

TARTALOM

ALANORI KRÓNIKA

SHADOWRUN – OLVASÓI ROVAT	2
Sabc, a gógyis dekás válaszai	
A KLÓNOZÁS ELŐNYEI	8
KG novella	
A SZOMSZÉD KERTJE	10
Novella	
SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA	12
Patkány ismét a páston	
SZIKRÁZÓ KORONA	14
TF-es képregény	
KÉRDEZZ-FELELEK ROVAT	18
HKK kérdések és válaszok	
HKK VERSENYEK JÚLIUSBAN	20
Flag-party, Tisztítótűz	
A HATALOM SZÖVETSÉGE	21
Fontos tudnivalók	
KOMBÓK	22
Chara-din kombók	
HOGYAN CSINÁLJAM?	23
HKK feladvány – Chara-din lapokkal	
GALAKTIKÁNAK TÖRTÉNELME	26
Káosz Galaktika	
DRAKE SZÖVETSÉG	30
Kalózok a KG-ban	
HOGYAN JÁTSZ A KÁOSZ GALAKTIKÁBAN?	32
A játék tervezőjének tanácsai	
SZÖVETSÉGI SZEMLE	35
KG hírek, információk	
GHALLA NEWS	36
Ghalla legfrissebb hírei	
KT-TALLÓZÓ	37
Újabb három KT bemutatkozása	
HISTÓRIA	38
Borax király és Sutor Kragoru a mikrofonok előtt	
VÁLOGATÁS	40
A bárdverseny helyezett írásaiból	
KALANDOZÓK VÁROSA	44
Újabb hírek az építkezésről	
APRÓK	45
A szokásos fenyegetőzések, ajánlatok és felhívások	

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Sok újdonságot és hírt hoz a Krónika augusztusi száma. Először is: legnagyobb örömünkre újra lapunk hasábjain üdvözölhetjük Setét Patkány naplóját. A szerző rövid nyaralás után újabb remek írással örvendezteti meg olvasóit. Egy új műfaj is megjelenik e havi számunkban: a képregény. Ghallán játszódik; a „Prologus” az előző számban megjelent novella összefoglalása. A képregényeket szeretnénk a Krónika állandó részévé tenni, ezért várjuk a visszajelzéseket róla, tetszett-e vagy sem. A HKK-sok figyelmét felhívom a Hatalom Szövetsége cikkeire! Aki nem olvasta az április számban a szövetség leírását, azok számára röviden összefoglaltam, és a szabályzat is módosult egy kicsit. A borítón Toborzásgátló Vlagyimir látható, energiapajzzsal a kezében. A kép Fisher Tamás és Prekop László együttműködésének az eredménye. Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

DANI ZOLTÁN

ALANORI KRÓNIKA

1. évfolyam 8. szám – Megjelenik havonta

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

Nyelvi lektor: Borbély György

Tördelő szerkesztő: Erdős Árpád

Grafikák: Cziráki Gergely, Fischer Tamás,

Lipták László, Vida László

Borító: Fischer Tamás, Nagy Viktória, Prekop László

Felolós kiadó: Mazán Zsolt

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

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas

Felolós vezető: Lichtenberger Tibor

ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Bt. címén, megvásárolható a szerepjáték-boltokban. Hirdetésfelvétel a Beholder Bt.-ben. A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő felhasználása csak a Beholder Bt. engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza.

A Shadowrun és a Battletech a Fasa Corp., A Magic: the Gathering a Wizards of the Coast, a Türlők Földje,

a Káosz Galaktika és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Bt. bejegyzett védjegye.

OLVASÓI ROVAT

Olvasóink fantáziáját szemmel láthatóan megmozgatta a **Shadowrun**, mert ismét csomó kérdést kaptunk, köztük olyanokat is, amelyek segítenek rávilágítani néhány, a szabálykönyvben homályban maradt dologra. De elég is a szövegből, jönnek a kérdések, és a válaszok:

KÉRDÉS: Ha egy karakternek lelövik a kezét, vissza lehet-e ültetni?

VÁLASZ: Persze, de sokba kerül, és a műtétet végző orvosnak magas célszám ellen kell majd dobnia. Az is számít, hogy mennyi idő telt el a balszerencsés végtagvesztés óta, mennyire rongálódott meg az illető mancs stb. A pontos célszám meghatározása természetesen a játékmester feladata. Könnyítésnek csak annyit mondhatunk, hogy ha az illető végtag már teljesen tropa, akkor újat kell növesztetni, és erre frankó szabályok találhatóak a **Shadowrun szabálykönyv** 114. oldalán.

KÉRDÉS: A kapcsolatoknak meg kell-e határozni a lakhelyét?

VÁLASZ: Szigorúan a szabályok szemszögéből nézve nem KELL, de színesebb a játék, ha tudjátok, hol laknak (pláne, ha nem is mindig lehet őket elérni). Sose feledjétek a **Shadowrun** szerepjáték, és a szerepjátékot az ilyen részletek teszik színessé és élővé.

KÉRDÉS: A kocsiknak mennyi az elérhetőségük?

VÁLASZ: A járművek elérhetősége valóban kimaradt a szabálykönyvből (nem a mi hibánk – az amerikai eredetiből is hiányoznak). Egyedül a GMC Banshee-nél és a Federated Boeing Eagle-nél szerepel a „Korlátozott” kitétel az ár címszó alatt, amit némi fantáziával úgy is lehet értelmezni, hogy „Elérhetőség=nem elérhető”. Egy Chrysler-Nissan Jackrabbit esetében nem tartom a problémát égetőnek, mivel ezt a népautót elvileg minden sarki autószalomban meg lehet kapni, még hozzá azonnal, de egy EFA Variant vadászgépen már érdemes elgondolkodni, mert azt nem adják csak úgy oda Mr. Utcai Szamurájnak, még akkor sem, ha történetesen leperkálja érte az 5 milcsit.

Válaszunk tehát a következő: a játékmesterre bízunk, mi az, amit be-

enged a történetébe, és mi az, amit nem. Ha végképp semmi sem jut az eszetekbe, megnézhetitek a **Riggers's Black Book** című **Shadowrun** kiegészítőt (angolul), az tele van mindenféle járgányokkal, meg elérhetőségekkel.

KÉRDÉS: A Mátrixban hogyan néznek ki az adatok?

VÁLASZ: Ha elég nagy teljesítményű a gép, akkor akárhogy. Ha a rendszer tervezőinek nincs fantáziájuk (vagy fölös gépi erőforrásuk), hogy pl. az adatfájlok tiszta kék tavon úszkáló hattűk képében jelenjenek meg, melyek fölött szigorúan köröző sasmadarak játsszák a JG-k szerepét, akkor egy adattár nem más, mint egy kocka, amiben szemkápráztató sebességgel örvénylenek a betűk és számok (lásd **Shadowrun szabálykönyv**, 171. oldal). Tervezzük a **Virtuális valóságok** című kiegészítő magyar megjelentetését, és abban sok szó esik majd az ún. „formázott rendszerekről”, amelyben minden hardver és szoftver objektum képe egy adott, központi metafora alapján épül fel. Lehet a központi metafora pl. egy kórház, ilyenkor az adattárak lehetnek az egyes kórtermek, a JG-k a biztonsági őrök, az utazó adatsomagok a folyosókon nyüzsgő ápolók stb., de lehet valami más is. A **Jól válaszod meg az ellenségeidet** című **Shadowrun** regény 195. oldalán kezdődő fejezet igen érdeklően írja le, amikor Svindler éppen egy olyan számítógéprendszerben böklászik, amelynek egy középkori vár a központi metaforája (a jelenlégtöltő program fekete páncélos lovag formájában jelenik meg, az illetéktelen behatolóknak után kutató program készséges udvarmester alakjában tesz fel indiszkrét kérdéseket stb.). Arra biztatjuk a játékmestereket, hogy engedjék szabadjára a fantáziájukat, és találjanak ki minél jópofább rendszereket – a Mátrixban végül is minden lehetséges.

KÉRDÉS: Az a csatlakozó, amelyen át be-
léphetek a Mátrixba, úgy néz ki, mint ami a
szabálykönyv címlapján látható?

VÁLASZ: A szabálykönyv elején egy publikus utcai csatlakozó látható, melyhez csatoltak néhány tájékoztató



panelt és billentyűzetet is olyanok számára, akiknek nincsen adatjackjuk. (Megjegyzés: a címlapon egyébként Svindler, Sally és Szellem láthatóak.) A „hivatalos” Mátrix-csatlakozó általában nem ilyen szép színes, hanem olyan, mint egy fali telekom-csatlakozó. Ennyi.

KÉRDÉS: Magyarországról mennyi kiegészítő készül, és mikor adják ki őket?

VÁLASZ: Az **Árnyékmagyarország** már szinte a nyomdában van, tehát ez hamarosan megjelenik. Ez a fő könyv, ezen felül valószínűleg lesz még egy-két modul, és talán (esetleg) egy-két regény is. Hogy ez utóbbiak mikor, annak csak a Nagy Manitu a megmondhatója.

KÉRDÉS: Az **Utcai szamuráj katalógus** 96. oldalán a **Sérülés-ellenállóság** fejezet első bekezdése bizonyos célszámokat emleget, de az már nincs odaírva, hogy milyen próba célszámai ezek. Nos?

VÁLASZ: A kérdés jogos, tényleg nincsen odaírva. Néhány lappal előrébb, a **Kiberver sérülései** című fejezetben arról írnak, hogy súlyos vagy halálos sebesülés esetén ki kell dobni, milyen kiberrendszer rongálódott meg. Ezek a dobások azonban nem célszámok, és csak az átlagos, mezei kiberverre vonatkoznak. Az alfa és béta fokozatú cuccok kapcsán megemlíti a könyv, hogy ezek jobban ellenállnak a sérülésnek, viszont nehezebb javítani őket, ha beüt a ménkű. A javítás célszámával nincs is gond (8/16, illetve 12/24 az alfa illetve béta kibervereknél súlyos/halálos sebesüléskor), a jobb sérülés ellenállásról azonban nem írnak számszerűen. A feltételezésünk az, hogy a szenvedő fél Test próbát dob a sérülés-ellenállósági célszámok ellen (trollok előnyben, és a sebesülési módosítók beleszámíthatnak, ha akarjátok), és ha ebben a próbában születik akár egyetlen siker is, a kiberver megúszta rongálódás nélkül. Hangsúlyozom, ez a mi elméletünk, a játékmaster az adott pillanatban nyugodtan mehet a saját feje után is.

KÉRDÉS: Mi van akkor, ha közelharcban katanával megtámadok egy Vindicator forgócsöves géppuskával hadonászó úriembert? (Ne kérdezzétek hogyan jutottam oda!) Dobhat-e a Vindicatoros ilyenkor közelharc próbát (pl. fegyveres harc vagy pusztakezes harc), vagy pedig csak a szokásos Test próbát dobhatja a csapásom ellen? És ha dobhat (pl. maga elé rántja a Vindicatorot, hogy védekezzen vele): mi van, ha én nyerem a próbát (kettészelem a géppuskát, és még sebek is az ürgé?), és mi van, ha ő nyeri a próbát? (Megüthet a Vindicatorral? Mennyi annak a sebzés kódja?)

VÁLASZ: A szerkesztőségben szinte mindenki-

nek nagyon tetszett a kérdés, mert rávilágított a közelharc szabályok két kényes pontjára. Az egyik kényes pont: mit tegyen az a játékos, akinek nincsen közelharc fegyvere, mégis valaki odaugrik hozzá, és testileg bántalmazni akarja? A másik kényes pont: biztosan reális-e az a szabály, hogy közelharc próba esetén a több sikert nyerő fél üti meg a másikat?

Vegyük tehát az első kérdést. Ha valakinek közvetlen önvédelemre alkalmatlan fegyver van a kezében (pl. egy Vindicator forgócsöves géppuska – itt jegyezzük meg, hogy az ilyen fegyver igen alkalmas az ún. „prevenzív önvédelemre”, vagyis arra, hogy már messziről lekaszálok mindenkit, aki a közelembe kerülhetne), akkor nyilvánvalóan nem használhatja a fegyveres harc szakértelmét a védekezésben. A pusztakezes harc szakértelem viszont „mindig kéznél van”, úgyhogy javasoljuk, használja azt (troll esetén +1-es eléréssel). Logikusnak tűnhet azonban, ha a játékmester bizonyos módosítót ír elő a fickó által kézbe tartott cuccok függvényében. Ismervén a Vindicator 15 kilós súlyát, ez bizony tetemes hátrányt is jelenthet (a cuccot per sze el lehet dobni, ez szabad tevékenység, és abban a fázisban is elvégezhető, amikor nem ő következik sorra – ha tehát a nagyon közeli jövőben már nem kívánja használni a géppuskáját, nyugodtan eldobhatja, és hátrányos módosítók nélkül védheti magát). Ha önvédelemre alkalmas fegyvert szorongat a pacák, akkor bingo, máris szabad a pálya, hogy az adott fegyveres harc szakértelmét használja. Ha a fickónak nincs megfelelő fegyveres harc vagy pusztakezes harc szakértelme, akkor vezessétek le a dolgot a szakértelen háló alapján (**Shadowrun szabálykönyv**, 69. oldal).

A másik kérdés már rázósabb egy kicsit. Nekünk nem nagyon tetszett, hogy a közelharc próbát megnyerő fél sebez a másikon. Ez ugyanis azt jelentené, hogy ha egy tölgig feldrótozott, villámgyors szamuráj küzd egy kábítópirulát zabált, lusta trollal, akkor a szabályok szerint előfordulhat, hogy a troll már azelőtt leveri ellenfelét (mivel valahogyan mindig ő nyeri az eredetileg az ellen-





fele által kiprovokált közelharc próbákat), mielőtt egyáltalán eljutna az első saját tevékenységéig abban a harci fordulóban! Mi ezért (hangsúlyozzuk, hogy házi szabályról van szó!) azt a szabályt használtuk, hogy mindenképpen csak a támadó fél sebezhet, de a védekező már a közelharc próbában csökkentheti a támadó által elért sikerek számát, (sőt, ha már a közelharc próbában több sikert dob, azzal teljesen kivédte a csapást), és ez után jön sorra a szokásos Test próba.

Vegyük egy példát: Bicska Maxi kézipengéjével támad Lassú Lajosnak. Maxi Kiberbeültetett fegyverek (Pusztakezes harc koncentráció) szakértelme 7-es, Lajos Pusztakezes harc szakértelme 3-as, viszont Lajos troll, ezért +1 az elérésre. Egyiküknek sem maradt már kockája a harci tartalékban. Maxi 7 kockával dob 5-ös (4, plusz 1 az elérés miatt) célszám ellen, Lajos pedig 3 kockával 3-as (4, mínusz 1 az elérés miatt) célszám ellen. Mindketten 3 sikert érnek el, így Maxinak esélye van megsebezni Lajost (ha Lajos dobott volna több sikert, akkor teljes egészében kivédte volna a támadást – feltehetően hosszú karjának köszönhetően). Lajos ezek után Test próbát dob 7K sebzés ellen (Maxi Erő tulajdonsága ugyanis 7-es, a kézipenge pedig (Erő)K sebzés kóddal rendelkezik). Ez azt jelenti, hogy 9 kockával dob 6-os célszámra. Sikerül is kipörgetnie 3 sikert, ezzel azonban csak Enyhére tudja csökkenteni a fegyver Közepes sebzését (ha 4 sikert dobott volna, akkor megússza a dolgot). Lajos tehát elszenved egy enyhe sebzést.

Lehet, hogy a fenti sebzés kevésnek tűnhet egy lassú trollal szemben, de ne feledjük, hogy Bicska Maxi huzalozott reflexeinek köszönhetően még egyszer (talán kétszer) tevékenykedhet, és akkor Lajosnak már –1 módosítója lesz a sebesülése miatt.

Még egy újabb ötlet a Vindicatoros szituációval

kapcsolatban (és megígérjük, hogy nem kérdezzük meg, hogyan került oda): ha a védekező fél által kézben tartott tárgy elég nagy, és megfelelő anyagból is készült, a játékmester dönthet úgy, hogy valamennyit átmenetileg hozzáad az illető ütési páncélzat szintjéhez. (A fenti példában Lajos nem viselt páncélt.)

KÉRDÉS: Hogyan sebeznek a helyi szellemek? Mi a sebzés kódjuk?

VÁLASZ: Előfordult már, hogy mi is keresgeltük a választ a szellemek leírásánál. De mi sem találtuk ott meg. Ha a szellem asztrálisan küzd, akkor az **Asztrális támadás** című táblázat alapján (**Shadowrun szabálykönyv**, 150. oldal) kiderül, hogy a sebzés kódja (Erő)K, ha viszont manifesztálódott, és fizikai alakban nyomul, akkor harci szakértelmeként a Reakció szintjét kell használni (**Shadowrun szabálykönyv**, 86. oldal), sebzés kódja pedig (Erő)K kábulás – hiszen pusztakezes támadásról van szó. Megjegyezzük, hogy eleméntálokra nem érvényes a fenti szabály, ugyanis nekik konkrétan meg van adva a harci szakértelmük és a sebzés kódjuk. És ne felejtjük el azt sem, hogy a szellemek is a „szörny” kategóriába tartoznak, következőképpen nekik is van veszélyességi szintjük (**Shadowrun szabálykönyv**, 86. oldal). A paraképességek használatára vonatkozó szabályok a fentiekől teljesen eltérőek lehetnek.

KÉRDÉS: Lehet-e helikopterre láthatatlansági varázslatot mondani? És ha még csöndvarázslat is lenne, akkor a határőrök nyugodtan becsukhatnák a boltot, a csempészek végérvényesen előnybe kerülnének. Tényleg, van olyan, hogy csöndvarázslat?

VÁLASZ: A **Shadowrun szabálykönyv** 127. oldalán az szerepel, hogy mana varázslatok semmilyen formában nem hatnak az élettelen célpontokra, a Láthatatlanság pedig mana típusú varázslat. Az tehát nem működik. A Megnövelt láthatatlanság viszont fizikai varázslat, következőképpen elmondható élettelen célpontra is (persze az érintéses hatótáv miatt előtte „meg kell tapizni” az illető helikoptert, de ez szinte már részletkérdés). Fermerült persze az a kérdés, hogy meddig lehet elmenni, hiszen elvileg a Renraku arhológia is egyetlen tárgynak számít, az pedig mégsem valószínű, hogy egyetlen varázslattal láthatatlanná lehet tenni. A szabálykönyv sajnos nem nyújt támogatást ezzel kapcsolatban, így ennek megítélését a játékmesterre bízuk. Kiindulási pontként javasoljuk a **Shadowrun szabálykönyv** 131. oldalán szereplő szabályokat, melyek ugyan a területre ható varázslatokra vonatkoznak, de egy kis változtatással itt is felhasználhatók: magyarán, a varázsló

legfeljebb akkora célpontot tud láthatatlanná tenni, melynek legnagyobb mérete nem haladja meg a varázsló Mágia tulajdonságát, méterben kifejezve. Ezt a határt növelni lehet úgy, hogy a varázslat próbából elveszünk kockákat. Minden egyes elvett kocka 1 plusz métert eredményez. Legfeljebb csak annyi kockát lehet elvenni, amennyi a varázslat ereje (a mágiikus tartalék kockái tehát akkor is érvényesek, ha a varázsló az összes erőből adódó kockát a terület növelésére használta fel).

Ami a csöndvarázslatot illeti, a standard szabályok között nem szerepel ilyen, de hamarosan megjelenik a **Varázslatok könyve** című **Shadowrun** kiegészítő, melyből (bár abban sem lesz csöndvarázslat) kiderül, mi módon lehet új, teljesen egyéni varázslatokat tervezni.

A határörök sikerességi mutatói iránt aggodó kérdésre csak annyit válaszolhatunk, hogy egy láthatatlanság és hallhatatlanság (két l-lel!) varázslat leple alatt haladó helikoptert valóban nem vesznek észre a fizikai határörök. De el tudod képzelni, hogy a Hatodik Világban csak evilági határörök teljesítenek szolgálatot, varázslók és szellemek pedig nem?

KÉRDÉS: A Mátrixban megfigyelési távolságnál már látszanak a jegek. Mit mondjon ilyenkor a játékmester? Mondja azt, hogy „Látsz egy bazi nagy jeget”?

VÁLASZ: A Mátrix sajnos kényes terület maradt a **Shadowrunban**. Enyhe vigasz, hogy a **Virtuális valóságok** című kiegészítőben szinte teljesen átdolgozott és új, most már jól működő Mátrix-szabályokat vezettek be, hiszen ez a kiegészítő egyelőre még csak angolul kapható (**Virtual Realities 2.0** címen), magyar megjelenése várható ugyan, de nem a nagyon közeli jövőben. A megfigyelési távolságban tartózkodó dekás látja, hogy JG-ről van szó, de további vizsgálat nélkül nem tudja megmondani a fajtáját. A kevésbé fantáziadús játékmesterek meglehetik azt, hogy annyit mondanak: „Na, hát látsz egy jeget.”, de ugye ez azért nem túl élvezetes? Helyette így is fogalmazhatna: „A következő csomópontba vezető adatcsatorna egy hosszú folyosó képében jelenik meg. A folyosót neonfények világítják be, és üvegpadlója van, a végén nyíló ajtót pedig párhuzamos, vízszintes, vörös lézerezények védik.” Az intelligens játékos ebből már ki is találta, hogy JG van a láthatáron. A leírás alapján ez lehet ugyebár Kapu, Sorompó, Szurok, Tapadó, Romboló, sőt még fekete JG is. A lényeg, hogy mind a játékmester, mind a játékosok megmozgassák egy kicsit a fantáziájukat.

KÉRDÉS: A fehér JG megpróbálja azonosítani a perszonát, ha az hatótávolságba kerül. Ilyenkor kell használni a megtévesztő programokat, hogy a JG

azt higgye, minden rendben. Kell-e ilyenkor kezdeményezést dobni? Ha igen, és azt a JG nyeri, akkor esélye sincs rá, hogy beindítson a dekás egy surranó- vagy egy álcaprogramot?

VÁLASZ: Jóllehet a standard szabályok nem túl világosak ebben az esetben (sem), a józan ész alapján mi azt mondjuk, hogy természetesen kezdeményezni kell. A JG első tevékenysége mindig az lesz, hogy leellenőrzi a perszonát. Ha a perszona nem tudta sikeresen átvérni a JG-t (vagy nem jött össze a surranás, álcázás, vagy a JG nyerte a kezdeményezést), akkor a JG beindítja a passzív riadót, és a következő tevékenységében ismét ellenőrizni fogja a perszonát, de ekkor már aktív riadó kiváltásának lehetőségével a tarsolyában.

KÉRDÉS: Ismét fehér JG-vel állok szemben, de most nem félvezetni akarom, hanem agyoncsapni. Kell-e itt kezdeményezést dobni? Ha igen, és azt a JG nyeri, beindítja-e a riadót – látja-e, hogy egy ellenséges szándékú perszona közeleg? Ha a perszona nyeri a kezdeményezést, felhasználhatja-e az egész dekás tartalékát a JG ellen, vagy annak csak egy részét? Ha a perszona dob több sikert, akkor a JG lefagy, vagy pedig csak annyi történik, hogy mostantól nem indíthat be riadót az illető perszona ellen?

VÁLASZ: Jó sok kérdés így egy szuszra. A támadó szándékkal fellépő dekásnak ugyanúgy kezdeményezést kell dobnia, mint a jeget megtéveszteni óhajtnának. A JG természetesen nem tudja előre, hogy bántani akarják, ezért az első tevékenysége szokás szerint az azonosítás lesz. Ha viszont a dekás lassító programot alkalmaz vele szemben, vagy harci segédprogrammal alaposan szubrutinon kólintja (és szegény JG-nek még van ideje, hogy bármit is tegyen), akkor nem fog pizmogni a passzív riadóval, azonnali aktív riadót jelez. A félvezetés és támadás között tehát csak ennyi a különbség.

A dekás tartalékra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a többi tartalékra. Vagyis: legfeljebb annyi kockát lehet felhasználni belőle, amennyit a próbához tartalék nélkül is használni lehetne. Ha tehát a játékos dekás tartaléka nem nagyobb, mint ahány kockával amúgy is dobhatna, akkor felhasznál-





hatja az egészet. Ha a tartaléka ennél nagyobb, akkor értelemszerűen csak egy része vehető igénybe.

Általános megjegyzés: Tapasztalataink szerint a dekás tartalék mérete tenyérbe mászóan nagyra sikerült a **Shadowrun**ban, ezért senki sem fogja felnégyelni a játékmestert, ha úgy dönt, hogy kicsit „vissza-fogja a lovakat”, és megnyirbálja a dekás tartalékot.

Az utolsó kérdéssel kapcsolatban pedig csak annyit jegyzünk meg, hogy a több siker még nem feltétlenül jelenti a JG feletti végleges győzelmet. A JG-nek ugyanúgy állapotjelzője van, mint akár melyik perszonának, és csak akkor számít legyőzöttnek, ha az összes rubrikáját betöltötték (ez nem biztos, hogy egyetlen tevékenység alatt bekövetkezik). Ha viszont „halállosba került” a JG, akkor végleg lefagy, és senki ellen nem tud tenni semmit egészen addig, amíg a rendszergazdák észre nem veszik a döglött jeget, és újat nem telepítenek a helyére. Erre gyöngye rendszereknél csak műszakváltáskor kerül sor, igazán jól védett rendszereknél pedig akár már másodpercek múlva is – attól függően, hogy mikor vetődik arra egy járőröző céges dekás, aki felfedezi a levert JG-t.

És végül, de nem utolsón sorban egy személyes (és igen meghökkentő kérdés):

KÉRDÉS: Hova vihetek egy aktivált atombombát úgy, hogy már csak 40 perc van hátra?

VÁLASZ: Azannya! Úgy fest, egyes mesélők igencsak szabadjára engedték a fantáziájukat. Ha Magyarországon történt a sajnálatos eset, és a bombát mindenképpen fel akarod robbantani, akkor javasoljuk a Déli Fertőzött Zónát (Paks és környéke), ott talán még elmegy a dolog. A legjobb megoldás azonban, ha vagy gyorsan szétrobbantjátok az egészet (amúgy C-12-ileg), vagy pedig szerváltok egy szép nagy szellemet, aki hatástalanítja (lásd a **Keressd a magad igazát** című **Shadowrun** regényt). Ha ez utóbbira a csapat sámánja nem képes, meg is lehet fizetni valakit. Mivel csak 40 perc van hátra, az ár enyhén szólva magas lesz... Ha nincs elég pénzetek (szerintem a játékmesternek ilyenkor úgy kell döntenie, hogy az isten pénze se legyen elég), akkor bizony nincs más hátra, mint hitelt vállalni. Ez utóbbiból pedig kikerekedhet az elkövetkező két-három vadászat.

Roszmájú megjegyzés: Mivel az atombomba már a csapat birtokába jutott, nincs sok választás. Azon játékmestereknek viszont, akik még nem jutattak atombombát a játékos karakterek kezébe, azt javasoljuk, hogy olvassák el a **Keressd a magad igazát** című **Shadowrun** regényt, és ne meséljenek be ilyen játékszert. A fent említett regényben ugyanis arról írnak, hogy a 21. század második felében már mindenfajta atombomba készítésére alkalmas anyag előállítását szigorú nemzetközi bizottságok felüvelik, így a különféle terrorista-szervezeteknek gyakorlatilag nulla az esélyük, hogy hozzájussanak ilyesmire. A regényben ez még Póknak magának sem sikerült (bár azért ő már jó eséllyel pályázhatott rá). Higgyétek el, úgy is lehet izgalmas kalandot mesélni, hogy közben megmaradunk a realitások talaján. Roszmájú megjegyzés vége. SABC

Egy közismert hetilapban olvastuk az alábbi, rövid hírt:

„A vakok, illetve erősen csökkent látásúak tájékoztását szolgáló elektronikus szemprotézis kifejlesztésén fáradoznak a németországi Münster klinikáján dolgozó kutatók – jelentették be egy közelmúltbeli szemészkongresszuson.

A szemüvegkeret szárába épített mikrokamera felvételeit a retinán rögzített mikrochipre juttassák át, mely elektromos impulzusaival a retina idegsejtjeit, majd a látóideget ingerli. Így az agyban újra képélmény alakul ki. A kísérleti stádiumban lévő készülék működtetésének feltétele, hogy az érintett idegsejtek épek legyenek.”

Nem semmi, cimborák! Íme az első, kezdetleges kiberszem a huszadik század végén!

DOOM TROOPER

Új

Magyar nyelvű

Gyűjtögetős

Kártyajáték

Igen, hamarosan – szeptembertől – kapható a kártya- és szerepjáték boltokban egy új kártyajáték, a Doomtrooper, amely magyar nyelven szól hozzátok, így akár kisebbek is játszhatnak vele. A többi kártyától annyiban különbözik, hogy ez az első, külföldi kártyajáték magyar nyelven. Biztos jónéhányan ismeritek már angol nyelvű változatban, vagy legalábbis hallottatok róla. Itt fűzném hozzá, hogy a Mutant Chronicles RPG is kapható a szaküzletekben, hozzá kiegészítő könyvek: Mishima, Brotherhood, Imperial – úgy, mint a kártyajátékban.

A Doomtrooper a messzi jövőben játszódó stratégiai kártyajáték. A háttérvilág szerint az emberek elmenekültek a kataklizmával sújtott Földről. Az életet hatalmas társaságok irányítják, melyek folyamatosan harcolnak egymással a végső győzelemért. Az úr sötétjéből mutánszordák rajzanak elő az emberiség elpusztítására. Ezen a ponton lépnek a cselekménybe a játékosok...

Összesen 341-féle kártya létezik, a kezdőpakli 60 lapot (44 általános, 14 gyakori, és 2 ritka kártyát) tartalmaz. A booster-csomagokban 15 lap van, itt 11 általános, 3 gyakori, és 1 ritka lap a felállítás. Ha gyűjtő vagy, boostereket vásárolhatsz a ritka lapokért, de ha igazán jól felszerelt játékos akarsz lenni, akkor egy általad kiválasztott társaságot is gyűjthetsz (pl. csak Imperial). A társaságok megkülönböztetésére a kártyaikonok szolgálnak, amelyek a lapok bal felső sarkában láthatóak. Ezek a következők: Bauhaus, Capitol, Cybertronic, Sötét Légión, Általános, Mishima. A kártya-alfajok pedig: Harcos (Warriors) – velük szerezheted a jutalompontokat; Felszerelés (Equipment) – itt természetesen a katonai felszerelésekről van szó, minél felszereltebb a katonád, annál erősebb; az Erődök (Fortification) katonáid védelmét nyújtják; a Küldetések (Mission) speciális utasítások, a sikeres teljesítés esetén bónuszpontokat érnek; végül a Speciális (Special) lapok a játék során mindenféle célra, számtalan érdekes megoldásra felhasználható kártyák.

Ha szeretnél még többet megtudni a játékról, akkor augusztus második felében színes, A3-as méretű posztert szerezhetsz be, amin Doomtrooper kártyák láthatók, illetve egy A4-es szórólapot, amely szintén színes – és ez is a tiéd lehet ingyen! Ezenkívül egy hatalmas, A1-es méretű, kétoldalas posztert is készítünk – az egyik oldalán egy teljes kép (egyelőre meglepetés) lesz, a másik oldalán pedig a Doomtrooper teljes kártyalistája (ahol akár be is tudod x-elni meglévő kártyáid), szabályok és érdekességek kapnak helyet a hatalmas felületen! Egyszóval tartogasd a zsebpénzed szeptemberre, mert érkeznek magyar nyelven a hősök, gonosztevők, varázslatok, mindenre elszánt missziók, és persze a minden hájjal megkent intrikusok...

Kezdd új kártyajátékkal az új tanéved!

(A játékot a Blackfire Games Kft. adja ki)

(X)

A KLÓNOZÁS ELŐNYEI



– Sokat szenvedtem?

– Nem hiszem. Sikerült megszerezni a boncolási jegyzőkönyvedet. Abban az áll, hogy a késszúrás a szívedet érte. Lent a kórházban ugyan megpróbálták megmenteni, de semmit sem tehettek. Túl sok vért veszítettél, mire leszálltak veled, már az agyhalál állapotában voltál.

Egy pillanatig csendben maradt, és megpróbálta megemésztetni a hallottakat. Feje iszonyatosan lüktetett, nehezeére esett a gondolkodás.

– Miért törték annyira magukat?

– El akartak ítélni. Egy nagy nyilvános kivégzésről álmodoztak, és persze a fejedben lévő értékes információt is meg akarták szerezni.

– Nem tudtak az agyblokkolásról?

– Az agy bizonyos részeinek levédése csak a peremvidéki kalózok ellen nyújt menedéket. A vallatóid között egy Szövetségi Megbízott is akadt. Egyszerűen kiszívta volna belőled, amit csak tudsz. A kapcsolataidat, a rejtekhelyeidet, a szövetségeseid és a titkos támogatóid listáját. Ha akkor nem halsz meg, most itt csak egy sugárzó kráter izzana a bázis helyén.

– Miért vagyok megkötözve?

– Mindig ezt kérdezed. Azért, mert eszmélés után, amikor rájössz, hogy ki vagy, és hogy megint elszúrtál valamit, meg szoktad ölni az ápolóidat.

– Szóval én egy gyilkos vagyok? – kérdezte a fekvő, és lassan, óvatosan megfeszítette izmait.

– Igen, mégpedig a legrosszabb fajtából – felelte a fekete csuklyás cerebrita. – Te nem meggyőződésből, hanem a kék kedvéért ölsz. Rosszabb vagy, mint egy vadállat. A primitív világokon ilyennek ábrázolják a temetői lidérceket. Ezért felelsz meg annyira nekünk. Most egy kicsit magadra hagylak. Érzem, hogy legszívesebben elharapnád a torkomat. Tudod, kezdetben még élveztem ezt az érzést, de mára már kissé unalmassá vált. Ti, emberek elég egyhangú, primitív kis teremtmények vagytok.

Az ajtó bezáródott, a fekvő magára maradt. Egy darabig mozdulatlanul bámulta az alacsony cella durván megmunkált mennyezetét. A vörös erezetű kő repedései között apró állatok nyálkásan csillogó serege mozgott. Ha ellazította magát, és csak a fülére hagyatkozott, jól hallotta halk, nyugtalanító zúgásukat. A bejárati pánccélajtó fölötti gömb fénye méregzöldből fokozatosan vörösrőssé változott. A sziklaodúban lassan emelkedni kezdett a hőmérséklet, a padlóból sárgás, maró párafelhők emelkedtek a magasba.

A fekvő férfi fuldokolva köhögni kezdett, teste görcsbe rándult. Hirtelen iszonyatos, állati félelem fogta el. Üvöltve rángatni kezdte a tükörfényes acéllaphoz tapadó hevedereket. Emlékek törtek rá. Olyan emlékek, amelyeket nem akart újra átélni. Tudatának egy része nyíltan a saját szemébe nevetett, és röhögve közölte, hogy csak a test fertőtlenítése, az ébresztés utolsó része indult meg. Énjének ösztönös fele azonban hörögve sikított, mint



akit egy régi, kitörölhetetlen lidércnyomás kínoz.

– Igen, egyszer gázkamrában végeztek veled – halott egy halk, sziszegő hangot. A cerebrita visszatért, és nesztelenül leült az ágy melletti támlátlan fémszékre.

A férfi érezte, hogy már nem tartják vissza bilincsei. Lassan, borzongva felült, és fejét kezébe temette. Csomókba tapadt, természetellenesen ősz haja izmos melletére hullott.

– Emlékszem. Mindenre emlékszem. Ez hogy lehet? Nem emlékezhettek a saját halálomra! Az jóval a klónozás után történt! Senki sem emlékezhet a saját halálára!

– Akit normális körülmények között klónoznak le, az nem is fog. De te megsemmisítetted a saját klónjaidat. Amikor meghaltál, csak egyetlen példány létezett belőled. Ez igen nagy merészségre, vagy beképzeltségre vall.

– Akkor viszont hogyan...

– Túl értékes vagy ahhoz, kedves barátom, hogy a Cég hagyjon pocsékba menni. A hamvasztásod előtt egy megbízottunk néhány másodpercre egyedül maradt a tetemeddel. Csak egy tűszúrás...

– Egy hulla DNS készletéből klónoztatok újra?

A fekete cerebrita nem válaszolt, csak gonoszul elmosolyodott. A csendet végül Khali törte meg:

– Mit terveztek velem?

– Ugyan kedvesem, semmit. Semmit az égegyadta világon. Te akkor érsz a legtöbbit, ha spontán cselekszel... Ha elindulsz valamerre, és egész naprendszereket taszítasz a káoszba. Gondolom, most felkerekedsz, és bosszút állsz a gyilkosaidon.

Khali el Sord, a galaktika Peremvidékének első számú közellensége egy darabig némán töprengett.

– Nem – felelte azután. – Nem kell az ilyesmit elkapkodni. Hadd feledkezzenek el rólam. Hadd higgyék azt, hogy biztonságban vannak. A bosszút hidegen lehet a legjobban élvezni.

– Akkor, most mihez kezdesz? – kérdezte őszinte érdeklődéssel a cerebrita. – Megint alászállsz egy bár bolygóra, és megtanítod a bennszülötteket a Halálisten kultuszára, mint legutóbb? Kirobbantasz egy kis törzsi háborút a kőbaltás primitívek között? Arra



kényszerítod őket, hogy szűz lányokat láncoljanak a húsevő óriáshüllők odúja elé? Elpusztítod tengerparti labirintusaikat? Lerombolod a piramisaikat? Megmérgezed a kútjaikat, és saját asszonyaikra fogod a bűnt, hogy azután ítélkezhess felettük? Bevezeted a vérivás kultuszát közöttük, mint múltkor azon a középkori világon? Vagy most is könyvtárak és kórházak felgyújtására készülsz?

– Nem, most valami másra vágyom. Meg kell kicsit mozgatni az izmaidat. Hiszen közelharcban öltek meg, igaz?

– Vadászni készülsz?

– Igen, valami olyasmire. Úgy hallottam, hogy a xenók elég kemények. Van a Cégnek valamilyen érdekessége a xenók szektorában?

– Természetesen. A Cégnek mindenütt vannak érdekességei.

– Akkor jó. Ha kitomboltam magam, majd jelentkezem.

– Mit csináljunk a gyilkosaidal? Kapjuk el őket?

– Felesleges. Ha eljön az ideje, magam megyek értük. Addig csak hadd fickándozzanak. Gondolják azt, hogy szabadok, és hogy a maguk urai. Csendben tereljétek őket a megfelelő irányba. Megengedem, hogy egy kicsit gyarapodjanak, erősödjenek. De már nincs messze a perc, amikor Van Dark kapitány elátkozza a napot, amikor megszületett.

A cerebrita némán bólintott, és kitérte az ember előtt a cella ajtaját. Khali kilépett, és lassan beleolvadt a mindent elfedő, hideg sötétségbe.

VARGA A. CSABA

A SZOMSZÉD KERTJE

Napok óta tombolt már az ismeretlen lény, valahol az Északi Határon. Ki látta – lett légyen harcos vagy remete – óriás szemekről és hatalmas szárnyakról mesélt, miközben keserű könnyet ejtett azokért, kik a szörny örökké üres gromrában végezték be. Márpedig, szép számmal akadtak áldozatok. Olybá tűnt, mintha ez a kitudja-honnétjött-rémség pusztán reánk vadászna, szomorúságot és gyászt hintve el falvainkban, asszonyaink ajkára vidám ének helyett fájdalmas gyászdal csalva.

A Király persze tudott róla, mint mindenről a Birodalomban és nem is késlekedett a válasszal. Ott lekesedtem én is a tömeggel, mikor a büszke sereget búcsúztattuk a palota előtt. Válogatott katonák voltak: szemükben elszántság, kezükben fegyver. Fénylő pajzsukon szikrát vetett a napfény, s mi biztosan hittük, a gonosznak pusztulnia kell nemsoká. Aztán ott szorongtam másodszer is, mikor visszatértek. Csüggedten, lehajtott fővel vonszolták maguk a polgárok sora elött és borzasztó sebeiket látva senki sem mert megkérdezni: hol maradt el a többi kétszáz? Néma gyászba borult aznap a város, és este sok ablakban, kék lángú kis emléklédérek ropták szomorú táncukat.

– Jó mágusom – szólt hozzám azon az éjjelen a Király –, oly kevesen maradtatok, kik bírjátok a varázsszavak hatalmát. Hidd el, nem kérném hogy erőtetket méltatlanokra fecseréljétek, de a nép, s lehet a

Birodalom sorsa az, mit rajtatok kívül nem tud más döntésre vinni most.

Mélyen meghajoltam, hisz a szavak mögött megbúvó, kimondatlan kérés a parancs erejével kötötte meg lelkeket.

– Tied a választás joga, egyetlen magiszterem – folytatta az uralkodó –, tanítványaid közül kiket állítasz szembe végzetünkkel, hányan vannak kik felelőséggel vetnék oda életük, ha a sors úgy kívánja. Menj most, s a pirkadat már úton találja választottaid.

Ó, sokan magukra vállalták volna a feladatot akkor, de tudom minden csepp nektár mit később az emlékükre ürítenek, az én fejemre szállt volna vissza. Egyedül indultam hát, még aznap éjjel, az északi végek felé. Elsuhantam az alvó város fölött, tovább a Szirmok távan és a pirkadat első sugara már a Kelyhek erdejében ért. Rövid pihenőt töltöttem egy, a hatalmas lombok takarásában megbúvó kolostorban, amelynek lakói a Monoton Zümmögésnek szentelték rövidke életük. Az ő boldogságukra már komor árnyat vont a szörny riasztó közelsége.

Magasan függött a fénylő korong, mikor újból nekiindultam küldetésemnek, de szívembe jeges kézként markolt az iszonyat, ahogy a több száz éves tinayákra esett pillantásom. Oldalukat valami fehéres nyálka lepte, csodás leveleikről ragadós kulimász csöpögött alá. Alant pedig... ő elmondani is iszonyat, sergünk lemészárlásának borzasztó maradványai. Erre járt országunk megrontója, biztos tudhattam, s mintha csak engem igazolna, a távolból otromba szárnyasuhogását is hallani véltem. Nem több, egy rövid röpte kellett csak, hogy reáleljek, mivel a zaj fülzsongatóan erős dübörgéssé erősbödött irányában.

Aztán megláttam. Ott trónolt az iromba jószág az általa letarolt tisztás fölött, hatalmas szárnyai méltóságteljes csapásokkal tartották a légben lárvaszerű alakját. Gigászi csápjairól ragadós cseppek hulltak alá, értelem nélküli, fekete szemei pedig a végtelen pusztítás kárhozatát ígérték. Mindezek mellé hazug csillogásban játszott teste, mely megbabonázta a pillantást, meredt mozdulatlanságra ítéelve a szemlélőt.

– Gonosz – suttoztam –, mely dimenzió labirintusán át találtál földünkre? Ki volt az az átkozott, ki utat nyitott neked édes hazánkba?



Mert hogy nem a mi világunk teremtménye volt e szörny, ahhoz kétség sem férhetett. Okkal vagy oktalanul de valaki átszakította a tér szövetnekét, reánszakbadítva azt, miről csak a legősibb mondáink suttogtak. Igen, járt már itt effajta ferfelem az idők hajnalán, és neve ott volt elásva emlékeim legmélyén. Nem kellett mást tennem, mint a felfeslett térkapura koncentrálnom, és kimondanom az űző-parancsvarázst.

– Takarodj oda, ahonnet jöttél! – mondtam, és el-mém-mel kitapogattam a világokat elválasztó finom hálót, hogy megjeljem a repedést mi az utat rejtheti visszafelé. S bár ne tettem volna, ne láttam volna azt mi oly rettenettel tölt el még mind a mai napig.

Mint csúfosan gennyedző sebhely, úgy feketéltett a hasadás a térben. Tucatnyi világ korlátját szakította át, s ahogy visszazétem belé folyamatosan tágult, akár egy egyre szélesedő tölcsér. Káprázott belé minden gondolatom, ahogy megleltem eredetét, s vele azt a helyet, ahol megbontották a kasztoplanetáris harmóniát.

Harc folyt azon az idegen földön. Valami hihetetlen hatalommal bíró teremtmény feszegette ott bőrtöne rácsait, hogy uralma alá vonja a távoli világ lakóit, kik elkeseredett küzdelmet vívna szabadságukért. Új idegen volt az az ország, kék egén egyetlen bíborszín holdjával, oly hatalmasok lakói, kik hét istenteremtményt imádtak. Erejük oly mérhetetlenül nagyok, lelkük mégis oly esendőknek tűnt, hogy csak remélni tudtam: győzedelmeskedni fognak egyszer. Láttam azt is, hogy országunk megrontója csak szá-

nandó állatka azon a világon. Pusztá véletlen, hogy átsiklott ide a csúf résen át, és legjobbjaink elvesztését okozhatta.

Kimondtam hát nevét, s a világét minek szülötte volt, bár gondolom, számból furcsán csenghettek az idegen szavak:

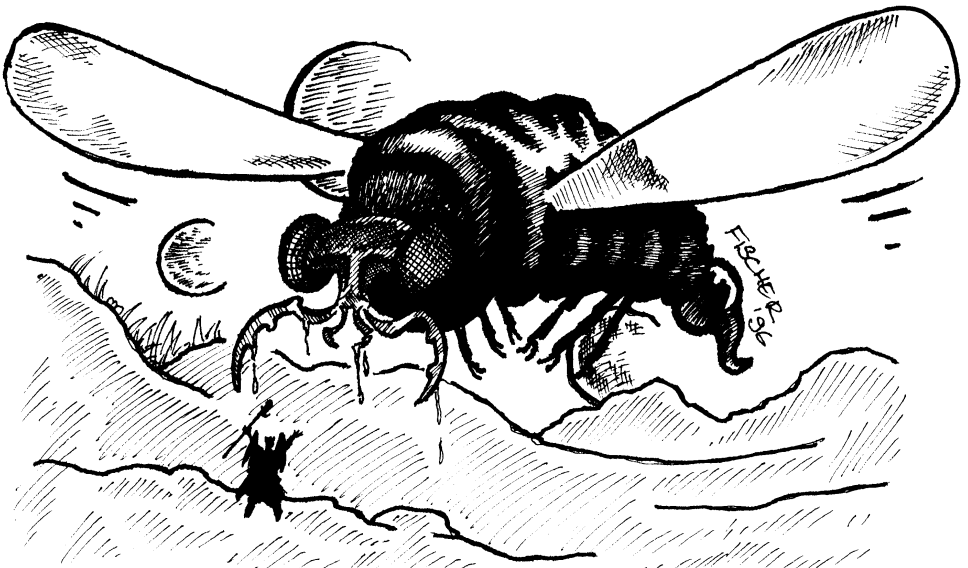
– Dözmöng, Ghalla a föld, mely magához köt. Hagyd el e szent helyet!

Eltűnt, köddé vált, ahogy a parancsvarázs hatalma visszatoloncolta hazájába. Elmém mentális tekintetével jó ideig követtem még, ahogy lassan pörögve aláhullt a világokat átlyukasztó sebhelyen keresztül. Végül ott materializálódott, azon a csonka földön, hova életfonal a kötötte. Űzött vaddá vedlett vissza a vérszomjas gyilkos.

Aztán én is kibontottam csillámló lepkeszárnyamat, de hiába gondoltam az ünneplésre, ami majd otthon a fénylő kehely palotában vár reám. Egyre csak azon tűnődtem, hogy milyen törekenyek is vagyunk mi piciny, tündérlények. Életünk a Monoton Zümmögés és a dalolás, mivel egyetlen igaz istenünknek kedveskedhetünk. Egy másik világ legnyomorultabb szörnye is vesztünket okozhatja – hogyan is szállhatnánk szembe azzal a borzalommal, mi tucatnyi világon túl fenyeget másokat? Bizony, nem értünk mi máshoz, mint az édes virágnektár gyűjtögetéséhez, s csak reménykedhetünk, hogy azok a távoli értelmes lények sikerrel ellenállnak majd odaát.

Bufa óvja őket, és minket, fylrokat!

FORTAMIN (2977)



Setét Patkány Naplója

1318. Nap

Úgy gondoltam, jó lenne még azelőtt kimenni a Fény szentélyéből, hogy Alex Vampirson felébredne, ezért csak néhány napot töltöttem a pihenéssel. Közben persze nem vesztegettem az időt, költöttem néhány dicsőimuszot Setét Patkányhoz, és egy elégít Alex Vampirsonról, aki nagyon csúfult a Fény Szentélyében. Nem nagyon emlékszem rá, hogy valaha is élt volna híres árnymanó költő rajtam kívül. Az árnymanó költészet legnagyobb remeke, amivel gyermekkoromban találkoztam a következő volt:

*„Lopni, lopni jaj de jó,
Az bizony nagyon jól!”*

Akkoriban nagyon tetszett, de ma már látom, hogy nem tökéletes. Minden esélyem megvan rá, hogy én legyek a valaha is élt legnagyobb árnymanó költő. Ha majd az Erdaui Köztársaság diktá... elnöke lesznek, természetesen az iskolákban kötelező tananyag lesz a verseim tanulmányozása. Esetleg évente megrendezem majd a Setét Patkányt dicsőítő dalok libertani versenyét. Addig azonban még egy kicsit dolgoznom kell. Először is ezt a forradalom és szabadságharc ügyet egy kicsit fel kellene porgetni. Próbáltam kihallgatást kérni a helytartótól, de szóba sem álltak velem. Valahogy hírnevet kéne szereznem, és nyomatékokat kéne adni az egész ügynek. Tartok tőle, hogy ma még senki sem veszi komolyan ezt a dolgot. A kalandozók képtelenek belátni, hogy az ő ügyükről, van szó. Megmentik a világot a farkaudarok támadásától, miközben a zsarnok Borax a hasát vakargatja biztonságban a csatornán túl. Aztán, ha Borax kegyeskedik nekik ajándékba adni valami csecse-becsét, mint ez a Fény szentélye, örülnek, mint víkócmajom a farkának. Ez így nem mehet tovább!

Azon gondolkodtam, hogy mit is kéne tennem, miközben be-
tértem a boltba. Feldobtam a pultra, amit el akartam adni, és átadtam egy listát, hogy mire van szükségem. A boltos motyogott valamit, aztán átadott egy batyut a holmikkal, meg egy zacskó aranyat. A főtéren sok óvatlan kalandozó pihent, számítottam is rá, hogy sikerül ezt-azt begyűjtenem. Mivel az ősi asztamezőre készülök, szükségem lesz egy ásóra. Elmondtam a láthatatlanság varázslatot és kiemeltem a szerszámot egy kobudera zsjákjából. Mivel a löfegyverkészletemet is szeretném felírísíteni, egy kicsit átkutattam G'Nurr holmiját is. Sajnos nagyon zörögtem, és erre felébredt. Semmi gond, ahogy ilyenkor kell, szépen mozdulatlan-
ná dermedtem és vártam, hogy a városi örök eltűnjenek. Azok egyetlen felém tartottak, megfogtak és megköszönték, hogy nem szegültem ellent a letartóztatásnak. Valami nem stimmel, legjobb tudomásom szerint nem lett volna szabad észrevenniük engem. Ekkor hirtelen visszaemlékeztem arra, mit is mondott a boltos: „Sajnos a manifesztátornyólványunk elfogyott!” Ó, hogy a bibircsók óriás lapogassa hátba a zagnóziuszagú gnóm édes anyuká-

ját! Manifesztátornyólvány nélkül a láthatatlanság varázslat sem sikerült! Szerencsére a bíró és a foglár már jól ismertek, nem kellett sokat alkuoznunk, két óra múlva már kint is voltam a dutyiből. Csak százötven aranyam bánta a mókát. A börtönből kiféle jövet, csak hogy az önbecsülésemet helyreállítsam, ellopтам két uzbánycsört egy trolltól. Mégsem vagyok én akkora pancser!

A városból először a phua-kúphoz koslaltam. A jelszó kimondása után nyílt az ajtó, de a benti massa sokkal csöndesebb volt, mint amellyel korábban találkoztam. Úgy visított, hogy majdnem szétrobbant tőle a fejem, jobbnak láttam lelépni.

A nap további része nem okozott különlegesebb izgalmakat. Végeztem mindenféle szörnyekkel (bibircsók óriás, trikornis, rákfatty, grittang stb.), de ez egy akkora harcostól, mint Setét Patkány, egyáltalán nem meglepő.

1327. Nap

Mikor felkeltem, gyorsan körbekutattam a többiek holmijában. Piszkos Fredtől sajnos nem sikerült semmit sem elszednem, de De Side-ot megszabadítottam egy felesleges bumerángjától. Rögtön ki is próbáltam, nagyon jó kis fegyver. Ha nem talál, visszajön. Az igazi zsákmányt egy kobuderától sikerült beszereznem: egy mérgezett vas dobónyilat. Akik nem aludtak, azokkal persze elbeszélgettem. Mondogattam nekik a felszabadítási propagandát, de nem nagyon izgult be egyik sem.

Mindenkit az olimpia tart lábzan. Ezek a fafejek mennek, hogy Borax előtt illegessék magukat ahelyett, hogy a szabadságukért harcolnának. Néha az az érzésem, hogy komolyan meg is érdemlik ezt a sorsot, amiért ilyen balgák. Ez az olimpia dolog azonban adott egy ötletet. Ha valahogy fel akarom hívni magamra a figyelmet, arra jobb helyszínt elképzelni sem lehetne. Szerencsére még nem késtem le a határidőt, gyorsan jelentkeztem hát, és vigyorogva nézegettem a vas dobónyilat...

A nap nem hozott túl sok további izgalmat. Találkoztam ugyan Riusszal, aki éppen aludt, meg is próbáltam kölcsönvenni valamit tőle. Udvariasságból nem akartam felébreszteni, tudtam, hogy úgyis szívesen adná. Sajnos azonban elbotlottam a mértéklenül nagy hasában. Kicsit morcos volt, hogy felébresztettem, nem volt kedvem magyarázkodni, inkább futottam.

A testgyakorlásképpen leirtott szörnyek közül csak az epoktíférget említeném meg. Ez volt az első sértetlen ragasztókucak, amit sikerült kifektetnem.

1336. Nap

Hohohohó! Eljött a nagy nap. A táborozás alatt az ismerős érzés kapott el. Egy pillantás, és máris az alanori arénában voltam. Öreg rókaként jelentkeztem a minősítő bizottság előtt, de a különleges versenyek közül egyikre sem jelentkeztem be. Még ahhoz is volt eszem, hogy álnéven jelentkezsek be, így aztán nem fogják tudni, hogy ki...

Majd meglátod kedves naplóm, hogy mit is csinált az a valaki. Szóval az összeírásokról azt mondtam, a nevem Bűdös Bonyók. Az írrok fel se néztek, úgy véste be egy nagy könyvbe. Kíváncsi leszek hány elit palatoőr próbálja majd megkeresni a kedves bátyámat. Két legyet egy csapásra!

Mikor kezdődött volna az első selejtezőm sántikálva mentem a versenybíróhoz és közöltem vele, hogy sajnos sérülés miatt nem tudok részt venni a viadalon. Együttérzéséről biztosított. Megkérdeztem, hogy azért a díjkiosztón ott lehetek-e a többi kalandozó között az arénában. Igennel felelt. Markolász-tam a mérgezett vas dobányilat, és izgatottan vártam.

A nagy izgalomtól nem is tudtam odafigyelni arra, mi történik. Végre aztán elkövetkezett a nagy esemény, a díjkiosztás. Fanfárok hangjára vonult be a zsarnok és családja az uralkodói páholyba. A megfélemlített nép felállva köszöntötte uralkodóját. VI. Borax helyet foglalt a trónon, mellette ült le felesége és két gyermeke. A nép (miközben a palatoőrök elég meggyőzően döfködtek lándzsáikkal a hátukat) üdriválgással fogadta a trónörököszt, az ifjú Boraxot. Közvetlenül a király mögött foglalt helyet Vasaltujjú Berengár, az újonnan kinevezett sportügyi miniszter. A páholy hátsó részében a harcos varázslókból álló, elit Fekete Légio vigyázott a zsarnok család biztonságára.

A tömeg moraja elült, Borax intett, és bevonultunk mi az arénába. Próbáltam az első sorba tülekedni. Kis méretem ez egyszer az előnyömről szolgált. Felállt Berengár, és megkezdődött a ceremónia.

„A Yaurr birodalom nagyobb dicsőségére véget ért tehát az olimpia – szólt a miniszter. – Köszönjük bölcs és jó uralkodónak, hogy alattvalóit megörvendeztette ezzel a nagyszerű eseménnyel. Az ideai játékok fényükben elhomályosítottak minden eddigit. Köszönet a bölcs és jó uralkodónak, hogy megnyitotta kincstárát, és mesés ajándékokkal kegyeskedik jutalmazni a győzteseket.”

Ezt a talpnyaló szöveget hallva erősebb hányingert éreztem, mint egy bíborgőrény közelében, de sikerült erőt vennem magamon. Ebben a pillanatban az aréna közepén fekete márványtömb emelkedett ki, rajta valóban mesés tárgyakkal.

„Remélnék az erdaui kalandozók átérzik micsoda megtiszteltetés, hogy bölcs és jó uralkodónk megengedte számukra, hogy az alanori nagy arénában szórakoztathassák az ég és föld urát. Következzék hát a díjak átadása! Éljen Borax király!” Ez azért már tényleg sok volt, csak azt csodáltam, hogy a többi kalandozó nem látta, milyen megalázó számukra ez az egész. Majd én felnyitottam a szemüket!

A tömeg háromszoros éljént kiáltott, Borax kissé meghatódva elmosolyodott.

A közönség visszafojtott lélegzettel várta, ki nyerte a zöldfülűek versenyt, ám ekkor úgy döntöttem ideje akcióba lépnem. Előpattantam, a páholy felé szaladtam és így üvöltöttem:

„Vesszen a zsarnok! Szabadságot Erdauinak!”

Aztán eldobtam a dobányilat

egyenesen a király felé. Majdnem beleált, de a Fekete Légio egyik tagja félrerántotta Boraxot. A dobányil a testőr vállába fúródott. Szerencsétlen arra hirtelen eltorzult, ahogy a mérég kifejette hatását, majd az önfeláldozó harcos élettelen szákként terült el. A Fekete Légio többi tagja sem télenkedett, csak úgy záporoztak rám a lángsapások, jégviharak, savfelhők és sztatikus orkárok. A hatalmas varázslatok robaja elnyomta a tömeg sikoltását. Aztán deus ex machinám munkába lépett, és én szépen visszakerültem erdauinba az ősi csatamezőtől pár mérföldnyire. Nem volt ugyan teljes siker, de páran talán elgondolkoznak a dolgról. Főleg arra vagyok kíváncsi, a helytartók mit szólnak hozzá.

A tábor mellől gyorsan kirtottam a nekrofunt, nehogy bárki más hasznát vegye. Aztán körüléztem, a nekrofun mindig jó vadászmező. Ezúttal nem kellett csalódnom. Egy szeksztáns egy férfitől, egy mérgezett vasnyíl G'run'dyggtól, egy manifesztátornyúlvány egy törpétől, kettő másik egy férfitől meg egy szvó ektoplazma. Vigan nézegettem a zsákmányt, amikor megláttam Don Caloni táborhelyét. Ez nem lehet igaz! Régi nagy vágyam válhat valóra. gyorsan írtam is egy verset a dolgról:

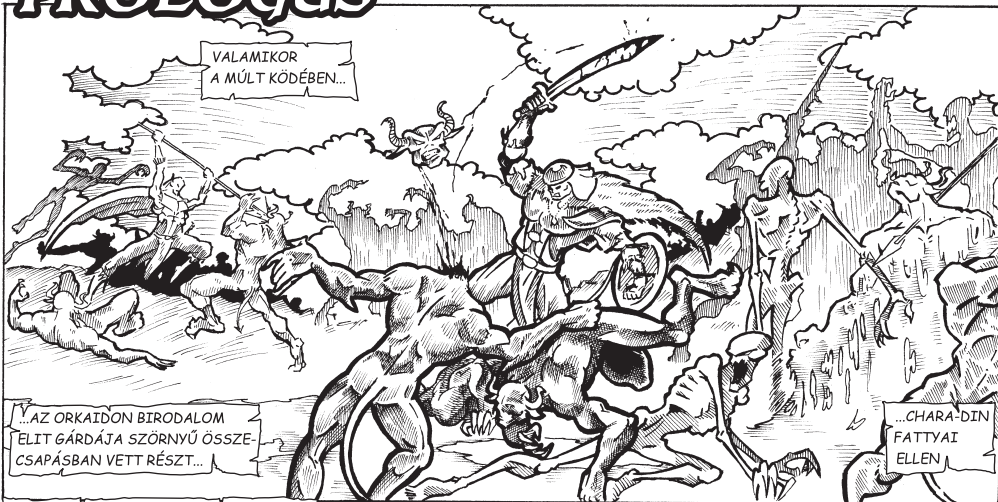
*Megszid majd az a jóatyád,
Ó Caloni, te híres Don,
Ha megszerzem alsógyatyád,
S alfeledt ott lesz szabadon.*

A költészet azonban nem tett jót másik istenek adta képességemnek. Sajnos belefutottam a csapdájába. Pech, de legközelebb már biztosan sikerülni fog. A (néhai) nekrofuntól csak pár lépésnyire volt a csatamező. Mindenhol rothadó hullák és rozsdás kardok díszítették a vidéket. Leah itt igazán otthon érezheti magát. Előkaptam nemrég szerzett ásómat, és nekiláltam turkálni. Alighogy belekezdtem, máris nekem jött egy csontváz, aztán egy zombi, aztán egy sírlédérc. Pont ebben a sorrendben is végeztem velük: csontváz, zombi, sírlédérc. Az áskálódnak meglett az eredménye (tapasztalataim szerint az áskálódnak mindig megvan): találtam egy még használható shurikent. Éppen folytatni akartam a régészeti tevékenységet, amikor egy csontváz lord dőcögött felém. Hamar belátam, hogy ez nem az én súlycsoportom. Átszaladtam a csatamező túlsó felére, és kicsit kifújtam magam. Megnézegettem jobban a hullákat. Az egyik csapat egyértelműen a Yaurr birodalmat képviselte, de mi lehetett a másik? Címerük egy csokor kígyót szorító kezét ábrázolt. Soha nem halottam ilyesmirtől. A tetemek közül kiválasztottam egyet, aminek még majdnem az összes csontja megvolt, és szépen látszott a páncélján a yaurr címer, aztán elmondtam az élőholt készítő varázslatomat. Siker: a csontváz megelevenedett, és várta parancsot. Elneveztem Boraxnak. Nem tűnik túl okosnak, az idomítás egy kis időbe fog teleni, de azt már holnapra hagyom.



PROLÓGUS

VALAMIKOR
A MÚLT KÖDÉBÉN...

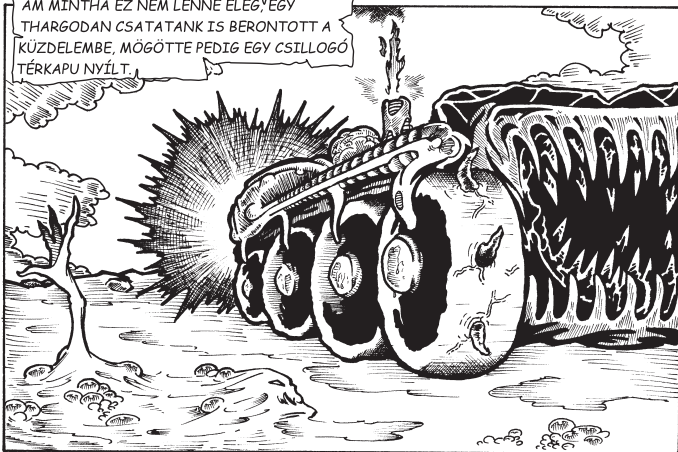


...AZ ORKAIÐON BIRODALOM
ELIT GÁRDÁJA SZÖRNYŰ ÖSSZE-
CSAPÁSBAN VETT RÉSZT...

...CHARA-DIN
FATTYAI
ELLEN

MÁR-MÁR FELŰLKEREKEDTEK, MIKOR EGY
HATALMAS THARGODAN TŰNT FEL A
HÁTTÉRBE, ÉS ÜVÖLTÉSÉVEL FELELESZ-
TETTE AZ EDDIG ELHULLT FÉRGEKET.

ÁM MINTHA EZ NEM LENNE ELÉG, EGY
THARGODAN CSATATANK IS BERONTOTT A
KÜZDELEMBE, MÖGÖTTE PEDIG EGY CSILLOGÓ
TÉRKAPO NYÍLT.



A KAPU PEDIG MAGÁBA SZIPPANTOTTA A FATTYAK
ELLEN HARCOLÓ GÁRDA EGYIK TAGJÁT.

KORGÓ SZIKRA,
A SAJÁT VILÁGÁBÓL
KISZAKÍTOTT HARCOS
LASSAN RAÉBREDT,
HOGY AHOL MOST VAN,
AZ SZÁMÁRA A
FELFOGHATATLANUL
TÁVOLI JÖVŐ...



FISHER 1996



SZIKRÁZÓ KORONA

RAÉBREDT, HOGY AZ ÚT VILÁGBAN BETEL-
JESEDETT CHARA-DIN ÁTKA, ÉS ELSZÁN-
TAN AZ ÉJSÁRKÁNY NYOMÁBA EREDT...

SZIKRÁZÓ

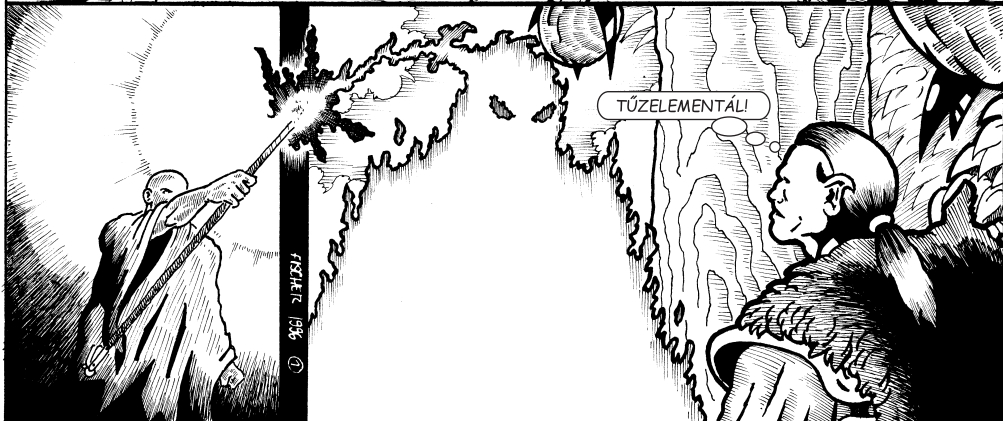


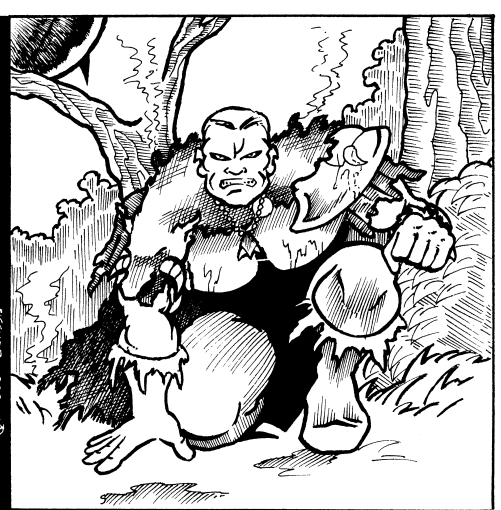
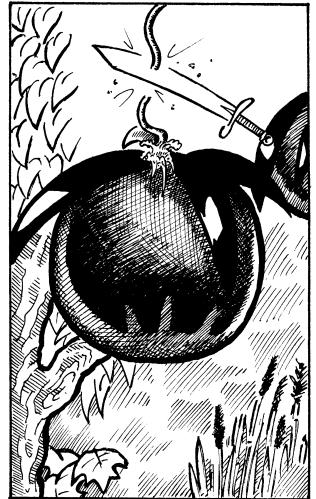
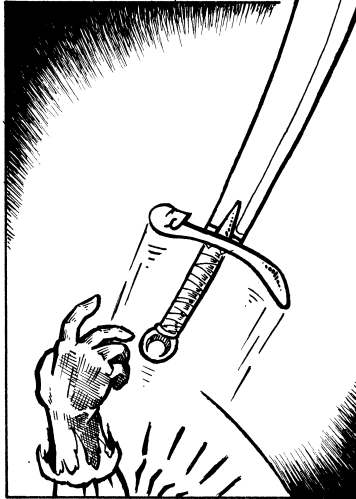
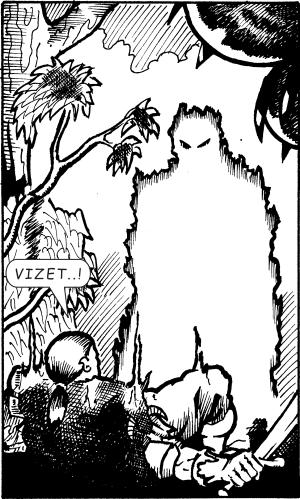
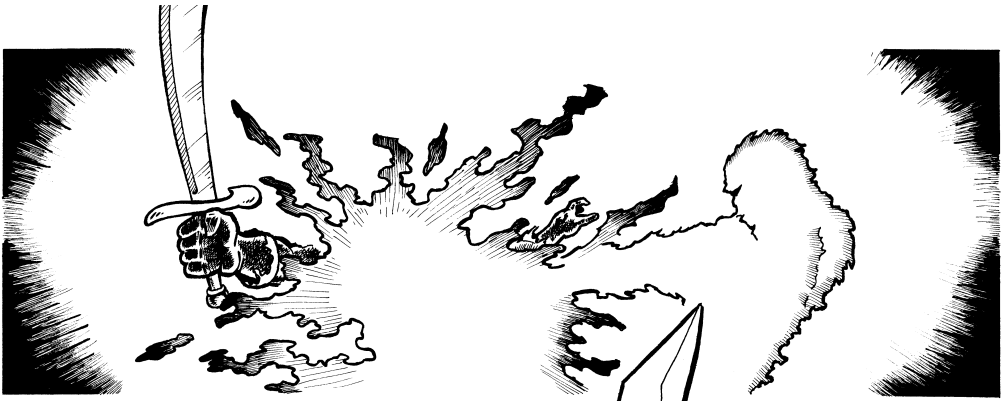
ERESZD EL A LÁNYT!

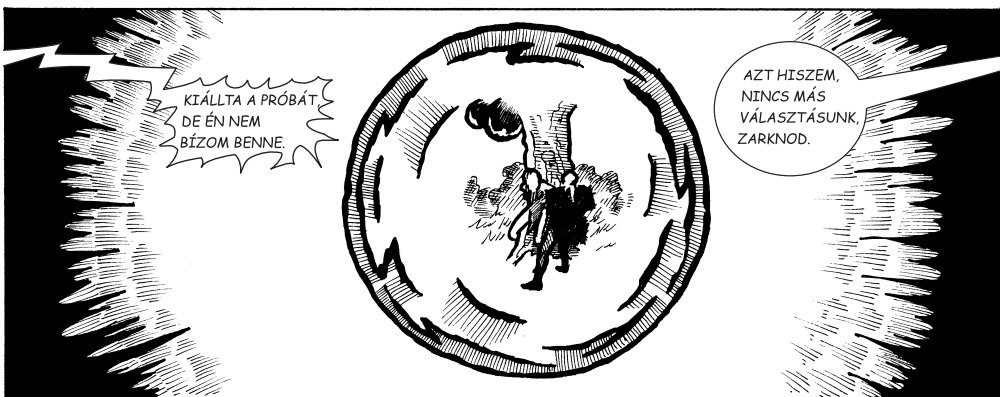
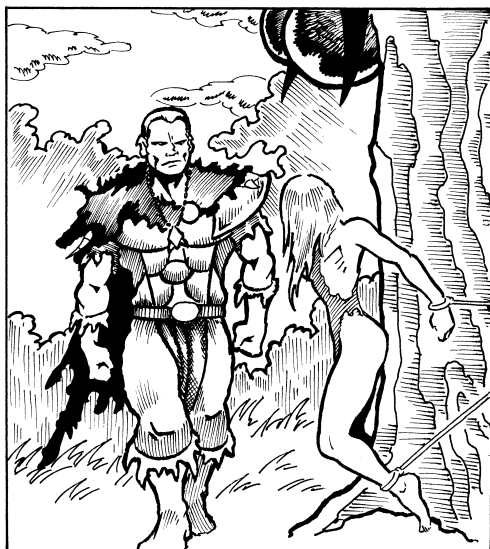
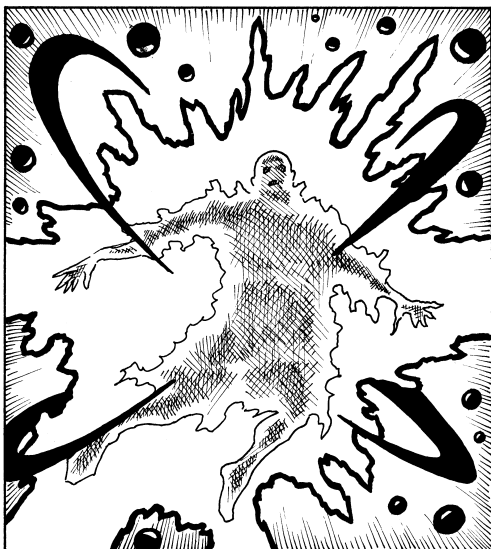
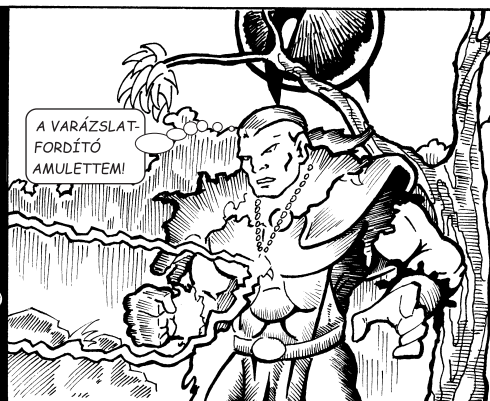
EGY ORKI?



TŰZELEMÉNTÁLI!







Mostanában sok kérdést kapunk arról, hogyan lehet megmenteni egy lényt, ha az 0 ÉP-re, vagy az alá került. Nos a szabálykönyv szerint ilyenkor azonnali varázslatok és hatások alkalmazhatók. Meg lehet menteni a lényeket Azonnali gyógyítással, Virágszimbólummal stb. Egy kalandozói szintlépés tárgya kijátásásával, vagy egy páncél kihozásával azonban nem lehet életben tartani. Ha a páncélt egy Közös Tudat segítségével rakjuk át egy másik kalandozóról, vagy a Szintlépést az Alanori futár hozza, szintén egy másik lényről, akkor megmentettük a kalandozónkat.

Áldozat

Ezzel a lappal kapcsolatban sok a félreértés. Kihozások a kezdeből nem dobhatsz tárgyat, csak az asztalról, a már kihozottak közül. Az így lépett szintek számának megállapításakor nem az számít, hogy mennyiért hoztad ki a tárgyat (pl. Olvasztókemence segítségével), hanem a tárgy alap

i d é z é s i

gyűjtőbe, hogy onnan passzívan a tartalékodba rakhasd egy kalandozódat. Itt sem lehet a kezdeből dobni lényt. Ezenkívül a lapon az szerepel, hogy passzivizálni kell a használatához, és passzív épületet nem lehet lényekkel lerombolni. Ez túl erősnek, és az épületek szabályaitól eltérőnek találtuk, ezért a Kiegyezett földet ezen túl NEM kell passzivizálni a használatához, de csak egyszer használhatod egy körben.

Támadhat-e egyszerre három lény egy épületet?

Igen. Bár a szabálykönyvben erről nem esik szó, de a magas struktúrális pontú épületeket másként nagyon nehéz leszedni, ezért bármennyi lény üthet egyszerre egy épületet. Egy lényt azonban továbbra is csak két másik támadhatja egyszerre.

Van a játékban egy Zanom és egy Vlagyimirem. A Zan felveszi egy Piromenyét alakját, majd az így kapott szörnyet elbűvölik. Mikor változhat a Zan, mi történik, ha más lappá alakul, és működik-e Vlagyimirem speciális képessége?

Azzal, hogy az ellenfél elbűvölte a szörny-Zant, ő lett a lap gazdája. A Zan csak az ő előkészítő fázisában változhat, neki kell a fenntartási költséget fizetnie (lapdobás), amennyiben más alakot választ neki, és az nem szörny, a Szörnybűvölés lelesik róla, és a lap az eredeti gazdájához kerül vissza. Amíg az ellenfelnél van a Zan, addig Vlagyimir speciális képessége sem működik.

A Meddőség hogyan befolyásolja a Tektonikus kvatánst?

Sehogyan. Amikor a kvatánst játékba hozod, akkor az épület, nem pedig szörny, tehát ha van már két lényed a játékban nyugodtan felépítheted. A csere fázisban továbbra is lényé tud alakulni, mivel ez nem lénykijátszás.

Ha az Uzbány kapott egy Mágikus gyorsítást, akkor két pókot vagy skorpiót sebezhet meg, vagy továbbra is csak egyet?

Az Uzbány a Mágikus gyorsítástól továbbra sem támadhat két lényt, tehát csak egy pókon sebezhet egyszerre 6 ÉP-t.

Mi történik akkor, ha egy Trollt kijelölök támadónak egy Kavadu ellen, erre az ellenfelem Vak örületet varázsol a trollra, ezek után pedig a Haralding férgem passzivizálásával hátrahozom a tartalékba?

Miután a Trollt kijelölted támadónak, az ellenfeled ki tudta rá játszani a Vak örületet. A rárakott varázslatok nem esnek le amikor visszaküldöd a tartalékba, ezért a Vak örülete a támadónak megfelelően a kör végén a gyűjtőbe kerül.

Ha a Kőkorszaki szakú Hosszú íjjal megsebez egy lényt, az kővé válik-e ilyenkor?

Nem. A kártya szövege nem teljesen egyértelmű, de a szakú csak az ütés fázisban megsebezett ellenfelét változtatja kővé.

A Zöldellő fa segíti-e a Virágszimbólum használatát?



Nem, mivel a Zöldellő fa csak lények regenerálását és gyógyító varázslatok kijátszását segíti elő, és a Virágszimbólum használata nem tartozik egyik csoportba sem.

Ha van két Vadászatom, hány szörnykomponenst nyerek ki a Százfogúval megölt szörnyekből és kalandozókból?

A Százfogú szövegében az szerepel, hogy a lény kártyájára írt szörnykomponensek száma duplázódik, tehát kalandozók esetében továbbra is 0 marad, olyan szörnyeknél, melyekben 1 szörnykomponens van, 2 lesz. Ehhez a két Vadászat még további 2 SZK-t ad, így a végeredmény kalandozóknál 2 SZK, egy komponenst tartalmazó lényeknél 4 SZK, 2 komponenst tartalmazó lényeknél 6 SZK stb.

Ha az űrposztomban 4 lény van egy Tatudob segítségével, és a dobót elpusztítják, mikor kell hátravinnem a feleslegessé vált lényemet?

Az űrposzt és a tartalék között csak a csere fázisban lehet mozgást végrehajtani, hacsak egy kártya szövege másképp nem diktálja. Tehát a következő csere fázisodban kell kihozni a lényedet.

Át lehet-e rakni egy mágiaimmunis lényre (pl. Vlagymir) a Járványt, vagy a Kataklizmát, ha azt már korábban kijátszották egy másik lapra?

Nem, mivel az átrakásnál is célpontot jelölsz meg, és egy mágiaimmunis lény nem lehet varázslat célpontja. **Passzív Csontvázat lehet-e regenerálni?**

A szabálykönyv 25. oldalán az szerepel, hogy az aktiválást kívánó speciális képességeket nem használhatják a passzív lények. Aktiválást kívánó képességek azok, melyekhez a lényt

passzivizálni kell vagy VP-t kell rájuk költeni, ilyen pl. a lehelet és a regenerálódás. Eddig tehát a szabályok szerint nem lehetett regenerálni passzív lényt. Azonban a játékosok egybehangzó véleménye szerint a regenerálódás ezzel nagyon legyengül, így ezt a szabályt megváltoztatjuk, és a regenerációval kivételt teszünk. Ezentúl passzív lényt is LEHET regenerálni.

Mi történik a szörnykomponensemmel, ha a Kincseskamrámat lerombolják?

Semmi, az összes komponensed megmarad.

Ha egy kalandozóm megölte az ellenfél egyik lényét, és elvette annak fegyverét, majd pár körrel később meghal, mi történik a fegyverrel?

Az eredeti tulajdonosának gyűjtőjébe kerül.

Mi történik, ha egy összefogott lénycsoportot kővé változtatnak?

A legközelebbi csere fázisban szétválaszthatod őket, de az egyiknek ott kell maradnia az űrposztban kővé válva.

Mi történik akkor, ha egy Piromenyét 1 ÉP-t lehel egy Zinthurgba, majd az ütési fázis előtt kijátszok egy Patakvért?

A Zinthurg belehal a Patakvérbe, így már nem tud visszaütni a menyétre az ütési fázisban.

DANI ZOLTÁN

CHARA-DIN VISSZATÉR

Frissen bontott paklik versenyé

Az előző számból sajnos technikai okokból kimaradt ez a versenyhirdetés, de remélhetőleg még mindenki időben értesül erről az egyedi és izgalmas versenyről.

1996. augusztus 24-én (szombaton) a Beholder Bt. újabb „frissen bontott paklik versenyét” rendez. A küzdelem érdekessége, hogy itt lehet majd először kapni a Chara-din kiegészítőt, amellyel már játszani is kell a rendezvényen. A versenyre egy alpakli és két csomag Chara-din kiegészítő megvásárlásával lehet nevezni, és mindenki csak azokat a lapokat használhatja, amelyek ezekben paklikban voltak. A szokásostól eltérően a minimális pakliméret 30 lap, és nem érvényes a négy szín korlátozás. A svájci rendszerű viadalon minden meccs tétre megy, azaz a játszma végén nyersz egy-egy lapot, amelyeket felhasználhatsz a paklid erősítésére. A díjak közt rengeteg Chara-din kiegészítő és újfajta ultra ritka lap is szerepel.

Helyszín: Kondor Béla Közösségi Ház, 1181 Budapest, Kondor Béla sétány 8. (megközelíthető a piros 136-os busszal, Kőbánya-Kispesttől hat megálló).

Kezdesi időpont 10 óra, nevezni 9-től lehet.



A számítógépes és szerepjáték találkozó keretében újabb HKK versenyekre került sor. Pénteken frissen bontott paklik versenyen próbálhatták ki a tudásukat és szerencsésüket az érdeklődők. Az első helyezett itt Kis Borsó Csaba lett. Szombaton egy szokványos svájci rendszerű viadalra került sor, amely nagy küzdelmeket hozott. A végén hárman álltak az élen ugyanannyi ponttal, és kölcsönösen döntetlenül játszva egymással. A Bucholds pontok alapján harmadik helyezett, Dani Zoltán paklija a gyorsaságra épült. A szokásos „futó” paklitól eltérően Tharr nem szerepelt a színek között, helyette Sherantól az Egszterítés, Gyilkos mókus, Óriás skorpió és Sheran lázadása keserítette meg az ellenfél életét. A második helyezett Szili Attila paklija egyedi volt a pesti versenyzők között, és bár Szegedről többen érkeztek ugyanazzal az ötlettel, de ő volt az, aki remekül, szinte hiba nélkül játszva tudta kihasználni az összeállítás erejét. A szokványos bűbájpakli-alap mellett, talán az egyetlen eltérés itt is a Tharr-Sheran csere volt, az

Agytaposás helyett Járványok és Élő útvesztő segítették a védekezést, amíg az egyfolytában rejtőzködő Toborzásgátló Vlagyimirrel megölte az ellenfeleit. Az első helyezett Sass Tamás lett a szokásos bűbájpaklival. Íme az összeállítása: 3 Tudatrombolás, 3 Direkt kontaktus, 3 Szörnybűvölés, 3 Bűbájmásolás, 3 Illúziósárkány, 3 Örök kábulat 3 Manacsapda, 3 Gömbvillám, 3 Griffönix, 3 Tisztítóűz, 3 Agytaposás, 3 Ellenvarázslat, 3 Agybénítás, 3 Gyenge ereje, 3 Influenza, 3 Instabil szingularitás

Vasárnap egy úgynevezett „Hatalom korlátozása” versenyre került sor, melyen a szokásostól eltérően nem lehetett ritka lapot használni, másban nem különbözött a normális viadaloktól. Miután a bűbájpaklik nagy része ritka lap, ezért elsősorban hordákra lehetett számítani, ami be is vált. Egyetlen olyan paklit láttam, mely bűbájokra alapozva a végén Villámszimbólummal ölte meg az ellenfeleit, végül a mezőny vert felében végzett. A hordáknak két alaptípusa volt, melyet azután mindenki ízlés szerint variált. Az egyik a Garokk-Gorombilla típusú „futó” pakli Fairlighttal támogatva. Ezek közül sokan az Űt-közet-Széthúzás a bandában kombót használták a lény-

ölésre. A hordák másik típusa a Leah pakli volt, ezt is mindenki a szájze szerint alakította. A versenyt végül Dani Zoltán nyerte Leah seregével. Az összeállítása: 3 Óriás Patkány, 3 Sírildérc, 2 Tetemember, 3 Zombi, 2 Mélységi grittang, 3 Csontváz, 1 Óriás csontváz, 1 Félelemjáró, 3 Troll, 3 Leah oltára 3 Sötét halál, 1 Szívroham, 3 Manacsapda, 3 Tisztítóűz, 3 Gyenge ereje, 3 Agybénítás, 1 Ellenvarázslat, 3 Tüskepajzs, 1 Villám szimbólum.

A verseny során fontosnak bizonyult a kiegészítő is: 3 Oltár eltörlése, 3 Árulás, 1 Élőholt pusztítás, 1 Mélységi grittang, 3 Az élet szava, 3 Mágia törés, 1 Szívroham, 3 Leah csontmarka, 2 Ellenvarázslat.

A második helyen holtverseny alakult ki, mivel egy adminisztrációs hiba miatt a Bucholds pontokat nem lehetett kiszámolni. A holtverseny résztvevői és paklitípusai: Kovács Ákos (futó), Bujnoczki Ádám (futó), Sass Tamás (futó), Klenovszky András (Leah) és Németh Kálmán (Leah). A harmadik helyezett a verseny rendezője és támogatója, Húsvéti Árpád lett.

Az egyébként élvezetes versenyeken a bonyodalmakat az okozta, hogy szombaton és vasárnap is az első pár forduló után többen hazamentek, részben a sikertelenség miatt. Ez egyrészt adminisztrációs problémákat okozott a sorsolóprogramban, másrészt holtverseny esetén az ún. Bucholds pontok azt mutatják meg, hogy az adott versenyző ellenfelei hány pontot szereztek. Azaz ha valaki elmegy és nem szerez pontot, azzal a végső eredményt befolyásolja, amint az szombaton meg is történt. Ezért kérek mindenkit, ha elmegy egy versenyre, azt játssza is végig, mert esetleg ezen múlik a ritka lap sorsa. -Z-



Szeptember 28-án, szombaton HKK versenyt rendezünk a már megszokott helyszínen, a Kondor Béla Községi Házban (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). A verseny a szokásos szabályokkal kerül megrendezésre, egyetlen egy dolog kivételével. Ezúttal mindenki három meccset játszik az ellenfelével, így jóval nagyobb szerepe lesz a kiegészítő paklinak, és ritkább lesz a döntetlen. Kezdesi időpont de. 10 óra, nevezés 9-től. Nevezési díj: 360 Ft. A viadalon hatalom pontokat is lehet szerezni.

BEHOLDER BT.

A HATALOM SZÖVETSÉGE

A szövetséggel kapcsolatban egy-két dolog tisztázásra szorul, mivel sokan nem olvasták a leírását az áprilisi Krónikában, és menet közben is felmerült pár probléma. Tehát a szövetségbe a Beholder Bt. által támogatott versenyeken lehet nevezni, illetve a Bt-nél levélben. A féléves tagsági díj 300 Ft; az első „fél év” 1996. december 31-ig tart. Ezalatt az idő alatt minden, a Bt által támogatott versenyen 20% kedvezményt kapsz a nevezési díjból. Az olyan versenyeken, melyeket a Bt. támogat, és legalább harminc induló van, szerezhetsz hatalom pontokat. Ezidáig négy ilyen verseny volt, a májusi színelőnyös viadal a Bt. rendezésében, a májusi nyíregyházi, és a júliusi Flag party normál és „Hatalom korlátozása” versenye. Amennyiben augusztus 11-én Debrecenben volt legalább 30 induló (ezt a cikk írásakor még nem tudom), ott is lehetett hatalom pontokat szerezni. Az egyes versenyeken kapott hatalom pontjaid megmutatják, hogy hány százalékát szerezted meg a versenyen elérhető pontoknak. Ha két vagy több csoportban rendezik a versenyt, az első és harmadik helyért vívott mérkőzés nem számít megszerezhető pontnak, csak a csoportmérkőzések. Minden versenyen az első helyezett további **5**, a második **3**, a harmadik **1** hatalom pontot kap. Az általános, hétfordulós versenyen a következő pontokat lehet szerezni: 7 pont = 100 hatalompont; 6,5 = 93 hp; 6 = 86 hp; 5,5 = 78 hp; 5 = 71 hp; 4,5 = 64 hp; 4 = 57 hp; 3,5 = 50 hp; 3 = 43 hp; 2,5 = 35 hp; 2 = 29 hp; 1,5 = 21 hp; 1 = 14 hp; 0,5 = 7 hp. A versenyzők között a félév végén kialakul egy végső sorrend. Sokan úgy gondolják, ha a nyilvántartási lapjukra nem íratnak rá egy rosszabb eredményt, az nem fog hivatalosan számítani, azonban csak akkor lehet pontot szerezni egy versenyen, ha a tagok eredményeit én megkapom a szervezőktől, ami követelmény ahhoz, hogy a Bt. támogassa a viadalt. Ekkor én az összes tag pontszámát beírom az adatbázisba, tehát az nem számít, hogy te nem íratod fel a lapodra. A nyilvántartási lap három

célt szolgál. Egyrészt, hogy te is tudd otthon követni a pontszámmaidat, másrészt reklamációs alap, ha esetleg tévedés miatt az adatbázisban egy rossz eredmény szerepel valamelyik versenyről, harmadrészt igazolja a tagságotad amikor a nevezésnél a kedvezményt kéred. A játékosok kérésére a félév végi eredmény kiszámolása nem úgy fog történni, ahogy eredetileg terveztük, tehát átlagolva a versenyeken szerzett hatalom pontjaidat, hanem kiválasztjuk a legjobb 5 eredményedet (ha kevesebb van akkor annyit), és elosztjuk öttel. Az öt eredményből legalább egyiket a Beholder Bt. által rendezett versenyek valamelyikén kell elérni. A félév végén nyereményekkel díjazzuk a legjobb, a legtöbb versenyen indult, és a legjobb női versenyzőinket. A szövetségnek egyre nő a népszerűsége, jelenleg 53 tagot számlál.

Kaptunk visszajelzést arról is, hogy a június eleji debreceni verseny későn lett meghirdetve, mivel a Krónika csak egy-két nappal előtte jelent meg. Ez nem a mi hibánk volt, sajnos a szervezők nem jutatták el időben hozzánk a verseny hirdetését. Ezzel kapcsolatban ismét felhívom a versenyszervezők figyelmét, hogy két hónappal rendezvény előtt juttassák el hozzánk a pontos információkat, mivel csak ebben az esetben tudjuk garantálni a hirdetését.

Végezetül, melyik versenyeken lehet hatalom pontokat szerezni a közeljövőben: augusztus 24-én és szeptember 28-án a Beholder Bt. által rendezett versenyeken biztosan, ezenkívül ha lesz 30 induló, akkor szeptember 24-én Győrben az egyes versenyen (a párosan csak a nevezési kedvezmény érvényes), és szeptember 14-én Százhalombattán. Tervezünk ezenkívül versenyt októberben, novemberben, és decemberben is, ezeket a részleteit egy későbbi Krónikában olvashatjátok.

További jó játékot mindenkinek!

DANI ZOLTÁN

Helyreigazítás a Chara-din kiegészítővel kapcsolatban: A térkapu nevezetű lapról sajnos lemaradt a „kegy” ikon

A Holdbázisban (Budapest, Nagydíófa u. 5.) csütörtök délutánonként rendszeresen tartanak HKK ill. Magic versenyeket, ezek egyike volt az első HKK Tisztító tűz verseny. Ennek különlegessége, hogy minden, a gyűjtőbe került lapot meg kell semmisíteni. Az ilyen versenyek lényege éppen ezért inkább a látványosság, a szórakozás, semmint a végsőig kiélezett küzdelem. 7 játékos volt olyan elszánt (őrült?), hogy benevezett, a nézők ennél többen voltak. A versenyzők közül Novák Gábor vívta ki a legnagyobb elismerést: megnyerte a versenyt, s ami talán ennél is fontosabb: Szörnybűvöléssel és Illúziósárkánnyal játszott. Mindkét fajta, egyenként is legalább 2000 Ft értékű lapjából megsemmisült egy-egy, természetesen ő kapta a legrágább lapot feláldozó játékos különdí-

ját is. A verseny 2. helyezettje Sass Tamás, a 3. Cziráki Zsolt lett. A kártyák igen változatos módokon lettek az enyészeté: a kommerszebb eljárások a széttépés és az elégetés voltak (elég büdös is lett ez utóbbi miatt), de volt acetonnal leoldás, kólába mártás, össze-vissza tüzgélés, és készült Ellenvarázslatos-sajtos melegszendvics is. A pálmát itt Meingast László vitte el: ketchuppal, sóval, borssal megfűszerezte, és megette Gyilkos mókusát (FIGYELEM: ezt amúgy NEM ajánlom senkinek!) Nagy sikert aratott a Roxati zárfaló is, tekintélyes mennyiségű lapot adott át az elmulásnak. A versenyzők kivont lapokat és 2. kiadású paklikat nyertek (mindenkinek kapott valamit), ezeket a Holdbázis és a Beholder BT. ajánlotta fel.

MAKÓ BALÁZS

Tisztító tűz
Holdbázis, Július 4.

KOMBÓK

A Chara-din kiegészítő megjelenése rengeteg új kombót, paklitípust vet fel, ebből mutatnék némi előzetest. Elsőnek néhány kombináció, amiket a tesztelés során fedeztünk fel (a tesztelés egyébként több hónapig tartott).

- Zu'lit erőtere vagy Az univerzum kifordítása + Amniosz-fa vagy Aranytojást tojó tyúk vagy Gyöngymangó bokor
- Vízementál + Órvény
- Fairlight trükkje vagy Tormikus egér vagy Az idő kereke + Ködmangó vagy Gránit őrszobor
- Okulúpaj átka + Kristálygömb
- Áldozat a holnapért + Mentesség
- Fairlight trükkje vagy Tormikus egér vagy Az idő kereke + Avatárt dobunk + Feltámasztás (Figyelem: a kijátszási feltételnek így is teljesülni kell, de 7 VP-t megspóroltunk)

Ti biztosan olyanokat is ki fogtok találni, amikre mi álmunkban sem gondolnánk, kérjük a frappánsakat írjátok meg! A pakli, amit szeretnék megmutatni, az a fajta, ami szerintem Chara-din színből az embernek először jut az eszébe: horda – természetesen fattyakkal. A négy fattyas lap: Chara-din fattya, A fattyak teremtése, szaporítása és visszatérése, amellet, hogy különösen szép a képtük, irdatlan mennyiségű fattyat bír generalálni, tesztelésen nem volt ritka a 30-40 fatty sem. És ha az ellenfél nagy nehezen kiirtja őket: visszatérnek! Tegyük be még kis költségű Chara-din lényeket: ilyenek bőven vannak, én most a Molad szellemet, Ében harcost, Drónkeselyűt (a saját fattyak erősítik!) és Chara-din macskáját (épületek miatt, ld. később) választottam. Emellett jöhet 2 Okulúpaj (lapjaim jelentős része az ősi, gonosz isten, VP-m könnyen összejön, és fattyak eldobásával leírhatom az ellenfél nagyobb lényeit), a fattyákészítő varázslatok védelmére Destabilizátor. Ez így önmagában életképes lenne, ha beraknék sok lénypusztítót,

Mágiatörést, esetleg még egy-két lényt. Én azonban megkavartam kissé a dolgot, és behozom a tornyokat: Az élet, halál és teljesség tornyait. Nem rossz, amikor 10 lényem kap egyszerre +1 ÉP-t vagy seb-zést. Persze Falak ereje is kell, és jópofa A sokaság ereje. Szükséges még Lélekszívás, Gömbvillám, Chara-din lesújt, és kész is a Chara-din-Raia-Tharr-Leah pakli. (Ha baráti partiban 4 szín korlátozás nélkül játszotok, ki ne hagyj az Illúziópalotát!)

- 3 Chara-din fattya
 - 3 Fattyak teremtése
 - 3 Fattyak szaporodása
 - 3 A fattyak visszatérének
 - 3 Molad szellem
 - 3 Drónkeselyű
 - 3 Ében harcos
 - 2 Chara-din macskája
 - 2 Okulúpaj
 - 3 Destabilizátor
 - 3 Az élet tornya
 - 3 A halál tornya
 - 2 A teljesség tornya
 - 2 Falak ereje
 - 2 A sokaság ereje
 - 2 Lélekszívás
 - 2 Chara-din lesújt
 - 2 Gömbvillám
- Összesen 46 lap.

Hogyan játszunk ezzel a paklival? Nos, az elején a feladat: termeljünk rengeteg lényt, lehetőleg sok fattyat, és próbáljuk lerohanni az ellenfelet. Fattyak teremtésével mindig 3-at készítsünk, hacsak nincs nagyon kevés ÉP-nk. Három fattyat már érdemes szaporítani, extrém esetben kettőt is. Ha elég sok fattyunk lett, ne féljünk feláldozni őket a harcban (főleg ha van drónkeselyűnk is), a visszatéréssel úgysis újra jönnek majd. Ha lehet, az ellenfél lényeit saját lényeinkkel öljük le (kettő egy ellen), kevés lénypusztítónkat az igazán kemény ellenségekre tartalékoljuk. A Chara-din lesújt-ot csak végszükségben használjuk lények ellen, hiszen ezzel tudunk bübájt, épületet, tárgyat leszedni.

Ha az első roham nem eredményes, és elkezdi „beállni” a játék, akkor jöhetnek az épületek, A sokaság ereje ill. Okulúpaj. Ha lehetőségünk van rá, érdemes A teljesség tornyát önmagában is felépíteni, hiszen ha később behúzzunk egy másik tornyot, olcsóbban felhúzzhatjuk, és rögtön kettőt fog érni! Ha nem elég hatékony a pakli, vegyük ki a mókából berakott Sokaság erejéket, s rakjunk be lény-, tárgy-, vagy bübájpesztitást. Ha azt látjuk, hogy gyűlnek a szörnykomponenseink, ideális a Bémágia. A pakli legszebb vonása a fattyúsereg, igyekezzünk ezt létrehozni. Legnagyobb ellenszere a tömegpusztító varázslatok. A járvány kivédésére egy sokak által ismert trükk: az előkészítő fázisunkban a járványt átrakjuk egy olyan tartalékban lévő lényünkre (ha az ellenfélnek nincs), amelyekben van szörnykomponens, majd feláldozzuk. Így két lény árán bár, de megszabadultunk ettől az undorító laptól.

Természetesen Chara-din-ből még tömördek féle pakli összerakható (pl. Térkapu-Martian-nagyobb lények), ezekről később szólnok. Mindenkének jó kísérletezést, s gyilkos paklikat kíván:

MAKÓ BALÁZS



HOGYAN CSINÁLJAM



Sokan rövidnek tartották a következő hónap 15-ére szóló határidőket, rövidnek tartották. Ezen megpróbálunk úgy segíteni, hogy az újság megjelenését előbbre hozzuk, miközben a határidők továbbra is maradnak a régiék. A legutóbbi rejtvényénél pedig vártam még pár napot, hogy a megkésett megoldások is beérjenek. Következzen tehát a júniusi feladvány megoldása:

1. Savas üvegcsével leszedem a dözmöngőt. (10 VP)
2. Az ellenfelem kijátssa a Hódolat Raianak-ot és gyógyul 5 ÉP-t, így 18 ÉP-je lesz. Marad 2 VP-je, mivel az indukátor miatt eggyel olcsóbb volt a varázslata.
3. A Villám szimbólummal magamba lövök egyet, így 1 ÉP-be kerülök, és ki tudom játszani az Utolsó esélyt, aminek következtében 18 ÉP-m lesz. (-3 - 4 = 3 VP)
4. Kijátsszom a Szürkeállomány aktivizálását, maradt 1 VP-m, így 1 ÉP-be és 18 VP-be kerülök. (18 VP)
5. Bosszú az ellenfélre, aki sebződik 5-öt. (-5 = 13 VP)
6. A Haarding-féreg hátraküldi Eliánát, aki passzívan a tartalékba kerül, majd egy Fordulattal aktivizálok. (-3 - 1 = 9 VP)
7. A 3 szörnykomponensemért (2 + a dözmöng) kirakom a Valsalt bunkót Eliánára, akinek így a védekezési bónusszal 7 lesz a sebzése, és megvadítom. Ellenfelemnek ekkor már csak 6 ÉP-je van. (-5 = 4 VP)
8. Végül kegyelemdőfésként hozzávágom a Valsalt bunkót a Gyilkos fegyverrel, ami 6-ot sebez rajta, és meghal. (-4 = 0 VP)

Egy alternatív, az előzőtől alig különböző megoldás, ha nem löjük le az üvegcsével a dözmöngőt. Az ellenfelem ekkor 19-be gyógyul, de a végén még hozzádobom az üveget. A harmadik szörnykomponenst pedig a magszim szerzi, aki lecsapja a dözmöngőt a harci fázisban.

Ezt a kettőt fogadtam el helyes megoldásnak, azonban a szemfüles játékosok észrevették, amit mi már csak későn, hogy ha Eliánát passzívizálja az ellenfél a Fordulat után, akkor meghalt a dolog. A hibás megoldások nagy része arra alapult, hogy a Valsalt bunkót az Élőholt mágus kapja, aki az ellenfél őrszertjének kiürítése után beüt. A hiba ott van, hogy az ellenfél 1 VP-ért ki tudja játszani a Lassítást, így a mágus nem tud előremenni az őrszertba.

A nyerteseink ismét egy-egy kiegészítővel lettek gazdagabbak: *Tóth István* Kaposvárról, *Nagy Attila* Törtelről, és *Abbas Krisztián* Budapestről. Gratulálunk!

Az új feladvány:

A te köröd van, a húzási fázisod után vagy. Van 1 ÉP-d, 2 szörnykomponensed, és 20 VP-d. Az ellenfelednek 5 ÉP-je van, de sem szörnykomponense, sem VP-je nincs. Nyerd meg a játszmat ebben a körben!

Határidő: 1996. szeptember 15.

A zárójelben levő betűk az istenekeket jelentik, a *-gal jelölt lapok leírását a túloldalon megtalálod a feladvány ábrájával együtt. A „C” Chara-dint jelenti, a **-gal jelölt lapok a Chara-din visszatér kiegészítőből származnak.

DANI ZOLTÁN

A kezdedben levő lapjaid:

- Tapasztalatcsere (E)
- Bűbájlöpás (E)*
- Bűvölés (E)
- Helytartói jogar (R)**
- Napfókusz (R)**
- Áldomás (R)
- Az erő ökle (T)
- Mágikus támadás (T)
- Tatudob (T)
- Vérbeli borzongás (D)
- Árulás (D)
- Taumaturgia (-)

A játékban levő lapjaid:

- Világítótorony (R)
- Bölcsesség (-)*
- Csala-csíny Csilla (E)
- Szintlépés (-)

Minden lapod aktív, Csilla az őrszertban van, és rajta van a Szintlépés.

Az ellenfél kézben levő lapjai:

- Leah megcsúfolása (E)**
- Az elme főlénye (E)

A játékban levő lapjai:

- Fal (R)
- Visszacsatolás (R)*
- Alex Vampirsson (L)
- Sötét ceremónia (D)
- Martian (C)**
- Proteinfecske (E)
- Átokkő (L)

Minden lapja aktív. A lényei az őrszertban vannak, a ceremónia Alexen van, az átokkő a Proteinfecsken.

ELLENFÉL ÁLLÁSA 5 ÉP

A TE ÁLLÁSOD 1 ÉP, 20 VP, 2 SZK

Ellenfeled lapjai



Leah megcsúfolása:
Elentios, azonnali, költsége 1. Célpont játékos gyűvöl annyi EP-t, hogy pontosan 1 EP-je legyen. Csak akkor használható, ha a célpont játékosnak 1-nél kevesebb EP-je volt.

Martian: Chara-din, kalandozó, költsége 9, SB: 3, EP: 3. Ember, mágikus védekezéssel. Kegy lap. Ha aktív, minden Térkapu strukturális pontja 2-vel több. Passzíválva kijátszható egy Térkaput a kezedből költsék nélkül.



Ellenfeled örposztja

Helytartói jogor:

Raia, tárgy, költsége 2. Célpont lénynek ad +2 szintet (sebzést, EP-t is), KF-elni kell.

Napfokusz:

Raia, azonnali, költsége 0. Kapsz 1 VP-t, plusz annyit, ahányas a Taumurgia szakértelmed. Ezt reakcióként is megteheted, és utána játszhatasz még ki reakció lapot az ellenfél lapjára. A VP-t a körben el kell költened, különben elvesz.

Te lapjaid

Te őrszotod

Bölcsesség:

sztitelen, szakértelem, költsége 3. Minden kalandozó kap +1 szintet, ami sebzést és EP-t nem ad, csak speciális képességet.

Bűbájolás:

Elenios, bűbáj, költsége 4. Célpont bűbáját mostantól úgy kell tekinteni, mintha te lennél a gazdjára. Ha célpontot kell neki választani, újat választhatsz.

Bölcsesség **szakértelen** **szakértelen**

Minden kalandozó kap egy szintet, akik képesen szempontból szintet. „Az erők nem azonnal nyilvánulnak ki.” – Haldor mezt

Világítópróm **szakértelen** **Raia**

Borítókör megvezetőd egy másik játékos székében lévő lapokat. „Bár a világítópróm a Raia a más.”

Helytartói jogor **Raia**

Kijeztesszék célpont elrendelését, ha a körben van a helytartói jogor. 2 szintet (mind egyben +2 sebzést és +2 EP-t is) kell eladni.

Napfokusz **Raia**

Kap 1 VP-t, plusz annyit, ahányas a Taumurgia szakértelmed. Ezt reakcióként is megteheted, és utána játszhatasz még ki reakció lapot az ellenfél lapjára. A VP-t a körben el kell költened, különben elvesz.

Aldamás **Raia**

Minden tárgyad kért kap +1 sebzést és +1 EP-t a kör végén. „Az általános szabály az, hogy minden tárgy, amit megveszel, megveszt.”

Bűbájolás **Elenios**

Célpont bűbáját mostantól úgy kell tekinteni, mintha te lennél a gazdjára. Ha célpontot kell neki választani, újat választhatsz.

Vezető borzongás **Dornduon**

Célpont őrszotodot egy általad választott lény viszemmel. „A győzelem a győzelem. Ez az az erő, ami mindig nyert.” – Shuphor

Taumurgia **szakértelen** **szakértelen**

Bizonyos varázslatok hatásait erősíti. Er mind fel van tüntetve az adott körben.

Mágikus álmás **Thar**

A célpont lény ezen a körben megpróbál megérteni a célpontot. „A mágikus álmás a célpontot megpróbálja megérteni.”

Bovócs **Elenios**

Célpont lény ad egyet a tárgyad köről (a választandó ki, amelyben egy másik lapot is megveszelhet).

Az érzés **Thar**

Ahány VP-t költesz, a célpont kért sebzése annyival megnövekszik. „Aldamás az érzés, az érzés az érzés.”

Tapasztalatsere **Elenios**

Célpont lényét csak elfogadod, de a lény csak akkor fogadja meg, ha a célpontot a lény választja. „A tapasztalatsere a lény választja a lényt.”

Arulós **Dornduon**

Egy őrszotodot két lény a körben fogadja meg. „Az őrszotodot a lény fogadja meg.”

Ártalmos **Thar**

Ha a támadó hurokjára az őrszotod van, akkor egyet több sebzést kapsz. „Az ártalmos a támadó hurokjára az őrszotod van.”

GALAKTIKÁNAK TÖRTÉNELME

(Lapunk abban a szerencsés helyzetben van, hogy a cerebrita Om, a Taragoni Birodalmi Akadémia ismert professzora elfogadta felkérésünket, és röviden, minden hajózó faj számára elfogadható, érdeklődés formájában felvázolta előttünk a lakott világűr történelmét.)

A csillagok közötti jeges űr végtelenjét átszelő hajók kapitányai gyakran töltenek hosszú, szótlán órákat a központi képernyő előtt állva. Ilyenkor furcsa gondolatok merülhetnek fel a szemlélődő űrhajóban. A távoli napok dermesztő fénye kérdéseket vet fel, és ezekre a kérdésekre olykor roppantul nehéz válaszolni.

Kik vagyunk? Mi a létezésünk célja? Mi az életünk értelme? Honnan jöttünk, és hova tartunk? Az utazó gyakran jelentéktelen senkinek, parányi porszemnek éri magát a fenséges világegyetemhez képest. A kétely néhez óráiban sokat segíthet, ha a természet vak erejével az Értelme nagyságát állítjuk szembe. Induljunk együtt egy rövid utazásra Galaktikánk múltjába!

Ha ma, a Modern Időszámítás Szerinti (MISZ) 207. galaktikus egységéből visszatekintünk a múltat elborító sűrű homályra, akkor először is fejet kell hajtánunk a sok milliárdnyi értelmes lény előtt, akik a legsötétebb évezredekben is magasra tartották az Értelme és az Együttműködés fákláját. Az értelmes lények útja hihetetlen nehézségeket tartalmazott, minden nap háborút jelentett a könyörtelen természet ellen. Csak a legbátrabbak és a legrátermettebbek maradhattak életben. Az Értelme azonban mindig diadalmaskodott.

Galaxisunknak csupán töredékét ismerjük. Nincsenek pontos adataink a galaktika lakott bolygóinak számáról. Az ismert értelmes fajok száma a közhiedelemmel ellentétben nem hét, hanem legalább ötszáz. A fajok nagy része azonban még csak saját naprendszerét sem tudta, vagy akarta elhagyni. Velük nem nagyon szokás foglalkozni. Bár elméleti számítások szerint csak minden ezredik nap rendelkezik olyan bolygókkal, amelyek alkalmasak az ezerarcú élet valamelyik formájának befogadására, ám a benépesített, és csak részben feltérképezett világok száma minden képzeletet felülmúl. Csupán a csillaghalmazunk központi zónájában elhelyezkedő Galaktikus Szövetség, vagy ahogy itt, kint a Peremvidéken nevezik, a Birodalom több, mint egymillió lakott világból áll.

A Peremvidék, a Perisphera enciklopédiája pedig hárommillió lakott rendszert sorol fel.

Ezek az adatok persze megbízhatatlanok, hiszen jó részt még a mezon háborúk előtti felmérésekre támaszkodnak. A csillagok nem kis része szerepel a holtérképeken, de bármelyik űrhajóssal megtörténhet, hogy egy rosszul kiszámított hiperugrás után egy feltérképezetlen, teljesen ismeretlen naprendszerben bukkan elő.

Értelmes lények mindig voltak, és mindig lesznek. Csillagközi birodalmak épülnek fel, és foszlanak semmivé. A civilizációk virágzását és hanyatlását mintha csak a Természet törvényei szabályoznák. Oly keveset tudunk a letűnt korszakokról, hogy a kezdeti ködös idők krónikáit leginkább a legendákra és a tiszta logikára támaszkodva írhattuk meg.

A galaktika általunk ismert szektorának története, a legendás Őskor a Galaktikus Időszámítás kezdete Előtt (GIE) mintegy egymillió évvel vette kezdetét, amikor az Első Értelmenek nevezett ismeretlen erő felkereste a cerebriták állítólagos ősbolygóját. Az űrcápa hagyományok ugyan arról szólnak, hogy ekkoriban ők már legalább tízmillió esztendeje az űrt járták, ám erre semmi bizonyíték sincs. Az értelmes fajok egyébként is mindent megtesznek annak bizonyítására, hogy éppen ők voltak az első űrjáró faj. Ezt mi cerebriták gyerekes naivitásnak tartjuk.

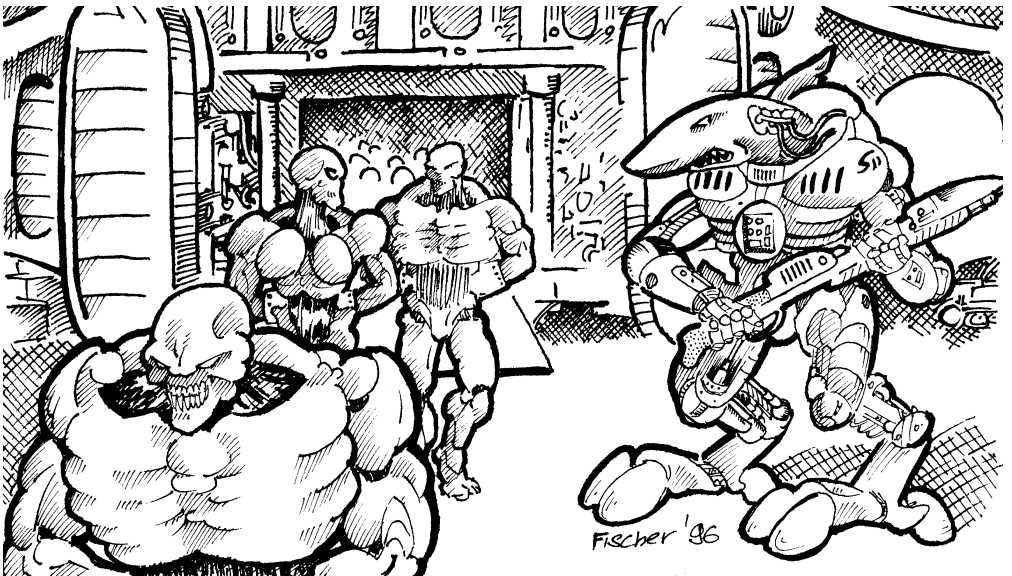
A cerebriták a következő százezer évet azzal töltötték, hogy kezdetleges plazmahajtóművekkel felszerelt hajóikkal elhajózzanak a közeli csillagokhoz. Ezen őseink viselkedésükben sokkal közelebb álltak a mai cápákhoz, vagy emberekhez, mint hozzánk. Körülbelül GIE 800 000-ra tehető az archaikus cerebrita kultúra első válsága. Ekkor jelenik meg a ma már teljesen elfeledett Fáklyahordók filozófiája, amelyik valószínűleg a cerebriták faji felsőbbrendűségét hirdette. Kétszázezer évvel később, amikor a cerebriták már több száz csillagrendszer felett uralkodtak, került sor a hiperhajtómű feltalálására. Az a tény, hogy ez a leírhatatlan jelentőségű felfedezés éppen az ő nevékhöz fűződik, mind a mai napig meghatározza a Galaktika sorsát.

A következő évezredekben végbement a nagy kirajzás, a cerebrita hadihajók bolygók százazezeit fedezték fel. Ezt az időszakot a költők a Cerebriták Tavaszaként

tartják számon. GIE 250 000 tájékaról származik az első tárgyi emlékünknél, egy időtlenítő sztázisban megőrzött gyémánt mellszobor, amelyik talán egy királynőt, vagy egy udvari boszorkányt ábrázol. A szobor keletkezése idején a cerebriták birodalma több száz, egymással élet-halálharcot vívó fejedelemségre esett szét, megjelentek az első mutánsok, és terjedni kezdett a világvége eljövételének gondolata.

A Sötét Korszak beköszöntét jelzi, hogy ekkoriban kezdték el lézérágyúkkal felszerelni a hajókat. A fejedelmek könyörtelen háborúkat folytattak a frissen felfedezett világok barbár bennszülöttei ellen is. A gyarmatosítás során teljesen kiirtották a vin és a skalo fajt. A Sötét Korszak elejére tehető az első úrcápa királyság megalakulása. A rendkívül dinamikus óriáshalak rövid idő alatt ellesték a nehézkes cerebritáktól mindazokat a technikai ismereteket, amelyeket hasznosnak tartottak. Nem kizárt, hogy a második mutáns lázadás (GIE 150 000) kirobantása, és az izoláció követelésének általánossá válása is az ő ügynökeik műve volt.

A Cerebriták Telének nevezett korszakról alig maradt meg feljegyzés. A legjelentősebb változás az, hogy a Sötét Korszak elmúltával már csak az egykori lázadó, telepátiuk mutánsok leszármazottait tekintjük cerebritának, az ősi cerebriták ismeretlen körülmények között kipusztultak. Az ezt követő tízezer év során a hiperhajtomű általánosan elterjedt a Galaktikában, és megkezdődött a cápák, a triciplíták, a karnoplantuszok és az inszektoidok villámgyors kirajzása a mélyútré.



A Galaktikus Időszámítás (GISZ) kezdetén az első Cerebrita Császárság mérnökei megépítik a legelső, a szektorok közötti ugrásra is képes hajót, majd III. Thoen elrendeli a Galaktika feltérképezését. Az új cerebriták határozott, de elviselhető uralma elhozta az Aranykort. Az értelmes lények és a lakott, civilizált világok száma ugrásszerűen megnőtt, a békére pedig a hatalmas, bár kissé lanyha Birodalmi Flotta vigyázott. GISZ 1222-ben egy császári rendelet közhírré tette a Napkereszt egyházának megalakulását. Az egyház tanai az Értelem szentségéről hamarosan államvallási rangra emelkedtek. GISZ 1789-ben az Első Konkordátum rögzítette az értelmes lények alapvető jogait. A II. Konkordátum még ezen is túlmutatott, amikor elrendelte a barbár körülmények között élő értelmes lények felkutatását, és megfigyelését.

Ettől kezdve százezrenyi sokat ígérő világot tartottak szemmel a cerebrita örök, hogy a helyes útra tereljék a fejlődőfélben lévő civilizációkat. A békés megfigyelőket néha baleset érte, de a Birodalmi Flotta szinte mindig kimentette őket, mielőtt a barbárok felismerték volna, hogy szemmel tartjuk őket. A megfigyelők csupán néhány, átlagon felül értelmes bennszülött előtt fedték fel magukat. A békés és harmonikus fejlődés csúcscaként GISZ 3245-ben az Egyezmény rögzítette a hagyományörző rendszerek létrejöttét.

A baljós előjelek nemsokára újra szaporodni kezdtek. GISZ 4689-ben XXXIV. Homonnei kizárta az úrcápákat a Galaktikus Szövetségből, majd az első galaktikaközi expedíció kudarca is jelezte, hogy megtorpant az addigi

töretlennek látszó fejlődés. A Birodalom ekkortájt (a földi időszámítás szerinti XXV. sz.-ban) vette fel a kapcsolatot a ma élő emberi fajtak barbár őseivel.

A GISZ VI. évezredében a cápák egyetlen császárságban fogták össze rohamos terjeszkedő államaikat, majd a xenók felfedezése és rabszolgasorba taszítása után semmi nem akadályozhatta meg őket abban, hogy felépítsék a félelmetes Vihar Armadát, az akkori Galaxis legerősebb flottáját. 5854-ben megindult az úrcápa mélytűri offenzíva, amit a xenók tömeges felszíni hadbavetése követett. 6014-ben elpusztult a Birodalom régi fővárosa, a gyémántként tündöklő Bleion. A vereség hatására a cerebriták a Kloreinoi Szerződésben a cápák javára lemondanak 250 000 lakott bolygóról. Nagyjából ekkoriban pusztulhatott el az ún. Naprendszer és a Theeraa, az emberiség állítólagos szülőbolygója. A nagybeteg cerebrita császárság sorsa megpecsételődött, a cápa haderők egyszerűen darabokra tépték a magatehetetlen óriást.

A váratlan fordulat GISZ 6245-ben következett be, amikor Monnan-Om, a későbbi I. Theon fellázadt a birodalmi békepárt uralma ellen, és a hagyományörzők minden tiltakozása ellenére harcba vezette a sebtiben felállított Ember Légiókat. Mivel a háború krónikáját, az első katasztrófális vereségek, majd a lassú talpraállítás, és az óriási véráldozatok árán kicsikart győzelmek történetét mindenki jól ismeri, ezekre most nem térek ki. Csupán egyetlen eseményt nem hagyhatunk említés nélkül: a rettenetes úrcsatát a Kraxoxan rendszerében, ahol John Wang Lu a Fekete Légió élén döntő csapást mért a Vihar Armadára.

A Cápa Birodalom feltétel nélküli kapitulációja után (GISZ 6988) megkezdődött a néptelenné vált világok újra betelepítése. A xenók visszanyerték a szabadságukat, az emberiség elterjedt a Galaktika belső vidékein is. Kezdetét vette a cerebriták cselendek hanyatlásának korszaka, a Cerebriták Ősze.

GISZ 7098-ban megalakult a Szent Bölcsesség Birodalma és Galaktikus Parlament. Ekkoriban már mind nagyobb gondot jelentettek a cápa háborúk idején megerősödött óriásvállalatok. A 8647-es hatalmas pénzügyi válság nyilvánvalóvá tette, hogy nincs lehetőség egy átfogó, központi gazdaságirányítás bevezetésére. A Heolh dinasztia uralomra jutása csak elodázní tudta a válságot.

Még az erős kezű császárok sem tudták felszámolni az egész szektorokra kiterjedő monopóliumokat, a klánvállalatok uralmát. A Galaktikus Állampolgárság elfogadásával szinte egyidőben emelték törvényre az adórszabozolgaságot, mint intézményt. A pacifista mozgalmak előretörését jelzi, hogy GISZ 8700-ban törvényt hoznak a Galaktika fegyveres erőinek a felszámolásáról.

Alig másfél évszázaddal ezután új, minden eddiginél erősebb ellenfél jelent meg a galaktikus történelem színpadán: 8889-ban megindult a zargok inváziója a Triciplita Szövetség világai ellen. 8892-ben Harrk Trax az Elektroszon szétlövési törvényekre hivatkozva menedéket kereső triplicitákat. A következő esztendőben bevezetik a galaktikus Rendkívüli Állapotot, ami a Szent Bölcsesség Birodalmának bukását jelentette.

A 8896—8924 közötti időszak a modern kor legsötétebb szakasza. A mezon támadás a polgárháborúk poklába taszította a teljes Galaktikát. A mezonok elleni keresztes hadjárat előkészületei 8945-ben a hét nagy faj közötti ideiglenes fegyverszünet megkötése után kezdődhetett el. Az első mezon inváziós erő megsemmisítése, a Fény Háborúja 8958-ig tartott. A Száz Világ Csatájában ugyan sikerült győzelmet aratni, de maga III. Heolh is hősi halált halt. Az uralkodó halála után egészen GISZ 9000-ig tartott a zargok elleni harc, és a kiújuló polgárháború. A Peremvidéken ekkortájt tértek át az új időszámításra.

Az elmúlt kétszáz év legfontosabb eseményei közül említést érdemel az Érdekbiztosítási Szövetségek kialakulása, és a szabad kereskedelemről kiadott Bulla Perisphera általános elismerése.

Egyes filozófusok, pl. a loinei Fukoy-Ima eljátszodtak azzal a gondolattal, miszerint napjainkra a történelem véget ért. Nincsenek nagy áramlatok, nem találkozhatsz meghatározó eszmerendszerekkel. Mindent kellően irányít a szabad verseny. Mi itt, a Taragoni Akadémia nem értünk ezzel egyet. Ha nyitott szemmel járod a Galaktikát, magad is számos történelmet formáló erővel, egyénnel és közösséggel találkozsz. Sőt egy nem is olyan távoli napon talán éppen te leszel az, aki kezébe veszi a galaxis sorsának formálását. Persze, ez a nap nem holnap lesz.

VARGA A. CSABA



DUNGEON

Az ország legolcsóbb és legszuperebb szerepjátékboltja továbbra is várja a szerepjátékkörülteket, kártyazombikat és társaikat.

MIÉRT ÉRDEMES HOZZÁNK JÖNNI?

Rögtön elregélem nektek:

- 1.) A boltban van egy pár asztal is, ahol jókat lehet kártyázni meg cserélni.
- 2.) Ha kártyákat hozol beadni bizományba, mi csak 25%-ot teszünk rá áraidra.
- 3.) Nálunk mindenféle kártyából mindig van egy nyitott pakli. Ha nem ismered a játékot, így megnézheted, ha pedig venni akarsz egy paklit, választhatasz, hogy a nyitottat viszed vagy a másikat.
- 4.) Kártyán kívül természetesen minden más cuccot is beveszünk bizóba.

És most egy kis ízelítő árainkból:

GUARDIANS alappakli	1750 Ft
NETRUNNER alappakli	2950 Ft
STAR WARS alappakli	1500 Ft
NEW HOPE booster	520 Ft
CHRONICLES booster	430 Ft
SHADOWRUN kiegészítők	700 Ft

Ezen kívül AD&D, SHADOWRUN, STORYTELLER, BATTLETECH, EARTHDAWN és más szerepjátékok, kiegészítők, HKK, VAMPIRE, MAGIC, MERP, GUARDIANS, STAR WARS, NETRUNNER, MÍTOSZ és más kártyák.

Ne feledd, ez egy tuti jó bolt. Gyere el, és bizonyosodj meg róla!

DUNGEON

**VII. ker. Erzsébet krt. 37., az udvari üzletház dungeonjában.
Telefon: 351-6419, kérd a szerepjátékboltot.**



DRAKE KALÓSZÖVETSÉG

**Jelentés Con Blackbeard fejedelemnek,
a Fekete Szakáll Szövetség dicső vezérének.**

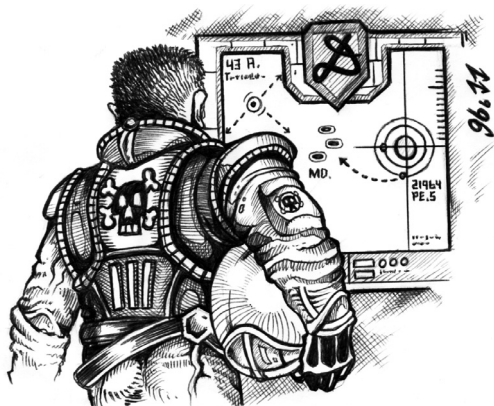
Mint fenséged valószínűleg már értesült róla, birtokain egy magát Drake Szövetségnek nevező csürhe garázdálkodik, és módszeresen próbálja bemocskolni a tisztességes kalózok nimbuszát. Szégyenteli folt ez makulátlan hírnévünkön, amit csak e szedett-vedett népség vérelv moshatunk tisztára. Felrúgva az évek óta élő konvenciókat, elhatárolták magukat a nemes kalózhagyományoktól, és arcátlanul betörtek exellenciád területére. Többszöri figyelmeztetésünk ellenére sem voltak hajlandók behódolni fenségednek, de még arra sem vették a fáradságot, hogy válaszoljanak felszólításunkra. Mindezekből egyértelműen kiténik, hogy cselekednünk kellett respekciónk megtartása végett. Sajnos az ördögi szerencse a pártütőknek kedvezett, így a megsemmisítésükre indított flottánkból néhány szétszaggatott roncson kívül semmi sem maradt. Távol álljon tőlem balszerencsés káziumokból következtetéseket levonni, de jobb sorsra érdemes armadánk kudarcából tanulva kémeiket küldtem ellenségünk darázsészkebe, hogy e fiaskó többet ne ismétlődhessen meg. Két mostanában zsákmányolt Galleon Diamond kereskedőhajót áldoztam fel a cél érdekében, hogy közelebbről láthassuk ellenfelünk arcát. Mint utóbb kiderült, sejtéseim beigazolódtak. A banditák számos hajót tömörítő serege alaposan megerősödött jogos tulajdonaink elbitorlásából. Ha csak az utóbbi né-

hány hónap veszteségeit nézem, akkor is rögtön szembeötlő, hogy több esetben találtuk hűlt helyét olyan ígéretes fogásnak, melyre embereimmel már hosszú idő óta készültünk lecsapni. A bitangok ugyanis megelőztek bennünket, és mire odaértünk, már rég elhappolták a zsákmányt. Kémeim jelentése és az eddigi tapasztaltak alapján – a belém vetett bizalmán ne essék csorba – úgy gondolom: bár némely hajójuk erősebb és gyorsabb mint a mieink, fenséged hatalmához képest ők csupán porszemek. Kontárkodó véleményem helyett álljon itt egy tanulmány, melyet hírszerzőim állítottak össze exellenciád számára. Hűséges alattvalója:

Wilkinson II. őrgróf

a Bropea szektor teljhatalmú megbízottja.

A **Drake Szövetség** alapításáról nem sokat tudunk. Annyi bizonyos, hogy az ismert kalózcsoportosulások közül ez a társulás közel sem a legrégebb. Találtunk azonban néhány érdekes, bár nem teljesen egyértelmű feljegyzést, ami kiindulópontul szolgálhat a velük kapcsolatos kutatásokban. A nagyobb kereskedelmi cégek alapításának idejében volt egy védelmi konvojt szolgáltató magánhadserég, melynek egyik hajótípusát **Karibi vándornak** hívták. Ez a név kísértetiesen egybeesik a **Karibi utazóéval**. A konvoj közel 400 évig szolgált a Kohn Bros. Impex kalmárbarkáái mellett, majd egyik pillanatról a másikra elnyelte őket az úr. Eltűnésük nagyjából egybeesik a Drake Szövetség megjelenésével, így elképzelhető, hogy a nagyobb profit érdekében egyszerűen átalakultak kalózsövetséggé. Persze az is előfordulhat, hogy a hasonlóság csak olcsó trükk, és a Drake hajók valami egész más okból vették fel ezt a nevet. Bizonyítani látszik a dolgot az is, hogy a Kohn Bros. még mindig létezik, pedig annyi bizalmas információ alapján, amit a konvoj tudott, már rég a tönkrement kereskedelmi cégek listáját kellene gyarapítania. Furcsa továbbá az is, hogy a szövetség egyetlen kalózbirodalommal sem paktált le, pedig alapvető érdek- és területvédelmi kérdésekben bevett szokás a szövetségek közti hallgatóságos megállapodás. A Drake-ek vagy nagyon nagyra törnek, vagy



céljaik különböznek az általunk feltételezettektől. Vezetőségükről, központjaikról szinte semmit sem sikerült megtudnunk, de néhány megbízható, beépített emberünk jelentéséből megtudtuk, hogy saját tagjaik sem tudnak erről semmit. A tagok maximálisan eredményorientáltak, közösségükből hiányzik a meghittség és az összetartás, de fantasztikusan magas részeseedésük miatt mégis teljes precizitással hajtják végre feladatukat. A szövetségbe való bekerüléshez alapkövetelmény a katonai ismeretek magas fokú elsajátítása és a jó üzleti érzék. A szervezet felépítése jól elkülöníthetően tagolt, és piramisszerű hierarchiában csúcsosodik ki. A következőkben armadájuk felépítéséről szerzett információink találhatók:



Csillagközi flotta

A kisebb kereskedőhajókat megcélzó szint a **Karibi utazókat** tartalmazó flotta. Ezekkel a viszonylag gyengébb képességű kalózhajókkal inkább terelni próbálják a kalmárok forgalmát, méghozzá olyan útvonalat szabva a cégeknek, amelyen rizikómentesen lecsaphatnak későbbi áldozataikra. Egy-egy Karibi utazókkal teletűzdelt területet sokan inkább kihagynak, tervezett útvonalukat elhagyatottabb, ám biztonságosabbnak tűnő pálya kedvéért változtatva meg.



Vámszedők

A **Sir Francis Drake Jr.** a másik alaptípus a szövetség berkeiben. Ez már igen komoly ellenfél minden kereskedő számára. Pilótáik jól képzettek, a legtöbb katonai hajón is kitűnőre vizsgáznának. A szövetség áruforgalmának nagy részét ez a hajótípus szolgáltatja be. Harcban veszedelmes ellenfelek, ha a szóbeszédnek hinni lehet, még nem volt rá precedens, hogy S.F.D. Jr.-t elkaptak volna kalózvadászok.

A **FD-2 Lélekvészítő** nagyjából hasonló kaliberű gép, mint a S.F.D. Jr., azzal a különbséggel, hogy fegyverzete pallérozása helyett inkább pajzsot kapott és hatalmas zilipet az áruk át pakolására. Rutintalanabb kalmárok teljes kifosztására ideális eszköz ez a hajótípus.

Az **Sd-34 Vámszedő** a meglepetések hajója. Messziről ártatlan kis jószágnek tűnik, ám közelebb érve kegyetlen torkolattűz fogadja a gyanútlan áldozatot. Idősebb, megtért harci veteránok szerint kereskedőhajóuk körül a lézernyalábok kavalkádjá a régi, mezonok elleni csatákat idézte. A Vámszedő elfogója a legkorszerűbbek egyike, egy ilyen hajó markából kikészülődni kisebb hőstettnek számít.

A **Vörös Kalóz** a legmasszívabb vázán ülő közép kategóriás Drake hajók egyike. Szinte minden megtalálható rajta, ami egy sikeres kalózhajó kelléke. Feltűnő külsége, hogy míg a többi

szövetségbeli hajó arany-fekete vagy ezüst-fekete színekben pompázik, addig a Vörös Kalóz színe olyan mint a halálos seből ömlő sötét vér. Meglepő pontossággal passzol ez a hajó körül lezajló események hangulatvilágához.



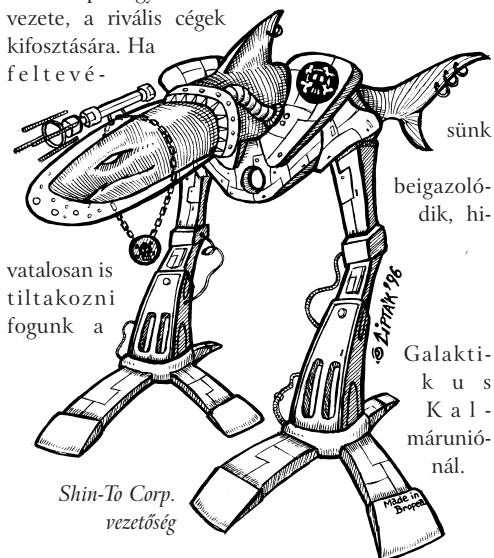
Elit erők

Az elit erők flottáját nem sikerült biztos adatokkal feltérképezni. A **Fosztogató** és a **Csáklásy Tuereg** bőséges fegyverzerennáll és kimonodottan nagy fogásra tervezett felszereléssel büszkélkedik, ellenük magányos kereskedőknek szinte semmi esélye nincs. A **Vendetta 5D+R** a kalózlődözők ellen esküdt bosszú anyagi megtestesülése. Aki ezeket a hajókat legyőzi, akár nyugodtan törheti a fejét saját szövetség alapításán is. Kétes értékű híreink vannak további fejlesztésekről is, ám pontos adatok híján erről csak későbbi jelentéseinkben tudunk beszámolni.

Fekete Szakáll Kémhálózat

Körlevél a Shin-To Corp. kereskedelmi flotta kapitányainak.

Az itt olvasott jelentést egy üzenőkapszulában találtuk, a Cupor csillagrendszer peremén, egy szétlőtt H.O.O.K. kalózhajó roncsában. A kereskedelmi kamara propagandistáinak kívánsága, hogy minden hajónkon tanulmányozzák át a jelentés szövegét, és használják fel a kalózok elleni küzdelmük során. Mellesleg tudatjuk tagjainkkal, hogy a Drake Szövetség jó eséllyel nem más, mint a konkurens Kohn Bros. Impex egy belső szervezete, a rivális cégek kifosztására. Ha feltevé-



HOGYAN JÁTSSZ

A KÁOSZ GALAKTIKÁBAN

Attól függ mi a célod. Én szeretnék minél erősebb, hatalmasabb, ismertebb lenni. Ez így egyszerű, de hogyan lehet ezt megvalósítani? Mondjuk ha lenne 500 000 IGE a számlámon, akkor talán mindent meg tudnék vásárolni, amit csak ismerek: 3-as agyú hajó, szuper felszerelések stb. Leadnám a szektorugráshoz szükséges herepiumot, pénzt, meg amit még kell, és irány a következő szektor.

Hogyan szerezhetem meg ezt a pénzt? Megpróbálkoztam sok mindennel. Elsősorban azért, hogy lássam mi hogyan működik, másrészt meg így sokkal érdekesebb. Hol jobban, hol kevésbé, de működött ez is, az is. Először kereskedni próbáltam. Gyorsan eladtam mindent, ami a hajón volt (a Cyclon Unarion kicsi a raktér), szükségem volt minden szabad konténernyi helyre, és a pénz is jól jött, amit az indulófelszerelésért adtak. Jól levettem a merészségemet, elvégre fegyverek nélkül nem is tudnék senkit legyőzni, kerestem valami olyan árucikket, amin kedvezően nagy volt az árrés, és ezt cipelgettem oda-vissza. Itt az egy konténernyi helyre vetített haszon a mérték. 50 darab Microblast pisztoly annyi helyet foglal el, mint egy konténer arany, és az 50 darab pisztolyon többet lehet keresni, mint az egy aranyon. Nekem szerencsém volt. Pont Ruby lézerrel tudtam kereskedni, ami 1-es szintű lévén felszerelhető a panelre. Televásároltam a rakteret, felszereltem őket, majd újra televásároltam a rakteret. Egy-egy úton dupla akkora mennyiséget tudtam elszállítani. Ez módszer elég biztos, előre jól kiszámítható mennyit fogok keresni, legfeljebb az árváltozások kavarhatnak bele egy kicsit. Négy problémám volt velem. Egy: a hajó raktere előbb-utóbb olyan korlátot fog jelenteni, amit nem nagyon lehet átlépni, ami az egy fordulóban realizálható hasznot eleve korlátozza. Kettő: egy ilyen fordulóban nem sok minden történik. Három: ez a cikázás a pénzemen kívül szinte semmit nem fejleszt, ami hosszú távon nem biztos, hogy kifizetődik. Négy: nem biztos, hogy min-

denki könnyen talál ilyen kereskedelmi lehetőséget a saját csillagrendszerében. Ha valaki talál egy ilyen, akkor bolond lesz azt mással is megosztani, hogy együtt nyomják le az árakat, egyedül felkutatni pedig egy kicsit fáradságos dolog, ráadásul nem is biztos, hogy eredményes. Persze erre is van kétféle megoldás, amit egyszerre érdemes alkalmazni. Egy: keress olyan kapitányokat, akik nem feltétlenül akarnak kereskedni. Cserébe az általa bejárt bolygók árlistájáért elküldheted a sajátjaidat, de mesélhetsz neki az általad talált roncsokról is. Kettő: ha azt látod, hogy valamelyik árucikknek rendszeresen változik az ára, vagy valaki a két forduló között már negyedszer száll le ugyanarra a bolygóra, akkor ott érdemes egy kicsit jobban körülnézni.

Ennyi kitérő után térjünk vissza az eredeti problémára: pénzt, de sokat. Gyorsan elkezdtem kereskedői küldetéseket elvállalni. Igyekeztem olyan bolygókra leszállni, ahol van bolt, és előnyben részesítettem azokat a bolygókat, ahol sok technikai cikket árultak. Itt nagyobb volt az esélye egy-egy zaftosabb küldetésnek. Ezekért a küldetésekért jár kereskedői rang, nő a hírnevem, ráadásul, minél nagyobb a rangom, annál táposabb küldetéseket kapok. Ezért aztán minden küldetést elvállaltam, amit csak kaptam. Ha valamit nagyon nem akartam teljesíteni, mert mondjuk a világ másikké végébe akartak elküldeni öt konténer robbanóanyaggal, akkor azt is elvállaltam, a robbanóanyagot azon nyomban el is adtam a boltban (persze a navigátoromat küldtem el, nehogy szemet szúrjak a boltosnak), a szállítólevelet összetéptem, aztán a következő héten újra benéztem a boltba, Sokan megfordulnak egy ilyen helyen egy hét alatt, ezért a boltosnak nem szűrt szemet, hogy ilyen gyorsan megjártam az utat Röcsögepusztára meg vissza, már adta is a következő feladatot.

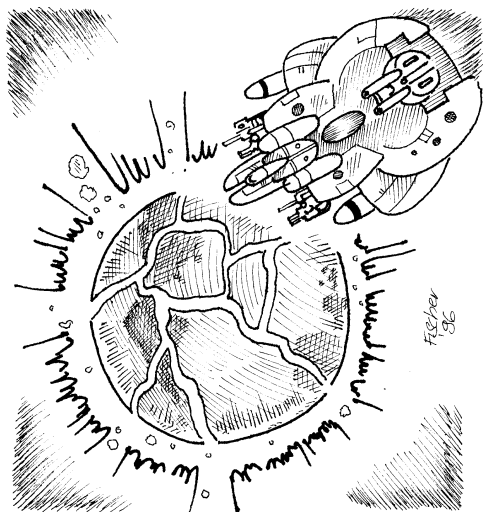
Elhatároztam, hogy a második hajóm is egy Cyclon lesz, ezért néhányszor bementem a hangárba is, amíg nem kaptam infót a Spacedogról.

Infót persze kérhetsz más kapitányoktól is, az jóval gyorsabb. A kereskedői küldetéseknek megvan az az előnye is, hogy közben új bolygókat ismerhettem meg, ráadásul néhány konténer egyebet is tudtam a vállalt feladat mellett magammal vinni, ami ha másra nem is, de a legénység fizetésére elég volt. Amint úgy láttam, hogy néhány körön belül meglesz a pénz, azonnal megrendeltem a hajómat, erősen reménykedve abban, hogy a vételáron kívül marad egy kevés a felszerelésre is. Közben megpróbálkoztam a fűkereskedelemmel is, elvégre úrcápa vagyok. Ha kalózkodással nem foglalkozom, legalább ezzel öregbítsem az uszonyom hírnevét. Ráadásul az egyik ismerősöm azt mondta, hogy nem igazán érdemes fűvel kavarni. Nos, érdemes. A fű ára egy bolygón nem nagyon változik, egy „demokráciában” mindig sokat adnak érte, egy „anarchiában” mindig olcsón hozzá lehet jutni. Van benne egy kis kockázat, nem érdemes az összes pénzedet feltenni rá, de nagyon nagyokat lehet vele kaszálni. Még ma is ezt csinálnám, ha közben nem jött volna meg a kettes hajóm. Persze azonnal átvettem, és feladtam egy hirdetést katonára. Nem túl nagy összegűt, mert se pénzem nem volt rá, se kedvem ahhoz, hogy átrepüljem érte a fél galaxist. Kicsit elégedetlen voltam a katonám harci felkészültségével, talán mégis több pénzt kellett volna rászánnom, ezért a rendelkezésemre álló gyakorlópontokat felhasználva kiküldtem a gyakorló pályára, had gyakoroljon a gépágyúkkal.

A gyakorlás ideje alatt elővettem egy papírt, mindazt amit a tárgyról tudtam, és megterveztem a hajómat. Teleraktam ágyúval, pajzsokkal, raktam rá annyi generátort, amennyi csak elfért a panelen, megnéztem mit lehet kapni a környéken, a többit pedig elkészíttettem a műhelyben. Ráment néhány forduló, amíg minden a helyére került, de megérte. Így hullanak a zargok, mint a legyek.

Megoszlanak a vélemények arról, hogyan kell a hajót felszerelni. Azt hiszem nem az enyém a legjobb (ha van egyáltalán ilyen), de leírom, hát-ha ötleteket meríthettek belőle. Az első szempontom a hajóm minimális tűzerejének a meghatározása volt. Öt Mirro Beam mellet döntöttem. Ezek egyenként 2D3 sebésű fegyverek, ráadásul sugárjelzővel van felszerelve, ami a találati pontosságát növeli. Az öt Mirro Beam elegendő tűzerőt jelent ahhoz, hogy egy magányos tombolóval

szembe merjek szállni. A sok kis fegyvernek megvan az az előnye is, hogy a gyengébb hajókat egy kör alatt le tudom löni. Ötből kettő-három mindig talál, ami egy madárkának már elég lehet. Nagyobb pajzsokkal felszerelt hajók ellen ez sajnos nem jó stratégia, mivel azok minden egyes találatomat csökkentik. Ellenük szereltem fel két Teppelton rakétakilövő-állványt. A rakéták megfelelő használata nem egyszerű feladat. Több olyan fordulót láttam, ahol valaki 100%-os merészség mellett 100%-ra állította a rakétahasználatát is. Így azonnal elmenekült azok elől, akik ellen egyáltalán használt volna rakétát. A helyes beállítás meghatározására az a legegyszerűbb módszer, ha kiválasztod a leggyengébb olyan hajót, amelyik ellen akarsz rakétát használni, megbecsüled, hogy a tűzereje hogyan aránylik a tiedhez, és ezt az értéket adod meg paraméternek. Az éles teszt során hamar kiderül, ha némi módosításra szorul ez az érték. Számomra az tűnt a megfelelő megoldásnak, ha 35%-tól használok AWRD rakétát, és 100%-tól Teppelton, ha a konkrét ellenfél tűzereje legalább 60%-a az enyémnek. A rakéták sok pénzbe kerülnek, de eddig behozták az árukat. Ha már megvannak a fegyverek, jöhetnek a pajzsok, de talán még ennél is fontosabb a szükséges energia biztosítása. Ha nincs pajzsod, akkor pontosan ki tudod számítani mennyi energiára lesz szükséged, hogy a 6. körben is tudd használni a fegyvereidet. A pajzsok zabálják az energiát, ezért azokhoz rengeteg reaktor szükséges, és képtelen-



ség megbecsülni mennyit használnak fel egy körben. Ha van három darab 2-es hatékonyságú pajzsod, amelyek aktiválási költsége 4 energiaegység, és az ellenfél egy körben 3 találatával 3-at, 6-ot és 9-et sebezne, akkor 32 energia felhasználásával ezt a sebződést összesen 3-ra tudod csökkenteni. Az első találat a legfelső pajzsgyűrűn áthalad, miközben kettőt veszít az erejéből, majd a második gyűrűn teljesen fennakad. Ez összesen 8 energiát emészt fel, hiszen két pajzsot kellett használnod hozzá, a második találatot a három pajzs együttesen tudja semlegesíteni újabb 12 energiáért, míg a harmadik találatot csak lecsökkenteni tudták a pajzsok. A reaktorok számát úgy határozd meg, hogy minimálisan annyi legyen, amennyi a teljes fegyverzet energiaellátásához szükséges (nincs rosszabb, mint az öt ágyúból csak kettőt üzemeltetni), de ez az érték akár másfél- kétszeresre is felmehet. Ha ezek után maradt még helyed a panelen, akkor azt kitöltheted dektorral, zsilippel, elfogóberendezéssel, vagy amire még szükséged van.

Amikor végre úgy néz ki a hajód mint a karácsonyfa, akkor jöhetnek a zargok és mezonok. Kicsit megnövelheted az előfordulási gyakoriságukat, ha a kaszárnnyban érdeklődsz hol találkozhat ilyen hajókkal. Ráadásul ezekért a győzelmekért dupla pénz jár. Miközben a hajóm felszerelésével voltam elfoglalva, már elkezdtem gyűjteni ezeket a küldetéseket. Szépen sorban végigjártam a „fészkeket”, lelőttem amit csak tudtam, és ahol volt kaszárnny vagy flottabázis, ott leszálltam újabb küldetésért.

Szerintem ezt az utat bárki be tudja járni, és 15 fordulón belül átveheti a kettes agyú hajóját. Természetesen nem ez az egyetlen, és talán nem is a leghatékonyabb módszer. Van olyan játékos, aki csak a kereskedelmi küldetésekre feködt rá. Körönként 3-5 küldetést teljesítve mára 5-ös a rangja és dagadtra keresi magát. Van aki a lövöldözésre helyezte a hangsúlyt. Fegyverek, pajzsok és hadd szóljon. A nagy hajók elől elbújt, de orbitális pályán keringve rengeteg kis hajót elpusztított. Sokan vannak, akik kalózüldözéses küldetéseket vállalnak el. Ebből is jó pénzt lehet keresni. Sok olyan játékos van, akinek 3-as kereskedő és 3-as harci rangja is van egyszerre. Ők szintén vegyítik a játékatéregiáikat. Szerencsére nincs egyedül üdvözítő módszer, és remélem sokáig nem is lesz.

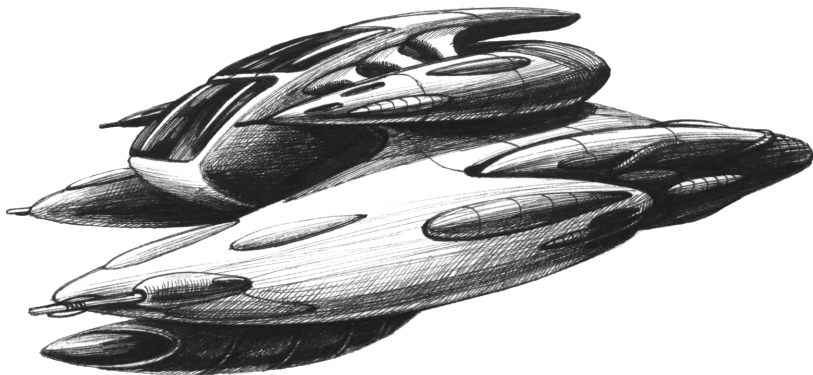
PETRÁS GÁBOR



TATISZTIKA

1996.08.06

légi győzelmek	317
idegenhajók ellen	233
zargok ellen	211
mezonok ellen	22
egyéb hajók ellen	84
kapitányok ellen	35
földi győzelmek	8
sikeres kalózkodás	12
priusz	50
hírnév	1219
képességek	
kereskedelem	3
szerencsejáték	7
karizma	6
úrhajóvezetés	5
manőverezés	7
javítás	6
leszállás	4
hiperugrás	5
robotika	3
kézifegyverek	2
nehézfegyverek	7
kereskedőrang	5
kalózzrang	2
harcirang	6
inszektoid	4 %
karnoplantusz	3 %
xeno	7 %
űrcápa	13 %
cerebrita	9 %
triciplita	16 %
ember	44 %
nők	0:31% 1:56% 2:10% 3:1%
Cyclon Unario	49 %
Scorpion Sting	34 %
Mercator Alpha	13 %
Cyclon Spacedog	3 db
Scorpion Thunder	10 db
Mercator Beta	5 db
Galleon Silver	8 db
Cyclon Spark	1 db
Scorpion Lightning	2 db
Mercator Gamma	2 db
Galleon Gold	1 db



Alaptípus:	MEZON 1-EP
Manőverező képesség:	min. 5
Alapenergia:	50
Páncélzat:	20
Veszélyességi besorolás:	3

Mikor Quiramon Snsner a híres Mosta Crioni űrcápaezred parancsnoka először aratott győzelmet a mezonok egyik flottája felett, sikerét javarészt az eredményes kémelhárításnak köszönhetette. Az ellenséges csapat ugyanis hiába küldte ki a tucatnyi Lopakodó Verébből álló felderítő osztágot, a birodalmi hajók súlyos pajzsokkal felszerelt elővédei könnyűszerrel végeztek a betolakodókkal, s még csak esélyt sem hagytak az ellenségnek hadrendjük letérképezésére. Snsner parancsnoknak azonban nem maradt sok ideje

az ünneplésre, mert a mezonok kifejlesztettek egy új csodafegyvert: a fotonagyút. A II. Mezon inváziónál a galaktikai egyesített armadájának vezérkara csak döbbenet meredt a monitorokra, mikor a fotonagyúkkal megerősített mezon hajók ócskavaskupaccá lötték a pajzsokkal feltornyozott hajóikat és stratégiai állásaikat. A Tűzokra felszerelt új fegyver úgy szeli át a lézerekre tervezett pajzsokat, mint kés a vaját. Nem csoda, hogy a hadmérnökök között örült tempójú versenyfutás kezdődött a foton ellenszerének kifejlesztésére, amibe a zargok is hamarosan beszálltak. Az egyetlen elfogott Lopakodó Tűzok M3 PS-32 fegyverei az elemzések szerint 2D3 sebzésűek, amit természetesen hagyományos pajzsokkal nem lehet semlegesíteni. A hajón található még egy kisebb konvencionális pajzs és egy nagyobb teljesítményű reaktor.

HÍREK A KÁOSZ GALAKTIKA VILÁGÁBÓL

☑ Keresek tökök kapitányokat közös kalandozáshoz. Jelenleg a Formato szektor 139. csillagrendszerében illetve annak környékén tartózkodom. Faj: ember.

Nigel Rambó (#1354), a G. I. Joe az AN-26 Deathbird kapitánya

☑ Annak az öt kapitánynak a jelentkezését várom, akik május 13-ig lelőttek egy-egy Halálmadarat! Továbbá írhatna az a kapitány is, aki ugyanaddig az időpontig lelőtte az első Huntert.

Otis Dredd kapitány (#1064)

☑ Kapitány! Ha modemmel rendelkezel, ne légy rest, hívd fel bártan a Budapest II. BBS-t! Eme platform 8-as levelezési területén várunk téged nagy szeretettel!

Amennyiben van egy modem nevű dolgod a számítógép mellett, de az előző szövegből még nem világos, mit is kell tenned, azonnal üzenj a #3722-es kapitánynak! Esetleg küldj az alábbi címre egy levelet: Heilig Szabolcs, 8200 Veszprém, Boglárka u. 2/I.

A Magnus Tenesmus kapitánya

☑ Captains in the galaxy! John Mayday vagyok a HAL-álmadárkák szövetségéből. Már olvashattatok rólunk, és széles skálán mozgó szolgáltatásainkról. Ez folyamatosan bővül, csak úgy mint tagjaink köre. Legújabb szolgáltatásunk: árrés-infók. Ha a kapcsolatot a szövetséggel John Mayday kapitányon keresztül kívánjátok felvenni, akkor az #1562-es karakterszámon keressetek. (legutóbb ugyanis hibásan jelent meg: nem #1652!) Tehát ne felejtsetek: HAL-álmadárkák! (#1562)

Ghalla News

32

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'96 augusztus

Szerkesztői üzenetek

Egy új rovatot szeretnénk indítani a Ghalla News hasábjain *Elképesztő* címmel, amelyhez a Ti segíségekre van szükség. Biztosan sokan olvastatok már a Jerikó-féle HYPERben, a *történelem* címszó alatt megírt eseményeket. Az utóbbi időben ez nem igazán gazdagodott új bejegyzésekkel, ezért úgy gondoltuk, hogy az újságban folytatjuk ezt az ötletet. Ezúton kérek mindenkit, akivel érdekes, elképesztő, hihetetlen esemény, rekordszagú dolog történt, írja meg nekünk, és máris beindult a rovat. Többen kérték a régi Sport rovat visszaállítását is; amennyiben rekordok is kerülnek majd be az *Elképesztőbe*, némileg az ő óhajuk is teljesülhet. Várjuk tehát a leveleiteket!

Statisztika

Jó	18%	Férfi	80,5%	Szörnyidomítás	12
Semleges	63%	Nő	19,5%	Teológia	42
Gonosz	19%	Erő	49	Taumaturgia	44
Legjobb	352	IQ	42	Szerencsejáték	6
Leggonoszabb	578	Ügyesség	34	Harcművészetek	26
		Egészség	29	Zene	25
		Szerencse	33	Szörnyismeret	24
Ember	16,9%			Pszi	28
Elf	11,2%	Viziharc	2	Zárnyítás	18
Törp	9,4%	Ökölvívás	27	Vadászat	49
Árnymanó	9,3%	Szűrőfegyver	26	Bányászat	39
Troll	9,4%	Vágófegyver	21	Úszás	8
Gnóm	7,0%	Ütőfegyver	26	Ordítás	10
Alakváltó	16,7%	Lőfegyver	26	Halálok száma	188
Kobudera	16,3%	Dobfegyver	27	Legtöbb skalp	8
Mutáns	3,9%	Rejtőzködés	88	Összes skalp	286
		Nyomkövetés	64		
Leah	10,7% (40)	Lopás	53	Legtöbb szörny	1867
Dornodon	15,3% (50)	Mászás	18	Legtöbb MXTU	55
Raia	18,5% (54)	Csapdakészítés	25	Legtöbb ÉP	300
Elenios	6,1% (52)	Csapdaészlelés	25	Legtöbb VP	675
Sheran	13,6% (45)	Gyógyítás	56	Legtöbb pszi	210
Tharr	19,7% (41)	Titkosírás	13	Legtöbb TP	738491
Fairlight	15,9% (39)	Felderítés	105	Leggazdagabb	8677

Leah követője vagy, és nem vagy Közös Tudat Tagja? Életedet a Halál Istenének szentelted?

Akkor itt az alkalom, hogy teljesítsd küldetésedet, és megbízható, jellemes társakat találj!

Lépj közénk és büszkén hordd páncéledon a kaszád!

Vár a Pusztítás Profétái K.T. (9113)

Jelentkezés: Grath Morphus (5646)

Dikó István Bp. 1053. Veres Pálné u.9. Tel:117-3442





Újabb termékeny időszak áll mögöttem, hiszen ezúttal három tudat bemutatkozását adhatom közre. Elsőként egy újonnan alakult KT, az Üdvhadsereg (#9142) ad hírt magáról:

Az Üdvhadsereg KT tagjai különös szenvedélyeknek szentelik életüket. Az „átlagos” tolvajok, és elbűvölő Elenios papok mellett ugyanis találhatunk közöttük fanatikus bányászokat, súlyemelőket (akik a tárgyakat cipelik), és mindenre elszánt építómunkásokat, akik a szervezet nagy hasznára vannak. Ha szeretnél ennek a gátlástalan csapatnak (melynek fő célja a másokkal való ki...ás) a tagja lenni, keresd az „idős asszonyt szopógödörbe segítő ifjú harcos” jelet viselő kalandozókat. A legszebb öröm a káröröm, ugyebár.

LORD AXYZ (#1500) ELENIOS ELJÖVENDŐ PAPA

Hát alakulnak még „érdekes” KT-k! A következő tudat, amely hírt ad magáról a Fény Testvérisége (#9134).

Üdvözetem küldöm mindenkinek! Szeretném bemutatni Ghalla másodikként alakult jó KT-ját: a Fény Testvériséget.

Fénytestvéreimmel a Világégés utáni 4. évben, Sheran havában a Vizek napján léptünk szövetségre, azzal a céllal, hogy létrehozzunk egy olyan csapatot, akiknek még fontos a jószág és a barátság eszméje. Nem törekszünk arra, hogy minél hamarabb elérjük a teljes taglétszámot, ennél sokkal lényegesebb, hogy csak valóban jókat fogadjunk be. Ezért nálunk senki sem hivalkodik trikornis, vagy más hasonló tróféával, nem vagyunk agresszívek, és nem kezdeményezünk tudatcsatát. Nem célunk a gonoszok kiirtása, és hitünk tüzzel-vassal való terjesztése sem. Hisszük, hogy mindenkinek joga van rá, hogy a saját maga által választott utat járja, megelégszünk azazal, hogy mi is azt tesszük, amit JÓnak tartunk. Elenios első varázslatát – a bővölést – hívei saját belátásuk szerint alkalmazhatják, persze ezt korlátozza a jó jelleműekkel szembeni BARátság. Szívesen felvesszük a kapcsolatot bármelyik jó illetve semleges KT-val. Sajnos ötletek hiányában ez még valódi együttműködést nem eredményezett. Szeretnénk ha a későbbiekben mi is tehetnénk valamit Ghalláért. E gondolattal és egy idézettel búcsúzom:

„Körbejár és átölel,

Ha rátalálsz, már nem hagy el,

Hozzánk ő vezessen el,

S így a Fénnyel egy leszel.”

AVINA, A FÉNY TESTVÉRISÉGE NEVÉBEN

Remélem teljesül a kívánságuk, bár nem hiszem hogy nagyon keresgélnei kellene, ha tenni akarnak valamit Ghalláért. A harmadik bemutatkozó KT Az Idő porszeméi (#9130).

I. KÖVETELMÉNYEK:

A Közös Tudat egy olyan társaság, amely nemre, fajra, vallásra és jellemre való tekintet nélkül minden olyan kalandozónak felajánlja a csatlakozás lehetőségét, aki kész megfelelni az alábbi „teljesíthetetlen” feltételeknek:

1. *Elfogadjuk társainkat olyannak, amilyenek megismerjük, és ennek megfelelően igyekszünk mind szóval mind tettel segíteni.*
2. *Egyetlen módon képes valaki általános közös tudatba lépni, ha nem a megszokott jellem, ill. vallási alapon szemléli a világot, hanem fantáziát lát abban, hogy teljesen ellentétes véleményű, más beállítottságú egyénnel kerüljön egy tudati közösségre.*
3. *Tapasztalataink: gyakran azoktól kapunk nagyszerű segítséget, akikől nem igazán várnánk...*

II. IRÁNYELVEINK:

1. *A Porszemek gyakorlatilag teljesen függetlenül kalandozhatnak, közös megkötés nincs.*
2. *A Porszemek egyetértenek abban, hogy a megmaradt fészketet védelmezni kell, mert a túlélés mindenki számára létkérdés. A tagság ezért minden eszközzel kiáll a fészketet védelméért.*

III. AZ IDŐ PORSZEMEI NÉV GONDOLATA:

Ha az ember az évezredek távlatába tekint, hamar rájön, hogy az emberi élet, egy emberöltő apró porszem csupán az Idő végtelen sivatagában. Ám még a legapróbb porszemcsekből is lehet hegyet építeni. Ez a hegy jelképezi az Idő Porszeméi Közös Tudat összefonódását a Túlélők Földjén. (VÉRES HOLLÓ)

IV. A KALEIDOSZKÓP SZIMBÓLUM MEGHATÁROZÁSA:

A kaleidoszkópban tengernyi különböző szín található, amelyek összhatását tükrök fokozzák, és képeznek ezernyi árnyalatot. A színek jelölik a KT-ban a különféle jellem és vallási különbségeket, az aurának megfelelően, például az „erős” jó jellem nagyon világos, szinte vakító fehér fényt áraszt, míg az ébenfekete aura sötétíti a képet. Érdemes belegondolni, hogy nem a hagyományos hármas jellemfelosztás szerint rendeződnek a színek, mert ugye nagy különbség lehet két Leah, vagy egy Raia és egy Elenios pap között is. Miként a színek kavalkádja egyre változatosabb árnyalatokat képez, erősítik egymást, ekképpen válnak az Időporszemek is közös hitükben erősebbé, magabiztosabbá. Az Idő Porszeméi KT tagok összefogásának és barátságának egyedi szimbóluma tehát a kaleidoszkóp. Minden érdeklődőnek bővebb információ:

EINSTEIN JUNIOR (#4451) vagy KOBUDER MASTER (#3859)

Hát azt hiszem van valami a filozófiájukban, ami az idő és az ember kapcsolatát illeti. Nos, remélem a következő alkalommal a következő tudatok közül többen is bemutatkoznak: Az Illúzió Mesterei (#9129), A Vörvörös Légio (#9128), Aranysárkány (#9126), A Korona Bajnokai (#9125) és a Maffia (#9124)

TREEM

História

Az utóbbi időben nagyon sok Boraxellenes kifakadást hallottam Libertanban, főleg kalandozóktól. Ennek, és az olimpiai merényletnek a batására időszerűnek éreztem egy beszélgetést VI. Boraxszal. Az alanori udvarral való kapcsolatfelvételt után nem sokkal, egy útipasszus birtokában már teleportáltam is Alanorba. A szokatlanul szigorú biztonsági intézkedések, amelyeket a palotában láttam, bizonyítják, hogy itt is bíre ment már az elégedetlenségeknek. Azonban a királyt ennek ellenére derűs bangulatban találtam.

– Fogadjá mélységes bódolatomat fenséged!

– Üdvözöllek Treem! Engedélyezzük, hogy kérdezz tőlünk!

– Fenség! Először is arra kérném, hogy mondjon pár szót arról, hogyan és mikor jött létre a Yaurr birodalom?

– Családunk őse, I. Borax nagyhatalmú kalandozó volt egy távoli földrészen. Mikor már elegendő kincsét és tapasztalatot (és nem utolsósorban bölcsességet) halmozott fel, megalapította saját királyságát. A fia az apjára ütött, szintén rengeteg kalandvággyal. Bejárta az egész világot, amíg rátaált erre a csendes kis félszigetre, és nagyon megtetszett neki a hely. Mivel már elunta a kalandozást, tanácsadóként csatlakozott az akkortájt a városokat összefogó Maumer Zaks udvartartásához. Hamarosan olyan tekintélyre tett szert, hogy az öreg, buta király helyett mindenki az ő tanácsát kérte, tőle várta az irányítást. Maumer Zaks halálakor, mivel Durga Zaks még kiskorú volt, ő ült a trónra, régensként. Nagyon bölcsen vezette a királyságot – bár sokan ezért igazságtalanul „Keménykezűnek” nevezték –, ezért mindenki úgy gondolta, hogy a Birodalom további felvirágztatásának kulcsa lenne, ha az időközben felnőtté váló, de igencsak nyámnnyila Durga helyett továbbra is ő maradna a király. Persze a Zaks családdal voltak viták, de amikor Durga és hívei – nyilván duzzogásból – hosszú időre eltűntek, a Boraxok hatalma végleg megszilárdult a trónon, és gazdag királyság lett ebből a nyomorúságosan tengődő városállamból.

– Az utóbbi időben Erdauinon, elsősorban a kalandozók között, nagy a zúgolódás a Yaurr birodalom és fenséged személye ellen. Az általuk legsérelmesebbnek talált dolgokról szeretnék néhány kérdést feltenni. Az első az Alanori csatorna. Mi volt a csatorna megépítésének célja, és miért nem lehet biztosítani az átkelést a kalandozók számára?

– Tiszteljük a korodat és a bölcsességedet, Treem, de azért még te is gondold meg, mit mondasz és kérdezel, nehogy felségárulás gyanújába kerülj. Tudomásom szerint semmiféle zúgolódásról nincs szó, de aki ilyesmit említ, az esetleg szeretné, ha lenne. Az Alanori csatorna főként öntözési célokat szolgál, de természetesen védelmet jelent a nyugati, kihalt területeket a tüzese után elárasztó mágikus szörnyek ellen is. És bár rengeteg jóindulatú, segítőkész, általunk nagyra tartott kalandozó is él a Tülfélők Földjén, de rengeteg közöttük a gyilkos, gonosztevő! Hogyan tehetnénk köztük különbséget? Mekkora apparátusra lenne ehhez szükség? Nem tudnánk mit kezdeni bevándorlók ekkora áradatával még akkor sem, ha nem lenne a túlnyomó többség veszélyes békés polgárainkra. Rengeteg hely van nyugaton, ahol le lehet telepedni, földet lehet művelni! A tisztességes, városalakó polgárok idővel útipasszust kaphatnának, amivel belépést nyernének a Yaurr birodalom területére.

– Ezek szerint fenséged támogatja az ún. kalandozó városok építését?

– Természetesen nagyszerű ötletnek tartjuk! Végre nem fosztogatással, hanem becsületes munkával fogják a kenyérüket keresni.

– Ha valaki letelepedik egy ilyen városban, és kap egy útipasszust, attól még nem tud átjönni a vércápiától hemzsegő csatornára!

– Ez nem jelent problémát, a városban lesz olyan kapu, amelyen keresztül egyenest Alanorba teleportálhatnak a megfelelő passzussal rendelkezők.

– Fenséged azt említette az előbb, hogy a csatorna elsősorban a mágikus szörnyek távollátására szolgál. Ez azt jelenti, hogy a birodalom területén nem fordulnak elő ezek a rémségek?

– Igen is, meg nem is. Szörnyek itt is vannak, de szigorúan ellenőrzött körülmények között, kizárólag vadászat céljára tenyészve! A polgári lakosságot nem ejtőlyesztezik. Magunk is szokunk néha norpadolókírára vagy éjkornisra vadászgatni.

– A kalandozók előbb-utóbb biztosan megtalálják a módját, hogy átkeljenek a csatornán, ha nem így, bát úg. Hogyan fogja fenséged elválasztani az ocsút a búzától, milyen intézkedéseket tervez foganatosítani?

– Más módon átjutni, mint a mi engedélyünkkel? Azok alapján, amit udvari mágusom elmondott, köve hiszem, hogy bármilyen egyéb „illegális” átkelési módszer létezik. Ha valamilyen csoda folytán valaki mégis átjut, és a birodalmunkban valamilyen gonoszított követ el, nos, megvannak az eszközeink az ilyen rablógyilkosok elfogására és megbüntetésére.

– Egy másik népszerű beszéd téma Libertan fogadjában a varkaudar invázió. A legképtelenebb találgatásokat hallottam arról, hogy a yaurr sereg miért késlekedett fellépni a varkaudarok ellen. Fenséged talán meg tudja nekem adni a helyes választ!

– Sajnos későn derült ki, hogy a csatorna védelme túl jóra sikerült, nemcsak az ide, hanem az oda való átjutás is kicsit körülményesre sikeredett. Mire sikerült a megfelelő haderőt átjuttatnunk, a varkaudarok előőrsét már felmorzsolták a bátran küzdő kalandozók, élükön a Korona Bajnokaival, a Viharlégióval és az Álomörzökkel. A közel ötvenezres főereget, valamint a menekülő előőrsöt szervezett reguláris hadseregeim megszártolták le, ez volt az oka, hogy a varkaudar seregeknek néhány hét múlva már nyoma sem volt. Seregeim amilyen gyorsan jöttek, olyan hamar el is hagyták a nyugati vidéket, nehogy valaki zsarnoki hódító hadjáratról beszéljen.

– Tervezi-e fenséged az Olimpiai Játékok kibővítését, és bevezetni azt a lehetőséget, hogy valaki csak az egyéb versenyszámokban induljon, a harcban ne kelljen részt vennie?

– Van erre igény? Azt hiszem, ezzel inkább Krapixlon Authirt kellene megkeresni, ő a felelős a játékokért. Megfelelő számú aláírással benyújtott petícióval szinte bármit el lehet nála érni.

- Milyen események búzódtak meg a legutóbbi Olimpiai Játékokon történt orgyilkossági kísérlet hátterében?

- A nyomozás kiderítette, hogy a merényletet egy elvetemült árnyanon, bizonyos Setét Patkány a felelős. Élve vagy halva, jelenleg 1000 aranyat ér. Külön fejpénz jár cinkosaiért, felbujtóiórt, és bárkiért, aki az ellenünk szótt összeesküvésben/lázadásban részt vesz.

- Ha lenne egy kívánsága fenségének, mit kívánná?

- Békét, boldogságot és jólétet a népemnek, de azt hiszem, a helyemben minden valamirevaló király ezt mondaná.

- És ha most nem mint királyt, hanem mint magánembert kérdezem?

- Sajnálom, Treem, de az Te, és olvasóid számára Borax, mint magánember nem létezik.

- Ha kérdezhetne egy kalandozótól valamit, kitől, és mit kérdezne?

- Itt a palotában sokaknak fúrja az oldalát: az öreg Vlagyimir már megint miben mesterkedik azon a távoli szigeten?

Remélem ezzel az interjúval sikerült egy kicsit oldani a feszültséget, és nem lesz lázadás és királygyilkosság. Borax (és talán Chara-din) mellett a másik népszerű beszélgetési téma a fogadóknak Sutor Kragoru. Rengeteg találgatást hallottam erről a titokzatos alakról, ezért úgy gondoltam személyesen keresem meg, és derítem ki, hogy mi az igazság. Legnagyobb meglepetésemre egy apró sötét gnómot találtam a rejtélyes név mögött.

- Üdvözölek, Treem vagyok a történetíró. Talán ballottál már arról, hogy felkeresem a bíres kalandozókat és Gballa legnagyobb alakjait azzal a céllal, hogy válaszokat kapjak a velük kapcsolatban felmerült kérdésekre. Rólad a neveden kívül sajnos semmit sem tudok, ezért arra kérlek, mutakozz be, és mesélj valamit magadról.

- Mint jól tudod, Sutor Kragorunak hívnak. Egyszerű sötét gnóm vagyok, és mint sokan mások, én is ezen a megmaradt félszigeten szeretném folytatni életemet.

- Egyszerű sötét gnóm? Azt hiszem, Gballa átlagpolgárai közül kevesen ismerik a népedet. Azoknak a kalandozóknak pedig, akik kapcsolatba kerültek veled, nem túl jó a véleményük.

- Nekem meg azokról nem túl jó a véleményem, akik a fajtája alapján ítélnék meg másokat.

- Ebben egyet értünk. Talán egy kicsit más megvilágításba tudnád helyezni népedet, ha mesélnél rólok, ezzel is egy kicsit közelebb hozva őket az átlagemberhez.

- Aki erre kíváncsi, próbáljon meg nem ellenségként közeledni hozzájuk. Én egyébként már kiskorom óta kikerültem a gnómok közösségéből, így nem tudok rólok mesélni.

- A neved nagy basonlóságot mutat az I. Alanori Olimpia barmadik helyezettjével, Krákgó Sütőtökével. Talán rokonok vagytok?

- Meglepő, ezt már más is kérdezte. A válaszom nem, még sose hallottam ezt a nevet mielőtt ideértem.

- Hol éltél és ki voltál a világégés előtt, hogyan éltél és át a Tűzvihart?

- A Tűzvihar előtt is Sutor Kragoru voltam, és innen messze délen éltem egy nagyobb szigeten, melyet Rhondarnak hívnak. A Tűzvihart egy egyszerű varázslattal éltem túl, sokkal nagyobb gond, hogy minden elpusztult körülöttem.

- Ne haragudj a naív kérdésemért, én nem értek a mágiához, de egy bozzád basonló hatalmas varázsló nem tudta volna megakadályozni a környezete pusztulását, vagy megállítani a Tűzvihart?

- A Tűzvihart nem lehetett megállítani, ahhoz évszázadokon keresztül kellett volna tanulmányozni annak mibenlétét. A szűken vett környezetemet meg tudtam volna menteni, ha valaki előre szól, mi készül, és ha nem adódnak egyéb problémák.

- Mik voltak ezek a problémák?

- Egy régi ellenségem – gondolom tudott a közelgő vészről – ezt a pillanatot választotta, hogy leszámoljon velem.

- Ki volt ez az ellenséged, és honnan tudott a Tűzviharról?

- Valószínűleg Dornodon, vagy valamelyik mágusa idézte meg Baghart, aki talán részt is vett a Tűzvihar elindításában. Miután befejezhette feladatát, tett egy kitérőt, hogy meglátogasson, tekintve, hogy nem túl rózsás a viszonyunk.

- Mi az oka ennek a „nem túl rózsás viszonynak” közted és a hatalmas Thargodan herceg között?

- Hát, senki sem szereti, ha kényszerítik valamire, a Thargodanok pedig egyenesen utálnak másnak szolgálni.

- Úgy tudom csak nemrég bukkantál fel Erdauinon. Mit csináltál a Tűzvihar óta eltelt idő alatt?

- Bejártam Ghallát, azt keresve, hol tudnám újramelegedni az életemet.

- Hogy maradtál ilyen sokáig életben a Kiegett Földön?

- Talán ez nem olyan nehéz, ha valaki ki időben ki tud térni a fel-alá száguldó lángoszlopok elől.

- És találtál bármit, ami megmenekült a pusztulás elől?

- Igen, sokféle vannak túlélők, sőt, kisebb falvak is. A kevésbé veszélyes vidékeken néha karavánok vándorolnak a hamusivatagban. A technika és a tudás viszont gyakorlatilag teljesen kihalt, a legelemibb dolgok is óriási erőfeszítést igényelnek.

- Miután megjelentél, hatalmas port kavartál fel az északi tűzsárcány megidézésével. Mi volt az idézés célja?

- Szükségem volt olyan segítségre, aki huzamosabb ideig tud a kiegett földön, a tűzoszlopok között élni.

- Mibez szükséges ez a segítség?

- Eddigi javaim, és a világ kinceinek nagy része elpusztult. De reményeim szerint van még, ami megmenthető.

- Minek a megmentésében reménykedsz?

- Nem tudom. De ha semmit sem teszek, akkor semmi sem lesz megmentve.

- A bírek szerint jelenleg két toronyt építenek neked a bozzád csatlakozott kalandozók. Mi lesz ebből a két toronyból?

- Ezekben fogok lakni.

- Ismét csak a bírek szerint ezek az „Élet és Halál” tornyai lesznek, bár én nem tudom, mit takar ez a két név.

- Valóban így nevezik őket a kalandozók, magam sem tudom miért.

- Ha teljesülne egy kívánságod, mit kívánnál?

- „Csak addig nyújtózkodj, ameddig a takaród ér.” – majd kívánok akkor, ha tudom is teljesíteni.

- Köszönöm a beszélgetést.

- Kérlek, igazán nincs mit.

TREEM

Bárdverseny

Válogatás a versenyre beérkezett pályaművek közül

LONSIN A TEREMTÉS

Kezemmel formáztalak
Végső gyönyörömben
Gátakat vetnek a falak
Halálos börtönömben

Porladó tested éltetem
És mozdulj te hűten
Holtakból lett kényelem
Él a varázs – gyönyörűen

Refr.: Kelj fel és járj!
Gyerünk, mozdulj!
És szolgálj!
Vagy pusztulj!

Kereszt alól előbújva
Vagy tömegsírok magányából
Én keltelek fel újra
Az élet homályából

Élj, hogy mások haljanak
Tökéletest teremteni
Az élők erre hajlanak
Élet-Halál fog szeretkezni

Refr.: Kelj fel és járj!
Gyerünk, mozdulj!
És szolgálj!
Vagy pusztulj!

Újrakezded földi életed
Test és mágia szóltott
E világ alkotta létedet
S a túlvilág hódított

Készülj te illatos báb
Nekem fogsz megint élni
És nincsen már hatótáv
Tested akaratom bérlí

Refr.: Kelj fel és járj!
Gyerünk, mozdulj!
És szolgálj!
Vagy pusztulj!

ALBA LOCSY NAPTÁR

„Barátomnak, Annaknak a biztatásáért, az
érdeklődéséért”

Az év

Mióta elszabadult a pokol,
s egy bűne miatt millió ártatlan lakott,
– Azóta számoljuk, hogy emlékezünk!

A hónapok

Az évet testvériesen elosztottuk,
mert a szenvedést mindannyian kaptuk.
– Az istenektől kiktől ered a nevük.

Hitetlenek hava

A tűz után hova érkeztünk,
mindnyájunk tönkrona,
hol újjászülettünk,
s hozzánk nem volt mostoha.
– Ghalla napján

Kik meglopva érezték
szeretteiktől megfosztva magukat,
s nem merészték
elfogadni sorsukat.
– A Tolvajok napja

Elindultak keletre,
dacolva sok veszéllyel,
sorsrútsakat keresve,
s beérve kevéssel.
– A Túlélők és Kalandozók napján

Érintetlen félsziget,
szívükben reménnyel
hova beléptek,
lelkükben tűz lángol fel.
– A Bárdok napja

Kevesen még megfőrvén,
egymás mellett
társukat segítvén,
ha kellett.
– A Béke és Szeretet napján

Sheran hava

Örüljünk annak ki alkotott,
mi él és szaporodik,
s minden napot,
Neki köszönik.
– Az Élet napján

Víz mi csillogó s ragyogó,
szomjadat csillapítván,
az élet alapját adó,
a hosszú út során.
– A Vizek napja

Hova elmenekülsz a bajtól
oda halálotat után,
s meghalhatasz rosszor,
az örök körfolyamatba utazván.
– A Természet napján

Kikből táplálkozol, fegyvert készítesz,
könnyen halálotat okozák,
s ezért sohasem vesztesz,
az átkozottak, a bestiák.
– Az Állatok napja

Erdők a sűrűk, a sötétek,
elveszhet a lelked,
mezők az illatosak, a fényesek,
mikor újra lesz kedved.
– Az Erdők-mezők napján

Raia hava

Vesd le magadról a gonoszt,
bocsásd meg elleneidnek,
égyss el minden rosszt,
hisz bűnösök a lelkek.
– A Tisztulás napján

Adj a rászorulóknak, ki kér,
tőled mindened elveszik,
ne kérdezd: Miért?
s kenyered javát megeszik.
– Az Önzetlenség napja

Segítsd a rászorulókat!
Ne lopp, ha van neked!
Tartsd meg az ellened szólót!
Végül sok barát lesz veled.
– A Jóság napján

Fény, mi világít a sötétben,
átvilágítja lelkedet,
ha a halál kést fen,
megnyugtatja szívedet.
– A Fény napja

Barátok, kik segítenek a bajban,
barátok, kiket támogatni kell,
rút társ kinél kés van,
s máris szívedet vágja fel.
– A Barátság napján

Elenios hava

Mosolyog a Drága,
bűvös fény a szemében,
s csókra áll a szája,
s elégsz a szerelem hevében.
– A Csábítás napján

Bűvös tudás, mi éltet,
Óriül, hogyha bírod,
Elérhetsz sok szépet,
s elemészt a kínod.
– A Bűverő napja

Lelkeábrában fellobban a láng,
forró tűz emészt a lelket,
egy másik halandó iránt,
csak legyen merszed...
– A Szerelem napján

Gondolatok jók, és rosszak,
mik a fejében születnek,
a telepátia ösvényén kanyarognak,
de a másoké mindig meglelnek.
– A Telepátia napján

Madarak, miket vágjakozva nézel,
messzi tájakra jutnak,
s repülélnél velük a széllal,
de veled csak az évek futnak...
– A Repülés napja

Tharr hava

Föld, miből a halandó vétetett.
Föld, miből életet csikarsz,
Föld, mibe sok eltemtetett,
de te csak életet akarsz.
– A Föld napján

Vásból kovácsolják, az éleket,
mit a vitáz büszkén hord,
s sok élet bánja a hegyeset,
nála a rozsdá jelzi a kort.
– A Kardok napja

Vér, pusztulás, veszteség...
Ne tedd, ha elbuksz!

Ital, nők, mámor, nyereség...
Harcolj, míg el nem futsz!
– A Háború napján

Hosszú az út a halálig,
de elkísér az erőd,
s ha kitartó leszel végig,
megmarad a szeretőd.
– Az Erő és kitartás napja

Harcolj, de becsületesen,
a galád orvul támad.
Veszteni ilyenkor nem szégyen,
hisz lelked tiszta marad.
– A Becsület napján

Fairlight hava

Többet. – mondja az eszes.
Még többet! – üvölti a kapzsi.
Így talán nem leszek vesztes!
Én meg rákényszerülök csalni!
– A Kapzsiság napján

Miú sokan keresnek,
mire sokan ráfáznak.
Alku a merészek,
üzlet a kalmárnak.
– Az Alku és üzlet napja

Hatalom a gyengének,
Átok a harcosnak.
Korábrában tartják, kik hozzá értenek,
elszabadítják, kik belekötárkodnak.
– A Mágia napján

Péncz, áldás a szegénynek.
Péncz, halála a gazdának.
Péncz, mi hangja a reménynek.
Péncz, mi fuvallata a halálnak.
– A Péncz napja

Kapzsiság, alku, üzlet, péncz, mágia.
Szerény, de bolond, ki elveti.
Az örök hatalom alapja.
De más egy idő után megszerzi.
– A Hatalom napján

Leah hava

Vér, kényszer, halhatatlanság...
Karó a szívbe,
Té is megszerezheted egy sötét éjszakán
Mindennek vége.
– A Vámpírok napján

Sötét szemgödrével figyel,
Gyertyalángban vigyorog...
Egy árny csontot cipel!
S halovány testéből vér csorog.

– A Csontok és koponyák napja

Sötét az ég, villám lobban,
a lelked elhagy...
A kaszás már a nyomodban,
s a szíved megfagy.
– A Halál napján

Ide kerülsz egy napon,
előtted már járták ezt az utat.
Hol lehetek vajon?
Sok a szerettei után kutat.
– A Túlvilág napja

Sokan akarják: Káosz.
Pusztul minden, mi teremtődik.
Ez aztán a pátosz!
Minden tudás felejtődik...
– A Káosz napján

Dornodon hava

Szíved sebesen ver, s összeszorul.
Rémálmód akar kínozni!
Tarkódon hideg verejték csordul.
El akarsz aludni!
– A Rettetés napján

Lelkedre éj borul,
– a szemibe lépsz -
arcodtól a nap elfordul...
Ugye, félsz?!
– A Sötétség napja

Bánts! Pusztíts! Öld!
– Mi utadba áll.
Sötét terved szódd!
– A célodért nem kár.
– A Gonoszság napján

Bántott a világ:
Fizesd vissza neki!
Késed reményt vág.
Boldog ki hiinni meri.
– A Bosszú napja

Hatalomvágy miatt lángolt,
otthonunk, a drága,
hívó szavunkra egy föld választott:
a Kalandozók Világa.
– A Tűzvihar napján

Az Élet

Kalandozó, most hozzád beszéllek.
Az érvben van egy nap csak teérvben.
– Mitől: jobb sorsot remélsz,
s amitől egy kicsit félsz.

Megtalálhatod az érvben reményed!



Tábornútnél, hideg csendben
dálnok szólal fagyos rendben
igaz dolgot szól az ének
ezt mesélték neki vének

Volt egy fiú, egy kétkező
semmi ágain ténfergő
kereste az igazát, jóról s rosszról
s hogy mit talált hallgassd hogy szól

Kereste világunk bölcsseit,
kik gondjait megoldják
vándor szelek öreg lelke lett, mit ő
legbölcsőbbnek talált, mondják

Előhívta őket sorban
kérdéseit mondta nyomban
jóról s rosszról mi a válasz
négy őselem közül, mi mindenek alapja
bölcsek bölcsé ő most választ

szólt a fiú:

Dél szele vadul kavargó
fórró nagyír hallgassd, ő halandó
lelke s kérdésed
mondát hát mi az erendendő jó,
s mi a gonosz, mi sorrendben utolsó

Halld hát: a láng
Mert jó a tűz, hisz segít
téli estén vándor, átmelegít
vele kapod táplálékod ízét
s tőle nyered, harcos gyermekednek vért

de ne tőröl a vizet,
Mi olta szerelmed hevét
jeges verésétől szenveded létét
pusztító árja fullasztja tenmagad
szent sírodban tőle rothadó roncs marad

Tudom tehát:

Jó hát a láng, s rossz a víz
és minden mi őbennük él és hisz

De mondát most szél, ő, északi
metsző tisztá úr s válaszolj ki,
ki néked a jó és ki gonosz pusztítandó?

Lássd hát, mi nyilvánvaló
A víz mi számodra mindig jó!

Fórrásvíz, ki tisztá, mindenik élet írmagja
jóságod, növényed s te szomjad oltója
fáradt lélek frissítő kulacsá
eretnek szennénynek végső megváltója
És bármit hallasz gonosz a tűz, ki „segít”
égeti bőröd, érzed a tűz mit „tanít”
pusztulás életed, otthonod, családod halott

gyermeki halandó kezébe gonosz hatalmat adott
Világos volt eddig és tisztá
most zavart, mit mondott a két próféta
Segíts, ő szél, természet ereje
keletnek nagy ura, életnek veleje

– Igazat mondát a jóról és gonoszról
– Figyeld hát mit a keleti úr most szól

Jó a föld s hogy miért:
Föld a kezdet s ez mi véged
sorsod benne, áldoz néked
gyümölcsé, húsa, várad éle
örök házad, biztos menhely: léted vége

S gonosz ha fáj is, maga a szél
én vagyok, retteg minden és fél
örvénym csavarja fáidat, romba dönt házat
szárítja földed, tombol és lázad
nyáron gonosz ha nincs, télen ha metsző
minden csak érettem élhet, csak a szél túlélő

szólt a fiú ismét:

Zavart e sok beszéd, rossz hogy lehet tisztá
s ha tudom, hogy jó miért fordítják rosszra?
Ő szelek gyermeke, te nyugati kőszá
ha tudsz adj kiutat, választ jóra s rosszra

– Szél a kedves, mindennek látója
vitorlád ereje, malmod, s sorsod kereké fordítója
ki legfőbb szomjad oltója, lélegzeted
tested havmának szórója, újabb életed

– Gonosz ha létezik, csak föld lehet
ki utam állja, nem ad szabad teret
szűk bőrtönbe zárja testedet
vagy megnyílik elhelyelve mindent, mi fontos
néked.

szóltát végül fiunk immár utoljára:

Meghallgattam minden bölcsét tehát
mégsem tudtam meg senkinek igazát,
de azt hiszem valóban nincs is már gondom
tapasztaltam, éltem, túl zavart szavakon
s most úgy mondom:

Gonosz nem más, mint az emberi lét
ki bolygatja a természet ezen kérdését
hisz gonosz és jó öröktől összevaló
egyensúlya semmivel meg nem bontható.

Ennyi hát a történet: mindenki szólt
s mindenki tévedett

Hiábavaló minden további szó és tett
Ég veletek szelek, bölcsek, kétkező emberek!

MARSYAS KÉPREGÉNYTÁR

A Marsyas Sci-fi egyesület
gondozásában augusztus elsején
megjelent Marsyas Képregénytár első
kötete két izgalmas történetet is tartalmaz:

Egy életem, egy halálom

A legnépszerűbb magyar sci-fi akciós,
Vogel Zsigmond egy korai kalandja, mely
néhány évvel a Kiálts Farkast cselekménye
előtt játszódik. Gáspár András munkája
nyomán Fischer Tamás által feldolgozott
képregény-adaptáció.

Éhes dobok

Az első sci-fi képregény, mely magyar fejlesztésű
szerepjátékból, az Armageddon 2092 – Mars-ból
íródott. Nádori Gergely novelláját Erdei Imre öntötte képregény formába.

KAPHATÓ A SZEREJÁTÉK ÉS KÉPREGÉNY SZAKÜZLETEKBE



Hamis istenek...

Az acéldarázs már napok óta keringett a bozótokban. A szárnyai kellemesen duruzsolták a szeretet dallamait. Várakozott. Várta, hogy megjelenjék előtte egy Isten. Egy hatalmas, egy mindenképp valóságos lény. Teljes szívvel kívánta az Isten szeretetét. Már előre kigondolta, hogy milyen csodálatos figurákat fog bemutatni a levegőben, szárnyalva az Istennek, hogy elnyerje a kegyét. Hiszen már jó ideje erre a feladatra készült, csak ez éllette. Hosszú hónapok tervezése, és megbeszélései után jelölte ki a családjára erre a megtisztelő dologra, hogy ő, a legfiatalabb, megláthassa a napfény ragyogásában a tündöklő Istent. Az urat, aki úr a mezőkön, a dombokon, a völgyeken, a növényeken, és aki úr az élőlényeken, a halakon, a vadakon és a madarakon is. Az acéldarázs tovább várakozott. Az ötödik napon végre eljött élete nagy pillanata. Kifényesítette szárnyait, és barátságosan döngöcsélt, hogy elnyerje a közeledő Isten kegyelmét. Az Isten afelé a bozót felé tartott, ahol az acéldarázs fellelkesülten figyelt. Az acéldarázs láthatta, hogy az Istent ragyogó aura övezi, és azt is észrevette, hogy valamilyen furcsa, nap alakú korong fénylik a testén.

– Végre eljött az idő! – ujjongott örömeiben. Gyorsan felemelkedett, és a levegőben gyönyörű alakzatokat rajzolt az Isten feje köré. Büszke volt magára. Acélszárnyai a zenei tudás legmagasabb fokán játszottak

– Óh, ha látnának a társaim – gondolta –, bizonyára mindannyian irigyelnének!

Miközben a legnagyobb hódolatot jelentő köröket festette föl az Isten feje fölé, és várta, hogy az úr észrevegye őt, és felvegye vele a kapcsolatot, furcsa dolog történt. A bozótban sebbel-lobbal átvágató kalandozó, akinek a mellén a nap szimbóluma ragyogott, megpillantotta a feje körül sebesen szárnyaló, szemlátomást támadni látszó acéldarázat, és előkapta a szöges bunkóját. Lendített egy nagyot vele, és sújtása alatt az acéldarázs röpte megtört, miközben a bunkóból kiálló tuskék átfúrták kicsiny testét. Az acéldarázs bánatos szemével még utoljára rápillantott a hatalmas Istenre, és csalódottan hullott a halál ölelésébe. Egy lélek ismét elpusztult. A kalandozó széttrancsrozta az acéldarázs életelen testét, majd megvetően hajította félre.

– Fúj de undorító – morogta maga elé, és továbbment, hogy ismét egy lehetetlennek látszó feladatot teljesítsen valahol. A nyakában lógott a napszimbólum, amely a jóság, az igazság és a szeretet eszméjét hirdette, továbbra is fényesen ragyogta be mellét.

Ajánlás: Mindenkinél! Talán értetek ebből!

DAE (#5274) VARÁZSLÓMESTER

Ui: „Napra-nap, évre sok év:

mindent adott semmiért!

Napra-nap, évre sok év:

Hitte, hogy egyszer célhoz ér!”



TROLLBARLANG

„Ittők a fantáziavilágok rejtett zugából”

Sok szeretettel vár minden kedves vásárlót és érdeklődőt az ország legnagyobb szerepjáték és modellszaküzlete. Több mint száz négyzetméteren válogathatsz teljes választékunkból, azaz több ezer figura, modell, szerep- és stratégiai játékok, regények valamint filmzenei CD-k közül.

Ugyanígy megtekintheted a TROLL KÉPREGÉNYTÁR kínálatát is, ahol az X-Mentől kezdve a MASKON át az ALIENSIG szinte mindent megtalálhatnak a képregények szerelmesei. Vedd igénybe csomagküldési szolgáltatásunkat is!

Kalandozók városa

Már hónapok óta téma a kalandozók között az ún. „Kalandozók Városa”, melyet kalandozók építenének, és ők szabnák meg működésének feltételeit. Az ötlet felvetését forró vita követte, melynek eredménye eljutott a Beholder Bt. berkeibe is. S mára ott tartunk, hogy elmondhatjuk: Igen, lesz kalandozók városa! Alul megtudhatjátok a részleteket, s augusztus 26-tól mindenki mehet építkezni!

Két város alapjainak a lerakását kezdjük meg. Az első város – továbbiakban Fehér bérc – a helytartói és a kisvárosok között félúton, nagyjából Erdauin közepén lévő (73,59)-es mezőn lesz. Északnyugatról Hrók erdeje, délkeletről a Grákó-hegység határolja. A másik város – továbbiakban Biztosrév – a csatorna partján, a (140, 61)-es koordinátán, nagyjából félúton észak és dél között épül. A jelzett helyeken mostantól egy új tereptárgy található, úgynevezett épülő város. 3000 TVP beépítése után a tereptárgy lakott területté válik. A továbbiakban szabadon lehet újabb épülő város mezőket felhúzni, de csak olyan helyekre, melyek szomszédosak legalább egy már felépített lakott területtel. A felépülés után az alapozás nem rombolható.

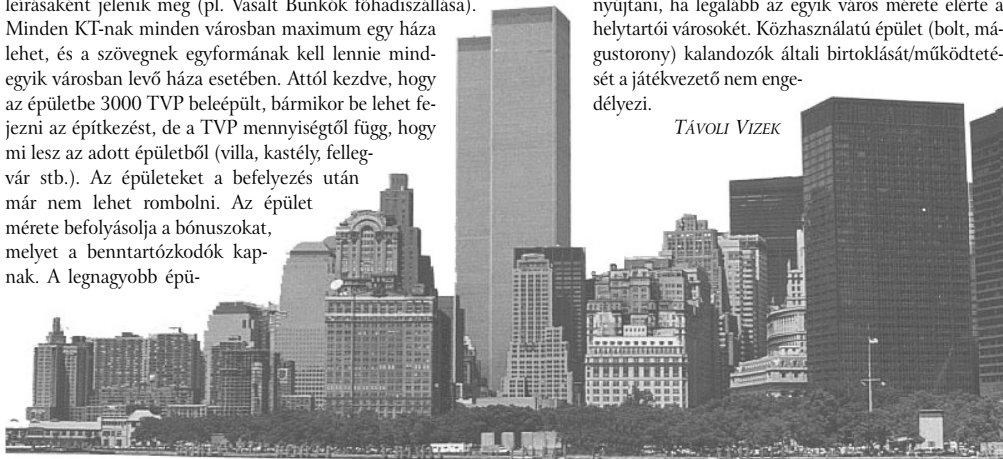
A városokban háromféle típusú épületet lehet építeni: a csatornától nyugatra levő városokban már létező épületek, KT-házak, és a tanács által kifejlesztett épületek. Épületek építését kizárólag KT-vezető kezdeményezheti, de bárki segíthet az építkezésben. Az építmény elkészültekor az adott KT-vezető kérheti, hogy milyen típusú épületté váljon. A KT-vezető, miután megkapta a fordulót az építkezés sikeres befejezéséről, megadhat egy szöveget. Ez a szöveg az épület leírásaként jelenik meg (pl. Vasalt Bunkók főhadiszállása).

Minden KT-nak minden városban maximum egy háza lehet, és a szövegnek egyformának kell lennie mindegyik városban levő háza esetében. Attól kezdve, hogy az épületbe 3000 TVP beleépült, bármikor be lehet fejezni az építkezést, de a TVP mennyiségtől függ, hogy mi lesz az adott épületből (villa, kastély, fellegvár stb.). Az épületeket a befelyezés után már nem lehet rombolni. Az épület mérete befolyásolja a bónuszokat, melyet a benntartózkodók kapnak. A legnagyobb épü-

let esetében (12000 TVP) a bent tartózkodók ugyanannyi ÉP-t kapnak vissza, mint amennyit a fogadóban külön szobában megszállva kapnának. Ezenkívül, aki nincs az épületben, az nem lophat a benntartózkodóktól. Sajnos az épületekben külön tárgyak elhelyezésére nincs lehetőség, hacsak a KT külön képességként ki nem fejleszti. Épületek későbbi továbbfejlesztésére nincs lehetőség, de a KT-vezető kérésére a játékvezető eltünteti az épületet, hogy újat lehessen építeni helyette. Lehetőség van egyéb extrák (pl. épületörzés szörnyekkel/varázslatokkal, vendégfogadás stb.) kifejlesztésére, de csak a már említett módon, azaz KT-képességként. Ha a KT-nak már van egy háza a városban, akkor új építkezésbe abban a városban már nem foghat. Fordítva – először boltokat, más épületeket, végül saját házat építve – természetesen működik a dolog.

A városok irányítását egy, a kalandozók által választott tíztagú tanács fogja végezni. A tanács félévente egyszer nyújthat be javaslatot egy új épülettípusra, amelyet valamelyik KT-vezér első ásonyomával lehet felhúzni. Sajnos nagyobb/sok pénzért kívánó épületet a játékvezető nem engedélyez (kvazárkohó, aréna, kaszinó stb.). Az első fejlesztési javaslatot akkor lehet benyújtani, ha legalább az egyik város mérete elérte a helytartói városokét. Közhasználatú épület (bolt, mágustorony) kalandozók általi birtoklását/működtetését a játékvezető nem engedélyezi.

TÁVOLI VIZEK



ÜZLET

□ Élő hegyi rákot keresek Libertan környékén. Cserébe aranyat (80-100), gromakbört vagy fémeket adok. **Russel (#1367)**

□ 2 db griffotást keresek Qvilltól északra. Fizetés aranyban. Xirnosszív is érdekel!

Scotman (#1731)

□ A következő tárgyakat keresem megvételre: vasérc, sárga erőv, smaragd védőgyűrű, obszidián karkötő, umbatari karkötő, griffotások. Libertantól 1-re vagyok, a későbbiekben is Libertan környékén fogok maradni. Nagyon fontos!

Nin-Eisu (#4409)

□ Üzlet! Vasat (5 db), griffotást, szent jogart keresek Qvill környékén. Tudok adni kőkést, mákrózást, varányszemet korlátlan mennyiségben. **Gilbo von Gosh (#4462)**

□ Eladó tigriszlánfog, drótször, zárnyitó készlet. Keresek vizionárszemet, ragasztót.

Erril (#1143) – Grosmann Gergely
7691 Pécs-Somogy Küllerület 6.

□ Griffotás eladó! Egy vashegyű lándzsáért, vagy hasonló értékes cuccért bárki megkaphatja. Ha nem kell, jön a H 179. Az (59, 92) körül lesz átvéhető.

Veridier Kerithron (#5617)

□ Huertol helytartói város közelében ezüstört, ezüsthégyű lándzsát vagy ezüstdarabot, valamint spirituszt (2 ap/csepp), és zöld üveget (4 ap/db) vennék. Csere is érdekel.

Mythus Tharamant (#3096)

□ Huertol környéki kalandozók figyelem! Olyan 4-7. szintű karaktereket keresek, akikről lophatok aranyat (isteni küldetés). Fizetés megegyezés alapján. Ugyanitt griffotást és xirnosszívet keresek megvételre. Várom az üzeneteket a #1026-os mentális száma, vagy telefonon: 56-446-387, 17 óra után.

Wittöhi el Dohren (#1026) – Kozma Antal

□ Korlátlan mennyiségben vásárolok pirkítet 5 ap/db, és vasat 10 ap/db áron. Akát érdekel az ajánlat keresse: **Brezsnyev(et) (#1956)**

□ Shaddar környékén öndarabot nagy mennyiségben vásárolnék, rezet is, de csak pár darabot. Önrét akár 4-5 aranyat is adok, mennyiségtől függően. **Ivanhoe (#4872)**

□ Wargpin közelében keresek megvételre: téfa-agyat, vasat, rezet, önt, kulcsokat, sullárléhyagot. Aranyal fizetek, de cseréről is szó lehet. Ezenkívül régi levelezőlistáimat keresem, akik már régen nem írtak: Donna Kalucsni, Brytal Joe, Myra. Írjátok! Üdvözlettel!
Clark O'Phane (#5383)

FENYEGETÉS, BUNYÓ

□ Hi, gnómoeska! Remélem tudja kiről van szó! (GN29 fenyegetés-bunyó Gethar Xorn hirdetése) Miért nem írsz? Talán te lett a gatyú? Írd már meg a mentális számodat, hogy kiadhassam az FT-t! Amúgy vegyél már a kezébe fegyvert, mert ahogy látom, ökölrel igen gyenge vagy, és nem hiszem, hogy bírál győzni ellenem. A helyet és időpontot te adod meg, de ha átvész, olyat teszek, hogy magam is megbánom. Na hello! **Gethar Xorn (#1226)**



EGYÉB

□ Én ezt nem értem! Mikor fajtársaimat – a szépek népét – kértem, írjanak (statiztika céljából), egy r...-t level sem kaptam. De mikor – egy félreértés során – az került az újságba, hogy Raia pap akarak lenni, legalább 4 elf levelt/üzenetet kaptam kézhez. Én ezt nem értem. Lehet, hogy mi ilyenek vagyunk? Akkor sem értem... Várom fajtársaim (és mindenki más) levelét, valamint Bufo Odonata, Punisher, Lady Marzipán leveleit! Üdvözlő titeket!

Erril (#1143) – Grosmann Gergely
7691 Pécs-Somogy Küllerület 6.

□ Új információk Chara-dínról! A három tárgy (molluszkház #353, degradátorváladék #354, szockóhólyag #355) nem áldozni kell, hanem feltalálást kiadni rájuk! Gyűjtötték az alkotásokat, és fogiatok el minél több Tguarkhant! Mi is ezt tesszük! A molluszk vágfőgyeves, belőle nyerhető ki a molluszkház. A degradátor erőt szív, ütőfegyveres, és molluszkházban tároljuk a degradátorváladékokat. A szockó szürőfegyveres, és kigyóbőr kesztyű kell a hólyag kinyeréséhez.

A Szeretek Vándorai (Erigson #2418)

□ Üdv nektek! Elizeus (#1777) vagyok. Közönet mindenkinél aki a bárdversenyem magas pontszámmal díjazta írásaimat. Külön köszönet Vörös Leifnek, aki mint a Ghalla Newsban olvastam, különdíjjal értékelte az egyik versemet. Nagy megtiszteltetés számomra, hogy vannak olyanok, akiknek tetszenek a műveim. Sajnos nem áll módomban a nyerevényeimet átvenni, mivel ez az álnevem, és ilyen névvel és karakterszámmal nem létezem. (Mással igen!) Nos lehet találni, hogy vajon ki írta a három művet. Még egyszer közölöm – Huj, huj: Hajrá! – hogy a nagyoktól idézzek. Sziasztok! Alnéven:

Elizeus (#1777)

□ Barátaim! Ezúton szeretném minden kedves kalandozótársamnak megköszönni, hogy a Ghalla Szépe címért folyó küzdelemben rám szavaztak. (Ígérem, ha nagy leszek, meghálálom!) Köszönettel és szívvelyes üdvözléssel!

Nerina Clarusdea (#3957),
a legszebb hitelen

□ Dheron (#4527)! A humorérzéked nyilván a sullár fenéke alatt van. Mi csak egy tudattársunkkal mókáztunk. (Bocss Graham!) A „bunkó” megszólítást magunkra vettük, de megbocsátunk tudatlanságodért.

Sárkányfog (#3728), Téla Oriens (#1724)

□ Dornodon hívók! Templomépítést szerveznék, vagy csatlakoznék hozzá. Minden megoldás érdekel. Ugyanitt eladó napszimbólum, pirkít, réz és ón nagy mennyiségben.

Thomas (#2532) Tel: 1-871-365

□ Egyetlen igaz hit követő, a hatalom letéteményesei, Leah papok! Segítetek egy magányos alakváltó nőnek elnyerni Leah kegyét!

Sheila (#5285)

Ui: Qvill környékén érdemes keresni.

□ Elnézést kérek mindenkitől, hogy Raia illetve Fairlight követője akarak lenni! Még egyszer elnézést! Döntöttem. Eleniosz akarak követni. Kérem az Eleniosz hívőket, bármivel, de segítsenek! Bocss. **Erril (#1143)**

□ Figyelem! Te, aki Qvill közelében (feltehetőleg üzlet célból) elrejtettél egy szőgesbunkót, jelentkezz! Ha kell, visszazaadom. Nem árt, ha a koordinátákat közöld, hogy tudjam tényleg te voltál. Tel: 2-492-658 (du. 5 után)

Noémi (#1806)

□ Figyelem! Tharr templom épül a (87, 89)-en.

Buldózer (#4199)

□ Hallán születtet ember férfi karaktert átdó. Tárgyakat is adok hozzá tők ingyen.

Veronel (#4101)

Török Veronika, 9400 Sopron, Szankői u. 8.

□ Ghallai kalandozók! Beindult az első egy egyetlen utazási iroda a Túlélők Földjén! Ugyan hatáskörünk még csak az Arnyvilág területére terjed ki, de azért oda is eljuttatunk szívesen mindenkit. A vállalkozó szellemű kalandozók tárgyaira képzett trollok vigyáznak, amíg gazdájuk az Arnyvilágban van. Jelentkeztek minél többen!

Halálos Halárus & Göcsi Co.

□ Graham (#4788)! Még egyszer bocss a tréfáért! Nem csak én voltam, mint ahogy gondoltad. A sallankot már nem használom perverz céljaimra, ugyanis jól gázza vált. Na pá!

Sárkányfog (#3728)

Ui: Ha találkoznak a fogadóban, a vendégem vagy egy sörre, kettőre...

□ **Graham és ellenségei**

Ellenségek: Most végre leszámolunk veled!
2. **ellenség:** Széteverünk, a DEM sem ment meg!
3. **ellenség:** Végre eljött a nap amikor meghalsz, széteverjük a fejed!

Graham: Ne! Kérlek ne bántsatok! Én Raiait követem, én jó vagyok!

5. **ellenség:** Eppen azért halsz meg te fattyú!

6. **ellenség:** Nyírjuk már ki! Mire várunk!

101. **ellenség:** Várj! Előbb kínozzuk meg!

Graham: Kérlek ne bántsatok! Én nem akarak bunyót!

85. **ellenség:** De mi igen. Most szétkapjuk a búrádat!

Graham (könyörögve): Ne tegyétek! Please, ne!

71. **ellenség:** Én már birom tovább, öl-jük meg!

Graham: Ne! Ne! Neeeee! Én nem szeretek verkedni, ne bántsatok!

96. **ellenség:** Wháááá! (Csatakiáltás, és követik a többiek is.)

Csata: Boom! Aah! Ne, a kezem! Boom! Ne! Fáj! Pif! Puf! Csitt! Csatt! Áááááárg.... (halálhörgés).

Graham: Most az egyszer még elme-hettek, de legközelebb nem leszek ilyen kegyes.

Mesélő: Háti így győzte le ellenségeit Graham Treefrog, a csodálatos.

Graham Treefrog (#4788)

□ Huertol környéki Tharr templom építéséhez keressen társakat. Lehetőleg olyanok jelentkezzenek, akik már megkapták ezt a küldetést, illetve hamarosan megkapják.

Arany Majska (#5785)

Mayer Attila, 8400, Ajka, Kossuth u. 1.

□ Humanoidok! Az nem lehet, hogy a Beholder Bt-t nyüzög egyének közül csak háromnak adatom meg az, hogy MODEM-es gép közelébe férközzön! Ha neked is van modemed, és még nem néztél fel a Budapest II. BBS nyolcas levelezési területére, most ne szalassz el az alkalmat! Nem tudod, mit kellene ehhez tenned? Akkor üzenj a #3122-es mentális frekvencián, vagy írd a címre: Heilig Szabolcs, 8200 Veszprém, Boglárka u. 2/1.

Vaselin Barbie (#3122)

□ Jó lenne már, ha végre mindenki megtanulna rendesen olvasni, ugyanis több helyen láttam „Warping” feliratot „Wargpin” helyett! A helyes olvasás a tudományok alapja.” – mondja az ősi gnóm közmondás. Egy Dornodon hívó gnóm férfi, **Gilbo von Gosh (#4462)**

□ Kalandozók, Ghalla népe, minden faj, jellem, vallás képviselői! Gondolom már nincs olyan kötetek, aki ne hallott volna Chara-dinról és kutyáiról. Ez az utolsó felhívásunk hozzá-
tök. Nem azért mert átengedjük a hatalmat Chara-dinnak, hanem azért, mert az invázió, és Chara-din manifesztációjáig már csak 1 vagy 2 hónap van. Az is lehet, hogy már most régen késő. Igen, ilyen rossz a helyzet! Ha megindulnak az inváziós seregek, eltörpnek mindent, ami Chara-din szemében rossz, eltüntetik a másságot, a szeretetet, a könyörületeit, nem hagyja élni csak a dühöt, harcot, a bosszút, az egyetlen gyilkos isten homályát terítik a Tülelők Földjére. Mikor egy új isten jelent meg, Ghalla 90%-a elpusztult. Most mi lesz? Chara-din nem hiszem, hogy békét hozna. Ezért kérek minden KI-t, szövetséget, szektát és szabadúszót, hogy azonnal lépjen fel Chara-din pusztítása és szörnyei ellen. Vlagyimirt és a varkaudarokat le tudja győzni 10-20 kalandozó, de egy isten nem. 3000-en vagyunk, és ennek legalább fele Ny-on. Segítetek, harcoljatok! Ghalla népe, nem bízhatunk isteneink segítségével. Chara-din he-
tükkel elbrnna. Ezért, ha tovább kívánjuk szolgálni őket, segíteni kell nekik, és segíteni kell magunkon. Druidák, gondolom nem hagnytok ki veszni Sheran hitét, és ti Irgalmas Nővérek, hagyjátok, hogy Raia nevét sárba tiporját? (Talán őt magát is?) Ti Ördögi Körök, Dornodontól és Leathól kaptatok hatalmatokat. Ő általunk letettek Ghalla szerte rettegetek. Elveszté-
nétek ezt a hatalmat? Két Kard Testvériség, ti kik az igazságot könyörtelenül szolgáljátok, és Tharr nevét mindenek felett tiszteltek, térnéc-
tez? Végül, de nem utolsó sorban, Arany Magisztrátus, ti kik a mágiát legmagasabb fokon használjátok, és a pénzlet is ügyesen bántok, elveszítétek egy világ összeomlása? És ti mind-
ahányan felelnétek érte, ha Ghalla pusztulásba
dőlne? Isteneink hátterbe szorulnának vagy el-
pusztulnának?
Ha nem, harcoljatok, pusztítsátok Chara-dint

ott, ahol éritek! Tekintsétek ezt a cikket véres karnak, mely hadba hívja Ghalla népét! Egy más fajta háborúba, amit elsősorban nem fegy-
verekkel vívnak! (Fegyverrel Chara-din ellen
nem sok esélyünk van, de szörnyei és hívei el-
len használatuk erősen ajánlott!) Így ezennel
meghirdetek egy Chara-din ellenes versenyt.
Célja: minél nagyobb kárt okozni az ősi isten-
nek és híveinek. A versenyt az indukátoromból
és varkaudarölő versenyek mintáján képze-
lem el. De az egymásért, és ne egymás ellen
folyjon. Továbbá mumus komponens felvászár-
lás! Minden Chara-dinnal kapcsolatos infó ér-
dekel!

Dinen Ithildin (#3777) (Demény Dániel

György 5000, Szolnok, Hunyadi u. 54.)

Gragath (#1474), Xambia (#4024)

és mindenki, aki velünk tart a harcban
Minden kérdést és felajánlást Ithildimél várunk.

□ Kalandozótársaim, Leah hívők! Hol van a
kettes labirintus környékén Leah rúnák?
Sújtólegnek üzenem, keressen meg!

Bivahyölő Batutta (#1031)

□ Kalandozótársaim! Eredetileg jó jellemű
akartam lenni. Több jó kalandozónak írtam
már, hogy küldjön információt magáról, hité-
ről, bármiről. A legtöbbben nem is válaszoltak.
Hogy nevezhetik magukat jónak? Csak azt a hit-
te erősítették meg bennem, hogy igazából
csak a gonosz jellemhez érdemes tartozni. Hát
jó... Megtaláltam az igaz utat, Leah útját. Gon-
osz leszek. Nem így akartam, de ők legalább
összetartanak. Ha bárkinek bármilyen hozzá-
járója van, megtalál engem a #3409-es men-
tális számon. Leah áldása kísérje utatokat!

Sötét Orlan (#3409)

az alakváltó, Leah leendő papja

□ Kedves névtelvjavokát üldözők! Nem értelek
titeket. Szerintem ti a névtelvjá-
írtást csak jó indoknak látjátok, hogy másba belekössétek.
Inkább Chara-dinnal szemben fitogtassátok
bátorságotokat és erőtiöket. Én nem vagyok ün-
névtelvaj, de kiállok az ő oldalukon, ha kell
szóval, ha kell fegyverrel. Halkléptű Alianora
(#1434), rám számíthatok melletted állok.

Iron Hand (#1625)

□ Leah papjai, papnői! Írjatok leendő hitte-
véreteknak, aki várja, hogy másokkal felve-
hesse a kapcsolatot. Leah áldása legyen raj-
tunk.

Sötét Orlan (#3409)

az alakváltó, Leah leendő papja

Ui: Ne bántásotok azokat, akinek még nem elég
sötét az aurája, hogy Leah híve legyen. Egy
semleges jellemű kezdő még mindig megtér-
het az igaz hitre, de egy jó már reménytelen.

□ Második figyelemfelhívás küldöm névrok-
nomnak Akhilleusznak (#4282), hogy írjon
magáról valamit, mert ha már erre sem ké-
pes, akkor nem méltó arra sem, hogy a neve-
met viselje!

Akhilleusz (#2035)

□ Minden Fairlight hívőhöz! Még mindig ír-
hat mindenki, aki előre belátható időn belül
templomot akar építeni! Igaz, hogy a májusra
tervezett templom építése kicsit elhúzódtott
(ezért bocsz az érintettekől), de most már biz-
tosan több templom is fel fog épülni rövid

időn belül. Felhívám azok figyelmét is, akik
már megcsinálták ezt a küldetést, egy
templom kevés, hogy a püspöki rangot később
elérni!

Dzsozoki a gonosz (#2279)

Ui1: Arra sem árt figyelni, hogy a hyperben
megjelent jégcsóva (15) valójában villámcsapás!
Ui2: A Zark által meghirdetett TF-klubban
éppúgy elérhető vagyok, mint a Nagy Gábor,
8200 Veszprém, Lóczy u. 10/a címen.

□ Most azon kalandozótársaimhoz szólok,
akinek még nem ment le az esze, és nem lételeme
a totális káosz. Mit gondoltok, mi lesz abból,
ami Ghallából még megmaradt, ha Chara-din
valahogy kiszabadul? Tenni kellene ellene vala-
mit? Nem? Mindenki tehet ellene. Ahhoz, hogy
a dimenziókapuk kinyíljanak a Chara-din rúna-
kőnél, áldozatot kell bemutatni, meghozza az
alábbi tárgyakat: dözmöngszív (#122), mocsá-
ri penke (#148), szeksztáns (#32). Ha valaki
áldozatot akar bemutatni, ezekre a tárgyakra
van szükség. De ha valaki esetleg ellopja tőle,
vagy elbűvöli, az áldozásból nem lesz semmi.
Lopni pedig mindenki tud. Még a Raia hívők
között is van tehetséges, akinek sikerülhet.
Lásd pl. árnymanóbból is lehet Raia pap. Azok-
nak pedig jól megy, főleg, ha fejleszté, gyakorol-
ja. E „szent cél” érdekében talán becsónat
bűnnek vehető. Ha akardod zárhatni is a dimen-
ziókapukon. Más dimenzióbeli szörnyek „alkat-
részeit” kell feláldoznod egy Chara-din rúnakő-
nél. Tudom, hogy csak kevesen képesek ezek
megszerzésére, de egységben az erő. Akár más-
nak is átadhatók ezek az „alkatrészek”, ha pl.
nincs kedved elmenni egy rúnakőhöz, a másik-
nak pedig ügyis arrafelé, vezet az útja. Ő is meg-
teheti. Nem vetétek észre, hogy baj van? Nem
ügy tűnik, mintha Chara-din miatt még az isten-
ek „hatalma” is csökkenne? Lásd pl. varáz-
s-pont-regeneráció, esetleg varázslat hatásfoka.
Mi lesz, he teljes hatalmában kiszabadul?
Szerintetek isteneteknek, és a többieknek is,
nem tesztek-e jó szolgálatot, ha bezárjátok a ka-
pukat? Bár nem hiszem, hogy küldetés lehet
belőle, de azért biztosan meghálálják valahogy.
Ártani mindenesetre nem árthat. Akinek hozzá-
járója van, megtalálja a #3409-es mentális
számon. Szeretettel: **Sötét Orlan (#3409),**

az alakváltó, Leah leendő papja

□ Nardaal a róka! Furcsa alak vagy te. Gyűl-
löd az igaz Sheran hívőket, akik növényeket re-
vitalizálnak... de ugyanígy gyűlölöd a jókat és
a gonoszokat is. Megátmodod egy jó jellemű
fajtársadat, aki barátságosan kezert nyújt feléd...
Mert tudom, hogy te voltál az, akiről a GN27-
ben írtam. Mégsem jelentkeztél, hogy elégtételt
vehessen. Gyáva vagy. És egy ilyen beengednek
a kolostorba tanulni? Most pedig Chara-din el-
len szervezkedsz, akinél rosszabb vagy? Igen,
fel kell lépni Chara-din ellen, de ott rád nincs
szükség, csak kalandozóokra... Bár ismerem a
karakterzámodat (#4279), mégsem adom ki
rád az FT-t, legközelebb is barátságosan fogad-
lak. Mert egy jót az tesz jóvá, hogy ha teheti,
elkerüli a harcot, és békés megoldást keres. És
ez nem gyávaág.

Yoro Okiyi (#2826)

Ui: „Ne legyen becsületed a társaid előtt!”

KAPCSOLATOK, KONTAKT

□ Kérem, hogy aki továbbra is levelezni szeretne velem, és nem írtam neki viszont, az írjon újra, mert e nélkül nem tudom, hogy írtam-e már nek. Ebben a nagy zűrzavarban elfelejtettem, hogy kinek, mikor és miért kelletne írni. Fogadjátok bocsánatkérésemet! Bye!

Gethar Xorn (#1226)

UI1: Aki néld irt levelet, az ne írjon újra!
UI2: Sworn hét írt!

□ Két kezdő kobudera szeretne igaz papoktól információt kérni isteneikről. Mindenféle fajú és jellemű papok írhatnak. Leveleteket előre is köszönjük:

Domingos (#5505), Shadollo (#1849)

Kovács Tamás 1196 Budapest, Ady E. u. 59.
Török Attila 1192 Budapest, Nagykőrösi u. 10.

□ Keresem a Tülelők Földjén kalandozó legokosabb karaktert, akinek nyomdokaita láphatnék, és megtudhatnám e cél elérésének módját. Kérlek jelentezzél „Rajongó!”

Clark O'Phane (#5383), a mágustanonc

□ Keresem azt a fekete, copfos hajú, piros szemű árnyanó férfit, aki július 17. környékén Vangorf közelében (K-re 2 mezővel) meglopott egy gnóm férfit. Barátság céljából, és azért, hogy megtudjam mi történt el. (A karakter lapomról ugyanis SEMMI nem hiányzik.) Baráti üdvözléssel: **Clark O'Phane (#5383)**

□ Uhá! Sajnos a karakterszámodat nem tudtuk meg, ezért te keress meg minket! Békés szándékkal, **Sharin Elton (#1420)** és **IX.-El Maharadzsa (#2039)**

SZÖVEVÉSEK

□ *„Hiába kerestem, kuttantam, Mi tudatom, s lelkem mélyére rejtve van. De csodás szemedbe nézve,*

S megláttam csodálatra méltó Önmagam.”
Keresd a dolgok mélyebb értelmét, és a Lángoló Pentagramma (#9127) viselőit! A testvériség nevében: **F. E. (#1848)**

□ Üdv embertárs! Már lassan 4 éve, hogy Dornodon és követői elváltakágukban, és hatalomvágyukban felégették szinte Ghallasságát. Szerencsére azonban maradt egy terület, ahol a szerencsés (vagy szerencsétlen?) túlélők megpróbálhatnak életben maradni. Ma Erdauin kalandozóink majdnem egyötödét ember. Minden ötödik kalandozó, akivel találkozol ember! Idáig azonban hiába voltunk oly sokan, ennél többet nem jelentünk Ghallasság számára. Akkor, hogy lehet, hogy idáig jutotunk? Hogy lehet, hogy nem hallunk olyan szót, hogy emberiség? Hogy lehet, hogy nem fog össze az emberi faj? Hogy lehet, hogy...? A múlt egész más volt, de most jelenben kell gondolkodni, és tény, hogy az emberi faj nem tart össze. Sajnos a mai ember kalandozók számára fontosabb a vallási cél, a Zan építése, szentítése, a gonoszokdás stb. Az ő számukra faji hovatartozás másodlagos. Ők talán már túl sokat felejtettek. Már nem emlékeznek erős törzseinkre, amikkel országokat, falvakat, városokat birtokoltunk. Itt most nem a hatalom, a vagyon, a birtok a fontos, hanem

□ Raia hívők figyelem! Kedves hittársaink! Öröm tölti el a szívünket, hogy bejelenthetjük nektek, a Szamócák és a L.I.N. KT együttműködésében megépült a legújabb templomunk. A Frissen Felszentelt Kegyhely a (133, 78)-as mezőn várja az imádkozni kívánó, illetve a kalandozásban megfáradt barátainkat. Az oltári szentség előtt eltöltött sok órány kellemes térdelést kívánunk az építők:

Szebon, Lizard King, Death Knight, Ridge Valentine, Kronus Magnum, Cross-Axel-Sinioth, Saigoni Thor, Killer, MacVaren és White Nor Wacac (#2351)

□ Raia templomot építünk Libertan és a csatorna között félúton. Ha a környéken vagy, ne késlekedj, mert egy templom a legfontosabb isteni küldetés. Mellesleg már nem sok hely van. Úzenj gyorsan, hogy hamar elkészüljünk!

Alba Locsy (#4825), Szebon (#1623)

Nagy Mihály 8200, Veszprém Lóczy L. u. 10/a

□ Segítségnek gonoszokdini!

Ezüst Gyomorbogár (#5433)

□ Szabó Tör! Bizony undorító dolog a lopás (szerintem), különösen ha egy jó jellemű lo. Az ilyenek azt érdemlik, amit Aranyfarkas beigért nekik a GN29-ben. De! Emiatt nem lehet az összes Raia hívőt egy kalap alá venni! Mert egy igazi jó jelleműt az különböztet meg másoktól, hogy sohasem lo, illetve bűvöl. Azok pedig, akik azért mennek el egy jellempróba mellett, mert az túl sok TVP-be kerül, nem is igazi jó jelleműek. Tedd a kezed a szívedre! Azt az aranyat nem loptad? Mert felháborodásod csak akkor jogos, ha egyenes úton szerzed. Azért jó, hogy a hirdetésed végén elnézést kértél a becstelotes jó jelleműektől. Szerintem Dornodon az egyetlen igazi isten? Emlékezz a múltira, a világeges előtt időkre, és szállj magadba! Talán mégsem a táposabb, és könnyebb küldetéseket adó gonosz istent kellett volna választanod...

Yoro Okiyi (#2826),

Raia kobudera minisztrása

□ Tharr harcossai és harcművészek! Egy ősi(?) fóljánson(?) bukkantam a következő idézetre:

„Ember, amit szeretsz, azzá lesz változósod; Istenné, ha hiszed, a földé, ha azt imádod. Szerintem egyértelmű: Tharr hívei csak jól járhatnak. De félre a tréfát! A következő épen maradt rész értelmezését mindenkinek a saját belátására bízom.

„A rózsá nem kutat, virágzik, mert virágik, nem tud magáról, és nem kérdez, és nem vitázik.”
Talán e két sor mondja nekem a legtöbbet, és remélem meg közületek néhányan megértik e szavak mögött rejlő hatalmas igazságokat. Tharr adjon nektek erőt a küzdelmekhez!

O'li (#4639)

□ Tisztelt Leahot gyalázók társasága! Tele van a bakkracsizmám azzal, hogy állandóan az Elmúlás Istennőjét, és az ő hívét kiszáljátok. Gondoljátok csak bele, ki is okozta a világegeszt? Nem Dornodon volt véletlenül? Nem kéne szemrehányást tenni azért, mert szereteinket és olyan nagyton kedvelt földünket elpusztította? Ha jól belegendolunk, akkor csak

három isten van Ghallán, akik mindenütt ott vannak. Ez a három a következő: Leah azért, mert az elmúlás ott van mindenütt. Elpusztulnak a növények, mi kalandozók megöltük a szörnyeket, és persze egymást is, de ha nem is bántjuk a másikat, akkor is meghal egyszerűen mindenki és minden, még a hosszú életű elfek is. Tharr a második, mert mindennap meg kell küzdenünk az ocsmány szörnyekkel vagy azért, hogy a mindennapi betevők meglegyen, vagy azért, mert az életünk függ tőle. A Harmadik Sheran. Ő aztán tényleg figyelemre méltó. Az ő tudásának hála, megtanuljuk, hogyan is kell sebeinket kítisztítani és bekötni azért, hogy megérjük a holnapot. Talán említést kell tenni még Elenioról is, mert a legsötétebb lelkű kalandozóknak is vannak érzelmei. Erre az utóbbi napokban jöttem rá, hála neked Al Arcen. Tehát gondolkodjatok el ezen tisztelt „jók” és gondoljátok meg, hogy kit szídtok, mert ismétlem Dornodon, a senkiházi ficsúr, aki mindenki veszét okozta, és nem Leah, aki tisztában van vele, hogy aki egyszer meghal, az úgyis az ő színe elé kerül. Köszönöm, hogy elolvastátok a véleményemet, ezt különösen neked ajánlom a figyelmedbe Élesszemű Verel. Tisztelettel:

Acid el Sinistre (#4706)

UI: Randaroh, még mindig nem írtál, pedig elfogadtam a kihívást!

□ Tud valaki leírást a villámsújtásról és az alkuról? Ha igen, küldje már el! Előre is kösz!

Nin-Eisu (#4409)

□ Várjuk azoknak a kalandozóknak a jelentkezését, akik szívesen belépnének egy „jó” jellemű KT-ba. A megalakulás Libertan környékén. Várom továbbá a javaslatokat és elvárásokat az #5533-as karakterszámra.

Sir Werzino Muerte (#5533)

GONDOLATOK

□ Kedves Alanori Krónika olvasók! Nem tudom, hogy nektek ez idáig feltűnt-e, de a Ghalla Newsban megjelenő hirdetések tartalmának színvonala igen alacsonyra süllyedt... Régebben szívesen olvastattam őket, találtam közöttük érdekeset, izgalmast, mulattatót... Mostanában azonban semmi másról nem lehet olvasni csak, hogy egymást szídják a kalandozók és a Közös Tudatok, illetve mindenki azon siránkozik, hogy neki milyen rossz. Hát ennyire szörnyű lenne a helyzet? Senkivel nem történik semmi olyasmi, aminek esetleg örülhetne? Nem hiszem... Aki magányosnak érzi magát, az keresen barátokat, vagy ha megteheti lépjen be egy számára szimpatikus KT-ba! Az interneten működő levelezési listá színtén melegen ajánlhatom. Aki szorgalmasan próbál barátokat szerezni, az előbb-utóbb talál is. Legalábbis nekem ez a véleményem. Végezetül pedig annyit szeretnék elmondani, hogy próbáljon mindenki érdekesebb és vidámabb dolgokat írni, a dolgok sötétebb oldalát pedig egy kis időre felejtse ki! Üdv mindenkinek: **Fóri alias Gilbo von Gosh (#4462)**

az, hogy voltunk valakik, hogy ha kimondták azt a szót, egy megemberiség, akkor a hallgatóknak nem egy megfoghatatlan, anyagtalan ju-tott az eszébe, hanem erő és egység, ami ré-negre adva volt minden emberi lélek számára. Te azonban, akiben emberi szív dobog, aki minden nap izzadságcseppel, és emberi vé-rel öntözöd Erdauin földjét, gondolkodj el, hogy hova tartozol, hogy kiben bízzál! Ha iste-ned szerepe másodlagos életedben... Ha úgy érzed, hogy a múlt emlékeit ott őrzöd magad-ban... Ha számódra az emberiség szö többet jelent, mint egy pusztá betűsor..., akkor kö-zünk a helyed. Ha jelentkezni akarsz, akkor a hirdetés végén található címen megteheted, és ugyanitt kapsz bővebb infót is. Ha kezdő vagy, akkor is rengeteg érdekesség vár. Most pedig álljon itt azok névsora, akik már elkö-telezték, hogy a Humán Párhely tagjai lesznek!

Aranyárkány (#1444), Gunthar (#2446), Epameindundasz (#2251), Future (#5805), West'kobjajczy (#2234), Akizorr (#4489), Warrior (#3658), Bullion Gotfried (#3682), Prehistorix, Kuprokefol Malleus (#2571), jelentkezési cím: Ifj. Varga István

9500 Celledömök, Zalka M. u. 45.
Üi: A Humán Párhely szept. 2. és 13. között alakul meg Quivilltö keletre.

□ Üdv mindenkinek! Itt van egy kis kiegészítés az újonnan alakuló semleges KT-ról. Siessetek, ha még időben jelentkezték, ott lehettek az alapításon! No jövőjén a leírás: Az általam választott rendnél nem kell a KNO szabályt figyelembe venni (szabadon felhasználható). Elmondánám, hogy a KT egy laza, baráti szervezet, és nem egy militarista vagy diktatóri rendszer. Nem fogok semmilyen büntetést kiróni azokra, akik pl. vadászok rendjében, nem fognak el vadászó szörnyet (és megtehetnek), vagy elmennek egy rakás kaját tartalmazó szörnyfészek mellett... stb. Ezzel azt akartam kifejezni, hogy nem kell halálosan komolyan venni a rendet feladatát. A rendek azért vannak, hogy rámutassanak a hob-bidra (te válaszdod), ill. amiben jobb vagy az át-lagnál. Ezzel elkerülhetők, hogy valaki pl. majd éhen hal, és olyantól kér segítséget, aki szintén éhez stb. Tehát mindig mindenki tudni fogja, hogy kihez forduljon. Más: az adó. Ezt két dolog miatt fogom bevezetni (majd megszavazzuk, mindkét dolog nem megy). Vagy időnként KT ve-telkedőt, belső olimpiát rendezek (ekkor a nyere-ményekre kell a pénz), vagy mikor megfelelő összeg összejön, veszek valamilyen kisebb va-rázstárgyat, és a KT-ban állandóan körbejár, mindenki egy ideig kasztóll függően viseli. Adóz-ni a megalkalulástól számítva minden kerek for-dulóban kell, az első esetben 2, 4, 6, 8 arany. Ha a második módon használjuk fel a pénzt, akkor 6, 8, 10, 12 arany. Az alvezéreknek csak a máso-dik esetben kell adóznunk. Ezenkívül szeretnék egy infokancellári posztot létrehozni, akinek az lesz a feladata, hogy begyűjti a szörnyek, ill. tár-gyak infóit, és ha valaki kér tőle infót, elküldi. A posztra várom a jelentkezőket. Az alvezéri posz-továnk lehet, hogy várakozólista lesz. Tehát, ha az aktuális KT-vezér lemond, az első helyen vá-rakozó veszi át a helyét. Alvezéréknél nem szá-

mít a szint, pl. egy 14. szintű, míg alvezér, bár-melyik kaszt alvezére lehet. Tudatkorbasót használni szigorúan tilos! Tudatcsatát, csak az engedéllyel lehet használni. No mára ennyi, további jó kalandozást! Üdv:

Fehér Hullámtaraj (#2287)

□ Üdv nektek Ghalla nem túl békés polgárai! Én egy új, még kezdő farkas vagyok, de már nem tetszik valami. Ez a föld egyszer már el-pusztult, most meg ez a Vlagyimir fickó újra fel akarja énegeti, hogy kiélhesse nyilvánvaló piromán hajlamait. Persze én nem tehetek el-ene semmit, és ha jól tudom ti sem sokat. Azért próbálkoznai lehet. Pl. rombolni a Zan-indukátorokat, minden lehetséges módon cseszegetni a Zan rendjét. Aki nem ért egyet Vlagyi hatalomzokodásával, semleges és nincs meghatározott KT, vagy szövetség, ahova be akar lépni, szívesen várjuk a Farkasok közé. E szövetség alapjait Qynthalas a Harcos rakta le, vezére Fehér Hullámtaraj. Szóval gyertek csak. Végeztül egy idézet kedvenc együttesemtől az Akélatól Vlagyi számára:

„A farkasok csak mosolyognak,
Nem bésznek a hatalomnak.
Nekünk még más a törvény
A bolbaccirusz nem eredmény.”

Fenevad a Szürke Ordas, Qynthalas öccse

□ Akit érdekel a Zan Rendje KT, írjon nekem, vagy bármelyik KT tagnak, hiszen Vlagyimir je-lenlegi tervei egész Ghallát átfomálják! Higgyetek el, megéri Vlagyimirt választani!

Arkozd (#2472) zan-kapitány

□ Barátaink! Úgy érezzük itt az idő, hogy új-ra szólnunk Hozzatok. Az alapítás körülül gon-dok miatt nem tudunk toborzó tevékenységet folytatni. Az új belépőkkel is foglalkozni kel-lelt. Reméljük Treem a bölcs nem beszél a le-vegőbe, amikor azt állította, hogy a KT-nk ga-rapodni fog. Hallgassatok a szavára és álljatok be közénk, azok, közé, aki a barátságot tartják a legfontosabbnak! Nem ígérünk olyat, amit nem teljesíthetünk, ezért csak azt mondjuk, hogy jóbarátokra találtak közöttünk. Várjuk jelentkezősédet! **Igaz Barátok (#9141 KT)**

Jelentkezés: Desconhecido Deus (#2800), Németh Miklós 1165, Budapest, Margit u. 90.

□ Chara-din hívei! Kérlek titeket, hogy írjatok nekem egy laza szövetség céljából. Eddig már tízen vagyunk, ez egyből az első hirdetés után gyűlt össze. Köszönettel: **Arkozd (#2472)**

□ Kedves kalandozótársaink! Szeretnék elosz-latni egy tévhitet a Tudati Közösségünkről. Sajnos a nevének sokakat megtéveszt. Szeretnénk tudat-ni mindenkiel mi egymás Igaz Barátai vagyunk, és nem mindenki. Ez azt jelenti, hogy nem mondjuk Igaz Barátnak azokat, akikkel utunk során elbeszélgetünk. A Barátság megköveteli a rendszeres kapcsolattartást, és nem szünetlik meg első látásra. Tehát senki ne várja tőlünk, hogy Barátként viselkedjünk, mig be nem bizonyítja, érdemes rá. Más gond is akad. Azoknak sem tud-juk biztosítani a barátságot teljes mértékben, akikkel hosszú ideje kapcsolatban állunk. Törté-net ugyanis, hogy egyik pszí-haszználó tagunk használta a pszí-regenerációt, de azon a mezőn

tartózkodott egy olyan kalandozó, aki szimpatizál a mi eszménkkel (BA #9141). Természetesen jogosan elvárja a magyarázatot emiatt. Az ilye-nekre csak azt tudjuk mondani, hogy elnézést kérünk. Sajnos a BA parancs keretei is végesek, hiszen 12 szám lehet benn. Ez hamar elhaszná-lódik a „veszélyesebb” szörnyekre, mint a vizio-nár, a manifesztátor stb. Természetesen igyek-szünk a problémára megoldást találni, de még elég kis hatalma van a KT-nknak, és nem is va-gyunk még olyan régen egyet. Tehát, ha valaki-nek „kárt” okoz (megtámadja, pszi-regenerálja, meglopja) egy olyan kalandozó, kinek a jelvénye a „Lelkekben élő Igaz Barátság”, ne követelje rögtön a fejünket, hanem gondolja végig a játék lehetőségeit és határait. Igyekszünk nevünkőz méltóan viselkedni, ezt megígérhetjük! Köszö-njük megértésüket! **Igaz Barátok (#9141)**

□ Kobudérak! Az Acél Öklök kobudera KT (#9123) több tagot sajnos nem tud felvenni so-raiba! A túljelentkezés mértékére való tekintet-tel egy új kobudera KT megalakítását hirdetjük meg. A két KT laza szerkezeti egységet fog alkot-ni egymással. Az érdeklődők információért erre a címre írhatnak: Székely Gergely 1071, Buda-pest, Peterdy u. 30. vagy a TF-en keresztül: Ash-kenor (#3403). Az új KT-ba jelentkezni fordul-ószámától függetlenül lehet. Vezető is kerestetik! A Kí legyen veletek! **Acél Öklök (#9123)**

□ Sötét lelkűek jelentkezését várjuk egy gono-sz KT megalakításához. A KT célja egy feja-dász klan létrehozása. Olyanok is csatlako-zhatnak, akik még nem érték el az 55. fordulójukat, de a KT jövőedöbéli tagjai kíván-nak lenni. Az ilyen tagokat a KT védelmezi és a lehetőségekhez képest támogatja. Ha a beáldo-zási tárgyra van szükség, nem akadály.

Halálközle Ledford (#3833) és Xiu Tang Van (#514)

SZERELEM

□ Irilyen-Thefhez

Irilyen-Theft, te kis tündér,
Édecsibb vagy akár a tróll vér.
Szeretem karcsú bokádat,
És a kis hájas tokádat.
Csodálom gyönyörű arcodat,
Kibírom a szagodat,
Minden nap téged kívánlak,
Érted imádkozom Raiának.
Te szép alakváltó nőstény,
Miattad lennék én nős lány,
Légy enyém még egyszer
Vagy akár ezerszer,
Sosem hagylak el téged,
Légy a hitvesem, kérlek!
Szerelmem, oh te drága,
Gyere velem az ágyba,
Téged kíván tököm, herém,
Légy végre az enyém!

Szerető barátok:

Graham Treefrog (#4788)

□ Keresem azt a jóképű, tapasztalt férfiút, aki nem ítél el azért ami vagyok, és azért ami le-szek. Dornodon fittvai kíméljenek!
Sheila (#5285)