

Tartalom

ROBOTZSARU	2
A kibereber novellában	
A LEGFONTOSABB LECKE	7
Nem csak varázslóknak!	
SZÁLLJ VELEM	12
TF novella	
SZIKRÁZÓ KORONA	16
Fogságban	
KÉRDEZZ-FELELEK	19
HKK problémák megoldásai	
KOMBÓK	20
Taumaturgia és végtelen sebzés	
HKK NEMZETI BAJNOKSÁG	22
Részletes információk	
HOGYAN CSINÁLJAM?	23
HKK feladvány	
ÚJ VERSENYEK ÉS SZEREPJÁTÉK-TÁBOROK	26
Miskolcon, Budapesten, Nyíregyházán, Szentesen és Lábatlanban	
VERSENYBESZÁMOLÓK	28
Szegedről és a csapatversenyről	
PRO TOUR – PARIS	30
Magic: the Gathering verseny	
JÁTÉKETIKA A VERSENYEKEN	31
Versenyszervezők figyelmeibe	
SZÖVETSÉGI SZEMLE	32
Fekete Adószedő, statisztika, aprók	
GHALLA NEWS	34
Statisztika, Elképesztő, KT-tallózó	
BOLONDSÁGOK	35
A TF legtapasztaltabb kalandozója	
HISTÓRIA	36
Don Calonival és Xadornixszal	
III. HELYTARTÓI AUKCIÓ	38
Az előző licit értékelése, az új tételei	
KALANDOZÓK VÁROSA	39
Új hírek	
BÁRDVERSENY	39
Eredményhirdetés, és az I. Kategória díjnyertes versei	
APRÓK	42
A szokásos üzletek, fenyegetések, ajánlatok	
HKK DILITOTÓ	48
Te is nyerhetsz!	

Szerkesztői üzenet

E havi számunk a novellák jegyében született. Két remek TF novella (A legfontosabb lecke, Szállj velem) mellett megismerkedhetünk a Shadowrun robotzsarujának történetével, vagy legalábbis annak első részével. HKK-s témában részletes információkat olvashattok a Nemzeti Bajnokságról (22. o.) és egy remek pakli is leírásra került. A Ghalla News, a TF-esek nagy öröme, a szokásosnál is bővebb, Bárdversennyel, városi aukcióval fűszerezve.

A borítókép ezúttal Lipták László munkáját dicséri és *A mágia létsíkja* kártyalap képe.

A Krónika melléklete ezúttal a Tolvajcéh. A június 14-én rendezett TF és KG találkozó is egy teljesen új lap, a *Földanya amulettje* boldog tulajdonosa lehet mindenki, aki eljön. Ez a lap csak itt lesz megszerezhető.

Figyelem! Ismételen kérek mindenkit arra, hogy ha különböző anyagokat küld egyszerre az újságba (pl. feladvány megoldása, GN hirdetés, HKK kérdés stb.), mindegyiket külön lapra írja! Más lapon küldjétek be a feladvány megfjtését, és másikon írjátok meg a HKK kérdéseiteket! Mindegyik lapon okvetlenül szerepeljen a nevetek és címetek! A TF és KG hirdetéseket is mind külön lapon küldjétek, a karakter nevével és/vagy a karakterszámával! Ezeket megkönyvelték a mi munkánkra.

Előre is köszönöm!

DANI ZOLTÁN

ALANORI KRÓNIKA

II. évfolyam 5. szám – Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós
Tördelő szerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Borbély György

Grafikák: Fischer Tamás, Hahn Zsófia, Vida László

Borítófestmény: Lipták László

Borító: Prekop László **Szindinamikus:** Mazán Katalin

Felelős kiadó: Mazán Zsolt

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

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas

Felelős vezető: Lichtenberger Tibor

ISSN 1219 770 X

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

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

A Beholder Bt. WWW címe: <http://www.bppiac.hu/holder>

E-mail cím: holder@mail.datanet.hu

ROBOTZSARU

Igazán szép társaság gyűlt össze az Ares Macrotechnology Seattle főhadiszállásának legelegánsabb konferencia-központjában. Szigorúan titkos konferenciáról lévén szó, példátlan biztonsági intézkedéseket fogantatosítottak: egy légy sem repülhetett be (egy asztrális légy sem) anélkül, hogy legalább három-négy biztonsági ember vagy gépezet ne ellenőrizte volna le testének minden molekuláját. Ezek azonban láthatatlanul, gondosan elrejtve végezték munkájukat. A gyakorlatlan szemlélő azt hihette volna, hogy bűnös könnyelműséget követ el az Ares azzal, hogy összehív ennyi magas beosztású céges kutatót és vezetőt a világ minden tájáról, és nem ügyel a biztonságukra. A gyakorlatlan szemlélő általánosan már az első pillantásra, mondhatni a szemük állásából észreveszi a biztonsági öröket. Ezek a mostaniak valószínűleg az elit krémjéhez tartozhattak, ugyanis őket még egy profi is nehezen ismerte volna fel: kifogástalan öltönyt viselt mindegyikük, ide-oda sétálgattak az illusztris vendégek között, kezükben pezsgőspohárral, mintha ők is a dúsgazdag forgatag részét képezték volna. Kibernetikus szemük és fülük, a zakójuk alatt meglapuló milliőnyi elektronikus érzékelő áramkör azonban minden információt rögzített, és azonnal továbbított a biztonsági szolgálat központi számítógépébe. Minden vendég személyre szóló belépőkártyát kapott, mely egyben azonosító jeladóként is szolgált – nyomatékosan megkértek mindenkit, hogy saját biztonságának érdekében mindig tartsa magánál a kártyáját. És ha mindez nem lett volna elég, megszámlálhatatlanul sok varázsló és elementál teljesített láthatatlan, asztrális szolgálatot a teremben és a terem körül. Ezen a helyen és ebben az időben egyszerűen nem lehetett olyasmit csinálni, ami ártana a vendégeknek.

És hogy az illúzió (és a biztonság) tökéletes legyen, az előadás kezdetét jelző halk gongszóra maguk a biztonsági örök is bevonultak az előadóterembe, és helyet foglaltak a széksorok között – a széleken természetesen, ám ez senkinek sem tűnt fel.

Beletelt egy kis időbe, amíg mindenki helyet foglalt, és elcsitul az általános

zsbongás. Minden szempár a színpadra, és a színpadon álló elegáns, megnyerő külsejű férfire szegeződött. Dr. Bart Chambers volt az, az Ares Macrotechnology Seattle kutatás-fejlesztési igazgatója.

– Tisztelt hölgyeim és uraim! – kezdte Chambers széles mosollyal. – Mind a magam, mind az Ares Macrotechnology Seattle nevében beszélek, amikor azt mondom, rendkívüli örömünkre szolgál, hogy ilyen szép számban összegyűlték ma itt. És bátran mondhatom, hogy nem hiába. Cégünknek ugyanis sikerült rendkívüli jelentőségű áttörést végrehajtania az ember-gép interfésztechnika és a kibernetikus tudományok területén. De hadd világlítsam meg ezt egy kicsit részletesebben.

Manapság már általánosan ismert és elfogadott technika (ha nem is mindennapi), hogy élő emberek egyes testrészeit, szerveit kibernetikus beültetésekkel cserélik fel. Az átlagember az ilyesfajta beültetéseket, illetve azok viselőjét gyanakvással szemléli, ám ez a gyanakvás pusztán a tudatlanságból fakad. Önök itt mind kutatók, vagy kutató szervezetek vezetői, igazgatók, biztonsági főnökök: Önök pontosan tudják, mennyire áldásos tud lenni egy jól megtervezett és jól beültetett kiberver. Nincs kétségem affelől, hogy a teremben ülők között sokan vannak, akik rendelkeznek beültetéssel.

Ismert azonban az is, hogy a kiberbeültetéseknek határt szab az élő szervezet befogadóképessége. Mágus barátaink ezt életesszenciának hívják, és az ő véleményük szerint a beültetett kiberver a befogadó személy esszenciáját csökkenti. Az elmélet tudományosan egyelőre nem bizonyított ugyan, de kétségtelen, hogy széles körben elfogadják.

A mi kutatócsoportunk célja az volt, hogy... hmm, hogyan is fogalmazzak... áttörjük az általunk esszenciahatárnak nevezett korlátot, vagyis elérjük azt, hogy az emberi test eredendő fizikai tulajdonságait kibernetikus úton feljavítsuk, méghozzá a jelenleg ismert határokon túlmenően. Egyszerűbben (és kicsit pontatlanul) fogalmazva, megpróbáltuk elérni, hogy a sérülékeny, gyenge hús-vér



testrészeket minden eddiginél nagyobb arányban erősebb, gyorsabb és ellenállóbb kibernetikus testrészekre cseréljük. Akár úgy is, hogy a befogadó személy esszenciája a nullára, sőt az alá csökken.

A hallgatóság felmorajlott. Chambers mindkét kezét a mellkasa elé emelte, és úgy tett, mintha tenyerével finoman, de határozottan megpróbált volna eltolni valami láthatatlan dolgot.

– Kérem, kérem, hölgyeim és uraim, higgyék el, pontosan tudom, hogy Önöknek most mi jár a fejükben. Hiszen a kutatásunk során számtalanszor végiggondoltuk már ezeket a problémákat. Önök most azt akarják mondani, hogy a nullára csökkent esszencia automatikusan a befogadó személy halálát jelenti. Arra is gondolnak esetleg, hogy az ennyire erős kibernetikus beültetésekkel felruházott személy, ha „működőképes” marad is, már nem tekinthető élő embernek, csak amolyan mesterségesen életben tartott zombinak. Sokan Önök közül esetleg még azt is megkérdőjelezik, hogy egyáltalán lehetséges-e a negatív esszenciájú állapot elérése, nem is beszélve annak tartós fenntartásáról. Engedjék meg nekem, hogy elébe menjek az Önök kérdéseinek, és láthatatlan megválaszoljam azokat.

A közönség most sem csendesedett el teljesen, hitetlenkedő beszélgetések halk suttogását lehetett innen is, onnan is hallani. A vendégek többsége azonban kíváncsian és feszülten figyelni kezdett.

– Tehát... – folytatta Chambers a mondanivalóját, szemmel láthatóan elégedetten, amiért sikerült megnyugóznia a hallgatóit. – Először is nullára csökkent esszenciájú állapotról szólnék néhány szót. A kutatók és orvosok mind ez ideig automatikusan azt feltételezték, hogy ha az esszencia a nullára csökken, akkor a befogadó személy menthetetlenül meghal. Nos, szigorúan *orvosi* szemszögből nézve talán valóban ez történik. Mi azonban igyekeztünk nem elkövetni azt a hibát, hogy kizárólag tudományos szemüvegen keresztül vizsgáljuk a kérdést, és csoportunkban számos mágus és sámán is dolgozott és dolgozik.

Felismertük azt, hogy az esszencia nullára csökkenésekor az alany szelleme (lelke, ha úgy tetszik), távozni kíván abból a testből, amit a továbbiakban „bennlakozásra” alkalmatlannak ítélt meg, nyilvánvalóan a túl sok kibernetikus beültetés miatt. A jelenség hasonló az asztrális projekcióhoz, azzal a különbséggel, hogy asztrális projekció esetén a varázsló tudatosan szabadítja ki tudatát, szellemét a fizikai testéből, míg nulla esszenciánál ez automatikusan megtörténik mindenkével, tehát nem csak varázslókkal. Kifejlesztettünk azonban megfelelő mágikus módszereket arra, hogy a szellemet „meggyőzzük”, így az a továbbiakban saját akaratából a kiberveres szervezetben marad.

Többet sajnos nem mondhatok az eljárásról, hi-

szén ez cégünk hétpécsetes titkai közé tartozik (re-mélem, megértik), esetleg még annyit, hogy a dolog tetemes anyagi és mágikus ráfordítást igényel, cserében viszont teljesen biztonságos. És kihangsúlyoznám azt a számunkra rendkívül fontos tényt is, hogy mivel a kiberveres személy teljes egészében megtartja az önnön akaratából a testében maradó szellemét, a nulla (illetve a negatív) esszenciájú állapot semmilyen nem tér el egy értelmes, tudatos ember normális életétől. Az illetőt természetesen rendszeres orvosi és mágikus megfigyelés alatt tartjuk, de ebben, azt hiszem, nincs semmi meglepő, hiszen bármennyire biztonságos is az eljárás, mégiscsak kísérleti jellegű, és a további tökéletesítése végett szükségünk van gyakorlati adatokra és információkra.

– Nos, Hölgyeim és Uraim – nézett szét Chambers széles mosollyal. –, ha kérdésük van, most feltehetik.

Több tucat kéz emelkedett azonnal a magasba. Chambers találmomra kiválasztott egyet.

– Parancsoljon, uram.

– Köszönöm, Dr. Chambers. A kérdésem rendkívül egyszerű és lényegre törő: Ön tetemes anyagi és mágikus ráfordítást említett. Mennyire tetemes ez a ráfordítás?

– Pontos részletekkel sajnos nem szolgálhatok, hiszen nem vagyok könyvelő – mosolygott a doktor. – De annyit mondhatok, hogy mivel jelenleg a kísérleti szakaszban tartunk, és egyelőre nem törődünk gazdaságossági szempontokkal, alig hiszem, hogy egy Ares Macrotechnologynál kisebb kaliberű szervezet képes lenne hosszú távon fenntartani a szükséges erőforrásokat.

A közönség hangosan felmorajlott. Dr. Bart Chambers épp az imént ismerte be, hogy az az eljárás, amit még senki sem látott, amiről még senki sem hallott, sőt, amiről sokan nem is hiszik el, hogy létezik, annyit pénzbe kerül, hogy a világon legfeljebb ha két-három helyen tudják végrehajtani. A magasba emelkedő, türelmetlen kezek nagy többsége csalódottan lehanyatlott. Néhányan olyasmit morgogtak a bajszuk alatt, hogy ilyen nagy semmiért felesleges volt ekkora konferenciát összehívni.

– Hölgyeim és Uraim, megértem a csalódottságukat



– mondta Chambers, jól érzékelve a teremben eluralkodó hangulatot. – De ne feledjék, hogy most nem üzleti bemutatón ülünk, ami után az előtérben tárgyalásokat tartunk, és megrendeléseket írunk alá. Önöket azért hívtuk ide, hogy hivatalosan is tájékoztassuk Önöket az Ares Macrotechnology ez irányú kutatásainak jelenlegi állásáról. Tessék, hölgyem! – mutatott az egyik jelentkezőre.

– Ön arról beszélt a bevezetőjében, hogy ismeri a bennünk felmerülő kérdéseket, és előre választ is ad rájuk. Ezt ön példásan megtette, remek elméleti fejtegetésekbe is bonyolított, de elfelejtett válaszolni valamire. VALÓBAN sikerült Önöknek tartósan létrehozni negatív esszenciájú állapotot kísérleti személyeken?

Ugy tűnt, a doktor már alig várta, hogy valaki feltegye ezt a meglehetősen szkeptikus kérdést.

– Nos, tisztelt Hölgyeim és Uraim, a

válasz a kérdésre: IGEN. Többek között ez az egyik oka, hogy összehívtuk ezt a kis konferenciát. Szeretném, ha Önök is találkoznának...

Valaki gúnyos hangon közbekiabált.

– Csak nem be akar nekünk mutatni egy agyonkibereztett élőhalat?

Néhányan egyetértően morgogtak valamit. Chambers a bekiabáló felé fordult, hangja megkeményedett, komollyá vált.

– Kedves Uram, feltételezem, a kérdését sértőnek szánta. És mivel látom, hogy néhányan osztják az Ön véleményét, előbb hadd szóljak néhány szót. Nincs miért mentegetőznöm, pusztán szeretnék néhány tényre rávilágítani.

Kísérleteink során kezdettől fogva csakis önként jelentkező személyekkel dolgoztunk, és őket is előre tájékoztattuk a várható eredményekről, a legjobb tudásunk szerint. A jelentkezők közül egy ember volt, aki beleegyezett, hogy egészen a végső stádiumig eljussunk vele. Az eljárás nem volt kockázatmentes, hiszen először hajtottuk végre, de ő ezzel mindvégig tisztában volt, és minden esetben az írásos beleegyezését adta. És a kísérlet sikerrel járt.

Hölgyeim és Uraim, hadd mutassam be meghívott vendégünket, kísérleti kibervereink viselőjét, azt az embert, aki sokszor halált megvető bátorsággal

önként ajánlotta fel saját testét és lelkét a tudomány és az emberiség haladásának elősegítése érdekében. Szeretném, ha megismernék Alex Murphy urat, a világ legelső, hosszabb ideje negatív esszenciájú állapotban élő emberét!

Dr. Bart Chambers széles mosollyal hátralépett, és bal kezét teátrális mozdulattal oldalt lendítette a színpadi bejáró felé mutatva. Minden szem arra fordult.

Sajnos nem lehet belelátni az emberek gondolataiba, de nagy valószínűséggel minden érdeklődő (szkeptikusok és nem szkeptikusok egyaránt) egyfajta járó élőhalat belépésére számítottak. No persze nem olyanra, amilyeneket az újabban ismét divatba jött zombi-műzretetekben lehet látni, félig oszlásnak indult

testtel, kilátszó csontokkal és szakadt rongyokkal ruha gyanánt.

Arra számítottak, hogy egy teljesen ember kinézetű

ember fog majd belépni, elegáns öltönyben, szépen kisminkelve,

de mégis egy olyan ember, akinek szögletes mozgásából,

mesterkelt arcjátékából, és egyszerű,

minden stílust nélkülöző beszédéből

azonnal fel lehet

ismerni, hogy egy

ördögi mágiával

életben tartott,

mesterséges lényről

van szó, akárhogy is próbálta szépítgetni a dolgot Chambers doktor.

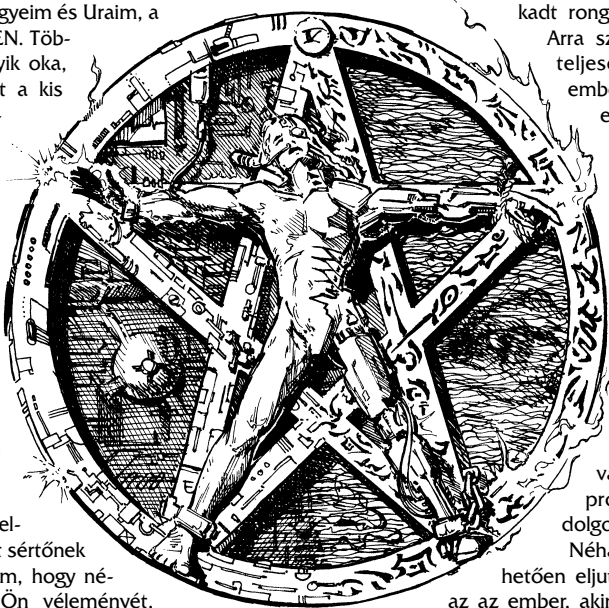
Néhány vendégnek feltehetően eljutott a tudatáig, hogy

az az ember, akinek a természet normális törvényei szerint már rég halottnak kellett volna lennie, a tekintélyes mennyiségű kibervernek köszönheti állapotát, amiből az következik, hogy

feltehetően látszani fog rajta jó pár helyen a krómzás (hiszen hogyan is festhetne másképp egy klasszikus kibernetikus beültetés, ha nem krómosan csillogva).

Am még az ő fantáziájukat is leginkább a *negatív esszencia* rémséges fogalma ragadta meg, ami azonnali halált jelent, és amiből az is következik (a nyugati kultúrán, Frankensteinen, Drakulán és a Péntek 13-féle zombikon nevelkedett elmék számára, legyenek azok bármennyire racionálisak amúgy), hogy ha egy ilyen ember mégis mozog, az csakis feltámasztott halott lehet, semmi más.

Az előzetes elképzelések és előítéletek tehát



megszülettek. Ehhez képest az a figura, aki végül is előbukant a függöny mögül, mindenkit megdöbbenésével.

Akik szögletesen mozgó, mesterkelt embert vártak, hatalmasat tévedtek. Alex Murphy ugyanis gördülékenyen, a kisportolt emberek ruganyosságával mozgott, a szokásosnál talán kicsit kevésbé lengetve karját. Viselkedésében semmilyen embertől elrugaszkodott, természetellenes momentum nem volt fellelhető, ha csak egy hajszálnyi idegesség és bizonytalanság nem, ezt azonban minden bizonnyal a színpadhoz egyáltalán nem szokott emberek természetes lámpalázának rovására lehetett írni.

Tévedtek azok is, akik elegáns, öltönyös úrra számítottak.

Am leginkább azok tévedtek, aki azt várták, hogy élőhalott ide vagy oda, de mégiscsak ember lesz az, aki belép.

Alex Murphy nem volt ember.

Legalábbis első látásra, és a szó felületes értelmében nem. Nagyjából kétméteres, hatalmas testével úgy festett, mint egy két lábon járó robot. Súlyát nem lehetett megbecsülni, mivel simán, gördülékenyen mozgott, és a színpadi deszkák sem hajoltak meg árulkodóan alatta (a színpadi deszkákat már jó ötven éve mindenhol törhetetlen plasztibeton lapok helyettesítették). Szinte mindenhol kékes csillogású fémmel borított külseje alapján itélve azonban két-három mázsát is nyomhatott. Leginkább úgy nézett ki, mint ha egy (az ósrégi, de továbbra is elnyúlhatetlenül népszerű Csillagok háborúja műérzet sorozatból vett példával élve) birodalmi rohamosztagost C3PO-val, a humanoid robottal és R2D2-vel a hengeres testű, tömzsi, fűtőgőz robottal gyúrták volna össze. Testének fémborítását C3PO-tól, fémesen kékes színét R2D2-től, gördülékeny, teljesen emberszerű mozgását pedig a rohamosztagostól „örökölte”.

Az egyedüli pont, ahol a mindent beborító, úgyesen egymáshoz illeszkedő fémpáncélok közül valami emberre emlékeztető testrészt is kikandikált, a sisak elülső fele volt. Az arc nagy részét, a homlokot és az orrot ugyan eltakarta a nyugtalanító kinézetű sisak, és az áll alatt is vastag merevítőkeret húzódott, de Murphy telt, enyhén összeszorított ajka kilátszott a lemezek közül. Az embereknek csak lassan esett le a tantusz, hogy kit is látnak valójában.

– De hiszen ez... – hebegte egy szakállas, szemüveges tudós. – De hiszen ez a ROBOTZSARU!

Dr. Chambers mosolya ha lehet, még jobban kiszélesedett.

– Örülök, hogy eszébe jutott valakinek ez a régi műérzet film. Az emberiséget mindig is foglalkoztatta a mesterséges ember, az emberformájú robot létrehozásának gondolata, és a múlt század második felében több jó filmet is készítettek ebben a témában. Gondo-

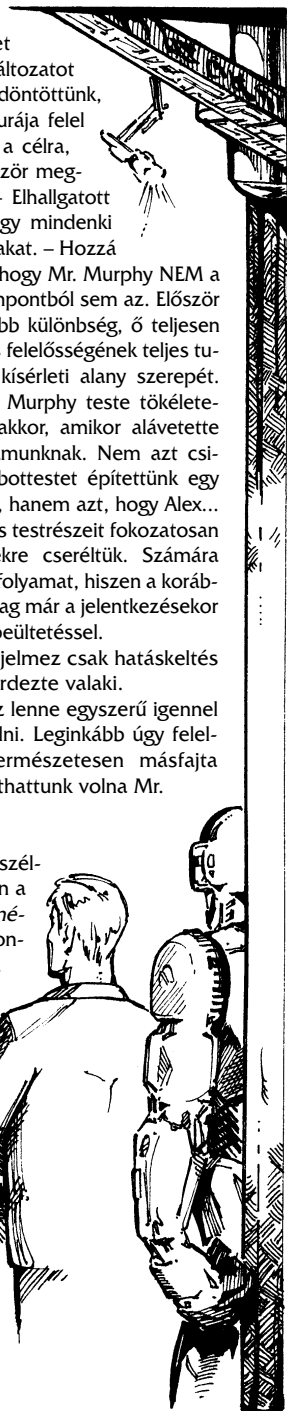
san áttanulmányoztuk mindegyiket (sokukból műérzet változatot is készítették), és úgy döntöttünk, hogy a robotzsaru figurája felel meg a legjobban arra a célra, hogy Mr. Murphy először megjelenjen Önök előtt. – Elhallgatott egy kicsit, hagyta, hogy mindenki megeméssze a hallottakat. – Hozzá kell tennem azonban, hogy Mr. Murphy NEM a robotzsaru. Több szempontból sem az. Először is, és ez a legfontosabb különbség, ő teljesen önként jelentkezett, és felelősségének teljes tudatában vállalta el a kísérleti alany szerepét. Másodszor pedig Mr. Murphy teste tökéletesen egészséges volt akkor, amikor alávetette magát a kutatóprogramunknak. Nem azt csináltuk tehát, hogy robottestet építettünk egy épen maradt agy köré, hanem azt, hogy Alex... ööö, Mr. Murphy egyes testrészeit fokozatosan kibernetikus testrészekre cseréltük. Számára nem volt ismeretlen a folyamat, hiszen a korábbi szakmájából kifolyólag már a jelentkezésekor rendelkezett számos beültetéssel.

– Akkor ez a robotjelmez csak hatáskeltés végett van rajta? – kérdezte valaki.

– A kérdésre nehéz lenne egyszerű igennel vagy nemmel válaszolni. Leginkább úgy felelhetnék, hogy: is. Természetesen másfajta megjelenést is biztosíthatunk volna Mr. Murphy-nek.

– Mit ért ez alatt?

– Nos, az előbb beszél-tünk arról, hogy milyen a negatív esszencia *elméletben*. El tudják azonban képzelni, hogy a gyakorlatban mit jelent mindez? Bizonyára hallottak már olyan emberek, akik bal esetet szenvedtek, és elvesztették egy karjukat vagy lábukat, amit aztán kibernetikus vég-



taggal pótolta. Talán már találkoztak is ilyen emberrel, csak nem ismerték fel a művégtagot, ugyanis a kibervégtagok túlnyomó többségét teljesen természetes kinézetűre készítik. Technikai szempontból nincsen sok különbség egy műbőrrel borított, szintetikus izmokkal mozgatott kiberkar, és egy csillogó krómbevonatú, hidraulikával mozgó kiberkar között, kétségtelenül viszont, hogy egy robotkar embernek gyógyulása után komoly szociális beilleszkedési nehézségekkel kellene megküzdenie. Ezért készítenek szinte mindig természetes kinézetű végtagokat.

Mivel a kibervere beépítésével együttjáró esszenciavesztés egyelőre csak népszerű, de tudományosan nem bizonyított elmélet, így számszerűsítenem sem tudjuk, hogy mennyi esszenciát veszít az az illető, akinek kicserélik egy karját. Tapasztalatilag valószínűsíthető azonban, hogy nem túl sokat. Képzelnék el most egy embert, akinek *mind* a négy végtagját lecserélik, de nem természetes kinézetűre, hanem krómosan csillogó robotkarra. Ez az ember egy ilyen kezelés után eléggé robotszerűen festene, nem igaz?

A hallgatóságból néhányan elképzelték a dolgot, és egyetértően bólintottak.

– Nos – folytatta Dr. Chambers – a kutatások szerint, ha egy embernek mind a négy végtagját kibernetikusra cserélik, az az ember körülbelül a „teljes esszenciája” kétharmadát veszíti el, és még „bőven marad neki annyi”, hogy vígan tovább élje az életét ugyanazon személyiségként, és gondolkodó lényként, aki korábban volt. Vagyis ez a robot kinézetű állapot még mindig jócskán az ún. esszenciahatáron belül van. El tudják képzelni akkor, hogyan festhet egy olyan ember, akinek nulla az esszenciája? Esetleg negatív?

Izgott mormogás futott végig az egybegyűltek között. Most kezdett csak igazán összeállni a kép.

Dr. Chambers hagyta, hadd potyogjanak a tantuszok. Aztán atyai megértéssel a hangjában folytatta.

– Azt hiszem, most már látják, mire akarok kilyukadni. Nos, az a kékesen csillogó robotruha, amit Mr. Murphy visel, nem ruha, hanem az Mr. Murphy saját maga! Neki többé nincsen szüksége ruhára. Ha másképpen akar megjelenni, akkor a *testrészeit* cseréli ki. Tudom, nagyon bizarrnak tűnik ez így első hallásra, de gondoljanak csak bele!

Ezeket a testrészeket (gépszerű kinézetük miatt akár alkatrészeknek is nevezhetnénk őket, biztosítha-

tom Önöket, hogy Mr. Murphynek egyik elnevezés ellen sincsen kifogása) eleve úgy terveztük, hogy modulárisan összerakhatók és variálhatók legyenek. Valahogy úgy, mint az áramkört kártyák egy asztali számítógépben. Mr. Murphy teste így lényegesen sokoldalúbb és ellenállóbb, mint a hagyományos emberi test: olyan formát vesz fel, amelyet az illető helyzet vagy munka éppen megkíván. És mindezt természetesen úgy, hogy az agya és a szelleme (vagyis mindaz, amitől ő *valójában* Mr. Alex Murphy) nem változik, marad a régi.

– Mindig csak maga beszél, vagy a robotja is meg tud szólalni? – hallatszott egy gúnyos hang a terem végéből. Nem lehetett látni, hogy kitől származott.

Murphy mocsanatlanul állt azóta, hogy előlépett a függöny mögül. Most előrelépett és megszólalt.

– Nem vagyok robot, Dr. Thompson. Ugyanaz az Alex Murphy vagyok, aki akkor voltam, amikor először beléptem az Ares Macrotechnology Seattle kapuján. Természetesen megváltozott a testem, de mindenkinek változik a teste, ha másképp nem, az öregedés miatt. Az ön teste, Dr. Thompson, egészen biztosan gyökeresen eltér attól a testtől, amely 1998. február 14-én három egész három tized kilogramm súllyal, és ötvenhárom centiméter testhosszal jött a világra, és amit Ön akkoriban a sajátjának mondhatott. Az emberek külső kinézetük alapján történő megkülönböztetését idegen szóval rasszizmusnak hívják. Gondolom, hogy Ön az iménti „robot” szó helyett feltehetően a „nigger” szót használta volna, ha történetesen fekete bőrű ember lennék. És azt is feltételezem, hogy művelt ember létére nem kívánja szándékosan súlyosan megsérteni egy embertársát, különösen nyilvánosan nem, kivéve azt az esetet, ha úgy véli, az önnel szemben álló illető nem éri el az ember szintjét, ezért megengedhető vele szemben sértő kifejezések használata is. Nem megfelelő kifejezés természetesen bármikor elhagyhatja egy önmagát kellőképpen kontrollálni nem tudó ember száját, ezért ezt elnézem önnek. A feltételezését viszont, amely szerint engem alacsonyabb rendűnek képzelt, a lehető leghatározottabban kikérem magamnak, és felszólítottam Önt, hogy azonnal vonja vissza, és kérjen bocsánatot.

A teremre döbrent csönd ereszkedett. Az első sorokban ülők elhűlten bámultak Murphyre, a hátrébb ülők kíváncsi tekintettel hátrafordultak, és kihívó, gúnyos mosollyal Dr. Thompson reakcióját lesték. Na, erre mit lépsz? kérdezte a tekintetük. Le sem tagadták, hogy élvezték a helyzetet.

Dr. Thompson enyhén elvörösödött. És amikor megszólalt, hangja már sokkal kevésbé magabiztosan csengett.

– Honnan tudja, hogy ki vagyok? És honnan tudja, mikor születtem?

Folyt. köv.

SERFLEK SZABOLCS



A legfontosabb lecke

Doe hétéves volt, amikor először látott varázslót. Alouan ünnepe volt, a gonoszkodó csínyek és durva tréfák napja, amikor bárki bármit megtehetett, ami nem okozott fizikai kárt másoknak. A gyerekek persze élen jártak az efféle játékokban, élvezték a lehetőséget, hogy komolyabb következmények nélkül bosszanthatják a felnőtteket. Doe éppen néhány vele egyvású ölyökkel szaladgált a falu közös rétjén – kifogytak az öletekből, így hát egymást próbálták belekergetni a patakba –, amikor meglátta az öregembert. Nem látszott rajta semmi különös, akár házaló is lehetett volna, aki faluról falura vándorol abban reménykedve, hogy a világtól elvágott településeken talán elkél az ő megszégyes, rossz minőségű holmija is. A kisfiú figyelmét mégis annyira megragadta a ráncoktól barázdált arc, a piszkosfehér, ritkás kecskeszakáll, hogy észre se vette, amint egy társa mögé lopakodik, s meglöki, egyenesen bele a vízbe. A patak nem volt se mély, se gyors sodrású, a meglepett fiúcskának azonban éppen elég volt: köhögve fulladozott az alig méternyi vízben. Pajtásai persze elszaladtak, amikor látták, hogy bajba kerülhetnek, de szerencsére ott volt az idegen. A férfi belegázolt a vízbe, s kirángatta az addigra elkéült arcú fiút, s mintha egész életében ezzel foglalkozott volna, gyakorlott mozdulatokkal kinyomkodta belőle a vizet.

Mint kiderült, Sulbur többé-kevésbé valóban az a házaló volt, akinek Doe nézte. Egész életét azzal töltötte, hogy Yaurret járta, s ha nem is edényeket, fésűket vagy asszonyi csecsebecskéket árult, nem sokkal különbet vagy értékesebbet. Sulbur áruja a látvány volt, az egyszerű – de azért minden faluban megismételhető – csoda, az illúzió, s a tűz, amivel valóban tudott egy-két érdekes dolgot művelni.

Doe és az öreg varázsló barátsága nem az életmentéssel kezdődött – a fiú azt lényegtelennek tartotta –, hanem Sulbur első bemutatójával. Doe-t elbűvölte a könnyedség, amivel Sulbur hol innen, hol onnan varázslott elő párányi lángnyelveket, melyek hol hidegek voltak, mint egy késpenge, hol égetően forróak, valódi lángok. A mágus minden trükkjét bevette azon az estén: szivárványt rajzolt a sötét égboltra, röpöködő fénycskékkal bolondította közönségét, s végül egy röpke pillanatig elhitette, hogy ég az egész falu. Az öreg tekintete újra meg újra visszatért Doe arcához. A fiú lelkesedése felülmúlhatatlan volt, de nemcsak a látványnak szólt. Nem a csillagokat elhalványító színes csíkokat figyelte, hanem Sulbur kezét; a miért és a hogyan érdekelt, érteni próbálta a csodát.

Aznap este Doe türelmetlenül várta, hogy szülei elaludjanak. Kilopózott, útja Sulburhoz vezetett, aki tudta, hogy jön, bár nem beszélték meg előre. Doe-nak nem kellett kérnie, sem kérdeznie, Sulbur azonnal magyarázni kezdett. A legegyszerűbb trükkökkel kezdte, amelyek még alig mennek túl a bűvészkedés határain, s mire megvirradt, a gyerek maga is végre tudta hajtani őket.

Doe tudásszomja kielégíthetetlen volt, de Sulburnak mennie kellett. Hiába maradt volna szíve szerint akár hosszú hónapokig is tehetséges tanítványával, valamiből élnie kellett. Előadásai kevés pénzt hoztak a konyhára, s igazából egyetlen falu sem fogadta volna be: az egyszerű parasztok csak addig kedvelik az efféle léhűtő komédiásokat, amíg biztosak benne, hogy továbbmennek. Sulbur azonban megígérte, hogy visszajön, s a kisfiúnak ettől a pillanattól kezdve ez az ígélet jelentette az életet.

A sors azonban úgy hozta, hogy egy teljes év kellett ahhoz, hogy Sulbur ismét eljusson Doe falujában. A fiú nem tett szemrehányást, de fanatikusan elszántásgal vetette bele magát a tanulásba, mintha csak tudta volna: az újabb leckéig ismét egy évnek kell elteltie. S mintha a falubeliek szemében az az idő is túl csekély lett volna, a harmadik, negyedik találkozásukkor már rossz szemmel nézték a vézna öreg mágus és ifjú tanítványa különös barátságát. Hiszen ami elviselhető, sőt szórakoztató volt évente egyszer egy messziről jött ember előadásában, kinek másnapra hült helye, az veszélyesnek és félelmetesnek tűnt, amint a mindennapok közelségében bukkant eléjük. Mert Doe nem titkolta egyre növekvő tudását... Hogy is tehetne volna, hiszen gyerek volt még, s nem érthette még a felnőttek furcsa viszolygását az ismeretlenről, a megmagyarázhatatlantól. Doe kitalált lett tehát: az apák megfosztották barátaitól, az anyák eltiltották lányaiktól. A fiú sorsa a magány lett, amit évente egyszer oldott csak fel Sulbur, akit ellenérzésük dacára a falusiak mégis beengedtek maguk közé.

Így telt el tíz év. Doe jóképű, bár mindig komor férfi-vá érett: tizenhét éves volt, akár házasodhatott is volna, ha akadt volna akár egyetlen leány is, ki viszonzotta volna vágyódó pillantását. Am amit az idő Doe-n épített, azt lerombolta Sulburon. A varázsló már járni is alig tudott, tagjait kínozza a közsvény, elméjére időnként homályos fátyol borult. Bár újra Alouan napja volt, aznap nem tartott előadást. Egyenest Doe szüleinek kunyhójához léptetett fakó ösvéren, s reszelős hangján a fiú után kiáltott.

- Búcsúzni jöttem – szólt, mikor Doe már előtte állt.
- Hisz most jöttél csak...

A fiú hirtelen megértette: Sulbur nem csak tőle búcsúzik immár, hanem az egész anyagi világtól. Könnyek peregetek végig az arcán – az az ember készült elhagyni őt, aki valamennyire megértette nagyra törő álmait.

- Sosem találkoztam még senkivel, kinek agya ily gyorsan szívta volna fel a tudást, sem olyannal ki tehetése által oly nagyra hivatott... Ideális tanítvány voltál, s szinte szégyellem, hogy amit én adni tudtam, csupán töredéke vagy inkább törmeléke, morzsája annak, amire te képes volnál. Én meghalok fiam, s talán jobb is így. Neked nálamnál jobb mesterre van szükséged. S ki tudja, ha tovább élnék még, lenne-e erőm ahhoz, hogy elengedjelek: repülj szabadon, a felhők fölé, mint a sas, hová én, gyenge szárnyú bagoly sosem bírnálak követni...



Sulbur megfordította az öszvérét, s köszönés nélkül indult a falu szélé felé. Az utolsó házak között járt már, amikor hátrafordult a nyeregben, s korához, erejéhez képest mérten meglepően hangosan visszaküldött:

- Eredj Alanorba, fiam!

Szavai sokszor visszahangzottak Doe fejében, különösen álmatlan éjszakáin, mikor kopott szalmazsákján feküdt, éberen figyelve az égen hunyorgó csillagokat.

Egy ilyen éjszaka döntött, s rögtön véghez is vitte elhatározását. Összepakolta szegényes holmiját, s útnak indult a Yaurr királyság fővárosa felé.

Alanor, de már az elővárosai is ámulatot keltettek Doe-ban. Nem is csoda, hisz ki örökösen düledező falú putrik között élt, nehezen tudja elképzelni, hogy épülhetnek magas, erős kőfalak is, kecses vonalú tornyok, s

széles kapuk, melyek fölött a köveket látszólag semmi sem tartja.

Doe azonban hamar túltette magát a meglepődésen. Megérkezése másnapján már a varázslómestereket kereste, s nem is került nagy fáradságába, hogy a királyi palota szomszédságában, egy karcsú fehér toronyban rájuk találjon. Háromszor verte oda a kopogtatóként szolgáló rézoroszlánt a hatalmas tölgyfakapuhoz, s alig telt bele három perc, mire megjött a válasz: a kapu halkán csikorgva kinyílt.

Egy magas, fehér köpenybe burkolózó férfi állt előtte, ki kámszáját mélyen az arcába húzta. Hogy férfi, csak erős, mély hangjából találta ki Doe.

- Mit kívánsz tőlünk, ifjú?

- Tanulni szeretnék. Sulbur oktatott ez idáig a mágia alapjaira, s ő tanácsolta, hogy jöjjeek Alanorba, mert ő már nem tud többet adni nekem.

- Sulbur? - A férfi úgy ízeltette a szót, mint valami bizonytalan származású ételt. - Nem ismerjük, nem tartozik rendünk tagjai közé. Nyilván kontár volt, ki piacokon bűvészműtárgyokká silányította nemes tudományukat. Nem érdekünk, hogy magunk közé véve inasát eláruljuk neki titkainkat, hogy aztán kiárusíthassa azokat. Távozz, ifjú!

- Nem voltam inasa, csupán egy parasztfiú, kiben tehettséget látott... Nem próbálnátok mégis ki? Lehet, hogy hasznotokra lehetnek!

A mágus beljebb intette a fiút, aki mögött döngve bezárult a kapu. Doe egy könnyű kéz érintését érezte a fején, majd halk mormolást hallott, melynek egyetlen szavát sem értette. Ahogy azt sem, miért kapja el a varázslómester oly hirtelen a kezét, mintha tűz égette volna meg. Percnyi nehéz csönd után szólalt csak meg a mágus:

- Azt mondtad, parasztfiú vagy. Tudsz írni és olvasni?
- Nem, uram. Nem volt lehetőségem...
- Sajnálom. Írástudatlan ember nem kerülhet be tanítványaink közé. Távozz, kérlek!

A kapu újra kinyílt, s Doe - maga se tudta hogyan - egyszer csak újra odakinn volt az utcán. A mágustorony ott állt előtte büszkén, meghódíthatatlanul.

Doe-t azonban nem olyan fából faragták, aki egyhamar lemondana álmairól. Munkát keresett Alanorban, s mert szorgalmas volt, kitaró és elég erős, talált is. A Hatlábú Tehénhez címzett kocsmában lett szolgáló, s afféle kidobólegény. Mohón figyelte a vendégeket, s alig telt egy hónapba, hogy ráakadjon az emberére. Tyrone! Egy részeges írnok volt, aki valaha a királynak dolgozott, de a boroskancsók iránt érzett túlzott szenvedélye, s az ebből fakadó megbízhatatlansága miatt elbocsátották. Egyik napról a másikra élt, sosem lehetett biztos benne, meglesze-e az aznapi betevője vagy - s ez még fájdalmasabban érintette - itókája. Így hát könnyen, sőt szinte lelkesen belegeyezett a Doe kínálta alkuba: tanítsa meg az ifjút a betűvetés tudományára, s az cserébe ellátja en-

ni- és innivalóval. Ám bárhogy is igyekezett Doe, munkája mellett csaknem egy évbe telt, mire tökéletesen tudott írni és olvasni. Akkor aztán semmi sem tarthatta vissza, hogy újra szerencsét próbáljon: ismét ott állt az orosz-lános kapu előtt, s bebocsátását kérte. Doe nem tudta megállapítani, ugyanaz a férfi fogadta-e, mint egy évvel ezelőtt, hisz arcát nem látta, hangjára nem emlékezett. A varázslómeister mindenesetre újra megkérdezte:

– Tudsz írni és olvasni?

– Tudok uram, az elmúlt egy évet arra használtam...

A varázsló egy intéssel elhallgattatta. Kissé oldalra fordult, nem tett, nem mondott semmit. Doe rosszat sejtett: újabb feltételt szabnak neki vagy...

– Hány éves vagy?

– Tizennyolc múltam alig három héttel.

Doe megesküdött volna rá, hogy egy megkönnyebült sóhaj hagyja el a mágus ajkát, de nem értette, miért, míg az meg nem szólalt:

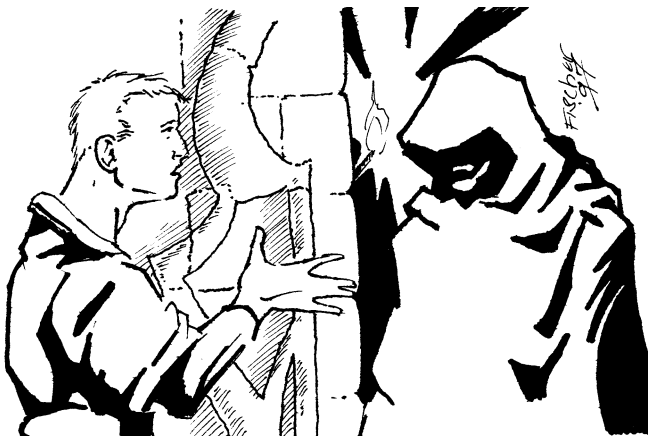
– Tizennyolc felett nem veszünk fel tanítványt. Túlságosan megvetemedett már ilyenkor az elmé, nehezen fogadja be a mágia tudományát, s nem is oly sikerrel, mint a serdületlen gyermekeké. Távozz hát, és éld a közönséges emberek nyugodt életét, ne kívánd a mi zaklatott, lemondásokkal teli sorsunkat.

Mielőtt Doe bármit válaszolhatott volna, ismét kívül találta magát a kapun, immár teljesen megfosztva a reménytől. Visszatért a fogadóba, s összeszorított ajkakkal, hideg szívvel végezte munkáját, amiről azt hitte, most már ezt csinálja egész életében.

Ám egy szép tavaszi napon kürtös járta be Alanor utcáit. Minden forgalmasabb téren megállt, s kihirdette a király felhívását.

– VI. Borax, a mi fenséges és kegyelmes Urunk elhatározta, hogy megerősített Xantrox városát. Új helytartói palotát épített, melyhez kőműveseket keres. Katonákra is szükség van, mivel Urunk szükségesnek tartja a város katonai megerősítését is...

Doe elgondolkodott. Bár nem értett a kőművesmesterséghez, és nem fűlt a foga a katonáskodáshoz, mégis... Erdauin egy olyan lehetőség volt, hogy szinte szígyellte, hogy nem jutott eszébe hamarabb. Hisz a Hatlábú Tehénben számtalanszor hallotta az alig hihető meséket az ott garázdálkodó szörnyetegekről, s az őket legyőző, félelmet nem ismerő kalandozókról – kik között szép számmal akad varázsló is. Erdauinon nincs akora rend és szervezetség, mint Yaurreban, ott az embereknek senki sem mondja meg, miként cselekedjen, s egy független mágus, akinek nem szab törvényt a varázslószervezet, talán tanítványául fogadja...



Doe tehát az elsők között volt, ki jelentkezett a munkára, méghozzá kőművessegédként, hiszen nem akarta vállalni a katonalét szigorú köötöttségeit. Nem zavarta a pallérságban való tudatlansága: bízott eszében, s dolgos két kezében.

Egy hét sem kellett, hogy összeszedjenek annyi kalandvágyó, pénzéhes embert, amennyire Borax királynak szüksége volt odaát, Xantroxban. Doe akkor látta életében először a királyi palotát, amikor a teleportáló szobába vezették őket. Bár egy hátsó, a személyzet számára rendszeresített bejáraton engedték be őket, mégis látott annyit a palota belsejéből, hogy az teljesen lenyűgözte. Annnyira elkápráztatta a sosem látott szépség, hogy szinte észre se vette, hogyan került át a másik világba.

Mert Erdauin egy másik világ volt, s ennek felismeréséhez Doe-nak elég volt egyetlen pillantás is. Mert nyilván ennek a földnek is megvoltak a maguk törvényei, ha nem is kőbe vésettek, vagy pergamenre írottak, mint Yaurreban. Csakhogy ezeknek a szabályoknak a többségét nem hirdették ki, s nem örökítették ismeretüket apák gyermekeikre – mindenki a maga kárán tanulta meg őket, s köztük a legfőbbet is: a mindenáron való túlélést.

Doe mindennap hajnaltól napszálltáig adogatta a követ a kőművesek keze alá, s bár tisztéhez az illetet volna, hogy ellesse a mesterek tudását, ő egy fikarcnyit sem törődött vele. Ő, aki úgy szomjazta a tudást, amikor a mágiáról volt szó, megelégedett azzal, hogy annyi gyakorlatra szert tegyen, ami megővta az elbocsátástól.

Esténként sem tartott a többiekkel, még véletlenül sem abba a fogadóba tért be, ahol társai megszálltak, s ahová rajtuk, a király emberein kívül senki sem tette be a lábát. Nem, ő a kalandozók kocsmáit járta. Schol sem kért egy pohárnyi sörnél többet, s gyakran még azt is ott hagyta az asztalon. Figyelte Erdauin igazi lakóit, a kalandozókat, várt, keresett, sokáig úgy látszott mindhiába. Vagy a varázslók voltak ritkák ehelyt, vagy az ő szeme nem volt elég gyakorlott, hogy felfedezze őket.

Aztán egy forró éjszakán, midőn a Fállábú Törpében ita a sörét – ezúttal nemcsak álcából, hanem mert kiszívta erejét a meleg – belépett a kocsmába Zaroul. Persze abban a pillanatban Doe-nak fogalma sem volt a férfi nevééről, ahogy arról sem, kicsoda. De a villanásnyi csöndet, amely beléptét követte, már érezte, s ez felkelte a figyelmét. Szemügyre vette a férfit, s szokatlanul pompázatos öl-



tözékéből – ékkövekkel kirakott csat csizmája oldalán, bارسonyzeke, súlyosnak tűnő nyakláncok, bőrből készült, mégis meglepően könnyű köpeny – ítélve inkább kereskedőnek vélte, semmint kalandozónak. Azonban nem állta meg, hogy ne kérdezzen róla a kocsmárosról.

– Ó Zaroul, a Xantrox környékén ő a leghatalmasabb varázsló – hangzott a törpe válasza. – Azt mondják, könnyedén legyőzhetné a Borax által ideküldött mágust is. Csak azért nem teszi, mert méltatlannak érzi a posztját magához.

Doe legszívesebben megkérdezte volna, vállal-e Zaroul tanítványokat, de elfojtotta kíváncsiságát. Bármilyen segítőkész is a kocsmáros, az ő dolga elintézni a dolgot.

Zaroul hamar távozott a Fállábú Törpéből. Mintha csak meg akarta volna mutatni magát, mintha csak azt a félelemmel vegyes tiszteletet akarta volna érezni, élvezni, mit megjelenése keltett.

Doe csak egy pillanattal habozott, mielőtt követte volna, ám ez elég volt ahhoz, hogy Zaroul eltűnjön előle. Tétován tett néhány lépést erre, néhányat arra, majd megállt. Átkozta magát lassúságáért, határozatlanságáért, mely ismét megfósztotta a lehetőségtől, majd legyintett. Visszaindult a Fállábú Törpébe, hogy ezúttal valóban leigya magát, amikor egy hang megállította.

– Engem keresel, ifjú?

A hang gazdája kilépett a homályból a fénybe, s Doe most először nézte meg igazán Zaroul arcát.

Nem volt igazán jóképű, bár vonásai szabályosnak tűntek a gyenge megvilágításban. Fekete haja lágy hullámokban borult a vállára – Doe mekesküdtött volna, hogy bodorította. Állát rövid szakáll ékesítette, ajkait alig takarta a gondosan nyírt bajusz. Mindez udvaroncra, vagy a nemesség felé kacsingató kereskedőre vallott, de a szeméi... A jéghideg szürke szemekből túl sok határozottság sugárzott az előbbihez, s túl kevés alázat az utóbbihoz.

– Mit akarsz tőlem, fiú? Mert akarsz valamit, ezt már a pillantásod elárulta odabenn – intett Zaroul a Fállábú Törpe felé.

Doe szólni akart, de kiszáradt a torka.

– Én, én csak... Tanulni akarok.

– Tőlem? Mit?

– Mi mást tanulhatnék egy varázslótól, mint a mágia tudományát?

Zaroul elmosolyodott, s ettől olyan lett az arca, mint egy sólyomé.

– Csak így egyszerűen mágia? Hát lássuk, van-e benned szemernyi tehetség!

Zaroul ugyanezt tette, mint a mágus Alanorban: Doe fejére tette a kezét, s összpontosított. Aztán épp oly hirtelen kapta el a kezét, mint ő.

– Tanított téged valaki... előttem?

Doe már éppen kibökte volna Sulbur nevét, amikor megértette a kérdés igazi jelentőségét: Zaroul elvállalta oktatását.

Bár igazán sokáig tartott, mire talált valakit, aki tanítványul fogadja, a neheze csak eztán következett. Zaroul a végtelenségig kihasználta, szinte aludni is alig hagyta. Afféle mindenes szolgáló lett körülötte, akinek egy szava sem lehet, bármit is parancsol gazdája. A legalantasabb munkákat végeztette vele, szobája felmosásától kezdve egészen az árnyékszék tisztításáig.

Doe azonban nem bánta. Igazság szerint rövid életének legboldogabb időszakát élte meg Zaroul mellett. Mert a mágus beváltotta ígéretét: tanította Doe-t. A mágia csodálatos, sokszínű világa egyszerűen feltárult előtte, s ha Zaroul nem irányítja, talán el is tévedt volna benne. Mennyire más volt egy rendszerezett elme pontos útmutatásai alapján bejárni ezt a világot, megis-

merni mozdulatainak nemcsak következményeit, hanem okait is, mint Sulburral trükköket tanulni. Most már érte, mit jelentett az alanori varázsló lenéző megjegyzése: nem tartozik a rendbe. Sulbur valóban egy piaci komédiás volt, alig több egy bűvésznél... Doe nem becsülte már annyira az öregot, de változatlan hévvel szerette. Zaroul viszont csodálta, mi több, istenítette.

Aztán persze eljött a pillanat, amikor csodálatának csúcására ért, amikor még azt hitte, hogy ő csak egy por-szem Zaroulhoz képest, minthogy tudása sem több tanítójához mérve. Ez a perc azonban elmúlt, s ahogy egyre inkább értette a mágia működésének logikáját, csodálata éppen abban az ütemben csökkent. Egy nap pedig felmerült benne a gondolat: talán túl is szárnyalhatná mesterét, most, hogy ismeri titkait akár le is győzhetné...

Ez már nem a gyermek álma volt, hanem a felnőtt mágus pontos helyzetfelismerése. Rá kellett döbennie, hogy több tehetség rejlik benne, mint mesterében, a mágia titokzatos erői neki hamarabb, könnyebben engedelmessé válnak, mint Zaroulnak. Ám Doe hallgatott, és nem csak azért, mert jóval tapasztaltabb mesterének még mindig több esélye lett volna a harcban. Doe hűséges fajta volt, sosem ártott volna annak, ki jót tett vele, ki megteremtette a lehetőséget, hogy megvalósíthassa gyermeki ábrándjait. Inkább várta, hogy a tanítás bevégezdjön, hogy Zaroul elbocsássa, annak jeléül, hogy ő sem tud többet adni már neki.

Csikorgó fagyos tél volt, mikor – Doe legalábbis úgy hitte – ez a nap eljött. Zaroul szakállát simogatva lépett be a labornak használt helyiségbe, melynek üvegedényeit sűrűlta éppen tanítványa.

– Hagyd abba, Doe. Fontos beszédem van veled – szólt, s Doe szíve nagyot dobbant.

– Több mint három éve találkoztunk először, ugye? Tengernyi együtt töltött idő. Érezted valaha is, hogy megalázó számodra a munka, mellyel megbíztalak?

– Dehogy, uram! Hisz annyi mindent adtál szerébe, hogy szinte számot se tudok róla adni!

– Pedig minden leckét gondosan megtanultál. Az összes leckét, melybe belesűrítettem tudásom legjavát.

– Hálásan köszönöm, uram...

Zaroul intett, hogy hallgasson.

– Ám van még valami, amit a végére tartogattam. Talán azért, mert ez a legkeményebb lecke, s nem hiszem, hogy felfogtad volna korábban. Most azonban eljött az idő, hogy átadjam neked ezt is.

Doe nem szólt, csak lelkes kíváncsisággal leste mes-

terét. Zaroul egy sárga borostyánkővet vett elő, szórakozottan forgatta a kezében miközben varázsolni kezdett. Doe nem volt meglepve, mikor érezte, hogy ő a célpontja, hisz számtalanszor előfordult, hogy Zaroul előbb megmutatta, milyen elviselni, csak aztán, hogyan kell véghezvinni egy varázslatot. Folyamatosan zsugorodott egészen addig, míg akkora nem lett, mint egy nagybacska légy, aztán sötétsárga burok került köré, mely félig-meddig elfedte a világot. A hangokat azonban kitűnően hallotta, így mestere szavait is.

– Az utolsó, a legfontosabb lecke a hatalomról szól, Doe. Az egy, de osztható hatalomról. Minél többen részesülnek belőle, annál kevesebb jut egynek, s megértheted, hogy ezt senki sem akarja... Én sem. Abban a pillanatban, amikor megérintettelek a Fállábú Törpe előtt, pontosan tudtam, mekkora s miféle tehetség lakozik benned. Bár nehéz volt beismernem önmagam előtt, de nyers erődd nagyobb volt az enyémnél. Nem hagyhattam,

hogy ez a tehetség ellenőrzésém nélkül bontakozzék ki, ez volt az egyetlen ok, amiért tanításodat vállaltam. Persze meg is ölhettelek volna – a hang halkult, Doe azt gondolta, Zaroul távolodik –, de az korántsem lett volna olyan jó móka, s végül is három éven át jókora hasznot hajtottál nekem. Nyers erődöt lecsiszoltam, cizelláltam, míg olyan nem lett, mint az enyém, sőt nagyobb. De megértheted, nem hagyhattam, hogy használd, nem engedhettem, hogy a tanítvány mestere fölé nőjön, átvegye helyét, elrabolja hatalmát. Mert a hatalom a lényeg, az igazi mágusok életének célja. Még ha némelyek nem is vallják be, mint ahogy az alanori mágusok sem tették, szíve mélyén mind egyiknek ott rejtőzik a vágy.

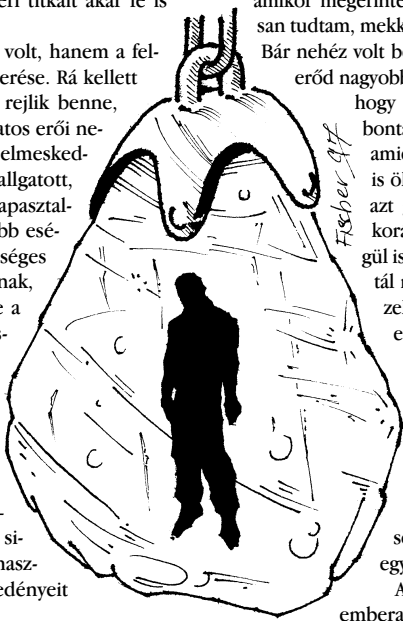
A borostyánkő, s benne a parányi emberalak, amely egykor Doe volt – sőt még mindig az, hiszen rejtélyes módon a levegő eljutott hozzá – Zaroul tenyerén pihent. A mágus megpróbálta kivenni tanítványa arconvasait a vastag gyantaréteg alatt, sikertelenül. Összezárta ujjait, s mellénye zsebébe rejtette a követ.

– Szinte sajnálom – suttozta.

Doe évekig élt a megkövesedett gyanta közepén, halotta – s miután mestere fülönfüggőt csináltatott belőle, valamennyire látta is –, mi történik a világban, de ő nem szólhatott senkihez. Rég lemondott már a szabadulásról, amikor a csoda bekövetkezett, s ismét igazi emberként röhötte Erdauin poros útjait.

Ám a leckét, azt a legutolsót, a legfontosabbat, többé nem feledte, sokak kárára és szomorúságára.

BRIAN McALLISTER



SZÁLLJ VELEM

Az alakváltó letaszította ugyan magáról az orkot, de a másik test büze még sokáig facsarta az orrát a sötétben. Gyűlölni nem gyűlölte, de szeretni – úgy érezte – sosem fogja tudni ezeket a lényeket. Soha – vagy legalábbis még jó ideig nem.

– Már hatodik hónapja! – nyilallt belé hirtelen a gondolat, és ettől fájdalmasan megrándult az arca. Persze, ez csak megközelítőleg volt igaz, mert ahogy utánaszámolt, a kicsi sárga korong nem pontosan holdhónaponként került egyállásba a nagy vörössel. A hónapok itt megrövidültek, csakúgy mint sok más dolog. Például az élet.

Már hat hónapja... Hogy is volt? Baarg... igen, a törött agyará Baarg, akit négy nappal ezelőtt zúzott össze egy légelementál, ő vette észre a szörnyet. Odarohant Angelóhoz és belesimaspzkodott a tatuködmönébe...

– Wyden! Wyden, szólj rá kérlek! Sheranra mondom, soha nem fogok elkészülni ezzel a főtengellyel! – A gnóm hiábavalóan igyekezett lerázni magáról az orkot. A lény



vinnyogva kapaszkodott a tatuködmönbe, és teljes súlyával húzta el a szerkezettől.

– Baarg!

A hang ostorként csattant a hátuk mögött, és az ork riadtan eresztette el a gnómot. Lesunyított a földre, kicsi és mocskos füleit hátralapította, míg bőrszárnyával védekezően takarta be magát. Angelo megfordult, és hálásan intett a pár lépéssel hátrébb álló alakváltó felé.

– Csodállak Wyden, hogy vagy képes különbséget tenni ezek között a nyomorultak között.

– Ennek törött az agyara – mosolyodott el az alakváltó. – Van egy dagadt, annak valószínűleg a gráko denevérek rágták meg a szárnyát, Hurg a neve. A nyamvadt, amelyik húzza a bal lábát, Moff. Kettőnek törött a karja, egy nőstény pedig napokon belül szülni fog. Ha jobban megnézed őket, Angelo, nem olyan egyformák ezek az orkok.

Valójában csak az egyszerűség kedvéért nevezték el őket orkoknak. Bőrük szürke volt és csupas, szemük savoszín. Hátukon tollak nélküli denevérszárnyakat viseltek, melyeknek két-három csapásával könnyedén magasba emelheték vézna testüket. Leginkább csak makogtak és nyüszögtek, ha pedig idegesek vagy riadtak voltak, szűköltek akár a bolhakutyák. Olyanok is voltak, mint a zsákmány után kutató ebek. Ennek a világnak a dögevei.

A Baarg nevű lassan felugrott, és panaszos nyüzítésbe kezdett a gnóm mögött. Angelo újra elfordult a szerkezettől és kétségbeesve nézett hol az alakváltóra, hol az orkra.

– Wyden, mi a nyavaját akarhat? Te megícsicsak jobban megérted őket.

Az alakváltó odasétált a lényhez, melléugrott, és megfogta annak karmos mancsát. A másik mintha csak erre várt volna, felugrott, néhány méternyi futott, majd tüntetően rábámult. Két lépést tévován ellépett, majd kettőt vissza.

– Azt hiszem hív minket – sóhajtott Wyden. – Gyere Angelo, mert különben soha nem fog békét hagyni nekünk.

A gnóm fűt egyet, és elindult Baarg felé, aki vigyorogva továbbrohant, fel a sziklás domboldalra. Félúton megtorpant és visszánézett, követik-e. Követték, bár nem nagy lelkesedéssel.

– Te, Wyden, ha nem tudom megcsinálni a főtengelyt, itt fogunk ragadni örökre. Te még csak elboldogulsz valahogy, de nekem olyan lesz ez a sziget, mint egy börtön. Én nem tudok repülni.

– Nem mondhatnád el innen a varázslatot? – ráncolta össze a homlokát az alakváltó.

– Megtehetném, de jó eséllyel vagy harminc métert zu-

hannánk Erdauinra. Ott neked sem működik a repülés tudományod. Nyakatom szegnéd velem együtt.

Komótosan kaptatva értek fel a sziklás magaslatra, ahol Baarg már izgatottan topogott. Karmos mancsával többször is lefelé mutatott, miközben makogott hozzá valami érthetlent. Óvatosan lepillantottak.

Kétszáz méterrel alattuk egy másik sziklaszigeten fekete sárkány ült békésen. Fejét félrebillentve, hatalmas, zöld szemével kíváncsian fürkészett fölfele.

Felegyenesedett. Tarkóját azonmód beverte a barlang tetejébe, és ahogy ettől elvesztette az egyensúlyát, lábával rálépett egy vézna testre. Az ork felvinnnyogott álmában, és fázósan közelebb húzódtott fajtársaihoz. Az alakváltó óvatosan átlépett egy szuszogva alvót, és kikerült még két másikat, mielőtt elérte volna a barlang száját. Az ór hunyorgott, és álmosan kaffantott felé, amit ő is hasonlóan viszonzott.

Odakint a nagy vörös korong már alacsonyan állt, de a kicsi sárga még nem bújít elő. Ghallán ez volt a pirkadat ideje. Itt – ki tudja? Nyújtózott egyet, és elgyönyörködött a látványban.

Végtelen tér, végtelen levegőbirodalom. Méréföldek? A távolságot képtelenség volt felbecsülni bármelyik irányba is. Elszórva sziklaszigetek, akár feldobott s örökre lebegő kődarabok. Szigetek, melyek között a láb számára járhatatlan szakadékok ásítanak.

Balra felfelé nézett, egy békésen tovalebegő evaporőr-csoportra. A levegő birkái. Hányan esnek majd áldozatul a később ébredő griffeknek, főnixeknek és keselyűknek? A falkának is szüksége lesz vízre, jobban teszi, ha megjegyzi merre is mentek.

Egyelőre még nem zúgtak nehéz szárnycsapásoktól a szigeteken közti átjárók, de a falkával töltött hónapok már megtanították neki, hogy míg az éjszaka a denevéréké és más verivőké, addig a fényes korong eljövetele már sárkányokat is magával hozhat. A többieké a maradék, amiért meg kell küzdeni itt is, akár csak Erdauinon.

Vajon belevágott volna, ha tudja, itt köt ki? Nem, bizonyosan nem. Nem erre a birodalomra vágott...

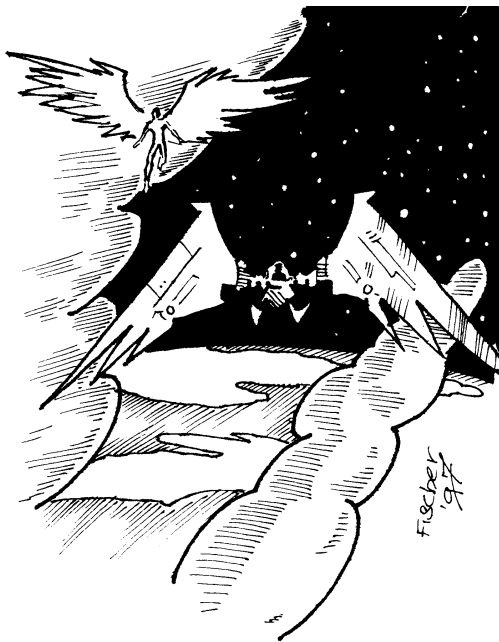
Angelo félrenyelt, és a torkán akadt hús miatt alig lehetett érteni beszédét:

– Ahhhaa... Ilaaha.. nor??

Wyden hátra vágta a gnótot. Erdauin csillagos ege alatt ücsörögtek, egy békésen lobogó tábornótűz mellett. Megosztották egymás között az elemózsiát, mit ki-ki vacsorára tartogatott.

– Igen. Azt hiszed, nem találtam ki? Annyi esze bármelyik kalandozónak van, hogy azt a meglát egy repülő masinériát, rögtön sejtse, hogy azt a Csatorna átszelésére építették. Mindenki oda vágyik... mindenki.

Az alakváltó tekintete elkalandozott valahová a messzeségbe, valahová a tűzvész előtti időkbe. Akkor voltak más városok, más országok, népek, barátok, társak. Emlékek már évek óta csupán, mint ahogy a vágyakat, célokat is átformálta a világvégés.



– Nos barátom – nyelt nagyot Angelo –, még egyszer köszönöm neked a fémrudat, amivel kisegítettél szorult helyzetemből. A gnóm kutatóállomás vagy mérőföldekre van hátra, és ha itt hagytam volna a repkedőmet, gyanítom, ork lelkek gyorsan quwargnyi darabkákra szedték volna azt szét. Tudod, nem kívántam megosztani mással céloimat, különösen a kalandozó néppel nem, de be kell látnom, hogy egyedül képtelen leszek végrehajtására. Ezt a szerkezetet nem a Csatorna meghódítására készítették szoros kezek a kutatóállomáson. Már csak azért sem, mivel a Birodalom határát védő energiafalat ezzel sem lehetséges áthágni.

– Bizonyosan hallottál már a Dong följárásról, mely a múlt titkait rejti, és a beavatottak számára sokat feltár az elfeledett tudományok közül. Hogy a kutatóállomás gnómjai hogyan kerültek birtokába egy hiányos másolatának, és az évek során hogyan szerezték meg a tudást ennek megfejtéséhez, ne kérdezd. Hosszú és kalandos történet, de az eredmény megérte a küzdelmet. Megismertünk egy helyet.

Wyden lebigyesztette a száját. Megismertek egy helyet? Ő naponta ismer meg több százat: Libertant, Huertolt, a Szürke hegység bérceit. Nem is százat de inkább ezret, a küldetések teljesítése során.

– Ez a hely azonban nem Ghallán van – folytatta a gnóm, látva a másik csalódott arckifejezését. – Ez egy másik világ, egy velünk együtt létező másik sík egy pontja. Egy elemi sík.

Erre már felkapta fejét az alakváltó. Ennek nagyon kalandszaga volt! Az elemek... melyik is az alapvető négy? A tűz párja a víz, s van még a föld, minek ellentéte...

– A levegő – suttogta. – Angelo, ti megleltétek a levegő elemi síkjának egy pontját?

Angelo szemei elszántan csillogtak, ahogy bólintott.

– Szükségem van rád, Wyden. A síkok átlépéséhez varázslat kell, de egyszerre képtelen vagyok a repkedőt is kézben tartani. Te alakváltó vagy, ismerned kell a repülés érzését. Arra kérlek, gyere velem holnap a magasba. Szállj velem! Szállj velem, Wyden!

És szállt. A farka még aludni fog a sárga korong felkelteig, ezt már megtanulta a hat hónap alatt, ő pedig azóta hozzászokott, hogy ébredéskor megtornáztassa szárnyait. Levette magát a mélybe a sziget pereméről. Most már meg merete tenni, hogy zuhanás közben alakította át karjait szárnyakká – sasszárnyakká. Két-három csapás, és a frissen kibújt tollak megtartották.

Lesiklott a sziget alá, gondosan távol maradván az üregektől és kisebb barlangoktól, hiszen hiába volt távozóban az éjszaka, a denevérek és más szárnyas vadászok még nem merültek el teljesen nappali szenderegésükben. Szemtanúja volt annak, mikor a falkából is elragadtak egy-egy óvatlant néhanapján az alulról kirajzó vérszopók. Miattuk volt az is, hogy esteire bűvőhelyet kellett keresnie az egész csapatnak, ami általában a szigetek egyik szűk barlangja lett. Reggel aztán felkerekedtek, hogy szákmányt kajtatva egy másik barlangban érje őket az este. Ilyen örök vándorlással teltek napjaik, de Wydent ez egyáltalán nem zavarta, mert számára nagyon is ismerős volt ez a fajta életmód.

Volt úgy, hogy a barlangok értékes holmikat rejtettek. Aranyat, kristályokat, néha megsárgult pergameneket varázslatos írásokkal. Ilyenkor majd megszakadt az alakváltó szíve, hogy nem viheti ezeket magával, de be kellett látnia, csak akadályozniák a vándorlásban. Megesett azonban gyakorta, hogy a sötétség mélyére már más lakó költözött be, és egy-egy fenyegető morranására az egész farka hanyat-homlok menekült el a szigetről. Az uralkodók más lények voltak ezen a világon, mint Ghallán, és Wyden néha annak is örült, hogy a szárnyas ork nép között megállja a helyét.

– Egy sárkány – suttogta megdöbbenve Angelo. – Még sosem láttam sárkányt...

– Senki sem látott sárkányt, már évezredek óta – helyesbített Wyden. – Jobb lesz, ha eltűnünk innen. Vesztélyes is lehet.

Megrágta a gnóm karját, hogy visszahúzza a domb tetejéről, de Angelót teljesen lenyűgözte a hatalmas

lény. Nem hagyta magát elvonszolni.

– Szerintem ő sem látott még hozánk hasonlót – mondta vontatottan. – Le-

het, hogy beszélhetnék vele. Azt mesélik, hatalmas tudást halmoznak fel, és rengeteg kincset gyűjtenek az évszázadok során. Nézd a bölcsességet a szemében, Wyden...

– Te megörültél. Ez is csak egy szörny, mint akármelyik másik, és örömmel harapná át a torkodat a vér ízéért. Rádásul egyetlen szárnycsapásával agyonzúzhat, ha úgy tartja kedve.

Wyden erőteljesen megrántotta a gnómot, aki hirtelen egyensúlyát veszítve hátrazuhan az alakváltóval együtt. Ahogy lebucskáltak pár métert a domboldalon, Baarg is utánuk szaladt vigyorogva, mintha csak valami játék lenne készülöben. Mikor megálltak, Angelo fájdalmasan tapogatta meg a halántékát.

– Fáj a fejem – mondta melán.

– Bolond vagy, – korholta az alakváltó. – Nyíltan egy sárkány szemeközé nézni legalább akkora ostobaság, mint egy szál kőkéssel nekiugrani. Nagyon remélem, hogy...

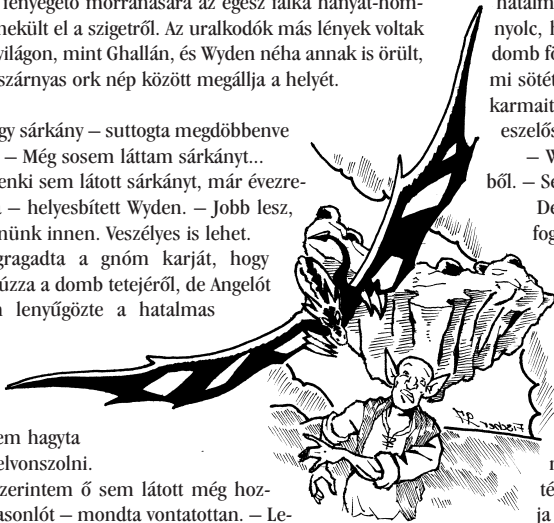
Hogy mit is remélt nagyon, azt nem tudta befejezni, csak elkerekedett szemmel nézett a gnóm mögé, fel a domb tetejére, ahol az előbb álltak. Angelo is hátrapillantott kíváncsian, miközben kezével fájó halántékát masszírozta. A domb teteje fölött ott lebegett a sárkány. Nem támadott, csak méltóságteljesen lebegett, kihasználva valami alulról jövő áramlatot. Hatalmas, zöld szemével továbbra is kíváncsian mustrálta a számára idegen lényeket.

Baarg csak egy szemvillanásra látta, máris szárnyait szorosan összehúzza iszkolt egy közeli barlang felé. Az alakváltó sem sokat gondolkodott, rohanást követte az orkot. Angelo lassan állt talpra, de aztán meg-megbotolva ő is futásnak eredt a többiek után.

Wyden, félelmét legyőzve, nem menekült az ork nyomában a barlang mélyére, hanem a bejáratnál megtorpant, hogy bevárja a gnómot. Összegörnyedt egy kötömb mögött és onnan leste, ahogy a másik botladozva távolodik a hatalmas teremtménytől. Még tíz méter a barlangig, nyolc, hat... Ekkor lendült meg a sárkány. Lesiklott a domb fölött, finoman követve annak ívét, és mint valami sötét felleg, Angelo fölé tornyosult. Combnyi vastag karmait kitarta, majd áldozata köré zárta, mire a gnóm eszelősen felsikoltott.

– Wyden! – sikoltott a gnóm a karmok börtönéből. – Segíts!

De a sárkány nem morzsolta össze, hanem csak fogolyként tartotta karmos lábai közt. Az alakváltó iszonyodva figyelte, ahogy a mesebeli lény a magasba emelkedik áldozatával. Látta még Angelót amint elernyed a szorításban, mint ha csak az eszméletlenségbe menekülne valami még rosszabb elől. Ahonnan nézte, groteszk módon olyanok tűnt, mintha egy icipici gnóm két gigantikus, fekete szárnyat növesztett volna, hogy megzilelje a repülés mámorát. Mikor azonban hangfoszlányok ütöttek meg fülét a távolodók felől, már rájött, barátja egyáltalán nem alélt.



– Portoz al... gbaydab... Rdauin...
– Ne tedd, szerencsétlen! – sutto-
ta magában Wyden, ráébredve mire is
készül a másik. – Ne tedd!

Legvégül kiáltásként ért el hozzá két
szó, ami – az alakváltó tudta – megpe-
csétele mindannyiuk sorsát.

– Rdauin, port!

A gnóm és a sárkány képe hirtelen
elfolyt, elmosódott, Wyden hiába is pis-
logott utánuk. Eleinte még úszott egy-
fajta szín-maszat a helyükön, de pilla-
natokkal később az is csak káprázatnak
tűnt. Az alakváltó tenyerébe temette ar-
cát.

Két nap alatt elpusztulhatott volna,
ha egyedül marad. Emlékezett rá, hogy
egy teljes délután csak kétségbeesve ült
a repkedő mellett, és várta Angelót. A
szárnyas orkok körülrajzolták, szaglászták, Baarg még ételt
is hozott neki. Valamiért elnyerte a tetszésüket, és maguk
közé fogadták.

Azóta sokszor elgondolkozott, hogyan is kerülhettek át
ezek a lények a levegő síkjára – mert abban erősen kétel-
kedett, hogy őshonosak lennének itt. Mindenesetre még az
ősidőkben történetelt, mert azóta erősen elkorcsosultak,
még ghallai mércével mérve is. Az orkok multjáról azonban
ki is tudna má már számot adni, és Wydennek sokkal hét-
köznapibb probléma kötötte le minden figyelmét. Az élet-
ben maradás.

Megkerülte a sziklaszigetet, és most már visszafelé szár-
nyalt a barlanghoz. A falka lassan ébredezni fog, jutott eszé-
be. Ásítózva szédelegnek elő majd a lyukból, mint mikor
először pillantotta meg őket...

– Rdauin... gbaydab... Portoz al... Port!

Angelo valamiért megnyomta a varázslat utolsó szavát,
és Wyden, aki a magasban csak arra koncentrált, hogy a
repkedőt egyenesben tartsa Erdauin felett, megdöbbenve
vette észre, hogy a lenti táj körvonalai egyszerre elmosód-
nak. Pedig a messziben már felfedezni vélte a Nagy Csator-
na csillogó vonalát.

Idáig mukkani sem mert, nehogy megzavarja a gnómot
a síkokat váltó varázslat kántálása közben, most azonban
felordított. Az eleddig tiszta, ghallai ég helyét egy ismeret-
len, narancsos ragyogású boltozat foglalta el. Közel s távol
mér földnyi nagy kőszigetek lebegtek a semmiben, megha-
zúdítva az alakváltó minden eddigi tapasztalatát. Ijedten
rántotta félre a repkedőt irányító kart, mikor méterekkel
előtte egy gromak nagyságú grákó-denevér suhant el. A teg-
nap este sebtében megjavított tengelynek úgy látszik csak
ennyi kellett. Hangosat reccsent valami a két utas alatt, és
a gép zuhanni kezdett.

– Fel a kart! Fel! – kiáltott Angelo Wyden mögött.



– Csinálom – nyögte a másik, amint birokra kelt az ins-
tabillá vált szerkezetel.

Alattuk rohamosan növekedett egy sziget, és a becsapó-
dás szinte elkerülhetetlennek látszott. A gnóm és az alak-
váltó egyszerre kezdett üvöltöni, ahogy fogytak a méterek.
Talán agyon is zúzták volna magukat a köves talajon, ha
nem lett volna valami meleg légáramlat, ami óvatosan le-
lassította a gép esését annyira, hogy végül siklórepülésben
foganak talajt.

– Minden móleonok ösátyja... – fogott volna bele a
gnóm egy éktelen káromkodásba, ha Wyden meg nem szo-
rítja a karját. Előttük egy barlangüreg tátongott, ahonnet
most kíváncsi arcok bukkantak elő egymás után.

– Orkok – suttogeta kíváratva Angelo. – De hogy kerül-
nek ide?

– A hátát nézd – pusmogott vissza az alakváltó, amint
egy törött agyará ork teljesen kimerészkedett a lyukból.

– Ennek szárnya van! – ámuld el a gnóm. – Akkor meg-
csináltuk! Megcsináltuk az ugrást, Wyden!

Leszállt a barlang előtti üres területre, és fanyar mo-
sollyal figyelte, ahogy a falka tagjai álmosan előtámo-
lognak a lyukból. Pislogtak, majd amint szemük hozzászokott
a fényhez, kinyújtóztatták szárnyaikat. Egyet-kettőt csaptak
is vele, és ha két közeli szomszéd egymáshoz ért, tettetett
haraggal egymás felé kaffantottak.

Huszonkét ork, számolta össze Wyden, a falka. Hango-
sat füttyentett, és a lények megmerevedtek egy pillanatra az
éles hangtól. A következő pillanatban azonban totyogva, fut-
va megindultak az alakváltó felé, aki békésen tűrte, hogy
körbevegék. Felemelte kezét a néma csendben, újból
füttyentett, majd levetette magát a mélybe, hogy a sasszár-
nyak néhány erőteljes csapása után ismét felemelkedjen.

A falka kaffogva, vartyogva követte a vezért.

FORTAMIN (2977)

Képregény

Minden igyekezetünk ellenére még a 3. kiadású szabálykönyvben sem teljesen egyértelmű, hogy a gyógyulási fázisban csak azonnali varázslatokat és hatásokat lehet használni. Ha azt mondom, hogy te jössz, az automatikusan a gyógyulási fázis kezdetét jelenti. Ekkor az ellenfelem még cselekedhet „Várj még a te körödben!” felkiáltással, amire én már csak azonnali varázslatokkal és hatásokkal reagálhatok. A lények csak a gyógyulási fázis legvégén gyógyulnak fel, mikor már minden lezajlott.

Ha van egy Lázadásom, az ellenfelemnek meg egy Xantusz manója, előfordulhat-e az, hogy a manó gyógyít az ellenfelelmen?

Nem, mivel ekkor a *Lázadás* sebez az ellenfélen, nem lényei. (A *Lázadás* szövege kissé pontatlan.) Így a manó sem használhatja a képességét.

Ha egy megmérgezett kalandozóm és egy szintén mérgezett háttasom összefognak, akkor a szétváláskor rakhatom-e csak az egyikre a mérgezelőket?

Nem, a jelzőket, a lapokhoz hasonlóan nem lehet az összefogás segítségével átrakni egyik lényről a másikra.

Egy Kőevő támadja a Sírlidércemet. Megtehetem-e, hogy a harci fázis VII. fázisában A szirének énekével a Sírlidércemet beledobom a Kőevőbe, hogy az is meghaljon?

A szabálykönyv idevágó fejezete a következőképpen fogalmaz: „VII. fázis: Azonnali varázslatokat és bármikor használható képességeket használhatnak a játékosok. Olyan lények speciális képessége, amelyek 0 vagy annál kevesebb ÉP-be kerültek, nem használhatóak, kivéve a regenerálódást. Ezután a VI. fázisban (ütés fázis) 0 ÉP-re vagy az alá csökkent lények a gyűjtőbe kerülnek.



tőbe kerülnek. A gyűjtőbe került lényekből a másik játékos megkapja a szörnykomponenseket.” Ezek szerint működik a dolog. A szabálykönyv azonban még nem alkalmazza a harci fázisra az új időzítési szabályt, miszerint ha egy lény 0 vagy kevesebb ÉP-re kerül, csak életmentő hatásokat lehet alkalmazni, és ezek után a lény a gyűjtőbe kerül, amennyiben nem sikerült megmenteni. A harci fázis minden fázisára érvényes ez, így az V. és VII. fázis azzal kezdődik, hogy a lénymentő varázslatokat és hatásokat alkalmazák a játékosok, ezután a 0 vagy kevesebb ÉP-ben levő lények a gyűjtőbe kerülnek. Minden egyéb dologra ez után kerül sor.

Feláldozhatok-e az ellenfelem körében is egy lényt Chara-din templomával, ha sajátomban már áldoztam?

Igen. Az olyan lapokat, amelyeken az szerepel, hogy egy körben csak egyszer használható (nem pedig az, hogy a körödben csak egyszer), minden játékos körében lehet használni, nem csak a sajátodban. Így pl. a *Chara-din*

templomát vagy a *Gyógyítás szakértelmét* egy hatszemélyes játékban hat-szor, minden játékos körében, használhatod, mire ismét sorra kerülsz. Persze csak, ha van rá elég lényed.

Áttérítéssel megváltoztathatom-e egy lap színét szintelenre?

Igen, játéktechnikai értelemben a szintelen is egy szín. Általánosságban elmondható, hogy minden olyan esetben, ahol a kártya színre hivatkozik, a szín lehet szintelen is. Ha azonban egy lap istent változtat, vagy egy istenre hivatkozik (pl. *Isteni szövetség*), akkor nem lehet a szintelent istennek tekinteni.

Rejtőzködik a Szörnybűvölt lényem. Lehet-e Mágia törni?

Igen. Attól, hogy egy lap nem lehet célpontja valamilyen lapnak, a rátejt lap még lehet. Ilyen eset pl. a mágia-immunis lények esete. Ha egy *Vlagymir* van egy *Vasalt bunkó*, akkor a bunkót még összetörhetem *Gigaököllel*, pedig *Vlagymir* nem lehet célpontja varázslatnak. Az *elbűvölt* lény esetében sem a lény a célpont, ami rejtőzködik, hanem a bűbáj.

A szirének énekénél dobhatok-e lapot a kezemből, ha nem tudok vele sebezni semmilyen lényen?

NEM! A kártya szövegébe bele lehet ugyan magyarázni ezt, de a lapnak nem ez a célja.

Tudok-e gyógyítani a lényemen, ha az ellenfelem beledobta egy lapját A szirének énekével, és én Negáloom az éneket?

Visszamenőleg már nem működik a dolog, tehát a *Negáció* előtt eldobott lap már sebezett a lényen, azt nem lehet gyógyítással változtatni, de a *Negáció* kijátszása után az abban a körben A szirének énekével eldobott lapok gyógyítani fognak a lényeken.

KOMBÓK

A Chara-din visszatér kiegészítő megjelenése előtt is megoldható volt már a végtelen sebzés, azonban csak elméleti síkon, és itt is volt néhány bökkenő. Az első gondot az jelentette, hogy ez csak végtelen kör alatt volt megoldható, ráadásul mire kijött, már jó eséllyel kikaptunk a létező leglassabb paklitól is. Most azonban a dolog megoldódott, taumaturgiára építő paklival egy kör alatt produkálhatunk végtelen sebzést, lássuk mi módon!

Az alap természetesen a Taumaturgia szakértelem, és az ehhez kapcsolódó lapok. Lássuk először is, mit érdemes a Taumaturgia mellett használni. A Tudatturbó szerves része a kombónak, ezzel érhetjük el a végtelen taumaturgiát. A Napfókusz, és a Mester jutalma szerepe a pakli gyorsítása. Ennek az elérésére szolgál a Fairlight trükkje is, ezzel mindig a helyzetnek megfelelő lapot dobjunk (Mester jutalmát, Tudatturbót, Napfókuszt soha!), és utána reménykedhetünk jó szerencsénkben. A Denevérszimbólum is kiváló taumaturgianövelő, azonban versenyen nem igazán éri meg hármat használni a sok lény nélküli pakli miatt, és

még kettő mellé is érdemes berakni egy-két Teremtést. Nyilvánvalóan a pakli fontos részét képezik a lénypusztítók; ezek közül is a leghatékonyabbakat célszerű használni. A lényirtást kellő gondnal válogassuk össze, a Tisztítófűz és a Természet haragja a koncepcióba illik, ráadásul ha van lent néhány Taumaturgia, már nem jelenthet komoly problémát bármilyen őrsoszt kiirtása két varázspontból. Szintén rendkívül olcsón irthatunk szép, nagy lényeket Járvány segítségével, ha tehetjük mindenképpen rakjunk be legalább kettőt a pakliba. Az Árvíz remekül alkalmazható, azonban tapasztalatom szerint nem éri meg kettőnél többet használni. A Gömbvillám elég univerzális, ráadásul a második-harmadik meccsben alternatívát jelent arra az esetre, ha a galád ellenfél tiltaná a Tűzgolyót, melyet teljesen nyilvánvaló okból a kivégzés eszközüül választottunk. (Azonban ne használjunk belőle kettőnél többet, mert egyrészt ha nyerünk, akkor úgyis az egész pakli a kezünkben van, másrészt foglalná a helyet az értelmesebb lapok elől.) Már meg is lenne oldva ellenfelünk sorsa, de az elegancia kedvéért nem elégszünk meg ennyivel, gondoskodunk a pakli recirkulációjáról a Múltidéző – Új remény kombóval. Ezzel mellékesen végtelenre tudjuk növelni taumaturgia szakértelmünket, mert állandóan visszakeverjük a Tudatturbókat, és a Mester jutalmával pedig mindig felhúzzuk a paklit. Elég magas (kb. 15-ös) taumaturgia esetén már nem jelent gondot minden körben felhúzni az összes lapunkat, ezzel tovább növelve a taumaturgiát, ezután újra felhúzni a paklit, és így tovább a végtelenségig. (Természetesen néhány Új remény közbeiktatásával.) Mindez szép és jó, azonban valamivel nem ártana megvédeni a paklit, hiszen a lapok nagy része varázslat, azokat pedig szépen le lehet counterelni. A felismerés örömeire berakunk 5 Destabi-

lizátort; meg lehet próbálni ellenvarázslatokkal is, de nem valószínű, hogy így sikerülni fog 45 laposra összerakni a paklit, márpedig ennél több lapból nem érdemes Taumaturgiát használni, mert nem valószínű, hogy egynél több kijön. Még minimális pakliméret esetén sem árt, ha berakunk legalább két Tudati fejlesztést, hogy biztosra mehessünk. Az is előfordulhat, hogy lesünk ki a milliós taumaturgiánk mögül, a játékban van már mind az öt Destab, és az ellenfél még mindig vigyorogva ül velünk szemben. Ez két dologt jelenthet, vagy belenyugodt sorsába, vagy van a kezében 2-3 Kürtszó, esetleg Sebek befornak. Ebben az esetben, miután már az egész paklink a kezünkben van, nyomjunk el egy Pusztító végzetet, erre valószínűleg továbbra is csak felemás mosoly lesz a reakció, mi azonban megtudjuk, hogy a két alternatíva közül melyik áll fenn. Ha a második, akkor vágjunk ronda fintort, Új reménnyel keverjük vissza az egész paklit, majd újabb Pusztító végzet, szükség szerint Raiára vagy Tharr-ra Jellemtükrözve. Ezt addig ismételtjük, míg nem marad ellenfelünk kezében lap. Ha ekkor sem adja fel, két lehetőségünk van: vagy felhúzza a paklit átadjuk a kört, és hagyjuk szenvedni, vagy lelőjük egy Tűzgolyóval. Ha nem akarjuk berakni a Pusztító végzet – Jellemtükör kombót, mert spórolni akarunk a lap-hellyel, akkor sem kell kétségbe esni, ha van az ellenfélnél Sebek befornak: lőjük bele a Tűzgolyót, utána keverjük vissza a paklit, húzzuk fel újra és adjuk át a kört. Maximum 4-5 körig fogja bírni az áldozat, hiszen minden alkalommal végtelen tudunk sebezni rajta, ráadásul ezt végtelenszer megtehetjük! Veteránok előtt itt újabb lehetőségek merülhetnek fel, miszerint, ha berakunk egy Korlátlan mágiikus faktort, és egy Isteni közbeavatkozást (melyeket kiválóan el lehet dobni Fairlight trükkjével, ha szorul a hurok), plusz



még beteszünk egy darab Azonnali gyógyítást, abban az esetben könnyedén gyógyulhatunk végtelenbe is. (Ez a győzelem egy újabb változata, hiszen ha véget ér a meccs, biztos, hogy legalább nyolc ÉP-vel többen leszünk, mint az ellenfél.) Aki kedveli a kombókat, az még rakhat be a pakliba néhány Molekulaátrendeztést, ezzel könnyen (és főképp olcsón) növelheti taumaturgiáját. Én még nem próbáltam ki, mivel szinte mindenki használ valami bübájeszedést, és nem kell megadni az ellenfélnek az örömet, hogy használni tudja. Ha feladva a végtelen sebzés lehetőségét arra vetemednénk, hogy Sherant lecseréljük Eleniosra, akkor lehet, hogy biztosabban tudunk ölni, használva a Direkt kontaktust és az Elzárást, mellyel nem árt óvatosan bánnunk, mert hat rá a Destabilizátor. Említést tennék pár dologról, amire érdemes figyelniük játék közben. Először néhány megjegyzés a lapokkal kapcsolatban. A Denevérszimbólum minden Taumaturgia kártya után ad +1 taumaturgiát, tehát Tudatturbónál ez nem hatványozódik. A következő dolog akkor válhat fontossá, ha ellenvarázslatokat használunk, mivel az ellenfél valamely varázslatára reagálhatunk Napfókusszal, majd ellenvarázsalattal, azonban mindig figyelniük kell arra, hogy a Napfókuszról kinyert VP a kör végén elvész!

A kiegészítő pakli minden versenyen fontos szerepet játszik a győzelem felé vezető göröngyös úton, ezért kell különös gonddal eljárni az összeállítása során. A paklit alaphelyzetben szinte csak A mester büntetésével lehet megverni, úgyhogy talán kezdjük el ellen a kiegészítő összeállítását. Mivel játszunk Sherannal, triviális megoldás az Egyszerűsítés. Ezzel azonban van egy apró probléma, mégpedig az, hogy egyszer mindenképp sebződünk, hiszen általános varázslatról van szó, ezért rakjunk be Mágiatörést, meg Sebek befornakot (ez utóbbit hasonló pakli ellen is használhatjuk). Ha esetleg nem lenne elég az első meccsben a lénypusztítás, arra az esetre néhányat berakhatunk a kiegészítőből (meggondolandó a Savhurrikán és a Kholdenikus csapat, a nagy és/vagy mágiaimmunis lények ellen). Itt kapjon helyet még néhány Pusztító végzet (részben ha az ellenfél kiegészítőjében van Kürtszó, jobban el tudjuk

dobatni a fent vázolt módon, és egyébként is Elenios gusztyustalan szín, főképp a Direkt kontaktus miatt, az Destabilizátor mellett egyelőre még igen hatékony). A fennmaradó helyekre három T. Vlagyimir és három Tárgyvédelem kerül. A Tárgyvédelem szerepe nyilvánvaló, az első kettőt Destabilizátorra tegyük, a harmadikat Denevérszimbólumra. Azt hiszem, inkább Vlagyimirról kellene mesélnem. Egrészt az ellenfél ezt meglátva nem fogja kiszedni az összes lénytárszt, ha meg kszedi akkor annál jobb, mert a kiegészítő használata során ha csak tehetjük, rakjunk be belőle legalább egyet! Természetesen ha van értelmesebb, akkor inkább azt tegyük be, de még lények ellen is van értelme játszani vele, mivel egy Árvízzel még egy Acélkolosszust is kitakaríthatunk előle, és nincs szükség túl sok védelemre, maximum néha, amikor megpróbálják két lényvel leütni, akkor Tisztítótüzzel, vagy egy nagyobb Természet haragjával (ez se sebzil!) kinyírni legalább az egyik támadót, és utána békésen legalulni vele a másikat. Egy-két ilyen affér után elfognak az ellenfél lényei, és már csak ütnünk kell. (Itt is segíthet a Pusztító végzet. Az Illúziósárkányokat is eldobhatjuk vele!) Ügyes gyűjtők rakhatnak be Déja vu-t, így akár a végtelenségig is küzdhetnek, időhúzásra játszva. (Ezt azonban nem ajánlom, mert kevés ellenfél honorálja!)

Mindössze egyszer indultam ilyen paklival versenyen, és akkor csak azon múlt a győzelem, hogy az első három helyen körbeverés volt, és én szinte minden meccsemet csak 2–1-re nyertem, így lettem harmadik a csoportban. A paklit azóta természetesen tökéletesíttem, és a Létsíkok kiegészítő megjelenése után még ütőképesebb leszek. Itt leírnám egy újabb verzió összeállítását, ultraritka lapok nélkül, hiszen nem áll mindenkinél a rendelkezésére 4-5 ilyen lap (nekem is illik köszönetet mondanom Dani Zoltánnak és a többieknek, akikről az ominózus szegedi versenyre kaptam kölcsön lapokat), de ne aggódjatok a pakli így is remekül használható, sőt szerintem így még jobban is működik, már ott a versenyen is többen közölték, hogy hülyeség volt ennyi ultraritikával játszani.

SASS TAMÁS

Tehát az alappakli:

- 3 Taumaturgia
- 2 Tudati fejlesztés
- 3 Tudatturbó
- 3 A mester jutalma
- 3 Napfókusz
- 3 Múltidéző
- 2 Új remény
- 3 Fairlight trükkje
- 5 Destabilizátor
- 2 Denevérszimbólum
- 1 Teremtés
- 3 Tisztítótüz
- 2 Járvány
- 2 A természet haragja
- 2 Árvíz
- 3 Gömbvillám
- 1 Pusztító végzet
- 1 Jellemtükör
- 1 Tűzgyolyó

Egy elképzelhető kiegészítő pakli:

- 3 Sebek befornak
- 3 T. Vlagyimir
- 3 Egyszerűsítés
- 3 Mágiatörés
- 3 Tárgyvédelem
- 2 Pusztító végzet
- 1 Járvány
- 1 A természet haragja
- 1 Árvíz



HKK Nemzeti Bajnokság

Gondolom sokan kíváncsiak már a HKK Nemzeti Bajnokság részleteire, mivel a februári Krónikában csak érintettük ezt a témát.

Nézzük először a verseny szabályait és lebonyolítási módját. A bajnokság 1997. július 25. és 27. között kerül megrendezésre. A háromnapos versenyen az idei év legjobb HKK játékosai mérik össze tudásukat. Az első két nap folynak a selejtezők, míg vasárnap lesz a döntő. Pénteken, 25-én egy Frissen bontott paklik versenyen küzdhetnek meg egymással a játékosok. Egy harmadik kiadású alppakli és két Létsíkok kiegészítő megvásárlása után, kétjátzmás svájci rendszerű versenyen szerezhetnek pontot a versenyzők. Szombaton, 26-án hagyományos háromjátzmás versenyt rendezünk. Mindenki annyi pontot kap ezen a két versenyen, amennyi a helyezéseinek az összege, és a 16 legkevesebb ponttal rendelkező játékos játsza vasárnap, 17-én a döntőt. A döntő korlátozott játékkörnyezetben, egy Tiltott mágia keretében zajlik, ahol a Létsíkok kiegészítőt nem lehet használni. A tiltott lapok: Sötét motyogó, Temető, A gyenge pusztulása, Gömbvillám, Manacsapda, Griffönix, Agytaposás, Parittyá, Illúziósárkány, Szörnybűvölés, Direkt kontaktus, Tudatrombolás, A szírének éneke, Agybénítás, Tiltott mágia, Influenza, Piromenyét, Tűskepajzs és az ultraritka lapok. A döntő kieséses rendszerű lesz, ahol minden pár három győzelemig játszik, és a vesztes kiesik a versenyből. A sorsolás ezen a napon irányított lesz, azaz az első két napon a legkevesebb pontot elért versenyző a legtöbb pon-

tot kapottal kerül össze, és a két legjobb csak a döntőben találkozhat.

Pár fontos dolog még a versenyhez. A Frissen bontott paklik versenyének nagy költsége miatt 1000 Ft-os nevezési díjat szedünk. Remélhetőleg ez egy indulási jogot szerzett játékost sem tart vissza a játéktól. A nyeremények között szerepel sok ultraritka lap, és a verseny összdíjazása több, mint százezer forint!

Már biztosan mindenki kíváncsi az indulási feltételekre is. A Nemzeti Bajnokságon 50 résztvevő lesz. A januári, februári, áprilisi, májusi és júniusi beholderes versenyek első 10 helyezettje szerez/szerzett indulási jogot, valamint a Tiltott mágia junior kategóriájának első 3 helyezettje. (Ha kétszorosos verseny volt, akkor mindkét csoport első 5 helyezettje.) A márciusi csapatverseny első két csapatának tagjai szintén kvalifikálták magukat. A márciusi győri versenyen az első négy, a szegedin az első öt helyezett játszhat a nemzeti bajnokságon, áprilisban Százhalombattán, májusban pedig Páztón került sor minősítő versenyre, ezek eredménye a cikk írásakor még nem ismert. A későbbiekben megrendezett versenyeknél mindig fel fogjuk tüntetni, ha a versenyen indulási jogot lehet szerezni a Nemzeti Bajnokságra. Ezeket az utóbbi versenyeken az első induló létszám/10 számú játékos kvalifikálja magát. Többen kérdeztek, hogy ha olyan játékos végez az élen, aki már jogot szerzett az indulásra, akkor a mögötte végző játékosok kapnak-e indulási lehetőséget. Nem, a bajnokság maradék maradék helyeit a Hatalom Szö-

vetésének tagjai között osztjuk szét, a júniusban záruló félév pontversenye alapján. Szintén a szövetségből lesznek várolistások is, arra az esetre, ha az 50 bejutott játékosból néhányan nem jönnek el a versenyre.

A verseny idejére (péntek és szombat éjszaka) igyekszünk olcsó szállás lehetőséget szerezni, ezért kérem azon vidéki játékosokat, akik szeretnének szállást, június 31-ig jelezzék igényüket a Beholder Bt. postacímén. Ez éppúgy vonatkozik azokra, akik már bejutottak a bajnokságra, mint azokra, akik remélik, hogy bejutnak, vagy egyszerűen csak nézőnek akarnak eljönni. Természetesen minden nézőt, érdeklődőt szeretettel várunk.

DANI ZOLTÁN

**Szerepjáték klub
Szentesen!**

**Csontpallos
Lovagrend**

Szentes,

Ligeti Játsszóház

Szombat délutánonként

14–20 óráig

HKK játék lehetőség,

M.A.G.U.S.

**Nézz be hozzánk,
ha erre jársz!**

Apróhirdetések az Alanori Krónikában

A Krónikába kétfajta hirdetést lehet beküldeni. Az első a TF-es és KG-s apróhirdetések, ingyenesek. Ezeket külön papíron, Ghalla News vagy Szövetségi Szemle felirattal lehet elküldeni nekünk. A másik a fizetett hirdetés, amely csak belföldi postautalványon a Beholder Bt. címére befizetett összeg (20 szóig 200 Ft, ez felett szavanként +20 Ft) ellenében jelenhet meg. Ez utóbbi közé tartozik az összes kártya, könyv, szabálykönyv csere és adás-vétel, valamint minden olyan hirdetés mely, nem kapcsolódik közvetlenül a TF-hez és a KG-hez. A kártyaversenyek, szerepjáték-táborok, -rendezvények és -klubok hirdetése ingyenes.



Nagy örömmre rengeteg megfejtés érkezett a márciusi rejtvényünkre, azonban úgy látszik, hogy egy kicsit könnyűre sikerült, mivel alig akadt hibás megoldás. Persze az is lehet, hogy időközben minden játékos belejött a feladványmegoldásokba. Sajnos egy apró baki is becsúszott, mivel a szövegben Baghar a tartalékban volt, míg az ábrán az őrszobrászban. Mindenesetre a megoldás majdnem ugyanaz marad, csak a második esetben bizonyos azonnali varázslatokat és hatásokat a harci fázisban kell használni (pl. Baghar, Túlburjánzás). Azok számára, akik nem tudták megfejteni, vagy nem akartak gondolkodni, íme a jó megoldás (a bonyolultabb esetet írom le, amikor Baghar az őrszobrászban van):

1. Az ellenfelem kezében túl sok lap van, ez egészségtelen rám nézve, mivel rengeteg módon meg tudja akadályozni azt, hogy nyerjek ebben a körben. Ezért rögtön egy *Mágikus kiséssel* kezdek, a gyűjtőbe dobom a *Batalom átkát*, sebződök ööt (-2 ÉP-be kerülök), de az ellenfelem eldobja az összes lapját a kezéből. Így most már nyugodtan tevékenykedhetek. (-4 = 12 VP)
2. Ami nagyon zavar még az ellenfelemnél, az a gusztagustalan *Templomi orgonája*. Ez ellen gyorsan tennem kell valamit. *Baghar* megfelelőnek tűnik e célra, így a csere fázisban hátrahozom, majd a kijelölöm a támadókat: *Dögvész* támadja az *Élbolt mirgét*. A harci fázis elején passzíválom *Baghart*, eldobom a *Cbara-din lesújtót*, a *Csontkést* és a *Múltidézőt*, így leszedelem a *Templomi orgonát*. Ezután *Túlburjánzom Dögvést*, akin immár 10 jelző lesz, és az ütési fázisban a szerencsétlen felszűrja magát a mirgre. Persze a mirg is meghal, én pedig kapok egy szörnykomponenst. *Dögvész* halála nem volt teljesen hiábavaló, összesen 10 idézési költségű lapot visszavethetek a kezembe a gyűjtőből. Nézzük csak! Valamivel győgulnom kell, különben nem

nyerhetek, így kell a *Jóság jutalma*. Ez azonban mit sem ér, ha nincsenek Elenios vagy Raia lapok a kezemben, ezért jöhet a *Gyógysugár* és a *Tisztítóút*. A paklim felhúzásához pedig nélkülözhetetlen az eldobott *Csontkés* és az *Áttérítés*. Ez pontosan 10. Vége a harci fázisomnak. (-3 = 9 VP)

3. Nos, ideje lenne gyógyulni, de kevés „jó” lap van a kezemben, kellene a *Gömbvillám* is. A *Csontkést Bagbarnak* adom, felhúrom a *Gömbvillámot*, és már jöhet is a *Jóság jutalma*. Van három Raia lapom (*Tisztítóút*, *Gömbvillám* és *Gyógysugár*), ezért 1 ÉP-be kerülök. (-3 = 6 VP)
4. Most már nagyon kellene az *Önfeláldozás*, hogy meg tudjam ölni az ellenfelemet, így *Áttérítem a Varkaudar nekromantát* Leahra, és felhúrom a hön áhított lapot. (-2 = 4 VP)
5. Lelkesen *Önfeláldoznék*, de most látom csak, hogy mindössze három lap van a kezemben, amit el tudok dobni (*Gömbvillám*, *Tisztítóút*, *Gyógysugár*), és az ellenfelem két lényét is fel tudja áldozni, vagyis nem tudom megölni. Ekkor jön az isteni szikra, és a *Shreran könnyein* levő jelzőkkel leszedelem a már Leah lappá térített nekromantát. Ezután *Önfeláldozok*, az ellenfelem csak a kolosszust tudja eldobni, kettőt sebződök, és meghal. Győztem! Jeeeeeee! (-4 = 0 VP)

A megoldásnál arra kellett elsősorban figyelni, hogy az első cselekedet a *Mágikus kiséssel* legyen, mivel az ellenfél sok mindent meg tud akadályozni a kezében levő lapokkal. Ettől kezdve már úgy ment minden, mint a karikacsapás.

A szerencsés nyertesek: *Bójas Zoltán* budapesti, *Cseb István* miskolci és *Vinkó Zoltán* bácsalmási olvasónk. Nyereményük egy-egy csomag 3. kiadású alapkl. Gratulálók!

Új feladványunk beküldője Sass Tamás. A feladat: Neked és az ellenfelednek is van 8 ÉP-je, 10 VP-je, és nincs szörnykomponense-

ted. A te köröd van, a húzásod már megtörtént. Nyerd meg a játékot ebben a körben!

Beküldési határidő: 1997. Június 9.

A zárójelben levő betűk az isteneket jelentik, a túlóldalon megtalálod a feladvány ábráját is.

DANI ZOLTÁN

A kezekben levő lapok:

- Áttérítés (-)
- Múltidéző (R)
- Zöldellő fa (S)
- Transzformáció (F)
- Negáció (F)

A következő lapod a paklidban:

- Pogányirtás (R)

A gyűjtő:

- Azonnali gyógyítás (S)

Az asztalon lévő lapjaid:

- 2 db Visszacatolás (R)
- A hatalom átka (C)
- Homokféreg (F)

Minden lapod aktív, és a Homokféreg az őrszobrászban van.

Az ellenfeled kezében levő lapok:

- Halálkapu (C)
- Életpajzs (S)
- A vámpírok éjszakája (L)
- Áldomás (R)

Az ellenfeled következő lapja:

- Gömbvillám (R)

Az ellenfeled asztalon levő lapjai:

- 2 db Destabilizátor (-)
- Csontváz lord (L)
- Raia papnője (R)

Minden lapja aktív, a Csontváz lord az őrszobrászban van, Raia papnője a tartalékban.



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 8 ÉP, 10 VP, 0 SZK

A vámpírok éjszakája

aszomali **leadv**

Minden ellenfél lapja a kör végéig lap alatt marad, és a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat. Minden ellenfél lapja a kör végéig lap alatt marad, és a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat. Minden ellenfél lapja a kör végéig lap alatt marad, és a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat.

Alkalmás

aszomali **leadv**

Minden támadó kártya a kör végéig lap alatt marad, és a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat. Minden ellenfél lapja a kör végéig lap alatt marad, és a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat.

Életpap

aszomali **Szerez**

Életpap lapok csak akkor kerülhetnek a kezébe, ha a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat. Minden ellenfél lapja a kör végéig lap alatt marad, és a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat.

Halkapu

aszomali **leadv**

Életpap lapok csak akkor kerülhetnek a kezébe, ha a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat. Minden ellenfél lapja a kör végéig lap alatt marad, és a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat.

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Ellenfeled kezében levő lapok

Destabilizátor

leadv

2 VP kártyával vagy 2 VP kártyával és 1 VP kártyával lehet felvenni a kezébe. Minden ellenfél lapja a kör végéig lap alatt marad, és a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat.

Destabilizátor

leadv

2 VP kártyával vagy 2 VP kártyával és 1 VP kártyával lehet felvenni a kezébe. Minden ellenfél lapja a kör végéig lap alatt marad, és a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat.

Reis eljáratja

leadv

1 VP kártyával vagy 1 VP kártyával és 1 VP kártyával lehet felvenni a kezébe. Minden ellenfél lapja a kör végéig lap alatt marad, és a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat.

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Ellenfeled ki-játszott lapjai

Gömbvilág

leadv

Életpap lapok csak akkor kerülhetnek a kezébe, ha a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat. Minden ellenfél lapja a kör végéig lap alatt marad, és a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat.

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Ellenfeled paklija

Csontváz lord

leadv

2 VP kártyával vagy 2 VP kártyával és 1 VP kártyával lehet felvenni a kezébe. Minden ellenfél lapja a kör végéig lap alatt marad, és a kör végén az ellenfél minden kárkártyáját eldobhat.

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Ellenfeled öröszója

A TE ÁLLÁSOD: 8 ÉP, 10 VP, 0 SZK

Pogányvadás **Árta**

aszomali **szék**

Célpont szörnyet bárányfélékre kell.
"Pogányokat áldozni!"

▲▲▲▲▲
Paklid

Homokörög **Füfűgő**

aszomali **szék**

Leharcolni kell a léghajókat. Fűrészanyagot kell gyűjteni.

▲▲▲▲▲
Őrposztod

Árnyékos gyűjtés **Szék**

aszomali **szék**

Minden VP-re amit az árnyékos gyűjtésből gyűjtesz, két VP-t kell hozzáadni. A gyűjtés során minden VP-t, amit gyűjtesz, két VP-t kell hozzáadni.

▲▲▲▲▲
Gyűjtőd

A hatalom doka **Chazardó**

hűbélj **szék**

Minden hűbélj a hatalom doka. A hatalom doka a hatalom doka. A hatalom doka a hatalom doka.

Visszaszerzés **Árta**

hűbélj **szék**

Ha kemény jelszóval rendelkezel, visszaszerzed a visszaszerzési energiát. A visszaszerzési energia a visszaszerzési energia.

Visszaszerzés **Árta**

hűbélj **szék**

Ha kemény jelszóval rendelkezel, visszaszerzed a visszaszerzési energiát. A visszaszerzési energia a visszaszerzési energia.

▲▲▲▲▲
Kijátszott lapjaid

Kezedben levő lapok

▼▼▼▼

Ártéri **Árta**

aszomali **szék**

Ha az Ártéri lapot a visszaszerzési energiával rendelkező lapokkal kombinálva használod, akkor az Ártéri lapot a visszaszerzési energiával kombinálva használod.

Működés **Árta**

hűbélj **szék**

A működési energiát a visszaszerzési energiával kombinálva használod. A működési energia a működési energia.

Zöldetés **Szék**

hűbélj **szék**

Minden hűbélj a zöldetés energiát. A zöldetés energia a zöldetés energia.

Transformálás **Füfűgő**

aszomali **szék**

Maximum 10 ÉP-t kell felkölteni a transformáláshoz. A transformálás energiát a visszaszerzési energiával kombinálva használod.

Dagály **Füfűgő**

aszomali **szék**

A dagály energiát a visszaszerzési energiával kombinálva használod. A dagály energia a dagály energia.

Új versenyek

Új versenyek

Világok Háza II.

2. Szentesi Szerepjáték Találkozó

A szentesi Holy Avengers klub szerepjáték-találkozót szervez július 11. és 13. között, melyre meghív minden szerepjáték kedvelőt.

A programokból: kártyaversenyek (HKK, Magic, Mítosz), élő szerepjáték, Vértóci, kalandmodul-bajnokságok (AD&D, M.A.G.U.S., Kódex, Shadowrun, Warhammer), előadások, beszélgetések.

Vendégeink lesznek: Novák Csanád (Valhalla Páholy), Tóth Viktor, Nyulácsi Zsolt, Kovácsi Barna
A tábor ideje alatt vásárolhatsz a Csillagvég szerepjáték boltban.

Információ és jelentkezés: Kocsis Árpád,
6601 Szentés Pf. 143 Tel.: 63-311-424
(este és hétfőig)

Mindenki itt lesz, gyere te is!

Tercius Adeptus

országos szerepjáték tábor
Szanazug, GYIA-tábor, 1997. augusztus 1-10.

A TERVEZETT PROGRAMOK:

Storyteller játékok bemutatója, HKK lapégetős verseny, Warhammer Fantasy Battle verseny, TF és KG találkozó M.Ó.K.U.S. szerepjáték-verseny,

Filmvetítések rendszerbemutatókhoz kapcsolva
A Collegium Gladiatorium bemutató a Magyar Boszorkány Egyesület..., Össztűz..., Vértóci Bajnokság, Interaktív szerepjáték I. Nemzetközi Bődörbuster-találkozó és ami még kimaradt... ugye, tudjátok ?

Az árakról pontosan a lenti címen és telefonon lehet érdeklődni.

Három féle szálláslehetőség lesz:
camping, telepített sátor és kőház.
Érkezés: csak ebéd, ez viszont kötelezően.

Jelentkezési határidő: 1997. június 10.

(az ez után érkező jelentkezéseket már NEM vesszük figyelembe!)

Érdeklődni lehet: Szula Péter
5900 Orosháza, Bajcsy Zs. u. 17.
Telefon: 06-68-410-184 vagy

személyesen a Nyomorultak szerepjáték klubban:
Pártok Háza (a sarki nagy terem)
Orosháza, Pacsirta u. 8.
Pénteken, 15.00 órától...

Siessetek a jelentkezéssel, a férőhelyek korlátozott száma és a jelzett előrendelések miatt!

Kvalifikációs verseny

HKK verseny Nyíregyházán

Időpont: 1997. május 31. 11:30. Nevezés 10 órától

Helyszín: Nyíregyháza Megyei és Városi Művelődési Központ Ifjúsági Centrum

Megközelítés: A vasútállomástól a 7-es busszal a Szabolcs Hotelig.

Nevezési díj: 350 Ft, tagoknak 280 Ft

Érdeklődni lehet: Cherubion Szerepjáték Szaküzlet
Tel.: (42) 310-809, 410-467

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a Nemzeti Bajnokságra.

Korlátlan mágia

HKK verseny Miskolcon

Időpont: 1997. június 10.

Nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

Helyszín: Karacs Teréz Kollégium
Miskolc, Győrikapu u. 156.

Szabályok: Hagyományos svájci rendszerű verseny, ahol az egész játék alatt érvényben van egy leszedhetetlen Korlátlan mágikus faktor.

Nevezési díj: 350 Ft

Érdeklődni lehet: Szabó Zsolt Tel.:46-411-528

A versenyen tombola is lesz, értékes nyereményekkel.

A verseny támogatói: Beholder Bt., Miskolci Valhalla Páholy Könyvesbolt

A Nagy El játék

HKK verseny a Beholder Bt. rendezésében

Időpont: 1997. június 21., szombat
Kezdés 10-kor, nevezni 9-től lehet.

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

Szabályok: Hagyományos svájci rendszerű verseny.

Az utolsó alkalom, hogy bekerülj a Nemzeti Bajnokságra. Ismét lesz junior kategória, ahol a 16. évüket még be nem töltött játékosok nevezhetnek.

Nevezési díj: 360 Ft (tagoknak 300)

Érdeklődni lehet: levélben a Beholder Bt.
1680 Budapest Pf. 134 címen

Világok Harca

HKK verseny

Helyszín: Szentes, Világok Háza II.

(2. Szentesi Szerepjáték Találkozó)

Időpont: 1997. július 11., péntek de. 11 óra

Szabályok: Hagyományos, svájci rendszerű verseny.

Nevezési díj: 350 Ft (tagoknak 250 Ft)

Érdeklődni lehet: Havariák József
6600 Szentes, Köztársaság u. 21.

Magic National

Ismét megrendezésre kerül a Magyar Nemzeti Magic: the Gathering bajnokság.

A verseny téje igen magas, az első négy helyezett képviselheti Magyarországot Seattle-ben, a Magic világbajnokságon!

A verseny típusa: type II, a következő lapok használhatóak: 5. kiadás, Alliances, Mirage, Visions. A verseny kétnapos lesz. Az első nap lebonyolítása svájci rendszerű, s a legjobb 16 játékos jut tovább a második napra.

A verseny ideje: 1997. május 17-18. **Belépő:** 800 Ft

Helye: Ferencvárosi Művelődési Központ Budapest, IX. Haller u. 27.

Megközelíthető: 2-es, 24-es villamossal.

A verseny 1/2 10 -kor kezdődik, a benevezést 8 és 9 óra között tehetitek meg. Megkérünk mindenkit, hogy időjében érkezzen, mert a 9 óra utáni benevezéseket már nem tudjuk elfogadni.



Magic: the Gathering Hivatalos Bíró Alkalmassági Program

A Wizards of The Coast úgy határozott, hogy hivatalos DCI Magic versenyeken részt vevő bírónak át kell esniük egy alkalmassági teszten, mely feljogosítja a vizsgázottakat, és csakis őket a bíraskodásra. Több alkalmassági szint létezik, a versenyek szintjének megfelelően.

Te is lehetsz hivatalos bíró, ha eljössz és írsz egy tesztet május 18-án a Ferencvárosi Művelődési Központban délelőtt 11-től, a Blackfire Games szervezésében



Első Doomtrooper verseny!

A Blackfire Games rendezésében versenyezhetesz és sok értékes nyereményt nyerhetesz, kártyalapokat cserélgethetesz, engedményes kártyavásár stb.

Helyszín: Székesfehérvár, József Attila fiúkollégium, Széchenyi út 13.

Időpontja: május 10. Szombat

Benevezés: 10 órától fél 11-ig

Nevezési díj: 600 Ft (ez tartalmaz egy Doomtrooper boostert)

A versenyen csakis a magyar nyelvű kártyalapokat használhatasz!

Műanyag tasakok és egyéb kártyavédő eszközök használata lehetséges, ha valaki él ezzel a lehetőséggel, akkor az összes kártyáját védenie kell!

Az alábbi kártyákat használatuk után ki kell vonni a játékból: *MEGFENEKLETT, SÜRGETŐ KÉRÉS, NAGYOBB BEFOLYÁS, KISEBB BEFOLYÁS, ÁTKÉPZÉS, KEGYETLEN HATÉKONYSÁG.*

Tiltott lapok: *TESTÜLETI TRÜKK, KEGYETLEN HATÉKONYSÁG.*

Korlátozott lapok: *LÓVÁ TETT, MEGFENEKLETT, SÜRGETŐ KÉRÉS, A SORS AJÁNDÉKA, A BÍBOROS VISSZAUTASÍTÁSA.*

SZÁMÍTUNK A RÉSZVÉTELEDRE!

ESETLEGES KÉRDÉSEIDDEL HÍVD FEL A 149-68-07 SZÁMOT!



CSAPATVERSENY, MÁRCIUS 22.

A beszámoló előtt egy helyesbítés: a január 25-i versenyen azzal ellentétben, amit a beszámolóban írtam, Csuka Zoltán lett a harmadik, és Kéky Balázs a negyedik. Az érintettektől elnézést kérek.

Csapatversenyünkön 3 fős csapatok vettek részt, 28 társaság indult. A verseny svájci rendszerű volt. Az első táblán párosok mérték össze tudásukat, 2 meccset játszottak, egy győzelem 2 pontot ért. A második táblán a csapatok harmadik tagjai küzdöttek, paklijukban csak egy jellem (jó, semleges, vagy gonosz) lapjai lehettek a szintelenek mellett. Ők 3 mérkőzést játszottak, egy győzelem 1 ponttal gazdagította a csapatot.

A párosoknál számomra a legérdekesebb a kommunikáció volt: meg lehetett beszélni bármit a partnerral, legtöbbszörben meg is tették, de nem lehetett körülírni lapokat. Külön stratégiai elem volt, hogy ki mennyi információt oszt meg lapjáról társával, és így az ellenféllel is.

Mivel a szörnykomponens közös volt, könnyebben lehetett szörnykomponenshez jutni, talán ezért több tárgyat használtak a versenyzők, különösen a Destabilizátor és az Orzag bilincse volt népszerű (láttam tárgyvédelmet is!), de olyan is volt, aki Enciklopédia Fantasiával játszott.

A jellemek harcában nem volt fölényben egyik sem, talán a gonoszokból volt kicsit kevesebb, de nem sokkal. Raia és Elenios nem voltak annyira népszerűek, mint vártam, sok erős semleges (főleg hordajellegű) paklit is láttam.

Az utolsó fordulóban, a mindent eldöntő meccsen az 1. asztalnál nem szoktunk időkorlátot szabni (mivel csak egy csoport volt, most nem rendeztünk külön döntőt). Nos, ezren változtatnunk kell, hiszen az Ökörkör valamint a Hófehérke és a két törpe csapata az első páros meccset negyed héttől fél tízig(!!) játszotta. Így kénytelenek voltunk a második mérkőzést döntetlennek kiértékelni. Ez a sok megbeszélésnek, és a tét mellett a két csapat pakliösszeállításának (l. alább) is köszönhető.

A győztes csapat az Ökörkör lett (Dani Zoltán – Erdős Árpád valamint Németh Kálmán). A páros összeállítása alapvetően defenzív, mindent ellenvarázsoló, elpusztító volt, összesen 4 db Vlagyimirrel tudták megölni az ellenfelet (plusz Gömbvillámmokkal rásegítve). A nagy tömegű ellenvarázslat és pusztítás mellett érdekes volt a Pogányirtás + Átértítés kombó, valamint a Yurbeli borzongás, Pusztító végzet, Tolvajszem és a Jóság Játéka használata. Az egyéni versenyző, Németh Kálmán frappáns, semleges jellemű, lény nélküli paklit rakott össze, Mesterrel és Lázadással, valamint Manaéggel ölt, Gyógymogyót, Fordulatot és Sheran lázadását is használt. Kedvenc kiegészítő lapja a Sheran könnyei volt.

A második helyezett, meglepetésre, az Arany Ászok csapata lett (Gramantik László – Striczki Tamás, valamint Szemerényi Tibor). A páros összeállítás nem szokványos: szörnykomponens-termelés Aranyesővel, felhasználására Bérmaia, Parityta, Destabilizátor, majd Kapzsóság átkával gyors ölés. Kiegészítve néhány lényvel: Bundás csirmáz, Griffönix, Zark-

nod, Acélkolosszus. Utóbbiak mellé Zarknod osztópa, ami jó a Destabok védelmére is A gyenge pusztulástól. Igen erős védekező szekció: 6-6 A sebek befornak, Kürtészó és Leah megcsúfolása. Pusztításokkal, Múltidézővel kiegészítve hatékony és érdekes pakli. Az egyéni versenyző, Szemerényi Tibor Leah hordával nyomult, kiegészítve Energiakonzentrációval és Maigner Lopotomossal. Használt csontkést, Szörnyvisszaidézést, Vámpirok éjszakáját, Lopás szakértelmet, és az új Vámpír lordot is.

A harmadik csapatban a Hófehérke és a két törpében, mint neve is mutatja, egy női versenyző is helyet kapott: Bartha Brigitta és Neumann Róbert játszott a párost. Robi az egyébként a párosok közt népszerű taumaturgiás paklit fejtelt meg kedvenc Deja vu-jével, és Új reménnyel; Brigitta pedig ellenvarázslatokkal, lényirtással, varázspont-pusztítással, Sötét motyogókkal támogatta (az első 3 között ez volt az egyetlen „aszimmetrikus” páros, ahol a két pakli alapvetően eltérő volt). Egyéniben Kis Borsó Csaba igen eredményes, semleges, lényes paklit hozott össze, Transzformációval, repülő lényekkel, Vízelementállal, Lord Kováccsal, Árvizzel, Mérges csípéssel.

Még egy-két érdekesség:

- ❖ Neumann Róbert felhívta a saját pakliját és két ellenfelét, majd Deja vu-vel mintegy 120 lapot eldobott, csak Brigitta paklijában maradtak lapok, aki ezután könnyedén megnyerte a meccset. Robi egyébként nagy Sheran-gyűjtő: tudomásom szerint már 8 Deja vu-je van.
- ❖ Kis Borsó Csaba 13 perc alatt nyert 3:0-ra (cserélési idővel együtt), nem is akar ki ellen: ellenfele Sass Tamás volt.
- ❖ Abbas Krisztiánéknál az egyik öröspoztban egy Bundás csirmáz, egy Piromenyét, és egy Lord Kovács volt, és mindhárom rejtőzködött. Baljós!
- ❖ Németh Kálmánnak Sheran könnyei lapján 70 könnyjelző volt.

Viszlát május 24.-én!

MARÓ BALÁZS

IV. MEGMÉRÉTTETÉS

A verseny március 1-én, szegeden került megrendezésre, 51 résztvevővel. Sajnos, a verseny szervezésekor nem gondoltunk arra, hogy az is elég sokat számít, mikor is van. A hó eleji időpont miatt sokan nem tudtak eljönni, mert még nem kaptak fizetést. Később erre is jobban fogunk figyelni. A verseny győztese, Horvát György a nagylényes összeállításban hitt. Paklijában sok lényirtás, nagy lények és rejtőzködés volt. A második, Gál Zoltán egy új típusú, destabos henger paklival játszott. Chara-dínből kiválóan használta az Ében harcost és a Molad szellemet, plusz egy önfeláldozást is. A harmadik, Kovács Ákos Mester büntetéses paklival játszott, cserepaklijában Vlagyimirokkal. A negyedik helyezett Húsvéti Árpád lett. A további versenyekhez és a nemzeti bajnoksághoz mindenkinek sok szerencsét kívánunk!

CSUKA ZOLTÁN ÉS NAGY GÁBOR



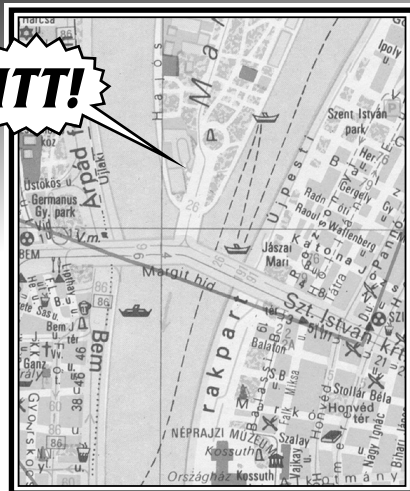
A **MAGIC SHOP** támogatásával megújult a

TOWER

Április 7-én újabb **MAGIC SHOP** nyílik
a Tower kártyaklubban!

- ♦ **KÁRTYÁK HATALMAS VÁLASZTÉKBAN,**
LAPONKÉNT IS
- ♦ **INGYENES BELÉPŐ!**
- ♦ **NAGY BEFOGADÓKÉPESSÉGŰ TEREM**
(AKÁR 100 EMBER IS LE TUD ÜLNI)
- ♦ **OLCSÓ ÁRAK (ÜDÍTŐK, SZENDVICSEK)**
- ♦ **BILIÁRD ASZTAL, DARTS ÉS TÁRSASJÁTEKOK**
- ♦ **VERSENYEK SZERVEZÉSÉRE IS VAN LEHETŐSÉG**
- ♦ **FOLYAMATOS NYITVA TARTÁS MINDEN NAP**

ITT!



Várunk mindenkit szeretettel az ország legigényesebb klubjában!

Nyitva minden nap 12-24 óráig

Budapest, Margitsziget, Atlétikai Centrum (Caffe Léger) – Telefon: 302-4080

Kalandozók figyelem!

Eljött az idő, karakteredet végre élőben is megismerheted. A MAGIC SHOPban lehetőség van arra, hogy megrendelésre megcsináltasd magadnak kedvenc karakteredet égetett gyurmából, 10 cm-es méretben (Túlélők Földje, szerepjáték, táblás játékok stb.) A figurák nem előre gyártottak, tehát a te igényed szerint készülnek, mindegyik egyedi darab. Készíthetsz még szent szimbólumokat, szörnyeket, KT-kitűzőket, jelvényeket vagy akár szörnykomponenseket és jelzőket kártyapaklidhoz.

Természetesen egészen egyedi megrendeléseket is vállalunk, ilyenkor a munkaidő és az anyagköltség függvényében tudunk megegyezni az árról.

Mindig előre kell fizetni, és a figurádat három napon belül fogod megkapni. Ha esetleg nem tetszik az elkészített bábu, az összeg felét visszafizetjük.

Árainkról:

Kitűző, szent szimbólum	500
Szörnykomponens	30
Jelző (koponya)	60
Szörny	500-tól
Kalandozó (ülőhelyzetben)	500
<i>(Ez tartalmazza a következőket: faj, nem bórszín, baj, ruba, páncél csizma)</i>	
Egyebek:	
Szem, gyűrű, fülbevaló, skalp	+25
Szakáll, bajusz, karkötő, öv, erszény, kesztyű, kisebb fegyver, tegez, fúvócső, parittyá	+50
Nyálklánc, szent szimbólum, nagyobb fegyver, köpeny, rövid íj, talpazat	+100
Álló helyzet, pajzs, hosszú íj, KT szimbólum	+200

MAGIC SHOP – U. ker. Párizsi u. 1. Terra Center, ☎ 266-02-11/12/13/131 Nyitva: 10-től 18 óráig

MAGIC The Gathering™ Pro Tour

P a r i s

Április 11–13-án került megrendezésre az első európai Pro Tour Magic verseny, méghozzá Párizsban. A Pro Tour versenyek komoly pénzdíjjal járnak, az első helyezett 20 000 dollárt tehet zsebre, és még a 64. helyezett is kap 280 dollárt. Európaszerte rendeztek minősítő versenyeket, amelyek első két helyezettje jogot nyert a párizsi versenyen való részvételre. Tőlünk Rovó Viktor és Tószegi Szabolcs utazott. A minősítő versenyek 3. helyezettjei pedig részt vehettek ugyanott egy ún. Vintage eventen, ez egy sealed deck verseny volt, egy Unlimited starterrel, egy Antiquities és egy Legends boosterrel. A magyar verseny 3. helyezettje Papp Gábor volt, míg én az ausztriai minősítő versenyen értem el 3. helyezést, így mi ketten is kiutaztunk Párizsba.

Sajnos a verseny helyszínének választása nem volt túl szerencsés: részben, mert a real tudományokban közismerten járatlan franciák a szervezés teljes káoszt produkáltak, a bírók csak franciául beszéltek, és egyébként sem voltak tisztában alapvető szabályokkal, senki sem tudta, hogy melyik program hol és mikor folyik, hova, mikor és hogyan lehet nevezni. A verseny helyszíne, egy cirkus, igencsak szűkös volt, a főversenyt nézők szinte egyáltalán nem tudták megközelíteni. Emellett az összes, a publikum számára szervezett „verseny” igencsak érdekesen zajlott: mindössze négykörös svájci rendszer (függetlenül a résztvevők számától), döntők és díjak nélkül! A franciák azt magyarázták, hogy egyébként a törvényeik szerint a játék szerencsejátéknak minősülne (??), és hogy Franciaországban

minden „verseny” így zajlik. Akkor viszont nem egészen világos, hogy hogyan nem halt ki még az egész játék a franciáknál. Mindennek ellenére, szórakoztató meccseket játszottunk ezeken a rendezvényeken különböző nemzetek képviselőivel, a hangulat jóval oldottabb volt, mint egy igazi versenyen lett volna. Sajnos az Unlimited starterünkben semmilyen értékes lap nem volt, pedig a szomszédaim között jó néhányan bontottak Moxot, egyiküknek még egy Black Lotus is volt. Gáborral mindketten bejutottunk a döntőbe, én a 8-as, ő a 4-es döntőben esett ki.

Szabolcsnak és Viktornak nem volt nagy szerencséje a Pro Touron, az első nap versenyén elég volt 2 vereség és egy döntetlen, hogy az ember a 300 közül ne jusson be a 2. napon tovább játszó legjobb 64-be. Másnap részt vettünk egy Mirage/Visions sealed deck versenyen, amely már egyben minősítő verseny is volt a következő Pro Tourra. Egyedül Gábor jutott be a 8-as döntőbe, a 4-es döntőben egy cseh játékostól szenvedett vereséget.

A Pro Tour döntőjében az első díjért végül két amerikai játszott, Mike Long egy Prosperity – Cadaverous Bloom kombó paklival, Mark Justice egy fekete–vörös dobató paklival. A Long-féle pakli arra épült, hogy a Prosperityvel felhúzz egy csomó lapot (Prosperity (UX): mindkét játékos húz X lapot), eldobja őket a Bloommal (Ez egy enchantment. Bármikor dobhatsz lapot a kezedből, hogy kapj két zöld vagy két fekete manát), még több lapot húz a következő Prosperityvel, és amikor összegyűlik egy Drain Life és 11 lap a kezében, ellő egy 20-as Drain Life-ot. Ez egyébként egy nagyon népszerű és hatásos pakli volt a Pro Touron, jónéhány játékos ezzel játszott. Mark Justice alaposan fel volt készülve erre a paklira, 4 Stupor és 4 Coercion általában elegendő dobatás volt ahhoz, hogy szétrombolja az ellenfél kezében gyülekező kombót. Jól számított, a döntőben végigvert két „Prosperous Bloom” paklit. 2:2-re álltak Longgal. Az 5. meccsben Justice szinte csak földet húzott, ami nagyjából egyenlő volt a vereséggel. Long kezében ott volt a Drain Life, ami kicsit kellemetlen lehetett, hiszen – a többi P.B. paklitól eltérően – ő összesen 1 Drain Life-ot használt, egy korai Coercion így lehetetlenné teszi, hogy nyerjen. A közönség nagy ujjongása közepette Justice felhúzott egy Coerciont, kijátszotta – és nem a Drain Life-ot választotta! Nyilván nem gondolta, hogy csak egy van belőle Long paklijában. Pedig Long az előző meccsben teljes pakliját felhúzta, és akár ki is lehetett volna szűrni, hogy csak egyetlen lapja van, amivel nyerni tud. A hibának köszönhetően így az 5. meccset Long nyerte, Mark Justice-nak pedig közel kétfélmillió forintjába került, hogy a Coercionnal nem a megfelelő lapot választotta. Jól fontoltjátok meg, mit dobatok Coercionnal!

THOR MIKLÓS

Magic: the Gathering

Bontatlan paklik versenye

Időpont: 1997. május 24. szombat, 10 óra

Helyszín: Vasutas Művelődési Ház, Békéscsaba, Andrásy út 79-81. (150 méterre a vasútállomástól)

Szabályok: sealed deck – bontatlan paklik versenye, svájci rendszerű sorsolás

Nevezési díj: 3000 Ft (ami magában foglal egy 5. kiadású alappaklit és két kiegészítőt)

Díjak: 5. kiadású display box, értékes kivont lapok

Érdeklődni lehet: Tamás Bence, 5600 Békéscsaba, Kazinczy u. 3/A, Tel.:66/328-555

Megvenném az AK 1. és 4. számát! Az árban megegyezünk. Tel.: 28-475-151.

(#5916), (#2691), Tóth Benedek

Versenyszervezők figyelmébe! JÁTÉKETIKA A VERSENYEKEN

Az alábbi rövid írást főként a kevésbé tapasztalt versenyszervezők figyelmébe ajánlom.

Több olyan esetről hallottam már, hogy játékosok egy versenyen megegyeztek egymással, így tönkretéve a verseny tisztaságát, és esetleg rossz szájit adva a 2-3. helyezetteknek. Az ilyen szituációkat legjobban nem a megegyező játékosok büntetésével lehet megelőzni (hiszen legfőképpen körültekintőbben járnak el), hanem úgy kell a versenyt megszervezni, hogy egyáltalán ne legyen értelme megegyezni. Az egyik legalapvetőbb „óvintézkedés”, hogy a játékosok ne nézhessék meg a számítógépen az eredményeket, hiszen az aktuális állásból és pontarányból lehet legjobban kiszámolni, hogy érdemes-e egyezkedni.

A svájci rendszerű sorsolás egyébként akkor működik csak, ha a körök száma a játékosok számával arányos. Ha túl kevés kör van, akkor az eredmény véletlenszerű lesz, ha túl sok, akkor az utolsó körökben a topjátékosok már náluk jóval kevesebb pontszámakkal fognak játszani, akik úgysem nyerhetik meg a versenyt, és ezért esetleg belemennek, hogy feladják a játékot. Ha a körök száma jó, akkor az utolsó körökben az élmezőnyben mindenki hozzá hasonlóan esélyes játékosslal fog játszani, aki bolond lesz a meccset feladni. A szükséges körök számát igen egyszerű kiszámolni; a résztvevők számának vesszük a 2-es alapú logaritmusát, és felfelé kerekítünk. Pl. 14 játékosra 4 kör, 32-re 5 kör, 34–64 játékosra 6 kör szükséges. Ha a svájci rendszer után nem tartunk azonnal eredményhirdetést, hanem a legjobb 4 ill. 8 egyenes kiesésben döntözik, akkor pláne nem sok értelme van a selejtezőben egyezkedni. (Ha nincs döntő, akkor a svájci rendszerben a körök számát megnövelhetjük eggyel, hogy a 2-3. hely is egyértelműen kiderül-

jön, és ne csak a pontarány döntsön, de ekkor a fenti logaritmus-számolásnál három tizednél még lefelé kerekítsünk.)

Azt sem árt szabályozni, hogy egy meccset mikor lehet feladni, és mikor kell végigjátszani: ha valakit az ellenfél úgy lefagyaszt, hogy semmi esélye nyerni, vagy előreláthatóan a következő körben elfogy az ÉP-je, és semmit nem tud ellene tenni, természetesen feladhatja a meccset, hogy minél hamarabb kezdhesek a következő játékot, és ne fussanak ki az időből. Ha azonban valaki a második meccset játssza, és az elsőt elvesztette, vagy 1:1-re állnak, akkor a meccset semmilyen okból nem adhatja fel, hiszen feltételezzük, hogy a versenyre senki sem vesztene – főként nem egy bizonyos játékos ellen vesztene – jött.

Érdekes kérdés még, hogy ha feladni nem is lehet a játékot, de vajon megegyezhetnek-e a játékosok döntetlenben. Ilyenkor ugyanis egyik játékos sem tesz szert előnyre a másikkal szemben külső, a versenytől független, vélt vagy valós haszonért. Véleményem szerint ilyenkor is csak akkor engedjen meg a bíró, ha ezt az első meccs megkezdése előtt teszik, az utolsó körben, az első asztalokon, a nyolcas döntőbe való biztos bejutás érdekében.

Tehát összefoglalva: a játékosok ne nézegetssék az eredményt a számítógépen, a körök száma legyen arányos a játékosok számával, lehetőleg legyen döntő, 2. vagy 3. meccset feladni nem lehet, végig kell játszani. Ha mindezek nem segítenek, és valamelyik játékos továbbra is tisztességtelen dologgal próbálkozik, akkor a bíró ne habozzon: sportversenyeken is kizárják azt, aki ilyen módszerekkel próbál nyerni.

THOR MIKLÓS

NEXT-DOOR

Csomagküldő szolgálat

Ha felbélyegzett válaszborítékot küldesz, kapsz egy részletes listát, és egy tájékoztatót a rendelés feltételeiről. Rendelésedet telefonon is feladhatod minden nap 14–19-ig: 06-32-360-881

- Angol és magyar nyelvű szerepjátékok
- Sci-fi és fantasy regények, novellák
- Gyűjthető Art kártyák és matricák
- Táblás és stratégiai játékok: Cherubion, Warhammer, Arcadia stb.
- Kártyajátékok: HKK, Magic, Guardians, Vampire, Netrunner, Star Wars stb.
 - Kártyás kiegészítők/dobókockák, kártyatartók
 - Kártyák laponkénti vétele és eladása: HKK, Magic, Guardians
 - Kártyás újságok: Alanori Krónika, Talizmán, Duelist, Scry, Inquest
 - Magyar nyelvű szabálykönyvek
- Mindig a legfrissebb információk a szerepjátékok világából

Postacím: Next-Door Bt. – 3061 Pásztó, Pf.: 89.

E hirdetés bemutatója, ha legelőször
1000 Ft értékben vásárol
boltunkban, 100 Ft
kedvezményt
kap.

□ Nincs hozzáférése a nethez, de kíváncsi vagy miről szólnak a „nagyok” a neten? Nos, most megkaphatod az előző havi leveleket az internetes listáról, ha küldesz egy felbélyegzett válaszborítékot egy kisflopppyval, a következő címre: Nagy Gergely, 1032 Bp. Ágoston u. 14. VIII/41. Ne feledd el megírni, hogy mit is kérsz!

Köcs

□ A Testvériség Josh Cleverhead és Azire Fralippo kapitányának a Fekete Kereszt kitüntetését adományozza érdemeinek elismeréseként. A kitüntetéseket ünnepélyes keretek között adjuk át. A Testvériség Kalózkán nevében **Bíbor Vendettor**

□ Hé! Hej bolygólakók! Most már egyet-érték Nigel Rambóval a G. I. Joe-val! Tényleg élnek olyan kapitányok, akik képtelenek három betúnél hosszabb szavakat leírni. Pusztító Syon, Pierre de Siorac, Hunter Shark, és Hrk Medoni! Egy kis ingyenreklám. Legalább ennyit írtatok volna: Kősz, nem. Húzz a fotonba! Keresem azokat a cápákat, akik az Ámokfutamban indultak a kalózüldözésben. Ha érdekel egy ajánlat, keress a (#2778)-as számon. Ja! Flottához keresek cápákat, akik egy kis bázispusztítást vállalnának. Alakul flottához csatlakozok. További jó tyogást!

KwYear Xordox (#2778) Inkvízitor

□ Hectica szektorbeli tricipiálták! Vennék 4 db herepiumot 20 000 IGE/db áron, ezenkívül Kront Omega hiperhajtóművet 60 000 £-ért, Trox F2 pajzsot 30 000 £-ért, Trox MLF pajzsot 37 000 £-ért, Ruffin féle elfogóberendezés-zavarót 45 000 £-ért, Noxxos lángszórót 15 000 £-ért és Rank 3 mátrixdecket 15 000£-ért. Ha érdekel az ajánlat, keress meg!
Cyron Achenar (#1115)

□ Hallottál már a Szakasról? Nem? Mert én igen. És szívesen beszélek neked róla. Érdeklődni és jelentkezni lehet:

Mr. Szakértő (#4445) – Adamov Iván
1221 Budapest, Kártya u. 6.
Tel.: 226-1889

TESTVÉRISÉG KALÓZSZÖVETSÉG

Az utóbbi időben több helyről kapunk olyan visszajelzéseket, melyek szerint a Testvériség álhirdetésekkel próbál összezsugrítani különböző jellegű és érdekű szövetségeket. Nem állt, nem áll és jelen szándékaink szerint nem is fog fennállni ilyen és hasonló, korántsem etikus és megvetendő módszerek alkalmazása. Mivel a Testvériség egyhangúlag úgy határozott, hogy a nyilvánosság elé tárja a szövetség Alapszabályzatát, melyből mindenki megismerheti a testvéri mentalitást, mindenki saját megítélése alapján döntheti el, melyik oldal véleményének adjon igazat.

A Testvériség elhatárolja magát azoktól a kijelentésektől, melyek szerint a hozzánk csatlakozókat „palimadarakként csicskázatnánk”. Az Alapszabályzatból világosan kitudnik, hogy egy tag milyen jogokat élvez, és milyen kötelezettségek kötik. Abszurdum maga az állítás is, mely szerint a Testvérek bármelyike elégedetlen lenne a szövetség működésével, annak bármely pontjával. Tagjaink egyenrangú választóként képviselhetik az érdekeiket a minden estendő oldaltól 1-én megrendezésre kerülő választásokon. A Testvériség Kalózsövetség lehetőséget kínál a hierarchiában lejjebb álló testvérek számára a feljebb lépésre, amivel az egyenlőség alapján bárki élhet a választásokon. Ez az ún. pozíciómegőrző hozzáállás inkább egy másik, most megnevezni nem kívánt szövetségre jellemző, amely mellelleg éppen a másik oldalt képviseli.

Állítólag vérdíjat tűztünk ki egyes kapitányok fejére. Ez teljesen valótlan, aki ilyet állít, az hazudik. A Testvériség nem kíván senkiért egy árva fontot sem fizetni, magunk is meg tudjuk oldani a problémáinkat. Elgondolkodtató az a tény is, hogy olyan kapitányok nyilatkoznak rólunk, akiknek semmi köze nincs klánunkhoz. Szálmák vagyunk sok vadászattal szemben. Ez természetes, várható volt, miért tagadnánk. Viszont vannak, lesznek pártfogóink, akik másképpen, széleskörűben értékelik jelenlétünket, tetteinket. Várható volt, hogy sokan negatívan fognak vélekedni rólunk. Várható volt, hiszen ilyen inségek időben szinte megszállottá kell válnia egy kalóznak ahhoz, hogy

hosszabb időre (értsd véglegesen) vállalja ezt az életmódot, ami jelenleg ugyan még nem elég jövedelmező – azért nem lebecsülendő –, de igyekeznünk azzá tenni. Az első lépéseket már megtettük, a többi a támogatóinkon múlik. Ők pedig szép számmal vannak.

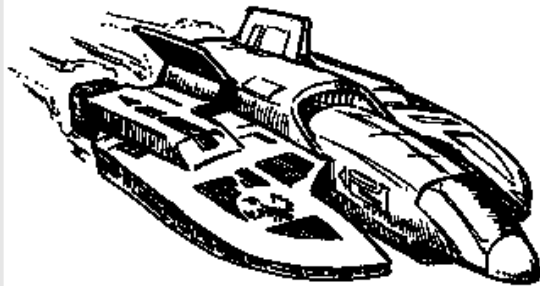
Szeretnénk tisztázni egy régi ügyet, ami meglehetősen sok port kavart fel, tudomásunk szerint. Bizonyára sokan emlékeznek egy bizonyos Vadász Légióra. Sok hír, sok tévhit, még több pletyka keringett erről a szövetségről. Ez a bábszövetség azzal a céllal alakult, hogy információval, hírekkel lásson el egy kalózsövetséget. Ugye nem kell mondani, hogy ez a Testvériség volt. Azonban mivel működése, megléte igen sok energiát használt fel, esedékessé vált ezen szövetség felszámolása, mivel ezt az energiát inkább a Testvériség kiépítésére kívántuk fordítani. Mivel sok kapitány ment lépve, így egy bizonyos szintig ez a szövetség is elérte a célját. Fenntartása, az inkognitó megőrzése azonban nehézkessé vált, ezért kellett megtennünk ezt a drasztikus, ámde szükséges lépést. Így utólag elnézést kérnénk az érintett kapitányoktól a kissé morbid tréfaért.

A „csicskázatáshoz” kapcsolódóan viszont megígérhetjük, hogy jelenlegi és leendő tagjaink nem lesznek kitéve semmiféle kihasználásnak és elnyomásnak – az Ordo Lupo erre kötelez minden testvért. Mellelleg tagjaink sem ilyen mentalitású egyénekből állnak. Nálunk az egyén az elsorángú szempont, és ezen nem kívánunk változtatni.

Kéretik minden kapitányunk tudomásul venni a fenti tényeket, részünkről az ügyet lezártnak tekintjük, és a bonyodalmak elkerülése végett már most elhatároljuk magunkat a későbbiekben esetlegesen felmerülő torzsalkodásokkal és vádakkal szemben.

Tisztelettel:

A FEKETE VENDETTOR
a Testvériség Kalózsövetség nevében



Alaptípus:	Barracuda Raider	
Manőverezőképesség:		3
Alapenergia:		60
Páncélzat:		35
Veszélyességi besorolás:		4
Fegyverzet átlagereje:		29

A Fekete adószedő a fehér párja. A sok hasonlóság mellett persze jelentős különbségek is vannak. Míg a fehér adószedő hivatalosan, törvényekkel és rendelkezésekkel támogatva végzi a munkáját, addig a feketét ugyanezért üldözik. Ez az igazságtalanság annál inkább szembetűnő, mivel a Fekete Adószedő sokkal ritkábban jelentkezik a részéért, és olyankor is kevesebbet szokott csak elvinni. Hiába, az élet

igazságtalan, és ezt nem csak a Fekete Adószedők tudják, hanem azok is, akiket egy ilyen hajó megtámadott. A Fekete Adószedő két módszert is használ arra, hogy növelje a bevételét. A hajót álcázza, ezért sokszor csak későn derül ki az igazi veszély, és olyankor már nincs menekvés. A kereskedőhajók kapitányait persze ilyen olcsó trükkökkel nem lehet kijátszani. Ők nagyon jól tudják, hogy ha minden hajó elől azonnal és gondolkodás nélkül elmenekülnek, akkor nincs az a kalóz, aki elkapathatná őket. Kivéve a Fekete Adószedőt. Ugyanis ez a hajó fel van szerelve egy különleges elfogóberendezéssel, ami olyan hatékony, hogy még akkor is van esély a potenciális áldozat kirablására, ha az azonnal elmenekül a harcból. Persze ez az esély jóval kisebb, mintha a naiv áldozat eleve a közelébe engedte volna az Adószedőt. A szabad kalózok körében egy új szöröközás ütötte fel a fejét: Ki tud több Fekete Adószedőt elfogni? Különleges zsákmányként az Adószedőtől el lehet szedni egy ügyesen kiadott KER parancs segítségével az elfogóberendezését. Ez azért lehetséges, mert az Adószedő tartalékképpen a raketerben is tárol egy Ruffin féle radarzavaró elfogóberendezést. A hajó egyéb felszereléseit nem túl érdekesek, ezért arra nem érdemes túl sok figyelmet szentelni. 1 DD Rappa lézergyűj, 3 Raven V++ lézergyűj és 2 Magnetic X2 pajzs, mindehhez 3 NeoTech reaktor biztosítja a kellő energit.

KÁOSZ GALAKTIKA

STATISZTIKA
1997. 04. 15.

LÉGI GYŐZELMEK	1 107
IDEGENHAJÓK ELLEN	910
ZARGOK ELLEN	868
MEZONOK ELLEN	42
EGYÉB HAJÓK ELLEN	152
KAPITÁNYOK ELLEN	45
FÖLDI GYŐZELMEK	17
SIKERES KALÓZKODÁS	27
PRIUSZ	449
HÍRNÉV	2635
KERESK. KERET	1 75573
ÖSSZES GIGA BEAM	54
TRENTO SZEKTOR	11 FŐ
ALBION OLEA	4 FŐ

SAKÉRTELMEK, RANGOK

KERESKEDELEM	5
SZERENCSEJÁTÉK	9
KARIZMA	10
ÚRHAJÓVEZETÉS	6
MANŐVEREZÉS	10
JAVÍTÁS	10
LESZÁLLÁS	6
HIPERUGRÁS	8
ROBOTIKA	7
PROGRAMOZÁS	1

MŰSZAKI ÉRZÉK	1
KÉZIFEGYVEREK	5
NEHÉZFEGYVEREK	10
KERESKEDŐRANG	8
KALÓZRANG	4
HARCI RANG	11

FAJOK

INSEKTOID	5%
KARNOPLANTUSZ	4%
XENO	8%
ÚRCÁPA	14%
CEREBRITA	9%
TRICPLITA	14%
EMBER	43%

HAJÓK

CYCLON UNARIO	39 %
CYCLON SPARK	7 %
MERCATOR BETA	11 DB
SCORPION STING	28 %
GALLEON SILVER	7 DB
MERCATOR GAMMA	15 DB
SCORPION LIGHTNING	4 %
GALLEON GOLD	8 DB
MERCATOR ALPHA	11 %
CYCLON SPACEDOG	3 %
SCORPION THUNDER	2 %
COBRA FLASH	1 DB
TYPHOON SOLDIER	2 DB

KLÁN RANGOK

GLOBAL IMPEX	30
GALACTIC TRADE	70

GRÁNITKÍGYÓK	0
SZABAD SKORPIÓK	0
BIBORREND	10
ACÉLSASOK	30

LELŐTT HAJÓK

TAURUS POLO07	3
POL-15 IKARUS	2
HÉJA XJ35	1
TIGRIS II.	8
HUNTER	4
INDIÁN	46
NYOMKERESŐ I.	49
SD-34 VÁMSZEDŐ	61
FEKETE ADÓSZEDŐ	40
CSÁKLYÁS TUAREG	30
FOSZTOGATÓ	37
VÖRÖS KALÓZ	50
HLUPPERT TRADE	7
HARPOON CORP.	8
MERC-HAN'T	10
AZO METAL GIANT	25
MEZON CSATACIRKÁLÓ	14
AMO C-34 HERKULES	15
AMO YFT-2 MONSTRUM	11
AMO BIG GÓLIÁT	1
AMO D-15 VILLÁM	7
AMO WR HIÉNA	14
AMO HURRIKÁN	21
AZO FEKETE HALÁL	2
AZO LÁNCTÖRŐ	34
AZO SÍRÁSÓ	19
AMO DRACO	3
AMO DARABOLÓ	91

Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'97 május

Statisztika
az 1997. február 24-i adatok alapján

Férfi	79.5%	Rejtőzködés	105
Nő	20.5%	Nyomkövetés	78
		Lopás	62
Jó	17.8%	Mászás	22
Semleges	62.3%	Csapdakészítés	34
Gonosz	19.8%	Csapdaészlelés	30
		Gyógyítás	61
Ember	16.2%	Titkosírás	20
Elf	11.7%	Felderítés	107
Törp	8.9%	Szörnyidomítás	13
Árnymanó	9.1%	Teológia	44
Troll	9.6%	Taumaturgia	52
Gnóm	7.3%	Szerencsejáték	9
Alakváltó	16.1%	Harcművészetek	26
Kobudera	16.2%	Szkanderozás	9
Mutáns	4.8%	Zene	40
		Szörnyismeret	30
Hívók aránya	64%	Pszí	38
Leah	11.9%	HIT: 45	Zárnyítás
Dornodon	15.2%	HIT: 61	Vadászat
Raia	17.4%	HIT: 65	Bányászat
Elenios	6.7%	HIT: 59	Testépítés
Sheran	13.4%	HIT: 53	Úszás
Tharr	20.4%	HIT: 50	Ordítás
Fairlight	14.7%	HIT: 46	
		Legjobb	501
Vízharc	12	Leggonoszabb	666
Ökölvívás	27		
Szúrófegyver	27	Erő	56
Vágófegyver	23	IQ	42
Útófegyver	27	Ügyesség	39
Lőfegyver	27	Egészség	30
Dobfegyver	28	Szerencse	35

Szerkesztői üzenetek

Figyelem! A Ghalla Newsban megjelent írásokért a Beholder Bt. nem fizet szerzői díjat, csak az Alanori Krónika többi részében közölt cikkekért. Ha valaki mindenképpen szeretne szerzői díjat kapni az írásáért, akkor ezt kérjük külön jelezze! Az ilyen cikkeknek szigorúbb kritikai feltételeket kell kielégítenie.

A márciusi GN-ben tévesen jelent meg Kócos hirdetése, miszerint az internetes listáról letöltött leveleket választoríték, és lemez ellenében bárkinek elküldi. A hirdetés továbbra is érvényes, de csak a KG levelezési listára vonatkozik.

Sokan kérdezik tőlünk, hogy miként lehet hirdetni a Ghalla Newsba. Nos a TF-fel, és KG-val kapcsolatos hirdetéseket feladhatjátok a fordulókkal együtt egy külön papíron, melynek fejlécén szerepel a Ghalla News vagy KG hirdetés felírat. A SZERK.

Halálok száma	239	A kalandorok létszáma a szint függvényében
Legtöbb skalp	15	1
Összes skalp	349	2

Legtöbb szörny	2459	3
Összes szörny	908139	4
Leggazdagabb	12522 arany	5
Legtöbb tudatpont	57	6
Legtöbb varázspont	727	7
Legtöbb pszipont	254	8
Legtöbb ÉP	335	9
Legtöbb TP	1003094	10
		11
		12
		13
		14
		15
		16
		17
		18
		19
		20
		21
		22
		23



Bolondságok

A Túlélők Földje legtapasztaltabb kalandozója

Bizonyára sokan elgondolkodtak már rajta, hogy melyik az a kalandozó a Túlélők Földjén, aki a legtöbb szörnyet ölte meg, aki a legtöbb labirintust bejárta, aki a legtöbb enciklopédiát ismeri, aki a legtöbb különböző fajta fegyvert, páncélt viselte már. Amikor erről beszélgettünk, megjegyeztem, hogy én bizony ismerek egy karaktert, akire mindez ráillik!

Annak idején, amikor a TF indult, volt egy karakter, akit úgy hívtak, hogy Regin. A név ugyan nem volt túl eredeti, de ez nem is fontos – az a karakter már rég nem játszik amúgy sem. Valamilyen okból – talán valamilyen probléma miatt – Regin karakterlapját egy ízben átmásoltam a saját gépemre, a tesztadatbázisba. Attól kezdve, bármit próbáltam ki, mindig Regin tűnt a legmegfelelőbb tesztalanyknak, hiszen ő egy, a valódi adatbázisból kiragadott, normálisan fejlesztgetett karakter volt, nem pedig egy sebtiben legenerált NJK. Így aztán minden új fegyvert Regin próbált ki, minden új szörnyvel először Regin küzdött meg, minden új varázslatot először Regin mormolt el. Volt már mindenféle fajú, vallású, jellemű és szintű. Tagja volt már minden KT-nak, ő használt szinte minden KT képességet először! Több száz DEM-et elfüstölt már, és legalább ennyiszer járt Leah birodalmában. Persze ennek a Reginnek a valódihoz már semmi köze nem volt, az igazi TF-en nem létezett, csak az én számítógémemen, amelyen a TF-et fejleszttem. De mi tagadás, Regin egy kicsit a szívemhez nőtt, és amikor megölte az első ongóliántot, és a zsákjában pszi követ talált, akkor ugyanúgy örültem neki, mintha egy igazi karakter lenne.

Reginnek persze nemigen van nyomtatott fordulója: csak a számítógép képernyőjén olvashatók a kalandjai, akár egy korabeli szöveges kalandjátéknál. Amikor például az volt a feladat, hogy egy bizonyos fejlettségű karakter át tudjon úszni a csatornán, akkor beállítottam Regin víziharc képzettségét, erejét, és egy csomó más tulajdonságát valamivel gyengébbre, mint ez a bizonyos minimális elvárás, és aztán addig variáltam a vércpák adatait, amíg Regin képes volt jó eséllyel átúszni a csatornán. Hasonlóképpen, Regin legalább ötvenszer halt bele a lidércúr haláliskolyába, amíg sikerült azt úgy beállítani, hogy inkább ritkaságszámba menő egzotikus érdekesség legyen ez az új speciális támadás, mint valós veszély a karakter számára. Remélem azért senki nem irigyli Regint, amikor Rhatt páncéljába, Urgod kesztyűjébe, Morgan sipkájába öltözve, nyakában speciális amulettekkel, kezében relikviászámbe menő fegyverekkel harcba szállt egy élőholt ősmággussal ónix-piramisának mélyén, vagy Xswytyzlidjxattal, az örült quwarg istenséggel óriás-ikerbolyának központi kamrájában. Hiszen előbb-utóbb ti is ráléptek arra az ösvényre, amelyet Regin nem azért taposott ki, hogy bárkitől elvegye a felfedezés örömét, hanem csak azért, hogy az az ösvény járható legyen...

TIHOR MIKLÓS

ELKÉPESZTŐ

avagy hibetetlen és soba nem hallott esetek Erdauin krónikáiból. Papírra vetette: Treem

- Sötét Láng igazán azonosulni tudott KT-ja, a Vasalt Bunkók céljaival. Tróféái: quwarg királynő, élőholt quwarg, quwarg harcos, míg szörnykertjében a három szörny: élőholt quwarg, quwargkirálynő és vadász quwarg. Üzenetében mindnekinek további sikeres quwargirtást és -taposást kíván a Vasalt Bunkók nevében.
- Reseda Nigra, az alakváltó lány tehetséges a lopás területén. A 3. fordulójában mindhárom lopási kísérlete sikerült, így a lopása máris 2-esre nőtt.
- Goldhair Fairyfire rézbányászatra szakosította magát. Az 52. fordulójáig csak rezet sikerült bányászni, élete két ónját mélykútban találta. Jelenleg 5-ös bányászata, 29 reze és egy rézsisakja van.
- Wolfheart valószínűleg nagyon gyűlöli a sötét főgnóákat. Mind a négy helytartói városban járt, és mindehol megölte a Nodonrod Baráti Kör vezetőjét, egy-egy sötét főgnóát.

Figyelem! Az Alanori Krónika márciusi és áprilisi száma elfogyott, sajnos az utólagos megrendeléseket nem tudjuk teljesíteni. Beholder Bt.

✂ Közös Tudati Tallózó ✂

Ezúttal csak egy tudat mutatkozik be a rovatban, mivel a többiek nem vették a fáradságot, hogy írjanak. Mindenesetre köszönöm a Kvazárszikiák Népeének (#9119) a bemutatkozót! Továbbra is várom a Szamócák (#9121), a Két Kard Testvérisége (#9118), az Igazság Keresői (#9115), az Ördögi Kör (#9116), a Pusztítás Profétái (#9113), és a Mesterek Bandája (#9112) Közös Tudatok bemutatkozását!

Trollok vagyunk mind. Mi, igazán életképes és hatalmas faj képviselői, azt hiszem példaképei lettünk más fajok képviselőinek itt Ghallán, hisz a hatalmashoz vezetőd út az erő. A KT és társaim áldozatos munkájával ezt az erőt sikerül a tőkélyre fejlesztenünk. Nyugodtan kijelenthetem, hogy tagjainkat az együttműködésben nem hátráltatja a jellembeli különbség, mert tudjuk, hogy a trollok ősi vére csörgedezik ereinkben. Ez emelt ki minket az állatvilágból, és ez emelt bennünket más fajok fölé. Összefogottunk hát néhányan, és megeremtettük az alapot, hogy az öntudatra ébredt testvéreinknek állandó és biztos támaszuk legyünk. Talán nincs is olyan messze az az idő, amikor a KT-nk képviselői fognak ülni a fontosabb közigazgatási székekben.

BÖRNYAKÚ LOMBARD (#2898)

H·i·s·t·ó·r·i·a

Kissé belefáradtam a kerekasztal-beszélgetések szervezésébe, így elhatároztam, hogy most hagyományos riportokat csinálók. Sokat gondolkoztam azon, hogy ki legyen a beszélgetőpartnerem, míg végül eszembe jutott, hogy Csákyányos Blendor, az utolsó riportalányom, Don Caloniról szeretett volna pár dolgot ballani. Nekiláttam hát, hogy megkeressem Ghalla leghíresebb törpéjét, a kítúnó harcos bírében álló Don Calonit. Kitértő keresésem következtében a csatorna közelében egy kis tó mellett találtam rá. Egy mogorna, fekete hajú törpe üldögélt a víz mellett, és bámulta merveven a tó tükrét.

– Üdvözöllek! Treem vagyok a történetíró.
– Üdvözöllek.
– Sokat ballottam már rólad, így arra gondoltam, mások is kíváncsiak lennének arra, ki is az a Don Caloni. Ki vagy te?

– Egy közönséges törpe.
– Mitől „közönséges” egy törpe?
– Nincs rajta semmi különleges.
– A világégés előtt volt rajtad valami különleges?
– Szerintem nem.
– Ki voltál a tűzvihar előtt?
– Ugyanaz mint ma. Don Caloni.
– Hol éltél, és mivel foglalkoztál?
– A vashegyekbeli Kara-Duorban voltam kapuőr.
– Milyen kaput őrtéztél?
– A város kapuját.
– Szóval katona voltál?
– Nem, kapuőr. Ez több, mint katonának lenni.
– A Vashegyeket említetted. Nem csábít a Vashegyek Nemzete KT?
– Már megtaláltam a Közös Tudatomat.
– Ha most lépnél be egy tudatba, akkor melyiket választanád?
– A Viharlégjót. Itt vannak a barátaim.
– Ennek ellenére nagyon magányosnak tűntél az előbb, ahogy a vizet bámultad. Nincsenek társaid, barátaid?
– De vannak.

– Meg tudnál egyet-kettőt említeni közülük?
– Sörtehajú Ninsai, Dort Amessix, Betonfal, Sighter, Jerikó.
– Ha több barátra van szűkséged, tudom javasolni Sibayát. Igazán remek beszélgetőpartner. Mellette nem kell sokat beszélned. Nos, a IV. Alanori Olimpián te győztél, viszont ekkor nem indult ilinir Doaron. Ezt így sokan csak félgyőzelemnek értékélik. Mi erről a véleményed?

– Szerintem nem az.
– Mostanában nem igazán veszed komolyan az olimpiákat, kőkéssel és hasonló fegyverekkel indulsz. Miért?
– Nem akarok nyerni.
– Miért?
– Egyszer már nyertem.
– Ez azt jelenti, hogy soba többet nem indulsz komolyan az olimpián?
– Nem tudom.
– Ha lesz betedik kategória?
– Nem tudom.
– Ha indul Doaron is?
– Nem érdekel, hogy indul-e.
– Le tudnád győzni Doaron?
– Le.
– Mitől vagy ilyen biztos benne?
– Bizok magamban.
– Azt gondolom, mivel te győztél le az első ongóliantot is. Miből merítetted a bátorságot a megtámadásához?

– A hitből, hogy meg tudjuk csinálni.
– Tudjuk? Kik?
– Sörtehajú Ninsai-jal közösen.
– Te mindig az életveszélyes barcotat választod. A farkaudar invázió alatt kétszer is barcoltál Pumpával, mindkétszer le is győzted. Miért barcoltál a farkaudarok ellen?
– Békés embereket akartak elpusztítani.
– Te mindig megvéded a békés embereket?
– Ha ha tehetem, igen.
– Sighter már átkelt a csatornán. Te is mész utána Alanorba?
– Idővel igen.
– Mikor?
– Ha már nem lesz, ami ehhez a parthoz köt.
– Most mi köt ide?
– Barátok, társak...
– Miért akarsz átmenni?
– Vonz a kaland és az ismeretlen.
– Ha teljesülne egy kívánságod, mit kívánnál?
– Mindenki élhessen békében.
– Egy Tharr pap ilyet kíván! Tulajdonképpen miért lettél Tharr papja?
– Ő volt a legszimpatikusabb.
– Miért?
– Látozgat meg egy rúnakövet!
– Inkább meséld el!
– Becsület, bátorság, őszinteség, hűség – s ha kell, áldozat.
– Úgy tudom te áldoztál először egy istennek. Meghallgattad a többi isten rúnakövet is?
– Igen.
– Mi róluk a véleményed?
– Milyen tekintetben?
– Mi a véleményed Raiáról?
– Jóság és egetűz? Nem!
– Elenios?
– Túl bolondos.
– Sheran?
– Nekem nem csak a természet számít.
– Fairlight?
– Nem tudja, mi a Becsület.
– Leab?
– Az élet fontosabb, mint a halál.
– Dornodon?
– (Nem válaszol, csak elkomorodik a tekintete.)
– Te készítetted el az első bronzfelszerelést. A békés életet bronzhegyű lándzsával és bronzpengével képzeled el?
– Sajnos nem mindenki akar békés életet.
– Ha kérdezhetnél valakitől valamit, kítől és mit kérdeznél?
– Toborzásgátló Vlagyimirtől, hogy kinek építeti a szobrait.
– A Zan-indukátorok rombolásában részt vettél?
– Igen.
– Szóval Vlagyimirt is veszélyesnek tartod a békés emberekre?
– Őt is, de inkább az indukátorait.
– Róla mi a véleményed?
– Számomra elveszett a becsülete.
– Miért?
– El akarja pusztítani Erdauint.
– Pumpát már legyőzted, Vlagyimirt is le tudnád győzni?
– Nem.
– Miért?
– Láttam harcolni.
– Kiállnál ellene?
– Ha ezzel elérnék valamit, igen.
– Szeretnél így barcolni, ahogyan ő?
– Ha a technikára gondolsz, igen, ha a lélekre, akkor nem.

– **Fogsz valaha úgy barcolni? Technikailag!**
 – Talán. Egykiszem.
 – **Miért akar valaki jól barcolni, aki a békés életet kedveli?**
 – A küzdőelem nemestí a lelket.
 – **De sobasem hoz békét! (Kérdőn nézek rá.)**
 – Dehogynem. Itt belül.
 – **Én azt hittem, hogy te a külső békére törekszel!**
 – A kettő elválaszthatatlan egymástól.
 – **Tebát, ha barcolsz, meglesz a belső és a KÜLSŐ béke is?**
 – Igen. De harc nem csak EZT jelenti. (Dárdáját belevágja egy nagyon messzi fa törzsébe.)

– **Nem csak mit jelent?**
 – Hogy valaki ért a fegyverekhez.
 – **Hanem?**
 – Meg kell tanulni küzdeni – MINDENÉRT. És becsülni – MINDENT.
 – **Borax nem akarja elpusztítani Ghallát. Róla mi a véleményed?**
 – Nem ismerem eléggé.
 – **És a mostanában divatos témák: az adózás, a bolti árak stb.?**
 – A bolti árak tudtommal sose változtak, az adó bevezetésének okát nem ismerem.

– **Chara-din is a békés életet fenyegeti. Ellene miért nem barcoltál?**
 – Ellene nem a kar erejére volt szükség.
 – **A barcot csak időzijelesen mondtam. Tettél valamit ellene?**
 – Amennyit ilyen messziről tudtam: erkölcsileg és anyagilag támogattam a többieket.

– **Köszönöm, hogy időt szakítottál rám.**
 – (Főhajtás) Kérlek.
Kissé szótlan és mogorva ez a törpe, de ha elég sokat kérdez az ember, akkor egész érdekes dolgokat tudhat meg tőle. Azért mégiscsak ő Don Caloni, mint már korábban említettem, Ghalla leghíresebb törpeje! Csak kérdésével nem tudom, hogy mi lesz. Vlagyimirral már egyszer készítetttem interjút, most nem akarok vele még egyet csinálni.

Ki legyen a másik riportalanyom? Valaki olyan kellene, akit sokan ismernek, esetleg van valami, amiről nagyon híres. Megvan! Legyen Xadornix! Gyorsan meg is beszéltem vele egy interjút Qvillben, csak azt kötötte ki, hogy ne a főtéren találkozzunk. Egy kis, főleg a helyiek által látogatott tvóban találkoztunk. Egy vörös hajú, szakállas, fekete alakváltó várt a kocsmában.

– **Üdvözöllek Xadornix! Mondd csak, miért nem találkoztunk a főtéren?**
 – Üdvözöllek Treem! Nem akartam túl sokáig amellet az ártalmas szókút mellett időzni.

– **Én csak egy tiszta vizű, üdítő kutat ismerek a főtéren. Ugyanarról beszélünk?**
 – Valószínűleg, de az érzés szubjektív. A távozás után már nem mindenki érzi kellemesnek, kérdezd csak meg Annakat.

– **Beszéljünk inkább rólad! Ha be kellene mutatnod magadat, mit mondanál?**
 – Semmit. Mindenkinék az vagyok, akinek magától megismer, ezt a képet csak elferdítené akár a mellőndögetés, akár az álzerénykedés.
 – **Ha valaki nem ismer, akkor valahogyan csak el kell kezdeni. Miért éppen a Ghallát elpusztító Dornodont választottad istenedül?**

– Ha elpusztította Ghallát, akkor szerintem most hol vagyunk?
 – **Jó, akkor majdnem teljesen elpusztította...**
 – Amikor őt választottam, még nem tudtam, hogy ekkora pusztítást hajtott végre. Csak annyit tudtam, hogy valaki beteljesítette a tűzszlopával a bosszúmat.

– **Milyen bosszúdat?**
 – Megátiztam a várost, ahonnan menekülni kényszerültem. Amely – noha szülővárosom volt – számkivetettként nevelt, s végül családom pusztulását okozta.
 – **Hagyjuk ezt fájdalmas témát! Hogyan tudad meg azt, hogy Dornodon pusztította el Ghallát – jó majdnem teljes Ghallát –, és teljesítette be a bosszúdat?**

– A szóbeszédnek nyomán indultam el, de mára már személyesen is szerettem bizonyosságot a dolgról.

– **Időközben Erdauin legmagasabb rangú papja lett belőled. Miért törekszel mindendóron a papi ranglétrán való előrelépésre?**

– Más utat nem látok az előrejutásra. Csak hűséget fogadtam Dornodonnak, nem a lelketem adtam el neki.

– **Mégis egyfolytában pusztítás és rombolás. (Közben kérdőn nézek rá.)**

– Igen pusztítok, például Tgnarkhanokat. Rombolok – más istenek oltárait.

– **Chara-dínról majd később még beszélünk. Rombolod más istenek oltárait és templomait, melyeket mások fáradságos munkával építettek. Ez nem gonoszság?**

– A Libertan feletti, kedvenc oltáramat több mint ötször kellett újjáépítenem...

– **Ezek szerint te a „szemet szemért, fogat fogért” elv híve vagy. Hány oltárt romboltál le azért az őt újjáépítésért?**

– Nem vallom ezt az elvet, csak arra akartam célozni, hogy mások is rombolnak oltárokat, mégis jónak vallhatják magukat. Második kérdésként válaszolva, nem tudom pontosan, körülbelül hatvanat.

– **Csak? Én többről hallottam.**

– Igen? Hmmm...Úgy látszik túl jó propagandát folytatok.

– **Vagy csak a szokásos „Hogyan csináljunk a bolhából elefántot?”. (Ezen mindketten jól derültünk. Aztán rendeltem egy-egy korsó sört mindkettőnknek.) Térjünk rá Chara-dínra! Jelentős szereped volt a térkapuk bezárásában. Miért vállaltál ekkora áldozatot?**

– Minden igaz hívőnek feladata harcolni az olyan erők ellen, melyek pusztulásba próbálják dönteni istenüket.

– **Szerinted Chara-din elpusztította volna Dornodot?**
 – Nem tudom, hogy képes lett volna-e rá, de mivel ezzel fenyegetőzött, úgy gondoltam, jobb ha nincs alkalmam kipróbálni.

– **Mi a helyzet az Ördögi Körrel, melynek a vezetője vagy?**

– Nincsenek szigorú szabályaink, de aki Chara-din mellett van, az számlíthat istene, és a vallási tudat haragjára.

– **Hogyan fér meg két különböző hitű vallási tudat egy közösségben, és te mint megrögzött Dornodonos, hogyan jössz ki a Leab hívőkkel?**

– Az élet tele van kompromisszumokkal, a két tábor így együtt képvisel csak akkora erőt, hogy hatalmunkat ne kelljen minden nap felesleges vérontással bizonyítani.

– **Csak nem a béke híve az Ördögi Kör vezetője?**
 – De igen. Nehéz úgy jobban élni másoknál, ha csak te létezel.

– **Minden áron jobban akartok élni másoknál?**

– Közel minden áron. De azt hiszem, az az eddigiekből is kiderült, hogy mások élete árán nem. Nem akarunk újabb háborút.

– **Mégis sorra tudatszátárokat le más KT-k tagjait, sőt a képességeiket is erre irányulnak. Ez nem báború?**

– Azt hiszem a tudatsata nem halálos, így én nem is nevezném háborúnak.

– **Tebát a gyilkosságon kívül, bármi megéri azt, hogy ti jobban éljétek?**

– Kinek-kinek ízlése szerint. Én például biztos nem árulnám el istenemet akármekkora jólérték sem.

– **Ha teljesülne egy kívánságod, mit kívánnál?**

– Békét, és a kiégett földek visszahódítását.

– **Ha kérdzhetnél valakitől valamit, kitől és mit kérdeznél?**

– ******?** (Az első válasz cenzúrázva)

– **Kérdezz mást!**

– Na jó! Akkor Morholtra lennék kíváncsi. A kérdés csupán annyi, hogy mi a fene van vele?

– **Köszönöm a beszélgetést!**

– Köszönöm a sört.

Nézem a távozó alakváltót, a sokak által rettegett Ördögi Kör vezetőjét. Nem is annyira féltelmes, mint amilyen a Kör híre alapján gondoltam. És tele van érdekes gondolatokkal! Talán Morboltól is ballok majd egy-két izgalmas dolgot.

III. HELYTARTÓI AUKCIÓ

Ne szalaszd el az alkalmat!

Március 31-én lezárult a második licit a helytartói hivatalokban. Összesen 88-an licitáltak a különböző tételekre. Egy pár érdekesség:

- ♦ A vas fejpántra egy licit érkezett, az is érvénytelen volt.
- ♦ A teljes sorozat aranyékszer 12 aranyért kelt el.
- ♦ Az ezüstkardért 522 aranyat adtak.
- ♦ A mocsári penkére és a kasztroplanáris feltöltő telekur-bantyúra nem érkezett ajánlat.
- ♦ Az 1601 aranyért megvásárolt hat véletlenszerűen választott moa ékszer között két gyémánt volt.
- ♦ A taumaturgia képzettséget és energiátüskét tartalmazó tekercs örvendett a legnagyobb népszerűségnek, 17-en licitáltak rá.
- ♦ A bíbor erőv mindössze 701 aranyért kelt el, a 2610-es ajánlat érvénytelen volt.
- ♦ A négy legértékesebb tárgynak, a moa ékszerek mellett, az Élet könyve (1511 arany), a kvazársisak (2502 arany) és a vámpírtör (2023 arany) bizonyult.

Íme a beérkezett licitek, a vastagon kiemelték lettek a nyertesek, mivel a többet ajánlónál nem volt elég pénz.

1)	80
2)	300 , 82, 52, 3
3)	150, 12 , 3, 3, 1
4)	700, 522 , 421, 301, 285, 270, 220
5)	300 , 300, 200, 152, 150, 5
6)	373, 50
7)	108 , 102, 56, 50, 41, 16
8)	352 , 28
9)	-
10)	58 , 32
11)	1601 , 1502, 400
12)	447, 314, 250, 240, 211, 210, 200, 165, 140, 106, 100, 100, 80, 50, 50, 20, 1
13)	300 , 52, 50
14)	330, 111 , 60
15)	510
16)	-
17)	2610, 701 , 505, 502, 290, 200, 60
18)	1511 , 1169, 766, 502, 500, 252, 200, 200, 100, 80
19)	2502
20)	2023 , 1500, 951, 708, 707, 500, 150, 51

A helytartói hivatalok folytatják az aukciók rendezését, így már meg is kezdődött a következő licit. Részleteket mindenki a BE (épületszám) 1 parancsral kaphat a helytartói és polgármesteri hivatalokban. Ha valaki már ismeri a LIC parancsot, annak nem kell feltétlenül bemenni a városházára, most itt is elolvashatja az új aukció tételeit. Íme:

1. Egy mászközéplet a Xantrox Mászó Egylet felajánlásában. Csak öngyilkosjelölteknek! (1 kötél, 1 mászókarom, 1 mászókam-pó, 1 mászó karperec)
2. Egy tekercs, melyet ha elolvasol (és a megkapásakor automatikusan elolvasod), eggyel növeli egy fegyverszakértelmedet, maximum 7-ig. (Vízibarcot nem növel.)
3. Egy moa katalizátor, kizárólag gyűjtőknek.
4. 12 db pular kristály. Kvazárnak is, áldozatnak is kiváló.
5. 50 db gyöngymangó az éhezőknek, vagy szomjazóknak. A liber-tani Fény szentélye felajánlása.
6. Egy teljes ezüsts felszerelés (1 ezüstkard, 1 ezüsttör, 1 ezüstbe-gyű lándzsa, 4 ezüstbegyű nyíl, 4 ezüstsuriken). Ezüst máni-ások és Tquarkhanirtók előnyben.
7. Négy darab bájjital arra az esetre, ha szíved választottjának nem te vagy az ideálja.
8. Egy teli fekete kehely, gonoszoknak kiváló gyógyulási lehetőség.
9. Egy kémkedésen kapott, és elfogott farkaudar mágus. Szabad préda.
10. Egy varázstekercs, melyről megtanulható az esőidézés varázslat.
11. Egy tetszőleges tábla kitűzése a kívánt helyre.
12. Egy arany papi karkötő, semleges papoknak nagy örömet sze-rezhet.
13. Tíz darab pukkanó tűcsapda, hogy tetszőleges mintákat lyug-gathass a tolvajok hátsójába.
14. Egy idomított sivatagi doareg, hogy ne legyen többé gondod a felszerelésed cipelésére. (Csak szárnyidomítással rendelke-zőknek!)
15. A mágia tekercse, mely megnöveli manatartalékaidat. (+16 max. VP)
16. Egy vámpirizáció varázslat, melyet rád mondanak. Hogy med-dig tart, az kizárólag rajtad múlik.
17. Egy gyönyörűen faragott hosszú íj, negyven darab bronzhegyű nyílveszővel. Elf mestermunka.
18. Egy mágikus lant, melynek első megpendítője magas jártassá-got szerezhet a zenélés terén (+2 zene).
19. Egy kipróbált testépítő felszerelés egyben: erőművészeknek egy súlyzó, artistáknak pedig egy Eldaran karkötője.
20. 500 darab tűhegyes, remekbe szabott növésű túske az alanori királyi vadaspark sövényéről.

Az aukció június 30-án zárul, így remélhetőleg mindenki-nek lesz elég ideje, hogy megtegye az ajánlatát. Szeren-csés licitálást, és boldog vásárlást kíván önöknek az Auk-ciók Ház és szerény alügynöke:

KRAPIXLON TIHAMÉR

Bárdverseny



Elhallgattak a lantok, furulyák, dobok. Mit is tehetnék én mindehhez hozzá? Rekordmennyiségű vers és történet érkezett, a tavalyinál majdnem százal több. Összesen 204 versből és novellából választotta ki az idén is kilenc tagból álló zsűri a legjobbakat. Nem csigázom tovább a kíváncsiságotokat, íme a helyezések:

I. KATEGÓRIA: GHALLA HŐSEI (27 VERS)

1. Don Caloni – Ígéret
2. Rydm Ysad Anser – Tábortüzek sora...
3. Desconhecido Deus – Ballada a jövőből

II. KATEGÓRIA: GHALLA SZÉPE (26 VERS)

1. Skinhead – Avinához
2. Álomvirág – Az én mamám
Alba Locsy – Egy halott alakváltó lányhoz
3. Jerikó – Álmodok

III. KATEGÓRIA: EGYÉB (114 VERS)

1. Annak – Mikor meghal/ébred a remény
2. Noémi – Hitetlenek dala
Noémi – A Sírály és a Tenger
3. Werse Ignádok – Szerelmi bánat

IV. KATEGÓRIA: PRÓZA (37 NOVELLA)

1. Ballagó Elek – Legenda a szinzsivóról
2. Vörös Leif – Gondold meg
3. Lord Redplague – Halott szerelem
Rek Weasel – KT gyűlés II.
Dekamer, a Bokadzsó – Az utolsó nap

Emlékeztetőül: az első helyezettek díja egy-egy mirtuszkoszorú, 100-100 arany és egy-egy szép művű lant. A második helyezettek 50 arannyal és egy tatudobbal lesznek gazdagabbak, a harmadik helyezés 20 aranyat és egy furulyát ér. Az igazi jutalom azonban, azt hiszem, nem ez, hanem az Erdauin-szerte kiérdemelt hírnév.

A II. és IV. kategóriába érkezett, a Ghalla Szépe versenyre szánt pályázatok továbbításra kerültek, de az eredményhirdetés csak ezen verseny végzetével kerülhet(ett) sor. Már arra sem kell sokáig várni.

Sajnos, néhány művet kénytelenek voltunk kizárni a versenyből, amit most azért említek meg, hogy az idegen tollakkal ékeskedők ne bízzák el túlságosan magukat. Ezúttal eltekintek a név szerinti közléstől, de elkieserítő élmény volt tapasztalni. Az ilyesmi elrontja e nemes és igazán nem az erő-bajnokok számára szánt verseny hangulatát.

Továbbá egy kérdés: azzal, hogy beküldted a pályaművedet elbírálásra, egyúttal a nyilvánosságot is vállaltad. Későbbi félreértések megelőzése érdekében kérem, hogy amennyiben mégsem kívánod, hogy a műved akár a GN hasábjain, akár a Hyper programban, akár a készülő TF könyvben megjelenjen, kérlek, jelezz vissza! Ha nem teszed, azzal beleegyezésedet adod a megjelenítéshez.

Mint mindig, ezúttal is közhírré tétetik a zsűritagok névsora. Új tagjaink voltak idén: Gork Grimaud a törpék, Camilla Moon az elfek, valamint King Gregory a kobuderák képviselőiben. A tavalyi nyertesek közül Fortamin az árnymanók, és Falcon Castagir az emberek fajából dolgozott velünk. De az öreg rókáik sem hagytak cserben, ismét sorainkban tudhattuk Ekhar Dorsont az ember, Gragathot a gnóm, Edward, a kíváncsit az alakváltó és Thpreg Yw'Hitét az elf nemzetségből. Lelkes és kemény munkájukért köszönet illeti őket.

A hagyományok szerint köszönetet illik mondanom mindannyiunk nevében azoknak is, akik nevezésükkel vállalva a megmérettetést, életre keltek e versenyen. Továbbá köszönet illeti T(i)hor „főistent”, aki támogatja e nemes vetélkedést, és a díjakról, valamint azok átadásáról gondoskodik.

A nyerteseknek gratulálunk, azoknak pedig, akiknek idén nem sikerült helyezést elérniük, a jövőre nézve kívánunk sok szerencsét! Ha Ti is úgy akarjátok, jövőre ismét találkozunk, és garantálom, hogy lesznek majd újdonságok, meglepetések, ha az istenek is úgy akarják.

YASMINA (#3430)

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

Részletes táblázat készült az összes nevezőről és beérkezett versről a részletes pontszámokkal. Válaszboríték ellenében a hirdetés megjelenésétől számított fél évig bárkinek szívesen megküldöm. Továbbá a HYPER programban olvasható (lesz) mindhárom eddigi bárdverseny teljes anyaga, bárki számára, aki lemezen kér/kap adatokat, hozzáférhető.

Kalandozók városa

Ismét a Tanácsok jelentkeznek, s üdvözölnék minden a városok iránt érdeklődőt! Kezdjük talán azzal, hogy mindkét városnál megvan az a három tanácsstag, aki az építők jogán kerülhet be. A vallások jelöltjei számára kijelölt jelentkezési határidő pár napon belül (május 15-én) jár le. A Tanácsba természetesen a legtöbb szavazattal rendelkező egyén kerül be. Aki közülük esetleg még nem építkezett volna, az június végéig teheti ezt meg. Ellenkező esetben helyüket a szorgalmasabb jelöltek foglalják majd el, ugyanúgy, mint a később megüresedő helyeket. Ismétlésként (ebből úgy tünik sosem elég): építkezni Fehér Bércnél a (74, 59), majd a (73, 60), Biztosrévnél a (139, 61) majd a (138, 61) mezőkön lehet az ÉP 398 <TP> paranccsal.

Hamarosan (május 25.) véget ér a márciusban meghirdetett építkezési verseny első fordulója. Mégiscsak más azzal a tudattal építeni, faragni a köveket, esetleg facsemetéket ültetni a szökőkút köré, hogy ezért az alkotás öröme mellé, kézzelfogható javakra is számíthat a kalandozó. Aki pedig a címeralkotó versenyt megnyeri, holmi tárgyak mellett annak is örülhet, hogy nevét, s tehetségét az utókorra hagyományozza. Remélhetőleg mindkét verseny eredményhirdetését meg tudjuk majd ejteni a júniusi olimpián, és bővebb felvilágosítással szolgálhatunk a jövőbeni tervekkel kapcsolatban.

Emlékeztetek, ezek a városok a mieink lesznek, olyanok, amilyeneknek mi tervezzük, építjük meg őket. Nem lesznek adószedők, nem lesz lehetetlen nagy árás a boltokban – lesz viszont park, mágustorony, KT-épületek, s amit még el tudunk képzelni – ha elegen akarjuk. Malterra föl!

A TANÁCSTAGOK

Bal, jobb, bal, jobb... a vaskos törpeláb
újra s újra felkavarta az útnak vad porát,
bogy aztán a sötét pernye lassan visszabullva
elfedje friss nyomait – alig pár perc múlva.

Mert båt bamu volna az az iszonyú szürkesség,
mely belepet az egykoron dús vadonság belyét.

A fák és cserjék üszkösön, feketére égve
csonkított törzsükkel vádlón meredtek az égre.

E kietlen tájékon vánszorgott båt egy törpe
a por és bamu tengerében előre törve.
De nem sebei kínozták agyongyötört testét,
Lelke mélyén hordozta ő félelmetes terbét.

Mert erős karjai közt – félíg elernyedve –
ott pibent egy elf leánynak febér rubás teste,
s bár szája sarka mosolyog, orcája meg ragyog
az elf szépség már nem él – napok óta balott.

A törpe mégis elszántan cipeli a testet,
mintha szívén nem érezné azt a súlyos terbet.
Némán úzi egy ígélet, le völgybe, fel hegyre;
egy gondolat bajtja tovább: keletre, keletre...

Messze, távol északon állottak a Vasbegyek
bol egykoron lakhattak híres törpe nemzetek,
Most füstfelleg szállott fel a begymélyi tárnákból
mint utolsó sóbajtás baldoklónak szájából.

Hegynek romját megpillantva, megtorpan a törpe,
lelke mélyén vibar tombol, bogy ismét gyötörje.
Emlékek törnek felszínre, szemében könny csillan,
Más világban jár most ő, míg az álom elillan.

Látja még az iszonyatot, amint a lángtenger
kisöpri a begyek mélyét, s minden élet elnyel.
Ott nyugszanak barátai, Calin, Durin, Dardot,
a hegy borít most fölélük gigászi sírbantot.

Ő is köztük lett volna, ba nincs a vakserencse,
bogy négy nappal ezelőtt az erdőbe kergesse.
Mégis mostan úgy kívánja, bár máshogy történne,
talán akkor nem lenne ily iszonyú emléke...

Összeveszett Durinnal, s mint ilyenkor rendszeren,
magányra vágyva bújt meg egy barlangban csendesen.
S e barlangban szép sorjában – ő mily dolgot mondok!
sorakoztak a fal mellett különféle szobrok.

Sok törpe csak legyintett, ba a fáról szó esett:
– szétkorbad és gyenge anyag, nem bírja a meszet!
Ő azonban szerette, bogy művégre – ki tudja?
de keze között ilyenkor jól baladt a munka.

Akkor még ő sem tudta, mily szörnyű lesz az a nap,
iszonyatnak emléke, mikor az ég meghasad,
tűz önti el eget földet, mindent elpusztítva,
elemészte a világot, tombolva, ordítva.

De akkor még nem törődött ilyetén dolgokkal,
båt inkább foglalkozott a gyöngyűrű szobrokkal,
méregette, csiszolgatta, nézegette őket,
újra s újra kézbe vette az éles vésőket.

Bántotta, bogy goromba volt, Durint megsértette,
természetét valójában maga sem értette.
És míg ezen tanakodva, múlatta a napot,
az ajtóból ráköszöntek: „Üdvözet, jó napot!”

A törpe összerendezve kapta oda fejét,
megjéde, bogy mások is ismerik rejtekét.
az ajtóban meglepődve egy elf leány állott,
a törpére bámulva – ily csodát sose látott.

„Ne ijedj meg, kedves törpe, nem foglak zavarni,
kiváncsi voltam ki lebet, ki így tud faragni.
Az én nevem Eriel, és innen messze élek,
szeretem a művészetet, csak inkább zenélek.”

„Már régóta járok ide, egyik kedvenc helyem,
nyugalmat e szobrok közt oly hamar meglelem...”
De mielőtt folytathatná mit mondani akart,
felborult az egyik szobor, s lám, egy barcost takart!

Büszke férfi, szálas elf volt, ki dübtől remegett,
úgy vélte, e társalgásból hallhatott eleget.
Felbőszülve ugrott elő, kardját meglóbálva,
az értetlen törpe felé emígy ordibálva:

„Végre megvagy, aljas féreg – elcsábítad lányom?
Nem is tudod mily ideje, véredet kívánom!
Ó, mily szörnyű, törpe és elf! A szégyen rám ragad.
Fogd a fejszéd és gyere ki! Na mi lesz?! Vedd magad!”

De még mielőtt kardjával lesújthatott volna,
borzasztó szél kerekedett, szágulduva tombolva.
Aztán egy nagy dördüléssel az ég is leszakad,
tűz tört elő, elemészte követ, fát és vasat.

Pár pillanat lebetett csak, s elült a forróság,
mégis e perc maga volt az örökkévalóság.
A barlangból nem sok maradt, rom és izzó parázs,
elnyelt amit csak lebetett, az iszonyú varázs.

Mégis, ott mozdul valami – egy alak talpra áll,
mokány test és széles vállak, állán bosszú szakáll,
Ily szerencsét! Mi lebetett, mi életét védte?
Nem tudni båt, de megtörtént: a törpe túlélte!

Lassan felállt, körülnézett, kereste az elfet,
míg végül megpillantott egy szenes, kormos testet.
Hozzálépve az nyöszörgőt, fájdalmasan nyögve,
míg végül balkan megszólalt, csendesen bőrgöve:

„A gyöngyvirágok földje, az leányom ottbona,
kisérd el, mert egyedül sose jutna el oda!
Vigyázz kérlek Erielre, ő egyetlen vérem!”
s a törpe némán bólintott rá – „Úgy lesz. Ígérem.”



*De az elf már nem láthatta – elköltözött lelke,
mellette fekszik Eriel élettelen teste.*

*A csapás őt sem kímélte, borzasztó haragja,
eltépte élte fonálát, s magáboz ragadta.*

*Mindennek két bosszú bete, csak megy-megy azóta,
nem tudja, hogy miért, bova, és azt sem, mióta...*

*Vize két napja fogyott el, utolsó pár cseppje,
Eriel arcát mosta le, mert a por belepte.*

*Teste sajoj, lába sebes, mégis megy előre
éltelme nincs; kibalt vidék; mi lesz így belőle?
Lángoszlopok martaléka? Hollók eledele?
Érdemes-e törődnie, mi történik vele?*

*Húsz nap múltán mindenkinek gyakran jut eszébe,
ni értelme küzdenie; nincsen már reménye.*

*Nincs étele, nincsen vize, csak egy ígérete
Mázsás kőként szíve mélyén, ott bandukol vele.*

*A fáradtság ólomsúlyként kúszott fel karjába,
ki tudja, mennyi ideje lebet neki bátra?
Bölcsék véleménye szerint legfeljebb ha tíz nap,
ennél többet lebetetlen, hogy törpe kibírhat.*

*De a sors ó, mást tervezett, nem ily lassú balált!
Az egyik dombnak aljában egy begyi farkas állt!
Törpék ősi ellensége, kegyetlen vadállat,
fegyver nélkül vele szembe mégis hogyan szállhat?*

*Hosszan néztek egymás felé, mindketten tudták,
egyiküknek lesz csak módja, megszerzeni jussát.
A természet – ősi erő – tört fel bennük mélyről,
ordításuk, kiáltásuk visszabangzott az égből.*

*E küzdelem iszonyatát leírni nem lebet,
két örült, kódós tekintettel, egymásnak esett.
Egyik agyarral, karommal – ököllet a másik,
életükkel e percekben a sors keze játszik.*

*S mikor minden újra csendes, valaki megmozdul,
A törpe kúszik előre, s farkas már nem mordul.
Szeme véres, mégis büszke – de talán biába,
mert a csatát megnyerte, de eltörött a láb!*

*Ezért küzdött negyven napot, ez legyen végzete?
Ha feladja, bová tűnik szava, ígérete?*

*És az élet – mi oly becses –, bagybatja elveszni?
Ha nincs remény, gondolhatja, nincsen már mit tenni?*

*Összeszedte önnönmagát, és végül így esett,
hogy egy törpe – uram atyám! – nyers farkashúst evett.
Kelltet acélos akarat, hogy bevegye gyomra,
és a keserű falatot a torkán lenyomja.*

*Pár nap múlva ahogy a nap letekinte fentről,
furcsa látvány tárul elé, messze, odalentről:
egy törpe a por közepén, lassan mászva, kúszva;
bátára kötve másik test, maga után búzva.*

Apró hősünk útjáról csak ennyit szólnak regék,
mondják, képzelné sem bírnánk lelkének erejét.

Senki sem hiszi, létezett valaha ily eset;
több hónap kiégett földön – „Ugyan már! Nem lehet!”

Mégis, talán éppen ő az, kivel találkozál,
néha bizony nem ártana, hogy elgondolkozzál!
Megbecsüld a másikat is, hátha megérdemli,
e földön él még sok hős, kit érdemes követni...

*Annyi kín és keserv után, egy kis magaslaton
eltemette Erielt a nyolcvanadik napon.
S a nyírligetben, ahol az apró sírbant állott,
tavasszal kibajtoitak az első gyöngyvirágok.*



Rydm Ysad Anser (#3634) TÁBORTÜZEK SORA...

Borongós éjszaka volt, köd borult a tájra
Mikor ráleltem a sok világító lángra.
A világító lángok, tábortüzek sora
Gyúltak az éjben hosszan, pajzsformát alkotva.

Bizony pajzsformát, mert közeleg az ellenség,
Nem is bármilyen, gaz varkaudar népség!
Városainkat akarják sárba tiporni,
Félő lakosaikat halomra gyilkolni.

De van egy hatalom, amely dacolhat velük,
Egy egész hadsereg a tábortüzek körül,
Kik csendben ülnek, szemükben elszánt tűz lobog
Egy a gondolatuk, vagy győzünk, vagy meghalunk!

Végignézek rajtuk, és szívem büszkén dobog,
Híres hősök, vagy ha nem, hát mától azok.
A legkisebb is köztünk igazi óriás,
Mert őt is segíti a lelkes összefogás.

Ez a szép fogadalom, mit oly régóta vártunk,
Összeforraszt minket, és istenekké válunk.
Holnap, ha eljő az ellen, csatasorba állunk,
A védelmező pajzsból kardpengét formálunk.

És a csata eljött, véres volt és kegyetlen,
De gyáva kalandozó nem volt egyetlen sem.
Így mire a nap magas bércek mögé bukkott
A varkaudar zászló a földre hanyatlott.

Ajánlás:

Vlagyimir, Pumpa, Te ősi káosz istenség,
Kit Chara-dinnak hívnak, és retteg föld és ég!
Egy dolgot féljetek és rettegjetek belül:
Tábortüzek sorát, mit hősök ülnek körül...

DILITOTÓ

Karakterszámod:

Számlaszámod:

1. Hány kalandozó van úszás szakértelme?

- A) 22 B) 25 C) 32

2. Hány kalandozó van víziharc szakértelme?

- A) 36 B) 25 C) 21

3. Hány kalandozó van 36, vagy az feletti ereje?

- A) 23 B) 46 C) 51

4. Hány kalandozó van Halálosztó Káin trófeája?

- A) 3 B) 7 C) 13

5. Összesen hány befogott szörny van a kalandozóknál?

- A) 1641 B) 576 C) 1188

6. Hány kalandozó érte el a püspöki rangfokozatot?

- A) 25 B) 31 C) 34

7. Hány varázskő van a kalandozóknál?

- A) 5 B) 19 C) 27

8. Melyik a kakukktojás?

- A) trikornis B) hadroszaurusz C) orgoró

9. Hány kalandozó van poszogó mőszejé?

- A) 27 B) 29 C) 34

10. Hány poszogó mősze van összesen a kalandozókon?

- A) 122 B) 56 C) 78

11. Melyik a kakukktojás?

- A) gromakbőr B) jég szív C) drótszór

12. Összesen hány terhes nő van?

- A) 36 B) 38 C) 40

13. Hány kalandozó van 27 feletti fegyverszakértelme?

- A) 0 B) 3 C) 4

+1. Hány kalandozó visel Tharr keresztjét?

- A) 15 B) 11 C) 18

Ismét rengeteg kitöltött dilitorót küldtetek vissza, nagy örömmükre nem csak a KG-sek, hanem a TF-esek is megpróbálták eltalálni a helyes válaszokat. Most mindenki ellenőrizheti saját magát, itt vannak a jó megoldások:

- 16 Metal Giantet löttek le a játékosok.
 - Egy kapitánynál a legtöbb herepium 7 volt.
 - A legmagasabb hírnév 1601.
 - A legmagasabb kereskedelmi keret 127038 volt.
 - A legmagasabb priusza a Purgatóriumnak volt.
 - A kakukktojás a Bulldog, mivel ez négyes veszélyességi besorolású, míg a másik kettő hármas.
 - 16 kapitánynak volt Giga Beamje.
 - A legnagyobb bombázó flotta 21 hajóból állt.
 - A 25. fordulónban kapod meg a flottaalakítási parancsokat.
 - A megnevezett hajók közül legmagasabb fejpénz a Pöcökért jár.
 - A kakukktojás a Vulcano absorb pajzs mivel ez három sebzést véd, míg a másik kettő csak kettőt.
 - Az ámokfutannak 273 résztvevője volt.
 - A Thyphoon Warrior panelmérete eredetileg 48 lett volna, egy hiba miatt lett 50, amit a játékevezető már nem javít ki, mivel már játékos karakternek is van ilyen hajója. Így itt a 48-at fogadtuk el.
- +1. A Kósz Galaktika a 486 DX4-100-as gépen fut.

Két játékos ért el 11 találatot, míg a harmadik az egyetlen 10 találatos szelvény lett. Gratulálunk nekik!

Az új totónk ismét a Túlélők Földjéhez kapcsolódik. A kérdések 1997. április 14-i állapotra vonatkoznak, és a nem játékos karaktereket (pl. Vlagyimir, Dögvész stb.) nem kell figyelembe venni a válaszadáskor. Ezúttal is 13+1 kérdést van, amire rögtön kapsz három lehetséges választ, melyek közül választhatsz, hogy melyik a helyes. A totó táblázatban a kérdés sorszámának megfelelő oszlopban karikázd be az általad jónak tartott válasz betűjelzését (A, B, C). Ha ezt megcsinálta, nincs más dolgod, mint olvashatóan kitölteni a megfelelő rubrikákat és feladni a következő UL-el, beküldési határidő: 1997. június 9. A beküldött szelvényeket kiértékeljük és a szerencsés legjobbakat díjazni fogjuk. A játékban való részvételnek van néhány feltétele: Csak az olvasható és áttekinthető szelvények vesznek részt. Az AK-ból kivágható szelvényt küldd be, minden más fénymásolat vagy hamisítvány a kukába vándorol. Ebből máris következik, hogy egy játékos csak egy szelvényvel indulhat a dili totón. Most pedig lássuk a nyereményeket, amiért érdemes beküldened a tippjeidet:

1. helyezett 15 ingyenforduló a TF-en vagy KG-n
2. helyezett 10 ingyenforduló a TF-en vagy KG-n
3. helyezett 5 ingyenforduló a TF-en vagy KG-n