

ASTEROYDS

Tervezte: G. Blossier & F. Henry – Grafika: Nicolas Fructus - Szöveg: Idic - Dizájn: Cyril Demaegd
Magyarra fordította: Dunda FAQ és új variációk: <http://www.ystari.com>

KÖSZÖNET

A készítőik szeretnének köszönetet mondani azoknak, akik rászánták idejüket, hogy kipróbálják a játékot, és hozzájárultak a folyamatos javításhoz, különösen a következőknek: Pierre Pinault, Olivier Caïra, Matthieu D'Epenoux, Franck Plass, Guillaume Bouilleux, Matthieu Blayo, Nicola Labianca, Charly Cazals, Madia Camara, Selma Blossier, a Cellules Grises csapat (Evry), az Alpha egyesület tagjainak, az Ancora cafénak...

A kiadó köszönetet szeretne mondani a csapatának, a GL-nek, valamint Nicolasnak és Idicnek az Asteroyds világának elképzeléséért...

A DOBOZ TARTALMA



1 tábla



6 állapotábra



6 űrhajó



3 kocka



1 stopperóra



36 aszteroida



6 Pilóta jelző



24 Célpont jelző



48 áttetsző jelző



a szabály

BEVEZETÉS

Asteroyds egy nyitott, moduláris felépítésű játék. Többféle játékmód érhető el benne, ezek a verseny, célpontok, drónvadászat; valamint amilyen forgatókönyv variációkat és szabályokat a játékosok szeretnének készíteni hozzá! Ez a szabály először a verseny játékmódot fogja ismertetni, a többi játék variációt pedig ezután (növekvő bonyolultság szerint). Ezt a játékot ti is fejlesztitek. Ne habozzatok a saját variációitokat és ötleteiket megosztani, javasolni a játék weboldalán található nyomtatható űrlap segítségével. A legjobb ötleteket kitesszük a site-ra, és az alkotókat megjutalmazzuk. Végezetül, ne habozzatok eltérni a javasolt forgatókönyvektől, vagy akár eltávolítani néhány aszteroidát, ha a játékot túl nehéznek érzitek!

VALAMIKOR RÉGES-RÉG...

Az Ujitos rendszer: Egy kicsi barátságtalan bolygó, és egy szeszélyes aszteroida mező - az Elveszett Raj - kering egy halálos vörös csillag körül. Nincs gazdagság, nincsenek értékes ásványok. Ujitosnak semmilyen stratégiai értéke sincs sem a Federarchy, sem az Astrocracy, sem az Umpyrius számára. Mégis néhány kezdeményező készséggel teli űrverseny szervező versenyeket visz erre a sziklás senki földjére. És a közelmúltban, Maryius Valentinus, a megagazdag vállalkozó átvette az Ujitos rendszert. A legveszélyesebb, legvadabb, legsodróbb, és legrangosabb verseny, a Független Versenyek halálfutamának születése volt ez... A harminc legjobb pilótából hat készen áll arra, hogy részt vegyen ebben a heves és könyörtelen versenyben, ahol egy a cél: győzni minden áron!

Az ujitosi Elveszett Raj halálfutamát szavazták meg a "a Független Versenyek legveszélyesebb eseményé"-nek a tizenegyedik egymást követő évben a Toberas Ardientes magazinnál.

FELKÉSZÜLÉS

- Nyissátok ki a játéktáblát és tegyétek az asztal közepére.
- Minden játékos választ egy pilótát és a hozzátartozó állapotábrát maga elé teszi.
- Minden játékos választ egy színes hajót és elveszi az ugyanolyan színű áttetsző jelölőket is. Az egyik jelzőt a piros oszlop "Pajzs" ("Shield") jelére teszi (lásd alább).
- Egy másik jelzőt a sérülési állapot sor bal szélére teszi. A többi jelzőt elérhető közelségbe tesz.
- A Cél jelzőket rendezzék típusok szerint csoportokba és tegyék a tábla mellé.
- A Pilóta jelzőket is tegyék oldalra.
- Ezután a játékosok végrehajtják a következő oldalon leírt küldetést (verseny).
- Aki utoljára repült a játékosok közül, az lesz az egyes játékos. Megkapja a kockákat és a stopperórát.

A JÁTÉK - VERSENY

Verseny játékmód 2-6 játékos részére.

A játék célja: felszállni a kiindulópontból és 4 kapun keresztül repülni.

Az egy körre javasolt idő: 50 másodperc kezdőknek és 20 másodperc profiknak.



Megjegyzés:

- A nyilak mutatják az űrhajók irányát a startnál. Az űrhajók a versenyt a kiindulópontból kezdik, de ezután már nem térhetnek ide vissza (a kiindulópont ugyanolyan akadállyá válik, mint bármi más).

- Az aszteroidák orientációja véletlenszerű, azaz: a szélükön levő számok nem minden pontban ugyanabban az irányba mutatnak.

A játék nehézségének fokozáshoz:

- A játékosok dönthetnek úgy, hogy vissza kell menni a központba a küldetés végrehajtása után.

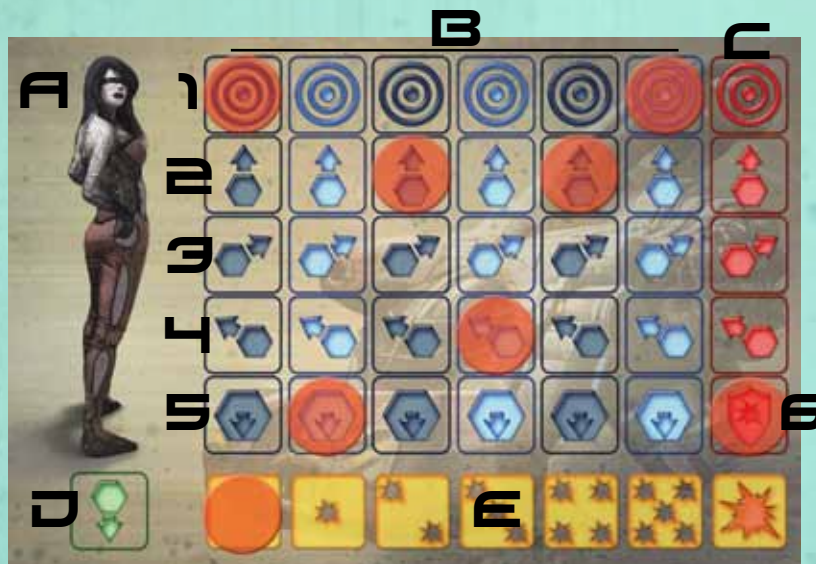
A győzelemhez le kell szállni a kiindulópont-ra, amint megvan a négy jelző.

-A játékosok dönthetnek úgy, hogy megváltoztatják a kocka színek sorrendjét (a piros/fehér/kék helyett minden körben véletlenszerű sorrendet használnak).

A JÁTÉK FORDULÓ

1. Tervezés

Az első játékos dob a kockákkal, majd a tábla mellé teszi őket Piros/Fehér/Kék sorrendben. Hangosan bemondja minden kocka értékét, majd elindítja a stoppert. Minden játékos neki kezd, hogy megtervezzék az űrhajója mozgását.



A mozgások megtervezéséhez, a játékosok az állapottáblájukat, és az áttetsző korongjaikat használják. Minden állapottáblán a következő elemek láthatóak:

A) A pilóta fényképe B) 6 akció oszlop C) Energia tartalékok oszlop

D) A pilóta speciális képessége (a haladó szabályoknál használjuk) E) Sérülési állapot sor

Minden játékos a hajója mozgását az áttetsző korongjainak **minden oszlopban** egy-egy jelre rakásával tervezi meg. A mozgás a mezők sorrendjében történik balról jobbra. 6 különböző jel van:

1) Lövés (a haladó szabályoknál használjuk) 2) Előre mozgás 3) Jobbra mozgás

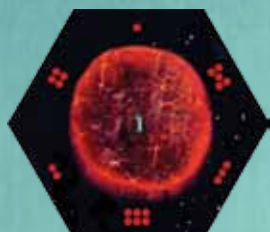
4) Balra mozgás 5) Hátrafordulás 6) Pajzs

Az akciókat meghatározott időn belül kell megtervezni. Amint a stopper megszólal, minden játékosnak abba kell hagynia a tervezést, még akkor is, ha nem fejezte be a jelzői lehelyezését!

2. Az aszteroidák mozgása

A kezdőjátékos megállítja a stoppert. A játékosok ezután az aszteroidákat a kocka dobás eredményének megfelelően mozgatják. Ezen fázis egyszerűsítéshez a játékosok megoszthatják az aszteroidákat. Például minden játékos a tábla egy adott részével foglalkozik (legyetek körültekintőek, hogy egy aszteroidát nehogya kétszer mozgassatok).

TÁRGYAK



Piros aszteroida



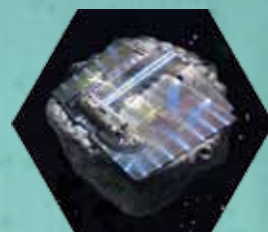
Fehér/kék aszteroida



Fehér kapu



Public pod
(Űrlelő)



Kiindulóhely

Az aszteroidák több elemből állnak:

- Egy vagy két színből (kék, fehér, piros, fehér piros gyűrűvel, fehér kék gyűrűvel).
- Hat szám van a szélükön, ami megmutatja a dobásnak megfelelően a mozgás irányát.
- Van egy prioritás szám a közepükben, ami az összeütközések kezeléséhez szükséges.
- Végezetül minden kapuhoz tartozik egy zöld jel. Ennek az a célja, hogy regisztrálja az űrhajók áthaladását.
- A kapuk úgy mozognak, mint az aszteroidák. A felszállóhely és az űrlelő nem mozog.

1) A kezdő játékos felolvassa a **piros** kockán látható számot. Minden piros aszteroida (beleértve a piros kapukat, és a fehér/piros aszteroidákat is) **két mezőt** mozog a piros kocka által kijelölt irányba. Ha a mozgása során egy másik tárgy vagy a tábla széle megakadályozza a tovább haladásban, akkor az utolsó elérhető mezőn áll meg.

2) A kezdő játékos felolvassa a **fehér** kockán látható számot. Minden fehér aszteroida (beleértve a fehér kapukat, a fehér/piros, és a fehér/kék aszteroidákat is) **egy mezőt** mozog a fehér kocka által kijelölt irányba. Ha a mozgása során egy másik tárgy vagy a tábla széle megakadályozza a tovább haladásban, akkor a lépése semmis.

3) A kezdő játékos felolvassa a **kék** kockán látható számot. Minden kék aszteroida (beleértve a fehér/kék aszteroidákat is) **egy mezőt** mozog a kék kocka által kijelölt irányba. Ha a mozgásában egy másik aszteroida (de nem űrhajó, lelato vagy indulóhely) akadályozza, akkor a kék aszteroida **odébb löki** a másik aszteroidát egy mezővel. Azonban, hogy ez a manőver lehetségessé váljon, a mozgatott (meglökött) aszteroida cél mezőjének üresnek kell lennie.

Prioritás: amikor két ugyanolyan színű elemnek ugyanarra a mezőre kell lépnie, akkor a kisebb prioritási számmal rendelkező lép előbb, és fejezi be teljesen a mozgását.



példa: a piros kocka 6-ost mutat. A piros aszteroida két mezőt mozog. A fehér/piros aszteroida csak egy mezőt mozog, mert akadályozza egy lelato.



példa: a fehér kocka 4-est mutat. A fehér/piros aszteroida egy mezőt lép. A fehér aszteroida nem mozog, mert egy űrhajó megakadályozza ebben.

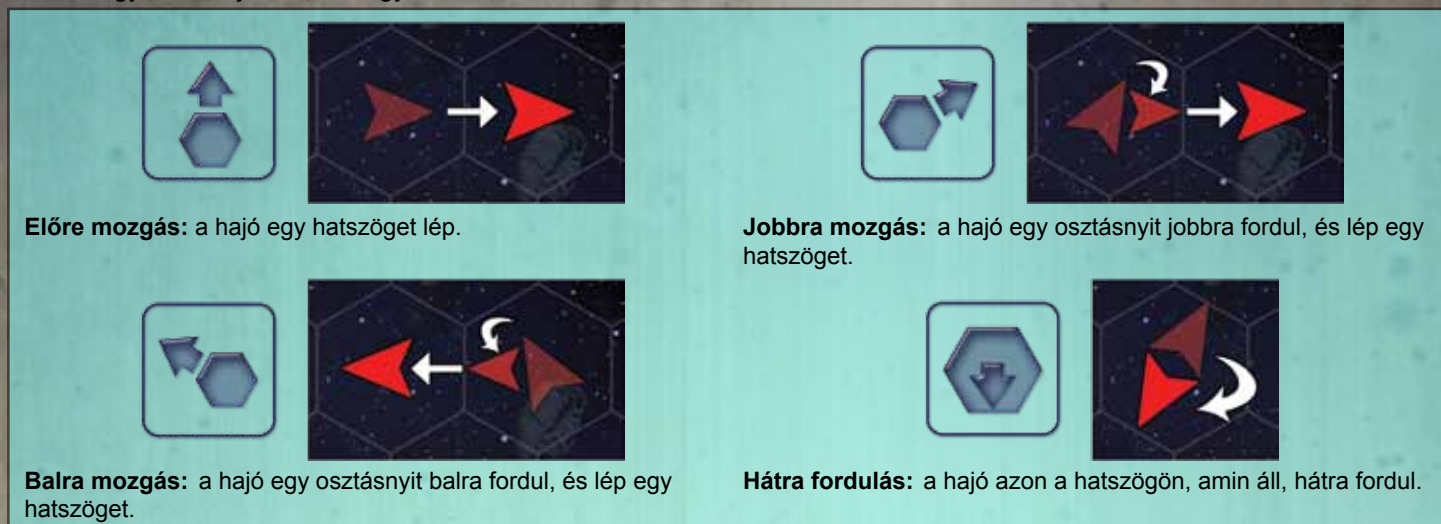


példa: a kék kocka 2-est mutat. A kék aszteroida egy prioritás: a fehér kocka 4-est mutat. Az aszteroida és a fehér kapu célja is ugyanaz a mező, de az aszteroida lép, mert a prioritás száma (6) kisebb, mint a kapué (24). A fehér/kék aszteroida nem tudja ellökni a piros aszteroidát, mert egy ide, mert a prioritás száma (6) kisebb, mint a kapué (24). A másik aszteroida is áll mögötte. Így ő marad, ahol van.



3. Repülés

Körben, a játékos sorrendnek megfelelően, minden játékos lép a hajójával, ahogy megtervezte az állapot tábláján. Ha mozgás közben, az űrhajó ütközik egy kisbolygóval, a tábla határával, vagy egy fix tárggyal, akkor a tervezett mozgási sor befejeződik. Ezen kívül a hajó károkat szenved az ütközéstől (lásd alább). Azonban az űrhajók nem tudnak egymással ütközni, így több hajó is állhat ugyanazon a mezőn.



Amint a jármű egy másik tárggyal érintkezésbe kerül, a szerzett sérüléseket fel kell jegyezni a sérülési állapot sorban. Ez nincs hatással a jármű teljesítményére, de ha a sérülés állapot sor utolsó mezőjét is eléri, akkor az űrhajó megsemmisül, és a pilótája a verseny végét a mentő kabinjából nézheti!

Pajzs: minden űrhajóra fel van szerelve egy energia pajzs, ami lehetővé teszi, hogy elnyeljék az ütközések energiáját. A pajzs minden kör elején alapértelmezésben aktiválva van, de ha a pilóta a tartalék energiákat másra használja (piros oszlop az állapot táblán), akkor deaktiválja a pajzsot, és nagyobb rizikót vállal. Amennyiben a pajzs aktiválva van, a pilóta ennek előnyeként **egyel kevesebb sérülés pontot szerez ütközésenként**.

Ütközések: ütközés akkor jön létre, ha egy űrhajó és egy másik tárgy egymásnak megy.

1) Aszteroida ütközik űrhajónak: ez a típusú ütközés, csak az aszteroida mozgásakor keletkezhet.

Ha egy kisbolygónak olyan mezőre kell lépnie, amin áll egy űrhajó, akkor marad ahol van, de **egy sérülés pontnyi** sérülést okoz a hajónak (semennyit, ha a pajzsa aktív).

2) Űrhajó ütközik fix objektumnak: ha egy űrhajó a mozgása során, egy fix tárggyal ütközik (tábla széle, kiindulóhely, és űrrelátó), a mozgása azonnal megszakad, és a hajó szerez **két sérülés pontot** (csak egyet, ha a pajzsa aktív).

3) Űrhajó ütközik egy aszteroidának: az űrhajó kisbolygóval való ütközésének ugyanazok a hatásai, mint amikor egy fix objektummal ütközik (két sérülés pont, vagy egy , ha a pajzs aktív), de a pilótának vannak alternatív lehetőségei.

Egy aszteroida megsemmisítése: Ha a játékos úgy akarja, **egyszer a játék során** megsemmisíthet egy kisbolygót négy sérülés pontért cserébe (háromért, ha a pajzsa aktív). Amint megkapja a sérülést, eltávolítja a kisbolygót a játékból, maga elé teszi, és folytatja a megtervezett mozgását (ami talán még okozhat neki újabb sérüléseket).

Megjegyzés: ahhoz, hogy megsemmisítse a kisbolygót, a pilótának rendelkeznie kell az összes szükséges sérülés ponttal (négy, vagy aktív pajzsral hárommal), mert egyébként szármalmas lezuhanás lesz a kísérlet eredménye, és az aszteroida a helyén marad!



Kapuk: a kapuk úgy mozognak, mint az aszteroidák, kivéve, hogy át lehet menni rajtuk, anélkül, hogy kárt tennének az űrhajóban. Ha a játék folyamán, a játékos hajója ugyanazon a mezőre kerül, mint egy kapu (mert vagy a kapu mozog oda vagy az űrhajó), a játékos elvesz egy a kapu jelével megegyező *Célpont* jelzőt és maga elé teszi (kivéve, ha már van olyan jelű korongja).

4. A forduló vége

A fordulónak vége, amint minden játékos lefuttatta a tervezett mozgását. Ezután minden játékos beállítja az állapot tábláját: a pajzsot aktiválja, a többi jelölőt leveszi (kivéve a sérülési állapotot jelzőt). A kezdőjátékostól balra ülő játékos lesz az új kezdőjátékos, megkapja a kockákat és a stoppert.

A NYERTES

A játéknak vége, amint egy játékos átmegy a negyedik kapun is. A forduló még folytatódik, annak megállapítására, hogy másnak is sikerül-e ez a bravúr.

Döntetlen: ha kettő vagy több játékos is ugyanabban a fordulóban megy át az utolsó kapuján, akkor az állapot kártya határozza meg ki a győztes. Aki hamarabb ment át az utolsó kapun (azaz akinek az az oszlopa, amivel átment a kapun, a balszélhez közelebb esik), az nyeri a játékot. Ha még mindig döntetlen az állás, akkor az nyer, akinek kisebb a sérülése.

HALADÓ SZABÁLYOK: PILÓTÁK SPECIÁLIS KÉPESSÉGE



Minden pilótának van egy speciális képessége, ami a hajójuk módosításaiból fakad, és ezeket egyszer lehet használni a játék során. A játék ezen variációjához minden játékos az általa irányított pilótának megfelelő *Pilóta* jelzőt használja. A jelzőt az állapot táblájukra teszik. Egyszer a játék során, a jelzőt fel lehet tenni az egyik tervezési oszlopra, az egyik átlászó korong helyett. A pilóta a normál akció helyett a speciális akcióját hajtja végre. Ezután a jelző dobásra kerül.



Hector: amikor a korongja egy oszlopra kerül, akkor kétszer léphet előre.



Dolorosa: amikor a jelzőjét egy oszlopra teszik, akkor hátra fordul, és lép is egyet előre.



Lawrence: egy sürgősségi pajzs áll a rendelkezésére, ami megvédheti egy sérülés ponttól. Használatáról a sérülés megszerzésekor dönthet, nem kell a tervezési fázisban megtennie.



Yayenek: amikor a jelzője egy oszlopra kerül, akkor tolat egy mezőt, anélkül, hogy a hajójának az iránya megváltozna.



M'Hand: amikor a jelzője egy oszlopra kerül, akkor kettőt fordulhat, mielőtt lépne egyet. Ez a manőver balra és jobbra is végrehajtható.



1634: amikor egy oszlopra kerül, akkor fordulhat egyet vagy kettőt, anélkül, hogy elhagyná a mezőt. Egyszerűen csak bármilyen irányba fordíthatja az űrhajóját azon a hatszögön, amin áll. Ez a manőver balra és jobbra is végrehajtható.

HALADÓ SZABÁLYOK: LÖVÉS

A versenyben nincs lövés, de minden más játék variációban meg van engedve. Ahol a játékos lövést tervez, ott az űrhajója egy lézersugarat lő ki előre. A sugár nem találhat el másik űrhajót, de akadályozza bármilyen az útjába eső másik cél (hogy ténylegesen arra az akadályra céloztak-e, az már más kérdés!)

Megjegyzés: minden játékos annyi lövést programozhat be a körére, amennyit akar. Azonban a játékosok, ha szeretnék, megfűszerezhetik a játékot körönkénti lövés limittel.



példa: a hajó a kapura lő, de a lövést megakadályozza a fehér aszteroida.

JÁTÉKMÓD - LÖVÉS

Speciális szabályok: ez a játékmód megegyezik a szabályok és szabályozás tekintetében a versennyel. De ezúttal a helyett, hogy átmennének a kapun, a játékosoknak le kell lőniük őket.

- Ebben a variációban a kapuk nem átjárhatóak. Ezért érintkezéskor a kapuk is sérülést okoznak. Valamint lehetetlen elpusztítani egy kaput, azzal, hogy ütköznek vele.
- Ha a játékosnak sikerül eltalálnia egy kaput, akkor elvesz egy a kapu jelének megfelelő *Célpont* jelzőt, és maga elé teszi azt (kivéve, ha már van ilyen jellel ellátott jelzője).

JÁTÉKMÓD - CÉLPONTOK

Célpontok játékmód 2-6 játékos részére, csapatban játszandó

A játék célja: a csapatodhoz rendelt célpontok megsemmisítése

Az egy körre javasolt idő: 1 perc kezdőknek és 30 másodperc profiknak.

Megjegyzés:

- Az aszteroidák lehelyezése véletlenszerű, vagyis a szélükön levő számok, nem mindenhol ugyanabba az irányba mutatnak.

Hátrány:

- A kiegyensúlyozatlan csapatok játékosai kiegyenlíthetik a játékot úgy, hogy a kisebb létszámú csapatnak kevesebb célt adnak. Például, ha 2 játékos játszik 3 ellen, akkor a 2 játékosú csapatnak 6 helyett csak 4 célt kell megsemmisítenie a győzelemhez. A játékosok akkor is használhatják ezt a kiegyenlítési formát, ha a két csapat játékosainak erősségében van különbség.



Speciális szabályok: ezt a játékmódot csapatban kell játszani, vagy 1 - 1 ellen. Nem kötelező a csapatoknak egyformáknak lenniük (például játszhat 2 fő 3 ellen).

- Csináljatok 2 csoport *célpont* jelzőt (az azonos jelűek egy csoportba). Az egyik csoport hat *Célpont*-ját tegyétek a bal oldalon látható fehér aszteroidákra, a másik csoport 6 elemét a jobb oldalon található fehér aszteroidákra (beleértve a 2 színűeket is).
- Az a csapat, amelyiknek a *Célpont*-jai a jobb oldalon vannak, a tábla bal oldaláról kezd, amelyik csapat *célpont*-jai a bal oldalon helyezkednek el, azok a tábla jobb oldaláról indulnak.
- Ha egy játékosnak sikerül lelőnie egy aszteroidát, akkor elveszi a *Célpont* jelzőt, és maga elé teszi.
- Úgy is lehetséges eltalálni egy *célpont*-ot, hogy az öt szállító aszteroidát megsemmisítik. A játékos lőhet, vagy megsemmisíthet olyan aszteroidát is, ami a másik csapat célját hordozza, megkönnyítve ezzel az ellenfelek életét!
- Amint az egyik csapat megsemmisíti az összes célját, megnyeri a játékot.

JÁTÉKMÓD - DRÓNOK

Drón játékmód 2-6 játékos részére.

A játék célja: 4 drón lelövése.

Az egy körre javasolt idő: 1 perc kezdőknek és 30 másodperc profioknak.



Lövegtorony

Speciális szabályok: ez a mód a kapuk helyett a lövegtoronyokat használja. A lövegtorony rögzített, ugyanúgy viselkedik, mint a lelátó (nem mozog, és nem okoz sérülést, ha a játékos nekimegy). Időről időre, a toronyok drónt lönek ki (ezeket olyan *Célpont* jelzők fogják szimbolizálni, amiknek a jele megegyezik a toronyok jeleivel). Ezek a drónok két színűek (fehér/piros), és ezeket kell kilőniük a játékosoknak.

- A játék első fordulójában, minden torony egy drónt küld ki. Amint a toronyt elhagyja a drón, ugyanúgy viselkedik, mint egy aszteroida: két mezőt lép, ha a piros kocka aktiválja, és egy mezőt, ha a fehér kocka aktiválja, a tornyon látható számok irányában.
- A drónok prioritása az aszteroidáké fölött van, így mindig ők lépnek először. A drónok meglökheti a kék aszteroida, és akadályozhatja őket a többi aszteroida.
- Amikor a játékos eltalál egy drónt, akkor elvesz egy olyan *Célpont* jelzőt, amin ugyanaz a jel van, mint a drónon, és maga elé teszi azt (kivéve, ha már van olyan jelű jelzője). Ha egy másik játékos is eltalálja ugyanazt a drónt, ugyanabban a fordulóban, akkor ő is kap jelzőt. Így több játékos is löheti ugyanazt a drónt egy fordulóban, nem számít ki lő először.
- Ha a drónt lövés éri a forduló során, akkor le kell venni, és torony egy másik drónt fog a következő fordulóban kiküldeni.
- Amint valamelyik játékos sikeresen lelő négy különböző jelű drónt, a játék véget ér. A forduló még végig megy, hogy hátha más játékosnak sikerül elérnie ezt. Döntetlen esetén az a játékos nyeri a játékot, aki kevesebb sérülést szerzett.

PILÓTÁK

Hector Memeiev: Ember a Smirovskaia kolóniáról. Egy durva és gyors pilóta, aki mentes a finomkodástól, Memeievnek sikerült egyfajta hírnevet kovácsolnia magának a versenyeken, köszönhetően a brutális győzelmeinek. Ő nyerte a Grand Prix de l'Art du Triomphe-t, két ellenfelének épphogy legális manőverekkel való megsemmisítésével (és nem sok illegális manőver van az ilyen típusú versenyeken!). Memeiev egy ex-bányász a Balkan Belt aszteroida mezőről. A kollégái – nem angyal egyik sem – úgy jellemezték, hogy különösen kapzsi, vakmerő, és a legalapvetőbb szabályokat is felrúgja. Míg egy nap, mikor üldözték holmi ellopott ásványok miatt, sikeresen lerázta az Stellar Biztonsági Szolgálat nyomozóit egy aszteroida mezőben. Pályát kellett változtatnia. Garamund Belisaire, a rally szervezője, és Memeiev' szökésének tanúja, megkérdezte tőle, nem akar-e űrversenyző lenni.

Hector egy Carrier modellel, egy Domotenia-Junkerral repül, ami egy alap, de megbízható űrhajó. "Egy halálfutamon csak egy szabály van: a verseny indítása után nincs szabály!" Hector Memeiev.



M'Handa M'Hand: Az Elveszett Világról származik. M'Hand tartja a Bajnokok Bajnoksága sebességrekordját: 1216 K'meyt/Óra. A 89. Gyűrűk Regatta egyik állomását is megnyerte (5. lett összesítettben). Tucatnyi kisebb versenyen lett első vagy második helyezett. Ő egy "titokzatos pilóta", aki a győzelemért versenyez, bár élvezzi a pénznyereményt is...

Az Elveszett Világ Bullabulla fiataljai számára a versenyzés vallás. És M'Hand az egyik legnagyobb papja: egy M'Handa. A neve valójában a vallási pozíciójából ered, és egy újabb megerősítése vallási elkötelezettségének. M'Hand számára a versenyzés az egyetlen módja istenével való egyesülésre, igazi szent cselekedet. Következésképp az ellenfelei szentségtörő lények, akik a hite próbatétel elé állítása miatt kerültek az útjába. Ő és istene egy Bleykt-Dacosta M512 irányítanak, amit természetesen minden verseny előtt megáldanak. "A Nagy Guik'Lalakan tudja hogy vezessen végig a röppályámon. És ha épp nem figyelne rám, akkor még mindig ott vannak a szuper-befecskendezéses oldalturbináim..." M'Handa M'Hand.



Yayenek: Ez a Pislákoló Öv béli Parethonból származó lambuszkín több népszerű versenyen is szerzett már dicsőséget magának, mint például a 89. Gyűrűk Regattán (összesített második, 2 futamgyőzelemmel).

Jó pilóta és kiváló navigátor, aki kemény fickó hírében áll. Szereti a hajszákat és rajong a piszkos trükkökért. Egykori kiváló pilótája a 9. Tellbarite századnak, az Ezer Virág háborúban kitüntette magát. Bár négyszer is kitüntették bátorságáért, de feletteseivel szembeni folyamatos engedetlensége és erőszakossága bajba sodorta. Megszökött a tárgyalása elől és a Lila Fürtbe menekült, ahol csatlakozott a fél-profi versenyekhez. Ott kitünt. Hamar felfedezték, és gyorsan gyökeret vert a legveszélyesebb versenyekben. Egy átalakított Haersench 400-al repül, amit plusz 4 hátoldalon csatlakoztatott motorral láttak el.

"Ez a verseny sohasem lesz olyan kegyetlen, mint Deersheemaa ostroma, a lézergyűk pokoli tüzével, az önjáró rakétakilövő állomásokkal, és az aknamezőkkel". Yayenek.



Mastress Dolorosa Guell: El Kukarasha emberi kolónián született. Nagy rajongója a kifinomult versenyzésnek, még akkor is, ha nem utasítja vissza a közvetlen konfrontációt sem. Egymás után tizenhétszer nyerte meg az egyszerű, de tekintélyes Aliveykena Criterium versenyt, ezzel rekordot beállítva.

A Kibernetikus Pilóta Unió mesterasszonyaként, Dolorosa Guell közvetlen, erélyes és makacs. A pilóta szerepet szakértelmének és kitartásának köszönheti. Mint minden Kibernetikus, ő is fel van szerelve kibernetikai módosításokkal: visual headset a pálya számításokhoz (tervezte Georgi LeFevre), mindenirányú letapogató a biztonságos repüléshez; bőrfelismerő borítás a távirányítású fedélzeti műszerekhez; hormonális szabályozású szivattyú. Az idegi interfészén keresztül irányítja a Koroyev A440-sét a pilótafülkéje belsejéből.

"Ez a versenyt felhasználhatjuk azon célok eléréséért, amiért a csoportunk harcol. A pilóták elnyomásának véget kell érnie. A független versenyszervezőknek tisztességes fizetést kell garantálniuk, ami tükrözi azt a kockázatot, amit vállalunk." Mastress Dolorosa Guell.



Lawrence "Bulldog Pussah" Finch: Ez az ember a Régi Földről származik, Nyugat-Euráziában, az Angol királyság beli London mellett született. Súlya ellenére (ezért kapta a beceneve második részét), Finch kiváló pilóta. Ravasz, intuitív, és különösen szívós (ezért kapta a beceneve első felét). A Független Rendszerekben egy márknyi díjat nyert.

Finch nem versenyzőnek készült. Sőt: ő volt az örököse a Finch Színes Kozmetikai Műveknek. De mindenféle botrányok után a családja csődbe ment, és Finch ott állt nincstelenül 18 évesen. Ekkor elmenekült a Régi Földre, és elmélyedt a külső rendszerekben. 10 évvel később tért vissza, Matuhata- és versenyfüggőként. Hamarosan a legjobb pilóta lett belőle. Ha teheti, egy különlegesen megerősített GZK 3520-vel repül.

"Pénzért, mi másért? Dicsőség? Pff! Az nem fog nekem Matuhataat venni!" Lawrence Finch.



1634 Nemod Centre: A Hazel csillagködben található Kyssiz Béta Oridani Centre méhkasából származik. 1634 Nemod a jövő bajnoka. Meglepő sikere a legirigyeltebb pilótává tették. Elegáns manőverei, örökölt tehetsége a repüléshez, és figyelemre méltó röppályái félelmetes ellenféllel teszik. Ezt azzal bizonyította, hogy esélytelenként megnyerte az Időtlen Gyűrű Futamot, úgy hogy rekord idő alatt kiejtette az összes ellenfelét.

A Kyssiz Béta Oridani béli Ky'Podily-ok nagy méhkasokba szerveződött rovarszerű lények. Minden egyed valamilyen feladatra specializálódik: királynő, őr, harcos, munkás... vagy pilóta lesz. A mi barátságos versenyzőnk Nemod királynő 1634. tojásából kelt ki, a szülőházája központi kaptárában. Egyike azon kevés kiválasztott pilótának, aki a szállítójárműveiken, és a harciúrhajóikon kívül mással is repülhet. Kyssiz Béta Oridani királynője nagy lehetőséget lát benne a vállalkozásuk népszerűsítésére, és persze kényelmes módja annak, hogy egyre gazdagabbá váljon.

1634 egy bioracerral repül, ami a Ky'Podily mérnökök egyedi fejlesztése.

"Megtisztelve érzem magam, hogy rrrrésze lehetek a kaptárrnak nagy dicsőséget hozó verrrrsenynek." 1634 Nemod Centre.

