

VARJÚSZÁRNY

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN



II. ÉVFOLYAM 1. SZÁM



M.A.G.U.S. - ROWON

NOVELLÁK

STEWOPOT: MESÉK EGY FANTASY
FOGADÓBÓL

TABULA MAGICA

AMMERÚNIA

M.A.G.U.S. KÁRTYAJÁTÉK

...In memoriam

RÚINA

ELŐBESZÉD

Köszöntelek Kalandor!

Egy újabb esztendő érkezett és vele meglepetéssel egy újabb szám is. A magazin ötletcsírája egy múltidézésnek indult, azonban a mag kisarjadni látszik. Rengeteg pozitív visszajelzést kaptunk és ezt övező hatalmas lelkesedést. Ezt ezúton is köszönöm nektek és ezzel arányosan az én lelkesedésem is szárnyra kelt. Nem is indulhatott volna jobban az év, mint egy régen várt Alter Bridge koncerttel (01.28). Amellett, hogy nem mindennapi élmény volt, Miles Kennedy torkából hallani elrepülni a "Fekete madarat" (tudom, tudom feketerigó, de had engedjem meg magamnak, hogy kicsit átértelmezzem), szimbolikus jelentéssel bírt. Hát repüljön ez a fekete madár is a szélllel, meglátjuk merre viszi útja. A második számunk ugyanazt a felépítést követi, mint elődje, kiegészülve új rovattal és néhány új íróval, akikkel óriási megtiszteltetés volt együtt dolgozni. Biztos vagyok benne, hogy emelik a lap színvonalát. Az első számot követően lezajlott két igen színvonalas M.A.G.U.S. rendezvény is, a KalandorKronikák és a Regélő Főnix, melyen volt szerencsém részt venni. Előbbinek részletes beszámolóját el is olvashatjátok ezen szám lapjain. Mint mindig, kiváló szervezés, légkör és élmény követte mindkettőt. A szerencsések haza is vihettek magukkal a Rowon kiegészítőből (váljon javatokra). Nem ígérek a jövőre nézve semmit, mert ha valamit tanulhattunk a nagy elődtől, az az, nincs rosszabb, mint egy megvalósulatlan ígélet, ezt viszont nem lesz nehéz túlszárnyalnunk sem. Feltétlenül meg kell emlékeznünk még a szebb napokat megélt Taknyos Varnyú Vendégfogadóról is, melynek eszmei értékeit megörökíteni célunk, és a már-már elfeledett történeteit lapjainkra vetni. Bár a fogadó bezárt, helyére megnyílt a Varjak Fészke ivó és megpróbálja tovább hordozni halotti máglyája fényét s tűzének erejét. Köszönet és hála minden testvérnek. Kapjon hát szárnyra a második hírmondója a Hallgatag úrnak...

Meono

És ne feledjétek: Minden holló varjú, de nem minden varjú holló....



VARJÚSZÁRNY

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

Szerkesztő:

Valkó Balázs (Meono)

Közreműködtek:

Süki András (Andrash)

Varga László

Kártyás Péter (Airas)

Goldman Júlia (J. Goldenlane)

Gajzágó Gergő (Éberem Örökdő)

Nagy Tibor (Lui)

Somlói Ferenc (Feca)

Szilágyi János (Gulandro)

Lauter Csaba

Seres Zsolt

Dr. Berke Szilárd (Aldyr)

Andrejkovics Péter (Praer)

Varga Sámuel Zsolt

Koppány Tímea

Borítófestmény:

Varga László

Grafika:

Varga László, Dr. Berke Szilárd
(Aldyr)

FIGYELMEZTETÉS! Ez a magazin magáncélra készült nem megjelentetésre. Az itt található M.A.G.U.S. szabályrendszer és jelzésrendszer, stb. mind a Delta Vision Kft. kizárólagos tulajdona, annak engedélye nélkül bármilyen átvétele, másolása, felhasználása jogellenes. A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái© valamint az Ynev© név, a logók a Delta Vision Kft.© tulajdonát képező bejegyzett védjegyek!

Játékrendszert kidolgozta: Novák Csanád és Nyulászi Zsolt

Minden jog fenntartva, beleértve az egész vagy részletek reprodukálását és kiegészítő anyagok megjelentetésének jogát!

All rights reserved!

Copyright© 2026

Kapcsolat: varjuszarnymagazin@gmail.com

Az alábbi rajongói kiadvány a Delta Vision kiadó tudtával és engedélyével jelent meg. A magazin csak M.A.G.U.S. szerepjátékos rendezvényeken való terjesztésre készült díjak közé, ajándékként. Kereskedelmi forgalomba nem kerül(het) és ellenértékért (sem nyomtatási, sem postaköltségért) nem adható el!

TARTALOM

M.A.G.U.S.

Tabula Magica	2
Dartonita rendházak Abasziszbán	26
A Tör	30
M*K – A múlt dicsősége...Jelen fényessége	33
Beszámoló a 29. KalandorKrónikákról	55

NOVELLÁK

Airas Thanator: Darton Templomában	12
A fa mögött (Varjak legendáriuma)	28
J. Goldenlane: Farkashajszá	39
Ítélet (Varjak legendáriuma)	46
Lauter Csaba: Sár és arany	48
Eric Muldoom: Mielőtt feljő a hold	70
Koppány Tímea: A Tóúrnő bajnoka	74
Varga Sámuel Zsolt: Dresszkód	86

ÉS MÉG...

Stewpot: Mesék egy fantasy fogadóból	58
Hősi Kalandok a Horizonton	65
Banishers játékkritika	79
Videotéka	83
Z.O.N.A.	86
Alter Bridge Koncertbeszámoló	90



CrowsCompany

TABULA MAGICA

A Maremita Rend nekromanciához viszonyulása és szerepe szakrális hatalmában:

A Darton papok és lovagok viszonya az elevenholtakhoz más elveket és irányokat mutatnak értve ezalatt a maremita egyházat és az öregek tanait. Való igaz, hogy mindkét irányzat ferde szemmel nézi kárhozott lelkű létüket, azonban a maremiták fegyverként vettek fel nekromanta igéket és praktikákat. Ennek két oka van. Az egyik, hogy a tűzzel a tűz ellen vassal a vas ellen elvel élnek, másfelől tanaiak s hitvallásuk úgy tartja, az Örök körforgás folyamába csak és kizárólag a Hallgatag felkentjeinek van beavatkozása. Ez annak okán, hogy Darton felkentjei az Úr ynevi végrehajtói. Sosem öncélúan cselekszenek ekként, hanem minden esetben istenük cselekszik lényükön keresztül. Legyen az lélek elorzása, terelése vagy épp idézése egy varázslathoz. A Demynethor Rend, kik Rowon mágikus védelmét alkották, büntetés végrehajtásként is alkalmazzák a lelkek útjának természetes befolyásolását. Mivel a Rend a maremita egyházhoz tartozik, így tevékenységük hasonlóképp szent, akár csak a felkenteké. Azon nekromanták kik nem Darton egyházát képviselik és mégis beavatkoznak a körforgás rendjébe, azaz lelkeket idéznek, csapdába ejtenek önös céljaik érdekében, eretnek bűnt követnek el a maremiták szemében is, így üldözöttek számítanak és semminemű kegyelmet nem fognak gyakorolni a lovagok, ha rossz sorsuk útjukba sodorja őket. Itt fontos kiemelni, hogy valódi nekromantákról beszélünk, melybe szemükben csak a lelkek útját befolyásoló varázslók tartoznak, a boszorkánymesteri nekromanciát pusztá bábjátéknak tartják. Kreálmányaikra csak csont és hústömegekként tekintenek, a maguk közönyével.

Bár a test is megérdemli a végtisztességet, és ezt meg is kísérlék bevégezni, a lélek útja ezen esetekben nincsen keresztezve. Ehhez a különleges viszonyhoz a legegységelműbb bizonyíték, Ayr Arkhon lénye maga, hisz Darton szent hármásának egyike, Ynev egyik leghíresebb nekromanta varázslója, de beszédes tény, hogy a maremita szentek közé emelték a nagy Abdul Al Sahred-et is, ki a valahavolt legnagyobb nekromantája a kontinensnek. Az is köztudomású, hogy Rowon –főként a fővárost övező területein – számos elevenholt vigyázza a birodalom biztonságát. Ezek a lények két osztályba sorolandóak. A primitívebb élőholtak a zombi kategóriába (necrografia, I. osztály) tartoznak. Feladatuk egyszerű: megfigyelés. Ezek a lények lélek nélküli holtak, kik különböző érzékelő bélyegekkal ellátva járnak útjukat és folyamatosan kapcsolatban állnak a varázslókkal, jelezve minden rendellenességet birodalom szerte. Legtöbb közülük nehezen észlelhető, ugyanis sokszor a természetes élővilágból emelnek ki egyedeket, melyeket erre a célra hasznosítanak. Az egyik legkedveltebb állatuk a mocsarakban gyakori Opálsikló (Kémsikló), melyek önmagukban is rejtőzködő életet élnek, így kiváló kémei a nekromantáknak. Azonban előfordulnak nagy számban humanoid egyedek is. Az igazi veszélyforrása a betolakodóknak azonban a nagyobb hatalmú élőholtak. A két legkeményebb beavatkozása a Maremita Rendnek a körforgásba a Kítaszítás Rituáléja és a Vezeklés Rituáléja. Ez utóbbit a nekromanták rendjével közreműködve hajtják végre. Célja a bűnös lelkek börtönbe vetése és bűneikhez mérten vezeklésre kényszerítése. Kivételt ezalól csak Rowon Angyalai képviselnek. (lásd alább).

A Varjúveremben – Rowon vesztőhelye - elítélt, különösen kegyetlen bűnözőket vetik erre a sorsra. Testük bizonyos, hosszú és keserves büntetését követően lelküket gyötrik meg, mielőtt vissza engedik a körforgásba, vagy taszítják egyenesen Darton poklára. Ezeket a lelkeket börtönzik Rowon őreibe és szolgálniuk kell a birodalom biztonságát. A lélekcsapda bélyegek élettartamai a büntetéshez mérten készülnek. A vezeklés lejártát követően, kioldódnak és újtára bocsájtják a lelket, a Döntnökök elé. Ilyenkor a befogadó test élettelenül hullik el. Ezt követően a Rend megadja a porhüvelynek a tisztos halotti szertartást hamvasztás formájában, vagy az első kategóriába tartozó tudattalan élőholtat hoznak létre belőle függően a birodalom aktuális igényeihez. A Kítaszítás Rituáléja (lásd alább) ettől sokkal kegyetlenebb és a brutális szertartást követően a test gyötrelmei után a lélek keservei következnek. A Varjúlovagok szakrális fegyvertárában ezeken kívül számos nekromanciát használó/befolyásoló ige található, melyeket csak és kizárólag ők képesek megidézni, még az ortodox vonal papjai sem ismerik misztériumait.

A Kítaszítás Rituáléja (A Sötét úton Járók Szertartása)

Az alant bemutatásra kerülő szertartás az egyik legszörnyűbb, melyhez emberfia folyamodhat, és számos dorani teoretikus ért egyet abban, hogy ez már szigorúan feketemágiának minősül. A rituálé célja, hogy a tárgyául választott személy lelkét örökre kítaszítsa az Örök Körforgásból, megfosztva azt ezáltal halhatatlanságától. A rituálé alkalmazására csak olyan esetekben kerül sor, mikor Darton szolgáját igazán komoly sérelem érte, és melyet maga Darton is úgy ítéli hogy, a legnagyobb büntetések egyikéért kiált.

A Rituálét kizárólag a maremita lovagok alkalmazzák, és állítható, csakis szent örületük legkomorabb perceiben folyamodnak hozzá. A rangot el nem ért lovagtestvérek ismerik ugyan a szertartás menetét és a szent szövegeket is, de a rituálét végrehajtani nem áll hatalmukban. Legalább a hadnagyi rang elérése szükséges ahhoz, hogy Darton felkent lovagja sikerrel próbálkozhasson a végrehajtásával - az eredményesség eldöntése, természetesen nem a Rendbéli rangtól, hanem Darton kegyétől függ. szertartásra gyakorta hivatkoznak úgy is, mint a Sötét Úton Járók Szertartására, mely nem keverendő össze a Halál Útját Járók rítusaival. Aki a szertartást csak egyszer is celebrálta már életében, a Sötét Úton Járók közé lép, és a varázslás olyan bélyeget hagy az asztrálestén, amit a beavatottak azonnal észrevesznek. A szertartás maga valóban sötét és könyörtelen, kegyetlen halált és még kegyetlenebb sorsot - *magát a sorstalanságot, az igazi véget, a valódi halált* - juttatja a léleknek, miközben az Darton hatalmából a poklok minden kínját megtapasztalja.

A rituálé előkészületei között szerepel a kihegyezett karó állítása, az áldozat vérében történő szertartásos mosakodás, ami gyakorlatilag az arc megkenését jelenti, valamint a bűnbánati fohász, és az átok kétszeri invokációja, először némán, majd fennhangon citálva a rettentő igéket. A rituálé végrehajtásához több testvér, avagy szolga együttléte szükséges, hiszen az az áldozat karóba húzásával kezdődik. A rituálé örületében a mozdulatok mechanikussá válnak, a kivitelezéshez szükséges kínzómeisteri, hóhéri szakértelmet és elhivatottságot a mágia biztosítja, garantálva azt, hogy felesleges mozdulatok nélkül, de a szenvedést leginkább elnyújtva történjen a kivégzés. A rituálét végző személy tevékenyen nem vesz részt a kivégzésben,

„mindössze” a félelmetes átok szavai peregnek ajkáról, melyek elrendezik a lélek további sorsát a kárpit mögött. A szertartás kezdetétől számítva, a test tényleges haláláig a lélek azonban nem csupán a fizikai kínokat éli át. Az alig egy percig tartó procedúra alatt a lélek megtapasztalja Darton végtelen hatalmát, és még életében, lelke kiszakíttatik, és Darton poklába kerül. A porhüvely megsemmisülése után a lélek is semmivé válik, tehát megszűnik létezni az összes síkokon. A karóba húzott test azonban továbbra is létezik. Darton tréfás kedvének függvényében megtörténhet, hogy szinte azonnal új életre kel, mint tudattalan élőhalott, aki a rituálét végző személy egyetlen egyszerű parancsának hajlandó engedelmeskedni, és azt megkísérli képességei szerint végrehajtani.

Egyedi Papi Varázslatok

Szent föld

Kategória: *Kis Arkánum
Litániái*

Szféra: Egyedi, Halál

MP: 15

Erősség: 1

A varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: TSZ/ 2 kör

Hatótáv: 9 láb sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A varázslat időtartama alatt semmilyen élőholt nem képes fizikálisan a maremita lovag közelébe férkőzni. A varázslat hatóköre 9 láb átmérőjű kör. A varázslat csak a fizikális közelség megakadályozására alkalmas, így egy intelligens élőhalott képes mágiával hatni a lovagra.

Édes otthon (Alkonyvarázs)

Kategória: -

Szféra: Egyedi

MP: -

Erősség: -

A varázslás ideje: -

Időtartam: végleges

Hatótáv: város

Mágiaellenállás: -

Rowon városa feletti alkonyvarázs egyik különleges hatása, hogy alatta semmilyen élőholt nem képes hatni Darton felkentjeire sem fizikálisan, sem egyéb varázslattal vagy hatásokkal pl. pszi, vagy mágia nélküli varázsbefolyásolások (pl. fajok általi veleszületett képességek). A burkon kívül, Rowon festői birodalmában sokkal kisebb hatalommal bír egy élőholt lény, ha rossz sorsa a Hallgatag evilági birodalmába vetné. Az olyan teremtmények melyek nem a Rend céljait szolgálják is elvesztik mágikus képességeiket.

Előhalál

Kategória: *Kis Arkánum
Litániái*

Szféra: Egyedi, Halál

MP: 11

Erősség: 1

A varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A pap megtudja a célpont élőholt keletkezésének idejét, módját, készítője szintjét (ha volt), jellemét és kasztját. A varázs csakis élőhalottakra idézhető, ám ezen lényeknek nincs jogosultságuk a mágiaellenállásra.

Halál csókja

Kategória: Kis Arkánium
Litániái

Szféra: Egyedi, Halál
MP: 9
Erősség: 1
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: TSZ/óra
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

Ezt a varázslatot a lovag akkor alkalmazhatja, mikor érzi már nagyon közel jár eszmélete vesztéséhez. Az ige képes a lovagon 2k10 FP regenerálódást idézni. Ez nem konkrét sebgyógyulás, hanem a szellem és az akarat felülkerekedése a fájdalomakon. Egy nap csak egyszer használhatja a lovag és csakis önmagán függetlenül attól mennyi Mana ponttal rendelkezik. Tartós gyógyításra nem alkalmas, hatása ideiglenes, csak életmentésre alkalmas.



Idégen

Kategória: Kis Arkánium
Litániái

Szféra: Egyedi, Halál
MP: 13
Erősség: 1
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: TSZ/kör
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat két módon működhet. Amennyiben a Varjúlovag Rowon földjén tartózkodik, képes érzékelni, a Renden kívüli nekromanciával foglalkozó varázshasználókat. Pontos helyzetüket és körülbelüli képességeiket tárja fel előttük. Ha nem Rowon birodalmában idézi meg, úgy csak 9 láb sugarú körön belül érvényesül a varázslat ereje és csak a mágiahasználó helyzetét fedi fel, annak képességeit továbbra is homály fedi.

Halálvarjak idézése

Kategória: Kis Arkánium
Rituáléi

Szféra: Egyedi, Halál
MP: 25
Erősség: 1
A varázslás ideje: 10 szegmens
Időtartam: TSZ/kör
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A Varjúlovag ezen varázslatával képessé válik TSZ*k6 halálvarjú megidézésére. A Varjakat képes tudatával irányítani és parancsot adni nekik. Az időtartam végeztével a madarak saját akaratukból elrepülnek, ha épp úgy tartja kedvük, de előfordulhat, hogy továbbra is segítik a lovacot, ám ezután már az irányításuk nem lehetséges. Félelmetes elő őrök egy hadjáratban, mikor egy többezer fős varjú sereg előzi meg a lovasrohamot.

Varjúkoponya talizmán: (varázstárgy)

Kategória: Kis Arkánum
Rituáléi

Szféra: Egyedi, Halál
MP: 50
Erősség: 1
A varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: végleges
Hatótáv: tárgy
Mágiaellenállás: -

Ezt a különleges varázstárgyat egy valódi elhullott varjú koponyájából készítik. A szakrális varázstárgy feketévé válik ezt követően. A talizmánt nyakba akasztva viselik általában a szent szimbólum mellett. A tárgy a halál (szférikus) és nekromancia varázslatok ellen óvja hordozóját. Ezen varázslatok ellen + 15 Mágiaellenállást biztosít. Amennyiben ilyen igékkel támadják a lovacot és a talizmán védelmére kel viselőjének, az vérvörös izzásba kezd. A tárgyat általában valamilyen kitüntetésként kapják a Rendtől, attól függetlenül, hogy szakrális

hatalmuk képessé tenné őket, hogy elkészítsék maguknak. Amennyiben egy Varjúlovag elkészít egy ilyen tárgyat, akkor sem magának, hanem valamilyen hála jeléül adja valakinek, akit úgy érez kiérdemelte a Hallgatag ekkénti jutalmát.

Józanság

Kategória: Kis Arkánum
Litániái

Szféra: Egyedi, Halál
MP: 9
Erősség: 1
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: maradandó
Hatótáv: önmaga/ Varjúlovag
Mágiaellenállás: - / Mentál

Köztudomású, hogy a Varjúlovagok igencsak szeretnek mulatni és ezt sok esetben nem is finomkodják el. Megegyik, hogy egy hadjárat alkalmával is bőlére eresztik a vigadást, ám előfordul, hogy azonnali, tudatos és tiszta jelenlétre van szükségük. Ezen problémák kezelésére használják ezt a speciális igét. A varázslat hatására a lovac testéből eltávozik minden bódító jellegű hatás, legyen az alkohol vagy egyéb tudatmódosító szer. Csak ezen hatások kiiktatására alkalmas. A varázslatot a lovacok képesek bódulat alatt is megidézni, ehhez kizárólag szent szimbólumuk megléte szükséges. A Varjúlovagok képesek rendtársaikon is létrehozni a hatást és mindezt mindenféle mágiaellenállás dobása nélkül sikerrel teszik. Amennyiben nem rendtársukra kívánják használni, úgy mentális ellenállásra jogosult a célpont. +3Mp áldozásával az erősség eggyel növelhető.

Testvér

Kategória: Kis Arkánum
Litániái

Szféra: Egyedi, Halál

MP: 5

Erősség: 1

A varázslás ideje: 5
szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Az igével a maremita lovag megtudja merre tartózkodik a legközelebbi rendtársa (pontosan) és annak nevét és rangját. A varázslatot követően küldhet neki Hollóhírnököt, vagy pszi üzenetet.

Darton keze

Kategória: Kis Arkánum
Litániái

Szféra: Egyedi, Halál

MP: 12

Erősség: 1

A varázslás ideje: 3
szegmens

Időtartam: 9 szegmens

Hatótáv: 9 láb sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A varázslattal a maremita képes egy épp elesett testet utoljára instruálni. Amint a lélek kiszakad a testből a lovag bármilyen

utasítást adhat neki, amit az 9 szegmensen belül képes végrehajtani. Ez lehet egy támadás, vagy bármi egyéb, de csakis fizikális.

BESTIÁRIUM

Rowon őrzői (Élőholtak)

Rowon őrzőit súlyos bűnöket elkövető személyekből hozzák létre a nekromanta varázslók. Azok, kik bűnei végett halálra ítéltetnek, de nem olyan vétket követtek el, mik tömegekre, vallási eszmékre esetleg a birodalom ellen irányulnak, pusztán végrehajtják a halálbüntetést. Ilyenkor vagy szimplán elhantolják, vagy ha épp szükséges tudattalan őrző létrehozása, ezt megteszik és a birodalom adott helyére bocsájtják a megfelelő irányító, észlelő és bomlást megfékező varázsjelekkel. Ebben az esetben lelke azonnal az Döntnökök elé bocsáttatik és érdemei szerinti büntetésre számíthat. Ha kivételes képességű harcos kerül hasonló sorsra, abban az esetben felkínálják neki a lehetőséget, hogy kínhalál helyett, Rowon őrzője válhat belőle. Ha elfogadja, enyhíti tetteinek súlyát és ha lejár büntetése, lelke ennek megfelelő irányba terelődik a körforgásba. Ebben az esetben a (necrografia II. tudattal rendelkező élőholtak osztálya) lelkét még meghatározott évig testébe börtönzik, megőrzi képességeit és harci értékeit. A büntetést letöltve a bélyeg kioldódik és útjára ereszti a lelket. A lélekcsapda bélyeg melyet alkalmaznak nem engedi, hogy a birodalom és annak lakói kárára cselekedjen és általuk ugyanúgy érzékel a varázslórend. A nagyobb hatalmú őrzőket Rowon Angyalainak nevezik. Különös csoportja ez a vigyázóknak. Azok kik akkora elköteleződést éreznek a birodalom és a Rend iránt, érheti az a megtiszteltetés

hogy holtában tovább szolgálhatja Darton evilági birodalmát. Ezek a papok/lovagok átesnek a vezeklés rituáléján és élőholtként folytatják szolgálatukat. Erre a szent kárhozatra szó szerint vallási vezeklésként tekintenek. Ez a kegy maximálisan 9 esztendőn át tarthat, ezt követően mindenképpen Shandin síkjára kerül a lélek s folytatja újjászületését immáron új testesülésben, érdemeihez mérten.

Rowoni őrző (I. kategória)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-5
Termet: E
Sebesség: (30)
Támadó Érték: 50
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: 0
Sebzés: fegyver szerinti
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrési pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszí: -
Intelligencia: -
Max. MP: -
Jellem: Rend, Halál

Megfigyelő feladatot ellátó zombik. Harcba ritkán bocsátkoznak, rejtőzködő életmódot folytatnak. Csak akkor keverednek harcba, ha a betolakodó valamilyen módon felfedezi őket. Lehetnek humanoid lények, de az állatvilágból kiemelt egyedek is. A birodalmat óvó élő-

holtakból egyértelműen ebből a kategóriából tartózkodik a legtöbb a városállam területein. Mocsarakban, erdőkben és városok környékein egyaránt őrködnek. A megadott statisztikai adatok a humanoid egyedekre vonatkoznak. Az állatból készült őrzők adatai az aktuális példányok életbeni megfelelője, leszámítva Életerő pontjukat, mely azok másfélszerese és méreg és mágiaellenállásukat, melyek értelem szerűen immunitásra változnak. Azonban legnagyobb erejük abban rejlik, hogy a zónavarázsjeleknek és különböző más bélyegeknek köszönhetően a nekromanták képesek varázshatalmukat általuk megidézni.

Rowoni őrző (III. kategória)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-5
Termet: E
Sebesség: (120)
Támadó Érték: változó
Védő Érték: változó
Kezdeményező Érték: változó
Célzó Érték: változó
Sebzés: fegyver szerinti
Támadás/kör: 1 (fegyver függő)
Életerő pontok: 40
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: mint életben
Intelligencia: mint életben
Max. MP: mint életben
Jellem: Rend, Halál

Képességeik megőrzik életükből, mind harci mind mágikus amennyiben léteztek. Korábbi életükben harcos, gladiátor, lovag, fejedelmek kasztúak lehetnek. Ezek függvényében a KM-ek bátran kidolgozhatnak ennek megfelelő harci értékeket is. (5-10. tapasztalati szintnek megfelelő adatokkal). különleges képességük, hogy az irányító varázslók képesek általuk igéket megidézni. Arra is akad példa, hogy a varázslórend ezeket a teremtményeket alkalmazza ügynökként, külhoni feladatokra.

Rowon Angyalai (III. kategória)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: (100)
Támadó Érték: változó
Védő Érték: változó
Kezdeményező Érték: változó
Célzó Érték: -
Sebzés: fegyver szerinti
Támadás/kör: 1 (fegyver függő)
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: mint életben
Intelligencia: mint életben
Max. MP: mint életben
Jellem: Rend, Halál



Rowon Angyalai, avagy a Szent Kárhozat

A Szent Kárhozat állapotát a Vezeklés Rituáléjával érik el. Ez a különleges státusz csak néhány kiváltságot illethet meg. Közismert, hogy Darton martemita útját követők soraiban szolgálók hajlamosak a szent örület állapotára. Ennek hű tanúbizonyságai a Darton mosolyát viselő rendtagok is. Ez a fajta vallási és rendi elköteleződés (fanatizmus) is hordoz magában hasonló elemeket. Úgy tartják, ahhoz, hogy valóban kiismerjék az elevenholt bestiák létét, meg kell tapasztalják létformájukat. Rowon Angyalainak létszáma mindösszesen 9 fő. A szolgálat lejártát követően, van rá mód, hogy valaki az egyik kiválasztott helyére lépjen. A birodalom bármely szegmensében előfordulhatnak. Különleges képességeik egyike, hogy a többi, más osztályba tartozó élőholtat is képesek irányítani, hadba fogni, gondolataikkal magukhoz szólítani. Ha nagyobb veszedelem közeleg a birodalom határain belül, a nekromanták rendje szinte biztosan egyiküket, vagy akár többüket irányítja majd oda és jó eséllyel bizony az Angyalok sereggel jelennek meg elhárítani a veszélyt, míg a Rend tagjai megérkeznek.

10-15. szintű papnak/paplovagnak felelnek meg. A KM kidolgozhat ennek megfelelő képességű lényeket.



Opál sikkló (Kémsikkló)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 60 (SZ), 30 (V)
Támadó Érték: 40
Védő Érték: 60
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: -
Sebzés: K3
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrési pontok: 10 / -
Asztrál ME: - / immunis
Mentál ME: - / immunis
Méregellenállás: 4/immunis
Pszi: - / immunis
Intelligencia: állati
Max. MP: -
Jellem: -



Az opálsikkló megtalálható a szárazabb illetve a láposabb/mocsarasabb területeken egyaránt. Nevüket fekete-opálos színükről kapták. Kis termetű 0,5-1 láb hosszú, rendkívüli sebességű hüllő. Támadására csak akkor kerül sor, ha szorult helyzetbe kerül, ám akkor mérgé nagyon kellemetlen. Szélsőséges esetben ájulásra is képes. Kémsikklóknak a Demynethor rend nevezi. Mivel nagyon jól rejtőzik és gyors, előszeretettel használják őket. Elfogott egyedeken zóna és kémjel varázst helyeznek el. Ezen keresztül érzékelhetik az illetéktelen betolakodókat bizonyos területeken. Ezek a példányok élőholtak is, így nem vadásznak, eredeti állati ösztöneik nem zavarják őket feladatukban. A kémsikklókat szinte lehetetlen felfedezni. Az eredeti opál fajta gyakoribb. Ha támad, nem harapással teszi, hanem farka végével, mely tűhegyes. Így juttatja mérgét áldozatába. Mivel nagyon ritka ez a fajta támadás, sokszor meglepi azokat, akik az általános kígyó támadásokhoz szoktak. Ha valaki úgy próbálja begyűjteni, hogy fejét kapja el, kellemetlen meglepetésben lesz része. Mérgéért előszeretettel vadásszák is, mind az orokok, mind a rowoni boszorkánymesterek.

Méreg: 4. szintű idegméreg

hatása: 3k10 FP vagy súlyos rontás esetén ájulás.

Meono & Airas

Airas Thanator

Darton Templomában

El kell mennem. Ezt el kell intézнем. Nekem kell megtennem. Egyetlen porcikám sem kívánja, de a tisztesség és a szokások megkövetelik. Sosem jártam még a környékén sem. Fenyegető és baljóslatú, nem úgy, mint a faluban volt.

Egy fél emberöltő is eltelt, mióta apám úgy döntött, szekérre pakolja az egész családot, egy másikra meg, amit a házból és a műhelyből mozdítani tudott. Kytharban könnyebb az élet, több a vevő, fontosabb a minőségi munka, az ottani finnyás népek jobban megbecsülik a mesterembert és a gonddal készült holmit.

Eleinte nehezen ment. Volt, hogy sajt és kenyér is került az asztalra, de a legtöbbször nem. Aztán megismerték a nevét, és azt, hogy megbízható mester. Mindig a nappal kelt. Mire a család megvetette a lábát a városban, már én is letudtam az inasévek gyötrelmeit. Derék ember volt az öreg. Egy jó estéli pipázásnál többre sose vágott.

Lassan közeledek a sötét kerthez. A kapu valami éhes szörnyeteg tátott pófajaként vigyorog felém, a lustán kardjaikra támaszkodó páncélos őrök fekete fogaknak tűnnek a gyenge, alkonyi fényben. Lehajtom a fejem, mikor áthaladok közöttük, épp csak biccentek nekik, komoran viszonozzák. Jobbra egy irtatlan torony, balra több épület tapad egymáshoz. Ezen túl, sírok mindenfelé, számolhatatlanul sok.

Ahogy a nyughelyek közötti ösvényen lépkedek a komor tömbként terpeszkedő varjúdíszes templom felé, az esti szél megborzongatja öreg csontjaimat, szomorúan hajtják meg magukat az utamat szegélyező keserű bükkök.

A következő napi alapanyag szükségletet még összeírta, és szólt, hogy Targel úr rendelése sürgetős dolog lesz. Ülve aludt el a munkapad mellett. Azt gondoltam, csak hosszú volt a nap. Az éjszakája már örökké tart. Ne kelljen szégyenben aludnia. Megbeszélem a papokkal, hogy rendes nyughelye lehessen, talán még szertartást is csinálnak néki, ha meg tudom fizetni az árát.

Sietős lenne az utam, az éjszaka közelít már. Valahogy mégsem tudom szaporázni lépteimet, csak arra ügyelek, hogy ne vénemberként ballagjak. A templom velem szemközt egyre nagyobbra nő, a bejárat baloldalt, a lépcső tetején vár, kapuja sarkig kitarva. Egyik fok a másik után. Egyik nap a másik után. Az én fiam is ezeken a lépcsőkön át fog feljönni, amikor már én is...

Friss levegőt szívok a tüdőmbe, felszegem a fejem, majd belépek a három ember magas kapun. Egy kisebb szentélybe jutok, ahogy megállok az ajtó után, azonnal megcsap a holtak keserű-csípős lehelete. Vagy ez már maga Darton pipafüstje lenne? Nem sokan járnak errefelé ezen a kései órán. A bal oldali sarokban egy ácsolt pulpitus mögött fiatal pap tevékenykedik, valami könyvszerúségbe ró éppen. A jobboldali falon hatalmas termetű, fekete páncélos lovag alakja

látszik, roppant kardjának markolata ökölnyi halálfőben végzőik. Mosolytalan tekintetét nehezen kerülheti el a betérő. A dombormű alatt egy lovagforma páncélos térdepel, halk zsolozsma hangjai ütik meg fülemet, mikor közelebb lépek hozzá. Mellette nem sokkal egy ismerősnek tűnő alak imádkozik, beléptemre rám tekint, majd karjait melle előtt keresztezve felém int. Megértem, azt akarja, én is tegyek így. Esetlenül utánozom a mozdulatot. Persze, a szerencsétlen Dunbar minden este ide tér a fiaiért fohászolni. Szememet egyre jobban csípi a füst, amelynek útját követve tekintetem a magasba vándorol, a szemközi sarokban kiugró erkényféleséget fedezek fel, ahonnan egy néma templomszolga bámul le rám. A terem végében valamiféle szent képeit látom, a két alak közötti folyosó egy lépcsőn vezet tovább, felfelé, egy következő terembe. Megindulok arrafelé, a lábam alatt puha szőnyeget érzek, elnyeli bakancsom sarkának kopogását.

Dunbar visszatér fohászaihoz, a fiatal lovag fel sem neszel érkeztemre. A bal oldali írópult mögötti pap rám néz, tanácsalanságomat látva hívogatón int a kezével. Ékes szóval üdvözlő a Halál Urának házában, és a segítségét ajánlja. Nehezen találom a szavakat, a magam számára is megdöbbenő, mikor először mondom ki hangosan, apám meghalt. Részvétet nyilvánít, először azok közül, akik nem ismerték az öreget. Szavaiból erő árad, és valamiféle félelmes megnyugvást érzek. Megköszönöm, hogy foglalkozik az ügyemmel, mire visszautasítja, hogy papnak címeztem, ha jól értettem, ő valami tanoncféle lehet. A könyvében nézeget, majd tájékoztat, mikor lehetne temetni az öreget, és elmondja, mivel jár mindez. Félve tudatom vele, hogy szeretnék szertartást is a részére. Nem támaszt akadályt, kifejezetten segítőkésznek mutatkozik, ahogy taglalja, hogy a Varjúszárny Nagyszentélyben lesz a ravatal, Soltran fráter celebrálja majd a szertartást, és a keleti parcellán ássák meg a sírt. Ahogy a részleteket sorolja, az erszényem egyre könnyebbnek tűnik a markomban, görcsösen kapaszkodom belé, mikor a fizetség felől érdeklődöm. Az írnok rám bízva a dolgot, amennyit gondolok. Nem tudom, mit gondoljak, az asztalra teszem az erszényt, benne háromheti járandóságommal. Elteszi a pénzt, és elmondja, hogy még ma elküldi a szállítótestvéreket az eltávozott porhüvelyéért, mire hazaérek, már ott lesznek a műhelynél. Erőt és tisztességet kíván, mikor utamra enged, még látom, hogy a tőle jobbra álló falitáblára vési apám nevét, ezzel hivatalosan is kinyilvánítva mindenkinek, hogy Garlo Kull megtért őseihez, halála immár végleges, és békét talál majd Darton kebelén. Vigyázza gonddal lelkét, kerüljön bárhová is.

Sosem hittem volna, hogy a kis Dorlin is elkapja. Először apa, aztán Jaklim bátyám, most pedig a kis Dorlin. A határvidéken dúló háborúságról sokféle szóbeszédet hallottunk. Híradások szóltak a sokszor tízezer farkasfattyúról, egy rettenetes reguláris ármádiáról, és vándorok regéiből ismertük meg az éj leple alatt, titokban érkező szabad vadászok viselt dolgait is. Az a görbeorrú garabonciás mesélt először a csapatok nyomában prédáló könyörtelen ragályokról, mint mondotta volt, akadt közöttük mágiával támasztott is.

Jó két holdhónapja már, hogy nem egyedül járok a Halottak Istenének házába. A város külső falán kívül áll a jókora temetőkert, közepén a fekete templommal. Eleinte csak magam mentem, hogy anyám emléke előtt tisztelegjek, aki akkor távozott ebből a világból, mikor a kis Dorlinnak adott életet. Sosem hittem volna, hogy az ő útja volt a könnyebb.

Apám becsülettel szolgált a városi őrségben, és mire az első ősz szálak megjelentek a hajában, már strázsamesteri rangra emelkedett. Az ő feladata volt, hogy járőr csapatot vezessen a város tágabb szomszédságában, híreket hozzon a környező falvakból és rendet tartson a vidéken. Biztos akkor ragadt rá a kórság, amikor bő egy hétig is elmaradt a szolgálat miatt, és mikor visszatért, többet nem láttuk mosolyogni. Először csak egyre rosszabbul hallott, gondoltam, a korral jár. Aztán meglassúhódtak a léptei, mintha teljesen elhagyta volna az ereje. Egyik este vacsora közben véres turhacsomót köhögött a tenyerébe, ekkor már férjem – ki a kórságok gyógyításának szentelte életét – sem tudott rajta segíteni.

Meg-megállok a sírok között, a jobb oldalon több a frissen ácsolt fejfa. Balra az apai rokonság tagjai nyugszanak, négy nemzedékig visszamenően. Egyedül Roselin néni sírjánál állok meg egy rövidebb időre, a fejfa elé friss, leveles ágat helyezek, és megyek is tovább a templom felé. Ahogy a lépcsősor tetején megállok, már látom, hogy ma is sokan keresik fel a Hallgatag Úr otthonát. Már a Nyitott Kapu Szentélyben is kisebb csődület fogad, alig jut időm keresztezni a karjaimat, máris nyomnak befelé. A jobb oldali szószékre kapom a tekintetemet, Soltran fráter biztató szavakkal buzdítja a híveket a Varjúszárny Nagyszentélyben celebrálásra kerülő alkonyati szertartás látogatására. Nem hiszem, hogy kevés résztvevő lenne, mióta kitört a járvány. A szkriptor írópultja előtt kisebb sor torlódtott össze, mindenki szereteteinek mielőbbi temetését szeretné biztosítani. Véle egyelőre nincs dolgom.

Jaklim mindig is nagy tivornyázó volt, nem hiába intette anya elégszer, vigyázz, mert Darton lesújt rád! Biztosan nem így gondolta. Mikor apa nem volt szolgálatban, még együtt mentek ki az erdőre, hogy szálfákat nézzenek a csűr megerősítéséhez. Jaklim jókedvvel tért vissza, majd indult is volna a korcsmába, hogy legkedvesebb cimboráival töltse az estét, és rossz szokása szerint úgy berúgjon, mint a lakodalmas disznó. Hiába kérleltem, hogy éjközépre megjöjjön azért, mintha meg sem hallotta volna. Másnap reggel az ököritató vályúból kellett kihalásznunk, ami nem is lett volna meglepő, de ezúttal nem a hányásában, hanem egy nagy tócsa vérben fetrengett. Alig két héttel követte apát.

Miközben felbaktatok a lépcsőkön, Kapuőríző Szent Dinanza arcán mélységes bánatot látok, mikor kulisszái között átlépek a Nyitott Tenyér Szentélyébe. A csípős füst azonnal megszűnik, a fény is tisztábbnak tűnik a kegyelem termében. Jobb kezem ujjait széttárva kapom szívem elé, és enyhén meghajlok a szemben álló szentképek felé. Passithale, a Könyörületes képmásai rendíthetetlenül őrzik a következő szentély bejáratát. Úgy terveztem, szót váltok Alther diakónnal is, ki oly gyakran szolgált számomra felvilágosítással és tanáccsal a hit dolgait és az élet értelmét illetően is, de látom, hogy minden szerep az oldalfülkébe húzódott. Sokan áhítják vigaszt nyújtó bölcsességüket ezekben a vészterhes napokban.

A jobb oldali mellékoltár elé térdelek, és rövid fohászt mondok Dartonhoz mindazokért, akik a járvány könyörtelensége miatt kényszerültek megtérni őhozzá. A *Mi örünk*, Dartonnal folytatom, és utána enyhet kérek kínok között eltávozott apám és bátyám részére. Gyönyörű kishúgom, Dorlin, eközben otthon nyomja az ágyat, mert már járni is alig tud, én mégsem gyors és könnyű halálért, hanem kegyelemért és irgalomért könyörgök a Hallgatag Úrhoz. Darton szokása szerint nem válaszol, de a három apró mécsesért azért meggyújtom, és az oltárra helyezem. Felállok, és újra körbenézek, hátha valamelyik diakónnak volna rám ideje, de minthogy senkit sem találok, a bal oldali mellékoltárhoz megyek, hogy szívemre tett kézzel citálhassam elő a *Könyörgés és kegyelet* litániáját, melyet még nagyapám tanított meg nekem.

Imám végeztével megismétlem a rituális mozdulatot Alther diakón fali fülkéjének irányában, de nem látom, hogy észrevett volna. A növekvő tömegben lassan lépkedve indulok el kifelé, a nagy ablakokon át kegyelmes fény ömlik a komor szentélyekbe. Ahogy a nagykapu felé haladok, az

emberek furcsán néznek rám, egyik-másik mintha szólna is hozzám, de nem hallom, mit mondanak. A dartonita rendház irdatlan öregtornya körül kavargó varjakra szegezem tekintetem, félek, furcsán néma káromásuk semmi jót sem jelent.

Pudvás fogú, anyaszomorító tengeri medve volt az öreg! Máig érzem áporodott leheletét, amelyben az ecetes hal aromája keveredett olcsó lőrével és búzhódt dzsad dohánnyal. Hányszor rőfögött tele pofával, átkozva a tengert, a hajót, a csillagokat, meg a kikötői ribancok cafrangos csúnyáját! Az árbocra persze azután is ő ért fel leghamarább, hogy elrúgta már az ötvenet is.

A köpcös kis diakón kölök meg ott zsolozsmázik a hullámoltár előtt, mintha valaha is látott volna tengert, hajót vagy akár csak úszott volna az életben. Szart se tudott Mordakról. Sose látta szájában a széles pengéjű tengerésszéssel lopakodni, vagy kártyát kevergetni a fedélközben. Ez tényleg azt hiszi, hogy ettől a szemforgatástól jobb lesz neki odaát? Azt sem tudjuk pöröly- vagy macskacápa vacsorájaként végezte-e az öreg. Persze a hajós bölcsője és koporsója egy. A tenger.

Imbolyognak ezek a nyomorult úszómécsek. Hullámszik ugyan alattuk a víz ebben a ciradás kőtáiban, de sirályfos ez, nem vihar, ahhoz képest, amiket mi átértünk odakint. Az öreg meg egyszer hozzákötözte magát a főárbochoz a legnagyobb Antoh-haragja közepén, csak hogy lássa, túléli-e? Na, azt túlélte. Persze azok a szemét állatok más lapra tartoznak. A hajnali köddel lopakodtak mellénk, csendesesen, mint a sárga hasú vízisikló. Mordak mindig azt mondta, ha nem kerül valami rágnivaló dohány szunyálás előtt, sekély lesz az álma. Ez mentett meg mindünket. Darton, de miért pont ő veszett ott?

A kölök díszes kupából friss vizet önt az oltárra, fodrokat vet a felszín. Ez már inkább valami vihar! Egyre erősödik és gyorsul a beszéde, legalább a hangja erősen cseng, nem úgy, mint valami kuplerájos hímrinyóé. Elkalandoznak a gondolataim, épp Mordakkal sörözök a kikötői lebujsban. Tudott ám inni a vén medvéje! Remélem, jut neki néhány kupával a jobbikból, ha már Darton úr asztalánál vedelhet tovább, ahogy ez a puhos békecsináló magyarázza.

Az orrban kuporodott le egy rossz viharkabátra, miután kimorogta magát az elmaradt bagó miatt. Csak halljuk egyszer, olyat üvöltött, egyszeriben még a kóró Abreno is fölugrott a priccsről, pedig ha az egyszer elkezdi húzni a lóbórt, nem gyerekjáték felébreszteni! Mire a fedélzetre értünk már négy martalóccal hadakozott nagyban, kurta kése mellé egy kötélbontó vasat ragadott fel fegyvernek. Láttam, hogy fél arcáról dől a vér, hát mellette termettem és irgalmatlanul mellbe rúgtam egyik ellenfelét. Miután a kapitány is előkerült, már nem volt sok esélyük, a meglepetés elúszott, rútul befürödtek szerencsétlen kis rajtaütésükkel.

Mordak remek reggeli tornának bélyegezte a történeteket, és a szíverősítőt nyakalva csak röhögött a beképzelt hülyéken, akik azt hitték, lebírhatnak egy olyan kompániát, mint a miénk. Az oldalába döfött késsel nem is foglalkozott sokat, azzal viszont nem gondolt, hogy valami mocsok áfiummal kengették azt a békabelezőt. A száját kiverő tajtékat szépen letöröltük, lecsuktuk a szeméit és egy emberként kívántunk békés vizeket neki, miután átfordítottuk a palánkon. A kapitány mondta, hogy minden idők legjobb elsőtisztje megérdemli a rendes búcsúztatást, régről ismerték már egymást. Mordak bírta a vaskos tréfákat, és Darton urat gyakran fennszóval dicsérte, még azután is, hogy új szerelmének a tengert választotta.

Talán, tényleg ehelyt a legjobb búcsút mondani neki. Derék cimbora volt. Világoljanak neki sokáig a tügyertyák, figyelje jó szívvel ez a Sandaorrú Szent Gyertyatologató, vagy hogy is híjják. Mikor a

diakón gyerek szól, a többieket követve én is előrelépek egészen az oltárig, és a kezében tartott karos gyertyatartó lángjáról gyújtom meg a lelkének ajánlott úszómécsest, majd óvatosan a hullámzó vízre eresztem. Kioldalgok a templomból, közben végső búcsút veszek az öreg Mordaktól. Darton adjon neki, amit sose kapott: könnyű szelet és fűszeres bort, csendes vizeket és nyugodt álmot, édes dohányt és illatos pinát!

Sietnem felesleges. Lassan vágok át a sírkerten, még néhány lépés és újra hozzá fohászkodhatok. De nem a nyájjal együtt. Nem szeretném, ha a hangom beleolvadna a tömegébe. Szeretem a csendet és a nyugalmat – talán sosem lesz részem benne, ez kizárólag tőle függ.

Már jönnek is kifelé. A lépcsősor tetején félreállok, hadd férjenek el, a legtöbben úgyis szeretik mielőbb letudni a kötelességüket istenük felé, és visszatérni a napfényre, visszatérni megszokott életükhöz. Főleg férfiakat látok, de van néhány asszony, sőt gyermek is. Két-három család. A legtöbbször ismerem, kimérten biccentek feléjük. Ő is itt van. Azóta, az egész família együtt látogatja a pihenőnap iistentiszteletet a Varjúszárny Szentélyében, pedig korábban még a templomba sem léptek be soha. Nem tudok abban hinni, hogy ez a javamra szolgál majd, mikor Darton trónja elé térdelek.

Elindulok befelé, de nem időzöm hosszasan az első termekben, persze a tiszteletet minden esetben megadom. Már nincsenek sokan idebent. A legtöbben a közös szertartásra jöttek el, a templom szinte kiürülni látszik. Már csak egyetlen lépcsősort kell megmásznom – a lábaim már nem bírják úgy a megterhelést, mint régen – és Gyertyaoltó Szent Drezodar kulisszái között a Varjúszárny Nagyszentélybe érkezem.

Sehol egy lélek, magam vagyok a hatalmas szentélyben, egyedül a négy szent szobra kínál társaságot. Jobb is így. Odaát sem lesz könnyű. Ketten leszünk ott is mindössze, maga Darton és én. Végigjárom tekintetemet a falakon, a reggeli fény némi meghittséget kölcsönöz a komor teremnek, persze az én lelkembe többé semmilyen fény nem süthet be. Egész életemben hittem hatalmában, olvastam tanításait és eszerint éltem. Mégis, hogy lehettem ennyire ostoba! Grengo-t és Zirkaan-t többé már nem láthatom viszont. Két gyönyörű, erős fiam! Már egyedül Darton kegyelmében bízom, ők legalább kiérdemelték. Én? Nem. Azt nem. Soha.

Amikor a Könyörületes elé térdelek imádkozni, mindig hinni próbálok valami reményféleségben. Darton kegyes! Valahogy mégsem ezt látom. Hinni hiszem, persze, így tanultam, de aki az ő hitében nevelkedett, tudnia kell, mire számítson a kárpit túlfelén. Imádkozom tovább, imádkozom minden nap, de magamért kár esedeznem. Azelőtt kellett volna józan belátással élni, mikor a városszéli kunyhó ajtaján kopogtattam. Mindig mondták a görnyedt hátú Sűrű Anyóról, hogy nem jó cimborálni vele. Nekem persze segített, és azt a három hízott kappant nem tartottam magas árnak a kotyvalékért.

Darton, végtelen bölcsességében nézz le a kegyelmedért imádkozó ostobára, ki rettegi hatalmad és tiszteli neved, kérve kér, adj nyugtot a harcokban odaveszett két fiának! Fogd a kezüket, és vezesd őket a te igaz ösvényedre! Hadd pihenjenek meg félelmes, fekete csöndedben! Nem katonák voltak, csupán vargainasok! Nem is valami kétbalkezes kutyaütők!

Persze neki nem voltak elég jók. Egyikük sem. A céh befogadta volna őket, de az öreg mester szigorú szemének egyik bekecs sem bizonyult elég jó mesterremeknek. Erősek voltak és ügyesek is szerfelett, bezzeg az a sebhelyes képű toborzótiszt az elsők között választotta ki őket! De neki ez a dolga, a vén cserző meg... Lehetetlen, hogy nem volt elég jó egyik darab sem. Nem elég jó. Így mondta. Kétszer is. Legyek átkozott, amiért még mindig Garlo-t okolom! Hát nem volt elég az értelmetlen bosszú? Hiszen megöltem őt!

Az iszákomból újabb három fehér gyertyát veszek elő, és ahogy eddig is tettem, az utolsó szent, Imádságtevő Beleon szobrának talapatára állítom őket. Grengonak bort adj uram, az sem baj, ha savanyú, csak sok legyen! Zirkaan pedig hadd száguldjon végtelen mezőkön, egy remek mén nyergében, ó, mennyire imádta a lovaglást! Te pedig, Garlo Kull, nyugodj békében, és bocsáss meg szörnyű tettemért, amiért elvakultságomban siettettem utadat a Hallgatag Úrhoz! Amíg még élek, minden nap megkövetlek, minden percemben átkozom magam örületemért!

Mielőtt hazafelé indulnék, megállok a gyönyörű főoltár előtt, szívemre tett kézzel, némán citálom a *Mi Őrünk* sorait. Mikor az utolsó mondathoz érek, lassan, kétkedve, tagadólag ingatom a fejemet, és még akkor sem hagyom abba, mikor kilépek a főkapun.

Épp ahogyan az emlékeimben élt, igazán félelmetes Darton híveinek evilági találkozóhelye. Sosem gondoltam volna, hogy saját akaratomból, még egyszer magam is idetérek, hogy némi útmutatásért, segedelemért könyörögjek. Suhanc voltam még, mikor szüleim először magukkal cipeltek, hadd ismerkedjek a halál misztériumaival, de engem mindig jobban érdekeltek az élők, mint a holtak, és voltam olyan fiatal, hogy ne akarjak a halállal foglalkozni. Még röhögtem is rajta, elvégre Darton a Tréfák Atyja is, csak van annyi humora, hogy a saját megcsúfolásán is jól tud szórakozni!

Felnőtt fejjel persze teljesen más színben látom a Hallgatag Úr házát. Komor, tiszteletet parancsoló és rideg, pont, mint a templomot ölelő sírkert maga. Csend és hűvös árnyékok mindenütt. Felkészülésnek bizonyosan kiváló. Furcsa a számomra, hogy végül már én sem látok más kiutat, mint hogy magától a Halál Istenétől kérjek útmutatást elveszettnek látszó harcom támogatásához! Sosem hittem volna, hogy akad nagyobb hatalom a tudásnál, ezért világ életemben Krad könyvtárait és rendházait látogattam nagy hitbuzgalommal.

Majd az egész város vádol tehetetlenségem miatt. Bár tudnák, én hogyan sanyargatom magam, és naponta mennyit kesergek kudarcom felett. Ráadásul, még olyan szóbeszédet is hallottam, hogy apósom hurcolta be a kórt a peremvidékről. És ha igen? A katona is szolgál, a kirurgus is. A jó strázsamestert sógorom, az iszákos Jaklím követte, mit sem ért a gyógyítás tudományáról nehezen megszerzett tudásom. Örökkön mosolygós feleségem kishúga is eltávozott, a karjaimban halt meg, sem a köhögéscsillapító tinktúrák, sem a Norlin által a Lelkek Bírójához intézett imák nem tudták megmenteni.

Képtelen vagyok rájönni a megfelelő formula összetételére! Hiába a számtalan órányi tallózás a poros fóliánsok között, régmúlt idők kórságairól és ritka nyavalyák gyógyításáról, hiába a majd holdhónapja tartó levelezés a Lar-dori Magasegyetem adeptusaival, csak nem lelem módját, hogyan fékezem meg a ragályt, ami szeretett városunkra települt! Idestova két évtizede szolgállok, mint végzett orvosdoktor, de most minden praktikám eredménytelennek bizonyult.

Norlin után már Horat is biztatott – ügyes kezű segéd és hithű dartonita – hogy esetleg látogassak el ebbe a szentélybe, hátha a fekete lángokba bámulva rálelek a megoldásra, vagy legalább saját mély fájdalomra vigasztalást talállok. Mikor belépek a Máglya Szentélybe, zsigeri mozdulattal ragadok fel egy nyeles kanalat a jobboldali állványról, majd kevés bort merítek a márványtáblából, és az oltár hideg lángjaira locsolom. Lám, a nemesi neveltetés és a könyörtelen apai szigor nyomai mégiscsak kitörölhetetlenek.

Eszembe ötlök, mikor balga fejvel egymagam beszöktem a templomba, átrohantam a Kapu Szentélyén, fityiszt mutattam a Tenyér oltárának, lapos kavicsot vetettem tengeri oltár vizébe, mécseset csentem a Varjúszárny Szentélyéből, majd nagyon büszkén bort szűrcsöltem az egyik fakanálból. Majd újra. Amikor az a dísztelen reverendás fiatal férfi megjelent a lépcső tetején, nem tudtam nem rá nézni. Csak állt ott, egyetlen szót sem szólt, lassan csóválta a fejét, míg szemeiből olyan átható, váddal vegyes szájalom süttött, hogy a lelkem is belereszketett. Éreztem, amint a félelem felkúszik a gerincemen, mégis sikerült mozdulnom. Kirohantam a templomból, hogy soha többé ne térjek vissza, hogy sose kelljen azt a rettenetes, fagyos tekintet látnom.

Itt vagyok újra, és itt van a lépcső is, ahol a diakón állt. Mögötte a festett elválasztófal, melynek képei egy hitében megtévedt, bűnbánó felcser életútjáról regélnek. Elgondolkodva szemlélem a történetet, melyet a kulisszák szélső fapanelein követek végig. Talán az elbizakodottság tényleg komoly hiba. Ifjabb éveimben, miután odahagytam a Nagyunivezitást, magam is forogtam nem egy csatában, szolgáltam kötözőként, majd felcserként, végül magam irányítottam az egész lazarettet. Épp úgy, mint Szent Traquo. Nekem talán könnyebb a dolgom. Még senkit sem kellett a kegyes halál adományában részesítenem. Mind ugyanúgy végzik. Először csak simán megsüketülnek. Aztán jön az elerőtlenedés, majd a végállapot, a vérokádás. Alattomos rontás ez, nem néz nőt, sem gyereket, az áldozat lehet erőtlő duzzadó férfiú vagy reszketeg aggastyán, minddel végez néhány héten belül.

Jól van hát, Darton! Itt állok előtted, pőre lélekkel, én, sebek és kórságok gyógyításának tudora, ki túlzott magabizással kezdtem unalomig ismert feladatom teljesítésének, és most már látom, mily rútul elbuktam, mikor a te törvényeddel próbáltam szembe menni! Ellenfél voltál mindig, akin győzedelmet kell venni, minden áron. Talán nem kell. Talán nem is tudok már. Bánom már, hogy szembeszegültem veled! Csak annyit engedj, hadd tegyem a dolgom! Bánom bűneim, ifjúkori csínytevéseim, és hogy elfordultam tőled! Most visszatértem. És visszatérek mindaddig, míg el nem fogadod felajánlásomat! Vajon bűnbánó hívednek, Szent Traquonak megbocsátottál? Gondolom, igen, különben nem lehetne tanulságaid hirdető szented. Bár ezt egy pap biztosan jobban tudja. Jól van hát. Legközelebb megkérdezem valamely szolgálodat, ha belepusztulok is jeges pillantásába! Irgalmazz rettentő hatalmaddal, Darton!

Könyörgök hozzád, Darton, sújts le rá teljes dühöddel, hogy a nyomorult férgé megtanulja rettegni hatalmad és a halált, mely tudom, érzem, hogy már nagyon közel jár hozzá! Hogy pusztulna bele az illatos ruháiba és hányna szart naphosszat az adta kifent ficsúrja! Add, hogy szent madaraid leljenek játékra a szemeiben és gyűszűkként legyen tele a fitos pofája csőrnyomokkal! Segélj meg Darton, kegyes úr, és zárd legmélyebb poklodba ezt a szerencsétlen keszeget!

Mintha egy jeges kéz kaparintotta volna markába a Hajnali szellőt és a fiúkat, mióta Mordak itt hagyott bennünket. Hamarost követte a kapitány is. Többfelé akadt dolga az utolsó kikötőnkben, mindig maga szervezte a kontraktusokat, a Moltfert Házat eddig nem érdekelte. Bekapott valami undok kórságot, így az utóbbi időben már rendre magam álltam a kormánynál, míg ő többnyire az orrban kornyadozott. Ugyanott búcsúztunk tőle is, ahol a jó Mordaktól, valamiféle csendes megállapodás született a fiúkkal, hogy ha tehetjük, a Hallgatag Úr magunkfajta, rendes hajósoknak fenntartott szentélyében tisztelgünk az eltávozott előtt.

Kenyéradó gazdáink eddig nem törődtek velem, merre visz az utunk, ha a hózárlatkor teljesíteni tudtuk a szerződött kötelezettségeket. Sosem volt velem gond. A kapitány tudta, mikor merre vegye az útját, kivel akasszon tengelyt, és ki előtt hajtson fejet. Kereskedtünk és verekedtünk is eleget, sosem panaszkodott senki, megvolt mindenünk. Erre most az öreg Moltfert báró a nyakunkra ültette ezt a takonygerinc gyereket, aki valami kékvérű okosítótól tanulta a hajózás mibenlétét. Még az sem lenne baj, hogy nem találja a kormánykereket, elvégre itt vagyok én, az ő tisztelettudó elsőtisztje – hogy rohadna ki az összes foga, egy fájós kivételével! – én meg elboldogulok a hajóval. De mióta a kis ebihalat kell pátyolgatnunk, jobban a körmünkre néznek, és hol vannak már a könnyű portyák és az embert próbáló utak! Persze a nagyképű barma véletlenül meghallotta a kóró Abreno siránkozását, és eldöntötte, hogy kipróbálja a kevésbé egyenes utat. Ezt mi is támogattuk volna, de persze cseszett ránk hallgatni, mikor intettük tőle, hogy nekitámadjon egy felfegyverzett, független galleonnak. A fiúk kétharmada ott veszett, és kész csoda, hogy Darton kegyelméből maroknyian megúsztuk ép bőrrel!

Darton lesújt rád! Az alkonyi félhomályban lassan tudom csak kibetűzni a cirkalmas feliratot az oltár felett. Úgy legyen! Eszeveszett, hülye kölyke! Abreno többet nem horkol, mint egy részeg anyamedve, Portokh nem okítja az ifjakat a hajító pengék előnyeire, és a simaképű Eilert sem takargatja már azt a hófehér, kislány bőrét a déli nap elől! Mert neki játszania kellett! Ha pedig Dartonnal játszol, játssz keményen, vagy ne játssz egyáltalán! Volt időm megtanulni új uram ezen igazságát is. Nem foglalkoztam én a pyarok isteneivel sosem, mióta a tenger az otthonom, mindig beértem a csillagok útmutatásával, az imádkozást meg a suttogó-üvöltő szelekre bízom. Pedig a Hallgatag Úr tanítása némán is oly beszédes.

A tenger változékony, jóllehet, az emberi természet is az. Nemrég még a Buffatag Ribanca tértünk volna két meglett cimborámmal, hogy néhány kupa karcos szesszel adózzunk az elvesztett társak emlékének. Most Mokány és Szíj úr is a Hullámsír Szentélyben imádkoznak, míg én előrejöttem ide, hogy Darton büntetését kérjem erre az agyatlan kurafira, ki ha minden így megy tovább, bizony elveszejt mindnyájunkat.

Lelkeink Bírója! Emeld fel rettentő ökleid, és sújts le rá olyan haraggal, mely minket, hátramaradtakat feszít! Pusztuljon ebből az életből, hajózzon a te sötét vizeiden! Vedd gondodba az eltévelyedett nyomorultat, és mi fennszóval hirdetjük hatalmad örökkön! S minthogy úgysem tart semmitől sem, legsötétebbik mosolyod villantsd reá, hadd csináljon bele a cifra gönceibe!

A Varjúszárny, majd megint a lépcsők. Iszonyatosan hasogat a derekam, a térdem minden lépésnél, mint a korhadó fa recseg. Akkor is tovább kell mennem, már jó egy hete nincs itt

semmi dolgom. A Máglya. Lépcsők. Darton. Kegyes. Uram. Ítélj. Híved. Immár. Nyugodni. Tér. Sötét. Trónod. Elé. Térdel. Minden fokra újabb recsenés. Nem baj. Az Ököl. Az öklöm még erős, a kulisszák után azonnal lendül. És az utolsó grádicsok. Tizenkettő, mint mindig.

Hímzett fekete kendők sorakoznak takaros rendben az apró faragott asztalkán. Hagyom, hogy az édeskés füst keltette könnyek bő folyamban csorogjanak arcomról. Az első, hogy végre kifújhassam magam. Darton, ki óvó menedékre áhítozik, ugyancsak magasba tör! Megfizetem az árát. Itt és most. Ott és akkor is. Ziháló lélegzetem végre szelídül annyit, hogy illően tisztelgessenek a Hallgatag Úr előtt. Letörlöm orcámról a vezeklés könnyeit, a kendő a hatalmas oltárra kerül. Mennyi és mennyi bánatot és fájdalmat kóstolhatott már e rettenetes koporsó!

Bal felé kerülök, majd a fejfa mellett térdre ereszkedem, ne legyek útjában senkinek, aki Darton magasabb misztériumainak kegyeit keresi. Nekem ennél már nincs többre, másra szükségem. Épp úgy, mint Szent Retrah. Hamarosan én is nyugodni térek. A Könnyek Oltára. Vajon melyik hithű követődnek szolgál végső nyughelyül e dicsőséges szentség? Biztosan nem ölt önös érdekből, talmi bosszúvágyból.

Lekeink Bírója, örökkön kegyes úr, ismét előtted térdeplek, csakúgy, mint ahogy majd azután, hogy hátrahagytam ezt a megfáradt testet! Érzem hívásod, gyönyörű, félelmes szavaid már hosszú ideje fülembé csengenek. Nem tudom, mi vár trónusod előtt. Elfogadom. Ítélj végtelen hatalmaddal, tekintsd meg lelkeket, és dönts, már készen állok!

Sokáig nem tudtam eldönteni, vajon egy teljes szolgálattal teli életért enyhet adó megnyugvás, vagy egyetlen végzetes hibám okán a bűnösök pokla vár majd rám. Én balga, gyarló elme! Ahogy a papok tanították, még gyermekkoromban: vigyázz, mit kérdezel! Persze, hogy a kérdés volt rossz. A válasz annyira megdöbbentően egyszerű. Teljesen mindegy. Csak a közömbös, elfogadó lélek, a felkészült, a rendelésedben megnyugodott hívó érdemes rá, hogy tekinteted reá emeld. Miért is kellene bármit előre tudnunk? Hiszen bölcsességed számunkra végzés!

Értem már szavaid, és megkockáztatom, kezéd hűvös simítását is érzem, mióta alig hallok valamit. Egy álló hete már, hogy a Fejfa Szentélyben imádkozom. Egy álló hete már, hogy iszonyatos kín elérnem idáig. Tudom már, mi gyötör, de nekem már felesleges felkeresnem Hidheon felcsert. Egyszerűen, nem akarom. Igaz, azt mondják, mióta sógornője, a kis Dorlin meghalt, hasznavehetetlen. A minap is zokogva bámult a lángokba a bűnbánat szentélyében. Mindegy. Én már nyugodni térek. Ha ez rendelésed, és utolsó intelmed a Kárpiton innen, ezt is nyílt szívvel fogadom. Bármilyen szentenciád feloldás számomra, hiszen látom, hogy törődsz velem.

Minden nap elmondom a Búcsúzás Litániáját. Egyszerű és szép szöveg ugyan, de fel kell állnom hozzá. A fájdalom tetőtől talpig beborít, de eddig is mindig sikerült, rajta hát! Ezúttal nem a recsegést érzem. Ez nem a térd panasza, nem a derék mormogása. Most valami végleg összetört. Ez a távolodó lélek utolsó sikolya. rogyok, persze tudom, ez a dolgom miután beléptem. Közel két láb magas, karóvékony csuklyás ember ül ott, a fejére boruló kámzsa azonban nem egy ember arcát rejti. Épp, mint, mikor pelyhes köd kavargó.

Valami megfoghatatlan füst, árnyék és homály örvénylik az arc helyén.

Az Ítész. A torkomban homok pereg hátrafelé, a gyomrom kismacsokányira zsugorodik. Lecsillapítom a halál ennyire egyértelműen groteszk formájával szemben feltörő ellenszenvemet, és meghajtom felé a fejem. Köszönöm! – törne fel belőlem az érzés, az egyetlen szó formájában, ami eszembe ötlik.

Örökkön csacsogó, mosolygó Norlinom sosem vesztette el a hitét Dartonban és bennem, még akkor sem, mikor mindenki más – már minden bizonnyal – igen. Akkor sem, mikor Dorlin a karjaimban halt meg. Akkor sem, mikor ő maga először köhögött fel vért. Megígértem neki, így minden hajnalban felkerestem a Hallgatag Úr házát, hogy helyette imádkozzam, és megfogadtam, azért is mindent megteszek, hogy megmentsem őt. Több mint egy hét telt el, mire rájöttem, már nem ő helyette imádkozom, és a süldőkori félelmes emlék is elgyengült annyira, hogy szót váltsak lelki segítőjével, az ifjú Alther diakónnal.

A fiatal halálszolga persze csak ostobaságokkal traktált, az egyetlen érdemi tanácsa az volt, keressem fel Soltran frátert. Ezzel megmentett egy egész várost, és életem kihunyó félben lévő csillagát, Norlint is. Nem volt könnyű szembenézni a jégtekintetű atyával, aki már ifjabb éveiben is egyetlen pillantásával utasított ki egy hitetlen, öntelt kölyköt templomából. Meghallgatta sirámimat, és biztatott a kutatásaim folytatására, de egyebet tenni ő sem tudott. Mielőtt elhagytam volna a templomot, a Sírkertek Urának óvó áldását bocsátotta rám. Ez adta az utolsó szalmaszálként kínáló ötletet: legyen játék és sötét tréfa a kórság elleni harc, szentelje meg a halál az élet áfiumát! A páter készségesnek mutatkozott, mikor mind a tizenegy összetevőt Darton áldásával illette. Az ekként összeállított patikaszer eredményesnek bizonyult.

A ragály átka úgy illant tova, ahogy érkezett. A vöröslő rongyok továbbra is nedvesek maradtak, miután Norlint újabb, görcsös roham ragadta magával, de mikor szerelmem suttogtam neki, felkapta a fejét, és rám mosolygott, hosszú hetek óta először. Estére visszanyerte erejét, és a következő hajnalra száraz köhögés sem maradt.

Darton kegyelme sugárzott ránk, miután minden remény elhagyott. Ezért vagyok itt, hogy lerójam köszönetemet és végtelen hálámat a Lelkek Bírāja előtt, ki akkor sem fordult el egy hitehagyott felcsertől, amikor a kétségbeesés megannyi hívőt változtatott hitetlenné, és indította őket egy másfajta szolgálatra. Messze vagyok a szavakhoz, hát felállok, és a pulpitus elé sétálok, egyenes derékkal, miközben szememet végig az Ítészre szegezem, majd újra elé térdelek.

Egy gyönyörű imádsággal szeretnék Dartonhoz és akaratának holt-eleven megtestesítőjéhez fordulni, de nem tudom, mit mondhatnék. Felszegem a fejem, és meredten a füstködre bámulok. Hogyan is fejezhetném ki a bennem tomboló hálaltelt érzelmeket méltóképp? Mit tegyek, hogy imám eljusson magához Dartonhoz? Hogyan öntsem szavakba mindazt, amit tán még soha senki nem érzett ennyire erősen? Miként viszonzhatnám a kegyet, mit a Hallgatag Úr gyakorolt irányomban? Mi lehetne megfelelő ellentételezés ennyi kedvező ítélettel szemben? Hogyan éljem tovább azt az életet, melynek értelmét – biztosan tudom immár – egyedül őnéki köszönhetem?

A szentély őre némán néz vissza rám, és én kicsinek és senkinek, leginkább semminek érzem magam, mikor lassú léptekkel kifelé indulok a templomból. Mikor utolsó pillantást vetek a bírói emelvényre, az Ítész csuklyája mögötti homály átrendeződik, és egy emberi, kortalan arc néz le rám. A száj szólásra nyílik, mégsem tudom, tényleg hallottam-e, amit mondott, vagy csak a képzeletem szüleménye. Hosszan fülemben cseng az a szó. Szolgálj!

Csak az ostoba barmok nem képesek felfogni Darton tanainak nagyszerűségét, amely egyszerűségükben rejlik. Persze figyelem és ráfordított idő nélkül egy csónak irányítását sem lehet elsajátítani, hát még egy háromárbcos fregattáját. Ahogy első kapitányom mindig mondta, eredmény csak képesség és hajlandóság együttes megléte esetén tud létrejönni, és még akkor sem biztos.

Ha ritkásan is ugyan, de lassan megtelik a hatalmas szentély. Mióta először beléptem a templomba, mindig is éreztem valamicskét a Hallgatag Atya végzetes erejéből, mely belengi az egész kőépítmény minden egyes termét. Mégis, idefent az örvénylő út végén a legtisztábban érezhető, a legkönnyebben felismerhető az a hatalom és kegyelem, amely Darton arcait olyannyira jellemzi.

A szentély visszafogottan berendezett, nem hivalkodó és túldíszített, mint a fennhéjázó Aranyúrnő katedrálisai, a halál egyszerű nemessége adja tiszteletet parancsoló légkörét. A kör alakú főoltár a terem közepén áll, előtte mi, hívek várakozunk, mögötte majd a felkentek sorakoznak fel, mikor megkezdődik a szertartás. Az alkonyatból egyetlen óra maradt hátra, bármikor feltűnhetnek a komor reverendák, hogy a lemenő lap gyöngye fényében megnyissuk lelkeinket a Sírkertek Urának tekintete előtt.

Persze más dolog szakadt utcakölyökként kiröhögni a csuhások ájtatosságát, és más egy idős, őszinte lélekkel elrebegett könyörgés meghallgattatását megtapasztalni. Én se voltam halálímádó mindig. Hát még a nagypofájú Mokány, meg a számító Szij úr. Mégis mindketten mellettem várakoznak, hiszen mind tanúi voltak, mikor a Bira végső ítélete beteljesedett imádott kapitányunkon, a nyurga köcsökgirályon.

Elsőrangú kis vihar volt, nem mondom, még a jó Mordak is megirigyelte volna, hát még az a szerencsétlen, balkézi Molfert poronty. Nem tudom, mi vihette rá, hogy előmerészkedjen párnákkal gazdagon megtömött kabinjából, amit még egy éltés úri szajha is gusztustalannak bélyegzett volna, de tény, hogy feltántorgott valahogy. Még láttam, amint ordít valamit – nem mintha egy szót is érthettünk volna abban a robajban –, majd a következő pillanatban egy tajtékos hullám átvette a palánkon. Az egyik kedvenc kutyakölyke azonnal ugrott is, hogy segítségére siessen. Mi nem tolakodtunk különösebben ezért a megtiszteltetésért. Kezében gyorsan ott termett a kötél, arcán szintén gyorsan ott termett az értetlenség, majd a rémület, mikor a Mokány melléállt, és egy határozott mozdulattal olyat vágott gyöngye csuklójára, hogy elejtette a felcsévélte kötelet. Miután ez másodszer is megisméltődött, fájós karját kezdte dörzsölgetni, de letett az ostobaságról. Még láttuk néhányan, ahogy a habokból ki-kibukkan a rémült ficsúr ábrázata, de mikor

pofámon széles vigyorral tisztelgésre emeltem kezemet, a legénység régi tagjai egyként követték elsőtisztjük búcsúztató gesztusát. Végleg eltűnt aztán, és mikor a fekete fellegekre emeltem tekintetem, mintha egy gonoszul vigyorgó, szakállas arcot véltem volna látni.

Megannyi kikötő, megannyi lebujs és megannyi szajhafészek került utunkba azóta, de ide mindig visszatértünk. Nem ragaszkodtam én ehhez a tisztséghez, de mégis egyszerűbb az élet, ha az ember a saját bárkáját vezeti arra, amerre neki tetszik, és a kapitány cím is szépen cseng a nevem után. Mokány és Szíj úr is érti már, miért jövünk mindig, ha itt kötünk ki készletekért. Az új fiúk zsörtölődnek néha szerintük hajóhoz nem való új hitem miatt, de megnyugtatómra odavettem Merrisant, a Tengerúrnő papnőjét, aki bár rusnyább Orwella csimbókos segglyukánál, jó szellel segíti utunkat, és vigasztalást is nyújt az igénytelenebbeknek.

Recitáló ének csendül fel a karzatról, miután a felkentek felsorakoznak az oltár mögött. A legtöbbjüket ismerem, egyetlen új szerepet látok, nem éppen fiatalember. Öten vannak: két pap és három diakón, mind fekete reverendában, a papok ruháján vékony ezüstsújtás díszel. Az apátúr köszönti a híveket Darton házában, urunk áldása megérint mindnyájunkat. Főleg férfiak töltik meg a szentélyt, egyetlen szókeség álldogál az oltár előtt, látszik rajta, hogy megélt már egy-két cifra dolgot, de az idő mégsem törte meg. A karzaton jobb és baloldalt egyaránt többen tartózkodnak, a gyászkórus majd harminc főt számlál. Eltűnődöm, vajon a Lelkek Bírójának tényleg ennyi elkötelezett, mélyen hívő, tanításait alaposan ismerő szolgálója van, vagy csupán a papok bérelték fel a nyáj kellemes énekhanggal megáldott tagjait a közös litániázásra? Hajlok rá, hogy az utóbbit fogadjam el igaznak.

Sorban követik egymást a dartonita liturgia kötelező elemei, a Léleknyitás, az Elfogadás és a Befogadás rituáléi a szokott rendben zajlanak. Mindig másik pap vagy diakón vezeti az előimádkozást, a tömeg pedig egy torokként recsegi a szertartásos válaszokat. Az Örvénykör Szentély falairól egyszerre néznek le ránk a szentek, a hosszúkás falikárpitok a központi csúcsívig vezetik a báméskodó tekintetét. Mégsem a roppant méretekből, hanem az előttünk zsolozsmázó papok szavaiból árad az a végtelen erő, ami Darton hatalmát bárki számára könnyedén igazolhatja. Ilyenkor lehet leginkább megérteni, miért félik-rettegik a tudatlan pórok olyannyira az elmúlás fenségét. A közös imák és szertartások egy kivétellel csak szóbeli részvételt kívánnak a hívektől. Én magam eleddig nem merészkedem odáig, hogy véretem urunknak ajánljam, de azt hiszem, itt az ideje, hogy bizonyítsam teljes odaadásomat és tiszteletemet. Mikor az apát a közös áldozattételre szólít, én is beállok a sorba, amely az örvény motívummal díszített főoltár, az Elmúlás Oltára előtt torlódik fel. Pont a szókeség áll előttem. Mikor rá kerül a sor, bátran lép az oltárhoz, bal kezét reá helyezi, míg a pap apró sebet ejt kézfejének puha bőrén, és alácsorgó vérét egy kehelyben fogja fel. Ugyanígy teszek én is. Mikor minden áldozattal élni kívánó hívő visszatért a helyére, a főpap és társai is hozzáadják vérüket az áldozathoz, majd az apát alázatos szavakkal magasba emeli kelyhet, és körbejárva az oltárt, tartalmát sima felszínére önti. Sokszor láttam már, hogy a borral elegy vér a teljesen vízszintes obszidián lap közepe felé folyik, majd örvény mintába rendeződve eltűnik, és ezúttal végre teljesen biztos lehettem benne, hogy uram kegyelmében részesített, hiszen a bal kézhátamon ejtett seb azonnal, heg nélkül összezárult.

Az istentiszteleti szertartást lezáró kardal hangjai mindünk lelkét felemelik, újfent megerősítenek hitünkben, hogy az élet nagyszerű, csodás adomány, de a halál gyönyörű fenségével nem vetekedhet. Várunk téged, Darton!

Meredek, keskeny lépcsősor kígyózik alá, egy rejtett szentélybe, melyet világi személy sosem pillanthat meg. Ez a beavatottak legbelső körének titkos szertartási helye. Tudom, hogy többen kísérnek, bár a szememet gonddal bekötötték. Egy hideg kőpadlón végigimádkozott nappal áll mögöttem, melynek csak az éj kezdetével szakadt vége. Nem csak tisztának, erősnek is érzem magam, persze megfelelő felkészülés nélkül ennyi év gyakorlata után sem lehetséges a továbblépés.

Emlékszem a napra, mikor még az Örvény-kör Szentélyében várakozott rám a templom összes beavatottja. Laikus testvér voltam csupán, az előírtnál jóval rövidebb tanulmányidővel a hátam mögött, mégis érdekesnek találtattam rá, hogy a hittételekben való jártasságomat próbára tevő vizsgák után szereppé avassanak. Persze sosem az elméleti tudás megléte az igazi kérdés, mindig azt akarják kideríteni, ott van-e az a bizonyos csíra az élet princípiumát hordozó lélekben, amely már a halál aspektusai felé mutat teljes elköteleződést. Nem tudom, másnál hogy van ez, de nálam sosem volt kérdéses a meggyőződés.

Sokat kellett tanulnom és tapasztalnom, hogy végleg elfogadjam az utat, melyet egy nálamnál jóval nagyobb hatalom szabott meg a számomra. Szolgállok hát, döntöttem el, mikor felmértem, mivel tartozom ennek a hatalomnak. Hosszan aggodalmaskodtam, amíg megértettem, hogy a halál útjának követése nem jelenti az életről való lemondást, csak egy másik nézőpontot, egy olyan hozzáállást, amely csak nagyon kevesek számára világos és elfogadható.

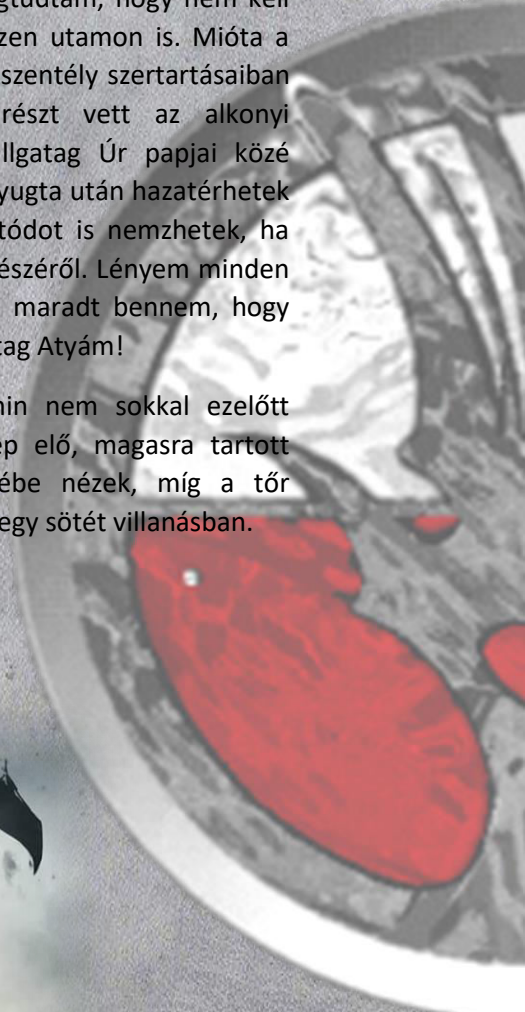
Senki sem tartozik nekem semmiféle köszönettel vagy hálával, hiszen mindaz, amit hatalmamban állt megtenni a közösségért, messze kevésnek bizonyult a ragály megfékezéséhez. Ehhez Darton kegye kellett. Máig alig foghatom fel, miért részesített benne. Ehhez képest igazán semmiségnek tűnik valaha választott, oly sokáig tanult hivatásom feladása, egy nagyszerűbb szolgálat esélyéért. Egyedül Norlintól nem akarok elválni. Soha.

Egy kéz leoldja szememről a fekete kendőt. Az elem tároló terem hatalmas, nem nehéz rájönnöm, hogy méreteiben pontosan megegyezik a felettem terpeszkedő központi szentéllyel. Ugyanakkor jóval világosabb annál, az állandó félhomállyal szemben itt szinte nappali világosság uralkodik: a számtalan fáklya és mécses, és az oltáron magasodó tűztartó is ezt szolgálják.

A jelenlévő papok alig felét ismerem, a többiek bizonyára egy szomszédos rendház előljárói. Mikor Soltran fráter díszes áldozótórt nyújt felém, tudom a dolgom. Hosszanti vágást ejtek a bal alkaromon, és a lecsorgó vért a borral félig telt kehelyben fogom fel. Határozott mozdulattal lötytintem a keveréket a rideg lángok közé. Évek óta szolgálak diakónként, nincs kétségem afelől, hogy uram elfogadja áldozatomat, mint mindig. Mindössze eddig ismertem a szertartás menetét, enyhe félelemmel vegyes izgalom vesz erőt rajtam, mikor Darton felkentjei derékig lemeztelenítenek, és illatos, sötét olajjal kenik meg homlokom, majd ismeretlen rúnákat rajzolnak a mellkasomra. A szívre és a tüdőre, aztán az ágyék fölé kerülnek a misztikus jelek.

Csak arról van fogalmam, milyen élet vár rám, a beavatás után, már ha méltónak találhatok. Egyfajta megbékélés uralkodott el rajtam, mikor megtudtam, hogy nem kell lemondanom imádott kedvesemről, aki végig mellettem állt, ezen utamon is. Mióta a templomban szolgálak, és mióta diakónként már az Örvény-kör szentély szertartásaiban is segédkezhetek, Norlin minden alkalommal eljött, és részt vett az alkonyi ájtatosságokon. Természetes, hogy érte is teszem. Ha a Hallgatag Úr papjai közé léphetek, páterként szolgálak majd tovább, viszont minden napnyugta után hazatérhetek családomhoz az előírt kötelezettségek teljesítése után. Akár utódot is nemzhetek, ha képesnek érzem magam, hogy lemondjak nevelésének oroszlánrészéről. Lényem minden része Dartonért, igaz uramért kiált, egy szemernyi kétség sem maradt bennem, hogy lelkem egésze és szívem fele csak az övé immár. Fogadj el, Hallgatag Atyám!

Erős kezek ragadnak meg, és az üres oltárra fektetnek, amin nem sokkal ezelőtt áldozatomat tartalmazó tűztartó állt. Templomunk főpapja lép elő, magasra tartott kezében megcsillan a fény a rituális törön. Végig a szemébe nézek, míg a tör villámgyorsan közelít mellkasomhoz, aztán minden semmivé lesz egy sötét villanásban.

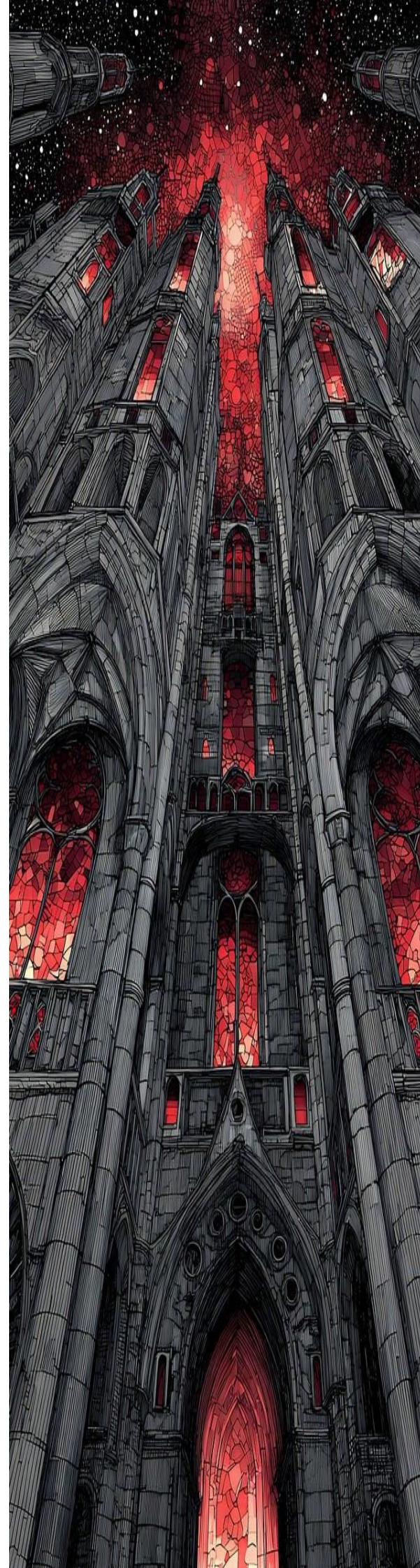


Dartonita rendházak Abasziszban

A Dartonita Lovagrend északi terjeszkedését nagyban elősegítette, hogy a XIV. zászlóháborút követően Abaszisz egyik hercegkapitánya, Lothar dul Hossad, 3697-ben pártfogásába vette a Rowon visszavételére induló dartonita csapatokat. Az adományozott birtokok ugyan némi kötelességgel is jártak, de az ellenszolgáltatás elenyésző volt a tényhez képest, hogy Airun és lovagjai nemcsak egy biztonságos északi támaszpontot nyertek, ahonnan ellenőrzést gyakorolhattak a Quironeia déli partvidéke felett, de vallásukat - annak szakadár mivolta ellenére is - töretlenül a Fogadalmas Egyházak között jegyzik Abasziszban.

Természetesen, nem volt ennyire egyszerű a megtelepedés: először a Salastos hegység déli lejtőin megbúvó ódon kastélyt kellett ostrommal megszerezniük, és elúzni onnan a *Büdöspofájúnak* becézett Alastair dul Hossad bárót, ki bevehetetlennek gondolt sásfészkéből odáig merészkedett, hogy tele pofával röhögje ki a háborúban megtépázott hatalmú nagykirályt. A fej- és jószágvesztésre ítélt nemesúr a felségárulás vádjával is csupán egy kiadós szellentés erejéig foglalkozott a vacsoraasztalnál, de a fekete szárnyakon érkező megtorlás letörölte arcáról a vigyort. Airun távollétében a Rend legnagyobb szakrális hatalmú lovagjai nem sokat vesződtek ostromgépek állításával, inkább urukhoz fohászokdáltak „szorongatott” helyzetükben, mire a segítségükre érkező *Halálhozó*, Darton leghatalmasabb küldötte a falakon belülré repült, és percek alatt iszonytató lángörvénybe borította a gyilkjárókat, míg a kastély felett cikázó rettenetes villámok izzé-porrá törték a védművek zömét. Az Alastair báró személyi testőrségében szolgáló Uwel-lovag kevés híján a rettegésbe halt bele, minthogy a halálangyalt meglátva szentül hitte, maga Darton jött el értük vétkes kevélységükért. A *Halálhozó* a *Büdöspofájú* fejét hangos röhögés közepette hajította az őt szólító vezénylő komtúr lábaihoz, majd eltűnt egy sötét villanásban. A lovagok két csapatteste már bőségesen elegendő volt az ostrom befejezéséhez. A *Halálhozónak* nevezett kastély teljes helyreállítása ugyan egy éven túl nyúlt, de a Rend kiváló sziklaerődre tett szert, ahonnan könnyűszerrel uralkodhat a környék népeinek lelki nyugalma és túlvilági jóléte felett.

Dul Hassad adományai közé tartozott a toraniki síkon elterülő hercegi erdőuradalom is, ahol a kontraktus feltételeinél jóval hamarabb, öt év helyett két esztendőn belül felhúzták a Darton nagyobb dicsőségét hirdető templomerődöt, a *Haláltábort*.

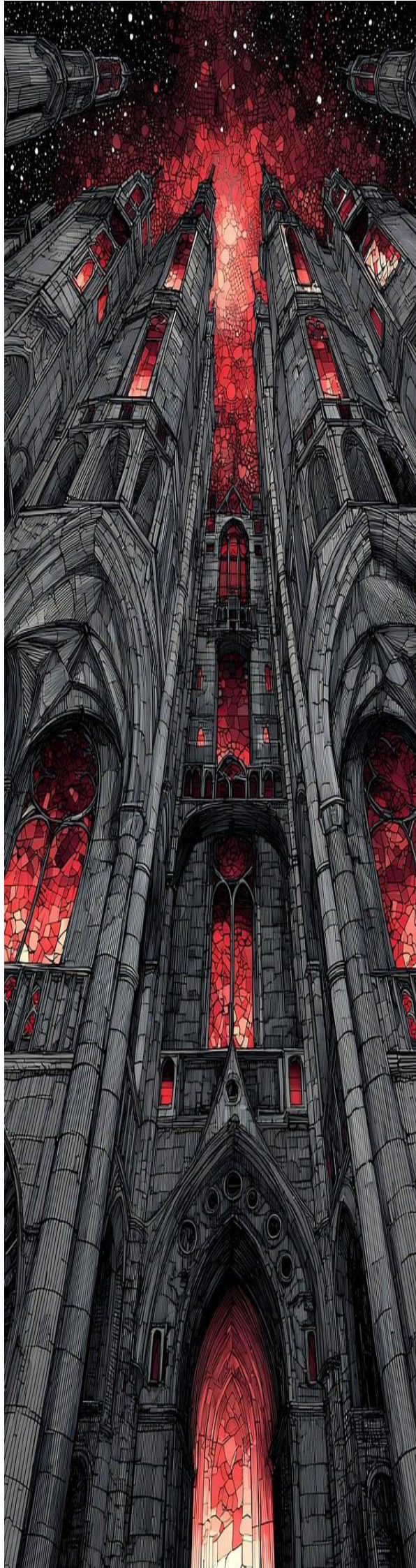


A rengeteg közepére épített erőd masszív kőfalai és sarokbástyái a dartonita építészetre jellemző, díszítettséget nélkülöző, praktikus stílusban készültek. A környező erdőség vadban igen gazdag, így a lovagok szállásán gyakorta fordulnak meg vadászni érkezett főurak, akik a dul Hassadok vendégszeretetét Darton tréfáin keresztül kénytelenek megtapasztalni. Nem egy nemesemberrel előfordult már, hogy egy-egy vadászatot követően szekereiken gazdag zsákmánnyal, lelkükben pedig az új hit csíráival indultak útnak hazafelé.

Az egykor *Pörölymosoly* névre hallgató romos Uwel-rendház felújítása jóval kevesebb időt vett igénybe, és az elnéptelenedett kegyhely rövidesen újra megkezdte működését. Egy kerek év elteltével az új rendház, melyet kevésbé szellemesen *Pallosmosolyra* kereszteltek, már a szomszédos tartományokból is vonzani kezdte a kalandvágó nemesifjakat, akik egyre nagyobb számban folyamodtak felvételért a Rendbe. Az új jövevényeket még az sem tántorította el, hogy a Pallosmosoly személyi állományának négyötödét a háborút megjárt, veterán fehérorkok nemzetsége adta, akik ugyancsak keménykezű kiképzők hírében állnak.

A Dartonita Lovagrend terjeszkedése azonban elakadt a toraniki határnál, Abaszisz többi tartományában nem sikerült támogatókat találniuk. Ugyan maga Airun a nagykirály meghívására megjárta az ifini tróntermet is, de a *kheb-tueth* feltámadásáról szóló beszámolóért kapott elismerésen kívül semmit sem sikerült intéznie. A dul Hassadok rendszeres támogatása így kifejezetten jól jön a Rend abasziszi képviselőjének, lévén hogy Airun a Szent Város visszavétele óta egyértelműen Rowon-t tekinti a Rend északi központjának és legfőbb erősségének. Az aszisz földön, Toranik tartományban működő rendházak ugyanakkor - ha nehézségekkel is, - de kitűnően működő intézmények, nem egy dartonita paplovag szolgálja büszkén a Rendet, kinek anyaintézménye a fent említett három valamelyike volt.

Ihlet és forrás: Raoul Renier Vallások és Egyházak Abasziszban c. munkája nyomán



A Fa mögött (Varjak Legendáriuma részlet)



Nem vettük komolyan a melót. A kezdetektől. De hát ki gondolta, hogy az egyébként jó viszonyt ápoló szomszédos uradalom katonái mégis betámadják a falut. S mindezt egy pacalrecept miatt!!

Szóval belaktunk emberesen, jó, zsírban tocsogó, szalonnás rántottából. Ráírtuk, amit találtunk, aztán békésen szenderegünk a faluba vezető egyetlen szurdokban. Éjjel többször felriadtam, hogy csikar a hasam, de minden esetben sikerült némi hosszúra nyújtott, öblös fingással megoldanom a dolgot.

Aztán hajnaltájt Amper riasztott, hogy esemény van!

Mire csatárláncba álltunk, már rajtunk voltak. A kelő nap sugarai nyolc sodronyinges katonán csillantak. Karddal, pajzzsal rontottak ránk. Nem akartuk megölni őket, de ösztönösen harcba szálltunk, és igaz csak lapjával, de osztottuk őket rendesen. Egy két perc testmozgás után éreztem, hogy megindultak a reggeli folyamatok, de nem várt intenzitással! A fele sem volt tréfa. Nagyon jól tudtam, hogy csak másodperceim vannak. És hogy nincs velem apród, aki kitisztítaná a nadrágot és a combvértet. Meg magamat ismerve a csizmába is jutna rendesen. A falusiaktól mégsem kérhetem, hogy mossák ki a harc közben összeszart nadrágomat. Még félreértenék. Oda lenne a hírnév, meg az ingyen sör. Meg a lakomák száma, és az odaadó fehérnépek rajongása is megcsappanna. Szóval gyorsan kellett cselekednem.

-Tartsátóook!! – kiáltottam, talán csak magamnak, és hátra rohantam 4-5 métert a szűk szurdokban egy fa mögé. Leszúrtam a feketére edzett, Dartonnak tetsző mintákkal maratott embernyi pallosomat, és az övet meg sem oldva combközépig letéptem magamról mindent. Fegyverövet, nadrágot, páncélt, fehérneműt. Az erő kesztyű tette a dolgát, repedt az anyag, szakadtak a szíjjak, horpadt a combvért. Két kézzel a pallosba kapaszkodva bepucáltam a fa mögé és szabadjára engedtem a szörnyet. Azonnal kitört a gejzír. Forró gőzök és gázok robbantak, szörcsögő fosbarna lávafolyam söpört el mindent mi útjába került.

- Hööööööööööö! – üvöltöttem mélyről, gyomorból, vagy még annál is mélyebbről. – Öljétek meeeeeg mind! Nem ejtünk foglyokaaaaat!!! – folytattam ordítva. De a következő tolófájás belém fojtotta a szót.

- Nem maradhat tanú. – suttoztam immáron megkönnyebbülve, csak úgy magam elé, a pallosom markolatát ölelve.

Még ejtőztem kicsit, élvezve a kiürült belek semmihez sem hasonlítható mámorát. Majd felálltam, és a körülményekhez képest elrendeztem ruházatom. Mire visszaballagtam a csataterre a döbbent csendet felváltotta az egyre erősödő nevetés. Társaim vinnyogva fetrengtek, korábbi támadóink pedig még kissé megilletődve, de egyre bátrabban röhögtek.

- Először azt hittük imádkozol. Csak annyit láttunk a fától, hogy a pallosra támaszkodsz. – mondta sírva Amper.

-Azt hittük térdelsz, míg a fa másik oldalán nem láttuk kilőni a fosgejzirt! – biztosított támogatásáról hú társam Vaagor, amint levegőhöz jutott.

Szóval végül csak elvégeztük a melót. Kibékítettük a két falut.

Azért jó tudni, hogy az embereknek még itt Shadonban is van humorérzékük.

Andrash



A



A TÖR



Yneven az egyik leggyakrabban játszott kártyajáték a *Tör* nevet viseli, amit gyakran neveznek *Törözésnek* is. A godoni gyökerekkel rendelkező játék szinte mindenhol ismert, szabályai egyszerűek, könnyen elsajátíthatók. Darton lovagjai sem vetik meg a jóféle kártyajátékot, sőt, alkalomadtán némi piszkos trükköktől, csalástól sem riadnak vissza a győzelem érdekében. A rendházakban töltött pihenőnapok idején, de a hadba vonulás akár fertályórás szüneteiben is gyakran előkerül a kártya, és ekkor a maremiták szent örülete a játékra összpontosul.

Alapkoncepció

A *Tör* játék tétben játszódó kártyajáték, melyet 52 lapos godoni paklival játszanak. A lapok négyféle színből kerülnek ki, ezek a gyémánt, lándzsa, szőlő, szív, vagy az ősgodoniból jövő kifejezésekkel élve: káró, pikk, treff és kőr. Minden színből 13 lap van, az A jelzésűek az egyesek, a számozott lapok 2-től 10-ig tartanak, és a névértéküket érik, míg van három úgynevezett *úrlap*, a lovag, a hölgy, és a király, ezek értéke 10 pont. A játékosok száma általában három vagy négy, de nincs akadály, hogy többen is játsszák egyszerre. Az osztás előtt a játékosok megegyeznek a játék díjazásában.

A *Tör* célja, hogy a három lehetséges mód valamelyikével győzzön az egyik játékos.

Az első mód, ha az osztás után csak úrlapjai vannak (lovag, hölgy és király) valakinek, ekkor bejelenti, hogy *Tör!*, és a játék díjazásának dupláját nyeri a többi játékostól.

A második mód a *virítés*, ekkor a játékos felcsapja az összes lapját, és maga elé helyezi az asztalra, majd összeszámolja annak pontértékét. Ugyanezt teszi minden játékos. Akkor sikerült a virítés, ha a virítónak a lapjai érik a legkevesebb pontot. Ha bárki másé a legkevesebb, ő a győztes.

A harmadik mód, ha sikerült minden lapot letenni a kézből.

Az osztás

Minden játékosnak öt lapot osztunk, jobb felé haladva, egyesével. Ha mindenkinek megvan az öt lapja, még egy lapot fel kell csapni és a pakli mellé tenni, ez lesz a dobott lapok kupaca. Amennyiben csak úrlapja van valakinek, azonnal *Tör-t* jelent, és ha másnak nincs a kezében *Tör*, akkor mindenki megfizeti neki a tét dupláját. Akkor is azonnali nyereség áll fent, ha a kéz értéke 15 pont vagy az alatti, de ekkor csak egyszeres tétet fizetnek érte. Ha egyszerre több játékosnál van *Tör*, akkor újraosztás következik, a partit nem díjazák.

Az osztótól jobbra ülő játékos kezd, választhat, hogy virít, vagy játszik.

A

Virítás



Ha valaki virítani akar, akkor ezt a saját körének elején be kell jelentenie. Ekkor nem húz lapot a talonból és nem is dob el lapot. Felfedi a lapjait, és összeszámolja azok értékét, majd minden játékos ugyanezt teszi. Ha a virító a legalacsonyabb értékű lappal rendelkezik, nyert, és mindenki megfizeti neki a játék díjazását.

A virítás azonban veszélyes, mert ha bárki másnak egyező vagy alacsonyabb értékű lapja van, az *leégette a virítást*, és a virító dupla tétet fizet neki. A többi játékos egyszeres tétet fizet a legalacsonyabb lappal rendelkezőnek. Döntetlen esetén a többi játékos egyszeres tétet fizet a nyertesek mindegyikének.

Ha valaki virított, a játék véget ér.

Lejátszás

Amennyiben senki nem mondott Tör-t, és a játékos nem akar virítani, akkor játszik. Először is egy lapot húz, vagy a talonból, vagy a dobott lapok pakliból, szabadon választhat. Ezután *teríthet* a kezéből lapokat, vagy kiegészíthet már lent lévő terítéseket. A *terítés* lehet három vagy több lapból álló, azonos színű számsorozat, vagyis *sor* (például kőr 5, 6, 7) vagy *legyező* (három vagy négy ugyanolyan jelzésű lap, például 3 hölgy).

Amennyiben valakinek olyan lapja van a kezében, amely beleillik valamely már lent lévő terítésbe, akkor azt hozzáteheti. Például, ha az egyik játékos 5, 6, 7 sort terített kőrből, és a másiknál kézben van a kőr 8, akkor hozzáteheti a sorhoz. Vagy ha már az asztalon van három lovag, és a negyedik színből nálunk van a lap, akkor hozzátehetjük a legyezőhöz. Egyszerre több lap is hozzátehető a már lent lévő terítésekhez.

Végezetül, egy lapot el kell dobni a kézről, a kidobott lapok tetejére, de ez nem kötelező, ha a játékos terített.

Amennyiben valaki minden lapját lerakta (ezután már nem kell dobni), vagy eldobott a kezéből, akkor megnyerte a játékot, és mindenki egyszeres tétet fizet neki. Amennyiben a kör lejátszása és az eldobás után még maradt lap a kezében, a tőle jobbra ülő játékos köre következik.

Amennyiben valaki felhúzta a talon legutolsó lapját, a játék véget ér, és az nyer, akinek a kezében lévő lapok összege a legalacsonyabb. Döntetlen esetén, a vesztesek minden győztesnek megfizetik az egyszeres tétet.



A

Példajáték

Airun, Alex és Alyr szentháromságához Abdzsan al Hagmerk csatlakozik a kártyaasztalnál.



Jelölések: A = egyes J = lovag, D = hölgy, K = király Színek: ♠ ♣ ♥ ♦

Airun oszt Alexnek: A♠, 7♥, 10♣, J♥, D♥

Alyr lapja: A♥, 2♣, 2♦, 7♦, 9♣

Abdzsan lapja: A♣, A♦, 2♥, K♦, K♥

Airun magának osztott: 3♥, 5♠, 6♣, 6♠, 10♥

Airun felcsapja: 3♣

Első kör

Alex 8♣-t húz a pakliból. Eldobja a 7♥-t, ugyan nem ez a legalacsonyabb lap a kezében, de abban reménykedik, hogy később húz 10♥-t vagy K♥-t és sort csinál, vagy húz 9♣-t és azzal csinál sort.

Alyr húz egy K♠-t és el is dobja. Lapjai még mindig: A♥, 2♣, 2♦, 7♦, 9♣

Abdzsan felhúzza Alyr eldobott K♠-jét, és leteszi a három királyt. Ezután már nem dob lapot, így lapjai: A♣, A♦, 2♥

Airun húz 9♦-t és eldobja 10♥-t. Lapjai ezután: 3♥, 5♠, 6♣, 6♠, 9♦

Második kör

Alex felveszi Airun eldobott 10♥-jét, és sort tesz le: 10♥, J♥, D♥. Ezután eldobja 10♣-t, marad a kezében: A♠, 8♣. Reméli, hogy Abdzsan három lapjánál jobban áll, és így Abdzsan nem fog még virítani.

Alyr 4♥-t húz, és eldobja 9♣-t. Lapjai ezután: A♥, 2♣, 2♦, 7♦, 4♥

Abdzsan virít (A♣, A♦, 2♥), bejelenti, hogy lapjainak értéke 4 pont. A játék véget ér.

Elszámolás

Alex lapjai: A♠, 8♣, ez 9 pont.

Alyr lapjai: A♥, 2♣, 2♦, 7♦, 4♥, ez 16 pont.

Airun lapjai: 3♥, 5♠, 6♣, 6♠, 9♦, ami 29 pont.

Abdzsan a virítással megnyerte a játékot, mindenkitől bezsebel 1 egységnyi nyereményt.

(Forrás: A Tör játék a Glen Cook műveire épülő, Black Company Campaign Setting szerepjátékban bemutatott Tonk játék fordítása és yenevi adaptációja)

M.A.G.U.S. * KÁRTYAJÁTÉK

- A Múlt dicsősége... Jelen fényessége -

2026. 01.25, 01.31 és 02.01. Több mint 100 fő vett részt és mérettette meg magát a M.A.G.U.S. kártyajáték 3 napos évrázó versenyén, melynek már közel 10 éve Budapesten a 10 Minutes ad otthont. Igen, kedves olvasó, a M.A.G.U.S. kártyajáték 2026-ban is töretlen népszerűségnek örvend, amivel versenyszerűen több 100 regisztrált játékos játszik. De lássuk honnan indult mindez, kiegészítőről kiegészítőre, miről is van szó amiért ennyien rajonganak:

M.A.G.U.S. - a Kiválasztottak, kártyajáték

Fedezd fel a fantázia birodalmát! Ynev vár! Emelj magadnak varázsló tornyokat! Indítsd útnak kalandozóidat veszedelmes küldetések megoldására, intrikálj és csatázz! Légy Te a legnagyobb hatalmú mágus! LÉGY TE A KIVÁLASZTOTT!

Ezekkel a mondatokkal indult útjára 1997-ben a M.A.G.U.S. szerepjáték világának kártya formája, mely új szint hozott a magyar kártyajáték iparba. A Kiválasztottak, vagy másként M*K, egy gyűjtögetős, stratégiai kártyajáték, mely az első és legnépszerűbb magyar szerepjáték alapján készült el. Légy részese ennek a 29 éves, történelmi összefoglalónak!

Valhalla Páholy Kft. által kiadott kiegészítők:

1995 – Baja, majd később Nyíregyháza 1997-ben Rúna tábor: itt kezdődött minden. Massár Mátyás, Dacher Richárd és csapata itt tartottak bemutató játékot a táborban résztvevőknek. Ők voltak azok a személyek, akik kitalálták a kártyajáték szabályait Akkoriban hiánycikk volt a magyar nyelvű kártyajáték a piacon, a M.A.G.U.S. szerepjáték fénykorát élte, így adva volt a lehetőség egy merőben új játék fejlesztésére. Hangulatában a M.A.G.U.S. szerepjáték és regényvilág visszaadása volt a cél.



Az első hozzáférhető kártyák nem hivatalos formában láttak napvilágot. Ennek a Premier előtti kiadásnak az volt a különlegessége, hogy elől-hátul volt rajtuk egy fekete keret, valamint a pentagramma, a M.A.G.U.S. kártya logója is fordítva került fel a lapokra. Az első bemutatkozást a Rúna magazin: (1997-III.évf.2.3.4.) számai tartalmazták először, melyhez 10 különböző kártyalapot csomagoltak promóció gyanánt.

1997.12 Premier kiadás: Ez lett a M.A.G.U.S. kártya első alapcsomagja, amely 207 különféle kártyalapból állt – a hazai fantasy képzőművészet mestereinek legszebb festményeivel. Az alapcsomag 48 véletlenszerűen kiválasztott lapot tartalmazott és a játék közel 80 oldalas szabálykönyvét. A M.A.G.U.S. irodalom legjobb regényei, novellái és a M.A.G.U.S. szerepjáték volt az információforrás, igyekezve visszaadni képi és szöveg világával a már addig megismert fogalmakat.

A Premier alapcsomag szó szerint berobbant a kártyajátékok világába, - közel 2000! regisztrált játékosal - ennek sikerét látva, adva volt a lehetőség egy új kiegészítő csomag fejlesztésére/tesztelésére. Így született meg az:

1998.06 Észak Lángjai: A termék Wayne Chapman azonos című regényének világát eleveníti meg: a 178 vadonatúj lapon Észak-Ynev legnevesebb hősei, Vörös- és Fekete Hadurái, a Boszorkányerőd képviselői: a Toroni Hatalmasok és még sokan mások.

Országszerte alakultak a szerepjáték boltokban és klubokban a kártyával foglalkozó közösségek, új versenyhelyszínek jelentek meg, melyek a Rúna magazin hasábjain voltak követhetőek, az interneten pedig elindult a fórumélet is.

1998 Geofrámia – Erion: A Geofrámia egy olyan kiegészítő sorozat volt, mely Ynev különböző vidékeit mutatja be. Minden csomag 18 lapos, 5 lapos kiszerezésben.



1998.12 Exclusive (kék) kiadás: Premier, Észak lángjai és az addig beszerezhetetlennek tartott ultra ritka és főleg ultra egyedi lapjait tartalmazó csomag közel 400 lappal.

1999 Geofrámia – Shulur: Toron fővárosával, Új-Kyria bölcsőjével és Tharr, a Háromfejű egyházával foglalkozik ez a 18 lapos csomag.

1999.07 Első kiadás: A teljes szett 345 különböző kártyalapból állt, a Premier alapsomag és az Észak Lángjai kiegészítő alapsomag lapjait tartalmazta egy kicsit megreformált, javított változatban, és több mint 20 féle új lappal. Ezek a lapok fehérszélű kerettel jelentek meg.

1999 Geofrámia – Tarin: A kiegészítő a Bórogról (Beriquel) elszármazott törpék világába nyújt betekintést 18 lapban.

1999.12 Ultra Kiadás: A Kiválasztottak kártyajáték országos verseny sorozatán osztott és nyerhetett ultra egyedi és ultra ritka lapok teljes sorozata arany színű keretben. Összesen 36 lap jelent meg ebben a dobozban. A Valhalla Páholy által kiadott utolsó kiegészítő.

CCG Art Kft. által kiadott kiegészítők:

Új tulajdonosa lett a kártyának, saját elképzelésekkel, új stratégiával, folytatva a hagyományokat:

2000.02 Geofrámia – Shadon: a Domvik hit hazája és a déli lovagi kultúra központja. A kiegészítő lapjai (18 lap) felvillantják előttünk a shadoni papi hatalom rejtelseit éppúgy, mint a birodalom alvilágát és az ország testében burjánzásnak indult Feketerendet is.

2000.03 Geofrámia – Gro-Ugon: Az orkok, a Farkas fiainak törzseiből szemezget e kiegészítő. Célja az orkok népének bemutatása éljenek bárhol is Észak-Yneven, Gro-Ugon földjétől Ediomad röghegységéig, Tarin bércein át 18 lappal.

2000.04 Manifesztációs Háború: Ynev Hetedkorának legjelentősebb időszaka, az ősi álmából felébredt Amhe-Ramun szolgái, az amundok – de az ellene szövetségre lépett pyarroni és kráni kalandozók harca. Nyulászki "Dale Avery" Zsolt - Renegát című könyve szolgáltatja az alapját 100 lapban elmesélve.

2000.12 Ultra 2000: A 2000-es évben megjelent promóciós kártyák összesen, 18 lap, arany keretben, díszdobozban.

2001 Geofrámia – Ordan: Tűzvarázslók és követőik (18 lap)

2001 Geofrámia – Elfendel: Lapjain többek között megismerhetjük a Sirenar Szövetség Vörös Hadúrát, *Horianart* éppúgy, mint a kráni elf Ashirrut vagy a homoki elfek egyik megtartóját, *Li'riat Tarsinist*. 18 lapos kiegészítőnek készült, de a termék gyártása közben homokszem került a gépezetbe, 2 lap hibás lett, így 16 lappal jelent meg.

2001 Kóborlások: ebben a kiegészítőben a fő forrás a Wayne Chapman által írt Keleti Szél első kötete. A teljes csomag 100 lapból áll 14 lapos kiszerezésben.

Ez volt az utolsó kiadott kiegészítő, a kártya hanyatlásnak indult, majd 2 év Nem Hivatalos Időszak következett, amit egy kisebb rajongói csoport tartott fent. A kiadó eladta végül a Magus kártya jogait és új fejezet kezdődött. Újult erővel vágott bele egy fiatal testvérpár az akkori tesztcsapattal a fejlesztésekbe, megalapult a Két Mágus Kft.

Két Mágus Kft. által kiadott kiegészítők:

2004.02 Ősi Vér I. Ez a kiegészítő az emberi civilizációval együtt élő népeket mutatja be, 33 lapban.

2004.04 Prekoncept paklik: 48 féle meghatározott lapokból összeállított paklik. Lapjaik három téma szerint voltak összeválogatva, Dartonita, Nekromanta, Dzsad témakörökre építve.

2004.06 Ősi Vér II: A Síkok, Vándorok kiegészítő az Ősi Vér folytatásaként jelent meg, 52 lapból megismerkedhettünk az amundok, dzsennek, aunok, elfek, khálok, orkok, óriások és törpék képviselőivel, de ízelítőt kaphat a más létsíkokról származó létformákból is.

2004.11 Klánok, rendek: A csomag 54 lapja fellebenti a fátylat Észak és Dél-Ynev titkos társaságainak tagjairól.

2005.03 Sötét együttállás: A kiegészítő korokon átívelve tárja elénk a névadó égi tünemény Satralisra gyakorolt hatását, mindezt 108 lapban kivitelezve.



2005.06 Kalandozók városa: Erion, a Városok Városa 108 lapban. 2005 Kezdő paklik, két játékos részére: A kezdőcsomag 2 különböző koncepciót képvisel (Lángok urai és Feketemágusok). Mindkét kártyapakli 18-18 különböző lapot tartalmaz. A csomag része még két hatoldalú és két tízoldalú dobókocka, egy közel A3-as méretű pást, ahogy a lapok elhelyezkednek a játéktérben, egy



példajáték füzet, valamint egy végtelenül leegyszerűsített szabálykönyv, mindezt díszdobozban.

2005.10 Geofrámia - Elátkozott vidék: 18 új lap az Elátkozott vidék rejtelméről.

2006 Zászlóháború: Északon már évezredek óta vívja gyilkos háborút két szövetségi rendszer: az Északi Szövetség, illetve Toron és csatlósai. A háborúban a veszteseket hamar elfeledik, de a győztesek nevére évezredek múltán is tisztelettel emlékeznek 108 lappal.

2006 Acél és Ármány: Az örökkön nyüzsgő, változó Abaszisz és fővárosa I'fni évezredek óta áll a Quiron-tenger sziklás, déli partvidékén melyet egy 108 lapos kiegészítő mesél el.

2006 Hétarcú birodalom: Shadon, a Domvik vallás fellegvára, a kontinens délkeleti felének meghatározó államáról szól ez az 54 lap.

2007.10 Sivatagi vihar: Újabb 54 lap a Sivatag homokjából, Taba el Ibaráról.

2008.03 Árnyékháború: félelemmel kiejtett szó ez még a merészség és viszályok hazájában, Gorvikban is. A rivális klánok egymás ellen folytatott szűnni nem akaró csatározása, 54 lap képében.

2008.10 Krán törvénye: Krán a Kosfejes nagyúr, Ranagol országa, mely minden, határain kívül éltöt rettegéssel tölt el. Erről próbált képet adni ez a 108 lapos



kiegészítő. 2009.04 Legendák: E név alatt két különböző témájú pakli jelent meg, a Doran varázslói, és a Feketerendi lovagok. A két témapakli felépítése azonos, a Legendák kiegészítő 2x43 lapot tartalmaz összesen 72-ből válogatva és a csomagot kibontva önmagában játszható paklit ad.

2009.10 Dúlás: Ynev történelmének hatalmas világégése. Itt feszült egymásnak a két kibékíthetetlen birodalom: Krán és a Pyarroni Államszövetség. 108 lapos kiegészítő.

2010.04 Relikviák rabjai: Újabb kis kiegészítő 54 lappal. Azon kalandozók, akik a gyors meggazdagodás, vagy hatalom reményében útra kelnek és elveszett kincsek felkutatására vállalkoznak.

2010.10 Sötétség gyermekei: Alászállunk a mélységbe, 54 lappal, ahol vérszívó vámpírok, magukból kivetkőzött vérfarkasok, emberáldozatot követelő szekták, mészárlásra teremtett orkok és árnyékként mozgó élőhalottak járnak.



2011.04 Kötelékek: Hősök, csatlósok és egész törzsek sorsát formálhatod. 2015-ben újra megjelent a Delta Vision kiadó gondozásában, szélesvásznú változatban is így ez a kiegészítő 2x72 lapban is összegyűjthető.

2012.04 Kárhozat szilánkjai: Átkozott varázstárgyak és ereklyék kutatásáról szól ez a történet. 2015-ben újra megjelent már szélesvásznú 72 lappal.

2013.04 Idők tengere: Az idő tengerén mindegyik kor hullámot vet, minden elmúlik, csak az idő marad örökkön örökké. Ez a kiegészítő 2 féle lapdízajnnal jelent meg klasszikus kerettel és szélesvásznú (HD) változatban 2x108 lappal, 2014-ben. Ezzel az időszakkal zárul a KétMágus Kft időszaka. Tulajdonosváltás után a Delta Vision kiadóhoz kerültek a mai napig tartó jogok, így a teljes M.A.G.U.S brand egy kézbe került.

Delta Vision Kft. által kiadott kiegészítők:

2014.04 Ősök ébredése: Satralis születését számos (72 lapos) mítosz övezi. Az Ősi fajok viszálykodása mind a mai napig tart és ha rajtuk múlik, újra lángba borítják az egész világot.

2015.04 Menekülés Rualanból: Ez a 90 lapos kiegészítő az Elátkozott Vidékre, a néven nem nevezhető borzalmak földjére kalauzol el.

2016.05 Cranta öröksége: Az első emberi birodalom kialakulása Yneven, mindezt 90 féle kártyán bemutatva.

2017.06 Erioni éjszakák: Ki ne hallott volna a Erionról, a Városok Városáról? Ez most az árnyabbik oldala A Bűn Városa. 90 lapos kiegészítő.

2018.04 Kékcárcú kiteljesedése: Amhe-Ramun, a Kék Hold amund istene másodjára is kijátszotta az Ősi Egyezményt. Testet öltött Yneven, és seregével arra készül, hogy az egész világot sivataggá változtassa. Elpusztítható-e egy isten, amely 23 testben létezik? A Kékcárcú Kiteljesedése 90 lappal választ ad ezekre a kérdésekre is.

2018.09 Kétjátékos kezdőkészlet: Kényszerű szövetség és Összefogás az iszonyat ellen. Az egyik pakli Krán-Pyarron szövetséget mutatja be, míg a másik a Gorvik-Shadon összefogását, mindezt 31 különböző lappal két fix, előre összeállított paklit tartalmaz, melyben 40-40 lap és 3-3 toronyszint található.

2019.05 Lobogók hatalma: Újra kitör a Zászlóháború a Vörös és Fekete zászlóhordozók és seregeik között. Ezekkel a mondatokkal veszi kezdetét ez az óriás téma, ami 4 kis csomagban és 1 nagy booster csomagolásban jelent meg 189! különféle lappal! 2019.10 Kétjátékos haladócsomag: Egy dupla booster csomag két fix, előre összeállított paklit tartalmazva, melyben 40-40 lap és 3-3 toronyszint, valamint 3-3 jelző kalandozó lap található. Az egyik pakli a Farkas-szellem gyermekeit (orkok) mutatja be, míg a másik a Kőfiak népét (törpék), összesen 37 féle kártyával bemutatva.

2019.10 Éji Áldozat versenycsomag: Ismerd meg Felice, az Éji Vadászok démoni úrnőjének híveit. A csomag egy fix 20 féle kártyalappal, előre összeállított paklit tartalmaz, melyben 60 lap és 3 toronyszint található.

2020.07 Elfeledettek: 138 lapban bemutatva, ahol a Hetedkor népei baljós ómenek ismeretében élik mindennapjaikat, s azon munkálkodnak, hogy a korforduló viharaiban megőrizhessék nyugalmaikat.

2020.11 Geófrámia – Új kezdet: Ezen kiegészítő a régmúlt Geófrámiáját hivatott feleleveníteni, és kíséri végig lapjaival a megtett utat, új színt és lendületet adva a paklik sokaságának. Sajnos ekkor már javában tart a „Maradj otthon” Covid-láz, így ez egy kis kiegészítő lett, bízva abban, ha már verseny nem lehet, új 42 lappal gazdagodjanak a játékosok.



Egy picit meg kell álljak a kiegészítők bemutatásában, mert ettől a ponttól számítjuk jelenleg a Korforduló versenyeken játszható kiegészítők listáját. De mi is az a Korforduló:

A Korforduló a leggyakoribb versenyformátum. A versenyek nagy többsége ezen a formátumon kerül megrendezésre, így leggyakrabban ezzel a formátummal találkozhatasz.

Korfordulón kizárólag a tárgyévben, és az azt megelőző 4 évben megjelent lapok használhatók. Ez azt jelenti, hogy a legrégebb használható kiegészítő aktuálisan a Gyepüvidék, valamint a promóciós és ultra lapok közül azok használhatók, amelyek ezzel a kiegészítővel együtt jelentek meg. Ezt a folyamatot „rotációnak” hívjuk, és minden évben megtörténik, egészen pontosan a tárgyévben megjelenő nagykiegészítő megjelenésének napján „lerotál” Korfordulóról az utolsó még használható kiegészítő.

2021.09 Gyepüvidék: A kiegészítő lapjain Raoul Renier Pokol című regényének hősei és történései 130 lapon elevenednek meg.

2022.04 Vadászháború: Raoul Renier, Kráni krónikák történéseire válasz a csomagban található 40 különböző lap. Egy csomag két fix, előre összeállított paklit tartalmaz, melyben 40-40 lap és 3-3 toronyszint, valamint 2-2 jelző kalandozó lap található. Az egyik pakli az ordurothi Fekete Özvegyeket mutatja be, míg a másik az Ötödik Domb házának elfjeit.

2022.07 Satralis Legendái és 2022.12. Satralis Hatalma: 25 év alatt számtalan kalandnak lehettek részesei mind azok, akik első megjelenése óta játszottak már a M.A.G.U.S., avagy a kiválasztottak kártyajátékkal. 2 kiegészítő, ahol Ynev minden táját bejárhatod 170 lappal tisztelegve az elmúlt negyed századnak!

2023.09 Krán: A játék fejlesztői arra a feladatra vállalkoztak, hogy bevezessék a kíváncsiakat a Sötét Birodalom világába, felfedve előttük eonok óta feledésbe merült titkait. Kalauzaik Raoul Renier és Heidel Dan, mindezt 207 lappal!

2024.07 Versenycsomagok: 3 féle versenytémában (ostrom, küldetés, kombó) előre összeállított csomagok melyeknek tartalma 24 féle lapból van összeállítva ahol minden lapból 4 példány van, kivéve a három toronyszintet és az óment (1-1db).

2024.11 Bajnokok Ideje: Jöjj, bátor szívű kalandor, és foglalj el oldalukon a helyedet! Szállj harcba a Lobogók varázshatalmától megittasultan, segítsd Rosanna de Lamart a Hadúrrá válásban, kísérd útján Mogorva Cheit, hogy új hazára leljen Ilanor népének, védj büszkén Eloranddal Pyarron falait, vagy segítsd Náim al Bahadurt Abadana felvirágoztatásában! Légy Te a Kiválasztott! Ezekkel a mondatokkal szerettek volna a közel 27 éves évfordulónak emléket állítani 204 lapban. Ebben a kiegészítőben jelentek meg a klasszikus Valhalla érában megjelent, de immár újragondolt un. Hőskorszak (H) lapok.

2025.03 Versenycsomag, Lobogók: Újabb előre összeállított 2 paklicsomag, Alidax és Sirenar színeiben, 2x18 különféle lapból mindenből 4 példány, kivéve a három toronyszintet, melyekből 1-1 db kerül a csomagokba.

2025.03 Hőskorszak válogatás: A 2024-ben elindult Hőskorszak formátumhoz készült különleges mini booster egy exkluzív válogatás, ami 21 ikonikus kártyából áll, a legendás Valhalla korszak szellemében.



El is érkezünk a legutolsó kiegészítőhöz, ami egy korszak lezárása és kezdete is egyben. Ettől a ponttól számítjuk az Eredet formátum megjelenését, aminek jelentése: A M.A.G.U.S. kártyajáték legújabb, 2025. december 5-én induló játékközpontja. A formátum nulláról épül fel, és mindig az elmúlt három év kiegészítőinek, valamint az aktuális ultra, promóciós és versenyzői csomagok lapjainak gyűjteményéből áll. A formátum a Toron kiegészítővel indul, amely az „alapszintet” jelenti — ennél korábbi kiadás lapjai nem játszhatók. A rotáció 2028-ban várható, amikor a Toron és az ahhoz kapcsolódó lapok kikerülnek a formátumból.

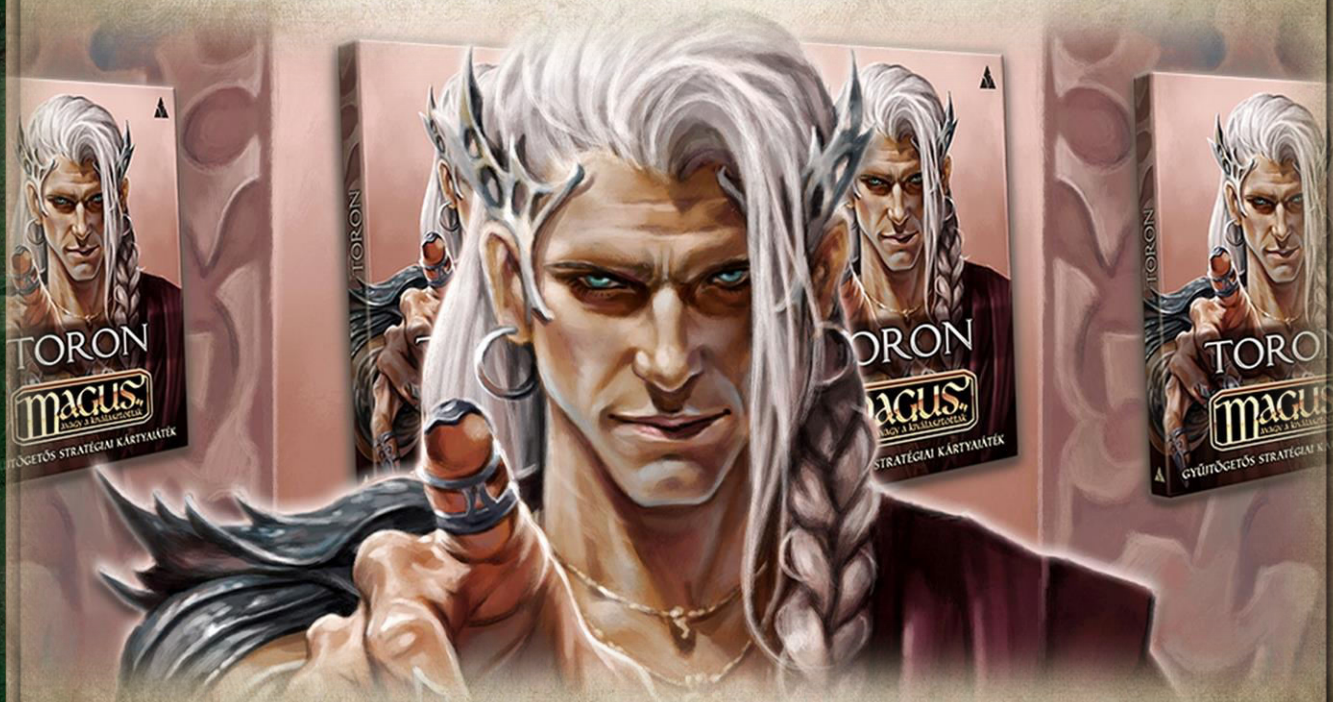
2025.12 Toron: 206 db csodálatos lap Toron világából, mely egy új korszakot nyit a M.A.G.U.S. kártya történetében. „Kyria örök!” A játék szinte visszatér a kezdetekhez, teljesen újragondolva!

2026. Geofrámia – Déli jégmezők: hamarosan...

A teljes szabályrendszert, a versenyzéshez, pakliépítéshez szükséges információkat megtalálhatjátok a <https://feketehatarszindikatusa.hu/> oldalon és a Facebook-on, a Magus Kártyajáték (FHSZ társalgó) csoportban.

Mindenkit szeretettel várunk versenyein, melyeket országos szinten szervezünk. Gyere, gyűjtsd és játszd, próbáld ki Te is, most érdemes (újra) kezdeni!

Prædarmon



MAGUS
avagy a kiválasztottak

J. Goldenlane

FARKASHAJSA (részlet)

Hiába vettem fel a kapcsolatot a srácokkal, nem tudtam meg sok mindent. No de talán a kisasszony!

A kabinja előtt áll egy őr, egészen hasonlatos ahhoz, aki rám is vigyázott. Az árnyékban lapulva mérem fel a helyzetet. Van egy sétáló őrszem eggyel feljebb, megvárom, míg az a lehető legtávolabb ér, aztán dobom a zsákmányolt pisztolyt. Pontos találat, tökéletesen fejbe csapja az őröt az ajtó előtt, de mire lehanyatlana, már ott vagyok mellette, elkapom, és felemelem a vállamra. A pisztolyt a földről berúgom a tengerbe, aztán mély lélegzetet veszek a kabinból kiszivárgó levegőből.

Nem tévedtem, szivárványszaga van. Szuper, sóhajtok magamban, és bekopogok.

- Kisasszony!

- Kopy le, seggfej!

Oké, meg fogjuk találni a közös hangot.

- Ne kiabálj, nincs baj, sőt, minden teljesen szuper és tökéletes! - nyitok be újabb zárnyelvet törve, vállamon az eszméletlen őrrel. Bent még erősebb a kokain szaga, de nem zavar, nekem nem árthat semmiféle mérge.

Társalgónak berendezett, nagyobb helyiségbe lépek, pazarló luxus, amit nyilván egy nagyon drága belsőépítész terelt korlátok közé. A végeredmény nem is ízléstelen, csak hivalkodó. A terem másik oldalán például rózsaszín bőrkanapé, égbék üvegasztallal, amin eredendően három csík lehetett kihúzva. Már egyik sincs meg.

A kanapén pedig egy fiatal nő ül. Platinafehér, hosszú, egyenes haj, valami pongyolaszerű ruha, persze rózsaszín, és nyilván éppen manikűrözött, mert kezében reszelő, mellette a kanapén pedig millió lakkos üvegcsé. Az én ízlésemnek túl vékony és törékeny a kislány, totál nincs rajta mit fogni, de amúgy feltehetőleg csinosnak tartják. Mostanában a magazinok is ilyen gizda csajokkal vannak tele! A szagát nem érzem, mindent elnyom a sok pipere, parfüm meg persze a drog, és az egész alatt ráadásul még valami nagyon egzotikus füstölő illata is itt terpszkedik.

- Ne kiabálj, nem akarok semmi rosszat! - ismétlem, mert ha belép egy meztelen pasas vállán egy leütött testőrrel, akkor az átlag milliomosnók sikoltozni kezdenek. De a drogosok néha teljesen kiszámíthatatlanul reagálnak, ezzel például mázlim van.

- Nem is javaslom, hogy rosszakodj, nagyfiú, mert megjáród! - fenyeget meg a körömrészelővel, aztán visszamélyed a manikűrözés mesés világába.

Oké, akkor ő most nem játszik. Feltehetőleg teljesen szétlőtte az agyát, talán beszélni sem fog tudni, pech.

- Mi a neved? - kérdem azért, csak a kontaktus fenntartása végett, miközben betámasztom a zárját vesztett ajtót a vállamon hozott fickóval, aztán ha már adja magát a lehetőség, lecibálom a nadrágját.

- Mercedes.

- No és Celest a nővéred vagy az anyád?

- Vicces pasas vagy! És ott, oldalt van a gardrób! - int fel sem nézve, reszeli tovább a körmeit.

Azért még magamhoz próbálom a srác nadrágját, de láthatóan szűk derékban. Ezzel ma nincs szerencsém. Földre ejtem, és bekukkantok a mutatott ajtón. Rózsaszín atomvillanás! Van itt minden, de sajnos csak a kislányostól a még kislányosabbig.

Ennyire azért nem fontos, hogy felöltözzek, a nőt láthatóan nem zavarom, másoknak meg nem nagyon lesz idejük csodálkozni.

- Abbahagynád? - fordulok ki a gardróbba. - Állat jók a körmeid, engem meg kiakaszt a fémcincogás.

- Hát csinálhatunk valami mást is - von vállat, és az asztalra ejti a reszelőt. - Vannak ötleteid?

- A pasas, aki az imént jött, motorcsónakkal, az a neppered?

- Afféle - áll fel a rózsaszín kanapéról, meghúzza a rózsaszín pongyolája övét, és az asztalt kikerülve, ringó léptekkel kísétál a szoba közepére. - Szóval téged ki küldött?

- Az ördög - válaszolom kapásból, ami elsőnek beugrik, nem is tudom honnan, talán valami megérzésből. - A tag az ajtód előtt rád vigyázott, vagy inkább arra, hogy ne menj ki?

- A többség szerint az ördög nekem haver. És igen, apuci nem szereti, ha nyilvánosan csinálom a fesztivált - int ki oldalra.

A falon rózsaszín keretes kép, a nő talán pár évvel fiatalabban egy jóképű, öregedő úriemberrel. Az egészről ordít a nagy, tökéletes idill. Meg a vagyom. Talán némi rosszindulat. Tűz és halál. Pokoli szenvedés... De lehet, hogy csak beleképzelem az átlagosan giccses családi fotóba a legrosszabb megérzéseimet. Azért jól megnézem a pasast, hogy majd kikereshessem az arcát. Nem a hivatalos, bűnözőket tartalmazó nyilvántartásból, hanem egy másikból, ahol a kuzin a potenciális keresztapákat tartja számon.

Közben oda sem figyelve lépek vissza, és meztelen talpammal ránehézkedek a testőr kicsúszott piztolyára, mielőtt a rózsaszín tündérke odaoldalazna, és felkapná.

- Drogos kislányok kezébe nem való a fegyver! - intem meg mutatóujjal, mire megadóan megemeli két kezét, és visszahátrál.

- Rendben, nagyfiú, te viszed a piztolyt! Hova megyünk?

- Te sehova. Én meg mondjuk haza. Úgy tippellek, nincs itt semmi dolgom.

- És ha megkérlek, hogy segíts?

- Nem engem kell kérned. Beszélj meg apucival, hogy harminc körül már kínos szobafogságban tartani a gyereket.

Ezzel felveszem a piztolyt a földről, nem is azért, mert szükségem lenne rá, de nem akarom, hogy a nő kezébe kerüljön. Még kárt tenne magában!

- Ha most kimégy, sikoltozni kezdek, hogy megtámadtál! Akkor a testőrök belelőnek a tengerbe.

Nem válaszolom, hogy eredendően is így terveztem távozni.

- A fiúk már ismernek, jóban vagyok velük, kifejezetten a piros ingessel. Ő itt a főnök, igaz?

- Igen, Mara a főnök. És nagy seggfej. Tuti lelövet téged.

- És? - kérdezek vissza unottan, de megtorpanok az ajtóban. Itt élénkebb a huzat, kicsit jobban érzem a nő szagát. A füstölő uralja az egyveleget, és a végeredmény zavaros, az igaz, de alapjaiban mégis sokkal józanabbnak tűnik, mint amit három csík kokain felszívása után bárkiből kinéznék. A szeme sem véreteres, a keze sem remeg, a tartása is stabil. Nincs annyira kész, mint hittem.

Beszélni is tisztán beszél, sőt, érvel.

- Vigyél ki a partra! A szobafogság nem csak harminc, de huszonöt körül is ciki.

- Nem az én ügyem - rázom meg a fejem, és mennék, de megint utánam szól:

- És ha tanúskodom?

- Kinek? Miről? Miért? - torpanok meg ismét, pedig már félrerúgtam az ajtóból az

odatámasztott testőrt, kezem a zárját tört kilincsen.

- A bíróságon. Apám ellen. Elég sokat tudok róla!

- És ez engem miért is érdekel?

- Mert zsaru vagy!

- Tényleg? - csodálkozom vissza.

- Na, igen, nem az egyenruhád miatt gondolom! - húzza megvető mosolyra a száját. - De annyira hibbant vagy, hogy nem lehetsz más, mint a jófiúk közül is a legjobb! Bejössz, nem magyarázkodsz, nem erőszakoskods, nem követelődözöl, még csak nem is fenyegetsz meg. Némi bájcsevely után távozol. Ennyire lehetetlenül impotens csak egy zsaru lehet!

- Kösz. És pusztán teoretikusan, mi is terv? Mármint a te terved, mert ugye az enyém, hogy belelövetem magam a tengerbe.

- Az enyém jobb. Itt van alattunk a motorcsónak, beszállunk. Aki akadékoskodik, azt lelövöd. Aztán kimegyünk a partra, és már hívhatod is a főnököd!

- Verd ki a fejcskédből a főnököm, mert nekem olyan nincs - húzom gúnyos mosolyra a számat. Még egy mélyebb lélegzet, de a lényegből semmit sem érzek. Túl sok a parfüm meg a füst! - Térjünk inkább vissza rád! Melyik a hazugság? A cuki pongyolád vagy a tapló modorod?

- Mindkettő igazi. Apuci cuki kislánya vagyok, aki rohadtul sétálni akar egyet a városban, lehetőleg testőrök nélkül. Segíts, és kifizetlek - vált stratégiát rugalmasan. - Van saját számlám, amiről senki sem tud. Rengeteg pénzzel!

- Nem - rázom meg a fejem pillanatnyi habozás után, mire összevonja a szemöldökét.

- Akkor sikolthatok?

- Ne erőltesd meg magad. Már jönnek a srácok - intek kifelé, mert én már hallom, hogy észrevették a két leütött őrt.

A nő még nem érzékelheti a mozgásukat, de ennek ellenére hisz nekem.

- Még túlélheted! - magyarázza komolyan. - Elküldöm őket, az ad egy kis haladékot, és utána mutatom az utat! Lelépünk kettesben, csak te meg én! Kéz a kézben! - mélyíti el a hangját, és mellé dögösen megrezegteti a szempilláit, csak hogy véletlenül se értsem félre, mire gondol.

- Kedves. De maradjunk inkább az én tervemnél. Húzódj hátra! - intek a rózsaszín kanapé felé, és nyitnám az ajtót.

Tehát ez zsákutca volt. Ez csak egy beteg család. Még talán pár évvel ezelőtt is örömmel tenyereltem volna bele, mentettem volna a csajt, egészen a legközelebbi hotelszobáig, ahol megadóan hagytam volna, hogy hálás legyen, mielőtt másnap az apja elhurcolja. De most igazán nincs hozzá kedvem, hogy bedrogozott csajokat gyűjtsek be magamnak. Nem, ez most tényleg nem vonz!

Bár tény, a neppere sokkal idegesítőbb jelenség, mint hogy kimerüljön a gazembersége abban, hogy drogot szállít egy milliomos csemetének. Szóval lehet ebben a buliban még valami érdekes, de majd holnap utánamegyek az elérhető adatoknak. Úgyis a kuzinhoz ígértem magam sorozatgyilkost nézegetni!

Indulnék is, de nem hagyja magát.

- Engem nem lehet így lepattintani! - közli kategorikusan, aztán hangosan felsikít. - Ki volt az az idióta, aki beengedte ezt a másik debilt a szobámba?!

- Hagyd abba! - lépek vissza azonnal, és érződik a hangomon a harag. - Ha felhergeled a srácokat, akkor komolyan fogják venni magukat, és a végén kénytelen leszek bántani őket!

- Megérdemlik! És most menjünk! - szédül nekem. - Fedezéknek használsz, túszként hurcolsz magaddal, és követeled a csónakot!

- Fenét! - perdítem vissza a rózsaszín kanapéra. Még csak az kéne, hogy szétcsúszott agyú csajokat használjak golyófogónak! - Úgyesen zsarolsz, szóval legyen, intézem neked a csónakot, de ígérd meg, hogy nem gyalogolsz bele, amikor lövöldözöm a srácokkal! Itt ücsörögsz, igazi jókislánként, és megvárod, míg szólok, hogy szabad a pálya, világos?!

- Mondom, hogy zсарu vagy! Más nem védi az élete árán is az ártatlanokat! - kacagja el magát, majd lerogy a kanapéra. - Hajrá, ments meg, lovagom!

Idióta liba! De én is hülye vagyok, nyitom az ajtót, kibiztosítom a zsákmányolt pisztolyt, pillanatnyi fülelés és egy mély lélegzet, aztán kifordulok, és gyors egymásutánban lövök négyet. Hangos üvegcsörömpöléssel kialszanak az éppen felgyulladt reflektorok, a hajó sötétbe borul, csak a diszkréten elhelyezett díszkivilágítás ad sejtelmes fényt. Hát rajta!

Görnyedten futok a fedélzeten a korlát mellett, az első ört úgy borítom bele a tengerbe, hogy észre sem veszi, mi történt vele. A második üt, visszaütök, lehanyatlik, valaki lő, a golyó átmegy a combomon, egy sánta lépés, de fedezékben vagyok, és aki belép utánam, annak a pisztoly markolatával töröm össze az arcát. Vérszag terül szét a fedélzet felett, valaki utasításokat kiabál, tehát felé indulok, még egy testőr ütéstávolságon kívül, aki gyomron lő. Én a lábát találom el, ordítva összeesik, kézháttal törölöm ki a szememből a könnyeket, aztán tovább!

Fel egy keskeny vaslépcsőn, a napozóterazon hárman vannak, belépek közéjük, hogy ne lőhessenek, aztán ütök, védek, ütök, és fröcsköl a vér a combomból, ahogy valaki belerúg a sebbe. Kezdek kicsit kiakadni, és talán nagyobbat ütök a kelleténél, de ahogy beleszagolok az összecsukló test felett a levegőbe, nem érzem a halál szagát. Még egy mély lélegzet, csak nyugalom, nem fogom elveszíteni a fejem, még keskeny a hold! És tovább! A pisztolyom messze hajítom a tengerbe, itt van új a leamortizált srácoknál, töltött. Kettőt is felkapok, és lábujjhegyen futok, fentről hallom a vörös inges főnök hangját.

- Ketten vissza a hátsó kabinhoz! - parancsolja csendesen, nyilván a technika viszi tovább a hangját a megfelelő fülekbe, de én akkor is hallanám, ha csak suttogna. Egy ajtó mögül is, lököm be vállal a gyenge fémet, irányítóterem, egy átlagos forma tengerésszel, aki tényleg a hajót kezeli, plusz a vörös inges, a Mara nevű, aki az embereit utasítgatta eddig.

- Akkor most kezdjük újra az imént abbahagyott beszélgetést - fogom rá az egyik pisztolyt, a másikat meg a tengerészre, nem mintha az akár moccanni tudna a megdöbbenéstől. Még mindig nem viselek mást, mint fél liter vért, körülbelül mindenütt egyenletesen elosztva a testemen, ennyi elég, hogy egy civil lefagyjon. A vörös inges Mara, ő nem.

- Ki küldött?

- Engedd le a jobb hátsó mentőcsónakot!

- Akárki is vagy, nagyot hibázol! - rázza a fejét.

Közelebb lépek hozzá, és a homlokához szorítom a fegyvercsövet, míg a másikat szélesre tárt karral még mindig a tengerész felé fordítom.

- Három!

- Akárki is fizet neked a kisasszonyért, hatalmas baj lesz belőle, ha elviszed!

- Kettő!

- Le a csónakkal! - szól ki, és bár nem ígértem neki, de nem bántom, csak hátrálok két lépést.

- Aki utánam jön, azt lelövöm. Aki a csónak után, azt meg vízbe fojtom. És nyugi, ha legközelebb találkozunk, megverekszünk rendesen! - teszem még hozzá, mert vele talán lehet, és ritka mulatság, ha olyannal akadok össze, aki kétszer is képes visszaütni.

- Fogalmad sincs, mibe tenyereltél bele! - búcsúzik komoran, nem érdekel.

Kihátrálok az ajtón, hallom a csörlőt és a láncot, a csónak hátul csattan a vízen, de ahogy oldalt kipillantok, már ül benne egy rózsaszín pongyolás alak. Tehát itt már semmi dolgom sincs.

Szép ívben vetődöm át a korláton, a két pisztolyt már a víz felett engedem el, kicsit előttem csobbannak, aztán engem is elnyel a tenger. A felszín alatt úszom, senki sem lő rám, a só kicsit marja a félig-meddig begyógyult sebeimet, aztán már a csónak mellett vagyok. Kiemelem a fejem a sötét víz fölé, mindent elnyom a sószag, de hallom a fémes csattanást, ahogy előttem a nő kibiztosít egy pisztolyt.

- Ha lelősz, tényleg dühös leszek! - morgok vizet prüsszkölve, de nem úszom közelebb, pedig már csak pár karcsapásra lehet a csónak.

- Ha nem lőlek le, akkor visszaviszel apucihoz!

Van ebben valami.

- Ezt majd még megbeszéljük! - hagyom rá, és lemerülök a víz alá. Erős tempókkal úszom, lefelé, de feleslegesen, nem lő utánam.

Jó vagyok a csajnál! Nem az esetem, és a következő találkozásnál fel fogom pofozni, mert mégis, de azért csak eredmény, ha az ember bevágódik egy efféle elkényeztetett, mindenben a legjobbhoz szokott milliomos csemeténél!

Közben hallom, hogy elindul a motorcsónak, a jacht propellerjei is forogni kezdenek. Hát, akárhogyan is számolom, ez egy rövid, és teljesen eredménytelen hajszja lesz. A nő lelép, egy szabad éjszakát nyert. Nem sajnálom tőle, de tuti, hogy rosszra fogja használni. És persze majd utána kell mennem. Holnap!

Most csak úszom, mélyen a felszín alatt, a hajók távolodnak tőlem, hamarosan mindössze tompa morgás a motorjuk hangja. Mire feljövök levegőért, már éppen csak a távolban látszik belőlük némi félszürke árnyék a tenger és az ég között. Tőlük kicsit szögben a város fényei meg a hegyek árnyéka, nincs messze, de nem sürgős. Csak felfekszem a vízre, és pihenek. A sebeim teljesen begyógyulnak, a víz lemossa rólam a vért, az idegent épp úgy, mint a sajátomat. A csend teljessé válik, csak a hullámok csobbannak néha-néha, felettem magasan a hold nevet. Vékony sarló, de majd megteelik! A víz roppant kellemes, és idilli a békesség.

Hosszan élvezem, aztán csak a hasamra fordulok, és lusta tempókkal elindulok a part felé.



KIÁLTS...



INGYEN
LETÖLTHETŐ

VARJÚÁRNY

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

I. ÉVFOLYAM 1. SZÁM



M.A.G.U.S. - ROWON

NOVELLÁK

BESTIÁRIUM

GROK?!

KALAND-JÁTÉK-KOCKÁZAT

A DÉMONÚR ÁRNYÉKA

...In memoriam RÚNA



Ítélet (Varjak Legendáriuma részlet)



A maremiták hárman ültek az asztal egyik oldalán. Azazel az erigowi paplovag, Vaagor az aszisz egykori gladiátor és Lui. Velük szemben a helyi tartomány ura, Emerart báró járkált fel s alá.

„-Nyugalom Lui!” - érkezett jobbról a tudat erejével élesztett üzenet a fiatal varjú elméjébe, patrónusától a Segítők Rendjének komtúrájától.

Az ifjúban tudatosult helyzetük súlyossága. Balján Azazel, Antracht kitaszított grófja, a Purgatorok rendjének komtúrja, foglalt helyet a hatalmas syburri platánból mívesen faragott és arannyal gazdagon futtatott asztalnál. Láтта, ahogy szája szegletéből maga elé suttog valamit, majd lebiccenti busa fejét. Hollófekete hajának tincsei válláról arca elé omlottak. Jobbra tekintett, egyenesen a gladiátor szemébe. Ő is ránézett, biccentett.

A báró díszes kámzsában járt fel s alá a hideg bálteremben. A kandalló tüze nem melegítette fel még kellően a helyiséget. A maremiták vacsorájukat költötték, miközben a báró lassú, hideg hangon mesélte az elmúlt esztendő eseményeit. A vendégek unottan hallgatták a bárót, majd annak hirtelen elakadt a szava. Válla felett hátra nézett, egyenesen a paplovagra. Komótosan megfordult és szembe állt vele. A hideg levegőt még élesebb érzet töltötte meg.

- Báró uram, köszönjük szívélyes fogadtatásodat a rendünk nevében, ám attól tartok véget kell vetnünk ennek a csevegésnek és egy rossz hírrel kell szolgáljak neked. – mondta szinte unottan a lovag.

A báró kétségbe esett arcot színelve, remegő hangon kérdezett vissza:

- A fiam?

- Igen, attól tartok a fiad.

- Mi történt?

- Nos, a patronáltja jobbán ülő, igen becses barátom és rendtársam a pusztá kezével tépte ki a szívét és áldott nyársra húzva égette porrá azt. A pokolfajzat már az enyészeté.

A báró szemei elkerekedtek, majd ráébredt, teljesen felesleges az álcáját fenntartania és szemei természetes állapotukba szűkültek.

- Báró uram, elakadt tán a lélegzedet, vagy olyan nagy levegőt vettél, hogy mióta megérkeztünk azóta sem volt szükséged újra? – kérdezte a Purgator.

Lui ekkor figyelt fel rá, hogy a báró az egyetlen, akinek a terem hideg levegőjében még halványan sem látszik leheténe gomolygó árama. A két ítélethozó hátrataszította székét miközben felálltak. Azazel kiemelte köpönyege alól a vörös-ezüst holdkorongon pihenő lunir varjúszárny szimbólumot. A gladiátor követte példáját.

Lui csendben figyelt. A levegő úgy megdermedt körülöttük, hogy karddal lehetett volna metszeni. A báró szemei felizzottak a dühtől és a benne éledő halálvarázs energiáitól. A maremita Purgator Rend már három éve üldözte ezt a fattyút. Most végre, hála a Smaragd Társaság hírszerzőinek, biztos információt kaptak.

- Emerart, Kodorna bárója, A Hallgatag úr nevében ettől a szent pillanattól kitaszítalak Satralisroll! Léted érdemtelen, kárhozott! Odaát már várják a lelked, hogy az Ítések méltó helyére utasíthassák...- hangzott a verdikt a Purgator Rend komtúrájától. Az ítélethozók szent szimbólumai

felizzottak a szónoklat alatt.

A báró harsány nevetésbe kezdett. A köpenye alól előhúzta maga is szimbólumát, mely a Kos fejét ábrázolta.

- Bolondok vagytok maremita kutyák! Olyan ifjú a rendetek, mint a ma született bárány. Mégis mit terveztek? Közel százhusz esztendeje járom a kontinenst, a hatalmam olyan nagyra nőtt, mely a senkiházi Al Maremet is pillantás alatt elpusztítaná. És titeket küld? Kettőtöket, plusz ezt a kis „leánykát”? Nem tudom sértőnek vagy viccesnek gondoljam-e? – megvillantak tűhegyes szemfogai szürke ajka mögött.

Vörös szemei gomolyogni kezdtek, majd olyan erejű halálvarázst kezdett idézni, mely pap szájából már több évtizede nem szabadult el. A lovag és az aszisz egymásra néztek. Azazel nemlegesen ingatta fejét, a gladiátor fel nem tett kérdésére..., majd újra szembe fordultak a vámpírral.

Az átok elszabadult. Az ereje úgy csapott fel a mágikus szférákban, hogy azt mérföldekre is megborzongták az istenek hatalmát ismerők. Az ige célpontja, a lovag és társai elhúzták szájukat. Nem félelem volt ez, nem fájdalom grimasza s nem is kétségbeesés. Mosoly volt ez, mely őszintén szakadt fel szívükből.

Majd megfogant a varázs..... s ízekre tépte a testet, melyet korábban Emerart Kodornának hívtak. A bestiának ideje sem volt felfogni mi történt vele. A szimbólumok derengése alább hagyott. Azazel Luira tekintett... az ifju boldog és zavart tekintete tele volt kérdésekkel. A lovag vállon veregette vasaltkesztyűs kezével.

- A Halál szavával illetni egy Darton papot? Ezzel a Hallgatag urat köpte szemem. A sötét úr ezen nem nevetett... a többit majd megbeszéljük személyesen.

Meono



XIII. Fanfár a Hősökért

“A hősök sosem halnak meg, ők legendává válnak.”

Borsosberény, 04.30. – 05.03.

Lauter Csaba

Sár És Arany

(részlet)

A hideg, sápadt, sárga napfény próbált utat találni a ködlette tájon a két vándorhoz az elszáradt nádasban.

– Ébredj, kölyök! Indulnunk kell. Eleget aludtál.

A kihunyt tüzezske füstölgő maradéka mellett megmozdult a kopott, hosszú férfikabát, amit a dalnok terített a pihenő gyerekre. Derk megkeverte horpadt bádögögréjében gőzölgő folyadékot, mely ánizsos, mentolos illattal párolgott a csípős hajnali időben.

– Ezt idd meg, ettől lesz étvágyad, és ha eszel végre, lesz erőd az úthoz! – nyújtotta a mocorgó ruhakupac felé az italt. Egy koszos kis kéz nyúlt ki a pohárért, majd behúzta a kabát alá. Pár perc múlva visszaadta üresen.

A férfi egy tarisznyából darabka szalonnát vett elő, meg egy penészes kenyércsücsköt. Kétfelé osztotta a szegényes reggelit. Aztán sóhajtva az egészet a fiú elé tette. Nem durván, de határozottan levette róla a kabátot, és visszakanyarította magára.

– Egyél! Én járok egyet, kerítek valahonnan hosszú botokat. Ha baj lenne, kiálts, nem megyek messze!

A fiú, mint az éhes kutyakölyök falni kezdte az ételt.

Cuppogtak a vándor léptei. Az elmúlt napok esőzései miatt megemelkedett a víz a környező réteken.

– Szerencsére a csalitosban sok a rözse, majdcsak találok megfelelőt – morfondírozott magában, majd besétált a bozótosba. A dalnok körülbelül fertályórát keresgélt. Talált két hosszú ágat, amiket kis igazítással jó méretűre faragott a késével. Visszafele nagy ívben körbejárta a tábor. Megfigyelte, hogy az éjszaka folyamán ki figyelhette őket, és hagyott-e nyomokat. Egy borzon és egy nádi farkason kívül szerencsére nem járt erre más. Visszatérve hevenyészett táborhelyükre szétrugdosta a parazsat, összeszedte a dolgaikat, amiket aztán hozzáerősített a nyereghez a fához kikötött hátason. Eloldotta az állat kötelét, a gyermeket feldobta a nyeregbe, maga pedig pár lépéssel a lova előtt óvatosan megindult a vastag dagonyába nyugat felé.

– Ez egy egyszerű eszköz, de megmentheti az életedet – mondta, hátra sem nézve. Az emberes bottal a növények közti tócsákat döfkölte. Néhol a fa félig belemerült a sárba, máshol csak épphogy. A szárazabb részeken haladtak. Egy idő után nem volt szükség a melegebb ruhákra, ezért levettek belőle. Ittak egy keveset. Egy nagyjából kör alakú, letaposott aljnövényzetű tisztáson tartottak rövid pihenőt, mélyen bent az ingoványban.

– Hogy hívták őket? – szólalt meg a fiú ma először.

– Miért fontos ez? – nyelte le az utolsó kortyot a dalnok. – Mind halott. Némelyiknek se rangja, se családja nem volt. Errefelé senki nem fog megemlékezni róluk. Nem volt hőstett, amiben odavesztek, csak egy rohadt balszerencés délelőtt. Én fogok csak emlékezni rájuk, neked nem kell. Hazaviszlek, és próbáld elfelejteni az egészet, az lesz a legjobb.

– Apa biztosan megjutalmaz téged, ők pedig kapnak egy emlékszobrot a Dicsőség parkjában! Ezért is kellene tudnom, hogy kik voltak ők, hogy...

– Szarok a szobrokra, és ők is, elhiheted, rajtuk az már nem segít!

Radoun a fejére húzta a hátáról a lópokrócot, és szomorú tekintettel nézett a férfi dühös szemébe, de állta a tekintetét.

– Szeretném tudni a nevüket, mert elmondanék értük egy imát, és akkor sem fogom elfelejteni a nevüket! – mondta állhatatosan.

– Jól van – enyhült meg a férfi hangja kis idő után. Letelepettek egy nagyobb növénycsomóra.

A gyermek elővette a zsebéből a tegnap elrakott dolgokat. A férfi egyenként kézbe fogta a tárgyakat, és pillanatokra elmerengett felettük, majd belekezdett:

– A függők Szellőrózsái voltak, a keleti tartományok legtetűbb orgyilkosai. Az egyetlen nőé, akinek soha nem mertem elmondani azt az egy szót, ami így volt igaz, kimondatlanul. A tör az ikertestvérehez és klántársához tartozott Zabaarhoz, a Lélektelenhez. Az álkulcs készlet Ríkié volt, a koszos utcagyereké. Ő csak a szomszéd városig jött volna velünk, ahol nincs kiadatás. A medál a tekerccsel együtt egy régi cimborámé, a Haldokló Nap rendház egyik reneget papjé. Őt csak Zakkantnak hívtam. Mindenki más pedig Zakkant Barennek. Szerintem senki nem értette, valószínűleg ő sem saját magát. Megörülhetett valamikor az istenének tett szolgálatok egyikében, vagy a reneteg maszlagtól, amit rendszeresen rágsált. Szerinte ez a növény segített neki megérteni az istenek szándékait. Nem tudom, mindegy. Mondj el értük egy imát, én nem vagyok jóban az égiekkel.

Míg Radoun imádkozott a megmentői lelki üdvéért, a férfi körbejárta a területet. Fertályóra múltával sietve visszatért.

– Indulnunk kellene! – állt meg az imára kulcsolt kezű fiúval szemben, a tenyerében egy kettéharapott, megfeketedett koponyát tartva. – Ezt nem messze innen találtam. Ez a hely, ahol vagyunk, egy menedék, de nem a miénk. Nem kellene megvárni a házígazdát!

A gyermek bólintott, majd gyorsan összeszedték a holmijukat, és nekivágtak az ingoványoknak.

A körülményekhez képest gyorsan haladtak. A férfi tapasztalt vándor volt. Késő ősztől kezdve a moszkító sem jelentettek fenyegetést. A nap közepén rátalált egy kereskedők által használt csapásra, ahol biztonságban tudtak haladni. A napszállta – a nyomokból ítélve – mások által is használt tisztáson érte őket, ahol estére sátrat állítottak. Derk bejárta ezt a területet is. Valahogy túl csapdászagú volt a nyitott, védtelen hely. Nem kellett sokat ólálkodnia a nádasban, mikor az első rossz ómenbe belefutott.

– Basszus, basszus, az ég rakna a Világhegy magjára, te ragyaverte varangyfattyá! – értékelte ki a helyzetet, miközben térdig süppedt az ismeretlen húsevő lény hátrahagyott „nyomában”. Csizmájából kiöntötte a hígabb részeket, az apróbb csontdarabkákkal együtt, és bosszúsan, de jóval elővigyázatosabban folytatta a terep átvizsgálását.

Félig meddig kivehető lábnyomokat talált. A valami szintén a zombékokon lépdelt, tehát ismerte a környéket. Hatalmas, lenyomatokat hagyott maga után. A bemélyedések mélységéből és a lépései távolságából feltehetően egy megközelítőleg hat méteres humanoid felépítésű lény járt erre előttük.

– És megint basszus! Vagy mocsári óriás, vagy egy troll! – morgott az orra alatt.

A terület felénél járhatott, amikor egy földbe szúrt ág – mit ág, fiatal fa – tetején egy kettétépett emberi torzót pillantott meg. A megboldogult feje lehanyatlott, vércsatakos, hosszú haja ázott indaként verdesett körülötte a gyenge koraesti szellőben. Karjai ernyedten rálógtak egykor elegáns, aranyszálakkal átszőtt, drágaköves kaftánja maradékára. A gyomrától induló harapásnyom a csipőjén át tűnt el a semmibe, a gazdag kereskedő hiányzó részeivel együtt.

– Rablólús – jutott önkéntelenül is a morbid csendéletet figyelő vándor eszébe. Majd visszanyelte a keserű nyálat és a feltóduló hányingert. Összpontosított. Hosszú évek mentális gyakorlataival túlélesre csiszolta mind az öt érzékszervét, ha éppen rájuk koncentrált. Mivel manapság híján volt egyik kedvencének italának, a törpe pálinkának, ezt a feladatot is könnyedén megvalósította.

Nem, nem a szaglásával kellett volna kezdeni a kiélesített érzékelést – állapította meg –, de ezt már bukta, ezért rendkívüli akaraterejének köszönhetően, csak egészen kicsit hanyta le a csizmáját. Megtörölte száját. Most már minden idegszálával a hallására fókuszált. A gyenge légmozgás erős szélzúgásként bömbölt. A körülötte susogó nád zizegése színházi előadás utáni vastapssá gorombult. A lápból felszálló gőzök sárbuborékjainak szétpattanása csobogássá duzzadt. És ezek mögött Derk halk, de egyenletes dobolást vett észre, amit időnként sivító légáramlat kísért. Óvatosan, lopakodva elindult a zajok forrása felé. Évtizedek gyakorlatával sajátította el az észrevehetetlenség művészetét. Mozgását egy őz sem tudta volna érzékelni, még ha karnyújtásnyira halad is el mellette. Leheletfinoman hajtotta el maga előtt a sást, szinte úszott a talaj felett. A felkelő hold sovány fényének árnyékaiban haladt, amit a körülötte lévő

tereptárgyak vetettek. Hol egy kidőlt fa, egy nagyobb bokor, egy magasabb földhányás adtak rejteket. Kikerült egy felpuffedt szarvashullát, egy szétszaggatott mocsári medvét, végül kétembernyi tisztára szopogatott állati és emberi csonthalom mellett osont el hangtalan. Míg egy eszméletlenül csipős, vizeletszagú domb aljához, egy földbe kapart barlangnyíláshoz ért. Innen eredtek az ütemes dobbanások. Kacatnak tűnő dolgok szerteszét hevertek, elszórva a környéken. A koraesti homály ellenére – éles látásának köszönhetően – apránként beazonosította a különböző vértetekhez tartozó darabokat, fegyvertöredékeket, oszló testrészeket. Nyelt egy nagyot.

– Trollfészek! – nyögte hallkan. A lehető leggyorsabban el akart iszkolni a fiúval ebből a pokolból. *Ha szerencsénk van, lesz pár óránk, mielőtt vadászni indul ez a féreg!* – gondolta feszülten. Futólépésben ért vissza a fiúhoz.

Radoun épp a tüzet próbálta életre kelteni.

– Kölyök, nem kell az! Pakolj! El kell tűnünk! Ma nem pihenünk, ha élni akarunk!

A fiú nem vitázott, teljesen megbízott a férfiben. Pakolt, málházott.

Derk éles látásának köszönhetően majdnem olyan biztonsággal tudtak haladni az éjszakai lápban, mintha nappal lenne. Órákon át meneteltek a hold gyenge fényénél zavartalanul. Közben alig észrevehetően leereszkedett a köd, lehetetlenné téve a tájékozódást. A vándor egy vékony, de erős kötelet kötött az övére, a gyermek derekára és a lova nyergére erősítette a végét.

– Ha elaludnál és leesnél, vagy ha én mellé lépnék, Zabos kihúz – suttogta a fiúnak. – Itt egy bicska, tedd el, ha a ló lépne mellé, vágd el a zsinórt és ugorj felém!

– Értem! – bólintott Radoun. – Mi elől sietünk?

– Hallottál már a trollokról?

– Azok mesék! Apa szerint rég kihaltak – mondta határozottan.

A dalnok sokáig hallgatott.

– Vagy nem? – kérdezte Radoun halkabban és elvékonyodott hangon. – Te biztos elbánsz velem, ha találkozunk eggyel, igaz?

– Akkor van esélyünk, ha nem találkozunk velem kölyök. Ha mégis belénk botlik egy, akkor te Zabossal arrafele vágass, ahol nincs troll. Nem nézel vissza, nem akarsz segíteni, menekülsz, értve vagyok!?

– Eegen. De ez nem lovaghoz illő, tudd meg, vándor!

– Te csak egy kisfiú vagy, szart sem tudsz a világról! Ha nem fogadsz szót, a hollók vecsernyéje leszél, mire megpirkad, nem lovag!

– Utállak! – motyogta szipogva Radoun.

– Menjünk!

Felerősödött a szél, megfordult az iránya, és lassan tépkedni kezdte a sűrű ködfüggönyt körülöttük. A néma tejszerű homályt, amiben tompán hallatszott még a léptük zaja is, felváltotta az elszáradt nád ropogása, susogása. Még egy óra volt hátra napkeltéig. A nyirkos, hideg pára átszivárgott a ruha szövetén, és reszkető kocsonyát csinált az egész éjjel lovagló gyermekből, aki fáradtságtól égő szemmel, elgémberedett ujjakkal kapaszkodott a nyeregkápába. Combja is reszketett a megerőltetéstől, de szótlánul menetelt végig, és nem esett le a sárba. A dalnok megállította a lovat egy völgszerű mélyedésben, ahol már egészen szilárd volt a talaj, és a zombék helyét kezdte átvenni a cserjés. Derk egy flaskát nyújtott a fiúnak.



– Húzd meg! Megvéd a hidegtől és a betegségektől. Ne az ízét figyeld, az pocskék!

Némi biztatásként meglapogatta a reszkető gyerek hátát, aki öklendezni és könnyezni kezdett, amint belekortyolt. Derk elvette a kulacsot, és maga is jól meghúzta.

– Tinktúra, gyógynövényekből a mocsári bajok ellen. Én inkább kotyvaléknak hívnám. Egy kupica pálinkával szerintem többre mennénk, ettől mosléktól megszomorodik a hátralévő életem is. Megértelek, fiú! – mondta maga elé, miközben visszadugaszolta a butéliát. *Szerintem soha nem fog elfogyi* – gondolta közben. Tünődéséből egy furcsa, rossz érzés zökkentette vissza a jelenbe. Bár mindjárt itt a reggel, a madarak mégis hallgattak. A szellő a mocsár szokásos rothadásszagán kívül halványan ismerős, szúrós szagot is hozott magával. Hirtelen halk dobolásra lett figyelmes a vándor – Vagy csak hallucinált? –, hiszen az összpontosított érzékelésre már órák óta nem volt energiája. A gerincén hideg borzongás futott végig. Ez maradt csak neki, az utolsó esély, ami minden ember lelkének az utolsó, ösztönös veszjelzése, mielőtt beüt a baj. Tőre villámgyors mozdulatával elmetszette az egymást összekötő köteléket, a nyeregtáskáról egy rántással eloldotta kardját. A vállára lendítette a díszes bőrtokba csomagolt lantját, majd jókorát csapott a fegyver hüvelyével a ló hátsójára, amitől az eszelős vágta ugrott a gyerekekkel.

– Vágtass, Radoun, keletnek! Nincs messze a főút, azon hazajutsz! Ne törődj velem! Fuss, te taknyos!

Derknek egy levegővételnyi ideje maradt csupán, amikor egy hatalmas, sáros nádgyökércsomó csapódott a testének a rohamozó rinocérosz sebességével. Jó hat métert repült a sáros víz felett, mielőtt belevágódott a barna latyakba. A hátára érkezett. Azonnal megpróbált talpra vergődni, de az alatta lévő tözegegy agyag szinte teljesen magába szippantotta mindkét lábát. Tisztában volt vele, hogy az ember ilyenkor minél inkább kapalózik, annál gyorsabban elsüllyed. Minden levegővételnél szúrt a mellkasa, a bal válla valószínűleg kificamodott, mert képtelen volt megmozdítani, ellenben mocskosul fájt.

A foszladozó ködből egy hatalmas humanoid alak vált ki, nyolc-tíz méterre tőle. Több ember magas, majomszerű, sárral borított testű, csupa izom lény állt előtte durván kikészített állatbőr ágyékkötőben. Groteszkül nagy, sárga savószínű szeme dühöt és rosszindulatú intelligenciát tükrözött. Hatalmas szájában akkora fogak csattogtak, mint egy vadkan agyari, miközben, valami érthetetlen nyelven ordibált.

– Valóban jó vadász vagy, rohadék! – köpte felé az algaízű szavakat agyagos, véres nyálától fuldokolva a dalnok.

A lény szaglászott, óvatosan mozgott. Aztán nyugodt léptekkel odatocsogott a majdnem tehetetlen vándorhoz. Derk meglepetten tapasztalta, hogy megállt a süllyedés, és szilárd talajt fogott a talpa. Arccal előrebukott az előtte lévő tócsába, halottnak tetette magát. Visszatartotta a lélegzetét, miközben egy ősi lény nevét kezdte ismételtetni gondolatban. Minden figyelmére szüksége volt, hogy pontosan felidézze magában a lángtestű szellem hívószavát, különben oda a terve.

A troll lehajolt hozzá, beleszagolt az aléltnak hitt férfi hajába. Aztán elmosolyodott, és hatalmas, nyáltól csöpögő száját kitéve leharapni készült pudvás agyaraival a fejét. Ahogy Derk megérezte a döggút szagú meleg leheletet a tarkóján, kirántotta az izzó aranyrúnákkal televéselt kardját maga mellől, a sárból. A lendülő pengén végigszaladt a ragyogó tűzkigyó, és a troll ösztönösen a szeme elé kapta mindkét karját. Így védtelenül hagyta a legsebezhetőbb részét, az álla alatti puha háromszöget, a tokáját, amiben a nyelve pihent. A vándor nem tétozódott, azonnal szúrt. A mozdulat tökéletesen sikerült, pontosan a halálos helyre, csak rövid volt. Kellett volna az a néhány centi, amit a lant-tartó szíja, beakadva egy ágba, visszarántott rajta. Ezért az izzó penge csak a dög szájpadlásáig ért el, de nem jutott el az agyáig. A másik világból megidézett elemi tűz szétégette ugyan az ocsmányság pofáját, hatalmas kínokat okozva ezzel, de nagyobb kárt nem tett benne. A troll össze-vissza ugrálva, nagyokat kortyolva a körülötte lévő tócsákból igyekezett csillapítani a perzselés kínjait és otromba mancsával kibálni az állából a vasat.

– Még az ág is..., k...va közhelyek megint! – A vállába nyilalló fájdalommal nem törődve és csillagokat látva Derk elővette beakadt tokjából a hangszert. – Na, tudod mit, itt az idő, hogy aludj egyet örökre, te förmedvény, és a hollók lakmározzanak rajtad! – pendítette meg a húrokat. A keze már nem remegett, minden fájdalomla elillant, amikor az ősi dallamok életre keltek a lant húrjain. Talán a vérében keringő misztikus adomány – amit a megerőszkolt anyján keresztül

kapott, akit egy hosszúéletű zsoldos tett magáévá –, talán választott Istenének kegyéből, de szinte bármilyen csodát képes volt megteremteni, ha a szent dallamokat eljátszotta. Ételt, italt, mágikus lényeket, fegyvereket, őrültből békés szemlélődőt, tetzeszából berserkert. Csak a képzelete szabhatott határt, vagy a Csillagvándor hangulata, és az elfogyasztott italok mennyisége. Az éteri hangok hullámozva terjedtek egyre hangosabban körülötte, mintha egy angyali kar zengedezne. Nem létezett olyan értelmes lény, akinek a lelkét meg ne érintette volna.

A bestia megnyugodott. Messzire hajította az álkapcsából kitépett sedarai mestermunkát. Leült a férfitől pár karnyújtásnyira, tekintetében kíváncsiság és egyfajta elragadtatás költözött. Még ringatta is kútgyűrűnyi csípőjét az eddig sosem hallott ritmusokra. Ronda nagy halszemét le sem tudta venni a lantról. Sebeivel mit sem törődve valamiféle mély morgó hangot adott ki, mint amikor a sziklák omlanak a hegyoldalban.

– Beszarok, ez dúdol! Micsoda távlatok! – morgott epésen Derk, miközben fél kezével kitörölte a maradék agyagot a szeméből. – De nem alszik, miért nem, egy sereget is elbűvölne ez a dal!?

Az eső közben eleredt. A dalnok válla újra hasogatni kezdett, miközben félig elsüllyedve állt a zavaros vízben. Jó két órát játszott. Meg kellett állnia egy pillanatra, meghúzni egy meglazult húrt. A troll dühbe gurulva elé ugrott, lapát kezével megragadta a hangszer nyakát, és Derkkel együtt kirántotta a sárból. A lant szíjába szorosan kapaszkodó dalnokot odacsapkodta néhányszor a földhöz, amíg az a fájdalomtól az eszméletlenség homályába zuhant és elengedte a pántot.

Sötét volt, amikor Derk megpróbálta kinyitni a szemét. Minden tagja fájt, de nem fázott. Füst és kolbász illata úszott a levegőben. A nyála azonnal megindult. A gyomra is jelezte az elmúlt napok hiányosságait, görcsösen, hangosan megkordult. Egy alak mozdult mellette az árnyak között. Kova pattant, láng lobbant. Radoun ismerős arcát világította be először az apró mécses sárga fénye. A fiú a kicsi helyiség közepén lévő faasztalra helyezte a kerámiatartót, a sültkolbászos tál mellé, a csupor bor és a kenyér közé. Elégedett mosollyal nézett felé.

– Enned kell. Erősnek kell lenned, hogy el tudjál vinni a palotába.



A vándor lassan felült az egyszerű szalmaágyon. Szeme sarkában mosoly bujkált. A mellette álló támlás faszékre támaszkodva felállt. Végignézett magán. A felsőteste szakszerűen bekötözve, a sérült válla rögzítve, és még csak nem is bűzlött. Egy tiszta pantalló volt rajta csupán. A szoba szemközti falába épített kemence padkáján és falain szétterítve száradtak a ruhái. Derk fáradtan a mellette feszengő fiú hajába túrt és összeborzolta.

– Mennyi ideje?

– Két napja.

– Hogy?

– Már láttam a város falait. Zabos viszont a fal előtt lecövekelt. Könyörögtem neki, de nem akart továbbmenni. Aztán megfordult, és visszafelé kezdett ügetni a mocsár felé. Hiába rángattam a szarát, felágaskodott. Nézd – húzta fel az ingét –, kaptam is tőle egyet! Szép kék lett.

– Büdös gebe!

– Ne bánts! Visszavitt hozzád. A troll már nem volt sehol. A kötéllel kihúztunk a lyukból, de ha egy fertályórával később érünk oda, teljesen elmerültél volna. Nagyon rosszul néztél ki, de Zabos megmentett. Nem messze találtam egy szép, de törött kardot, azt eladtam, ahogy beértünk a városba. Vettem szállást, gyógyítást, fürdést, ruhát, ételt...

– Köszönöm, kölyök, ügyes voltál, de ha a dög ott marad, fölöslegesen pusztulok el. Ígérd meg, hogy soha nem csinálsz ilyet még egyszer, ennyivel tartozol nekem!

A fiú mormogott valamit válaszképpen.

Derk belekezdett az ételbe.

– Maradunk pár napot, nem rohanunk olyan nagyon. Ki tudja, mi vár ránk a városban. Körbe kérdezősködünk, mik történtek mostanában a kastély körül. Keresnek-e téged egyáltalán? Itt nem ismert fel senki? Kéne neked egy csuklyás szöttes, álcázd magad, nehogy baj legyen. Be fogjuk festeni a hajadat is, meg levágjuk, minél jobb az álca, annál nagyobb a békesség – bólogatott a tányér felett.

– Lehet, hogy engem nem is keresnek? – csodálkozott Radoun.

– Miből gondolod?

– Van néhány emlékem a hosszúéletűek táborából, de elég zavarosak. Mintha szóba került volna a váltságdíj is. Nem értek igazán a nyelvükön, csak pár szót. A mozdulataikból azt értettem meg, hogy nem azért csinálták. És már fizettek nekik valamiért.

– Furcsa – nyelt le egy nagyobb falatot Derk –, ha nem is küldték el a követeléseiket, a családot akkor is kerestetni kellett volna téged. Vannak vadászaitok, lovagjaitok. Senki nem indult utánad? Ez több, mint érdekes!

– Biztos rossz helyen kerestek... – gyűltek a könnyek a gyermek szemében.

– Biztosan – törölte le a zsírt a szakálláról a férfi. – Ha szeretnél, mesélhetnél kicsit a közelmúltadról, hátha jobban megértjük a dolgokat – húzta meg a boroskancsót.

Míg a fiú elmesélt mindent a születésnap ünnepség előkészítésétől kezdve a fogsága utolsó napjáig, kiürült még egy boroskancsó és leégettek két gyertyát is, odakint pedig pirkadni kezdett. Közben az asztalra tett mosdótálban levő koszos víz tükre felett Derk rövidre nyeste a törével a fiú vállig érő haját. Amíg a gyerek megsikálta a fejét, ő az ágy mellett heverő utazózsákja dupla fenekéből elővett egy sötét színű kis butéliát, és megkereste a bőrszényet, amit Radoun elrablójától vett el. Megszámolta a szütyő tartalmát, de nem volt híja. Hálát adott magában a Vándorok urának, amiért ilyen naiv kölyökkel hozta össze a sors.

– Fiam, ez bűdös, mint a rohadó keszeg – emelte fel a kis üvegcsét –, de sokáig befogja a hajadat és nem mossa ki a színét az eső sem. – Azzal bedörzsölte Radoun csutka frizuráját vele.

– Mi ez? – öklendezett csendben a fiú.

– Ork vér az alapja, meg növények. Nemsokára kiszáll belőle a bűz, ne aggódj!

Derk elcsomagolta a festéket, majd egy sötétzöld, csuklyás pelert emelt ki a zsákból. Óvatosan fogva, megszagolta, aztán elmerengő tekintettel odadobta a haját törölgető gyermeknek.

– Kicsit nőies, Szellőrózsáé volt, de te is elég nyamvadt vagy, nem leszel feltűnő benne. Tartsd a csuklyát mindig a fejedre, ha kímész a szobából!

Amíg a férfi visszapakolta az álcázás kellékeit és eltakarította a hajvágás nyomait, Radoun-t elnyomta a fáradtság. Derk átemelte a székről az asztalon szendergő gyermeket az ágyba, lehúzta a csizmáját, és betakarta.

– Megpróbálom megkeresni atyádat. Míg vissza nem térek, ne hagyd el a fogadót! – Jó, hogy megtaláltad és elhoztad az erszényemet is. *Így könnyebb lesz a dolgunk* – gondolta közben.

– Most pihenj!

Magára vette kimosatott ruháit, köpönyegét, felkapta a hátizsákját, a törét a tokjába csúsztatta, és a gyermek párnája alá rejtette. Betette maga után a szobaajtót, rázárta a kölyökre, majd az ajtó lécei közti hasadákon bedobta a szobába a kulcsot.

Nem sok emberrel találkozott, míg kiért a fogadóból. Az öreg, de jó állapotú kétszintes épület ablakai mögött javarészt még a hajnali sötétség lakott. Elballagott a házat körbevevő járdán a kocsiszímba, ahol a lovakat is elszállásolták. Nem volt szüksége fényre, hogy eligazodjon a

sötétben, az öröksége miatt így is tökéletesen látott. Zabos vidám kis horkantással üdvözölte. Derk megölelte az állat nyakát, a fülébe suttogott pár szót, amitől a hátas boldogan kapált néhányat a lábával. A dalnok felrakta a lóra az öreg nyerget és szerszámot. Felkecmergett a nyeregbe, és kiléptettek az utcára. Kalapját mélyen a fejébe húzta. Tekintetével alaposan végigpásztázta az előtte elterülő takaros, ébredező várost.

– Faeren, „Dél ribanca”, hajtsd fel szoknyádat! – ugratta ügetésbe az állatot.

Jó néhány órával és néhány fogadóval később megérkezett a főtérhez, ahol még bűzlött a máglya maradéka. A szenes fahasábokra hullott éjszakai eső nem engedte teljesen szétmállani a paraszat, miként a cölöp is nagyrészt egyben őrizte meg a rászögelt szerencsétlen, összezsugorodott, feketére égett testet. Derk egy csillagot rajzolt ujjával a levegőbe, és elmormolt egy rövid imát, majd pillantása a hirdetőtáblán maradt átázott papírosra esett.

„Garabon, a boszorkánymester Istenítélete napnyugtakor! Aki részesülni akar, az Istenek igazságában, jöjjön el, hogy saját szemével lássa, mi jár a Hercegség elárulójának!”

– Gondolom, nagy látványosság lettél volna, pajtás, ha nem mossa el az eső az Igazságos ítéletedet! – fintorodott el magában a dalnok.

Nem sokkal később már a Palotanegyed közelében üldögélt a Három rózsához címzett elegáns taverna kerthelységének egyik tiszta asztalánál. A nap magasan járt, az idő elviselhető volt. Innen figyelte a díszes vaskerítésen túl jövő-menő lakosokat. A tulajdonostól kiderítette néhány dukát ellenében, hogy a hercegi család udvari mágusával sikerült összefutnia az elszenesedett oszlopnál. A rossz nyelvek szerint összejátszott a herceggel a kis herceg születésnapján kirobbant botrányos, erkölcstelen esti mulatozásban, ami után jogos ítélettel kivégezték a hegyesfülű igricnőt is. Ezek után természetes, hogy az ő lelkükön szárad az is, hogy a bosszúálló tündék elrabolták az örököst, akinek a hulláját tegnap küldték el egy almásrekeszben. Ekkor fogták le a Hercegurat és vetették börtönbe az Öregtorony alatti zárkába. A fogadás nem sok jövőt jósol neki. Szerinte Elstéla hercegné a gyermek elvesztése felett érzett mélységes gyászában vagy száműzi hűtlen férjét, vagy kivégezteti, de ezt hamarosan megtudja a város népe, mert nemrég jött a hír a palotából, hogy a piactéren mondanak ítéletet felette.

(...)

(A novella folytatását és még több történetet olvashattok a Dobb újra! c. kötetből)



XXIX. KalandKrónikák

Beszámoló a XXIX. Kalandkrónikák szerepjátékos találkozóáról, Bennett tollából

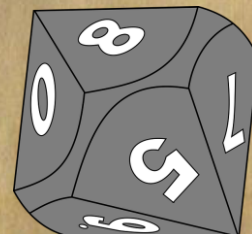
2025. november 29-én került megrendezésre immáron huszonkilencedik alkalommal a KalandKrónikák szerepjátékos találkozó Budapesten a 10 minutes Bistroban. Ezalkalommal is számos hobbitársunk vett részt ezen az éves összejövetelen, ahol mindannyiunk legkedvesebb hobbijának áldozunk egy napot, hogy közösen töltsük el az időt egy-egy asztal körül, amin mindig helyet kap az a bizonyos Nagy Zöld Könyv is. A M.A.G.U.S. szerepjáték világában íródott meg a találkozó központi programját képező kalandmodul, amit mindenkinek volt alkalma lejátszani az előre elkészített és elküldött karaktereikkel, a saját maguk által szervezett csapatok körében.

A hely szokásához híven kiszolgálta maximálisan a játékosok és a kalandmester igényét. Azt tapasztalom, olyan mennyiségűvé kezd válni azoknak a rendezvényeknek a száma, amelyek a 10 minutes Bistroban kerülnek megrendezésre, hogy egyre inkább vélem úgy, hogy a hobbinck egy meghatározó központjává növi ki magát. Korábban a M.A.G.U.S. Napja és rendszeresen a Fekete Határ Szindikátus kártyás rendezvényei is itt bonyolódtak le. Leginkább azt várom (többekkel együtt), hogy jobb időben is szervezésre kerüljön hasonló összejövetel, és a tágas teraszt is ki tudjuk használni.

A rövid és tartalmas megnyitón néhány meglepetésvendég is felbukkant: Magyar Máté (Aquir), a M.A.G.U.S. kártya vezetője és Terenyi Róbert, a Delta Vision kiadó igazgatója, és mind a ketten néhány biztató szóval indították útjukra a kalandozókat, amit személy szerint egy hatalmas dolognak tartok.

A kalandmodult ez alkalommal egy rendezvényekre korábban még nem író szerző jegyzi, Virág Laca, akinek egy kifejezetten klasszikus hangvételű és kellemes kihívásokkal teli történetet köszönhetünk ennyi idő távlatából visszagondolva. Beszámolóik alapján a megírást több tesztelés és az akkor még leendő kalandmesterekkel való egyeztetés segítette, és ez meglátszik a történeten. A modul címe *A lélek árnyai* és egy a Déli Városállamok területén eldugott város belső viszálykodásába enged betekintést a Fekete Határhoz közel, ahol ismételten közbeszól Krán sötét akarata, és felbolygat mindent. Talán mondhatjuk, hogy ez a zsáner hosszú utat járt be a Démon Átka óta, de fogyni nem akaró lendülettel tud embereket az asztal minden oldalához szögezni, és az újabb generációk is kedvüket lelik ebben a fajta történet szabásban. Aki kedveli az orkokkal hadakozó, fejedelmeket kergető vagy ártó szándékú szabotőröket leleplező történeteket, annak kifejezetten javasoljuk. Ha felkeltette az érdeklődésedet ez a rövid leírás, akkor akár lejátszhatjátok otthon saját csapattal. A kaland letölthető a krónikák.hu oldaláról. Szokásukhoz híven a honlap szerkesztői a történetben meghozott döntések alapján véglegesítették a közös mitológiájukban, hogy mi a közös megegyezés alapján a ténylegesen történt esemény, és ha a későbbiekben a kalandok visszatérnek még erre a területre, akkor mire számíthatnak. A modul illusztrációjáért és egyéb segítségnyújtásért Hóruszt illeti köszönetnyilvánítás.

Nem kétséges, hogy mekkora a kereslet a rendezvények, főként a jó rendezvények iránt, és mi sem bizonyítja ezt jobban, minthogy 25 csapat jelentkezett arra, hogy lejátszák a kalandot, és megpróbálják túlélni az abban történeteket.



Néhány nap alatt telt meg a honlapon elérhető lista, és kirajzolódott, hogy kedvenc szerepjátékunk csöppet sem vesztett vonzerejéből. Ahogy jártam-keltem a sorok között, amikor elkezdődött a rendezvény, jó volt látni azt, hogy a díszes társaságban helyet foglaltak a M.A.G.U.S. egyes neves emberei (ezúttal, mint KM-ek): John J. Sherwood (Komisz mesék, Hőseposz, Százháború) és Körmi, akinek a nemrégiben megjelent Inventáriumot is köszönhetik a játékosok és kalandmesterek. De talán még náluk is szívetmelengetőbb volt látni, hogy az egyik csapat egy történelemtanárból és az osztályának egy részéből állt, akik hatalmas csatakiállításokkal vetették bele magukat a különböző kihívásokba. Továbbá láttam, hogy a szombathelyi Kardok Ünnepe csapata és a debreceni Regélő Főnixek is képviseltették magukat. Hosszasan folytathatnám a sort azokról az arcokról és élményekkel teli tekintetekről, amiket láttam, de talán akkor ennek az élménybeszámolónak sosem lenne vége.

A szervezők mindenről gondoskodtak; a Kalandmestereknek frissítőről, a hely nyugalmáról, és hogy senki ne távozzon ajándék nélkül. Szokásukhoz híven minden jelenlévő egy oklevéllel és ajándékkal távozott, amit a záróeseményen választhattak ki maguknak a csapatok egy hatalmas és gazdag ajándékoktól roskadozó asztalról, amit megtöltöttek mindenféle fantasy és sci-fi könyvek, rajongói kiadványok és természetesen a M.A.G.U.S. irodalom remek kötetei. Mivel a szervezők több alkalommal is hangsúlyozták, hogy nem versenyről, hanem egy találkozóról van szó, ennek megfelelően helyezettek se voltak. A csapattal való beszélgetés után kikristályosodott, hogy elkötelezett hívei annak, hogy a hobbink teljesen szubjektív, és nem is kívánnak semmilyen formában pálcát törni abban a témában, hogy valaki jobb vagy rosszabb a másiknál.

Összegezve egy olyan rendezvénynek lehettünk a részesei, ami bizonyító erejű lehet azokkal szemben, akik azt mondják, hogy a hobbink haldoklik, esetleg beteg. Az a hihetetlen energia, kreativitás és összetartó erő, ami betöltötte a levegőt, a halálhörgések és önfeledt kacagások sokáig velem voltak utána, és ez egyértelművé tette számomra, hogy nem mostanában lesz az, amikor a kedvenc történeteink krónikásainak elfogy majd a tintája, és végleg lerakják a pennát. Köszönöm a részvételt, találkozunk legközelebb!

Bennett





Egy monumentális, minden ynevi forrásanyagot felölelő gyűjtemény látott napvilágot. Az immáron negyedik, bővített kiadás Magyar Gergely ismerten elhivatott munkáját dicséri.

„A most már több, mint húsz éve gyűlő évszámgyűjtemény 201 oldalon tartalmazza Ynev minden évszámát. A több, mint 5700 bejegyzés immár nem csak a szabálykönyvekből, regényekből és kalandmodulokból összegyűjtött évszámokat rendezi sorba, de beépítésre került a regények és novellák ideje, a kalandmodulok, mint események is.”

Ingyenesen letölthető: www.kalandozok.hu

stewpot

MESÉK EGY FANTASY FOGADÓBÓL

“Túl jól ismered ezt az érzést. Egy sűrű erdőn próbálsz átjutni napok óta, felélted az amúgy is állott fejadagodat, és képtelen vagy egy teljes éjszakát átaludni. Amikor végre megérkezel a következő faluba, a fogadó az a hely, ahol megtalálsz minden kényelmet, amit annyira hiányoltál már.”

A Stewpot - Mesék egy Fantasy Fogadóból című szerepjáték szinte minden szempontból a szöges ellentéte a “hárombetűs” és egyéb harc-közvetpntű szerepjátékoknak. Itt nincsenek statisztikák, módosítók és harci körök, csak egy nagyon egyszerű karakteralkotás, kooperatív történetmesélés és mini-játékok.

Fontos különbség még továbbá, hogy a Stewpotban nincsen dedikált mesélő, tehát mindenki ugyanolyan játékos a kalandok során, mivel a mini-játékok különböző szabályai vezetik a történet ívét és segítenek keretet adni egy-egy kalandnak.

A játékhoz nincs szükségetek másra, mint a Stewpot könyvre, egy marék dobókockára (6 oldalú), egy pakli francia kártyára, karakter és fogadó-lapokra és a fantáziátokra.

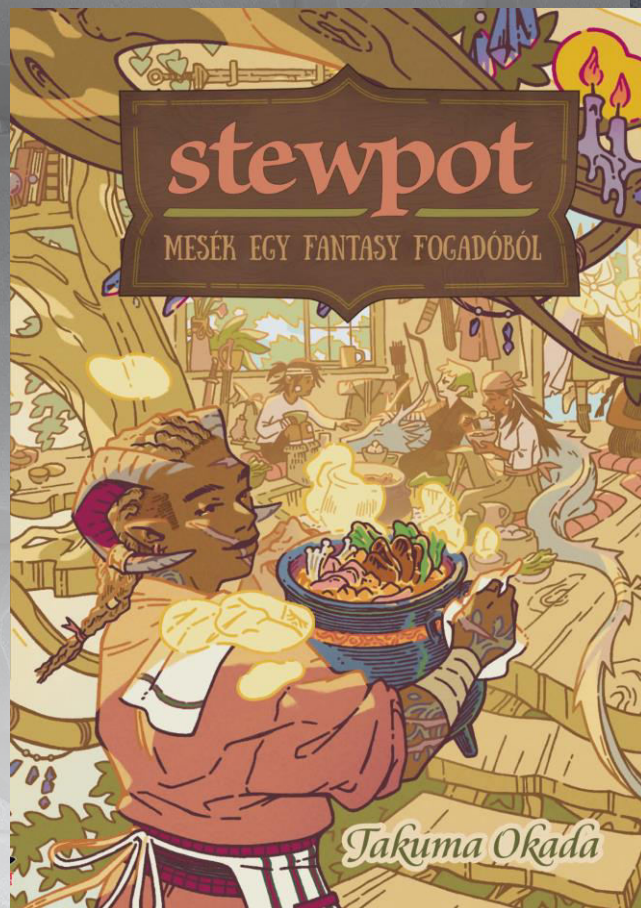
“A csapatod már évek óta együtt kalandozik. Kemény munka, ami az évek múlásával egyre nehezebb lesz. Sok kalandozó hamar szögre akasztja a fegyverét. Míg néhányan a csöndes nyugdíjba vonulást választják, mások annyira hajthatatlanok, mint fénykorukban. Teljesen megszokott dolog, hogy régi kalandorok fogadók üzemeltetésével foglalják el magukat, ahol menedékkal, élelemmel és tanáccsal látják el az újabb generációt. Ez az, amire ti is vállalkoztatok. Közösen”

A Stewpot eredeti angol kiadása az Evil Hat productions gondozásában jelent meg akik híresek arról, hogy formabontó szerepjátékokat jelentetnek meg. A Stewpot is ezek közé tartozik (szerintünk). Érdemes még megemlíteni, hogy a játék a 2025-os ENNIE jelöltjei között szerepelt.

“A Stewpot: Mesék egy Fantasy Fogadóból egy minijáték gyűjtemény, ami egy ex-kalandorok által vezetett fogadó történetét meséli el. Szögre akasztjátok a fegyvereiteket, megváltok a páncéljaitok-tól, és megpróbáltok újra a társadalom részévé válni.”

Szóval szemben a legtöbb szerepjátékkal itt nem az úton levés, a kalandozás és a harc kapja a főszerepet, hanem a mindennapi kalandok. Valamint a Stewpotban játszott történeteknek van egy természetes lezárása, ami azt jelenti, hogy amikor a karaktereink kalandozó tapasztalatait városi tapasztalatok váltják fel, akkor hőseink teljesen beilleszkedtek és sikerült igazi helyivé válniuk.

Na de ne szaladjunk ennyire előre, nézzük meg lépésről lépésre, hogy hogyan is épül fel a Stewpot rendszere és világa. Mit kell tudni a Stewpot kiadványról?



A kiadvány a/5-ös, 160 oldalas, teljesen színes és keménykötéses.

A könyv a játékmenet rövid bemutatásával kezdődik, illetve részletesen ír arról, hogy hogyan is tudjuk mindannyian jól érezni magunkat az asztal körül a játék során (időkérés, szünet).

Ezután egyből rátérünk arra, hogy hogyan alakíthatjuk ki közösen a saját fogadónkat.

Először is meg kell határoznunk, hogy a fogadónk hol helyezkedik el. Ez lehet egy városban, egy faluban, egy erdő közepén stb. Ezekre a könyv 10-10 példát sorol fel, amelyek akár ötletindítóként is szolgálhatnak.

Majd következik a fogadónk talán legfontosabb része, a kinézet. A legszembeütőbb jellemzőktől a legapróbbakig kidolgozhatunk mindent, ami a fogadónkra jellemző.

Továbbá mindenki tudja, hogy nincs fogadó név nélkül. Nincs ez máshogy a Stewpot szerepjátékban sem. Ezek eddig mind hangulati elemek voltak, úgyhogy térjünk át a mechanikai elemekre.

A közösen üzemeltetett fogadónknak különböző szintjei vannak, amelyek képesek befolyásolni a mini-játékok kimenetletét. A létesítményünk minden egyes sajátossága 1-es szintről indul és a játék során maximum 4-es szintig tudunk felfejleszteni ezeket a területeket. De nézzük is akkor, hogy mik is ezek:

Konyhaművészet

Ide tartozik a vendéglátói képesség, a konyhai jártasság, a tárolási lehetőség, a beszállítókkal való kapcsolatunk és még sok minden más is. 1-es szinten egy zsúfolt konyhánk van, ami azt jelenti, hogy alapvető

élelmiszerekből akad bőven, de semmi extra. Kalandjaink végén egy csodálatos konyha várhat ránk, ahol speciális eszközök érhetőek el és mindenhol kiváló árajánlatokat kapunk.

2. Hangulat

A hangulat szintje határozza meg, hogy milyen élményt vagyunk képesek nyújtani a vendégeinknek. A fogadónk kezdetben kényelmes, de kissé unalmas. Innen kell felküzdenünk magunkat, hogy a végén a környék legkényelmesebb fogadóját üzemeltethessük.

3. Kiszolgálás

A kiszolgálás szintje azt mutatja meg, mennyire gördülékenyen működik a fogadónk. Gyorsan és a megfelelő asztalhoz kerül az étel? Rendezettek az ágyak? Ez a szint azt is meghatározza, mennyi és milyen képzettségű alkalmazottat tudunk felvenni. Kezdetben egy korábbi földműves és egy leszázalékolt városőr erősíti kis kompániánkat, de az út végén akár egy kiváló személyzetvezető és egy neves sommelier is csatlakozhat a létesítményünkhöz.

Fogadófejlesztés

Minden harmadik mini-játék után érdemes egy kisebb szünetet tartani, majd annak érdekében, hogy fejleszthessük a fogadónk szintjét, lejátszunk a „Kopás és Elhasználódás” című mini-játékot. Ezen kívül természetesen további mini-játékok során is növelhetjük a fogadónk bizonyos szintjeit.

The image shows two decorative forms for creating a tavern. The left form is titled "NJK-K" and has six rows for "NÉV" and "RECENY". The right form is titled "FOGADÓ-LAP" and has sections for "ELNEVEZÉS", "ELHELYEZKEDÉS", and "KINÉZET". The "stewpot" logo is at the bottom right.

The image shows a detailed form titled "A FOGADÓ SZINTJEI" with three sections: "KONYHAMŰVESZET", "HANGULAT", and "KISZOLGÁLÁS". Each section has a list of items with points and a corresponding level (1-4). The right side has a grid for notes.

Item	Points	Level
Zsúfolt konyha: Alapvető élelmiszerek, de semmi finomság.	1	1
Szeény konyha: Új berendezés a piacon.	2	2
Nyitányi konyha: Válogatott ételek, jól felszerelt fűszerpala.	5	3
Csodálatos konyha: Kiváló ételek az alapanyagokra és friss szállítványokra. Speciális eszközök.	4	4

Item	Points	Level
Kényelmes, de kissé unalmas. Az összehatás nem éppen a legjobb.	1	1
Egy kicsit túl egyszerű, de otthonos.	2	2
Nem rossz hely egy pillanatra alvásra.	2	2
Részletek és díszek, amelyek kényelmesebbé és kellemesebbé teszik a hangulatot.	3	3
Rangos egyedi csomagolások. Készletigényes és drága.	3	3
A legkényelmesebb ágyak, melyekből valaha aludtál. Fényes terek.	3	3
Jó társaság. A kalendárok ide térnek be hosszú utakon.	4	4

Item	Points	Level
Egy korábbi földműves, egy leszázalékolt helyi ér.	1	1
Egy tapasztalt szakács, képzett felszolgáló.	2	2
Egy lelkes vezető, egy képzett sef.	3	3
Egy kiváló személyzetvezető, egy neves sommelier.	4	4

A fogadónk talán a Stewpot szerepjáték legfontosabb eleme, de nem szabad elfelejtenünk, hogy karakterek nélkül nincsen fogadó, így térjünk is át a karakteralkotásra.

“Természetesen a karaktereitek adják a fogadó lelkét. Ti tartjátok működésben a konyhát, ti tápláljátok a tüzet, ti vetitek meg az ágyakat és tartjátok tisztán az asztalokat.”

The character sheet is titled 'KARAKTERLAP' and includes the following sections:

- NÉV:** A line for the character's name.
- KINEZET:** A line for the character's appearance.
- EMLEKTÁRGYAK:** A vertical column of eight empty boxes for memorabilia.
- FEGYVER:** A line for the character's weapon.
- PÁNCÉL:** A line for the character's armor.
- SZERZÉLY:** A line for the character's personality.
- KALANDOR KASZT / KALANDOR TAPASZTALATOK:** A table with 5 rows and 2 columns for adventuring skills.
- VÁROSI MUNKA / VÁROSI TAPASZTALATOK:** A table with 5 rows and 2 columns for town skills.

The 'stewpot' logo is at the bottom right of the form.

A karakterek megalkotásához csak néhány dologra lesz szükség:

Névre

Megjelenésre (fegyver, páncél, jellemző)

Egy kalandozó kasztra

Három tapasztalatra, amiket kalandjaid során szereztél

Egy városi foglalkozásra

Végül egy emléktárgyat is kell választanod

A könyv tartalmaz egy táblázatot, 11-11-11 fegyverrel, páncéllal és jellemzővel. Természetesen ha ezek nem tetszenek, akkor kitalálhatunk sajátokat is.

Ezután választanunk kell egy kalandozó kasztot:

A Stewpot alapkönyv 8 játszható kalandozó kasztot tartalmaz (lovag, varázsló, harcos, tolvaj, druida, dalnok, erdőkerülő, párbajhős).

Egyébként a következő hónapokban tervezünk megjelentetni több extra kalandozó kasztot is a játékhoz!

A kalandozó kaszt meghatározása után következik a városi munka:

Lehetünk földművesek, gyógyítók, szakácsok, költők, kereskedők, kézművesek, tudósok, őrszemek, patikusok és vadászok.

Minden kalandor kaszthoz 5 tapasztalt tartozik, ezekből kell választanunk hármat. Célszerű az adott kaszthoz tartozókból szemezgetni, de ha nagyon nem illik valamelyik a karakterkoncepciónkhoz, akkor a többi kaszt tapasztalataiból is választhatunk egyet-egyet.

A kalandor tapasztalatok szintén játékmekanikai jelentőséggel bírnak, ugyanis a mini-játékok során egy kalandor tapasztalat felhasználásával könnyebben felülkerekedhetek bizonyos akadályokon.

Amikor egy kalandor tapasztalatot ilyen módon felhasználunk, akkor abból azonnal egy városi tapasztalat lesz. A karakterünk nem felejtí el, csak egy időre félre teszi azt. Amikor felhasználunk egy kalandor tapasztalatot, akkor azt röviden le kell írunk, hogy a karakterünk hogyan engedi el azokat.

Nézzünk néhány példát a kalandor tapasztalatokra:

Lovag - Útmutatás - jel az istenségedtől

Varázsló - Varázslövedék - végtelenül pontos lövedékek

Harcos - Állóképesség - semmi sem állíthat meg

Tolvaj - Viperafogak - halálos mérgek és azok ellenfele

Druida - Természet nyelvéen - érted a növényeket és az állatokat

Dalnok - Mázas szavak - bárkit meggyőzől bármiről

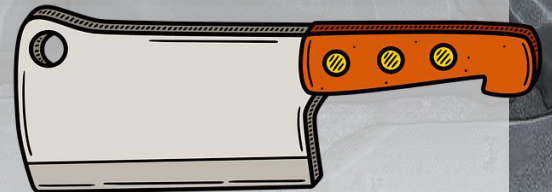
Erdőkerülő - Háziállat - egy vadonélő barát

Párbajhős - Bajvívó - a pengék mestere

És akkor egy pár példa a városi tapasztalatokra is:

Földműves - Szélkakas - pár nappal előre megjósolod az időjárást

Gyógyító - Tanatológus - segítesz a halottaknak békére lelteni, az élőknek pedig gyászolni



Szakács - Parancsszó - gyors és határozott döntéshozatal
Költő - Példázatok - minden helyzetre van egy tanulságos történeted
Kereskedő - Világlátott - ismered a világ szokásait és nyelveit
Kézműves - Kifinomultság - kiemelkedő ügyesség
Tudós - Olvasott - Tudod, vagy tudod, hol lehet utánanézni
Őrszem - Szervező - összehozod az embereket
Patikus - Pipafű- megnyugtatja az idegeket
Vadász - Titkos ösvények - úgy ismered a környéket, mint a tenyered



Az emléktárgyak pedig a karaktereiteknek fontos apróságok, tárgyak, amelyek szintén játékmechanikai jelentőséggel bírnak bizonyos mini-játékok során. Tehát összefoglalva a karakteralkotás folyamata rendkívül egyszerű, sokrétű és szórakoztató. Nincs más dolgotok, mint bedobni a karakterötleteket a közösbe, átbeszélni, kiválasztani a nektek tetszőket, faragni rajta egy kicsit itt-ott és már mehet is a játék.

“Amikor a tál végleg kiürült, a fogadó elmesélte, hogy régen maga is kalandor volt. Megannyi története volt. Elmeséltem neki, hogy mostanság leginkább egyedül utazok, amire azt válaszolta, hogy neki is öt-hat évébe telt, mire megtalálta a társait. Húsz évig elválaszthatatlanok voltak, míg végül letelepedtek, és együtt nyitották meg ezt a fogadót.”

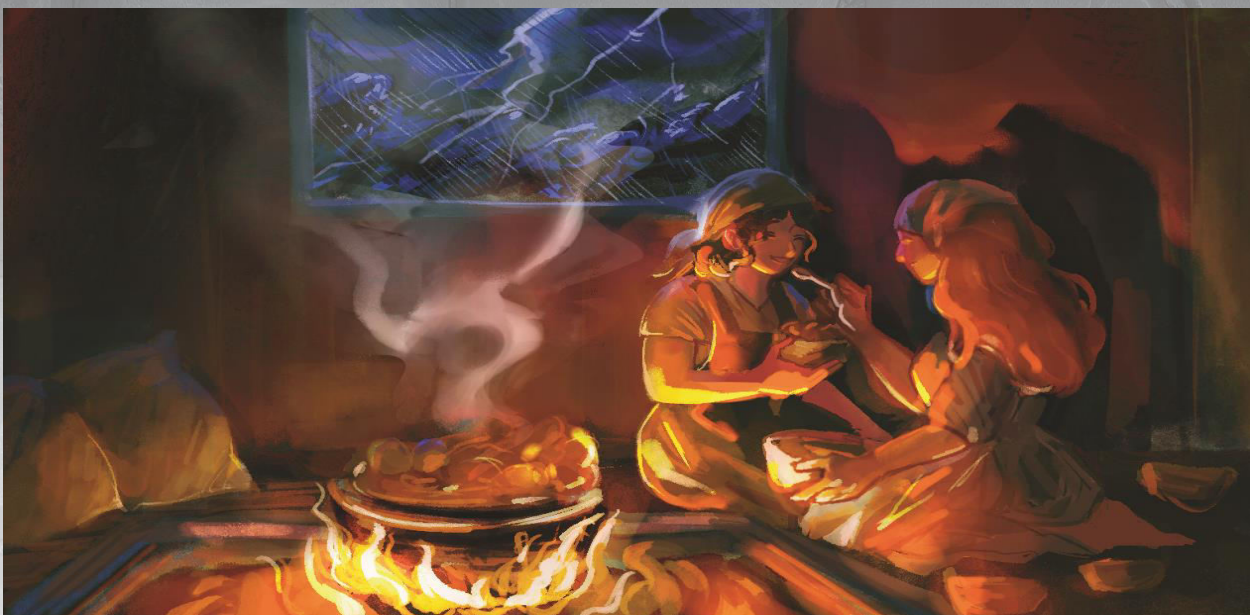
Térjünk akkor rá a szabályokra, mert akad azért egy kevés:

A fogadó és a karakterek megalkotása után mindenki az “Az Első Lépés” című mini-játékkal kezd.

Ezután sorban haladva mindenki választhat egy-egy mini-játékot. Ezt követően minden harmadik mini-játék után tartunk egy szünetet és végül lejátszunk a “Kopás és Elhasználódás” című mini-játékot, hogy ezzel emelhesünk egy-egy fogadósinten. Mint ahogy “Az Első Lépés” csak első mini-játékként játszható le, úgy “A Dolgok Ritmusában” című mini-játék lesz az, ami megadja a történet lezárását. “A sok kemény munka után, amellyel a fogadókat sikeresen elindítottátok és felvirágoztattátok, kalandoraitok megérdemelnek egy kis pihenést, úgy ahogy ti is.”

A fentebb felsorolt mini-játékokon kívül még további 17 található a Stewpot alapkönyvben. A kalandok kategorizálásában kis jelmagyarázatok lesznek a segítségedre.

Egy kis bab szimbólum szerepel azon kalandok mellett, amelyek ideálisak lehetnek kezdő kalandoknak. Egy kis petrezselyem levél szimbólumot találunk olyan mini-játékok mellett, amelyek visszatérő játékelemekkel vagy egyedi felépítéssel rendelkeznek. Tök ikon jelöli azokat a kalandokat, amelyek szabadabb felépítéssel rendelkeznek, illetve egy kis fazekat találunk minden olyan mini-játék mellett, amely lehetőséget ad arra, hogy



a fogadótok egy-egy szintjét fejlesszétek.

A kalandok lényegi leírásába nem fogunk belemenni, mert az jó eséllyel "elspoilerezné" a történeteket, így a teljesség igénye nélkül nézzünk pár kaland címet és a hozzájuk tartozó rövid leírást.

NJK-mellékküldetés: A kalandoréveidnek talán vége, de a városban is bőven akadnak emberek, akiknek szüksége lehet a segítségedre.

Egy Múló Pillanat: Ahogy tűzbe bámulsz, valami felsejlik az elmédben. A rétek és a széna illata könnyet csal a szemedbe, ahogy egy halvány emlék újra felszínre tör... Mit cipelsz még a régi életedből?

Házias Ízek: Van valami varázslatos a helyben termesztett hozzávalókban. Miért ne próbálkoznátok hát meg egy háztáji gazdasággal?

Egy Barátságos Kocsmai Verekedés: Minden fogadóban vannak problémás arcok. Nem feltétlenül rossz emberek ők, de amikor folyik a sör, beindul a buli és néha elszabadulnak az indulatok.

Különleges Vendég: Egy fontos személy érkezett a városba, és hamarosan betér hozzátok is. A fogadónak a legjobb arcát kell mutatnia, hiszen könnyen meglehet, hogy bőkezű borraivalót hagy maga után.

Tudjuk, hogy sokakat a konkrét játékmekaniikai dolgok érdekelnek, így nézzük meg, hogy hogyan is működik a küldetésalkotás:

A francia kártya 4 színe testesíti meg, hogy egy küldetésnek mi a tematikája:

Káró: Futárküldetés, Treff: Gyűjtögetős küldetések stb.

A számok pedig meghatározzák azt, hogy ki is kér tőletek valamilyen szívességet:

2: Városőrség kapitánya, 9: Egy asztalosinas, K: Egy nemes stb.

A végén pedig dobunk egy d6-tal, hogy meghatározzuk, hogy milyen akadályok merülnek fel a küldetés közben.

A kalandok egy része rendelkezik ilyen mechanikával, a többi küldetés pedig a "mindenki válasszon egyet" mechanikán alapul.

Például a Házias Ízek mini-játék esetén:

Körben haladva mindenki meséljen el legalább egy kellemetlen vagy vicces sztorit, ami a karakterével történt. Ehhez felhasználhatjátok az alábbi ötleteket:

Természetesen a baleset főszereplője a trágya...

Egy különösen makacs növényrel vagy állattal gyúlt meg a bajod.

Rájöttél, hogy enyhén allergiás vagy egy növényre vagy állatra.

Az egyik kisállat túlságosan is megszeretett, és ragaszkodását eléggé fájdalmas módon fejezte ki. Stb.

A játék főbb mechanikai közé tartozik meg az érmefeldobás, ahol két különböző esemény között tudunk dönteni.

Például:

A forgalmad visszaesett egy közeli rivális miatt. Valamit gyorsan ki kell találnod, hogy visszacsábítsd az embereket.

Fej: Sikerül ráérezned arra, hogy mi kell az embereknek, akik most ismét megrohamozzák a fogadót. Szerzel 1 pontot.

Írás: Bármilyen újat találsz ki, a riválisod mindenben túllicitál

A könyv pedig 4 darab Stewpot ihlette, a való életben is elkészíthető recepttel zárul. Van benne sütemény, pite, kása és egy leves.

Ugyan újra jönnek az emberek, de nem engedhetsz a tempóból egy pillanatra sem.

A könyv pedig 4 darab Stewpot ihlette, a való életben is elkészíthető recepttel zárul. Van benne sütemény, pite, kása és egy leves.

Tehát röviden a Stewpot - Mesék egy Fantasy Fogadóból egy könnyed, kezdőbarát kiadvány, amely valahol a szerepjátékok és a társasjátékok határmezsgyéjén foglal helyet. Legyen szó baráti társaságról, régóta együtt kalandozó csapatról vagy akár egy családi játékestről, a Stewpot felhőtlen kikapcsolódást, nevetést, könnyeket és megannyira nevetést rejt magában.

“Egészen addig beszélgettünk, míg a fogadó ki nem ürült. Ekkor ránézett a kardom markolatára, és megjegyezte, hogy túl erősen szorítom a mutatóujjammal. Még meg is dorgált, amiért nem élezem és olajozom rendszeren a pengét. Amikor bevallottam, hogy nincs hol aludnom azon az éjszakán, megengedte, hogy a fogadóban maradjak. A hálózsákomat a kandalló előtt terítettem le.”

A Stewpot - Mesék egy Fantasy Fogadóból a következő weboldalon szerezhettek be:

www.rollinspublisher.hu

Ha szívesen beleolvasnál a kiadványba, itt megleheted:

https://6493415828.clvaw-cdnwnd.com/9df0aa4d34d56fa002c1e804e119a9de/200000417-9657e96580/Stewpot_beleolvaso-3.pdf?ph=6493415828

A fogadó-lapot itt:

<https://6493415828.clvaw-cdnwnd.com/9df0aa4d34d56fa002c1e804e119a9de/200000420-250d4250d6/Fogadolap-8.pdf?ph=6493415828>

a karakterlapot pedig itt tudjátok letölteni:

https://6493415828.clvaw-cdnwnd.com/9df0aa4d34d56fa002c1e804e119a9de/200000421-cab28cab2a/Stewpot_karakterlap-4.pdf?ph=6493415828



feca

“Ahogy nap úszik el életünk horizontja felett,
Ahogyan a fény tűnik el a messzeségben.
Hajósok, tengerek vándorai születnek és halnak meg
Otthonuktól távol, idegen vizeken,
Uram add, hogy vándor lehessenek egyszer.”

- Cloud Boothen

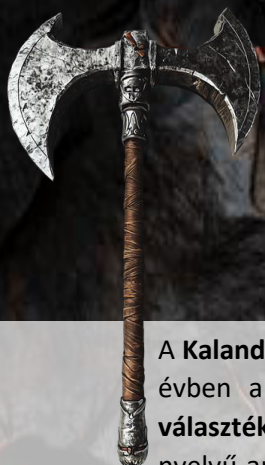
XX. Vándor Krónikák

Szerepjátékos Nyári Tábor



Bükkszentkereszt, Hollóstető Kemping,
2026. augusztus 14-20.

A nyitóhétvégén A'frad kétnapos M.A.G.U.S. főkalandjával,
majd végig szabad játékokkal.



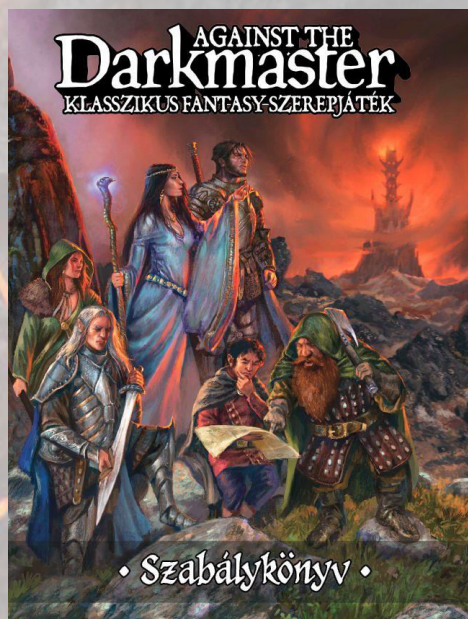
Hősi Kalandok a Horizonton



A **Kalandhorizont Kiadó** Magyarország egyik legnagyobb szerepjáték kiadója, amely az elmúlt 10 évben a **legtöbb szerepjáték kiadványt** adta ki (48 db), és a **legszelebb szerepjáték-választékkal** (20féle szerepjáték) várja a kalandra vágyókat. Legutóbbi kiadványa az első magyar nyelvű anime szerepjáték, a **Ryuutama**, de a kínálatában található dark fantasy, hősi fantasy, klasszikus fantasy, urban fantasy, horror és modern (cyberpunk és sci-fi) szerepjátékok is. Hazánk **első kiadója**, amely PDF-formátumban is árulja az összes kiadványát, és ahol a fizikai példány mellé ingyen megkapod a PDF-verziót is.

A múltkor a dark fantasy játékokat részleteztük, most térjünk rá a **hősi fantasy**-ra. No, de mi is az a hősi fantasy? Számomra az, ahol vagy kifejezetten hősök a játékos karakterek, vagy a világ hősies, illetve igényli a hősöket. A határvonal persze nagyon vékony, és sokszor inkább az ízlés dönti el. Az én ízlésemnek a mi kínálatunkból két ilyen játék felel meg: az **Against the Darkmaster** (Harc a Sötét Úr Ellen) és a **RuneQuest**. Érdekesség, hogy mindkét játék rendszere több szempontból hasonlít a M.A.G.U.S.-ra.

Úgy gondolom, az AtD vita nélkül hősi fantasy. A régi, magyarul is megjelent MERP (Middle-Earth Role Playing), azaz **Középfölde szerepjáték örököse**, olyannyira, hogy a szabályrendszere is a nagy előd felújított, modernizált verziója. Ebben a játékban a karakterek a jó oldalán álló hősök, az ellenfél meg a gonosz Sötét Úr és a szolgálói, a cél pedig a Sötét Úr legyőzése. A Középfölde licencre talán már nem volt pénz, ezért nem Középfölde szerepjátéknak hívják, és nem Sauron az ellenfél, de akár ő is lehet, hiszen a játék egy egész fejezetnyi (ahol három kidolgozott példát is találunk) támogatást biztosít, hogy megalkosd a saját Sötét Uradat. A közel 600 oldalas könyv a kiadó legmasszívabb könyve, de a frissített kiadás már két részben fog megjelenni a könnyebb kezelhetőség érdekében. Az első rész természetesen a karakteralkotásra összpontosít.



Hat tulajdonság írja le a karaktereket: erő, gyorsaság, egészség, eszeség, bölcsesség és fellépés, ami szinte pontosan a DnD hat tulajdonsága. Ezeket dobással (ekkor -20 és +35 között fognak mozogni) vagy pontelosztással (ekkor 0 és 25 közé esnek) lehet meghatározni. **13 faj** közül választhatunk: ember, nagyember, törpe, félszerzet, féltünde, alkonytünde, csillagtünde, ezüsttünde, vadember, félork, ork, kőtroll, firbolg. Ez utóbbiak az óriáskirályok 2,5 méteres, szarvas leszármazottjai. Érdekességük, hogy végzetük is van, és ha ahhoz hasonló szituációba kerülnek, onnan nagyon nehezen kecmeregnek ki – hát, igen, a végzetet nehéz elkerülni! A fajok módosítják a tulajdonságokat, különleges vonásokat biztosítanak, valamint javasolt kultúrák is kapcsolódnak hozzájuk.

A karakterek **választott kultúrája** hatással van a képzettségeire, kezdő felszerelésére és a vagyonára is. Ezekből szintén 13 érhető el, többek közt olyanok, mint a városi, tünde, martalóc, nemes stb. A következő lépés a hivatás kiválasztása, amely amolyan kasztféle, bár annál jóval lazább megkötésekkel. A **hat elérhető hivatás** a harcos, a zsvány, a varázsló, az animista, a kontár és a bajnok. A választott hivatás hatással van a kezdő képzettségekre és a későbbi fejlesztésekre is. Az animista természetközeli misztikus, például sámán vagy druida, aki bölcs, és vannak gyógyító képességei. A kontár a legsokoldalúbb hivatás, egyfajta jolly-joker. A bajnok pedig misztikus harcos, aki a mágiához is konyít.

A **képzettségeket hét csoportba** foglalták: páncél, harc, kalandozás, zsványság, tan (ismeretek), varázslatok és a test. Következő lépésként a háttereket kell kiválasztani, amelyek egyfajta előnyökként működnek, és igazán egyedi ízt adnak a karaktereknek. Az egyszerű jellemek helyett a karakterek belső világát itt a szenvedélyek írják le: a természet, a hűség és a motiváció. A karakterek rendelkeznek inspiráció értékkel is, amely költésével növelhetik az esélyeiket, vagy erősíthetik a hatásaikat.

A karakterek **szintlépéssel** fejlődnek, amihez TP-t kell gyűjteniük, ebben nincs nagy újdonság. Viszont a TP-t **eredmények eléréseért** kapják, amelyek listáját a csapat és a mesélő közösen állítja össze, és ezek nyilván befolyásolják a kampány hangulatát, és hogy mit várnak a játéktól a játékosok. Ez egyértelműen a Dungeon World megoldására hajaz, és véleményem szerint sokkal jobb és rugalmasabb, mint szörnyekért és kincsekért osztogatni a TP-t. A csapatszintű eredménylista mellett hivatásalapúakat is érdemes összeállítani, hogy minden csapattag saját területén végzett munkáját is díjazzuk.

A **rendszer képzettségalapú**, a próbadozások képzettségdobások, ami úgy történik, hogy a képzettség szintjéhez (ami 0-100 között mozog) hozzáadjuk a nyílt végű dobást. A rendszer csak 10 oldalú kockát használ, és **k100**-zal dob a próbáknál. A nyílt végű dobás azt jelenti, hogy ha 95 fölé dobsz, újra dobhatsz és az új dobást is hozzáadhatod a végeredményhez. Ha pedig 6 alá dobsz, akkor is újra kell dobni, de akkor levonod az új dobást a végeredményből. A harc is képzettségdobásokkal történik.

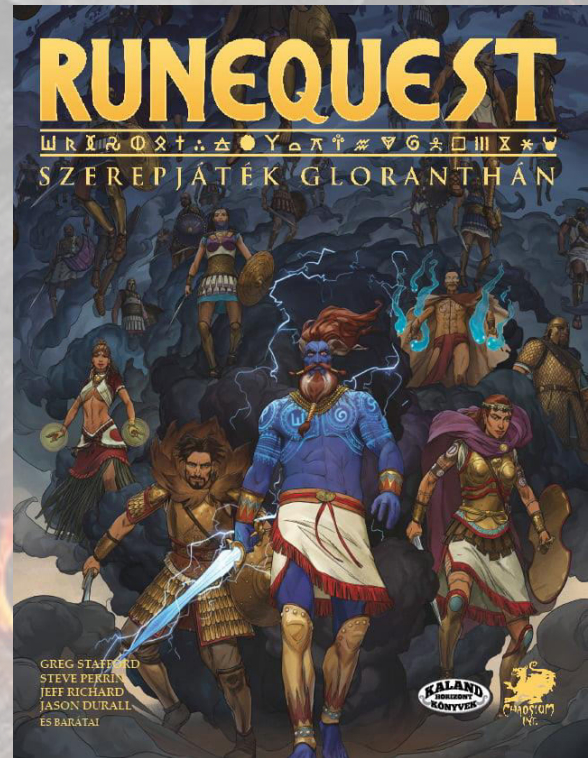
A **mágia használatához** varázstanokat (különálló képzettségek) kell tanulni a varázslóknak, amelyek tartalmazzák a különböző szintű varázslatokat. Vannak mindenki által elérhető **gyakori varázstanok** (észlelések, hangok és fények, varázsjelek stb.), **hivatások varázstanai**, valamint **faji varázstanok** is, összesen 38 féle, úgyhogy van miből választani. A varázsláshoz még manapont szükséges, amit a szint, a faj és a hivatás határoz meg.



A játék 70 oldalon keresztül látja el tanácsokkal a mesélőket, igazán sok segítséget nyújtva kezdő és tapasztalt kalandmesterek számára is. A bestiárium mellett egy nagyon komolyan kidolgozott, igazán kiváló, **80 oldalas kalandot** is tartalmaz az alapkönyv. Összességében egy rendkívül tartalmas könyv a *Harc a Sötét Úr Ellen*, amely rugalmas szabályrendszerével igazán sok lehetőséget nyújt a játékosok számára. Emellett nem lehet elmenni amellett sem, hogy milyen sok hasonlóság van a rendszer és a M.A.G.U.S. ETK között, mindenképpen érdemes lenne egy Magus-konverziót készíteni hozzá.

A **RuneQuest: Roleplaying in Glorantha d100 alapú, világközpontú szerepjáték:** a játékos karakterek nem csak hősök egy világban, hanem a bronzkori, istenekkel és szellemekkel átitott Glorantha valódi szereplői, akik a világ kultuszai, közösségei, törzsei és személyes hitei között helyezkednek. A játék nagy hangsúlyt fektet a realiztikus sebzésre, a társadalmi és vallási kötelezettségekre, valamint arra, hogy a karakterek hosszabb távon történelmi és mítoszi események résztvevői legyenek tetteikkel, azaz igazi **legendás hősök** váljanak.

A mechanika a d100-as dobásra épül: a játékosoknak meg kell haladniuk egy százalékos képzettség értékét, és a siker mértéke (normál, kritikus, speciális) közvetlenül befolyásolja a próbák és a harc kimenetelét.



A **karakteralkotás** a karakterek múltjának létrehozásával kezdődik, még a nagyszülők jelentős tetteit is megismerjük! A **négy fizikai tulajdonság** (erő, ügyesség, méret, fizikum) mellett **három nem fizikai tulajdonság** (intelligencia, akarat, karizma) írja le a karaktereket. **11 képzettségcsoport közel 100 képzettsége** fedi le az akciók minden lehetséges területét.

A **harc realiztikus** a sebzés szempontjából: a testrészek (fej, törzs, kar, láb) külön-külön sérülhetnek, és ez nem csak a mozgásképességet, hanem a karakter tevékenységét és harci stílusát is befolyásolja. A különös helyzetek (pl. csataalakzatok, lovasság, hajók) számára a rendszer saját, külön fejezeteket tartalmaz.

A RuneQuest három fő mágiatípust különböztet meg, amelyeket egy karakter egyszerre is tud használni, de a törzsi és kultikus identitás határozza meg a hangsúlyt. A **rúnamágia** koncepciókat (például Halál, Tűz, Család) reprezentál, így ad mágikus hatalmat. Rúnavarázslatokat bármely beavatott, istenszóló, rúnapap vagy rúnaúr varázsolhat. A varázsló ekkor az istenétől kapott erőre hagyatkozik. Az istenek általában nem szeretik megengedni a halandóknak, hogy az ő isteni erejüket használják, hacsak nem származik belőle nekik is valamiféle előnyük.

Gloranthán a **szellemmágia** a legalapvetőbb és leggyakoribb mágiatípus. A világ természetes energiaáramlataiban található szellemek és a halandók közti kommunikációval foglalkozik, és ennek megfelelően – ilyen vagy olyan formában – majdnem minden gloranthai kultúrában és vallásban gyakorolják. Egy szellemmágikus varázslat létrehozásához a varázsló azokra a szellemekre koncentrál, amelyek a fókuszában állnak, és a hatás létrehozásához átmenetileg megváltoztatja a spirituális energiaáramlatokat. A szellemmágikus varázslatok (néha „csatamágiának” is nevezik) bár erősek, ám rövid időtartamúak – általában két percig tartanak – és a felhasználótól sok energiát igényelnek mágiapont formájában. Azonban a varázslók – bármilyen erős halandók is legyenek – híján vannak azoknak az erőknek, amelyek révén hosszan tartó hatásokat tudnának gyakorolni az univerzumra.



A mágusok egy megváltoztathatatlan törvényekkel teli személytelen univerzumot látnak. A **magasmágia** ezeknek a törvényeknek a logikus manipulációját alkalmazza, hogy a kívánt hatást elérje. Így nem igényli az istenek vagy szellemek jóváhagyását, ahogyan azt a szellem- és rúnamágia teszi. Ez a RuneQuest mágiájának legrugalmasabb megközelítése, és talán ezek a varázslatok a legerősebbek mind közül. A mágusok a mágiapontok (gyakran jelentős mennyiségű) költésével **megváltoztathatják varázslataik alapvető tulajdonságait**, és megnövelhetik a hatótávot, az időtartamot vagy akár az adott varázslat erejét is. Na, ismerős valahonnan? A rúnarendszer a **karakterek személyiségét** is mechanikailag kezeli: a különböző rúnák (pl. Mozgás, Ember, Káosz, összesen 24) nemcsak a mágikus töltetet, hanem a jellemvonásokat is meghatározzák.

Például egy nagy Mozgás rúnaértékű karakter hajlamosabb a változásra, a kalandra és a lázadásra, míg egy magas Család rúnával rendelkező egyén erősen kötődik a szülői és törzsi kötelezettségeihez. Ezek a rúnák párban vannak, és egy pár értéke összesen 100. Tehát ha magas a Mozgás rúnád, alacsony lesz a Nyugalom értéke.

A rendszer a **szenvedélyek mechanikáját** is használja, amelyek segítségével a szereplők hűségét, gyűlöletét, félelmét adott személyekre, kultuszokra vagy fogalmakra „számolható” értékként kezeli. Ezek a szélsőséges érzések blokkolhatják vagy éppen erősíthetik a cselekvéseket.

A játék a Glorantha nevű, **mítoszokkal átitatott világban** játszódik, amelyet a különböző istenek és szellemlények közvetlenül formálnak, és a mítoszok nem csak történetek, hanem valós események, amelyeket a karakterek megismételhetnek és újra átélhetnek.



A világ inkább **bronzkori** esztétikára törekszik, mint klasszikus középkorias fantasy világra: a páncélzat főként bronzból készül, a vas ritka, és a társadalom sokkal inkább a törzsi mobilitásra, a kultuszokra és a klántagokra épül. A legismertebb terület a **Sárkányhágó** régió, amely öt kulturálisan különböző terület (Szaltár, Prax, Ótársh, Lunár Társh és Rónavidék) egymással viaskodó társadalmait foglalja magában. Itt a különféle kultuszok, mágiák, politikai fejlődésük és a régió elmúlt háborúi adnak a játékosoknak mozaiksinten összetett, de kezelhető történelmi és társadalmi hátteret.

Gloranthán a karakterek jellemzően valamely kultuszhoz tartoznak, amelyek a különböző istenek, szellemek és mítoszok közvetlenül szervezett, aktív szervezetei: a kultuszok oktatással, védelemmel, politikai befolyással és mágiával látják el követőiket. A **kultuszhoz tartozás** nemcsak szolgálatot és időt igényel, hanem a karakter személyes és vallási identitását is megformálja, és a kultusz rangjai (pl. beavatott, pap, istenszóló, rúnaúr) a hatalmat és a mágikus hozzáférést is meghatározzák. A játékosok számára a kultuszok a kollektív cselekvésre is lehetőséget adnak: a karakterek közösen hajthatnak végre misztériumokat, **nagyhatalmú rituális varázslatokat**, amelyek a világ fizikai és mítoszi állapotát is megváltoztathatja. Ezáltal a játék a klasszikus egyéni hős koncepciót helyett a kollektív heroizmusra és a legendák közösségi létrehozására is épít.

A **RuneQuest** tehát klasszikus d100-as, realiztikus harcot támogató és képzettségalapú rendszer és a mélyen kidolgozott, mítoszteli világ kombinációja, amely nemcsak szerepjátékos szinten, hanem narratív és kulturális szinten is megkülönbözteti a játékot a klasszikus fantasy szerepjátékoktól. A rúna-, szellem- és magasmágia, a kultusz-központú karakterfejlődés, valamint a halandók és istenek közötti dinamikus kapcsolatok folyamatosan arra ösztönzik a játékosokat, hogy a társadalmi, vallási és mitológiai szinten is gondolkodjanak, nem csupán a harc vagy a kaland végkimenetele szempontjából. Nem egy könnyed játék, de ha rászánod az időt és az energiát, egy hihetetlenül **részletes és élő világba csöppensz**, amely számtalan módon kapcsolódik a karakterekhez, aki még véletlenül sem egy gyökerek nélküli kalandor!

Éberen Őrködő



Eric Muldoom:

Mielőtt feljő a hold

(részlet)



Holdelf Császárság, egykori elnevezésével Kush Császárság. Vanúria tartomány, Kanakh-Aamkór, az ezüstelfek fővárosa, Halcon szerint 424.

Nézd! Ott egy ember, aki szabadon jár-kei a város utcáin, anélkül, hogy viselné a rabszolgák jelét! Ilyen nem létezhet!

Ez és hasonló kijelentések hangzottak el Murza Draag nyomában. Nem az elfek súgtak össze a háta mögött, ők egyszerűen átnéztek rajta. Ha nagy ritkán utána is fordultak páran, akik fejlett érzékeiket rövid időre a fizikai világ hús-vér valóságára pazarolták, titokban tették. Mondjuk most épp verőfényes nappal volt, tehát az elfek többnyire aludtak vagy meditáltak holdkeltéig; leginkább csak emberek és csúf ábrázatú feketemanók rótták az elf császárváros, Kanakh-Aamkór utcáit. Uraik ügyes-bajos dolgait intézték.

A manók lesütött szemmel kikerülték, ellenben az emberek figyelme rá irányult. Az asszonyok az élete delében járó, erős, jóképű hímet bámulta, mások minden biztonnal az idegent és a harcost fürkészték.

Vékony bajusza és körszakála nyomban elárulta róla, hogy kívülálló, mivel errefelé az arcszörzet tiltott, de legfőképp gusztustalan dolognak számított. Éles és kemény arcvonásai, ragadozóhoz hasonlatos szeme, amelyek miatt kölyökként gyakran farkasnépek csúfolták, és a rá jellemző kihívó testtartás éppúgy oda vonzotta a pillantásokat. Akadt pár további furcsaság is körülötte: csontgyűrűbe font hosszú, ezüst-fekete haja, és a törzsi tetoválások az arcán és a karján, amelyek mintha szüntelenül mozgásban lettek volna.

No és a fegyvere.

A jadekő markolatos, görbített pengéjű *shamsir*, amelyet nyíltan viselt az oldalára csatolva, és a hátára szíjazott kerek, a közepén fémtüskével megerősített acélpajzs, rajta a sárkány motívummal. A sárkánynak mind a nyolc feje más és más bestiát formázott: hiúz, dérfarkas, magma sárkány, baziliszkusz, kígyó, tűzgriff, denevér és vérmedve. A fegyverek voltak azok, amelyek egynémely elfet éppúgy kizököntettek a fajtájukra jellemző közönyből, esetenként riadalmat keltve. Lévén, ember nem birtokolhatott ilyen készségeket.

Mindent összevetve Murza Draag úgy öltözött, úgy viselkedett, akárha egy felsőbb Kasztba tartozó úr lett volna itt, az elfek közt, a birodalmuk szívében, ahol az embereknek kizárólag a rabszolgánc jutott. Senki sem értette, hogy történhetett meg ez. Még sosem láttak ilyet azelőtt. Persze, hogy megbámulták.

A mai nap fellelkesítette Murzát: az utolsó, amit a császárvárosban tölt.

Gondolatait hetek óta az utazás kötötte le, emiatt már nem fedezett fel újabb útvonalakat a városóriásban, pedig akadt belőlük bőséggel. Csupán a már megismerteket járta be újra és újra, csaknem gépiesen.

Időről időre megpihent pár kedvenc helyén, evett pár falatot a nyilvánosan kihelyezett bőség-edényekből, elidőzött egy-egy csendes kegyhelyen vagy díszkertben, ám a figyelme befelé fordult. Egészen mostanáig. Ma mulatni akart! Talán utoljára az életben.

Megtudta itt tartózkodása alatt, hogy az emberek nappal a fás-bokros-szökőkutas díszkertekben verődtek össze, ott adtak rövid találkát egymásnak, ügyintézés látszatával, lévén, tilalmas volt számukra mindenféle gyülekezés. Pusztán esztétikai okból: poloskából is sokkoló tud lenni egy egész rajnyi, hát még emberből! – vélekedtek az elf urak. Nem voltak különálló épületeik sem, mivel mindegyikük az őt befogadó háztartásban élte le az életét, szolgasorban, egészen a halála napjáig. Ám nappal, amikor az elfek többsége visszavonult, a díszkertek rejtett zugai megteltek élettel, hacsak rövid időre is. Itt cseréltek gazdát információk, kézműves termékek, és sok esetben szerelmi légyottok helyszínéül is szolgáltak.

Murza Draag tehát felkeresett pár ilyen helyet, elvegyült a rabszolgák közé, s mivel a helyi hangadók már jól ismerték őt, hamar megtudta, ami érdekelte. Így jelesül azt, hogy aznap éjjel több helyütt vigasságot tartanak az elf hatalmasságok. Hol gyermek születését, hol őszköszöntőt ünnepelnek.

Begyűjtötte a címeket, hiszen ezekre az összejövetelekre bárki elmehetett, az elf paloták pedig híresek voltak eltűzött belterületükről, azaz könnyedén lehetett elhagyatott helyiségeket találni. A hatalmasságok hallatlan bőkezűségről tettek tanúbizonyságot, ami az étel-ital felhozatalt illeti. Ilyen jeles eseményekre a rabszolgák örömmel beszivárogtak mindenféle más palotákból, hiszen az elfek a háziállataiknak is több figyelmet szenteltek, mint nekik – feltéve, ha elvégezték a rájuk kiszabott munkát, utána pedig nem lábatlankodtak, és megmaradtak ott, ahová a leginkább tartoztak: az asztalok alatt, a kutyák és egyéb házi kedvencek közt. Murza Draag ma éjjel határozottan el akart vegyülni középük.

Kerített egy butéliára való igen ritka, fűszeres rumot, amiért a házigazdájától kicsempészett értékes shummúriai dísnövény palántákkal fizetett. Végül, de nem utolsó sorban, begyűjtötte vonzó, fiatal szolgálólányok diszkrét és kevésbé diszkrét felajánlásait, ami az éjszakai program egyes kreatív scenárióit illeti. Határozottan úgy tűnt, idegensége és különcsége megunhatatlan, vonzó célponttá teszi őt. Kénytelen volt bevallani magának, hogy pár jó évet még el tudott volna tölteni itt. Azért így is széles mosoly terült szét az arcán, miközben visszaért a szállására.



Ahol aztán újra csak egyetlen kérdés foglalkoztatta:

Vajon ez lesz életem utolsó küldetése?

Az istenei persze nem válaszoltak. Talán végleg elhagyták őt. Az is lehet, hogy már egyáltalán nem léteztek.

A pokolba velük!

A szálláson magányosan üldögélt, mégpedig a Kóris Palotagyűrű nyugatra néző teraszainak egyikén, házigazdája, Méltó Küzdelem palotájában. Körülötte az óriásváros csendesen sütkérezett a nyárvégi nap langyos sugaraiban. Túlságosan is csendesen, ami azt illeti, mert Murza Draag már türelmetlenül várta az éjszaka beköszöntét.

Tény, hogy a császárváros látványa újra és újra le tudta kötni rendszerint hamar elkalandozó figyelmét. Valóban felfoghatatlanul hatalmas volt, főként, ha felidézte a kicsiny sárból és gallyakból tapasztott kunyhót, amiben először világra nyitotta a szemét. Ott, a Csontpusztaságban talán háromszáz magafajta űzte a vadat, hogy estére hús kerüljön a lakomaüstökbe, míg Kanakh-Aamkhór félmillió lélek sóhajára ébredt minden holdkeltekor.

A város magját hetvenhét masszív kőfal védelmezte a lehetséges támadóktól (amelyek talán sosem léteztek) – a legkülső falgyűrűket Murza nem is tudta szabad szemmel kivenni, mindössze negyvenötöt tudott belőlük összeszámolni.

Falak.

Körkörösén, gyűrű alakzatban, mégpedig olyan módon, hogy a város szívéhez közeledve a többségük öblös lakófallá terebélyesedett, tulajdonképpen egymáshoz nőtt paloták láncolatából állt.

A Kóris Palotagyűrű egyike volt a legbelső tíz gyűrűnek, még ha nem is a legszebb, vagy a legtekintélyesebb közülük. Jellemzően a Sas vagy a Hold Templomának előkelőségei laktak itt: elf katonatisztek, hivatalnok, és pár harcos varázsló, olyan, mint Méltó Küzdelem *atraphir*-Nemsi Teresz Narofru, akinek Murza épp a kedvenc italát kortyolgatta, egy borpárlatot a tengerparti Shemita-dombokról, és az *atraphir* kedvenc karosszékében ücsörgött.

Murza egy szabadon szárnyaló sast figyelt, ahogy a madár ráérősen köröz a magasban, az ezernyi karcsú holdkőtorony fölött. Megkerüli Isten Ujját, a legmagasabb mágustornyot, amit Nór tiszteletére húztak fel, majd északnak fordul, amerre a Khaál-hegység ormai sötétlettek. Csakhamar megpillantja mögöttük a távoli Godor`O`Gharan nyaktörő meredélyeit.

Neki is ott kellene tartózkodnia valahol, és megkeresni a vadcsapást, ami hazaviszi. Merthogy valahol arrafelé bújt meg a szülőföldje. De holnap ilyenkor ezer mérföldekre jár majd innen, pont az ellenkező irányban, és talán vissza sem tér, soha többé.



Dartonica Triumvirate



Koppány Tímea:

A Tóurnő bajnoka

(részlet)



Valami oly éktelen döndüléssel csapódott neki az ajtónak, hogy a fiú egy szívdobbanásig azt hitte, az ódon fűzfa nyílászáró menten beszakad.

Baar-Lavaar izmai megfeszültek. Khaál Elveire! A vacsorája mindjárt elkészül, a pipáját már megtömte, a plédet a fotelba készítette, sőt, kedvenc, barna házikabátjába is belebújt, hogy a magányos olvasgatás a lehető legkellemesebb legyen. Határozottan nem várt vendéget ma este.

A fickó ajkai védőarkánumok néma szótagjait formálták, miközben tekintete élesen tapadt az ajtóra. Inasa tucatszor is mondta már, hogy falazzák be ezt a kijáratot, mert ahol könnyedén ki lehet jutni, ott bármi könnyedén be is jöhet...

A nekromanta merőben prózai okból vetette el ezt: azért, mert érzékeny volt az orra. Márpedig az ételkészítés során a helyiség légtere gyakran telt meg a sült fűszeres aromájával, amit a kertbe nyíló ajtón át szellőztethetett ki legjobban.

Már, ha a hívatlan éjszakai vendég be nem töri.

– Szabad! – szólt egy szemhunyasnyi habozást követően Baar-Lavaar, miután kellőképpen felkészült. A sebtében megidézett esszenciapajzs úgy ölelte őt körül, mint valami pókhálófinomságú köpeny; vékony, világosbarna hajában, puha házikabátján arany színű szikrák pattogtak, készen arra, hogy kellemetlen és maradandó emlékeket okozzanak bárkinek, aki kezét emelne rá.

Az invitálás több volt pusztán udvariassági formulánál; a „Szabad!” az ajtónak szólt, amely az utasítás hallatán halk kattanással kinyílt.

Egy hirtelen támadt szélroham futólag végigsöpört a verandán, egy egész dézsányi vizet zúdítva be Baar-Lavaar konyhájába. A vízzel érkező fuvalom a helyiség közepén álló, masszív márványsztal mögé kergette a fiút; a helyiség meghitt, vérszagú, kandallóropogásos csendje egy szempillantás alatt átadta helyét az égháborúnak. Baar-Lavaar elfojtott egy szitkot, amikor házikabátjának szélfúttá szárnya lesodort az asztalról egy kerámia csuprot, amely nagy csörömpöléssel ripityára tört a padlón.

Víz...

Ez az elem már-már gyanakvást kelthetett volna a házigazdában (*a múltkor is a vízzel kezdődött minden...*), ezúttal azonban nemcsak egy kisebb ciszternára is elegendő eső érkezett, hanem egy szemmel láthatóan hús-vér jövevény is, aki ráadásul olyan száraz volt, mint aki nem is a Dhun-Unn lápról, hanem a saját otthonából csöppent egyenesen ide.

Baar-Lavaar felvonta a szemöldökét.

Az ajtó magától becsukódott az érkező háta mögött, elvágva a vadul tomboló vihart. Mialatt a vérszag és a kandallóropogás apránként visszatértek a helyükre, a jövevény szilajul megrázta copfját, majd kihúzta magát, és a nekromantára szegezte elszántan villogó tekintetét. Hosszú, egyenes szálú hajából, amely a tartományra jellemző módon fehérszőke volt, az esővíz a padlóra csöpögött.

Vendége láttán a fiú szeme kimeredt, ajkai elnyíltak. Talán még egy nyálcsepp is megindult közülük a padló felé. Már-már eltöprengett azon, miféle romlott étel járathatja a bolondját vele, egy ily rendkívüli látogató fantomképét vetítve elé.

A nekromanta sosem látta még a jövevényt, és ez fájó hiányosságnak hatott. A jövevény ugyanis nő volt, afféle nő, aki lófarokban hordja a haját, és képes hívatlanul betoppanni visszahúzódó idegenekhez egy viharos éjszakán. Fényes, fekete rémmadár bőrének épp csak a derekáig ért, ugyanilyen anyagból készült, szűk nadrágja kiemelte karcsú alakját. Magas szárú csizmájához alighanem maga a Szárnyatlan Öreg adta az irháját, a fekete pikkelyek oly harciasan csillogtak.

Nem volt kimondottan Baar-Lavaar ideálja, amennyiben is blúza épp csak annyira domborodott, mintha két szem fűgét rejtegetne alatta. Hamvas bőre és harcias kiállása mégis egykettőre felkeltette a nekromanta érdeklődését.

Különleges hajszíne nemkülönben. A nő haja alapvetően hamufehér volt, mint bárki másé a tartományban, akit megkóstolt már a ximúrkórság, mégis, valahogy szokatlan árnyalatban csillogott. A nekromantának a „szőke” tűnt a leghelyénvalóbb kifejezésnek, noha efféle színű haj jobbára csak ősi ellenségeik, az aranyelfek körében fordult elő.

Szőke. Bizony, hogy az! – mosolyodott el Baar-Lavaar legbelül.

A jövevény bóknak, de legalábbis invitálásnak értelmezhetette a bámulást, ugyanis se szó, se beszéd átvágott Baar-Lavaar konyháján, majd kecses mozdulattal helyet foglalt a kandalló előtt álló, ximúrbőr huzatú fotelek egyikében, hanyagul lesöpörve a karfájára készített takarót a földre. Tekintete rátalált a tűzhelynél ácsorgó Baar-Lavaarra, és nem is eresztette őt.

A házigazda gombócot érzett a torkában. Noha csak egy intésébe került volna porrá égetni a betolakodót, egyelőre nem volt rá oka. Hacsak nem az, hogy máris úgy érezte magát, mint akit letépertek és meglovagoltak.

Rádásul majd' kifúrta oldalát a kíváncsiság.

– Mi járatban vagy? – bökte ki zavartan, megfedkezve még vendége üdvözléséről is. – Mit keresel itt? Hogyhogy nem áztál meg? És egyáltalán, ki az urdung vagy te?!

A bestia nem felelt azonnal; alighanem végig kellett gondolnia, melyik kérdésre is adjon választ először. Addig is, szórakozottan csavargatni kezdte copfja végét.

Végül úgy döntött, máshonnan közelíti meg jövevénye célját:

– Azt hallottam, még nőtlen vagy...

Baar-Lavaar álla lefittyedt. Egy szívdobbanásig döbbsen meredt a fotelban trónoló mocsári vadmacskára, majd valami rejtélyes oknál fogva azon kezdett töprengeni, hová is tehetette a nyílpuskáját. Hirtelen késztetést érzett arra, hogy rávessen a lányra egy dróthálót, majd kábítóövedékekkel ártalmatlanná tegye.

Egy olyan fickó számára, aki magányosan él az ingovány mélyén, és legfőbb társasága egy csomó ősi rováspálca, meg némi sült hús, ez teljesen indokolt elővigyázatosságnak tűnt.

Dermedtségéből végül épp az említett sült hús rángatta ki, amely hirtelen nagyot sercent. Baar-Lavaar felocsúdva rezzent össze, és egy csapásra visszatért a gyanakvása is.

– Nos, ha ezt hallottad, ki vagyok én, hogy vitassam az értesüléseidet? – kerülte el az egyenes választ, mohón vizslatva vendégét. Noha egy ilyen leányt az elf nem feled el egykönnyen, furcsamód mégis az volt a benyomása, hogy valahol már találkozott vele.

– Pompás – biccentett a jövevény helyeslően, a kitérő feleletet igenlésnek véve. – Nos, mit szólnál a húgomhoz? Nem ingyen, persze.

A sült hús ismét sercent, a szomszéd szobában pedig valami felborult, és éktelen csörömpöléssel összetörött. A leány betoppanásakor némileg megázott nekromanta lába körül tócsába gyűlt a házikabátjából csöpögő esővíz.

– Hú! – nyögte a fickó meglepetten, és arcából egyszeriben minden vér kifutott. Lelki szemei előtt megjelent a lány húga. És a lány. És ő maga.

Sok ennyi egy magányos férfinak egyetlen éjszakára... neki, aki a Hús templomának szokásait nem tartotta megvetendőnek, hanem épp ellenkezőleg. Legyen áldott a Kígyó neve!

Noha ismeretlen látogatójából kiindulva Baar-Lavaarnak voltak bizonyos elképzelései az említett húgot illetően, vele született gyanakvása óvatosságra intette. Még bele is csípett a karjába, hátha felébred, de semmi ilyesmi nem történt.

A nekromanta csitítólag maga elé kapta a kezét.

– Ácsi, ácsi! – hűtötte le látogatóját, mire a testét övező esszenciapajzs élénken felszikkasztott. – Még ha, tegyük fel, érdekelné is a dolog, akkor is mindenekelőtt tudnom kell, hogy kit tisztelhetek váratlan vendégemben, aki nemcsak hogy száraz lábbal kelt át a mocsáron, de mindjárt házasságot és holmi üzletet emleget?

A „nem ingyen”-ből gondolta, hogy valamiféle üzletről lesz itt szó.

A leány erre aprót bólintott, de nem állt fel a bemutatkozáshoz.



Ama szívdobbanásnyi csendben, amíg a jövevény a választ fogalmazta magában, Baar-Lavaar lopva végigmérte őt. A fotelban trónoló idegen egy tüzelő nőstény tigrisre emlékeztette, amely feltehetőleg még veszett is. A nekromanta egyszer csak azon kapta magát, hogy örülten kíváncsi, mit akarhat tőle egy ilyesféle bestia.

– A nevem Dyzar Dracalar – elégítette ki Baar-Lavaar kíváncsiságát a látogató, mire annak elméjében mindjárt fény gyúlt: hát ezért tűnt olyan ismerősnek! A Dracalar-ház volt az aktuálisan regnáló hercegi család, bizonyára valamilyen ünnepélyen vagy felvonuláson láthatta őt. Esetleg egy csatában, amint épp egymaga kardélre hányt két teljes hadosztályt.

A fejlemény, miszerint az izgalmas idegen egy Dracalar, mindjárt elvette Baar-Lavaar kedvét attól, hogy hálóval levadássza, majd a saját zsírjában kisüssse őt. Eltűnése hamar feltűnést keltene, és keresni kezdenék. Amire a nekromanta a világerőért sem vágyott.

– És igen, valóban egy üzlet végett jöttem – fejezte be a mondókáját Dzyzar Dracalar –, de tegyük is hozzá rögtön, hogy cseppet sem járnál rosszul velem.

Az utolsó félmondat elültette a gyanakvást Baar-Lavaarban; a nyurga halottidéző zárkózottan karba fonta a kezét. A Dhun-Unn lópályáján rég megtanulta már, hogy a csábító és izgalmas dolgok rendszerint halálosak.

– Hallgatlak – bökte hát ki homlokráncolva, és tekintetét egy pillanatra sem vette le Dzyzarról, mintha csak arra számítana, hogy a leány egy óvatlan pillanatban felnyársalja őt a csizmája orrával.

– Egy szigillumra van szükségem – fedte fel a lapjait Dzyzar elszántan. – Úgy értesültem, valóságos mestere vagy ezeknek.

Ami azt illeti, ebben cseppet sem tévedett. Nemrég még Baar-Lavaar maga is a szigillomancia nagymesterének tartotta magát, durván egy évtizede azonban csúnyán ráfaragott... Nyomkövető rúnát pingált ugyanis egy élőholt csavargóra, csak hogy az illető holmi isteni segítséggel megszabadult a béklyótól, Baar-Lavaar pedig bottal üthette a nyomát.

Az incidens kellemetlen emlékeket idézett fel a nekromantában. Azóta sem sikerült rémmadarakat szereznie, sem másképp egyről a kettőre jutnia. Az a kínos helyzet állt elő, hogy hiába birtokolt nagyobb tudást, mint a fél tartomány együttvéve, semmire sem ment vele.

Talán valóban a házasság lenne a megoldás, fordult meg Baar-Lavaar fejében. Már gondolt erre párszor, de megfelelő nőstény híján végül mindig el is vetette a dolgot.

Ez a mostani azonban...

Ti istenek, miféle szerzet lehet Dzyzar húga?! – A nekromanta arcát elfutotta a pír.

Majd rögtön működésbe is léptek az ösztönei, és intő jelleggel lehűtötték.

Amilyen szerencséje van, Dzyzar húga épp az ellentéte Dzyzarnak. Akkora, mint egy ogre, és olyan szaga van, akár egy döglött huundnak.

Vízont Dracalar, vagyis a herceg vérrokona – hessegette el baljós előérzetét Baar-Lavaar. *Egy ilyen magas rangú kapcsolat márpedig mégér némi áldozatot...*

Vagyis vegyek el egy ogreszagú huundot, egy főrangú kapcsolatért cserébe.

Házasodjak be a hercegi családba.

Hmm, ennek alighanem ára lesz...

– Egy szigillum, a húgodért? – foglalta össze a helyzetet Baar-Lavaar karba font kézzel, le sem véve a szemét Dzyzar szív alakú arcáról. – Úgy sejtem, nem valami egyszerűbb fajtára, mondjuk egy ximúrúzó, vagy egy láthatatlanná tévő rúnajelre gondoltál.

– Valóban nem.

– Akkor hát egy úgynevezett szépséggrazolatra. Amely csinosabbnak és kívánatosabbnak mutat...

A nekromanta maga sem tudta, honnan kúsztak a szájára ezek a szavak. Dzyzar azonban nem nyársalta fel a csizmája orrával miattuk, csak a szeme villogott harciasan.

– Kecsegtető az ajánlatod, de erre már vannak egyszerűbb praktikák is...

– Akkor hát tényleg fogalmam sincs, hogy mit akarhatsz tőlem.

Dzyzar büszkén felszegte hegyes állát, majd dacosan kibökte:

– Olyan rúnát szeretnék, amely képessé tesz arra, hogy parancsolhassak a tűzgriffeknek!

Baar-Lavaar újfent felvonta a szemöldökét. Sőt, hirtelen úgy érezte, megrogyik alatta a padló. Már-már attól tartott, beszakad, s a pincébe zuhan.

Erre aztán nem számított!

– Amely képessé tesz arra, hogy parancsolhass a... *miknek?! –* visszhangozta értetlenül, mert az tűnt az egyetlen értelmes magyarázatnak, hogy a vihar beszűrődő süvítése megzavarta a hallását.

Dzyzar azonban eloszlatta a kételyeit:

– A tűzgriffeknek – ismételte meggyőződéssel. – Tudod: szárnyas oroszlánok, bős madárfejjel és parázsló bőrrel. Irdatlan, bősme fenevadak, szabványan is beillő karmokkal, és acélkeménységű csőrrel. Elöl tép, hátul karmol, a közepe pedig lángolva izzik.

– Igen, tudom, mi az a tűzgriff – vágta rá Baar-Lavaar szemrehányóan, bár közben enyhe szégyenkezéssel arra gondolt, hogy nem sokkal ritkábban lát tűzgriffet, mint ruhátlan nőt...

Dzyzar visszarángatta őt a jelenbe:

– Talán nem ismeresz ilyen szigillumot?

– Éppenséggel ismerek, csak azt nem értem, mi hasznod származna ebből. Hiszen a tűzgriffek már évszázadokkal ezelőtt...

– Kihaltak, tudom – legyintett Dzyzar türelmetlenül, azzal félig felemelkedett ültéből, mint aki indulni készül. Talán valahol kitört egy háború, és le kell vernie. – No, kell a húgom, vagy nem? Más ellentételezéssel sajnos nem szolgálhatok.

Mivel egy Dracalar sarj technikailag hercegnőnek számít, Baar-Lavaarban fel sem merült, hogy kevesellje a beígért jutalmat. Épp csak túl sok minden volt a mérleg másik serpenyőjében. Dzyzar nem olyasfélének tűnt, mint aki naphosszat egy kamillaillatú szalonban hímezget, a világ folyásán elmélkedve. A nekromanta attól félt, a húga is zúrós lehet.

De hát hercegnő!

De hát...

Baar-Lavaar szíve megdobbant, majd megfacsarodott; a fiú szemei kidülledtek, elfúló hörgéssel a torkához kapott.

Megérzés...

Mint ama utolsó, gyanútlan estén, amikor még mit sem sejtettek a kitörni készülő ximúrkórról. Az utolsó nevetések, az utolsó, kihunyni készülő napsugár. Mint aznap, mielőtt a Köd leszállt...

Ti istenek, gondolta Baar-Lavaar görcsbe ránduló gyomorral, vajon miféle Ullh kebeléről szalajtott, rémálombéli szörnyeteg lehet Dzyzar húga?!

A fiú ujjai megrándultak; ösztönösen megragadta egy szék támláját, és elfehéredő ujjbegyekkel rámarkolt.

Dzyzar húga... rémálombéli szörnyeteg...

Baar-Lavaar nagyot nyelve felkészült a legrosszabbra, de tartott tőle, hogy még így is alábecsüli mindazt, ami reá vár.

Arról nem is szólva, hogy a tűzgriffek még az előző holdforduló idején kipusztultak. Nem úgy, mint a fehér gaviál, amelyet kihaltként tartottak számon, mert már csak egy vénséges nőtény élt belőle a Smaragdlápon, és azt sem volt, ami befedezze. A tűzgriffek teljesen és végérvényesen kihaltak, ez világosan benne állt Baar-Lavaar több kódexében is. Márpedig ha szerelmi kalandokból nem is, de kódexekből a nekromanta igencsak tekintélyes gyűjteménnyel büszkélkedhetett.

De, végül is...

Az már nem az ő dolga, hogy mihez kezd Dzyzar egy olyan szigillummal, amely egy rég kihalt állatfaj megértésére teszi őt képessé.

A tűzgriff-szimbólum egyébként is roppant csinos. Lehet, hogy csak látott róla egy képet valahol, és megtetszett neki.

A nekromanta mérlegelte a dolgot, majd megadó sóhajjal sarkon fordult, és félrehúzta vacsoráját a tűzről. A szaga alapján már rég elkészült.

– Jól van, *lehet*, hogy megcsinálom – dűnyögte bosszúsan, mert amikor leemelte a fedőt a serpenyőről, olyan sűrű, fekete füst csapott az arcába, hogy Baar-Lavaar egykettőre búcsút intett a sült húsnak. – Előbb azonban látnom kell a húgodat.

– Azonnal – bólintott Dzyzar szemrebbenés nélkül, azzal néhány lépéssel átvágott a helyiségen, megragadta a kilincset, lenyomta, és...

– Szabad – segítette ki a vezényszóval Baar-Lavaar, mire az ajtó engedelmesen feltárult....



BANISHERS

GHOSTS OF NEW EDEN

Kritika



“Mindig azt hiszed, hogy van még időd. Aztán egyszer csak... nincs.”

Az előző év második felében akadt meg a szemem egy, a PlayStation Plus előfizetésben ingyenesen elérhető játékon. A borítón két szimpatikus alak, és egy még szimpatikusabb cím szerepelt: *Banishers - Ghosts of New Eden*. Nem sokkal azelőtt befejeztem egy másik játékot, és mivel ritkán vagyok spontán és éppen egy meghalt karakteremet gyászoltam (a játék ismeretében ez akár komikus is lehet), úgy döntöttem, hogy minden további utánanézés nélkül adok neki egy esélyt.

Ebben a rövid kis beszámolóban lesznek **SPOILER**ek, úgyhogy ha ezek zavarhatnak és éppen szellemeket vadászol New Eden környékén, szerintem most lapozz el, és gyere vissza, mikor végeztél. De ha csak szemezel a játékkal, és kéne hozzá egy jó lökés: [javaslom](#), de csak ha szereted a nyílt világot, és szívesen állsz neki (nem aurát) farmolni.

Történetünket meghitt hajófenekes post-szex jelenettel kezdjük a két szimpatikus alakkal: Ruaidhrigh 'Red' Mac Raith valamint szerelme és banisáló társa Antea Duarte fetreng a nem Duna vizén lengő kiscsónakban, úton Amerikába, hogy egy kiköltözött barátjuknak segítséget nyújtsanak egy lakóhelyén felbukkanó szellemmel kapcsolatban. A banisálás ugyanis ezt jelenti; okkultizmusban és harcban járatos emberek püfölnék ebben az alternatív, kicsit fantasys világban lidérceket az ürességbe (*Void*), vagy a szeretteiket/nemesisüket (gyakran egy és ugyanaz a személy) kísértő frissen holtakat győzik meg szép szavakkal vagy kevésbé szép tettekkel, hogy ugyan tessék már áthúzódni arra az istentelen túloldalra. Mindezt Kr.u. 1695-ben. A játék első perceiben felváltva kapunk irányítást a két karakter felett, túl sok különbséget azonban nem látunk közöttük játékmechanikában.

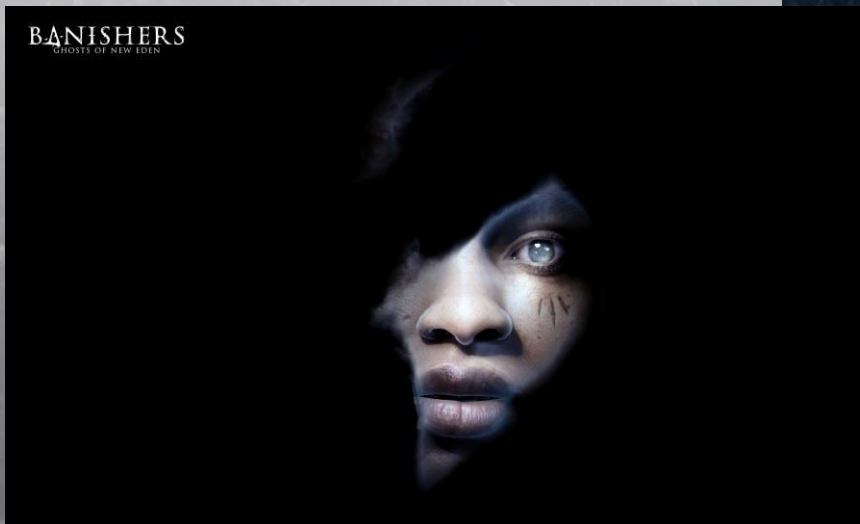
Mindketten kompetensek a szakmájukban. Antea a régebbi motoros, korábban Red mestere volt. Határozott, erős jellemű, a konfrontáció fél Anteázódni ha vitáról van szó, de vannak sötét foltok a múltjában. A személyiségének ezen oldala néha túl rugalmatlan, de összességében - még ha nem is teljesen szimpatikus - nem tartom zavarónak. Red hozzá képest simulékonyabb, de nem megalkuvó. Szupportív és érzékenyebb, de képes megállni a saját lábán és döntéseket hozni. A szerelmük egymás iránt kifejezetten odaadó, a szinkronsínészek játéka pedig kellő életet és kémiát lehel interakciójukba ahhoz, hogy elhiggyem: ők egymásnak lettek teremtve.

A történet egy korai pontján az őket idehívó barátjukat is megpróbálják megkeresni a városban, ami körül hemzsegnek a lidércek (rossz jel ez egy iskola 500 méteres körzetében), de csak gyászoló feleségét találják, akit férje jelen pillanatban is kísért, mert kölcsönösen képtelenek elengedni egymást. Ő lesz az a szellem, akivel a játék bemutatja, hogy hogyan is működnek a kísértések, és hogy játéktechnikailag mit kell és lehet velük csinálni. Erre majd később részletesebben kitérek.

Egy rövidebb esti intézkedés és a vezetőség megismerése után a városban megkapjuk a szállásunkat a kiürített iskola épületében. Többen elhagyták már a települést. Az éjszaka folyamán egy félreértés viszont tragédiába hajszolja karaktereinket, melynek következtében konfrontálódnak a helyi szuperszellemmel, amire *Nightmare* néven hivatkoznak.

A *Nightmare* elleni küzdelem nem alakul jól - a játék első másfél órájában az egyik főszereplőnk, Antea Duarte életét veszti az ütközet során, és Red is csupán egy nem várt segítség következtében menekül meg a biztos haláltól, szerelme testétől távolra sodródva a víz által. Hamarosan azonban meghalljuk Antea hangját, akinek lelke hozzánk csapódik. A város megszabadítását, a bosszúállást így már két különböző létformával hajthatjuk végre. Beszélgetéseink során pedig ígéretet tehetünk egymásnak: ha megtaláljuk Antea testét, tesszük azt, amit banisálóként

tennünk kell, és továbbküldjük a lelket, vagy megpróbáljuk egy okkult rituáléval visszahozni őt az életbe - ez utóbbinak viszont áldozatai lesznek. Szóval ott állsz, ketten egyedül, a várost sújtó rémálomi átok miatt az örök rozsdaszínbe és télbe ragadva, és a személy, akivel nem sokkal ezelőtt még összebújva aludtál egy testtelen képként lebeg melletted. Mindeközben haladsz előre, és a játék ösvényei szépen lassan egy nyitott világgá változnak. Az ígéret erős, és bevallom: izgalmasabb, mint amire számítottam.



Lehet, hogy ha valaki nagyobb utánanézésel kezdett bele a játékba - például nem olvasta el ezt a cikket -, az nem kapta meg azt az ütést, amit én. Mindenesetre a saját karakterem feletti gyászban egy tea felett egész viccesnek ítélem meg az univerzumot, hogy sikerült pont ezt a játékot kifognom.

A játék hivatalosan egy Action-RPG, ahol köszönnek vissza a FromSoftware játékaiból ismert elemek - van parry, a gyógyításunk egy újratöltődő, de pihenések között maximalizált italból ered, és - bár a játék megengedő a támadások megszakításával - érezhető egy realiztikus, de nem frusztráló "lomhaság" a harcok során. A tulajdonságainkat javarészt az határozza meg, hogy milyen páncélt, fegyvert és kiegészítőket hordunk, amiket a felszedett nyersanyagokból tudunk fejleszteni elég magas szintig. Nincs egyértelműen jó build, találd ki szépen te magadnak, hogy mi valószínűleg mivel fog működni, megspékelve az érdekes talent-rendszerrel, és ha mondjuk egy a szettedbe nem illő dolgot fejlesztettél maximumra (nem sok dolgot tudsz annyira felfejleszteni), akkor viseld a következményeit. Persze mindezt épkezláb tanácsok nélkül. Ezt a részét nem annyira élveztem a játéknak.

Az, hogy milyen nyersanyagokat szedsz fel a környezetből éppen emiatt fontosak is, meg nem is. Nem mersz semmit eladni, mert hátha "jó lesz az még", de nem használhatod őket semmi másra azon kívül, hogy LEHET, hogy fejleszteni fogsz belőlük. Köszönöm szépen *játék*, de ettől azért foghatná egy Antea Duarte az én kezemet is jobban.

A fejlődésünkhöz más dolgok is fontosak/elengedhetetlenek, mint például bizonyos összegyűjthető dolgok megtalálása, vagy a mapon elhelyezett bossok (körülbelül három típus van ezekből) legyőzése, ami elég repetitív. Sajnos a játék ezt a farmolási szándékot nagyon hamar és ügyesen elplántálja az emberben, ami miatt inkább egy kötelezettségnek tűnik, ugyanis ezek nélkül a fő történetzál ellenfelei igen effektíven fűjják ki az ember orrát. Értem én, hogy lehet jól harcolni, de ha fél óráig kell ütüögetni egy egyszerű mobot, hogy banisálódjon végre, az már nem annyira szórakoztató.



Ezen felül vannak sima mellékküldetések, amik... vannak. Emlékszem, hogy ezek során vennem kellett valakinek valamit valahol máshol. Nem maradt meg túlzottan sok dolog azon kívül, hogy sokat káromkodtam a postakocsi-szolgálat teljesítése közben.

Viszont a játéknak van egy érdekesebb majdnem-mellékszála is, amikor különböző banisáló-kompatibilis esetekkel kell foglalkoznunk. Ezek az esetek (*Haunting Cases*) van, hogy kötelező elemei lesznek a történetnek, de sok csupán *opcionális* esemény a farmoláshoz. Azok, akik elkezdnek hiányolni a két karakter feneké alól egy '67-es Chevy Impalát ettől a leírástól, jó helyen kapizsgálnak.

A kísértések végén, mikor eleget nyomoztunk (sok séta) és harcoltunk (sok séta) és konfrontáltunk mindenkit (s.s.) visszamehetünk a kísértett személyhez (ss), aki mellett ezúttal ott ácsorog az őt kísértő, frissen elhunyt entitás, és dönthetünk, hogy mi legyen a résztvevők sorsa. Dönthetünk úgy, hogy ez a szellem egy jótét lélek, aki nem vétett semmit, és az a személy sem (vagy legalábbis nem súlyosan) bűnös, akit éppen zargat. Ilyenkor kedvesen elengedhetjük a lelkét egy ismeretlen túlvilágra (*Ascend*). Ha a szellemet elég bűnösnek látjuk valamiben, és túl ragaszkodó lenne a kis nyughatatlan, akkor dönthetünk úgy, hogy űzni próbáljuk egy ismert, *Void* nevű, kopár helyre, ahol szépen, lassan a saját érzelmei felemésztik emberi mivoltát, és egy üres lidérc lesz végül (*Banish*). Vagy, ha úgy döntenék, hogy a kísértett élő egy igazi bűnös személtáda, akkor őt megbüntethetjük azzal, hogy a lelkét kiszakítjuk a testéből, és elraktározzuk, hogy a saját célunkra használjuk fel (*Blame*). A célunk pedig az ígéret, amit a játék során a karaktereinkkel egymásnak teszünk: elengedjük-e Anteát, vagy megpróbáljuk visszahozni az életbe. Az, hogy milyen endinget kapunk a játéktól az ígéretünknek, és a *Haunting Cases* megoldásainak függvénye:

- Ha megígértük Anteának, hogy elengedjük a lelkét a küldetésünk végén, a legtöbb *Haunting Case* végén az *Ascend* vagy a *Banish* opciót kell választanunk. Ha így teszünk, az a legjobb endinghez vezet bennünket.

- Ha megígértük Anteának, hogy visszahozzuk az életbe, akkor a lehető legtöbb esetben a *Blame* opcióhoz kell nyúljunk.

Ha bármelyik esetben következetlenek vagyunk az ígéretünkkel szemben, akkor félre fognak csúszni a dolgok az utolsó rituálé során, miután legyőztük a *Nightmare* kategóriájú főellenségünket.



A felvetett dilemmák sokszor érdekesek, és bár van, ahol egyértelmű lehet a helyes döntés, nem mindig ez a helyzet. És nem mindig fogadják örömmel a kis történetek résztvevői azt, ahogy mi kezeltük az ő ügyüket.

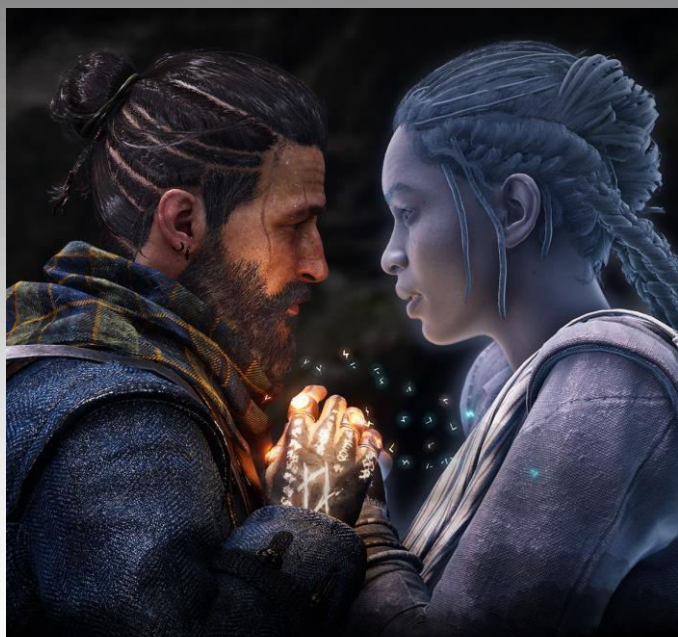
Ami érdekesebb lehet még a világ szempontjából, hogy lehetőségünk van - néha kifejezetten szükséges - utazni a *Void* (a banisált szellemek pokla) területén keresztül.

A felállás itt is mindig ugyanaz: bemész a mi világunk egy pontján (az animáció tök jó), a *Void*ban csatangolsz, majd ott keresel egy kijáratot, és kijössz a mi világunk egy másik pontján. A kettő között eltelt idő viszont egyre hosszabb, és a kijövetel érdekében mindig ugyanazt az ellenféltypust kell legyőznöd, és hiába változtat valamit a játék (a külön utazásokra különböző bónuszokat vagy levonásokat kapsz), unalmassá válik... és sokszor feleslegessé.



A fő történetzál során nyomoznunk kell a *Nightmare* után, amiről kiderül, hogy nem más, mint egy, a város és vezetősége által elárult, megkínzott lélek, akinek haragja tette őt azzá, ami; Deborah boszorkányság vádjának középpontjába került, és nem volt senki, aki kiállt volna érte. Minden egymástól elszeparált területen a város vezetőinek egyike található rangidős pozícióban, és fel kell fednünk az igazságot, illetve az ő felelősségüket a történetben. Ez érdekes felfedezésekhez vezet segítőinkkel kapcsolatban is, az itt található bossfight-ok többször élvezhetőek.

És ennek a felgöngyöltendő rejtélynek a közepén ott van Red, halott kedvese szellemével az oldalán, aki minden vele ellenséges gyásztól, kísértéstől szenvedő embernek segítséget nyújt. És bár sokan emlékeznek arra, hogy nem egyedül jött - néhányan a részvétüket is kifejezik - ő mindenki kísértetét látja, és mindenkinek segít, miközben az ő gyásza láthatatlan mindenki más számára. Az egyre közeledő végső elszakadása párjától mindkettejüket emészti, ami néha teljesen érthető vitákhoz vezet. A karakterek valóságossága, vagy nem-elképzelhetetlensége közelebb hozta őket hozzám, és váltott ki belőlem érzéseket, ahogy őket néztem: az egyikük, arca minden csattannó pofonnak a külvilágtól, aki küzd azért, hogy másokat támogathasson; a másikuk, akinek végig kell néznie, ahogy szerelmét emészti a gyász, és még csak megérinteni sem tudja; a meganimált pihenések a menedékhelyeken, mikor Red lefekszik aludni, Antea pedig végig ébren marad mellette, mert neki alvásra már nincs szüksége - és mert Red gyásza olyankor sem múlik el.



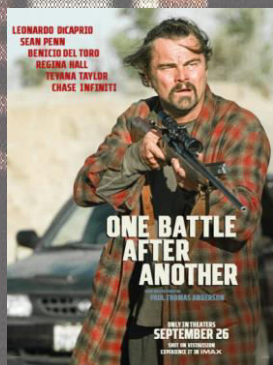
Kétszer ígértem meg, hogy elengedem Anteát, és tartottam a szavam. Az utolsó pillanatok nehezek voltak, pedig nem tartom számon a kedvenc játékaim között. De az biztos, hogy abban az időben, amikor rátaláltam, megérte rátalálni. Vártam a végét. Mégis örülök, hogy Red és Antea mellett lehettem ezen az úton.

BANISHERS
GHOSTS OF NEW EDEN

Lui



VIDEOTÉKA



EGYIK CSATA A MÁSIK UTÁN

Nemcsak időre, de egy másik filmre is szükségem volt, hogy el tudjam helyezni ezt. Az az Eddington, kísértetiesen hasonló környezetben, témákkal és nagyon hasonlóan fuldokolva azért, hogy minden frissnek és modernnek hasson. Itt az erős képek igyekeznek ellensúlyozni az anakronizmusokat (pl. Hogy egy '90-es könyvön alapszik, ami a '60-as évekről szól) és ezek a képek működnek.

Idült szabadságharcos egy razziasorozat közben reaktiválva találja magát és az ELLENSÉG nagyon ki van hegyezve, hogy megkaparintsa a lányát... lenne az alaptörténet, hogyha csak a film terjedelmének hatodáról lenne szó.

A kérdés, hogy az ellenállás szellemét ki hozza világra: az örök elégedetlenkedés vagy a kontrollálatlan rend... hús-vér embereket látunk, de mégis eszmék hadakoznak/bújnak ágyba, vagy kopár kőfejtőkben döntenek sorsokról, mint templomban tudománnyal jövőről. A film nem keresi a káoszról a kiutat, nagy halom gordiuszi macskagombolyagként rakja az ölünkbe és közben zenét(?) pumpál, hogy véleményezzük, ha már ki nem bogozhatjuk 65 éve, generációról generációra.

Na de hogy ettől jó film e... sajnos én érzem rajta a szagát (pl. Eddington) annak, ha szánt szándékkal olyan és úgy készített alkotásról van szó, amit aztán nem illik /szabad kritizálni, mert a téma olyan, a rendező olyan, a korszak olyan, a formátum olyan. Hogy a film maga a filmtörténelem melyik oldalán végzi kiderült a moziban. Ettől még szerintem jó film. Nem egy Nagymester, nem a Boogie Nights, nem az Inherent vice és nem a Vérző olaj. Hanem az Eddington.

A MENEKÜLŐ EMBER



Sokáig el sem hittem, hogy az egyik legtökösebb '80-as évekbeli film alapját az az István Király írta (~Stephen King), aki megtanult egy olyan nyelven írni, amivel eladta a szingli anyáknak a fantasy-horrort. Az osztrák testművész nevével fémjelzett eredetit persze korábban láttam, mint az ajánlott életkor, de hé...az operát azóta is szeretem, szóval BIZTOS normális lettem.

Na de ez az új... ez, ami közelebb áll az álnéven írt eredeti könyvhöz... na ez unalmas...zavaros. Jelenetről jelenetre nem érteni mi történik, kinek mi a motivációja és mikor a 40. percnél (!!!) elkezdődik a játék különös bizsergést éreztem, ami vagy reflux vagy a kényszer, hogy inkább a régi verziót nézném. Mindkettő rossz jel.

A Top Gun 3. sztárja anyagi hiátusba kerül és dúlva-fúlva jelentkezik az Álarcos Énekesbe, de csak a Menekülő emberbe engedik játszani. 30 napig kell vlogolva életben maradnia, hogy sok pénzt kapjon a pincérnő(?) feleségének és a beteg gyerekének. Közben néha azért lőnek is rá ... de csak műsoridőben (?). Szerencséjére olyan irányba menekül, hogy pont egy che guevara el camino viva la resistance emberek segíthessék az utazását és a végén beindítson egy forradalmat a médiajog aktuális állapota ellen ... asszem.

Szóval, ha idén csak egy Stephen King adaptációt NEM néznél meg szívesen, akkor toplistás választás kihagyni ezt. Pedig dömping van belőlük.

A nemrégiben megjelent Jackpot a streaming szolgáltatókon hitelesebb és modernebb volt ennél, akármilyen komolytalannak szánták. Reméljük jövő ilyenkor a soron következő Éhezők Viadala jobb lesz ennél. Van rá esély...



TRON: ARES

Megint eltelt több mint egy évtized, megint úgy gondolta valaki, hogy elég embert érdekel a Tron. Hahaha, még mindig nem. Ahogy '85-ben, '10-ben úgy most is egy indifferens, marginális, sok sebből vérző vízió egy alternatív technológia fejlődéséről. Nya nyem baj... én simán megnézek egy 2 órás videóklippet és még történetet sem várok tőle.

Most már két cég van, nem egy, mindegyiknek saját digitális disneylandje (~Rácsa, Gridje) és az egyik képes 29 percre kilézerezni belőle programokat a mi(?) valóságunkba. A másik nem, viszont ők egy nagyméretű floppyn megtalálják azt a kódot, amivel állandósítható a kilézerezés. Ez konfliktus.

A piros cég amúgy tökéletes katonát fejleszt a piros világban és az Jared Leto. Ő a 30 seconds to Mars éneke, de a karaktere a Depeche Mode-ot szereti, miközben a filmnek a Nine Inch Nails szerezte a zenéjét (meg a Hurt című számot is, amit régen rosszul tudtam). Ez sokkal komolyabb konfliktus!

Van itt Gillian Anderson az X aktákból, aki a legviccesebb mellékszereplő és a legrosszabb anya az utóbbi években filmen. Van itt Jeff Bridges, aki összenőtt ezzel a sorozattal pedig csinált már mást is, ami jobb.

Van ez a Jared Leto szektavezér Bond főgonosz saját szigettel, aki látszólag megtalálta a fiatalág forrását (:irigy:) és ami baj, hogy producer is, tehát beleszólt a saját szerepébe AMI MÁR MEGINT AZ, HOGY MAGÁVAL BESZÉLGET FÉL FILMEN át és egy öntudatra ébredt programot játszik.

Megkérdeznéd, hogy vajon mi ébresztette öntudatra a szuperkatonát? Tölts whiskeyt. Ráesett az eső NIN/Trent Reznor zenére. Ez elég? Pfffffersze...egy videóklipben. Ez meg az. Lehet, hogy nem élem meg a következő Tront 15/25 év múlva, amikor valaki a Disneynél felkiált hogy "Hey, wait a minute!" de megnyugtat a tudat, hogy Jared Leto itt lesz fiatalon és lesz szektája meg szigete....



ZOOTROPOLIS 2.

Majd 10 év telt el az első rész és legalább 3 a Zootopia+ óta. Pedig nagyon bizonytalan volt a sikeres kezdet után az újabb (kém) botrány kockázatásával, hogy valaha is lesz folytatás. De lett és már az 1 milliárdot karcolja. Hiába, ennyi alfa generációs nem tévedhet...

A film nem sokkal azután veszi fel a fonalat, ahol az előző véget ér: a nyúl és a róka duó eszeveszetten keresi az új kalandokat és a dicsőséget, bár csak egyikük vágyik rájuk szívből. Ez lassan, de biztosan töréspontot okoz közöttük, mint a ki nem mondott dolgok általában. Az sem segít, hogy közben a törvény mindkét oldalán ellenségnek számítanak és vagy felfedik az évszázados igazságot a város alapításáról vagy elaltatják őket.

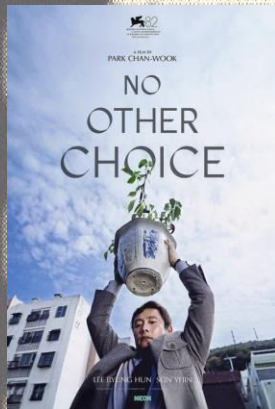
Tartottam attól, hogy a látványos akció a krimi szál rovására megy majd. Végeredményben ugyanannyi súly helyeződik az ötletes üldözési jelenetekre, mint a nyomozásra és a barátsággal kapcsolatos mélyebb részekre. Talán. Esetleg egy hajszálynit párkapcsolat szerű a társak viszonya, a kibontakozó konfliktus mintha áthallásos volna a mi világunk elemeivel, s egy ponton a forgatókönyv úgy sarokba írja magát, hogy komoly jószándék kell az onnan való visszataláláshoz.

Nem minden új szereplőt zártam szívembe... de voltak akik 1-2 poén után is jól szerepeltek s maradt értelmük a végéig. Nagyon sok poén szólt kifejezetten a felnőtteknek, de a gyerekeket is lekötötte (a szülők hamarabb vettek elő telefont).

Összességében szerintem az ünnepi szezon legjobb filmje, s csak remélem, hogy nem kell megint ennyit várni a következő fejezetig.

(By the way, elviselhetetlenek az új bolti számlaszerű mozijegyek...remélem ez csak egy átmeneti korszak)





NINCS MÁS VÁLASZTÁS

Tartja magát az elképzelés, hogy az ember mindent megtenne a családjáért. De miért? Mert annyira fontos neki, mert szerette volna, ha az ő békéjéért is tíz körömmel harcol valaki? Vagy a változás kényelmetlenségétől való félelem? Vagy mert szentség? Vagy mit gondolnának mások?

A G.I. Joe filmek csendes elmúlásakor is nagyon reméltem, hogy Viharárny még látszik majd, s mind ott, mind a Red 2 és a Hét mesterlövész során úgy éreztem jóval több, mint egy typecastolt ázsiai harcművész.

Ezért nagyon megörültem, hogy lehetőséget kapott, kissé leharcoltan a kortól, itt újra megmutatkozni szokatlan szerepben. Ebben a fekete komédiában mindent csinál, ami nem harcművészet.

25 év munkaviszony után a papíripar megválnak hősiüktől és minden, amit addig felépített meginog körülötte. A koreai társadalom nem elnéző a nyugati mintára leépítettekkel, amit Viharárny is hamar megtapasztal ezért belső utazása végállomásaként rászánja magát, hogy a munkainterjúk potenciális résztvevőit le vadássza. S közben a szétszakadó családjára is szánjon időt.

Nem egy könnyű darab és olykor el is veszünk az idegen kultúra másságában, de segíthet irányba maradni a fenomenális fényképezés, operatóri munka és (nem csak) Viharárny emlékezetes színészi munkája. Kicsit hosszabb, kicsit művészebb mint vártam, hogy végül azzal is rendben lettem volna, hogyha senki sem hal meg és minden jól alakul. De úgy látszik ez a film nem egy ilyen világban készült.

A gegek nagyon ülnek sokszor, s az Office világát idéző alaphelyzet túl óvatosan nyúlkál az abszurd felé, hogy elszánja magát és gyökeret eresszen ott. Biztosan mondani akart valamit a film a természetéről is, de azt nem dekódoltam teljesen. Mire eljutunk az Otthon hidege szerű képekhez zavartságot érzünk sokkal inkább, mint diadalt vagy igazságtételt. De az biztos, hogy az első fele már önmagában megéri az élményt.

PREDÁTOR – HALÁLBOLYGÓ

Hetesben nézve minden más, mint amilyen. Már címmel is volt jogos fordítási ellenérzésünk, amit tanult filmlovgatársunk bölcsen Ugarnak nevezett volna el. Kifejezőbb. De vajh mi nő ezen a CGI vadgazdálkodási szafarin és valóban hasznosabb e, ha alacsony valaki.

Mielőtt szíven döfött a felirat, s a 30 éve remekül yautjának nevezett fajt jaucsának hívja, két sith fénykardpárbajozik, mert testvérek. Mindkettő komoly apakomplexussal veszi tudomásul, hogy a konzervatív atya nem átal végtagokat is lemetszeni a családfáról ha nem tisztelik eléggé machivellizmusát. Úgyhogy maradék fia elstoppol Ugari, hogy legyőzzön egy kioszkot és legalább egy fél barátót összeszedjen út közben. Ez egy történet.

Eredetileg talán képregény volt, annak lehet jobb, de a megtépzott Predator filmsorozatnak ez sem tud már igazából sokat ártani. Azon már nagyon rég túl vagyunk.... Antal Nimród, khm khm. Így egy esélyünk maradt: élvezzük amit lehet, ezeket a TikTok videóként egymásra halmozott jeleneteket, a fanservice, a világépítést, a hajmeresztő akciókat és a tényt, hogy sikerült két színésszel leforgatni egy kalandfilmet, minden és mindenki más illúzió. A jó az nem ez, hanem a mogyorós forró csokoládé egy musical előtt, DE hetesben nézve minden jó, mert minden jobb és a Johnnie is arannyá válik. Ez pedig ... ugarrá.



ZONA.

Varga Sámuel Zsolt: Dresszkód

Cingár a felrepedezett műút padkáján gyalogolt a Salokról Demindbe vezető szakaszon. Hátizsákjába, szokásához híven, csak úgy behajigált mindent. Étel, ital, gyógyszerek, lőszer és gránátok. „A tökéletes hozzávalók egy stalker reggelihez” - gondolta, miközben a zúzott kő padkát rugdosta vasalt bakancsa orrával.

A felkelő nap halványan világította meg a Demind külső részén elterülő nyaralóövezetet. Az egykori hotelek, magánszállások és panziók ablakai üresen ásítottak a reggeli derengésben. Cingár gyomra hangosan megkordult. A Stalker-tanyán felhörpintett kávé már rég felszívódott, a sós keksz, amit elmajszolt pedig még éhesebbé tette.

Ahogy a reggelin merengett, sült szalonna és rántotta illata csapta meg az orrát. Gyanakodva fordult széllel szembe, de azért elindult az illat forrása felé. Füst nem volt látható, de az illat a széllel hullámokban egyre csak ostromolta Cingárt. Végül a kíváncsiság győzött, és jobbra letért egy mellékútra. Az úton lefelé haladva két, korábban medenceként funkcionált beton építményből elfajzott galagonya bokrok meredtek az ég felé. A tűzfalon hiányos felirat: “BAR___T_ER___HOTEL”.

- Hmm...egy kis cserebere a reggeliért? - elmélkedett Cingár mosolyogva.

Hátizsákjának szíját meghúzta, majd fegyverét előre szegezte, úgy lépett be a megtépázott hotel ajtaján. A recepción meglepetésére egy kissé zöldes bőrű, inget és nyakkendőt viselő férfi állt a pult mögött. Leengedte fegyverét és közelebb lépett.

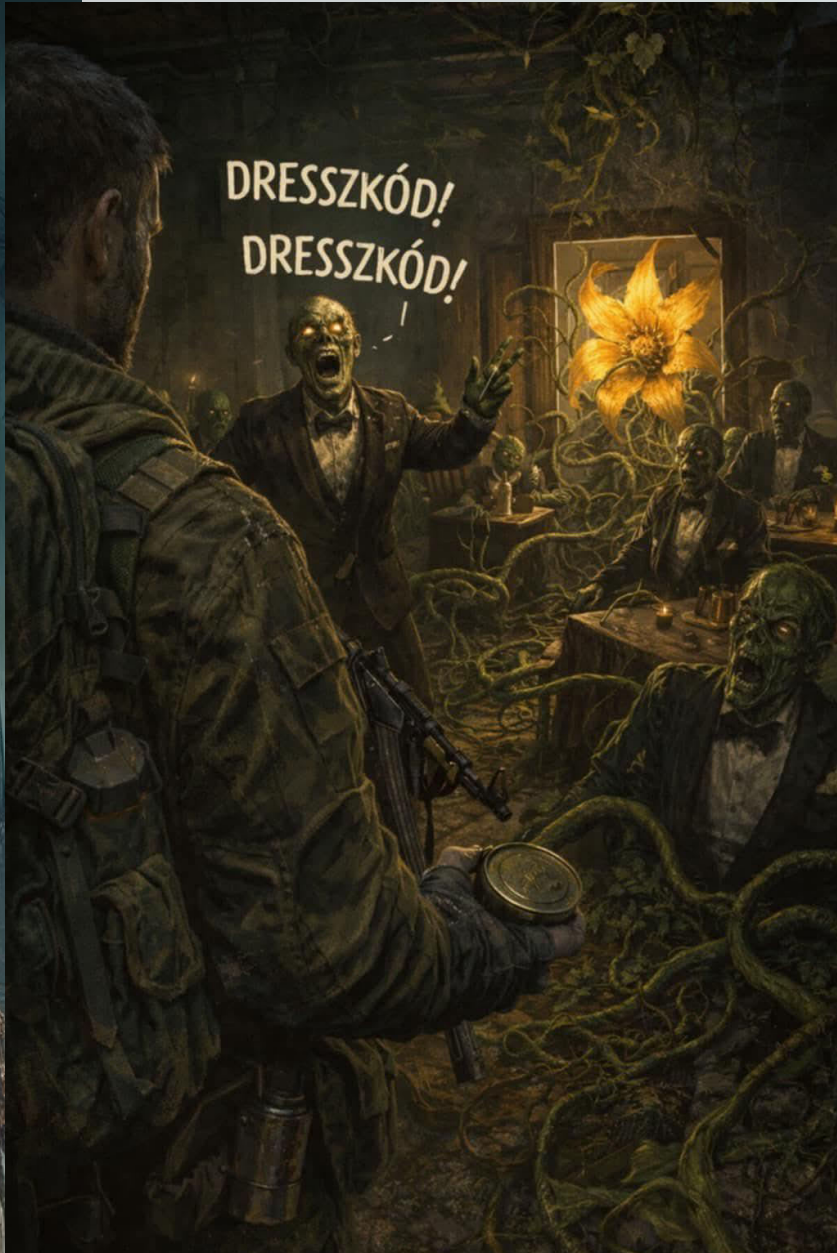
- Isten hozta! Szobát szeretne? - kérdezte, merev arccal, fintorogva a konsziens.
- Nem, köszönöm. Reggeli van?
- Ó igen! - derült fel kissé. Odaát a másik épületben. Parancsol még valamit? Turisztikai térképet, hűtőmágnest, esetleg nyakkendőt?
- Semmit, köszönöm. - mondta kacagva Cingár. - És mondja, hogy tud üzemelni a hotel, itt a zónában?
- Vannak nehézségek, de alkalmazkodunk. - mondta a furcsa férfi, majd a telefonért nyúlt.

Cingár már háttal állt, így nem láthatta, hogy a kézibeszélő kábele a levegőben lóg.

A szemközti oldalon az étteremben félhomály honolt. Ahogy lépkedett, Cingár úgy érezte, puha szőnyegen jár. Az úton érezhető illat a zárt térben már-már fullasztó volt. Cingár köhécselve, elemlámpájának gyöngye fényével körbe pásztázott. Az asztaloknál elegáns ruhában látszólag emberek ültek. A lámpa fényében közvetlenül Cingár előtt egy pincér ruhás alak bukkan fel. Üres szemeire a semmibe meredt, száját beszédre nyitotta. Mintha üvöltve suttogna, hangja szirénaként törte meg az ebédlő csendjét:

- Dresszkód! DRESSZKÓD! DRESSZKÓÓÓD!

A vendégek, törzsüket még nem mozdítva fordították oda zöld fejüket. A konyha lengőajtaja kivágódott, és egy sárga tökvirág jelent meg az ajtónyílásban. A tekergő kacsok Cingár felé nyúltak. A virág



porzóiból egyre csak ömlött a sült szalonna és rántotta illata.

Cingár lenézett, ekkor látta meg a millió gyökeret, amivel a növény a vendégekhez kapcsolódott és marionettként irányította őket. Torkolattűz fénye villant. Cingár géppisztollyal végigkaszált a helyiségen, de a lövedékeket elnyelte a zöld növényi massa.

Felismerve szorult helyzetét, Cingár hátizsákjába nyúlva kotorászott:

- Gyerünk már, gyerünk már...hol van az a nyamvadt gránát!

Kezébe egy hideg fém henger simult, tetején karikával. Kirántotta, majd fölényesen a növény felé dobta:

- Nesze, te rondaság!

A kistégyes sertés májkrém tompán puffant a tekerdőző gyökerek közt...



Az Abnormális Entitások és Artifactumok fájl elveszett mentései

A Zóna Tudós klánjának híres kutató gyűjteménye az Abnormális Entitások és Artifactumok fájl. Tartalmazza csoportokra bontva a mutáns fajok, az anomáliák és az ereklyék leírását, előfordulását, gyakoriságát, veszélyességi szintjét és az első észlelés terepi tapasztalatait. Az ereklyék esetében az aktuális piaci árukat is.

Alább olyan bejegyzés állományokat olvashattok, melyeket nem tartalmaz az eredeti törzsanyag.

AN-21 - „Katarzis”

Feljegyzés típusa: Anomália leírás

Készítette: TKEO-12 / Pszichotronikai és Szakrális Torzulásokat Megfigyelő Részleg

Besorolás: SZIGORÚAN TITKOS / ZÓNA I. SZINT

Státusz: Aktív, lélekvándorlást szimuláló tértorzulás

Végrehajtó állomány (Terepi egység):

- **Popov o. százados** (Biológus, mentális hatásmechanizmusok)
- **Penge** (Stalker, közeli biztosítás)

Leírás:

A „Katarzis” egy vallási helyszínekhez (templomok, minaretek, mecsetek, totemoszlopok) kötött, intelligens pszichocsapda. A jelenség érintetlenül hagyja az építményt, de a közelébe érve szakrális hang- és fényhatást generál (pl. a müezzin hívó szava) amely ellenállhatatlan áhítatot vált ki az alanyból. Az áldozat a

„megvilágosodás” fázisában eggyé válik az anomália szellemképével, és fizikailag feloldódva átveszi a „hívó” szerepét. A folyamat ciklikus: az új áldozat az anomália részévé válik, és addig kényszerül ismételni a szertartást (pl. az imára hívást), amíg egy újabb személy el nem foglalja a helyét. A megfigyelt szellemképek gyakran nem illenek az eredeti kulturális környezetbe (pl. szláv vonásokkal rendelkező müezzin), ami a korábbi áldozatok asszimilációját igazolja.

Előfordulási hely:

Bármilyen szakrális vagy vallási jelentőségű építmény. Jelenleg még csak **Aiger** minaretjének felső erkélyén dokumentálták.

Gyakorisága:

Ritka, de helyhez kötötten állandó.

Terepi tapasztalat:

„Popov százados a minaret csigalépcsőjén felfelé még az endorfinszintekről és a dopamin-receptorok stimulációjáról tartott kiselőadást, de a teraszra érve hirtelen térdre rogyott, és elkezdett tökéletes kiejtéssel arabul énekelni. Penge, aki már látott ilyet, nem várta meg a „teljes megvilágosodást”. Mivel a százados arcán megjelent az az üveges, bódult boldogság, Penge egyszerűen ráhúzta Popov fejére a gázálcot, és elzárta a külső levegőt. A fulladás okozta pánik szerencsére erősebbnek bizonyult, mint az isteni hívás. Popov később azt állította, hogy már látta az örökkévalóságot, mire Penge közölte: „Százados úr, az nem az örökkévalóság volt, hanem a sötét gumimaszk belülről. Legközelebb imádkozzon a laktanyában, itt a Zónában az ilyesmiért nem jár bűnbocsánat, csak ingyen koporsó.”

Veszélyességi szint:

KRITIKUS / EGZISZTENCIÁLIS.

A test és a lélek teljes feloldódását, valamint az anomália körforgásába való kényszerű beépülést okozza.

Semlegesítés / Ellenintézkedések:

- A gyanús vallási helyszínek megközelítése csak teljes izolációs maszkban és külső oxigénforrással javasolt.
- Az áhítat vagy a „hívó szó” észlelésekor azonnali, drasztikus fizikai inger (fulladás, fájdalom) szükséges az alany visszarántásához.



ER-21 - „Szentjánosbogár”

Feljegyzés típusa: Erelye leírás

Készítette: TKEO-12 / Biológiai és Környezeti Anomália Megfigyelőcsoport

Besorolás: SZIGORÚAN TITKOS / ZÓNA I. SZINT

Státusz: Aktív, energiaelszívó és vizuális transzformátor

Végrehajtó állomány (Terepi egység):

- Gasparovics o. őrnagy (Biológus, mutációs szakértő)
- Daru (Stalker, ballisztikai felelős)

Leírás:

A „Szentjánosbogár” egy dús növényzetben tenyésző, élő szervezetek esszenciájából táplálkozó erekye. Aktív állapotban erős, lüktető fényt bocsát ki, amely a névadó rovar világítására emlékeztet. Amint környezetéből minden energiát elszívott - hátrahagyva a teljesen kiszáradt, élettelen növényzetet -, fénye kialszik, és opálos, fehér, alakatlan kavicsként látható. Újabb élő szervezet (ember, állat, friss növényi szövet) közelében azonnal reaktiválódik.

Speciális tulajdonsága: Aktivált állapotban képes „láthatóvá tenni” a környező anomáliák határait és örvényléseit, valamint a közeli erekyék derengését (fajától függő színekben). Használata közepesen erős fájdalommal jár, és közvetlenül a hordozó testének víztartalmát és energiáját fogyasztja.

Előfordulási hely:

Zárt, dús aljnövényzetű erdők, mocsaras területek. Könnyen azonosítható a körülötte lévő, szabályos kör alakú „halott zónáról”, ahol a vegetáció hirtelen és teljes mértékben kiszáradt.

Begyűjtése:

Standard ólomkonténerben biztonságos, de a műveletet gyorsan kell végrehajtani a hordozó kritikus energiavesztésének minimalizálása érdekében.

Gyakorisága:

Ritka.

Bár dús növényzetben bárhol kialakulhatna, az energetikai ciklusai miatt nehéz rátalálni: inaktív („kavics”) állapotban szinte észrevehetetlen a talajon.

Terepi tapasztalat:

„Gasparovics őrnagy éppen a „Szentjánosbogár” spektrumát elemezte, amikor Daru panaszkodni kezdett, hogy olyan szomjas, mintha egy vödör sót evett volna meg tízórára. Mire az őrnagy végzett a méréssel, Daru már a harmadik kulacs vizét ürítette ki, és úgy nézett ki, mint aki egy hetet töltött a Szaharában. Gasparovics szerint a Relikvia „lenyűgöző hatásokkal csapolja a sejtfolyadékot”, mire Daru közölte, hogy ha még öt percig maradnak, ő maga is opálos kavicsá aszalódik. Az őrnagy elégedett volt, mert az erekye fényében végre látta a közeli Centrifuga szélét, de Daru szerint egy sima zsebletep és egy üveg sör sokkal stalker-barátabb felszerelés lenne.”

Veszélyességi szint:

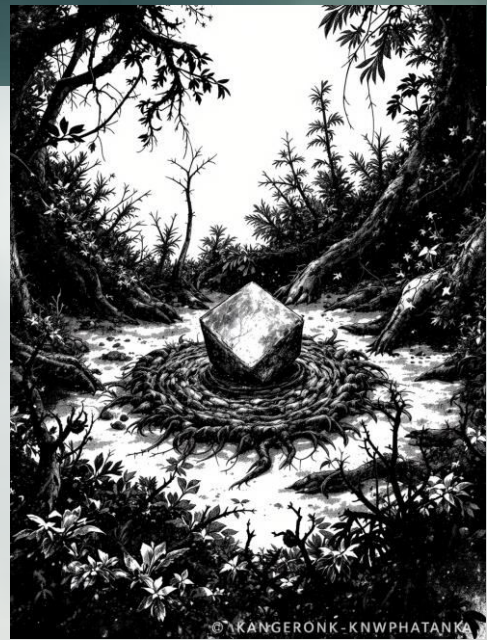
KÖZEPES / KRITIKUS (hosszú távú használat esetén).

A használó kiszáradását, extrém kimerültségét és életerő-vesztését okozza.

Értéke (goulden):

Referenciaárak (terepi kereskedők / fekete piac):

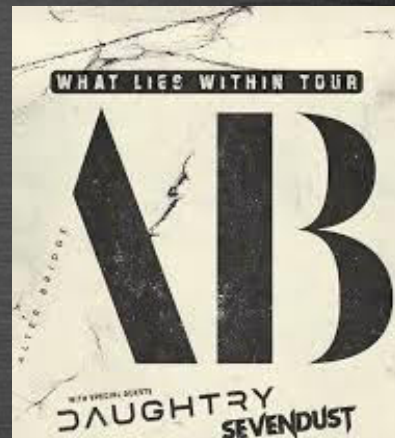
- Dexter (bolt): beszámítás / átvevő ár: 600 (aktív állapotban) / 150 (kialudt állapotban)
- Dexter eladási ára: 950 goulden.



ALTER BRIDGE

Koncertbeszámoló

Bekeményített idén a tél. Kaptunk tőle hideget, és még annál is hidegebbet, havat (sokak öröme) és jeget, jó sokat. Január végére mikor engedett szorításából, felváltotta egy jó kis latyakos, ködös, párás rettenet. Ilyen napra ébredt Január 28.-a is a naptárban. Ám már a reggeli ébredéstől óriási széles mosoly ült ki arcomra és nem is vettem le magamról egész nap. Egy olyan esemény érkezett, mely bizony a bakancslista előkelő helyén szerepelt nálam és ahhoz, hogy végre kipipáljam már 3 hónapja jegyet szereztem magamnak. A rendezvény sátras buli, de aki ismeri a Barba Negrát, jól tudta mire számíthat. Tavaly szinte hasonló időszakban voltam ugyanitt a Godsmack buliján – k*rva jó volt bizony az is (hoppá egy spoiler) – és a helyszín akkor is remekül szerepelt nálam. Annak ellenére, hogy óriási sátor fedt, az idő odabent



teljesen megfelelő, sőt egyenesen meleg, simán pólós-pulóveres. (nem nem ittam alkoholt – itt még – ami lehet főbenjáró bűn egy metál/rock koncerten, de sajnos haza kellett vezetnem, így hát maradt a cölibátus – itt még - :-D). Szóval a hely nálam 5-ösre vizsgázott télvíz idején. A fő banda két elő zenekart hozott magával, nem meglepő módon szintén amcsi csapatokat a Sevendust-ot és a Daughtry-t. Mindkettő elsősorban a dallamosabb, lírákkal megtűzdelt balladákat rántja elő a cilinderből sokszor keményebb metál, vagy épp gépi betétekkel, de a keményebb rigmusok is ülnek náluk és bizony értenek is hozzá a srácok. Sok albumot és rutint halmoztak fel mindnyájan az érában. A nyitó Sevendust zenekar immáron több mint egy tucat stúdió albummal büszkélkedhet és sikerült eljutniuk egészen a Grammy jelölésig, ami önmagában is nagy szó a zenei szakmában. Első alkalommal jártak kis hazánkban és ami ilyenkor már megszokott – az én tapasztalataim szerint – mindig nagy sikert arat a magyar közönség. Ez erősen látszott a zenekaron is. Az első banda mindösszesen 30 percnyi játékidőt kapott, ám ezt sikerült tartalmasan és lendületesen kitölteniük. Jó belépő az estére! Őket követte 19:45 kor a Daughtry. Túpontos kezdéssel. Mindig meglepődök ilyenkor, bár lehet csak a G’N’R élményeim dolgoznak bennem túl mélyen és a MÁV-os utazások megrázó pontossága. A Daughtry szintén nagy múlttal rendelkezik és szintén számos stúdió albummal. Mint azt neve is félmjelzi, a banda ékköve az énekes maga. A több mint évtizedes múlt alatt ő is sokat változott. A kopasz fizimiska maradt, a testalkat már inkább egy fitness világbajnokra emlékeztet, ám egy valami nem változott, az a széles spektrumot bejárni képes hangja. A csodás balladák magas hangját kiénekelni képestől egészen a metál, hörgésig. Az egyik fénypontja az egyszál gitáros akusztikus előadásban énekelt „Home” dala volt. Többször magyarul köszönte meg a neki méltán kijáró tapsot és örvengést, mely természetesen még nagyobb ovációban tornyosult ezt követően. Nem voltam feltétlen rajongója a bandának, egy-egy számát ismertem, de az élő koncert nagyon meggyőző volt. Elő az összes albummal otthon! 21:15 kor pedig jött a bakancslistás tétel. BUMM!!! Az egykori (bár feloszlásuk óta már megvolt a reünio) Creed zenekar (jaj de szeretem őket is!) zenészei, Myles Kennedyvel kiegészülve már a 2004-es megalakulásánál is Jolly Joker volt nálam. A nem véletlenül lett világsikerű Creed zenészek és a különlegesen képzett és egyedi hangú Kennedy engem seggre ültetett az első 'One day remains' albumukkal és azóta is feltétlen rajongójuk vagyok. A Tremonti – Kennedy páros, mint általában, kiemelkedett a produkcióból. Két markáns zenész, óriási tehetséggel és remek kémiaiával egymást közt. Tremonti papa megajándékozott minket – zseni gitárjátéka mellett - két dallal melyet ő énekelt el: Burn it Down és Tested and Able. A nagyon frissen megjelent albumról, mely most a banda nevét viseli csak két

szám jutott a repertoárba. Őszintén nem bántam, mert bár párszor már meghallgattam, igazán a korábbi korongok betétei élnek bennem erősebben. Nem kellett csalódnom a bandában, bár a koncert néhány számát úgy kellett végig élveznem, hogy egy 9-10 éves forma kisiút apukája, nyakba véve előttem viselte. Cuki volt amúgy, helyes kis Alteros pólóban, de nem tudtam eldönteni csak a szülők nem tudták lepasszolni, vagy valóban ő szeretett volna eljönni. Ha előbbi, akkor nem tartom szerencsésnek több okból is a helyzetet (felvetődik itt a bőven 23 óra környéki végződéssel, a szervezők felelőssége is), ha utóbbi, akkor viszont nagyon menő a kiskrapek. Én is bírtam volna, ha apukám ennyi idősen mondjuk Black Sabbath koncertre visz, de sajnos csak Halász Jutka néni maradt nekem. Jóóóó volt az is (puszi Jutka néni), később bepótoltam a metál élményeket. A koncert vége felé kezdett eluralkodni rajtam a pánik, hogy ezek most tényleg képesek lesznek anélkül hazamenni a szabadság földjére, hogy lejátsszák „nekem” a 'Blackbird'-öt, de aztán a két búcsús szám egyike lett. Hatalmas „rock” gördült le a szívemről és mérhetetlenül boldoggá is tett az egyik kedvenc dalom hallgatása élőben. Köszí fiúk ezúton! Az évem így valóban remekül indult a zenei élmények tekintetében. Feltüzelve várom a Júniusi dupla Metallica koncertet, mert biza, megvannak arra is a jegyek (bibibi). Összességében remek este volt. Király előjátékokkal indított, valódi katarzis. Nem kívánhat ettől jobbat otthon az emberfia a paplan alatt sem. Adrenalinnal feltöltve indultam haza, a többit most nem mesélem el...



Meono



Képek forrása: Facebook



Malcolm J. Hunt – a Bosszúangyal, a Kigyószív, a Szörnyek családja és a Homoki história szerzője – ötödik kötetének novellái a tőle megszokott módon építenek a M.A.G.U.S. világának ismert alapjaira és gazdagítják tovább azokat.

A gyorsan épülő Új-Pyarron; az ősi titkokat rejtő sobirai sívatag; Erion, a kalandozók mindig nyüzsgő városa és annak nyughatatlan Nekropolisza; Ifin, a Quíron-tenger mozgalmas alvilágú gyöngyszeme; a félig föld alá rejtőző Sinog Kul.

Öt különböző helyszínen és időben játszódó novella, amelyeket azonban összeköt, hogy mindegyikben – hol kisebb, hol nagyobb – szerepet kapnak Darton, a halál és a fekete humor istenének papjai; ezúttal jobbra az Airun Al Marem mozgalmát elutasító, ortodox felekezetből.

MEGJELENT



CrowsCompany