VARJÚSZÁRNY

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

II. ÉVFOLYAM 2. SZÁM

110 oldalon



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

NOVELLÁK

PATKÁNYOK A FALBAN

KRONIKA KORVI

CODEX

CTHULHU

...In memoriam

RÚNA

ELŐBESZÉD

Köszöntelek Kalandor!

Három. Ez bizony már sorozat. Őszintén nem gondoltam volna, hogy így alakul a magazin sorsa. Ez egyértelműen két dolognak köszönhető. Az egyik ti vagytok, olvasók, akik igényt formáltok a folytatásra, a másik pedig a közreműködők. Meghatottsággal tapasztaltam, hogy tőlem sokkal nagyobb nevek, kik már igencsak letették kézjegyeiket a magyar fantasy és szerepjáték történelmének lapjain kerestek meg, ajánlottak segítséget és elismerésükről biztosítottak. Erre bizton nem számítottam. Akiket jómagam kerestem meg, hogy nem lenne e kedvük valamilyen formában közreműködni, egyöntetűen és óriási lelkesedéssel álltak a fedélzetre, ki egy rövidebb útra, ki hosszabb távú kalandot sejtetve. Megtiszteltetés és büszkeség ez nekem. Látni, hogy a fantasy és M.A.G.U.S. rajongók közössége ily módon összetart és támogat. Köszönöm ezúton is mindenki munkáját, aki közreműködött a mostani számban és a korábbiakban. Ez a szám kicsit rendhagyóra sikeredett. Mind terjedelemben múltuk felül a korábbiakat, mind tartalomban. A megjelenés alkalmához igazodva, sötétebb hangvételű, a halál és a borzongás szinte végig vonul a cikkeken, írásokon. Kicsit koncepció, kicsit a vonzás törvénye. Szeretnék kiemelni néhány írást, melyek különösen közel állnak a szívemhez. Elsőként R. Hawkwood, Codex világához, csak a magazin számára írt novellája. Szívem egy különleges helyén bújik a CODEX szerepjáték. A M* mellett ez a világ és rendszer volt számomra meghatározó a ’90-es években. Az, hogy egy külön ide készült történetet adhatunk itt közre, több, mint megtiszteltetés. Fogadjátok olyan örömmel, mint én tettem. A rowoni cikkek és írások továbbra is főcsapást képviselnek. A törzsnovella egy nagyon izgalmas témát hoz, a maremita lovagok szent zarándoklatának egyéni megélését. Fontos esemény ez az irányzat papjainak életében. Az írás két részletben kerül lapjainkra. Másik vezércikkünk a Hallgatagok törzsének részletesebb tárgyalása, mely külön közel áll hozzám. Mint azt látni fogjátok, több olyan kisregény is közlésre kerül, mely folytatásos. Ez azt is jelzi, hogy továbbra is folytatjuk a munkát. Hát úgy fest a Hallgatag úr tréfája utolért Igen, várható folytatás. És bizony már most látszódik, nagyon izgalmas út áll előttünk. Ismét hoztunk új rovatokat és új szerzőket is, akik csak nálunk közzétett írásokkal érkeztek. Az idei év utolsó számát olvassátok, már a következőre készülünk. Így ezúton is kívánok előre mindenkinek boldog ünnepeket és sikeres új esztendőt. Egy karácsonyi játékkal is készültünk nektek, a magazin legvégén olvashattok a részletekről. Ideje zárni a beköszönőt és átadni a teret az értékesebb időtöltésnek. Kívánok jó olvasást és kalandokban gazdag elkövetkezendőket. Találkozzunk a Varjak Fészke Ivóban Rowonban, vendégeim vagytok egy jó pofa sörre. Addig is, A’frad!



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)
Kártyás Péter (Airas)
Iglói Ferenc (C1n1smo)
Gajzágó Gergő (Éberen Őrködő)
Nagy Tibor (Lui)
Szalkai László (R. Hawkwood)
Szilágyi János (Gulandro)
Szendrei Tibor
Kiss Zoltán
Magyar Gergely (MG)
Tantos András (Tanti)
Dr. Berke Szilárd (Aldyr)
Koppány Tímea
Varga Sámuel Zsolt
Hosszú Gábor
Hőnyi E. Katalin
Kiss László Lajos

Borítófestmény:

Varga László

Grafika:

Varga László, Dr. Berke Szilárd (Aldyr), Szendrei Tibor, Keszthelyi István

FIGYELMEZTETÉS! Ez a magazin magáncélra készült nem megjelentetésre. Az itt található M.A.G.U.S. szabályrendszer és minden más itt található 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.

A Hallgatagok törzse 2
Airun, fizess! 19
Keleti kardok 35
Dartonica Triumvirate 2. 52
A Valhalla páholyában 59
M.A.G.U.S. Relikviák 104

NOVELLÁK

Airas Thanator: A Zarándokút - 1.rész 21
A tetoválómester (Varjak legendáriuma) 32
Ryan Hawkwood: Fenevadak 40
Koppány Tímea: Kristálytolvaj 50
Vittorio Verossi: Alterazione – Átváltozás - 1. 69
Varacsk, a pőre (Varjak legendáriuma) 83
Varga Sámuel Zsolt: Pitypang - 1.rész 91

ÉS MÉG...

Az Árnyak erdeje 49
Kronika Korvi 53
Horror kalandok a Horizonton 62
A Sötét varázsló stigmája 79
Cthulhu hívása kaland 85
Szendrei Art 95
Videotéka 100
Metallica koncertbeszámoló 102





BlackNine

HALLGATAGOK

- A törzs -



A horda 24 nemzetségből áll. Nevük elsősorban a Hallgatag úrhoz való csatlakozásra utal, hisz közel sem mondhatóak csendes népségnek, ámbár ork törzsekhez viszonyítva egyértelműen felfedezhető, hogy sokkal visszafogottabban és fegyelmezettebben viselkednek, így a többi törzsnek nem esett nehezére a Vérfakasztó után az új név használata, hisz szemükben kimondottan „hallgatagnak" tetszenek. Emberi szemmel ez már kicsit másként fest, de egyértelműen könnyebben viselik társaságát egy fehérorknak, mint bármely más fajtársuknak. Rowon városállamában megszokott jelenlétük, és nincs is semmi ellenérzés orkok és emberek közt. A Rend megbecsült és oszlopos tagjai. Nincsen sámán nemzetségük, szellemi vezetésüket a maremita egyház vette át. A vezéri nemzetség mögött rangsorban a vajákosok nemzetsége következik, azt követően pedig az énekmondóké. A Hallgatagok törzsi berendezkedése nagyban eltér a többi ork hordától. Valójában létszámuk már annyira népes, hogy két igen magas létszámú törzsnek felelnek meg és ez a szám egyre ível felfelé. Erőviszonyokat tekintve, a Maremita Rendbe történt beolvadással és a kivételes szaporaság következményeként valószínűleg az övék a legerősebb törzs Északon. Sokan ezt a megtisztító tűznek tudják be, melyben Darton kebelére fogadta őket. A kivételes létszám valószínűleg a korábbi életvitelükhöz képest a jelenlegi sokkal sterilebb, kontroláltabb és egészségesebb körülményeknek köszönhető. Elszigetelten élnek a többi ork törzstől és új hitük könnyebben integrálja őket az emberi társadalomba. Az egyházi közelség a gyermekágyi elhalálozásokat is nagyban megritkította és a törzsi háborúskodások is megszűntek számukra. Airun azonban nagyon is tisztában volt azzal, hogy egy ork törzs lételeme a harc, így nagyon ügyel arra, hogy a harcos nemzetségeket folyamatosam foglalkoztassa küldetésekkel, zsoldos hadjáratokkal. Az is kétségtelen, hogy nekik is jobban alkalmazkodniuk kellett az emberekhez, mint a többi törzsnek. Sorsuk szorosan összefonódott mind a Renddel, mind Rowon népével. Szokásaikat sok esetben visszafogottabbá kellett tenni, hagyományaikat finomabbra csiszolni, életmódjukat emberközelibbé tenni, új szállásterületüket kíméletesebben használni. Ez persze nem vegyülést jelent, hanem a békés egymás mellett élés biztosítását. Amennyiben bármelyik ork törzs arra vetemedne, hogy háborút indítana a Hallgatagok ellen, azzal kellene szembesülnie, hogy a pyarroni egyház egy oldalágát is magára haragította. Teljes mellszélességgel állnának melléjük, hiszen testvéreiknek tekintik őket. Harci tevékenységeik a Maremita Rend céljainak és törekvéseinek vannak alávetve. A Fekete sereg küldetéseiben vezénylik őket külhonba, zsoldos kompániákként is, de kizárólagosan a Rend irányításában. A Harcos nemzetségeket fegyvereiken túl, az általuk viselt speciális kendőkről is fel lehet ismerni. Fejükön, fegyverükön, térdükön, felkarjukon vagy csuklójukon hordják, melyet a törzs szent dartonita fohászának szövege díszít.

A Törzs felépítése:

1 vezéri nemzetség

5 harcos nemzetség

1 vajákos nemzetség

1 énekmondó nemzetség

2 kovács nemzetség

10 portyázó nemzetség

4 bányász nemzetség (a Morrak hegységben termelnek)

Gyógyító, pária és sámán nemzetsége nincs a Hallgatagoknak.



Vének Tanácsa

A Vének Tanácsa a törzs vezetőinek csoportja. Tagja minden nemzetség vezetője. A törzs életét befolyásoló eseményekkor, fontos ünnepek megülése előtt hívják össze őket. Minden esetben a vezéri nemzetség területén, a Vének sátrában történik a tárgyalás. Döntenek itt a nemzetségek vándorlásáról, mikor vonuljanak a téli-nyári szállásterületekre és azok pontos helyéről, hogy minden nemzetség tudja a másikról, merre táborozik. A Vének Tanácsának vezetője – jelenleg Bátor Ogras – a vezéri nemzetség főnöke. A főnök feladata, hogy fontos kérdésekben meggyőzze a kételkedőket. Az esetleges nemzetségek közötti konfliktusokat is itt kezelik. Mióta a maremita rendhez tartoznak, háborús kérdésekben a Próféta nélkül nem hozhatnak döntéseket, bár ilyen eset igen ritka, hisz már csak a rend berkein belül viselnek hadat. A családok, néha nemzetségek közti kiházasításokat is a tanács engedélyezi, vagy épp tiltja meg. A tanácskozások, fontosságuk szerint lehetnek 1-2 naposak, de akár több hetesek is. Amíg nem sikerül döntést hozni, addig nem oszlatják fel a tanácsot. A tanácskozásokat szertartásos keretek közt nyitják és zárják, fontos döntések meghozataláról az énekmondók emlékeznek meg, mintegy dokumentálva az eseményeket.

A Vezéri nemzetség

A törzs irányítása erre a nemzetségre testálódik. Kiemelkedő harcosok, a törzs élő hősei ők. E nemzetség tagjának lenni örökölt státusz és irányító szerepük megkérdőjelezhetetlen a hordában. A legrangosabb családok tagjai egyenesági leszármazottai valamely maremita szentek közé emelt fehér orknak. (Vascsuklyás Aglúg, Barlangi Jakhúl, Kránrontó Kashuka, Falmelléki Büdösdög) A törzs jelenlegi vezére Bátor Ogras, Falmelléki Büdösdög vérvonalát őrzi. Esetükben így nem a farkasszellemig vezettetik vissza a vérvonal eredete, hanem a Fogasszentekig. Új törzsfője két módon lehetséges a törzsnek. Vagy kihívás útján, valamely arra érdemes vérvonallal rendelkező riválisi legyőzi az aktuális nemzetségfőt, vagy az aktuális vezér családjának legidősebb hím tagja veszi át helyét. Az új vezért felavatják és a Maremita egyház is felszenteli a Darton Ökle főtemplomban. Ezzel a kiváltsággal többnyire maga Al Marem él. Fontos, hogy a törzset az arra legalkalmasabb hím vezesse, így a kihívás teljesen normális aktus. Ha legyőzetik, erősebb vezért kap a horda, ha azonban veszít, a kihívó életét veszi a vezér, így nem viseli a legyőzöttek szégyenét. A többi magasabb rang, mint a hadifőnök vagy a különböző parancsnokok, szintén e nemzetség valamely családjából kerülnek ki. Egyenesági öröklés útján lehet ezeket a posztokat is betölteni. Hadbavonuláskor egy különleges arcfestést viselnek. Pofájukra fekete, korom alapú festékkel koponyamintát festenek a harcosok.

„Rohadt büdös vagy Varacsk… panaszkodott maremita bajtársa az összecsapást megelőzően.
- Nem én vagyok az, Bodros az, tegnap dög szarvast zabált, azóta olyan büdöseket fingik, hogy bolondulsz meg.
- De nincs is itt Bodros…. hol a tökömben van az a nyíves dög?
- Jó, na lehet, hogy én is megkóstoltam, pár sör társaságában, nem mehet hús pocsékba….
Különben a testvéremről beszélsz testvér, ha ő nincs itt, én haraplak pofán, te barom – röhögött öblösen a fehér sörényű ork.
- De mégis tényleg hol van? A 4 haramia hamarosan beér minket, rajtuk kell üssünk.
Bodros ekkor vágtatott a beszélgetésbe egy véres felkar darabbal pofájában, szemmel láthatóan elégedett boldogsággal.
A két bajtárs egymásra sandított, majd a Wargra… Az ütközetnek vége – veregette vállon a lovagot az ork, majd büszkén cirógatta fültövön hatalmas farkasát.”

Harcos nemzetségek

Ezen öt nemzetség adja az elit ütőerejét a törzsnek. Az öt törzsből kettő hátasokon visel hadat. Egyikük adja a Warg lovasságot, másikuk a Pteropta lovasokat. E nemzetségek felelnek az adott állat törzsbéli populációjukért

is. Tenyésztésük és idomításuk különleges szakértelmet igényel. A warg lovasság már komoly haderőt képez és a több évtizedes tapasztalat igen ütőképessé kovácsolta ezt az fegyvernemet. Az aktív harcosok száma úgy ezer főre tehető. Az égi lovasok létszáma ennél jóval csekélyebb: úgy kétszáz aktív „égi farkas” képezi az osztagokat. A pteropták nem tűrnek meg a hátukon idegeneket,bensőséges kapcsolat fűzi őket gazdájukhoz. Fióka koruktól neveli őket, anyjától elválasztva, a kiválasztott idomár, és csakis ő lovagolhatja élete során. Ha olyan szerencsétlen eset adódna, hogy lovasa elhalna, az állat tenyészpéldánnyá válik. Fura módon élettartamuk hozzávetőleg azonos az orkokéval. A két nemzetség különleges ismertetőjele, hogy minden harcos visel egy-egy speciális relikviát. A warg lovasok elhullott példányok hatalmas agyaraival ékített nyakbavalót, a pteropta lovasok egy felfűzött égi farkas karmát hordják nyakukban. Minden ilyen relikvia egyezik abban, hogy maremita lovagok áldották meg őket, így mágikusnak minősülnek.

A másik három harcos nemzetség három különálló harci stílust képvisel. A három nemzetség névszerint: Go’tor, D’ogudar és Dhur God.

A Go’tor nemzetség tagjai, nagyméretű, speciális kardokat használnak a harcban. Nem ritka közöttük a kétkezes harcban is jeleskedő hős. Robosztus testalkatuknak köszönhetően könnyedén forgatják egy kézzel az emberi szemmel másfélkezes kard méretű pengéket, ám előfordul az is, hogy másik kezükben speciális preparált tőrüket forgatják.

A D’ogudar nemzetség különleges ismertetőjele a róluk elnevezett speciális pajzs. Mesterien bánnak velük, egyenesen fegyverként alkalmazzák a harcokban. Mellette többnyire harci bárdot vagy kalapácsot forgatnak még fegyverként. Szintén különleges, főként az orkok harcmodorában, hogy képesek speciális pajzsos harci alakzatban is hadat viselni.

A Dhur God nemzetség speciális ismertető jegye az általuk használt buzogány/kalapács. A brutális fegyver alapja minden esetben egy különleges fekete kő, a dulamon. Ütőereje rettenetes és nagyon nehezen hasad meg. Sokszor preparálják a fejeket acél tüskékkel és lemezekkel. Ismert láncos illetve merev nyeles változata is. Ezeket a fegyvereket a bányászmesterek faragják harcra alkalmassá és csak azután egészítik ki a kovácsok kívánság szerint.

A wargokról

Óriás termetű – *lupo*r – farkasok családjába tartozó, ragadozó emlős. Háziasításuk szinte lehetetlen feladat, ám az orkokat elfogadják falkájuk egyenrangú tagjaiként. Egymásra elsősorban testvérként tekintenek, nem úgy, mint holmi hátasra. Ez olyannyira igaz, ha egy helyzet úgy kívánná, egy warglovas kérdés nélkül áldozná fel életét is, hogy mentse farkasát. Egy warg nőstény 2-3 alkalommal is képes elleni egy esztendőben. A kölykök száma 3-6 közé tehető. Az orkok már a szoptatási idő alatt szoktatják magukat a kölykökhöz. Az elválasztást követően azonnal leendő lovasa mellé kerül. Elválaszthatatlanná válnak eztán. Színük többnyire a szürke sötétebb tónusú árnyalatai, de előfordulnak fehér és fekete pigmentációs változatok, foltokban, csíkokban illetve ritka esetekben teljes színben is. Az albínó egyedek még riktábbak. A nemzetségfő kiváltsága ezen kölyök hátasának kiválasztása, mely általában saját vérvonalából kerül ki. Élettartamuk hozzávetőleg 10 esztendő, ám aktív harcosként 6-8 éves korukig alkalmasak. Ezt követően tenyészegyedek válnak belőlük.



Pteroptákról



Hatalmas szárnyas hüllők. Testük emlékeztet a sárkányokra, fejük azonban hosszú, csőrben végződik. Elsősorban szállításra és harci feladatokra használják őket. Több orkot is megtűrnek hátukon, de vezérlovast csak egyet. Őt fogadja el gazdájaként. Vezérlovasa neveli és eteti fióka korától. Tojásrakók, 3-4 példányt hoz napvilágra egy alkalommal. A pteropta nőstények tojásaikat még védik kikelésüket követően, azonban magukra hagyják az egyedeket. A természetben a hatalmas, már ekkor majd egyméteres fiókák képesek kisebb testű állatok elejtésére és pár hetesen már röpképessé válnak. A törzsön belül alárendeli magát a vezérlovasnak, hamar hozzászokik a könnyű táplálékforráshoz és hűségesen tart gazdájával, kizárólag neki engedelmeskedik készségesen. Vastag bőrük színe többnyire szürkés-barnás.

Az „Égi farkasok" már wyvern tojásokat is hoztak Gro Ugon földjéről Rowon birodalmába és néhány esztendeje nevelik ezeket a szárnyas hüllőket is. Harcászati célokból sokkal hatékonyabbak és a vajákos nemzetség kinyert mérgüket is képes felhasználni. Létszámuk még nem számottevő, lovasaik néhány tízes nagyságrendű, ám ez pusztán idő kérdése.

A szárnyas nemzetség szállásterülete a Morrak hegység sziklás, meredek déli lankáin található, mivel hátasaik ezen a területen érzik igazán jól magukat, szaporításukban könnyebbséget jelent a kedvező klíma és környezet.

Portyázó nemzetségek

Ezen nemzetségek funkciói szintén megváltoztak, feladatköreik kibővültek az évtizedek alatt. Amennyiben a Maremita Rend kebelén harci tevékenységet folytat a törzs, a jogos zsákmányolás feladata továbbra is az övék, ám nem saját tulajdont képeznek ezzel, hanem zsákmányaik nagy részét beszolgáltatják a Rendnek. Azonban békeidőkben elsősorban őrszolgálattá alakult tevékenységük. Rowon városállam határvidékeit járják a nemzetségek. 3 havonta bontanak tábort és vonulnak a következő szállásterületre. Felderítőik folyamatosan járják a birodalom teljes határvidékét és jelentéseket szolgáltatnak a Rendnek .



Atyák

Ez esetben egy bizonyos státuszt jelent a törzsön belül. Emberi fülnek szinte észrevehetetlen, de az orkok három különböző alakját használják e szónak a Vérfakasztó dialektusban. Pyarroni közös nyelven azonban mindhárom alakot szimplán „atya"-ként említik.

1. *Dhaar-toon*: Atya magát a Hallgatag urat, mint új istenüket jelenti. Becses szó ez számukra, már-már a maguk fura henglejtésén mintha áhítattal vegyülne kiejtése
2. *Dhuardoon*: Atya, próféta, Airun Al Marem törzsi megnevezése, aki utat mutatott az Úrhoz.
3. *Dhurrdon*: Atya, a nemzetségeknél élő szellemi és vallási vezető. Minden nemzetségnél tartózkodik egy celeritor.

Itt a harmadik formájáról beszélünk az Atyának. Nagy feladat hárul rájuk. Az egyház és a törzs közti szinkronizáció, a szokások egybe olvasztása. Napainkra már igen sok ünnep, vallási esemény alakult ki a törzs új

életében. Ezek szervezése és levezénylése szintén az ő feladatkörük. Itt fontos megjegyezni, hogy teljesen más formája e törzsi hit a városokban gyakorolt maremita vallásnak. A törzsi kultúra és a pyar dartonita hit egy érdekes egyvelege. Más, sokszor egyszerűbb szövegű tanokkal, vallási ceremóniákkal és igékkel melyet a köz orkok is könnyedén értelmeznek és tanulhatnak meg. Emellett számos ősi szertartásukat megtartották, átalakították az „Atya" dicsőítésére. A vajákos nemzetség tagjaihoz hasonlóan, évente vándorolnak a nemzetségek közt, hogy mindegyik életében részt vegyenek és tanuljanak, alakítsanak szokásaikon. Minden évben egy zsinat keretein belül osztják meg egymással tapasztalataikat és egyeztetnek a következő esztendő hitbéli irány vezetésén.

Vajákos nemzetség



A vajákosok szerepe a Hallgatagok törzsében a Darton egyházához történő csatlakozásuk után növekedett meg. Ugyan a szellemi élet vezetését Rowon átvette, az orkoknak szüksége volt olyanokra, akik jelenléte állandó a törzs életében. Aktívan, de nem kizárólag fegyveres eszközökkel segítik a törzset a mindennapokban és a csatákban egyaránt. A Vajákosok nemzetsége különböző mérgekkel és gyógyfőzetekkel látja el a harcosokat, de az ütközetekben is aktívan ki tudják venni a részüket, hiszen fegyveres képzettségeik mellett boszorkánymesteri varázslatokat is tudnak használni. Ezen képességüket az Abasziszból betelepült boszorkányurak képzése biztosította. Kezdetben közvetlenül tőlük, de mára már emberi tanító nélkül folyik ez az oktatás az erre fogékony kölykök számára. A nemzetségük tagolt és nem rendelkeznek állandó szálláshellyel. Az egyes nemzetségeknél állandó számban, átlagosan 10-20 koponyával vannak jelen, akiket egy-egy vajákos vezér irányít, így biztosítva, hogy szükség esetén mindig kéznél legyenek. Az egyes nemzetségeknél vendégeskedő vajákos vezetők azonban évenként cserélődnek, ezáltal ők rendelkeznek a legtöbb információval a törzs belső viszonyairól. Évenként tartott gyűlésükön kicserélik tapasztalataikat, információikat, híreiket és kijelölik az egyes nemzetséghez kiküldött új vajákos vezért. Huszonkét ilyen vajákos vezető cserélődik, egyedül a vezéri nemzetség mellett él a mindenkori legidősebb és legtapasztaltabb vajákos. Természetesen a vajákos vezetők sosem egyedül, hanem legközelebbi tanítványaikkal együtt érkeznek a nemzetségekhez. Feladatuk egyben az is, hogy a nemzetségek ifjai között keressék a tehetségeket, akik később vajákosokká válhatnak. Az ilyen porontyokat elválasztják az eredeti nemzetségtől és különböző próbáknak vetik alá őket. Ha a próbák sikertelenek, de az ifjú valahogy túléli, visszatérhet nemzetségéhez. Amennyiben a próbák sikeresek megkezdődik a taníttatásuk, melynek végeztével teljes értékű vajákosokká válnak és azonnal tanítványt is fogadhatnak. Erre az orkok rövid élettartama miatt szükség is van. A vajákosok képzett herbalisták és alapvető gyógyító képzettségekkel is rendelkeznek. Nem csak mérgekhez értenek, de főzeteikkel a törzs gyógyítói szerepét is igyekeznek betölteni. Természetesen koránt sem olyan hatékonyak ezen a téren, mint egy mágiahasználó, de a legfontosabb feladatokat el tudják látni. Ott vannak a szüléseknél, amennyiben szükséges, betegségeket kúrálnak és igen népszerűek a másnaposságot kezelő, de legalábbis kezelni próbáló italaik. Nem csak kiválóan ismerik a Rowon környéki vadvilág növényeit és gombáit, de pontosan tudják azt is, melyik közülük hasznos a törzs számára és a mocsarakban nem egy telepet tartanak fenn a legfontosabb növények termesztésére. Mindemellett alapvető boszorkánymesteri mágiát is elsajátítanak, mely azonban korántsem olyan mély és alapos, mint egy emberé.

Fehér Hollók

Különleges státusz ez a Rendben. Maréknyian vannak csupán. Számuk nem éri el a pár tíz főt sem. Nem mások ők, mint paplovagi státuszt elért fehérorkok. Ha születik egy kivételes képességű egyed, és ezt a nemzetség észre is veszi, a helyi *Atya* különleges figyelmet fordít a gaugra. Ha úgy ítéli meg felterjesztheti őt a Renden belül városi képzésre. Az Atya feladata a városi életre való felkészítésre, és nevelése. Tulajdonképpen ekként a patrónusává válik. Ha tudása már indokolttá teszi, akárcsak többi Rendtársa, ő is zarándoklatra bocsáttatik. Innen már Darton kezében van a sorsa. A felavatást követően azonban a Maremita Rend nagyon is szereti az ortodox egyház orrá alá dörgölni ezeket a kivételes egyedeket, így, ha egyházi dologban jár el maremita delegáció, szinte biztosan akad egy felszentelt fehérork a kompániában.

Fehérorkok a játékban



Az orkok faji sajátosságaira játéktechnikailag nem térünk ki, ezek a Rowon – Az Örök Alkony Birodalma kiegészítőben korábban megjelentek. A fehérork énekmondó, mint játszható kaszt szintén ebben a kiegészítőben található, speciális mágiájával egyetemben. A játszható kasztok irányadói MG által készített „Orkok a játékban" írása. Alább azon három kasztot ismertetjük, melyek, ha minimálisan is, de módosításra kerültek a fent említett anyaghoz képest. Mivel a Hallgatagok törzsi felépítése, életmódja és kultúrája is nagymértékű változáson esett át a Maremita Rendhez már évtizedek óta való csatlakozást követően, így az ork kasztok is hasonultak ezekhez a körülményekhez. Fontos megjegyezni, hogy fehérork karaktert csakis a Maremita Rendhez szorosan kötődve indíthat játékos, hosszú távú elszakadása nem lehetséges. Ez már csak képzettségei fejlődése okán is, melyet kizárólag a törzsön belül fejleszthet.

Ork vezéri harcos

A legrangosabb ork nemzetségnek számít. A vezéri nemzetség adja a törzsek fővezéreit (bár ez nem szükségszerű), ők vezetik harcba a harcos nemzetségeket is. A vezéri harcosok hagyják el utoljára a csatateret, nagy szégyenbe hoznák magukat, ha másképpen cselekednének.
Az ork vezéri harcos egy harcos alkasztnak számít.

Karakteralkotás

Az ork vezéri harcos képességeit a harcosok első karakteralkotási táblázata szerint kell meghatározni. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Erő	K6+15 (+Kf)*
Állóképesség	K10+11 (+Kf)*
Gyorsaság	2K6+6+Kf
Ügyesség	2K6+6+Kf
Egészség	K10+12
Szépség	3K6-3 (2x)
Intelligencia	3K6-3 (2x)
Akaraterő	2K6+6
Asztrál	3K6-4 (2x)
Érzékelés	2K6+8



Harcérték

Az ork vezéri harcos KÉ-alapja 9, TÉ-alapja 20, VÉ-alapja 75, CÉ-alapja 0; amihez minden tapasztalati szinten 11 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: TÉ-jét és VÉ-jét minden szinten köteles 3-mal növelni.

Képzettségek

Az ork vezéri harcos Kp-alapja 10, amihez minden tapasztalati szinten további 10 járul.
Az ork vezéri harcos képzettségei első szinten:

Képzettség	**Fok/%**
Ökölharc	Af
4 fegyverhasználat	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Nehézvértviselet	Mf
Erdőjárás (rowoni mocsárvidék)	Mf
Kocsmai verekedés	Af
Törzsi etikett *	Mf
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%
Hadvezetés	Af
2 Nyelvismeret (ork és közös)	Af (5. 3.)
Kultúra (Hallgatagok)	Mf
Vallásismeret (maremita-törzsi)	Af
Helyismeret (rowoni határvidék)	60%

* Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.

Az ork vezéri harcos a karakteralkotáskor, harcmodorát meghatározva kettő képzettséget választ még az alábbi táblázatból. (dobható is)

K10	**Képzettség**	**Fok/%**
1	Harc helyhez kötve	Af
2	Birkózás	Af
3	Belharc	Af
4	Földharc	Af
5	Harci láz	Af
6	Körkörös harc	Af
7	Kétkezes harc	Af
8	Pajzshasználat	Af
9	Piszkos csel	Af
10	Pusztítás	Af



Az ork vezéri harcos képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	**Képzettség**	**Fok/%**
2	Ökölharc	Mf
3	Futás	Mf
5	Fegyverhasználat	Mf
6	Hadvezetés	Mf
7	Egy választott harci képzettség	Mf

Az ork vezéri harcos fegyvertára

A vezéri nemzetség harcosai bármilyen fegyvert forgathatnak, ami fajukhoz és harcmodorukhoz illik, mindazonáltal a nagy, nehéz fegyvereket kedvelik, és célzófegyver alkalmazására nemigen vetemednek. Gyakran viselnek nehéz vértezetet, mellvértnél alább nemigen adják, és ha tehetik, sisakot. Előkelő nemzetség révén a legjobb felszerelést kapják, és a zsákmányból is ők választhatnak először.

Ork harcos

Az egyszerű, jelző nélküli ork harcos alatt a harcos nemzetségek ork harcosait értjük. A harcos nemzetségek a törzsek belső rangsorrendjében az énekmondók után következnek. Ezek már nem egyediek, számuk az északi törzsekben kettő és hat között mozog. A harcos nemzetségek nagyjából olyan szerepet töltenek be, mint az emberek hadseregeiben az elitalakulatok. Hadba a vezéri nemzetség egyik tagja vezeti őket, de a tisztjeiket maguk adják. Bevetésükre általában csak a csata döntő szakaszában kerül sor, ha a páriák és a portyázók már nem bírnak az ellenféllel. Ezek a nemzetségek büszkék fegyelmezettségükre és a kapott parancshoz való hűségükre; ha például egy vesztes ütközetben a vezérük elesik, mielőtt utasítást adhatna a visszavonulásra, utolsó leheletükig küzdenek valamennyien. A harcos-nemzetségek soha nem rabolnak és fosztogatnak, az ilyesmit méltóságukon alulinak érzik. Egyébként nincsenek is rászorulva, mert őket illeti meg az a jog, hogy elsőnek válasszanak a portyázók által összehordott zsákmányból.
Békében a harcos nemzetségek elsősorban erős összetartásukról nevezetesek. Ritka az az ork, aki komoly ok nélkül viszályt kezdene egy ilyen harcossal, még ha történetesen igaza van, akkor is számíthat rá, hogy az ügy sohasem kerül a törzs ítélőszéke elé, mert ellenlábasa nemzetségtársai már jóval előtte lekaszabolják. Ha a békeidőszak túlságosan elhúzódik, a harcos-nemzetségek előbb-utóbb kezelhetetlenné válnak. Vadászni ugyanis nem járnak – egyedül a háborúskodást tekintik magukhoz méltó időtöltésnek –, a hosszas tétlenség pedig ingerlékennyé és rosszkedvűvé teszi őket. Nem véletlen, hogy az északi törzsek közül az agresszívabbakban találjuk a legtöbb harcos-nemzetséget, és a viszonylag békeszeretőkben a legkevesebbet.
Az ork harcos egy harcos alkasztnak számít.

Karakteralkotás

Az ork harcos képességeit a következő karakteralkotási táblázat szerint kell meghatározni. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Erő	K6+15 (+Kf)*
Állóképesség	K10+11 (+Kf)*
Gyorsaság	2K6+6+Kf
Ügyesség	K10+8+Kf
Egészség	K10+12
Szépség	3K6-3 (2x)
Intelligencia	3K6-3 (2x)
Akaraterő	2K6+6
Asztrál	3K6-4 (2x)
Érzékelés	2K6+8



Harcérték

Az ork harcos KÉ-alapja 9, TÉ-alapja 20, VÉ-alapja 75, CÉ-alapja 0; amihez minden tapasztalati szinten 11 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: TÉ-jét és VÉ-jét minden szinten köteles 3-mal növelni.

Életerő és fájdalomtűrés

Az ork harcos Ép-alapja 7 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 6, amihez (állóképességének és akaraterejének tíz feletti részén túl) tapasztalati szintenként további 2K6+4 Fp járul. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Képzettségek

Az ork harcos Kp-alapja 10, amihez minden tapasztalati szinten további 10 járul.
Az ork harcos képzettségei első szinten:



Képzettség	**Fok/%**
Ökölharc	Af
3 fegyverhasználat	Af
Nehézvértviselet	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Erdőjárás (rowoni mocsrvidék)	Mf
Kocsmai verekedés	Af
Törzsi etikett*	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%
2 Nyelvismeret (ork és közös)	Af (5. 3.)
Kultúra (Hallgatagok)	Mf
Vallásismeret (maremita - törzsi)	Af
Helyismeret (rowoni határvidék)	60%

* Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.

Az ork harcos a karakteralkotáskor, harcmodorát meghatározva egy képzettséget választ még az alábbi táblázatból. (dobható is)

K10	**Képzettség**	**Fok/%**
1	Harc helyhez kötve	Af
2	Birkózás	Af
3	Belharc	Af
4	Földharc	Af
5	Körkörös harc	Af
6	Kétkezes harc	Af
8	Pajzshasználat	Af
9	Piszkos csel	Af
10	Pusztítás	Af

Az ork harcos képzettségei a további tapasztalati szinteken:

2	Ökölharc	Mf
3	Futás	Mf
4	Nehézvértviselet	Mf
5	Fegyvervasználat	Mf
6	A választott harci képzettség	Mf
7	Hadvezetés	Af

Az ork harcos fegyvertára

Az ork harcos bármilyen fegyvert választhat – noha elit jellegükből adódóan ebben is szeretnek az élen járni. Kedvelik a nagy, brutális fegyvereket, nem ritka az, aki kétkezes fegyverrel harcol, míg az ügyesebbek nehéz pajzsokat, sőt, nem ritkán egyszerre két fegyvert is forgatnak. Az mindegyikükről elmondható, hogy a célzófegyvereket nem kedvelik, sőt, a hajítófegyvereket is meghagyják az alantasabb nemzetségek harcosainak. Általában jók a lehetőségeik a törzsön belül is, így a kovácsoktól elsőként kapnak felszerelést, és a zsákmányból is előkelő helyen állva válogathatnak.
Vértek dolgában sincsenek megkötve, de igyekeznek minél erősebb páncélokat ölteni, hiszen általában a nehezebbeket is kényelmesen elbírják. Nem ritka a félvértben, sisakban feszítő, méretes pajzzsal felszerelt ork harcos, míg a szabadabb mozgást igénylő harcmodort folytatók olykor semmilyet nem viselnek.

Warg lovasok

Az orkok is alkalmaznak hátas jószágokat, mégpedig más, hozzájuk méltó ragadozókon, wargokon lovagolnak.
A wargok Észak Ynev legnagyobb és legádázabb farkasai; akkorára nőnek, mint egy nagyobbfajta borjú. Falkákban élnek, melyek együtt vonulnak és vadásznak az orkokkal; mindazonáltal nem háziállatok, hanem bajtársak és szövetségesek. Egyes portyázó és harcos-nemzetségek az évszázadok során olyan bensőséges viszonyba kerültek a farkasokkal, hogy azok megengedik nekik, hogy meglovagolják őket. Erre persze a wargok közül is csak a legtermetesebbek alkalmasak; a csatába azonban a falka többi tagja is elkíséri őket, s ott lovas nélkül, tépve-marcangolva küzdenek vezéreik mellett.
Az ork farkaslovasoknak egészen más szerep jut az ütközetben, mint az embernépek nehézlovasságának. A legtöbb emberlakta országban – Abaszisz nevezetes kivételével – a csatát a lovagok összecsapása dönti el, ha a gyalogság az útjukba keveredik, legfeljebb legázolják. A farkaslovasok erre alkalmatlanok: eleve nem tudnak szoros alakzatba rendeződni, és csak könnyűvértezetet viselnek, mert egy lemezpáncélos orkot még a legerősebb warg sem bírna meg a hátán. Alakzatban védekező gyalogság ellen tehát soha nem vetik be őket, egy harcedzett aszisz falanx különösebb fáradtság nélkül verné vissza ismételt rohamaikat. Kiválóan alkalmasak viszont az ellenséges lovasság szétugrasztására, ráadásul ehhez az esetek döntő többségében még harcolniuk sem kell: elegendő hozzá á puszta megjelenésük. Nincs ugyanis az a csatákban nevelkedett harci mén, amelyik ne riadna meg tőle, ha háromszáz kaffogó-vicsorgó Farkas lohol feléje a nyílt mezőn. (A közönséges, nem harcra idomított lovaknak ennyi sem kell, ők már az orkok a szagától is megvadulnak.) A warg-lovasok kiválóan alkalmasak a nagy távolságok gyors megtételére – noha ez a fogalom az orkok között teljesen más mértéket jelent, mint az embernépek seregeiben – és a portyázó, mélyen az ellenséges vonalak mögött végrehajtott rajtaütések kivitelezésére is. Gyakran védenek velük kiemelt fontosságú egységeket, ha például az orkok bevetik saját ostromeszközeiket, amolyan tüzérségüket, a vezérek gyakran rendelnek ki farkaslovasokat a védelmükre, rajtuk sem a kémek, sem a könnyű egységek, sem a lovasok nem jutnak túl észrevétlenül és könnyen.
A farkaslovasok persze a szövetséges lovasságra is ugyanilyen hatással vannak, ezért a Zászlóháborúkban a Fekete Hadurak legfeljebb portyázó „halálosztag” használták őket.



A Kard Testvériség hazatérő lovagjait aztán igen nagy meglepetés várta Gro-Ugonban, amikor egy kizárólag orkokból álló sereggel kellett szembenézniük, és Birak gal Gashad kivezényelte ellenük a Látók farkaslovasait. Ezzel a problémával a dartonita lovagrend is sokat küszködött, a Hallgatagok ugyanis nem voltak hajlandók megválni szeretett wargjaiktól. Végül Airun próféta kidolgozott egy varázslatot (lásd: *Rowon – Az Örök Alkony Birodalma*), amelynek hatása alatt a csatamének nem riadnak meg a ragadozószagtól; ütközet előtt minden Darton-lovag rábocsátja a hátasára, így azokat egy darabig nem zavarják a Hallgatagok farkasai. Ez a varázslat – noha első pillantásra nem tűnik valami nagy dolognak – a rend egyik féltve őrzött titka; Toron, okulva a Zászlóháborúk tapasztalatain, elképesztő összegeket ígért már érte, mindhiába. A Halálisten hívei ugyanis tisztában vannak vele, mennyire egészségtelen következményekkel járna rájuk nézve uruk elárulása.
Természetesen a wargokat etetni is kell, ugyan kiváló vadászok, de a szokásjog szerint nekik is teljes adag jár a zsákmányolt élelemből.

Kiemelkedően ritka, hogy egy warg lovas kalandozásra adja a fejét és ha megteszi, akkor is csak hátasa nélkül lehetséges. Emberlakta területen igencsak nagy rémületet keltene farkasa, de az állat sem lenne képes köztük létezni.
Pteropta és wyvern lovas szintén hasonlóan, csakis állata nélkül hagyhatja el szülőföldjét!

Karakteralkotás

Az ork lovas képességeit az ork harcosok karakteralkotási táblázata szerint kell meghatározni.

Harcérték

Az ork lovas harcértékei megegyezik az ork harcosok harcértékeivel.

Életerő és fájdalomtűrés

Az ork lovas életerő és fájdalomtűrés értékei megegyezik az ork harcosoknál leírtakkal.

Képzettségek

Az ork lovas Kp-alapja 10, amihez minden tapasztalati szinten további 10 járul.
Az ork lovas képzettségei első szinten:

Képzettség	**Fok/%**
Ökölharc	Af
3 Fegyverhasználat	Af
2 Fegyverdobás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás *	Mf
Állatismeret*	Af
Idomítás*	Af
Nehézvértviselet	Af
Erdőjárás (rowoni mocsárvidék vagy Morrak hegység)	Af
Kocsmai verekedés	Af
Törzsi etikett**	Af
Mászás	20%
Esés	30%
Ugrás	20%
Kötéltánc***	20%
Nyelvismeret (ork és közös)	Af (5. 3.)
Kultúra (Hallgatagok)	Mf
Helyismeret (rowoni határvidék)	60%



* Warg
** Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve
*** Nem mutatványokra, hanem az egyensúlyra értelmezve.

A warglovas képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz	Képzettség	Fok/%
2	Nyelvismeret (warg*)	Af (1.)
3	Fegyverdobás	Mf
4	Állatismeret (warg)	Mf
5	Fegyverdobás	Mf
6	Idomítás (warg)	Mf
7	Futás	Mf

* A képzettség a wargok saját, állati, a hangok mellett a gesztusok, testtartás szerepét is fokozottan felhasználó nyelvére igaz. Ezt a warg lovas maximum az Af 2Kp-s szintig fejlesztheti. Fontos, hogy csak ezen a szinten való kommunikációt jelent, és csak olyan dolgokra van értelme, amit a warg is értelmezni tud. (Pl. „bőséges zsákmány közel", vagy „veszélyt érzek" működő lehetőség, de a „rajzold le a tábor védelmét" mondattal nem tudna mit kezdeni akkor sem, ha volna rá „warg kifejezés".)

Tapasztalati szint

Az ork lovas a harcosok táblázata szerint lép tapasztalati szintet. Lásd az ork harcosnál.

Az ork lovasok fegyvertára



A warglovasok fegyverzetét leginkább a célszerűség, mintsem elvek vagy előírások határozzák meg. Mivel elsősorban wargjukon közlekednek és kiváltképp róla harcolnak - nem, mintha nem állnák meg a helyüket gyalogosan is, de ez az igazi előnyük - elsősorban könnyebb, egy kézzel is forgatható fegyvereket használnak, egy nehéz, kétkezes csatabárdnak aligha vennék hasznát. Előszeretettel használnak dobófegyvereket is, ezek jól illeszkednek harcmodorukhoz, ezért egy-egy hajítóbárd, eldobható rövidkard méretű pengék, hajítódárdák gyakran megtalálhatók a warglovasok fegyvertárában. Noha semmi nem tiltja, célzófegyvereket ritkán használnak, sem harcosi elit mivoltuk, sem a wargok mozgása nem támogatja ezt.
Vértek tekintetében rákényszerülnek a könnyebb vértekre, ugyanis a wargok között sem mindegyik bír el egy kifejlett orkot, az meg egyenesen példa nélküli, hogy nehéz vasakban ülő ork huzamosabb ideig képes lenne meglovagolni egy wargot - nekik is megvannak a határaik. A warglovasok ezért könnyű vérteket, bőrvérteket és olyan páncélokat hordanak, amelyek MGT-je nem nagyobb 1-nél.
A Wyvern és Pteropták hátain ülő orkok esetében is hasonlóak a fegyverválasztási szokások, annyival kiegészítve, hogy ők, különösen a Pteropták hátáról, nemigen képesek harcban közelharci fegyvereket használni, ezért szinte mindig megtanulnak egy-egy célzó és hajítófegyver kezelni, akkor is, ha az orkok nem éppen íjász tudományukról híresek - ez is hozzátesz a légi lovasok hatékonyságának kétes voltához. A pteropta és wyvern háton lovagló orkok soha nem öltenek nehéz vérteket, nem is nagyon van rá szükségük. Számukra csak olyan vért viselése engedélyezett, amelyik MGT-je 0.

Ork vajákos

A vajákosok általában más nemzetségekben élnek (csupán a játéktechnikai kasztjuk vajákos). A vajákosok boszorkánymesteri mágiát űznek, némelyikük kimondottan magas fokon. Az ork vajákos egy boszorkánymesteri alkasztnak számít.

Karakteralkotás

Az ork vajákos képességeit a következő karakteralkotási táblázat szerint kell meghatározni. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Erő	3k6+3 (2x)
Állóképesség	3k6+3 (2x)
Gyorsaság	K10+8
Ügyesség	k6+12+Kf
Egészség	2K6+8
Szépség	3K6-3
Intelligencia	2K6+3
Akaraterő	2K6+6
Asztrál	K6+8
Érzékelés	2K6+8



Harcérték

Az ork vajákos KÉ alapja 5, TÉ-alapja 17, VÉ-alapja 72, CÉ-alapja 0; amihez minden tapasztalati szinten 7 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: TÉ-jét és VÉ-jét minden szinten köteles legalább 1-gyel növelni.

Életerő és fájdalomtűrés

Az ork vajákos Ép-alapja 3 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 4, amihez (állóképességének és akaraterejének tíz feletti részén túl) tapasztalati szintenként további 2K6+1 Fp járul. (ork faji módosítók beleszámolva!)

Képzettségek

Az ork vajákos Kp-alapja 7, amihez minden tapasztalati szinten további 8 járul.
Az ork vajákos képzettségei első szinten:

Képzettség	**Fok/%**
Ökölharc	Af
2 fegyverhasználat	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Hátbaszúrás	Af
Erdőjárás (rowoni mocsárvidék)	Mf
Méregkeverés	Af
Herbalizmus	Af
Mászás	10%
Esés	10%
Ugrás	10%
2 Nyelvismeret (ork és közös)	Af (5. 3.)
Kultúra (Hallgatag)	Mf
Helyismeret (rowoni határvidék)	60%



* Az Udvari etikett mintájára, ork törzsi szokásokra értelmezve.
Az ork vajákos minden tapasztalati szinten kap 15%-ot, amit tetszés szerint oszthat el százalékos képzettségei között.



Az ork vajákos képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz	Képzettség	Fok/%
2	Alkímia	Af
3	Herbalizmus	Mf
4	Méregkeverés	Mf
6	Hátbaszúrás	Mf

Különleges képességek

Az ork vajákos elsődleges különleges képessége az ork vajákos mágia használata. Valahol Abasziszban vagy Toron határvidékén ismerkedtek meg a boszorkánymesteri mágia alapfogásaival. Noha a fajtájukbéliekhez képest kivételes elmék, némelyikük még a pszi egyszerűbb fogásait is elsajátíthatja –, mégis csupán a boszorkánymesterek egyszerűbb mágiaformáinak végrehajtására képesek. A tapasztalati úton megtanulható varázslatokat több-kevesebb sikerrel elsajátíthatják ugyan, de a bonyolultabb rituálék és igék meghaladják erejüket. A mágikus mérgek világában viszonylag otthonosan mozognak, s jó ismerői a természet e téren adta lehetőségeinek is. A pallérozott elme hiányát nyers erővel és brutalitással pótolják, s csak ritkán hatja meg őket bárki, akinél nagyobbat ütnek. Mana-pontjaik száma első szinten 6 és később minden szintlépéskor 3-mal növekszik.

Az ork vajákos fegyvertára

Az ork vajákos, bár nem ijed meg a saját árnyékától, mégsem a harcot tekinti egyetlen eszközének. Vérmérsékletétől függően bármilyen fegyvert forgathat, akad közöttük harcosokat megszégyenítő vívó, ám még a legügyetlenebbeknél is kerül egy-egy béltépő. A kétkezes fegyvereket nem igazán kedvelik, mert szeretik, ha bal kezük szabad… Bármilyen vértezetet ölthetnek, ám ha az alkalom úgy hozza; mindent félrelöknek, ami akadályozza őket a harcban, legyen az akár pajzs, akár vért.

Fegyverek és vértek

Az ork fegyverekről általában

Az általános feltételezésekkel ellentétben, az ork kovácsmesterek igenis jó minőségű fegyvereket készítenek. Az acélmegmunkálásban nagy tapasztalattal és saját egyedi hagyományokkal rendelkeznek. Esztétikai igényeik jóval alacsonyabbak az emberekénél, ők főként a hatékonyságra és azon belül is a sebzésre fektetik a hangsúlyt. Mióta beolvadtak a maremita haderőbe, a paplovagok kezében is megjelentek az ork kovácsok által készített fogazott fegyverek és az egyedi készítésű durvának ható, ám igen hatékony pallosok is. Többnyire saját hagyományos fegyvereiket forgatják, de kedvelik a nehezebb, ember kovácsok által készítetteket darabokat is. Az alábbi fegyverstatisztikák kizárólag ork kezében érvényesülnek. Emberi kézben a megadott hasonlított fegyvercsalád statisztikái érvényesek, amennyiben rendelkezik adott forgatására képzettséggel. Ám itt megjegyzendő, hogy a speciális kialakítás miatt emberi kézben leginkább zavaró tényező.



Go'tor tőr : *béltépő*höz hasonló, normál tőrnél nagyobb, súlyosabb és sokkal fogazottabb fegyver.

T/K: 2 KÉ: 10 TÉ: 8 VÉ: 2 SP: 1K6 + 2



Go'tor kard: *másfélkezeskard* nagyságú, különleges kinézetű fegyver. Emlékeztet egy bárd és egy súlyos kard ötvözetére. Hosszanti íves pengéje és rövid markolata inkább kardra hajaz, ám testes penge szélessége és súlya inkább bárdfejnek felel meg. Úgy is fogalmazhatunk, hogy emberi kézben inkább bárd, ork kezében inkább kard.

T/K: 1 KÉ: 4 TÉ: 14 VÉ: 8 SP: 2K6 + 3

Go'tor páncélzat : hasonló a *gladiátor vért*hez. Súlyosabb lemezekből össze illesztett darab. Előszeretettel ékítik kisebb-nagyobb tüskékkel, mely test – test elleni harcnál igencsak fájdalmas az ellenfélnek.
SFÉ: 4 MGT: 2

D'ogudar pajzs: közepes méretű pajzs extra tüskékkel preparálva, melyet előszeretettel kennek be valamilyen fegyverméreggel.
T/K: 1 KÉ: 0 VÉ: 33 MGT: 1 SP: 1K6 + 2

Dhur God buzgány: *láncos*, sokszor kőfejű , nehéz, ám az orkoknak *egykezes buzogány*. Van nyeles, illetve csak lánccal ellátott változata.
T/K: 1 KÉ: 7 TÉ: 13 VÉ: 7 SP: 1k10 + 2

D'huggarr puska: könnyű számszeríj, leginkább a portyázó nemzetség felderítőinek kedvelt fegyvere. Emberi kézben kimondottan kényelmetlen és nehéz a használata. *Statisztikája ork kézben megegyezik a fent említett fegyverével. Emberi kézben 14-es erő alatt T/K: 1/2*



Ezeken felül kedvelt fegyverek: csatabárd 1-2 kezes, csatacsákány, harci kalapácsok, buzogányok

Páncélzat: bőrvért, félvértezet, sisakok

A törzs húsfogyasztása

Azt könnyű belátni, hogy egy ilyen méretű és a már rowoni szállásterületét ritkán elhagyó törzs étkezési szokásai módosítást kívántak meg. A vadászat szerves része továbbra is kultúrájuknak és részben ebből is tartják fenn magukat, ám Rowon természeti területeinek vadállományát nem élhetik fel teljesen. Táplálékot a mocsárvidék egyedeiből és halászatból is pótolnak. Ezen felül a Maremita Rend Rowon külső tartományaiban tenyésztelepeket alakított ki birka, marha szaporítására táplálék pótlásként a törzsnek. Ezeket természetesen emberek által vezetve, hisz az állatok az orkok jelenlétét nem szívlelik.

Meono & MG & Clnlsmo

Hallgatag Fohász (pyar fordítás)

Te vagy a sikoly a fagyos szélben Uram,

Te vagy a rettegés elmúló szemében Uram,

Te vagy a fáklya halott útján Uram,

Te vagy az ígéret szenvedő éltében Uram,

Te vagy az ítélet a mérleg nyelvén Uram,

Te vagy az áldás beteg lelkében Uram,

Te vagy az átok a kígyó keblén Uram,

Te vagy az Atya, Dahaorr-Otoon.

Mi vagyunk vad sereged Uram,

Mi vagyunk a had melletted Uram,

Mi vagyunk szabad gyermekeid Uram.

Mi vagyunk bosszú a Kígyó szívén Uram,

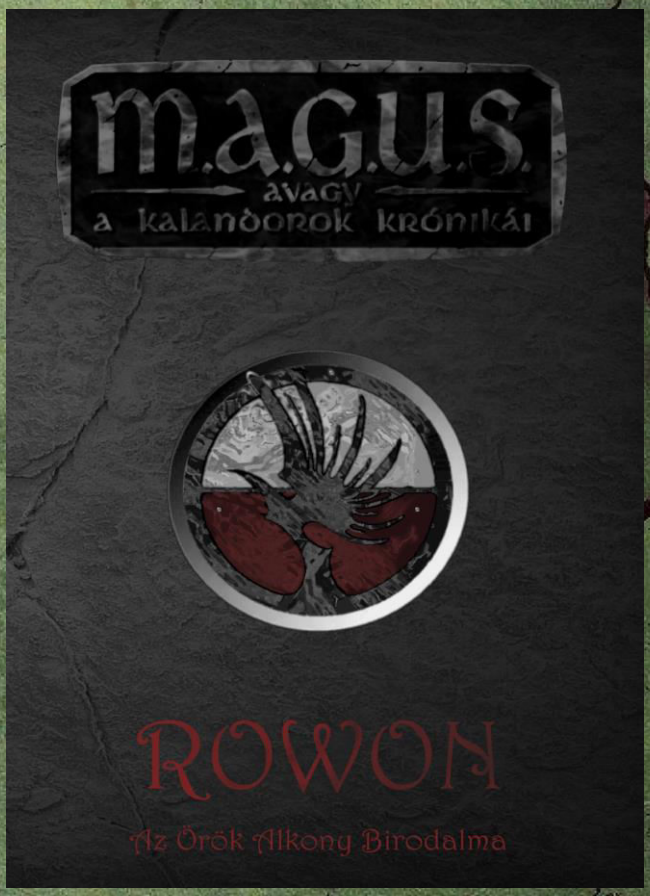
Mi vagyunk farkas vadásznak éjjelén Uram,

Mi vagyunk a törzs vas katonáid felén Uram,

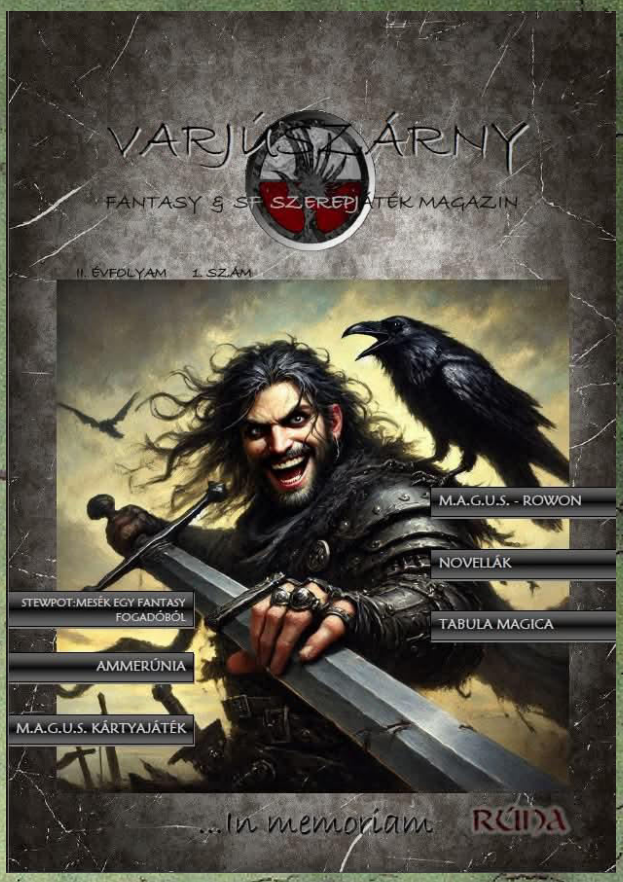
Mi vagyunk a Fehér a Fekete egén Uram,

Mi vagyunk szolgáid Atya, Dahaorr-Otoon.

VARJAK FÉSZKE







www.kronikak.hu

Kapcsolat: varjuszarnymagazin@gmail.com



Airun, fizess!

Ezt a végtelenül egyszerű szerencsejátékot Rowon szerte minden kocsmában és mulatóban játsszák. Eredete a Maremita Rendhez köthető és úgy tartják mikor elkészültek az első új rowoni pénzveretek, akkor játszotta először a Próféta és a Vaskezű. A neve is innen ered. Amikor bevezették az első vereteket, készült néhány érme mithrillből is. A két barát egy borgőzös esten a játék és a töménytelen szesz elfogyasztásának hevében elővettek egy szett mithrill érmét. Tétben a felhasznált érméket határozták meg. Alex a vakokat hívva be, megnyerte az utolsó játszmát. Ekkor Airun rosszullétet színlelve megpróbált elsunnyogni, Alex utána kiáltott :„Airun fizess!” (a mondandó további része tintafestéket nem tűr és minden jómodort nélkülöz…) A játék megkezdése előtt érdemes alaposan megvizsgálni a felhasznált érméket, mert bizony az egyháznak beszolgáltatott éves adományokban, melyet a lovagok tesznek, nem egy kétarcú vagy kétcímerű érme bukkant már fel. Hogy mely rosszéletű érmekovácsot vesznek rá erre a galád cselekedetre, nem tudni, de az bizonyos, hogy egyik Varjúlovagnak sem támad erkölcsi aggálya, ha a szerencsejátékokról van szó.

Érmejáték rowoni pénzekkel:

Kellékek: 2x9 db rowoni (réz, ezüst vagy aranypénz, megegyezés szerint) és
két kisebb kupa.
Játékosok száma: 2 fő

Játékszabályok:

Mindkét játékos három érmét helyez a kupákba, felrázzák és asztalra borítva lefedve hagyják. Ezek a "vakok".
A maradék 6 érmét egyesével, felváltva feldobják majd az asztalra csapják.
A cél, hogy minél több egyforma képet mutasson, azaz fej, vagy címer. Ha megtörtént a 2x6 kidobás, már adott egy kép ki hogyan áll. Ekkor eldöntheti aki vesztésre áll, hogy bedobja a szetteket, ilyenkor, csak azokat az érméket veszti el - amennyiben a játékos érmékben fogadtak - melyek terítve vannak. De dönthet úgy, hogy továbbjátszik. Ilyenkor bekiáltja, hogy: "Airun fizess!". Ekkor felfedik, a két kupa alatti érméket. Ezeket beillesztik a sorba. Az nyer, akinek a legtöbb képegyezése van. Döntetlen esetén új játszma kezdődik.
A nyeremény általában a játék előtt meghatározott tét illetve sokszor az épp használt érmék, de persze ha elvadul a játék ennek tétjei bárhogyan alakulhatnak.

Próbajáték:

A Varjak Fészke Ivó délidejében, Vaagor La Sinistra a Segítők Rendjének komtúrja próbálja kiheverni a pajzsnyi Antracht kedvence menüt, enyhítve terheit egy korsó Hallgatagok törzsi sörével. Félszemű Ravion, a mulató pultosa ezalatt elővesz 9 rézveretes érmét a pult alól. Rásandít Vaagorra. A komtúr enyhít egyet gyomrának feszülésén, egy mélységes böffentéssel, majd bólint.

- *Rendben kalóz, de ha nyerek, nem fizetek az ebédért, ha veszítek, ezüstben kapod meg.*

A csapos kifújja szivarjának mélyre szívott füstgomolyát.

- *Rendben főnök, lássuk Airun rút pofája kire vigyorog ma….*

A rowoni érmék egyik oldalán Airun Al Marem stilizált képmása (fej), a másik oldalán Rowon városállamának címere (címer) virít.





Ravion pörgetései:

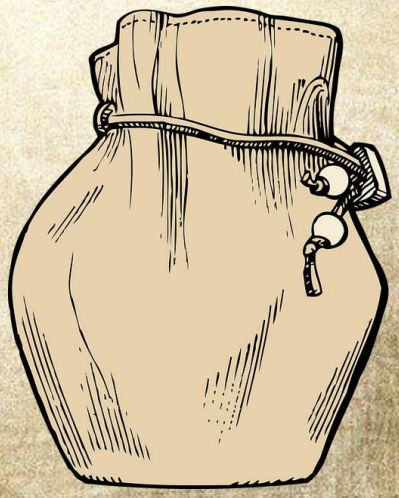
1: címer 2: címer 3: fej 4: fej 5: címer 6: címer = 4 címer és 2 fej

Vaagor pörgetései:

1:címer 2: fej 3: címer 4: címer 5: fej 6: fej = 3 címer és 3 fej

Ravion helyzeti előnyben. Vaagor kockáztat és behívja a vakokat: „Airun, fizess!”

Ravion vakjai: 2 címer és 1 fej
Vaagor vakjai: 2 címer és 1 fej



A játszma győztese Félszemű Ravion : 6 címer és 3 fej
Vaagor ellenében, akinek végső sora : 5 címer és 4 fej

(Rohadt drága ebédet evett aznap a komtúr…)

Meono

Airas Thanator

Zarándokút

- 1.rész -

I.

A Hallgatag Úr beavatott lovagjai ugyancsak tréfás kedvükben lehettek, mikor kitalálták a Szent Zarándoklat Első Stációját. Ezt nevezem én sötét humornak! Egy teljes hónapig gunnyadj egy hideg padlatú, koromsötét cellában, és próbáld még életedben megtapasztalni a halált, és az Atyához mindinkább hasonlatossá válni! Föl nem érem ésszel, milyen zarándoklat az, ahol szinte nem is mozoghatsz, sőt az élet is a halálba olvadni látszik!

Mesterem komor biccentés kíséretében zárta rám cellám ajtaját, persze nem kulcsra, csak úgy jelképesen. Ez is egyfajta próbatétel, kihívás. Elmehetnék. Abbahagyhatnám. Sosem hittem volna, hogy ennyire fog hiányozni a varjútestvérek kacaja, a közös áhítat percei, vagy a gyászkórus monoton zsolozsmázása. Darton egyházának – különösen a lovagi közösségeknek – mindennapjai, meglehetősen mozgalmasak. Egy dologban teljesen biztos vagyok. Közéjük akarok tartozni, és vágyom rá, hogy engem is *celeritornak* szólítsanak.
Úgyhogy maradok. Maradnak a szövevényes gondolatok, a hosszú-hosszú, néma litániák és imák, és az elgyötörtség végső peremén, az egyre rövidülő fohászok. Darton vigyáz rám. Érzem. A templom oromzatán gubbasztó hatalmas varjúszobor jut eszembe. Bizonyára én is akképp festhetek most. Micsoda baromság! Hiszen az csak puszta kő, míg magam a Hallgatag Úr katonája vagyok! És amíg hiszek uramban és gondolkodom, addig létezem. De létezőbb-e a magányban és csendben a halál nagyszerűségén elmélkedő lovagjelölt a szent varjú megszólalásig élethű szobránál?

Gondolataim ezer irányba csaponganak, mégsem tartom helyénvalónak, hogy elmém erejét hívjam segítségül e színes kavalkád megrendszabályozásához. Inkább maradjon a kalandozás, mint a végletekig tudatos tevékenység. Elvégre célom az, hogy az Atya lényegét megismerjem.

Napról napra új dolgok ötlenek eszembe. Egyre csak imádkozom uramhoz és gondolkodom, míg rájövök, talán ezt sem kellene tennem. Hogyan lehet nem élni akkor, ha mégis élek? Kötelességem a Kárpit ezen oldalán maradni, ezért rendszeresen fogyasztok kevés vizet, de más tevékenységre nincs gondom. Menekülnöm sem szabad a feladatom elől, ezért igyekszem keveset aludni. Ehhez tényleg szükségem van az elmém erejére. Enélkül biztosan napokat aludnék át. A szent szövegek citálása valahogy elűzi a rám-rámtelepedő ólmos fáradtságot, a gondolataim varjakként szárnyalnak elmém körül.

A halál nem csak mozdulatlan, a halál néma és végtelen, fenséges csend és létezés-nélküliség. Némaság. Majdnem felkiáltok: hiszen egy szót sem szóltam három álló hete immár! De nemcsak kifelé, ez még kevés. Meg kell találnom belső csendemet is, de nem azt a fajtát, amit a mentalista tutor magyarázott. Ez a csend a hitemből kell fakadjon, elvégre, aki *őt* kívánja szolgálni, a legnémább csendet, a legvégtelenebb némaságot

kell megismerje.
Elengedem minden tudatos gondolatomat, és mégis teljes éberségemben egyetlen dologra fókuszálok. Ez nem a felé irányuló szeretet, imádat, rajongás vagy öntudatlan önfeladás, hanem egy kötelék érzése, amely biztosabb a halálnál is, hiszen annak egyértelműségéből táplálkozik. Nem is érzés igazán, hanem egy végtelen mély meggyőződés, egy rátalálás egy olyan alaprétegre, mely mindenkiben megvan, de csak kevesek számára felfedezhető és értékelhető. Egy szilánk belőle, a végtelenből, bennem, a végesben. Amint rájövök arra, hogy ezt a szilánkot kerestem zarándokutam igenis mozgalmas, első stációja alatt mindvégig, feloldódom ebben a halál-közeli létállapotban. Nem a lelkemben érzem és nem az eszemmel tudom, mégis egyértelművé válik számomra, hogy a Sötét Atya Halk Ölelésének bizonyossága az, amely végül elvezet a *Létezés fenségének tagadásáig.*

II.

Domurttól, Új-pyarronig. Gyalog. Alig kétezer mérföld. Kellett nekem panaszkodni az első stáció tétlenségére! Mesterem, egyetértésben a komtúrral, azt parancsolta, ne csak aszkéta módra vándoroljak egy hónapig, de lássak világot is! Most aztán átkutyagolhatok majd' az egész Államszövetségen, délről északnak haladva. Azt mondták, tegyem tiszteletemet a nagymester szülőhelyén is, a Marem család birtokán jobb fogadtatás vár, mint a tétova szemforgatók kápolnáiban.

Volt időm felkészülni a zarándoklatra, mégis most érzem igazán, milyen lovagot-próbáló dolog a második stáció is. Naponta több mint tizenöt órát gyalogolok, amit csak ritkán szakítok meg, legfeljebb fertályórás pihenőkkel, illetve az engedélyezett napi ötórás alvással. Imádkozni és elmélkedni menet közben is tudok, sőt egy idő után enni és inni is, bár eleinte még ugyancsak éreztem a teljes lovagi vért és a kétkezes kard súlyát.

Szerencsémre, a Pyarroni Szent Széktől távol még vendégszeretőbbek a Rendből valókkal, így nincs gondom az élelem beszerzésére. Próbáltam bort is nyakalni, de be kellett látnom, nem tesz jót az elszántságomnak, a tagjaim gyorsabban fáradnak, és a folyton ismételgetett litániák sorait is gyakrabban vétem el. Először vízzel keverve fogyasztottam, aztán inkább letettem róla, elvégre szent küldetésben járok, ahol elsősorban magamat kell legyőznöm.

Az több pihenés fontos lenne, de a haladás még fontosabb. Nem igazán törődöm vele, miféle fedél kerül, avagy kerül-e egyáltalán a fejem fölé. Gyakran elmosolyodom, mikor eszembe jut a ficsúr, aki bársonypokrócot cipelt magával a folyópartra, nehogy a nedves, hajnali fű összevizezze ülepét, és esetleg fel találjon fázni, miközben kedves poémáit olvasgatja. Mióta megkezdtem zarándokutamat, az éjszakai szakadó eső a pusztaság közepén csupán kellemetlenség, a félfedett juhakol maga a Godorai Hercegi Palota.

Az ébredésekre viszont még minidig kényes vagyok. Szánok rá időt, hogy egyem egy falást, és imádkozzam, mielőtt útnak indulok, egy darab ideig kiélvezve a félálomból ébredezés állapotát. Az a néhány barom persze nem sejthette, hogy pont egy dartonita lovagjelöltet zavar fel meglehetősen rövidke álmából. Páncélban aludni rettentően kényelmetlen dolog, de ilyenkor jól jön. A kapafogú bitang, aki a saját kardomat szegezte a hátamnak, utoljára a csigolyája roppanását hallhatta, miután a vaskesztyűvel fordulásból vezettem el a pengét, majd nyakát törtem. A többi

nyomoronc elszelelt.

Nem vesztegethettem az értékes időt, ha a Teremtő Akarat Ünnepére a Desparazoba akartam érni, így egyszerűen otthagytam az út szélén, és továbbindultam. Amúgy is csak fegyvernök vagyok, sem jogom, sem kötelességem szertartást celebrálni az idióta barmának.

A napok egyre hosszabbnak tűnnek, ahogy közeledem az újjáépített szent városhoz. Igyekszem meghúzni magam, elvégre errefelé nem kedvelik az eretneknek kikiáltott al Marem tanait, de bizonyára láttak már erre magamfajtát, és tudják, mire számíthatnak, ha kenyértörésre kerül a sor, amúgy meg aztán a kötekedés sosem volt igazán sajátja a békés polgároknak.

Fáradtságom és csüggedésem egyaránt semmivé foszlik, mikor már messziről felém ragyog a Gömbszentély alabástrom csodája. Valóban lélegzetelállító, kár hogy manapság csak ezek a puhapöcsűek nevezhetik otthonuknak Új-pyarront. A Desparazo, Darton legfőbb délszaki temploma, a Halálkatedrális magasodik elébem. Buzgó papjaik ostoba szemében csupán egyszerű zarándok vagyok, Darton hívő szolgája, hát nincs okom félni, mikor egynapos záróimámhoz kezdek a Nyitott Tenyér Nagyszentélyének egyik félreeső oldalfülkéjében.

IVI.

Hallottam már arról rebesgetni, hogy Darton lovagjai igazán tudják élvezni az életet – talán pont azért, mert életük legnagyobb részében a halállal vannak elfoglalva. Nem egy tivornyán és kocsmapusztításon vettem már részt magam is, de arra nem lehettem felkészülve, ami a rítusrend szerint a harmadik stációban várt rám.

A kötelező egész napos imádság letudása után, mint egy kriptaszökevény estem be az első utamba kerülő szálláshely ajtaján. Előre fizettem, és kikötöttem, hogy ne háborgassanak. Gyakorlatilag két napot aludtam át egyhuzamban, és egyet zabáltam végig, hogy újra erőre kapjak a zarándoklat gyötrelmei után. Mesterem már korábban a városba érkezett, és három nap pihenőt elegendőnek ítélve üzent értem, hogy folytatódhassék a beavatás. A Tölgyfa nevű vendégfogadóba hívott, ahol közölte, hogy ebben a hónapban ezen műintézmény lesz az állomáshelyem.

Nehéz pontosan visszaadni azt a vonzerőt, amelyet a Tölgyfa sugárzott. Mint amikor az ember hazatér, vagy oda érkezik vissza, ahová mindig is vágyott. Mindenből épp elegendőt, és jobbat, mint ami elvárható – ez volt a fogadó alapvető elképzelése, függetlenül attól, hogy válogatott italokról és ételekről, barátságos berendezésről és marasztaló légkörről, forróvizes fürdőszolgáltatásról, avagy a személyzet *mindenre* kiterjedő készségességéről volt-e éppen szó.
A délelőttök többnyire álmos-másnapos készülődéssel teltek, a nappal második felére és az éjszakára. A hónap végére joggal érezhettem azt, hogy a hit városának megannyi csodája közül majd' az összeset láttam. Az ebédünk és vacsoránk minden nap más és más fogadó konyhájáról került ki, és a Vászonváros rakparti tengerészkocsmáinak kiváló halételei éppúgy szerepeltek az étlapunkon, mint a Pyarron legbefolyásosabb emberei által is látogatott főnemesi étkezdék fogásai. Italra sosem volt gondunk, és nem épp sok forrásvíz fogyott ténykedésünk alatt, viszont olyan népek és kultúrák nedűihez volt szerencsém, amelyeknek addig létezéséről sem tudtam.

A kikapcsolódás legaljasabb formáitól indultunk a patrónusom szerinti magasabb műélvezetek felé, így mulatoztunk a Kaptár ótvar csehóiban és olyan lebujokban, ahol az egyszerre böfögő, szellentő és vizelő bugrisok sem tudták kedvét szegni a jónépnek, és ahol a legolcsóbb ringyók riszálták vénséges, keléses farukat az asztalok között. Mesterem ragaszkodott hozzá, hogy próbát tegyek a kikötőnegyedben szaktekintélynek mondott, ősöreg szajhával, az *Anyacsászárnéval*, aki köztudomásúlag már legalább ötven éve űzi az ipart, és oszlopnyi combjai között olyan titkokat őriz, amit máshol nem találhat meg a férfiember. Ódzkodtam a dologtól erősen, és bár nem látogatnám a fent nevezett asszonyságot naponta, de el kellett ismernem, hogy nem véletlenül büszkélkedhet terjedelmes rajongótáborral.
Gyorsan peregtek a napok, míg időnket egyedül az evilági élvezetek hajhászása töltötte ki. A békésebbnek látszó napokon, mikor nem a vödörbe kapaszkodtam az éjszakai tanulás leckéinek visszamondása után, hosszú sétákat tettünk a gyönyörű vadakkal teli Arel ligetben, és a Predoc egykori grófja által alapított Corbey-kertben is többször megfordultunk, ahol igazi, ritkaságszámba menő növényféléket csodálhattunk végenincs hitértelmező beszélgetéseink során. Egészen újszerű élmény volt ez az esztelen dorbézolás, a kötelességek és feladatok, mindennemű regulák teljes hiánya. Patrónusom intelmei között az is szerepelt, hogy urunk templomainak a közelébe se menjek, lévén ez az élet kiismerésének periódusa, ezegyszer ne foglalkozzam a másik világgal.

Egyre újabb és újabb élvezeteket tapasztalhattam meg, és akadt köztük jócskán az úri kedvtelésekből is: mikor a séta túlzottan megerőltetőnek tűnt, kikocsiztunk a városba és a nemesifjak küzdelmeit csodáltuk a Labdatéren, vagy a város peremére vitettük magunkat, ahol a vándorarénákban az errefelé ínyencségnek számító állatviadalokat bámultuk. Sem a Lebegő piacon, sem a Gyönyörök kertjében nem volt könnyű ellenállni a csábításnak, így az előbbi helyen vásárolt foncsorozott ezüsttükör, rövid úton, az utóbbi helyen megismert karcsú kéjnő tulajdonába vándorolt. Patrónusom eltökélte, hogy megismertet a tudós fők körében népszerű Nagyvilág Bibliotékával, hol ritka értekezéseket böngésztünk a régiek haláleszményéről, és jártunk a Művészetek Hét Tornyában is, amely a Della nevű szerencsétlen tisztelőinek utolsó említésre méltó kegyhelye.

Mikor frissebbnek mutatkoztam ébredés után, volt, hogy felkerestük a vívótermeket, de kipróbálhattam magam öklözésben is a helyi keménylegényekkel szemben, de igazán izzasztónak egyedül a Labdaház felkeresése bizonyult. Jártunk kocsiversenyen és regattán, kilovagoltunk a közeli vadasparkba solymászni is, és az éjszakák során gyakran elhúzódó kártyacsatába bonyolódtunk, ha épp nem Ellana gyönyörtemplomában ásítoztunk a papnők pajkos prédikációi hallatán.

Nem számítottam rá, hogy a hónap végének beállta előtt ilyen súllyal zuhan rám a felismerés: mindenből lehet unalom. A patakokban ömlő bor, és a nagyszerű ételek, az újféle testmozgás, és a mindig másként ölelő karok kezdtek félelmetesen elfásítani. Egyre többet és többet imádkoztam, és már alig vártam, hogy akár az ortodoxia vezetése alatt is, de újfent istentiszteleti szertartást hallgathassak az Örvény-kör Szentélyben.

A hónap végének elközeledtével patrónusom is érzékelte a lelkemben szárba szökkenő csömört, ezért csökkenteni kezdte a rám nehezedő nyomást, így inkább zenés darabokat hallgattunk Alborne kőszínházában, filozófiai értekezéseket a kráni kultúráról a Nagyuniverzitáson, vagy kardtáncosok kecsességét lestük a Táncszínház egy félreeső páholyából.

Az utolsó előtti nap estéjén mesterem egy kancsó vörössel és egy dúskeblű tűzvörössel keresett fel Tölgyfabéli lakosztályomban, kaján vigyorából egyértelmű volt, hogy ezek a hónap utolsó ajándékai számomra.

Másnap reggel még elkísért a Kegyes Araita Temetőhöz kapcsolódó legkisebb templomba, ahol a szolgálattevők nem berzenkednek annyira a próféta tanaitól. A Hullámsír Szentély sarkába húzódva pörgettem a stáció eseményeit, de a belépő gyászolók könnyes arcára tekintve, és látva szemükben a mély fájdalmon is átderengő végtelen tiszteletet a Holtak Ura iránt, fokozatosan értettem meg, miért nagyszerűbb a halál az életnél. A látogatók könyörgéseinek hosszú sorából láttam meg, miként koronázza ez az egyetlen esemény az élet értelmetlenségét értelmessé, így újult erővel ragyogott fel előttem szent vállalásom, hogy életemet a Hallgatag Úr szolgálatának akarom szentelni.

IV.

Mesterem csendes megelégedettséggel vette tudomásul, hogy magam mögött hagytam a világi élvezetek hajkurászását, és megmaradtam választott utamon, urunk szolgálatában. A harmadik stáció kicsapongásai után nem lett volna értelme semmiféle pihenésnek, ezért rögtön megkezdtem *az erő szentségének stációját*. Még a megelőző hónap kihívásaihoz képest is egyszerűnek tűnt a stáció teljesítése, hiszen egy teljes hónap igyekezett elfeledtetni velem, hogy voltaképp lovag volnék, aki fegyverrel munkálkodik Darton evilági birodalmának eljövetelén, így örömmel nyugtáztam, hogy újra kedves kétkezes kardom súlya húzza karomat.
A Kaptárba betelepült dzsad kurafiak aztán igazán tudják, hogyan forgassák a szót, de engem jobban érdekelt, vajon villogó dzsambiáikkal is képesek-e sebeket osztani? Már-már törzsvendégnek számítottam egy-két lepusztultabb késdobálóban, noha eleddig inkább a csendes, jól fizető vendéget ismerhették meg bennem. Felidéztem magamban a lar-dori egyetemen töltött éveket, és azt, hogyan kell mindenre kapható ivócimborákat, avagy bajt keresni.

Mértékkel töltöttem az olcsó lőrékből, és sosem esett nehezemre úgy fordítani a szót, hogy a prédát lássák bennem, a balekot, akit egy-két hangosabb szóval meg lehet regulázni, majd elhallgattatni. Nem volt kérdéses, hogy teológiai tudás és hitbéli meggyőződés kapcsán magasan felettük állok, de eme stáció amúgy sem a cifra szavak idejét hozta el.

A meghallott valós sértések szép lassan tolódtak el a véltek irányába, és fokozatosan letettem róla, hogy bármit is kérdezzek, vagy visszakérdezzek. Inkább ütöttem. Először csak ököllel, de amint acél csillanását láttam, felragadtam az asztalnak támasztott irdatlan kardomat, és többé nem igazán néztem, hány végtagot szelek le. A Kaptár tökéletes gyakorlóterep volt, lévén kötekedő alakok mindig akadtak, és minthogy a betelepült népelemek csak megtűrtnek számítottak errefelé, így ezek a kisebb csetepaték sosem terjedtek túl a szerájokat és mákonyméréseket rejtő vásznakon.

Unalmasnak induló koradéli óra lehetett, mikor az egyik labdaházi ficsúrral futottam össze az egyik kevésbé népszerű vívóteremben. Nyilvánvalóan nehezményezte a korábban tőlem *pedim*ben elszenvedett vereséget, és ugyan csak fogai között szűrte kisszerű szitkait, de azt, hogy kibaszott takonyvarjúnak nevezzen, már nem nézhettem tétlenül.

Előkelőbb polgárok fiai és kisebb nemesek által látogatott helyszínen voltunk, ahol nem lett volna célszerű feltűnést kelteni, de a stáció parancsa alól nem szabadulhattam. Nem kellett sok hozzá, hogy elégtételt követelve párbajra kényszerítsem a langaléta kölyköt, aki fölényének teljes tudatában jóváhagyta a saját fegyver használatát is.
Másnap hajnalban egy külvárosi terecskén adtunk egymásnak találkát, vele idősödő ágyaspajtása, velem patrónusom tartott, hogy segédkezzen a párbaj lebonyolításában. Nem tudtam nem hangosan felröhögni, mikor elővonta alig egy láb hosszú tőrkardját – fogpiszkálót is láttam már veszedelmesebbet. Kétkézre kaptam a magam acélját, és gondoltam, egy gyors mozdulat, és miután megvolt az első – ami esetében valószínűleg az utolsó – vér is, valami vaskos reggelit fogok elkölteni egy derék fogadóban. Csak annyit vettem észre, hogy a keskeny rapír arasznyi mélyen szalad a bal vállamba. Döbbenten léptem hátra kettőt, és már emeltem a pallost, mikor patrónusom közbelépett, és kihirdette a győztest, megakadályozva ezzel, hogy felindultságomban háromfelé vágjam a pimaszul bazsalygó nemesifjút.

Mesterem segített levonni a megfelelő tanulságot, és én is megtaláltam a magam mentségét. Másnap a legjobb hírű kovácsmestert kerestem fel a városnegyedben, és megbíztam, hogy készítsen alkatomnak és habitusomnak megfelelő, gyorsabb, fürgébb kardot, ami kevésbé lomha régi jó fegyveremnél, de méreteiből fakadóan nem kevésbé halálos. Bő két hét telt még el a stáció hónapjából, mire kezembe vehettem az igazán csinos és könnyű fattyúkardot. Az árat csökkentendő a mesternél hagytam régi, családi fegyveremet, mely kiválóságát a megrendelés óta is több ízben bizonyította kezemben, ahogy az az alábbiakból is kitűnik.

A thangakarei síkon fekvő szentélyt valami rontás érte. Ennél többet mesterem sem tudott, de vagy nagyon is megbízott bennem és képességeimben, vagy egyáltalán nem ítélte komolynak a fenyegetést. A jelölt fegyverrel köteles megvédelmezni urának hitét, idézte patrónusom, és ennél nem volt hajlandó többet elárulni. Elég annyi hozzá, hogy aznap délután már újonnan vásárolt lovam nyergében ültem, és teljes fegyverzetben vágtattam egy a rendünket támogató ortodox pap megsegítésére, akiről csak annyit tudtam, nem kell félteni. Mégis arra gondoltam, ha nem tudta ellátni a feladatát és megvédeni a szentélyt, nagyon is van miért félteni őkelmét.

A valahai harcmező közepén fekete monolitként emelkedő templom már messziről látszott, és az is, hogy mellőle több főzőtűz füstje száll az ég felé. Közelebb érve, látni ugyan még mindig nem láttam, de már érzetem a táborozó orkfajzatok jellegzetes bűzét. Látótávolságból már első ránézésre is biztos volt, hogy legalább ötvenen vannak. Mi a magas hajnali eget tehetek ellenük egymagamban? Ha nekik rontok, bizonyára nem egyet sikerül a nemlétbe taszítanom ugyan, de idővel a túlerő lenyom, és akkor hiába volt minden.

Minél többet morfondíroztam az esélyeken, annál inkább beláttam, hogy nincs mit tenni. Lekászálódtam hát a lovam nyergéből, hogy uramhoz imádkozzam, mielőtt beteljesítem rendelését. Sikerült újfent meglelnem azt a belső csendet, amit még zarándokutam legelején fedeztem fel a lelkemben, ami azért sem volt könnyű, mert már a közelgő összecsapás gondoltára is jobban kezdett zubogni ereimben a vér. Imám végeztével apróra szemügyre vettem a felszerelésemet és megigazítottam a páncélzatom darabjait is. Hatalmas kardom, az apámtól rám maradt Vihargyalázó markolata biztosan simult a tenyerembe, tőröm tokjában az övemben pihent.

Varjak! Varjak, jó étvágyat! – idéztem fel a nagymester swanuli lovasroham után elhíresült üvöltését, miközben lovam nyergében lefelé dübörögtem az estülte síkra, fekete förgetegként rontva az éjszakai nyugováshoz készülő orkokra.

Mire a tábor elejére értem, már négy őrnek állított farkasfattyútól szabadítottam meg a világot, de tudtam, az egyetlen esélyem a lendületemben van. Lovam nyergéből hol jobbra, hol balra kihajolva osztogattam a csapásokat – a legtöbbet szükségtelen lett volna megismételnem. Lassan ocsúdtak ugyan a szörnyszülöttek, és tudtam, hogy a fegyelem számukra semmi, így váratlan íven keletnek fordulva rontottam ki a táborból, nem hagyva esélyt nekik az összerendeződésre.
Mire a szentélyt megkerülve újra előbukkantam az éjből, az orkok rettenetesen üvöltöttek, és fegyvereiket rázták. Nyilván nem készültek fel az ostoba barmai, hogy egy magányos lovas ront majd rájuk. Páncélom több esetben óvott meg az eltévedt fegyvereiktől, így komoly sérülést nem szenvedtem az első nekiiramodás alatt. Míg újabb rohamhoz készülődtem, szomorúan kellett belátnom, hogy alig több mint egy tucat nyomorulttal sikerült csak végeznem, és az ébredező megmaradottak immár harcra készen várják visszatértem.

Darton emelj fel! – őszinte fohászom az éjben feloldódó üvöltésként harsant a zöld füvű síkságon. Újra vágtába ugrattam lovamat, hogy testbe csapódó acélvesszőként vágjak át az orkok szedett-vedett hadrendjén. A végletekig fokoztam a sebességet, a nehéz harci mén dübörgése jó előre figyelmeztette az ellent, maga a halál vágtat feléjük. Mielőtt elértem volna az ügyefogyottan összezáró sorfalat, rettenetes üvöltésembe több torokból felcsapva kapcsolódott Darton nevének hatalma. Az ütközés előtt csak annyit láttam, hogy jobbfelől néhány fős csapat kapja oldalba az ork hadrendet, az élen veszettül vigyorgó patrónusommal.
A Varjak megérkeztek! A csata innen már néhány perc alatt eldőlt: mesterem és lovagtársai elképesztő hatékonysággal vágtak rendet az orkok sorai között. A szentély pincéjében megtaláltuk a gúzsba kötött Fra Dianza-t is, aki aztán feljegyezte, hogy a Zsigerszaggatók törzsének ötvenhét harcosa veszett oda a küzdelemben, míg Darton lovagjai jelentékeny sérülés nélkül kerültek ki az összecsapásból.

V.

Celeritorhoz méltó módon teljesítettem az erő szentségének stációját. A stációt lezáró egynapos ima alatt végiggondoltam a történteket, és gyorsan arra jutottam, hogy Darton vitézlő rendjének ugyancsak komoly szerep jut e sártekén, függetlenül attól, hogy valaki hisz-e a próféta tanításaiban vagy nem.

Patrónusom közbenjárása által került fel lelkemre a Sikolyok Urának szent bélyege, bár az öreg mormogott valami olyasmit, hogy urunk aspektusokra történő szétbarmolása igazi Selmo-féle ökörség, én meg érjem be annyival, hogy ebben a hónapban módom lesz megtapasztalni a Dartonhoz távozó lelkek utolsó sikolyának félelmét és fájdalmait. Az egyszerű rituáléhoz egy fertályóra sem kellett, és utána sokáig nem is éreztem semmiféle változást, pedig rendes köldökbámulással igyekeztem felderíteni a bélyeg mibenlétét.

Magammal együtt hat különböző nemzet, de egyetlen rend képviselője ült az asztalnál. Nem sokat tudtam a gorviki népségről, de amikor a karvalyorrú Ramano nyakában észrevettem Darton szent szimbólumát, egyértelművé vált számomra, hogy a rend tényleg mindenkit befogad. Felszentelt paplovag volt, aki a Dovori Sziklatemplomot mondhatta anyarendházának, akárcsak mokány tanítványa, a Shadonból elszármazott, tejfelszőke Tradrianus. Fra Mergen-Dharr a kalandozókirály országából jött, és nem lovagként szolgálta a próféta rendjét, hanem mint tutor működött közre az ifjabb testvérek elméleti képzésénél.

A távoli Északi Szövetséget egy negyvenes éveiben járó nemesúr, a Garlaan dinasztia feje képviselte, akit sosem szenteltek celeritorrá, így a lovagrend világi szárnyát erősítette.

Mesterem, aki magára mindig csak sehonnaiként hivatkozott, féltve őrzött bőrkötéses térképet göngyölt ki az asztalra, melynek széleit boroskupákkal rögzítette. Tőrét mutatópálcának használva bökött egy apró település jelére a Kráni hegység árnyékában. Khettacról köztudott volt a rend berkeiben, hogy a temetőjéhez csatlakozó templom apátja már jó ideje szimpatizált a Sötét Próféta elképzeléseivel, és a Pyarrontól való távolság ismeretében nem átallott teljesen nyíltan fordulni az új tanítások felé. Fra Hoalter elvetette magától az apátúri rangot, komtúrrá nyilvánította magát, majd követet menesztett Airunhoz, és felajánlotta szolgálatait.

Vadászatra indulunk, jelentette ki patrónusom. Méghozzá nagyvadra. Egy fiatal, feltörekvő inkvizítor nemrég indult el a szent városból, hogy számon kérje Hoalteren szélfordulását, majd magát és a véle egy követ fúvókat lefogassa embereivel. Úgy tudtuk, komolyabb csapattal indult útnak, lovagok és zsoldosok egyaránt kísérik útján. A mi kompániánk dolga lesz, hogy semlegesítse ezt a fenyegetést, és segítő acélt nyújtson a rendhez csatlakozó közösségnek.

Vesztegetni való időnk nem lévén már egy órával a megbeszélés után nyeregben ültünk, hogy a széles, kövezett országúton Daubig törtessünk, ahol rövid éjszakai pihenő után a Darym-pusztaságon lovagoljunk tovább, amíg elérjük a Nurag kiszáradt folyómedrét. Tudtuk, hogy jó hétszáz mérföldes utazás vár ránk, ami nem kedvez nehéz lovakon ülő csapatunknak, de sem magunkat, sem állatainkat nem kíméltük. Két hetet adtunk magunknak, hogy elérjük célunkat. Északnak fordulva a folyam életre tért, és széles vízfolyássá bővült, a bal parton lovagoltunk tovább a lassan emelkedő, dombos terepen. A környék apróbb falvaiban parasztok és kézművesek egyaránt laktak, és a vidéken nagy népszerűségnek örvendett a gyümölcstermesztés is: alma-, körte-, ringlószilva-kertek és barackosok mellett ügettünk tova.

Mikor megpillantottuk a városkát, és előtte a sírkertet a templommal, már látszott, hogy nem lesz könnyű dolgunk. A távoli istálló bizonyára tele lehetett hátasokkal, mert a mellette álló korláthoz is mintegy húsz lovat kötöttek ki. A kertkapuban négy zsoldos strázsált – syburri vérteseknek véltem őket – míg a templom kapujában az aranykör jelét viselő lovagok várakoztak. Tehát Drachenwald már ideért, sommázta mesterem. Fra Mergen-Dharr próbált ugyan stratégiáról és megfontoltságról magyarázni valamit, de a lovagok nem igazán foglalkoztak vele, fűtötte őket a tettvágy. Ramano rámarkolt a nyakában lógó varjúszárnyra és mélyen zengő hangon egy áldás sorait kezdte mormolni, míg a többiek fegyvert vontak. Éreztem, amint eltölt Darton hatalma, és társaim szemében is különös tüzet láttam lobogni. Jó, ha kétszáz láb választott el a kaputól, erre mindnyájan megsarkantyúztuk lovainkat és az őrök felé vágtattunk.

A lábon fogadott roham könnyűszerrel szétcsapta a zsoldosok első csapatát, akik közül egy sem maradt élve. Fürge fattyúkardomat félkézre fogva estem az egyik szerencsétlennek, mindössze három pengeváltás elegendő volt, az utolsó csapásom kis híján lemetszette a syburri bozontos fejét. Társaim egy emberként bámultak rám, mikor torkomat velőtrázó halálhörgés hagyta el, a nyomában járó fájdalomba bele is szédültem egy pillanatra. Egész testemben kezdtem reszketni, amikor egyfajta felkészületlenség-érzetből táplálkozó, pánikszerű félelem uralkodott el rajtam. Találkozás a Sikolyok Urával, hagyta rám gyötrelmemet Tradrianus, majd bátorítólag vigyorgott egyet. Gyorsan megráztam magam, majd kissé lemaradva követtem őket, de megkezdtük a

benyomulást a templom felé, ahonnan már futva érkeztek a lovagok.

Lekászálódtunk a lovakról, hogy szembenézzünk az érkezőkkel, pont egy ellenfél jutott mindenkinek. Fra Mergen-Dharr végzett leghamarabb, aki karjait előrelökve egy iszonyatos erejű fantomdárdával repítette a templomig ellenfelét, aki összecsuklott a fal tövében és nem mozdult többet. Ha ezután nem siet a segítségemre, könnyen megszorultam volna, mert ellenfelem, a tömzsi vasdoboz, bámulatos szakértelemmel forgatta tollas buzogányát, míg az én csapásaimat rendre pajzsával fogta fel. Kettőnkkel már nehezebben bírt el, törött kardja mit sem ért az egyre záporozó támadásokkal szemben, és miután pengém elakadt a hónaljában, néma csendben rogyott össze, míg én nőiesen magas, rikoltásszerű sikolyt hallattam. Nem maradt el persze az utolsó hangot kísérő égető kín sem, és bár már tudhattam volna mi vár rám, lábam ismét földbe gyökerezett a testemen végigcsapó gyötrelemmel vegyes félelemtől.

Közben Garlaan komolynak látszó fejsebből vérezve tört az élre, és befelé nyomult a templomba. Szorosan követtük, és nagy igyekezettel aprítottuk az utunkba kerülő zsoldosokat, minden szentélybe jutott belőlük. Különösebb zajt így sem csaptunk volna, ha nincs a szent bélyeg, amely minden áldozatom sikolyát rám származtatta, időről időre hangosabb-halkabb üvöltéssel verve fel a szentély viszonylagos csendjét és nyugalmát. A Varjúszárnyat elérve Garlaan komoly szakrális építészbeli jártasságról téve tanúbizonyságot azonnal a főoltár felé iramodott, és a falban húzódó titkos folyosóról a csigalépcsőhöz, majd az Örvény-kör Szentélyébe vezette a csapatot.

A terem közepén Hoalter komtúr láthatatlan béklyóba verve ücsörgött egy széken, vele szemközt a rettegett ifjú inkvizítor lánghaja vöröslött. További négy lovag felvigyázta a foglyot és a vallatót, mi azonnal nekik estünk. A csetepaté rövid ideig tartott csupán, Krad szolgái hamar elvéreztek a varjúlovagok pusztító kétkezes csapásai alatt. Az először megszeppent Drachenwald közben az Ítész üresen álló szentélye felé hátrált, ajkáról sebesen peregtek a sosem hallott fohász szavai. Mesterem éppen ekkor ocsúdott volna az utolsó összecsapásból, de ekkor mindnyájunkat ismeretlen erő kötött gúzsba és teljes mozdulatlanságra kárhoztatott. Drachenwald mágiájának szorításában hiába is vergődtünk, nem volt esélyünk a szabadulásra.

A ritka titkokba avatott mágiaforgatók egyetlen gyengéje azonban alattomban közelített az egyre hangosabban röhögő inkvizítor felé. Elbizakodottságában nem számolt vele, hogy a templom nem minden védőjét sikerült még legyűrniük, így nem vehette észre az egyszerű, fekete köntöst viselő diakónt sem, aki jó egy láb magas vaskandelábert markolva osont a háta mögé. A taglóként alázúduló gyertyatartó csapása egy ökörfejet is összezúzott volna, de a különös erők fedezékébe húzódó Drachenwaldot csupán leteríteni sikerült. Ájulatával azonban rögvest elenyészett a varázs is, ami eddig fogva tartott.

A templomban szolgáló lovagjelöltek, diakónok, egykori papok és templomszolgák a temető hátsó falához tapadó csűrben, újabb zsoldosok felügyelete alatt lettek elszállásolva. A komtúrral kiegészülve hamar felmorzsoltuk őket, az inkvizítor osztagából egyedül ő maga maradt életben. Fájdalom hozta eszméletvesztését mágikus praktikákkal megtámogatva nyújtottuk még tovább, miután megfosztottuk szent szimbólumától és fegyvereitől.

Mesterem szerint komoly hiba lett volna, ha urunk elé küldjük, ezért inkább az ide úton látott egyik csőszkunyhó pinceraktárát választottuk számára, ahol a rengeteg almásláda között jó darabig töprenghet még ostoba ballépésén.

A semmi közepén vermeltük el, jó tíznapi járóföldre Khettactól, megkötözve, fegyver, ló és mágikus hatalom nélkül, ami nem egyszer jóféle tréfákba formázva késztetett röhögésre, míg utunkat északnak kanyarintva lovagoltunk tovább az erioni Fekete Torony felé.

VI.

Azt tudtam, hogy nincs közel, de azt nem sejtettem, hogy Erion ilyen pokol messze van. Pártfogóm könnyű kedve gyorsan feloldotta szorongásomat, amit a stációt lezáró kötelező imádság elmulasztása miatt éreztem. Véleménye szerint megtettem, amit kellett, az ájtatos befordulás meg nem feltétlenül szükséges, és ha mégis ragaszkodom hozzá, majd bepótolom, ha a városok városába érünk.

Erion külterületén, majd az égbetörő falak védelmében utaztunk már jó néhány napja, mire elértük vágyott célunkat, Darton Fekete Tornyát a Palotanegyedben. A több mint százhúsz láb magas, roppant bástya csak a neve szerint volt ugyan fekete, inkább egyfajta parázsrőt derengés borította be, de ez nem tette kevésbé félelmetessé. Kiérdemelte, hogy a köznép tényleg Darton fenyegető ujját lássa benne. A gigászi rendházban rengeteg lovag és még több fegyvernök gyűlt össze, na, nem mintha valami különös hadialkalom lett volna, mint megtudtam, itt ez az általános állapot.

Mesterem engedélyezte, hogy megpihenjek a rendházban, mielőtt nekikezdek a következő stációnak, így volt módom szót váltani több leendő testvéremmel, és a tanulás kezdeti ösvényére lépett fegyvernökkel éppúgy, mint a magamfajta próbatételeket nyögő zarándokokkal. Fiatal suhancok és meglett férfiak éppúgy összegyűltek az alkonyati szertartásokon, mint a napközépkor esedékes közös étkezésen a hatalmas refektóriumban, ahol nem szenvedtünk hiányt sem sültben, sem borban. Darton lovagrendjének igazi erejét tapasztalhattam meg, látva, hogy csupán egyetlen rendházban mennyi nagyszerű férfi gyűlik össze, és milyen erővel szárnyalnak közös imáink urunk felé.

Mikor sikeresen kipihentem a több mint három hetes út fáradalmait, patrónusom újabb titkos rituálét hajtott végre rajtam, hogy megkezdhessem a hatodik stáció teljesítését. Ajkaim összeöltéséhez sem tűre, sem cérnára nem volt szükség, mikor a mágia megfogant leengedett pajzsaim mögött, szájam magától záródott nyithatatlanra, ami először kellemetlen, később már csak furcsa érzés volt. A csend stációjának szerepéről megtudtam, hogy az engedelmes szolgálat és a cselekvő elmélkedés ideje érkezett el.

Miféle szolgálatra lehet alkalmas egy beszélni képtelen lovagjelölt, aki szakrális hatalommal még nem rendelkezik, és fegyverei sem annyira megbízhatók, mint egy lovagtestvéré? Azért akadt dolgom elég, így a stáció hónapja alatt voltam testőr, hírnök, kocsihajtó, fullajtár, temetőőr, kísérő és felügyelő egyaránt. De éppígy segédkezhettem a szállások takarításánál vagy a konyhán, szolgáltam a műhelyekben, az alkimista-laborokban és az istállóban is. Nem egyszer kellett megemberelnem magamat, de az összeöltött száj mindig megakadályozta, hogy megalázónak tűnő helyzetekben kikeljek sorsom ellen, így rendre csak magamnak ismételgettem: köszönöm, Darton, hogy megtanítasz az alázatra is.

A rend egyik nagy helyi támogatóját, egy dagadt kalmárt kísértem el egy díszvacsorára, mint személyi testőre. A főúri lakoma alatt végig mögötte álltam , kardomra

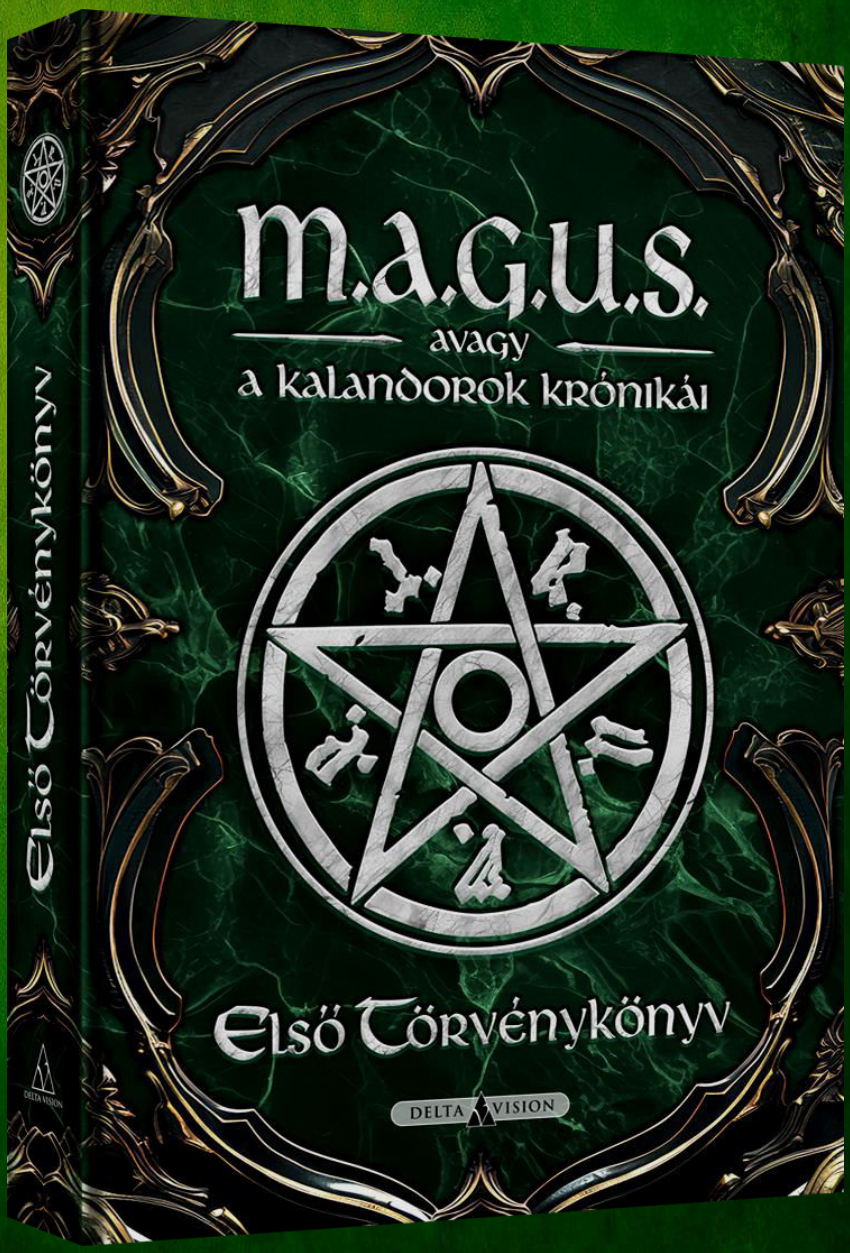
támaszkodva, szálegyenesen, teljes vértezetemben. Más esetben biztosan nem érdekelt volna a dolog, de a Csend Urának mágikus pecsétje lehetetlenné és egyben szükségtelenné is tette számomra az étkezést, így rendes erőfeszítésre volt szükségem, hogy legyűrjem vágyódásomat akármilyen étel és ital után, később pedig, hogy leküzdjem a feltörni készülő hányingert. Étkek és italok végenincs sora került felszolgálásra, de nem is a számtalan fogás, hanem az a hallatlan röfögéssel kísért csámcsogás ingerelt, amelyhez foghatót még a pyarroni dorbézolásaink alatt sem tapasztalhattam meg.

Többször eszembe jutottak az első stáció kihívásai, és az, hogy akkor is némaságra kárhoztatva kellett eltöltenem egy teljes hónapot, de akkor a magány és az elzártság megkönnyítette a dolgomat. Megelőzőleg nem hittem volna, hogy most lesz nehezebb, hiszen mozoghatok, szemlélődhetek és nagyjából változások nélkül folytathatom életemet. Ehhez képest nagy meglepetésemre szolgált, hányszor szólanék, de nincs szavam, vagy, hogy valójában milyen üdítő változatosságot jelent az étkezés, hát még az estéli italozás a mester társaságában, ahol a sokféle példázatot és történetet sokféle kérdéssel tehettem kerekebbé, és formálhattam teljesen sajátommá. Eleinte még lejártam a refektóriumba, hogy társaimmal együtt töltsem az étkezés idejét és hallgassam felszabadult társalgásukat, de egy idő után inkább elmaradtam, mert tehetetlenségem csak dühvel és fájdalommal töltött el. Még örültem is neki, amikor mesterem vagy egy rangbéli beavatott testvér valamiféle szolgálatra osztott be, magányomban könnyebben viseltem a munkával teli órák végtelen unalmát.

Amikor épp nem köteles szolgálataimat végeztem, akkor vagy cellámba húzódva imádkoztam uramhoz, vagy a városóriás valamelyik kevésbé ismert temetőjét kerestem fel, hogy kívül és belül is teljességgel a csendnek adhassam magam. Sokan nem tudják, hogy Erionban sem csak a kyr temetkezési hagyományok alapján épített Nekropolisz kínál végső nyughelyet az eltávozottak porhüvelyének, de a távolabbi kerületekben is igen szép számmal találhatók sírkertek. Kifejezetten újszerű élmény volt, hogy nem csupán Darton fennhatósága alá tartozó cintermekben fordulhattam meg, de ápolt, díszes godorai halálparkokban éppúgy, mint számomra ismeretlen, ősi népek által fenntartott kurgán-domboknál és sírmezőknél is.

Darton lovagja leszek, így az eltávozottak nyugvóhelyeinek békéjét és csendjét mindig is a legkedvezőbb környezetnek tekintettem, ha valamely hitbéli kérdésen akartam elmélkedni. Leginkább az apró, Dartonnak szentelt kerteket kedveltem meg, ahol alig néhányszáz test nyugszik, és a sírok között komor és különös növények nőnek, melyek úgy véltem, gyökereikkel felerészt legalább már a *túlnan* televényéből táplálkoznak. A vénséges keserű bükkök árnyékában könnyű volt átérezni a kárpit túlfelének hívogatóan is megborzongató hűvösét, és órákig filozofálni a Halál Urának nemes mivoltáról és fenségéről, a szolgálat szükséges és gyönyörködtető természetéről.
Így esett, hogy a hónap végére ismét közelebb kerültem istenem lényegéhez, és tudtam, hogy ettől a naptól *másként* ejtem majd ki uram titulusát, mikor áhítatosan a Hallgatag Úrnak nevezem.

(folyt. köv.)



„...létezik egy világ, melyet istenek alkottak, de emberek uralnak. Egy világ, melynek háborúit mágiával és acéllal vívják, egy világ, melynek sorsát együtt formálják bölcsek és fegyverforgatók...”

A hősi fantasztikum birodalmára nyit kaput az első igazi magyar szerepjáték gyűjtői kiadása, mely természetesen sokkal több egy egyszerű utánnyomásnál. Klasszikus szabályrendszerrel, teljes körű szöveggondozással és számtalan, eddig nem látott, színes grafikával keresi a játékosok kegyeit – azokét, akik 1993 óta ismerik, azokét, akik esztendőkön át hiába keresték, s azokét is, akik eddig – Wayne Chapman és mások regényeit olvasva – szemlélődők voltak csupán ama téren és képzeleten túli világban, a kalandokkal és veszedelmekkel teli kontinensen, melynek becses neve: Ynev.



A tetoválómester

(Varjak Legendáriuma részlet)

A Maremita Renden belül köztudott, hogy Amper barátunk a testre készíthető rajzok igazi művésze. Ezt ki is használják sokan, és amerre csak vetődünk utazásaink során, a helyi lovagok sorbanállnak, hogy varrathassanak magukra valami Urunknak tetszőt. Sorra születnek a varjak, farkasok, hollószárnyak, pallosok, a hatalmas maremita testekre.

Predocban járva vendégül látott minket a helyi komtúr, név szerint, valami Edmund del „Tökömtudjamárhogyhívják", akinek személyében egy rendkívül idegesítő, mélynövésű, tipikus nemesi hólyagot ismerhettünk meg. Dartont vallotta legfőbb urának és a helyi rendet is elvezette, ahogy tőle tellett, de érződött, hogy igazából csak a családja hírneve tartja a pozíciójában.

Hajnaltájt, mikor már nem voltunk szomjasak, az a kis köpcös pojáca kért egy teljes háttetoválást Ampertől, és még pattogott is hozzá, hogy addig innen el nem megyünk, amíg készen nem lesz. Egy háttetkó, azért nem 10 perc, főleg, ha az ember megfáradt, az egész napos dorbézolásban. De Amper testvérünk összeszedte magát, egy lapra felskiccelte a tervet: Darton szent madara és Edmund del „Pöcsömöccse" családjának címerállata (a Rozsomák) együtt támadnak, mintegy kiugranak a hátából, mögöttük pedig a két holdas ynevi éjszakán a Hallgatag Úr fekete páncélos sziluettje komorlik. Nagyon jó rajz lett, Edmundnak könnybe lábadt a szeme a gyönyörűségtől. Amper barátunk előkészítette a szerszámait, festékeit, és munkához látott. Kérte, hogy az egyik magasban lévő ablak előtt ülhessenek, a falnak háttal, hogy a legjobbak legyenek a hajnali fények. Vaagorral, már boszorkánymesterünk testtartásából sejtettük, hogy itt valami készül, így beültünk eléjük kétoldalt, hogy senki se láthassa, min dolgozik. Igazunk lett. Mialatt a komtúr folyamatosan áradozott, hogy milyen jó lesz a tetkója, itt Predocban úgyis egész évben jó az idő, sokat van félmeztelenül, most már büszkén mutogathatja majd a testét stb. Azalatt Amper egy hihetetlenül élethű, színes, teljeshátas tetoválást alkotott, egy kigúvadt szemű, kopasztott csirkéről, amit éppen hátulról megbecstelenít egy lógó nyelvű, csorgó nyálú, első pillantásra is jól láthatóan értelmi fogyatékos mókus.

Mikor végzett, teljes nyugalommal, bajsza alatt büszke félmosollyal, elkezdte összepakolni a kellékeit. Mi láttuk először a rajzot, ahogy a komtúr elment mellettünk, miközben a nagyterem közepére tartott, hogy minden jelen lévő lovagjának elbüszkélkedhessen a tetoválásával. Míg ő nagy vidoran a lovagterem közepén forgolódott, Amper fütyörészve pakolászott, Vaagorral éreztük, hogy innét a mi körünk jön. Így felálltunk, kiropogtattuk elgémberedett testünk és beálltunk Amper és a mintegy kéttucat helyi lovag közé, Dartonnak ajánlva lelkünk. Annyi előnyünk volt az ezután kibontakozó verekedésben, hogy mi azóta nem ittunk, mióta Amper elkezdte varrni Edmundot, így gyakorlatilag józanok voltunk, szemben az igencsak kapatos helyiekkel. Illetve nekünk a komtúr híveivel ellentétben, nem kellett visszafojtani a röhögést, amit a kész mű váltott ki mindnyájunkból.

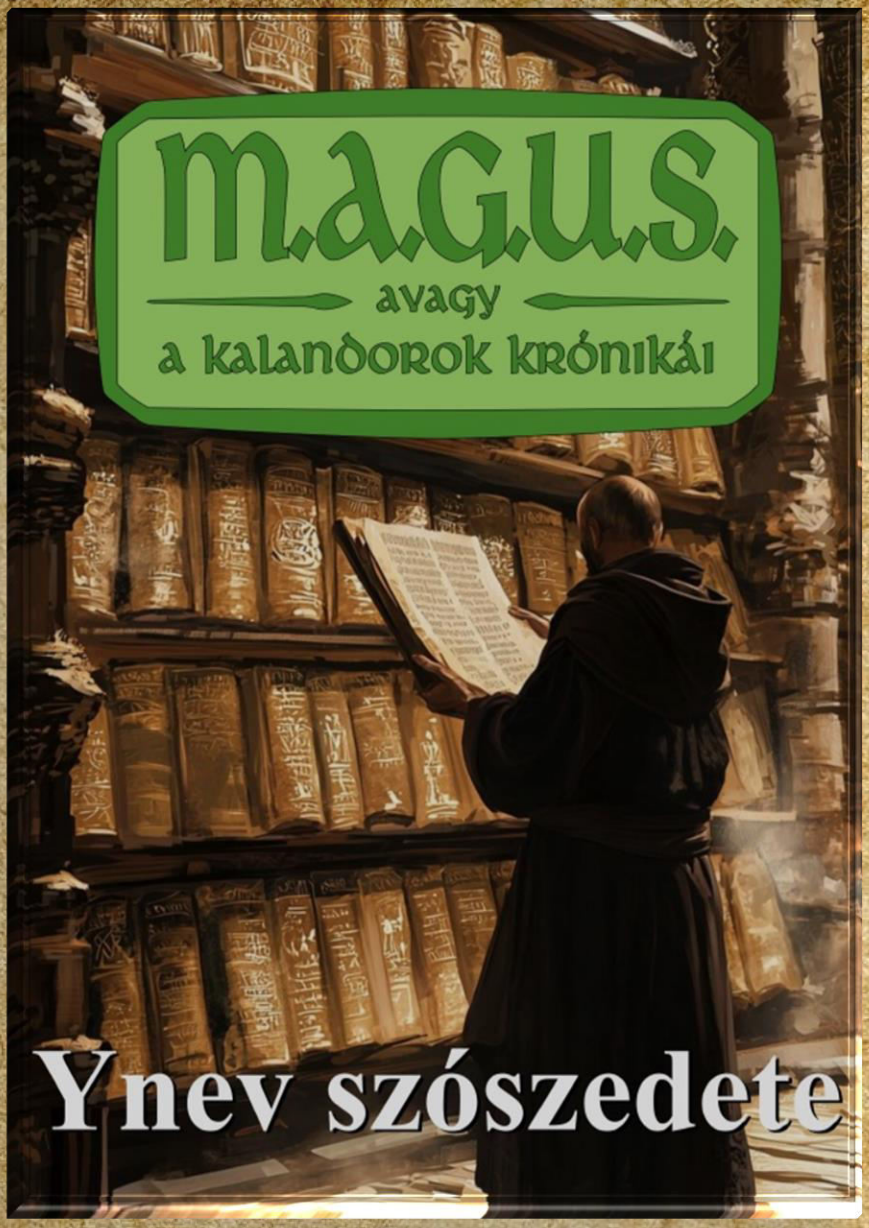
Azóta tisztelem igazán társaimat: Ampert, a ravasz boszorkánymestert, aki miután megcsinálta a tetkót, kényelmesen összepakolt és fütyörészve kisétált a lovainkhoz. Szemrebbenés nélkül, mintha csak egy jónevű fogadóból jelentkezne ki, és Vaagort a pusztító aszisz gladiátort, aki ezalatt mintegy kéttucatnyi lovag aktív részvételével aprófává változtatta az egész lovagterem berendezését.

Élve kijutottunk. A komtúr panaszra ment prófétánkhoz, de csak con Arvioniig jutott, aki maga is napokig röhögött az eseten, és magához hívatott minket. Csak azért, hogy elmondhassa, imádkozik értünk a Hallgatag Úrhoz, hogy minél tovább szolgálhassuk őt együtt, Ynev földjét taposva.

Az eredeti rajzot is elhoztuk. Bekereteztük, és a jeles nap első évfordulójára Edmundnak postaszolgálattal elküldtük.

Andrash





Ynev évszámait követően, MG egy újabb nélkülözhetetlen művet rakott le az asztalra. A 2007 oldalon, több mint 18000 ynevi kifejezés várja a játék szerelmeseit. Hasznos minden rutinos és a játékkal most ismerkedő számára. A több mint 13 éve megjelent első kiadás azóta számos új kifejezéssel bővült, a szerző minden fellelhető forrást igyekezett felhasználni ebben a már-már kódex méretet öltő kötetben.



Letölthető: www.kalandozok.hu

KELETI KARDOK

A M.A.G.U.S. megjelenése óta nagy népszerűségnek örvendett a Harcművész főkaszton belül a kardművész kaszt és még inkább az általa forgatott slan-kard. Sok játékos akár még a borsos ára ellenére is vásárolta és forgatta más kaszttal játszva annak ellenére, hogy sok kalandmester szúrós szemekkel nézte az ilyesmit, s őszintén szólva még csak nem is mindig a kedvező (és valóban a rendszerből ki-kiugró) harcértékei miatt választották. Tagadhatatlanul romantikus volt egy katanát forgatni szinte bármilyen kasztú karakterrel, s erre a M* irodalomban is találhattunk példát: Gorduin a tiadlani dorchától kapott élő fém kardja, a shadoni Celestius testvér, aki Garmacor oldalán küzdött szerzetesi csuhája alól előkerülő slan-kardjával …

Ráadásul ott volt az a tény is, hogy a slan-kardról nulla órától tudhattuk, hogy nem ez az eredeti „katana”, csak az Ynev nagy részén elhíresült variánsa, amit a külvilágban forgatnak a kardművészek. A HGB illusztrációja alapján sem teljesen, 100%-ban katana, a hegye merészebben ívelt, mint például az egyazon kiegészítőben megjelenő mesterkard, ami már jobban hasonlított a vágyott ’romantikus’ eszközhöz, persze harcércértékeiben jócskán elmaradt (sajnos?).

„A Slan kifejezést először Tiadlanban kezdték használni a Niaréből odatelepedett szerzetesek. Így hívták azokat a tanulókat, akik nem a sárgák népéből származtak, mégis igen tehetségesnek bizonyultak a harcművészetek elsajátítása terén. A szerzetesek fél évszázad múltán – uruk kívánságára – hazatelepültek, a kifejezés azonban maradt. Azóta Slannek nevezik a harcművészeket. A Slan technikák mára már nem teljesen azonosak forrásukkal; a niarei módszerekkel ötvöződtek a helyi küzdőművészetek egyes elemei, s a Slan mesterek tudatosan is továbbfejlesztették azokat.” – KKUK/ETK (részlet)

Egy ősi forrásból (GuRúna) tudhatjuk és most már Magyar Gergelynek köszönhetően nagyobb közönséghez is eljuthat (Ynev évszámai) a tudás, miszerint Niare P.sz. 400 és 460 között nyitott a külvilág felé, s ez idő alatt tudásának és kultúrájának egy részét is megosztotta. Akikre a legnagyobb hatással volt ez az időszak kétségtelenül a tiadlaniak voltak, ahonnan (a fenti idézet alapján) maga a slan kifejezés is eredt.

Léteztek azonban más iskolák is, magányos mesterek a Quiron-tenger mentén, akik másokat is befogadtak, tanítottak, s egyes mesterek nem is tértek meg a sárkány keblére, hanem a külvilágban fejezték be életüket

Az ő leszármazottaik és tanításaik méginkább elkülönböztek a niarei ősökétől, s bár nem alkottak olyan politikai egységet, mint Tiadlanban a Dorcha hívei, de a tengermelléken ma is büszkén vallják magukat egyes harcos iskolák magukat yasheon-nak, s eredeztetik magukat valamely nyitás kori mester örökösének. Ezeknek a nagy része valószínűleg nem az. Ám mindig hallani olyanokról, akiknek képességei még a slan-pszi nélkül is vetekszenek a kardművészekével. S aztán ott van Enoszuke, ami a nyitáshoz képest sokkal később, P.sz 1131-ben születik meg. Azt tudjuk, hogy országát sokáig elválasztotta a világtól a démonikus köd, amin keresztül csak az uralkodó akaratával lehetett átjutni, de a



Hetedik Fekete Lobogó felbukkanásával P.sz. 2791-től Toron oldalán harcolva a Zászlóháborúkban már megjelenhettek (végre) az ő „katanáik” is a hadszíntereken, elsősorban a tengeri hadviselésben.

A nien kard egy hagyományos, enyhén ívelt, egyélű kard. Jellemzője a kb. 60-80 cm feletti pengehossz, a markolatvédő a rája- vagy cápabőrrel borított markolat és a lakkozott fa hüvely. Megjelenésére az Ynevi Kóborlások modulgyűjtemény Rossz csillagzat alatt című kalandjáig kellett várnunk, ahol egy enoszukei csapat felszerelésében végre megismerkedhettünk vele. Az NJK-harcértékekből visszaszámolva pedig a mai napig így használatos:

	T/K	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Súly	Ár
Nien kard	1	9	20	10	1k10+2	1.5	3a
Nien tőr	2	14	4	9	1k6+2	0.6	2a 2e

Súlyát és árát a nemrég megjelent Inventárium című kiegészítőben ismerhettük meg. Köszönet érte! A kard, mint a legtöbb ynevi egzotikus fegyver, párja a nien-tőr, melyet a Keleti Legendák kampány folyamán egy, az enoszukei karakterekről szóló cikkhez alkottunk meg (s most kiegészítettük súllyal és árral). *(www.kronikak.hu)*

A nien-tőr nevével ellentétben kevésbé tőr, mint rövidkard. Pengéje jellemzően 30-60 cm (12-24 hüvelyk) közötti, enyhén ívelt és egyélű. Belharcban is kiválóan forgatható és ellentétben a hosszabb karddal, ezt az illem szerint is magával viheti vendégségben a házba magával a forgatója. Ebben az időben az ezoterikus tartalmak (végre) lebombáztak minket igényes harcművészeti-történelmi filmek és animék formájában. Az Enoszuke kiegészítőben például találhattunk már két, inkább niarei eredetű gyilokot, amit azonban (hatására az említett vizuális alkotásoknak) szeretettel fogadtunk keblünkre az otthoni játékok során és kalandokban, rendezvényeken sem idegenkedtünk megjelenésüktől.

„A niarei egyenes kard; miként a neve is mutatja szintén a Nyugati Császárságból hozott örökség. Ez egy 60-80 cm hosszú, mindkét élére fent kard. Szúrni is kiválóan lehet vele, sokszor párban forgatják. A bojtos kard sok társával egyetemben- egyike a még Niaréból hozott fegyvertípusoknak. A kontinensen megszokott hosszúkardoknál árnyalatnyival rövidebb, egyenes pengéjű, mindkét élére fent fegyver. Markolatához rövid zsinóron feltűnő színű, nagyméretű pamutbojtot erősítenek, mely sokfelé repülő finom szálával, levegőben leírt váratlan kacskaringóival eltereli a vigyázatlanok figyelmét- így tökéletesen alkalmas az ellenfél megzavarására. Kialakításából következően gyors, köríves, „hurkoló” mozdulatok jellemzik a kard harci stílusait.” –
Enoszuke (részlet)



Sokkal inkább a Final Fantasy játékok, mint a történelmi nodachi mintájára készült el anno a slan-pallos, mely egy renegát niarei nemes fegyvereként szerepelt a Morális Szabály című kalandban. De utána több játékosnak is engedtük használni rendezvényeken, s lett statisztikája, most súlya is lett. S persze forgatható Chi-harcban is …

	T/K	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Súly	Ár
Niarei egyenes kard	1	7	15	14	1k10	1.2	2a 4e
Bojtos kard	1	7	16	14	1k6+2	1.2	2a
Slan-pallos	1	4	10	4	3k6+5	2.2-5	200a

Ami leginkább az apropót nyújtotta mostani cikkünkhöz egy régi adósság, ami még a Keleti Szél legutóbbi újraolvasása után realizálódott bennünk. Ismerjük a slant, ismerjük a tiadlanit, ismerjük a szukét, de mi van a trú-váj eredeti „katanával”? Ennek a kérdésnek talán senki más nem hitelesebb megválaszolója, mint maga Gáspár András, akinek barna tokú kardja nem maradt örökre a hüvelyében és remélem írás közben is megpörgette párszor inspirációhoz, például, amikor ezt írta:

„Kesztyűbőr lábbelije viseltes, ám annál kényelmesebb, pengéje a niarei eredetű, ezredéveken át tökéletesített kinzai középhosszú változata volt – rövidebbet csak elbizakodott, hosszabbat csak kegyetlen ember választ olyan harchoz, melyet két fegyver helyett két spirituális lény vív egymás ellen, s melynek végkimenetele, a tapasztalatok szerint, már a tényleges összecsapás előtt eldől.

(…)

Sima mozdulattal vonta elő kardját: a középhosszú kinzai (melynek másait a mérföld-ezrek távolába szakadt tiadlaniak éppúgy szentségként tisztelték, mint ő) arányló ívet metszett a levegőbe, és hárította a vesszőket, melyek a szemközti házak tetejéről szálltak felé.

(…)



(…)

kinzai (nara) – enyhén ívelt, egyélű harci penge”

– Wayne M. Chapman: Keleti szél (részlet)



A középhosszú kinzai így hát az „eredeti” ynevi katana, amiből a legtöbb és az arra legjobban hasonlító mesterkard is ered. Egyélű, ívelt, 130 cm teljes (a markolatban is futó) pengehosszú keleti kard. Markolata, keresztvasa, cubája nem feltétlenül van (hogy lehessen Kill Bill-es verzió is).

A hosszú kinzai a niarei csatakard, a nodachi vagy odachi, amit ostromok során használtak elsősorban és naginata módjára lóról is alkalmazható hosszabb markolattal, szálfegyverként (az MTK idevágó szabályainak megfelelően).

!!!Mindkettő esetében a sebzésnél található zárójeles érték arra vonatkozik, hogyha két kézzel forgatják, bármilyen védekező eszköz, vagy – fegyver nélkül. Egykézben forgatva (pl. lóról vagy kardpárral) a zárójel nélküli értékkel adható le a sebzés.!!!

A rövid kinzai ebben az esetben sem a klasszikus tőr feladatát látja el, hanem kiegészítő rövidebb fegyver szerepét, s így a rituális feladatait is. A Keleti Szélben például Oni is gond nélkül forgatta képzett lopakodóként a történet során.

	T/K	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Súly	Ár
Középhosszú kinzai	1	9	17	13	2k6+1(+1)	1.3	15a
Hosszú kinzai	1	5	8	4	2k6+7(+2)	3.9	25a
Rövid kinzai	2	13	12	6	1k6+1	0.7	10a 5e

Tekintettel arra a tényre, hogy ezek a fegyverek egyazon ideát testesítenek meg, sőt, leírásaikban sem tudnak ezért különösebben eltérni játéktechnikailag nem látjuk értelmét, hogy az azonos jellegűek (pl. nien kard és a középhosszú kinzai) forgatásához külön Fegyverhasználat képzettség kelljen. Megkockáztatom, hogy ez (kalandmester hatáskörében) kiterjeszthető a slan- és mesterkardra is némi belátással. !!!Így elegendő egy fegyverhasználat az azonos típusú, méretű fegyverekhez.!!!

Remélhetőleg így már a keleti kardok rajongói olyan fegyvert írhatnak fel a karakterüknek és így kötözhetnek az oldalára a játékok során amelyik a legjobban illik elképzelésükhöz és illeszkedik az általuk választott kultúrához. Ezek mindegyike alkalmazható a slan-pszi diszciplínáival, de használhatóak bármilyen más kaszt tagjainak a lovagtól a szerzetesig. Érdemes továbbá kísérletezni a különböző „craftolási” lehetőségekkel is velük, amit az Inventárium vagy az aktuális karakteralkotás megenged, nem elfeledve a Korona és Kehely regényben szereplő meteorit acél katanás testőr példáját és a hírhedt lunírbevonatú slan-kardot a legendáriumunkból. Azzal együtt persze, hogy általában ezek a fegyverek rettenetesen összetett, bonyolult kovácsolási eljárással készülnek alapból. Gyakorló fegyverek, ezesetben a bokken, minden kard esetében külön számolandó ki.



Fegyverhasználatban ugyanaz vonatkozik rá (tehát nem kell külön), Tám/kör nem változik, harcértékei (KÉ, TÉ, VÉ, CÉ) fele a fegyvernek, aminek fából készült verzióját használnánk, találat esetén a sebzésnek csak a felét tudja leadni (Fp-ként), túlütés esetén is a fele sebzés számít, immáron Ép-t sebezve (ugyanakkor zúzófegyverként a magasabb sebzésjárulék erőből és a kötelező Ép vesztés megilleti). Megfelelő faanyagból szakma és fegyverismeret nélkül is, csupán fegyverhasználattal kifaragható. 01-es támadó dobás esetén azonban minden esetben eltörik.

Csak a hüvelyt használva védekező fegyverként a yasa harcértékei is hasonlóan alakulnak, mint a bokken esetében, sebzése azonban csak k6/2 lesz és zúzófegyvernek számít. Külön képzettség nem kell a forgatásához. A fordított pengéjú vagy élezetlen kard esetében a sakabato a fegyver teljes harcértékével bír, azonban sebzése mindkét (találat/túlütés) esetben az eredeti fegyver felének számít és zúzófegyvernek minősül. !!!A felezések után minden esetben felfelé kell kerekíteni!!!

Vértek esetében is akad két példa, ami elsősorban a játékaink tapasztalatai alapján születtek.

Rövid, fémbetétes fegyverkabát, a hajlatoknál sodronybetétekkel megerősítve." A legendás szombathelyi kalandozócsapat, a Holdsólymoknál jelent meg először így, ETK-ra átdolgozva két évtizeddel ezelőtt ez a metódus. Részben a hagyományőrzők által elképzelt páncél alá vett darab, ahogy a beküldött karaktereket olvastam, sokszor annál sokkal több is. Így elképzelhető rengeteg féle variációja.

A fegyverköpenyt egy harcművész zsoldos NJK-csapat, a Csapások számára írtuk, elképzelve a minimális harci öltözetet, amit még akadály nélkül viselhet egy slan, de jócskán eufemizmusa is a hosszú bőrkabátnak vagy – dzsekinek, ami jócskán része az elképzelt M*-os esztétikának, s természetesen többféle színben, hosszúságban és bőrminőségben kapható byzontól az elfszabásúig.

	Anyaga	MGT	Súlya	SFÉ	Ár	Megjegyzés
Fegyverkabát	Posztó,bőr,fém	-1	6	2	3e	STP 30, MGT nem érvényesül ha nincs más vért rajta
Fegyverköpeny	vászon,posztó bőr,fém	0	0.2	1-2	1a/Sfé (max 2)	

Természetesen ezzel még nem teljes és mindenre kiterjedő a keleti fegyvereket, eszközök bemutatása (ez most csak a kardokról szól). Sose felejtsük el, hogy ott van még a Shenar, a maga kardjával, a Rúnában megjelent harcművész fegyverek, amelyeket a Kalandmesterek Készletében is összesítettünk, de a nemrég megjelent Inventárium toldozta be a statisztikáik tátongó hiányosságait, úgyhogy azt is érdemes hozzájuk forgatni.

Gulandro

Ryan Hawkwood

FENEVADAK

Az alábbi novella egy hamarosan elkészülő regény cselekményének szerves része, de annak eseményfolyamában nem szerepel, kizárólag itt, a Varjúszárny virtuális hasábjain jelenik meg. Hősnőjének előzménytörténete a III. Legendák Könyve lapjain, *Álomjáró* címmel olvasható.

***

Delfinekkel úszott megint. Lándzsahalra vadásztak, a megtermett, gyors ragadozó gyakran bukkant fel az Éneklő Zátonyok sekély vizeiben. Az állatok nagyon szerették a húsát, szívesen fogyasztotta ő maga is. Ha jól sikerült a vadászat, még haza is vitt belőle, a falu népe mindig örömmel fogadta.

A mélykék ég alatt ezer szín ragyogott az áttetsző vízben, bárányfelhők árnyéka festett sötét mintákat a fehér tengerfenékre. Kaleidoszkóp-szerűen villanó rajokban halak rebbentek félre, lustán lebegő karbunkulusteknőcök figyelték őket egykedvűen. Ha olykor egy-egy vadász feléjük csapott, visszahúzódtak díszes páncéljukba, hogy bíbor szemük később még megvetőbb pillantásokkal kövesse a kavarodást.

Sebesen siklott a csapat nyomában, a hátát borító stilizált delfin- és hullámminták azúr vonalai önálló életet éltek csillámló bőrén. Minden erejére és ügyességére szüksége volt, nehogy lemaradjon. Karcsú, csupaizom teste lenyűgöző ügyességgel mozgott odalent, vadásztársai mellett mégis lomhának tűnt. A fiatal állatoknak határozottan volt humorérzékük: szándékosan nehéz helyzetek elé állították és szabályosan kinevették, ha esetlenkedett. Perdült, fordult, követte a delfinek utasításait, olykor válaszolt nekik. Erős szálú, óezüst tincsei viaszrózsák tapogatóihoz hasonlóan csapongtak a feje körül. Gondtalan volt és boldog.

Aztán egyszer csak valahogy elvesztette a csapatot. Lemaradt, sűrű sziklák közé tévedt, és hiába szólongatta őket, nem kapott választ. A felhők árnyéka összefolyt, tintakék sötétség terült szét a fövenyen. A víz kihűlt, a szirtek fenyegetően magasodtak fel, tövükben mély hasadékok ásítottak éhesen.

Pánik szorította össze a torkát. Már nem látta az eget odafent. A felszín felé lökte magát, de mielőtt emelkedni kezdett volna, valami a mélységből utánanyúlt és megragadta. Fájdalom hasított a vádlijába, felkiáltott. A hangját különös módon mintha máshonnan hallotta volna. Teljes erőből kirúgott. Érezte, hogy valamit eltalál, és a lába kiszabadul. A forró, lüktető fájdalom ellenére ismét felfelé rugaszkodott. Ezúttal sikerrel járt. Rekedt hörrenéssel kapott levegő után, kinyitotta a szemét.

Fekete selyemre szórt apró gyémántok sokasága: kristálytiszta sivatagi éjszaka feszült a feje fölé.

Sikoltott volna, de a szája olyan száraz volt, hogy nyelve felragadt a szájpadlására. Ettől öklendezni kezdett, végül azonban mégiscsak sikerült megszólalnia.

— Lara — motyogta résnyire nyíló, cserepes ajkakkal. — Larairion’iriaquit… az Úszók Népéből… Yeola Herceg suhanóvadásza… Tajték Raj… Sirályszárny Ék… elfogóvadász. Larairion’iriaquit… Yeola Herceg suhanóvadásza…

Utóbb csak feküdt tovább a hátán a gyönyörű, hideg, részvétlen éjszakát bámulva. Tudta már, hol van, és egyáltalán nem volt biztos benne, hogy meg akar moccanni. Ha csak hever itt mozdulatlanul, a világ tán nem veszi észre, hogy él, és végre békére lelhet megint.

Egy idő után mégis ülő helyzetbe tornázta magát. Fészkelődésével megtaszította a szomszédos tetemet, ami lecsusszant a kis halomról, és émelyítő sóhajjal terült el a homokon. A Dögtemető haszonélvezői vinnyogó mormogással húzódtak hátrébb, a dűnék tövéből sárga szemek lesték rosszallóan a merőben szokatlan mocorgást. Szédült, hányingere volt.

Lenyúlt a vádlijához és megtapogatta a vérző harapásnyomot. A fellobbanó fájdalom kusza emlékképek áradatát indította meg.

Egy korábbi sérülés miatt félütemnyit elkésett, s bár így is sikerült elcsúsztatnia kissé a csapást, a rövid szablya elérte a koponyáját. Szerencséjére a vörösre mázolt képű, félfülű nomád türelmetlen fajta volt. Nem érdekelte, pengéje mekkora kárt okozott, ahogy felrúgta a nőt már rontott is tovább. Mielőtt Lara arcát elöntötte a vér, megállapította, hogy a nomád fülönfüggője ordító majompofát ábrázol, aztán hanyatt zuhant a szomjas homokba, és elvesztette az eszméletét.

Öt az öthöz küzdelmek folytak, látványos mészárlás valami mélysivatagi vezír tiszteletére. Ha két állandó társával léphet porondra, nem történhetett volna meg ez a fiaskó. Bármilyen sok pénzt keresett azonban az elmúlt években a veremgazdának, úgy látszott, mégis szúrja valamiért a szemét. Ha csoportos küzdelemben léptette fel, idegenek mellett kellett harcolnia. Csak idő kérdése volt, mikor csúszik be egy komolyabb hiba.

Ezúttal még kitartott a szerencséje, elkerülte a halálos csapást. Mielőtt kihunyt a tudata, ebben nagyjából biztos volt. Nem is értette, hogy került a Dögkútra, a hullák közé. Hanyag kegyelemdöfést kapott volna? Végigtapogatta a testét, nem talált friss sebet. Felnyúlt az arcához. Vastagon borította a rászáradt vér. Óvatosan feljebb tapogatózott, fel volt készülve, hogy a szablya csúnyán megskalpolta. Ujjai azonban megszilárdult agyagra emlékeztető matériát érintettek. Ismerte jól. Vérzés- és fájdalomcsillapító hatása, fertőtlenítő ereje kincset ért. Akkor eszébe jutott a seborvos, és azt is tudta már, miért van ő odakint a sivatagi éjszakában, a kihűlt tetemek között.



Az ispotály forró, levegőtlen kamrájában feküdt félájultan. Az orvos fontoskodva szaladgált a sebesültek és halottak között. Keszeg, tarkopasz, hatalmas orrú emberke, rabszolga maga is. Saruja úgy csattogott fürge léptei ütemére, mint valami harci tánc aláfestő ritmusa. Dögkút, dögkút, mutogatott a kiszenvedett vagy menthetetlennek ítélt harcosokra, éneklő hangsúlya gyászdalnak is beillett. Larára is ráhajolt, a nyakában lógó csiricsáré talizmán a sebesült csupasz hasára simult. Leheletfinoman súgta a fülébe: Tarts ki, míg leszáll az éj, vidralány! Akkor pedig tűnj el, vissza se nézz! Dögkút, dalolta a vérmaszkot viselő nő mellől felegyenesedve, s már lépett is tovább. A hullaszállítókat a legcsekélyebb mértékben sem érdekelte, kit vagy mit cipelnek ki a dűnék közé. Tették, amire utasították őket, odakint pedig szépen nőtt a halom. A mélysivatagi vezír igazán elégedett lehetett. A kirurgus a belső pusztákról származott. Sohasem látta a tengert, valamiféle mitikus, varázslatos édennek gondolta. Elnyílt szájjal, csillogó szemmel hallgatta Lara történeteit, akár gyermek az édesanyja meséit. A nő a Yorn öbölből származott, az Úszók Népéből, legalább annyira volt tengeri lény, mint ember. Az orvos rajongó gondoskodása nélkül igen gyorsan tönkretette volna a sivatagi harcivermek pokla. Bőre, távol ülő, nagy szemei, a füle mögötti kopoltyúszerű szervek így is komolyan megsínylették a szárazságot és a homokot, de nem vakult meg, így életben maradhatott.

Igaz, egy jó darabig egyáltalán nem érezte, hogy ezért hálásnak kellene lennie.

A Sirályszárny Éket, a hercegi hullámkorcsolyás járőregységet, amelyben szolgált, valami nemesi intrika mellékágaként ejtették csapdába, és mind egy szálig belelőtték a tengerbe. Alighanem ő volt az egyetlen túlélő. Járhatott volna szerencsével, kimenthették volna akár a delfinek is. De az istenek szeszélye folytán Lélekkufárok halászták ki. Zant rabszolgakereskedőknek adták el, bár alig kaptak érte valamit, hisz jóformán halott volt már. Homályos emlékei maradtak csupán erről az időszakról. Végtelennek tetsző utazás a szörnyekkel teli, végtelennek tetsző sötétségben. Ismeretlen, zsírosan fénylő arcok, melyek utálkozva hajolnak fölébe, sebeibe túró ujjak, szája sarkán lecsorgó büdös főzetek. Szűnhetetlen lázálmok, lelkéért marakodó démonok. Rettegés, kín, gyűlölet. Aztán mindezek nászából egyszer csak megszületett a düh. Tiszta volt és erős, akár a tenger. Hamarosan elmosott minden mást. A sebesült úgy kapaszkodott bele, mint hajótörött az utolsó szál deszkába. Hagyta, hogy átitassa, hogy vezérelje, hogy míg felzabálja a lelkét, acélból fonjon sodronyt a szíve köré. Mire a teste felépült, a suhanóvadász már nem létezett. Veremharcos rabszolga volt csupán, aki addig élhet, amíg a verítékezve üvöltő közönség örömére képes leölni hasonszőrű társait.

Fura hang térítette magához csapongó emlékeiből. Beletelt némi időbe, mire rájött, hogy a foga vacog és egész testében remeg. Alig volt rajta ruha, elég sok vért is vesztett, az éjszaka pedig rohamosan hűlt. Ideje volt eldönteni, hogy melyik világot válassza: élő lesz a holtak, vagy halott az élők között.

Sután meglökte magát, és legurult a rakásról. Dögevők ugrottak szét riadt nyikkanással, ahogy arccal előre ráhuppant a nemrégiben lelökött tetemre. Noha már alaposan megrágták, felismerte: együtt harcolt vele az utolsó küzdelemben. Úgy tűnt, miután ő kiesett a játékból, a többieknek sem kedvezett a szerencse. Egy pillanatra felmerült benne a kíváncsiság, vajon hány harcos veszett oda a vezír szórakoztatására, ám rögtön rá is jött, hogy a legkevésbé sem érdekli. A társai nem voltak köztük, ezt érezte, a többi pedig egyszerűen nem számított.

Felállt. A Dögkút mélyedését dűnék vették körül, sötét sziluettjük hullámmintát metszett a holdfényes éjszakába. Felnézett az égre, megkereste a Táncosnő Szemét. A ragyogó irányjelzőt bal kéz felől, alacsonyan a dombok felett találta, ebből megtudta, merre kell indulnia és mennyi ideje van még hajnalig. Összeszorította a fogát, de a teste remegését nem tudta kordában tartani. Körbevizslatta a hekatombát, addig keresgélt, míg sikerült egy többé-kevésbé használható kaftánt találnia. Határozottan örült volna valamiféle fegyvernek is, de tudta, hogy azokat mindig gondosan begyűjtik a veremszolgák. Magára kínlódta a vérmocskos ruhadarabot. Ujjai dermedtek voltak, nehezen engedelmeskedtek. Végül leszaggatta az alul körbefutó széles szegélyt, hogy ne akadályozza a mozgásban, a tépéssel pedig bekötözte a vádliját. Nem tűnt komolynak a seb, de még vérezgetett. Végignézett a kísérteties fényben egymást ölelő harcosokon, keserű grimasszal biccentett feléjük, azután nekivágott az északi dűnének.

Szinte négykézláb mászott, fújtatott, szédült, mire a gerincre ért. A vakítóan hideg csillagok imbolyogni tűntek a feje felett. A város ugyan nem volt messze, de máris kétségessé vált, elérhető-e pirkadat előtt. Leült. Muszáj volt eljutni odáig és felszerelést lopni, anélkül biztos a kudarc. Néhány mély levegő után felmorrant, talpra állt. Előtte a város tétova fényei remegtek, halk zeneszót hozott a szél, a vad dallamot duhogó dobok tagolták. A menekülés. Az élet. Úgy tetszett, csak ki kell nyújtania a karját, és eléri.

Oldalra tekintett, jobb kéz felé. A sziklás kis oázisban is pislákoltak lángok, ám, bár jóval közelebb volt, mint a település, onnan egyetlen hang sem érkezett. A harci vermek körül ma nem volt kedve hangoskodni senkinek. Újra a városra pillantott. Száraz vérmorzsák peregtek az arcáról, ahogy fejcsóválva elmosolyodott, és elindult jobbra, a veremharcosok oázisa felé.

Vigyázva, nehogy alakja kirajzolódjon a csillagok előtt, leóvakodott a telep széléig. Innen már könnyebb dolga volt, bőven akadt fedezék. Sziklaképződmények, kőkoloncok, cserjék, pálmák árnyéka szabdalta fel a homok derengő vörösét. Jól ismerte a területet. Noha szabadon sosem járhatta be, épp elég rég élvezte a vendégszeretetét. Tudta, hol állnak őrök, mikor hányan vannak szolgálatban. A maihoz hasonló nagyszabású vérontás ritkának számított, de előfordult korábban is. Utána minden sokkal csendesebb volt a szokásosnál. A rabszolgák szállásain sok derékalj maradt üresen, fáradt, lazább volt az őrség is. Aki tehette, a város kocsmáiban pálinkával igyekezett kiégetni orrából

a vérszagot, akik szolgálatban maradtak, némán meghúzták magukat. Akárha az elesettek kísértetei gyűltek volna össze, a sok halál nyomasztó felhőként ült meg a vermek felett. Az élők vonakodtak dolguk után járni, hangosan szólni, nehogy felhívják magukra a holtak figyelmét.

Az első útjába eső őrszemet pontosan ott találta, ahol számított rá. Megkövült kígyók csokrának tetsző, kiszáradt fa tövében kuporgott, tán szundikált is. Az éjszakai őrség eseménytelen, unalmas szolgálat volt. A rabszolgákat ilyenkor rácsok mögé zárták, kívülről pedig ki akart volna egy efféle helyre behatolni. Néma csendben lopózott a zant mellé, és kitörte a nyakát. A roppanás rémisztően hangosnak tűnt. Kivárt kicsit, majd gondosan a fának támasztotta a tetemet. Messzebbről épp úgy festett, mint eddig, az őrségváltásig pedig még bőven volt idő. Tovább osont befelé.

Az oázisban négy szelindek járőrözött, elsősorban a ragadozók távoltartása végett. Gyanította, hogy nem lesz könnyű elrejtőzni előlük, de Szeráf, a hiéna és borjú keresztezésének látszó vezér jóval előbb felfedezte őt, mint remélte. Mozdulatlanná dermedtek mindketten. A hatalmas állat fejét előrenyújtva, lábait félig lapuló helyzetbe hajlítva szimatolt. Alakját ezüst harmattal vonta be a holdfény. Lara lazán a combja mellé engedte a halott őrtől elorzott hosszúkést. A kutyák éjjelente odalent, a vermek környékén is mászkáltak, volt ideje és lehetősége összebarátkozni velük. Ezt a rabszolgák közül nem sokan mondhatták el magukról, s abban ő sem lehetett biztos, mit szól hozzá a falkavezér, hogy a rácsok másik oldalán találja. Egy összecsapás több szempontból aggályos lett volna, mégis leginkább amiatt aggódott, nehogy ártania kelljen a jószágnak. Múltak a pillanatok, ők pedig csak álltak rezzenetlenül, mint valami romantikus festmény szereplői.

Szeráf idővel felegyenesedett, leült. Látni nem, csak hallani lehetett, ahogy farkát néhányszor tétován meglengeti a homokban. Lara lehajtott fejjel, leejtett vállakkal indult meg felé, a kést visszakezes tartásban a karja mögé rejtve. Az állat felszegett fülekkel figyelte. Hamarosan felállt, és jóleső dörmögéssel kinyújtózott. Bevárta a közeledőt. Előbb az arcába pillantott, majd a lábát fedő átvérzett kötést szagolgatta figyelmesen, mielőtt fejét az óvatosan kinyújtott tenyér alá dugta. A szökevény csak ekkor merte kiengedni a mindvégig bent tartott levegőt. Végigsimított a durva szőrzeten, ujjai régi hegek vonalát tapintották.

Együtt ballagtak a vermeknek otthont adó, réges-rég kiszáradt vízgyűjtő pereme felé. A hely korábban erőd lehetett, erről árulkodtak a porló homokkő tornyok és a vízmosásba omlott falak.



Már semmi hasznuk nem volt, ám most remek fedezéket biztosítottak. A szelindek szerencsére nem bizonyult állhatatos kísérőnek. Miután megállapodtak egy omladék mögött, tüsténT nézelődni kezdett, kisvártatva beleszimatolt a levegőbe, és egy búcsúzó faroklegyintéssel elügetett. Bagoly lebbent fel az útjából szinte unottan, némán szállt el a pálmák között. Lara megkönnyebbült. A következő őrnek itt kellett lennie egy kőhajításnyira: nem tudta, Szeráf mit szólt volna a kivégzéséhez. Kicsusszant a fedezékből. Arca egy pillanatra holdvilágban fürdött, de a feketére száradt vérmaszk nem verte vissza a fényt. A fickó kisterpeszben állt a meredély szélén, és magában röhécselve lefelé vizelt. Úgy halt meg, hogy épp a világ urának képzelte magát. Az éji lidérc folytathatta útját. Lekuporodott a peremen, egy csenevész bokor ágai közül nézett körül. Az égi lámpások bármilyen igyekvőn ragyogtak, odalent nagy területeket voltak kénytelenek sötéten hagyni. Fáklya is kevés égett, az átellenes oldal pedig, ahol a veremaréna rejtőzött, áthatolhatatlan árnyékba borult. Sziklafalról lefelé csüngő indáikon kinyitották viaszfehér szirmaikat az álomrózsák, nehéz, bódító illatuk

ködfelhőként lebegett a katlan felett. Halványan derengő kis pontjaik ott pillogtak mindenütt. A nagy csendben tétova fuvolaszó csendült. Néhány szomorú futamot játszott, elhallgatott, rákezdett megint. Reszketegen szólt, mintha valami agg koldus fújná az utolsó dalát. Bajadér persze a legkevésbé sem szenvedett végelgyengülésben. Lara halványan elmosolyodott, amint felidézte a hegyomlás méretű harcost, ahogy kolbásznyi ujjaival szájához emeli az apró hangszert. Kihámozta magát a mocskos kaftánból és betömködte egy hasadékba, mielőtt nekilódult a meredélynek. Egy talapzatáig lerogyott őrtorony omladékkövein kúszott lefelé, mint valami sötétségből szőtt ártó szellem.

A veremharcosok szállásait az egykori erőd sziklába vájt kamráiból alakították ki, bejáratukat rács zárta el. A térség közepén formátlanná vénült kútház emelkedett, három jókora pálma magasodott fölé. Az árnyékok fekete geometriai mintákat festettek a vörös sziklaalapra. Rendszerint két-három őr éjszakázott itt, bármilyen figyelmesen vizsgálódott is azonban Lara a görgetegköveken hasalva, most csupán egyet látott közülük. A kút körül sétálgatott, hogy el ne nyomja az álom, közben szórakozásból időnként megbökte a feje magasságában lógó bádogvödröt. A kötél halkan nyiszorgott, ritmusára tompán meg-megvillant a fém. Amikor a véres arcú kísértet hirtelen felbukkant előtte, ijedten kapta maga elé mindkét kezét, de már ezzel a haszontalan mozdulattal is elkésett. A hosszúkés a torkán keresztül hatolt be, és egészen a nyúltagyig hatolt. Elfúló hörrenésnél többre nem futotta tőle. Szemhéjai még akkor is remegtek, miután a kútház falának dőlve ülő helyzetbe csúszott. A fuvolafutamok bánatosan kerengtek az egykori vízgyűjtő falai között, akár csapdába esett pillangók, a billegő vödör lassan megállapodott. A szökevény meglapult, hallgatózott. Ujjai fürgén futottak végig az őr derékövén. Megkönnyebbülten morrant fel, amint a kulcsok fémkarikájára ráakadt. Mert semmi nem moccant, árnyékról-árnyékra surranva elindult célja, a legszélső kamrák felé.

A Démonfivérek Larával nagyjából egyidőben érkeztek, béklyóba verve, igen rossz állapotban. Egy különleges árura szakosodott rabszolgavadász csapat szerezte őket, ki tudja, miféle tekervényes utakon. Eredendően a messzi keletről, a Vörös Városból származtak, arrafelé számosan élnek a fajtájukból. A hely a magas falakkal és komoly mágiával védett Belső Várost kivéve erős démonikus fertőzöttség alatt áll, szörnyetegek változatos formáit szabadítva a világra. A Fivérek embernek születtek, de képtelenek voltak ellenállni a folyamatos nyomásnak, lelküket szétválaszthatatlanul átszőtte a métely. Hibrid lénnyé lettek, mely már nem ember, de még nem démon, ugyanakkor mindkettő egyszerre. Hogy valóban testvérek-e, sosem derült ki. Kétségtelenül nagyon hasonlítottak egymásra. Magasak voltak, ösztövérek, fakó bőrük alatt sodronyként feszültek az izmok. Szikár arcukat apró tetovált jelek borították, mély üregükben sárga ragadozószemek ültek. Tarajos sül tüskéire emlékeztető hajzatuk különböztette meg őket leginkább: egyiküké vörös-fehér, a másiké fekete-fehér csíkozású volt.

A legyengült testekben élő démonok nagyon hamar felfedezték maguknak a Larában tomboló elementáris dühöt. Pompásabb táplálékot nem is kívánhattak volna. Rátapadtak, megmerítkeztek benne, erőre kaptak tőle, miközben még tovább szították lángjait. Nyilván az őrületbe is hajszolják a nőt, ha közben nem történik valami meglepő dolog a felszín alatt. Miközben szörnyeik ebben a pokoli nászban tobzódtak, a meggyötört emberlelkek is egymásra találtak. Megnyugvást, támaszt, egyensúlyt leltek a káosz ellenében. Úgy kapaszkodtak össze, akár a sivatagi gördülőkóró tövisgömbjei. Masszívan, szétválaszthatatlanul, kíméletlenül belemarva abba, aki óvatlanul feléjük nyúl.

Ez a beteg, kétségbeesett kettős-szimbiózis idővel komoly erővé lett, a túlélés zálogává mindhármuk számára. Egyik vérzivatarból a másikba menetelve a pusztító hármas kíméletlen győzelmei már nem csupán az életben maradás feltételét, de az értelmét is jelentették. Eszköz és cél egy idő után összeolvadt. Azért ölsz, hogy élj, vagy azért élsz, hogy ölj? A kérdésnek nem volt többé értelme. A szörnyetegek megkapták, amire vágytak, az emberlelkek pedig lehajtott fejjel törődtek bele: ez hát az ár, amit meg kell fizetniük.

Ki tudja, hová vezet mindez, ha a veremgazda nem választja szét őket. Noha hármasuk a pályafutása legeredményesebb egysége volt, hírnevet és komoly bevételt hozott, a tapasztalt zant megérezte a veszélyt. Anélkül, hogy bármit is tudott volna demonológiáról és lélekmágiáról, jobbnak látta, ha nem kísérti tovább a sorsot. A három fenevad ugyan egyenként is kimagasló harcossá érett, különválva nem hordozták azt a

kézzelfogható, mégis megnevezhetetlen fenyegetést, ami együtt körüllengte őket. A döntés okos volt, hosszú távon azonban aligha téríthette volna el a végzetet. A sors végül más utat választott…

A Fivéreket egyszemélyes cellában helyezték el. Kettejük között egy ideig a félbolond meldán kardmester tanyázott, aki gyönyörű, elegáns párbajokat vívott, míg egy kőfejtőből szalajtott fickó szét nem morzsolta a koponyáját. A kis kamrák valamelyest elkülönültek a többitől. Ezen az oldalon a legközelebbi közös szállás a mai mészárlás után kiürült, a következőben egyedül Bajadér maradt. Bár a veremgazda nyilván bőven kapott kárpótlást, minőségi áruval nem lesz könnyű feltöltenie az állományt.

Lara lassan haladt. A sok árnyékfolt ugyan gondosan óvta, véletlenül sem szeretett volna szemet szúrni senkinek. Bennakadó lélegzettel torpant meg, kushadt le, amikor átellenben, a kevés fáklya egyike alatt átballagó szelindeket észrevette. Az állat szerencsére távolodott, a vér és a mocskos emberi test szaga pedig ebben a környezetben a legkevésbé sem volt kirívó számára. A nő csak akkor indult tovább, miután a jószág beleolvadt az éjszakába. Mire a cellákhoz ért, már mindkét féldémon a rácsnál állt, és a sötétség leple alól figyelte őt. Keskeny ajkuk elnyílt, hegyes fogaik vicsorba villantak. Alighanem üdvözlő mosolynak szánták.

A rácsok zárját a sziklafalon kívül beépített kar nyitotta. Minden kamrának megvolt a saját zárszerkezete, saját kulcsa. Beletelt némi időbe azonosítani, melyek az összetartozó darabok, azután pedig örökkévalóságnak tűnt apró, finom mozdulatokkal, a lehető legkevesebb zajt ütve felnyitni őket. Mivel egy ilyen helyen a zárak és rácsok meglehetősen fontos szereppel bírtak, a gondosan karbantartott, zsírozott alkatrészek szerencsére könnyen és halkan mozogtak. Mire mindkét szerkezettel végzett, a nő véres maszkjába még így is keskeny árkokat mosott a veríték. Nem sok idejük maradt. A hold hamarosan olyan helyzetbe érkezik, ahonnan fénye végigsöpör a vízgyűjtő nyílt területein, erősen megnehezítve ezzel a kijutást.

Amikor mindhárman összegyűltek a sziklafal árnyékában, a fuvolafutamok elhallgattak. Addig rendíthetetlenül csapongtak a kövek között, meg-megtorpanva, újra nekilódulva. A beálló néma csend bántó volt és valahogy fenyegető. A Fivérek egyforma mozdulattal szegték fel fejüket, és felsőajkukat felhúzva fogaikról szimatoltak a levegőbe. Lara elhúzta a száját. Bajadér meghallhatott valamit?

Ha a dűnék közül egyedül indul útnak, soha senki nem jön rá a szökésre, hisz a Dögkút tetemeit nem szokás utólagos lajstromba venni. Ez a lehetőség azonban fel sem merült. Alighanem a féldémonok hiánya sem tűnt volna fel reggelig, az őrök tetemeit viszont legkésőbb a következő őrségváltásnál felfedezik, márpedig az nem volt már messze. Akkor pedig megindul a hajtóvadászat. Számos üldöző, kevés üldözött, határozottan baljós arány. Kevés üldöző, sok üldözött már sokkal biztatóbb esélyeket jelent. Aprót biccentett, mint aki egyetértésre jutott magával, aztán alig hallhatóan elsuttogta az utasításait. A Fivérek sárga szeme összeszűkült, talán némi bizonytalanság is tükröződött bennük, ám kisvártatva egymás után bólintottak, és mint valami rémálom alaktalan szereplői, felszívódtak az éjszakában. A fuvola ismét megszólalt.

Lara elsuhant az üres cellák előtt. A hegyomlásnyi harcos kamrájában aprócska faggyúmécs pillogott, a férfi a rács mellett, falnak vetett háttal üldögélt, óriási markában elveszett a kicsiny hangszer. Tarkóját is a sziklának támasztotta. Lehunyt szemmel időről-időre bánatos dallamsort fújt, aztán szünetet tartott, anélkül, hogy megmoccant volna. Mintha csak a futamokat követnék, arcán imbolygó táncot jártak a mécsvilág festette árnyak.

– Üdv, Bajadér!

A dallam kurtán-furcsán szakadt félbe, az óriás tágra nyílt szemmel meredt a rácsok előtt álló kísértetre. Meglepetését elárulta pár gyors pislogás, de az arca meg sem rezdült. Égkék, ártatlannak tetsző szeme szinte világított a gyönge fényben.

– Tedd meg nekem, hogy tovább fújod a pikulád, míg el nem lobban a láng. – A jelenés a mécses felé intett, melynek pislogó világán már jól látszott, hogy nem húzza soká. – Azután meg, ha nem esik nagyon nehezedre, kiengedhetnéd a többieket is, hm?

Az éji rém finom mozdulatokkal nyitotta ki a zárat, húzta le a nyitókart, s mire a hatalmas termetű harcosnak újra eszébe jutott pislogni, már el is tűnt, akár egy látomás. A férfi összeráncolt homlokkal nézte a zárból lógó kulcscsomót, majd a szájához emelte a fuvolát.

Lara ugyanazon az útvonalon surrant végig, ahonnan érkezett. Elérte a kiürült cellákat, a mélyárnyékot kihasználva haladt tovább. Akkor a fuvolaszó elhallgatott. A szökevény megtorpant, bosszúsan szisszent fel. Noha a faggyúmécs nem volt épp frissnek mondható, még biztosan nem telt el annyi idő, hogy ellobbanjon. Bajadér nem értette meg a szavakat, türelmetlen volt, vagy… önálló elképzelése támadt? Az óriás gondolatai mindig is fura srófra jártak, tán nem volt a legjobb ötlet rábíznia magát. Hogy utánanézzen a dolognak, az éji lidérc ismét irányt változtatott. Végigfutott egy omladozó kőfal mentén, a végén lekuporodott. Valósággal fejbe kólintotta az arca előtt csüngő álomrózsák súlyos illata. Épp a kútház környékére látott. A hegyomlásnyi harcos ott caplatott a holdfényben, éles árnyéka, mint valami megidézett medveszellem, kúszott mellette a sziklapadozaton. Lara nem moccant, figyelt. Egyre nőtt benne a keserű gyanú és az értetlenség, de még kivárt. Kis idő múltán azonban dühödt vicsorral felemelkedett, és megiramodott. Tudta már, hová tart a másik. Hosszú szökkenésekkel haladt, néhány ütemmel megelőzte a férfit, ott újra meglapult. Bár ezzel kockáztatott, biztos akart lenni benne, hogy nem téved. Amikor azonban az óriás kinyújtotta roppant karját a vészharang kötele felé, kirobbant a harangláb takarásából.

Átlendült a féloldalasan álló alak kinyújtott mancsán, reptében a kulcscsontja mögé döfve a hosszúkést. Ahogy átsiklott a férfi másik válla felett, nem engedte el, vitte magával a markolatot. Miközben a penge utat tépve magának szűk íven kifordult a testből, jóformán lefejezte a harcost. A nő földet ért a túloldalon, megpördült. Az óriás még talpon volt, mintha nem tudta volna eldönteni, vajon tényleg meghalt-e. Végül csak megingott, térdre zuhant, majd az ülepére rogyott. Koponyája hátrabicsaklott, égkék szeme kissé csodálkozva bámult a mögötte mozdulatlanul álló jelenésre.

– A fene essen beléd, Bajadér – csóválta meg fejét a lidérc. Hangjában némi szomorúság bujkált. Lábával meglökte a testet, gyors mozdulattal kikapta az eldőlő hulla baljában szorongatott kulcscsomót, aztán visszahúzódott a harangláb mögé. Szédült, szeme előtt apró, vakító pöttyök táncoltak. Hiába szívta fel magát, mielőtt elindult a dűnéktől, lassan a tartalék erőket is felélte. A siker egyszeriben elérhetetlenül távolinak tűnt.

Tarkóját a kőnek támasztotta, szemét lehunyta, mély, lassú légvételekkel igyekezett összeszedni magát. A szabály egyszerű: a gyengeség halál. Hallgatta a csendet és arra gondolt, vajon melyik isten szeszélye folytán nem tűnt még fel senkinek, mi folyik a békésnek tetsző éj leple alatt. Elmerengett az óriás döntésén, már nem találta annyira érthetetlennek. Akadtak harcosok, akik otthonuknak érezték ezt a poklot. Már ő is felfedezte szívében a félelmet: ugyan, mi várhat a magukfajtára odakint a világban? Holt lelkekként sodródnak, míg fel nem koncolják őket valahol egy dicstelen küzdelemben. Vajon van bármiféle jelentősége, mikor és hogyan éri az embert a halál? A megfáradt emberlélek eretnek választ suttogott, de a pusztító düh ezúttal is elsöpörte. Ölsz és élsz. Nem jár senkinek az öröm, hogy elbukni lát! Fogai összecsikordultak, sós íz áradt szét a szájában. Puha mozdulattal talpra ugrott. Az őrségváltásig már alig van idő…

A tetemből kiömlő rengeteg vér nagy részét felitták a sziklatalapzat repedései, a maradék feketén csillogó kis tócsákba gyűlt. Émelyítő szaguk birokra kelt az álomrózsák bódító illatával, máris apró, mélykék rovarok hada zizegett felettük. A nő gyors pillantást vetett a hullára, mielőtt futásnak eredt. Holdfényben úszott a katlan, hosszú, keskeny árnyak szabdalták. Nyílegyenesen vágott át rajta, már nem számított más, csak a gyorsaság. Előredőlve rohant, fekete és ezüst sávok táncoltak a testén, úgy festett, mint egy bambuszerdőben suhanó tigris. Hamar elérte a legközelebbi közös lakókamrát. A falhoz simult, igyekezett úrrá lenni szapora légzésén. Szeme előtt tovább táncoltak a fénypöttyök. Két tenyerét a sziklához dörzsölte, hogy a vér és a beleragadt homok nagyját eltüntesse, aztán nekiállt kikeresni a megfelelő kulcsot. Amint sikerült megtalálnia, fürgén elfordította a zárban. Húzta volna le a nyitókart, amikor felfedezte, hogy a rács sarkában egy alak kuporog, és nyilván egy ideje már figyeli őt. Az erős homályban is megismerte. Selyemfiúnak nevezték, mert olyan szép volt, mint egy hercegi szerető… de a szemében annyi élet sem lakott, mint a sivatagi viperáéban. Lara egy pillanatra elbizonytalanodott, végül mégis befejezte a mozdulatot.

Végtére is, nem lehet mindenki olyan bolond, mint Bajadér! Amúgy pedig, ha meg is fogyatkozott a cella lakóinak száma, maradtak elegen beteljesíteni a terveit. Megtaszította a rácsot, ügyelve, nehogy fellökje vele a még mindig moccanatlanul gubbasztó kígyószeműt, és nem túl hangosan, de jól érthetően bekiabált.

– Hölgyek és urak! Ma este szabad a tánc! Mulassatok jól!

Tekintete egy pillanatra a Selyemfiúra villant. Tisztelgett felé a hosszúkés pengéjével, sarkon fordult, és eliramodott.

Ezúttal az északi oldal felé futott, ahonnan a városba vezető út indult. Gyorsabban és biztosabban juthatnak el így a településig, mint a dűnéken át, s ha a számításai beválnak, egy ideig nemigen akad majd, aki üldözze őket. Fülében vad ritmusban dübörgött a vér, a holdezüst és éjsötét foltok szédítő váltakozása kiemelte őt a valóságból. Mintha a szellemvilágban suhant volna, elvesztette a kimerültség terhét, a sebek lüktetését, a lélek fájdalmát. A fény és árnyék játéka immár a tengeralatti világot idézte. Integető anemonák és apró, színpompás halak felett úszott, delfinek hívták a távolból. Amikor a nyílvessző felhasította a felkarját, észre sem vette. Különös módon csak az apró kőszilánkok térítették észhez, amiket a sziklán elvásó lövedék robbantott az arcába. Ösztönösen lebukott, így elkerülte a második, jóval pontosabb nyilat. A lövések ferdén hátulról érkeztek, megpördült hát, és leszegett fejjel abba az irányba rohant. Ismerte az őrök kis számszeríját, saját országának mechanomágikus eszközeihez képest még játékszernek sem volt jó.

A lövész ugyan igyekezett árnyékba húzódni, de testének egy részét így is körberajzolta a holdvilág. Burnuszt viselt, oldaláról ívelt szablya függött. Az őrség tagja volt, aki alighanem már az őrségváltás okán indult útnak. Bősz kapkodással igyekezett újratölteni, ám ráébredt, hogy erre már nem lesz ideje. Elhajította hát az íjat, hogy kardot rántson… amire azonban szintúgy nem maradt idő. Lara, mint egy meglódított faltörő kos csapódott a mellkasának, ezzel egyidőben a hosszúkés acélja a torkán át a nyaki gerinc csigolyái közé robbant. A keresztvason egy szerencsehozó talizmán zsinórja akadt fenn. Valahonnan a zant mögül közeli kiáltás harsant. A mostanra már tetőtől talpig vérben úszó szökevény lefordult az összerogyó tetemről, és a csontok közé szorult pengét hátrahagyva tovább lendült.

Két alakot vélt felfedezni a kusza árnyak között, mindkettő kezében meztelen szablya villant. Az első már csapásra is lendítette a fegyverét, meglebbenő ruhájából fűszeres illat áradt. A lidérc nem lassított, röptében taposott bele a burnuszos előrelépő bal lábának térdhajlatába. Émelyítő roppanás hallatszott, a férfi bagólevet köpve sikoltott fel, hanyatlott oldalra. Larát továbbvitte a lendület. Bal térdét felfelé, ellenfele fejét súlyos, viaszos tapintású kontyánál fogva lefelé rántotta. Csont reccsent. Akkor ért oda a másik, és minden teketória nélkül lesújtott. A nő az eldőlő őr felett bepördült a penge alá. Fordultában kapta fel az imént letaglózott zant elejtett kardját, és visszakezes tartással alulról felfelé a második támadó ágyékába taszította. Bár a döfésbe már nem sok erőt sikerült adnia, a burnuszos gyorsulása bőven kipótolta a hiányt. Alig tudta elkerülni, hogy az összeomló test maga alá temesse.

Lehajtott fejjel, meggörnyedve támaszkodott a combjaira, hangosan zihált. Szédült, hányással küszködött és úgy érezte, a koponyájából épp kirágja magát valami. A viaszfehér álomrózsák elemelkedtek indáikról, körtáncba kezdtek lüktető szemei előtt. Térdre rogyott volna, de tudta, onnan soha többé nem áll talpra. A gyengeség halál. Lassan felegyenesedett.

Amilyen vaknak és süketnek tetszett eleinte az őrség, olyan gyorsan eszmélt a ribillió kitörése után. Mostanra alighanem a telep minden lakója talpon volt már. Felé is futottak néhányan, de a fő események a cellák közti téren zajlottak. A veremharcosok éltek a lehetőséggel: a mulatság megkezdődött. A zajok, a fegyvercsattogás, kiáltások, sikolyok mintha egy fejére húzott korsón keresztül jutottak volna el a füléig. Az éles árnyékokkal szabdalt holdfényes terep szaggatottnak mutatta a mozgást, anyagi testtel nem rendelkező démonhadnak a tusakodó tömeget. Két tenyerét végighúzta az arcán, ujjaival megdörgölte a szemét, de ettől csak rosszabb lett a helyzet. Ökölbe szorította mindkét kezét, kihúzta magát. Rekedt kiáltás szakadt ki belőle. Feszülten összpontosítva, nehogy orra bukjon, lehajolt és magához vette a hasba szúrt burnuszos hosszúkését. A férfi még

élt. Klasszikus tartásban a beleit kiontó penge köré fonta mindkét tenyerét, egy halálosan sebesült állat tekintetével nézett a fölébe hajló arcba. Ajkai remegtek, tán mondani akart valamit. Lara elvicsorodott. Annyi erőt sem érzett magában, hogy tisztességesen megszorítsa a markolatot. Elfordult a haldoklótól, majd rögtön vissza. A kegyelemdöfés rítusa szent. Mindenkinek joga van hozzá. Az őr mellkasára térdelt, mert attól tartott, ha ismét lehajol, menthetetlenül összeomlik. Gyors, sima mozdulattal vágta el a torkát, és ugyanolyan sebesen állt talpra, nehogy túl vonzónak tartsa a gondolatot a hulla mellé heveredni. Körülnézett. A szeme előtt kerengő fényfoltokon át úgy látta, hárman vagy négyen közelednek felé. Ha beérik, számára véget ér a tánc. Keserves, imbolygó mozgással futásnak eredt.

A telepnek nem volt tényleges kapuja. Egy látványos sziklaív alól indult az út a város felé, tövében jól-rosszul helyreállított őrtorony gubbasztott. A vörös köveket fényfátyollal futtatta be az éles holdvilág. A menekülő egyetlen pillantást sem pazarolt rá, édesmindegy volt már, helyükön vannak-e a kapuőrök. Áthaladt a boltív alatt, maga mögött hagyta. Senki nem háborgatta, de egyre közelebbről hallotta az üldözők kiáltásait. Előtte fénylő tetejű dűnék sötét tövébe veszett bele az út. Lassított, felnézett az ékkövekkel teliszórt égboltra. Szabad volt. Kár, hogy nem fog eljutni a találkozási pontig. Azért küldte előre a Fivéreket, hogy megnyissák az utat a város felé, és az istállókból pár tevét szerezzenek. Nem gondolta, hogy ennyi időt és erőt lesz kénytelen elvesztegetni. Azt remélte, társai már továbbálltak, így legalább nekik sikerülhet a menekülés. Valójában persze erősen meglepte volna, ha hátrahagyják, de már nem bánta azt sem. Megállt, megfordult. Kisterpeszbe helyezkedett, térdeit kissé megrogyasztotta, a hosszúkést visszakezes tartásban az alkarjához szorította. Aztán lábai felmondták a szolgálatot, ujjai elernyedtek a markolaton. Bármiféle tompítás nélkül zuhant el, a penge az arca mellett csapódott a kövezetnek, de a csendülést nem hallotta. Ajka csúf vigyorba rándult. Nocsak, hát a szörnyetegek ereje sem kimeríthetetlen? Felfedezte, hogy üldözői átsorjáznak a boltív alatt, arcára fagyott vicsorral igyekezett talpra küzdeni magát, nyakán kidagadtak az erek. Valami vizestömlő-forma kuporgásig jutott, de amikor megpróbált belőle felállni, eldőlt megint. Homloka felszakadt, fogai között véres homok csikorgott. Az emberlélek valahol mélyen odabenn megkönnyebbülten sóhajtott fel.

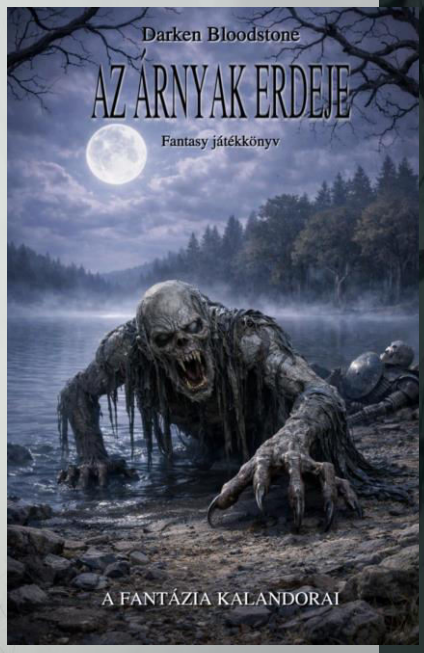
Egyetlen pillanatra lehunyta a szemét. Amikor kinyitotta, lázálomszerű, foszladozó képekben látta, amint a semmiből előtűnő Fivérek néhány szemvillanás alatt felkoncolják a burnuszosokat, mintha csak szalmabábokat tépnének darabokra. Azt sem tudta eldönteni, valóság-e, amit lát, vagy csupán kábulat szülte illúzió, míg az egyik féldémon oda nem sietett hozzá. Leguggolt mellé és úgy dobta a vállára, mint valami hanyagul feltekert szőnyeget. Fejjel lefelé lógva, az eszméletvesztés határán a világ végképp elvesztette anyagi formáját. Imbolygó képszilánkokra esett szét, utóbb homokba süppedt talpak nyomvonalává szűkült, míg végül sötétségbe hullott. Érezte, hogy a magasba emelik, aztán valami hullámzani kezdett alatta. Kinyitotta a szemét.

Egy hajó fedélzetén feküdt. Ragyogó kék ég feszült felette, bárányfelhők utaztak rajta. Sós szél zenélt a kötélzeten, fehér vitorlavásznak rebbentek, valahol távolabb sirály kiáltott. Simogató napsütés melengette, űzte ki csontjaiból az éjszaka hidegét. A felhőket bámulta, és az alattuk csapongó, röptükben is hangosan perlekedő papagájgalambokat. Különösnek tűnt ugyan, hogy az egyenletesen imbolygó deszkáknak áthatóan büdös teveszaga van, de ennek nem volt már semmi jelentősége. Lehunyta a szemét, ajkán tétova, békés mosoly sejlett fel. A végtelen rémálom, lám, mégiscsak véget ért.

Hazatér.

Az Árnyak Erdeje





Az Árnyak Erdeje egy játékkönyv-trilógia harmadik része, amely Anthars világán játszódik, melyet elsősorban Steve Jackson és Ian Livingstone könyvei ihlettek. Az ő műveik hatására íródott az első játékkönyv; Arcytaryum Labirintusa címmel, Darken Bloodstone írói álnév alatt. Egy vándorló kalandor bőrébe bújhat az olvasó/játékos, akinek a kalandjai folytatódnak a Barbár Vadon titka című második részben. Az első könyvben szereplő főbb karakterek felbukkannak a második, és persze a harmadikban kalandban úgyszintén.



Mindegyik rész játszható önállóan is, de persze az összefüggő történet miatt érdemes az elején kezdeni. Az Arcytaryum Labirintusából megismert szereplők a második részben jobban kibontakoznak, és a világ is részletesebben megmutatkozik. Ismeretségek és barátságok szövődnek a történetek során, amelyek a következő részekben alapvető fontosságúak lesznek.

Bizonyos megszerzett tárgyak is átvihetőek a lejátszott kötetekből a következőkbe. Az első kalandot Ian Livingstone Halállabirintusa ihlette, ennek megfelelően elég sötét hangulatú. A Barbár Vadon titka már teljesen egyedi elképzelés alapján lett megírva, jobban szabadon eresztve a fantáziát. Az Árnyak Erdeje úgyszintén, de ez lett a legbaljósabb hangulatú mind közül. A főhős küldetése egy határvidéki falun, Dashmaron keresztül vezet, ahol ismeretlen okból lidércekké változtak a helybéliek.

Ennek okát kell felderíteni egy kis csapattal elindulva, és az elhagyatott romvárosba, Celdronba eljutni, ahol feltehetően tartózkodnak a lidércek, az Árnyak Erdeje mélyén. Az élőholtak megidézéséért felelőseket lehetőség szerint élve elfogni, és a megbízó, Mogran Ardusector nagyúr színe elé vinni, hogy a törvény szerint ítélkezzen fölöttük.



Az első két kötet különösen hosszú kaland lett; mindkettő 600 fejezetpontos, ezzel szemben ez a harmadik rész lényegesen rövidebb, 300 fejezetpontos. Ennek oka az, hogy a történet szerint szűkre van szabva az idő a küldetésre; minél hamarabb célba kell jutni, ezért időegységeket kell vezetni a kaland során. Szövevényes, fordulatokban gazdag a kaland, amelyben megvannak a stílusban nélkülözhetetlen fejtörők és titkos fejezetpontok, amelyekre csak bizonyos információk birtokában juthat el a főhős.



Kiss László Lajos

A Fantázia Kalandorai

Koppány Tímea:

Kristálytolvaj

(részlet)

– El kell kapnunk, de azonnal! Ha nem találjuk meg hajnalig, felköttetlek!

Kisvártatva már az éjszakai csendbe burkolózó zarándokszállás folyosóján siettek az épület oldalában induló csigalépcső felé.

– Nem tudjuk, merre ment, épp ezért kell üldözőbe vennünk, mielőtt még messzire juthatna – magyarázta Yasir elszántan, miközben úrnője feldúltan loholt a nyomában. Legszívesebben ráparancsolt volna a férfira, hogy várja meg, hogy lassítson, hogy adja meg neki a rangjának kijáró tiszteletet, azonban maga is érezte, hogy ezeknek nem most van itt az idejük. Az imént arra volt csak érkezése, hogy a kezébe akadó első köpönyeget magára kapja, s most összeszoruló gyomorral döbbent rá, hogy felkészülésről, csomagolásról, kíséretről, kényelemről, biztonságról és egyéb hiúságokról szó sem lehet.

Végül csak utolérte Yasirt, és megtalálta a hangját is.

– Át kell öltöznöm! – rivallt rá élesen, megragadva a fiatal hím karját, mire az megtorpant az emeleti folyosó egyik nagy, boltíves ablaka előtt. A Kék Hold azúrszínű fénye körbekontúrozta keménykötésű alakját, ahogy a megvetéstől eltorzult arccal visszavágott:

– Mibe?! Két ruhád van, abból is az egyik szakadt!

Lytis úrnőnek elakadt a szava. Intézőjének nem volt szokása feleselni, és egyébként is: nyomasztóan igazat mondott.

Egy pillanatig csak tátogott a döbbenettől ilyen égbekiáltó tiszteletlenség hallatán, majd ügyet sem vetve a zarándokszállás mélyen alvó lakóira, éktelen sikoltozásra fakadt:

– Felköttetlek! Vasra veretlek! Megkorbácsoltatlak! A kardfogú gyíkok elé vettetlek!

Azzal két kézzel belemarkolt Yasir hajába, és magából kikelve tépni kezdte.

– A kardfogú gyíkjaid éhen döglöttek még tavaly! – emelte fel a hangját a férfi is, immár zengett tőlük az egész folyosó. – De maholnap éhen döglünk mi is!

Akkor nyílt ki az első ajtó az emelet túlsó végén, amikor Lytis úrnő tenyere élesen csattant intézője arcán. A férfi, bár aligha érte váratlanul a pofon, megtántorodott.

– Felségsértő!!! – óbégatta a leány magánkívül, miközben körömmel-ököllel esett neki intézőjének, és ütötte, marta, ahol csak érte. – Felségáruló! Hitszegő! Lator!!!

Visongása visszhangot vert az épület ódon falai között, de a férfit sem kellett félteni. A támadás átszakította benne azt a gátat, amely mögött évtizedek óta halmozódó sérelmeit tartotta.

– Ostoba fruska! – vágott vissza, megragadva úrnője kezét, és jól megcsavarva, mire Aana fájdalmasan felsikított. – Elkényeztetett vízityúk! Szánalmas, szűz szuka!

– Aljadék!

Veszekedésüket alighanem még a refektóriumban is hallani lehetett, kisvártatva ugyanis imbolygó fénypászma söpört végig a folyosón, s az egymás haját tépő páros mellett egy aggodalmas képű *servest* állt meg, fáklyával a kezében.

– Áldassék a Tóúrnő neve – hajtott fejet a fickó tiszteletteljesen, noha lerítt róla, hogy nem szívesen avatkozik közbe, sőt, egyenesen attól fél, hogy azok ketten ellene fordulnak, és rajta vezetik le egymással szembeni indulataikat. – Úrnőnk, Yr-aghaa, s őszentsége Kzayaun rendfő nevében arra kell kérnem titeket, drága testvéreim…

Yasir szedte össze magát hamarabb. Az arcán éktelenkedő, karmolt sebekből szivárgó kézhátával letörölve kihúzta magát a fáklyát tartó Emmeli'k előtt, és igyekezvén csillapítani zihálását, Aanára mutatott, majd szemrebbenés nélkül kibökte:



– Szolgálólányom sajnos nyavalyatörős, mert kisdedkorában a fejére ejtették. Talán ez a nyakék kiengesztelheti a Tóúrnőt?

Aana meredten bámult az intézője kezében tartott holmira. Az utolsó ékszerei egyike volt, egy csekély értékű csecsebecse, ügyetlenül csiszolt féldrágakövekből. Az iménti verekedés hevében szakadhatott le a nyakából.

Emmeli'k kifejezéstelen arccal átvette az adományt, s a leány megrökönyödött tekintetétől kísérve daróccsuhája zsebébe süllyesztette.

– Áldozatkész híveivel szemben a Tóúrnő nem haragtartó – nyugtázta a gesztust bólintva, mialatt Yasir karon fogta a döbbenettől még mindig dermedt úrnőjét, és sietős léptekkel levezette a lépcsőn.

A teljes kaland a már megjelent Trilógiában



Dartonica Triumvirate



Alyr Arkhon

KRONIKA KORVI

. . . félelem és reszketés Magyarhonban. . .

Úgy fél évvel ezelőtt futottam bele először a Kronika Korviba. Már önmagában az ötlet is, hogy a magyar folklór elemeit ötvözni egy horror szerepjátékkal, felvillanyozó volt. A tömör, de tartalmas weboldalt átböngészve máris riadóztattam játékostársaimat, hogy ezt mihamarabb ki kell próbálnunk. Megtettük. Nagyon élvezetes alkalom volt. Az egyszerű rendszer, mely engedi, hogy elsődlegesen a történet eseményeire fókuszáljunk, még fejlesztés alatt áll. Azonban minden fázisa után ingyenesen elérhető, az alkotó folyamatos visszajelzések segítségével alakítja tovább. Található letölthető kaland, szabálykönyv és karakterlap játékos segédlettel. A facebook oldalon újabb és újabb kalandötletekkel segíti Gábor a játék terjedését. Alább, a fejlesztő saját beszámolóját olvashatjátok rendszeréről. Én ezúton is kívánok sok sikert hozzá, nagyon szorítok, hogy a mély magyar gyökerekkel táplált világ a ti érdeklődéseteket is felkeltse, legyen egy valódi hungarikum a szerepjátékos asztalok körül.

(a szerkesztő)

Pár éve feltettem magamnak a kérdést, hogy mi lenne, ha a magyar mitológiából és hiedelemvilágból ismert lényeket a modern horror eszközeivel újraértelmezve szembeállítanánk a hétköznapi emberekkel? A Kronika Korvi szerepjátékkal erre a kérdésre keresem a választ, de milyen is az, amikor találkozik a horror és a folklór?

A folk horror a horrornak az az alműfaja, amely a folklórból merít, hogy megteremtse a rossz előérzetet, borzongást és gyakran magát a fenyegetést is. Jellemzően lassan, fokozatosan épül fel benne a feszültség, és motívumai között megtalálhatók a babonák és hiedelmek, az elszigeteltség, az elfeledett vallások, régi hagyományok, ősi rituálék, valamint a természet mint élő entitás. Ha röviden akarnám összefoglalni, a folk horror alapja az élő múlt.



A hiedelmek, amelyekkel az emberek együtt élnek – akár generációk óta – tabukat állíthatnak fel (Ne mosd a ruháidat a patakban!), előírhatnak egy bizonyos viselkedést (Minden teliholdas éjjelen tégy ki egy tál tejet az ajtó elé!), vagy magyarázhatnak természeti jelenségeket (Azért nyikorog éjjel a ház, mert a ház szelleme járkál a padláson).

Persze ugyanannak a hiedelemnek lehet több formája is, más az, amit gyermekeknek mondanak, és más az a bővebb változat, amit a falu bölcsei ismernek.

A közösség az idő múlásával, évtizedek alatt gyakran elfeledi ezeknek az eredetét, vagy a hozzá kapcsolódó tevékenységek miértjét. Ettől függetlenül továbbra is csinálják, mert ha valaki ezekkel a szokásokkal vagy meggyőződésekkel szembe megy, annak mindig van következménye. Egy következmény, amelyet a közösség ír elő. Kitiltás, megbélyegzés vagy akár száműzetés hatalmas szociális és egzisztenciális nyomással bír, de annál nincs félelmetesebb, amikor természetfeletti büntetésként manifesztálódik az istenként tisztelt, mások által elfeledett entitás haragja vagy a tudattal bíró természet



ereje.

A kívülállók számára ezek a hiedelmek elmaradottnak vagy alaptalan babonáknak tűnhetnek és ez a konfliktus a folk horror egyik tipikus történetkerete. Egy vagy több kívülálló érkezik az elszigetelt közösséghez, itt fokozatosan megtapasztalják a helyiek furcsa szokásait és akár részt is vesznek bennük tudatosan vagy a tudatuk nélkül. Mindeközben úgy érzik, hogy az ott élők közösség tud valamit, amit ők nem, és amit eddig igaznak hittek, lassan szertefoszlik. A katarzis során a horror vagy természetfeletti vagy emberi kegyetlenség formájában alakot ölt, amely ellen harcolhatnak, amely előtt térdet hajthatnak vagy amelynek akár részévé is válhatnak. A Vesszőből font ember (The Wicker Man, 1973), A Fehér éjszakák (Midsommar, 2019), a Fekete halál (Black death, 2010), az Apostol (Apostole, 2018) és A rítus (The Ritual, 2017) című kitűnő folk horror filmek mind erre az alapra építenek.

Ezek az elszigetelt közösségek, nem gonoszak és nem az ő gonoszságuk a horror forrása. Ők mélyen hisznek valamiben, ami generációk óta így van és számukra nem csak normális, de logikus is. Ha egy elszigetelt faluban minden évben a bőséges termésért cserébe egy gyereket kell áldozni egy elfeledett nevű istenség számára, akkor ez az idő múlásával normálissá válik, de kívülállók számára ez továbbra is barbár, kegyetlen szokás. A közösség, amely mély hittel vallja ezeket, ugyanolyan veszélyes tud lenni, mint az az entitás, amely számára az áldozatot bemutatják.

A folk horrorban gyakran a vidék maga egy entitás, amelynek megvan a saját akarata és szabályai, ami szerint működik. Az erdő alakot vált, hogy a fáit aprító favágók eltévedjenek benne; a tó kiveti magából a lányt, aki el akarja dobni az életét; vagy a barlang végleg magába zárja a kívülállókat, hogy megmutassa nekik milyen borzalmas titkokat rejt. A táj utat mutathat, büntethet, emlékszik és a kozmikus horrorban ismert entitásokhoz hasonlóan nem gonosz, de az emberek létezésétől függetlenül, saját szabályai szerint működik, és érvényesíti az akaratát. Érdemes karakterként gondolni a tájra, amelynek megvan a saját viselkedése, logikája és szabályrendszere.

Beszélnünk kell még az elszigeteltségről, amely minden esetben a kívülállók ellen dolgozik. Nem elég, hogy megnehezíti számukra a segítségkérést a külvilágtól és a menekülést, de egyben elszakítja őket az ismert világtól és annak az ismert szabályaitól. Az elszigeteltség nem csak fizikai, de kulturális és szociális is egyben. Folk horror történetekben az egyik legborzongatóbb pillanat tud lenni a felismerés, hogy már nincs visszaút. A Post Mortem (2020), magyar horrorfilm falusi világa kitűnően megtestesíti az elszigeteltség hangulatát, és ez inspiráció volt a Kronika Korvi megalkotásakor.

Azért éreztem szükségét, hogy bemutassam ezt a zsánert, mert játéktervezőként az a célom megteremtsek egy olyan világot, amelyben megvan a helye a folk horror történeteknek és egy olyan szabályrendszert megalkotni, amely támogatja az ilyen történetek eljátszását.



Természetesen ezek mellett van helye a gótikus horror világból vagy a keresztény mitológiából beemelt motívumoknak és a survival horror játékokra jellemző játékmechanikáknak is.

Több mint két éve, 2024 áprilisában kezdtem dolgozni a játék ötletén. Az volt a vízióm, hogy egy "egyszerű, de nagyszerű" szabályrendszert alkossak és ez azóta is vezércsillagom. Számos olyan játék inspirál, mint a STALKER, Darkest Dungeon, Cairn vagy The Call of Ctuhulu, de elsősorban frappáns szabályokat szerettem volna alkotni, azok helyett, amelyeket más játékokban ki nem állhattam. A harc elején kezdeményezést dobni vagy felszerelés leltárszerű vezetése mind olyan számomra, mintha a fogamat húznák. Már nyáron elkezdődött a tesztelés és az elmúlt 2 évben több mint 40 tesztjáték alkalmával gyűjtöttem fontos visszajelzéseket a résztvevőktől.

Köszönettel tartozom Juszufnak, aki az Alkotók Táborától keresett meg, hogy felfigyeltek a projektre és szeretnék az általuk szervezett táborban kipróbálni a Kronika Korvi első verzióját. A legjobb dolog, ami előremozdítja a szerelemprojektedet a következő mérföldkőig, ha ígéretet teszel valakinek egy merev határidővel együtt.

Végül 2024 októberében megjelent az első szabályzat, amely a Kronika Korvi honlapon ingyenesen elérhető volt. Ezzel a játék átkerült a publikus tesztelés fázisába. A mai napig fontos számomra, hogy a szabályok elérhetők legyenek , az érdeklődők kipróbálhassák



a játékot és így kapjak visszajelzéseket.



2025-ben egy kisebb dedikált tesztelő csapat állt össze, amely korábbi játékosokból, régi ismerősökből és néhány új jelentkezőből állt. A tesztek során hamar kiderültek olyan rendszerhibák, amelyek a szabályok alapos átdolgozását igényelték. Elképesztő matek és kocka mechanikai valószínűség számítás van már mögöttem, ezzel többnyire csak magamat szórakoztattam.

Az újabb iteráció eredménye 2025 októberében készült el, pont Halloween előtt és egy füzet formájában lett elérhető a honlapon. Ahogy írom most ezt a cikket, ez a legfrissebb verzió. Sokan dicsérik és egyetértenek azzal, hogy az "egyszerű, de nagyszerű" szellemiség érezhető a szabályokon. Többen megjegyezték, hogy egy generikus horror játékszabályzatnak is tökéletes, van is tervem ezzel kapcsolatban. Természetesen a játék fejlesztése még nem ért véget, hamarosan egy újabb időszak veszi kezdetét, amely jelentős mértékben az általatok adott visszajelzésekre alapul. Ezek után hogyan foglalhatnám össze, hogy mi a Kronika Korvi?

A Kronika Korvi egy világ, amely a Hunyadiak korabeli történelmi Magyarországra épül és átjárja a misztikum, a babona és a népi hiedelem. A mesékből ismert lények, mint lidércek, ördögök, víziemberek, törpék, óriások, kísértetek, banyák, természeti szellemek és démonok léteznek, ritkák és még ritkább az, aki túlélte a velük való találkozást.

A fenomások elátkozott területek, ahol a fizikának eltorzult törvényei uralkodnak. Ezekből a tájakból erednek azok a misztikus erők, amelyek varázslatos relikviák, testi és szellemi mutációk és torzulások vagy lények megjelenését eredményezik.

Ezeket a veszélyeket ismerve még így is vannak olyanok, akik megpróbálnak ebből hasznot húzni. Garabonciások varázstudást halmoznak fel, táltosok természeti szellemeket hajtanak uralmuk alá, fiatal nők társaságokba verődve boszorkánypraktikákat tanulnak, relikviavadászok életüket kockáztatva járják a fenomásokat és nimród csapatok a veszélyes lények elejtésére specializálódnak. Ezeket a mesterségeket persze nem lehet nyilvánosan űzni, mert szembemennek az Egyház tanításával, amelynek most nagyobb hatalma van, mint valaha.

Az írás és olvasás olyan tudás, amelynek monopóliuma most kezd kicsúszni az Egyház kezei közül, de az elmúlt évszázadok lehetőséget adtak arra, hogy a papok és szerzetesrendek feljegyzéseket készítsenek a hiedelemvilág különböző manifesztációiról és ezeket kategorizálják. Ezeket összefoglaló névként született meg a Profánum szó, amely magában foglal mindent, ami a népi misztikum tisztátalan világából származik: természetfeletti lények, eltorzult emberek és különleges képes-

ségeik, relikviák, tiltott rituálék és maguk a fenomások is. Mondanom sem kell, hogy minden, ami a Profánum részét alkotja az bűnös, káros és szembemegy Isten akaratával.

Ezen tisztátalan dolgok elleni küzdelmet vállalva az Inkvizíció egy különleges ága, a Divisio Purgatio vezeti a harcot és előállít bárkit, aki kapcsolatba került a Profánummal. Hatalmuk szinte korlátlan, erőforrásaik azonban végesek, néha még arra is ráfanyalodnak, hogy nimródokat bízzanak meg egy-egy lény kiiktatására. Félelmetes, amikor megérkezik a parancs, hogy "Vár az inkvizítor", ezért az emberek inkább csak suttogva beszélnek egymással a Profánummal kapcsolatos tapasztalataikról.

Ebben a világban alakítanak a játékosok hétköznapi embereket.

A Kronika Korvi emellett egy rules-light, d10 alapú szabályrendszer is, amelynek néhány fontosabb megoldását szeretném bemutatni. A kockamechanikák egyszerűek, de a rendszernek mégis van mélysége. Egyetlen dobásnak öt különböző kimenete lehet (kritikus balsiker, nulla siker, egy siker, két siker, kritikus siker), amelyek pozitív vagy negatív hatással lehetnek a szituációra vagy a karakterre.

A karakterek egy dinamikusan változó tulajdonsága a Lendület, amely egyben egy kockatartalék és meghatározza a játékos karakter helyét is a kezdeményezési sorrendben. Ha a Lendület értéke -1, akkor a karakter kiszolgáltatott lesz és ilyenkor minden negatív hatást (legyen az mentális vagy fizikai) megduplázva szenved el.

Klasszikus kasztok helyett a választott szakmák, képességek és felszerelés határozzák meg, hogy mit tudnak a karakterek. Fontos számomra, hogy ne lehessen valódi power-fantasy karaktert készíteni. A horror halállal fenyegető éle kicsorbulhat, ha a játékosok folyamatosan biztonságban vagy kontrollban érzik magukat. Kronika Korviban a veszélyek valódi téttel rendelkeznek, a túlerő életveszélyes, együtt kell dolgozni a többi karakterrel és elfutni sem szégyen.

A harc körökre osztott, amelyek elején mindenki Akciópontot kap. Ebből kell kigazdálkodni a támadó és védekező manővereket, valamint más cselekedeteket is. Igen, jól olvastad, ebben a játékban dönthetsz, hogy hogyan reagálsz a téged célzó támadásokra, ezeket hívjuk



Reakcióknak. A Kitérés, a Hárítás és a Beleállás mind más előnnyel és hátránnyal bírnak. Ha sok támadás céloz egy karaktert, akkor könnyen előfordulhat, hogy már nincs Akciópontja mire rákerülne a sor, mert az összeset elköltötte védekezésre. Ilyenkor mozgási manőverekkel vagy együttműködéssel oldani kell ezt a hátrányos helyzetet, hogy a következő körben már ne

kerüljenek ugyanilyen helyzetbe.

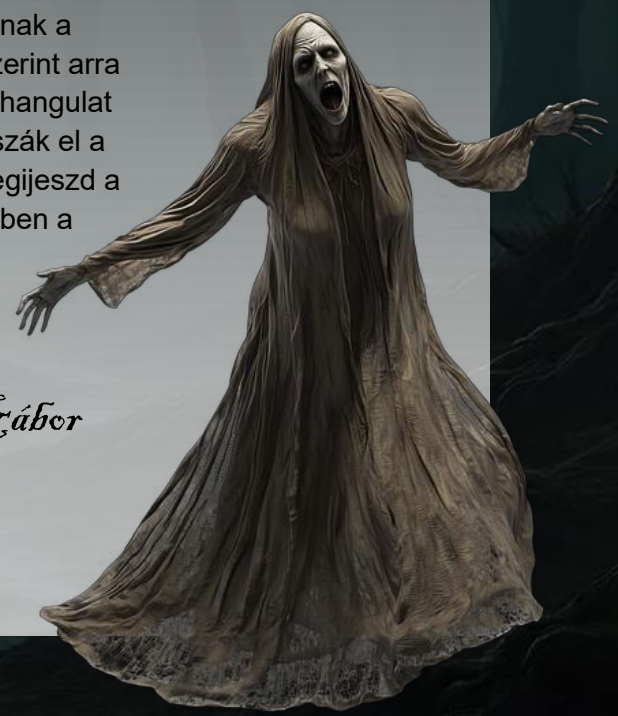
Egyik kedvenc szabályomat a felszerelés leltár szerű vezetésének lecserélésére találtam ki. A karakterek limitált számú felszerelést tudnak magukkal vinni, de hogy különböző szituációkhoz tudjanak alkalmazkodni, úgynevezett Felszerelés Jelzőket is hordanak maguknál. Egy ilyen jelzőt egyszer lehet beváltani egy tárgyra és a jelző típusa határozza meg, hogy pontosan mire. Például Szakmai jelzőt a karakter szakmájával kapcsolatos alapanyagra, eszközre vagy végtermékre lehet beváltani, az Utazó jelzőt pedig élelem, takaró vagy víz valamelyikére. Ezt úgy neveztem el nem hivatalosan, hogy Schrödinger tarisznyája. Ezekkel a fontos és limitált erőforrásokkal kapcsolatos döntések valódi survival horror játékélményt tudnak nyújtani.

A játék fejlesztőjeként igyekeztem egy erős vízióhoz tartani magam a szabályok megalkotása során, de a játékosok és mesélők visszajelzései nélkül nem lenne ez a rendszer olyan, mint most. Hálás vagyok minden visszajelzésért, igyekeztem mindegyiket meghallgatni, és ez a jövőben sem fog változni.

Mit tartogat a jövő a Kronika Korvi számára? Kevés dolog van kőbe vésve, de arra mérget lehet venni, hogy a játék fejlesztését folytatom, és hogy a szabályok mindig elérhetők lesznek a honlapon (www.kronikakorvi.hu). Ha érdekelnek a híreink, megtalálsz bennünket Facebookon, Discordon vagy iratkozz fel a levelezőlistánkra! Számos helyre hívnak, legyen szó szerepjátékos napokról, találkozókról, interjúkról vagy játékfejlesztői panelekről. Idén még egy Kronika Korvi napot is sikerült szervezni, pont Halloween napjára.

Játékot fejleszteni és világot alkotni öröm. Számos kreatív kihívás van benne és nincs annál nagyobb siker számomra, mint amikor látom, hogy az emberek érdeklődnek, játsszák, élvezik és részévé akarnak válni annak a szerelemprojektnek, ami lassan három év szinte minden nap foglalkoztat.

A horror egy fantasztikus zsáner, olyan érzelmekhez nyúl, amelyeket más műfajok messze elkerülnek. Mindenkit bátorítok, hogy adjon esélyt egy ilyen szerepjátéknak legalább egyszer az életében. A legjobb tanács, amit horror mesélőknek adhatok, hogy az ilyen történeteknél az atmoszféra a lényeg. Itt különösen fontos az, ahogy mondod a dolgokat, nem csak az, amit mondasz. Meggyőződésem, hogy ennek a hangulatnak a megteremtése nem csak a mesélő feladata, ezért rendszerint arra kérem a játékosaimat, hogy legyenek partnerek a horror hangulat megteremtésében (ne trollkodják szét a jeleneteket, játsszák el a borzongást...). Mint mesélő nem az a feladatod, hogy megijeszd a játékosokat, hanem hogy olyan szituációkat teremts, amiben a játékosok eljátszhatják, hogy a karakterük megijed.



Jó játékot és borzongást kívánok mindenkinek!

Hosszú Gábor

A Valhalla páholyában

avagy nekrológok az előttünk haladókról

Az élet, bármily szép is tud lenni, időről - időre vállunkra koppintva figyelmeztet bennünket múlandóságára. Ahogy érkezünk, úgy távoznunk is muszáj. Az, hogy a krónikák feljegyzései mikor és mily mondatokkal érnek véget, talán csak az istenek megmondhatói. Higgyünk akár a lelkek újjászületésében, akár egy magasztosabb helyre való megérkezésben, a mögöttünk maradókban űr tátong utánunk. Egy félbehagyott beszélgetés, egy berekesztett közös kaland, egy beígért pofa sör.

Járnak köztünk olyan harcostársak, akik nyomot hagynak bennünk eltávozásuk után is – még akkor is, ha soha nem találkoztunk velük személyesen. Nevüket ismerjük, történeteiket olvastuk, tetteik formálták a mi életünket is. Sorsszerű, hogy épp egy szó köthet össze minket velük; egy szó, egy név, egy kifejezés, melynek égisze alatt nőttünk mi is össze egy közösséggel, egy eszmével, egy világgal.

Ha elérkezik a mi időnk, találkozzunk velük majd ott, öleljük egymást bajtársként újra, üdvözöljük egymást testvérként az út végén, melynek neve: Valhalla.

Az alábbi rövid nekrológokkal gyújtsunk egy-egy kis szimbolikus mécsest, emlékezzünk meg elesett hőseinkről.

Meono



Zsílvölgyi Csaba (Max)

1972 – 2010. szeptember 27.

A híres grafikus építésznek tanult, majd hamar a művészeti irányba indult inkább tovább, de megőrizte korábbi mesterségének védjegyeit valószerűtlenül lebegő épületeinek, súlytalan kastélyainak képein. A M.A.G.U.S., majd a Codex szerepjátékos műhely alkotói tagja is volt, a kilencvenes évek végén magántanításba is kezdett, mely csoportjait évről-évre, haláláig vitte. Reklámügynökségeknek, könyvkiadóknak és videójátékfejlesztőknek is dolgozott, később pedig az animációs filmek világában is elindult. Egy autóbalesetben vesztette életét.





Gáspár András (Wayne M. Chapman, Damien Forrestal, Ed Fisher, Lampert Gordon, Skald)

1965. szeptember 4. – 2020. január 18.

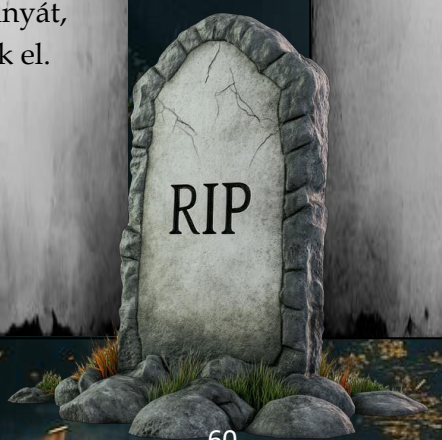
Pályafutását iskolai fanzinokba írással és azok szerkesztésével kezdte, majd a Galaktikában jelentek meg novellái a ’80-as évek végére és megkapta a Galaktika Díjat is. Történelemtanárként végzett. Önálló magyaros-cyberpunk regényével, a Kiálts farkassal meghódította a sci-fi műfaját itthon, majd Ynev irodalmi társalapítója lett, hogy a Gorduin ciklussal a fantasyban is nagy népszerűséget szerezzen. Videójátékfejlesztőként és cikkíróként is dolgozott. Nagyon szerette feleségét és lányát, Antóniát. Váratlanul veszítették el.



Ifj. Fajger János (Sen Delor)

1982 – 2026. január 11.

Hegesztőmérnökként végzett és több publikációja is volt szakmai téren, melyekkel 2011-ben elnyerte az A-S.T.A.R. Award Singapore Residency díjat. Kiemelkedő karrierje mellett Gyöngyösön megalapította a Farkasodú szerepjátékos rendezvénysorozatot 2016-ban, amely kilenc alkalmat élt meg és elindította az Ynevi Olimpia kezdeményezést is. Tevékenységével feltette otthonát a magyar szerepjáték térképére, ahol egyedi hangulatú és kísérletező kedvű rendezvényeivel vissza-visszacsalta és -várta is a játékosokat, mesélőket. Felesége és gyermekei váratlanul veszítették el egy rövid betegség után.





Horváth Árpád (Cirifischio)

1979. október 22. – 2023. október 22.

Rendőri- és több más főiskolán tanult, a közrendet szolgálta nyomozóként, s büszke tagja volt a MENSA-nak. Harcművész volt, taekwondozott és első táncos volt többféle társastáncban is. Tagja volt több kreatív műhelynek amatőr íróként, s műfordítóként is kiemelkedett. Hobbinkat különböző cikkeivel támogatta, rendszeres tagja volt kerekasztal beszélgetéseknek, több blogot is jegyzett (pl. Szilánkok egy törött kőtábláról, Enoszuke kampány). Önálló szerepjátékokat is írt Avatárok és Exorcist címmel, előbbivel harmadik helyezést ért el egy szerepjátékíró versenyen. Terveit félbetörte egy elhúzódó betegség, de az utolsó pillanatig újabb felsőoktatási tanulmányaival foglalkozott. Családja körében hunyt el.



Jakab Zsolt (Kuvik)

1972 – 2025

Zsolt ízig-vérig mérnök volt. Nem csak végzettsége szerint, hanem élethez való hozzáállása, kíváncsisága és alkotói képességeit felhasználva is. A legendás PECSÁ-ban működő szerepjátékos klub vezetőjeként, majd rpg szabályrendszer tervezőként és íróként is ez motiválta. Működő rendszerekben és precizitásban gondolkodott. Nem véletlen, hogy Novák Csanád is ezért bízta meg, hogy Kovács Adriánnal közösen segítsenek a M.A.G.U.S szerepjáték első kiadásában a rendszert fejleszteni. Mellette komoly szerepet játszott az Adobe programok magyarországi elterjedésében, magyarította a Photoshopot és kiadványokat szerkesztett. Adriánnal közösen, élete végéig közös cégükben dolgoztak - sok számítógépes játék magyarítása kötődik a nevükhöz (pl Witcher sorozat). Amire emlékezni fogok mindig, az ő egyedi (logikus és realistának is mondható - bár ez felettébb érdekesen hangzik egy elképzelt fantasy játéknál) mesélési stílusa és humora, amivel sok kellemes (mint játékos) és sok kellemetlen (mint karakter) perceket okozott nekünk. A csapatnak. A csapatnak, ahol hirtelen üressé vált a mesélő helye az asztalfőn. Bár hosszú évek óta porosodott ez az asztal, de mindannyiunk fejében úgy élt, hogy Kuvik bármikor újrakezdheti, hiszen csak szól mindenkinek és **folytatjuk** tovább. Hiszen ő mindig itt van és mindig lehet rá számítani, mindenben. Köszönjük, köszi Kuvik. (KM)



Horror kalandok a Horizonton

A **Kalandhorizont Kiadó** Magyarország egyik legnagyobb szerepjáték kiadója, amely az elmúlt 10 évben a legtöbb szerepjáték kiadványt adta ki (49 db), és a legszélesebb szerepjáték-választékkal (20 féle szerepjáték) várja a kalandra vágyókat. Legutóbbi kiadványa a Szörnyű Szépség, a Démonúr Árnyéka szerepjáték tündéres kiegészítője, de a kínálatában találhatók hősi fantasy, klasszikus fantasy, urban fantasy, modern (cyberpunk és sci-fi) és horror 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 hősi fantasy játékokat részleteztük, most térjünk rá a **horror** játékokra, amelyek a kiadó kínálatának igen fontos részét képezik. Egyrészt öt (oké, négy és fél) különálló játék is ide tartozik, másrészt a Cthulhu Nyomában szerepjátéknak érhető el a legtöbb kiegészítője az alapkönyvön túl, szám szerint 12 darab. Kezdjük is ez utóbbival!

„Vannak különös éjszakák, mikor az emberek csak árnyak, míg az árnyak talán emberek.”

E.A. Poe

CTHULHU NYOMÁBAN

A **Cthulhu Nyomában** H. P. Lovecraft mítoszára épülő nyomozós horrorszerepjáték. Kenneth Hite írta, és a brit Pelgrane Press adta ki 2008-ban, idén pedig elkészült a második kiadás. A történetek az 1930-as években, a gazdasági világválság idején játszódnak. A játékosok tudósokat, magánnyomozókat, újságírókat és egyetemi oktatókat alakítanak, akik olyan rejtélyekbe botlanak, amelyek mögött az emberiségnél ősibb és felfoghatatlan erők lapulnak.

A játék motorja Robin D. Laws GUMSHOE (DETEKTÍV) **rendszere**, amely régi problémára ad választ a nyomozós szerepjátékokban: a **kulcsfontosságú nyomokat** nem lehet elbukni. Ha egy karakter rendelkezik a megfelelő szakértelemmel, például régészettel, könyvtári kutatással vagy kihallgatással, akkor automatikusan megtalálja a továbbvezető információt. Így a hangsúly nem a kockadobások szerencséjén van, hanem azon, hogy a játékosok mit kezdenek a megszerzett nyomokkal, és hogyan rakják össze belőlük a teljes képet.



A játékmester **kétféle stílus** közül választhat. A „purista” mód a lovecrafti reménytelenséget és a kozmikus rettegést állítja előtérbe, a „pulp” mód pedig akciódúsabb, kalandosabb hangvételt kínál, ahol a hősöknek nagyobb esélyük van a túlélésre. A rendszer a képességeket két csoportra osztja. A **nyomozó képességek** a tudást és a szakértelmet jelentik, például a régészetet, az építészetet, a kriminalisztikát, a nyelveket, a teológiát vagy az emberek kikérdezését. Ezeknél nincs kockadobás. Ha a karakter a megfelelő

helyen a megfelelő képességet használja, akkor megkapja a történet továbbviteléhez szükséges nyomot. A képességekhez pontkészlet is tartozik. Ebből egy-két pontot elköltve a játékos többletinformációhoz vagy valamilyen előnyhöz juthat: egy szakértő bizalmához, egy gyorsabb útvonalhoz, egy részlethez, amelyre később szükség lehet. Egy karakter hitelképessége is nyomozó képesség, vagyis a társadalmi helyzet itt ugyanúgy eszköz, mint a szaktudás.

Az **általános képességek** a fizikai és gyakorlati tevékenységeket fedik le, például a lövészetet, a verekedést, a menekülést, a lopakodást, a járművezetést vagy a veszély megérzését. Itt már van kockázat, de egészen egyszerű mechanikával. A játékos hatoldalú kockával dob, és előtte eldöntheti, hány pontot költ el a képessége készletéből, hogy hozzáadja a dobáshoz. A nehézség általában 4, de ezt a játékmester nem árulja el. Ezért minden próbánál taktikai döntés elé kerül a játékos: mennyit érdemes most feláldozni, és mennyit tartson meg a későbbi, talán életbevágó helyzetekre? A készletek jellemzően csak a kaland végén töltődnek újra, így az erőforrás-gazdálkodás maga is a feszültség része.



A karakteralkotás a **foglalkozással** kezdődik, amely meghatározza, mely képességek számítanak „szakmainak” (ezek olcsóbban fejleszthetők), és milyen hitelképességi tartományban mozoghat a hős. Ezt egészíti ki a **motiváció**, vagyis az a belső hajtóerő, amely miatt a karakter nem fordul vissza, amikor minden józan ész ezt diktálná. Ilyen lehet a kíváncsiság, a kötelességtudat, a bosszúvágy vagy a tudásszomj. Ha a játékos a karakter hajtóereje ellenében cselekszik, az Stabilitásba kerül. Ha követi, akár vissza is nyerhet belőle. Ez finoman arra ösztönzi a játékosokat, hogy a horrortörténetek klasszikus módján viselkedjenek, és tényleg lemenjenek abba a pincébe. A lelki épség kezelése a játék egyik legkidolgozottabb része. A **stabilitás** egy megrázó élmény után gyorsan csökkenhet, és ha nulla alá esik, a karakter előbb megrendül, végül tartós lelki sérülést szenved. Ez rövid távon pihenéssel és a **stabilitás forrásaival** állítható helyre, amelyek olyan fontos emberek a karakter életében, mint a család, egy régi barát vagy egy kolléga. Az **épelme** ezzel szemben szinte soha nem tér vissza. A karakter **az épelméjűség pillérein** áll, vagyis azokon a meggyőződéseken, amelyek értelmet adnak a világnak: tudomány, hit, haza, család. Ahogy a Mítosz igazsága egyre közelebb kerül, ezek a pillérek sorra leomlanak.

„Nem halott az, mi fekszik örökkön, A halál sem ér át végtelen időkön.”

H.P. Lovecraft

Külön képesség a **Cthulhu-mítosz** ismerete, és ez teszi igazán lovecrafti ízűvé a rendszert. Használatával a nyomozók olyan összefüggéseket ismerhetnek fel, amelyek más úton elérhetetlenek. Egy furcsa jelkép hirtelen értelmet nyer, egy töredékes szöveg összeáll. Ennek viszont ára van: a Mítosz megértése mindig stabilitásba, sőt épelmébe kerül, és minél nagyobb a karakter ilyen tudása, annál alacsonyabb lehet legfeljebb az épelméje. A rendszer így mechanikailag is kimondja Lovecraft alaptételét, hogy a tudás maga a veszély.

A Cthulhu Nyomában a **mágia** nem a hősök fegyvere, hanem a Mítosz egyik legveszélyesebb arca. A varázslatok valójában egy emberi elme számára felfoghatatlan, idegen valóság törvényeinek rituális kihasználásai. Nincs varázsló karakterosztály, és nincs olyan képesség, amelyet szabadon lehetne fejleszteni. A nyomozók jellemzően tiltott könyvekből, a Mítosz-grimoárokból tanulnak meg egy-

egy varázslatot, vagy egy kultista hagyatékából, egy ősi feliratból. Már a szöveg tanulmányozása is megrázó élmény: a karakter Mítosz-tudása nő, lelki épsége viszont fogy. A varázslatok többsége lassú, alaposan előkészítendő rituálé, nem pedig harc közben elsüthető tűzgolyó. Egy lény megidézése vagy megkötése, egy kapu megnyitása, egy entitással való kapcsolatfelvétel vagy egy védőjel felállítása mind ebbe a körbe tartozik.

A varázslás minden alkalommal megfizetteti az árát. Jellemzően stabilitásba kerül, egyes esetekben egészségbe vagy más erőforrásba, és az eredmény sosem teljesen kiszámítható. A játék kifejezetten arra biztatja a játékmestert, hogy a varázslatokat egyedinek és bizonytalannak ábrázolja. Ugyanaz a rituálé könyvről könyvre eltérhet, a mellékhatások kiszámíthatatlanok, és ami a leírás szerint megidézés, az valójában lehet, hogy csak egy ajtót nyit, amelyen bármi átjöhet. A mágia tehát végső eszköz, amelyhez a kétségbeesett nyomozók akkor nyúlnak, amikor már nincs más választásuk. Minden alkalommal kicsit közelebb kerülnek azokhoz, akik ellen harcolnak.

A *Cthulhu Nyomában* azoknak ajánlott, akik a klasszikus *Call of Cthulhu* hangulatát keresik, de olyan szabályrendszert szeretnének, amely **kifejezetten a nyomozást és a történetmesélést szolgálja**. A kiegészítők között rövidebb (pl. Döbbentesen rémséges történetek, Végső kinyilatkoztatás) és kifejezetten hosszabb kampányokat (pl. Mítosz expedíciók, Örök hazugságok) találunk, de a játékosok útmutatója, a mesélői paraván és a mágiát mélyebben bemutató kiegészítő (Zord mágia) is kapható magyar nyelven.



A **Cthulhu Bizalmasan** szerepjáték alapvetően a *Cthulhu Nyomában* játék rendszerét használja, ezért csak fél plusz játéknak számít. A megközelítése ritka: kifejezetten egy mesélőre és egy játékosra van írva. Ehhez a DETEKTÍV-rendzer egy külön változatát, a DETEKTÍV Szemtől szemben rendszert használja. A hangulat a hardboiled (kemény iskolás) krimi és a kozmikus horror keveréke, a Chandler- és Hammett-regények magányos nyomozója kerül szembe a Mítosszal. Az alapkönyv három kidolgozott főhőst kínál, saját helyszínnel és kalandokkal. Dex Raymond az 1930-as évek Los Angelesében dolgozó magánnyomozó, Vivian Sinclair újságíró a második világháborús Washingtonban, Langston Wright pedig veterán és tudós a harmincas évek Harlemében.

A rendszer egyik legjellegzetesebb eleme a kártyák használata. Ha a nyomozó sikeresen halad, **előnyöket** kap, például egy hasznos kapcsolatot, egy jól időzített megérzést vagy egy tárgyat, amelyet később kijátszhat. A kudarcok és a veszélyes helyzetek viszont **problémákat** hagynak maga után: sérüléseket, adósságokat, ellenségeket, lelki sebeket. Ezek a kártyák a játékos előtt hevernek, és kézzelfoghatóan mutatják, mi nyomja éppen a hős vállát. Egyes problémák egy későbbi jelenetben megoldhatók vagy ledolgozhatók, mások a történet végéig kísérnek, és döntően befolyásolhatják, milyen sorsa lesz a karakternek. A nyomok megszerzése itt is automatikus, ahogy a DETEKTÍV rendszerben megszokott. A nyomozó képességek mellett a játékosnak korlátozott számú

nyomatéka van, amelyekkel extra előnyt csikarhat ki egy helyzetből, vagy elkerülhet egy problémát. A veszélyes helyzeteket (**kihívásokat**) kockadobás dönti el, és az eredmény nem egyszerűen siker vagy kudarc. Lehet visszaesés, döntetlen, előrelépés vagy kiemelkedő siker, és mindegyik más kártyát vagy következményt okoz. Mivel egyetlen játékos van, a történet teljes egészében az ő nyomozója köré épül, ezért a **Cthulhu Bizalmasan** intenzív, személyes, szinte regényszerű élményt ad. Két emberre szabott, egy-egy estébe sűrített noir-horror.





A harmadik Mítosz-játék az **Apocthulhu** az ausztrál Cthulhu Reborn Publishing posztapokaliptikus horror-szerepjátéka. Fő szerzői Dean Engelhardt, Jo Kreil és Kevin Ross, mellettük több ismert Cthulhu-író is dolgozott rajta, és 2020-ban jelent meg. Az alapötlet egyszerű, de ritkán feltett kérdés: mi történik azután, hogy **a lovecrafti rémálom valóra vált**? A klasszikus Cthulhu-játékokban a nyomozók a világvége elhárításáért küzdenek. Az *Apocthulhu* hősei már egy olyan világban élnek, ahol ez a küzdelem elveszett. A civilizáció összeomlott, és a Mítosz többé nem rejtőzik a háttérben, hanem a mindennapok része.

„Ha a fenevad a szájába vesz, előbb utóbb vacsora leszel."

Mayor of Kingstown

A játék **rendszere** százalékos, k100-as alapokra épül, és sokat merít a *Delta Green* modern szabályaiból.

A karakterek értékei 3 és 18 között mozognak, a szakértelmek százalékban vannak megadva, a próbákat pedig egy k100-as dobás dönti el. Aki ismeri a *Call of Cthulhut* vagy a *Delta Greent*, az szinte azonnal otthon érzi magát benne. A szabályokat nyílt licenc alatt, rendszerleírásként (SRD) is közzétették, így más kiadók is építhetnek rájuk saját játékokat.

A játékosok **túlélőket** alakítanak, olyan hétköznapi embereket, akik valahogy átvészelték a katasztrófát. A túlélő archetípust választ, amely megadja a kezdő szakértelmeit, kötelékeit és erőforrásait. Az **erőforrás** elvont érték, amely azt jelzi, mennyi élelem, lőszer, üzemanyag és használható felszerelés áll a karakter rendelkezésére, amelyek a pusztulás utáni világban legalább olyan fontosak, mint bármelyik szakértelem. A harc gyors és kegyetlen, a fegyverek akár azonnali halált is okozhatnak, így a túlélők jól teszik, ha kerülik a nyílt összecsapást.

A lelki épség kezelése a *Delta Green* nyomdokain halad. Az épelméjűséget nemcsak a természetfeletti rémségek fenyegetik, hanem az erőszak és a tehetetlenség élménye is, és a veszteségek átmeneti vagy tartós lelki zavarokhoz vezethetnek. A legfontosabb elem itt a **kötelékek** rendszere. A túlélők egyéni kapcsolatai és a közösségükhöz fűződő kötődései pufferként működnek: a karakter a lelki sokk egy részét rájuk háríthatja, de ezzel meg is terheli őket. A játék így azt a kérdést állítja a középpontba, hogy mit vagyunk hajlandók feláldozni a saját épségünkért, és mi marad az emberségünkből a világvége után.



Az *Apocthulhu* egyik legnagyobb erőssége a rugalmassága. Nem egyetlen kanonikus világvégét ír le, hanem eszköztárat ad a játékmesternek a saját apokalipszise megtervezéséhez a nyolc vezérkérdésből álló keretrendszerrel. Mellé **nyolc kidolgozott mintavilágot** is kínál a közelmúlttól a távoli jövőig. Ilyen például a Nyarlathotep maszk nélkül vagy a Termékeny bolygó. Egy külön, hosszú fejezet William Hope Hodgson klasszikus regénye, az **Éjszaka földje** világát dolgozza fel.

A könyvben **két kész kaland is található**, valamint útmutató más rendszerek lényeinek átkonvertálásához. Aki valaha elgondolkodott azon, mi lenne, ha a nyomozók egyszer tényleg elbuknának, annak az *Apocthulhu* adja meg a választ.

RETTENET



A **Rettenet** 2005-ben jelent meg a The Impossible Dream kiadásában, Epidiah Ravachol és Nathan D. Paoletta munkájaként. Első ránézésre egészen szokatlan horror-szerepjáték, mert nincs benne kocka. A konfliktusokat egy **Jenga-torony** dönti el, ugyanaz a fakockákból épített ügyességi játék, amely sok nappaliban megtalálható. Ez az egyetlen ötlet szinte egymagában határozza meg a játékélményt: a feszültséget nem valószínűségek és számok adják, hanem a remegő kéz, a visszafojtott lélegzet és a torony, amely az este előrehaladtával egyre ingatagabb.

A karakteralkotáshoz nincsenek értékek, tulajdonságok vagy képességlisták. Helyettük a játékmester (a játék nyelvén házigazda) minden szereplőhöz egy **kérdőívet** készít. A kérdések gyakran rávezetők, és már a megfogalmazásukkal történetet sugallnak, például: „Miért hazudtál a rendőrségnek arról az éjszakáról?” vagy „Kit hagytál magadra, amikor a legnagyobb szüksége lett volna rád?” A játékosok válaszaiból rajzolódik ki, kik ők, mit tudnak, mitől félnek, és mit titkolnak egymás elől. A kérdőívek így egyszerre szolgálnak karakterlapként és a kaland előkészítéseként, hiszen a házigazda a válaszok segítségével szövi bele a szereplőket a készülő rémálomba.

„A szörnyek valóságosak, és a szellemek is valóságosak. Bennünk élnek, és néha győznek.”

Stephen King

Amikor egy karakter olyasmivel próbálkozik, ami nehéz vagy veszélyes, a játékosnak ki kell **húznia egy elemet a toronyból**, és a tetejére kell helyeznie. Ha sikerül, a karakter véghezviszi, amit akart. Ha nem akar húzni, a karakter kudarcot vall, de életben marad. Ha viszont a torony leomlik, a karakter kiesik a történetből. Ez többnyire halált jelent, de lehet megőrülés, eltűnés vagy bármi, ami a szereplőt végleg kivonja a cselekményből. A játékos szándékosan is ledöntheti a tornyot. Ilyenkor a karakter hősies áldozatot hoz: eléri a célját, de az életével fizet érte. A torony leomlása után a játék egy újraépített toronnyal folytatódik, amelyből előre kihúznak néhány elemet, így a feszültség nem nullázódik teljesen le. A mechanika zsenialitása, hogy **a játékosok által átélt félelem valódi**. A húzások száma az este során egyre nő, a torony egyre instabilabb, és minden



újabb döntésnél ott a kérdés: megéri most kockáztatni, vagy hagyjam, hogy a társam tegye meg? A házigazdának sem kell kegyetlen szabályokkal fenyegetőznie, mert a torony mindenki szeme láttára mutatja, mennyire közel van a katasztrófa. A lassan épülő, majd egyetlen pillanat alatt kirobbanó feszültség pontosan a horrorfilmek dramaturgiájának felel meg. Emiatt a Rettenet különösen jól működik egyestés, lezárt történetekben, ahol a szereplők többsége jó eséllyel nem éri meg a történet végét.

„Az ész és a kardok csupán pálcikák a Sötétség bölcsességével szemben."

Robert E. Howard

A *Rettenet* nem köti magát egyetlen világhoz vagy alműfajhoz. **Ugyanolyan jól használható** slasherhez, lélektani horrorhoz, kísértetházas történethez, túlélőhorrorhoz vagy akár lovecrafti rémálomhoz, amelyekhez sok segítséget nyújt a könyv, ami három mintakalandot is tartalmaz. Egyszerűsége miatt kiváló belépő azoknak, akik még sosem szerepjátékoztak, hiszen a szabályokat pár perc alatt el lehet magyarázni, a Jengát pedig mindenki ismeri. A tapasztalt játékosoknak pedig azt mutatja meg, hogy egy jól megválasztott mechanika mennyire közvetlenül képes átformálni az asztal körüli hangulatot.

PATKÁNYOK A FALBAN

A **Patkányok a falban** Kobayashi álnéven alkotó szerző kozmikus horror-szerepjátéka. Eredetileg *Rats in the Walls* címmel jelent meg 2018-ban, a spanyol The Hill Press kiadásában, közösségi finanszírozással. Magyarul a Kalandhorizont Kiadó adta ki 2019-ben, 64 oldalas, A5-ös, színes füzetben. A címét Lovecraft azonos című novellájáról kapta, és hangulatában is a lovecrafti horrort idézi. Egy fontos ponton azonban eltér a többi Cthulhu-játéktól: nem a kanonikus Mítoszt használja, hanem saját isteneket, szörnyeket és titokzatos erőket vonultat fel. A Mítosz lényei ettől még könnyen beemelhetők, ha a csapat ragaszkodik hozzájuk. Az alapértelmezett korszak az 1920-as és '30-as évek Amerikája, de a könyv támpontokat ad középkori és sci-fi játékhoz is, sőt egy keresztes háborús példakalandot is tartalmaz.

A **rendszer** a *Powered by the Apocalypse* (PbtA) játékcsalád (mint például a *Dungeon World*, amely ingyen letölthető a kiadó honlapjáról) lecsupaszított változatára épül. Klasszikus lépések és karakterosztályok nincsenek benne, a szerző a *Fighting Fantasy* és a *Traveller* egyszerűségéből is merített. A karakternek öt alaptulajdonsága van, egytől háromig terjedő értékkel: erőnlét, ügyesség, erőszak, tudat és akaraterő. Ehhez jön egy foglalkozás, néhány különleges képesség és a felszerelés. Próbánál a játékos két hatoldalú kockával dob, és hozzáadja a megfelelő tulajdonságot.

7 vagy kevesebb kudarcot jelent, 8–9 részleges sikert valamilyen árral vagy bonyodalommal, 10

vagy több pedig tiszta sikert. A játékmester soha nem dob, csak a történetre és a játékosok döntéseinek következményeire figyel. A karakteralkotás néhány perc alatt megvan, ezért a játék különösen jól működik egyestés, gyorsan induló kalandokhoz.



A **karakternek** szívósságpontjai és épelméjűségpontjai vannak, mindkettő tíz plusz egy tulajdonság értéke. A borzalmakkal való találkozás apasztja az épelméjűséget, és ennek következménye lehet rövid pánik, ájulás vagy maradandó lelki sebhely.

Ha egy karakteren túl sok ilyen sebhely gyűlik össze, végleg elveszíti önmagát, és a játékmester kezébe kerül. **A harc egyszerű és halálos**. Egy puskalövés könnyen elviheti egy átlagos nyomozó életerejének nagy részét. A mágia elérhető, a könyvben **harmincféle varázslat szerepel** a dimenziók közti utazástól egy lélek elpusztításáig. A varázslathoz akaraterőpróba kell, és siker esetén is maradandó épelméjűség-veszteséggel jár, ami jól kifejezi a lovecrafti alaptételt, hogy a tiltott tudás mindig megfizetteti az árát.

A játék kifejezett erőssége még a **történet (eset) felépítésének a támogatása**. Ehhez tízlépéses útmutatót kínál a könyv, amelyek segítségével akár fél óra alatt ütős kalandmagot kerekíthetünk a hétvégi játékunkhoz.

A *Patkányok a falban* tehát ellentéte a vaskos, szabályokkal teli horror-szerepjátékoknak. Rövid, olcsó, könnyen megtanulható, és a hangsúlyt a légkörre meg a játékosok döntéseire teszi, nem a táblázatokra. Azoknak ajánlott, akik szeretnének belekóstolni a kozmikus horrorba anélkül, hogy több száz oldalt kellene végigolvasniuk. Emellett olyan tapasztalt csapatoknak is jó választás, amelyek egy könnyed, rugalmas keretet keresnek a saját rémálmaikhoz.

Éberen Őrködő



Vittorio Verossi

Alterazione – Átalakulás



I.

Mindig is mély ragaszkodás és zsigerekig hatoló, keserű malícia töltött el, ha atyámra, erre a különös teremtményre gondoltam. Gianni di Nascosto homlokán a kiválóság billoga ragyogott. Ám misztérium mégsem lengte körbe alakját. Karnevál idején nem hajoltak össze mögötte az álarcokba bújtatott, porcelán-törékeny donnák, hogy méregtől csepegő nyelvvel tárgyalják rejtelmes csillagzatát.

Kezdettől fogva csodáltam, hogy a figyelmüket, rajongásukat neki áldozó népek: annyi hölgy és úr, annyi cseléd és pór miért nem vette észre szokatlan szeszélyeit? Rendhagyó életvitele, talányos történetei, a szemfényvesztő bűvész trükkök, melyekkel traktálta társaságát – bármely más földesúr esetében szemet szúrt volna.

Ám Gianni di Nascosto megnyerő mosolyával s bohém fejfedőivel könnyedén végigbalettozott a társadalmi élet és intrikus rosszindulat útvesztőin. Anélkül, hogy egyet is botlott volna. Vagy sokkal inkább, e rögös terep buktatói simultak ki előtte, meghunyászodva a puszta közeledésétől.

Atyámnak minden könnyű volt. Úgy játszadozott szívekkel és életekkel, mintha egy rakoncátlan, jó kedélyű isten-gyermek szabadult volna rá a földi világra. S e viháncoló poronty tarka forgószélként hányta szerte-széjjel a játékbábukat. Ám a kalandokat még ennél is jobban szerette. Világ éltében a felfedezés, a kutatás, az ismeretlen mélységek fürkészése vonzotta.

Lénye, ha objektívan szemléljük, egyetlen nagy ellentmondás volt. Noha úgy tűnt számomra, egyedül én vagyok képes objektívan szemlélni őt. Gianni egy tudós életét élte, mégsem tartották, csak világfinak; világutazó volt, a vidékünk lakói mégis a legmegbízhatóbb, legállandóbb szomszédként érzékelték; viselkedése rapszodikus és érthetetlen, mégis mindenki meg volt győződve róla, hogy ő a legjobb indulatú, legfeddhetetlenebb úriember a világon. Egy szó mint száz, nem keltett semmiféle feltűnést – annak ellenére, hogy lubickolt a közfigyelemben.

Persze én ismertem a titok nyitját. Atyám homályba vesző korban született. Nyughatatlan vére hamar a legnagyobb legendák nyomába űzte. Meg akarta tudni, hogyan válhat az ember egészen szabaddá.

– Szabad az, aki azt tesz, amit csak akar. – Így határozta meg ő maga sok éve. Éppen a lugas zöld árnyai alól néztük gyámhúgom játszadozását. – De nem csupán engedélye, képessége is van hozzá. Hiába határozod el, teszem azt, hogy felszállsz az égbe. Semmiféle törvény nem tiltja neked, attól még nem fogsz szárnyat bontani.

Gondterhelten sóhajtott. Mélységes pillantása akár egy kút, melynek vizében időtlen árnyak úsznak. – Kezdetben legalábbis így gondoltam a szabadságra.

Útjai során bejárta a távoli kelet rejtelmes tájait, s felfedezte az alattuk meghúzódó, azúrkék tengerek szigetvilágát. E titokzatos vidékekről csupán hajdanvolt utazók mesés leírásai számolnak be, némelyiknek a térképeken neve sincs. Sőt, akadnak olyanok is, melyeket fel sem tüntettek még a topográfusok, nemhogy elkereszteltek volna.

Gianni sosem vonakodott beszélni az útjairól. Égig érő fák gyümölcseiről, bennszülött törzsek képtelen szertartásairól, tengeri barlangokról, melyek úgy visszhangoznak, akár egy kagyló belseje. Kutatásai sosem voltak céltalanok. Már kora ifjúságában titáni akarat munkált benne, s elméjének erejét megtanulván összpontosítani, a lehetetlenségek elhárultak előle.

– Úgy oszlott szét, mint a köd – mondta a lehetetlenről, mikor még először, óvatosan felemlítettem, milyen valószínűtlen is élete története. – Ez is csak a hiúságomban erősített meg. Láttam, ahogy az álmaim megvalósulnak. Hogy a szándékaim az akarat erejéből testet öltenek. Azt hittem, mindenre képes vagyok. Vagy legalábbis, hogy azzá lehetek.

Nem kertelek. Ködös, metafizikus nyelvhasználatommal nem csupán megszínezni óhajtom a prózai kalandor-történetet. Gianni *valóban* az istenné (de legalábbis félistenné) válás útját kereste, még itt, a földön.

– Kelet-Indiában úgy hiszik – ecsetelte –, hogy minden léleknek több élete van. S ezek a lelkek úgy váltogatják a testeket, ahogy mi az elrongyolt ruhát. Én viszont nem láttam be, miért kéne a síron túlig várnom egy feljebb lépéssel. Mint mondotta, azok a népek hitték, hogy létezik az emberinél magasabb születés is.

Gianni élete fonala természetellenesen hosszúra nyúlt. Bár saját bevallása szerint megmaradt sebezhető halandónak, a kor egy idő után alig-alig fogott rajta. Számos országban, számos mester mellett tanult; beavatták templomi kultuszokba; felkutatott elveszett szövegeket fejedelmi megbízóknak; menet közben pedig megismerkedett sosem látott entitásokkal, akik patrónusaivá vagy barátaivá váltak.



– Egyre többre lettem képes. Minden és bármilyen tudást magamba ittam, mint a szivacs. A tanítók bármerre jártam, meglátták a homlokomon izzó jelet. Idehaza nem látszik… Vagy csupán túl kevés hazai mesterrel találkoztam, nincs, aki felismerné? A távolságról ábrándoztam, fel sem merült bennem, hogy a házam táján is kereshetnék titkokat. Mostanra másmilyen jelem van… de el tudom leplezni.

Gianni, mire én megszülettem, állandóan bánatos volt. A bűntudat keserű árnyakkal felhőzte napcserzett vonásait. Csodálkoztam, rajtam kívül más miért nem látja ezt? Mással sem viselkedett másképp, mint velem. Mégis úgy tűnt, csupán engem tisztel meg azzal, hogy lelkének mélységeit feltárja előttem.

Egyedül nekem hagyta, hogy meglássam valódi arcát. A többiek szemében, bár ugyanúgy csapongott (sőt, időnként villódzott, akár egy nyári zivatar), mindig megmaradt egyenletes, semleges színeiben.

Hiába beszélt távoli vidékekről, képtelen, illetlen, keresztényi értelemben *szentségtelen* elvekről, a népek semmit sem fogtak föl szavaiból. Íriszeikben üvegesre fagyott a csodálat, s ez a jéggé dermedt, értelem nélküli imádat legalább úgy melengette, mint dermesztette atyámat.

– Nincs más választásom – fejtette ki mikor először, nyíltan felemlítettem kétségeim a népek látásával kapcsolatban. – Muszáj megcsalnom az elméjüket, hogy megkapjam a bánásmódot, amelyre vágyom. Nem tudom eljátszani, hogy az vagyok, aki lenni akarnék megint. Az, akinek akarom, hogy gondoljanak. Ó, az a fiatal, vidám Gianni rég elhamvadt! Bár megtanulhatnám feltámasztani újra!

Immár nem sokra becsülte fantasztikus képességeit, amelyekre annyi hosszú évtized, annyi hihetetlen kaland árán tett szert. Mese volt az élete,

– Ám egyszer még annak a mesének is vége szakad, amellyel önmagad kábítanád a végtelenségig.

Így mondta. Borongós siránkozása állandóan kitört belőle, noha a társaságomban igyekezett visszafogni magát. Sokkal inkább, mint másokéban. Engem ugyanis kímélni óhajtott, sőt lelket önteni belém kínjaim közepette. Mégis, akárhányszor meglátott, tetten érhető volt, mily szakadék nyílik meg lelkében; hogy vasmarokkal nyúl ki utána a fájdalom. Atyám jobban siratott engem, mint saját magát.

– Persze annakidején büszke voltam arra, amit elértem. Haszontalan hívságok! Minden, amit megtanultam csak azt szolgálja, hogy legyen mivel elszórakoztatnom magam.

S addig se őrüljön bele a tehetetlenségbe. Ezt sosem tette volna hozzá, én viszont túl jól ismertem. Szavak nélkül is elértettem, mit jelent a komor rianás lélektükrei mélyén.

A nevem Fabrizio di Nascosto. A bukott kereső, a varázsló, az alkimista Gianni di Nascosto legkisebb fia. Bukása és bűne. Gyilkosa és életének megkeserítője, ahogy ő az enyémé.

– Egy nap végzetes hibát követtem el.

Így kezdődik születésem története, noha akkor még meg sem fogantam. Gianni úgy mesélte, eszetlen hiúságával magára haragított egy keleti bölcset.

– Addig akikkel csak találkoztam, mind békések, barátságosak voltak velem. Felismerték bennem a maguk közül valót. A törekvéseim sosem szolgáltak rossz célt… noha jókat sem. Csupán önmagamért, a saját emelkedésemért küzdöttem. Csak azért, hogy emelkedjek. Maga az emelkedés volt a cél, önmagáért. Önmagamért, önmagáért…– Szusszanva csóválta meg fejét.

– A bölcs átkot szórt rám, de kinevettem. Hogy is hihettem, hogy a tehetségemért felelősséggel már nem tartozom? – Állandóan a hiúság vakságán meditált. Bántotta, hogy nem vette észre saját korlátoltságát a sikerei dicsfényében sütkérezve.

Az átok úgy szólt, hogy Gianni fél életét fél-élet fogja betölteni. Sejtelme sem volt róla, mit jelent mindez, míg haza nem tért Itáliába, s újabb fiatal feleséget nem vett maga mellé.

Anyám, Lenora di Nascosto vörös hold szeme előtt adott fél-életet fiának, s mielőtt a vérzés elvitte, borzadva sikoltotta világgá egy vészterhes sors ígéretét.

– Kísértet! Kísértet! – Hányták a keresztet az asszonyok s a bába a tisztaszobában. – Kísértet született a világra!

Félig eleven kísértet!

Gyermeki vinnyogásom a sírok hangján szólt. Bátyám úgy mondta, szinte várták, mikor vihetnek a temetőbe. Minden körülmény annak tűnt kedvezni, hogy eszelős vágyukat hamarosan beteljesíthessék. Életképtelennek látszottam, s minden egyes légvételem küzdelemmel járt.

– Az a borzalmas hang…! Sosem felejtem! – Borzongott meg hajdani dajkám, mikor a történetet mesélte. – Elviselhetetlennek tűnt a gondolat, hogy újra fellélegezzen. Mégis újból s újból megtette, mi pedig valahogy megőriztük az ép elménket.

Bár az őrület soraikban lopakodott, s fuvallatként cirógatta körbe háznépünket. Hisz mind azt az iszonyatos, szentségtelen gondolatot forgatták a fejükben, hogy megölnek egy csecsemőt. Csak azért, hogy tekintetem perzselő parazsától, s légzésem förtelmes zajától szabadulhassanak.

– Nem volt ám hangos – ecsetelte a vén dajka. – Éppen csak nem lehetett elviselni. S lám, valahogy mégis elviseltük.

Az emberek állandóan így köröztek a gondolatok közt, körbe-körbe, ahányszor rólam beszéltek. Nem csak a dajka. Mindenki, Giannit kivéve.

A pap csak azért jött el, hogy feladja anyámnak az utolsó kenetet, ám elkésett vele. Helyette a reszkető cselédek keresztelőre fogták ott.

– Ördögfattyú! Kísértet! – Hányta rám a keresztet a plébános, és vadul locsolta a véres ágy felé a szentelt vizet. Nem volt hajlandó kézbe fogni senki, azóta is szülém véres combjai közt hevertem.

Gianni épp nem volt odahaza, egy szomszéd birtokán vendégeskedett. Ám természetfeletti ösztönei megsúgták neki, hogy villája felett a tragédia felhői gyülekeznek. Azonnal lóra kapott, s a sűrű, karmazsinnal megvilágított éjszakában az ősi otthon felé vágtatott.

Ő volt az, aki kiemelt a halottas ágyból, s aki elcsitította a cselédeket éppúgy, mint engem. Nevemet már régen kiválasztották. Keresztvíz alá is ő tartott, mikor a plébános végre üveges tekintettel, megnyugodva tette a dolgát. A búcsúzó szertartásokat az új élet köszöntésével egyszerre végezték el.

Gianni, mind azt mondják, ki sem engedett a kezéből napokig. Ő tanított lélegezni. Erre pedig jól emlékszem, mert még négy-hat év múltán is rendszeresen kellett leckéket adnia. Szívem minden egyes lüktetése az ő bugyuta versikéit visszhangozza.

Dibb-DOBB.
Ki kopog?
Az életed hajtja
Tebenned.

Kipp-KOPP.
Patanyomok
A köveken
Kerekednek.

Kipp-KOPP.
Patanyomok
A terepen
Toporognak.

Dibb-DOBB.
A vad dobok
A bordáid közt
Dübörögnek.

Dibb-DOBB
Míg a dobok
A bordáid közt
Dobrokolnak.

Dibb-DOBB
A nagy titkok
A fátylon túlra
Ki nem szöknek.



Meg kellett tanítania rá, hogyan dobogtassam a szívem. Meg kellett tanítania, hogyan vegetálhatok úgy, hogy az emberek pszichéjét a puszta létemmel ne zavarjam fel.
Emlékszem a szívverésére. Az övét próbáltam meg utánozni, ám ahogy másban sem ütöttem Giannira, úgy ebben sem voltam képes atyámat utolérni.

Senkire sem hasonlítottam, ám senki mástól nem is különbözhettem annyira, mint nemzőmtől, egyetlen védőbástyámtól. Míg őt egyféle belső ragyogás övezte, s visszavonult vezeklése közepette tovább fűtötte hallatlan életereje, mellyel legyőzte az időt is; én csupán a vetett árnyéka lehettem.
Giannit mindenki imádta, s ahogy érte rajongtak, úgy gyűlöltek helyette engem. Bár hatalmával elérte, hogy ne lássanak fél-mivoltomban, s később nekem is megtanította e trükköket, az emberek gyűlölete a délibábban sem oszlott fel.
Ösztönös iszonyodásukra zabolát tett a vakság, így meghőkölés helyett méla töprenkedéssel fordultak felém. Érezték, mintha hibádzana valami, ám rá nem jöhettek, mi az. Egyféle kábulatban érintkeztek hát velem.
S míg Gianni alakja oly tisztán, oly tündöklően tornyosult ki közülük, mint mitikus fárosz, addig én áttetsző sziluettként kísértettem e földtekén. Nem akadt egy lélek sem, ki együttérzéssel fordult volna felém. Kivéve nemzőmet.
Valamiért atyám, kinek gigászi elméje oly élesre fent pengeként hatolt át minden világi illúzión, akár kés a vajon, képtelen volt elfordulni tőlem. Nem csupán leküzdötte ellenszenvét – oly gyengéd vonzalommal viseltetett irántam, mintha egyek lettünk volna mi ketten. Egy húsból, egy vérből valók, ám többek is: egy anyagtalan lélekből keltek.
– Miért nem hagysz el? – kérdeztem gyakran, serdülőkorom hajnalán.
– A gyermekem vagy – felelte furcsálkodva. Időtlen tekintetében homályos alagút nyílt, melynek mélyét nem mertem kifürkészni.
Immár egész hosszú életét annak szentelte, hogy bajomra keresse az írt. Az embereknél lassabban, ám azért szemmel láthatóan nőttem, cseperedtem.
Kétségbeesett kutatásai gyakran sodorták idegen tájakra. Pár évente hazatért, hogy megnézze, mint megy sorunk. Addig is, míg távol járt, a birtokot a bátyám, Niccodemo és leszármazása vezette.
Niccodemo, a pátriárka sokat örökölt atyám hajlamaiból. Mégsem testesítette meg fele részben sem azt a tehetséget, olümposzi grációt, melyet ősünk, a nagy varázsló.
Giannival ellentétben ő a titkokat nem helyekben, emberekben, lényekben, hanem szövegek mélyén, testében s elméjében kutatta. Mozdulatlanságba dermedve befelé figyelt, s laboratóriumának mélyéről ki sem lehetett csalni hosszú hónapokon át. Ételt alig vett magához, a teste kicsattanó életerőtől, a lelke szenvedélytől mentes. Kedélye egyhangú, arca fakó, válla a korok súlyától megereszkedett.
Unokája, Armida nagyjából egyidős velem. Armida anyja Spanyolhonban és Frankföldön utazgatott. Atyja, együgyű, világi fráter intézte ügyeinket. Másra nem is volt használható. Elméje tompa a kutatáshoz, érzékei alkalmatlanok a magasabb észlelésre.
Mind gyűlöltek engem, noha másként, mint az átlagemberek. Az apa, Saverio szeme elől néha félrelibbent a fátyol, melyet magam köré vetítettem. Armidával s Niccodemoval szemben minden szemfényvesztés eleve hatástalan volt. Pallérozott elméjükkel képtelenek voltak szemet hunyni az igazság felett. Még úgy is, hogy próbát tettek az öncsalással.
A legtöbbet Armidával érintkeztem. Míg atyám távol járt, ő volt az egyetlen rendszeres szereplő életemben. Persze nem húzhattam ki magam a társasági eseményekből teljesen. Bár okkal húzódtunk vissza eldugott palazzo-nkba, a család nagy becsben állt, s Gianni emléke olthatatlan népszerűségnek örvendett.
Vendégeink folyvást zavarba jöttek, mikor megláttak, s kellemetlenül feszengtek a társaságomban. Gyakran motyogták az orruk alatt, hogy azt álmodták, vagy úgy emlékeztek, rég meghaltam.
– De milyen buta is vagyok, persze-persze…
Sosem számoltak velem. Megriadtak, elsápadtak, mint aki kísértetet lát, mielőtt az érzékcsalódás egészen hatni kezdett.
Hasonlóan mély hatást gyakorolt rájuk Gianni, kinek még a jelenléte sem volt szükséges. Évek távolléte után is jártak hozzánk barátai, kiknek olybá tűnt fel, hogy csupán előző nap beszéltek. Csodálták, hogy nem találják otthon, s fogadkoztak, hogy másnap megint benéznek, ha már így „elkerülték egymást”. Armida bájos mosollyal kínálta hellyel őket, mikorra pedig távoztak, elfelejtették, miért is érkeztek.
Atyám folyvást a saját leszármazottai rokonaként tért haza. Most Niccodemo távoli unokaöccseként szerepelt. Niccodemo előtt az előző fiának volt a „kuzinja”. Pátriárkánk születésére azért lett szükség, mert elődje nem



nemzett örökösöket, mielőtt elaggott volna.
Gianni gyűlölt nemzeni.
– Nyűgös dolog túlélni a gyermekeinket – mondogatta. Noha sem Niccodemohoz, sem az ő sarjaihoz nem kötődött, nyilvánvalóan. Egyedül engem szeretett. Csupán azt értékelte bennük, hogy másra testálhatja a nemzés kötelességét. Az én anyámat, Lenorát szenvedélyből vette el, s mert azt hitték, meddő.
–Az átok, csak az átkom tehetett róla! Hogy a szülni képtelen szülni kényszerült, s belehalt.
Kezdetben azt képzeltem, tán azért vonzódik hozzám, mert szegény anyámat látja bennem. Ám mint kiderült, Gianni önmagát látta. Végső soron nem kellett volna meglepjen.
Bár végtelenül kedves volt, ártó szándékot egy lélekkel szemben sem táplált, érzéketlen maradt a kötődésre. Nem érzett közösséget az emberekkel, hisz saját maga épp annyival állt felettük, mint őfölötte a félistenek.
Tán nem is azt csodáltam, hogy nem anyám a vonzalom oka. Hanem hogy képmását látja épp bennem, a fél-életűben, torzban, kísértetiesben. Míg benne a teljesség, bennem a hiány öltött testet. Gianni minden volt, ami én nem: gyönyörű, erőteljes; szelleme önbizalomtól, hittől tündöklő, nyughatatlan; szíve, természete kedélyes; felsőbbrendű tudata mindenben győzedelmes. Még örök bánatában is, mely szeretete miatt – *miattam* emésztette.
Ó, egek angyalai, s tengerek démonai! Bár szavakba önthető volna az a mérhetetlen gyötrelem, mellyel egyébként is agóniában fuldokló létezésem tetézte! Gyengédsége, gondoskodása volt az egyetlen vigasz, melyet az életben ismerhettem. Az egyetlen fénysugár, mely homályomat átjárta, éppen csak annyira, hogy annak valóságára ébresszen! Gianni nélkül talán nyomorult vagyok (sőt nem is vagyok), ám sosem ismerem meg a feneketlen keserűség ama bugyrait, melyekben benne rekedtem.
Túloztam, mikor azt mondtam, *semmiben* nem ütöttem Giannira. Látásom, szellemi látásom, a homlokom közepén űrként ásító harmadik szemem elég tiszta, hogy pontosan tudjam, ahogy neki a kiválósága, úgy nekem a hitványságom a bélyegem. Tisztában vagyok rútságom, gyengeségem természetével. Míg atyám a legbensőségesebb, leghűbb érzéssel igyekezett enyhíteni sorsomon, társaságának puszta elbírása is félelmes meghasonlásra hasította torzszülött, gyásznevelt lelkem.
Úgy vágytam a halálát, ahogy a sajátomat. Kívántam pusztulását, tökélyének enyészését. *Csak ne kelljen már elviselnem!* Ahogy a cselédek engem nem állhattak születésem pillanatában, én éppúgy nem tűrhettem elkárhoztató törődését. Gyűlöltem, amiért megtanított lélegezni; hogy belém plántálta üszkös vérem hajtóigéit. Gyűlöltem, amiért lénye képén át teljes torzultságában tárta elém saját tükröződésem.
Gyűlöltem, gyűlöltem gyűlölni, s gyűlöltem érte rajongni, mikor Nyugat-Indiából, Núbiából vagy más rejtélyes tájról, megfáradva hazatért. S mégis reményekkel teljesen számolt be róla, mi a következő célja, hogy kutatásai merre vezetnek. Már régen nem kergette saját emelkedését. A szabadság ideáját rögeszmére cserélte fel: a fél-élet orvosságát, megváltását hajszolta.
Armida kíváncsin dongta körbe, s még Niccodemo is előkúszott kódexekből emelt bástyái mögül, mikor nálunk időzött. Ám Gianni szinte átnézett rajtuk, ha szólt is hozzájuk, meg nem látta őket. Egyedül velem törődött. Szemeit csordultig töltötte vészterhes sziluettem. Minden figyelmét rám áldozta, aggodalmasan vizsgálta állapotom, egyetlen pillanatra sem tágított mellőlem. Azt mondta, csak akkor alszik nyugodtan, ha érzi a közelségem.
– A tengeren néha hetekig le sem hunyom a szemem.
Bár epedve vártam érkezését, és távolléte megviselt, ez a csüggés épp úgy gyötört, mint a magányom, amikor a világot járta ügyemben.
Ha Gianni nem volt velünk, magány sorvasztott. Korábban említettem gyámhúgomat. Innocenza, az Ártatlanság nevét viselte. Gianni hozta egy útjáról, hogy mikor továbbáll, kevésbé kínlódjak.
– Különleges gyermek ő. Nem látja a különbséget a Föld teremtményei közt. Számára minden lélek egyforma. Csak így, egyformán: lélek. Nem fog borzadni tőled, s nem vonzódik jobban máshoz. Gondoskodik majd rólad.
Ám ezt a lányt Armida megmérgezte. Képtelen volt elviselni, hogy bárki mételyes undor nélkül tekintsen rám. Többé meg sem próbáltuk pótolni szeretett nemzőm társaságát. A kopott falak között lézengtem, patinás műemlékek árnyékában. Szobrok és portrék szemei kísérték lépteimet. Kísértetként bolyongtam Niccodemo



laborjában, hisz nem tilthatott ki, noha jelenlétem mint fagyos fuvallat, állandó borzongást hajtott gerince mentén fel-le. Gianni villámló szemmel hagyta meg, hogy tisztességgel bánjanak velem. Úgy becsüljenek, mint szeme fényét! Ha hajam szála meggörbül, oly létsíkokba száműzi őket, melyeknek a létéről hallani sem kívánnak. Így fogadkozott. Nem neheztelt rájuk a viszolygásukért, ám kinyilatkoztatta, mit vár el.

Így gyűlöltük egymást csöndesen, évtizedeken át, a gyilkos szándékot lesve egymás íriszében. Elemibb vággyal törtünk volna testvéreink életére, mint egy falkányi vérbősz pokolkutya. Ám nem tehettük. Gianni intése visszatartotta leszármazását; én pedig, az árnyéka, gondozásra szorultam.

Gianni már igen hosszú ideje maradt távol. Viharfellegekről álmodtam, s tudtam, hogy testvéreim is osztják a rémképeket. Niccodemo nem dolgozott találmányain, csupán a semmibe révedt. Armida a sarkamban járt macskalépteken; ártó izzású, szűkre húzott tekintettel követett a folyosón.

– Mit akarsz? – Perdültem meg, s csattantam föl amennyire halványságomból kitellett.

Mindig is rettegtem tőlük. Minden éjszaka vártam, hogy szobámba lopózva fél-életemre törjenek. Vajh mikor kerekedik felül az ellenérzés, a kimondhatatlan, az ismeretlen, a *képtelenség* gyűlölete halandó természetükben? Mikor kerekedik felül az elmondhatatlannal szemben érzett, őselemi iszonyat? Mikor győz életösztönükön, mellyel atyám tartotta őket sakkban?

Armida porcelánfehér arcán könnyek peregtek. A kék erek féregként tekeregtek halántékán. Oly halvány volt, mint ki napot sem látott soha. De hiszen nem is látott! Nem járt ki, csak alkonyattal. Puha bőre érzékenyen gyúlt gyulladt vörösre a legbágyadtabb napsugártól is. Gyermekkorunkban még nem volt így; az okkult tanulmányok szívták viasszínűre.

Néztem őt, s vállat vontam, ő pedig kislány módra elszaladt. E reakció szöget ütött a fejembe. Nem voltunk már gyermekek. Másodunokahúgom harmincadik éve felé járt, én pedig egyedi életidőmben szintén kezdtem elérni, hogy felnőttnek tekintsenek.

Egy éjjel aztán, nem sokkal ezután, csikordult szobám ajtaja. A neszezésre riadtam fel. *Hát itt van. Értem jöttek.* Magam sem tudtam, ellenállnék-e hóhéraimnak. Örömet nem leltem létezésemben, s mégis, most hogy küszöbömön leselkedett a halál, dermesztő szorítást éreztem zsigereimben. Az ismeretlentől, bizonytalantól, netalán megszűnéstől való félelem zárta markába gyomromat. *Hát jobb a fél-élet, mint a rejtelem?* – illant át bénultságomon.

Már láttam őt. Éjbársony körvonala puhán motoszkált a sötétben. Alvást színleltem, s hallgattam felületes, zaklatott légzéseit. Kesernyés félelem párája ülte meg a levegőt. Mind rettegtünk egymástól, talán ezért is gyűlöletünk. Az emberek számára magam voltam a félelem: a képtelen s az irracionális, az undor és az iszonyat, a felfoghatatlan és érthetetlen. Gyötrelem engem látni, hallani, *felfogni*. Természet ellen való a létezésem.

Soká tétovázott. Már azt hittem, el sem szánja magát, mire végre megmozdult. Idegeim vibrálón megfeszültek. *Most, most!* Közelebb araszolt, s ahogy léptei halkan cuppantak a kőpadlón, rájöttem, mezítláb érkezett. Ez valamiért keserűséggel töltött el. Ő is félt hát megtenni. Loppal jött, nem másvilági aurám riasztotta meg utólag, mikor betért.

Alakja felém úszott a homályban. Szinte suhant, s könnyeden hajolt az ágyam fölé. Tekintete találkozott íriszeim lidérces parazsával. S úgy maradtunk, beledermedve a pillanatba. Hosszan, nagyon hosszan fürkésztük egymást, Armida húgom meg én.

Végül hatalmas sóhajjal lerogyott az ágy szélére. Igyekezett minél kevesebb helyet elfoglalni a matracon, mintha már az ágynemű érintése is beszennyezné őt. *Mégis* lerogyott, s pókujjú kezébe temette arcát.

– Nem megy – jelentette be nagy sokára.

Hallgattam. Figyelmem inkább egész lényére vittem. Borongós hangulat áradt felőle, s légyrajként kavargó, zavaros gondolatok. Amily mozdulatlan agóniával futottak ujjai csapzott tincseibe, s amennyire megfeszült

görnyesztett háta, válla, éppoly viharosan csapongtak érzései.
– Miért ma? – Soká szólaltam csak meg. Leginkább most is azért, mert nem törte meg a hallgatást.
Fáradtan legyintett.
– Örökké az utamban állsz majd.
– Milyen utadban? – Nem felelt. Elgondolkodtam. – Mondd meg, mit akarsz! Talán egyezségre jutunk.
Hitetlenkedve emelte rám a homályban is sápatagon csillogó, soványságtól túl nagyra nőtt szemét. Ajka öntudatlanul mormolt gyermekkorból hátramaradt fohászt.
– Ne vigy minket kísértésbe!
– De szabadíts meg a gonosztól? – feleltem magam sem tudván, miféle perverzió vezeti ajkamra a folytatás szavait? *Ha végez velem, mostanra tán valóra is vált volna.*
Armida összeborzongott. Mint ki rossz álmot hesseget, megcsóválta fejét; s új, eleven fény gyúlt pillantásában.
– Meg akarom tőled szabadítani Giannit. – Prüszkölve felröhögtem.
– Hol lenne neked az jó? – Egyszerűen nem értettem, miért hozakodik elő atyámmal, amikor a mi fajtánk csakis a saját érdekét nézi. S ezt oly kristálytisztán átérezzük mind legelső pillanattól, hogy tagadni is kár.
Mégis, unokahúgom oly kifejezéstelen tekintetet nyugtatott rajtam, akár az aljnövényzetben megbúvó kígyó.
– Nem nekem. Őneki.
– Hazudsz! – Ajka féloldalas mosolyra húzódott.
– Bármik legyenek az indokaim, a lényeg, hogy én *ezt* akarom. Megölni képtelen voltalak. Azt kérném hát, hogy távozz innen.
– Nem sok értelme volna. Gianni úgyis rám találna, érzi, merre vagyok.
– Akkor végezz te magaddal. – Ismét gondolkodóba estem. Armida már állt is föl ágyam széléről, önironikus kifejezéssel. Maga is átlátta, mily abszurd a kérése.
Mikor az ajtóhoz ért s keze a kilincsre nehezkedett, megállítottam. Visszahívtam. Tétován, hitetlenkedve állt meg az ágy fölött. „Valóban egyezkedünk?" Ez a kimondatlan kérdés ült minden feszült vonásán.
– Rendezz egy bált! – mondtam neki. – Ahol férjet választasz. Hívj meg mindenkit, aki számít. Minden barátunkat, szomszédunkat, talpnyalónkat. Legyen álarcosbál, és éjfélkor, mielőtt a nagy óra tizenkettőt üt, gyűljön össze mindenki a csarnokban, a lépcsők alatt. Ott válaszd ki az álarcos kérők közül a férjedet. S amikor az ingaóra megszólal, jöhet a leleplezés. Egyedül a jövendőbelid veszi le a maszkját, a többieké marad. Ez a feltételem. Ha teljesül, virradóra végzek magammal.
Armida elhűlten hallgatott. Szinte hallottam eszében a csupavas és -acél fogaskerekek csikorgását. Az ajánlatom képtelen volt, bár nem képtelenebb, mint az övé.
– Hol jó ez neked? – Emelte meg végre szemöldökét, nagy sokára.
– Te sem árultad el az indokaid. Nekem mi okom volna? – Bosszús szusszanással csóválta meg fejét. Alattomos tartása csupa gyanakvás.
– Hát azt elárulod, miért házasítanál ki?
– Épp itt az ideje, hogy új sarjakkal gyarapodjunk.
– Ha meghalsz, számodra mindegy – mutatott rá.
– Nos… – Tártam szét kezeim. – Nem nagy titok talán, hogy belebolondultál Gianniba. Ám ő nem törődik veled szemernyit sem. – Armida elsápadt. A homály ölelésében, színek híján is láttam, hogy kifut belőle a vér. – Ennyire ostobának gondolsz, *cara*? – Ívelt fölfelé ajkam, bár tekintetemig nem ért föl a mosoly. – Elvakultabban reméled ellesni tőle azt, amit, hogysem a házasságod megakadályozna a további történtésben. Ám a *teljes diadal* reményétől megfoszthatlak. Férj híján nem hiszed el, hogy sosem fog rád menyasszonyaként tekinteni. Ezért élsz cölibátusban. Ha viszont sarjakat szülsz mástól, kénytelen leszel beletörődni.
Unokahúgom reszketett haragjában. Kedvemre való látvány volt fehér vicsora.
– Úgy tűnik, nem én vagyok az egyetlen, aki…
Másvilági kacajomtól teste megrándult, s oly elgyötört kifejezés rántotta görcsbe arcizmait, mintha migrén hulláma csapott volna át rajta.
– Ossstoba! – vihogtam. Tán még életemben sem akadt rá példa. Majd visszatértem üzleties modoromhoz. – Kell vagy sem? Holnapig döntsd el! Most pedig hordd el magad, ha már tehetetlen voltál!
Ekkor már régóta dolgoztam egy gépezeten. Nevezzük annak. Egy földalatti kamrában rendeztem be műhelyemet; egy dohos, sötét zárkában, melyet a lovagok idejében tömlöcként használtak.
Korábban mindig hibádzott valami művemhez. Akárhogy igyekeztem végére járni, miféle hiányosság, mely rejtett részlet félrecsúszása okozza a disszonanciát tervemben, szemem vak maradt saját hibámra.

Armida látogatása mintha fényt gyújtott volna elmémben. Immár tudtam, hogy nem követtem el mulasztást. Csupán a gépezet várt a megfelelő alkalomra, a méltó eseményre, melyben kipróbálhatom. A szerteszét, megoldatlan heverő, idegtépő kérdések most varázsos könnyedséggel álltak össze kerek egésszé. Valójában – ismertem fel – csak a kellő motiváció vagy perspektíva hiányzott. Immár megleltem küldetésem, mely alkotásom felruházta iránnyal, céllal. Rájöttem, mindvégig a *bál éjszakájára* tartogattam a masinát. Azért nem működött, mert még sejtelmem sem volt, mire való.

A sors is úgy akarta, hogy Armida elfogadja az ajánlatom. Útjában álltam, s egy magunkfajta semmit sem gyűlöl jobban, mint az akadályokat. Eszelős elszánásunk rögeszmeként fészkeli be magát koponyánkba, s nem tágítunk, míg meg nem semmisítettük az ellent, vagy egy próbálkozás közepette hitványul el nem pusztulunk.

Annyit megértettem, unokahúgom érdeke, hogy Gianni másra összpontosítson helyettem. Tán támogatást remélt tőle saját kutatásához, vagy úgy gondolta, manipulálhatja? Valószínűtlenebbnél valószínűtlenebb ideák pattantak ki Armida fejéből, így ez sem lepett volna meg. Talán vele akart elvégeztetni egy feladatot, melyre ő maga képtelen lett volna? Mindegyik eshetőség lehetetlennek tűnt, míg atyám meg nem kísérthető a saját érdekével. Míg a felemelkedés helyett a gyógyulásomat hajszolja.

Mégsem próbáltam kideríteni, miféle újabb őrület ragadta markába húgomat? Céljaim szempontjából lényegtelennek tűnt. Éjt nappallá téve ügyködtem hát műhelyemben, a föld alatt. S a gépezet biztató formát öltött. Fél-életem általa közelített a kulmináló végponthoz. *Halálommal talán elérhetem a teljességet?*

– *A nap mikor mind odaveszünk! A nap mikor mind odaveszünk!* – A bál reggelén énekeltem izgalmamban, s cselédeinket leverte a hidegrázás. Armida dühödten rontott be a szobámba, arcán megint a migrénszerű fájdalom vonaglott.

– Azonnal hagyd abba! Így nem lesz ünnepség! – csattant fel. Tőle tudtam meg, hogy az egész háztartást gyötröm a dalommal.

Még korábban, szertartásokkal kötöttük meg magunkat mindketten, hogy álljuk a szavunk. A biztosítékok mindkét részről készen álltak.

A nap a munkálkodás jegyében telt. Míg odafenn eljegyzésre s mulatozásra készült a háznép, én a szuterénben végeztem az utolsó simításokat gépezetemen.

Bántam, hogy megölöm magam? Egy szemernyi tétovázást vagy kétséget sem éreztem. Sőt, a befejezettség



előérzete különös nyugalmat bocsájtott rám. Ügyködésem közepette egyszer sem remegett meg a kezem. S mikor otthagytam valamiért, egy-egy fertályórára pokoli masinámat, izgatott vibrálásom várakozással elegyedett, nem rettegéssel.
Halni készültem, igen. Ám oly halálnak ígérkezett, amelyért, úgy éreztem, érdemes volt élnem. Talán *épp ezért* volt érdemes.
Alkonyatkor, mikor az első hintók a palazzo elé gördültek, leültem, hogy hosszú levelet kanyarítsak Gianninak.

Nem sokkal éjközép előtt megálltam a kettős lépcsősorra vezető galérián, s végigpásztáztam a csupa bíborba öltözött, ünneplő sokaságon. A báli forgatag megbabonázott. Armida kiváló ízléssel borította karmazsinba a termeket. Akár egy élő szervezet párás, forrongó belseje, lüktető zsigerei, oly benyomást keltettek a folyosók. Míg a nagyobb tereket a márványpadlók s oszlopok fehérsége tagolta levegősebbé. A márvány akár a csont.
Bordó, rubin, skarlát díszben tobzódtak a táncosok, a léha vendégsereg, a szolgálók. Mind teljes arcot takaró, festett maszkot viseltek. Kettő sem akadt, melyen egyforma mintázat futott volna. Ugyanakkor letisztult vonásában, sima felületében egyezett mindahány. E borzongató összhang, elegancia a valószerűtlenség érzetével lengte be a pillanatot.
Szenvedélyesen tornyosult s omlott a zene. Könnyed kacagások, mételyes duruzsolás töltötték meg a levegőt. Tekintetemmel unokahúgom kerestem, hogy meggyőződjek róla, megállapodott-e már táncosával? Immár jó ideje nem nyújtotta másnak a kezét, csupán egy délceg, csuklyás alaknak. Kámzsája alatt a többiekével egyező maszk rejtezett. Armida volt az egyetlen a teremben, ki nem bíbort, hanem gyászt viselt. Szemkápráztató uszályos ruhát ébenre színezett tollakból komponálva, tolldíszes fejékkel, akár egy fekete hattyú. Álarcból sem szabványszerűt öltött magára; ő egyedül a szem környékét fedte el.
Nem tévedtem: Armida megtalálta a kiválasztottját. Az árnyak közé bújva figyeltem egy benyílóból, mikor a zene elhallgatott, ahogy kézen fogva felvezette magával a lépcső tetejére. *Hamarosan éjfélt üt az ingaóra.*
Mintha egy ósdi mese játszódott volna le előttem; vagy inkább a dajkaregék, éji suttogások álomba szőtt emléke. Az ében hercegnő épp abban a pillanatban oldotta meg szertartásos mozdulattal kérője maszkját, hogy a legelső, érces óraütés (akár egy vasszív súlyos dobbanása), végigbongott-zsongott a lélegzetfojtott csenden.
A nézőseregben többen is felsikkantottak, de belőlem is döbbent nyekergés kúszott elő. A lehulló maszk, majd kámzsa nemzőm arcát fedte fel.

[…] Nem tudok másra gondolni, mint hogy hasznot kíván húzni képességeidből. Ugyanakkor egyet kell értenem Armidával: Iszonytató veszteség, hogy átkod által véget nem érő, meddő törekvésre kényszerülsz. S tudom, felhagyni nem bírsz vele. Bár magam sokkal kevésbé önös perspektívából szemlélem e kérdéskört.
Persze nem óhajtok az önzetlenség színeiben tetszelegni. Tudom, mily képtelen elgondolás volna. Már az ötlet is megmosolyogtathatott. Még te sem voltál képes soha, énelőttem, másokért cselekedni; leszármazásod pedig, elkorcsosulván, csak még elevenebben testesíti meg mindazt a hitványságot, amelyért kárhoztatod magadat. Az állandó vezeklés, merengés hibáid felett mutatja, mennyivel különb, s mennyivel érdemesebb vagy minálunk. Ha a tied is nyomor, hát mi csupán férgekként csúszunk a lábad porában.
Amikor egyezségre jutottam Armidával, első sorban az lebegett szemem előtt, hogy méltó *búcsút vehessek gyötrelmes életemtől. Sosem kínálkozott még ily pazar kilátás erre. Hiúságom cirógatja, hogy nem csupán bosszút állhatok minden egyes teremtményen, kit valaha a káprázattal kellett öveznem rútságom ellen. Még unokahúgomon is átgázolhatok. A halálunk előtti pillanatokban nyilván azt gondolja majd, hogy győzedelmeskedett. Ott pöffeszkedik majd újdonsült vőlegénye oldalán, s lekezelőn gondolja: lám, ilyen aprócska csatáért adtam fel a háborút!*
Mint mondtam, meggyőződése, hogy szerelmes vagyok beléd. Sőt talán az is, hogy ami köztünk van, az szerelem. Micsoda képtelen idea! Ám hasznomra vált: tétovázás nélkül kész feltételezni, hogy könnyíteni akarok csupán sorsodon. Ez, s hogy meggátolom a veled kötendő házasságát, szerinte már elég motiváció az öngyilkosságomhoz. Bolond hárpia!
Hogy te rajtam segítenél, mert erre kárhoztattál, nem tesz különbbé őnáluk, Niccodemonál vagy nála, sem téged, sem engem. Te, mivel az átok köt, nem tehetsz mást. Én pedig sosem osztoztam magasabb természetedben.
A megtestesült bűnöd vagyok, mint tudjuk. Ki talán nem mondtuk, mégis így van ez. Ugye? Én vagyok az árnyoldalad, a másik fél-lényed. Ezért nem bírsz aludni, ezért féltesz. Úgy szeretsz, mint magadat, és én is ezért gyűlöllek úgy, mint önmagamat.

Csupán azt sajnálom, hogy nem jut osztályrészemül a látvány, amely téged fogad majd. Az örökre elnémult embertömeg, ahogy függnek a csarnokban, mint láthatatlan zsinórra fűzött, halott bábuk. Egy szoborcsoport, mely mementót állít az enyészetnek. Középütt oszladozik az ifjú pár. Csúfondáros, plútói mélyben köttetett kézfogó! Bánatomra nem sikerült megoldanom, hogy elkerüljem a pusztítást, amikor beindítom a gépezetet. Első áldozata szükségszerűen én leszek. Különben még felmentem volna, hogy megszemléljem ezt az észbontó kiállítást, mielőtt a fogadalmam beteljesítem.
Hanem, hogy rátérjek a praktikus részletekre. Gépezetem nem csupán halál-masina. Lényege, hogy elszipolyozza az életerőt a testekből, s ezek után tárolni, elvezetni is képes. Jelentősen meg kellett növeljem a kapacitását, miután formát öltött a Nagy Terv. Eredetileg azért készítettem, hogy önmagamat tápláljam, így viszont neked jóval nagyobb hasznodra lesz. El sem tudom képzelni, mihez kezdesz majd több száz vendég erejével. Másról nem is feltételezném, hogy képes lehet élni vele; ám abban biztos vagyok, hogy te feltalálod magad. Reményeim szerint nagyban előmozdítja átlényegülésed.
S hogy ez nekem hol jó? Armida úgy fogalmazott, „meg akar tőlem szabadítani" téged. Abban a pillanatban ébredtem rá, mi a megoldás közös gondunkra. Meg kell szabadítanom magunkat egymástól*. Csupán így lelhetünk rá bármiféle nyugalomra. […]*

Teljesebb nem is lehetett volna megsemmisülésem. Zavartan vonszoltam le magam rejtett járatokon át a katakombákba. A bál zsongott felettem. Miután elült az óra bongása, újra kezdődött a tánc. Armida diadalt ült, engem pedig továbbra is kötött a fogadalmam.
Hogy került ide Gianni? Mi volt a színjáték célja? Vajon unokahúgom tudta, ki rejtőzik az álarc alatt? Összeesküdtek ellenem? *Nem, soha*. Képtelenségnek tűnt. Nemzőm nyilván nem tudott az Armidával kötött paktumról, s így gyalázatosan keresztülhúzta számításom. Giannit értelemszerűen *nem ölhettem meg*. Márpedig ha beizzítom a masinát, nemzőm szintúgy áldozatává válik.
Gianni meggyilkolása elértelmetlenítette volna egész eddigi törekvésem. *Minek* végezzek mindenkivel, ha nem marad értő tanúja? S ha a belőle származó energiát nem lesz, ki felhasználja? Nem maradt más, mint hogy virradatig átkalibráljam a masinát, s búcsúzóul legalább magamon kipróbáljam. Legalább *lássam működni*, mielőtt elhagyom ezt a világot!
Ó, a gépszörnyeteg! Hatalmas monstrummá nőtte ki magát az elmúlt hetekben. Kitöltötte majdnem a tömlöc egészét. Úgy bujkáltam alkatrészei közt, mint monumentális dögben a patkány, amely a szerveit rágja.
Eltompult lélekkel tevékenykedtem órákon át, mint holmi automata. Gondolataim belevesztek a homályba. Közben ösztöneim súgták meg, hol tart a Hold hanyatló pályáján. Úgy három órám maradt virradatig, mikor hirtelen rántást éreztem grabancomon. Ellenállhatatlan erő tépett ki masinám belsejéből, majd rögtön utána fájdalom hasított koponyámba. Mire felocsúdhattam volna, tudatom fehér villanás kíséretében hullt ájulatba.

Recsegésre, csörömpölésre, üvegszilánkok patakzására riadtam fel, s a fájdalom mint rőt, ragacsos massza akaszkodott eszméletemre. Először nem is láttam, csupán csillagok táncoltak szemeim előtt, hiába nyitogattam pilláimat.
Majd fokozatosan feltisztult a kép. Egy férfi sziluettet láttam, amint karddal csépel egy monstrumot. Soká figyeltem bávatagon, mire a látvány borzadályos értelmet nyert: Nemzőm rombolta épp dühödten életem munkáját, a gépezetet. Felismertem kezében a súlyos, másfélkezes lovagkardot, melyet még az ő atyja forgatott.
Éreztem, hogy megreszketnek orrcimpáim. Szembogaram tágra nyílt. Egész testemben elfogott a remegés. Tudatom mintha kiszállt volna porhüvelyemből, s felülről szemléltem volna a jelenetet.
Szédelgésem többé már nem számított. Tagjaim maguktól mozdultak. Rongyként földre hajított torzóm éles, másvilági rikoltással lódult meg Gianni felé. Oldalról csapódtam bele, s együtt átzuhantunk egy tükörtáblán, mely valahogy még épen maradt.
Zavaros, véres húsmasszaként dulakodtunk a padlón, tagjaink egymásba gabalyodtak. Egyre-másra álltak belénk a masina szilánkjai, ám végzetes sebet nem ejtett rajtunk egyik sem. Végül kapkodva kúszni kezdtem a legközelebbi tárcsa felé. Elemi ösztön hajtott, értelemtől mentes, primitív, mint a szívdobogás mondókái. Gianni kapart utánam, ám cafatokban lógó kámzsás köpenye beleakadt egy súlyos alkatrészbe. Káromkodva próbálta kitépni magát, én pedig, magam sem tudtam miért, infernális vigyort vetettem hátra nemzőmre vállam felett. Kezem rátalált a fogantyúra. Tekintetünk egymásba kapcsolódott.
– Ó, ne… – lehelte Gianni, kifutott belőle minden szín.
Én pedig eltekertem a tárcsát.

Folytatása következik…

A Sötét Varázsló Stigmája

A sötét varázsló stigmája egy interaktív dark fantasy kalandkönyv, amely a klasszikus lapozgatós kalandkönyvek hagyományát idézi meg, de modernebb, sötétebb hangvétellel, saját világgal, dobókockás rendszerrel, logikai rejtvényekkel és többféle végkimenetellel. A történet Elevron világában játszódik, ahol a játékos nem egy hagyományos hőst, lovagot vagy megmentőt alakít, hanem Kragornt, a hatalomra szomjazó sötét varázslót. A kötet a **Végtelen Világok Vándorai** alkotói kör fantasy vonalát képviseli, Seres Zsolt Stalker-ihletésű játékkönyves irányával párhuzamosan.

A könyv központi kérdése egyszerű, mégis nyugtalanító: meddig mehet el valaki a hatalomért? Kragorn célja, hogy megidézze Belraghort, magát a Halált, és magába olvassza az erejét. Az út azonban nem pusztán külső akadályokból áll: minden döntés, minden rítus és minden bűn közelebb viszi őt a teljhatalomhoz, miközben egyre vékonyabbá válik a határ az ember és a szörnyeteg között.

A végső rítushoz Kragornnak négy ősi ereklyét kell megszereznie, ugyanakkor szörnyetegekkel, ellenséges varázslókkal, csapdákkal, rejtvényekkel és saját lelkének romlásával is szembe kell néznie. A könyv 218 fejezetpontból áll, ám a szakaszok a klasszikus lapozgatós kalandkönyvekhez képest jóval részletesebbek; így terjedelmében nagyjából egy 400 szakaszos klasszikus kalandkönyv élményének felel meg. Az olvasó döntései nemcsak azt határozzák meg, merre halad a történet, hanem azt is, hogy Kragorn végül mivé válik: mindent felemésztő zsarnokká, elbukott ronccsá, vagy talán valakivé, aki még az utolsó pillanatban képes szembenézni önmagával.

Elevron világa

Elevron egy komplex mágiával átitatott fantasy világ, amelynek történelme az Élet és a Halál ősi ütközéséből született. A világ kezdetén két őserő létezett: **Salraghor**, az Élet, és **Belraghor**, a Halál. Kettejük kozmikus összecsapásából született meg maga Elevron, a mágia, az istenek, a népek és azok az események, amelyek később birodalmakat, vallásokat és háborúkat formáltak. A világ egyik legfontosabb múltbéli eseménye a **Szakadás**, amely az elfek népét örökre kettéválasztotta: a felszínen maradók lettek a **sylvariik**, a természet és a régi hagyományok őrzői; a mélységbe vonulók pedig **nocturikká** váltak — sötét elfekké, akik Loritha föld alatti városában élnek, és Nar'Doshát, az árnyak és a pókok istennőjét tisztelik.

Más népek is fontos szerepet kapnak: a **törpök** a hegyek és mélységek gyermekei, legendás kovácsok és rúnamesterek; az **orkok** saját hitvilággal, sámánokkal, törzsi törvényekkel rendelkező nép; a hüllőszerű **varantisok** sivatagi civilizációt alkotnak, amelynek törvényeit a víz szentsége és a vendégjog határozza meg; az **emberek** pedig Elevron legfiatalabb, de legalkalmazkodóbb népe, akik birodalmakat emelnek és gyakran éppen ők mozdítják előre a világ történelmét.

Kragorn, a bukott mágus

A történet főszereplője nem klasszikus fantasy hős. Kragorn nem a világ megmentésére indul, hanem annak leigázására. A könyvhöz járó egyik bónuszanyagból, a *Kragorn árnyai* előzménynovellából kiderül, hogy egykor Erdyn legfiatalabb udvari mágusa volt, a Smaragd Torony tanítványa, Talomir főmester neveltje.



Tehetsége már fiatalon kiemelte a többi mágus közül, de ugyanaz a tehetség veszélyessé is tette: mindig ott égett benne a vágy, hogy átlépje azokat a határokat, amelyeket mások szentségtelennek vagy törvénytelennek neveztek. Bukásában fontos szerepet játszik **Azura**, Valthorn briliáns mágusa. Az ő elvesztése, valamint Adric király politikai árulása és a Mágus Rend merev korlátai vezetik Kragornt arra az útra, amelyről már nincs könnyű visszatérés. A gyász előbb bosszúvá, majd megszállottsággá, végül pedig hataloméhséggé torzul. Kragorn útja végül az Árnyéktanácshoz – a sötét varázslók ősi szövetségéhez – is elvezet, de ez a kapcsolat nem egyszerű szövetség. A Tanács számára Kragorn egyszerre lehetőség, veszély és eszköz: olyan bukott mágus, akinek megszállottsága elvezetheti őket a tiltott hatalomhoz, de akit soha nem kezelnek teljes bizalommal. Titkaikat nem adják ingyen. Aki hozzá akar férni a tudásukhoz, annak próbákon kell bizonyítania elmével, erővel és ravaszsággal. Kragorn ezért nem tanítványként vagy hűséges követőként lép közéjük, hanem olyan hatalmi játékosként, aki ugyanúgy használni akarja a Tanácsot, ahogy a Tanács is használni akarja őt.

Kragorn tragédiája éppen abban rejlik, hogy nem született szörnyetegnek.

A játék során a kérdés nemcsak az, hogy túléli-e az útját, hanem az is, marad-e még belőle bármi abból, aki egykor volt. A klasszikus kalandjátékkönyv-hagyomány gyakran a hősútra épül – a kihívástól a próbatételeken át a győzelemig. *A sötét varázsló stigmája* ezt megfordítja: te vagy a gonosz, és a célod nem a világ megmentése, hanem egy, az isteneknél is ősibb erő magadba olvasztása. Ez a perspektíva ritka a kalandkönyves közegben, és erősen eltér a megszokott hősközpontú felállástól.

A végső rítus – négy ereklye, az idézés

A főkaland középpontjában a végső rituálé előkészítése áll. Kragornnak négy ősi ereklyét kell megszereznie, melyek Elevron legtávolabbi sarkaiba szóródtak szét. A **Törött Kard** Varniac elátkozott városában, a Holtak völgyének mélyén rejtőzik. Az ereklyét a csontvázseregek élén álló, sötét hatalmú Élőholt Főpap őrzi. A **Ghor'takar**, az orkok ötszívű dobja öt elemi szellem börtöne, melyet csak az ősi rítusokat őrző, vén sámántól lehet megkaparintani. A **Káoszprizmát** magát a Ghor'takar kristályaiból kell megalkotni, és csak az Árnyék Palota központi pentagrammája képes az erejüket megzabolázni. **Thal'Vareth Krónikája** a sötét elfek szent könyve, amit a Fekete Könyvtár legmélyén, a Próféciák Szentélyében, egy fanatikus főpapnő őriz.

A négy ereklye együtt nyitja meg az utat a Fényvölgy fekete tavához, ahol a végső rítus végbemehet. De minden ereklye megszerzéséért fizetni kell – vérrel, áldozattal és Romlással. A végső rítus kimenetele nem előre eldöntött. Lehetséges, hogy Kragorn megszerzi Belraghor erejét és Elevron fölé emelkedik. Lehetséges, hogy elbukik, és a sötétség, amelyet irányítani akart, végül őt emészti fel. De az is lehet, hogy a játékos döntései egy harmadik ösvényt nyitnak meg: a megváltás lehetőségét. A tervek szerint a három végkifejlethez három külön folytatás kapcsolódik majd, így a lezárások nemcsak befejezésként, hanem Elevron későbbi történeteinek kiindulópontjaiként is működnek.

Játékmechanika és interaktivitás

A könyv a klasszikus kalandjáték-könyvek alapélményét viszi tovább: az olvasó nem passzív befogadó, hanem döntéseket hozó játékos. A rendszer egyik különlegessége a **három hatoldalú dobókockára épülő mechanika**. Itt egyetlen kockadobás dönt mindenről: a dobás eredménye egyszerre modellezi a támadást, a védekezést és az ellenfél reakcióját. Két vagy három siker – tiszta csapás. Egy siker – kölcsönös sebzés. Nincs siker – az ellenfél támad először. A rendszer gyors, feszes és narratívabarát: nem azt teszteli, hogy szerencsés vagy-e a kockákkal, hanem hogy mennyire vagy hajlandó kockáztatni. A siker azonban nem pusztán a dobáson múlik: az ellenfelek különleges képességei, Kragorn elérhető varázslatai, a Romlás szintje és a vállalt kockázat folyamatosan módosítják a helyzetet. A történet több ponton rejtvényalapú, szabadulószoba-jellegű próbatételekkel dolgozik. Ősi zárak, rúnák, kódok, logikai feladványok és döntési csapdák állják el Kragorn útját, így a továbbjutáshoz nemcsak szerencsére és erőforrás-kezelésre, hanem figyelemre, következtetésre és jegyzetelésre is szükség lehet.

A játékos Kragorn tulajdonságait a Kalandlapon vezeti. A legfontosabb értékek a **Sötét Tudás**, az **Árnyékerő**, a **Romlás** és az **Életpont** – nemcsak számok, hanem Kragorn állapotának és belső átalakulásának jelzői. Az Árnyékerő nyers ősi erő, amit a sötét varázslókon kívül a nocturi elfek és Elevron más ősi népei is használnak. A Romlás ezzel szemben kumulatív lélekjelölés. Az Árnyékerő az eszköz. A Romlás az ár, amit a lélek fizet érte.

A varázslatok Romlás szerint három szintre oszlanak. A játékos olyan sötét mágiákat használhat, mint a Zöld Tűzgolyó, az Árnyékföldrengés, az Árnyékvér, az Árnyéklándzsa, a Sötét Nova vagy a Halálos Érintés. Minél mélyebbre süllyed Kragorn, annál pusztítóbb varázslatokhoz fér hozzá, de az ár is annál súlyosabb. Két különleges mechanika egészíti ki a rendszert: a **Sötét Áldás** (a kaland kezdetén választott egyedi kezdőképesség, mint az Árnylépés, Vérrúna vagy Kriptaszag), és az **Árnyékszilánk** (legyőzött ellenfelekből nyerhető Árnyékerő-kristály). 7-es Romlás szinten az **Árnyékszolga** védelme is aktiválódik – egy hűséges démoni kísérő, aki az első ellenséges támadás teljes sebzését elnyeli.

A könyv négy egyedi titkosírást is tartalmaz a Pigpen-családból: **STARGRID, COMPASS, TRIFRAME** és **VGRID**. Megfejtésük nem mindenhol kötelező – több feladványnál alternatív továbbjutási lehetőség is van –, de aki nekiveselkedik, narratív és játékmenetbeli jutalmat kap. A játékos nemcsak dobásokkal halad előre, hanem megfigyeléssel, jegyzeteléssel és logikai gondolkodással is.

A Kalandfüzet és az előzménynovella szerepe

A főkönyvhöz két digitális bónuszanyag is kapcsolódik, amelyeket kizárólag a rendelők kapnak meg ajándékként. Az egyik a *Kalandfüzet*, egy 70 oldalas világkalauz: bemutatja Elevron mitológiáját, a fajok és birodalmak részletes történetét, a fontosabb szereplők hátterét (Adric, Talomir, Azura, Lyra, Kalazar, az Élőholt Főpap és mások), a négy ereklye legendáját, az összes varázslat hangulati és mechanikai leírását.



Aki a könyvet játssza, ezt használhatja világismertetőként és varázslatkézikönyvként a játék közben.

A másik bónuszanyag a *Kragorn árnyai* című előzménynovella, amely Kragorn múltjába enged betekintést. Megmutatja, ki volt ő a bukása előtt, milyen kapcsolat fűzte Azurához, Talomirhoz és Erdynhez, valamint hogyan vezetett a veszteség, a harag és a tiltott tudás keresése a sötét varázsló megszületéséhez. A novella végén egy 22 fejezetpontos demókaland is játszható, amelyben a három dobókockás rendszer rögtön kipróbálható. Ezek az anyagok nem kötelezőek a főkaland megértéséhez, de sokkal gazdagabbá teszik az élményt.

Miért különleges?

A sötét varázsló stigmája nem egyszerűen témájában, hanem nézőpontjában is eltér a hagyományos fantasy kalandkönyvektől: nem egy világmegmentő hős felemelkedését, hanem egy bukott varázsló hatalomhoz, romláshoz és esetleges megváltáshoz vezető útját helyezi a játékos kezébe. Kragorn céljai erkölcsileg erősen kérdésesek, ezért a történet egyik fő feszültsége éppen abból fakad, hogy a játékos milyen mértékben hajlandó azonosulni vele. A történet mégsem pusztán gonoszkodásról szól – a lényeg a határvonal: hol válik a fájdalom megszállottsággá, a tudásvágy romlássá, a hatalomkeresés önpusztítássá. A könyv nemcsak a klasszikus lapozgatós kalandkönyvek kedvelőit próbálja megszólítani. Azoknak szól, akik szeretik a döntésalapú történeteket, de sötétebb, érettebb hangvételre, saját világra és komolyabb erkölcsi dilemmákra vágynak. A fantasy rajongók Elevron mitológiájában és népeiben merülhetnek el, a szerepjátékos gondolkodású olvasók a karakterértékekben és döntési következményekben találhatnak kapaszkodót, a rejtvénykedvelők pedig a kódokban, titkosírásokban és logikai próbatételekben kapnak plusz kihívást.

Elevron világa nem fekete-fehér. A fény sem mindig tiszta, az árnyék sem mindig hazug, és Kragorn útja sem csupán pusztítás vagy győzelem kérdése. A legfontosabb döntés végül nem az, hogy melyik ajtón lép be a játékos, vagy milyen varázslatot használ. Hanem az, hogy mit hajlandó feláldozni a hatalomért. És hogy marad-e még valami emberi abban, aki már túl sokáig járt a sötétségben.

Hol található meg?

A kötet magánkiadásban jelent meg, közvetlenül a szerzőtől juthattok hozzá.

https://elevrondarkfantasy.hu/

Kiss Zoltán



Varacsk, a pőre

(Varjak Legendáriuma részlet)

– Amper, minek hoztál be ennyi szappanos vizet? – kérdezte Vaagor.

– Hát Yodin azt mondta, hogy Varacskot elő kell készíteni holnapig. Amikor megérkezik Rowonba, nekilát az első bélyegnek – közölte tudálékosan a boszorkánymester.

Nemrég ért véget a *Tőr* kártya parti a maremita segítők egyik barakkjában. Vaagor és Amper itt múlatták az időt, míg Azazel az Elátkozott vidéket tisztította purgator csapatával, melyben Yodin, a maremita mentalista is segédkezett.

– Te, én úgy emlékszem, azt mondta a mágus, hogy egy tenyérnyi felületet borotválj le róla, hogy a tudatát védő mentális bélyeg kényelmesen elférjen rajta.

– Nos, drága aszisz barátom, s testvérem Dartonban, én ilyenre nem emlékszem. De tudod jól, kiemelkedő tudással bírok a bélyegek terén, rajtad is van pár munkám.

– Hát lehet azokat elfeledni? – sóhajtott nagyot a gladiátor.

A maremita rend fehérorkjai közül, Varacsk lesz az első, aki megkapja a mentális tudatvédő bélyeget.

– Muszáj volt ennyire leitatni? Világát nem tudja.

– Hát fogalmam sincs, ezek a dögök, hogy bírják a borotválást. – Na jó, figyelj a szemed sem áll jól. Azóta vigyorogsz, hogy behoztuk a szobájába. Ismerem ezt a vigyort. Legutóbb három hétig latrinát pucoltam miattad a rendházban, mikor Ramandin nagymester levesébe köptél. Persze megint bele kellett rángatni a hülyeségbe…

– Nyugalom barátom, Ramandin imádja a humorom. Akkor is potyogott a könnye a röhögéstől.

– Igen marhára… nekem is potyogott, attól a sok vadhústól olyan büdöset szarnak a rendházban, hogy a szemem azóta is tikkel néha.

– Na, ne magyarázz, hozd a borotvát!

Dolgos percek következtek aztán…

Úgy hajnal derekán Varacsk felébredt rémes álmából. Valami nagyon, nagyon ijesztőt álmodott…

leitatták és… még a gondolataiban sem merte kimondani…



Ekkor megmozdult egy alak a szoba végében. Varacsk összerezzent.

– Nyugi nyuszi, hallotta Amper vidám hangját. Ahogy megegyeztünk, – s kinyújtva kezét 3 ezüstöt hullatott az ork mancsába. Majd egy csattanós seggrepacsival végleg összezavarta orkunkat.

Kacsintott pajkos mosollyal arcán, félre ugrott az ork reflex csapása elől, majd kiviharzott az ajtón.

Varacsk az ágyra huppant, de borzasztóan fázott. Ilyet még nem érzett korábban. Megdörzsölte bundáját… illetve hát, nagyon furcsa érzés járta át, mikor megtette. A teljes karja szőrtelen volt. Mély döbbenet után konstatálta, hogy az aszisz, tetőtől talpig leborotválta a szőrt testéről.

Úgy rázta a hideg, mint mikor himlőlázban vergődött kölyökként. Ahogy belenézett a mosdóvedrébe, és megpillantotta magát, a pofája ugyan nem volt teljesen csupasz, de ott sem volt szőr. Csak vörös festék a széles, agyaras száján, és kék szemhéj máz és zöld és fekete és…

– Amper! Kiheréllek te kis szarházi…… Atya, add, hogy én küldhessem színed elé! – hallatszott az öblös üvöltés a barakk teljes szárnyában. Majd a rendtársak harsogó kacaja pár percre rá, és kurjongató füttyögésük.

Varacsk később nagy utat járt be a rendben. A törzse egyik legfőbb harcosa, s a Segítők Rendjének oszlopos tagja vált belőle. Számtalan fegyver vágása ékíti, azóta visszanőtt fehér sörényét, de attól az éjszakától hívják őt úgy: Varacsk, a pőre kinek névadója egy aszisz boszorkánymester.

Meono

Boldog születésnapot, Gus!

Call of Cthulhu Kalandmodul

- helyszín: San Francisco, Kalifornia, Amerikai Egyesült Államok

- időpont: 1924. július 26 (szombat)

A kiadvány retró jellege miatt először a kék, vagyis a Benefícium által kiadott magyar kiadás alapján akartam megírni ezt a nyúlfarknyi kalandot, végül azonban úgy döntöttem, hogy leegyszerűsítve, értékek nélkül kerül a magazinba, hogy a Delta Vision 7. kiadásával játszókat se érje hátrány.

Őrzői háttér:

Q'yth-az, a Kristályszerű Értelem egy jószerivel ismeretlen, emberfelettien intelligens Mérhetetlen Vén Scott David Aniolowski An Early Frost című novellájából. A fénytelen Mthura messzi-messzi világát nevezi otthonának. Mozdulatlan, gondolatai azonban képesek arra, hogy átszeljék a fagyos, fekete űrt és megtalálják azokat az értelmes lényeket, amik elég érzékenyek ahhoz, hogy befogadják őket. Időnként a bolygónk is célkeresztjébe kerül, legtöbbször olyan emberek válnak áldozatává, akik kristályokkal, ékkövekkel foglalkoznak. Az idegen entitásnak ezúttal Ottilia Preglert, egy san franciscói kamaszlányt sikerült befolyása alá vonnia, aki belenézett egy vidámparki jósnő kristálygömbjébe. Apját, Gustavot érdemes korábbi történetekben is szerepeltetni, hogy ne derült égből érkezzen a meghívás.

Nyomozói háttér:

A los angelesi nyomozók egy régi barátjuk, Gus, vagyis Dr. Gustav Pregler születésnapi ünnepségére hivatalosak San Franciscóba. Természetesen más helyszínt is kiválaszthatsz, de valamelyik kaliforniai várost javaslom, mert a boszorkányhistóriák kísértette Arkham nagyon-nagyon messze van. A háromfős - Gus, Agnes és lányuk, Ottilia - Pregler család büszke a német gyökereire, ezért nyugodtan felkészülhetnek egy kis Terülj, terülj, asztalkámra. A família a Mission negyedben él, a 927 York Street szám alatt, egy viktoriánus stílusú, szürkére festett sorházban, amik meghatározzák a korabeli san franciscói városképet.



Vendégségben:

Belépve egy Észrevétel-dobással azonnal feltűnhet nekik, hogy milyen sok kristályszobrocska található a lakásban. A kínosan hümmögő Gus Agnesre, a lelkes gyűjtőre mutat, ha rákérdeznek. A házaspár a nappaliba tereli őket, majd limonádéval, Bevo „majdnem sörrel" és Marsh Wheeling szivarral kínálja a csapat tagjait. Általános dolgokról beszélgetnek, például a menüről, ami sült csülök lesz, savanyúkáposztával és sült krumplival, desszertként pedig megkóstolhatják a Maiwald-féle csokoládétortát. A füstöt eregető Gus mindenképp megemlíti majd, hogy ideiglenesen gyarapította az otthonukban található kristályszobrok számát, majd megmutatja nekik a dolgozószobájában sötétlő íróasztalán álldogáló méteres kristályszobrát. Arminiust, vagyis Hermannt, a cheruszkok hadurát ábrázolja, aki Kr. u. 9-ben a teutoburgi erdőben megverte Varus légióit, és a helyi Hermann Fiai páholy éke lesz. Egy Történelem- vagy módosított Tudás-próbával tisztában lehetnek mindezzel. Egy szobrász is, ha megdobja a kapcsolódó Művészetét, hiszen a nagy Ernst von Bandel impozáns emlékművet állított a germán győztesnek. Előbb-utóbb a kamaszodó Tillie-jükre fog terelődni a szó, akinek a különös viselkedése aggodalmat csempészett a szülők szívébe. Titkolózik, romlottak a jegyei és ha teheti, a szobájában gubbaszt. Ábrándos is, egyszer megkérdezte Gust, hogy hol van az a Mutura. A férfinak halvány lila gőze sincs, honnét szedte ezt a japánul hangzó szót. Ha netán akad Kenyában megfordult nyomozó, egy sikeres Tudás-dobással tudni fogja, hogy egy helyi hurkaféle.

Nemsokára elkészül az ünnepi ebéd és Agnes felmegy a szűk lépcsőn, hogy segítséget kérjen a terítéshez. Egy sikeres Hallgatózással egy koppanásra lesznek figyelmesek. Ha felmennek, Gus feleségét a gyerekszoba előtti folyosó padlóján találják, ájultan. Odabent döbbenetes látványban lesz részük: a csinos, szőke lány életnagyságú, elnagyolt vonású, szögletes kristályszoborrá változott - **1/1d6 ÉPE**. Rajtad múlik, hogy Gus és Agnes hogyan reagálnak erre, de mivel átlagos Akaraterővel rendelkeznek, több órára is eszüket veszthetik. Ottilia édesanyja 1d2 óráig hever majd ájultan, utána a katatóniától a szobor foggal-körömmel való, habzó szájú védelmezéséig minden elképzelhető.

Egy Könyvtárhasználattal megtalálhatják Tillie naplóját, aminek elolvasása 1%-kal növeli a Cthulhu-mítoszt és 1 ÉPE-pontot von le. Egy Észrevétel-gurítással egy piramis alakú parfümös üvegcsét találnak az ágy lábánál. Egy Orvoslás-próbával megállapítható, hogy a bakfis nem a kristály foglya, hanem szőröstől-bőröstől, sőt, ruhástól azzá változott - **0/1d2 ÉPE**. Egy Tudás-dobással felidézhetik, hogy a naplóban emlegetett orosz szekta a molokánokra, vagyis tejivókra utal, akik egyszerű, keményen dolgozó, mélyen vallásos, ortodox bevándorlók. Ha átkutatják a házat, akkor egy-egy Észrevétel-dobással a következőkre bukkanhatnak:

- Gus .32-es Savage Model 1907-es pisztolya, egy doboz tölténnyel.

- Egy Német nyelvű levél, amit a chicagói Teutónia Szabad Társasága vezetője, bizonyos Peter Gissibl írt a barátjuknak, amiben egyebek mellett egy egyre népszerűbb politikust, Adolf Hitlert méltat.

- A Drágakövek Érdekes Legendáriuma, George Frederick Kunz new yorki ásványkutató 1913-as könyve. A drágakövekhez kapcsolódó hiedelmekről szól: felhasználás, gyógyítás, jóslás, születési kövek és különféle vallásokban betöltött szerep. Ez lett volna Tillie születésnapi ajándéka, ha elolvassák, 1%-kal növelhetik az Okkultjukat és 5%-kal a Geológiájukat/Természetrajzukat.

Ha rendőrt hívnak, a szikár, sötét üstökű Alonzo Moseley járőr fog megjelenni, hogy kihallgassa őket és rögzítse a nyomokat. Ha az Őrző különösen gonosz, akkor megbillentheti a szobrot, ami 1d2+1 darabra törik, ha nem mentik meg egy megdobott ÜGY-próbával - **0/1d3 ÉPE**. A jegyzőkönyv felvétele után szélnek eresztik őket. Az ideiglenesen megtébolyodottakat és a megviselt szülőket az egyik városi kórházba szállítja a mentőautó.

A nem túl vidám parkban:



A san mateói Pacific City-be nagyjából háromnegyed óra az út. A szórakozóhelyet a híres-neves new yorki Coney Island nyugati parti tükörképének szánták, de a két esztendővel ezelőtti, fergeteges nyitás után sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, a vidámságra vágyók oroszlánrésze hamar megutálta az óceánba ömlő szennyvíz bűze, a vendégmarasztaló, kékes iszap és az állandó szél miatt. 1923-ban még tűz is pusztított itt, március óta pedig a mérges hitelezők kezében a gyeplő. A kocsijukból kiszálló nyomozók csak három-négy tucat embert látnak lézengeni a sétány deszkáin. Egy maroknyian ülnek a körhintán, a kisvonaton és az óriáskeréken, míg a hullámvasút áll. Gyorsan megtalálják Madame Varna, az erdélyi cigánynak mondott jövendőmondó bódéját, ami a naplóban emlegetett albínó feketéé mellett áll, aki leopárdbőr tunikában szivarozik az árnyékban. Malamba, Afrika magas és fehér hercege - polgári nevén Paul Kelland, a texasi Houstonból - 1d2 napja nem látta a jósnőt, akit egyébként Rita Beniteznek hívnak. ERŐ-vel vagy zártöréssel juthatnak be a homályban úszó, sejtelmes hangulatú bódéba, ahol baljósan rájuk kacsint a méregzöld terítővel letakart asztalon felejtett kristálygömb és azonnal megcsapja az orrukat az alvadt vér nehéz, rezes szaga. A középkorú nő holtteste a sarokban ül, egy Ötlet-gurítással rájöhetnek, hogy önnön torkát vágta el a pengeéles kristállyá vált jobb kézfejével - **0/1d4 ÉPE**. Látszólag vége a lidércnyomásnak, ám a magas akaraterővel bíró nyomozóknak óvakodniuk kell, előfordulhat, hogy ők is meghallják az idegen Q'yth-az kellemes, hízelgő hangját.

A kaland teljesítéséért 1d6 ÉPE-pont jár.

NJK-k, szörnyek:

Dr. Gustav Pregler, 39 éves fogorvos:

A nyomozók hű, humoros barátja a napsütéses Los Angeles fia, de San Franciscóban alapított családot, mert egy fogászati konferencián elbűvölte egy helyi kolléga és barát húga. A szemrevaló, kedves és intelligens Agnes Maiwald mellett ezt a szépséges, nyüzsgő várost is megszerette. Gus magas, túlsúlyos, pirospozsgás arcú, dús szemöldökű férfi huncut csillogású, kék szemekkel és szőke, rövidre nyírt hajjal, aki a jeles eseményre barna öltönyt húzott. Értelmiségi famíliából származik, szülei a hideg, havas Minnesotából jöttek nyugatra. Szereti Amerikát, a hazája, de nem tudja letagadni az ereiben csörgedező fekete-vörös-arany vért, így a Hermann Fiainak, az országos német-amerikai testvéri közösség helyi szervezetének is oszlopos tagja, és természetesen a nyelvet is ápolja. Kölyökkorukban jól baseballozott és a sport szeretete megmaradt, ezért kicsit sajnálja, hogy nem fia született. Lurkót várt, akit Ottónak akart elnevezni, és bár sosem tudta magát lányos apukaként elképzelni, nagyon igyekszik.

Agnes Maiwald, 37 éves háziasszony és gyűjtő:

Gus neje egy átlagos külsejű, mosolygós, gribedlis arcú nő barna hajjal és szemekkel, egy fogorvosi dinasztia sarja. A kék és a zöld színű ruhákat részesíti előnyben, sminkje szolid. A Howard Carter világraszóló felfedezése óta divatos, ókori egyiptomi stílusú fülbevalókat visel a nyomozók érkeztekor, amik ezüst lótuszvirágokon csüngő türkiz szkarabeuszokat ábrázolnak. Nyakában a nagyanyjától örökölt gyöngysor világít. Jó háziasszony, hobbijai a sütés-főzés, de olvasni, valamint keresztrejtvényt fejteni is szeret, illetve a különféle kristályfiguráknak is szenvedélyes gyűjtője. A karakterek gyerekkori barátjánál szigorúbb szülő, általában neki szokott eljárni a keze.

Q'yth-az, a kristálytestű Mérhetetlen Vén:

Mthura, a távoli, fekete világ egyetlen lakója ásványokon keresztül szokott kapcsolatba lépni a rezgéseire, sugallataira érzékeny egyénekkel, hogy álmokkal és látomásokkal verje bilincsbe őket. A Földön nincs szervezett kultusza, geológusok, ásványgyűjtők, okkultisták és ama természeti népek sámánjai szoktak áldozatává válni, akik kristályokkal gyógyítanak. A Q'yth-azzal folytatott kommunikáció 0/1d6 ÉPE-be kerül.

Ottilia Pregler naplójának egy részlete:

1924. június 11, szerda:

Jane Campbell megint kibeszél a hátam mögött. Nem lehet elégszer leírni, milyen undok lány! Az apja angolt tanít, ezért persze mindent elnéznek neki! Egy biciklis fiú a kapuban megkérdezte, hogy hazakísérhet-e. Látásból ismerem, valamilyen Ernie. Az utca zajától nem hallottam a családnevét, de úgy tettem, mintha elsőre is értettem volna. Nem akartam szégyenbe esni. Szép, répavörös haja van és nagyon barátságos, talán túlságosan is. Eggyel felettem jár. Hazafelé megálltunk néhány kirakatnál és megnéztük a Kegyelem Katedrálisnál muzsikáló verklist és a mókás, elegánsan felöltöztetett majmát is. Kedves kis állat, jókat kacagtunk a bohém táncikálásán, vicces grimaszain és egy-egy centet ejtettünk a kis bádogbögréjébe. Vacsorakor megszidtak, mert nem mosogattam el rendesen az evőeszközöket. Ja, délután találkoztam Helen Jonesszal, az utcabeli barátnőmmel, aki egyből cukkolni kezdett a „gyufafejűvel”, hogy biztos tetszem neki. Kifigyelt minket. Belevörösödtem, de azonnal visszavágtam a magas, izmos és göndör újságkihordó fiúval, Floyddal, aki mindig zavarba hozza őt. Három évvel idősebb nálunk és már dolgozik! Amúgy Hópihének, Helen cicájának kiscicái születtek! Négyen vannak és nagyon aranyosak! Imádkozom, hogy a szüleim megengedjék, hogy örökbefogadjak egyet, ha majd nagyobbak lesznek. Néha nem is tudom, minek ez a naplósdi, kevés érdekes történik velem, később pedig sem engem, sem mást nem érdekelnek majd egy bakfis napjai, érzései. De minden lány ezt csinálja manapság, nem szeretném, hogy kinézzenek, és végül is megnyugtató tevékenység egy majdnem tizennégy éves, meg nem értett, kevés barátnővel bíró lány számára. Végre kiönthetem a szívem. A papír türelmesebb és megértőbb, mint sok ember.

1924. június 12, csütörtök:

Elégtelent kaptam tudományból, ezért három napos szobafogságra ítéltek. Anya egy nyaklevest is adott és folyton ellenőrzi, hogy tanulok-e. Igazságtalanok, úgy tesznek, mintha Marie Curie akarnék lenni! Így nem tudok átmenni Helen barátnőmhöz, pedig oly szép az idő! Simogat a nap és a szellő, csivitelnek a madarak és olyan kék az ég, mint apa szeme! Szörnyű, hisz minden könyvem elolvastam már és nem szokásom másodszor is elolvasni valamit. Unalmamban megkerestem a jó részeket a Kisasszonyokból, de hamar meguntam.

1924, június 16, hétfő:

Elnézést, hogy nem írtam, de máig nem volt mit. Jane Campbell ruháját ma összerondította egy galamb az iskolakapuban és mindenki kinevette. Jól esett látni. Olyan piros lett, mint a paradicsom és szerintem sírva is fakadt hazafelé, mert szaladt, mint az agár! Úgy kell neki! Ernie, akinek amúgy Ernest Wright Jr. a becsületes neve és aki mindig hazakísér, megkérdezte, kedvelem-e. Igent válaszoltam, de mondtam, hogy ne hablatyoljon annyit és olyan gyorsan, mert alig tudom követni. Anya káposztát főzött ma, amit, nemzeti eledel ide vagy oda, ki nem állhatok és az egész lakás szaglik tőle. Vasárnapig biztos, azt eszünk majd. Istenem!

1924. június 18, szerda:

Itt a nyári szünet! Annyi tervem van, hogy azt sem tudom, hol kezdjem! Hallottam, hogy ki fog nyitni a san mateói vidámpark, úgyhogy jól indul a nyár. Sajnos megszidtak a romló bizonyítványom miatt, de majd csak megbékélnek. Szobafogsággal és több feladattal fenyegetnek.

1924. június 25, szerda:

A sírás hatott, apa végre beadta a derekát, ismét elmegyünk Pacific City-be, San Mateóba. Július 4-én, Amerika születésnapján nyit ki, valószínűleg ő is kíváncsi rá. Egyszer már voltunk, de a szüleimnek nem tetszett, mert drága volt és zsúfolt. Nagyon szeles is, illetve bűzlött, mikor a tenger felől fújt, mert a csatornák szennye oda ürül. De kitartóan nyaggattam, hogy elmennék, mert azért jól éreztem magam ott. Remélem, hogy ezúttal július 4-e miatt még jobb élmény lesz, bár apa azt mondta, hogy az újságok azt írták, komoly bajban van, lehet, örökre bezár majd. Kár lenne. Ezért sírtam tele a fülét, az iskolában már hallottam ezt a pletykát.

1924. július 1, kedd:

Ernie is eljönne Pacific City-be, de megtiltottam neki, hogy kövessen, mert a szüleim még nem ismerik. Amúgy semmi említeni való, Helennel találkozgatok.

1924. július 6, vasárnap:

Valami nagyon izgalmas történt velem tegnap, nem is tudom, hol kezdjem! Nagyon szép idő volt, mikor autóba ültünk és végig ilyen maradt. Helent is elengedték velünk a szülei, aminek nagyon örültem. A tömeg sokkal kisebb volt, de legalább nem kellett sokat várni a sorunkra. Az undorító WC szaggal még mindig nem tudtak mit kezdeni, néha még a frissen készített mustáros hot dog finom illatát is el tudta nyomni. Felültünk az óriáskerékre és nagyon szép volt a kilátás, de anya majdnem rosszul lett a magasban. Igazi hős, hogy felmerészkedett velünk. Helen nem mert felszállni, de miután leértünk, megsúgta nekem, hogy egy öreg, keménykalapos, haspók bácsi megdicsérte a szép, szőke copfját, a zöld, fehér virágos ruháját és az alakját. Még vattacukrozni is el akarta hívni. Vén kecske, biztos az állatsimogató karámból ugrott ki! Utána megnéztük a szörnyszülötteket, de azt mondta egy rendszeres látogató, hogy az izgalmasabbak már tovább álltak máshova. Egy zsonglőrködő törpe, egy szépen éneklő, betanított uszkárokkal fellépő törpe nő, egy teletetovált, nagyon kövér asszony, vagyis „élő festővászon”, egy tűznyelő izomkolosszus és egy albínó néger férfi volt a kínálat, akinek megnövesztett haja szakasztott olyan volt, mint a birkagyapjú. Legutoljára még azték gyermekek, tehát túl kicsi fejjel született emberek, csontvázember és szakállas nő is volt. Emlékeim szerint szép alakja volt, ugyanilyet szeretnék egyszer.

Csak szakáll nélkül, mert úgy nézett ki, mint Paul Bunyan, az óriás favágó. Vagy némelyik potrero hilli orosz. Azok, akiket apa szektásoknak hív, mert az öregek között vannak köldökig lógó szakállúak. A hazaút előtt még egy tarkabarka bódéba is betértünk, a cigány jósnőhöz, Madame Varnához. Csak félig-meddig értettem, mit mondott, mikor a kristálygömbből csupa szépet jósolt, mert törte és erős akcentussal beszélte az angolt. Anya szerint szándékosan és inkább mexikóinak nézett ki, hiszen indiánosan csontos arca volt. Különös érzésem támadt a kristálygömbbe bámulás során, mintha figyelne valaki, de aznap éjszakáig nem tudtam megmagyarázni. A tűzijáték alatt is ezen gondolkodtam. Éjjel szokatlan álmom volt, a csillagokkal borított feketeségben lebegtem és éreztem, hogy egy kedves, andalító, végtelenül bölcs hangot hallok egy távoli, sziporkázó csillag felől és elönt a béke. A templomban szoktam hasonlót érezni. Ma ott töltöttük a délelőtt egy részét, majd Helennel voltam.

1924. július 7, hétfő:

Holtfáradt vagyok, mert nem aludtam ki magam az éjjel. Fél kettő körül ébredtem, mert ismét azt az álmot láttam, de ezúttal bőrszárnyas, rózsaszín homárokra emlékeztető lények csoportja suhant el mellettem. Olyan ocsmányak és visszataszítóak voltak, hogy már nem tudtam visszaaludni, pedig azt a bársonyos hangot is hallottam. Alig tudtam nyitva tartani a szemem a nap folyamán, anya inkább felküldött a szobámba, mert csak akadályoztam a házimunkában. Később a vörös Ernie kihívott, de semmire sem emlékszem abból, amit mondott, csak egy-két szóban válaszolgattam neki. Furcsa mód nem vagyok nyűgös, az az ismeretlen hang nyugalommal áraszt el. Apáék megkérdezték, ki ez a vörös fiú, én meg elmondtam, hogy barátkozni akar velem, mire összemosolyogtak. Miért hiszi mindenki azt, hogy beleszerettem?

1924. július 10, csütörtök:

Elnézést, hogy nem írtam, de gondoltam, jobb, ha megvárom a végét. Akárki, akármi is beszél hozzám, mikor álomra hajtom a fejem, ismeri a nevem. Ragyogó formája van, amin színes fények százai táncolnak. Olyan, mint az a prizma, amit Mr. Knifton mutatott tudományórán, de az elbújhat mellette, olyan színek jelentek meg előttem, amiknek a létezéséről se tudtam! Végtelen békét és mindentudást sugároz. Maga Isten volna? De akkor mik voltak azok a rémséges lények? Ördögök?

1924. július 12, szombat:

Arra keltem, hogy anya egyik kristályszobrocskáját szorongatom, a lábát a feje fölé emelő balerinát. Egész gyűjteménye van belőlük, otthonunk majd minden pontján találni legalább egy ilyen „porfogót”, hogy apát idézzem. Elképzelésem sincs, hogy került hozzám és olyan feszültséget éreztem a levegőben, mint amit hatalmas viharokkor szokás, mikor csak úgy csapkodnak a villámok. Ismét arról a csodahelyről álmodtam és egyre közelebb kerültem ahhoz a ragyogó csillaghoz, aminek már a nevét is tudom. Mthura. Csak hallottam, de biztos vagyok benne, hogy így írják, mintha az iskolatáblára láttam volna felírva.

1924. július 14, hétfő:

Ernie és Helen szerint alvajártam. Utóbbival az utca bejáratánál futottam össze és negyedórát beszélgettünk, mielőtt anya észrevett és beparancsolt a házba. Megint rossz napja volt, még Helennek is beolvasott, mikor megkérdezte, hogy áthozhatja-e a cicákat. Ez az alvajárás félelmetesen hangzik, mi van, ha lezuhanok a lépcsőről és eltöröm valamim? Még semmim sem volt eltörve. És csak annyit mondtam nekik, hogy a figurával a kezemben ébredtem, Mthuráról és a hangról egy kukkot sem szóltam, bár nem kérte, hogy titkolózzam. Valamiért még Helennek sem akarom elmesélni a különös álomutazásaimat, ez az én titkom és kész! Mindenkinek vannak titkai, neki is. Amúgy cukkolni kezdett, hogy biztos a szerelemtől van, hogy Ernie-hez akarok menni, de látszott, hogy aggódik egy picit.

1924. július 16, szerda:

Három nap szobafogság, mert portörlés közben leejtettem egy fecskefigurát és szilánkokra tört. Helen bedobatott egy repülővé hajtogatott levelet az ablakomon az egyik öccsével, George-dzsal és jól leszidott, hogy ha így folytatom, ősz, vén banya leszek, mire elhagyhatom a házat.

1924. július 20, vasárnap:

Q'yth-az! Ez a hang neve és jártam a világán! Fekete, mint az éjszaka, de Ő csodaszép, mint egy állandóan változó ékkőhalom, ami ezernyi színben játszik és világlik! Oszlopok, csodaszép kristályvirágok, szembántóan bonyolult ágbogok, hihetetlen alakzatok nőnek ki belőle, hogy eltűnjenek, valami mássá alakuljanak. A levegőt pedig furcsa rezgések, pendülések és döngicsélések töltik meg, mintha földöntúli zene volna. Megköt és épít. Vacsora után bevittem négy figurát a szobámba, hogy az éjjeli szekrényemre tegyem őket, hátha felerősítik az álmaimat. Reggel visszatettem őket. Épít és megköt, vajon mit jelenthet ez? Helen újabb levelet írt, hogy milyen a szobafogság? Ha tudná, milyen csodálatos helyeken járok a négy fal között!

1924. július 22, kedd:

Anya kérdőre vont, hogy miért viszem be a szobrocskáit a szobámba, de csak annyit tudtam kinyögni, hogy nagyon megtetszettek. Csak a fejét csóválta, rögtön éreztem, milyen csúf dolgot követtem el, mikor a szemébe hazudtam, átlát rajtam és tudja, hogy pár héttel korábban még nem érdekeltek ezek a haszontalanságok. Biztos azt hiszi, hogy kezd elmenni az eszem. Remélem, nem visznek orvoshoz! Semmi bajom, csak be akarom járni Mthurát és találkozni akarok Istennel, aki arra kért, hogy összpontosítsak a kristályra, váljak eggyé vele! A zsebpénzemből vettem magamnak egy pici, törött szárnyú kristályhattyút és egy háromszög alakú parfümös üvegcsét Mr. Trunzónál, a zsibárusnál. Szerencsére keveset kért értük. Épít és megköt. Tegnap este a vacsoránál én mondtam az imát és véletlenül Q'yth-azt szólítottam, de szerintem nem vették észre. Apának szombaton lesz a 39. születésnapja, tizenegy nappal az enyém előtt. Megkérdezték, mit szeretnék és azonnal rávágtam, hogy egy kristályokról szóló könyvet kérek, ami szemlátomást meglepte őket. Remélem, olyat kapok, amiből megtudom végre, hogy mi ez az egész, mi történik velem. Lehet, már itt is lapul valahol.

1924. július 23, szerda:

Megköt és épít. Fogalmam sincs, mit jelent ez a mondat és hiába kérlelem a mennyei hangot, nem szeretné elárulni, állítólag meg kell élnem, hogy fény gyúljon az elmémben. A szüleim és Helen is aggódnak, mert amint tehetem, lefekszem aludni. Még a szobafogságomat is feloldották. Helen áthívott cicázni és feltűnt neki, hogy máshol járnak a gondolataim. Már nem ugrat a „gyufafej" miatt, érzi, hogy más rejlik a háttérben. Istenem, azt sem tudom, hogyan mondjam el neki, mi történt, mi történik velem, milyen helyeken kalandozom, mikor lehunyom a szemem? Pedig kikértem Isten tanácsát, aki azt válaszolta, hogy csak az arra méltók járulhatnak elé, hallhatják a szavát. Helen jó ember és barát, miért nem méltó rá? Azt a választ kaptam, hogy a lélek erejétől függ, ám a legtöbb ember süket és vak. Erős? Én? Kihallgattam apáékat és azt hiszik, beteg vagyok vagy azért történik mindez, mert lassan nővé érek. El akarnak vinni Dr. Sheffieldhez, a házi orvosunkhoz. Szeretem, mert folyton nyalókákat ad a gyerekeknek, de télen azt mondta, hogy kinőttem ebből, már kész hölgy vagyok. Egyébként apa ma egy kristályszobrot hozott haza, ami akkora, mint az asztali lámpánk. Hermannt-Arminiust ábrázolja, azt a nagy germán vezért, aki csatában győzött a rómaiak felett a teutbergi rengetegben. Önkéntelenül mosolyogni kezdtem, mikor megláttam. Apa roppant büszke a német gyökereinkre és a Hermann Fiaiban is benne van. Szeretünk a Kalifornia Csarnokba, a volt Deutsches Hausba járni a rendezvényeikre, mert gyakoriak a finom, vidám vacsorák és a zenés, táncos estek. A szobor gyönyörű, igazi mestermunka, a délceg hősnek nagy szakálla, széles pajzsa és szárnyas sisakja van és fenyegetően az égre emeli a kardját. Annak a szobornak a törpenövésű párja, ami Németországban áll a csata helyszínén. Minden német Szabadság-szobra, hogy apát és barátait idézzem, mert hárman is meglátogattak minket, hogy megtekintsék és gyönyörködjenek benne. A páholy megalapításának évfordulójáig itt fogják őrizni. Mikor megérintettem, bizseregni kezdett a halántékom és éreztem az Úr, Q'yth-az közelségét, majd hallottam a szavát, azt mondta, lát engem. Megköt és épít. Lehetséges, hogy annyira egymásra hangolódtunk már, hogy az ablaküveg tapogatásától is kapcsolatba tudok lépni vele? Szombaton vendégek jönnek fel Los Angelesből, apa régi barátai, hogy megünnepeljék a születésnapját. Remélem, nem kell majd udvarias tereferét mímelnem velük, nem igazán ismerem őket. Anyán látni, hogy nem örül, mert egyedül kell főznie és fényesre suvickolnia a lakást. El sem tudom képzelni, hogy úgy éljem le az életemet, mint anya. Akik csak házimunkát végeznek, feledésbe merülnek és ennél többre vágyom. Nekem a jövendőbeli férjemen és a gyermekeimen kívül is szükségem lesz valamire, amiben kiélhetem magam. Bárcsak lennének Istennek papnői!

Varga Sámuel Zsolt

Pitypang

1. rész

Egy teljes hete esett. A lemeztetőn egyenletesen doboltak a kövér vízcseppek. Tavasz volt, de mégis köd nehezedett az Aiger és Salok között álló 138. számú ellenőrzőpontra.

Az emberek, akár az időjárás, zordak voltak, zárkózottak. A kihalt utcán egy-egy kutyavakkantáson kívül nem hallani mást, az eső zaja elnyomja a falucska minden zaját. Pár kilométerre található innen a hírhedt lezárt Zóna. A ködben felsejlett a szögesdróttal megerősített kerítés, amin, mint egy lidérc vagy kísértet, egy magas, fekete alak lépett ki.

Kezeslábasán esőköpeny, alatta kalas lógott, hátizsákja laposan fityegett széles vállán. Fejére húzott csuklyája alól csak mélyen ülő szeme csillant meg amikor a Hold fénye néha áttörte az esőfelhők páncélját. Nagy, öles léptekkel indult el a falu egyik kieső háza felé, ahonnan fény szűrődött ki. Kezében egy rongyba csavart kis csomag.

Az eső hangjai közé egy, a Zónában teljesen idegen hang keveredett: egy gyermek megfáradt sírása.

***

Szikla nyugdíjas stalkerként tengette napjait, már amennyi maradt neki. A jólétnek súlyos ára volt. Olyan sugárdózist kapott, amin már a Jóddoktor sem tudott segíteni, egy Centrifugával történt balszerencsés találkozás pedig elvette a fél lábát. Szikla ezt követően már nem kereste a Zóna kegyeit, de elszakadni sem tudott tőle. Újoncok kiképzéséből, felszerelések testre szabásából élt, nomeg a stalkertársak jóindulatából. A Zóna kímélje meg őket érte!



Éppen befejezte a szegényes, ruszliból és rozskenyérből álló vacsoráját, amikor az eső zajai közül nehéz léptek hangja zökkentette ki. Félben harapott savanyú uborkáját a tányér szélén hagyva, elővette az övére erősített tokból a Sztecskint és az ajtóra irányítva, mankójára támaszkodva megindult felé.

Három hangos dübbenés, határozott, de nem erőszakos. A kémlelőnyíláson kilesve, Szikla látta, hogy nem ellenség jött ezen a kései órán. A Sztecskint tokjába tette, és kinyitotta az ajtót. A magas alak a teljes ajtókeretet kitöltötte. Szikla ösztönösen hátrált egy lépést, hogy lássa a hívatlan vendéget.

- Feladatom van a számodra, Szikla stalker. - mondta a jövevény, a hangja mély volt, kimért, de nem fölényes.

- Ugyan mit tehet egy ilyen kiégett csavargó érted? - válaszolt szemében kihunyni készülő fénnyel a stalker.

- Nagyon is sokat. A Zóna megbüntetett a kapzsiságodért, de most feloldozást nyerhetsz azzal, hogy megóvsz egy életet, míg eljön az idő.

- Milyen életre gondolsz?

Csak ekkor vette észre az azóta elcsendesedett rongykupacot

vendége kezében. Az idegen alak felé nyújtotta.

- Ez a gyermek nem érdemel halált. Létének célja még számunkra is ismeretlen, de kétségtelen, élnie kell. Míg nagykorú nem lesz, te vigyázol rá. Felkészíted, óvod, szereted őt, mert eddig nem sok törődésben volt része.

A kis csomag, érezve a fűtött helyiség közelségét halkan hüppögni kezdett.

- De miért én? Miért pont én? - Szikla továbbra is összezavarodottan nézett.

- Gondolkozz, stalker! Gondolj a te Katicádra!

A stalker gyomra hirtelen összeszorult.

Emlékképek tolultak a szeme elé. Katica. A felesége, akinél végstádiumú méhnyakrákot diagnosztizáltak, aki mindennél jobban vágyott egy közös gyermekre. Akiért Szikla a Zónába jött. Aztán egyik hajnalban hívták a kórházból... És Szikla szíve olyan kemény lett, mint a neve. Merengését ismét a mély hang törte meg.

- Itt az idő, hogy helyrehozd, amit elhibáztál. Számíthatunk rád, Szikla?

Szikla elvette a rongyba csavart, vacogó kis csomagot.

- Katica mindig kislányt szeretett volna. - mondta egy félmosollyal szája sarkában a stalker.

Majd benyúlt a vitorlavászon alá. Egy apró kezecske nyúlt ki és megszorította a vaskos, kérges ujját. Fátyolos szemmel nézett a látogatóra.

- Akkor hát, eldőlt, a feladat a tiéd. A gondozásban segítenek majd a bajtársak. Kapni fognak hetente egy üzenetet a DATE-jukra, hogy mit hozzanak nektek. Neveld fel, váljék belőle is stalker. Ne okozz csalódást, Szikla!

Azzal sarkon fordult és elment. Egy darabig hallani lehetett a ruháján pattogó esőcseppeket.

- Számíthatsz rám...- mondta reszkető hangon az újdonsült apa, a gyermeket magához szorítva-...Serlas.

***

A gyermek, akit Szikla gondjaira bízott az örökkévaló stalker, kislány volt. Szikla a nagyanyja után Virágnak nevezte el. Illett is a név rá, szalmaszőke haja szinte világított a szürke falucskában, fiúsan rövidre nyírva hordta, hogy a sapka alól ne lógjon ki. Smaragd zöld szeme lélekbehatoló pillantást kölcsönzött neki, fitos orra kissé felfelé nézett. Szőke haja miatt gyakran becézgette Pitypangnak, így amikor hívónevet kellett választania, egyértelmű volt: Pitypang.

Minden falubeli kedvelte őt, a szürke hétköznapokat bearanyozta gyöngyöző kacajával, incselkedéseivel. Ám az atyai szigor is megtette a hatását. Mert amíg más lányok a konyhában, Pitypang a közelharc során tanulta meg használni a különböző késeket, és attól sem kellett félteni, hogy tizenéves korában bimbózó nőiessége bajba sodorja. Elég volt egyetlen tiszteletlen mozdulat, és az önjelölt lovag szégyenkezve jelentkezett törött ujjával vagy felhasadt szájával a gyengélkedőn. Természetesen hosszú tömött sorokban elhallgatva a nyilvánvalót: hogy csúnyán elpáholta egy sárga hajú kislány.

Pitypang gyorsan és könnyen tanult, de mint minden tinédzser, ő is sérthetetlennek érezte magát, igyekezett siettetni a felnőtt létet. Mivel nem ismerte a múltját, ösztönösen vágyott a megerősítésre, ősz halántékú apja viszont egyre nyugtatta:

Türelem, virágszálam, hamarosan eljön az ideje és megtudhatsz mindent. De addig is maradj az én kislányom. Hamar elszalad ez a kis idő.

De apuka! A többi fiú már volt a Zónában, relikviákkal jönnek vissza, én meg csak árnyékbokszoljak és üljek a szoknyád szélén, mint egy jókislány?

Apját persze az ilyen érvek egyáltalán nem hatották meg.

A fiúk mások, kell nekik az adrenalin, hogy azt higgyék, ami lábuk közt van nem csak virágot locsolni jó. Köröket versz rájuk. Ott van például az a girhes kölyök, Pisztráng, aki azt hiszi, minél nagyobb kaliberű a pisztolya, annál jobban tisztelik. Hidd el nekem, hogy avatott kézben egy lerúgott Makarov többet ér, mint az az ágyú, amivel ő járkál.

Tudom, apuka. De lassan tizennyolc leszek, mikor lehetek végre önálló?

Ekkor Szikla fejében egy rég elfeledett hang szólalt meg: „Itt az idő... a következő kitörés után... El kell engedned...” Serlas volt az, a Zóna szelleme. Szikla elfátyolosodott szemmel sóhajtott.

Tudod mit? Elmehetsz a következő kitörés után.

Jajj, apuka...- lelkendezett Pitypang.

Még nem fejeztem be, kicsikém. Feltételek is vannak.

Éspedig? - húzta fel dacosan az orrocskáját Pitypang.

Legalább ketten mentek, és előbb elhozod a kísérődet, mert vele is beszédem van.

Jól van, szólok akkor Mamlasznak, hogy jöjjön el.

Azzal nekilátott, hogy izgalmát ügyetlenül elrejtve összeszedje a felszerelést. A hátizsákba pakolt lőszert, elsősegély csomagot, önmelegítős fejadagot, pár konzervet, kulacsokat, relikviakonténert, a kedvenc kését, négy gránátot, hálózsákot, és egy kis dobozkában egy nyakláncot. Ez lógott a nyakában, amikor Szikla örökbe fogadta.

Amikor ez megvolt, ellenőrizte a fegyvereit egy rövidcsövű kalast és egy PMK pisztolyt.

Felvette kezeslábasát, ami direkt egy számmal nagyobb volt, ezt apja erőltette, hogy már cseppet sem kislányos alakját elrejtse. Hiába az atyai szív...

Miután felöltözött, a bár felé indult, ahol gyermekkori barátja, Mamlasz (igazi neve Mihály, de medveszerű alkata miatt mindenki Mamlasznak hívta) időzni szokott.

***

Mikor Pitypang belépett, a levegő egy pillanatra megállt. Hiába élte le itt a gyermekéveit, még mindig ritkaságnak számított a tereptarka ruhás nő a Zónában. Odaült barátja mellé, és mivel apja haragját még a zord ábrázatú csapos is félte, így csak egy Bambit rendelt. Belekortyolt, majd a göndör hajú, kicsit szeplős fiúhoz fordult.

Szia, Mamlasz! Vannak híreid?

Mamlasz sejtelmes mosollyal fogadta a lányt:

Igazán izgalmas híreim vannak, a stalker hálózaton ismeretlen feladótól jönnek üzenetek arról, hogy megjelent egy új relikvia, amit Dzsinn-nek neveznek. Kitalálod mire jó?

A neve alapján - kezdte az okfejtést Pitypang - Na várj, csak nem...?

Mamlasz arca felvidult:

De bizony! Három kívánság Pitypang! Nem egy, mint máskor, hanem három!

Pitypang elgondolkodott. Ha lenne három kívánsága, először is megtudná, kicsoda ő valójában, visszaadná az apja másik lábát, és gondtalan életet kívánna magának és neki. Elmosolyodott ahogy ezt végiggondolta.

Hol jársz, földiekkel játszó égi tünemény?

Pitypang felhúzta a szemöldökét.

Ide hallgass, te kis csikaszeledel, ha nem hagyod abba ezt az udvarlást, a Zóna a tanúm, nem megyek veled.

Ugyan már, Pitypang, tudod, hogy csak viccelek. Különben is jobban félek az apádtól, mint tőled. Én mondom, az a fazon fél lábbal is seggbe tud rúgni.

Pitypang fölényesen elvigyorodott.

Jó is, hogy felhoztad, mielőtt indulunk, beszélni akar veled.

Bozse moj! - szaladt ki Mamlasz száján, és sebtében rendelt magának száz gramm vodkát bátorításul.

***

Este szokványos kitörés volt, nagyobb jövés-menés nélkül állta a sarat a kirendelt nemzetközi haderő. Pitypang apja tornácán ücsörgött, unalmában a kése élét fente.

Mamlasz alkonyat előtt fél órával érkezett. Felszerelése más volt, mint Pitypangé, jól fizető alkalmi munkákból szerelkezett fel, nem is akárhogy. Testhezálló terepszínű egyenruha volt rajta, könnyű kevlár sisak, málhamellény, roham hátizsák, amiből egy RPK könnyű géppuska csöve kandikált ki, oldalán egy Pernacs pisztoly, bakancsa szárában deszantoskés.

Készültség van, katona? - viccelődött vele Pitypang.

Majd akkor legyen nagy szád, amikor egy egész kutyafalkát lekaszálok ezzel a kis aranyossal. - mondta Mamlasz kicsit sértődötten.

Na, én fényes páncélos lovagom, ha ennyire vagány vagy, akkor ott az ajtó, atyuska már vár. Csipkedd magad vagy lemaradunk mindenről.

Mamlasz nyelt egy nagyot, és belépett. Hogy miről volt szó odabent, arról nem beszélt Pitypangnak, hiába faggatta. Nem sokkal sötétedés után elindultak a kordon felé.



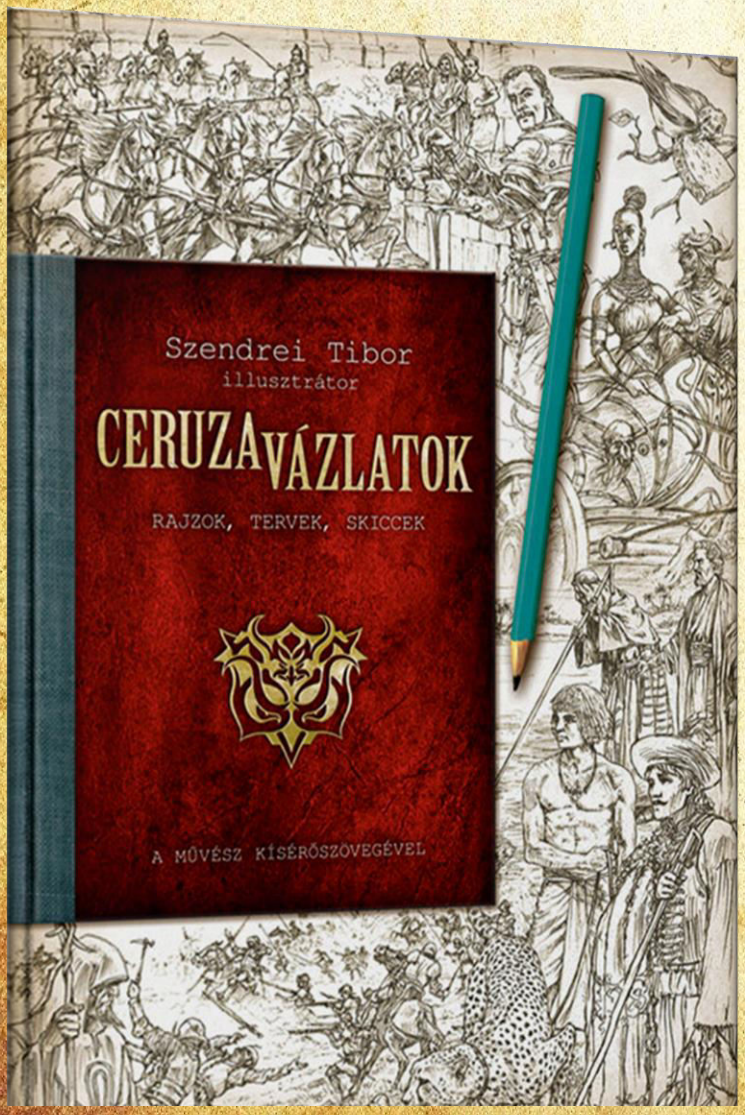
(Folytatása következik….)

Szendrei Art

A magyar fantasy és sci-fi művészet életében szinte megkerülhetetlen név Szendrei Tiboré. Számolatlan kiadványt illusztrált a ’90-es évektől egészen napjainkig. Többek közt a M.A.G.U.S. világára is készített jó néhány illusztris művet, melynek látványa a M*-t játszók körében egyértelmű kiadványokat juttatnak eszébe. Alkotott belső grafikákat a Summárium – A teremtés könyvébe, de kiegészítő kiadvány és regény címlap borítófestményét is jegyzi a művész. A M* kártyajáték lapjairól nem is beszélve. Most megismerhetjük művészetének több oldalát is. Bepillantást nyerhetünk az alkotói folyamatokba és több évtizedes galériájának számos festménye kerülhet végre a könyvespolcainkra albumokba foglalva. A két impozáns kötet szerzői magánkiadásban került kiadásra, így közvetlenül a művészt támogatva lehet beszerezni. *(a szerkesztő)*

***

„A kötet összefoglaló áttekintést nyújt két évtized rajzaiból, melyeket többek között fantasy, sci-fi és történelmi regények címlapjaihoz, valamint kártyaképekhez, ismeretterjesztő témákhoz, ezen kívül Petőfi: János vitézéhez, egy gyerekeknek szóló Képes Bibliához, és egyéb könyvek, újságok színes illusztrációihoz készítettem, melyek megfestése többnyire digitális technikával történt. A vázlatok mindegyike saját kezűleg készült természetes intelligencia használatával, többségében grafitceruza és papír hozzáadásával, de vannak köztük tollrajzok és digitális skiccek is. A könyv félezernél is több rajzot tartalmaz, melyek nagy részéhez a legelső felvázolt ötletet, elképzelést is mellékeltem.” (SzT)



Dr. Bera Károly előszava:

„Mindig lenyűgöztek a vázlatok. Az esetleges hiányosságokat elfedő technikák nélküli nyers, művészi tudás esszenciái.

A koncepciós vázlatok és a majdani kész alkotások rajzos alapjainak felfedése a művész bátor kitárulkozása, amire csak azok vállalkoznak, akik bejárva a technikai fejlődés útjait már megengedhetik maguknak, hogy visszatérjenek az alapokhoz.

A vázlatok készítésének nehézsége pontosan a látszólagos egyszerűségükben rejlik. „Csak” le kell rajzolni egy ceruzával. Még nem kell színekkel vagy virtuóz ecsettechnikákkal foglalkozni. De le kell tudni rajzolni. Mert ha a rajz elhibázott, azt később még a legbriliánsabb technikai bravúr sem képes elfeledni, és a hiba ott virít majd az akár több száz órás munkafolyamat végén is. Csak a papír, a ceruza és a művész egysége. Nincs digitális módosítás, kicsinyítés, nagyítás, tükrözés… nincs semmi csak a művészi lényeg.

Majd a meghúzott vonalak életre kelnek és megszületik minden további munka alapja, a RAJZ.

Szendrei Tibor barátom kész művei igazán érdemesek arra, hogy bepillantsunk a „függöny” mögé és részesei legyünk a teremtésnek, leleplezve az alkotás folyamatának legelső fázisát, a rajzot.

Tibi azon kivételes művészek közé tartozik, akinek stílusjegyei már a rajzolás korai fázisában egyértelműen felismerhetők. Már a koncepciós vázlatokon érezhető a majdani kép lüktetése, mozgalmassága. Nem látunk bizonytalan kereső vonalakat, hiszen mielőtt még a ceruza a papírhoz ér, Tibinél fejben már kész a kép, és ő szinte azonnal a végleges figurákat viszi fel a papírra. A kész rajzok precizitása és gondossága pedig önálló alkotássá teszi a vázlatait.

Szendrei Tibivel immár lassan 30 éve vagyunk munkatársak és kiváló, tiszteletteljes baráti kapcsolatot ápolunk. Részletesen ismerem a munkásságát, beleértve az alkalmazott technikák folyamatát és azok nehézségeit is. Még nem is ismertük egymást, mikor egy lakás nappalijának falán csodálattal néztem az első olaj festményeit, majd a saját művészi karrierem kezdetén a retuspisztolyos technikát ő maga mutatta meg nekem. Segítőkészsége azóta is kedves emlék számomra és talán az én életem is teljesen más irányba kanyarodik, ha akkor, még egyetemistaként nem ismerem meg Tibit. Ezt követően pedig évekig dolgoztunk ugyanannak a kiadónak és művészi kvalitásai, technikai tudása mindvégig lenyűgözött, inspirált engem.
Kapcsolatunk azután is kiváló maradt, mikor az én életemben a művészi létet felváltotta az üzleti világ. Kiadó tulajdonosként és művészeti vezetőként volt szerencsém számos nagyszerű művésszel együtt dolgozni és egy olyan grafikai stábot foglalkoztatni, amihez hasonló talán azóta sincs a magyar könyvszakmában. Tibi embersége és segítőkészsége ebben az időszakban sok kolléga fejlődéséhez járult hozzá, mert tanácsaira mindenki számíthatott. Kiadóként igazán megismerhettem Tibi művészi sokoldalúságát, hiszen számos olyan nagyszabású projektet menedzseltem, melynek illusztrációs anyagát ő készítette, egyedi, és igazi ”szendreitibis” vizualitást megteremtve. Feledhetetlenek a dinoszauruszos képei, melyek készítésekor komoly irodalmi kutatásokat is végzett és azokat tudományos igényességgel alkotta meg. A János vitéz és a monumentális Képes biblia pedig olyan önálló projektjei, melyek színvonala nem csak a magyar, de a nemzetközi piacon is komoly elismerést váltottak ki.

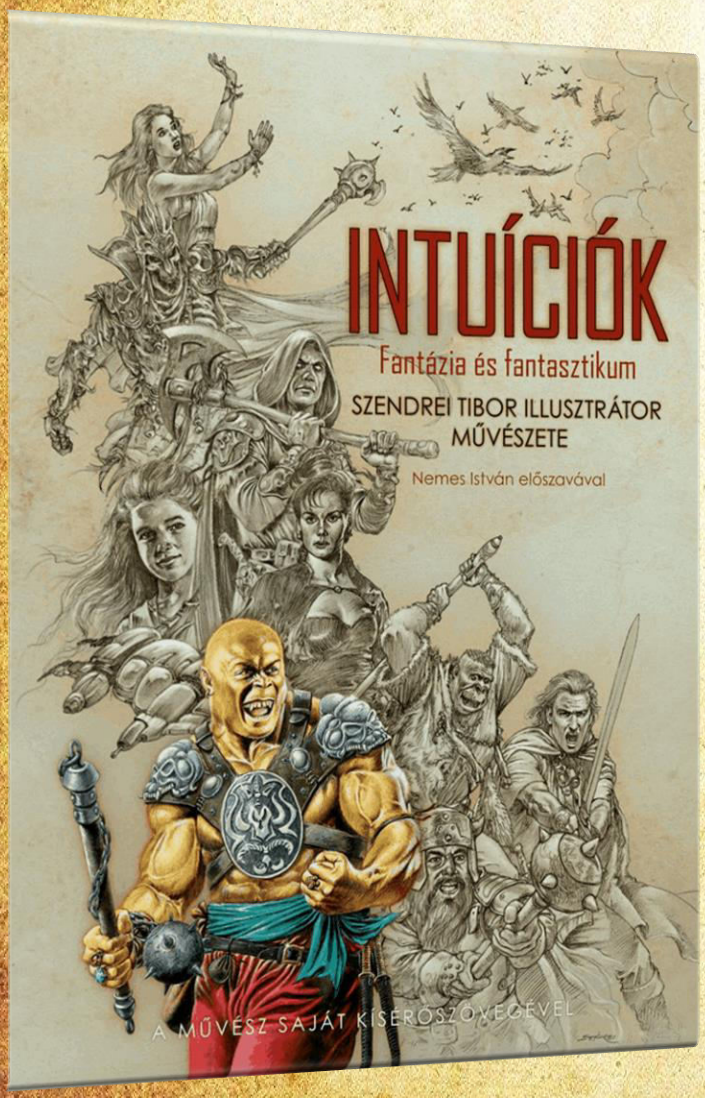


Mindezek mellett az állatvilág, a népmesék és a magyar történelem témakörében is maradandót alkotott.

Köztudott, hogy Tibi kedvenc témája a fantasy és ebben a műfajban számos kiváló képe mellett, Nemes István íróval közösen egy saját világot is teremtettek, melynek főhőse az a Skandar Graun, akit egyszer egy szívszorítóan nemes célhoz csatlakozva, nekem is volt alkalmam szoborként megmintázni.

Mikor a digitális korszak mindenkit magával ragadott, hiszen a hivatásszerű grafikusi lét szempontjából kétségtelenül nagy előnyökkel bír, érthető módon Tibi is elkanyarodott ebbe az irányba. De néhány digitális év után a legtöbb művész azt érzi, hogy ebben az anyagtalan világban az egyediség valahogy elveszik. Talán ennek köszönhető, hogy a ma már mesterséges intelligenciával is megzavart művészi világ egyre inkább visszatér a klasszikus alapokhoz, az egyetlen létező eredeti alkotás értékéhez. Manapság Tibi művészi karrierjét is már ez a gondolatiság határozza meg. Talán kicsit ennek a hitvallásnak is köszönhető ezen vázlatok közreadása, melyek közös elemként, igazából a valódi kapcsot jelentik különböző művészi technikák között."

***

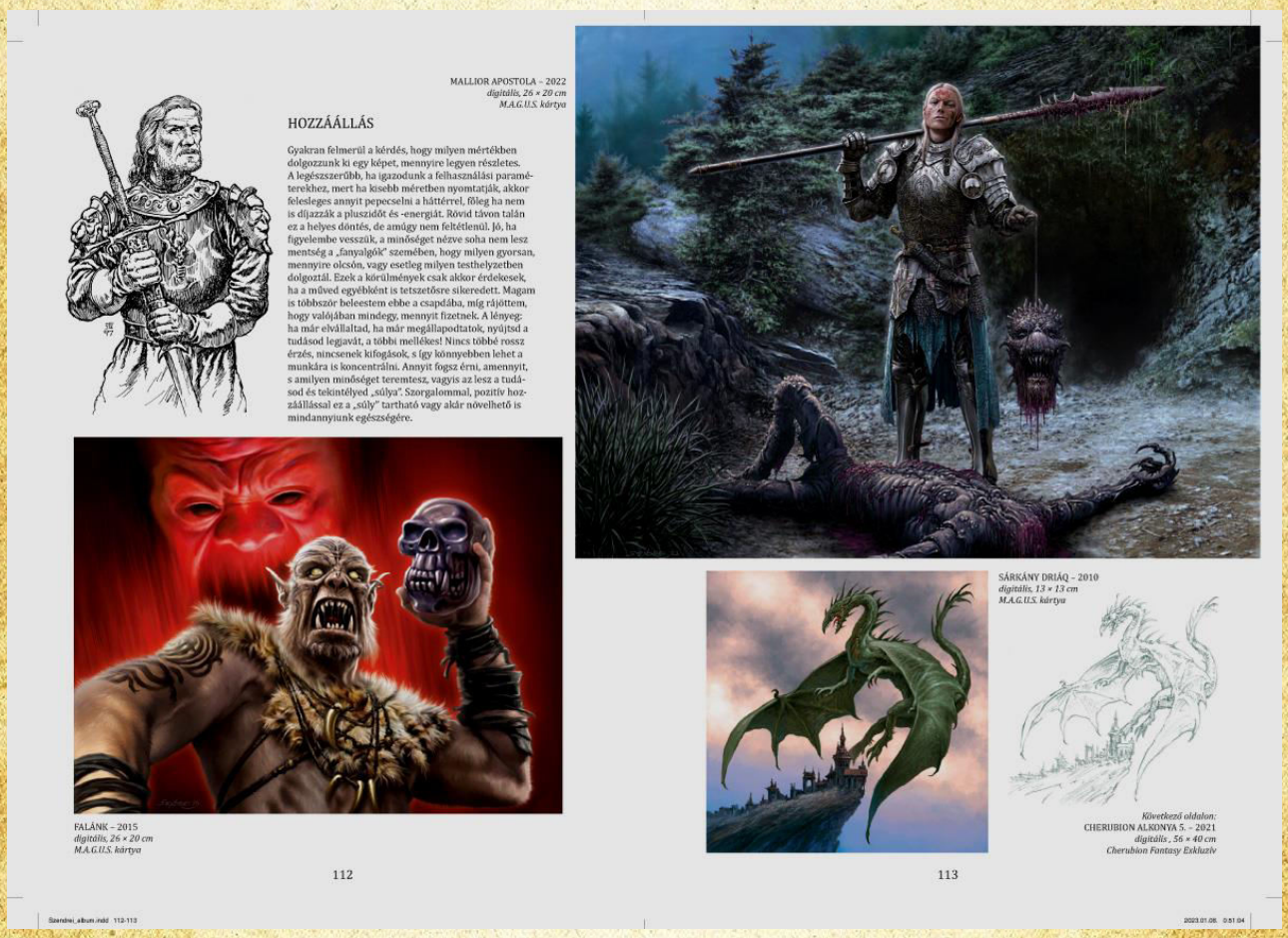




„Másfél évvel ezelőtt gondoltam először arra, hogy talán megérett az idő egy saját albumra, ami pályám kezdetétől egészen napjainkig nyújtana sajátos összefoglalót fantasy és sci-fi illusztrációim világából. Több mint három évtizeddel ezelőtt ezzel a műfajjal kezdtem, és még ma is szívesen alkotok a témában. Először úgy terveztem, hogy a kiválogatott képekhez megírom keletkezésük történetét. Néhányuk elég érdekes körülmények között született, de a többségüknek lényegében hasonlóan egyszerű a története, ami eléggé egyhangúvá tette volna a kísérőszöveget. Ezért sok helyen inkább valós történetekkel, tapasztalataimmal, gondolataimmal fűszerezem a műveim bemutatását, melyek tartalma talán többet árul el rólam, mint egy részletes önéletrajz.

Így fordulhat elő, hogy jó néhány képnek köze sincs a mellette olvasható szöveghez, legalábbis látszólag. Amelyiknél esetleg mégis található valami összefüggés, az nem a véletlen műve.”

(SzT)



Nemes István előszava:

„Szendrei Tibor manapság már az egyik legismertebb név az illusztrátori szakmában Magyarországon; képei megtalálhatók több száz könyv borítóján, fantasyk, sci-fik, történelmi regények és mesekönyvek sokaságának lapjain, ifjúsági magazinokban, kártyákon, cd-borítókon és ki tudja, még mi mindenen. Jellegzetes stílusa, élő, szinte beszélő alakjai akkor is felismerhetők, ha nem látni a szignóját. Igazi művész, aki alkalmazkodik ugyan a megrendelői elvárásaihoz, de sosem tagadja meg önmagát, és beleviszi saját elképzeléseit, látomásait az alkotásaiba.



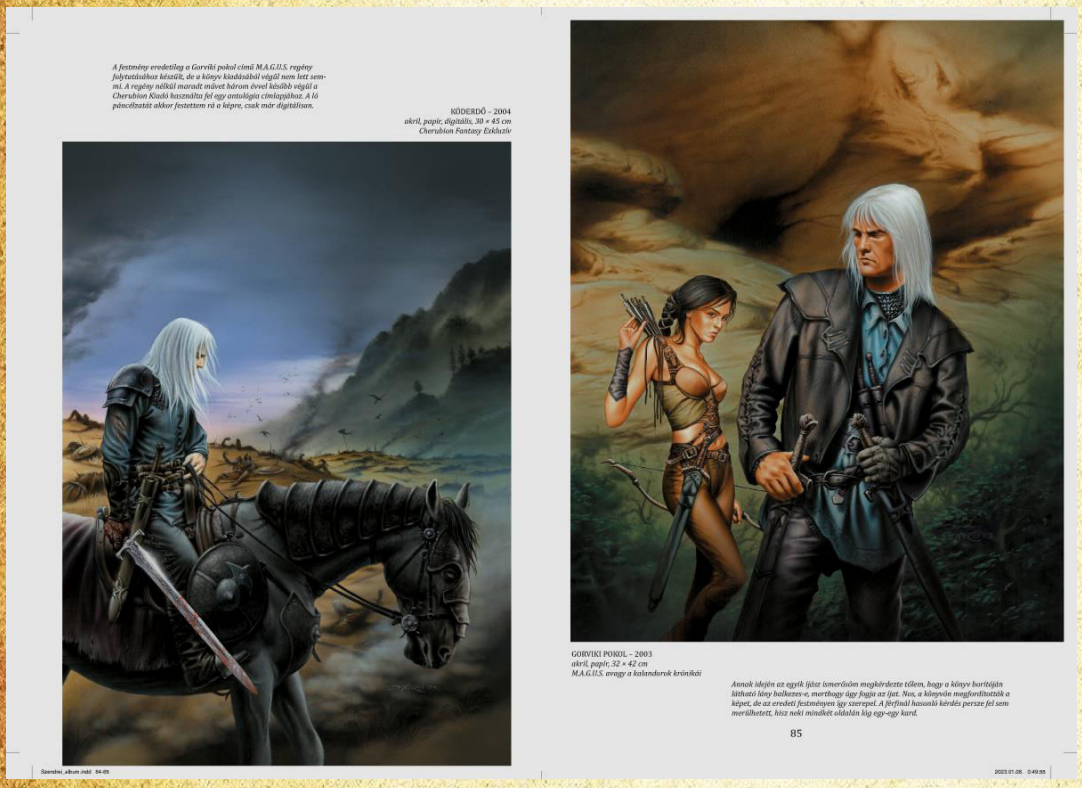
Több kiadónak is dolgozott, de azt gondolom, művei jelentős része összefonódik a Cherubion Könyvkiadóval és azon belül az én műveimmel, Skandar Graunnal és a Káosz Világával. És nem csak összefonódott, erősen hatott is a Káosz képi világára, sőt, egynémely műve magára az aktuális regényre is visszahatott – nem egyszer előfordult, hogy megihletett, és a félkész prózát alakítottam át az ő borítójához, nem pedig fordítva.

Fantasztikus kompozíciói, mozgalmas képei, fantáziadús hátterei, egyedi karakterei – de még a fekete-fehér illusztrációi is – mindahányszor

elbűvöltek, és újra meg újra meg tudtak lepni, noha azért már a kezdetektől tisztában voltam azzal, mire számíthatok.

Emlékszem, nem sokkal megismerkedésünk után – valamikor a homályos kilencvenes évek kezdetén – Tibi rendelt jó pár festményalbumot külföldről – a szakma legnagyobbjaitól –, és megkérdezett, esetleg nekem is kérjen-e egy-egy plusz példányt. Kértem. Együtt lapozgattuk, nézegettük ezeket az albumokat, és megbeszéltük, kinek mely képek tetszenek leginkább és miért. Hamar kiderült, hogy elég sok az átfedés az ízlésünkben. De vajon megfordult a fejünkben akkor, hogy eljön az idő, amikor majd az ő albumát, műveinek kirakatát nézegetjük? Ahogy egy köztünk vissza-vissza térő szállóige mondja: „Persze, tudtuk, csak nem sejtettük.”

Nagyon örülök, hogy több mint harminc éve barátomnak tudhatom Tibort, a legnagyobb tisztelettel gratulálok első albumához, és hiszem, hogy ennek a könyvnek ott kell lennie minden rajongó polcán, akik az elmúlt harminc évben élvezettel merengtek fantasztikus képein.”





Szendreiart

https://szendreiartworks.com



VIDEOTÉKA



MESTERSÉGES KEGYELEM

Ez elsülhetett volna akár rosszul is vagy sehogy. Egy arc ül 90 percig egy székben, miközben lépcsőzetesen helyet foglaló arcok nézik a sötétből megidézve Platón barlanghasonlatát. De a mozi legnagyobb terme, a barátok között ülés megtette a hatását. Raven nyomozó (aztakur.nevet) egy gaming chairben ébred aznaposan arra hogy a családi állapota megváltozott és egyoldalúan őt hibáztatja egy csinos, középkorú bírónő-program (aki amúgy milyen ruhában van?). Földhözragadt kezdés. A folytatás nem okoz csalódást és izgatottan várjuk, hogy az ismeretlenül ismerős közeljövő világa kibontakozzon előttünk ebből a feltételezett domestic violenceből. Nem mindennapi bírósági dráma, technothriller és végre egy újabb "modern" film, aminek a forgatókönyv írója tudja melyik században járunk épp. Aminek még jobban örültem, hogy visszarepített a film azon filmek világába amikor az ember szemben találja magát a rendszerrel, csak a "mindenki menekül" jelige itt/mostanra "mindenki hazudik"ra változott, s ahol régen a főszereplő észvesztően végigrohan egy filmen ártatlanságát bizonyítandó...itt kijózanul hidratálás nélkül. Ettől sci-fi. Ahogy kiderült, a lényeg hogy melegen ajánlom a filmet moziban. Nem hibátlan, s lennének Columbos kérdéseim, DE kellemes meglepetés volt, ami tovább a székhez kötözött, mint a főszereplőt. Na jó, lehet segít elfogultságom a női főszereplővel ... de csak egy kicsit.



SONG SUNG BLUE

A zenés filmek mindig közel álltak hozzám. A Hair, a Nyughatatlan, az Őrült szív stb. Így nagyon örültem, hogy kitartóan emlegették ezt nekem, hogy figyeljek rá. Valós történeten alapuló, látens életrajzi, úgyhogy sejtettem mi a vége. Ami nem Bob Dylan film ott ugye a főszereplő....
Rozsomák aktuális verziója ebben a párhuzamos dimenzóban egy Niel Diamond imitátor. Tudod olyan zenész, akinek zenéjét hallottad már, de ha életed múlna rajta sem tudnád ki énekli. Logan talál magának egy egyedülálló anyát, akivel tud osztozni a zene szeretetén. Az jó. Küzd az alkoholizmussal , a sikertelenséggel, Magnetoval/anyóssal, de kitart a nő mellett és énekel. Ami meglepőbb, hogy a nő is mellette. Segít, hogy úgy néz ki mint Hugh Jackman ... gondolom.
Aztán jön a kötelező háromnegyednél a dráma és szenvelgés. Okés, felállnak belőle mert rájönnek hogy zenés film, lehet Oscart is kap érte a lány. Nyugodtan. A befejezés pozitívabb, mint vártam és úgy általában kevesebb a konfliktus, mint szokott. Azt szeretem, a Blues Brotherst is. Ebben is van egy Belushi.

2 óra és 12 perc ... nem fájt, pizzázva, de azért egy zenés film ne legyen hosszabb sokkal, mint két és fél zenei album... plíz. Hair 2 óra 1 perc, de az a Hair! Interstellar 5555 1 óra 8 perc. Valahol a kettő között legközelebb jobb lenne.



A HAIL MARY KÜLDETÉS

Értelem és érzelem az űrben. Nagyon vártam ezt a filmet, bár tartottam a hosszától. A Marsi után sejtettem mit várhatok az írótól, bár ezt a könyvét nem olvastam. Nem vagyok sci-fis, de ez emlékeztetett arra mit várok egy ilyen filmtől. De vajh jó értelemben e?
A DNS ében nagyon sok korábbi mű megtalálható, néha nosztalgikusan, néha bántóan emlékeztetve más filmekre, DE nem fogom sznob módon felsorolni mindet, mert minek, CSAK azt emelem ki, hogy a legutóbbi Superman el több rokonságban áll, mint bármi mással. Miben?
Merthogy ez nagyon hope-punk, s ha akkor Clark Kent kapcsán még nem is ismertük ezt a fogalmat rá itt kifejezetten tetten érhető és kézzel fogható. Röviden, ha az tetszett, ezt imádni fogod , mert imádnivaló.
Ha nem láttad a trailert a sztori spoiler nélkül az, hogy a Drive óta nem öregedett Ryan Gosling egy űrhajón ébred a kedvenc Kris Kristofferson számomat hallgatva aznaposan, amnéziásan szakállasan. Ettől ez még egy francia művészfilm is lehetne, ami nem baj. Ki kell tálalnia ki ő mi ő es miért nincs otthon. Ismerős...
De ha láttuk a trailert akkor a film ugy kezdődik hogy valami eszi a napokat, csillagokat, a miénket is es az Amazon streaming feláldozva az Idő kereke negyedik évadját az űrbe, moziba küldi a Kaszkadőrt nagy hüvelykujjával, hogy lécci old meg két és fél óra alatt egy képzeletbeli baráttal.
Nincs baj a filmmel. Ez egy film. Van bajom a filmmel. Sokat ültem, jól szórakoztam. De inkább az érzelmeimre, mint az értelmemre célzott. Egy sci-fi szégyenítsen meg, hogy nem figyeltem fizika kémia bioszon, adjon akár elméleti mindblowing válaszokat a saját maga kitalált elméleti problémákra, fehérítse ki a fekete lyukat de valami ok-okozat sztori szerűség férjen bele, mert 2 es fél óra után több kérdés maradt bennem, mint amivel indultunk.
Ettől függetlenül nagyon nézhető, mert nézeti magát és mert azért készült. Nagyon otthon lesz es nagy klasszikus lesz a streamingen, most pedig tényleg elviszi a hátán, hofy Ryan az új Tom Hanks. És az élet szép, van remény és a Földön élni jó... de miért maradt egyedül a hajón? Miért eszi valami a csillagokat? Miért áll benne a mezőben amiből mintát vesz? Miért veszélyes a légkör és miért van benne üstökös? Honnan van ennyi levegő? Miért nem ismerik a kövek a sugárzást? Who is John Gald? Miért tud űrhajót vezetni? Miért tud Rocky űrhajót vezetni? Miért kell 3 szomorú búcsújelenet? Miért minden film 2 és fél óra? Miért nincs Coca Cola a moziban?

Kérdések....



METALLICA

2026.06.11.-13. Budapest, Puskás Aréna - Élménybeszámoló



Azt hiszem, még tavaly év végén kérdezte Unity barátom, hogy szeretnék-e vele Metallica koncertre menni. Nem mondtam határozottan igent, mert nem tudtam, hogy akarok-e. Szeretem a Metallicát, az új dalaik között is van olyan, ami kifejezetten tetszik, és biztos vagyok abban is, hogy a *Sad But True* riffre több falat is le tudnék bontani egy órán belül. De az, hogy egy koncertjükre is elmenjek, azért mégiscsak egy sokkal nagyobb elköteleződést sejtet. Végül az előzenekarok listája győzött meg. Úgyhogy még azt is ki merem jelenteni, hogy a Metallicára voltam a legkevésbé kíváncsi.

Az égieknek (igazából a barátaimnak) hála nem én bajlódtam a jegyvásárlással, én csak fizettem, és végül némi szkeptikus várakozással foglaltam el az ülőhelyemet kettő nem visszaválthatós pohárral (amúgy ezek jól néznek ki, hármat be is zsebeltem), bennük túlárazott sörrel. Meglepett, hogyha dobozos sört kérsz, akkor is kapni fogsz poharat hozzá kötelező jelleggel. Persze fizesd is ki, ha nincsen. Mellékes. Az első nap az *Avatar* zenekar játszott már, mire megérkeztem, és a Puskás kapuit a *The Eagle Has Landed* című nóta kezdőriffjére léptem át, amit én tökéletes időzítésnek tartok. Jó zenekarnak tartom az *Avatar*t, és nagyon tetszett, amit láttam és hallottam, bár itt már volt némi jele annak, hogy a hibátlan. Azt azért nehezen bocsátom meg a zenekarnak, hogy nem szólt a *Bloody Angel*, de sok jó szám közül elhiszem, hogy nehéz választani. Decemberben jól meg is nézem őket ismét, adok nekik egy esélyt e hiba kijavítására, meg kíváncsi vagyok rájuk nemkör-színpadon. Összességében jó élmény volt őket nézni a lefelé menő nap fényében, hallgatni meg pláne. És nem vagyok hajlandó elfogadni, hogy a színpadon lévő énekesük ugyanaz az ember, aki az interjúkat szokta adni. Nem.

A *Pantera* egész különleges helyet foglal el a szívemben, és a legnagyobb fájdalmam az ő koncertjükhöz kapcsolódik. Ők ugyanis sikeresen megírták az egyik kedvenc dalomat valaha, ami a *Cemetery Gates*, és ha kedvenc gitárszólót kellene megneveznem, jó eséllyel ez nyerne. Egy másik kedvenc gitárszólómat *Zakk Wylde* írta, aki jelenleg a zenekar gitárosa (értem), szóval minden adott volt, hogy a bennem élő, gyakran elnyomott muzsikus tinédzser csillogó szemekkel ájuljon el… Mikor felcsendültek a *Cemetery Gates* kezdeti akkordjai, éreztem, hogy a pulzusom megugrik, és már éreztem, hogy olyasmit fogok most látni/hallani amit nem érdemlek meg, és…

…nos tényleg nem érdemlem meg, ugyanis a dalnak csupán az elejét játszották be. Ez egy óriási csalódás volt, amin azóta is nehezen teszem túl magam. A másik kifejezetten fájdalmas dolog pedig, hogy az összes zenekar közül a *Pantera* hangosítása volt szerintem a legrosszabb. Ha bizonyos számokat nem tudnék kívülről, biztos, hogy nem ismertem volna fel őket, és ezt egy hatalmas problémának tartom, amiről a zenekar nem tehet. A fiúk jól néztek ki a színpadon, Zakk és Anselmo kifejezetten, utóbbinak továbbra is van olyan hangja, hogy lázadni lehetne rá. Kifejezetten hálás vagyok, hogy senki, akit utálok, nem volt a közelemben a, míg a zenekar játszott, ugyanis jött *Five Minutes Alone* és *I'm Broken* is, amire pontosan tudom, hogy mit tud csinálni az elfojtott agresszió (jól vagyok, nyugalom, nyilván túlzok).

Aztán jött a Jó, a Rossz, és a Csúf, és ez még mind csak Lars Ulrich, de a többiek is követték a különleges színpadra, és szerintem egy alternatív univerzumban a Puskás felrobbant. Érezhető különbség volt a hangosítás tekintetében az első két zenekarhoz képest, aminek örültem. A show innentől kezdve egy nagyon kellemes flow-ban telt, ismert és általam nem ismert számok bőven akadtak a setlisten, de összességében sikerült eleget üvöltözni meg lábon dobolni ahhoz, hogy elégedett legyek. Az unalmasabb szekciókat felhasználtuk italszerzésre. Nagyon kedves gesztusnak tartom például azt, hogy minden országban eljátszanak valami jellegzeteset, de azon felül, hogy megsüvegelendő dolog tőlük, nem érzem, hogy túl sokat adna. Pedig szeretem a *Pokolgépe*t. Mondjuk ezért a dalért pont nem vagyok oda kifejezetten.

A zenekar karizmatikus a színpadon, egyben is meg külön-külön is. A kor inkább csak az arcokon meg a testeken látszódik, a mozgáson és az előadás színvonalán nem vettem észre ilyesmit, sőt. Bár tegyük hozzá, hogy James mikrofonján olyan reverb volt, hogy miután elhajolt tőle még évekig volt kitartva a hangja az arénában. Ez azért tud elfedni kisebb erőtlenségeket. Az elmúlt években rengeteg kritikát kapott dobosukat külön figyeltem is, és szerintem abszolút jó színvonalon hozta a show-t, szóval most rá sem lehet köpködni (meg nem is érdemes). Ezen tapasztalatokkal gazdagodva jó hangulatban zártam a csütörtököt, és nagyon vártam a szombati "ismétlést".

Szombaton nem a *The Eagle Has Landed* dalra érkeztem meg, egyrészt azért, mert nem késtem, másrészt meg azért, mert nem az *Avatar* játszott, hanem a *Knocked Loose*, akikre nagyon-nagyon kíváncsi voltam. A csütörtöki, nézőtéren a nagy felfújható labdákért zajló verekedés végignézését leszámítva ez volt az első olyan pillanat, mikor bántam, hogy nem állóhelyünk van odalent a pitben. A srácok úgy jelentek meg, mint akik a bátyjuk kinőtt ruháit vették fel (Unity szavai, és nagyon találóak), de olyan energiával lüktettek a körszínpadon, hogy többször kellett a padlóról visszahelyezni az állkapcsomat a helyére. Örülök annak, hogy ültető zenekarhoz képest sokan látták őket, a keményebb műfajok kedvelőinek mindenképpen javaslom, hogy nézzenek rájuk, és lehetőleg menjenek el egy koncertjükre is. Van miért.

Mivel a fiúk erős kezdést biztosítottak, nagyon nehéz rangsorolni, hogy ezen a napon mi volt az igazi fénypont. Az utánuk következő *Gojira* pedig nem segített ezen a dilemmán. Az olimpia után a Puskásba is elhozták saját, semmi máshoz nem hasonlítható hangulatukat. A dobosuk magyar nyelven írt buzdító táblái, a basszerosuk kifogyhatatlan energiája által tüzelt folyamatos mozgása kontrasztban az elképesztő pontosságot igénylő számaikkal, a valamilyen másik síkról származó karizmájú énekesük mellett egy különleges rezgést idéz elő az emberben (bennem legalábbis biztosan). Nem voltam soha nagy Gojira rajongó, szeretem a repülő bálnáikat, és a *Stranded* is egy zseniális dal, de még így is, nagyon alacsony tájékozottsággal is teljesen magukkal ragadtak. Mindamellett, hogy nem kevésbé súlyos, mint az előző zenekar, egy teljesen más dimenzióban üt, ezért nagyon nehéz rangsorolnom őket.

Aztán az este főattrakciója újra felajóarosszésacsúfta magát színpadra, egyáltalán nem kisebb lendülettel, mint csütörtökön. A setlistet nagyon jól válogatták össze, a két napra jól osztották el a slágereiket. Hiányoltam egy *Die, Die My Darling* előadást valamelyik nap, de ennek a hiányát el tudom viselni (azért mégsem egy *Cemetery Gates*). Ezúttal kevesebb volt a box a felfújható labdákért, több a magasba emelt vaku a lassabb nótáknál, az utolsó három dal kiválasztása pedig itt is zseniálisra sikeredett, a *Moth Into The Flame* szerintem zseniális, az *Enter Sandman* pedig egy tökéletes lezárás mielőtt hazamész szorosan párnákat ölelni. A Quimby dalt amit játszottak viszont akkor se ismertem volna fel, ha közben nem döntök úgy, hogy állok egy kicsit a pultnál.

Amennyire én meg tudtam ítélni a tagok jól érezték magukat mind a két nap. James Hetfield 63 éves, és még mindig olyan kiállása van, amilyet én a tízes és huszas éveimben a legjobb napjaimon sem tudtam hozni, de ez mindannyiukra igaz az én megítélésem szerint. Kifejezetten jó volt őket látni a színpadon, és egész biztosan egy olyan élménnyé vált, amit nem fogok, és nem is akarok elfelejteni.

Elmegyek-e, ha jönnek legközelebb? Nos, attól függ ki lesz az előzenekar. De ha erről lemaradtál, akkor neked mindenképpen javaslom, hogy ne hagyd ki.

Lui



A Metallicára jellemző, hogy kiemelkedően nagy adományokat juttat a turné színhelyek országaiban bizonyos kiválasztott szervezeteknek. Most extraként a Vöröskereszttel karöltve egy két napos véradást szerveztek, mely hihetetlen rekordokat döntött a részvételek tekintetében. Több mint 2 ezer ember járult a tűk elé/alá. Egy különleges Metallica póló volt a jutalma minden hősnek. Az All Within My Hands alapítványuk külön pénzadománnyal támogatta a NANE egyesület munkáját, a Budapest Bike Maffia segítségével pedig több mint ezer adag ételt juttatott el a rászorulóknak.

Óriási Respect ezúton is a bandának, legyen iránymutató minden zenekarnak! (*a szerkesztő*)

m.a.G.u.S. avagy a kalandorok krónikái

RELIKVIÁK

by the Collector

Alábbi cikkünk, felvezetése a Relikviák sorozatnak. Aki kicsit is járatos a M* gyűjtésben, szinte biztosan találkozott más Andrejkovics Péter nevével. Ha nagy szavakkal akarnánk élni, azt mondhatnánk, hogy Praer a világ elsőszámú M* gyűjtője. Sajnos a M* nem futott ekkora nemzetközi karriert, így kis hazánk határain belül kell csak szétnéznünk, ha a fanatikusokat keressük. Elképesztő gyűjteménye már-már mini múzeum, melyről hosszabb videót is találtok a Youtube-on. Sorozatunk célja, hogy a nem hétköznapi, talán sokak számára ismeretlen bugyrokba is betekintést nyerhessen, aki az ynevi vonatkozású különleges tárgyakra és kiadványokra kíváncsi. A későbbiekben egy-egy nagyobb témakört veszünk elő és a Kollektor tárlatvezetésével bemutatjuk mitől is különlegesek.

(a szerkesztő)

Mióta világ a világ, az ember mindig gyűjtögetett valamit – ez szeretett hobbinkban sincs másképp, ki-ki a maga módján teszi ezt. Van, aki megelégszik a M.A.G.U.S. regények, szerepjátékok, vagy éppen a kártyajáték lapjainak begyűjtésével, vagy gyűjti ezek mindegyikét. Mi van akkor, ha elérted a határaid, megvan minden könyved, lapod és ki vagy éhezve valami másra is, ami a M.A.G.U.S.-hoz köthető? Ebben próbálok most neked segíteni, írni néhány tippet, mit lehet még beszerezni szeretett világunkhoz. Kezdjük mindjárt a legelején.



Szemfüles rajongóként már biztosan észrevetted, hogy eléggé keresettek lettek mostanság a különböző magazinok a M.A.G.U.S.-t szeretők körében. Ezekre a magazinokra példa az Atlantisz fantasztikus újság néhány száma, benne a Magisztérium rovattal, mely az 1991 márciusában megjelent Új Vénusz tudományos-fantasztikus magazin utolsó 2 számában folytatódott. De, hogy miért is? Mert ezek voltak az első írásos anyagok, amikben megjelentek az első M.A.G.U.S világához köthető cikkek, érdekességek. Hol voltak még ekkor a Rúna magazinok? Hol volt még az első Halál Havában (Griff) kiadása? Beszerzésük nem lesz egy sétagalopp, sajnos csak kis példányszámban jelentek meg. Nem úgy, mint a Rúna magazin elődje, az úgynevezett GuruRúna. Ezek a pár oldalas ynevi információmorzsák az 1992-94 között megjelent Guru magazin mellékleteként láttak napvilágot 4-8 oldalon. Összesen 19 számot éltek meg. Ezek még az épp hogy beszerezhető kategóriába tartoznak. De ha már Rúna magazin, a legelső számhoz csomagoltak egy 2 zenei számot tartalmazó magnókazettát, ami mára már igazi kincsé vált a gyűjtők körében.



Ennek a csomagkapcsolt terméknek nem volt kötődése a világhoz, szimplán csak szórakoztatás volt a célja. (Toys of Ancient Gods: Vimana (East-West Dance) - Radio Edit és Toys of Ancient Gods: Truth of the Legends (It's a Dream) - Radio Edit), nem úgy, mint amit már Vincze Lilla művésznő énekelt el a Két Hold azonos névvel megjelent regény változatához, kazettán és CD-n.



Vincze Lilla - Két hold (1995 teljes album) Ez a CD anyag nehezen beszerezhető, a kazetta kiadás még könnyebb falat, de ha ingyen akarod, keress rá a Youtube-on. (Itt még megtalálhatod az első M.A.G.U.S. videoklippet is, ami az Ébredj fel címet viseli.)

Készült még M.A.G.U.S. kártyát promotáló videóklipp is, a Meteora zenekar előadásában, Memento Mori címmel, érdemes megnézni: Meteora - Memento Mori (OFFICIAL VIDEO)



1993-ban, amikor megjelent a boltok polcain az első M.A.G.U.S szabálykönyv, a Kézikönyv Kalandozóknak – Útmutató Kalandmestereknek (KKUK), 2 db 10 oldalú (1 piros és 1 fekete) dobókockák voltak szépen együtt hozzáfóliázva a könyvhöz. Annak idején ezek a speciális kockák ritkaságszámba mentek, így ez óriási kincs volt, hogy közvetlenül már a szabálykönyvvel együtt váltak elérhetővé! A 3. kiadású KKUK-hoz szintén csomagolva volt 2 db 10 oldalú dobókocka, fehér és kék színben.



A Valhalla boltok kirakataiban ki voltak ragasztva mindenféle új termékre vonatkozó plakátok, ilyen a M.A.G.U.S. – a Kiválasztottak kártyajátékot hirdető vagy később akár az Első Törvénykönyvet promótáló plakátok, de 1998-ban 2 féle nagy A2-es méretű (erioni utcaképét vagy éppen Vogel Zsigmond – Kiálts Farkast! – budapesti erkélyjelenetét megelevenítő) Boros-Szikszai naptárplakátok. Szintén ritkaságnak számított még az az angol brossúra kiadvány, amiben a kiadó a külföldieknek szánt betekintést a könyveknek, regényeknek.

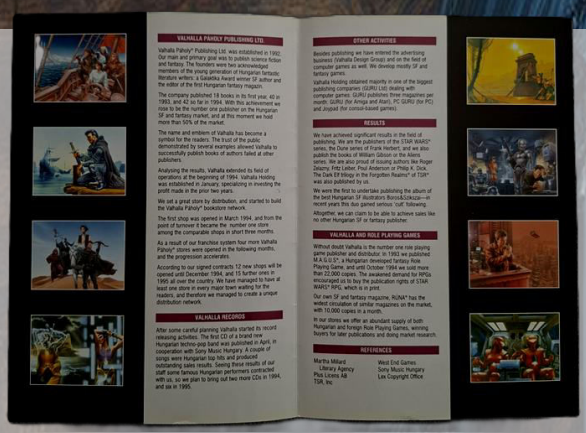


Egy újabb gyűjtői-rajongói kategória, az eredeti külső és belső illusztrációk, festmények, printek megszerzése. Szerintem nincs olyan olvasó, aki ne tudna eltölteni perceket, órákat 1-1 szép kép nézegetésével és valljuk be, mennyivel szebb látvány mindezeket otthon, szépen bekeretezve élvezni! Szendrei Tibor, a Boros-Szikszai páros, Lipták László és még sorolhatnám kiknek a képei határozták meg 1-1 anyag minőségét. (Vannak még elérhető illusztrációk bőven.)



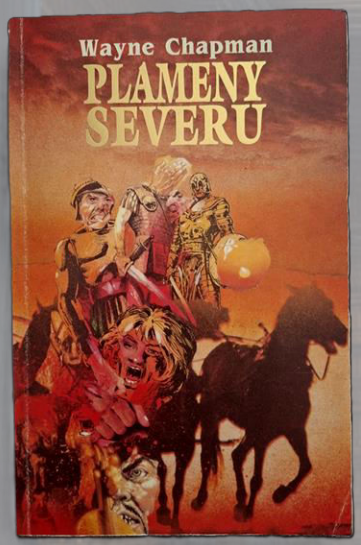


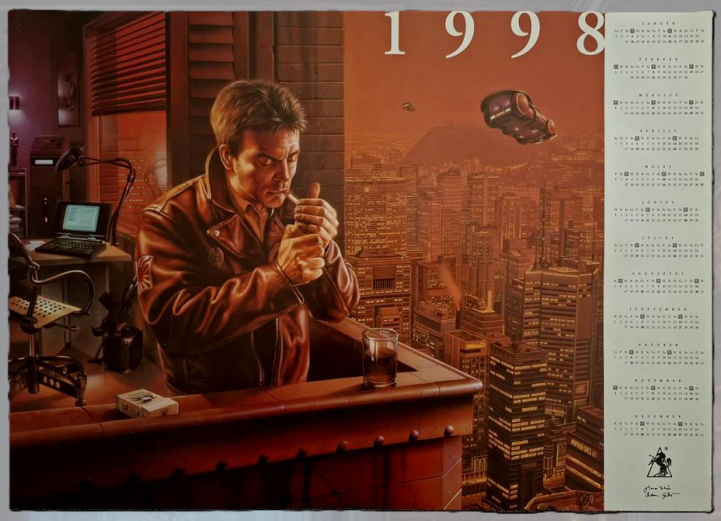




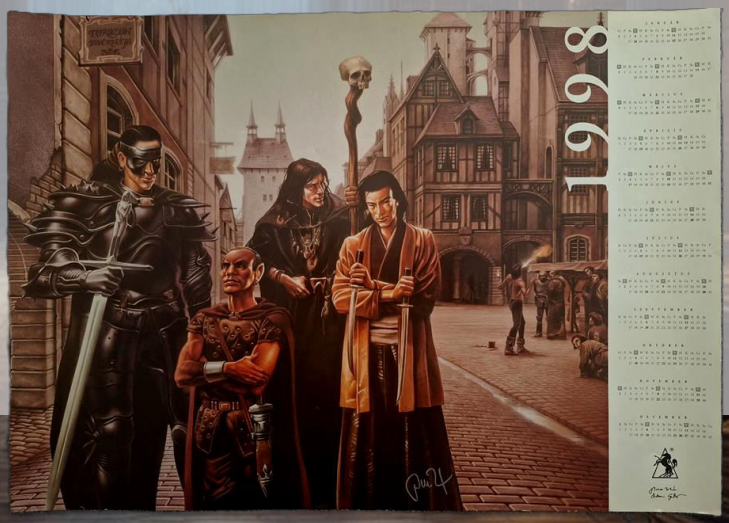
Regények, szerepjátékok: vannak könyvek, amik több kiadást is megéltek. Sokan nem tudják, hogy léteznek „rejtett” kiadások, olyan variánsok, amik nem feltétlenül új kiadások, csak mondjuk áremeléssel jártak. Azaz van olyan regény, aminek ugyanaz a kiadása, semmi sem változott tartalmilag belül, csak az ára. Ilyen például a Keleti szél 2, a Tuan kiadásában. Van olyan könyv variáns, ami színeltérésben mutatkozik meg (Síró fém, hátsó „ablaka”, amely piros vagy narancs színben pompázik, van ahol egy kiadóváltás miatt került rá egy plusz matrica, például ilyen a Raoul Renier:Pokol... ezek mind-mind gyűjtői különlegességek. Ha már különlegességek, a d20 fehér szabálykönyvnek is háromféle változata van (sorszámozott – összesen 100 db, sorszámozásra hivatkozott, de nem sorszámos, és a nem sorszámozott kiadások). Igazi kuriózum a cseh nyelvre lefordított Észak Lángjai kötet – Plameny Severu, még talán antikváriumokból beszerezhető, természetesen ehhez utazni is kell egy kicsit. A rajongói, nem hivatalos anyagok is megérnének egy külön kategóriát… rengeteg van belőlük.

A M.A.G.U.S. kártyajáték is bővelkedik a lapokkal együtt gyűjthető különlegességekben, de ezt majd egy következő cikkben fogom bemutatni.









m.a.G.u.s.
avagy
a kalandorok krónikái



Átkozott lelkek

Kezdetét veszi az Égi Fény 3727. esztendőjének tavaszán,
a Bosszú hónapjainak második, a Csontok havában.
az Elátkozott Vidék vadonjában…

XIX. A Kardok Ünnepe **m.a.g.u.s** szerepjáték találkozó
Szombathely, 2027. február 27.

kardokunnepe.blog.hu

kardokunnepe.blog.hu

VARJÚSZÁRNY

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN







- M.A.G.U.S. cikkek

-Szerepjáték ismertetők

-Novellák

-Könyvismertetők

-Filmkritikák

-Zene

…és még sok más

Megjelenik minden évben Darton akarata szerint…

Minden szám ingyenesen letölthető:

www.kronikak.hu

BlackNine

KARÁCSONYI NYEREMÉNYJÁTÉK

Hogy ne múljon el az esztendő meglepetés nélkül, egy játékra invitálunk titeket, kedves olvasók. A díj Seres Zsolt:Abnormális jelenségek, nemrég megjelent kötete. A feladat egyszerű: írjátok meg nekünk egy ereklye vagy anomália nevét, mely NEM szerepel a könyvben. Olvasóinknak nem lesz nehéz dolguk. A sorsolás December 9-én lesz, így garantált, hogy a karácsonyfa alá kerülhet a nyeremény. Beküldési határidő előzőnap éjfél. A nyertest emailben értesítjük. Sok sikert!



Megfejtéseket ide várjuk:

varjuszarnymagazin@gmail.com

30. KalandorKrónikák

M.A.G.U.S. Szerepjátékos Találkozó

„Annyi csillag van az égen.
Nézd, milyen magasan vannak
Van, amelyik vezet és van, amelyik lehull.
Melyiket kövessem én...”

– Cloud Boohen

KRÓNIKÁK.HU

2026. november 21.

Budapest, 10 Minutes Bar



BlackMine