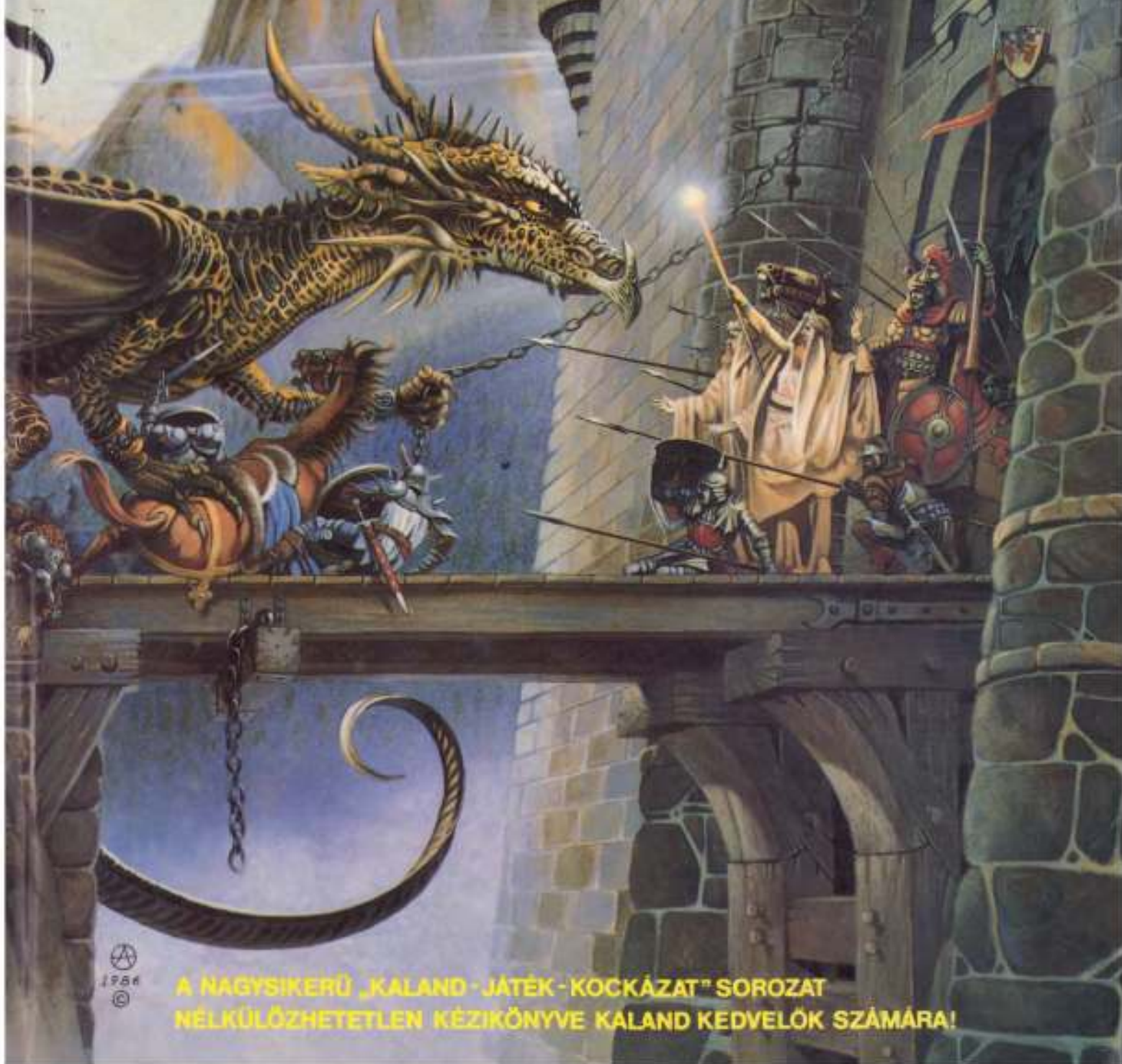


STEVE JACKSON és IAN LIVINGSTONE

# TITÁN

A SZÁRNYALÓ  
FANTÁZIA VILÁGA

KALAND  
JÁTEK  
KOCKÁZAT



A NAGYSIKERŰ „KALAND - JÁTEK - KOCKÁZAT” SOROZAT  
NÉLKÜLÖZHETETLEN KÉZIKÖNYVE KALAND KEDVELOK SZÁMÁRA!











**STEVE JACKSON és IAN LIVINGSTONE**

# **TITÁN**

**A SZÁRNYALÓ FANTÁZIA VILÁGA**

**Rakéta Könyvek**

A mű eredeti címe:

TITAN

A borítót tervezte:

*Christos Achilleos*

Fordította:

*Ambrus Gergely*

*Copyright* © Marc Gascoigne, Steve Jackson and Ian Livingstone, 1986

Cover Illustration copyright © Christos Achilleos  
Illustrations copyright © John Blanche, Paul Bonner,  
Leo Hartas, Bob Harvey, Bill Houston, Alan Langford, Steve Luxton, Iain McCaig, Russ Nicholson, Wil Rees, John Sibbick, Gary Ward

Colour illustration copyright © John Blanche

RAKÉTA KÖNYVKIADÓ KFT.

Felelős kiadó Veress Mariann

Alföldi Nyomda, 3445.66-14-2 Debrecen, 1991

Felelős vezető Szabó Viktor vezérigazgató

Felelős szerkesztő Varsányi Mária

Műszaki szerkesztő Horváth Péter

Kiadványszám 33 · Megjelent 17,84 (A/5) ív

terjedelemben, Times betűtípusból szedve

ISBN 963 7485 00 7



---

# TARTALOM

---

Köszönetnyilvánítás	6	A Démonhercegek, a Verem Urai	72
Előszó	7	Az Orkok – a Gonosz harcosai	75
		A Goblinok – a Gonosz gyermekei	80
		Trogloditák	82
<i>Isten hozott, bátor felfedező!</i>	9	Trollok és Ogrok	84
		A Kígyóemberek	86
<i>A Titán világa</i>	12	A Déli Dzsungelek Gyökemberei	89
Allansia, a Veszélyek Földje	12	Sötét Elfek – az Éjszaka Szolgái	94
Az Óvilág	19		
Khul, a Sötét Kontinens	22	<i>A Gonosz Erők és a Káosz főbb képviselői</i>	99
A Titán Égboltja	26	Razaak, a Halhatatlan	99
		Malbordus, a Vihar Gyermeke	100
<i>Legendák és történelem</i>	27	Shareella, a Hóboszorkány	102
A világ kezdete	27	A Démoni Hármás	103
A Hősök Kora	32	Sukumvit és Carnuss	104
A civilizáció kialakulása	33	A Főmágus	105
A Káosz terjedése	38	Azzur Nagyúr, Feketehomok zsarnoka	106
A Varázslók Háborúja	40		
Az Újkor	42	<i>A Víz alatti Királyságok</i>	110
		Hydana gyermekei	110
<i>A Jó Erői</i>	45	Atlantisz, az Elsüllyedt Város	112
A Jó Istenei	45		
A Törpék – a mélységek lakói	48	<i>A Titán Naptára</i>	114
Az Elfek – Galana gyermekei	52	Évszámlálás	114
A Jó szolgálatában álló kisebb fajok	58	A hónapok számlálása	115
Szövetségesek	60	A napok számlálása	115
<i>A Semleges Erők</i>	66	<i>A Kalandor élete</i>	117
Logaan Úr, a Cselszövő	66	Utazás A(IIansia)-tól B(addu-Bak)-ig	117
A Cselszövők szolgái	67	Kemény élet	119
Az Állatok Udvara	68	Pénz	120
		Fogadók és kocsmák	124
<i>A Gonosz és a Káosz Erői</i>	70		
A Káosz Sötét Urai	70	<i>Isten veled, bátor kalandor!</i>	128

---

## KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

---

A könyvben szereplő fejezetek közül néhánynak a szereplőit és helyszíneit más szerzők találták ki, ezért köszönetet mondok Andrew Chapmannek a Beltenger világaért, a *Vértengerekből*; Peter Darvill-Evansnek Zagouláért és a Mlubz-tóért a *Lidérckastély alatt*ből; Steve Jacksonnak a Skorpiók Mocsaráért és a Király Országútjáért a *Skorpiók Mocsarából* és az Atlantisért a *Mélység Démo-*

*naiból*; Paul Masonnek és Steve Williamsnek a Rejtélyes Rablóért a *Rejtélyes Rablóból*; Mark Smithnek és Jamie Thomsonnak a Hachiman földjéért a *Szamuraj Kardjából*; Robin Waterfieldnek a Dárdanyél Síkságért és Arion városáért a *Mayhem álarcaiból*. Mindezeknek a remek embereknek köszönetet mondunk – a Titán sokkal szegényebb lenne nélkülük!



A Titán világát a történelemkönyvek szerint egy mágikus agyagrögéből teremtették az istenek, amelyet Throff istennő fedezett fel. Valójában a Titán 1981 második felében született, amikor tollainkat nem kímélve vadul dolgoztunk a *Mágikus kutatás*on.

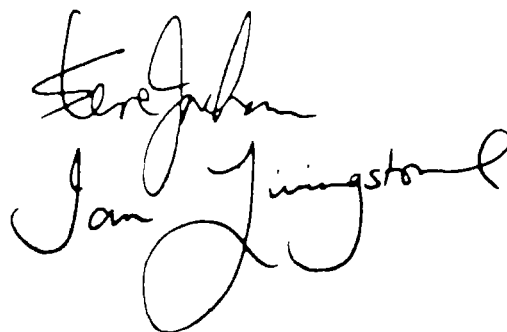
*Mágikus kutatás* volt az ideiglenes munkacíme egy műnek, amelyet 1981 augusztusában kezdtünk el írni – de ezt a címet egyikünk sem tudta elviselni. Végtelen viták után még mindig nem voltunk képesek megállapodni egy másik címben. Végül kompromisszumot kötöttünk. Ian, aki a könyv első részét írta, megemlítette a bevezetőben, hogy az egész kalandos történet a Tűzhegyen játszódik. Steve, aki a befejező részt írta, a hatalmas Zagor varázsló elleni végső csatával fejezi be a könyvet. A könyv beadásának napjára végül megszületett a cím: *A Tűzhegy Varázslója*.

Így a Tűzhegy volt az első helyszín azok közül, amelyek később Allansiát alkották. Ezt követte a Yore-erdő, a Fűzfa Völgy, a *Káosz fellegvárának* Sziklaszirtjei, a Fekete-erdő, Kőhidafalva és Yaztromo tornya a *Végzet erdejéből*. Allansia létezését hivatalosan 1984 áprilisában jelentették be, amikor a *Varázsló* című magazin első száma megjelent. A *Varázsló* első száma – amely mára a gyűjtők érdeklődésének tárgya – közölte a legelső térképet Allansiáról.

Azóta a térképet kibővítették. Napjainkban már nem egy, hanem három kontinens található a Titánon; Ian és kisebb mértékben Steve folytatták Allansia kiépítését. Egy kivétellel Ian összes könyve ennek a kontinensnek

az északnyugati sarkában játszódik. Az Óvilágot (Steve *Varázslat* című könyvének országa) Kakhabad és az őt körülvevő királyságok alkotják, valamint Gallantaria, a *Tantalon feladataiból*. Khul, a harmadik kontinens még nagyrészt feltáratlan, sok munka vár azokra, akik majd feltérképezik ismeretlen vidékeit.

Azóta a bizonyos nap óta 1981-ben azonban a Titán életre kelt mindkettőnk számára. A Titán világa nem más, mint visszahúzódnás a mindennapi életből egy másik világba, amelyben valójában mi vagyunk a Játékmesterek egy hatalmas fantáziavilág szerepjátszó játékában. Nagyon élveztük a legendák, tanok, mendemondák és expedíciótervek alkotását, és jókat mulattunk a trükkökön és csapdákon, melyeket olvasóinknak állítottunk fel. Létezik Jó, és létezik Rossz; létezik Rend, és létezik Káosz. De mint a Cselszövő Istenek, mi is megpróbáltuk biztosítani a világ egyensúlyát... A Titánon játszódó könyvekhez szolgáló információkat egy kitűnő tudós, Mark Gascoigne gyűjtötte össze, aki a *Kifelé a Veremből* című remek könyvével érdemelte ki ezt a feladatot. Marknak nemcsak hogy a könyvekben előforduló zugokból és hasadékokból kellett összekotornia az információkat – és nem egy bizony a legkülönösebb helyekre volt elrejtve –, hanem össze is kellett gyűjtenie azokat egyfajta „Félelmetes Fantáziajáték Enciklopédiá”-ba. Az eredmény a *Titán* lett, és ezúton szeretnénk gratulálni neki fáradtságos munkájához. Ez a könyv felbecsülhetetlen segítséget nyújt a kalandkedvelőknek a világ minden táján.







Üdvözlünk a Titán hatalmas és veszedelmes világáról szóló szerény tanulmányunkkal. E könyvben sok mindent fogsz találni, aminek majd hasznát veszed, amikor vad vidékeken vágod keresztül magad, hírnevet és dicsőséget keresve... és a kincset! A Titánban rejlő tudnivalók segítségével maradéktalanul teljesítheted hősi küldetésedet a Jó Erőnek győzelméért harcolva.

Találsz itt majd a Titán földrajzára vonatkozó adatokat – mesteri térképeket és rajzokat a Titán minden lakott s lakatlan földjéről; Térképeket az Óvilágról, a civilizáció és a tudás hazájáról; Allansiáról, a varázslók és barbárok vad vidékéről; és Khulról, a Káosz szülőhelyének sivar vidékéről, amit mi Sötét Kontinensnek nevezünk. Megismerheted az Elf faluk és Törpe citadellák terveit, undorító emberi városokat és patkányok lepte Ork barlangokat; még a déli sivatagokban élő, rémisztő Kígyó Nép fellegváráról is van egy képünk. De jobb, ha inkább nem is mesélünk többet a szörnyűségekről most a kezdet kezdetén.

Bemutatjuk Neked kegyetlen világunk történetét, kezdve a fajok megteremtésével és az Idő meghonosításával, mely elhozza számukra a halált. Keresztül kell sétálnunk a Mennyei Udvaron, és be kell hogy mutassunk sok-sok istennek és istennőnek, akik nap mint nap játszadoznak velünk.

Ezután bolygónk felszínén fogunk sétálni, hogy megmutassuk Neked országaink őseit, a legendás hősöket és a gyáva gazembereket, akik világunkat megformálták. Borzongj meg, amikor a Káosz visszatartó ivadéka kiemelkedik a megrontott földből, hogy fogatlan szájával az egész világot elnyelje. Lelkendezz, amikor a Jó Erői visszaszorítják az undorító seregeket a föld alá, hogy ott enyészzenek el.

De mit is rejt ez a világ? Be kell mutatnunk Téged minden jelentős fajnak, kezdve a szigorú Törpéktől az ősi Elfekig, a kifürkészhetetlen, gonosz Kígyóemberektől a kegyetlen és embertelen Orkokig és Goblinokig. Feltárjuk a világ leggonoszabb embereinek és szövetségeseinek tit-

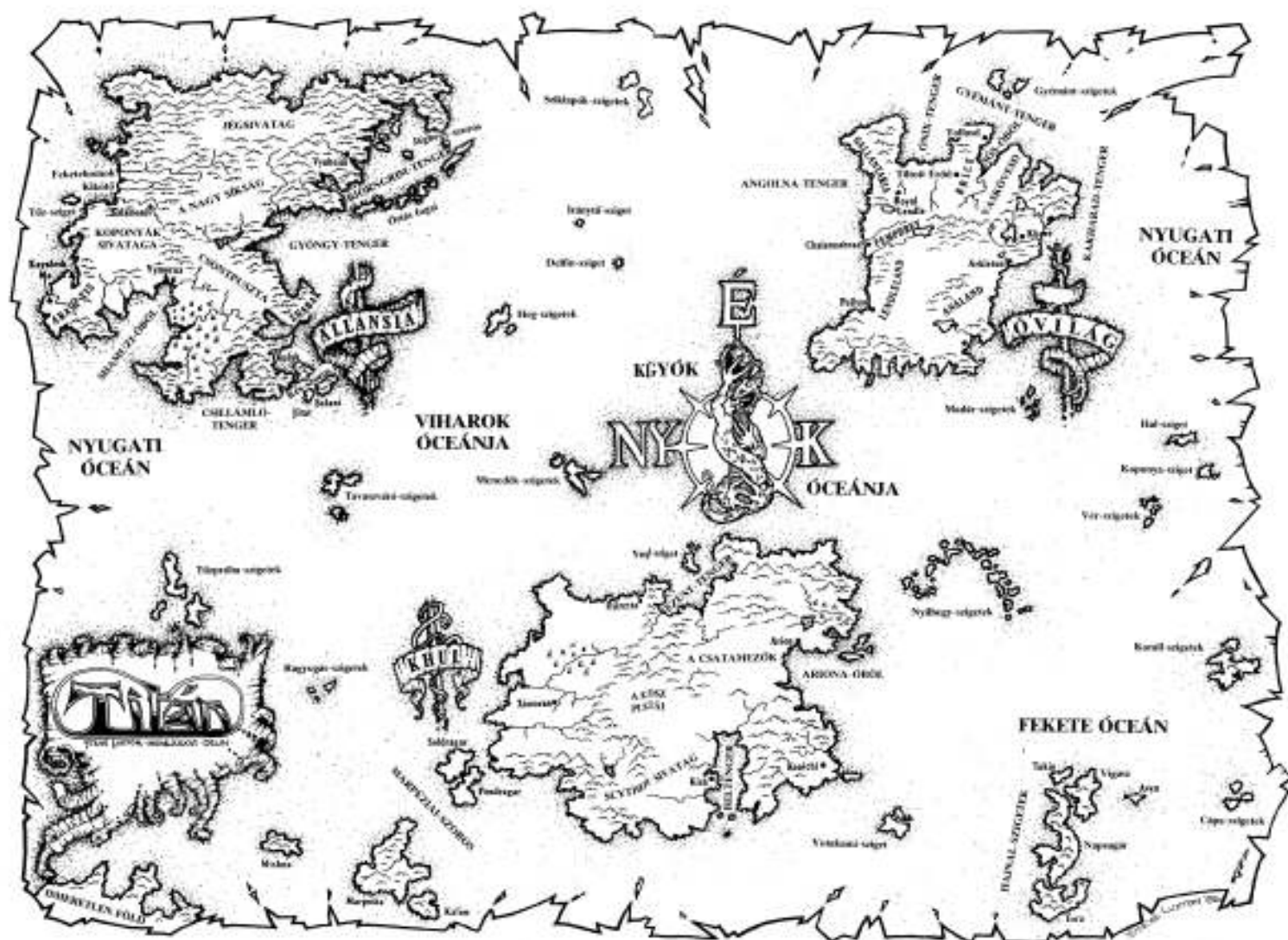
kait – és bemutatjuk azt a néhány bátor teremtményt is, akik ellenállnak nekik. Megmutatjuk Neked a kereskedőket, kézműveseket, kocsmárosokat és egyéb jeles személyeket, akikhez talán szerencséd lesz felfedező utad során.

Szeretnéd-e tudni, hogy honnan származik ez a sok ismeretanyag? Nos, ezt sok-sok éven át tudósok és bölcsök ezrei gyűjtötték össze a világ minden sarkában. Távoli tájakra vándoroltunk – mindenhová bedugtuk az orrunkat, ahová csak lehetett, hogy fontos és új ismereteket szerezzünk bonyolult világunkról. És most, miután tizenkét év feljegyzéseit egy kötetbe gyűjtöttük a salamoni Tudás Termeiben, átadjuk mesterművünket Neked.

Otthon ülő típusoknak feltehetőleg szokatlan élményt nyújt majd ez a könyv, mely megmutatja dicső és rejtélyes világunkat. A következő oldalakon sok mindent megismeresz, hasznos és nyilvánvaló dolgokat egyaránt. Ki tudja, talán megtanítanak ezek arra is, hogy mást is lehet az életben csinálni, mint csupán a földet túrni, vagy eladni áruidat a piacon.

Mindenesetre a kalandoroknak garantálhatjuk, hogy utazásaikhoz felbecsülhetetlen értékű útikalauzzal szolgálunk, mely segíti majd őket, bármilyen messzi vidékekre jussanak is el. Sok veszély leselkedik rád ebben a világban, de ez a könyv mindenre felkészít, amire ember egyáltalán felkészülhet. A következő oldalon egy olyan térképet mutatunk be, amelyről úgy tudjuk, mind ez idáig az első térkép, amely a Titánról készült. Megismerheted általa Allansiát, Kakhabadot és környékét, Khult, a titokzatos kontinenst és sok magányos szigetet, amelyeket csak nemrég fedeztek fel és neveztek el. Ne ijedj meg a Titán vidékeinek, országrészeinek nagyságától, soha nem kell messze utaznod, hogy kalandokban legyen részed.

És most, bátor Kalandor, lapozz a következő oldalra... és reménykedjünk, hogy az istenek bölcsessége megengedi, hogy megtaláld, amit keresel.





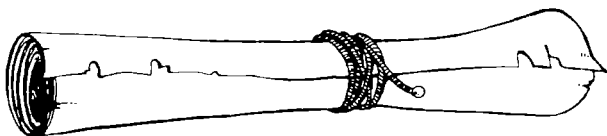
## Allansia, a Veszélyek Földje

Titánbeli utazásunkat kezdjük minden vidékek leghírhedtebbjével, Allansiával. Allansia komoly jutalommal kecsegteti a merész és becsvágyó kalandorokat, de a legnagyobb veszélyek is itt leselkednek az utazóra. Az ország minden táján a Rossz Erői gyülekeznek, és egyre erősödnek; északon tisztességtelen emberek félelmetes varázslatokat űznek, anélkül hogy tudnák, valójában mit is tesznek; a déli mocsarakban különféle teremtmények kígyóznak, amelyek alapvető hatással lesznek egész Allansia sorsára. Emiatt, ha másért nem is, Allansiát sokkal részletesebben kell tanulmányoznod, mint a többi országokat.

Eredetileg Allansia csupán a nagy kontinens egy kisebb részének volt a neve, annak a legnyugatibb területnek, amelyik a Jégujj-hegységtől a Koponyák Sivatagának északi részéig terjed. Allansia ősi, Elf nyelven „Nyüzsgő Síkság”-ot jelent, mivel a vidéket mindig sokfajta törzs lakta, akik mind meg akarták szerezni a hatalmat a kontinens eme kis sarka fölött. Az utóbbi négyszáz évben azonban ezzel a névvel jelölik a Sárkány Nyúlványoktól a Kés-szorosig, illetve a Kaynlesh-Mától és az Arantistól a Jéghegy-szorosig terjedő területet. Mindazonáltal a legtöbb ember, ha Allansiáról beszél, továbbra is csak arra a kis csücsökre gondol, amely a Nyugati Óceán északi partja mentén terül el, melynek egy Feketehomok kikötő nevű szörnyűséges féregtanya a központja.

Feketehomok kikötő meglehetősen új település, amely egy korábbi, sokkal nagyobb város romjain épült, amelyet a Varázslók Háborújában tökéletesen elpusztítottak, és a háború utáni években elhagytak. Mindazonáltal a romok és a jó fekvés miatt (a város a Macskahal folyó torkolatánál feküdt) hamarosan egy új település nőtt ki a régi helyén. A régi várossal ellentétben az újat nem tervezték tágasra és geometrikusra: a dűledező fa- és kőházakat egymás hegyére-hátára zsúfolták, ahol tolvajok, kalózok, orgyilkosok és egyéb brigantik letek otthonra, akik egymásra és az ártatlan polgárookra leselkednek. A város fölött a titokzatos Azzur Nagyúr uralkodik, a kegyetlenségéről és ravasz „jótéteményeiről” híres zsarnok. Később részletesebben ki kell tértünk Azzurra és Feketehomok kikötőre. Most elég annyi: óvakodj Feketehomok kikötőtől!

A kontinensnek ez a sarka meglehetősen vad – félelmetes mocsárvidékek és sűrű, áthatolhatatlan erdők váltják egymást. Klímája meglehetősen változékony: forró, izasztó nyár és rideg, havas tél jellemzi, köztük hosszú, több napig tartó monszunesők és napsütés váltogatják egymást. A bölcsek és időjósok minden próbálkozása ellenére Allansia időjárása bosszantóan kiszámíthatatlan. A vidéket észak felől a Jégujj-hegység fagyos csücsai határolják, melyek megvédi a mintegy ötszáz km-re északabbra fekvő Fagy-fennsíkrol leáramló hideg szélétől. A Jégujj-hegység meglehetősen elhagyatott vidék, vad teremtmények, Yetik és Toa-Suok lakják. Csupán egyes prémvadászok merészkednek ilyen messze fel északra.



## A LAKOTT VIDÉKEK

A Jégujj-hegység legdélibb lankáinak lábánál folyik a Kok folyó, amelyen teherbárák és gályák hajóznak a húsznapnyira fekvő Zengis városából lefelé, Chiang Mai tartomány fővárosába, a nyüzsgő Fangba. Fang virágzó város, ahol az agyafúrt Sukumvit báró uralkodik. A helybeliek minden évben megrendezik a Bajnokok Próbáját, azt az élet-halál versenyt, melynek túlélőjét, a győztes bajnokot 10 000 aranytallérral jutalmazza meg a báró. A verseny idején alaposan megkopasztják az ide látogató turistákat, az év többi részében pedig a folyón hajózó kereskedőkre kivetett rablómokból jutnak pénzhez.

A Kok folyón túl a Pagan-síkság terül el több napjártó föld távolságra, ahol egyszerű földművesek szétszórt kis települései találhatók. A síkság északi sarkát a Tűzhegy őrzi, amelyet az emberek valaha vulkánnak tartottak, mivel csúcán különös, vörös virágok nőnek. A hegy gyomrában – azt suttogják – titkos, föld alatti börtönrendszer rejlik, mely fölött egy gonosz varázsló uralkodik, habár egyes helybeliek szerint a varázsló már meghalt, megölte egy félelmet nem ismerő lovag. (Ha ez így van, akkor lehet, hogy máshol kell keresned a szerencséidet.) Továbbhaladva, dél felé, Kőhidafalvára érkezünk, egy Törpevárosba, amely bányáiról és Gillibranról, duhaj vezéréről híres, akinek legendás varázskalapácsa visszatér annak a kezébe, aki azt eldobja. Kőhidafalva Törpéi barátságosak a kalandorokkal, csak a Dombi Trollokkal szemben ellenségesek, akikkel évtizedek óta háborúskodnak.

Dél felé haladva keresztezzük a Vörös folyót (amely színéről kapta nevét, ugyanis az elhagyatott Holdkő Dombok vörös földjét sodorja magával), és azonnal fák és szűrös bozótok szövevényében, a vad és veszélyes Fekete-erdőben találjuk magunkat, amely továbbnyúlik déli irányba. A Macskahal folyó, amely Feketehomok kikötőnél ömlik a tengerbe, szeli ketté a Fekete-erdőt. Az erdőben rengeteg gonosz teremtmény lakik, és egy általánosan elterjedt helyi legenda szerint a mélyében a Fekete Elfek hatalmas barlangvárosa rejtőzik. Annyi bizonyos, hogy az erdőt Sötét Elfek vadászó hordái szállják meg alkonyat után, magányos farmokat gyújtanak fel, és elrabolják az embereket, feltehetően rabszolgáknak.

A Pagan Síkság távolabbi részei szelesek, kevésbé barátságosak, mivel a keleti végeken nem védi őket semmi, a Szélpusztá és így a Nagy Síkság hatalmas füves sztyeppéire nyílnak, melyek egészen Allansia túloldalán, a messze távolban fekvő Gyöngy-tengerig nyúlnak. Kevesen laknak ezen a vidéken, és az utazónak nehéz dolga akadna, ha egy barátságos arcot szeretne itt látni, mielőtt az ősi Yore-i erdő és Salamonis falakkal körülvett városának biztonságosabb tájékára nem ér. Salamonis majdnem olyan öreg, mint az erdő, és a gyors folyású Fehérvíz folyó partján helyezkedik el, a Fűzfák völgyében. Az erdő több ezer éves, és lakói, a félelf törzsek őrzik ősi titkait. Magát Salamonist a Varázslók Háborúja előtt építették. Az akkori idők mércéjével mérve alig volt több, mint egy falakkal megerősített fellegvár, de napjainkban erős, ősi városnak számít. Nevét a Salamon családtól kapta, amely a kezdetektől fogva uralkodik a város felett. LXII. Salamon, a jelenlegi király, ősi könyvtáráról híres, amelyről azt mondják, hogy sok fontos dokumentumot őriz Allan-





sia korábbi korszakaival kapcsolatosan, de nemtörődöm-ségéről is nevezetes, mivel hagyta, hogy a Sziklás Magaslatokat és a Trollfog-hágót elfoglalják az Orkok, Goblinok és még gonoszabb teremtmények.

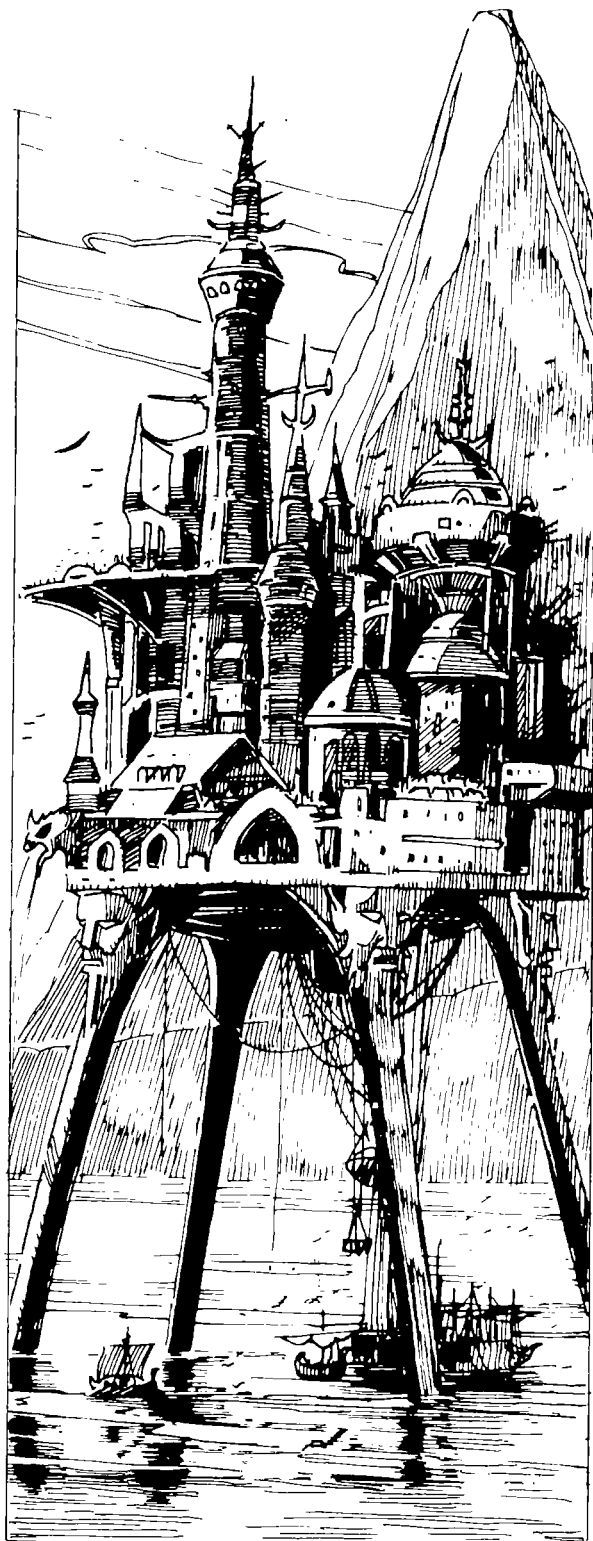
A Trollfog-hágó Allansia igazi kapuja, rajta túl már a Szélpusztá és a Nagy Síkság fekszik. A Trollfog-hágó rendkívül veszélyes, legszűkebb pontján csupán 14 km széles, a Holdkő-dombok és a Sziklás-magaslat északi nyúlványai veszik körül – két barátságtalan fennsík, amely menedéket nyújt mindenféle embergyűlölő fajnak. Egész hosszában őrtornyok és erődök romjai találhatók, melyeket a különböző helyi uralkodók építettek a századok során, hogy megerősítsék a hágót a betolakodókkal szemben. Egy helyen, a cserjésben megvannak még az erős, negyven km hosszúságú fal maradványai, amelyet egykor tíz kilométerenként masszív kapukkal erősítettek meg, melyek azonban mára már omladozófélben vannak. A romok között kísértetek ezrei tanyáznak, azoknak a harcosoknak a kísértetei, akik valaha életüket áldozták ennek a keskeny földsávnak a védelmében.

### A NAGY SÍKSÁG

Amikor egy allansiai azt szeretné kifejezni, hogy valami olyan nagy, hogy el sem lehet képzelni, akkor egyszerűen azt mondja, hogy olyan nagy, mint a Nagy Síkság. A lágyan hullámzó lapályon keresztül sok-sok hétig tart az utazás, míg a kis dombok lassan leereszkednek a Gyöngytenger partjára, a kontinens másik oldalán. Területe nagyobb, mint az egész régi Allansia. A Pagan-síksággal összehasonlítva a Nagy Síkság ritkán lakott terület, de azért élnek erre emberek és más élőlények is. Nomád lovasnépek kis csoportjai kóborolnak a pusztákon, néhány napra letáborozva egy-egy helyen, majd hamarosan továbbindulva. E törzsek tagjai alacsony, sárgás bőrű, ferde szemű és szőke hajú emberek. Vadlovak nyargalnak a Nagy Síkságon; a nomádok meg egyéb borzalmas teremtmények, akik egyébként mesterei a lóhátról való lasszóvetésnek, ezekre vadásznak. A nomád törzsek komoly fenyegetést jelenthetnének a civilizált Allansia számára, ha közös harcoló egységbe fognák őket, mivel kemény harcosok; de ők nagyon büszkék, és igen hűségesek a saját kis törzsükhöz, meg aztán nehéz is lehetne őket egyesíteni más népek ellen.

Időnként zengisi karavánok haladnak át a Nagy Síkságon, s a síkság biztonságosabb, északi peremvidékén jutnak el hosszú út után Sardath városába és onnan a jégborította Fagypartra, Fangthane-ba és Vynheimbe. Sardath baljóslatú hely, mely két meredek hegycsúcs közé ékelt tóra épült, házai cölöpökön állnak. Mindig is kemény férfiak és Törpék lakták, akik a várost néhány száz év leforgása alatt építették fel, amíg kiaknázták e barátságtalan

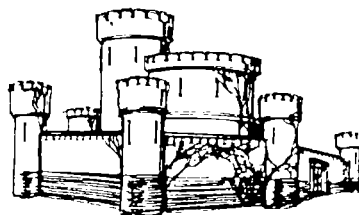
tájék természeti kincseit. Sardathtól északra, a Jegesvér-hegység lábánál (amit a Törpék Kalakurnak vagy más néven az „Istenek Falá”-nak neveznek) aranybányák húzódnak a mélyben. Prémvadászok medvére, sarki rókára és más, ritkább élőlényekre vadásznak drága prémeikért, és a sűrű erdőkben favágók döntik a faóriásokat. Kegyetlen világ ez, még a legerősebbeknek is össze kell szedniük minden erejüket, de a túlélők nagy jutalomban részesülnek.



## FAGYPART

Továbbhaladva észak felé Fagyparthoz érünk, a hegyek és fjordok országába, ahol izmos, széles vállú emberek élnek kő- és faházaikban a Törpék mellett. Vynheim az egyetlen jelentősebb település Fagyparton, mindazonáltal a Bjorngrim-tenger (amelyet egy hajdani, óriásölő hősről neveztek el) minden kis öblében találhatók farmok és kis falvak. A várost egy platóra telepítették, és a Vynfjordra néz, ahonnan a hajók a nyílt tengerre indulnak, túl az Óriás Fogán, egészen Gallantariáig, a Vihar-tengeren keresztül. A Fagypartiak jó tengerészek és kemény harcosok, mivel történelmük során sok háborúskodásnak voltak kitéve, melyek közül a legkiemelkedőbb az egykoron Kalakurban tanyázó Jég-Óriások elleni legendás háború volt. Erről a háborúról hosszú dalok is születtek, melyeket a fagypartiak minden adandó alkalommal elénekelnek.

Ami a Törpéket illeti, ők nagy harcosokként tisztelik az északi embereket, és sokféle kapcsolatot építettek ki velük. Vannak bizonyos dolgok azonban, amelyeket a Törpék mindörökké titokban tartanak, így például Fangthane hatalmas fellegvárába még sohasem lépett be ember. Fangthane-t, ahol Namurkill király az úr, az összes Törpenépek fővárosaként tartják számon. Fangthane valóban a világ egyik csodája: a Legendák Korában vájták ki a hegy belsejéből, amikor az első emberek még csak kővek hajigálásával voltak elfoglalva.



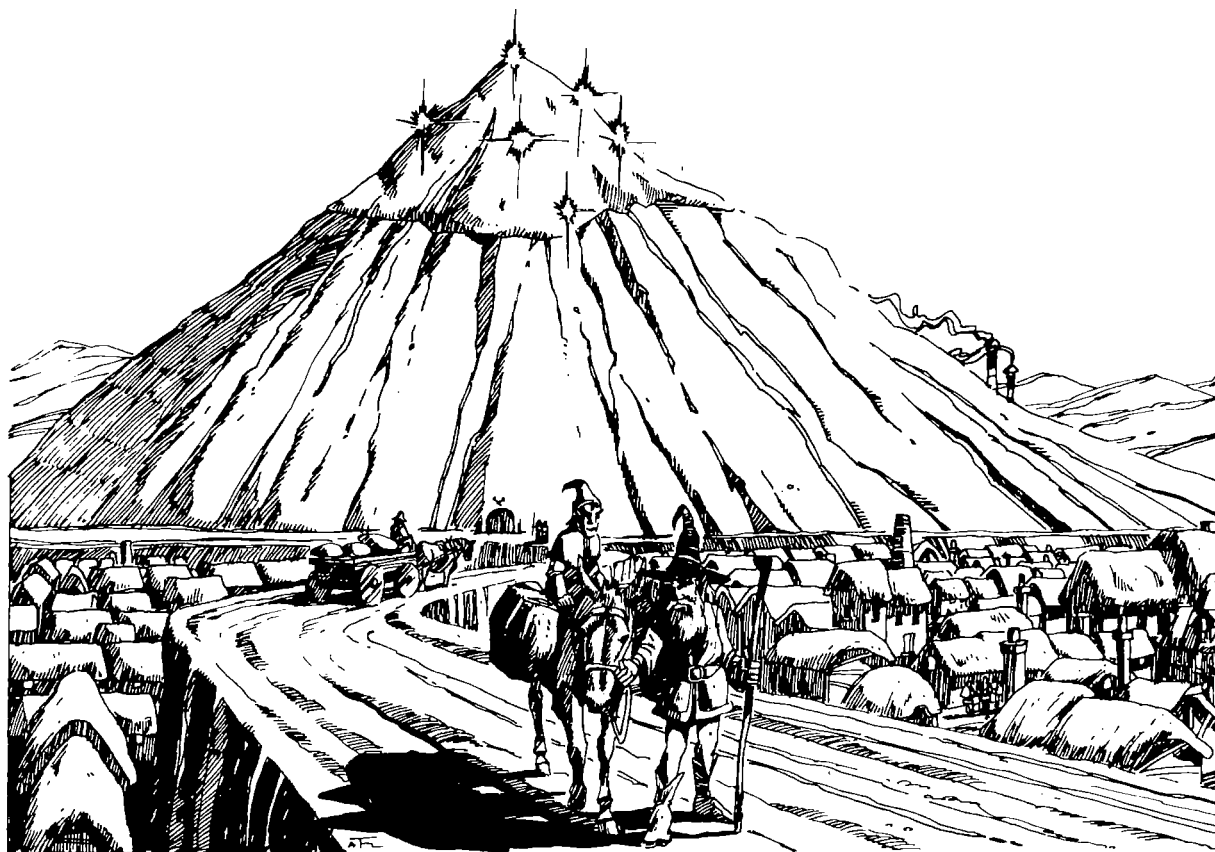
## SHABAK ÉS A DÉLVIDÉK

Messze délen, túl a Gyöngy-tengeren (ami egyébként meglehetősen különös elnevezése egy olyan viharos, vad öbölnek, ahol sohasem gyűjtöttek kagylót!) a kis Shabak hercegség belenyúlik a Viharok Óceánjába – egy félszigeten kapaszkodik meg a Viharpárt néven ismert, rettegett partszakaszon. Kelet felől viharos szelek söpörnek végig az óceánon, hurrikánok, örvénylő tornádók mint hatalmas óriások kalapátsai törik-zúzzák Allansia e partvidékét. Shabak lélekszáma alig több, mint Bakulán városállamé, mely a Shabak-félsziget nyugati partján rejtőzik. Nem sokat tudni erről a vidékről, kivéve, hogy kereskedői időnként felkeresik a szárazföld belsejében fekvő Csontpuszta állatsorban élő, primitív népeit.

A Csontpuszta szintén elhagyatott, szélsőpörte vidék. Északon az izzó Bronz Síkság határolja, keleten az áthághatatlan Viharok öble, délen az áthághatatlan Fájdalmak-hegysége, nyugaton pedig a Mocsárvidék, melyet Silur Cha ural, akit délen mindenütt a Gyíkemberek uralkodójaként ismernek. A Csontpuszta nevét a pusztáin kóborló dinosaurusokról, valamint a dinosaurusokra vadászó primitív törzsektől kapta. Egykoron minden bizonynyal civilizált vidék terült itt el – ugyanis a síkság tele van kisebb települések és erdők kísértet járta romjaival –, de sok-sok emberöltővel ezelőtt lehetett ez, mivel ma csak dinosaurusok és vadászaik élnek e tájon.

Tovább dél felé, még a Fájdalmak Hegységén is túl, néhány elszórt kis község található a Csillámló Tenger part-





ján. Mivel ezeket a településeket hegyek és síkságok választják el Allansia többi ember lakta részétől, és néhány északi kereskedőn kívül senki sem keresi fel ezeket, helyi dinasztiai uralma alatt álló kis városállamok maradtak, amelyek hol kereskednek, hol meg háborúznak egymással, de soha nem befolyásolják Allansia más vidékeinek életét. Ezek a vidékek alig szerepelnek az északi mondákban, és a tudósok is keveset tudnak róluk.

## SILUR CHA ÉS A MOCSÁRVIDÉK

A széles Shamuz-öblöt sűrű dzsungel és mocsarak övezik – a kalandorok számára igen veszélyes terület. És ami még rosszabb, hasonló táj jellemzi a Gyíkemberek egész birodalmát, akiknek gonosz uralma félelmetesen terjed a délvidék egyre nagyobb részein. A birodalom keleti része Silur Cha néven ismert, mely egy Gyíkember-kifejezés, és (körülbelül) annyit tesz: „Minden Gyíkok Legfőbb Urának Otthona.” A mocsár szívében található maga Silur Cha, az elátkozott város, ahol a Gyíkcsászárok és embergyűlölő követői tanyáznak. Soha nem látta ember Silur Chat, és nem mesélhetett róla, mivel a Gyíkemberek gyűlölnek mindenfajta értelmes lényt, és senkinek nem engedik meg, hogy keresztláthatoljon mocsaraikon – ha egyáltalán képes is lenne erre bárki. A mocsarak területe önmagában majdnem akkora, mint a Pagan-síkságé, lakói hatalmas kígyók, krokodilok, és természetesen maguk a Gyíkemberek.

A gonosz Gyíkember Birodalom északi része jelenleg a Vymorn folyó mentén terül el, amelynek torkolatánál az ostromolt Vymorna városa áll. Hat éve a várost elvágták a külvilágtól az embergyűlölő csapatok, amelyek benyomultak a falak mögé és elérték a belső várat meg a tornyot. Vymorna régi város, és úgy építették, hogy sok mindennek ellenálljon, de az utánpótlástól el van vágva, és la-

kosai már nem tudnak sokáig kitartani. A hat év során néhány bátor harcos megpróbált kiszökni a városból, hogy segítséget hozzon, de egyiküknek sem sikerült átjutni a Kígyóföldön és a Koponyák Sivatagán – így aztán soha nem érkezett meg a segítség.

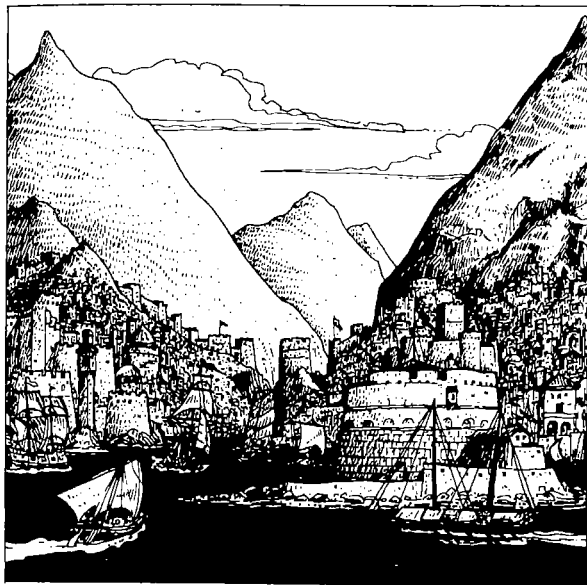
Amikor Vymorna elesik – és biztos, hogy elesik –, akkor a Gyíkemberek szembe fogják találni magukat a hozzájuk hasonlóan gonosz Kígyóemberekkel, akik a Koponyák Sivatagának peremén kiásvott kővárosokban laknak, melyet Kígyóföldnek neveznek. Még ha legyőznék is őket, akkor meg a Koponyák Sivatagának végtelen pusztáival találnák szembe magukat. Hacsak nem fordulna érdeklődésük Arantis felé...

## ARANTIS ÉS KAYNLESH-MA

A Nyugati Óceán Kalózpart néven ismert szakaszának közelében található Kaynlesh-Ma, Arantis fővárosa, az Eltus folyó partján. Kaynlesh-Ma népe nagyon vallásos és művelt, ugyanakkor erős, és keményen dolgozik. A várost és az országot a főpap kormányozza, aki az általánosan elterjedt hiedelem szerint az istenek küldötte, és emiatt alattvalói hihetetlen hűséggel viseltetnek iránta, akaratába mindig belenyugszanak. Arantis papjai messze földön híresek tudásukról, még fönt északon, a régi Allansiában is, de egzotikus fűszerei, olajai, kelméi még híresebbek, amelyeket kereskedők szállítanak az északi országokba. A kereskedők bárkái rendszeresen hajóznak fel s le a part mentén, akár Fangig is – ideális zsákmányt nyújtva az Elkor-öböl és Feketehomok kalózaiknak!

Nem véletlenül hívják az Elkor-öböl körülvevő partszakaszt Kalózpartnak. Habár a két város, Halak és Rimmon, mely két hegycsúcson megkapaszkodva egymással szemben fekszik az öböl nyílt tengeri kijáratánál, nem kifejezetten a Gonosz szövetségese, mégis tolvajok, kaló-

zok és szerencsejátékosok tanyája. Néha, amikor a kaló-  
zok nagyon elszemtelenednek, a három város gazdag ke-  
reskedői rábírák az uralkodókat, hogy lépjenek akcióba  
– ilyenkor a kalózsok néhány hétre elrejtőzni kényszerül-  
nek –, olykor néhányukat el is kapják és felakasztják. De  
amikor vége szakad a hajtóvadászatnak (aminek mindig  
vége szakad egyszer), a kalózsok újra megjelennek, és  
folytatják mocskos üzelveiket, mintha mi sem történt  
volna.



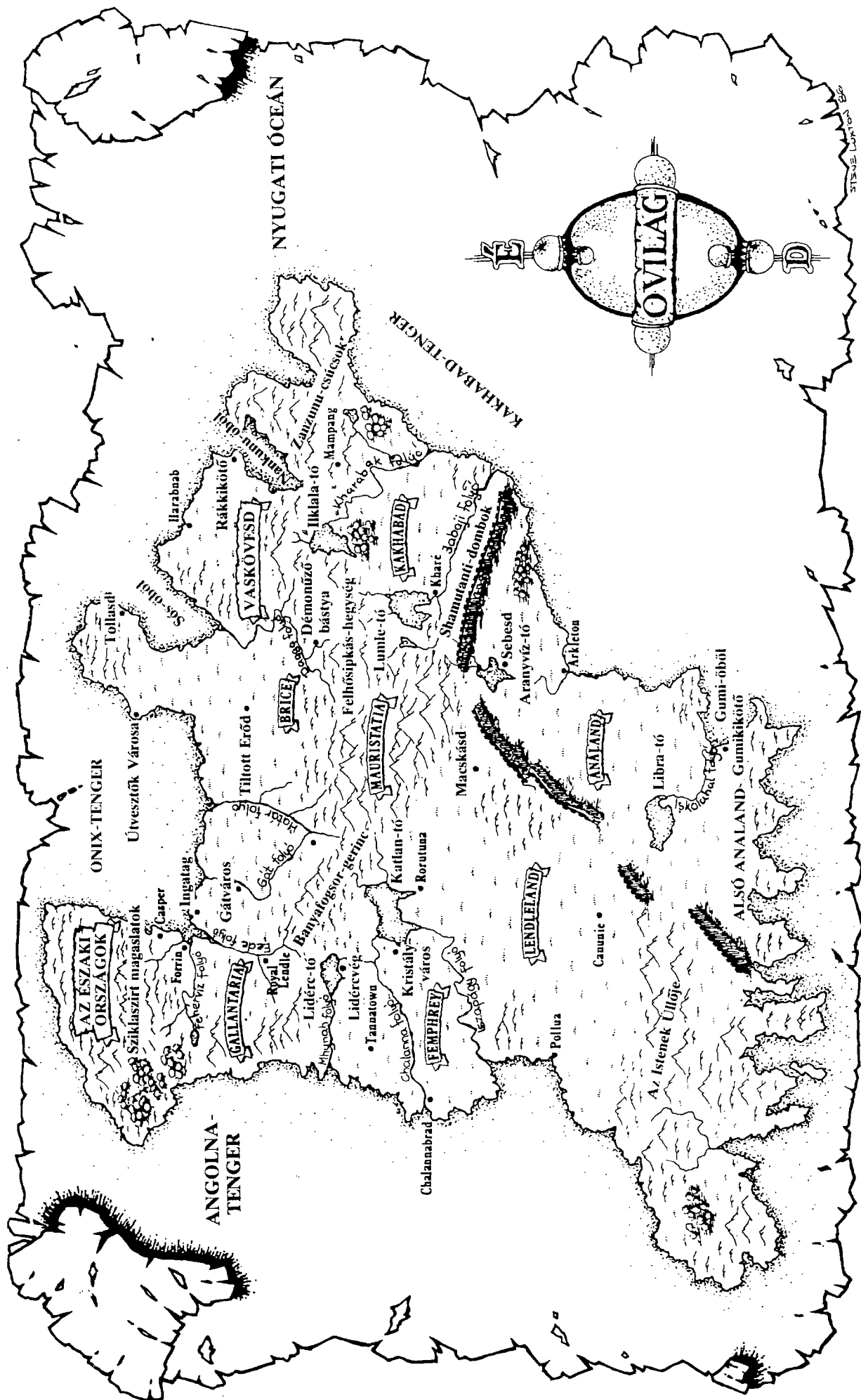
Az Elkor-öböltől északra és keletre csak a Koponyák  
Sivatagának egy-egy kopár földnyelve húzódik, amely  
olyan messze nyúlik, amennyire azt az ember csak el tudja  
képzeli. Történetek keringenek arról, hogy itt a végtelen  
pusztaságban hatalmas kincseket rejtettek el, például Va-  
tos, a legendás város romjai között, de igencsak kevés ka-  
landor vállalkozna olyan őrütségre, hogy megpróbáljon  
keresztülvágni a sivatagon, hacsak valamilyen rendkívül  
komoly oka nem lenne rá. Még az őrjöngő Gyíkemberek-  
nek is sok problémájuk akadna a víz nélküli, vad vidéken,  
a perzselő melegben. A Koponyák Sivatagának északi  
peremvidéke környékén kereskedők és nomádok teve-  
gelnek, árukat szállítva a Bronz-síkság északi sarkánál lé-  
vő néhány településre, de ők nem hatolnak be a sivatagba,  
mert tisztában vannak vele, hogy az milyen zord vidék.

Továbbhaladva észak felé, a sivatag sziklás pusztaság-  
gá változik, amely fokozatosan visszavezet Allansia la-  
kott területeire, ahonnan utazásunkat elkezdtük. Allan-  
sia nagyobb része civilizálatlan és ellenséges, és meg kell  
mondanunk, hogy a világnak e sarkában sokkal több le-  
hetőség adódik a kalandra, mint bárhol máshol – és való-  
színűleg ez vonzza a sok kalandort, hogy felfedezzék a  
Trollfog-hágón túli világot és a Déli Síkságokat.



### HALAK GARIUSA

Halak Gariusa, a kapitány, minden idők legnagyobb kalóza, aki valaha is ezt a halálos mesterséget űzte a Kalóz-  
part mentén. A szakmát Bartellától, a rettegett kapitánytól tanulta, nála szolgált, amíg ki nem hajózott saját vi-  
torlásán, a „Halálfej”-en, félelemmel és rettegéssel töltve el Allansia minden tengerészét és kalózát. Gariust  
nem érdekli, kit támad meg, a lényeg, hogy minél több aranyat vagy más értékes árut rabolhasson. Gariusnak  
van valahol egy titkos rejtékhelye a part mentén, de általában Halak számos kocsmájának valamelyikében lehet  
megtalálni – ha csak nincs éppen kint a tengeren súlyosan megrakott bárkákra vadászva!

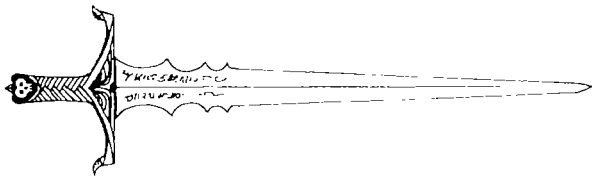


## Az Óvilág

Allansia népét mindig is érdekelte, hogy vajon mi lehet a Nyugati Óceán szörnyek lakta vizein, a hatalmas hullámokon túl, amelyek oly messzire hömpölyögnek, ameddig csak a szem ellát. Egyesek szerint az óceánnak sehol sincs vége, és a hajók addig vitorlázhatnak, amíg a légénység szomjan és éhen nem halna, anélkül hogy valaha is partot érnének. Mások azt állítják, hogy az ember hosszú hetekig hajózhat, anélkül hogy földet látna, míg a világ végén lévő vízesésen le nem zuhan. Ismét mások azt hallották, hogy Allansia valaha össze volt kötve két másik kontinenssel, amelyeket valamilyen szörnyű bűn büntetéseként leszakítottak róla az istenek sok száz évvel ezelőtt. Úgy tudják, hogy van valahol szárazföld arrafelé, de el sem tudják képzelni, az milyen lehet.

Mindazonáltal bátor tengerészek végül is átkeltek az óceánon. A vitorlázás nyugat felé hetekig tartott, a hajóorr körül delfinek táncoltak, repülőhalak ugráltak, míg végül meg nem pillantották a földet. De milyen föld is volt ez! Az első allansiai tengerészek, akik az Óvilágba érkeztek Arkletonhoz, Analand fővárosához közel értek partot, ahol is a király fogadta őket. A tudósok rendkívül nagy érdeklődést mutattak e második kontinens iránt, amelynek már régóta gyanították a létezését. A tengerészek beutazták az egész kontinenst, mindent megmutattak nekik a vidéken, amit „felfedeztek”. Mi több, a Lendlelandi Polluában egy másik kontinensről érkezett tengerészekkel is találkozott, akik hosszú és rendkívül veszélyes hajózás után értek ide Khulból, a Kígyók Óceánján keresztül. Végül a tengerészek visszatértek Allansiába, ahol a tudósoknak és mindenkinek, akit érdekelt, mindent elmeséltek, amit láttak. Napjainkban kereskedők és kalandorok rendszeresen kelnek át ide. Általában évente kétszer indulnak hajók árukkal és utasokkal e kontinens felé, melyet ironikusan Újvilágnak neveztek el, amíg nem ismerték igazi nevét.

Az Óvilág egymástól igencsak különböző vidékekből áll: Lendleland buja, füves mezőitől a mauristatiai Felhősapka-hegység megmászhatatlan csúcsaiig minden előfordul itt. Az emberek nagyrészt a földből élnek, de sok jelentős település van erre felé, mivel ez a vidék megmenekült a háború borzalmaitól, amely más kontinenseken meggátolta a komolyabb civilizáció kifejlődését. Az Óvilág egyes királyságai még nem érték el a fejlettség legmagasabb fokát, de mindegyikük rendezettebb és civilizáltabb, mint Khul vagy Allansia bármely vidéke.



### FEMPHREY, CHALANNA FÖLDJE

Jelenleg Femphrey, ez a jó módú királyság a legfontosabb ország az Óvilágban, mely a kontinens nyugati partvidékén fekszik. A vidéken kisebb erdők, ligetek váltogatják egymást termékeny, füves mezőkkel, síkságokkal, melyeket sok-sok folyó szel keresztül-kasul. A helybéliek pirosposztság, napbarnította népek, akik mintha mindig mosolyognának, nevetnének, majd kicsattannak az életörömtől, habár helyzetük nem mindig adott erre nekik okot. Sok évvel ezelőtt Femphrey nyomorúságos hely volt, ter-

mékeny földjei ellenére, lakói lehangoltak, kedvetlenek voltak. Femnis, a régi, düledező főváros, amely a tengerparton fekszik, közel a Femnis folyó torkolatához, rohamosan elszegényedett a király és a nincstelenné vált kereskedők keze alatt.

Amikor Chalanna király megtalálta a „Királyok Koronáját”-t, minden egyszeriben megváltozott. A „Királyok Koronája” a hatalom mágikus szimbóluma, és segítségével Chalanna király gyorsan rábírta a népet, hogy keltsék új életre az országot. Néhány éven belül a király csodákat művelt. A régi fővárost lerombolták, mielőtt még magától összedőlt volna, és egy vadonatúj várost húztak fel a helyén a nemzet összefogásával. A várost Chalannabradnak nevezték el leghíresebb lakója után. Tágas, levegős város ez, széles, fákkal szegélyezett sugárutakkal, melyek jól megépített házak, tiszta parkok, terek között vezetnek a Chalanna folyó torkolatánál.

A város lenyűgöző kikötőjéből hajóznak ki a vitorlások a titokzatos Angolna-tengerre, mely a hatalmas angolnákról kapta nevét, habár Kígyók és Tengeri Sárkányok is élnek vizeiben, nem beszélve a hatalmas Orrszarvú bálnákról és a mítikus Decapiról (ez egy félelmetes, tízlábú teremtmény, amely sehol máshol nem található a Titánon). Mielőtt a hajók elindulnának a part mentén lefelé vagy felfelé, vagy ha csak halászni is, mindig megbizonyosodnak róla, hogy van-e a fedélzeten egy megfelelően képzett tengeri varázsló – éppen csak a biztonság kedvéért.

A Chalanna folyó túlsó partján fekszik a gyönyörű kristályváros, melyet a Kristály-tó medrének kristályai-



ból építettek. A tó vize a föld alatti hévízi forrásoktól igen mély, néha, amikor e források nagyon bővizűek, a tó vize forrni kezd. A szomszédos Mauritatia egyik működő vulkánjának oldalából ered a Tűz folyó, amely a hegyi tavakat táplálja, és különleges ásványokat sodor magával. Ezek az ásványok reakcióba lépnek a forrásban lévő tó vizével, és kristályokat képeznek, melyeket aztán Kristályváros és kisebb mértékben Rorutuna lakói bányásznak ki.

## LENDELAND, A FÖLDVIDÉK

Lendleland lakói különféle okok miatt rendkívül irigyek a femphreybeliekre. Bányászati tevékenységük a Kristály-tóban nem olyan sikeres, mint a femphreybelieké. Pollua – Lendleland fővárosa és legnagyobb kikötője – kicsi és lerobbant, a part menti halászerületek sem olyan gazdagok, mint az Angolna-tenger partjának közelében lévő. Az ország lakói szegények és babonások. Területének nagy része terméketlen, füves puszták, ahol csak vadlovakat lehet tartani (amelyek viszont elismerten a legjobb háttaslovak a világon). A keleti dombvidéken barbár hordák laknak, amelyek Lendleland örök szegényére időnként még mindig rajtaütnek más országokon.

Elégedetlenségük egy kisstilű vitából robbant ki, mely az Iszapágy folyó tulajdonjoga körül folyt Femphreyvel. (Az Iszapágy folyó, mely a Kristály-tóból ered, képezi a két ország határát.) Hosszú évek meddő vitája után Chalanna, a Reformor bölcs nagyvonalúsággal Lendlelandnak ajándékozta a folyó feletti összes jogot, és egyidejűleg kölcsönadta nekik a csodálatos „Királyok Koronáját”-t. Ezt a rendkívüli békegesztést nagy örömmel fogadták Lendlelandban: még az is felmerült, hogy a két királyság egyesül Chalanna uralkodása alatt. De az ígázat megvallva a folyó nem volt valami nagy ajándék. Sekély medre rendkívül iszapos, így aztán rendszerint nagyobb hajók és bárkák hosszú sora pihent megfenekelve az iszapban, a dagályra várva. Azonkívül vize zavaros, ihatatlan, tele van ásványokkal és hordalékkal a Kristály-tó vizéből. Amikor a Koronát négy év múlva továbbadták Gallantariának, Chalannát megalkuvó gazembernek kezdték tekinteni, és a régi ellentétek újra kiéleződtek.

## ANALAND ÉS A KELETI PART

Az Istenek Űllője legkeletibb végénél a táj élesen lejtteni kezd Analand irányába, ahol is az átjárást elzárja a hatalmas analandi Nagy Fal, amelyet a kelet-lendlelandi barbárok támadásainak kivédésére építettek. Megkísérelték fallal körülvenni az egész birodalmat, ami őrlött ötlet volt – végül félbe is hagyták: hatalmas szakaszok hiányoznak az építményből –, a királyt elűzték, mielőtt még tökéletesen csődbe juttatta volna az országot. Napjainkban Analand igen kellemes ország, ahol keményen dolgozó, becsületes emberek élnek. Az ország déli részén (melyet Távoli Analandnak neveznek) különleges növényeket, fűszereket termesztene, amelyeket aztán a Gumikikötő kereskedői és hajói a kontinens minden pontjára elszállítanak. Analand lakosainak többsége a Libra-tótól északra fekvő széles síkságon lakik. A tavat nagy jelentőségű, szent helynek tekintik, ugyanis az elbeszélések szerint Analand védelmezője, az Igazság Istennője egyszer megjelent itt egy súlyos beteg embernek, és kigyógyította azt bajából. Most kolostorok tucatjai veszik körül a tavat, zarándokok keresik fel az országot minden tájáról. A termékeny síkság túlsó végén, az Aranyáramlás folyó partján terül el Arkleton, Analand fővárosa és királyainak széke-



helye. A folyó az Aranyvíz-tóból táplálkozik, amely kissé északabbra fekszik. A tó rendkívül gazdag ércekben, a vízben lebegő finom ércszemcséket, rögöket szabad szemmel is látni. Scartonban a parton mossák az aranyat és a többi fémeket, és öntött rudakba dolgozzák fel őket, amelyek Analand jólétének túlnyomó részét biztosítják.

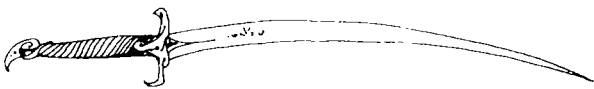
## A FÉREGVEREM

Kakhabad nagyon vad ország, tolvajok, banditák, szörnyek, gonosz, embergyűlölő lények lakják, és mindenféle egyéb csavargó a világ minden tájáról. Ez a vidék szörnyű varázslatok és különös természeti tűnemények hazája. Káosz fertőzte terület – ő rohasztott el itt mindent valaha. Középpontjában Kharé fekszik, amelyet kedvesen a Csapdák kikötővárosának szoktak nevezni.

Városnak éppen város, az biztos, de nála szegényletesebb, mocskosabb meggyalázását a város névnek el sem lehet képzelni. Kikötő? Végül is az, annak ellenére, hogy körülbelül ötszáz kilométerre fekszik a viharos Kakhabad-tengertől, mellyel a Jabaji folyó köti össze. Kharéban találkoznak a kisebb vitorlások és a nagy tengeri hajók az északi Lumlé-tóról érkező halászbárkákkal. És mi van a csapdákkal? Ami azokat illeti, sajnálatos módon azok is léteznek, mégpedig igen nagy számban. Valaha a város törvénytisztelőbb polgárai állították fel ugyanis őket a tolvajok és csavargók tömegei ellen, akik itt rontják a levegőt, de a terv fordítva sült el, minthogy a törvénytisztelő polgárok sem árulták el egymásnak, hová helyezték el őket. Manapság mindenki óvatosan közlekedik, csak ismert környékeken mozog, messze elkerülve az idegen utcákat, fasorokat.

Kharén túl Bakföld síkságai terülnek el, melyek különös, kopár pusztaságok, ahol a természet a Káosz erőinek

uralma alatt áll, amely, úgy tűnik, magából a földből sugárzik. Sajátos növények honosak errefelé; patakok bugyognak, mintha forrnának, vagy úszó jégtáblák recsegnek-ropognak; bizarr teremtmények kóborolnak a sziklás vadonban. Minden bátorságodra szükséged lesz, hogy keresztüljuss ezen a zord vidéken. Bakföldön túl a terep meredeken emelkedik a Magas Xamenhez, ahol a démoni Főmágus lakik várában. A magaslat egyben különböző repülő fajok otthona is, mint amilyenek például a Madár-emberek és az Életrablók, de ha sikerül keresztülvágnod magad ezen a vidéken, akkor hamarosan Vaskövesden, az első északi királyságban találod magad.



## AZ ÉSZAKI SÍKSÁG ORSZÁGAI

Vaskövesd kicsi, meglehetősen sajátos hely, ahol sok különböző világnézetű ember él együtt. A legfőbb uralkodó klikk egy vallásos csoport, mely kimondottan katonai jellegű, a szomszédos Brice-szal folytatott háborúknak köszönhetően. Ezek a háborúk kényszerítették Vaskövesd népét arra, hogy megépítse a jól megerősített Démonűző Bástyát a hegygerincen, rálátással a Brice-ba vezető főútvonalra, mely a határfolyó, a Dagga mellett húzódik. Ezer pap-harcos él itt állandó készenlétben. A királyság túlsó végén található a kikötők, melyek tökéletesen különböznek ezektől a hadivárosoktól, háborús szervezetektől. Harabnab eléggé békés, nyugodt város, minden törvénytisztelő tengerész és utazó otthona, de nem sokkal lejjebb, a part mentén fekszik a Rákok Kikötője, mely a part mentén portyázó kalózok paradicsoma. Vaskövesd különös ország, a szélsőségek otthona.

A távoli Brice-ból, az Útvesztők városából jönnek portyázni a kalózok erre a partszakaszra. A Brice királyság nagyon harcias, állandóan hajózási határvitákban áll a környező országokkal. Ennek nagyrészt az az oka, hogy az ország nagyon kevés természetes erőforrással rendelkezik. Diktátoraik állandóan katonai kiképzésben részesítik a lakosságot, a főváros környéke, a tiltott Erdő háborús készültségben él.

Brice-től nyugatra fekszik Gallantaria, amely egykor az Óvilág legfontosabb országa volt. Történelmi táj ez, mely meglehetősen viharos múltat tekint vissza (nagy részt Brice és az északi országok háborús ambícióiból kifolyólag), de az idők folyamán egyre többen telepedtek itt le. A fővárosban, Royal Lendle-ben számos tudós él, akik az uralkodóház könyvtárát vizsgálják át, hogy a kontinens múltjáról átfogóbb képet kapjanak. Gallantaria alapjában véve békés ország, módosabb városalakók és gazdák lakják, habár zavaró események mind a mai napig előfordulnak határai mentén. A Banyafogsor magaslatai, melyek elválasztják Femphreytől, és a Sziklaszirt csúcsok, melyek az ország északi határát jelentik, otthont nyújtanak mindenféle útonállónak és furcsa szektáknak; eljöhethet a nap, amikor annyira megerősödnek, hogy magára Gallantiára is veszélyt jelenthetnek.

Az Óvilág jóval sűrűbben lakott és sokkal civilizáltabb, mint Allansia vagy Khul. De ennek ellenére itt is sok veszély leselkedik az utazóra a zordabb vidékeken, mi több, Kakhabad olyan veszélyes hely, amelyet a Titánon nemigen találni még egyet. Ne hidd, hogy egy csipetnyi civilizáció leplezni tudja egy olyan ország különleges veszedelmeit, ahol valaha a Káosz uralkodott és félő, hogy ismét uralomra jut.





## Khul, a Sötét Kontinens

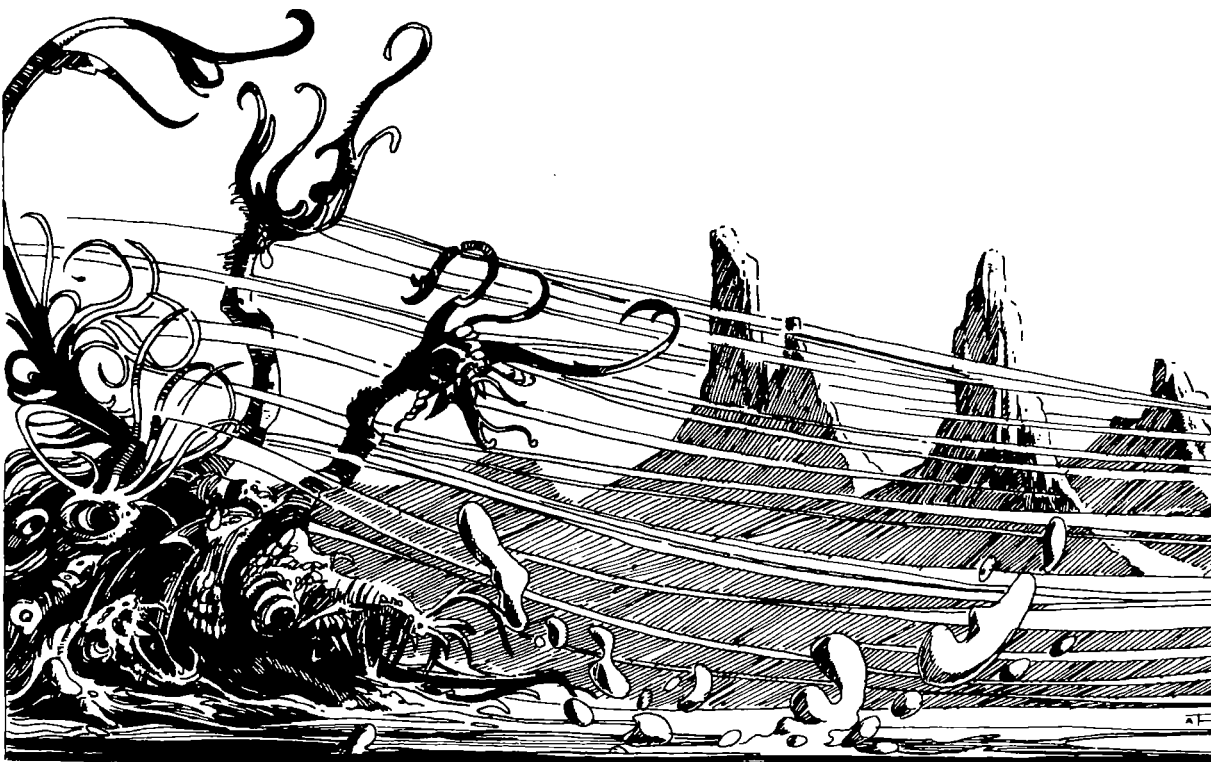
Vezesd ki hajódat a lendlelandi Polluából, és tarts dél-nyugatnak a Sárkány Csillaghoz igazodva. Hajózz egyenesen, amíg csak a csillag el nem tűnik a horizont szélén, körülbelül egy időben a szárazfölddel, és kint találod magad a barátságatlan tengereken, idegen csillagok alatt. Tartsd magad szigorúan útirányodhoz, noha bálnák és delfinek fogják körbetáncolni hajód orrát, különös állatok, teremtmények emelkednek majd ki a vízből, hogy megállapítsák, mennyire lennél ízletes falat, és vagy hatvan napig nyomát sem fogod látni szárazföldnek. Ekkor egy óriási hegyes-sziklás partszakaszhoz fogsz közeledni, mely egyre jobban föléd emelkedik majd, anélkül hogy bármilyen kis öblöt, folyótorkolatot látnál, ami megkönnyítené a partraszállást. Még legalább két-három napig kell majd hajóznod a partvonal mentén, míg végre találsz egy helyet, ahol Khul földjére teheted a lábad. Amikor a világ formálódott, sok ezer évvel ezelőtt, hogy az első emberek Khul földjére léptek volna, Allansiát és Khult egy keskeny földhíd kötötte össze, amely később, ahogy a két kontinens távolodni kezdett egymástól, szigetek láncára szakadt szét. A századok során a világ arculata rendkívül megváltozott erre felé, a szigetek többsége a tenger alá került, ezáltal egyre erősebb áramlásokat keltve, és létrehozva az Allansiát és Khult elválasztó Viharok Óceánját, amelyet teljességgel lehetetlen áthajózni. Számos legenda és valószínűtlen tengerész-történet fűződik a khuli átkeléshez, beleértve hajmeresztő történeteket különféle Tengeri Óriásokról, akik kiemelkednek a vízből, hogy teniszpálya nagyságú pikkelyes kezükkel labdázzanak egy kicsit a hajókkal, vagy a még sokkal nagyobb manta-rájakról, melyek a víz felszínén siklanak, és időnként kissé kiemelkednek a vízből, hogy hatalmasra tátott szájukba halak tévedjenek – vagy éppen póruljárt hajók! Akármilyen igaz ezekből a történetekből, annyi bizonyos, hogy igen csak kevés tengerész kockáztatná valaha is az életét az Allansiából Khulra való átkeléssel.

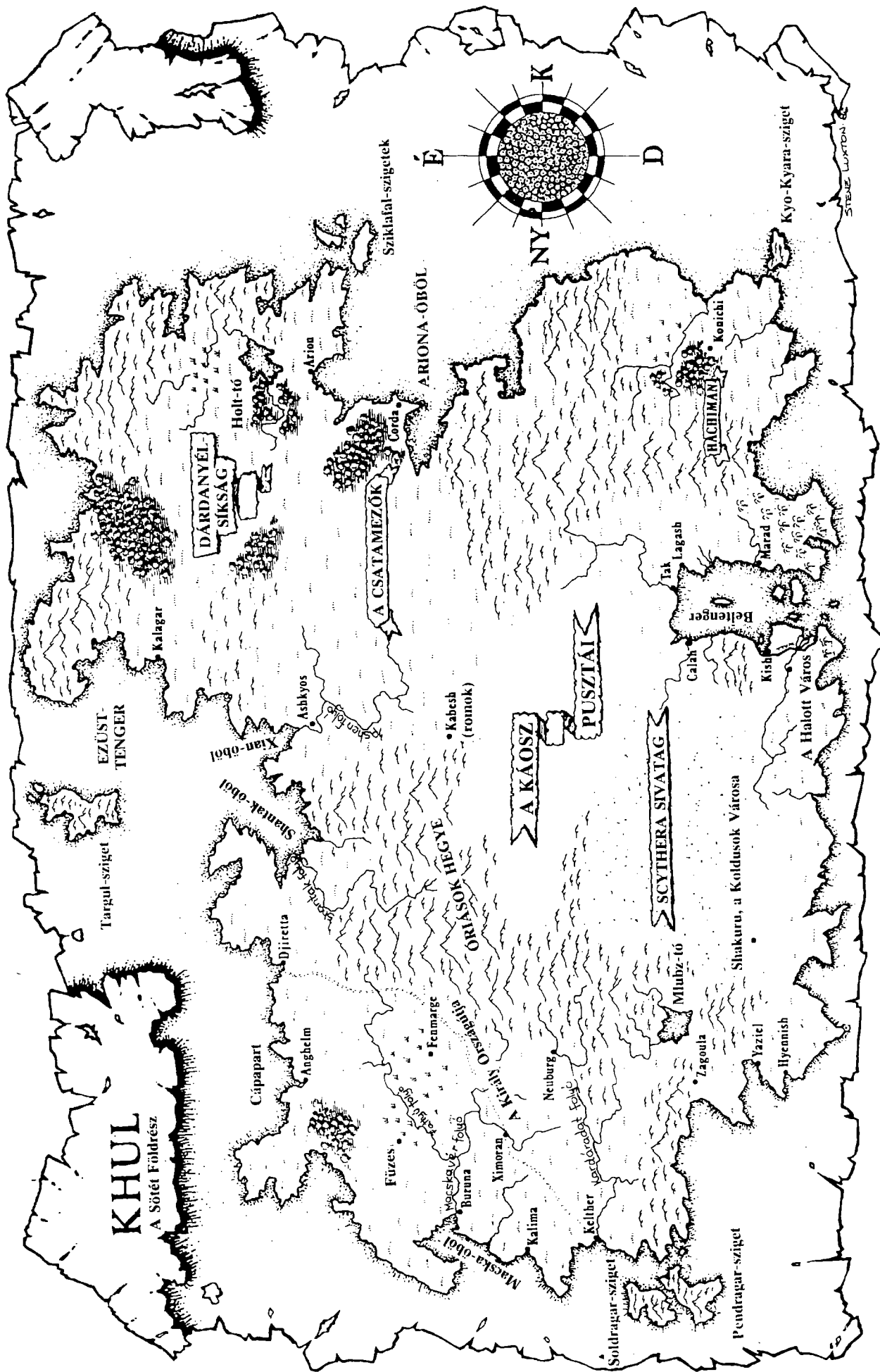
Khult az Óvilágtól elválasztó Kígyók Óceánján békésebbek a vizek, de mivel az Óvilág országaiban sokkal kevesebb a tengerjáró ember, így ennek az útnak sokkal kevesebbszer vágta neki. Akik tudnak Khul létezéséről, sokat hezitálnak, mielőtt megkísérlék átszeli a Kígyók Óceánját, amely – neve ellenére – nem rejt túl sok veszélyt tapasztalt tengeri medvék számára. – A khuli átkelés akkor válik csak bonyolulttá, amikor az ember végül célhoz ér, mivel a kontinens keleti fele sziklás, hegyes, és néhány valódi kikötője távolabb fekszik az északnyugati és a nyugati partok mentén.

Egy maroknyi allansiai tudós, aki valamit is tud Khul történelméről és földrajzáról, Sötét Kontinensnek nevezi e vidéket, habár közülük csak néhányan képesek pontosan meghatározni, miért is van ez így. Nevét valójában a lakott területek külseje után kapta, ahol is a köveknek és a földnek nagyon sötét, fekete színe van, másrészt a Káosz-szal vívott hatalmas háborúról, mely Khul középső részén játszódott le, miközben Allansia a Varázslók Háborújának véres szorításában vergődött. Később vissza fogunk térni a Gonosz elleni Háborúra és az Emberiség Csatajára, amikor már többet fogsz tudni e csapások sújtotta kontinens ősi történelméről. Most elégedjünk meg annyival, hogy minden Khulba induló kalandornak tartania kell a Káosz Pusztáitól és a Csatamezőktől.

### A KÁOSZ PUSZTÁI ÉS A CSATAMEZŐK

A Sötét Kontinens szíve valaha nagyon különbözött attól, ahogy ma kinéz. Az ősi időkben hepehupás, de termékeny terület volt, bájos kis völgyekkel a szelíd vonalú hegyek között, gyors sodrású folyókkal, amelyek minden irányba folytak, lehetővé téve a városállamok és a tengerpart közötti kereskedelmet. A Főgonosz és a Káosz ekkor a hegyekben rontották a levegőt, mindazonáltal a kontinens szívében egy hatalmas terület semmisült meg, amikor a Gonosz, a Jóval vívott harc közben, gonosz varázslatot bocsátott e földre.





A Káosz Pusztái hatalmas hamu és szállongó por borította terület, ahol az élet képtelen fennmaradni. Itt-ott megtalálhatók a tiszta Káosz forrásai is a föld kelevényei között, mint például undorító, torz oázisok, ahol a természet méhét megrontotta a Káosz visszataszító hányadéka. Vérszínű pálmafák hajlonganak és vonaglanak emberi lényekhez hasonlóan, miközben agy nélküli, lekvárszerű valamik vonyítanak árnyékukban: a hamu közül mindenfajta színű – a rózsaszínt és a barnát kivéve –, kígyózó emberi végtagokra hasonlító élő húscafatok törnek elő, miközben a húsban szájak nyílnak és sikoltoznak; mindezt hihetetlen zabolátlansággal köpköd, okád a Káosz. Azt mondják, a Nap sohasem mutatkozik a Káosz Pusztái fölött – örvénylő, szürke porfellegek takarják be ezt a vidéket, nehogy a Nap bármilyen jó hatással is legyen ismét a Természetre itt.

A Pusztáktól északkeletre a hamuskság sivár, homokos sztyeppbe olvad, amely tele van tornyokkal, falak és más katonai objektumok elszórt maradványaival, amelyek legnagyobb tömegben Kabeshban találhatók, melynek lakosságát megtizedelték. Valaha ez a város volt Észak-Khul fővárosa, melyet a Káosz Erőie megostromoltak, és a földdel tettek egyenlővé. Ma a harcosok és a város egykori lakóinak szellemei tanyáznak itt, és gonosz varázslók vezette Ork- és Trollhordák, melyek a romokat túrják, hogy valami módon életre keltsék a Csatamezők alatt nyugvó hadseregek tetemeit, és újra megalapítsák a Káosz uralmát az egész Khul fölött.

## XIMORAN ÉS A KIRÁLY ORSZÁGÚTJA

A Khul szélein fekvő kis királyságok és városállamok lakói nincsenek tudatában annak, hogy milyen viharfelhők gyülekeznek ismét a kontinens fölött. A legfejlettebb területek a nyugati part mentén terülnek el, de a Beltenger déli partvidékén van belőlük a legtöbb. Ximoran városa valaha a Shakista-dinasztia otthona volt; jóindulatú királyok és királynék hosszú sora biztosította a rendet és a békét az egész nyugati partvidéken, néha ugyan inkább a hadsereg erejére támaszkodva, mintsem ügyes diplomáciával. Ők építették a széles utat, a Királyok Országútját. Manapság ez az út helyenként nem több egy alig látható keréknyomnál, mindazonáltal egészen a Kardáradat folyó torkolatában fekvő Kelther kis kikötőjéig el lehet jutni rajta dél felé, termékeny vidékeken át. Északi irányban az út nagy kanyart tesz kelet felé, hogy elkerülje a bennszülöttek által a Skorpiók Mocsarának nevezett vad ingoványt, majd északnak fordul Djiretta ősi városa felé, amely a nem túl kellemesen hangzó Cápaparton fekszik.

Az egész terület továbbra is Ximoran urainak fennhatósága alatt áll, habár, mintegy kétszáz éve, amióta az utolsó király meghalt, s utódja nem maradt, egy, a Hetek Tanácsának nevezett testület látja el a kormányzás teendőit, melynek tagjai a terület legfőbb településeinek képviselői. A Tanácsban Ximoran, az északi parton fekvő Djiretta és Anghelm, a nyugati parti Buruna, Kalima, Kelther kikötő és a civilizált vidékek déli csücskében fekvő falakkal körülvett kisváros, Neuburg küldötte vesz részt. A Tanács nem rendelkezik igazi hatalommal, mindazonáltal olyan biztonságot jelent e területnek, mely nélkül az emberek ki sem mozdulnának városaik védőfalai mögül.

## A DÉLVIDÉK

Dél felé haladva – Neuburgtól mintegy ötszáz kilométerre – elszórt kis településeket találunk, ahol alacsony, napbarnított emberek laknak. Ezek a feltételezések szerint a Macskavér folyótól közvetlenül jobbra fekvő területek őslakosai, akik fokozatosan egyre délebbre húzódtak az elmúlt néhány száz évben. Kegyetlen, vad nép ez, különböző klánokba és törzsekbe tömörül, amelyek rendkívül erőszakosan védelmeznék minden talpalatnyi területet, amit egyszer sajátjuknak nyilvánítottak. A határviták időről időre fellángolnak, ilyenkor lerohanják a falvakat és a magányos farmokat, elpusztítják az állatokat és a veteményeket, túszoikat ejtenek, rabszolgákat szereznek – ekkor azonban a neuburgi csapatok gyorsan akcióba lépnek, és általában sikerül elhárítaniuk a komolyabb veszélyt.

Délebbre a vidék még sivárabbá válik, a sűrű bozótost szélsőpörte sztyepp váltja fel, és ez egészen a hideg Scythera Sivatag széléig húzódik, amely elhagyatott, széles sávként a kontinensen át egészen a Beltengerig nyúlik. A titokzatos (és majdnem kiejthetetlen nevű) Mlubz-tó környékén a kegyetlen Goblinok néhány törzse lakik. Ezek azonban egyre kevesebben vannak, minthogy a vidék barátságtalan, és a harcias északi szomszédok gyakorta megtámadják őket.

A Mlubz-tótól délre fekszik az elhagyatott Zagoula városa, amely valaha Khul büszkesége volt, mára azonban teljesen elnéptelenedett, és csupa rom. Félelmetes hely, a Gonosz elleni Háború kezdetén földig tarolták – az utazók többsége ma is messze elkerüli. Néhány düledező torony és várrész még kinyúlik a mindent ellepő homokból, de a város nagy része már a föld alá került, utcáit és az alagutakat különös föld alatti teremtmények és szellemek árasztják el. Az északi legendák szerint hatalmas kincsek



és tudósok különös, elfelejtett találmányai rejtőznek a szentélyek és paloták romjai között, de csak kevesen veszik maguknak a bátorságot, hogy kutassanak utánuk.

A Nyugati partvidék legdélibb részén még két település van. Yaziel és Hyennish. Valaha mindkettő virágzó kereskedőváros volt, mely Zagoula urainak védelmét élvezte, de amikor Zagoula elesett, ezek is hamarosan hasonló sorsra jutottak – megszállták őket a Káosz seregei. Néhányan azért túlélték a megszállást, mivel az ellenséges csapatok gyorsan osztozni akartak Zagoula zsákmányán, és nem fordítottak elég figyelmet a lakosság teljes kiirtására. Kis, megerősített falvak ma is rejtőznek mindkét város romjai között. Nagyon nehéz az élet errefelé, a vidék még nem heverte ki a Káosz erőinek pusztítását – a seregek nemcsak hogy felégették a környéket, de minden egyébtől is „megszabadították”, ami az életet elviselhetőbbé teszi – mindazonáltal a helyiek olyan keményen küzdenek, ahogy csak tudnak.

## A BELTENGER

Az elhagyatott Scythera Sivatag fagyos vidékeit csak a nomád Gyíkemberek lakják, és a szőrös, sivatagi Goblinok vándorló hordái, akik időről időre megtámadják a kalózzokkal teli Beltenger partján elterülő emberi településeket. A Beltenger évmilliókkal ezelőtt keletkezett, amikor egy erős földrengés hatására a talaj beszakadt, és egy néhány száz méter mély gödör keletkezett, ahová aztán benyomult a víz. A tenger melléki területek meglehetősen termékenyek, néhány kisebb városállam is kialakult errefelé. Nagyon erős a versengés közöttük, mind a kereskedelem, mind a háborúskodás terén, mindazonáltal a dolgok ritkán fajulnak el. Tak, Lagash és Marad uralkodói (és az összes többi is), akik sok mindent megengednek maguknak, állandóan szemet vetnek a többiek birtokaira, újabb és újabb szövetségeket kötnek a többiek ellen, amelyeket azonban hamarosan felrúgnak, és nagy lelkesedéssel a korábbi szövetséges ellen fordulnak. A Beltenger vizei hemzsegnek a kalózoztól, és a legtöbb kereskedőhajó csak a flotta vagy más hadihajók védelme alatt hajózik.

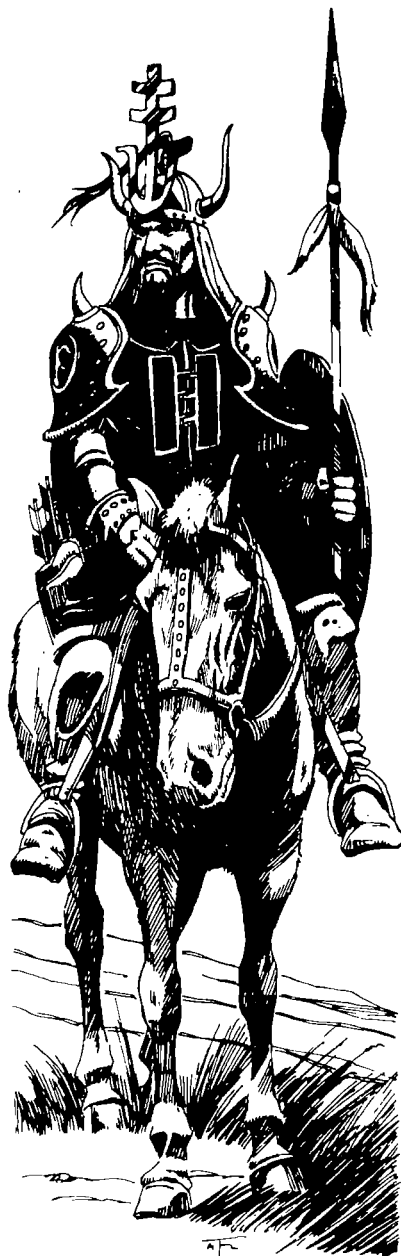
A Beltenger menti városok legnagyobbika Kish, meglehetősen zord hely, óriási kiterjedésű falakkal körülvéve, amelyek a nyugati barbárok támadásait hivatottak elhárítani. Kish lakói nem igazán kedvelik az idegeneket, viszont néha megadják a legmagasabb árat bármely kereskedőnek, aki városukig merészkedik. Jelenleg Kish, Lagash és Marad szövetségese a Shurrupek elleni háborúban, a Beltenger vize csak úgy hemzseg az egymás ellen küzdő hadigályáktól, amelyek néhány kereskedelmi jog kedvéért szeretnék vetélytársukat meghódítani.

## HACHIMAN, AZ ELSZIGETELT KIRÁLYSÁG

A Beltengertől nyugatra áthatolhatatlan dzsungeleket találunk, ahol emberevő Gyíkemberek és más hasonló, embergyűlölő fajok laknak. A növényzet egyre sűrűbbé válik, miközben elérünk egy áthatolhatatlan hegylánc lábához, amelynek a Beltenger környéki emberek soha nem adtak nevet, s amelyet a hegy túloldalán lakók nehézkes nyelven Shios'ii-hegységnek hívnak. Hachiman királyság, amely a hegység tövében fekszik, tökéletesen el van vágva Khul többi részétől. Mivel az ország rendkívül gazdag ásványokban és termőföldje kitűnő, ezért lakosai soha nem érezték szükségesnek, hogy megkíséreljék az át-

kelést a felhőket súroló csúcsokon, melyek elzárják országukat a világ többi részétől; másrészt, mivel nem igazán jó tengerészek, a Déli-tengeren sem merészkedtek soha nagyon messze a partokól.

Hachiman lakói elszigeteltségükben nagyon sajátos kultúrát építettek ki, melyet mély vallásos hit jellemez, és ugyanakkor a katonai arisztokrácia uralma, amely egészen hihetetlen hadi fogásokat fejlesztett ki. Hachiman uralkodóját Shogunnak nevezik. Őalá alacsonyabb rangú nemesek tartoznak, akik az országban lévő kisebb földbirtokok urai. Hachiman lakói többnyire parasztok, s olyan szorosan kötődnek feudális urukhoz, illetve előjárójukhoz, mintha annak rabszolgái lennének. Mindazonáltal boldog emberek, hisz országuk kultúrája arra tanította őket, hogy legyenek elégedettek helyzetükkel, és hogy farmerként ugyanolyan fontosak az ország számára, mint uraik. Sajnálatos talán, hogy más, vadabb országok nem teszik magukévá az efféle hitvallást, ugyanakkor milyen unalmas és szomorú lenne, ha a Titán minden országa egyforma lenne – és így bátor kalandorokra sem igen lenne szükség. Talán elrebegetünk egy imát az istenekhez, hogy ilyesmi elő ne forduljon!



## SHAKURU, A KOLDUSOK VÁROSA

A Scythera Sivatag délnyugati csücskénél fekszik a legundorítóbb város, amely valaha is létezett a világon. Shakurunak nevezik, és kizárólag Nyomorult Holagar, a Koldus-király és dögvész sújtotta népe lakik benne. Miután a világ minden más tájáról elüldözték őket, egyesével-kettesével a városba szivárogtak (habár fogalma sincs senkinek, hogyan keltek át a viharos óceánokon, ami másoknak nem sikerült), hogy csatlakozzanak kitaszított társaikhoz. A koldusok a sivatagi Goblinokkal és a nomád Gyíkemberekkel kereskednek, akik számára minden más emberfajta undorítótnak tűnik, ezenkívül időnként megrohamozzák a barbár Kish településeit, hogy ennivalót és rabszolgákat szerezzenek.

Shakuru maga alig több, mint egy nagy törmelékupac és patkány lakta szemétdomb, amely, ha egyik nap összedől, másik nap a helybeliek újjáépítik. A város roskadozó templomaiban védelmező isteneikhez, a Dögvészhez és Rothadáshoz imádkoznak, áldozatokat mutatnak be, patkányokat és bogarakat tenyésztnek, hogy isteneiket szolgálva iszonyatos kórokat terjesszenek el az egész világon.

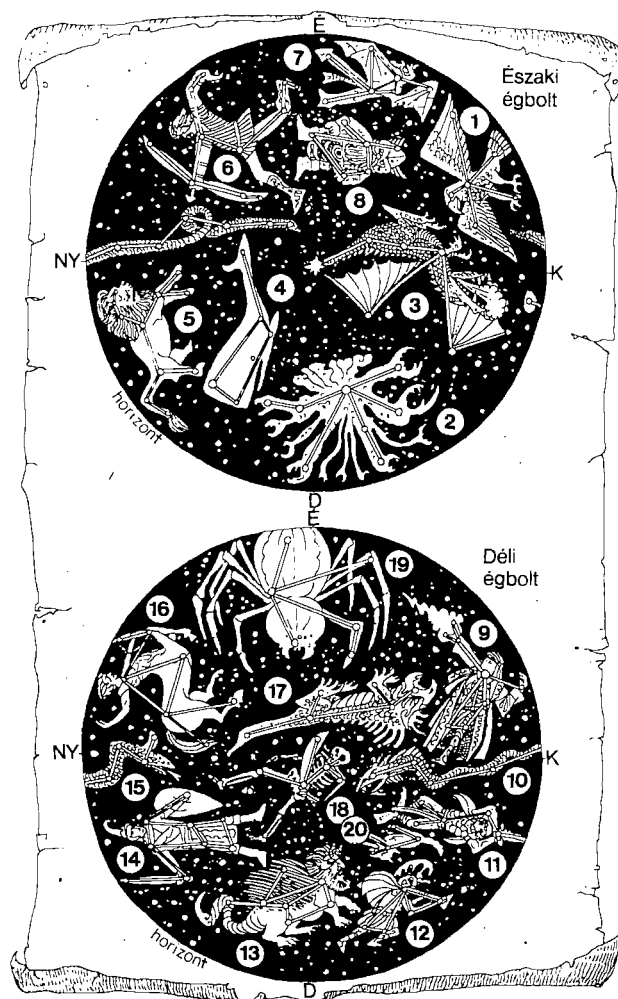
## A Titán Égboltja

Hány és hány ember él a Titánon, aki soha nem néz fel az éjszakai égre, rácsodálkozván a menny pislákoló gye-tyáira! Tanultabb emberek, a csillagászok úgy vélik, hogy a kis fénypontok nem mások, mint más napok, amelyek körül esetleg ugyanolyan bolygók keringenek, mint a miénk. Ez az elképzelés annyira különös, hogy esetleg teljesen értelmetlenné tűnik számodra, de tanult csillagászok, megfigyelők azt állítják, hogy a matematika bebizonyította az elképzelés igazát, de hogy mi köze néhány számnak az istenek laká-  
hoz, csak ők tudják.

Akárhogy van is, az ég telis-tele van csillagokkal és más égi tűneményekkel. A különböző országokban különböző neveket adtak az egyes csillagképeknek, de a legtöbb helyen az emberek mélyen hisznek abban, hogy a csillagok védőisteneik alakjait, tetteit és birodalmát mutatják. Nézd meg a példaként bemutatott két csillagtérképet, amelyeken láthatod, hogy körülbelül milyen alakokat vesznek fel a csillagok.

Nappal a fényessárga Nap világítja be a bolygót. Éjszaka a Hold hidegszürke lámpása kering az alvó világ fölött. A csillagokhoz hasonlóan a Hold is sok névre hallgat, de meglepő módon mindegyik kultúrkör férfinak tartja. A délkelet-allansiai mocsárlakók Kuránnak nevezik, akit Assamurának, a Nap istennőjének a fiaként tartanak számon. A távoli északon lakó Sötét Elfek baljós népe a Napot Brethin Végzetének nevezi, fajúkat egy legendás hő-  
sére utalva, akit egy Erdei Elf nyílvesszője terített le, mert őrült módon felmerészkedett a föld alól napközben: a Holdat Tirielnak, a Néma Őrzőnek keresztelték el, akiről azt tartják, hogy védelmezi őket, mialatt halvány fényben vadásznak.

A világnak azokon a részein, ahol az Elemi Síkok kerülnek túlsúlyba a Földi Síkokkal szemben, mágikus varázsvörvények söpörnek végig a vidék fölött, és ilyenkor a természet összes törvénye érvényét veszti. A vad Bakföldről, amely a Káosz uralta Kakhabad központjában fekszik, azt mesélik, hogy a nappal és az éjszaka mindig változó időközönként követi egymást, különösen tavasszal, amikor a mágikus energia a legnagyobb az egész év folyamán. Ilyenkor úgy tűnik, hogy a Nap hetekig egyáltalán nem bukik le a horizont alá, annak ellenére, hogy a világ más tájain ugyanúgy viselkedik, mint máskor. Főleg ezért, de másért is, nem lehet eléggé hangsúlyozni, hogy milyen veszélyes bemerészkedni Baklandba és a hozzá hasonló vidékekre, hacsak valakinek erre nyomós oka nincs!



- |                               |                                   |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| 1. A Héjak Ura                | 11. Az Ork Bajnok                 |
| 2. Behemót                    | 12. Az Ítélet Kürtjének Megfúvója |
| 3. Kilinirax, a Sárkánykirály | 13. Manticore                     |
| 4. Cet                        | 14. Elf Herceg                    |
| 5. Rogaar, az Oroszlánok Ura  | 15. Xiarga, a Szárnyas Kígyó      |
| 6. Vadász                     | 16. Kentaur                       |
| 7. Vízköpő                    | 17. Baziliszkusz                  |
| 8. A Törpék Ura               | 18. A Halál Küldönce              |
| 9. Leples Varázslónő          | 19. Arhallogen, a Pókkirály       |
| 10. Tengeri Szörny            | 20. Farkas                        |

Ilyen tehát a Titán most, megfakult dicsőségében. De hogyan vált ilyenné? Milyen a történelme, milyenek mítoszai és legendái, kik a hősei? Csak annyit tehetünk, hogy elismételjük Hazugsakál Rajlak, a legendás tudós és misztikus szavait, aki mindig így kezdte könyveit: „Csak olvass nyugodtan, a maga idejében minden ki fog derülni...”

### A világ kezdete

De hol is kezdjük el? Miközben előtanulmányokat folytattunk e könyvhöz, összegyűjtöttük a három kontinens legbölcsebb mondáinak meglehetősen vegyes anyagát. Ennek eredményeképpen rendkívül sok hasonlóságra, ellentmondásra bukkantunk, egyes eseményeket pedig figyelmen kívül hagytunk. Ha eredeti szándékunknak megfelelően cselekedtünk volna, akkor ennek a könyvnek a terjedelme tízszerese lenne a mostaninak, és még most is íránk. Ezért úgy döntöttünk, hogy azokat a meséket, mítoszokat és legendákat választjuk csak ki, amelyek megítélésünk szerint a legtisztább képet adják e világ múltjáról. Minden vonakodásunk ellenére sok mindent kihagytunk, és sok mindent kicsit megváltoztatva közlünk a könyvben. Aradax király és a Réműlt Szamár meséje, Félork Ruritag legendája, az Ártatlan Barbárok Bukása és még sok más történet már egy következő könyv témája lesz.

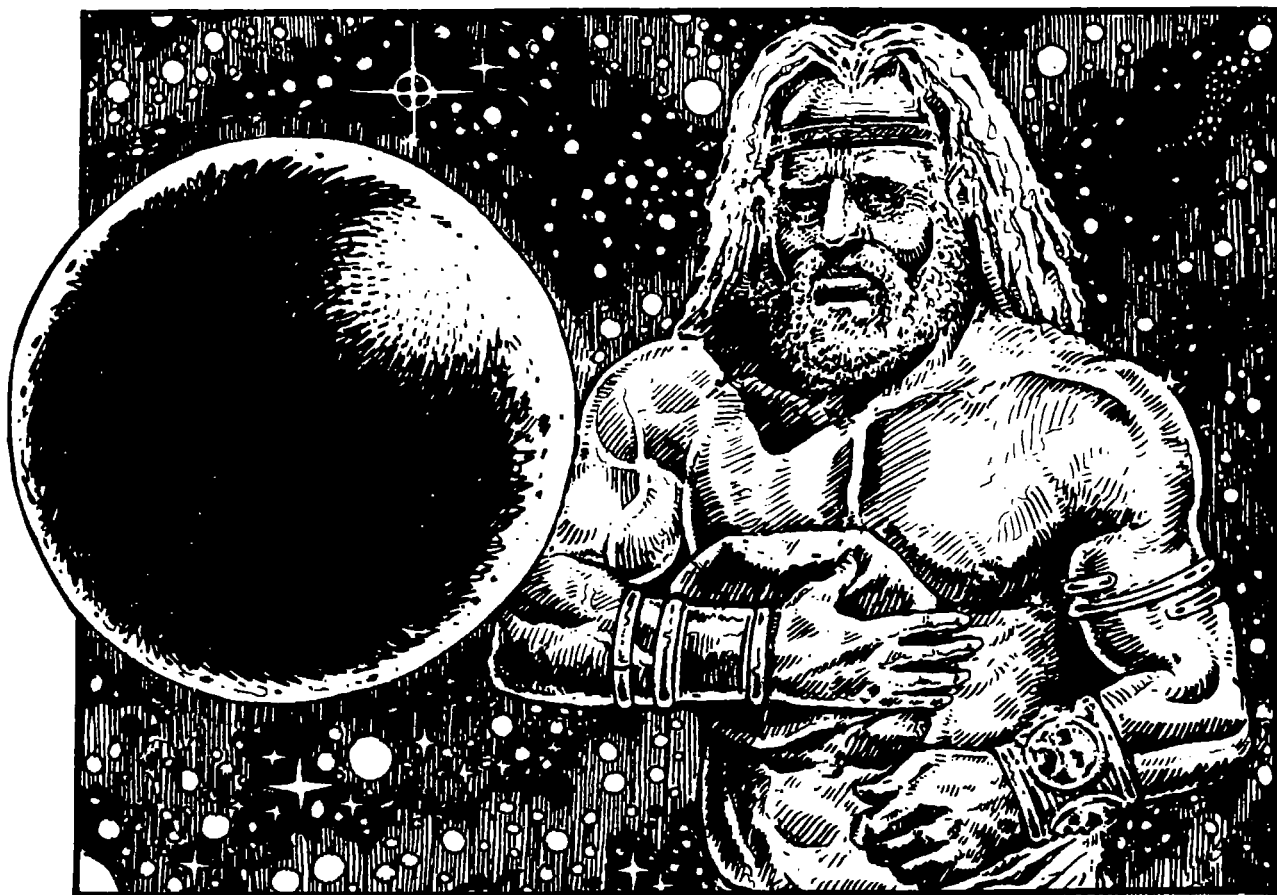
De hol is kezdjük hozzá? Kezdjük talán az elején, a

Titán teremtésével – ahogy ezt Lendleland és Gallantaria papjai tanították. Ez a leírás igencsak misztikusan van megfogalmazva, valószínűleg azért, mert az elmondhatatlant akarta elmondani a történelem előtti idők egyszerű embereinek.

Mielőtt Logaan, a Cselszövő isten megtalálta volna az Időt, amelyet a Halálisten szabadított rá a világra, az istenek a Mennyei Udvar hatalmas palotájában üldögéltek, heverésztek. Abban az időben nagyon sok – több száz! – isten volt, és mindegyik különbözött a többitől. Mi több, mindegyik isten alatt további alacsonyabb rangú lények szolgáltak, félistenek, „kisebb istenek”, akiknek szintén megvolt a saját személyiségük és feladatuk. De az istenek nagyon unták magukat. Nem voltak évek, hónapok vagy napok, senki sem öregedett, és senki sem halt meg, de állandóan újabbak és újabbak születtek. És soha nem történt semmi igazán érdekes dolog.

Minden magasabb rangú isten és istennő varázserővel rendelkezett, és így mindent megtehettek, amit akartak. Mindazonáltal hiába voltak istenek, legtöbbjüknek igencsak kevés volt a fantáziája – így aztán hamarosan belefáradtak abba, hogy mindig ugyanazt tegyék. Igaz, néhány isten szemmel láthatólag mindig el tudta foglalni magát: Fekete Halál és öccsei, Dögvész és Rothadás rendkívül jól szórakoztak azzal, hogy más isteneket és félisteneket darabjaikra szedtek, úgyhogy barátaiknak kellett segítségükre sietniük és újra összerakni őket. De akármilyen látványosan hajtották is végre sajátos kedvteléseiket a Halál és hordái, idővel ez is unalmassá vált számukra.

Egyszer egy napon Throff istennő és húga, Galana ép-







pen illatos kertjükben kertészkedtek. (Ezek a kertek – mellesleg szőlő – teljesen mások voltak, mint a Titán többi „kertjei”. Sugárzó kristályaik és fénysugaraik a palota isteneinek és istennőinek szórakoztatását szolgálták.) Throff kezéből ásót formált, és lassan egy lyukat kezdett vájni a termőföldbe, hogy elültessen egy kékeszöld kristályt, amikor egyszer csak egy hatalmas varázsföld-göröngyöt fordított ki a lyukból, amelyik élt, mozgott, lüktetett! Throff hűgához szaladt, és megmutatta neki az agyagrögöt; ő rögtön tudta, hogy mit kell vele tenni.

Throff és Galana apjukhoz, Titánhoz vitte az agyagrögöt, aki kettéosztotta azt, és az egyik felét addig mintáztá, alakította, amíg az tötéletesen gömb alakú nem lett. Ezután Titán fogta teremtményét, és elhelyezte a Síkok sorában, hogy mindenki láthassa. Az Udvar Istenei le voltak nyugözve az ötlettől, és többet szerettek volna tudni a varázsrögről. A Halál és testvérei azonban nem jöttek el, hogy megnézzék, mert úgy vélték, hogy ez is csak egy

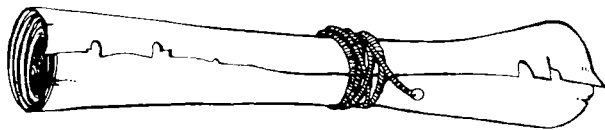
unalmas valami, ami hamarosan megfakul, és eltűnik a jelentéktelenségben.

Ezután a Titán az agyag másik felét szétosztotta a magasabb rangú istenek között. Hydana, Throff férje mintákat, hullámokat rajzolt a gömbre, ami aztán a víz lett. Maga Throff kiszakított egy nagy darabot az agyagból, és elnevezte földnek. Galana fákat, virágokat, növényeket mintázott a saját részéből, és elültette őket a földön. Majd az istenek egyesével Titán elé járultak, akitől egy-egy darabka varázsanyagot kaptak, hogy saját elképzeléseik szerint alkossanak különféle teremtményeket. Ezeket aztán a gömbön helyezték el, melyet teremtményéről Titánnak neveztek el. A gyönyörű Glantanka körbetáncolta és arcának arany ragyogásával világította meg a Titánt – ő lett a Nap. Az ő nyomában táncolt öccse, aki a Hold lett. De mialatt az istenek új teremtményüket ünnepelték, a Halál ellopta az agyag egy részét, köpönyegének fekete redőj alá rejtette, és ismét elosont.

## LOGAAN TEREMTÉSE

A teremtett világon hamarosan mindenféle méretű és formájú lények kezdtek el nyüzsgöni. Istenek sétálgattak ebben az új világban, és eljátszottak teremtményeikkel. Hydana a vizekben úszott, amelyeket ő teremtett – a halakkal és más mélyvízi teremtményekkel játszadozott, melyeket Ichtys és barátai alkottak. A szárazföldön Throff, Galana és más istenek táncoltak és játszottak, gyönyörködve mindabban a szépségben, amelyet ők hoztak létre. Mindennek neveket adtak, nevettek, boldogok voltak. Titán lenézett rájuk, és nagyon elégedett volt. De akkor elé lépett Logaan isten, akit mi a „Cselszövő”-ként ismerünk. Amikor Titán elosztotta az agyagrögöt, nem tudott jelentkezni, mert a Halál és testvérei darabokra szedték – így most jelentkezett a részéért. Titán, bölcs isten lévén, félretett egy kis varázsanyagot, és így adhatott a maradékból Logaannak.

Ezután Logaan alászállt az új világba, és megnézte, hogy mi történt addig. Semmi sem volt az ízlése szerint való, úgy döntött, hogy valami teljesen új formát hoz létre. Az új teremtménynek csak két lába volt, egy pár karja a törzsén kétoldalt, feljebb; magas volt és vékony. De hogy teljesen különleges legyen, Logaan kiszakított magából egy darabot, teremtménye fejébe helyezte, és rálehelte, hogy azt mozgásba hozza. És elnevezte Embernek.



## AZ ISTENEK EREDETE

Az a kérdés, hogy ki teremtette a Mennyei Udvar isteneit, már az idők hajnala óta izgatta a vallásos férfiakat és nőket. Azok az emberi fajok, melyeknek városai a Varázslók Háborúja során pusztultak el, és amelyek valaha azon a vidéken laktak, ahol ma a Nagy Síkság kopár, keleti partvidéke terül el, feljegyzéseket hagytak hátra a városaik romjai között. Ezek arra utalnak, hogy szerintük az isteneket három Legfelsőbb Lény alkotta. Ashrának, Elimnek és Vuhnak hívták őket, ami hevenyészett fordításban Fényt, Sötétet és Életet jelent. Úgy gondolták, hogy e három lény együttes varázssereje teremtette meg a Mennyei Udvar alakjait. A Hajnal-szigetek különös népe, akiknek nagy része a vulkán kitörése után a vízbe veszett, abban hitt, hogy az Udvar felett egyetlen isten uralkodik, aki mindannyiuknál hatalmasabb – ő formálta az isteneket, és megengedte, hogy megteremtsék a saját világukat. Ezt a legfőbb istent Arnnak nevezték el, ami Elsőt jelent, és a Hajnal-szigetiek úgy vélték, hogy haláluk után felemelkednek hozzá.

## A TEREMTÉS-MÍTOSZ VÁLTOZATAI

A különböző kultúráknak megvannak a saját változataik erről a történetről. Az ősi Arantis népe szerint, mely fölött ez idő tájt nagy hatalmú, harcos Királynők uralkodtak, Logaan a Nőnek adta az agyát, akit elsőként teremtett, és ezután adta szívét a Férfinak. Más fajok úgy tudják, hogy Logaan egyszerre teremtette a Féfit és Nőt, és megosztotta köztük mind a szívét, mind az agyát. Néhány vallás azt állítja, hogy nem Logaan volt az Ember teremtmője (akit az emberi mitológiában általában meglehetősen bolondnak tartanak), hanem valamelyik tiszteletreméltóbb istenség. Például Sukh, a Vihar istene (akit Kukulak néven is ismernek).

Egy meglehetősen élénk képzeletű varázsló egyszer azt próbálta bizonygatni, hogy valójában mindent a Halál és testvérei teremtettek, de elméletét visszautasították, mivel túl jó magyarázatát szolgáltatna volna arra, hogy miért oly rossz a világ.

## A TÖBBI FAJ TEREMTÉSE

Amikor a többi isten és istennő meglátta Logaan teremtményét, szívből nevetni kezdett, annyira furcsán hatott, amint az két pipaszár lábán sétálgatott. De aztán látták, amint felássa a földet, és megtisztítja azt a kövektől. A köveket favágásra használja, a fákat pedig menedék készítésére, amely megvédi az esőtől, amit Sukh, Hydana testvére küldött a világra. És látták, amint a köveket egymásnak ütügetve olyan világosságot csinál, amilyen a mennyei Glantanka maga, mely meleget is ad, és Pangara csípős szeleitől megvéd. Az istenek látták, hogy Logaan teremtménye ugyanúgy tud gondolkozni, mint ők, hogy alkot, felismeri a dolgok okát, és kíváncsiak lettek, hogy vajon honnan származik mindez a tudás.

Amikor Logaan elárulta nekik, hogy saját magából tett egy kis darabot a teremtménybe, az istenek elszörnyülködtek. Sokan visszatértek saját teremtményeikhez, megrettenve attól, hogy egy isten megcsonkította magát. Csupán Galana, Throff és Titán könyörültek meg a szegény, bolond Logaanon, mert titokban bővebb részleteket szerettek volna megtudni teremtményéről. Megkérték, hogy mutassa meg, hogyan alkotta meg „Ember”-ét, amit ő teljesített, sőt csinált egy másikat is. De mivel saját magának azt a részét, amit az Ember fejébe tett, már felhasználta, ezért testének egy másik részét második teremtményének a szívébe helyezte, és addig lehelgette, amíg az fel nem éledt. A második teremtményt „Nő”-nek nevezte el.

A három istent a látvány lenyűgözte, és elhatározták, hogy hasonló módon ők is megalkotják saját teremtményeiket. Titán saját erejéből és nagyságából szakított ki egy darabot, és létrehozta az Óriást. Throff sziklás bőréből tépett ki egy részt, és megteremtette az első Törpét. Galana bájából és tudásából vett egy részt, és létrehozta az első Elfet. A föld felszínére helyezték teremtményeiket és visszatértek a Mennyei Udvar Palotájába, hogy onnan figyeljék, miképpen sokasodnak és népesítik be a világot az Emberrel együtt.

Ezt az időszakot az Istenek Koraként ismerik, mely egyike volt a legboldogabb, legbékésebb korszakoknak az emberek, Törpék, Elfek és Óriások történetében. Eleinte együtt éltek, de aztán ahogy egyre többen lettek, fokozatosan elkülönültek egymástól, és a világ különböző részein települtek le, amit sajátjuknak tekintettek. Az Emberek a síkságokat választották, az Elfek az erdőket, a Törpék a dombokat, az Óriások a hegységeket. Jól éltek kellemes városaikban és egyre erősebbekké, egészségesebbekké váltak. Különös szerszámokat, fegyvereket készítettek, amelyekkel el tudtak ejteni más, a táplálkozásukhoz szükséges lényeket, megtanulták, hogyan kell használni a földben rejlő természetes varázserőt – mind-

ezt védőisteneik gondos szemei előtt. Napközben az aranyos Glantanka táncolt keresztül az égen, éjszaka pedig a Hold vetette ezüst fényét a Földre.

## A HALÁL A TITÁN FÖLDJÉRE LÉP

Egy este azonban a Halál és testvérei elkapták a Holdat, mely így nem emelkedett a Titán fölé ezen az éjszakán. A sötétben a gonosz istenek leszálltak az emberek, Törpék, Elfek és Óriások törzsei közé, és hatalmas pusztítást végeztek. Sötét teremtményeket hoztak a földre, akiket a lopott agyagból készítettek, és akiket gonosz szellemük megrontott; megteremtették a Káosz teremtményeit. Így került a földre Xiarga, a szarvaskígyó Arhallogennel, a pókkirályal, Basiliszkusszal, a gyíkkal, Vízköpő Sárkánnyal és Behemothtal, a gigantikus tengeri szörnnyel együtt. Ugyanezen az éjszakán Hashak, a Teremtő is elhelyezte saját teremtményeit, az Orkokat a világ eldugott és árnyékos vidékein, ahol aztán szépen szaporodtak és növekedtek a sötétben.

Amikor eljött a reggel, Glantanka ismét elkezdte táncát a világ felett, de lenézvén, csak vastag fekete felhőket látott, amelyek elrejtették a Halál visszataszító teremtményeit az istenek szemei előtt. A nap közepe táján az istenek aggódni kezdtek teremtményeikért, és fontolóra vették, vajon megkockáztassák-e az utazást a Titán felszínére, hogy kiderítsék, mi történt. Ekkor azonban a Halál és összes támogatói felsorakoztak a Mennyei Udvarban. A Halál mellett ott voltak testvérei, Dögvész és Rothadás, de kisebb istenek is, mint Slangg és Tanit, valamint nagyszámú rút félisten, akikre ránézni is rossz volt. Egy hatalmas zsákot hoztak magukkal, amelyben mindenféle rémség vonaglott és kígyózott. A Halál, kinek éjfélete szeme volt, merő gúnnyal hangjában a következő beszédet intézte az összesereglett istenek döbrent csoportjához:

„Kedves barátaim – kezdte. – Kedves barátaim, nevetésgés teremtményi kísérleteiteket rendkívül szórakoztatónak találtam, és élvezettel szemléltem. De mindazonáltal eljött az idő, amikor meg kell mutatnom nektek, hogy is kell ezt csinálni. Kövessetek...” Ezt elmondván, Halál a Titán felszínére szállította az isteneket, ami meglepett felkiáltásokat és bosszús tiltakozásokat váltott ki. Körülnézve az istenek, csak sötétséget és füstöt láttak, de amikor a Halál felemelte kezét, a füst eloszlott, és hatalmas mérszárlás, a tökéletes pusztulás képe tárult a szemlélők elé. Élettelen emberek és állatok hullái hevertek mindenfelé, és a Halál visszataszító teremtményei lakmároztak a teteemen.

Miközben előrázta Logaant, a vonagló tökfilkót a zsákból, a Halál így folytatta beszédét: „Ez a... hm... teremtmény egy komplett idióta, de néha nagyon hasznos tud



lenni. Miközben a legtávolabbi Síkokon szaglászott, véletlenül találkozott egy különös, új istennel, akinek olyan hatalma van, amilyenről még senki sem hallott idáig. Istenek és istennők, nektek adom az Időt!”

Ekkor a zsákot másodszor is kinyitotta, és egy visszataszító figura pottyant ki belőle. Amint lekuporodott az összegyűlt istenek előtt, úgy tűnt, mintha változtatná az alakját. Először fiatal volt és sima bőré, mint egy ma született csecsemő, majd középkorú és durvább küllemű, majd ismét átváltozott, ezúttal egy ráncos öregemberré. Ahogy egyik állapotából a másikba alakult át, Rothadás istene hahotázni kezdett, miközben a Halál megfogalmazta követeléseit:

„Szükségem van a százalmas kis teremtményetekre mindenestül, és ti ide is fogjátok őt nekem adni. Másikülben a világmindenségre szabadítom az Időt, és majd minden halandóvá válik, és végül is meghal. Az Időnek megvan ehhez a hatalma, mert ő jelenti az örök változást azzal, hogy a dolgok újabbakkal és újabbakkal cserélődnek fel. Ha az Idő elszabadul, nem lesz többé halhatatlanság, még az istenekre is ki fog terjedni a hatalmam – ők is halandókká válhatnak!” Az istenek egy emberként kiáltották: „Nem! Ez lehetetlen!” Ekkor a Halál és csapatai megfordultak, és kiviharzottak a teremből. Ezzel kezdetét vette az Első Csata.

## AZ ELSŐ CSATA

A Halál és gonosz seregei visszavonultak a külső Síkok egyikébe, ahol felkészültek a harcra. A gonosz istenek addig sem ültek tétlenül, míg várták, mit szólnak a többiek a Föld elleni támadásukhoz, hanem közben egyre több Károsztól fogant lényt teremtettek, amelyek vonagló, mako-gó sereget alkotva, a Mennyei Udvarhoz vonultak. Ami-

kor azonban megérkeztek oda, nem találtak ott senkit, mivel a többi istenek alászálltak a Titánra, hogy összegyűjtsék a Jó Erőt az elkövetkezendő harcra.

Végül a két tábor egy széles, füves mező két oldalán sorakozott fel, és farkasszemet nézett egymással. Az egyik oldalon voltak a Halál fekete csuklyába öltözött csapatai, melyeket a gonosz isten és ikertestvérei vezettek. Mellettük és mögöttük kígyók, farkasok, baziliskuszgyíkok, pókok és sok más idomtalan lény hemzsegett. Visszataszító, nyálkás testű teremtmények voltak ezek, amelyek ott nyüzsögtek, élösködtek más lények testrészein, kegyetlenül megcsúfolva ezáltal a Törvény Isteneinek teremtményeit. A hadsereg fölé denevérek, keselyűk és más, Halál fertőzte lények felhője borult. Orkok, Trollok és Goblinok hatalmas hordája állt harcra készen. És hátul, a fő erők mögött sorakoztak a félistenek, beleértve az undorító Sithet, Isthrát, Myurrt, Relemet és Vradnát. Ők kemény acélpáncélzatba öltöztek, amelyet külön e csatára kovácsoltak, és az Időt fogták körül saját testükkel. A Halál feketébe öltözött védőcsapatai nem viseltek semmilyen jelet.

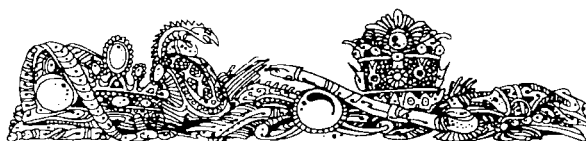
Szemben velük helyezkedtek el a Jó Erői, amelyeket a magasabb rangú istenek előőrse vezetett, beleértve Titánt, Throffot, Sukhot és sok más is. Még a törékeny Galana is köztük volt, de arcát fátyol borította, hogy senki se vehesse észre szemében a félelmet. Sasok és más ragadozó madarak keringtek fölöttük, melyeket a Sólymok ura vezetett. Ők figyelmeztették szövetségeseiket, ha támadás indult ellenük. Más teremtmények is tartoztak a csapathoz – kentaurók, oroszlanok, tigrisek és olyan állatok, amelyek már nem léteznek azóta. A hátvédet sugárzó arany Sárkányok képezték, Glantanka teremtményei, akiket kifejezetten csatára alkotott. A Sárkányokat Kilanirax vezette, aki valaha a Napkirálynő szolgája volt, de ekkoriban már Sárkánykirállyá lépett elő.



A gonosz seregek soraiból egy csontváz-harcos lépett elő, és kürtjén rekedt, hamis indulót fújt: a csata megkezdődött. A Gonosz hömpölygő csapatai egy vékony sávon elsöpörték ellenfelüket, miközben a levegőben varázstűz lángolt fölöttük. A Törpék, Emberek, Elfek és Óriások vonala kitartott, és egy ellentámadással visszacserezték területüket – mindazonáltal mindkét oldalon komoly veszteségek keletkeztek, újabb és újabb összecsapások következtek. Mindenütt testek heverték, és a Jó istenei kétségbeesve néztek össze. Halál és testvérei dühödten, üvöltve összpontosították minden erejüket, és villámot vetettek a szemben álló istenekre. A villám eltalálta Throffot, és rendkívül megégette a bőrét, de válaszképpen húga, Galana, Kilanirax, a Sárkánykirály és Glantanaka is villámot szórt az ellenségre. A villámcsapást, ahogy a nap áttűz a felhőkön, ahogy az erő és jószág mindig keresztülágja magát a legnagyobb gonoszságon is, úgy hasított keresztül a sötétség és a Káosz teremtményein, mintha ott sem lettek volna, és egyenesen a gonosz emberek szívébe csapott bele. Telibe találta az Időt, amely óriási mennydörögés közepette szétrobbant, és szétszóródott a kozmosz-

ban. A sötét isteneket bekerítették; Idő nélkül elvesztették minden erejüket, csapataik a legteljesebb zűrzavarban, fejvesztve menekültek. De az Idő szanaszét szóródott az egész Titánon, és így, ha az istenek nem is, de az emberek halandókká váltak.

Titán, egy elbeszélő szerint, a foglyul ejtett Sötétség Hercegeinek kivégzését kívánta, de Throff elérte, hogy csak száműzzék őket, mivel az öldöklés a Gonosz ismérve. Így a Sötétség Hercegeit és kegyenceiket az üres világűrbe száműzték, ahol senkinek sem tudnak ártani. És az istenek elhagyták a Titán földjét, szégyenkezve amiatt, hogy mennyi szenvedést és fájdalmat okoztak gyönyörű teremtményüknek. Különböző alakzatú csillagokká merevedve most már csak éjszakánként néznek le az égről a bolygóra. Ez azóta van így, amióta a világot az Idő hatásától próbálták megvédeni. Ők, az istenek, soha nem fognak megöregedni, de a halandó lények ekkortól öregedni kezdtek, és a nekik szánt idő letöltése után meghaltak. Egyes fajokat ugyan védenek az istenek, és így tovább élhetnek, mint kiszabott idejük, de legvégül ők is elindulnak sírjaik felé.



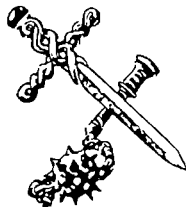
## A Hősök Kora

Miután az istenek az Első Háború következményeképpen elhagyták a világot, a különböző fajok megfogyatkozva bár, de töretlenül visszatértek egykori hazájukba. Ez idő tájt találták fel az írást, és számos izgalmas feljegyzés maradt hátra agyagtáblákra vagy fémlapokra vésve.



Tudósok sok száz éve ásnak ki ilyesféle töredékeket az ősi városok romjai közül, és próbálják megfejteni az első civilizált népek nyelvét, hogy megtudják, miről is szólnak a feljegyzések.

Akkortájt, mivel az istenek távol tartották magukat a földi ügyektől, léptek a színpadra az első halandó hősök. Az ősi írásokban túlnyomórészt királyok, harcosok, varázslók nevei szerepeltek, beleértve homályos, bizonytalan utalásokat olyan emberekre, mint Harar, Granat királya vagy Testvérgyilkos Birel, Fehérvillámú Zergoul, de ugyanakkor jelentős mennyiségű vallásos iromány is fennmaradt.

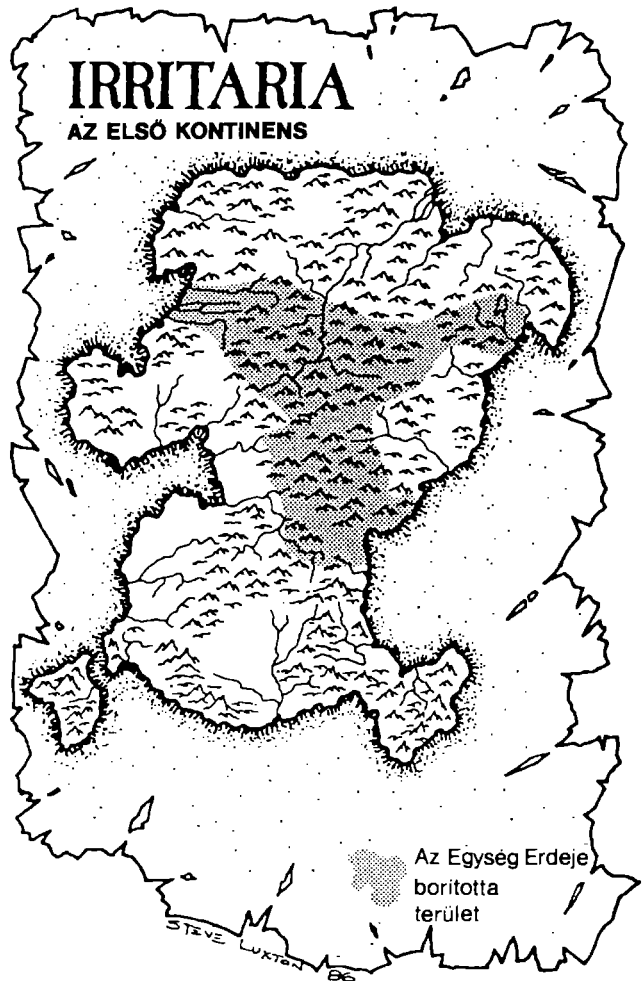


### AZ ŐSKONTINENS

Ez idő tájt a világ összes szárazföldje egy hatalmas kontinenst alkotott, amelyet az egykorú feljegyzések Irritaria néven emlegetnek. Majdnem ezer év telt el az Idő kezdete óta, amikor Atlantis elsüllyedt, és a kontinens szétszakadt – királyságok nőttek naggyá és süllyedtek vissza a jelentéktelenségbe már ezt megelőzően. De ezekben a korai időkben még kevés királyság volt. Az emberek visszafelődtek az Aranykor óta, amikor az istenek védelmét élvezve éltek utópikus városaikban, s most keményen harcolniuk kellett a túlélésért az Orkok, Trollok, Goblinok tömege ellen, majd (néhány száz év elteltével) az első Káosz Oregre ellen is. A Törpék eltűntek föld alatti birtokaikon, ahol kincsek után kutatva egyre mélyebbre ásták le magukat. Az ősi hegységekben, Irritaria északi részén Aranykutató Hangahar, a Törpeherceg megnyitotta első kísérleti bányáit, melyek helyén később egy hatalmas város, a halhatatlan Fanghtane nőtt ki, a Törpe népek örök otthona.

Az Elfek időközben visszatértek imádott Erdekbe, ahol próbára tehetnék varázserejüket, eszüket. A legelső híres Elf varázslót, akit Fehér Herceg néven ismer a világ,

Galana avatta be a mágikus szertartások mélységeibe az Egység Erdeje szívében. Az Egység Erdeje, amely ekkortájt az egész kontinenst beborította, oly sok Elfnek adott otthont, amennyit azóta sem látott senki; lélekszámuk csökkenése mindig arányban van otthonunk, az erdő pusztításával.



### A FÉLKARÚ FŐNÖKÖK LEGENDÁJA

Az egykori régészeket leginkább az emberek nyomai érdekelték. A korszak két legnagyobb hőse egy testvérpár volt, Félkarú Rerek és Myzar, akik egy nomád lovastörzs vezéreiként véres ösvényt vágtak a nyugati vidékeken keresztül. Az Orkokkal vívott csatáikat két népdal is megörökíti, habár a mai dalnokok, akik a *Félkarúval lovagolva* vagy a *Kötözd meg a harcost* című dalt éneklék, nincsenek tudatában, hogy miről is énekelnek.

Törzsük több mint 10 000 km-en át lovagolt kopár, füves pusztákon keresztül, letelepedésre alkalmas, termékeny vidékeket keresve. De amikor véletlenül egy kellemes szelíd dombokkal és völgyekkel borított területre akadtak, ahonnan ragyogó kilátás nyílt a végtelen óceánra, kiderült, hogy a vidéket az Orkok ellepték már, akiknek kedvére volt a jó termőföld. A törzs nagyon elcsüggedt a hosszú vándorlástól, és azonnal heves harcba bocsátkozott az Orkokkal. Meglepő módon az Orkok rendkívüli vadsággal ellentámadásba lendültek. A terület megérte, hogy megvédjék, de még egy fontosabb alapelv is közrejátszott az Orkok kemény védekezésében – az embereknek nem szabad megengedni, hogy csak úgy elrabolják a mások földjét, mint az elkényeztetett gyerekek, akik rögtön követelőzni kezdenek, ha meglátnak valamit, ami megtetszik nekik.

Az Orkok elleni háború huszonöt éven át tartott, miközben lassan felőrlődött mindkét sereg. Heroikus összecsapások követték egymást, s a Félkarú fivérek nevét mindenütt megismerték a kontinensen. Drámai rajtaütéseiket, elrabolt gyermekeik kimentését az Orkok főzőüstjeiből, az Orkok legjelentősebb városának felégetését a világ minden táján megénekelték, és az emberek csapatainak létszáma egyre növekedett, mivel újabb és újabb harcosok csatlakoztak hozzájuk. Végül is a betolakodók kitartása beszorította az Orkokat a dombok mélyén húzódó barlangrendszerükbe, ahol három hónap alatt mind egy szálig éhen haltak. Számunkra egyetlen tanulság adódik ebből: egy pillanatig sem lehet kétséges, hogy ebben a harcban az Orkok mellett volt az igazság, és mégis az embereket ünneplik hősként.



## A KONTINENSEK SZÉTSZAKADÁSA

Ahogy a vadászattól egyre inkább a mezőgazdaság vette át a legfőbb élelmiszerforrás szerepét, és ahogy újabb és újabb termékeny vidékeket fedeztek fel, a kóbor törzsek szép lassan kezdtek letelepedni a kontinensen. Lassan, de biztosan az emberiség kis falvakba tömörült, amelyek fokozatosan egyre nagyobb városokká nőttek, végül kialakultak a nemzetek, országok. Megindult a kereskedelem, a különböző nemzetek kapcsolatba léptek egymással. Ugyanakkor a népek háborúskodni is kezdtek egymással – ahogy azt az emberek általában teszik különféle javakért, földért, értékes fémekért és más hasonlókéért. Az elbeszélések szerint a zsarnok XXIII. Faramos – aki valójában Myurr démonherceg volt – ebben az időben jutott ha-

talomra Atlantisban, amelyet a haragvó, sértett istenek közös elhatározással azonnal hullámsírba küldtek. Sajnos erről az időszakról nagyon kevés információ maradt fenn, mintha a legtöbb kortárs írástudó, krónikás szándékosan kitörölte volna az egész korszakot az emlékezetéből. Mintha az egész világ szeretné elfelejteni mindazt a szenvedést, amit Atlantis népe zúdított rá. Azt a néhány részletet, amit mégiscsak sikerült valahogy összegyűjtenünk, a Titán víz alatti birodalmairól szóló, későbbi fejezetből ismerheted meg, amely részletesebben bemutatja e sorscsapások hátterét.

Az atlantisiak őrült tetteinek büntetéseként az istenek szétszakították az őskontinenst, és három földrészt alkottak belőle. Ez az akció sok-sok ember és más lény életét követelte, ugyanis hatalmas földtömegek kerültek új nyugvóhelyükre, és gigantikus hullámok árasztották el a part közeli területeket. Az Elfek Egység Erdeje sok kisebb darabra szakadt, ekkor kezdődött meg az Elf népek lassú hanyatlása. Az Erdő bizonyos részei mind a mai napig léteznek: ilyenek például a hatalmas Éjszaka Erdeje, amely Északkelet-Allansiában fekszik, a mai Sardath közelében és Khulban, a Nekros-tó körül, de ezek az erdők csak halványan emlékeztetnek arra a csodálatos, az egész őskontinensen keresztülnyúló zöld falra, amilyen valaha az Egység Erdő volt feltehetőleg.



## A civilizáció kialakulása

A civilizáció hosszan tartó, lassú fejlődése után a kontinensek szétszakadását követő csapások és szerencsétlenségek legalább ötszáz évvel vetették vissza az emberiséget. Mire végre kitisztult a sötét égbolt és a vizek visszatértek medrükbe, az emberek teljesen szétszóródtak a bolygók egész területén. Csak néhány, Törpék építette város nem vált romhalmazzá, élte túl az istenek haragját. Lassan, fokozatosan azonban az emberiség ismét szerveződni kezdett.

Az első komolyabb települések háromszázötven-négy-száz évvel Atlantis elsüllyedése után jelentek meg a három kontinens partján; a falvak ismét kisvárosokká nőttek, majd végül nagyvárosok, államok alakultak ki. Khul keleti partvidékének középső része jól működő, kisebb kereskedővárosoknak adott otthont, amelyek aztán r. i. sz. (régí időszámítás szerint) 1510 körül egy egyesített államba tömörültek. Az Ónix-tenger partján, az óvilágbeli Gallantaria néven ismert területeken Építő Orjan maga köré gyűjtötte törzsét, és városépítésbe kezdett. Allansia partjai mentén néhány város hozzálátott hatalma megalapozásához; Vynheim városát, amely mindmáig létezik, és eredetileg halászfalucska volt, Óriásölő Björngrim, a legendás északi hős alapította 1530-ban.

## VYNHEIMI BJÖRNGRIM

Björngrim Björngrimsson jellegzetesen északi férfi volt – széles vállú, vörös hajú, az erős sörök és kemény küzdelmek kedvelője. R. i. sz. 1585-ban, apja halála után ő lett a





virágzó kikötő vezére, amely a part mentén még délebbre fekvő településekkel és az akkor még Boszorkánytenger névre hallgató tenger szigetszoportjaival kereskedett, melyet Óriás Fogaknak hívnak. A Boszorkánytenger nagyon veszélyes hely volt, nyáron általában köd borította, télen hatalmas jéghegyek lepték el; Vynheim népe szerint elsüllyedt tengerészek szellemei kísértének vizein, kétségbeesetten nyöszörögve. Miután egy hónapon belül négy hajó tűnt el, a vynheimiek félni kezdtek, és nem mertek kihajózni többé.

Így aztán vezérükön, Björngrim volt a sor, hogy bebizonyítsa bátorságát és egyben a vizek biztonságos voltát. Kis kétárbocosával, a Harcos Törpével egyedül vágtatott neki a tengernek, hogy részint bebizonyítsa, nincs mitől tartani, részint pedig, hogy szembe szálljon bárkivel, aki a Boszorkánytenger vizein kísért. Nyolc napon át vitorlázott erős északi szélről úzva a Jéghegy-szoros irányába. A hőmérséklet egyre süllyedt, jégcsapok formálódtak hajóján, de ő továbbra is egyenesbe tartotta a kormányrudat, tudván, hogy istenei szemmel kísérik, vigyáznak rá. A kilencedik napon körbezárta a köd, és a mélyéből hörögő, nyöszörgő hang hallatszott. Hirtelen egy lélegzetelállítóan magas Tengeri Óriás emelkedett ki a vízből hatalmas csikorgás, jégropogás közepette, és kinyújtotta óriási zöld kezét, hogy összeroppantsa a hajót. Björngrim összeszorította a fogát, fojtott hangon káromkodott, és előkészítette fejszéjét. De ahogy az Óriás karja kinyúlt felé, jobb ötlete támadt.

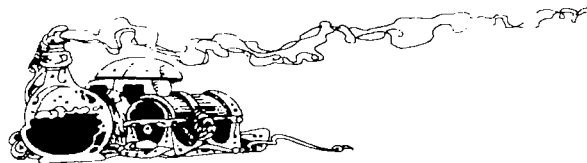
Torkában dobogó szívvel átvetődött a karra, és azonnal továbbzaladt rajta felfelé. Bár az Óriás testét jég borította, azért meglehetősen rücskös volt, így Björngrimnek akadt elég kapaszkodója, hogy feljuthasson a hatalmas, roppant vállakhoz. Itt egy pillanatra megállt, és mélyen az Óriás szemébe nézett, amiben alig-alig pislákol az értelem leghalványabb szikrája – szinte hallotta, ahogy csikorgognak a fogaskerek az agyában. Björngrim hatalmasat sújtott a Tengeri Óriás nyakára, a fejsze mélyen belevágott a húsba, s a kispriccelő jeges vérsugár visszataszította Björngrimet a vízbe. Amikor ismét a víz felszínére került, csak néhány karnyújtásnyira volt a csónakjától – éppen sikerült bemászni, és ekkor rájött, hogy az Óriás meghalt.

Várta, hogy felbukjon. Tíz nappal később Björngrim behajózott Vynheim kikötőjébe a Tengeri Óriás testét maga mögött vonatva. A vynheimiek azonnal az Óriásölő nevet adták neki, és a Boszorkánytengert is átkeresztelték, úgyhogy mindmáig Björngrim-tenger névre hallgat.

## A VARÁZSLÓK KORA

1650 körül Allansia nagyszámú békés királyságra és fejedelemségre oszlott. A legnagyobb Allansia maga volt, amely a Fehérvíz folyótól nyúlt észak felé egészen a Kok folyóig. Carsepolis, a főváros tágas, jól megépített kikötőváros volt, amely egyidejűleg kulturális, katonai, védelmi központként is funkcionált az Orkok és más embergyűlölő törzsekkel szemben, akik az idő tájt még mindig fosztogattak az északnyugati síkságokon. Carsepolis fölött ekkor a Kardok Dinasztiája uralkodott, amelyet Kardforgató Coros Király alapított 1601-ben, és jelenleg unokája, III. Coros képvisel. (Esküszegő néven is ismerik, habár semmilyen feljegyzés nem világítja meg, miért és hogyan kapta ezt az elátkozott nevet egy ilyen fiatal kölyök.)

A Kok folyótól északra és keletre Goldoran országa terül el, egészen a Nagy Síkság északi határáig (amely akkortájt éppen olyan elhagyatott és primitív volt, mint manapság, csupán babonás kőbálvány-építők és nomádok laktak). A Fehérvíz folyótól délre eső Déli Síkságot kereskedők és kalandorok útjai szeltek keresztül-kasul, akik a síkság belsejében fekvő kisváros, Salamonis és a két, falal körülvett városállam, a Síkság közepén elterülő Ezüstszem és a tengerparton fekvő Balkash között utaztak. A Koponyák Sivataga, amely a síkságtól délre terült el, akkoriban sokkal kisebb volt, és nyilvánvalóan sokkal veszélytelenebb is. Elszórt kisvárosok sorakoztak a Sziklás Hegység déli nyúlványai mentén is, ahol manapság csak néhány falu látható az Iszapkövesd és Farkasváros közötti ritkán használt úton. A kereskedők új piacok reményében beutazták a kontinens minden zugát, és illatos olajokkal, fűszerekkel tértek vissza az északi országokba, valamint az egzotikus keleti országokról szóló történetekkel, amelyek ez idő tájt keltek szárnyra a Gyöngytenger és a Shabak-félsziget környékén.



Továbbhaladva dél felé Kaynlesh-Mához érkezünk, az Eltus folyó torkolatában fekvő egykori kis kikötőhöz, melyet r. i. sz. 1585 körül alapítottak. Jelenleg Arantis nevű városának számít, jelentősége megnőtt, elkezdődött a kereskedelem Halak, a kis kikötőváros (melynek ikervárosa Rimon; kétszáz évvel később Halak egy külvárosából nőtt ki), Allansia és szomszédai között. Kaynlesh-Ma ugyanakkor nagyon különbözött az északi városállamoktól, mivel egyre több és több varázsló választotta otthonául.

A komoly mágia színtere ez idő tájt leginkább az Elfek területe volt, akiknek régre nyúló gyakorlatuk volt e témában. Mostanára azonban az Elfek visszahúzódtak erdeikbe, és varázslóikkal csak a legszerencsésebb emberek, illetve a legszerencsétlenebb Orkok találkoznak né-

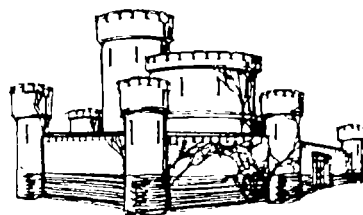


ha össze. Ha varázslatot emlegettek, a legtöbb ember a kuruzslók és öregasszonyok trükkjeire gondolt, amelyekkel a bolhákat akarták távol tartani, vagy a falusi fiatalokat megbűvölni, szerelembe ejteni. Az Orkok és Goblinok továbbra is gyakorolták varázslataikat, de ezek anynyira elvetemültek, gonoszak voltak, hogy nem is lehet ugyanazzal a szóval jellemezni őket. Az Ork sámánok varázslatai egyre inkább csak az ősök szellemének felidézésére szorítkoztak és szorítkoznak, illetve hadiszserencsért fohászkodó mondókákban nyilvánulnak meg, s mindez valamifajta rendkívül unalmas bálványimádó szertartás keretében.

Arantis mélyén néhány tudós felfedezett egy ősrégi templomot, amely a történelem legkorábbi korszakaiból származik. A szentélyben három ősi varázsló kísértett, akik újra feltűntek a Földi Síkon, mivel úgy döntöttek, itt az ideje, hogy a világ ismét megtanuljon valamit a varázslásról. A tudósok, akik a történetek szerint öten voltak – és feltehetőleg nem rendelkeztek megjegyezhető neveikkel –, azonnal kaptak az alkalmon, hogy megtanulják a varázslatokat, melyeket évezredekig nélkülözött az emberiség. Helyreállították Aranath szentélyét – így nevezték a templomot –, hozzákezdtek az igazi varázslatok legmélyebb titkaiba való lassú behatolás nehéz feladatához, és miután mélyebben elmerültek tanulmányaikba, elküldték a varázslókat, hogy gyűjtsenek ismereteket a templom számára, és tanítsák praktikáikat, amerre csak járnak.

Ez 1690-ben történt, és 1712-ben Erridansis, a jó nevű varázsló megérkezett Salamonisba, ahol is varázssiskolát alapított, melynek központja a közeli yore-i erdőben volt (amely az idő tájt a Fűzfa Völgytől a Fekete Erdő pereméig terjedt). A varázslóság rendkívül megbecsült foglalkozássá vált, mivel minden nemes egy-egy nevesebb varázsló támogatásával próbált kedveskedni Salamon királynak. Jó néhány varázslóiskolát alapítottak Carsepolisban és Gar-Goldoranban, Goldoran fővárosában, és az északi országok légtére állandóan zsúfolt volt seprűnyélen lovagló varázslókkal és varázsvillámokkal!

Háborúk is voltak az idő tájt természetesen, amint ahogy mindenütt vannak háborúk, ahol az emberek aranyat vagy más javakat halmoznak fel, és megpróbálják elrejtetni azt más emberektől. Mindazonáltal a varázslótanácsok megalkotásával jelentősen sikerült csökkenteni a vérontást. Ugyanis a szemben álló feleket elküldték párbajozni az elhagyott mocsarakba, és a vesztes országára megfelelő büntetéseket róttak ki. Mi több, az Orkok és Goblinok fenyegetése is csökkent egy időre, mivel félelmetes ellenállásra találtak a tüzet okádó varázslók személyében, akik rettenetes varázslataikkal elsöpörték őket, és hatalmas veszteségeket okoztak soraikban. Az Orkokat – egy időre legalábbis – sikerült úgy visszazorítani, hogy csak az éj leple alatt merészkedtek lakott vidékekre, attól tartván, hogy egyébként magukra vonnák a varázslók figyelmét, akik Allansia csapatainak vezérei voltak.



## AZ ÓVILÁG VÁROSÁLLAMAI

Miközben Allansiában a varázserők egyre nagyobb jelentőségre tettek szert, messze, a Nyugati Óceán túloldalán másfajta dolgok történtek. Az Óvilág mindig is sokkal civilizáltabb földrész volt mind Allansiánál, mind Khulnál, ami részint azzal a ténnyel is magyarázható, hogy az elmúlt években nem nagyon voltak olyan háborúk, amelyek eléggé súlyosak lettek volna ahhoz, hogy az egész civilizációt visszavessék.

Amikor az Atlantis pusztulásakor elsötétedett égbolt lassan tisztulni kezdett, az Óvilág különböző népei már letelepedtek, és megtették első bizonytalan lépéseiket a civilizáció útján. Mielőtt az istenek Atlantis bűnének megtorlásaképpen szétszakították volna az őskontinent, Irritaria népei már keresztül-kasul bevándorolták a földrészt, némi hasonlóságot kölcsönözve ezáltal minden vidéknek. Miután az őskontinens szétszakadt, minden új földrészen ugyanazokat a népeket lehetett megtalálni, például lovas nomádok tanyáztak Allansia Síkságán és Lendleland megfelelő részén is, a Kígyók Óceánjának túlsópartján.

De a népek fokozatosan változni kezdtek, és mindegyik ország kialakította saját kultúráját. Az Óvilág – elszigetelődve a másik két kontinentstől – meglehetősen furra kultúrák sorát alakította ki, amelyek igencsak különböztek Khulétól vagy az allansiaiaktól, amelyek egyébként egymástól is sokban eltértek.

Az Óvilág központjában Mauristatia majdnem megmászhatatlan bércei magasodnak, ezért aztán az emberek a hegyeket övező parti síkságokon telepedtek le. Az első jelentősebb települések, amelyekről feljegyzéseink vannak, az Onyx-tenger partján terültek el. R. i. sz. 1403-ban Építő Orjan (ahogy azt minden gallantariai iskolás tudja) levezette törzsét a síkságra a magasföldről, ahol évszázadokon át kóboroltak, és két folyó találkozásánál felépített egy kis falut. Lendle-nek nevezte el, amely régi szó a hegyi emberek nyelvén, és „lapos földet” jelent, ami nagyon jól jellemezte a falut körülvevő vidéket. Orjan népe újabb kis falvakat alapított a síkságon, amelyeket hozzájuk hasonló férfiak és nők népesítettek be. Elkezdődött a kereskedelem, és a falvak lassan kis fallal körülvett városokká nőttek. 1464-ben apja halála után Orjan fia, Egyesítő Regulus vette át az uralmat Lendle felett. Ahogy a vidék egyre jobban felvirágzott, egyre több és több település kezdett növekedni Lendle árnyékában egészen 1498-ig, amikor a nyolc legnagyobb város szerződést kötött, és létrehozták Gallantariát. Regulus lett az uralkodó, és az ország fővárosának Lendle-t kiáltották ki (manapság inkább Royal Lendle névre hallgat).

Gallantaria gyorsan növekedett Regulus tehetséges uralkodása alatt. Harcosai megismertették a szomszédos országokkal, hogy milyen előnyökkel jár Regulus uralma alá tartozni, és a határok lassan, de biztosan egyre nagyobb területet öleltek körül, ahogy egyre több falu és város látta be a Gallantariához tartozás előnyeit. Gallantaria észak felé terjeszkedett, békét és virágzó jólétet hozván az embereknek, akik kezdtek letelepedni a Fehérvíz folyó mentén. Még északabbra azonban a gallantariaiak szembetalálták magukat a Sziklaszirt-csúcsok leküzdhetetlen szirtjeivel.

Ezenkívül még az alvilág varázslóival is meggyűlt a bajuk. Ezek a misztikus bűbájosok egy kis telepen laktak magasan fenn a Sziklaszirt-hegységben, ahonnan éppen a déli országokra lehetett lelátni. Olyan régóta élnek ott, amilyen régre csak a helybeliek vissza tudnak emlékezni, és eléggé veszélyes népek. Gallantariában és valójában az összes északi országban meglehetősen kevés varázsló la-



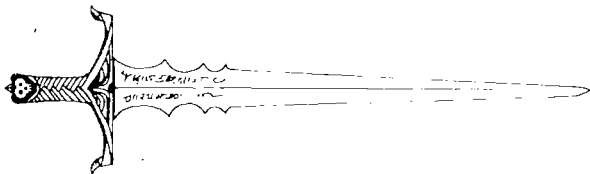
kott. Ahogy a törzsek lassacskán letelepedtek és falvakat alapítottak, sámánjaik varázslókká léptek elő, de a komoly varázslásnak csak néhány száz éves hagyománya volt Gallantariában; az Alvilág varázslói már évszázadokkal korábban, a kontinensek szétszakadása előtt is űzték praktikáikat. Ellenálltak Gallantaria minden olyan kísérletének, mely a „civilizációt” akarta meghonosítani a Sziklaszirten: Regulus első fiát sziklává változtatták, a másodikat és harmadikat satnya tölgyfává.

Ezek után a gallantariaiak más irányban próbálták kiterjeszteni birodalmukat. Kelet felé haladtak, tágas, termékeny vidékeken keresztül, egészen a (mai nevén) Hátár folyóig, ahol kis falucskákat találtak, amelyek lakói azt állították, hogy ők nem tartoznak hűséggel Regulus királynak, mivel már Brice hercegei mellett kötelezték el magukat. A hullámzó dombos vidéken egy másik ország született, és gyorsan erősödött, amely egészen az Ónix-tengeren túl fekvő Sós-öbölíig nyúlt. És Brice-on túl, Vaskövesd kis királysága is lassacskán fejlődésnek indult, papkirály uralma alatt. Lendle-be titkos megbízottak ér-

keztek a déli csúcsok mögülről is, mely vidéket Femphreynek neveztek, és jelentették, hogy lassan a déli területek is benépesültek.

Száz év leforgása alatt a földrészt sok kis nemzet népesítette be. Kereskedelmi útvonalak kötötték össze a jelentősebb településeket, melyek lassan városokká fejlődtek. Karavánok szeltek keresztül a kontinenst, Lendle-ből észak felé egészen Arkletonig, az ország új fővárosáig, melynek mai neve Analand. Igaz, továbbra is rejtettek veszélyek egy ilyen útban, kiváltképpen a Banyafogsor démonok lakta magaslatain való átkeléskor, de Lendleland északi részein is minél gyorsabban próbálták meg átjutni az utazók, ahol nomád lovasok és más primitív népek még mindig egymásra vadásztak. Amint azonban a kereskedelem egyre jelentősebbé vált, az utak újabb telepéseket vonzottak, akik megkezdték a terület civilizálását. Úgy látszik azonban, hogy a kereskedelem mindig magával hozza a háborút is: Gallantaria hamarosan összetűzésbe keveredett Brice-szal, amely szerette volna kiterjeszteni határait, hogy kihasználhassa a nyugatabbra fekvő jobb termőterületeket. Regulus ükükunokájának, Werkel királynak az uralkodása alatt rengeteg csatát vívtak egymással, míg végül is fegyverszünetet kötöttek, amely alapján az újakeresztelt Határ folyó jelentette a két ország közti új határt.

Ráérezvén a harc ízére, Brice mégis többet akart, és ezúttal kelet felé, Vaskövesdre tekintett. Ennek a kis országnak nagyon vallásos volt a népe, papkirályok uralkodtak felette, akikről a nép tökéletesen elhitte, hogy ők isteneik földi képviselői. Brice katonáinak erőszakos betörései által ösztökélve a vaskövesdiek megépítették hatalmas erődítményüket, a Démonűző erődöt, amelyet fanatikus harcosokkal töltöttek meg, akik azóta is Brice-on tartják örökké éber szemeket. Válaszképp Brice is egyre inkább hadiállammá vált, és a kettőjük közti ellentét az 1735-ös, illetve az 1805-ös Első és Második vaskövesdi Háborúban csúcsosodott ki.



## ANALAND ÉS FALAI

Miközben az északi országok elmerültek az egymással folytatott harcokban, Analand déli tartományai az Arkle-dinasztia több száz éves jóakarató uralkodása alatt folyamatosan fejlődtek, civilizálódtak. Analand királyai híressé váltak óvatos, megfontolt kormányzásukról, melynek köszönhetően kis kereskedővárosok csoportjából kereskedelmi és kultúrközponttá nőtt. A környező országok, Analand szomszédai azonban irigykedve, sóváran tekintettek Analandra. Ha egy ország ilyen békés és nyugodt, akkor páratlanul gazdagnak kell lennie, gondolták a déli varázslók és brigantik.

Így aztán Analandot egyszer csak minden oldalról rablók és martalócok támadták meg, akik porig égették a falvakat, megszállták a templomokat, és egész vidékeket hánytak kardélre. Analand egész jellege megváltozott, minthogy a katonák látványa mindennaposabb volt, mint a gazdáké vagy a kereskedőké a nyugatra vagy északra vezető utakon. Analand kapcsolatai Lendlelanddal rendkívül feszültekké váltak; a két ország a háború

szélére sodródott, mivel az Analandban portyázó martalócok többségéről úgy tűnt, hogy Lendleland lakója – az összecsapást csak a két fél óvatos diplomáciai lépéseinek köszönhetően lehetett elkerülni. Negyven év szakadatlan rajtaütései után XIX. Arkle királynál betelt a pohár. Tanácsadóinak csapatával tervet készített Analand megvédelésére a rablók és zsoldosok ellen – falat akart építtetni az egész ország körül, hogy megakadályozza a martalócok behatolását.

R. i. sz. 1845-ben megkezdődött az Analandi Nagy Fal építése. Óriási terv volt, az építkezést százhusz évre tervezték, de a végrehajtás már a kezdet kezdetén megtorpant, mikor a betörő csapatok földig rombolták az első elkészült szakaszt. Az analandiak visszaverték őket, de a csapatok újra és újra visszatértek gondosan megtervezett támadásokkal hátráltatva a munkát. Elérkezett a fal elkészítésének határideje, és még csak a tervezett fal hosszának a felét építették meg, az ország a csőd és a forradalom szélén állt, minden forrást kimerítettek, csak hogy a fal építése meg ne torpanjon. Végül r. i. sz. 1970-ben leállították az Analandi Nagy Fal munkálatait. Három szakaszon a Fal befejezetlen maradt, és sok más helyen máris omladozott a lendlelandi rablók ismételt támadásai, rongálásai miatt, de az igazság kedvéért azt is hozzá kell tennünk, hogy sok szakaszon igenis jelentős védelmet adott, és sok helyen lenyűgöző látványt nyújt.

Ekkor, amint a Nagy Falat hivatalosan „befejezték”, Analand hozzáláthatott, hogy helyreállítsa gazdaságát és kereskedelmét, és tovább haladjon a civilizáció ösvényén. Az egész világon ekkortájt kezdtek letelepedni a népek. Az összetűzések még mindig túl gyakoriak voltak, de ekkorra már jellegzetes menete alakult ki a viták rendezésének: megfélemlítés az egyik oldalról, megfelelő válaszlépések a másiktól, határvillongások, diplomáciai tiltakozások, jelentősebb csaták, majd békekötés. Brice továbbra is harcra keveredett bárkivel, akivel csak tudott; a rablóbandák továbbra is Lendlelandot használták Analand elszigeteltebb részei ellen támadásaik támaszpontjául; kalózok kezdték fosztogatni az északi fokokat megkerülő kereskedőket, de ez nem befolyásolta jelentősen a kereskedelem nagyságrendjét. Kakhadad fereglyukaiban és a fennsíkokon továbbra is veszélyes teremtmények rejtőztek, akik időről időre támadásokat intéztek a mélyföld ellen, ahonnan mindig visszaverték őket. Minden a szokásos módon folyt.



## A Káosz terjedése

Mialatt Allansia és az Óvilág lassan előrehaladt a civilizáció útján, Khul távoli vidékein furcsa dolgok történtek, olyan események, amelyek valójában az egész Titánt befolyásolni fogják. Mindazonáltal Khul fejlődése eleinte nagyon hasonló volt a másik két kontinenséhez.

Khul eredetileg rendkívül termékeny volt; szelíd dombok váltakoztak sztyeppekkel, amelyek félkör alakban körbezártak egy tágas, központi területet, ahol lapos, mocsaras területek és füves síkságok terültek el, melyeket széles, lassú folyású folyók szabdalnak darabokra. Ezeknek a területeknek az őslakói a legcivilizálatlanabb népek közé tartoztak, akik az útonállás és gyilkolás szakértői voltak, de az írás és a számolás nem tartozott erényeik közé. A nyugati területeken az útonállás kevésnek bizonyult az igények kielégítésére, és az emberek rászoktak a föld megművelésére is. Végül a tengerparton és később beljebb a szárazföldön is falvak kezdtek kialakulni. R. i. sz. 1510 körül a nyugati part néhány kisvárosa egyesült az Ezüsthajú Klarash király uralma alatt, és kialakult a Klarash nemzet. Az ország területe ez idő tájt lassan növekedett, 1565-re már a Skorpiók Mocsarának déli határától (amelyet akkor és azóta is rendkívül veszélyes helynek tartanak) egészen a Kardáradat folyóig terjedt. Az utóbbi 1542-ben kapta nevét, amikor Klarash első expedíciós hadtestét apró Goblinok hordája támadta meg, miközben a csapatok éppen megkíséreltek átgázolni a folyón. A lovagok, akik mellig erő vízben állva ugyan megpróbálták előrántani kardjukat, de elvesztették egyensúlyu-



kat, és elsodorta őket az erős áramlás – mind egy szálíg vízbe fúltak.

Ahogy Klarash mérete és rangja nőtt, egyre távolabb és távolabb küldte kereskedőit. A kereskedők keresztúlvág-  
tak a központi síkságon, s olyan településekre bukkantak, mint például Remara, Varese és Kabesh, déli irányban pedig a Beltenger szélén kis halászfalvakra, majd később még távolabbi helyekre is eljutottak az Óriások Hegyének környékén, illetve észak felé, Ashkyos irányában. Hamarosan a kereskedők olyan gyakran utaztak ide-oda, hogy az út mentén kisebb-nagyobb távolságra egymástól kis települések bujtak ki a földből, amelyek az idők folyamán városokká nőttek ki magukat.

Klarash meggazdagodott, és jelentős befolyásra tett szert, III. Klarash, az Ezüsthajú unokája uralkodása alatt megkezdtek Shakista, az új főváros építésének munkálatait a Kasbled folyó partján, a királyság központjában. A királyság tovább terjeszkedett északi irányba, egészen a Cáparton fekvő Djiretta kikötőjéig, de dél felé Goblinok és más primitív népek zárták el az utat, akik foggal-körömmel harcoltak, hogy megmaradjanak vidékükön. Ettől függetlenül Klarash seregei végül visszaszorították őket. Visszatérésük megakadályozására r. i. sz. 1611-ben megalapították Zagoula városát. A város gyönyörű volt – a legjobb építészek és kőművesek tervezték, akiket a király csak találni tudott –, tudósok, művészek és varázslók paradicsoma, akik úgy érezték, hogy egy ilyen csodálatos városban tökéletesen el tudnak merülni tevékenységükben.

Kabesh szintén megnövekedett, belenyúlt a sziklaszirtekkel borított vidékbe, mely mellett eredetileg épült. Gyorgir Kán uralma alatt, aki egy legendás nomád lovas vezér leszármazottja volt, s valaha – mindenkit messze elűzve maga elől – végigsöpört az egész Középső Síkságon, az ország továbbterjeszkedett, míg végül Kabesh egy nagy birodalom fővárosává vált, amely az északi Kalagartól egészen a déli Takig terjedt. Gyorgir jóindulatú uralkodó volt, talán egy kissé túlzottan toleráns is, ugyanis mindaddig nem törődött vele, hogy miféle népek lakják országait, amíg azok hűségükről biztosították. Az Óriások Hegyének nyúlványai között nagyszámú Ork és Goblin tanyázott, de a Kán békén hagyta őket, mivel hűséget esküdtek trónjának. Amint a Kán képviselői elhagyták ezeket a vidékeket, az Orkok természetesen ismét neki-láttak a helyi falvak kirablásához, tovább folytatták a lakosok legyilkolását, mintha mi sem történt volna.

A kontinens távol-keleti sarkában Arion városa vált jelentőssé, amely feltehetőleg egy sokkal régebbi, még a kontinensnek szétszakadása előtti város romjain épült. Arion gyorsan gyarapodott az Ashkyossal és Kabeshsel folytatott kereskedelemben, és hamarosan majdnem olyan jelentőségre tett szert, amely kihívást jelentett magára a Kán fővárosára is. A Beltenger körül is nagyszámú kereskedőtelepülés épült ki, melyek fokozatosan kis, falakkal körülvett városállamokká váltak. A Beltenger városai között nagy volt a kereskedelmi konkurencia, amely szórványos háborúkat eredményezett – ezek általában tengeri csaták formájában zajlottak –, néhány városállam szövetekezett a többiek ellen, és megpróbálta rájuk kényszeríteni a tarifáit és kereskedelmi feltételeit.

Klarashban a Shakista-dinasztia megépítette a Királyok Útját, hogy egyesítse a királyságot, és még tovább növelje a kereskedelem forgalmát. Az út Djirettából Keltherbe vezetett a fővároson át: a kereskedők és kalandorok a Shantak folyótól egészen Zagouláig, a tudás városáig utazhattak rajta. Klarash békés ország volt, a nyugalomra a király katonái éberen vigyáztak, akik azonnal gyors és határozott akcióba léptek, amint bármilyen probléma felmerült.

## A HALOTT VÁROS FOGLYA

Természetesen ez a hosszú béke túl szép volt ahhoz, hogy fennmaradhasson, a veszély minden korábbinál fenyegetőbbé vált. Zagoula bölcsői és varázslói – mint minden tudós – kíváncsiak voltak, és utazgatni kezdtek mindenfelé a világban, amerre csak feltételezéseik szerint új ismeretekre tehettek szert. Csodálatos városukból elindulva észak felé vették útjukat, ahol az állott vizű Mlubz-tó környékén tanyázó Goblin törzseket tanulmányozták. Dél felé utazván bevették Yaziel és Hyennish kis helyőrségeit, amelyek manapság Klarash legdélibb határait jelzik. Még távolabb haladva felfedeztek egy régi lepratelepet a Scythera Sivatag peremén, mely ma Shakuru, a Koldusok Városa – igencsak visszataszító hely. Sőt még a sivatag végtelennek tűnő vidékeire is bemerészkedtek, ahol a riasztó külsejű Gyíkemberek és Goblinok laknak.

És végül eljutottak a Halott Városig – és a folyóig, amely mintha mágnesként vonzotta volna őket végig, az egész úton. Egy varázslókból és lovagokból álló ötagú utazócsapat talált rá véletlenül a folyóra, amely mintha nem folyt volna semmilyen irányba; egyszerűen csak ott volt, fekete felszínén különös növényekkel és hatalmas rovarokkal. Elnevezték a Rothadás folyójának, majd folytatták útjukat kelet felé. Három nap múltán elhagyott, homokba temetett városhoz értek. Hogy mióta volt ott, senki sem tudta kitalálni, de mindenesetre nagyon-nagyon réginek kellett lennie, az épületek különös formájából ítélve – melyek sokkal inkább piramisokhoz és gyémántokhoz hasonlítottak, mintsem a kockákhoz vagy körívekhez –, legtöbbjük mintha három méternél magasabb lények számára épült volna. Mindent halak és polipok díszítettek, ami meglehetősen bizarr módon hatott a sivatag közepén. A városban senki sem élt – még majmok, madarak, sőt növények sem –, különös atmoszférája volt az egész környéknek, a felfedezők sokszor szinte úgy érezték, mintha egy szent helyet szentségtelenítenének meg.

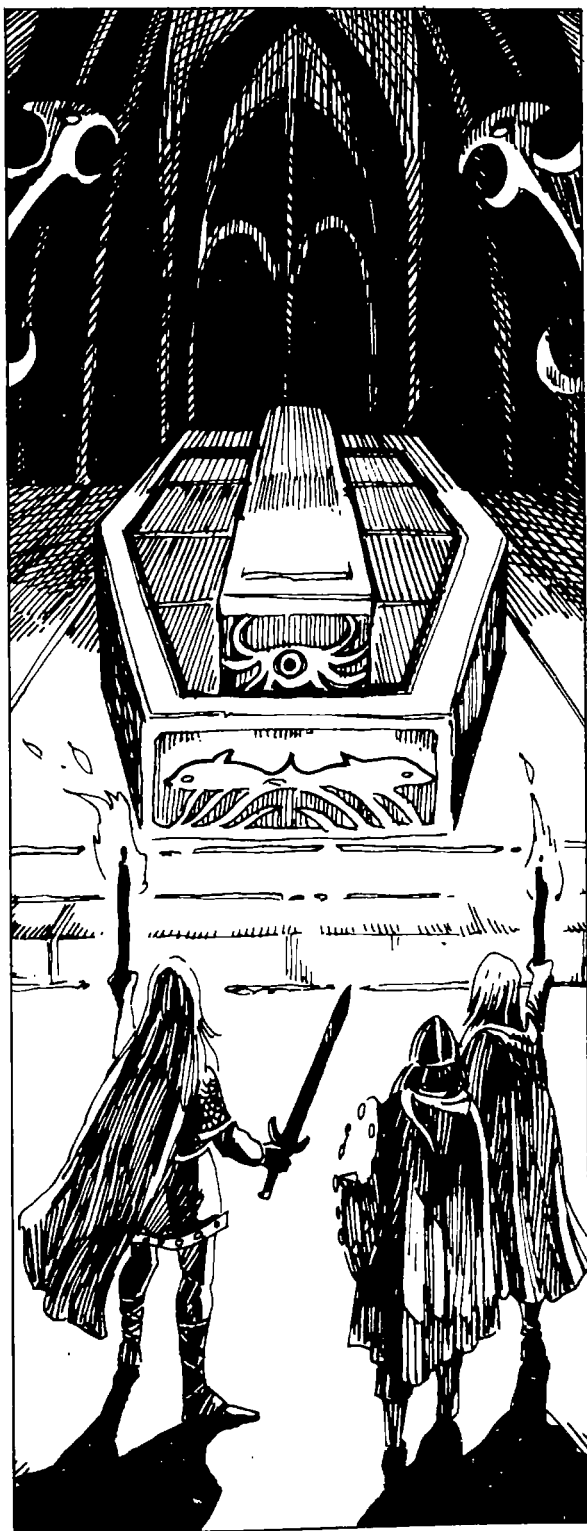
Tovább kutatva a felfedezők rátaláltak a város legnagyobb épületére, egy hatalmas, katedráliszerű építményre. Belépven először semmit sem láttak, mivel az épületnek nem voltak ablakai. Valamelyikük talált tűzszerszámot, és ahogy a gyertyák táncoló lángjának fényében körbepillantottak, elállt a lélegzetük a csodálkozástól! Mindenfelé kígyózó, csápjaikat nyújtogató teremtmények szobrai és freskói látták. Ezek a lények emberek és más teremtmények testén lakmároztak, és az épület távolabbi végében elhelyezkedő hatalmas fekete alakra irányították a figyelmet. A felfedezők torkukban dobogó szívvel indultak el arra.

Amikor közelebb értek, láthatták, hogy a fekete alak egy sírbolt, ráadásul hatalmas. Forró és fojtogató volt a levegő az épületben; úgy érezték, mintha hangok zúgnának a fejükben, egyre azt ismételve: „Nyissátok ki a sírt! Nyissátok ki a sírt!” Ezután, mintha csak valami kényszeríténé őket, kinyújtották karjukat, és eltolták a szarkofág fedő kőlapot.

Lassan, nagyon lassan a fedőlap hátracsúszott, míg végül félelmetes robajjal lezuhant a sír mögé. A dörrenés az egész épületben visszhangzott, és ettől a felfedezők felocsúdtak, visszanyerték akarataikat. Zavartan tekingettek körül, amikor egy pikkelyes csápot vettek észre, amint előkúszik a sírból. Földbe gyökerezett lábbal, dermedten bámulták a lidérces figurát, mely csápjait nyújtogatva, mintha a levegőt szagolgatná, felült a koporsóban. Végül egyikük, tekintetét elfordítva látványtól, felordított, mire a felfedezők mind nekiiramodtak, és kimenekültek a mauzóleumból és a városból is.

Jó pár hónappal később egy Zagoulából Yazielbe tartó kereskedő akadt rá egyikükre, aki félholtan a kimerült-

ségtől és a szomjúságtól elmotyogta, mi történt. Egyedül ő élte túl az átkelést a Scythera Sivatagon, úgy, hogy megölte és megette gyengébb társait, de végül az ő ereje is összeroppan, és meghalt. A Halott Város és különös lakóinak története futótűzként terjedt el. Nem sokkal ezután Klarash-szerte olyan hírek jártak, hogy az óriások Hegyén lakó Orkok és Goblinok szerint nincs többé értelme a békének, és készülődnek a háborúra.





## A Varázslók Háborúja

A szikrát, amely lángba borította a fél Titánt és elvezetett a Varázslók Háborújához Allansiában, a Gonosz Elleni Nagy Háborúhoz Khulban és Kakhabad Felvirágzásához az Óvilágban, a Káosz ivadéakai szolgáltatták, akiket a khulbeli Halott Városban a sírboltból kiengedtek. Az Orkok, Goblinok és a Trollok évszázadokon át meg-megtámadták a civilizált világ peremvidékein lakókat, hogy próbára tegyék védelmi erejüket. Allansiában a varázslás rohamos fejlődésének hatására titokban gonosz mágusok sokasága kezdte gyakorolni tudományát, mígnem sikerült elsajátítaniuk a halottak életre keltésének technikáját, akik új életükben őket szolgálták. Az állatias, nemember-fajok Gyorgir Kán és népe figyelmetlenségét kihasználva a Khulbeli Óriások Hegyén szerveződtek egységbe. A Koponyák Sivatagában a Kígyóemberek olyan varázstudást fejlesztettek ki, amelynek segítségével növelni lehet a hőmérsékletet, és homokos pusztasággá lehet változtatni a termékeny vidékeket. Kakhabad sötét zugaiban sámánok és kuruzslók a nappalt éjszakává, majd néhány óra leforgása alatt az éjszakát nappallá változtatták. Amerre az ember csak nézett, a Káosz lassan mindenhová beszívárgott az egyre szélesedő repedéseken keresztül.



Az első ütközet Khul déli részén következett be r. i. sz. 1998 tavaszán, amikor a Sötét Egek hónapja a Föld Ébredésének hónapjába fordult, s az ég nem világosodott ki Zagoula fölött. Homokvihar söpört végig a déli részeken – három hétre elsötétítve az eget, hatalmas kígyó- és sáskahadat szabadítva a városra. Zagoulából hírnököket küldtek északra, hogy megtudják, mi is történik, mivel azal mindenki tisztában volt, hogy a vihar nem természetes eredetű. A vihar huszonharmadik napján, miközben a város rémült lakói otthonukban reszkettek, a Káosz erői bevonultak Zagoulába; jöttek a Trollok, Orkok és más Káosz teremtettenek, akiket a Halott Város Káosz-ivadékai vezettek. A várost kifosztották, szétdőlték a mindenfelé szétrajzó, visszataszító seregek.

Amint a déli vidékeket lerombolták, a Káosz csapatai szétváltak. Az egyik sereg északkelet felé söpört végig a vidéken, miközben egyre jobban lendületbe jött, s megtizedelte, üszkös pusztasággá változtatta a kontinens szívében fekvő termékeny földeket. A csapat, miután megérkezett Kabeshbe, kisebb létszámú Ork- és Goblin-egységekkel egészült ki, akik az északi síkságokat tarolták végig. A várost megostromolták, majd a sereg egy része északkeletnek, Arion felé vette útját. A sereg másik része Klarash fővárosa, Shakista felé nyomult, de az Óriások Hegyén átvezető Üllő-hágónál nagy erővel találta szemközt magát, melyeket a zagoulai katasztrófa hírére sorakoztattak fel. Miután a védők öt napon át ellenálltak az Orkok és Goblinok ostromának, végül mégis utat engedtek a gonosz csapatoknak, és visszavonultak a hágón át, hogy újabb állásokat vegyenek fel a fővároshoz közelebb, ahol egyesültek a tengerparti vidékek megerősített csapataival. Kidolgozták a főváros kiürítésének tervét, ha az netán szükségessé válna...

### ALLANSIA MEGHÓDÍTÁSA

Az allansiai Varázslók Háborúja első ütközeteként Goldoran fővárosát, Gar-Goldoránt támadták meg, mely a mai modern város, Zengis helyén volt egykoron. Az első forró nyári napok beköszöntével kőszá hírek kezdtek el keringeni a Khulban garázdálkodó Káosz Seregekről. Varázslók és misztikusok hatalmas erőkről kezdtek el panaszkodni, amelyek zavarják a Titán természetes varázsmezőit, és a Káosz megjelenéséről a Szellemek Síkjában. Gar-Goldorán hercege jelentéseket kapott arról, hogy a Jégújj-hegység keleti részein hatalmas létszámú Káosz csapatok gyülekeznek, de még mielőtt egyáltalán futárt küldhetett volna a környező országokba, a Káosz hordái már a város kapuinál vonyítottak. A herceg azonban nem számolt udvari varázslóinak sokoldalú tudásával, akiknek végül is sikerült megakadályozniuk azt, hogy a Káosz erői a varázsmezőket megzavarhassák, és akik értesítették carsepolisi varázsló kollégáikat a helyzetről, mielőtt azok még csatlakoznának a városért folytatott csatához.

Gar-Goldoran hamar, nagyon is hamar elesett, mivel egyáltalán nem volt felkészülve a háborúra. Innen a Káosz Seregeinek egy része továbbvonult kelet felé Fanghtane, a Törpék szent fővárosa ellen, amelyről sok minden elmondható volt, de hogy felkészületlen lett volna, az biztosan nem: a Törpék számítottak a harcra, már vagy öt-száz éve várták, hogy előbb vagy utóbb bekövetkezzék. Most, hogy elérkezett a nap, a Törpék egyáltalán nem estek kétségbe, hogy Fanghtane szent városát megostromolták. Elhagyták a várost, és visszavonultak a hegy belsejébe, és várták, hogy a Káosz seregei a sziklafalaknál, mint kis csónakok a sziklás parton röpítőre törjenek a roham során.



Amikor a támadók megérkeztek, a Törpék meglehetősen csalódottan vették észre, hogy a csapatok a leggyávább Orkokból és Trollokból állnak, alig néhány olyan Káosz-teremtmény van közöttük, aki valamifajta kihívást jelenthetett a számukra. Miután hagyták, hogy a visszataszító csapatok felélessék a várost és két héten át ostromolják a citadellát, melynek védelme megingathatatlan volt, a Törpék elvesztették a türelmüket, és előjöttek, hogy szemtől szembe, karddal a kezükben küzdjenek meg a Káosz Csapataival. Három nap kemény harc után a támadókat mind megsemmisítették, de a Törpék igencsak elégedetlenek voltak, amikor rájöttek, hogy az ellenség fő ereje másfelé lehet, és nekik kell megsegíteniük a nyugati, emberlakta országokat. A Törpék csupán jelképes védelmet hagytak hátra, és elindultak, hogy megvédjék Allansiát.

A Káosz-seregek fő ereje valójában a Nagy Síkság felé vette útját, s mint az erdőtüz a száraz bozótosokon, úgy söpört végig. A Trollfog-hágó felé, Allansia irányába vonultak. Durang fellegvára nem okozott számukra nagyobb gondot, az ormótlan szörnyek földig lerombolták. A Trollfog-hágónál azonban már vártak rájuk a salamonisi csapatok, valamint Yore Fővarázslója és öt másik, alacsonyabb rangú varázsló. Amint a Gonosz feltartóztathatatlan, fekete özőne vonyítva, kígyózva közeledett a hágó legszűkebb pontja felé, a salamonisi csapatok sora felbomlott, és a védők fejvesztve kezdtek menekülni. A hágó túlsó végén azonban megálltak, és megvédték területeiket, ugyanis a varázslók egy hatalmas tűzfalal kétévagták a Gonosz seregeit. Most, hogy az ellenség két részre szakadt, könnyebben fel lehetett venni ellene a har-

cot. A salamonisi katonák minden erejüket bevetve egészen a lángfalig szorították vissza őket, miközben a túldalalon a Káosz megállíthatatlan seregei hátulról folyamatosan beleszorították az elől lévőket a tűzbe.

Végül a Káosz Seregeinek vezetői nagy nehezen visszarendelték a csapataikat, és visszatértek a Holdkő-dombok közé. Itt megerősödve több ezer Orkkal és egy tucat sötét Elf varázslóharcossal, akik elvezették a rémisztő sereget a Pagan Síkságra a dombokon át, továbbszáguldottak Carsepolis felé. Közvetlenül a Trollfog-hágó hőseinek a sarkában haladtak, akik éppen csak előtűk érték el a fővárost. Amikor a Káosz Seregei körbeörvényltek a sietősen kialakított védőállásokat, az ősi város lakói tökéletesen meg voltak győződve arról, hogy elérkezett a világ vége.

## A KÁOSZ HARCMEZŐI

Amint a Káosz Seregeinek levált szárnya keresztülsöpört Khulon Arion irányába, a legendás híró Véresfejszjú Brendan és katonái rajtukütöttek. Ezek az Öreg Erdő fái közt rejtőztek Corda közelében, mielőtt bekerítették volna a meglepett ellenséget. Sok férfi elesett aznap a csatamezőn, de amikor a Véresfejszjú a lenyugvó nap utolsó sugarainál körütekintett, a feldúlt csataterén csak emberek álltak a talpukon. Egész éjjel dolgoztak – mielőtt hajnalhasadtakor Kabeshbe vonultak volna –, elégették a legyőzöttek hulláit, nehogy megfertőzzék a földet.

Túl későn érkeztek azonban, és így csupán füstölgő romokat találtak, és hullahegyeket. A gonosz seregek lerombolták a várost, és továbbszáguldottak nyugat felé, hogy megerősítsék a Shakista közelében végleg elakadt másik hadsereget. A végsőkéig kihasználva embereit, Véresfejszjú keresztülszáguldott a Káosz-hordák által hátrahagyott üszkös romokon, és hátba támadta az ellenséget, éppen amikor az elérte Shakistát. A város embervédői tizenegy napon át ellenálltak a visszataszító seregeknek, és már-már legyőzték őket. Amikor az arioni seregek megérkeztek, végleg szertefoszlott a Káosz Csapatainak minden reménye a visszavonulásra; lesöpörték őket a föld felszínéről. A harc kilenc napig tartott, de végül is a Káosz Seregei megsemmisültek. Shakista is elég nagy árat fizetett, hisz a város jó részét végül is lerombolták. Ez a háború mindenkinek nagy veszteséget okozott. Az Orkok és Goblinok még vagy több száz évig nem jelentettek nagyobb veszélyt, az emberek elvesztették néhány kitűnő városukat, több ezer harcossal és polgárral egyetemben, és ami még ennél is rosszabb, a kontinens középső részét Káosz teljesen elárasztotta mocskával, amitől soha többé nem lehet megszabadulni.

## AZ UTOLSÓ CSATA

A végső csatát Carsepolis jelentette. A harc kezdetén Allansia ősi fővárosának védői körülbelül tizennyolcezen lehettek, beleértve a nőket és a gyerekeket is, akik szintén felkészültek a harcra a férfiak oldalán. A Káosz Seregei megszámlálhatatlanok voltak, de többnyire a látóhatáron túl, óriási denevérek vastag felhői és fojtogató fekete füsttakaró alatt sorakoztak fel. Amint a csata megkezdődött, Goblinok hordái ostromgépeket hoztak elő – kőhajítókat, faltörő kosokat, ostromlétrákat. Miközben fekete nyílveszők erdeje záporozott a védőkre, hogy távol tartsa őket a harctól, a Goblinok helyükre állították a szerkezeteket, és elkezdtek megtisztítani az utat a város felé. Amikor sikerült áttörniük egy-egy falszakaszt, nagyon kemény ellenállásba ütköztek, de mindhiába, mi-

vel akárhány hős védő szállt is szembe velük, számuk mégiscsak rendkívül korlátozott volt, míg az Orkok és Goblinok egyre csak jöttek és jöttek. Három nap elteltével – miközben Orkok és Goblinok hullái hatalmas hegyekbe tornyosodtak, de a védők is nagy árat fizettek – a védők a falakat elhagyták, és az utcákra vonultak, gondoskodva arról, hogy a Gonosz Seregek minden egyes lépésnyi előrenyomulását fekete csuklyások százaival vérevel fizessenek.

## CARSEPOLIS OSTROMA

A harc még két hétig tartott, amikor a város háromnegyedét lerombolták, és a védők kétharmada meghalt. Akik még életben maradtak, a királyi palota körül gyülekeztek a végső összecsapásra várakozva. De amint az ismerős alakok elkezdtek lopakodni feléjük a törmelék között, a gonosz seregek hátvédjénél hatalmas zsvaj támadt. Fanghtane Törpéi, valamint a Fekete Erdő és az Éjszaka Erdeinek Elfjei közös felmentő sereggel érkeztek, és lecsaptak a Káosz Seregeire. A Törpék hangja egyre erősödött, harci himnuszukat énekelték, miközben az Elf varázslók vagy száz helyen megvilágították az eget villámaikkal. A védők felbátorodtak, és nekiindultak, hogy még utoljára harcba szálljanak az ellenséggel.

De ezúttal az istenek velük voltak. Az egyik pillanatban az emberek még Orkok és Goblinok túlerejétől szenvedtek, a következőben az ellenség halott volt, és csak

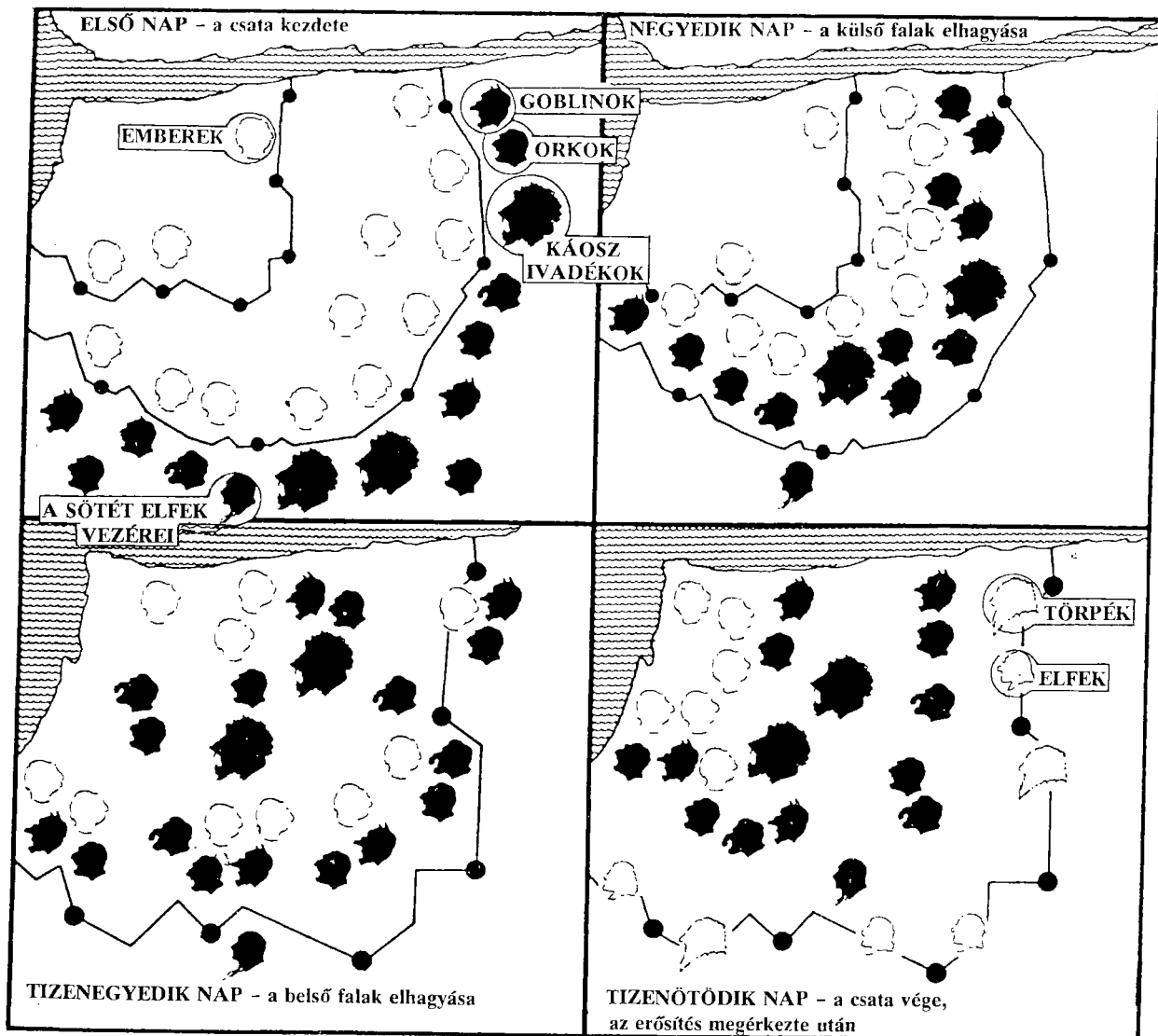
Törpék és Elfek voltak mindenfelé, tetőtől talpig mocsosan, testükön a legyőzöttek hulláinak bűzös vére. A háborút megnyerték!

## Az Újkor

Hogy eltűnjenek a Varázslók Háborújának és a Gonosz elleni Nagy Háborúnak nyomai, sok mindent kellett tenni, de ugyanakkor sok mindent már nem lehetett meg nem történné tenni, jóvátenni. Allansiában a Káosz Seregei városok és falvak tömegét pusztították el, Khulban pedig magát a földet mérgezték meg azáltal, hogy hatalmas területeket használhatatlan hamumezőkké változtattak. A r. i. sz. 1998-as világfelferzselő eseményekre való tekintettel új időszámítást vezettek be. Eszerint r. i. sz. 1999 az Újkor Első Évének felel meg. Azóta – mind a mai napig – a dátumokat K. u.-val jelöljük, ami a „Káosz után”-ra utal; és amint azt kétségtől te is tudod, most K. u. 284-ben élünk.

## ALLANSIA A KÁOSZ UTÁN

A Káosz betörése óta eltelt két és fél évszázad során kevés dolog történt Allansiában. Olyan sok település pusztult el, oly sok embert gyilkoltak meg, hogy a Goldoranhhoz hasonló régi királyságok megszűntek létezni. Néhány he-





lyen a régi királyságokat azonnal újak váltották fel, és az élet ugyanúgy folyt tovább, mint azelőtt, de a legtöbb területet felperzselte a háború. Az Újkor kezdetén minden naposak voltak az éhínségek és járványok, melyek bevégezték a háborzongató munkát, amit a Gonosz erői kezdtek el.

A Káosz megfertőzte Carsepolis romjait, késő éjszaka kísértetek tucatjai kóboroltak a csatamezőn. A várost elhagyták a túlélők, legtöbbjük Salamonisban vagy a Fűzfa Völgyben lelt menedéket, és új terjeszkedő városokban, mint például Kelyhesdben és Shazaarban. Idővel Carsepolis romjai teljesen szétporladtak, kivéve a kikötőnegyedet, amelyet alig érintett a háború. A környék vonzotta a tolvajokat és útonállókat, akik a dokkokat búvóhelyként használták, és az érdeklődők távoltartására elhíresztelték, hogy a negyedet kísértetek lakják. Hamarosan egész gonosztevő telep alakult ki a romok között, amely lassan ismét várossá kezdett válni. Körülbelül ötven év alatt a romok közül kinőtt Feketehomok kikötővárosa. Első uralkodója Kétlovú Olaf herceg volt, akiről a történelem az első fegyenctelep megalapítójaként emlékezik meg (melyet az elhagyatott Tűz-szigeten hozott létre). Őt egy másik korrupt nemes, Valentis báró követte, akitől pedig a hírhedt Azzur nagyúr vette át az uralmat. Allansia más részein a múlt emlékei megfakultak, szétporladtak. A Nagy Síkságot még mindig a háború elpusztította falvak és erődítmények törmeléke borította, ahol manapság kísértetek és patkányok laknak. Az északkeletről érke-

zett Törpéket és Elfeket hónapokon át ünnepelték, mint a Gonosz legyőzőit, de végül ők is visszatértek otthonaikba. Az Elfek visszamentek erdeikbe, és ismét eltűntek az emberek szeme elől. A Törpék visszatértek Fangthaneba, és lassan hozzákezdtek a város újjáépítéséhez a hegy lábánál. Néhány rom, mely a háborúra emlékezteti a Törpéket, megmaradt, de a többit eltakarították, teljesen új épületeket és utcákat emeltek a helyükön.

A civilizáció közismerten nagyon lassan tért vissza Allansiába, amely ma éppoly elmaradott, mint akár ezer évvel ezelőtt volt. Rendkívül vad vidék ez, ma is szörnyek, embergyűlölő fajok rejtőznek dombjai között, melyek még napjainkban is újabb és újabb fosztogató portyákra indulnak az alföldi települések ellen. Gonosz varázslók továbbra is nagy hatású varázslatokkal kísérleteznek, de inkább vaktában, mivel nem igazán értik már, hogy miféle erővel játszadoznak. És a kalandorok továbbra is a vad vidékeket járják kalandokra vadászva, és találnak is eleget!

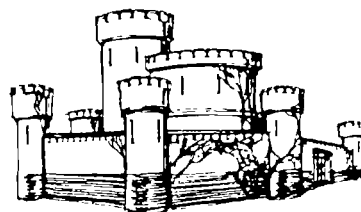
## KHUL A KÁOSZ UTÁN

Allansiaival ellentétben Khul civilizációja jobban megmaradt, bár természetesen szintén erősen megsínylette a háborút. Shakista romjai és a környező vidékek teljesen kiürültek, és az új fővárost Ximorannál építették fel. Az uralkodócsaládot visszahelyezték a trónra, és hat év múlva az utolsó király is meghalt, és örököse nem maradt. Napjainkban a Hetek Tanácsa kormányozza az országot, melynek tagjai az ország jelentősebb városainak képviselői.

A világ más tájain az újjáépülés korántsem volt ilyen gyors. Zagoula romba dőlt, és az emberek elhagyták, mivel úgy tűnt, mintha nyomasztó, rémisztő kísértetek lebegnének fölötté. A déli városok, Yaziel és Hyennish szinte érintetlenül vészelték át a háborút, és mind a mai napig léteznek, de Zagoula bukása elszigetelte őket a távolabbi fekvő, északi vidékektől. Kabeshel ugyanaz történt, mint Zagoulával, azonban romjaira nagyon nehéz rábukkanni. A Káosz Mocská maga alá temette, ahogy Khul lakói nevezik azt az elhagyatott, hamuval borított pusztaságot, amely elpusztította a kontinens szívet.

Kabesh romjaitól északkeletre található a Csatamező, ahol Véresfejszjú Brendan hadserege legyőzte a Káosz seregeit. Kellemes füves terület ez, de hatalmas, csupasz foltok tarkítják, ahol nem nő semmi, és az állatok sem teszik rá a lábukat soha. A környéket ismerő emberek azt mondják, hogy ezeken a helyeken nyugszanak a Káosz harcosainak tetemei, és szellemeik időnként előbújnak, hogy a síkságon vonyítva kóboroljanak feltámasztásukért könyörögve.

Arion jobban megúsza, mint a legtöbb város; a háború megkímélte – mindazonáltal harcosainak jó része nem tért vissza otthonába. Az elmúlt két évszázad során némileg megnövekedett, és a legnagyobb várossá vált északkeleten, amely fölött magának Véresfejszjú Brendannak a leszármazottai uralkodnak.



## AZ ÓVILÁG A HÁBORÚBAN ÉS A BÉKÉBEN

Meglepő módon az Óvilág országai változtak meg a legjobban az elmúlt évek folyamán, holott a háború csak felületesen érintette őket. A politikai élet és a hatalmi harc nagyjából ugyanúgy zajlott, mint korábban, dacára annak a közjátéknak, amit Kakhabad felemelkedése jelentett. Brice tovább folytatta a katonai erőfitogtatás megfélemlítő politikáját, ami senkit nem tévesztett meg, míg K. u. 175-ben egy szép napon általános támadást indított Gallantaria ellen. Harcosok tömege kelt át a Határ folyón, és megindult Royal Lendle ellen a síkságon keresztül. Ugyanekkor az északi országokból is rebellis alakok kezdtek beáramlani a Sziklaszirt-csúcsokon keresztül. Megkezdődött a Négy Királyság Háborúja.



Konstantin, Gallantaria királya azonnal nyeregbe szállt, hogy visszaverje az északiakat, mialatt más erőket mozgósított a brice-i betolakodók feltartóztatására. A királyt és kíséretét – a királynét is beleértve – visszakísérték Forrin helyőrségi városba, miután azok néhány napot az északi vidékre vezényelt csapatok állásainak megszemlélésével töltöttek. A királypártiak vezetője a casperi Tag báró volt. Tag a király tudta nélkül, titokban egyezséget kötött Brice régensével: ha sikerül letaszítania a királyt trónjáról, a régens elismeri őt Gallantaria királyának. A sorsdöntő napon a mit sem sejtő Konstantin elfogadta Tag ajánlatát, hogy vezessék vissza a királyi csapatokat a rendkívül veszélyes Sziklaszirt-csúcsok Szűk Hágóján. Amikor aztán megérkeztek a helyszínre, az északiak egy bandája rájuk tört, és mind egy szálig lemészárolták az egész csapatot. Konstantint személyesen Tag végezte ki.

Utód hiányában a háború befejező két évében Tantalón, az udvari varázsló irányította Gallantariát. Végül is

feladatok sorát kieszelve sikerült megszabadulni az összes jelölttől, a legrátermettebbet kivéve. Megtalálták az új régenst, és Gallantaria békében élt (bár meglehetősen nyugtalanban).

Az elmúlt években Femphrey került az érdeklődés középpontjába, és az Újító néven ismert Chalanna király uralkodása alatt átvette Gallantaria szerepét. A bölcs uralkodó hozzájutott egy varázsamuletthez, amelyet a Királyok Koronájának neveznek (és úgy tartják, hogy a Sziklaszirt-csúcsi, alvilágbeli Varázslók ajándéka), és amely mindenkit óriási hatalommal és igazságossággal ruház fel, aki csak birtokolja. Chalanna király a Királyok Koronájának segítségével békét és jólétet hozott Femphreyre, de ami még fontosabb, úgy döntött, hogy más országoknak is kölcsönadja a varázsamuletet. Négyévenként a Királyok továbbadják a következő uralkodónak, aki felhasználhatja a béke és a rend kiépítésére saját királyságán belül, s miután ez sikerült, csatlakozhat a Femphreyi Szövetséghez. Vaskövesd, Lendleland és Gallantaria királysága, de még a harcias Brice is kihasználta a Korona nyújtotta lehetőséget.

Nemrégiben a Királyok Koronáját átadták Analand királyának, aki nagy sikerrel használta azt fel Analand erőkeiseinek javításában – mindaddig, míg a Madáremberek el nem lopták, akik az észak kakhabadi Mampang Főmágusának szolgálatában állnak. Úgy látszik, a gonosz zsarnok a Királyok Koronájának segítségével saját uralma alá akarja hajtani Kakhabadot, és a különféle Káoszbandákat a saját vezetése alatt akarja egyesíteni. Ha sikerrel járna, ez hatalmas veszélyt jelentene az egész Óvilág számára. Így aztán Analand jelenleg kétségbeesve kutat egy bátor lovag után, aki visszaszerezné a Királyok Koronáját, és visszahozná a békét és jómodot országá számára.

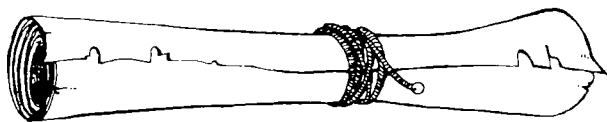


## A JÓ ERŐI

Ha utadra indulsz a világban, különféle fajokkal fogsz találkozni. Egyesek nem fognak különösebben meglepni, hiszen ami azt illeti, Törpékkel, Elfekkel összefuthatsz a világ általad ismert részein is. De sokan közülük, mint például az Orkok, Goblinok, Gyíkemberek és Sötét Elfek, nem beszélve még furcsább teremtményekről, meglehetősen szokatlanok, sőt rémületesek lesznek számodra. Éppen ezért a következő fejezetek célja, hogy bővebb felvilágosítással szolgáljanak számodra más teremtményekről, társaidról a világban. Ki fog derülni, hogy kiktől kell tartanod, és kikben bízhatasz meg utad során – hiszen mindenütt vannak fajok, amelyek barátságot kínáló menedéket nyújtanak, akikkel biztonságban érezheted magad, mint ahogy vannak, amelyek azonnal kést döfnének a hátadba. Utadon hamarosan rá fogsz jönni, hogy ki kicsoda, de bölcs dolognak tartjuk, ha némi ismeretre teszel szert erről a világról, mielőtt elhagynád otthonodat.

A Jó Erői, akikkel leírásunkat kezdjük, nem annyira kézzelfoghatóak, nincsen meghatározott erőközpontjuk. Például nincsenek szervezett seregeik, mint a Gonosznak vagy a Káosznak. Vannak viszont fajok, melyek a Jóság isteneit követik, mint például a Törpék és Elfek, akik a jó ügy szövetségeseinek tekinthetők. És vannak olyan egyedek a világban, amelyek kiállnak a Jó mellett a mindent eldöntő közönnyel és rosszindulattal szemben, akik segítséget tudnak nyújtani a hozzád hasonlóknak, ha a Gonosz Erői nagyon szorongatnák.

A Titán országai továbbra is vadak és civilizálatlanok, a Varázslók Háborúja után csupán néhány kultúrközpont maradt fenn. A legtöbb országot erőszakkal, közönnyel és félelemmel kormányozzák, ha kormányozzák egyáltalán. Alig néhány helyen ragaszkodnak szigorúan a Jó törvényeihez – olyanok, mint Analand, amelynek vastag fal mögé kell rejtőznie, hogy megvédje magát más népektől, és a régi királyság, Ximoran, amely azonban pusztulóban van, lakói teljesen elzárkóznak falakkal körülvárt városaikban. A békeesség kedvéért a legtöbb nép minden isten imádatát megengedi, bármi legyen is az illető vallások alapelve; csak néhány rendkívül merész uralkodó venné magának a bátorságot, hogy például Slangg híveivel közölje: a továbbiakban tilos a többi (nem Slangg hívó) polgárt meggyilkolni. De a világ eldugott kis sarkaiban továbbra is imádkoznak békésebb istenekhez is – nem túl hangosan talán, de legalább emlékeznek rájuk.



### A Jó Istenei

Már olvastad az Istenek Korának eseményeit, amikor is modern papok és mitológiaszakértők véleménye szerint az istenek megteremtették Titánt, majd a Halállal és viszázatásító csatlósaival csatáztak a hataloméért, mígnem elszabadult az Idő, akit a sors iróniája folytán, saját fegyverével, a halandósággal győztek le. A Száműzetés után az istenek mindegyike visszatért a Mennyei Udvarba, kivéve

Cselszövő Logaant, aki a Titánon maradt, és figyelemmel kísérte teremtménye, az Ember fejlődését. A Jó isteneinek jelentős része még mindig a Mennyei Udvarban gyűlik össze, hogy letekintsen a világra, a többiek azonban elhagyták a palotát, és saját birtokaikra költöztek. Például Pangara, a szelek és Sukh, a viharok istene most az Elemi Síkon tanyázik, más légi teremtményekkel egyetemben. Hydana, a víz istene már az idők kezdete előtt is az óceán fenekén lakott.

### A MENNYEI UDVAR RÉSZEI

A Mennyei Udvar alapvetően két fő csoportra oszlik. Az egyik az eredeti, ősi istenekből áll, akik segítettek a Titán részeinek teremtésén, és akik mindmáig irányítják annak fizikai jelenségeit. De vannak újabb istenek is, akik a Száműzetés ideje körül születtek. Az Első Csatában még kisebb jelentőségű istenek voltak ezek (gonosz megfelelőik, Slangg és Tanit, a Halál alatt szolgáltak a csata idején), de az emberiség és más civilizált fajok fejlődésével befolyásuk és jelentőségük megnőtt. Ezek az új istenek inkább az érzéseket kormányozzák, mintsem az anyagi dolgokat, jelenségeket, és a Mennyei Udvarban az Értelem Terme néven ismert helyen ítélik meg minden értelmes lény tettei fölött. Nyolcan vannak, és Syndla, a sors és a szerencse istene vezeti őket, aki a Mennyei Udvar másik részének is tagja, valamint ő Titánnak, a Világ Atyjának a húga. Sokféleképpen nevezik a különböző országokban. A vad Kakhabadban a neve Cheelah: a közeli





Vaskövesden és a zabolátlan Brice-ban Gredd névre hallgat. Allansia északi részén Avana; Fagyparton ő a Szerencse Asszonya vagy a Sors Úrnője (időnként két különálló lényként is ábrázolják); Arantisban ő Zaragillia, és Galanával, a növények és a termékenység istennőjével együtt mindenhol imádkoznak hozzá, ahol az emberek megélhetése az Eltus folyó rendszeres áradásaitól függ. A világ más tájain Castis, Bismen vagy Juvenar névre hallgat. Ahol csak ismerik, imádkoznak hozzá, a vágyak és kívánságok kedvenc istenéhez. A „Cheelah óvjon” vagy „Sindla legyen vezetőd” közismert, gyakran elhangzó kifejezések – minden népnél megtalálhatjuk ezek megfelelőjét.

Cheelah lánya Libra, az igazság istennője. Sicallaként vagy Bersten és Macalla néven is ismert, sok egyéb elnevezés mellett; ő Analand és számos kisebb ország védőistennője. Vigyázó szeme segíti az utazót, hogy a világot a legteljesebb valóságában láthassa, ugyanis Libráról azt mondják, hogy a Jó és a Gonosz, a Rend és a Káosz minden tulajdonságát ismeri, és minden konfliktus mélyére lát. Erős istennő, az egyszerű emberek jó része imádkozik hozzá, mert szüksége van a segítségére. Rendszerint gyönyörű nő képében ábrázolják, aki egyik kezével egy mérleget emel a magasba, a másikkal pedig figyelmeztetően int vagy áldást oszt. A papok között, akik megmintázzák őt, ez örök vita tárgyát képezi.

Asrel, aki Culacara, Jerez, Ooraseel és még sok egyéb néven is ismert, a szépség és a szerelem istennője. Testvére Librának és Usrelnek, a béke istennőjének, valamint rokona Galanának is – napjainkban azonban kevesen tisztelik. Ha szerelmi bájitalra van szükség, a falu varázslója áldozatot mutat be neki, de egyébként nem sokan imádkoznak hozzá, bár minden ember ismeri a nevét.

Usrel a béke istennője. Ő Asrel és Libra húga, valamint Courgának, a báj istennőjének és Fourgának, a büszkeség istenének édesanyja. Leghevesebben a háború sújtotta országokban imádkoznak hozzá, ahol az elgyötört lakosok arra kérik, hogy vessen véget a harcnak. Liriel, Enkala, Ageral és Westrea néven is ismeretes, és gyakran anyaként ábrázolják, aki széttárt karjaival át akarja ölelni a világot, hogy megnyugtassa, békét hozzon rá.

Mint már említettük, két gyermeke van, Courga és Fourga, a báj és büszkeség ikeristenei. Egymással ellenkező isteneknek tartják őket, akik egymás ellen harcolva az emberek jellemében a szerénységet és büszkeséget hivatottak kialakítani. Több különböző mítosz foglalkozik a konfliktusukkal, de egyik sem szolgál kellő magyarázattal. Fourga neve különösen alkalmas a félreértelmezésekre, hiszen manapság a büszkeséget nemigen tartják erénynek. A Kharéhoz hasonló helyeken, amely a vad Kakhaban fekszik, és tolvajok meg orgyilkosok hazája, boszszúálló istenként ábrázolják, aki súlyos elégtételt vesz magának a túlon túl büszke embereken. Papjai hosszú és unalmas prédikációkban hangoztatják, hogy a büszkeségnek belülről kell jönnie, és soha nem szabad arroganciával, színleléssel, nagyképűséggel párosulnia – mégis úgy látszik, igen kevés ember fogadja meg szavaikat. Fourga fia Telak, a bátorság istene, akit időnként kapcsolatba hoznak Rogaarral, az oroszlánok urával. Rogaart

gyakran oroszlánként vagy sárkányként ábrázolják, vagy pedig tagbaszakadt harcosként, talpig felfegyverkezve, mindig harcra készen. Ő minden harcosok és hivatásos zsoldosok védője – megfigyelheted, hogy sokan közülük kézfejükre tetováltatták az aranykardot, Rogaar szimbólumát, arra a kezükre, amellyel a kardot forgatják! Nevét ismerik a világ legtöbb részén, bár más neven is tisztelik, mint például a Kardforgató, a Pajzshordozó vagy a Harcos.

Az Értelem Termének még egy lakója van, Hamaskis, a tanulás istene. Tagja a Mennyei Udvarnak ő is, valamint ő a tudósok és varázslók (beleértve e könyv szerzőit is) védelmezője. Általában kétféle módon szokták ábrázolni: vagy öregemberként, vagy hamvas arcú ifjúként, aki egy nyitott könyvet tart maga előtt, és bölcsességre tanít belőle. Más vidékeken Serion vagy Tyralar névre is hallgat, de csak azokban az országokban hódolnak neki, ahol a tudást erénynek tartják: civilizálatlan vidékeken Hamaskist nem ismerik, mi több, úgy tudják, hogy az Értelem Termének csak hét lakója van.

## EGYÉB ISTENEK

A Mennyei Tanács főtermében a többi isten és istennő a Titán anyagi-fizikai állagára felügyl. Sok-sok isten van itt, akiket azok leszármazottai, a kisebb istenek és félistenek szolgálnak, olyan legendás hősök, akik felemelkedtek a mennyekbe, hogy az istenek asztalánál ülhessenek. Az istenek ura Titán, ő „A Legfőbb Kegyúr”, a Világ Atyja, akit mindig öregember képében ábrázolnak: ajkán jóindulatú mosoly játszik, de tekintete szigorú. Kevesen imádják, de gyakran fordulnak hozzá áldásért – majdnem olyan gyakran, mint ahányszor húgához, Sindlához fohászkoznak jó szerencséért.

Titánnak rengeteg gyermeke van. Leánya, Galana, a növények és a termékenység istennője, a gazdák és az Elfek védelmezője, akiket állítólag ő teremtett. Erillia, Kachasta, Zaran, illetve a Kertész néven is ismert a világ más tájain. Vetéskor és aratáskor a legtöbb gazda részt vesz egy Galanának ajánlott szertartáson, ahol megáldják a vetőmagot és a kaszát (amellyel learatják a terményt), és minden jelenlévő azért imádkozik, hogy Galana kegyesen tekintsen le rájuk, és jó terméssel ajándékozza meg őket. Galana valamifajta kapcsolatban áll Varantarral, a juhászok védelmezőjével, és egy Szántóvető nevű illetővel: mindketten vagy gyermekei, vagy védelmét élvező alacsonyabb rangú istenek.

Throff, a földistennő más néven Alishanka, Kerellim stb. Galana húga, a Törpék legfőbb istensége, akik rendkívül tisztelik, és ékszerekkel tömött föld alatti városaikban szentélyeket emelnek neki. Férje, Filash, a tűz istene, aki Glantanka, a napistennő bátyja. Gyermeik a következők: Verlang, a fémmunkások és kohászok védelmezője, Lorodil, a vulkánok istene, akit néha összefüggésbe hoznak Káossal, de valójában ő egy Törvénytisztelő isten – egyszerűen csak nincs túl sok tekintettel azokra a szerencsétlen teremtményekre, akik keresztezik szent lávafolyamát.



### A JÓ RÚNAJELE

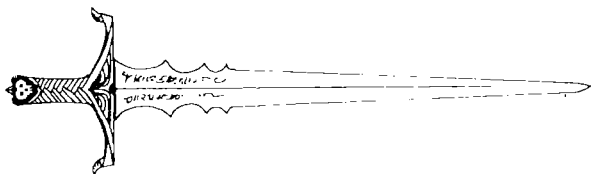
Gyakran juthatunk varázserőhöz a keresett erő tulajdonságait szimbolikusan jelképező rúnajelek segítségével. A rúnák a Szövetség jeleként, jelvényeként is használatosak. A Jó rúnajele egy nyíl, az egyetlen célt, a közös akaratot fejezi ki: a Jóság útját.





Glantankát a legtöbb országban tisztelik, bár bizonyos primitív vallásokban ő az egyedüli isten, nem pedig csak egy a sok közül. Egyes népek a napot férfinak tartják, és a holdnak tulajdonítanak női jelleget; például az analandi Lunara-kultusz ezt vallja. Glantanka is különböző neveken ismert a világ más és más tájain, beleértve az Assamura, Herel, Numara, Sevena és Ariella nevet. Glantanka papjai általában fényes köntöst viselnek, és idejük nagy részét szentélyeik és piramisai tetején töltik, az isten védelméért esedező imákat kántálva. Egyes kultúrák Titán feleségének tartják Glantankát, akit a Világ Anyjának neveznek, és sokféle tulajdonsággal ruháznak fel.

Az „alap”-istenek közé tartozik: Sukh, a vihar istene, akit vad kedélyéről ismernek (jó néhány meglehetősen gonosz törzs imádkozik hozzá, beleértve a lidérces Életrablókat is); Sukh testvére Pangara, a szelek istene; Hydana, a vizek istene; Aqualis, a folyók istene; és Fari-giss, a fagy és a jég istene. Mindegyiküknek más és más nevük van a világ különböző tájain, és mindegyiküket imádják az emberek és más lények is. Más istennel is kapcsolatban vannak, például Solintharral, a tengerészek védelmezőjével, és testvérével Fulkrával, az utazók patrónusával. Akármerre utazol is, mindenhol rábukkanhatsz a két istennek emelt kis szentélyekre, és esetleg fontolóra veheted, hogy ne áldozz-e nekik valamit, hogy gondoskodjanak rólad utadon.



## A JÓSÁG KÉNYSZERE

Amikor utad során a Jó isteneinek szolgálóival találkozol, tán elcsodálkozol majd, hogy vajon miért is imádják oly sok „gonosz” faj őket. Valóban – mondanád –, az Orkokhoz hasonló visszatartó teremtmények, miért is imádkoznának a Galana-féle istenekhez (akit ők a Gabona Asszonyaként ismernek, és jó termésért imádkoznak hozzá már azokon a ritka területeken, ahol még egyáltalán foglalkoznak földműveléssel), és fordítva, Galana miért osztogatná kegyeit a Gonosz és a Káosz szolgálóinak, még ha azok földműveléssel is foglalkoznak egyben? Olybá tetszik, éppen ez a Jóság leglényegibb vonása; a Jó erői olyanok, amelyek meg tudnak bocsátani a Gonosz teremtményeinek is, olyannyira, hogy szükség esetén még áldásukkal is megajándékozzák őket.

Az Életrablóhoz hasonló figurák, akik Sukhot imádják, a Gonosz szolgálóinak számítanak, mivel erőszak és gyilkolás árán tartják fenn magukat, habár ezt, a látszat azt mutatja, isteneik nevében cselekszik. Ilyenkor, be kell vallanunk, a vallás tekintélye kissé meginog, a papok egyébként évszázados vitákat folytatnak erről. Abban viszont mindenki egyetért, miszerint az Életrablók csak azért ölik meg áldozataikat, mert egyszerűen ilyen a természetük, nem tehetnek mást. Az is biztos, hogy senki sem izgatja magát különösebben, amikor az emberek gyilkolják rakásra az Orkokat meg a Goblinokat, habár a Jó szolgálóinak túlnyomó többsége biztosan egyetért abban – legalábbis elvben –, hogy az ölés mindig a Gonosz tette.

Ha mégannyira is belegabalyodtak bonyolult okfejtéseikbe a papok és a filozófusok, ha a Jó szolgálatában állsz, nyugodtan számíthatsz a Jó isteneinek támogatására, bármerre vezessen is utad ezen a bűnös világon.

## A Törpék – a mélységek lakói

Az embereken kívül csupán néhány faj követi a Jóság útját; a legfontosabbak közülük az Elfek, akikről később lesz szó, és a Törpék.

Már hallottál arról, hogy hogyan teremtette meg Throff, a földistennő a Törpe fajt, miután látta, hogy Logaan megteremtette az embert.

A Törpék meglehetősen mogorva népség, és talán nem gondolnánk róluk, hogy mélyen vallásosak, de az a hév, amivel a földistennőt imádják, legalábbis meglepő. Minden egyes Törpe-településen van egy szentélye a földistennőnek – akit Kerillim vagy Földanya néven ismernek. Ezek a szentélyek telis-tele vannak drágakövekkel és arannyal – annyiival, amennyit az ember csak sok-sok év alatt lát. Fangthane-ban, a Törpék fővárosában egy katedrális építettek a tiszteletére, amely majdnem eléri a hegy csúcsát belülről – ugyanis a város nagy része a hegy gyomrában fekszik. Ez a hely földöntúlián szép, a Törpék különleges képességeit dicséri: mesterei a fémek és a drágakövek megmunkálásának.

Kerillimet a Törpék mindig magas, jóindulatúan mosolygó, gyönyörű alakként ábrázolták, aki lobogó, világosbarna köpönyeget visel, és előrenyújtott tenyerében soha ki nem alvó láng lobog. A láng a Törpék szellemét szimbolizálja. Az istennő lehelte beléjük a szellemet, mely mindörökké ott marad a szívükben. A Törpék úgy hiszik, hogy amikor meghalnak, a láng a lelkükből a menynekbe emelkedik majd, és lelkük az istennő közelében talál otthonra az arany és a drágakövek országában.

Kerillim mellett a Törpék még istenek egész sorát tisztelik: kisebb isteneket és istennőket, számos félistent és legendás hőst, akik szerintük benépesítik az eget, és akik mindig jóindulatú figyelemmel kísérik a földi eseményeket. Ezek közé az istenek közé tartozik Verlang, a fém-munkások, ötvösök védelmezője, akit a Törpék Dúrevdil néven ismernek, és Filash, a tűz istene, akit Akkaladünnak neveznek, és akit Kerillim férjeként tartanak számon. Sok száz kis isten is megtalálható itt: a Törpék minden egyes klánjának megvan a maga saját védőistene, így a bányászok, a fém-munkások, a katonák céhének is. A Törpék hősei között nagyszámú bányász és harcos található, de egyikőjük neve mindennél fényesebben ragyog: Aranykutató Hangaháré.

### ARANYKUTATÓ HANGAHÁR, FANGTHANE MEGALAPÍTÓJA

A Titánbeli civilizáció kezdetekor Aranykutató Hangahár egy kis Törpe törzs vezére volt, mely a Kalakur-hegység legészakibb nyúlványain élt (napjainkban ugyanez a hegy Északkelet-Allansiában fekszik, és Jegesvér-hegységnek nevezik – akkoriban még egybetartozott a mára már más kontinenseken fekvő vidékekkel). Hangahar csalhatatlan orráról kapta nevét, amely mindig felfedezte a leggazdagabb aranylelőhelyeket. Csak sétálgatott, anélkül hogy bármi különösét csinált volna, egyszer aztán hirtelen megállt, szaglászott egy kicsit, majd a földre mutatva így szólt: „Itt rengeteg arany van lenn a föld alatt!” Nagy felfedező is volt egyben, és segített feltérképezni a hegyek nagy részét észak felé, egészen a jeges fennsíkig.

Utolsó expedíciója során talált rá arra a helyre, amely utóbb minden Törpe életét megváltoztatta. Három hónap után utazott a legkietlenebb vidékeken át, miközben Ork bandákkal csetepatézott folyton, minek eredménye-



képpen végül is hét főre apadt csapata. Embereivel elhárította, hogy eléri a tengerpartot, melyről úgy tudták, hogy ott van a közelben, és ahol úgy gondolták, meg tudják magukat védeni az Orkokkal szemben. Így hát továbbnyomultak előre, bár sokszor majd összeestek a ki-merültségtől. Végül, amint keresztülhatoltak egy mély vízmósáson, megpillantottak egy tengeröblöt, amelyet mi, emberek Jarlhof-öbölként ismerünk, a Törpék viszont mindig is Grindethúlnak, azaz „Isten hozott”-öbölnek neveztek.

Abban a pillanatban azonban, amikor feltűnt előttük a tenger, a vízmosás tetejénél lévő sziklákról egy Ork-ban-da zúdult le rájuk: torkukszakadtából ordítottak, nyílvesz-szők erdejét zúdították rájuk, fejszéiket és késeiket fejük fölött lóbálva közeledtek. A Törpék megfordultak, hogy megvédjék magukat, de Hangahar rájuk kiáltott, hogy fussanak. A harcosok hezitáltak, hiszen egy Törpe soha nem menekül el az Orkok elől, különösen, ha ötvenszeres túlerővel áll szemben, mint most is; de főnökük ismét rájuk parancsolt, és ők engedelmeskedtek neki. A Törpék leereszkedtek a vízesés alján lévő tisztásig, amely leveze-tett a partra – és a csodálkozástól a földbe gyökerezett a lábuk: a leggyönyörűbb táj tárult a szemük elé, amit vala-ha is láttak. A szirtekkel csipkézett öböl távolabbi végénél egy hegység körvonalait látták a vízből kiemelkedni, csú-  
csa tompán izzott a halvány fényben. Az aranyapokájú hegy volt az, amit most végre megtaláltak, s amelynek lé-tezéséről számos Törpe-legenda megemlékezett!

Amikor néhány tucat Ork megjelent a vízmosás alján, a Törpék harci bárdjaikat előrántva, újult erővel fordul-tak ellenük. De az Orkok elnéztek a Törpék feje fölött, ri-adt arccal térdre vetették magukat, és jajveszékelní kezd-tek – mintha csak a hegység valamilyen istenség lett volna. A Törpék kihasználva az alkalmat, gyorsan elmenekül-tek. Hangahar és társai visszatértek távoli falujukba, de szinte azonnal ismét felkerekedtek. Ezúttal egyenesen a tengerpart felé vették útjukat, ahonnan szinte az egész fa-lu áthajózott az öböl túlsó oldalára. Hangahar és népe a hegység körül telepedett le, és habár a helybéli Orkok, akik igencsak feldühödtek azon, hogy hegyistenüket „megszentségtelenítették”, és keményen figyelmeztették a Törpéket, azok mégiscsak hozzákezdtek városuk fel-építéséhez a hegy belsejében. Így keletkezett Fangthane városa, a Törpenépek otthona.

## A TÖRPÉK MA

Ma, a Káosz után 284-ben a Törpék megszokott látoga-tók az emberlakta területek jó részén, különösképpen Al-lansia északi vidékein. A régi Allansia középpontjában egy Törpeváros, Kőhidafalva fekszik, ahol a Pagan Síksá-gon keresztül, a Vörös folyó felé utazó kereskedők és ka-landorok rendszeresen megpihennek. A Törpék felhagy-tak kutató-felfedező életmódjukkal, még a bányászással is, és ők is kalandorokká váltak. Az olyan Törpék nevét, mint Nagylábú, Hasítóbárd Stubb vagy Ezüstszív Morri

sokan ismerik azok közül, akik az északi vidéken vándorolnak, kalandokra vadászva.

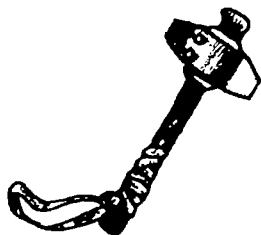
Kőhidafalva szívesen lát minden kalandort, és bárki mást is, aki harcolna a Jó ügyért, ugyanis a várost rendsze-resen Hegyi Trollok és Orkok bandái támadják meg, akiknek, úgy látszik, feltett szándékuk, hogy megkapa-rintsák a város legbecesebb tulajdonát – a város mögött fekvő gyémántbányákat nem számítva –, Gillibran király varázspörölyét. Gillibran híres pörölye a város Törpéinek jelképe volt, akik mindig összesereglettek védelmére, va-lahányszor rájuk támadtak. Ez olyan varázspöröly, mely, miután eltalálta az ellenfelet, mindig visszarepül gazdája kezébe. A Gonosz Erői mindenáron szeretnék megsze-rezni, mivel elvesztése a Törpéket teljesen demoralizálná. Ők az egyedüli teremtmények, akik az Orkok és a Hegyi Trollok között állnak, és egész Allansia leggazdagabb zsákmányának számítanak.

A Törpék más országokban is együtt harcolnak a hő-sökkel és kalandorokkal a Gonosz ellen. Bámulatosan jó tengerészek, hatalmas favitorlásaikon messze behajóz-nak az óceán mélyébe, és a távoli szigeteken arany és más nemesfémek, drágakövek után kutatnak, amiket igen-csak szeretnek. Hadihajóik rendszeresen járőröznek a part mentén, és védőkíséretet nyújtanak a kereskedőgá-lyáknak, amelyek távoli városokba viszik a nemesfémek-et és drágaköveket, amiktől a kalózok és tengeri rablók nagyon szívesen megszabadítanák őket.



## A TÖRPÉK FEGYVEREI

A Törpék fegyverei általában jóval nagyobbak és testesebbek az emberek fegyvereinél, de olyan aprólékossá-gal vannak megmunkálva, amivel semmilyen emberi fegyver nem veheti fel a versenyt. Mindig a legfinomabb acélból öntik ki őket, és Törpe rúnajelekkal díszítik. A fegyvereket föld alatti bányásmunkákban használatos szerszámokból fejlesztették ki, például a bányászcsákányokból, kalapácsokból, fejszék-ből. Páncélingük világ-szerte híres, rendkívül könnyű, de egyben hihetetlenül erős, ellenálló, a legkeményebb ütéseket is felfogja.



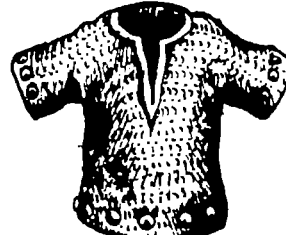
Harci pöröly



Fokos



Harci bárd



Páncéling



Sisak

• Fangthane •  
A TÖRPÉK FŐVÁROSA

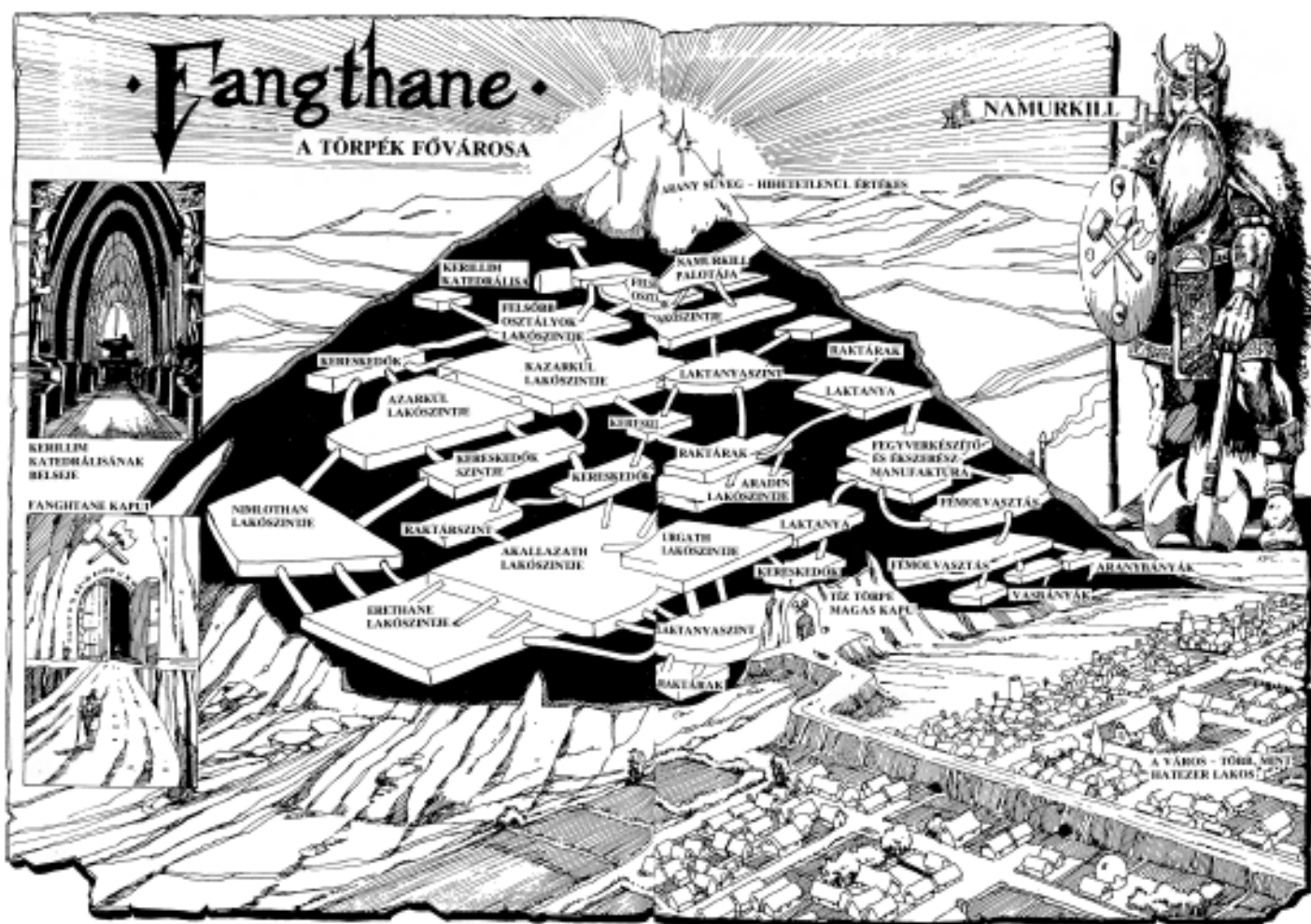
**NAMURKILI**

1000 NYÚVÉK - HIBETELJENLÉRTÉKES

KEHILIM  
KATEDRALISANAK  
REKSEK

FANGHEANE KAPU

A VANDS - TOUR.  
HATEZER LAKOS.



## A TÖRPÉK KEDVTELESEI

A Törpék alapvetően egyszerű teremtések, ennek ellenére kedvteléseiket rendkívüli kifinomultsággal űzik. Mindenekelőtt imádják a föld mélyén rejlő kincseket, drágaköveket – az aranyat, ezüstöt, platinát, a gyémántokat, rubintot és így tovább. Pontosabban nemcsak hogy szeretik, hanem egyenesen vágyakoznak utánuk. Jó néhány Törpe annyira hozzászokott a drágakövekhez, hogy képes ki-



szagolni mindenütt azokat a föld alatt. Amikor azonban a kincs már az övék, elkezdenek aggódni, nehogy mások megpróbálják azt elrabolni tőlük. Így aztán pincék mélyére, hatalmas lakatokkal lezárt kőkapuk mögé rejtik ékszereiket, és megkülönböztetett figyelemmel őrzik őket.

Eltekintve jellemük eme kissé beteges vonásától, a Törpék igazán tiszteletre méltóak. Kemény harcosok, bár nem szeretik a gyilkolást – a csatamezőket olyan helynek tekintik, ahol társaik előtt bizonyíthatják rátermettségüket. A csatának még egy nagy előnye van: kitűnő forrásai a daloknak és elbeszéléseknek. A Törpék szeretik a lelkesítő dalokat, történeteket, különösen néhány korsó sör és egy pipa társaságában.

A Törpék söre rendkívül erős, mindazonáltal módjával fogyasztva nem ártalmas az emberre, ellentétben a Guurshsal, az Orkok sörével. A Törpék számos égetett szeszt is párolnak, például a hírhedt Koponyaszaggatót, de ezeket általában csak különleges ízlésű emberek kedvelik (bizonyos szoktatás után), és mindenhol rendkívül drágák, kivéve a Törpe-fogadókat. A Törpék imádják a jófajta pipadohányt, elfüstölni való füveket – nagyon szeretnek pipázgatva beszélgetni. A dohányt általában az emberekkel folytatott kereskedeleméből szerzik be a dohánytermelő, déli országokból. Híres Törpe márkák például a Gurny levelei, a Sárkányfüst és a Szekercefej.

A Törpék pihenés közben is mindig kezük ügyében tartják fegyvereiket, ugyanis jól tudják, hogy az Orkok és Trollok előbb-utóbb ismét meg fogják őket támadni. A fentiekből az derül ki, hogy a Törpék élete másból sem áll, mint harcból, ivásból és új bányajaratok feltárásából – mindazonáltal a Törpék soha nem panaszkodnak emiatt.

## Az Elfek – Galana gyermekei

A jó teremtmények másik faja a lehető leginkább különbözik a Törpéktől. A Titán Elfjei a szépség és az intelligencia megtestesítői, akik erősen hisznek a varázslatok hatalmában és a béke erejében. Az emberek gyakran nehezen tudják követni az Elfek cselekedeteinek értelmét, mivel kultúrájuk nagymértékben eltávolodott a mienk-

### A TÖRPÉK RÚNAJELEI

A Törpék írása rúnajelekből, olyan egyszerű betűkből áll, amelyek azért ilyen formájúak, mert ezeket a jeleket könnyű kőbe vésní. Nem használnak központosítást, de az új mondatokat nagybetűvel jelölik. Itt láthatod a rúnajelek táblázatát:

a - arany	ㄣ	j - járat	ㄣ	r - rabló	ㄣ
á - ámbrá	ㄣ	k - király	ㄣ	rr - Irritária	ㄣ
b - balta	ㄣ	kk - akkor	ㄣ	sz - szél	ㄣ
c - cickány	ㄣ	l - lépcső	ㄣ	s - sül	ㄣ
d - dárda	ㄣ	ll - hallás	ㄣ	t - törpe	ㄣ
dzs - dzsungel	ㄣ	m - medve	ㄣ	ty - tyúk	ㄣ
e - elf	ㄣ	n - Namurkill	ㄣ	u - undor	ㄣ
f - Fangthane	ㄣ	nd - rend	ㄣ	ü - üt	ㄣ
g - göröngy	ㄣ	ng - zeng	ㄣ	v - vár	ㄣ
gy - gyilok	ㄣ	o - ordít	ㄣ	z - zeng	ㄣ
h - hal	ㄣ	ó - ónix	ㄣ	zs - zseng	ㄣ
i - inog	ㄣ	ö - ölel	ㄣ	&	ㄣ
í - új	ㄣ	p - pakol	ㄣ		

Megjegyzés: a Törpék rúnajelei kiejtés szerint írják le a szavakat. A T betűnek megfelelő rúnajeleket sűrűn használják az egész Törpe-faj jeleként, és azt Törpe Rúnajelnek nevezik.

től, és ezek a különbségek gyakran az Elfek félreértéséhez is vezettek a múltban. Nagy szégyenük a Sötét Elfekkel való rokonság, ugyanakkor az Erdei Elfek és a Hegyi Elfek a Jó erőinek leghűségesebb szolgálói.

## AZ ELF ISTENEK

Mint tudod, az Elfek úgy hiszik, hogy Galana, a növények istennője teremtette őket – Cselszövő Logaan teremtményének, az embernek mására, mégpedig ugyanakkor, amikor Throff a Törpéket és Titán az Óriásokat alkotta meg. Galanát, aki Erillia vagy egyszerűen az Elfek Anyja néven ismert, a jó Elfek mind a mai napig szinte jobban tisztelik, mint a Törpék földistenüket, Kerillimet. (Throffot az Elfek Elluvielként ismerik.) Az összes Elf-erdő tele van Erillia-szentélyekkel, ahol az Elfek néhány pillanatra mindig megállnak, mielőtt továbbindulnának újukon.



Az istennőt az Elfek sohasem ábrázolják, ugyanis azt tartják, hogy semmilyen szobor sem lenne képes visszaadni istennőjük földöntúli szépségét – leírásaik szerint ezüstös bőre fehérebb bárminél, ami a Titánon található, hosszú, lobogó, fehér haja van; füle finoman formált és hegyes; szemei ugyanolyan mélyzöldek, mint az Elfeké.

Az Elfek számos más kisebb istenséget is tisztelnek, akiket Erillia Gyermekai néven ismernek, bár ez inkább egyfajta szimbolikus elnevezés, mintsem tényleges alapuló. Ilyen például Argowen, a fák istene; Aegraven, a virágoké és Istarel, az erdei teremtmények istene. Ismerik Hamaskist, a tanulás istenét is, és felajánlásokat tesznek

neki, őt Livurien Varázsló néven tartják számon. Ismerik továbbá társát, a történelem előtti időkből származó félistent és Elf hőst, a Fehér Urat (egyébként az ő neve a nemes Elf nyelven Téla Oriens). Bizonyos állatistenekhez is imádkoznak, akiket meg is ajándékoznak. Az Elfek természetes erdei otthonukban naponta többször is imádkoznak különböző isteneikhez, és szertartásokat mutatnak be. Ilyenkor megnyugszanak, és szinte egyesülnek a környezetükkel, éppúgy, mint a misztikusok vagy a varázslók, amikor varázslás előtt meditálnak.

## AZ ELFEK HOSSZÚ ÉLETÉNEK TITKA

Az Elfek meglehetősen hosszú életűek, és ez lényegesen befolyásolja a más fajokkal szembeni viselkedésüket. Ha elkerülik a baleseteket, illetve nem hálnak meg mások keze által, akkor az Elfek legtöbbször körülbelül kétszáz, kétszázötven évig is él, és ritkán látszik meg rajtuk koruk (napjainkban az emberek többsége nem éri meg az ötvenedik születésnapját ilyen vagy olyan okokból kifolyólag). Előfordulhat, hogy egyetlen Elf élete során valahol egy falut alapítanak, amely jelentős várossá, állammá nő ki magát, majd ismét elsüllyed a jelentéktelenségben; emberek generációi jönnek és mennek – és az Elfek mindent végigszemlélnék, miközben ők maguk szinte semmit sem változnak.

Az idő így aztán nem jelent sokat az Elfeknek. Sietségre soha sincs okuk. Az Elfek óvatos, előre látó teremtmények, akik általában mindent a jövő szemszögéből néznek, nem annyira a jelenből. A néhány háború során, amikor egyesítették erőiket a Törpékkel és az emberekkel, a szövetségesek majd megőrültek az Elfek kiváló, halogató taktikájától, ami tökéletesen ellentmond a Törpék és az emberek azonnali támadásra épülő stratégiájának.

Mivel az Elfek hosszú életűek, az idő eltöltésének rendkívül sok módját találták ki. Sok mindenfélével foglalkoznak, amit más fajok egyszerűen időpocsékolásnak tartanak: dalokat énekelnek, az erdő teremtményeivel beszélgetnek, vagy egyszerűen csak figyelik a természetet, például a növényeket. Rövidebb életű teremtmények úgy hiszik tán, hogy az Elfek nincsenek tudatában az időértéknek, de valójában az igazság ennek éppen az ellenkezője: nagyon is tisztában vannak vele – csak éppen nekik rengeteg van belőle, és azt a legjobban próbálják kihasználni.

Az Elfek különleges életszeretettel vannak megáldva, mely kiterjed az összes élőlényre is. Ez persze teljesen érthető, ha valaki az Elf-erdők szívében lévő ligetek hamisítatlan szépségére gondol. Nehéz elképzelni ezek után, hogy valaki mit tud szeretni az Orkokon vagy a Káosz teremtményein. Az Elfek azonban közönyösen tekintenek ezekre az iszonyatos lényekre, nem törődnek velük túlzottan – tisztában vannak azzal, hogy ezek a teremtmények előbb hálnak meg, mint ahogy ők elérnék a teljes nagykorúságot.

## AZ ORK HÁBORÚK

A múltban azonban az Elfek súlyosan kifogásolták az Orkok és más Káosz-teremtmények viselkedését. R. i. sz. 600 körül, tizenkét évvel azután, hogy azok a lények, akik később Sötét Elfekként váltak ismertté, elhagyták az Elfek Tanácsát, és a föld alá menekültek (erről a Sötét Elfekkel foglalkozó későbbi fejezetben részletesen szó lesz), a Hegyi Elfek északi királyságai ellen hatalmas, szervezett Ork-csapatok intéztek támadást, akiket egy



varázsló emberpár, a Sötét Ikrék vezettek. A múltban az Orkok gyakran megsértették az Elfek erdeit, válogatás nélkül vadászva, gyilkolva, hogy élelemhez jussanak, mígnem erőteljes ellenállásba ütköztek egypár jól irányzott nyílvessző formájában, amitől aztán jó néhány Ork azonnal összeesett, a többiek pedig rájöttek, hogy talán jobb lenne, ha ezentúl csak annyi időt töltenének az erdőkben, amennyi feltétlenül szükséges.

Egyszer aztán az Orkok jóval nagyobb számban jöttek, visszaszászító teremtmények egész légiói közelítettek olyan emberek vezetésével, akik értették a dolgukat. Amint a frontvonal áthaladt az erdő egyes részein, az őket követők felgyújtották a fákat, teljesen elpusztítva a gyönyörű növényzetet, csupán hamut hagyva maguk mögött. Feljegyzéseik szerint az Elfek sok-sok mérföldnyi távolságból hallották a fák sikoltozását. A Sötét Ikrék szereték volna megszerezni az Elfek komoly varázslatainak a titkát, de nem számoltak Glorien Thelemas királlyal, az Elf Tanács Urával, aki ugyan lassan cselekedett, amikor Viridel Kerithrion Elfjei lázadtak fel, de most azonnal intézkedett.

Megkezdődtek az Ork Háborúk és az Elfek hamarosan megtisztították az Orkoktól a kontinens északi részét. Néhány csatát elvesztettek ugyan, de a többségüket megnyerték – segítségükre volt ebben a gondos tervezés, a rátermettség, és az Orkok pusztításai fölött érzett mélységes felháborodás és düh. A galád seregek megfutamod-

tak, de menekülésük során felperzselték az erdőket, hogy így kényszerítsék megállásra a sarkukban lévő bosszúálló csapatokat, ám ezzel csupán azt érték el, hogy azok még hevesebben támadtak.

Az Elf nemzetek seregei másfél év alatt egészen fel a távoli északra, a jeges fennsíkig verték vissza az undorító teremtményeket. Ott aztán a varázslóknak végül is sikerült megállítaniuk az egykor hatalmas seregeik maradványát. Innen már nem kellett továbbmenekülniük. E hajtóvadászat után Thelemas király lassú bosszút esküdött. Az Elf seregek megálltak, úgy tűnt, mintha várakoznának. A jeges időben az Orkok rendkívül szenvedtek, százával hullottak el, de az Elfek – akik közül sokan a keménykötésű Hegyi Elfek közé tartoztak – varázserejük segítségével melegen tartották magukat, no meg azzal is, hogy mindennap pár órára lecsökkentették a testhőmérsékletüket, éppúgy, mintha hibernálnák magukat. Ilyenkor csak néhány ór maradt talpon.

Az Elfek kilenc nagy hírű varázslójuk megérkezéére vártak, akiket a déli erdőségek mélyén fekvő rejtkehelyekből hívtak elő. Végül, mire a varázslók megérkeztek, beköszöntött a tavasz az északi területeken is. Az Elf seregek északra vonultak, és végre szembenéztek a gonosz seregekkel. Az Elf mágusok varázspárbajra hívták ki a Sötét Ikréket, akik a varázslókra vonatkozó szabályoknak megfelelően kénytelenek voltak elfogadni a kihívást. Az összecsapás csak két fordulóból állt, majd hatalmas

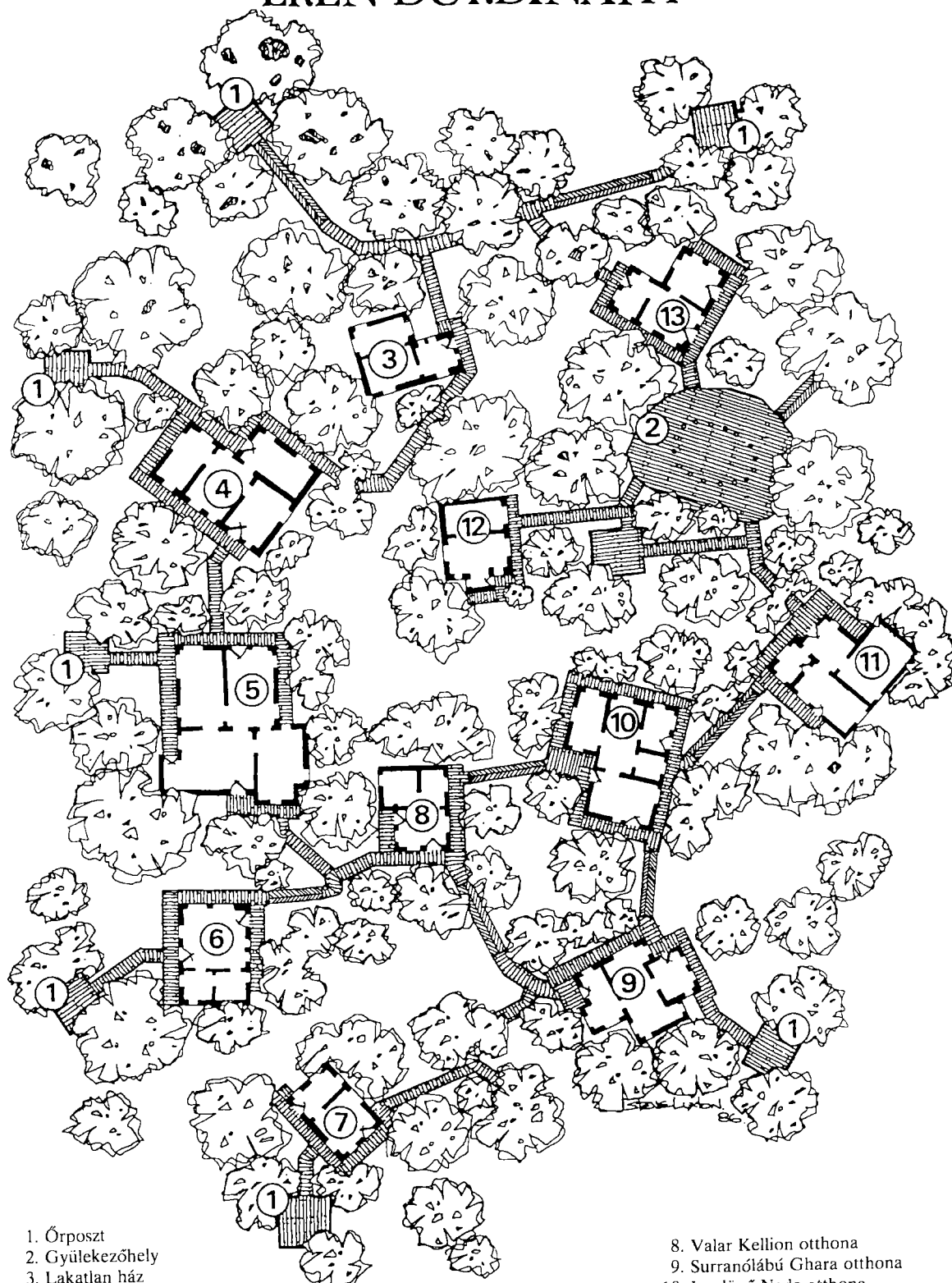




# FESTŐFÜVESD

ELF FALU

EREN DŰRDINATH



1. Örposzt
2. Gyülekezőhely
3. Lakatlan ház
4. Peri Avasar háza
5. Élesszemű Veriel Herceg otthona
6. Gelas Eredil otthona
7. Arduil Hellas otthona

## JELMAGYARÁZAT



FAJÁRDA



FÜGGŐHÍD

8. Valar Kellion otthona
9. Surranólábú Ghara otthona
10. Igazlövő Nada otthona
11. Füstbement Remény Erulia otthona
12. Gaya Inuriel otthona
13. Szürkecsillag Tiriel otthona

láng csapott ki a földből, és elnyelte a Sötét Ikreket; ezután az Elf hadsereg nyugodtan, csendben hazamasírozott.

Mindössze egyetlen faj van a világon, amelyet az Elfek igazán gyűlölnék – a Sötét Elfek. Ezek az átkozott teremtmények ellene vannak mindennek, amit az Erdei Elfek a szívükön viselnek, ellene vannak az igazságnak, a fénynek, a békének. Ha egy Sötét Elf összetalálkozik egy Erdei vagy Hegyi Elffel, akkor életre-halálra meg kell mérközniük, mivel egyikük sem mutat semmi könyörületet a másik iránt. Egy jó Elf, ha bármifajta megállapodást köt Sötét Elfekekkel, akkor népének és istennőjének minden alapelvét el kell árulnia. Még a szegény Fekete Elfekek is, akik eredetileg Viridel Kerithrion lázadó csapatához tartoztak, meg kellett szakítaniuk minden kapcsolatot a démoni teremtményekkel, mivel azok felvették a visszataszító Démonherceg hitét. Ha az Elfek hasonló gyűlölettel viseltetnének az Orkokkal szemben, mint ahogy azok viseltetnek gonosz rokonaikkal szemben, akkor az Orkok igencsak kevés problémát okoznának bárkinek is a Titánon.

Ha egy Erdei Elf Sötét Elfek fogságába esne – ami egyébként meglehetősen valószínűtlen esemény, mivel öngyilkos dühvel harcolna a visszataszító lények ellen –, hosszás kínzások után feltehetőleg feláldoznák egyik istenük tiszteletére. Az ilyesfajta megpróbáltatások kivédésére az Erdei Elfek kifejlesztettek egy bizonyos „biztonsági mechanizmust”, a hipnózis egy félálomszerű formáját, amelynek képesek átadni magukat az istenekkel folytatott intenzív társalgás segítségével. Bizonyos idő elteltével a testük a hibernáltság állapotába kerül, mint amilyenbe az Elf csapatok kerültek az Ork Háborúk utolsó csatájában. Ilyen állapotban az Elfek nem tudnak beszélni, de még mozdulatokkal sem képesek jelet adni, habár a szemük nyitva lehet, és akár álló helyzetben is lehetnek. A Hegyi és az Erdei Elfek soha nem ejtenek élő Sötét Elfet fogságba, azonnal megölik őket, akkor is, ha megadják magukat.

## ELF KALANDOROK ÉS ELF FEGYVEREK

Az Ork Háborúk óta az Elf nemzetek hadseregei csupán egyszer gyűltek össze ismét, mégpedig a Varázslók Háborújának utolsó pillanataiban, habár a kisebb klánok keményen harcoltak éveken át ezt megelőzően is. De Elf kalandorok mindig is akadtak, akik egyedül vagy emberek, sőt olykor Törpék társaságában vándoroltak a vad vidékeken. Az Elfek, hogy kitöltsék valamivel az idejüket, mindenfelé utazgatnak a világban, és helyreteszik az elrontott dolgokat, bármiről legyen is szó: általában a Jó ügy szolgálatában tevékenykednek. A kalandozáshoz, utazgatáshoz meglehetősen furcsán állnak hozzá, nem

keresik ugyanis sem a szerencsét, sem a dicsőséget, nincs szükségük rá, egyszerűen kíváncsiságból csinálják! Társaik, a Törpék vagy az emberek ritkán képesek ezt felfogni, mindazonáltal hamar elfogadják ezt a szemléletet, amikor rájönnek, hogy az Elfek nem kérik a részüket a megszerzett javakból.

Az Elfek bámulatos harcosok, sok száz éves erdei vadásztapasztalatuknak köszönhetően különösképpen a legendás Elf íj használatában jeleskednek. Az Elf íjak csodálatos fegyverek, amelyek szinte „élőnek” látszanak. Amikor egy Elf kilövi nyilát, egész lénye a lövésre összpontosít. Érti a nyílvevő simaságát, vigyázza a repülést, érzi az íj húrjának erejét, amely lendületet ad a nyílvevőnek. Tudata egyesül a nyílvevő kilövésével, és tévedhetetlen pontossággal talál célba. Az Elfek mindig eltalálják kiszemelt célpontjukat, és ha nem lehet elkerülni, hogy ki kelljen löniük nyilaikat, akkor a találatok általában halálosak. Mindez csupán néhány másodpercet vesz igénybe, és a látvány lenyűgöző, magad is tapasztalni fogod, ha egyszer szemtanúja leszel.

Más teremtmények többször is megpróbálták az Elfek íjait használni – mi több, kevésbé intelligens lények, mint például az Orkok gyakran kísérelték meg azokat ellopni, azt hivén, hogy e fegyverekkel igazi, legyőzhetetlen harcosokká válnak. Nem fogták fel, hogy az Elfek íjászati tehetsége jórészt e teremtmények értelmén, eszén múlik, és hogy különleges érzéküket e téren az idők folyamán lassan fejlesztették ki a fákkal való évszázados együttélés során, melyekből íjaikat készítik. Annyi biztos, hogy aki már látta, hogyan kap le egy Elf egy távoli kis fekete foltot íjával, melyről utóbb kiderül, hogy egy Ork volt, el tudja képzelni, hogy mire jutnának az Orkok, ha tudnának használni egy ilyen íjat.

Az Elfek kardot is használnak, amely rendszerint hosszú és vékony, és majdnem úgy néz ki, mint a vívótőr. A kardok, az összes többi Elf fegyverhez hasonlóan rendkívül erősek és könnyűek, mintha csak nem is vasból és acélból készültek volna. Egyes Elf kardokról úgy tudjuk, hogy meg vannak szentelve, és az Elf rúnaírással lapjukra vésett varázsigék biztosítják, hogy soha nem csorbulnak ki, nem törnek el. Gonosz teremtmények jelenlétében esetleg halványan sugározni kezdenek, és bizsergetni kezdik gazdájuk tenyerét, figyelmeztetvén őket a veszélyre.

Ilyen volt a legendás Jeren Kardja is, amelyet az Elf nép eredetileg Gethel Aranang hercegnek ajándékozott r. i. sz. 1600 körül, aki egy Bellisaria nevű kis ország fölött uralkodott, amely Allansiában a Bronz Síkság északi szélén helyezkedett el. Aranang herceget a helyi Elfek ajándékozták meg, mert segített nekik elpusztítani egy Sötét Elf települést, amely az ország dombjainak mélyén rejtőző alagútrendszerben bújt meg. Jarem Kardját a Barátság Kardja néven ismerték meg szerte a világon, és csodálatos dolog volt csak egy pillantást is vetni rá – aranyosan csillogó

### ELF NEVEK

Az Elfekeknek nem egy, hanem három nevük van, és mindegyiknek más a szerepe hosszú életük során. Először is van egy *közneveük*, általában ezen a néven ismerik őket életük nagy részében, főleg más fajok tagjai. Ezek a nevek nem túl fantáziadúsak, általában növények, fák nevei, mint például Kóris, Mogyoró vagy Fűz; esetleg valamilyen becenévszerűség is lehet, mint például Sólyomszem vagy Vörösfecske (Redswift). A második név az *Elf név*, amelyet csak saját fajuk tagjai ismernek. Ezek általában két részből állnak, családi és keresztnévből; Redswiftet, Vörösfecsket például az Elfek Larel Anorien néven ismerték. A harmadik nevük a *valódi név*, amelyiken istenük ismeri őket, és amelyik segítségével megidézik az Elf varázslatokat. Az Elfek úgy tartják, ha az ember ismeri a dolgok, személyek valódi nevét, akkor mindent befolyásolni, kormányozni lehet, és ezért aztán nem is árulják el soha saját valódi nevüket senki élőlénynek a föld kerekén. Nem ismeretes, hogy az ilyen neveknek milyen alakjuk van.



gott, oldalára pedig oltalmazó varázsigék és bölcsességek voltak vésve.

A Sötét Elfek varázslókirálya – még mielőtt legyőzték volna őket – megátkozta Arangang herceget és családját. Az átok éppen a Barátság Kardjával volt kapcsolatos. Akik látták a kardot, azonnal heves vágyat éreztek arra, hogy akármilyen áron is, de megszerezzék azt. Gethel testvérét maga a Herceg ölte meg, miután egy sötét éjszaka megpróbálta ellopni a kardot; az udvaroncok és palatőrök is hasonló sorsra jutottak. Még a szomszédos ország uralkodóját is megölték, mivel meg akarta kaparintani a pengét, mialatt Bellisaria fővárosában vendégeskedett. A kard pengéje csillogó fémszínűből fokozatosan matt feketévé vált és a lapba vésett rúnajelek, a gonosz elleni figyelmeztetésekből lassan a gonosz bátorító igékké változtak. Nagy riadtságában Gethel herceg visszavitte a pengét az Elfeknek, de ők azt megközelíteni sem tudták, és megparancsolták neki, hogy azonnal távolítsa el erdejükből. A herceg csak egyetlen lehetőséget látott maga előtt: lerohant a Gyöngy-tenger partjára, és a vízbe hajította a kardot, amilyen messzire csak tudta. Ismervén azonban, hogy milyen viharosak a vizek ezen a partszakaszon, valószínűleg a kard ismét fel fog bukkanni egy napon, rettenetes átkával együtt.

## ELF TELEPÜLÉSEK

Az Elf népek szétszóródtak a világ minden táján, és létszámuk ma sokkal kisebb, mint valaha volt. Manapság kevés Elf várost találhatunk, a legtöbb Elf az ősi erdők mélyén rejtőző falvakban lakik. Ezek a falvak kissé hasonlítanak az emberek által lakott falvakra, és kicsi, de gondosan megépített házakból állnak. A legtöbb ház hagyományos Elf stílusban készült, és a fák csúcsai közt feszülő alapokra épült; egymással és a földdel kötéllhágcsók, létrák és keskeny hidak kötik össze őket. Az ilyen falvak első pillantásra lélegzetelállító látványt nyújtanak, elképesztőnek tűnik, hogy hogyan tud bármilyen lény ilyen módon élni, fenn a magasban.

Mindazonáltal csakis akkor lehet ilyen látványban részesedni, ha az Elf falu lakói úgy döntöttek, hogy nem jelentesz veszélyt településükre. Az Elfek varázslatokkal védik otthonaikat, ami láthatatlanná teszi őket, és ha valakit nem akarnak maguk közé engedni, akkor megbabonázzák az illetőt, aki csak körbe-körbe fog járkalni körülöttük, és soha nem fogja őket megtalálni. A falvak határában Elf őrszemek állnak, akik nyitva tartják a szemüket és fülüket, hogy időben felfigyeljenek, ha bármilyen fenyegető lény közeledik – habár az Elfek szerint az emberek, illetve a többi fajok is, amelyek nem szokták meg az erdei életmódot, olyan zajt csapnak, hogy mérföldekre meg lehet hallani őket, és ritkán kell külön figyelmeztetni közeledtükre. Mindazonáltal, ha egy meleg nyári éjszakán

## ELF NYELVEK

Az Elfeknek két nyelvük van, melyek közül az egyik a másiknak egy rendkívül leegyszerűsített változata. A *nemes Elf nyelv* rendkívül bonyolult, kifinomult, melyet az Elf nemesség és más kiválóságok beszélnek. Az imákat általában ezen a nyelven mondják vagy éneklnek. Ez a varázslatok nyelve is egyben, ismerete nélkülözhetetlen minden komolyabb varázsló számára, aki többet szeretne tudni néhány látványos, különböző előadható trükk-nél, amire az Elfek az egész emberi varázstudományt értékelik. *Köz-Elfnek*, vagy *Alap-Elfnek* nevezik azt a nyelvet, amelyet az Elfek többsége használ a mindennapi életben. A kisebb erdei vagy forrástündérek, valamint más erdőlakók is ezt a nyelvet beszélik. Meglehetősen bonyolult mesteri szinten elsajátítani, de hasznosnak bizonyulhat, ha egy kicsit megtanulod; ha bármilyen rövid időt együtt töltesz egy Elf kalandorral, pár alapkifejezés biztos, hogy rád ragad, ha csak egy kicsit is kinyitod a füled – különösképpen, ami a harci átkokat illeti.

óvatosan besétálsz egy Elf erdőbe, vigyázva, hogy a talpad alatt ne recsegenjenek az ágak, meghallhatod az Elfek tiszta hangját, amint a távolban énekelnek, örvendezve afölött, hogy boldogan élhetnek a gyönyörű erdőben, Erilliót, a holdat, a csillagokat és minden egyebet ünnepeelve, amit szépnak találnak. Manapság bárhol világunkban igencsak ritkán találkozhatunk ilyen szépséggel; még a hozzád hasonló, harcokban edzett kalandorok is nagy élvezettel fogják hallgatni az Elfek énekét.

Falvaikhoz közel – és általában még oltalmazó varázsigék hatótávolságán belül – az Elfek szentélyeket emelnek istennőjüknek: ligeteket telepítenek, facsemetéket és tarka erdei virágokat ültetnek, és – Elf szokás szerint – kis arany- és ezüstszalagokkal ékesítik a faágakat, néha pedig fehér kőből faragott, hatszög alapú oszlopot is állítanak, amelynek oldalába Erilliónak szentelt imákat vésnek. Ha egyszer netalántán egy ilyen ligetre akadsz, nyugodtan megpihenhetsz ott, a növények istennőjének védelme alatt állsz.

Az emberek olykor nem igazán tudják követni az Elfek cselekedeteit, ez azonban nem kell hogy megakadályozza őket abban, hogy becsüljék szépségüket és erejüket. Nagy hatalmú lények, de erejüket sokkal inkább a Jó, mint a Gonosz szolgálatára használják fel, és ez még visszatartóbbá teszi a Sötét Elfek istenkáromló viselkedését. Annak ellenére, hogy olykor meglehetősen lassúak, jelentős erőt jelentenek a Gonosz hatalmának megfékezésében. Ha utazásaid során lehetőség nyílik a Hegyi vagy az Erdei Elfekekkel való találkozásra, akkor, ha rászolgálsz, hamarosan megtanulhatod, mit is jelent az igazi barátság.

## A Jó szolgálatában álló kisebb fajok

Az Elfeken és a Törpéken kívül számos olyan nem emberi faj van, amely a Jó ügyét szolgálja, de meg kell mondanunk, hogy némelyek bizony igen különös módon teszik ezt. Ezek a fajok nemcsak jelentőségükben kisebbek, hanem méretükben is – kisebbek még a Törpéknél is. Egyikük sem szerveződött nemzetté, és egyiküknek sincs hadserege, mindazonáltal saját képességeik szerint hozzájárulnak a Jó folyamatosságának fenntartásához a Titánon, és tán majd neked is segítségére lesznek, amikor a világot járod.

## A GNÓMOK – A CSENDES KERTÉSZEK

A Gnómok különös, barátságtalan teremtmények, a Törpék rokonai. Mi több, tudósok egy csoportja úgy gondolja, hogy egykor ők is Törpék voltak, egy olyan klán tagjai, amely elunta a kopár hegyeket, ahol a legtöbb Törpe élt, és elvándorolt, hogy elkülönülve éljen az Elfek erdeiben. Itt, a feltételezések szerint, alakjuk fokozatosan megváltozott az eredetihez képest, egyre kisebbek, töpörödöttebbek lettek, egyre jobban különböztek a Törpéktől, mígnem külön fajnak, Gnómnak nem kezdték nevezni őket.

Hogy ez így van-e vagy sem, nehéz megmondani, mivel a Gnómok nagyon magányosak, visszahúzódók, kevés időt szentelnek a nagyobb lények ügyeinek. Mindazonáltal a Yore erdőben lakó Elfek feljegyzéseiben, amelyekre már hivatkoztunk más helyen is, egy másik történet szerepel. A Törpék, mint tudod, nagyon körültekintőek a varázslatokkal illetően. Igaz, ők is használnak varázsigéket, de ezek rendkívül speciálisak, egy különleges célt szolgálnak csupán, például megóvják a fejszét a kicsorbulástól,

vagy segítségükkel meg lehet találni a legtisztább aranymezőket, amelyek mélyen a föld alatt rejtőznek – ezek azonban olcsó kis varázstrükkök az emberek, illetve az Elfek mágiájához képest. Egy Törpe klán azonban, az Elf feljegyzések szerint rendkívül fellelkesedett a varázslatok láttán, melyeket Elf kitűnőségek mutattak be Fangthane alapításának ötszázadik évfordulójára. Úgy látszik, hogy többet akartak megtudni a mágiáról, és elhagyván a Törpék fővárosát, vándorútra indultak a világban, hogy megtalálják a varázslatok forrását. Szeret is tettek némi tudásra, de végül is az Elfek faképnél hagyták őket, mivel még mindig túl egyszerűek, durvák voltak. Az erdők elszigetelt részein telepedtek meg, ahol az áhított varázsforrások közelében lehettek, és fokozatosan Gnómokká alakultak át.

Bármelyik történet is az igazi, annyi biztos, hogy a Gnómok rendelkeznek bizonyos (nem túl nagy) varázserővel, amelynek hatását azonban tökéletesen ismerik. Aki megközelíti őket, annak hamarosan egy kis bemutatót tartanak, ezzel is bebizonyítva, hogy nyugalomuk zavartalan. A Gnómok magányos teremtmények, akik olybá tetszik, semmit sem szeretnek jobban, mint a napon aludni a pompás Elf erdők közepén. Egyes Elfek azonban látták azt is, amint a Gnómok másfajta varázsigék és mondókák segítségével növényeket, fákat gondoznak, el látják az állatokat. Ahogy a Törpék föld alatti világukkal foglalkoznak rendkívüli buzgalommal és nagy tisztelettel – amit az emberek nem igazán tudnak megérteni, ugyanúgy a Gnómok a maguk módján a földdel törődnek. Mivel imádják a természetet, nem nagyon kedvelik a nagyobb lényeket, akikben pusztító vandálokat látnak, beleértve az Elfeket is; úgy érzik, hogy az Elfek az ő patronáltjaik, akik magas lóról beszélnek velük, ha egyáltalán leereszkednek hozzájuk.

## TÜNDÉREK ÉS ERDEI MANÓK

Ez a két erdei rokon faj, mintha az Elfek és az emberek lezármozottja lenne, ámbár valahogy összemertek a törzsejlődés során! Az Erdei Manók körülbelül akkorák, mint a Törpék, amiből egyesek azt a következtetést vonták le, hogy ők a Törpék rokonai, habár ez felettébb valószínűtlen. Az Erdei manók külsőre csak kis mértékben hasonlítanak a Törpékre; eltekintve a nyilvánvaló alapfelépítésbeli hasonlóságoktól – kéz, láb, arc stb. –, meglehetősen kevés közös vonásuk van. Mások azt gondolják, hogy valaha emberek voltak, akik egyszerűen visszafelődtek, és egyre kisebbek és kisebbek lettek erdei elszigeteltségükben.

A Tündérek még kisebbek, talán feleakkorák, mint az Erdei Manók. Hegyes fülük, erdei lakhelyük, valamint vidám életszemléletük az Elfekekkel való rokonságra utal, de hogy milyen ez a kapcsolat, arra vonatkozóan nincsenek feljegyzések, és kevés elmélet próbál magyarázatot adni a nemes fajjal való hasonlóságokra. A tündérek maguk nem tudnak túl sokat saját történelmükről. Általában rövid életűek, élettartamuk ritkán haladja meg a harminc évet, és soha nem fejlesztették ki írásukat, így aztán nincsenek feljegyzések fajuk múltjáról. Néhány népmese arról tanúskodik, hogy voltak idők, amikor a Tündérek valamilyen más, magasabb, civilizáltabb faj társaságában éltek, de nem szolgálnak részletekkel, ami számunkra, tudósok számára rendkívül dühítő, hiszen mi szeretnénk tudni ezekről a dolgokról.

Mindkét faj sűrű erdőkben lakik, fából és levelekből készített kunyhókból álló falvakban. Szorgalmas és jó kertészek, a Gnómokhoz hasonlóan saját erdőresztüket

csendesen, de nagy buzgalommal gondolják. Egyik faj sem rajong különösebben a nagyobb lényekért, mivel már réges-rég megtanulták, hogy az ilyen lények szemmel láthatólag élvezetüket lelik a náluk kisebbek elpusztításában.

A tündéreket olykor gonosz emberek fogságba ejtik, és kihasználják a Koboldok iránti ellenszenvüket, gyűlöletes viadalokat rendeznek, ahol a Tündéreket és a Koboldokat összeengedik egy ringben, és a nézők fogadhatnak arra, hogy vajon melyikük fogja túlélni az összecsapást. Az Erdei Manók betegesen félnak a nagyobb lényektől, álcázzák falvaikat, hogy ne tűnjenek ki a háttérből, zöld és barna ruhákat viselnek, hogy elrejtse magukat a nagyobb lények szeme elől.

## KOBOLDOK ÉS PINDUROK, ÉS A VARÁZSLÁS VESZÉLYEI

A Koboldokról és a Pindurokról egykor úgy gondolták, hogy két külön fajt képeznek, mert bár kinézetük hasonló (mindketten rendkívül kicsi, ember formájú, szárnyas lények), az előbbi meglehetősen egyszerű, durva faj, az utóbbi viszont rendkívül okos és civilizált. A Koboldok az erdős vidékeken élnek, egyéb, már említett fajokhoz hasonlóan békések, és csak az állatokkal és növényekkel törődnek. Kedves, félénk faj, amelyik tart az emberektől és más nagyobb teremtményektől. Jól elboldogulnak az Elfekkel, akik iránt mély szimpátiát éreznek úgy is, mint nővényápoló és varázsló kollégák. A Koboldok rendkívül meg vannak elégedve magukkal, mert ismernek néhány varázsigét, amelyek azonban egyszerű kis varázstrükkök, és egy csöppet sem eredetibbek azoknál, amelyeket a varázslótanoncok a varázsló tanfolyam első néhány hetében, gyakorlatként végeznek. Mindazonáltal az Elfek örülnek a Koboldok varázsló sikereinek, és elismerik a lelkesedésüket.

A Pindurok sokkal kifinomultabbak, mint a Kobol-



dok, és általában nem ismerik el rokonságuk tényét. Hosszú és változatos történelmük van, kultúrájuk valaha rendkívül fejlett volt. A világot megtizedelő Varázslók Háborúja előtti évszázadokban a Pindurok az Óvilág tudásközpontjaiban jelentős posztokat töltöttek be az emberek mellett. Ezeken a helyeken komoly szellemekként ismerték őket, és tisztelték fáradhatatlan erőfeszítéseiket, amellyel a tudásuk legjavát nyújtva igyekeztek a világ történelméről mindent összegyűjteni, amit csak lehetett. A Pindurok órák hosszat tudtak vitázni a brice-i harcmódorról, hosszú történeteket meséltek Óriásölő Björng-rimről vagy Jinna Arajarról, a remetéről, és hosszú, rendkívül hatásos varázsszertartásokat mutattak be. A magas szintű varázstudományok terén könnyedén vették fel a versenyt az emberekkel, annak ellenére, hogy természetük oly kicsi, de ők a Jó ügyének elkötelezettjei voltak, és soha nem éltek vissza tudásukkal.

Amikor a Káosz Erői elkezdtek kiszivárogni Kakhabadból, a Pindurok nagyon megijedtek. Allansiában és Khulban zavaros és rémisztő volt a helyzet, és mindenki gyanakodni kezdett, hogy a harmadik kontinens is hamarosan sorra kerül, hacsak nem tesznek valamit a Káosz ellen. A legjobb tudósok és varázslók hosszadalmas, ám igen fontos kutatásba kezdtek a hatalmas archívumokban és az ősi varázskönyvekben, hogy valami megoldást találjanak. Öt hónap elmúltával sem találtak azonban ki semmit, és a Káosz Csapatai már Analand és Vaskövesd kapuin dörömböltek. A Pindurok kétségbeesésükben újabb és újabb kétes műveknek estek neki, őrzöngve vadászva a probléma kulcsára.

Végül egy értekezésben, amit egy örült misztikus, bizonyos Fénykergető Aughm írt, ráakadtak valamire, amiről úgy hitték, hogy megoldja a problémát. A feljegyzések között rátaláltak egy hosszú és rendkívül veszélyes eljárás leírására, amely összegyűjti és a pillanat tört része alatt hatalmas, pusztító robbanás következtében szabadjára engedi a Jó minden erejét. A Pinduroknak nem volt más választásuk, mint megpróbálni ezt az eljárást. Minden erejüket összeszedve, az emberek híres varázslóival egyetemben, Mauristasia egyik hegycsúcsán gyűltek össze, hogy végrehajtsák a szertartást. Amint táncoltak, kiabáltak és énekeltek, hallották, ahogy a hegy lába körül lassan gyülekeznek a Kakhabad minden tájáról érkező Káosz Csapatok. A feszültség nőttön-nőtt, az énekek hangok örült magasságokba kúsztak, a Káosz teremtményei folyamatosan vonítottak alattuk. Hirtelen hatalmas arany villámnyaláb csapott le a mennyből mindent elhomályosító fénnel, és lesújtott a Káosz Erőire. Az összecsapásban megsemmisültek mind a villám által eltalált Káosz Erők, mind a villámnyalábok. Egy szempillantás tört része alatt a Káosz Erői szétrobbantak, elemeikre hullottak szét, és ami megmaradt belőlük, az mind hanyatt-homlok visszamenekült Kakhabadba.

De a győzelemnek ára volt. Azok a Pindurok, akik e természetes varázserővel bírtak, megittasodtak önnön erejüktől, és másokat meg rábírtak arra, hogy szenvedélyesen vágyakozzanak ugyanerre az erőre. Megszületett az álom, hogy a Pindurok lesznek a világ kegyes urai, akik bölcsességükkel és varázserejükkel fogják irányítani az alattvalóikat. Más Pindurok azonban észrevették, hogy ez az álom a zsarnokság álma. Csak egy megoldás létezett: mivel egyetlen Pindur önmagában nem rendelkezett túl nagy varázserővel, azt kellett megakadályozni, hogy együtt dolgozhassanak. A faj nomáddá vált, és arra ítéltetett, hogy a világot járja. Ezen túlmenően rendkívül bonyolult varázslatok segítségével megakadályozták őket abban, hogy a hozzájuk hasonlókkal bármikor is egyesíthessék erőiket.

## Szövetségesek

Ha kalandokra vadászva vándorolsz keresztül-kasul a Titánon, hamarosan rájössz, hogy a Káosz és a Gonosz erői hatalmas túlsúlyban vannak a világon. Akármerre jársz is, azt kell látnod, hogy az emberek kirabolják egymást, az Orkok megtámadják az Elfeket, a Trollok rajtaütnek a Törpéken, a gonosz varázslók mindenkit halállal fenyegetnek. Egyes nem emberi fajok, mint például a Törpék és az Elfek esetleg segítségre lehetnek, de ilyen faj csak igen kevés van, és nekik is megvannak a saját problémáik, mivel a Gonosz mindenhova megpróbál beférkőzni.

De néha-néha, ha Sindla rajtad tartja szemét, esetleg szerencsével járhat, barátokra lelhetsz az úton, vagy esetleg megismerkedhetsz olyanokkal, akik számodra menedéket tudnak nyújtani. Sűrűbben lakott vidékeken mindig találhatsz olyan helyeket, ahol viszonylag biztonságban érezheted magad. De ha egyszer magadban vagy, kinn, az elhagyatott, vad vidékeken, akkor csak magadra számíthatsz – hacsak nem találsz szövetségesekre. Ilyen szövetségesek a legváratlanabb helyeken és időpontokban bukkanhatnak fel, mivel a Jó szolgálóinak mindig egy lépéssel az ellenség előtt kell lenniük. Úgyhogy ők ott lesznek, amikor kell, és amikor csak tudnak, hogy gondosan megtisztítsák a terepet a Gonosz erőitől, és hogy megpróbálják visszaállítani a Jó hatalmát azokban az országokban, ahol attól eltávolodtak.

### COLLÉTUS, A SZENT EMBER

Egyik ilyen szövetséges például Kakhabad legvadabb vidékein egy vak, szent öregember, akire a legkevésbé szá-

mítana az ember, de aki Xamenben már jó néhány kalandornak segített. Ő Collétus (így nevezik a Szentet). Throff földistennő szolgálatában áll, aki egyben a gyógyítás istennője is – Collétus tőle kapta gyógyító képességét, a munka jutalmául, melyet a Titán legvadabb vidékein, az istennő szolgálatában végzett.

Collétus, Kakhabad veszélyes vidékein vándorol, botjával tapogatva ki útjának minden lépését. Hogy hogyan lehetséges, hogy a Gonosz szolgálói nem gyilkolták meg már régen, és nem hever valahol egy útszéli árokban, az szinte érthetetlen; úgy tűnik, olyan jószágos, hogy egyszerűen képtelenek bántani. Ez azonban nem mindig volt így, Collétus ugyanis nem vakon született. Fiatalkorában, csavargásai során látta, hogy a Gonosz hogyan kezd gyűlni, gennyedni Mampang erődjében, amikor az erőd Főmágusa megtette az első lépéseket arra, hogy Kakhabadot zsarnoki uralma alá vonja. A sötét lelkű varázsló egyezséget kötött az Orkokkal, Goblinokkal és az elátkozott Vörösszeműekkel, akik ezt követően megtámadták Kakhabad kisszámú lakott területét, hogy azzal hívják fel a környező országok vezetőinek a figyelmét a Főmágus erejére.

Collétus, aki teljesen ártatlan, nem e világra való lélek volt, de ifjúi hév fűtötte, hosszú, fáradságos utazásra indult, és eljutott egészen Mampang kapujáig. Hogy bebozsáttatást nyerjen, azt állította, hogy fel akarja ajánlani kardját a Főmágusnak, és a seregében akar harcolni. Amint bejutott, azonnal hozzálátott a hely felderítéséhez. Végül, két hónap múltán, amikor már mindennel megismerkedett, amit a Gonosz birtokán művelnek az élet megcsúfolásaként, hozzákezdett tervei megvalósításához. Sikertől elérnie, hogy a Főmágus hírnöke legyen, és ő hozza a híreket az ország minden sarkában állomásozó csapatok parancsnokaitól. Hamarosan eljött az ő ideje,



amikor az erőd katonáinak jó része a Schinni Szamaritánusok támadását verte vissza, akik a Madáremberek ellenállási mozgalmához tartoztak, és az elmúlt hónapokban sok villámkiót, rajtaütést hajtottak végre az erőd ellen. Collétus berontott a Főmágus szobájába, akit éppen akkor lepett meg, amikor rémséges démoni isteneivel társalgott, miközben varázspálcája, melyben összes ereje rejtett, nem volt nála. A bátor harcos kardját feje fölé fordítva azzal a feltett szándékkal ugrott előre, hogy egy hatalmas csapással ismét visszaadja a békét Kakhabadnak.

Sajnálatos módon azonban Collétus nem számolt a Főmágus védődémonaival. Egy térkapun keresztül, amely összekötötte a varázslót a Végtelen Mélységek Síkjával, a démonok óriási fekete tűzgömböt küldtek a szobába, amely hatalmas villanás kíséretében szétrobbant, felkapta a varázslót, és átröpítette a szobán, majd megvakította Collétust. A harcos kitántorgott a szobából, félrelökte az összevissza égett kapu maradványait, és hanyatt-homlok rohanni kezdett, amerre a lába vitte. Végül a Mampangból lefelé vezető elhagyatott sziklás lejtőn találta magát. Collétus vakon gázolt át a vad vidéken, míg végül Fenestránál, az Elf varázslónőnél talált menedékre. Az ő ápolásának köszönhetően meggyógyult, de szeme világát nem nyerte vissza. Kis idő múlva Throff kegyeltje lett, aki megajándékozta őt a kézzel való gyógyítás tudományával, cserébe elvesztett szeme világáért. Most Xamenben vándorol, gyógyítással és Throff ígéjének hirdetésével keresztezi a Főmágus céljait.

Fenestra varázslónő véletlenül egyike a legszokatlanabb karaktereknek, ő ugyanis valójában egy renegát Fekete Elf, aki hátat fordított a bűn útjának, és minden hatalmával csatlakozott a Jó Erőhöz. A bakföldi Snatta-erdő szívében lakik, egy magányos házban, ahol a komoly varázslatok rejtelmét tanulmányozza, és felügyel a környező területekre. Meglepő módon (legalábbis egy Elf esetében) együtt lakott apjával, aki szintén bizonyos elismertségnek örvendő varázsló volt. Apját azonban meggyilkolta a Víz kígyója, a démoni Hét Kígyók egyike, akiket a Főmágus toborzott össze, hogy tovább fokozzák a terrort Kakhabadban. Fenestra pedig gyűjtöget minden apró kis információt, ami e pokoli lényekre vonatkozik, és tervezgeti bosszúját. Szinte mindent tud Észak-Bak-



földről, azonban meglehetősen tart az idegenektől, és ritkán fogad látogatókat. Ha véletlenül találkoznál vele, meg kell győződnöd jó szándékról, mielőtt tanácsot kérnél tőle.

Leginkább a varázslók között remélheted, hogy szövetségesekre találsz a Gonosz ellen, mivel akadnak még köztük néhányan, akik hatalmukat a Jó ügyének érdekében használják. Az imént hallottál Collétusról és Fenestráról, akik Kakhabadban lehetnek segítségedre; Khulban esetleg Selátorra, a zöld varázslóra számíthatsz vagy a színpompás Agravert Peltophasra, azonban lehetséges, hogy ők csak hosszabb rábeszélésre állnak kötélnek. Alansiában pedig hárman vannak, akikre számíthatsz:

## DÉLI ÁLARCOS MÁGIA

A Gyógyítók különleges mesterkedéseikhez speciális, bűvös álarcokat használnak, amelyek kiűzik a szenvedő testéből a betegséget. Alapelvük, hogy a test minden betegsége a lélek betegsége is egyben. Minden egyes álarc bizonyos meghatározott betegségre hat: megnyugtatja a lelket, miközben a Gyógyító, varázslattal elűzi a betegséget.

Egy közönséges, átlagos baleset esetén, mint amilyen például egy lábtörés, a beteg egy Óriás álarcát viseli, mely elérzésteleníti a testét, mialatt a Gyógyító összeilleszti a csontjait, és gyógykenőcsbe mártott kendőbe köti a lábát. Súlyosabb betegségek esetére vannak bizonyos szertartások, melyeket a betegnek és a Gyógyítónak együttesen kell elvégeznie, lassan végigmenve egy varázskúra minden mozzanatán. Súlyos átok vagy az öröklött betegség gyógyítása rendkívüli varázserőt igényel, mely olykor tovább is ronthatja a beteg állapotát, ahelyett hogy javítana rajta. Az álarcos mágia hatása bizonytalan, de amikor működik, azt rendesen teszi, mi több, vannak olyan betegségek, melyek kizárólag álarcos mágia segítségével gyógyíthatók.



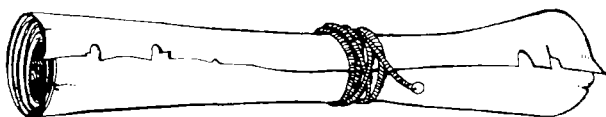


olyan három varázsló ez, akik valaha megmentették Allansiát a totál Káosztól, de akik közül most már csak egy foglalkozik magas szintű varázslással.

## KIMAGASLÓ TEHETSÉGŰ TANÍTVÁNYOK

Yore Nagy Varázslójának iskolája Allansia lakott területeinek déli részén található, a Yore-erdő szívében, az ismert tudásközpont, Salamonis közelében (ahol e könyv alázatos szerzői is tartózkodnak jelen pillanatban). Az iskola, amit több mint százötven évvel ezelőtt alapított Holdűző Vermithrax, aki akkortájt csupán egy átlagos varázslónak számított, számos jelentős varázslót képezett ki, most azonban úgy tűnik, hogy túl sokan már nem fognak kikerülni az iskola falai közül, mivel Holdűző varázslatokkal meghosszabbított élete lassan a végéhez közeledik. Körülbelül ötvenöt évvel ezelőtt Vermithraxot három csodálatos tanulóval áldotta meg a sors: Gereth Yaztromóval, egy salamonisi pap fiával; Arakor Nikodémusszal, akinek apja egy gazdag fanghi kereskedő volt; és Pen Ty Korával, egy, a távoli Arantisból származó, különös fickóval, akinek az apja a „Legfelsőbb Pap íródeákjainak legfőbb ellenőre” címet viselte. Ha egymás közt voltak, elkápráztatták a Holdűzőt velük született varázslóképességükkel és nagy hajlandóságukkal, hogy még többet tanuljanak. A gyakorlat ugyanis azt mutatja, hogy a fiatal emberek többsége, miután elsajátított néhány varázsigét, minden idejét azzal tölti, hogy falvakban kóborol, és megpróbálja megszédíteni a lányokat csodálatos varázserőjével, vagy a mezőkön ijesztgeti a teheneket, marhákat, és hasonló ostoba csínyekre vesztegeti az idejét. Ez a három fiú azonban kivétel volt. A kezdet kezdetétől rendkívül élvezték, amit csináltak. Figyelmesekek voltak, alázatosak és tisztelettudóak a Nagy Varázsló hatalmával szemben, és tökéletesen tisztában voltak saját lehetőségeikkel.

Végül mindig elérkezik a pillanat, amikor a mester már nem tud több dolgot tanítani tanítványainak, és a diákoknak el kell indulni saját útjukra a világba, hogy az elméleteket a gyakorlatban próbálják ki. Így aztán mindhárman elhagyták a biztonságos Yore-erdőt, és nekiindultak a világnak, hogy mestervarázslókká képezzék magukat. Pen Ty Kora – aki alacsonyabb, sötét bőrű alak volt, különleges kiejtéssel beszélt, és a hatás fokozása érdekében legváltozatosabb módon kombinálta varázslatait – újra délnek vette útját, és egy rövid időre hazatért, ahol a földistennő Kaynlesh-Ma templomának előjárója lett. Itt megtanulta a különleges, déli gyógyítómágiát, amelyet nagy örömmel alkalmazott. Idővel a gyógyítómágia lett a specialitása, és ahogy utazásai során lassacskán ismét közeledett az északi országok felé, betegei a Gyógyító nevet adták neki.



## NIKODÉMUSZ ÉS A HALÁL-VARÁZSLAT

Időközben Nikodémusz a Nagy Síkság felé vette útját, amely akkoriban is éppoly zord vidék volt, mint napjainkban. Több évig tartó rendkívüli nélkülözés után, miközben gyökereken élt, illetve azt ette, amihez hozzájutott,



lassan elért egészen a Holdkő Dombok keleti széléig. Észak felé át akart vágni az egzotikus Zengis és Kaypong felé, de összetalálkozott egy gonosz lénnel, aki halálosan megfenyegette. A lankás dombokon vándorolva egyik este egy mindentől távol eső kis falura akadt. A falu lakói gondterheltek voltak, és letörték, egyáltalán nem üdvözltek barátságosan, ahogy a tréfás kedvű falusi emberek szokták.

Ennek okát tudakolva kiderült, hogy átok ül az egész környéken, amit egy gonosz sámán küldött rájuk, aki – állításuk szerint – valahol a dombok között lakik egy barlangban. Kéthetente a sámán megjelenik a falu fölé magasodó sziklaszirten, és minden alkalommal azt követeli, hogy azonnal hagyják el a vidéket. A falu lakói már a kezdet kezdetén eldöntötték, hogy nem hagyják, hogy egy sílány kis varázsló parancsolgasson nekik, és megtagadták a sámán kívánságát. De a sámán Orkok és Goblinok hadával tért vissza, és megmutatta, hogy mekkora erővel rendelkezik. Felégette a földjeiket, megölte állataikat, és az eget úgy elsötétítette, hogy többé semmi sem termett.

Nikodémusz azonnal munkához látott. Illúzióvarázslat segítségével felvette egy Ork-ember alakját, és sikerült behatolnia a sámán barlangjának mélyére, ahol végül is rájött, hogy miért akarta a varázsló, hogy a falusiak elhagyják a környéket. Évszázadokkal ezelőtt, még jóval a Varázslók Háborúja előtt, hatalmas csata zajlott le éppen ezen a helyen. Két Elf varázsló és három gonosz, szellemidőző varázsló csapott össze, akiket csak a Feketék néven ismerünk (egyébiránt ők az emberi fajhoz tartoztak). Végül az Elfek győztek, és az emberek hamvai éppen abban a völgyben nyugszanak, ahol ma a falu fekszik. És most a gonosz istenek megparancsolták a sámánnak, hogy keltse életre szolgálkait, akikre nagy szükségük van. Az Elfek varázslata úgy működött, hogy a kiömlő vér tönkreteszi az eltemetett varázslók hamvait, és így a feltámasztásuk is lehetetlenné válik (egyébként a feltámasztást friss vérral szokás elvégezni). Emiatt a sámán nem merte kockáztatni a fegyveres szembeszállást, mivel az nyilvánvalóan vérontáshoz vezetett volna. Mostanára a falu lakói belefá-

radtak az állandó megfélemlítésbe, az éhezésbe és betegségekbe, és arra készültek, hogy elhagyják a terepet, átengedve azt a sámánnak – habár még mindig nem értették, vajon miért akar tőlük az oly hevesen megszabadulni, de ugyanakkor a Gonosz szolgálóinak bevett szokása szerint mégsem gyilkolja őket halomra.

Amint a falu utolsó lakosai is elhagyták otthonaikat, bevonultak a sámán seregei (beleértve az áruhás Nikodémuszt), és hozzálátak a Sötétek újraélesztéséhez szükséges előkészületekhez. Eljött az idő, és a sámánok a hold nélküli éj sötéte alatt hozzábekéztek a hosszú szertartáshoz, amelynek eredményeképpen a hmvak ismét testekké állnak össze, és kiemelkednek a földből. A levegőben szinte érezni lehetett a Gonosz jelenlétét, és Nikodémusz, aki az Orkokból és Goblinokból álló tömeg közelében állt, biztos volt abban, hogy valamilyen rendkívül gonosz földöntúli szellemek vannak valahol a közelben.

A Sámán elkezdett táncolni és jajongani egy olyan nyelven, amelyet Nikodémusz még soha nem hallott (a „Démonok Hangján”, amit a fekete mágiához használtak). A Sámán énekével egybeforrta három másik nyoszörgő, élesen sikkoló hang a föld alól! Nikodémusz kiáltott az Orkok soraiból, és fogazott élű kardjával a Sámánra rontott, akit túlzottan lekötött a szertartás művelete, és nem vette észre a veszélyt. A varázsló egy hatalmas csapással szó szerint kettéhasította a Sámánt, akinek vére patkokban folyt szét a földön. Sikolyok hangzottak fel a föld alól, majd néma csönd lett, amikor Nikodémusz kiejtette száján a megtisztító varázsigét a vér áztatta föld fölé. Az Orkok és Goblinok egy pillanatig döbbenet nélkül néztek, de a fejükben visító démoni hangok ismét arra kényszerítették őket, hogy Nikodémuszt támadjanak. A jól irányzott tűzgolyók azonban távol tartották őket olyannyira, hogy Nikodémusz elmenekülhetett a faluból...



Egy évvel a történetek után, Nikodémusz a Pagan Síkság közepén találta magát, ahol egy ősi, romos templomot tárt fel. A templom főhajója alatt fekvő kriptában egy hatalmas, fekete ládára lelt, amely erőteljes mágikus sugárzást bocsátott ki. Talán az új varázslatok birtoklásának ösztöne vagy csak a természetes kíváncsiság tette óvatlanabbá a szokásosnál, nem lehet tudni. Akárhogy történt is, amint kinyitotta a láda tetejét, a krypta megrázkódott, és hatalmas, démoni kacaj kíséretében három füstfekete alak örvénylett, gomolygott elő, míg végül három kámszás figura állt előtte, és a romlottság lehelete töltötte be a kriptát. A középső alak így szólt: „Végre, Arakor Nikodémusz, most bosszút állunk rajtad! Nem menekülhetsz a Halálvarázslat elől!”

Nikodémusz iszonyú rémülettel meredt a láda tetejének belső oldalára vésett rúnajelekre. A kámszás alakok, a Démon szolgálói levegővé váltak, és a varázsló azonnal érezni kezdte, amint csontjait remegés járja át. Kimenekülve a szentélyből, keletnek vette útját, Kőhidafalva, a Törpeváros felé, mert legutoljára úgy hallotta, hogy varázslótársa, a Gyógyító ott van. Ha valaki segíteni tud rajta, az csakis ő lehet! A Gyógyító azonban már nem volt Kőhidafalván, de a Törpék azt mondták neki, hogy Fang felé indult. Nikodémusz kölcsönkért egy lovat, és keresztülvágtatott a síkságon észak felé; lova minden egyes botlása hatalmasan visszhangzott gyengülő szívében. Három nap kemény lovaglás után – miközben csupán egy kis tanyánál állt meg lovat cserélni – a haldokló varázsló, Anvil város terén, rátalált régi kollégájára, amint épp kézrátéssel gyógyított valakit.

Pen Ty Kora ránézett barátjára, akiben már alig pislákol az élet, és halkán átkozódott. Felállt, és kivezette a remegő Nikodémuszt a faluból a mezőre. Miközben barátját támogatta, előre mutatott kelet felé, a Tűzhegy izzó csúcsának irányába, és titokzatosan azt mondta: „Barátom, ott várjuk be a hajnalt.” Háromórás elkeseredett küzdelem után elérkeztek a hegy lábához, és hozzálátak a rendkívül fáradságos útnak, felfelé a hegy tetejére. Amikor végül elérték a csúcsot, a Gyógyító egy hatalmas, a napot ábrázoló álarcot húzott elő zsákjából, és barátja fejére helyezte, aki már kísértetiesen fehér volt, ahogy a Halál nyirkos keze egyre mélyebben markolt bele lelkébe. A Gyógyító hozzábekézett szertartásához...

Hajnalban a nap iszonyatosan lassan kelt fel, de amint Nikodémusz testét elérték sugara, a beteg felugrott, és kiáltozni kezdett. Álmodott – mondta –, amelyben egy fénymadár visszahozta lelkét az élők földjére. Életben maradt! Nikodémusz kijátszotta a Feketék és démoni mestereik bosszúját.

De a démonok ezúttal nem kímélték meg a Gyógyítót haraguktól. Egy hét múlva különlegesen súlyos betegség vette le a lábáról, amely teljesen eltorzította a testét, és minden mozdulatát rendkívüli fájdalmak kísérték.

A Gyógyító elmenekült az emberek világából, és egy, a Jégüj-hegység nyúlványai közt megbújó barlang remetéje lett. Mind a mai napig ott van, segíti a beteget és a sebesülteket, de senkit sem fogad, akinek nincs szüksége szolgálataira. Nikodémusz is meg Yasztrom is meg akarta látogatni, de a Gyógyító nem fogadta őket. Ha éppen az északi országokban vagy, és nagy szükséged van egy varázsdoktorra, bárki megmutatja a Gyógyító barlangjához vezető utat – de ha nincs semmi bajod, ne számíts a tanácsaira.

Nikodémusz még sok-sok kalandon ment át, sokszor hívták, hogy segítsen meghiúsítani a Gonosz szolgálóinak terveit. Végül belefáradt, hogy mindig ehhez hasonló problémákban fordulnak hozzá, és nyugdíjba vonult, mégpedig éppen a romlott főregényén, Feketehomok ki-

kötőben, más néven a Tolvajok Városában. Hogy miért tette ezt, valószínűleg sohasem fogjuk megtudni – annyi biztos, hogy meglehetősen szokatlan, ha a Jó egy szolgája szándékosan egy ilyen bűntanyán telepedik le, hacsak nincs valami titkos célja. Talán Azzurra ügyel Yaztromo megbízásából? De mi is történt Yaztromóval mindeközben?

## YAZTROMO, A FEKETE ERDŐ ŐRZŐJE

Amikor Yaztromo elhagyta Yore Nagy Varázslójának iskoláját, először visszament otthonába, Salamonisba, ahol dacára annak, hogy az közel volt iskolájához, tizennégy éve nem járt, és felcsapott hivatásos varázslónak. Délelőttönként amuletteket és varázskénőcsöket árult, délután pedig Salamonis hatalmas könyvtáiraiban bújt a könyveket, amelyek már jóval a Varázslók Háborúja előtti időkről is őriznek anyagokat. Sok mindent megtanult más országok és fajok varázstudományából, de végül is magával ragadta az utazási láz, és felkerekedett. Az elkövetkező néhány évben bejárta az egész lakott Allansiát, Chiang Mai és Kaypong határától a Déli Síkság legdélibb nyúlványáig, az Osztriga-öböltől és Balkash romjaitól egészen a Trollfog-hágóig és a Nagy Síkság széléig.

Akármerre utazott, mindenütt látnia kellett a Gonosz kegyetlen keze nyomát, amint a háttérben szövögeti hálóját, és rendkívül gondterhelt volt, mert mindig csak apró győzelmeket ért el, sosem tudott nagyobb diadalt aratni a Gonosz fölött. Sokszor fontolgatta, hogy egyszerűen bérel egy hajót, és másmilyen világot keres magának, de a végén rájött, hogy ez gyáva dolog lenne. Ha az istenek megajándékozták a varázslás tudományával, akkor ezt a lehető legjobban kell felhasználnia.

Miközben ezen töprengett, eljutott a Fekete Erdő nyúlványainak szélére, mely Kőhidafalvától, a Törpék városától délre fekszik, és ősfák rengetege borítja. A Rejtőzés hónapja volt, éppen kezdett hidegre fordulni az idő, de még mindig kellemes volt az esti csillagok alatt sétálgatni. Ahogy Yaztromo botját lóbálva szórakozottan sétálgatott, hirtelen meleg köd ereszkedett le köré. A fák bizarr alakja átsütött a félhomályon, de Yaztromo nem félt: varázserejével meg tudta magát védeni, bármilyen természetfölötti rémséget akarnának is rászabadítani az erdő szellemei.

De hirtelen megijedt. Egy fuvallat sikoltás hangját hozta – és füstszag terjengett. Rohanni kezdett keresztül az erdőn, a sűrű aljnövényzetben, mígnem egy tisztásra ért, ahol vagy egytucatnyi Elf kunyhó lángokban állt. Fekete alakok villantak meg a fák között, és Yaztromo, bár még soha nem látta őket testi mivoltukban, rögtön tudta, hogy kik lehetnek ők – a Fekete Elfe. Yaztromo nem várt további biztatásra, azonnal harcba szállt ellenük lángot okádó botjával. Ezen az éjszakán kilenc Fekete Elfet ölt meg, amivel azonnal kivívta magának a Fekete Erdő Elfjeinek elismerését. A támadást követő napokban a varázsló az

Elfeknél maradt, és mindent megtanult az erdei életről, amit csak lehetett. Sok minden idillinek tűnt itt számára, nem úgy, mint a Yore Erdőben, tanulóévei során, és félig-meddig el is döntötte, hogy itt fogja megalapítani varázslóiskoláját.

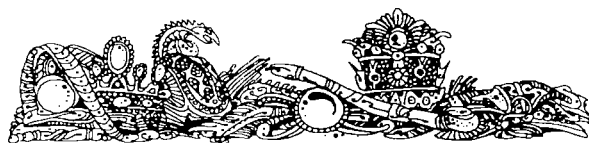
Mindazonáltal az erdő egyes részein komoly veszélyek leselkedtek. Minden szépsége ellenére veszedelmes hely volt, és rendkívül nagy szükség lett volna valakire, aki folyamatosan felügyel a dolgokra. Yaztromo hosszasan töprengött a Fekete Erdő problémáin. Eredetileg rövidre tervezett tartózkodása az Elfe körében hat hónapra, majd egy évre nyúlt, és végül is arra az elhatározásra jutott, hogy végleg ott akar maradni köztük és ő fogja ellátni az erdő őrzésének feladatát.

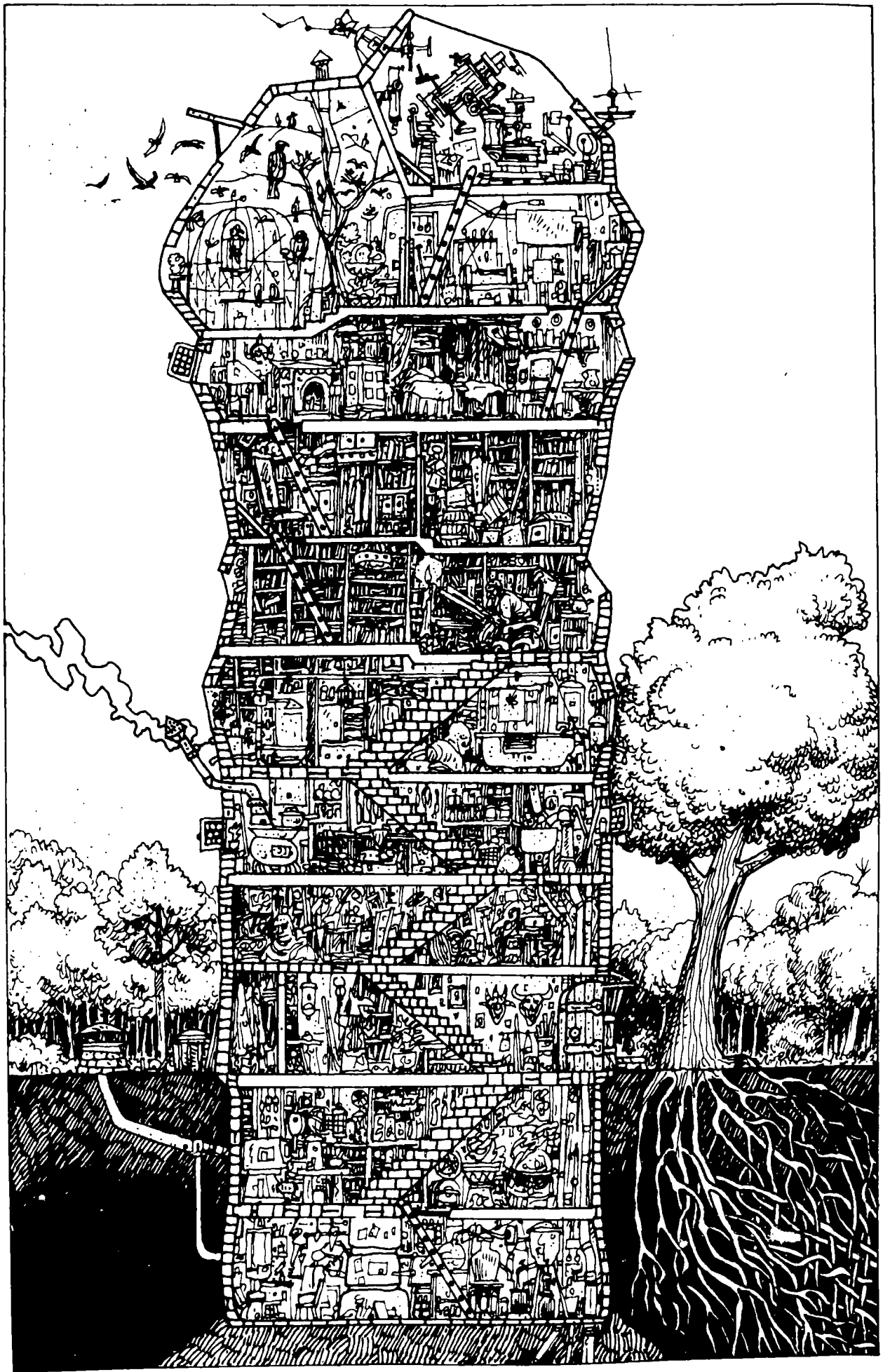
Amint vette a kellő bátorságot, hogy ezt bevallja magának, rögtön jobban kezdte magát érezni, és azonnal meglátogatta Kőhidafalva Törpéit, hogy segítségüket kérje egy, az erdő déli részén felállítandó torony építéséhez. Gyllibran király és alattvalói igencsak rosszhiszeműek voltak Yaztromo és az Elfe ügyleteivel kapcsolatban, de kedvelték a varázslót, és nagyszerű ötletnek találták, hogy a közelükben telepedjen le. Hozzákezdtek a munkához, és egy kis mágia segítségével hamarosan be is fejezték az építkezést – és Yaztromo egy éven belül beköltözött karcsú fehér tornyába.

A mai napig is ott él, mi több, igen ritkán hagyja el otthonát, csakis akkor, ha valami nagyon fontos ügye támad. A madarak és az erdő állatai elmondják neki a híreket, elmesélik, hogy mi mindent láttak napközben mindenfelé. Rajtuk kívül még egy kis varjúja is van, aki a Kőhidafalvi Törpék, illetve az erdő Elfjeinek üzenetét hozza. Az erdőben mindenki ismeri, tiszteli hatalmas varázserejéért. A Sötét Elfe mindazonáltal csak egy ártalmatlan bolondnak tartják, így aztán nyugodtan figyelheti mozgásukat. Valójában Yaztromo rendszeresen figyelemmel kíséri, hogy mi történik Allansia e sarkában, és üzeneteket vált a Feketehomok kikötőben élő Nikodémusszal és másokkal is.

Újrakezdte régi tevékenységét is, a bűvös tárgyak árusítását, hogy az így szerzett pénzből kielégíthesse legbűnösebb vágyait: az öreg varázsló ugyanis imádta a cukormázás tortákat, és mindenhol ilyeneket rendelt, ha volt rá pénze, ami azonban ritkábban fordult elő, mint ahogy szeretne volna.

Ha véletlenül ezen a környéken jársz, és szükséged van a segítségére, megtalálhatod tornyát a Fekete Erdő legdélibb részén, közvetlenül az ösvény mellett. Rendkívül impozáns építmény, fehér kőből épült, és masszív tölgyfa ajtaja van. A toronyban rengeteg a szoba, beleértve egy obszervatóriumot és jó néhány kamrát a varázskísérletek számára, de a különöc, öreg Yaztromo idejének legnagyobb részét könyvtár-dolgozószobájában tölti, amely mindig tele van szétdobált papírokkal, könyvekkel és különböző varázsfelszerelésekkel, állatokkal, madarakkal és még sok minden mással – úgyhogy alig marad hely kedvenc öreg tölgyfa karosszékének.





## A SEMLEGES ERŐK

A Titánon két fő erő uralkodik: a Jó Erői, amelyek viszonylag kevesen vannak, de igen eltökéltek, és a Gonosz, illetve a Káosz Erői, melyek rendkívül sokan vannak, de szervezetlenek. Harmadikként közöttük állnak a Semleges Erők. Az igazat megvallva nem is nagyon nevezhetjük őket Erőknek, lévén, hogy nincs igazi hadseregük, és gyakran sokkal szívesebben használják mások csapatait céljaik elérésére, ha egyáltalán el akarnak érni valamilyen célt. Így aztán a Semlegeseknek két fajtája van; az emberek, akikkel találkozol, vagy az egyik, vagy a másik csoporthoz tartoznak. Lehetnek a Cselszövő istenek követői, akik Logaannak, az ember teremtetőjének a vezetése alatt állnak és megpróbálják a Jót és a Gonoszt egymás ellen hangolni, hogy valahogy egyensúlyban tartsák a kettőt. Olykor azonban ki is ugranak a szövetségből, bármelyik féllel kötötték is azt, és inkább távol tartják magukat a világtól és annak gondjaitól. A második csoportnak nincsenek isteneik, szövetségeseik, nem rendelkeznek igazi életfilozófiával; egyszerűen hátat fordítanak a világnak. Mind a két frakció nagy segítséget nyújthat neked, de ugyanakkor rendkívüli károkat is okozhat, ez szinte kizárólag személyeiktől függ; végeredményben jobb, ha rendkívül óvatosan viselsz a Semleges lényekkel szemben.

A Cselszövők és követőik alapfilozófiája egyszerű, de hatalmas, kozmikus méretekben fejt ki hatását, így nehéz megragadni. Bármilyen történést is, vallják, a világegyetem csak akkor nem semmisül meg, ha az eseményeket előidéző erők egyensúlyban vannak: a bármilyen irányú erőeltolódás darabokra tépné a kozmosz szerkezetét, és ez a világ végét jelentené. Ezért aztán bármelyik félnek legyen is erősebb a pozíciója, a Cselszövők vagy az ellenfél segítségére sietnek, és megpróbálják feltartóztatni az erősebbet, vagy rendkívül veszélyes taktikával az erősebbik oldalát még jobb helyzetbe juttatják, remélvén, hogy közben a gyengébbik összeszedi magát, és ellentámadást indít, ezáltal visszaállítva az egyensúlyt.

### Logaan úr, a Cselszövő

Mint te is jól tudod, Logaan, a Cselszövő, egyike volt a Mennyei Udvar isteneinek. Habár a különböző kultúrák más és más néven nevezik (például Ranjannak és Akolyrának), és különböző alakokban ábrázolják, például leggyakrabban egy nő képében vagy pajkos macskaként, bár más elképzelések is előfordulnak, abban azonban mind megegyeznek, hogy ő volt az, aki a Férfi és a Nő megteremtésével létrehozta az első intelligens lényeket az Istenek Korában. Ilyen általánosan elfogadott dolog meglehetősen ritka a mitológiákban; ekkora egyetértés általában csak abban szokott lenni, hogy valamilyen, a mitológia által leírt esemény nem történt meg.

Logaan különös isten, nem ismertek sem szülei, sem bármifajta rokonsága a Mennyei Udvarban, ahol pedig még a Halálnak is vannak testvérei, a Dögvész és Rothadás istene. Az ember esetleg azt hihetné, hogy Sindlával, a szerencse istennőjével áll rokonságban, mivel birtokaik egybeomlódnak, de ez nincs így.

Mindazonáltal a feljegyzésekben, a szobrokon és imádói neki szentelt szimbólumain két titokzatos figura a társa: Kata és Petros. Kettőjüket általában arc nélküli csuk-



lyás alakként ábrázolják, akik Logaant közrefogva állnak, és ebbe vagy abba az irányba húzzák – nyilvánvalóan azt szimbolizálva, ahogy Logaan húzza a Jót, illetve a Gonosz erőit erre vagy arra. Logaant, a többi Istenekhez hasonlóan, sokféleképp mintázták meg, de leggyakrabban meglehetősen alacsony, esetlen bohócszerű alakként ábrázolják, akinek karikalábai vannak, és valami különös kifejezés ül az arcán. Haja kócos, ruhája összevissza áll rajta – de a szeme mindig valami rendkívüli komolyságot tükröz.

A Titán többi istenei általában csak a rendkívül komoly mitológiai történetekben jelennek meg, de Logaan sok közkedvelt népdalban is feltűnik. Mindegyik dal a Földi Síkhoz kapcsolódik – általában közvetlenül a többi istenek távozása előtt vagy után, az Első Csatát követő időket idézve fel –, és szinte mindig azzal végződik, hogy Logaan megréftál, megleckéztet valakit, aki nagyképű vagy kegyetlen volt. A mesék jó része azt mondja el, hogy hogyan fedezte fel Logaan az írást, a kereket vagy a dohányt és így tovább. És bár mindig Logaan a mese hőse, ennek ellenére sokszor kissé bolondos színben tűnik fel.

A *Logaan és a Troll* című népmese egyike a legnépszerűbb gyermekmeséknek, amellyel a földművesek és erdőlakók szokták álomba ringatni gyermekeiket esténként:

*„Egyszer Logaan vándorlásai közepette egy faluba érkezett, ahol mindenki nagyon szomorú volt. Amikor ennek*

okát kérdezte, elmondták neki, hogy egy gonosz Troll minden éjjel lejön a faluba, és néhányukat felcipeli magával, hogy elfogyassza vacsorára. A Troll egy barlangban lakik a dombok között, ahol napközben elrejtőzik, ugyanis a Trollok nem bírják a napfényt, melyragyogásával megvakítja őket. Logaan erre felmászott a dombokra, ahol megtalálta a Troll barlangját, amely rendkívül bűzlött, és visszaszűrő látványt nyújtott. Logaan fogott egy darab köveget, lasszót készített belőle, és addig-addig vetette az égre, amíg sikerült Glantankát, a napistennőt elkapnia, amint ott kerengett. Logaan húzta, húzta minden erejével, amíg végül sikerült lerángatnia a földre. Glantanka folyamatosan tiltakozott, mint bárki más is tette volna, ha lehozzák az égből a földre, és mindenfajta rémisztő büntetéssel fenyegetőzött arra az esetre, ha kiszabadul. Logaan nem vett róla tudomást, és egy zsákot húzott a fejére. Azonnal éjszaka lett.

A Troll ásitózva feltápaszkodott barlangjában, és csodálkozva mormogta maga elé, hogy milyen gyorsan eltelt a nap. Magához vette bunkósbotját, és elindult a falu felé, de éppen hogy csak kiért a barlang elé, Logaan kinyitotta a zsákot, és kiengedte Glantankát. A napistennő ismét felugrott az égre, a Troll felvonyított fájdalmában, és a földre ejtette a furkósbotját, amint szemei elé kapta a kezét. Logaan felkapta a botot, és behasította vele a Troll fejét, majd levonszolta a tetemet a falu ujjongó lakóinak.

Aztán, ahogy másnap kora hajnalban útjára indult a faluból, az egész éjszakán át tartó ünneplés után, Glantanka, a napistennő letekintett rá az égből, és a falusiak legnagyobb csodálkozására egy tűzgolyót vágott hozzá, amelyik mindenhol összeegyezte...

## A Cselszövők szolgái

Az ilyesfajta népmesék a Cselszövőket komolytalannak mutatják be, de mint az néha kiderül megbízatásaikból a Földi Síkokon, tudnak ők másképp is viselkedni. Akik a Cselszövőket szolgálgák, halálos ellenségek is lehetnek, mivel pusztán a Jó és a Gonosz hatalmát hivatottak egyensúlyban tartani, és ha a Jó oldalán állsz, lehet, hogy úgy fognak veled bánni, mintha a Gonosz szolgái lennének.

Az Óvilágban az északi vidékek Föld alatti Varázslói tartoznak Logaan és más Cselszövők alá; hatalmas varázserejükről, valamint arról a szokásukról ismertek, hogy látszólag önkényesen ajándékoznak vagy átkoznak meg valakit. Például ők voltak azok, akik megalkották a nagy hatalmú Ting gyűrűt, amelyet Gallantaria nemességének ajándékoztak. A gyűrű mindenfajta különleges tulajdonsággal ruházta fel viselőjét, a körülményektől függően. Például a csatamezőkön megvéd a robbanások hatásaitól; vadászatkor beléd csepegteti a nyomkövetés képességét; megvédhet a különböző rémisztő halálteremtőmennyektől, vagy meg tudja mondani, ha méreg van a csészédben.

Az ilyesfajta bűvös tárgyak jellegzetes Cselszövő ter-

mékek, amelyek az igényeknek megfelelően változtatják át a dolgokat. A Ting gyűrű ugyanakkor rendelkezik egy tipikusan Cselszövő tréfának számító tulajdonsággal is: kaméleonszerű átalakulóképessége folytán bele tud oltadni környezetébe, és ez jó néhány riadó forrása volt már Royal Landle-ben, amikor a nemesek azt hitték, hogy elvesztették a gyűrűt!

De a Föld alatti Varázslók voltak azok is, akik elővarázsolták az elátkozott Démonhalat, amely éveken át riogatta az Ónix-tenger partvidékét. A Démonhal hatalmas teremtmény volt, hadihajónál is nagyobb, mely darabokra szaggatta a bárkákat, és az összes halászt elnyelte. Végül ugyan elejtette egy hős, és ezért jutalomképpen Gallantaria uralkodója lett, de mindaddig a partvidék rettegésben élt, és igen sok halász vesztette életét. Hogy a Varázslók miért szabadítottak egy ilyen bestiát a partra, valószínűleg sohasem fogjuk megtudni.

Magukról a Varázslókról is igen kevés ismerettel rendelkezünk. Egy régi fajhoz tartoznak, és az a hit járja, hogy az Északi országok távoli tornyaiban lakoztak már évszázadokkal azelőtt, hogy az emberek megtelepedtek arra felé; egyébként még ma is arra laknak. Ami a létszámukat vagy az életmódjukat illeti, a te találgatásaid éppen annyit érnek, mint bárki másé, lévén hogy teljesen elrejtőznek az idegen szemek elől. Otthonaikból, a magasból, az egész nyugati kontinenst szemmel tudják tartani. Amikor látják, hogy a Jó vagy a Gonosz kezd túlsúlyba kerülni, akkor azonnal közbeavatkoznak, hogy biztosítsák az egyensúlyt.

Rejtélyes Rabló is egyike a Cselszövők szokatlan szolgáinak. A legendák szerint valahol Allansia déli dzsungeleinek közepén él, ahol a szokásos természeti törvények egyáltalán nem érvényesek, ahol a víz nem lefelé folyik, a fáknak, úgy tűnik, nincsen szükségük termőföldre, úgy néznek ki, mintha szabadon lebegnének a levegőben és így tovább. Bárhol legyen is azonban Rejtélyes Rabló állandó lakhelye, leggyakrabban a tengereken látni hatalmas hajóján, amellyel körbevitörli a világot.

A Rabló állítólag az álcázás nagymestere, azt mondják, hogy percek alatt bármiből bármivé képes átalakulni; gyakran felhasználja ilyen fajta álcázó praktikáit, hogy „áldozatait” közelébe juthasson. Titokzatos alak ő, akinek kedvenc szórakozása, hogy rejtélyes verseket hagyjon maga után mindenütt, amerre csak megfordul – innen származik neve is. Szemmel láthatóan hatalma határtalan, hogy feladatait végrehajtsa, hogy zűrzavart kavargon vagy alkalmasint egyensúlyt teremtsen a világban. Hogy személye eredetileg honnan származik, azt csak találgatni lehet. Lehet, hogy ember, aki valamilyen különös hatalmat kapott a hozzá hasonlóan különös isteneitől, lehet, hogy természetfeletti lény, akit a Cselszövők különleges misszióra küldtek a Földi Síkra – mert szokásos ügynök, a Zseni nem volt elégséges a feladat elvégzéséhez.

Kevés nem emberi faj imádja Cselszövő Logaant olyan hévvel, mint egyes emberek, de igenis léteznek olyan fajok, amelyek őt követik. A kakhabadbeli Shamutanti-dombok különös Elfinjei (a kis, Elf alakú teremtményekről van szó, nem az azonos nevű hatalmas tengeri ször-



### A CSELSZÖVŐK RÚNAJELEI

A Cselszövők két rúnajelel használnak, amelyek alapelveiket jelképezik. Az egyik egy nyíl, amelyik mindkét irányba mutat – a Jó és a Gonosz egyensúlyát szimbolizálja. A másik egy minden irányba mutató csillag, mely azt jelenti, hogy egész egyszerűen bármi megtörténhet.







nyekről, amelyek a Beltengerben tanyáznak) határozottan a Cselszövő követőinek vallják magukat, akit ők tréfás kedvű istennek tartanak, és aki naphosszat mást sem tesz, mint az emberekkel incselkedik. Az Elfineknek maguknak is nagy trükkrepertoárjuk van, és idejük nagy részét ezek tökéletesítésére fordítják – más szerencsétlen teremtmények rovására persze!

A Leprechaunok is a Cselszövőök útjait követik – mi több, bizonyos népek Logaan gyermekeinek tartják őket, abból kiindulva, hogy ők is állandóan az emberek megtréfálásával töltik az idejüket. Az Elfinekkal ellentétben, akik pusztán kedvtelésből játszadoznak az emberekkel, a Leprechaunok számára ez életbe vágóan fontos: ők ugyanis pénzt vagy élelmet csálnak ki, illetve kirabolják áldozataikat – és ebből élnek! Mi több, meglehetősen erőszakosak tudnak lenni, ha valamire igazán szükségük van. Ezek a tulajdonságok nem igazán jellemzőek a Cselszövőkre, így aztán sokan úgy gondolják, hogy a Leprechaunoknak egyszerűen csak hasonló hajlamaik vannak a Cselszövőök szolgálival, de ők nem igazán tartoznak közéjük. Annyi biztos, hogy bár Logaan trükkjei gyakran erőszakosak, csak ritkán használja ezeket arra, hogy másokat becsapjon vagy meglopjon, hacsak nem viccből teszi ezt.

## Az Állatok Udvara

Hosszú évszázadokon át nem esett szó arról, hogy a Titán benépesítő különféle teremtmények sokasága istenhívó volt. A papok azzal érveltek, hogy az állatok érzéketlenek az istenek és istennők szépsége iránt, és egyáltalán nincsenek tudatában annak, hogy az életben mást is lehet csinálni, mint a tengerben úszkálni, a termálforrásokban lubickolni vagy a mezőkön lopakodni zsákmányra lesve. Az ilyenfajta nézetek azt is határozottan „bizonyították”, hogy az állatoknak nincs lelkük, és így az ember mindegyikőjüknél magasabb rendű. A hagyományos válasz az efféle „nagyképű” érvelésre általában a következő volt: „Még hogy a férfiak nem állatok? Te még nem láttad a férjemet!” Mindazonáltal ezek a nézetek nagyban hozzájárultak ahhoz, hogy számos kultúrából kirekesztődtek az Állatok Udvarának istenei.

Az állatokat és isteneket meglehetősen nehéz csoportosítani, bár létezik egy rendszer, az Igaz Semlegesség Rendszere, melynek bizonyos részleteivel, úgy gondoltuk, megismertetjük olvasóinkat. Ez a rendszer vak és ostoba, mert mindig csak egyfajta állattal törődik, tekintet nélkül arra, hogy mi történik más lényekkel. Pedig a Titán minden teremtményét istenek teremtették az Istenek Korában, amikor a világ zsúfolva volt a legkülönbözőbb lényekkel, melyek a Throff kertjében talált mágikus agyadarabból készültek. Ezek az istenek nem tűntek el egyszerűen; ők lettek az állatok istenei, és jelenleg az Állatok Udvarában székelnek. Általában mindennel szemben közönyösek, kivéve a saját fajtájuk életben maradását, kerül, amibe kerül, bármi történjék is a Renddel vagy a Káosszal az Univerzumban.

Ez a fajta magatartás alkalmas volt a visszaélésre, amikor is sikerült a farkasokat és pókokat rábírní, hogy súlyos ütközetekben vegyenek részt, csak azért, mert isteneik úgy vélték, hogy ezzel saját fajuk hasznára vannak. Mindazonáltal Igaz Semlegesként az állatok nemigen éreztek lelkiismeret-furdalást, ha megváltoztatták szövetségeseiket, és álltak az ellenség oldalára – mivel minden ilyen tettet szentesített a hit, miszerint ez a helyes lépés a fajta szempontjából.

Az állatok isteneit olykor emberek és néhány nem em-

beri faj is imádta. A Mocsári Goblinokhoz és a Neander-völgyiekhez hasonló primitív népek egyszerűen azért tisztelték az Udvar isteneit, mert hatalmas, erős szörnyek voltak, akik nagy fájdalmat, szenvedést tudtak okozni, illetve hatalmas pusztítást tudtak végezni.

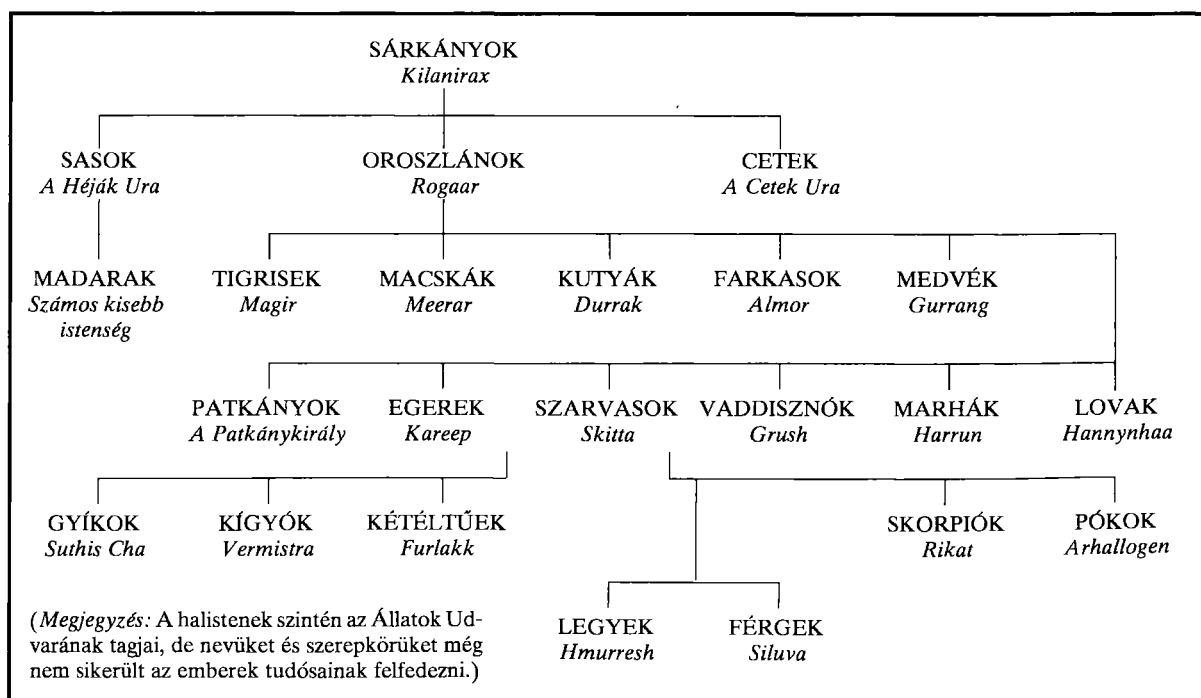
Mások, szükség esetén, az ilyesfajta teremtmények segítségére áhítoztak, és közelebb akartak kerülni az állatokhoz, akikkel megosztják életüket. Ilyenek például a Nagy Síkság lovas nomádjai, akik a Gonosz imádóinak táborába tartoznak, de egyben Hunnynhaanak, a Csődör istennek is áldoznak, és imádkoznak hozzá, hogy védje meg mind lovaikat, mind a lovasokat – ugyanis, ha a nomádok fogságba estek, lovaik ugyanúgy szenvedtek velük. Ha egy nomádnak adott esetben választania kellett, hogy a Gonoszt vagy Hunnynhaat követi, mindig az utóbbit választotta. Az Orkok hasonló módon adakoznak Almornak, a farkasok urának, különös tekintettel az Első Csatában betöltött szerepére, amikor ravaszul beugratták, hogy a Káosz Erőinek oldalára álljon, az Orkok győzelme érdekében.

Még varázslók is voltak, akik annyira belemerültek tanulmányaikba, illetve annyira az állatok védelmének megszállottaivá váltak, hogy lassacskán ők is beálltak az Állatok Udvarának imádói közé. Sok történet kering például Zöldujjú Hurdagagról, aki életcélul tűzte ki a vakondok tanulmányozását. Akik véletlenül találkoztak vele, gyakran zavarba jöttek, látván, amint a varázsló hason fekszik a pázsiton, és feje egészen eltűnik egy vakondtúrásban, ahogy a kis állatkák rendkívül izgalmas életét figyel. Egyre többet és többet tudott meg a vakondokokról, akikről eleinte csak egy rövid tanulmányt akart írni. Ahogy azonban jobban megismerte őket, egyre lelkesebb lett, mivel mindeddig még soha nem gondolt arra, hogy az állatok és más teremtmények ugyanolyan kifinomult kultúrával rendelkeznek, mint az emberek. Legvégül kíváncsisága fölébe kerekedett, és leköltözött a föld alá, hogy együtt éljen a vakondokkal föld alatti alagutaikban. Íme, a tudásszomj veszélyei.

Ahelyett hogy az összes állatkultuszt részletesen tárgyalnánk, ami rendkívül unalmas lenne, inkább elkészít-



tettük a következő táblázatot, amelyik az Állatok Udvarának összes tagjának nevét és egymáshoz való viszonyát mutatja be.



## A GONOSZ ÉS A KÁOSZ ERŐI

Most, bátor utazó, ismered a Jó Erőit, akik segítségre lehetnek, és felajánlhatják barátságukat, hogy kutatásaid nehézségeit, terheit megkönnyítsék. Megismerkedtél a kissé bizonytalan, tétova csoportokkal, a Semleges Erőkkel is, akik éppúgy segítségre siethetnek, mint ahogy adott esetben inkább egy tört döfnének a bordáid közé. Megismerkedtél hűségükkel is, ami úgy tűnik, nem áll valami biztos lábakon, a Cselszövőkkel, akik, ha egyik kezükkel kenyeret nyújtanak, a másikkal azt elveszik, mindig eljátszva szerepüket egyfajta mindent átfogó, kozmikus tréfában. Ez minden, amit tudsz.

Most fordítsuk figyelmünket a Gonosz és a Káosz rémisztő jelenségei felé, az Orkok, Goblinok, Trollok és Ogrék ostoba, vak embergyűlöletétől, a Démonhercegek végtelenül finom, gonosz mesterkedéseire. Análondon úgy mondják, ha ismered ellenséged gyengéit, már félig megnyerted a csatát, úgyhogy tanulmányozd gondosan ellenfeleidet. Bármerre utazzon is egy tisztaszívű kalandor, a Gonosz mindenütt fel fogja sorakoztatni ellene csapatait, de nemes cselekedetekkel és hősiesség helytállással a kalandor el fogja érni célját. Bárhol találkozol is a Gonosszal vagy a Káosz eszelős csúfolódásával, csatamezőn vagy valamilyen sötét odúban rothadva, kiélezett karddal és erős kezekkel készen kell állnod, hogy megtisztítsd tőlük a világot.

### A Káosz Sötét Urai

A hitvány Orkok és Goblinok sámánjaik és egyéb főgonoszok uralma alatt élnek, akik hűséget esküdtek egy sor szedett-vedett földöntúli, rettenetes Démonnak. A Démonok csapata fölött a Démonhercegek uralkodnak a maguk rettenetesen kifinomodott illemszabályai szerint. Erről már valószínűleg volt tudomásod, de igen kevés hallandó hallott a Gonosz felett uralkodó, még a nála is nagyobb hatalmú istenségekről, a Káosz Sötét Urairól, akik a Pokol mélyén lakoznak.

Indulj utadra messze túl a Titánon, túl az Elemi Síkon, és az istentagadó Démoni Síkokon is túl, de még a téren és időn is túl. Ott, az Űr szívében tanyáznak a Sötét Urak... Az Idő hajnalán, az Első Csata után ide zárták be őket a Jó egyesített erői. Néhányukra, mint például Slanggra, a rosszindulat istenére, akit a mai napig imádnak Kharé romlott városában, még most is emlékeznek a világ elhagyatott, eldugott sarkaiban, de legtöbbjük kihullott az emberiség rövid emlékezetéből, és csupán a legbecsvágyóbb szellemidézők tanulmányozzák őket titokban. Egy őrült látnok szerint a Sötét Urak összesen huszonhárman vannak, de ezt sohasem bizonyította be senki.

A Sötét Urakat, alapállapotukban formátlan, árnyékszerű lényekként képzelik el, alig többnek a szintiszta gonoszság hiperintelligens megtestesítőinél. Egyesek mindazonáltal anyagibb alakban is megjelennek olykor, amikor meglátogatják a lét különböző síkjait, de fogságuk rendkívül sok energiájukat leköti, így szerencsére soha nem tudnak teljes hatalmukkal megjelenni a Titánon. Mások olyan fizikai alakban léteznek, amilyeneket a túlbuzgó hívők találtak ki, akik az általuk elképzelt formák mintájára akartak szobrokat emelni tiszteletükre. Vannak olyanok, akikről azt hiszik, hogy soha nem adják ta-



núbizonyosságát jelenlétiüknek – habár ennek bizonyításához vagy megcáfolásához a filozófusoknak és a látnokoknak örökéletűeknek kellene lenniök!

A Káosz Legfőbb Ura a Halál, aki az egész világegyetemet kegyetlen markának szorításában tartja. Ő volt az, aki elhozta a Titánnak az Idő végétét, és aki elrendelte, hogy a dolgok megszűnhetnek létezni, ami tökéletesen ellentétben áll a Jó isteneinek elképzeléseivel, akik csak teremteni és építeni tudnak, pusztítani soha. A különböző vidékeken a Halált különböző néven és megjelenési formában ismerik. A távoli északon, Fagypart kemény harcosai egyszerűen csak a Vég vagy a Bevégző néven ismerik, és legendáikban hatalmas fekete Óriásként jelenik meg, amint az éjszaka fémjéből faragott bárdját hajítja választottjai felé. A Khul déli részén fekvő Scythera Sivatag nomádjai számára ő Krsh, a haldoklók utolsó lélegzetének hangja, aki egy láthatatlan kéz alakjában jelenik meg az éjszakában, hogy megfojtsa áldozatait. Minden országnak megvannak a Halállal kapcsolatos saját történetei, hagyományai, nevei és képzetei, de a világ összes embere rendkívül fél szorításától, mely elől nem lehet elmene-külni.

A további ismert Sötét Urak közé tartozik Dögvész, akit egyes távoli, nyugati országokban a Genny Uraként is ismernek. Az ő testvére a Rothadás, a bogarak és minden penészvirág hercege, akit Khul déli részén a koldusok, és Shakuru városának leprásai imádnak. Őket alacsonyabb rangú nemesek szolgálják, akik a Démonhercegek mellé sorakoznak fel, a rovarfajok királyainak, főurainak hierarchiájában. Közéjük tartozik Arhallogen, a pókok ura, akit Allansia déli dzsungeléinek primitív törzsei imádnak: Hmurresh, a legyek királynője, aki az

Elemi Levegő Síkon lakik, ahonnan útjukra indítja alattvalóit, hogy terjesszék el a pestist és más ragályokat a föld minden sarkában.

A Kakhabadban tisztelt istenségekről, mint például Slangról, a rosszindulat istenéről és hűgáról, Tanitról, az irigység és féltékenység istennőjéről úgy gondolják, hogy számos Jó istennel is rokonságban állnak; azt mondják, hogy az Első Csatában a Gonosz oldalára álltak, amiért száműzték őket, és követniük kellett a Sötét Urakat az Őr szívébe. Más országok tudósai és papjai feltehetőleg vitatják ezeket a nézeteket, ha egyáltalán tudomásuk van róluk, de Kharé szerencsétlen lakóiról mind a mai napig azt mondják, hogy „Slang jóindulatától” szenvednek. A Csapdák Kikötőjének háborzongató szentélyében rosszindulatú polgárok adományokat ajánlanak fel Slangnak és Tanitnak, hogy segítsék őket mások elleni bosszújukban. Az előbbi hatalmas, kövér ember alakjában szokták ábrázolni, villás végű kígyónyelvvél, amint kézzel. Hűgát sokkal gonoszabbnak ábrázolják, lélegzet-elállítóan szép nőnek, hosszú fekete köntösben, fekete telállítóan szép nőnek, hosszú fekete köntösben, fekete kalapban, veszedelmes, görbe törrel a kezében, melyet háta mögé rejt, miközben gyönyörű ajkain kegyetlen mosoly játszadozik.

A Sötét Urak szolgálatában állnak még a Verem Démon hercegei, akik olykor kissé vonakodva látják el feladataikat, lévén meglehetősen öntelt lények – mint a hercegek általában –, és önszántukból senkit sem szolgálnak. Egyes Urak a Gonosz ügynökeiként foglalkoztatják a Hercegeket, a Földi Síkokon. Legtöbbjük azonban finomabb eszközökkel él, saját megérzései, elgondolásai alapján cselekszik. Ebben a Halálnak is nagy szerepe van. A Legfelsőbb Őr romlott gondolatokat ültet a Démonhercegek elfajzott agyába, hagyja, hogy ott kígyózzanak, tekeregenek, és rendkívül élvezetteljes pillanatokat nyújt nekik, megengedvén, hogy egy újabb hadsereget, várost vagy országot hányjanak kardélre. A Halál az, aki mozgatja az összes figurákat, aki irányítja a Gonosz és a

Káosz pikkelyes kezét, aki szolgálóinak segítségével végső céljára tör – a világ minden létezőjének kipusztítására vagy rabszolgaságba döntésére.

Sith meglehetősen elnéző a saját csapatain belüli kisebb összetűzésekkel szemben, mivel sokkal jobban foglalkoztatja a Földi Síkokon élő kiválasztottjainak, szolgálóinak, a Caarthoknak a sorsa, akik nem mások, mint a sivataglakó Kígyónépek. Minden igyekezete ellenére, a gonosz csúszómászók ereje egyre fogy, és a különböző Gyfember-fajok kerülnek fölénybe, melyek hercegi rivalisait, Myurrt és Ishtrát részesítik előnyben. Sith ereje hanyatlóban van ugyan a Titánon, de a Veremben továbbra is ő az úr, bár kétségtelenül csupán rendkívül óvatos manőverek, taktikázás, intrikák és merényletek árán.

Habár a három Kígyódémon díszes, vérgyémánt trónjáról irányítja az Alvilágot – az Agónia Palotájának visszhangos, több kilométer széles Uralkodói Terméből –, mindazonáltal mindegyikük rendelkezik saját, személyes pihenőhellyel is. Sith egy olyan palotában lakik, amelyet teljes egészében kígyópikkelyekből építettek, egy feneketlennek tűnő szakadék szélén, az Acél Sík központjának közelében. Az építmény olyan különös, embertelen konstrukció, hogy a halandó azonnal elveszítené a józan esztét, ha csak egy pillantást vetne is rá – nem mintha bárkinnek is sikerült volna bármikor is élve áthaladnia a Verem belsejébe vezető agyronsóló külső szinteken, hogy elérje Sith palotáját.

Ósátáni fensége, Sith, az Alvilág Démonhercege, feltehetően minden Démonok közül a legszadistább és legerőszakosabb, és mint azt a démonológiában jártas bármelyik tudós a megfelelő imák után bevallja neked, ez nem semmi! Természetes alakjában még „földi” formájánál is visszataszítóbb (zöldesfekete színű, kígyófejű, denevérszárnyú, négykezű, három méter magas szörnyeteg – ahogy az egyik tudós kötet leírja). Sith körülbelül négy méter hosszú és egy méter vastag óriási kígyó alakjában jelenik meg, mely egy gyönyörű Óriásnő felsőtestével egészül ki, akinek hat, karmokban végződő karja van, és

## SLANGG ÉS TANIT PAPJAI

A keleti kakhabadbeli Kharé különös isteneit különös papok szolgálják. Akik Slanggot, a rosszindulat istenét szolgálják, világos narancssárgára festett köpönyegekben járnak, és kopaszra borotválják a fejüket. Más szent emberekkel ellentétben ezek a papok fegyverek és kínzóeszközök garmadáit hordozzák mindig magukkal, mivel a gyűlölet és erőszak szítása más nem hívőkkel szemben része szertartásbeli kötelezettségeiknek. Ennek érdekében mások szentélyeit porig égetik, egész egyházközségeket, gyülekezeteket vetnek máglyára, és rengeteg ártatlan (és kevésbé ártatlan) embert mészárolnak halomra – istenségeik kinyilatkoztatott törvényei értelmében. Tanit papnői agyafürtőbb teremtesek, akik finom intrikákkal és gondos, előre megtervezett színjátékokkal dolgoznak. Amikor imádkoznak, ugyanolyan köntösökbe öltöznek, mint istennőjük, de általában a közösségekben, az emberek közt dolgoznak, ahol elvetik a féltékenység és irigység magjait a férjek, feleségek és szeretők között. Mindig az elválás és a csalódás érdekében dolgoznak, hogy aláássák Asrelnek, a szerelem és a földi boldogság istennője szolgálóinak munkáját.



rettenetes sziszegő feje, amely részint nőre, részint vipérára emlékeztet.

A más halála iránt érzett csillapíthatatlan vágya nem ismer határokat, és sok szerencsétlen lélek pusztult el csupán azért, mert Sith reggel bal felé siklott ki a veremből. Mindennél jobban szeret a még élő teremtményeken kis lyukakat hasítani, és ezeken keresztül lassan kiszívni, kiszopogatni belső részeit, egészen addig, amíg nem marad más belőlük, mint testük üres burka, bár olykor ha késésben van, megelégszik azzal is, hogy lecsavarja az élőlények karjait, és elmajszolja útközben. A többi Démonhoz hasonlóan neki sincs szüksége élelemre, de imádja, amint fájdalom és rettegés keríti hatalmába a haldokló teremtményeket. Sith csak egyvalami iránt érez szeretetet – bébi óriáskígyója, Sussussurr iránt. Sussussurr egy igazán ocsmányi bestia, több mint húsz méter hosszú és egy méter vastag; Vermistrának, a kígyók királynőjének halhatatlan fia, aki a Titán legtávolabbi, legsűrűbb őserdőiben lakik.

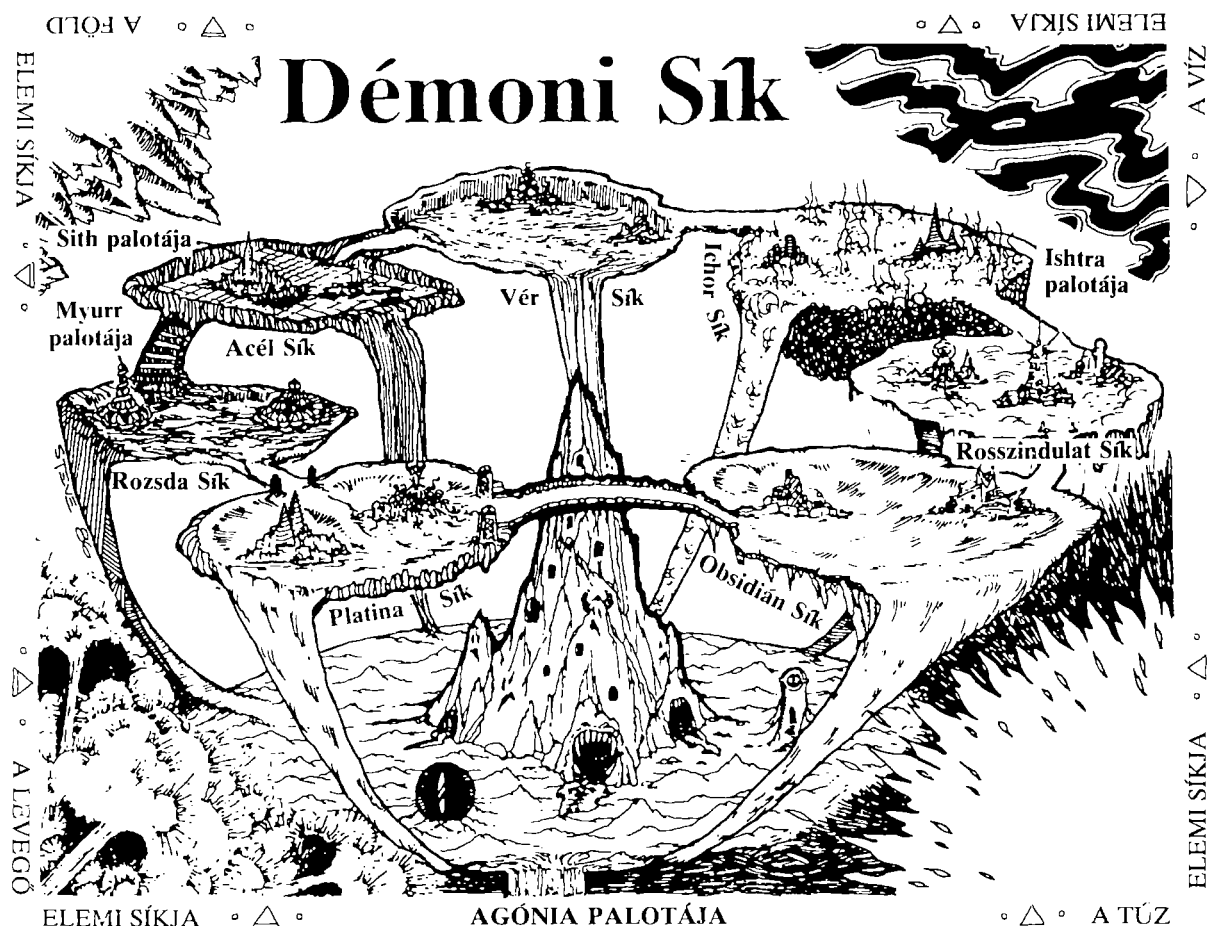
## A Démonhercegek, a Verem Urai

A Halál, minden Urak leghalálosabbika és annak választott szolgálói, a Démonhercegek a lehető legveszélyesebbek. Halhatatlan szörnyek ők, akik a Démoni Sík fölött uralkodnak, és akik az örületet, a romlottságot és az igazi Káoszt használják fel annak érdekében, hogy állandósítsák hatalmukat a Gonosz és a Káosz erői felett. Hogy honnan származnak, biztosan senki nem tudja, de a Varázslók Háborúját megelőző években a legnagyobb tudósok úgy hitték, hogy ők voltak a gonosz seregek kapitá-

nyai az Első Csatában. Sok-sok katona pusztult el mindkét oldalon, amikor a Halál először betette a lábát a világba, ám elég sokan megmenekültek közülük, akik a létezés más síkjaira vonultak vissza. E helyek összességét nevezzük Démoni Síknak, mely valójában több szintre tagozódik, és amit nyüzsgő lakosai egyszerűen csak Veremnek hívnak.

A Verem urai és vezérei a Démonhercegek. Heten vannak, és ők a leggonoszabb, legromlottabb, legzüllöttebb Káosz-lények, akik az Idő születése óta valaha is a Földi Síkra tették a lábukat. Két csoportra oszlanak; a három rémisztő ördögfiókára, a „Kígyódémonokra” – Ishtarára, Myurra és Sithre; és az „Éjszaka Démonaira” – Kalinra, Relemre, Shakorra és Vradnára. A „Kígyó Démonok” az Alvilág igazi urai, a többiek csak időnként segítenek nekik.

A három uralkodó Herceg együtt ítélkezik az elátkozott lelkek fölött az Agónia Palotájában, a Démoni Sík legeslegközepén. Állítólag teljes egyetértésben uralkodnak, de valójában gyakoriak a viták, és csak akkor születik bármi érdemi döntés közöttük, ha a két oldal összefog a harmadik ellen. Néhány száz évenként előfordul, hogy civódásuk irányítása kicsúszik a kezükből, és véres polgárháború söpör végig a Vermen, melynek során ezrek és ezrek elkeseredett küzdelemben próbálják eldönteni, hogy kinek is volt igaza. Mindegyikük alá tartozik egy démon az „Éjszaka Démonai” közül, de hogy melyik, azt csak a véletlen dönti el. A polgárháború során ők vezetik a csapatokat, és jobbkézes démonokként szerepelnek. Jelenleg azonban Relem és Vradna is Sithet szolgálnak. Sok évtizeddel ezelőtt ez még ő Visszataszító Fensége előnyére szolgált, hiszen mindkettőjük a végsőig hajszolta seregeit, hogy bizonyítsa felsőbbrendűségét a másikkal szemben. Mára azonban a túlfeszített versengés elhalványult,





és sokkal inkább az egymás elleni harccal vannak elfoglalva, mintsem a Kalin vagy Shakor seregei elleni küzdelemmel.

Ishtira és Myurr kegyetlenségben nem vehetik fel a versenyt Sithtel, bár ők is rendelkeznek „vonzó” tulajdonságokkal. Ishtira általában egy egyszerű, kecskefejű, ember-szabású krokodil alakját ölti fel, bár ha valakit le akar nyűgözni, vagy ha egy vitában hangsúlyozni kíván valamit, akkor pusztító energialabdacsokat bocsát ki magából, amelyek elektromos szikrákat lődznek ki minden irányban. Legjobban a tüzet kedveli és annak különös hatásait az alacsonyabb rendű élőlényekre. Hármójuk közül Myurr a legkifinomultabb (már ha ilyen kifejezés egyáltalán alkalmazható a létező legelvetemültebb teremtményekre), és szívesebben dolgozik hazugságok, pletykák segítségével és a megtévesztés más eszközeivel. Általában hatalmas varangyos béka képében jelenik meg, de néha ártatlan, édes kisfiúcskaként is, akinek viszont a legöregebb szemei vannak, amelyek valaha is a világra nyíltak. Myurr több időt tölt a Földi Síkon, mint a Démonhercegek bármelyike, hol álruhában, hol valamilyen befolyásos vezető vagy tanácsadó agyába fészkelve be magát, és azon dolgozik, hogy amennyire csak lehet, fokozza az anarchiát és a pusztítást.

## A HAJTÓVADÁSZAT ÉS A DÉMONOK SZÓRAKOZÁSAI

Az állandóan fennálló különbségek, összetűzések, kegyetlen és erőszakos háborúk ellenére a Démonhercegek és kegyenceik gyakran összejönnek egy-egy hatalmas mulatság kedvéért. Itt akár több ezer élőholt teremtményt is találhatsz, amint különleges, vérvörös terítőkkal letakart asztalok körül terpeszkednek el nagy összevisszaságban, egymás hegyén-hátán. A terítők frissen nyűzött bőrre hasonlítanak, és rajtuk mindenfajta döglött, félig döglött, illetve nagyon is élő ételket halmoztak fel. A hányingert keltő fogások – ételek – hisztérikusan csapkodnak, forognak, kígyóznak, míg csak a dáridózók el nem kapják és fel nem falják őket. Egyes meghívottak olyannyira izgalomba jönnek, hogy más vacsoravendégeken kezdik a lakmározást.

Az egybegyűlteket szórakoztatásról egyfelől kedélyes kínzó mesterek gondoskodnak, akik, miközben az újonnan érkezetteket jókedvűen megnyűzzák, belőlük a legkülönlegesebb muzsikát csikarják elő, másfelől a Démon fertőzte bűvészek, akik folytonosan átváltoznak, és lifegő testrészeikkel bűvészkednek; illetve az olyan hagyományos dolgok, mint például az ocsmány dalok vagy balladák. A padlón térdig áll a vér és a nyál, a levegő sűrű a haldoklók sikolyaitól, illetve a különböző rémisztő alakok csámcsogásától, amint más visszataszító lényeket lakmároznak – az egész szín olyan, amilyennek egy istenfélő ember a poklot elképzei – azzal a különbséggel, hogy ez a Pokol sokkal szörnyűsebb, mint amelyet bármely haldoló el tud képzelni.

Mindazonáltal a „műsor” máskor sokkal komolyabb. Hideg téli éjszakákon, amikor a hold nem süt, és nem elégséges a felhozatal friss lelkekből, mivel a Földi Síkon túl hideg van ahhoz, hogy a gonosz emberek külföldre utazzanak másokat gyilkolni, ilyenkor kezdetét veszi az egész világra kiterjedő Hajtóvadászat.

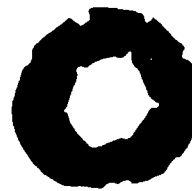
A Vadászatot általában a hét Herceg egyike vezeti – ámbár, ha éppen nem pusztít háború a Veremben, akkor többen is csatlakoznak hozzá. A résztvevők általában alacsonyabb rangú Démonok, Démonszolgák, Lélek vadászok és más élőholt lények, akik mind rémisztő, élőholt lovakon lovagolnak. Lovaik földöntúli csontvázparipák, melyek kiálló csontjaira fekete szőr feszül. A Hajtóvadászat Kutyaát a Pokol kopóinak nevezik. A farkukból és sörényükből kicsapó lángok örült szemeikben tükröződnek. A Kopók messziről megszagolják az élőlények vénaiban lüktető friss vért, és olyan vonítást hallatnak, amely az ember legrosszabb álmaiban szokott legfeljebb előfordulni. A Hajtóvadászat végigsöpör az éjfél égbolton, és iszonyatos pusztítást végez a környéken, az elhagyott településeken, tanyákon, ahol szert lehet tenni újabb lelkekre, melyek a mulatság folytatásához kellenek.



### A HALÁL ÉS A KÁOSZ RÚNAJELEI

A Halál rúnajelét úgy kapjuk, hogy megfordítjuk az élet, illetve az ember jelét, ami így a velük ellentétes erőt, a halált szimbolizálja.

A Káosz rúnajele egy kör, amely egyszerre jelenti a semmit és a mindent, a Káoszban rejlő alapellentmondást szimbolizálva.





## AZ ELÁTKOZOTT LÉGIÓK TÁBORNOKAI

A Pokol seregeit az Éjszaka Démonai irányítják négyen: Kalim, Shakor, Relem és Vradna. Az Agónia Palotájának főhadiszállásán ülnek egy teremben, faragott trónusaikba süppedve, egy mély, homályos tó körül, mely a hideg kőpadló közepén terül el. A tó segítségével figyelemmel kísérhetik, miként valósulnak meg terveik a Földi Síkon. A Hercegek körmönfont taktikusok, az adott helyzettől függően titokban, zajtalanul működnek, vagy nagy feneket kerítenek a dolgoknak: céljuk, hogy minél nagyobb hatalmat szerezzenek a Káosz Erőinek a Titánon.

Belenézve varázstavunkba, a földöntúli tábornokok szemügyre vehetik a Holdkő Dombok mélyén rejtőző várbörtönt, ahol Razaal, a szörnyűséges szellemidéző éppen undorító élőholt seregét toborozza, mellyel végig akar sörpörni Allansian. Az istentelen négyes látja a Gyíkember Birodalmának rajzó seregeit, amint további csapásokat mérnek az ostromlott Vymorna düledező falaira – a katalpultokra, amint a város fiatal harcosainak fejét visszahajítják megrettent honfitársaik közé, miközben a kétféű papok élőszív-áldozatot ajánlanak fel a démoni tábornokoknak, hogy még egy kis segítséget kérjenek a város tel-



jes elpusztításához. Amint a köd felszál a tóról, elégedetten szemlélik a Káosz Pusztáinak szívében kavargó torz alakokat és az élőholt harcosok lelkének százait, amint kopott, rozsdás fegyvereiket forgatva felemelkednek a csatamezőkről, és halhatatlan hangon egyszerre kiáltanak bosszút az élőkre.

### A VEREM HIERARCHIÁJA

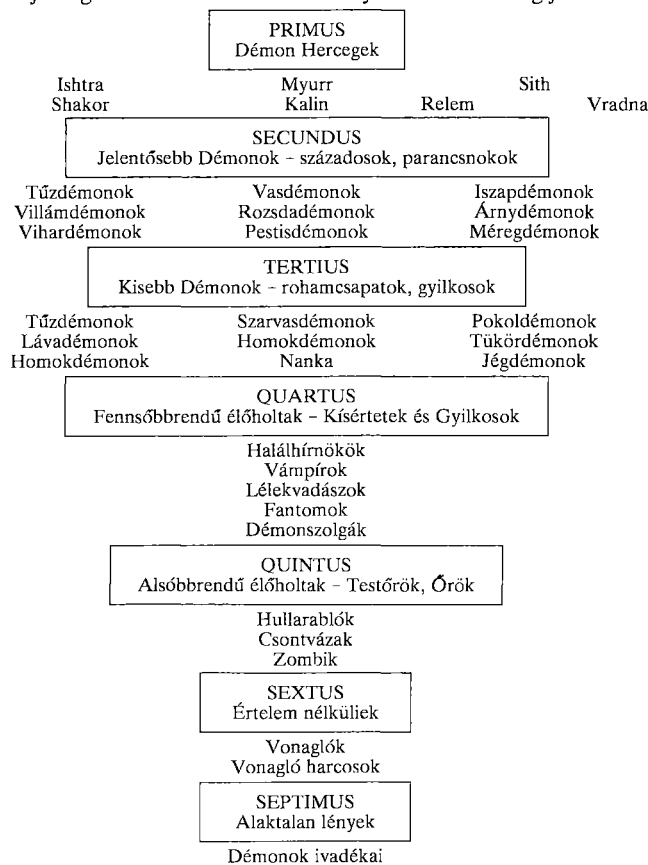
Az Örök életű Alvilág lakói számára a társadalmi helyzet rendkívül fontos kérdés. A szemmel látható zűrzavar ellenére, vagy talán éppen azért, nagyon szigorú etikett szabályozza, hogy mit kell tenni, ha két Démon találkozik, vagy ha a Pokoli Birtok más lakói futnak össze, akik rangban egymás alatt vagy fölött állnak. Ha nem adják meg egymásnak a megfelelő tiszteletet, a sértett félnek jogában áll, hogy kettéhasítsa a sértőt, ha az alacsonyabb osztályból származik, ha pedig ugyanolyanból vagy magasabból, akkor megvan a lehetősége, hogy rettenetes párbajra hívja ki ellenfelét. Undorító aljasságuk ellenére a Démonok olykor az unalomig jól neveltek tudnak lenni.

*Uralkodók  
Tábornokok*

*Elátkozottak  
Légiói*

*Munkások*

*Söpredék*



Az új lelkek mindaddig nem kapnak rangot, amíg valamelyik speciális típusba be nem sorolták őket. Ezt a feladatot csak valamilyen nagyobb Démon vagy Herceg láthatja el, habár a „munkakörök” kijelölését általában a Démonszolgák szokták elvégezni, például közvetlenül a nagyobb csaták után.

Amerre csak a Hercegek néznek, nem látnak mást, mint füstöt, a csillogó napfényt a páncélzatokon, kardok villanását és kifröccsenő vért. Látják, amint démoni küldötteik felkészítik az Orkokat és Goblinokat a csatára. Látják a Trollok és az Ogrék sötét alakjait, amint a hegyek mögött, az erdőkben rejtőzködnek, az alkalmas pillanatra várva. Látják, mint forgolódnak álmukban az ősi Sárkányok mélyen, a föld felszíne alatt lévő kamráikban: érzik, hogy hamarosan eljön az ő idejük. És látják a hőseket, harcosokat és kalandorokat, akik számos vidéken legyőzték a démoni seregeket; a varázslókat, akik továbbra is a Jóság fényével világítanak a sötétben, és mindannyian körülvesszik a lángot; és az egyszerű népeket, akik összegyűlnek, hogy visszaverjék az Orkok, Trollok vagy a farkasok országaik elleni támadását. A tábornokok mindezt látják, és továbbszövik terveiket, újabb és újabb stratégiát dolgoznak ki, hogy a Gonosz végre teljhatalmat nyerjen a Titánon. Meggyőződésük, hogy a győzelem már nincs messze.

## Az Orkok – a Gonosz harcosai

Az urak és vezérek után elérkeztünk a Gonosz szolgálóihoz. Számos nem emberi faj áll szövetségben a Káósszal; e helyen megkíséreljük bemutatni a jelentősebbeket, kezdve a legnépesebbekkel, a Káosz Seregek elitjével – az Orkokkal.

Bármerre utazol is a Jéguij-hegység fagyos bérceitől a Déli-tengerek idilli szigeteiig, mindenhol fogsz Orkokkal találkozni. Bármerre indulsz is – a Titánon egy dologban biztos lehetsz: az Orkok már ott jártak előtted, és mindenbe beleütötték az orrukat. Rendkívül különös lények, hiszen minden egyszerűségük ellenére úgy tűnik, hogy nagyon szeretnek új dolgokat felfedezni, habár nem látszik rajtuk, hogy bármiben is örömet lelnék, amit már egyszer kipróbáltak! Ez a magyarázata annak, hogy seregeik mindig továbbvonulnak, és hogy bányászaiuk egyre mélyebbre hatolnak a föld alá.

Az Orkok nemigen készítenek feljegyzéseket, eltekintve a sámánok szájról szájra szálló történeteitől, és mivel a fogságukba esett emberek legtöbbjét azonnal megeszik, így a könyv szerzőjének meglehetősen nehezére esett részletes adatokat szerezni róluk. Ezért e helyütt szeretnénk kifejezni köszönetünket és leróni hatalmas hálánkat a shabaki Enstaflis Anarennek – a varázslónak és misztikusnak, az Orkok szakértőjének – mindazokért az adatokért, amelyeket nekünk nyújtott. Enstaflis nemrégiben két évet töltött egy, a Nagy Síkságról származó Ork katonágyában, ahol újabb részletet sikerült szereznie arra vonatkozóan, hogy mit is jelent valójában Orknak lenni. Kísérletét azonban sajnos idő előtt félbe kellett szakítania, miután az Ork zászlóaljon rajtaütött egy Királygyík csoport, és mind egy szálig felfalta őket. Mindazonáltal mielőtt még visszatért volna saját testébe, Enstaflisnak még volt lélekjelenléte ahhoz, hogy megdöbbenő adatokat gyűjtsön a Királygyík emésztőrendszeréről. Ez az ember mindannyiunk példaképe.

## HASHAK, A TEREMTŐ

Az Orkok Hashaknak, a Teremtő gyermekeinek vallják magukat, akit a legmodernebb tudósok egy Throff földistennő szolgálatában álló félistennek tartanak – habár az Orkok úgy hiszik, hogy jelentősége sokkal nagyobb az istennőnél. Annyi biztos, hogy Hashak nem menne el valami jóképű félistennek – általában torz, sötét bőrű Hegyi Óriásként ábrázolják. Hashak rendkívül kíváncsi volt az

istenek új „teremtményeire”, és különösen féltékeny volt a „Törpéknek” nevezett lényekre, akiknek szemlélésével Throff oly sok idejét töltötte. Így egy féltékeny, sértődött pillanatában Hashak félreoldalgott egy csendes sarokba, magához véve egy jó adag varázsszagot, amelyből Throff a bosszantó Törpealakokat készítette, és hozzálított saját teremtményeinek megformálásához.

Amikor elkészült, Hashak döbbenet bámolt a tenyerében vonagló, kapálódzó apró teremtményekre. Elnevezte őket „Trolloknak”, és eljátszott velük egy darabig. De meglehetősen ostoba és rendkívül csúf teremtmények voltak ezek, úgyhogy Hashak hamarosan rájuk unt. Magához vette teremtményeit, és elrejtette őket a Titánon, a hegyekben, ahol senki sem látta őket, mivel szegylle magát, hogy ilyen visszaszító lényeket készített. De Hashaknak hiányoztak teremtményei, és úgy döntött, hogy másnap újakat készít. Ez alkalommal nagyobb figyelmet fordított a dologra, és kisebb, finomabban kidolgozott alakokat formált, akik tudtak kicsit gondolkodni és beszélni is. A kis teremtmények leggyakrabban „Urk! Urk!” kiáltásokat hallattak, és Hashak emiatt „Orkoknak” nevezte el őket.

De ezen a napon Throff korábban tért haza, és meglátta Hashakot, amint a sarokban teremtményeivel játszadozik. Elsápadt a dühtől, és megparancsolta Hashaknak, hogy azonnal pusztítsa el őket mind egy szálig! Hashak sírt, könyörgött, de mindez mit sem használt: aki lop a mágikus agyagból, és mindenféle undorító lényeket készít belőlük, meg kell hogy fizesse az árát! Hashak lehajtottá fejét, és a márványpadlót bámulta, majd szégyenlősen megkérdezte, hogy kimehet-e egy kicsit teremtményeivel, hogy egyedül vehessen búcsút tőlük, mielőtt ismét egyetlen golyóvá gyúrná össze őket. Throff szíve mélyén jólelkű volt, minden bizonnyal annak kellett lennie, ha Hashak rá tudta szedni (amint a tudósok általában rámutatnak erre az eset kapcsán), és belement a dologba.

A ravasz Hashak pedig kieszelt egy tervet. Összeszedvén Urkjait, kivitte őket a szabadba, de ahelyett hogy búcsút vett volna tőlük, nagy részüket elrejtette egy sötét sa-



rokban, és csak néhányukat gyúrta össze egybe. Mielőtt az agyaggolyót visszaadta volna Throffnak, még összedolgozta némi, Galana kertjéből származó termőfölddel, nehogy Throff észrevegye a turpisságot. Éjszaka aztán kilopózott, és elmenekítette „Urkjait” a Titán sötét szögleteibe, a Trollok közé, majd visszaosont ágyába.

Hashak azonban nem tudta, hogy a Sötét Urak közül néhányan kifigyelték, hogy mit csinál, mivel éppen virasztottak az éjszaka, hogy megbeszéljék más istenek elleni terveiket. Követték és látták, hogy hova rejti teremtményeit. Miután Hashak távozott, magukkal vitték az Urkokat, és beléjük lehelték a gonoszt. Ezen a napon fertőződtek meg az Orkok a Káosz átkával, aminek eredményeképpen a Gonosz Erői szolgálatába kellett állniuk, és azóta jó néhány Káosz-mutáció került ki leszármazottaik közül.

## A TÖRZSI VARÁZSLÓK: A SÁMÁNOK

A sámánok hatalmas erővel rendelkeznek az Orkok felett, ők a törzsek bűbájós doktorai és varázslói, akik minden Szellemekkel kapcsolatos ügyet irányítanak, és közvetlen összeköttetésben állnak a Gonosz és a Káosz hadseregeinek vezetőivel. Minden törzsnek megvan a maga királya vagy törzsfőnöke, de ők inkább az Orkok feletti uralkodás mindennapos problémáival vannak elfoglalva. A törzsfőnököket általában olyasfajta kérdések kötik le, hogy vajon jogos volt-e, hogy az egyik Ork felfalta vejét, mivel az kilótyentette sörét, vagy hogy egy fogságba esett Törpét most azonnal egyenek-e meg, vagy még egy kicsit hizlalják-e, tegyék el későbbre.

A sámánokat azonban lényegesebb ügyek foglalkoztatják. Meg kell tudniuk a közeljövő eseményeit szörnyűséges patrónusaiktól, amit általában azok rituális jeleiből, illetve véráldozat-bemutatásukból olvasnak ki. Meglehetősen hiányosan öltözködnek, egy ágyékkötőn és egy jó adag rikító festéken, illetve véren kívül alig takarja valami a testüket, valamint állandóan csontokkal és koponyákkal hadonásznak, mivel a Halál képviselőinek tekintik magukat a Földi Síkon. Az Ork sámánok számos módszert dolgoztak ki démoni mestereik üzeneteinek megfigyelésére. A bevett módszerek egyike a következő: Egy patkányt engednek be egy ketrecbe, melynek belsejébe az Ork ábécé tizennégy betűjét festették, és ahogy a patkány ide-oda szaladgál, a betűkből összeáll a túlvilág üzenete. Egy másik módszer szerint fel kell vágni egy frissen fogott Elf hasát, és a beleiből kell jósolni (ezt a technikát elfológiának nevezik), vagy pedig fel kell dobni tizennégy, Ork rúnákkal megjelölt svábbogarát a levegőbe, és meg kell nézni, hogy visszaesvén a földre milyen üzenet betűzhető ki belőlük.

Közönséges Orkoknak nincs túl sok fogalmuk a vallásról, a napi dolgokon kívül nem sok mindennel törődnek. Mi több, az Orkok közismerten fütyülnek a jövőre. Legtöbbjük álmodozik ugyan arról, hogy „egy napon” az Orkok fognak uralkodni a világ fölött, de ezt a bizonyos napot senki sem sietteti. Lehetséges, hogy azért alakult ki körükben ez a felfogás, mert elég gondjuk van azzal is, hogy egyik napról a másikra éljenek, nemhogy még az elkövetkező napokon is gondolkodjanak – persze lehet, hogy egyszerűen csak ostobák. Az átlag Ork számára a sámánok arra jók, hogy elmondjanak néhány buzdító igét a csaták előtt, illetve szórakoztató szertartásokat celebráljanak, ahol mindenféle tréfás dolog történik, úgymint áldozatbemutató, vércsapolás és így tovább; ezenkívül mindig jó történeteik vannak. Ezt leszámítva azonban nem jelentenek túl sokat számukra.



## AZ ORKOK EGYSZERŰ KEDVTELEÉSEI

Az Orkok egyszerű ízléssel megáldott lények. Szeretnek enni, inni, harcolni. Ami az evést illeti, ebben az örömben elég sűrűn van részüik, lévén hogy gyakorlatilag mindent megesznek, ami a kezük vagy állkapcsuk közé kerül. Kedvenc ételeik ellenségeik húsából készülnek – hírhedten gusztustalan fogásokat tudnak készíteni a Törpék és Elfek tetemeiből. A legendás „Elf belek Gnómvér-szószban” például a Xamen- és Zanzunu-csúcs környéki Kemény Kéz törzs specialitása, amely ritka különlegességnek számít a hozzávalók és az elkészítés módjának rendkívüli gazdagsága miatt, és csak kivételes alkalmakkor szokták feltálalni (rendszerint nagyobb számú Elf és Gnóm legyilkolásának megünneplésére).

Ha nem jutnak friss húshoz, az Orkok más ételekkel is beérlik, mint például zöldségekkel, fával, fémekkel, szilakkal, sőt szeméttel is. Egy különleges, második gyomorral is rendelkeznek, amely lehetővé teszi a kemény és éles dolgok megemésztését. Emiatt aztán rendkívül nehéz az Orkokat hosszabb ideig fogságban tartani, ugyanis egyszerűen szabaddá eszik magukat! Mindazonáltal különösen nehéz ételek után az Orkok is elálmosodnak, gyakran aludniuk kell egy kicsit, hogy pihentessék a nagy zabálásban elfáradt, nagyméretű torkukat. Egyes Orkok, akik kibrágták magukat egy várbörtönből, sokszor megtalálhatóak fogságuk színhelyének közelében, mély álomba merülve, arról is megelégedve, hogy jobb lenne mielőbb eltűnni a börtön közvetlen környékéről.

Az Orkok nem kannibálok, és csúnya dolognak tartják más Orkok felfalását, hacsak a körülmények nem kényszerítik őket erre. Úgy tűnik azonban, hogy szerintük a halott Ork nem Ork többé, hanem olybá lehet tekinteni, mint bármely más finom falatot. Mi több, az Ork temető-

## HÍRES ORK TÖRZSEK

Az Orkok társas lények, akik hatalmas, szedett-vedett csapatokba verődnek össze, amelyeknek mind megvannak a saját különleges jeleik, szokásaik. Egy Orkról rögtön meg lehet mondani, hogy melyik törzshöz tartozik, ha ránézünk füleire, melyeket a törzs szimbólumai díszítenek.



### *Fojtogatott Koponya törzs:*

Lakhelye: Lendleland déli részének hatalmas, jól védett barlangrendszere

Lélekszáma: 2500 körül

Uralkodója: Koponyarepesztő Yargaas király (aki egy hatalmas birkózásról kapta nevét, melyben három Barlangi Óriással küzdött meg)

Szimbóluma: természetesen egy fojtogatott koponya

### *Kivájt Szem törzs:*

Lakhelye: az észak-allansiai Holdkő Dombok központi vidéke

Lélekszáma: 1700 körül

Uralkodója: Vicsorgó Urgari és huszonhárom fia

Elnevezése: a törzs híres, egyszemű hőse után



### *Vasököl törzs:*

Lakhelye: erdei falvak, az északkeleti khuli Dárdanyél Síkság közelében

Lélekszáma: néhány száz

Különleges szokásaik: Bőrszjakkal acéldarabokat erősítenek kezükre abban a hitben, hogy végül kezük is acéllá változik

Uralkodója: Savanyú Sikoly Uzgreg

### *Vashanki Átka törzs:*

Lakhelye: Nagy Síkság

Uralkodója: Családgylkos Argar király, aki egy valaha negyvenkét tagból álló híres Ork család egyetlen túlélő tagja

Lélekszáma: 3000 körül, sok kis vándorló családra eloszolva.



seken a vendégektől elvárják, hogy tiszteletük jeléül egy-két jókora darabot harapjanak ki az elhunytból, mielőtt elföldelik, vagy a halotti máglya tisztító lángjai közé vetik. Az Orkok nem eszik az élőholt teremtményeket – még melegtve sem –, mivel egyáltalán nem tartják őket ízletesnek. Ettől a két kivételtől eltekintve azonban igen ke-



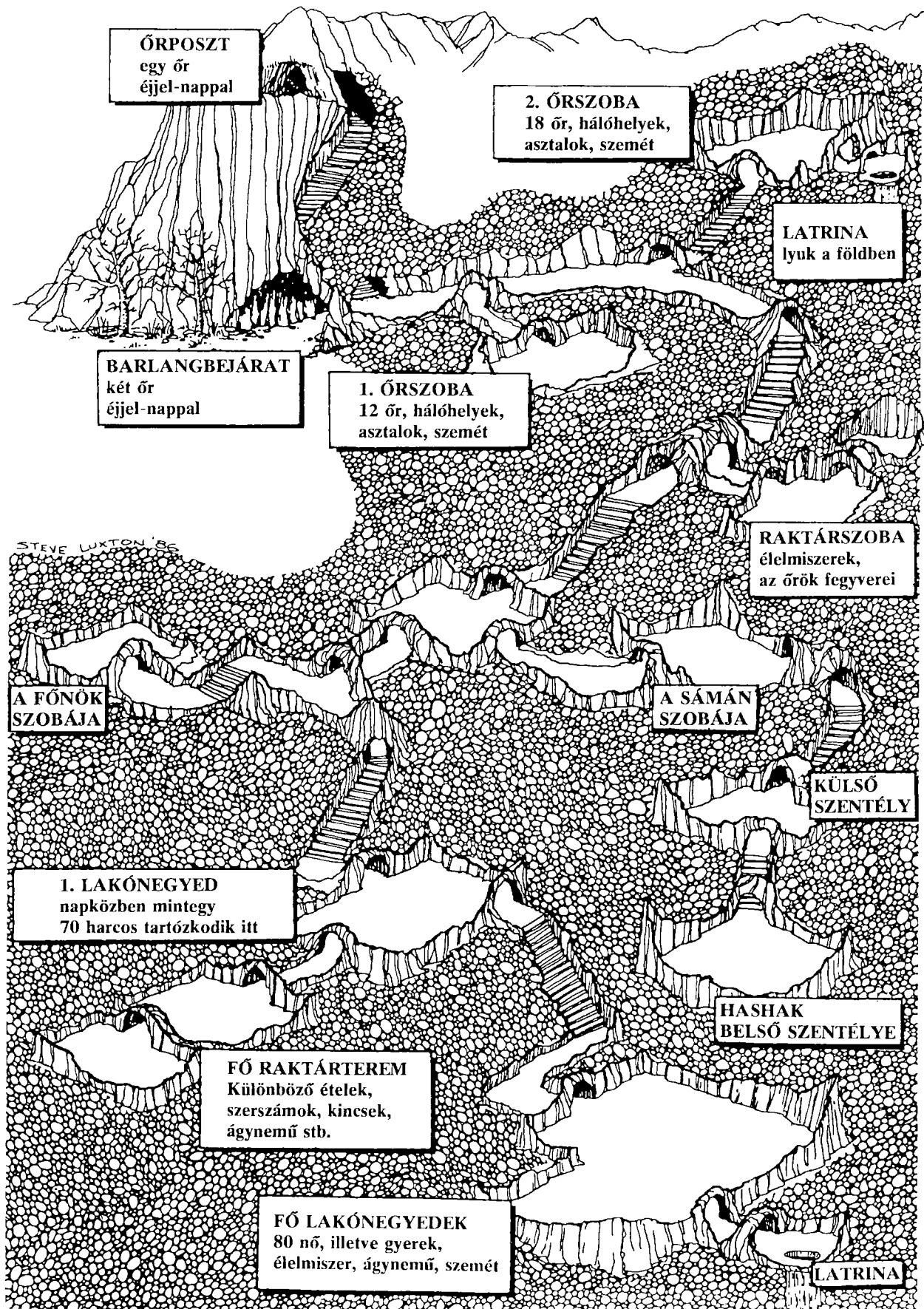
vés olyan dolog van, amit az Orkok ne próbálnának megenni (ha nem is mindig sikerül ez nekik).

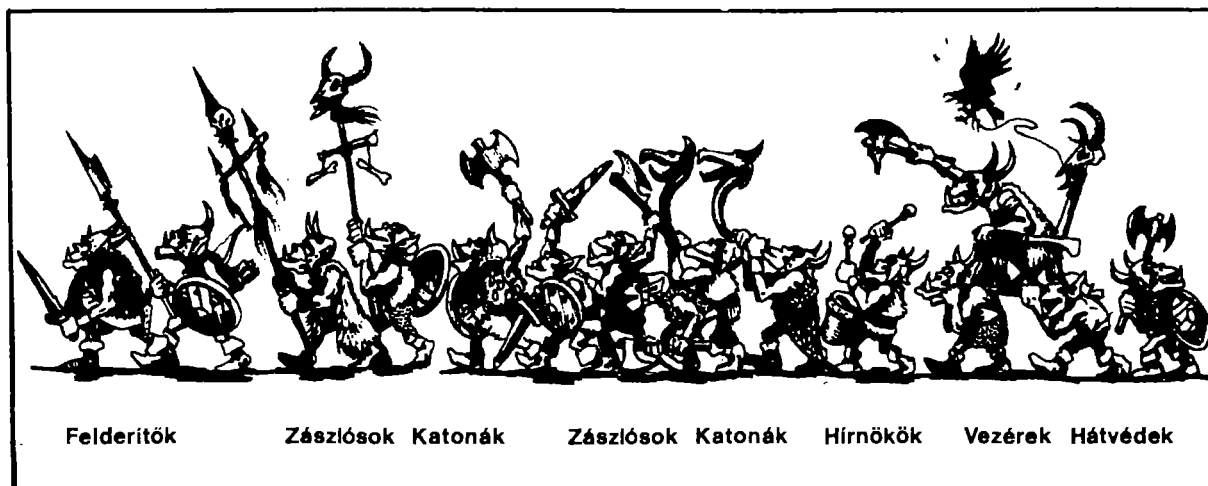
Ami az ivást illeti, az Orkok a világ legjobb sörfőzőinek tartják magukat. Az Ork sör elképesztően erős, olykor akár halálos mérge is lehet az emberek számára. Az Orkok kedvenc itala egy meglehetősen visszatartó kotyvalék, amelyet „Guursh”-nak hívnak, vagy olykor „Hweagh”-nak is. Az egyetlen, amit el tudunk képzelni elnevezésével kapcsolatban, hogy azokra a hangokra utal, amelyeket azok hallatnak, akik túl sokat ittak belőle, bár elképzelhető valami ízlésesebb magyarázat is. Az íze az emberek számára leginkább arra hasonlít, mint amikor valaki egy mohos barlang falát nyalogatná, orrlyukában benn rekedt svábbogárcsapattal – vagy valami ehhez hasonló –, legalábbis így informált bennünket valaki, aki ismert valakit, aki állítólag már próbálta egyszer. Annyi bizonyos, hogy zöldes rózsaszínű, és általában ólombevonatú hordókban tárolják, mert a fát átmarja. Az Orkok könnyű italként tartják számon, mi több, azt is feltételezik, hogy vannak rendkívüli évjáratok, melynek Guurshja a lehető legjobb; szabad szemmel látható hatalmas rögek lebegnek a lében, nyilván emiatt nevezik mustnak is – de hogy miféle rögek ezek, arról informátorunk sem tudott semmilyen felvilágosítással szolgálni.

Az Orkok könnyen berúgnak, ami nem is meglepő, ismervén italaik erejét, és ilyen állapotban mindenféle vér-lázító cselekedetekre ragadtatják magukat. A törzsek számánjai számos, a részegséggel kapcsolatos tanmesét ismernek. Ilyen például a bolond Ujjtörő Morgag király története is, aki egy arra járó Goblintól megvásárolt egy pocsoltyát, mivel ezüsttálnak nézte a hold tükörképét benne. Vagy a Goblin képű Uglar esete, aki részegen egy egész tevé megévelt fogadásból, majd a leggusztustalabb módon ki is adta magából. Vagy... – a lista végtelen.

# CSONTPATKÁNY BARLANGOK

## ORK TELEPÜLÉS





Úgy tűnik, az Orkok nagy élvezettel hallják, ha bárki más pórul jár, beleértve más Orkokat is, és persze soha nem jut eszükbe, hogy esetleg velük is megtörténhet mindez.

Harmadik alapvető szükségletüket, a harcot hadseregeikben elégítik ki, és az egyre elterjedtebb rendkívül kegyetlen mezejátékok alkalmával, amelyek az elmúlt évtizedekben váltak népszerűekké.

A legismertebb összes játékaik közül az „Ork Térdek”, amelyet két négyfős csapat játszik, akiket egy húszfős tartalékból választottak ki. A játék hatalmas, kör alakú pályán folyik, amelyet középen egy hálóval vagy kötéllel osztanak ketté. Általában felfújt disznó- vagy Trollhólyaggal játsszák, de olykor káposzta-, dinnye- vagy Törpe-fej is megteszi. A játék úgy kezdődik, hogy egy Ork átpasszolja a labdát az ellenfélnek, aki azt csak a térdét vagy a fejét használva adhatja vissza és így tovább. Ha kimegy a labda körön kívülre, akkor az a csapat kap pontot, amelyik nem ért bele a labdába, ha az körön belül esik le, akkor az, amelyik utoljára átpasszolta az ellenfél térfelére. Az a csapat, amelyik előbb ér el hét pontot, megeheti az ellenfél csapatának egy tagját, és a játékot az nyeri, akinek még marad játékosa a végén. Az Ork Térd-játékosokat nagyon jól megfizetik, ellensúlyozandó, hogy egy-egy sportoló pályafutása olykor igen rövid életű.

Még kegyetlenebb a „Rabszolgapassz” nevű játék, amelyet egy Törpe- vagy emberfogollyal játszanak, akit güzsba kötnek, és ezután nyolc, tíz különböző törzshöz tartozó csapat rugdossa, dobálja, gurítja, taszigálja össze-vissza a pályán, akik mind szeretnék addig életben tartani, míg sikerül valahogy begyömöszölni a pálya szélein fekvő keskeny kis gödrök valamelyikébe – ez jelenti ugyanis a gölt. Eltekintve attól az alapszabálytól, hogy a rabszolgának életben és egy darabban kell lennie, amikor betuszkolják a gölgödörbe, valamint, hogy a játékosoknak lehetőség szerint meg kell próbálniuk a pályán maradni, nincsenek egyéb korlátozások. Ennek eredményeképpen a meccs általában vérfürdővé fajul, bár ez rendkívül élvezetes az Orkok számára. Minden Ork sportban van némi erőszak, halál, lévén az Orkok kegyetlen és vérszomjas teremtmények. De sportjaik azért soha nem fogják átvenni a háború szerepét...

## ORK SEREGEK

Őszintén szólva az orkok irtóznak mindenféle fizikai munkától, viszont imádják a harcot. Nem is igen érdekli őket, hogy ki az ellenség, amíg az náluk gyengébb, és ha egyáltalán nincs ellenség, akkor más törzsek vagy családok tagjai is megteszik – így aztán az Orkok mindig elegendő rabszolgát ejtenek fogságba, hogy azok biztosítsák

jólétüket, és dolgozzanak helyettük. Ha valami különleges célja van a harcnak, mint például egy gazdag város kirablása, az Orkok dolgozni, harcolni fognak mindhalálig. Az Orkok majdnem annyira imádják a legkülönbözőbb kincseket, mint a harcot, mellyel megszerzik kincseiket.

Mindazonáltal az Orkok gyávák, a szervezettséggel és a morállal gyakran akadnak problémáik a csatamezőkön, hacsak nem áll mögöttük valaki, aki nagy hangon rendelkezik, és hosszú korbácsával ösztökéli őket! Ez megmagyarázza, hogy az Orkok miért éppen a Káosz seregeiben harcolnak: ott ugyanis a vezetők mindig rendkívül karizmatikus varázslók vagy gonosz, ám erőteljes harcosok.

A legerősebb és legnagyobb Orkok minden csatában maguk elé terelik a kisebbeket, akik, ha van idejük, megpróbálják rávenni a Goblinokat és Trollokat, hogy előttük induljanak a harcba.

Az Orkok rendkívüli állóképességgel rendelkeznek, és meglepően gyorsan tudnak masírozni, ha vezetők zárt alakzatban tartják őket. Jórészt azért kényszerítették őket ennek elsajátítására, mert a teremtmények többsége nem bírja elviselni közelségüket. Egyedül a farkasok engedik meg az Orkoknak, hogy rajtuk lovagoljanak, de még azok is levetik őket a hátukról, ha nem találják elégségesnek a zsákmányt hatalmas étvágyuk csillapítására. Az Ork hadoszlopok általában a fent említett alakzatot veszik fel erőltetett menet idején.

A felderítők körülbelül egyórányi járásra haladnak a fő csapatok előtt: az ő feladatuk, hogy megbizonyosodjanak arról, tiszta-e az út az ellenségtől, és hogy tájékozottassák főnökeiket, hogy mi van előttük. Mögöttük halad sorban a gyalogság, zászlóaljakra osztva, élükön a zászlóossal. (Az Ork harci zászlók hátborzongatóan néznek ki, gyakran koponyákkal, illetve az ellenség más testrészeivel díszítik őket, és egyben gyülekezőpontként is szolgálnak a csatában elkeveredett seregek számára.) A csapatok mögött jönnek a vezérek, akiket időnként magasra emelt székekben hordoznak a rabszolgák vagy a kevésbé szerencsés Ork katonák. Az egész kíséretet félkör alakban körbefogja egy féllégiónyi hátvéd, akik egyrészt az üldözőcsapatokra ügyelnek, másrészt összeszedik a főerőktől elkóborolt harcosokat.

Amerre csak masíroznak, az Orkok rettegést és halált hoznak az emberekre, Törpékre és Elfekre. Nem nehéz megérteni, miért vetik meg annyira az Orkokat, hiszen hitvány, vérszomjas alakok, akiknek legfőbb célja, hogy minél több ellenségüket lemészárolják, és végül a Titán egyedül és kizárólagos urává lépjenek elő. Még egy izgalmas kérdés azonban hátravan: hogyan keletkeztek az Orkemberek és a többi hasonló rémség. Szinte megborzong az ember, ha belegondol, micsoda lidércnyomás lehet egy Ork rabszolgájának lenni...



## A Goblinok – a Gonosz gyermekei

A Goblinok, összehasonlítva az Orkokkal és fajtájukkal, valóban csak gyerekek inkább, de milyen csúf, erőszakos és gonosz gyerekek! Bármerre utazol is, találkozni fogsz velük – ugyanúgy, mint az Orkokkal –, amint mindig valami bajt okoznak a szegény lelkeknek. Ellentétben rokonaikkal, általában nem szerveződnek hadseregekbe, és sokan közülük a földművesek vagy a kóbor vadászok kellemes életét élik, bár az is biztos, hogy olyan Goblin még nem született, aki, ha módja nyílik rá, ne cserélné fel ekéjét a lehetőségre, hogy kiraboljon egy utazót. Azt mesélik, hogy a Goblinok réges-régen valóban szolgáltak a nagy Ork hadseregben, de az Orkoknak az a szokása, hogy minden ütközetnél az arcvonalba küldjék őket, hamarosan elvette kedvüket a részvételtől. Manapság, ha a Goblinok mégis együtt harcolnak az Orkokkal, akkor külön ezredeket állítanak fel, mint amilyen például Skallagrim Életrabló Lovagjainak legendás csapata vagy a Menny felszabadítóinak Vére. (A Goblinok közismerten agyonbonyolítják ezredeik elnevezéseit.)

Arról, hogy a Goblinok valójában honnan származnak, nincsenek biztos ismereteink, minden tudósnak, aki foglalkozott velük, megvan erről a saját elmélete. Akkor is problémák merülnek fel, ha az ember magukat a Goblinokat kérdezi, hogy *ők* honnan származnak, ugyanis minden egyes törzsnek megvan erről a saját, egymástól általában igencsak eltérő története. Komoly tudósok és bölcssek hosszú éveken át tartó erőfeszítései ellenére soha nem született egységes elmélet eredetükkel kapcsolatban. Az ilyenfajta ügyek – számunkra, tudósok számára – rendkívül lehangolóak, ugyanis azt bizonyítják, hogy soha nem lehetünk biztosak abban, amit írunk. Mindazonáltal a különböző történetek rendkívül érdekesek lehetnek, és lehetővé teszik, hogy belemerüljünk egyik legkedvesebb időtöltésünkbe – és vitatkozzunk egymással.

**Hashak Gyermekei.** Az egyik legenda szerint a Goblinokat Hashak, az Orkok legendás teremtménye készítette, mivel az Orkokkal és a Trollokkal oly rossz munkát végzett. Miután végigmérte ostoba, csúf és erőszakos teremtményeit, úgy döntött, hogy újakkal próbálkozik, és végül a messze legkitűnőbb Goblinokkal állt elő. Ez korántsem annyira furcsa, mint ahogy elsőre hangzik, hiszen a Goblinok valóban sok mindenben lényegesen jobbak az Orkoknál, habár náluk sokkal gyengébbek és sokkal kevésbé harciasak. Azok a Goblinok, akik ebben a legendában hisznek, Orkok közelében hajlamosak erről mélyesen hallgatni, mivel e történet hallatán az utóbbiak képesek rendkívüli kegyetlenségekre ragadtatni magukat.

**Az Erdei Manók testvérei.** Egy másik legenda azt állítja (amelyben egyébként csak igen kevés Goblin hisz), hogy valaha létezett egy egyedülálló erdőlakó faj, mely az Elfekekkel és Gnómokkal állt rokonságban. A századok során aztán lassan sok különböző kis csoportra váltak szét. Egyesekből Erdei Manók, szegénylős erdőlakók lettek, mások pajkos Tündéreké alakultak át, és megint mások kissé megfertőződtek a Gonosszal – ők lettek a Goblinok. Ennek a legendának is van valami igazságmagva, hiszen máig is vannak Goblinok, akik csendes életüket élik az erdőkben, illetve a vadabb, dombos vidékeken, és igenis mutatnak némi felületes hasonlóságot feltételezett rokonságukkal. De csak nem gondolja valaki komolyan, hogy a Goblinok bármifajta rokonságban lehetnek az Elfekekkel? Érdemes tudni, ha azt állítod egy Goblinnak, hogy valaha egy Elf rokona volt, akkor valószínűleg az ott, azon nyomban neked esik.

**Fajkeveredés.** Közismert, hogy a Goblinok más fajokkal is keveredtek az évszázadok során, mind jókkal, mind



rosszakkal, számos sajátos leszámazottat hozván létre ezáltal, beleértve Doragart és a Hobgoblinokat is. Ezért aztán nem elképzelhetetlen, hogy a Goblinok egyszerűen az Orkok és más teremtmények – esetleg akár emberek – keresztelkedéséből származnak. Annyi bizonyos, hogy a Goblinok számos olyan vonatkozásban az Orkok rokonainak tűnnek, amelyekben még közelebbi rokonaik, például Doragar sem. Mindkét faj tart a napfénytől, és jobban lát sötétben, mint a nappali világosságban, testfelépítésük is hasonló (bár a Goblinok kisebbek és hajlékonyabbak), számos törzsük is hasonlóképpen szerveződik. Másrészt viszont a Goblinok is sokkal okosabbak az átlag Orkoknál, különösen ami az aljas kis csapdák, illetve kinzőeszközök szerkesztését illeti. Ezenkívül hajlanak a természetes életmód felé, és ezt a vonzalmat, mint már elmondtuk, egyetlen magára valamit is adó Ork sem osztaná.

### GOBLINOK MINDENÜTT!

Akárhogyan kerültek is a föld felszínére, annyi bizonyos, hogy a Goblinok itt vannak, és gyakorlatilag mindenütt megtalálhatók. Törzseik nemcsak a sűrű erdők mélyén, a dombok között rejtőzködnek, hanem sokkal távolabb is, ahol az ember sohasem számítana rájuk. Ilyen hely például Khul déli része, ahol tikkasztó a sivatagok hősége. De élnek Goblinok a Mlubz-tó partján és Zagoula ősi romjai között is, de még a Fekete Óceán egyes szigetein is találunk Goblin településeket. Mi több, még a Koponyák Sivatagának peremén is előfordul néhány Goblin, akik a szikkadt földet túrják – és persze rendszeresen rajtaütnek az arra vetődő kereskedőkön. A Mocsári Goblinok – más néven az Uggluk-jaik – széles körben ismertek, mivel még szárazföldi unokatestvéreiknél is sokkal kegyetlenebbek, visszataszítóbbak. Bármerre néz is az ember, Allansiától Kakhabadig vagy Lendlelandtól Khulig, mindenütt hemzsegek a Goblinok, és szorgalmasan szaporodnak.

### A TÖRZSI ÉLET

A Goblinok sokszor a „Goblin nemzet” fiainak tekintik magukat avagy „Harajánjai”-nak, ahogy mély, torokhangokból álló nyelvükön magukat nevezik – valójában azonban ilyesmi nem létezik. Az biztos, hogy törzsekben élnek, és más törzsek tagjai felismerik őket, valamint vannak közös szokásaik és legendáik, azonban mégsem tekinthetők egységes nemzetnek, mint az Elfek például. A Goblinokat általában hidegen hagyja, hogy mi törté-

nik a többi hasonszőrű törzzsel mindaddig, míg saját törzsük túlélése biztosított.

Minden egyes Goblin törzs saját területtel rendelkezik, amelyen belül a különböző családok ott élnek, ahol akarnak. A törzsek fölött a törzsfőnök és a sámán uralkodik, akik általában az úgynevezett „gyülekezőhely” közelében laknak, amely rendszerint pontosan a Goblinok területének a középpontjában található. A törzs tagjai igen gyakran jönnek össze a gyülekezőhelyen – amely tulajdonképpen egy tisztás, melyet totemoszlopok és a törzs történetével telerótt sziklatömbök díszítenek –, hogy részt vegyenek egy-egy duhaj szertartáson, amelynek során igen sok méregerős Goblin sör fogy, és újra és újra elhangzanak az ősi Goblin legendák, és ahol mindenki be-  
tegre eszi magát. Minden törzs maga választja főnökeit, mégpedig meglehetősen egyszerűen – a legerősebb és leg-  
hősiesebb Goblin kapja meg a posztot. Amikor egy törzsfőnök meghal, és nincsen megfelelő érdemes utódja, a számba jöhető Goblinokat elküldik, hogy különböző



hőstettekkel bizonyítsák bátorságukat, például hogy győzzenek le egy Hegyi Óriást egyes-egyedül, vagy nyúzzanak meg egy Manticorét. Aki öt napon belül a legszebb trófeát hozza haza, azt nyilvánítják főnöknek, és szerzett trófeáját kítűzik a gyülekezőhelyen álló totemoszlopok valamelyikére.

A Goblinok meglehetősen vallásos teremtmények, sámánjaikat pedig a számos istenükhöz és félistenükhöz vezető földi kapcsolatnak tekintik. Természetesen minden Goblin imádja Hashakot, de a Goblin faj egykori hősei-  
nek tiszteletére is sok időt fordítanak – például megemlé-  
keznek Egyszemű Urmról, Törpefőző Jorunkról vagy Háromujjú Klarn Ugbarról. Mélyen hiszik, hogy haláluk után Hashak magához emeli a hősies Goblin harcosokat, akik mellette ülve befolyásolhatják a Goblin faj sorsának alakulását. Maguk a sámánok meglehetősen sajátos teremtmények, akik gyakran meztelenül rohagnak fel-alá, vézna testük tele van festett vallásos szimbólumokkal és rúnajelekkel, hajukban, az orrukon meg a fülükön átdöfve csontokat viselnek. Aki még nem találkozott hozzájuk hasonló jelenségekkel, az igencsak megretten félelmetes látványuktól, amint ijesztgetve hallucinálnak, magukon kívül ordítognak, és összevissza beszélnek, olyan meggyőzően, hogy azt hihetnéd, megszállták őket a Démonok! A legtöbb sámán konyít valamit a varázsláshoz, és ritka alkalmakkor sikerül nekik egy-egy néhai hősük szellemét megidézni, hogy segítségével az ellenséget megátkozzák.

A sámánok felelősek a totemek gondozásáért is, amelyek rendszerint kis faragott fatörzsekből készült oszlopokon lógnak, melyeken a törzs történelméből vett jelenetek láthatók. A törzsfőnökök trófeáit az oszlopokhoz erősítik, vagy azok tetejébe húzzák. Egy-egy törzsnek

#### ÖT GOBLINOKKAL KAPCSOLATOS TÉVHIT

1. A Goblinok nem esznek köveket és szemetet. Az Orkok viszont igen, innen származik a félreértés. A Goblinok gyökereket, bogyókat és meglehetősen sok friss húst esznek.
2. Minden tréfa ellenére a Goblinok nem ostobák. Lehet, hogy nem a lehető legértelmesebbek, de elég ravaszak és elnézőek. Csak próbálj elmesélni nekik egy Goblin viccet, majd meglátod.
3. A Goblinok nem imádnak fákat és sziklákat. Ez a tévhit akkor keletkezett, amikor valaki meglátott egy sámánt, aki mélyen meghajolt egy fa totemoszlop és egy olyan szikla előtt, amelybe Goblin legendákat véstek.
4. A Goblinok soha nem eszik meg gyerekeiket tévedésből. Csak akkor teszik ezt, ha *nagyon* éhesek, olyankor viszont teljesen szándékosan.
5. A Goblinok nem tartanak attól, hogy fejükre szakad az ég, habár az igaz, hogy nem nagyon szeretik a tágas égboltot odafönn, és nem kedvelik az erős napsütést sem. Ha látsz egy Goblint, aki fejét fogva fel-alá szaladgál és jajgat, akkor egyszerűen csak fejbe verte valaki, és kész!

akár öt-hat ilyen oszlopa is lehet, attól függően, milyen régi múltra tekint vissza. A sámán minden napnyugtakor eljárra rituális táncát az oszlopok körül, különleges napokon pedig megkérheti a törzs harcosait, hogy szerezzenek be egy embert vagy egy Elfet véráldozat céljára.

Az átlag Goblinok elég szürke életet élnek, vadászgatnak, földjeiket művelik. Pihenésképpen ők is szeretnek rátámadni más kultúrákra, vagy esetleg némi útonálláshoz folyamodni a mit sem sejtő utazókkal szemben. Nagy élvezetüket lelik a csapdák és ehhez hasonló szerkezetek felállításában, és úgy tűnik, rendkívül szórakoztatónak találják az olyan különféle tréfákat, amikor gyanútlan emberek mérgezett végű karókkal kibélelt vermekbe zuhannak, vagy elrejtett pengék lenyesik a fülüket, vagy amint rugók hegyes tűket döfnek a talpukba és így tovább. Barlangjaikat általában olyan rafinált csapdák védik, amelyek a legostobább és legagyafúrta betolakodókat is távol tartják.

## A GOBLIN HADSEREG

Mint már említettük, a Goblinok napjainkban inkább önálló ezredeket alkotnak a Káosz seregeiben, mintsem egyszerűen felebarátaik, az Orkok mellett szolgáljanak. Különböző szerepeket töltenek be, de leggyakrabban könnyűgyalogságként állnak csatarendbe, mélyen benyomulnak az ellenség országába, és alattomos robbanó tárgyakat hagynak maguk mögött. Szabotázsakciókat követnek el utak, hidak ellen, vagy pedig hadmérnöki, utász feladatokat látnak el az ostromok során. Méreteik ellenére kemény harcosok, és sokkal kevésbé hajlanak a gyávagságra, mint nagyobb társaik.

A Goblin országokban sok törzs csapatokba gyűjti harcosait, akik felügyelnek területükre, fellépve az ellenséges betolakodók, illetve a nagyobb állatok ellen. A Goblinok megtelepednek az ellenséges törzsek, mint például a Törpék vagy az Elfek területén is, akik igencsak jól teszik, ha óvakodnak tőlük, és minél jobban elrejtik falvaikat.

## MOCSÁRI GOBLINOK

A Goblinok egy sajátos ága az Uggluk-jaik, más néven a Mocsári Goblinok. Kissé különböznek az általunk ismert rokonságuktól, amennyiben még náluk is véznábbak, bőruk zöldes árnyalatú, és lábukon meg kezükön úszóhártya feszül. Otthonaik így aztán hatalmas ingoványok, mocsárvidékek közepén fekszenek, ahol kisebb állatokkal, például vízipatkányokkal mocsári egerekkel táplálkoznak. Ocsmány, visszataszító teremtmények, még a közönséges Goblinoknál is undorítóbbak, és abban lelik kedvüket, hogy mindenhová kelepceket, csapdákat helyeznek, amelyekbe az óvatlan teremtmények (alkalmasint kalandorok is) beleeshetnek.

Általában különös, közös kunyhókban laknak, amelyeket sárból és rothadó fadarabokból építenek, különböző, a mocsár felszínén lebegő tutajyszerű szigetekskékre. Az építmények egy része – egyetlen bejáratukat is beleértve – a biztonság kedvéért a víz alatt rejlik, és aki nem ismeri őket jobban, nyugodtan azt hiheti, hogy csupán összehajgált gallyak kupacát látja, habár a malom tetején kiszivárgó füst olykor másról árulkodik. Belül általában kevés a fény, a levegő nyirkos, és tele van a rothadás szagával. Goblin családok tömege húzódik meg a kunyhók szűk belsejében.

A Mocsári Goblinok legkedveltebb szórakozása a következő: egy-egy ízetes falatot (például egy embert) jó erősen odakötöznek valamihez, otthagyják a mocsár kö-



zépén, és leülnek nézni, hogy mi történik, amikor a nagyobb mocsári szörnyek szagot kapnak és elindulnak a táplálék felé. Vadászat közben is szívesen alkalmaznak élő csalétket nagyobb teremtmények odavonzására. A Mocsári Goblinoknak ugyan nincsenek törzsfőnökeik, de sámánjaik rendkívül hasonlítanak szárazföldi rokonokra. Ők is Hashak-imádók, mint az összes Goblin, de még jó néhány visszataszító mocsári istenséget is tisztelnek, beleértve Sluurmot, a halhatatlan óriáscsigát, és Vurkot, a Mocsári Kísértetek Urát.

A Mocsári Goblinok különös nyelvet beszélnek, mely még a többi Goblin számára is inkább csak hörgéshez, mintsem beszédhez hasonlít. Erőszakosak és kegyetlenek, ami Goblinokról lévén szó, nem újdonság, csak annyiban, hogy nemcsak más fajokkal szemben kegyetlenkednek, hanem egymással is. Különböző törzseik gyakran céltalan, véres háborúkat vívnak, olykor csupán néhány négyzetméternyi mocsár birtoklásáért. A Mocsári Goblinok nem kedvelik a közönséges Goblinokat sem, és megtámadják őket, ha nem elég óvatosak. Kokomokoát is gyűlölik, és az összes többi fajt is, akikkel osztozniuk kell a mocsarakon. A Mocsári Goblinok szinte mindig harcban állnak valakivel.

## Trogloditák

A Trogloditákat a Goblinok távoli rokonainak tartják. Annyi bizonyos, hogy sok fizikai jellegzetességük hasonló és a Trogloditák leginkább alacsony, nagy fülű Goblinokra hasonlítanak. Könnyen elképzelhető, hogy olyan Goblinokból fejlődtek ki, akik mélyen a föld alatt, barlangokban, várbörtönrendszerekben tanyáztak, távol a friss levegőt kedvelő felszíni társaiktól. Idővel aztán, feltehetőleg a szűkös birtokaik alacsony mennyiségének köszönhetően, egyre kisebb és kisebb leszármazottaik születtek, akiknek ugyanakkor megnyúlt a fülük és az orruk,

így alkalmazkodva a sötétben élés körülményeihez. Habár a Goblinok látnak a sötétben, szemük olyan, akár a macskáé, azaz valami kis fényre szükségük van ahhoz, hogy távolabbra is lássanak. A Trogloditák azonban kifejlesztettek egy, a denevérek által használatoshoz hasonló módszert: a visszhangok elárulják nekik a falak és a mennyezet helyzetét, és segítségükkel hajszálpontosan eltalálják áldozataikat a lehető legnagyobb sötétben is.

## A FÖLD ALATTI ÉLET

A Trogloditák meglehetősen kellemes életet élnek a föld alatt, habár az sem mindig mentes a bonyodalmaktól. Általában bogarakat, mohát és gombákat esznek, amelyeket hatalmas üregekben nevelnek, foszforeszkáló növények fényében. Mindazonáltal olykor gusztusuk támad egy-egy ízletesebb falatra is, például egy magányos kalandorra, Törpére, sőt olykor egy Sötét Elfre is (habár ez utóbbi rendkívül ritka és elég veszélyes csemege, általában félreteszik valami *igazán* különleges alkalomra). A csapdaállításban legalább olyan ügyesek, mint a Goblinok – bár a bonyolultabb mechanikus szerkezetekről elég keveset tudnak –, és gyakran kifeszített drótok segítségével ejtik fogságba zsákmányukat, vagy álcázott vermekkel, amelyek megnyílnak az áldozat lába alatt. A Trogloditák nagyon szeretnek alagutakat ásni, és kis folyosóik gyakran átszövik a nagyobb Törpe vagy Ork komplexumokat, amelyeket időről időre meglátogatnak zsákmányra vadászva.

Egyes Troglodita törzseknek hatalmas bogarakat, százlábúakat és sziklahernyókat sikerült megszelídíteniük, amelyeket lovaglásra használnak. Még arra is betanították őket, hogy egy sorba rendeződjenek, a huszárok lovaihoz hasonlóan, és ilyenkor felfegyverezve bevetik őket

a föld alatti világ nagyobb lakói ellen, az időről időre fel-lángoló csatákban. A Trogloditák rendkívül ragaszkodnak barlangjaikhoz és alagútjaikhoz, és még ha kevés esélyük van is a győzelemre, mégis harcba szállnak a nagyobb teremtmények ellen, hogy távol tartsák őket területeiktől. A Trogloditák kedvenc fegyverei közé tartoznak a kis hajtóbárdok és török, éppúgy, mint az íjak, amelyekről tűzkővégi nyilait indítják rendkívüli pontossággal.



## NYÍLVESSŐ-FUTÁS

A Troglodita kultúra tulajdonképpen a Nyílvessző-futásnak nevezett íjászműtatványról híres. Ez egy igen bizarr játék, melyet a Trogloditák a fogságukba esett nagyobb lényekkel, törpékkel vagy emberekkel űznek (soha nem játszásk példál Sötét Elfekkel – minek pazarolni az ízletes csemegét?). A foglyot szabadon engedik, és kilőnek egy nyilat a távolba. Addig a pontig, ahova a nyílvessző leesik, a fogoly szabadon sétálhat, azután a Trogloditák űzőbe veszik, és megpróbálják lelőni. Nemrég egy Troglodita, akit a Törpék elfogtak és kihallgattak, elárulta, hogy ők első nyilukat soha nem lövik messzire, ha egy kicsit lazítani akarnak aznap. Mi több, a teremtmény a játék egy új változatáról is beszámolt, amelyet az Uurgag törzs gyakorol. Éppen túl azon a ponton, ahova az első nyíl esik, egy nyílás található a földben, amelyről a Trogloditák azt mondják foglyuknak, hogy a szabadságba vezet. A fogoly biztonságban eljuthat a jelig, mint általában, de amikor beleugrik a lyukba, rá kell döbbsennie, hogy az valójában tele van kiélesített karókkal! A Troglodita szemmel láthatólag úgy vélte, hogy ez kitűnő kiegészítése a játéknak, amikor a Törpék „meg nem győzték” ennek az el-lenkezőjéről.

## SÁMÁNOK ÉS BÁLVÁNYOK

A Goblinokhoz hasonlóan a Trogloditák is magas rangú főnökeik és sámánjaik vezetése alatt állnak, akik megszervezik különböző isteneik törzsi kultuszát. Úgy tűnik, a Trogloditák szinte mindenkit imádnak, Hashaktól a „Mindent elnyelő Vakságig” (a Napig), a Soklábú Scrattától (aki egy félelmetes méretű százlábú) egészen Schreechig, a patkánykirályig. Mi több, meglehetősen valószínű, hogy bármelyik kalandort is imádnak, akinek sikerülne őket lenyűgöznie bátorságával – bár lehet, hogy annak előbb meg kellene hálnia. Hatalmas aranyszobrokat állítanak, melyek anyagát a környező sziklákból nyelik, és a legkisebb ürügy is elég számukra ahhoz, hogy vad körtáncot lejtessenek körülöttünk, miközben meztelen sámánjaik énekelnek és sikoltoznak, ahogy azt minden sámán teszi!



## Trollok és Ogrek

A Gonosz seregeinek igazi nagyágyúi a Trollok és az Ogrek; hatalmas, durva teremtmények, akik még annyira sem kifinomultak, még annyi eszük sincs, amennyivel a Goblinok és fajtájuk rendelkezik (pedig az sem túl sok). Mindketten rokonságban állnak más embergyűlölő fajokkal is, de fokozatosan ők is kiépítették saját, egyéni „kultúrájukat”.

### ILYEN EGY TROLL ÉLETE

A Goblinokhoz hasonlóan, a Trollok származása is hírhedten bizonytalan. Mindazonáltal két fő nézet uralkodik azok között a tudósok között, akik e témával foglalkoznak: vagy Orkok és Óriások egykori kereszteződéséből fejlődtek ki, vagy valójában Hashak teremtette őket az Orkokkal egy időben. (Mi több, ha egy Troll harcra akar bírni egy Orkot – ami elég gyakran megtörténik –, elég



egyszerűen csak annyit mondania: „Mi a’? Fétékeny vagyol? Na hisz’, akit másoggyára csinátak...” Az Orkok rendkívül érzékenyen reagálnak, ha valaki megkérdőjelezi felsőbbrendűségüket, különösen ha olyan nyilvánvalóan alacsonyabb rendű teremtmények teszik ezt, mint a Trollok!

Akárhogy kerültek is a Titánra a Trollok, azonnal széledtek annak egész felszínén, a hegycsúcsoktól, egészen a tengerek fenekéig. Annak ellenére, hogy szinte mindenütt megtalálhatók, számuk nem túl nagy, mivel meglehetősen ritkán szaporodnak. Hogy ez miért van így, nem ismeretes, habár egyes tudósok olyan elméleteket gyártottak, amelyek szerint ez a tény valami összefüggésben lehet a nőstény Trollok rendkívül ronda külsejével, ami arra is magyarázatul szolgál, hogy miért csap fel annyi Troll férfi katonának.

A Trollokat mindenki utálja a Jó szövetségei közül, de különösképpen a Törpék, akiket reszkető düh önt el, valahányszor csak találkoznak egy Hegyi Troll-lal. Ez az ellenszenv egy régi, a Varázslók Háborúja előtt mintegy hétszáz évvel korábban történt incidensből származik, amikor is Harlak Vanagrimssont, a híres Törpe hóst lemészárolta egy törzsnyi Hegyi Troll, mialatt az megpróbált tartani egy Kalakuron keresztül vezető hágót (amelyet az emberek Jegesvér-hegység néven ismernek). A Törpék már azelőtt is tudták, hogy egy Trolltól nem remélhetnek kegyelmet – legjobb esetben gyors halálra számíthatnak. Ez alkalommal azonban egy elvetemült Hegyi Troll sámánnak sikerült Vanagrimssont visszahoznia az életbe, és zombiként saját szolgálatába állítania. Három év múlva Fanghtane Törpéi imádott hősükkel találták szembe magukat, aki a Hegyi Trollok csapatát vezette – egészen addig, amíg a Törpék egy rajtaütés során kézre nem kerítették a Trollok sámánját és azonnal ki nem végezték. Ma, ha egy Törpe összetalálkozik egy Hegyi Troll-lal, utolsó csepp véréig harcol ellene, remélvén, hogy ha az elesik, akkor olyan sebet kap, amitől soha többé nem lehet életre kelteni.

A Trollok nem alkotnak nemzetet, csupán a Hegyi Trollok szerveződnek törzsekbe. Csak a Gonosz seregeiben lehet együtt harcoló és dolgozó Trollokat találni, habár vérmérsékletük olyan, hogy együttlétük sokszor azzal végződik, hogy inkább egymás ellen harcolnak, semmint az ellenséggel. Durva, engedetlen teremtmények, az Ork sör és a kegyetlenkedések kedvelői, de nem gyávák, ha harcolni kell. Hihetetlen ostobaságuknak köszönhetően azonban gyakran esnek áldozatul az Orkok kizsákmányolásának. Ma, amikor a Goblinoknak saját ezredeik vannak, úgy tűnik, hogy a Trollok a kedvencek, már ami azt illeti, hogy ki meneteljen a Gonosz seregeinek első sorában, bár az Orkok ezt megpróbálják azzal leplezni,

### TROLL HUMOR

A Trollok messze földön híresek humorérzékükről, ami rendkívül fejlett, ám kifinomultnak egyáltalán nem nevezhető. Tréfáik, amelyek mindig egyformák és rendkívül durvák, széles betekintést nyújtanak abba, hogy hogyan is működik egy Troll agya. Minden idők legnagyobb Troll tréfamestere közismerten a Kegyetlen Zark volt, aki valaha az Allansiai Nagy Síkságon vándorolt utazóműsorával mindaddig, míg meg nem gyilkolták, miután tévedésből Törpe publikum előtt lépett fel, miután részegre itta magát olcsó Ork sörrel. Íme, néhány nyencfalat hatalmas repertoárjából, ami a Troll humor legjobbjai közé tartozik:

„Miért ment át a Törpe az út túloldalára? Mert megmondtam neki, hogy ha nem megy át, akkor levágom a lábát, és feldugom az orrába! Ha-ha-ha!”

„Mi történik, ha valaki fejbe ver egy Törpét egy hatalmas sziklával? – Egy jót röhögök! Ha-ha-ha!”

„Mit mondanál, ha találkoznál egy Törpével, aki tizenkét sisakot visel? Semmit, inkább a hasába rúgnék! Ha-ha-ha!”

„Hogyan lehet hat Törpét elhelyezni egy ökrös szekéren? Úgy, hogy először előveszed a nagy fejszét, miszlikbe vágod őket, majd megeszed, és te ülsz fel az ökrös szekérré! Ha-ha-ha!”

hogyan hangzatos címeket adományoznak a Trolloknak, és különleges előjogokat biztosítanak számukra – például hogy megehetik a halottakat a csata befejeztével. Az Ork vezérek azt persze elfelejtik közölni a Trollokkal, hogy nem túl valószínű, hogy túlélnek a csatát, ha az első sorokban menetelnek. No de a Káosz már csak ilyen: a végéskig kizsákmányolja az ostobákat, majd halállal fizet nekik.

## OGREK ÉS A KÁOSZ-FERTŐZÉS

Ork sámánok a következő történetet mesélik az Ogrek keletkezéséről, melynek eredete nem ismeretes, de már több száz éve kering mindenütt.

Az Istenek Kora végével, amikor Halált és társait, a Sötét Urakat az Őr közepébe száműzték, amiért az Időt szabadon engedték, a Titánon még sok helyen erős volt a Káosz befolyása. Egy ilyen területre – amely azóta szerencsésen a tenger mélyére süllyedt, miután a kontinensek szétváltak – helyezte Hashak, az Orkok teremtménye néhány újszülött Orkját. A hely sötét volt, mint a többi is, ahol Hashak teremtményeit rejtegette, hogy titokban növekedjenek, és nem nézett elég alaposan körül. Jó pár Orkját kellett még elrejtene napfelkelte előtt, és nagyon sietett, hogy feladata végére érjen.



A sötétben az újszülött Orkok gyorsan növekedtek, azonban már Káosz-fertőzéssel a húsukban, amely tudtuk nélkül átalakította őket. Amikor már elég erősek voltak ahhoz, hogy kitegyék a lábukat a napra, a fénytől azonnal eltorzultak, és különbözni kezdtek az Orkoktól – belőlük lettek a Ogrek, a Megrontottak. Azóta a Gonoszszal szövetséges többi fajok is mind réges-rég megfertőződtek Káosszal, a mutációk rendkívül gyakoriak, de az Ogrekon kívül egyik faj sem hordozza Káoszt legbelül, a „szívében”. És bár még mindig vannak normális Orkok szép számmal, két egyformát nem találsz.

A Varázslók Háborúja során, amikor a Káosz erejének teljében tért vissza a világba, az Ogrek alkották a Gonosz seregeinek jelentős részét. Ők vezették a mutáns csapatokat, az összevissza kígyózó és állandóan új alakokat felvevő névtelen lényeket, akik úgy vonaglottak és csúszkáltak, hogy ők sem jobban. A Káosz seregeit végleg legyőzték, és a néhány megmaradt Ogre szétszóródott a szélrózsa minden irányába.

Az Ogrek legtöbbször alávaló életet él, távol a civilizációtól, amely megveti őket, éppúgy, mint bármely más mutánsukat – bár többségük kívülről egészen normálisnak tűnik. A puszták barlangjaiban rejtőzködnek, és mindenre vadásznak, amit csak el tudnak érni. Törzsi szerveződések kezdetlegesek, vagy egyáltalán nincsenek, vezéreik és sámánjaik sincsenek. Mindazonáltal Lendleland déli részén, az Istenek Üllőjének nevezett hegységben tudnak bizonyos „Hármakról”, egy Ogre trióról, akik valahogy elsajátították a varázslók és sámánok tudományát, és varázslatokat mutatnak be! Az még ugyan elképzelhető, hogy egy Káosz-teremtményben pislálól némi velszületett mágikus erő, de az az elképzelés, hogy három ilyenfajta teremtmény csak úgy véletlenül rendelkezék komoly varázserővel, teljesen nevetséges. Amíg nem tudunk többet a „hármakról”, addig nem szolgálhatunk pontosabb felvilágosítással, de azt szinte biztosnak tartja a legtöbb tanult ember, hogy valami nagy varázsló vagy földöntúli lény keze lehet a dologban – ilyen hatalmat adományozni három Ogrenak! Akárhogy is van, ha hihetünk a szóbeszédnek, rendkívül nagy hatalommal rendelkeznek, ami különösen veszélyessé teszi őket. Úgy tűnik, ők az újabb bizonyítékai annak, hogy a Káosz újraéled a világ elfelejtett sarkaiban.

Egyes Ogrekat felvettek a Gonosz örült szolgálóinak seregébe, például a szellemidéző Razaakéba, ahol erősnek és megbízhatónak bizonyulnak. Manapság Káosz természetük gyakran alig nyilvánul meg másban, mint pikkelyes bőrükben, ronda kelésükben és szarvaikban, vagy olykor egy harmadik szemben. Rendkívül használható katonáknak bizonyulnak, ha kielégítő kiképzést kapnak az olyan rettenetes bonyolult fegyverek kezelését illetően, amilyen például egy parittyá vagy egy íj. Az egyik leghíresebb Ogre Naggamanteh volt, a brutális Kínzó-mester, a kakahadi Mampang gonosz Főmágusa. Alakja iszonyatosan eltorzult, csupán egyetlen szeme volt, és olyan arca, amitől mindenki rosszul lett, mi több, még a felnőtt trollok is hányingert kaptak, ha ránéztek. Naggamanteh rendkívül sikeres volt szakmájában, szinte művészetté fejlesztette azt – persze igencsak beteges, elfajzott művészetté. Jó néhány specialitása átkerült más kínzó-mesterek repertoárjába, akik „Naggamanteh rozsdás ujjcsavarójára” vagy az „Ogrek sajtolóprésére” szinte esküsznek. Naggamanteh még papírra is vetette tanait a *Naggamanteh Kínzásainak Könyve* című művében (soha nem volt valami találékony a címeket illetően), amelyet a kínzó-mesterek sokáig mesterműként tiszteltek. Titán-szerte – és bár még kimondani is szörnyű, e könyv azt is bemutatja, hogy milyen sikeressé válhat egy Ogre, hogyha megfelelő módon használja fel „tehetségét”.



## A Kígyóemberek

Az idáig tárgyalt fajok kegyetlenek, barbárok és nem túl nagy intelligenciával megáldott fajok voltak. De most három olyan fajhoz érkezünk, amelyek sokkal kifinomultabb módon szolgálják a Gonoszt és a Káoszt. Röviden tárgyalni fogjuk a déli dzsungelek elátkozott Gyíkembereit, és a Tiranduil Kelthas démoni Sötét Elfjeit, akik mélyen a világ felszíne alatt tanyáznak. De kezdjük talán a Titán izzó sivatagjaival, ahol a Kígyóemberek élnek.

### VAN, AKI FORRÓN SZERETI

Allansia és Khul Kígyóemberei csupán a Koponyák Sivatagának és a Scythera Sivatag legforróbb vidékein lakoznak, lévén hidegvérű teremtmények, akiknek melege van szükségük a túléléshez. Ez az alapvető szükségletük tartotta őket távol a mérsékeltébb éghajlatú vidékektől, és attól, hogy a világ sűrűbben lakott területeire is kiterjesszék kegyetlen uralmukat. Azonban így is hatalmas területeket tartanak ellenőrzésük alatt a két kontinensen, sajátos halálformát hozva sok-sok emberre.

A Caarthok – a Kígyónép ismert fajai közül a legjelentősebbek – olyan legendás teremtmények, akikről mindenfajta mítosz és elképzelés kering. Jó néhány korabeli bestiáriumíró és mitológia-szakértő foglalkozik velük, akik kopasz, kígyófarkú szörnyekként írják le őket, ugyanis csak a szájhagyományra támaszkodhattak, mivel nem rendelkeztek semmiféle olyan ismeretekkel a lényekről, amelyek megbízható személyektől származtak volna, akik személyesen találkoztak velük. Valójában a Caarthok inkább kígyófejű emberekhez hasonlítanak, alakjuk a déli dzsungelek Gyíkembereire emlékeztet, és a Titán más fajaival szembeni viselkedésmódjuk is az övékével rokon: egész egyszerűen mindenkit meg akarnak gyilkolni, kivétel nélkül!

A sivatag mélyén rejlő kővárosaikból elküldték harcosait, hogy hódítsanak meg minden környező országot, és vessenek mindenkit rabszolgasorba. Körülbelül harminc évvel ezelőtt, egy ilyen rajtaütés során, a Caarth harcosok fogságba ejtettek egy utazó kereskedőt, név szerint Voloidon Carsakot. Életéért reszketve az azonnal elájult, amint meglátta feltűnni a harcosokat a karavánjával szemben fekvő hegygerincen, és arra ébredt, hogy egy Óriásgyík hátán fekszik leszifajva, közvetlenül annak pikkelyes lovasa mögött, rabszolgaként. Először egy kis sivatagi oázis mellett lévő táborba vitték, majd egy citadellába zárták, amely valamilyen alacsony, sziklás dombvidék peremén feküdt. Itt aztán szolgálatba állították: először egy magas rangú Caarth pap szemetesembereként dolgozott, majd megbízható rabszolgaként a kígyósereg egy századosa mellé osztották be. Végül, tizenkét év múltán, olyan bizalmi állásba került, ahol a nap jó részében hagyták egyedül dolgozni, és így Carsak fokozatosan el tudott rejteni annyi vizet és élelmet, amellyel megkísérelhette a szökést – habár tisztában volt vele, hogy ha fogvatartói elkapják, akkor élve megnyúzzák, és testét a sivatagi skorpióknak vetik.

Carsak jól megválasztotta a pillanatot. Gazdáját, sok más Caarth harcosal egyetemben, Kígyó föld déli határait rendelték, ahol a Gyíkemberek expedíciós hadteste megfelelő letelepedési helyek után kutatott. Carsak már korábban megjegyezte a citadella pontos helyzetét a térképekről, amelyeket akkor látott, amikor még a Caarth pap szolgálatában állt, kiterjedt ismeretei a kereskedelmi útvonalak tekintetében pedig segítettek menekülése során. Végül teljesen lesóványodva és kiszáradva beesett egy iszapkövesdi kereskedő táborába, aki Allansia lakott vidékeinek déli részén fekvő Salamonis városába tartott. Carsak végül elért Salamonisba, és beszámolt a Gyíkemberek mind ez idáig ismeretlen világáról. Az itt közölt információk legnagyobb része Carsaknak a Kígyóemberek közötti életéről szóló gyűjteményéből származik. Bár a mű már több mint ötvenéves, nagy része még ma is hasz-



nálható. Ezenkívül még sikerült újabb részleteket is gyűjtenünk, melyekhez a jövőbe látó mágia óvatos használatával jutottunk.

## SITH BOSSZÚJA

Amikor a Káosz Sötét Urait kitiltották a Földi Síkról és bezárták az Űrbe, tábornokaik, a Démonhercegek, a világ legsötétebb sarkaiba menekültek, melyek később a Démoni Síkok néven váltak ismertté, ahol is szép csendben ismét erőre kaptak. Az összes herceg közül Sith, a Kígyódémon volt a legjelentősebb, aki a Sötét Urak legfontosabb szolgáljaként, a többi Démonárs, illetve később emberi lények ellen is irányuló, lehető legdurvább akciók segítségével hamarosan megalapozta karrierjét. Sith szerelmei a kígyók voltak (innen származik a Földi Sík tudósainak elnevezése, a Kígyódémon is), és mindenáron valami útját-módját kereste annak, hogy hogyan növelhetné meg hatalmát a Titánon, hogy véghez vihesse bosszúját a Jó Erővel szemben, akik száműzték gazdát, és arra kényszerítették, hogy oly sokáig rejtőzzön félve a különböző világok távoli szélein.

Az Orkok és más nem emberi fajok által inspirálva – akik mostanra már mindenütt ott nyüzsgöttek a Titán felszínén – összegyűjtött egypár pompás emberpéldányt, valamint néhányat a legkitűnőbb kígyók közül, és összekeverte őket egy hatalmas erjesztő kádban. Jó néhány iszonyú hiba elkövetése után, melyeket jobb nem is firtatni, Sith megteremtett egy lényt, aki S'hghkullként ismert a Caarthok körében, ami annyit tesz: „A Mindenség Szent Atyja” – ő lett a legelső Kígyóember.

S'hghkull két és fél méter magas volt, négy karja és egy kobrafeje volt. Amit emberi értelemnek nevezünk, abból viszont igencsak kevéssel rendelkezett. Sith azonban nem rettent meg, és hamarosan egy társat is alkotott neki, akit H'ssghkullként, a „Mindenség Szent Anyjaként” ismernek. Ő jóval kisebbre sikerült, és csak két karja meg egy viperafeje volt, viszont jóval eszebbnek számított, ugyanis rendelkezett mind a kígyók természetes ravaszsa-

gával, mind az emberek logikus gondolkodásának képességével. Ezután S'hghkull és H'ssghkull hamarosan jó néhány utódot nemzett, belőlük született meg a Caarth faj. Sith a Földi Síkra szállította át leszármazottait, elrejtette őket a legforróbb tájakon, amelyeket később a Koponyák Sivatagának, illetve Scythera Sivatagnak neveztek el, és hagyta őket, hogy sokasodjanak, szaporodjanak.

## A KÍGYÓEMBEREK VÁROSAI

Időközben több mint ezer év telt el, és a Caarthok felépítették fellelővárait, melyeket a sivatag kemény sziklaalakzataiból faragtak ki, valamint megalapozták befolyásukat a világ jelentős területein. Mi több, napjainkban már nemcsak a Caarth faj létezik. Csatlakoztak hozzájuk a Justralik is, ezek a félelmetes őrkígyók, akik a határon felügyelnek a birodalom épségére, és mindenkit lassú, rendkívül fájdalmas halálban részesítenek, aki a Kígyóemberek országának területére merészel lépni.

Allansiában a Kígyóemberek (ezt a kifejezést összefoglaló jelleggel használják a Caarthokra, Justralikra és a többi kígyómutációra egyaránt) nagyrészt hatalmas kőcitadellákban laknak, mindazonáltal mindegyik, a sivatag szívében fekvő kis oázisnak is megvan a maga Caarth tábora; ahol a Caarthok általában sátorokban laknak, amit a Kígyóemberek területének peremén tanyázó nomádoktól tanultak el. Khulban az összes Caarth ilyen körülmények között él, mivel ezen a kontinensen hatalmuk csekély. Mindazonáltal ezek a városok érdeklik leginkább a Kígyóemberekkel foglalkozó tudósokat.

Legfőbb településeik a következők: K'rrstal fellelővára („A Fénylő Kő Szíve”), S'turak („A Gondviselés Enyhet Adó Árnyai”) és a Caarthok fővárosa, S'hchtiss („A Sőhajok Imáinak Ékes Oázisa”). Ezenkívül rendelkeznek még vagy egy tucat kis erődítménnyel, amelyek a három oázis körül egy nagy ívű ellipszis mentén helyezkednek el, ahol egy-egy Caarth és Justrali helyőrség tanyázik. Voloidon Carsak, a fogságba esett kereskedő S'turak fellelővárában élt, de úgy vélte, hogy a másik két vár is többé-kevésbé ugyanolyan lehet.

S'turak egy hatalmas tanúhegy oldalába épült, amely tulajdonképpen egy hatalmas kőtömb, amely több száz méter magasan emelkedik ki a sivatagból. Azt mondják, hogy legmagasabb tornyaiból láthatóak a sok-sok kilométerre feksző S'hchtiss napfényben csillogó tetői. Mi több, a Caarthok fényjelökkel üzennek egymásnak, a napsugarak útjába állított tükrök segítségével, melyeket megadott kódok szerint felvillantva váltják üzeneteiket a két város között, őrtornyok és oázisok láncán át.

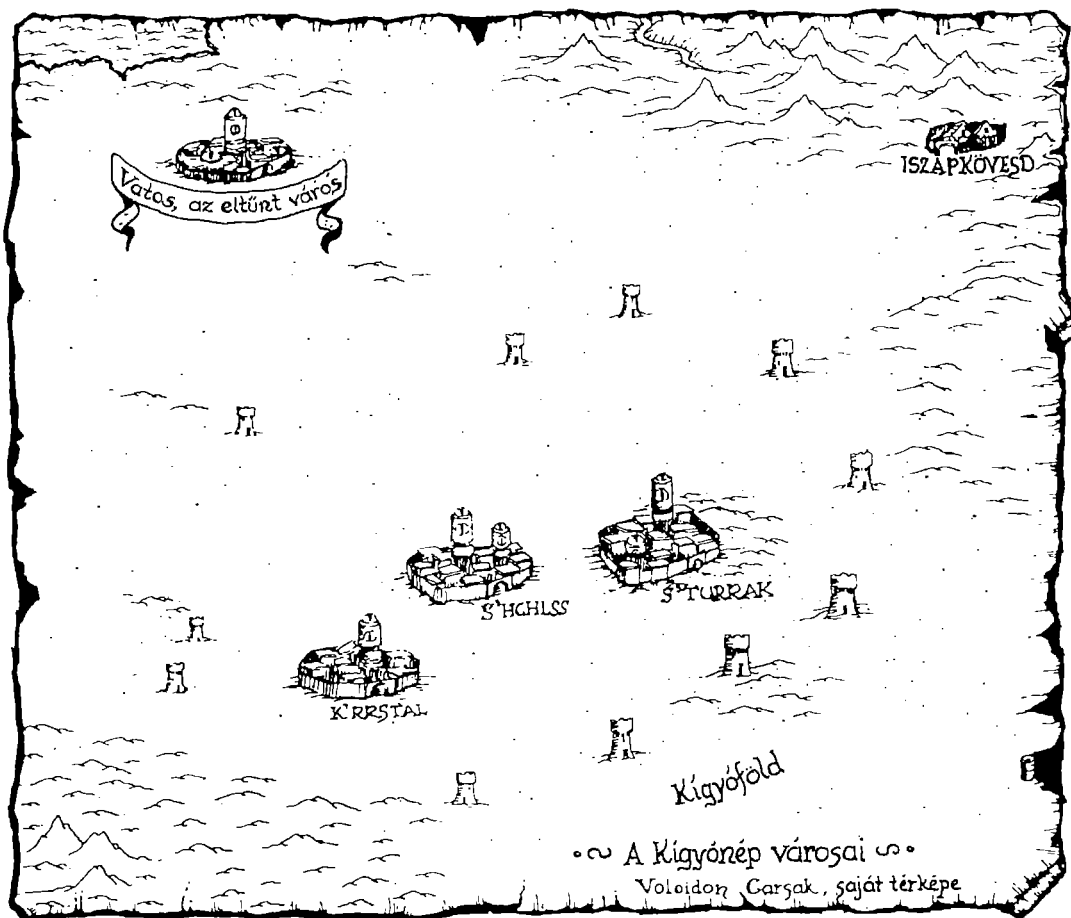
S'turak városát meglehetősen bizzra tervezték, tornyok és falak tucatjaiból áll, amelyek körül számos csigalépcső, illetve rámpa fut körbe. Legalul, a sivatag szintjén a nemember-építők falak és kapuk sorát emelték, amelyek elég erősek ahhoz, hogy még a legelszántabb ellenség támadásait is visszaverjék – bár mind ez idáig még senki sem támadta meg őket. A Caarth építők már az építkezés előtt mélyen befűrtak a fellelővár mögötti sziklatömbbe, és tágas, hűvös termeket készítettek, melyekben a fiatalok teljes biztonságban kikölthették utódjaikat, és ahol rengeteg rabszolga is tartózkodott, ha éppen nem vezényelték őket máshová munkára. Bár a Kígyóemberek nem mindig a lehető legjobb tervezők, szakértelmük a kőmegmunkálásban felveszi a versenyt a Törpék és Skonok hasonló képességeivel.

A tanúhegy tetején a Caarthok kialakítottak egy széles, simára csiszolt utat, amelyet mindkét oldalán harcosok, papok és Démonok riasztó szobrai szegélyeznek, és mely



## A KÍGYÓEMBEREK VÁROSAI

Ez a térkép Voloidon Carsak emlékezetéből készült, vázlatos rajzán alapul, így aztán csak hozzávetőleges pontosságú, azonban így is a legjobb az összes térkép közül, ami valaha is létezett e tájról.



egy kiugró, lapos sziklaperemben végződik, ahol az áldozatokat mutatják be. A perem mögött található Sith legfőbb szentélye, egy óriási, piramis alakú építmény, melyben árnyak hemzsegetnek, és a padló folyamatosan hullámozik, emelkedik, süllyed, ahogy a mindenféle fajú és méretű kígyók összeviszsa csúszkálnak egymáson. Valójában az egész citadella tele van mindenféle pikkelyes csúszómászóval, melyeket a Kígyóemberek szent teremtményeknek tekintenek. A kígyók olykor ugyan megharapnak egy-egy rabszolgát vagy egymást is, de egy Caarthot vagy Justralit soha sem támadnak meg.

## A TILTOTT TUDOMÁNY

S'turra összes tornya közül, melyek a sziklatömb tetejére vetik árnyékukat, az a legmagasabb, amely a főpapoknak és misztikus könyvtárunknak, valamint a Caarth varázslók csillagvizsgálójának ad otthont. A Kígyóemberek ugyan nincsenek oly rég a Titán felszínén, mint egyes más fajok, de ennek ellenére hatalmas tudásanyagot gyűjtöttek össze, felhasználva minden forrást, amihez csak hozzájutottak. A rabokat alaposan kikérdezték, hipnotizálással és mindenfajta agy mosó italok segítségével, a legutolsó kis tudásmorzsát is kivonták megfélemlített agyukból, mielőtt még rabszolgának nyilvánítva átadták volna őket gazdáiknak. A Caarth varázslók a jelek szerint különböző ősi, sivatagi városokat is kiástak, hogy újabb és újabb ada-

tok birtokába jussanak. Könyvtáraikban minden ismeretükről feljegyzéseket őriznek, melyeket kibetűzhetetlen írásukkal fém-, vagy kőlapokra véstek, minthogy azok a pergamennél jobban ellenállnak az idő pusztításainak.

A Caarth obszervatóriumokban csodálatos méretű teleszkópokat használnak, melyek lencséi, tükrei, különféle varázstechnika felhasználásával rendkívül finoman csiszolt kvarclemezekből készültek, segítségükkel megfigyelik a csillagokat, és fokozatosan feltérképezik az Univerzumot. Sokan úgy vélik, hogy a Caarthok a Titán közelében más bolygókat is felfedeztek, amelyek létezését az emberek tudósai már régóta feltételezik, bizonyítani azonban soha nem tudták.

A Kígyóemberek más témákban is rendkívül járatosak. Szakértelmük a különböző mérgekkel kapcsolatban utolérhetetlen. Mindenfajta célra alkalmas mérgekkel rendelkeznek, melyeket kígyókból, pókokból és sivatagi skorpiókból vonnak ki – segítségükkel álomba vagy azonnal a halálba ringathatják ellenségeiket, megbolondíthatják őket, vagy elérhetik, hogy nyálkás pikkelyek nőjenek testükön, valami újabb rémséges Caarth-kísérlet előkészületeként. A Caarth és Justrali fegyverek többségét bekenik valamifajta méreggel, úgyhogy hatásuk biztosan végzetes akkor is, ha esetleg csak megkarcolják áldozatuk testét.

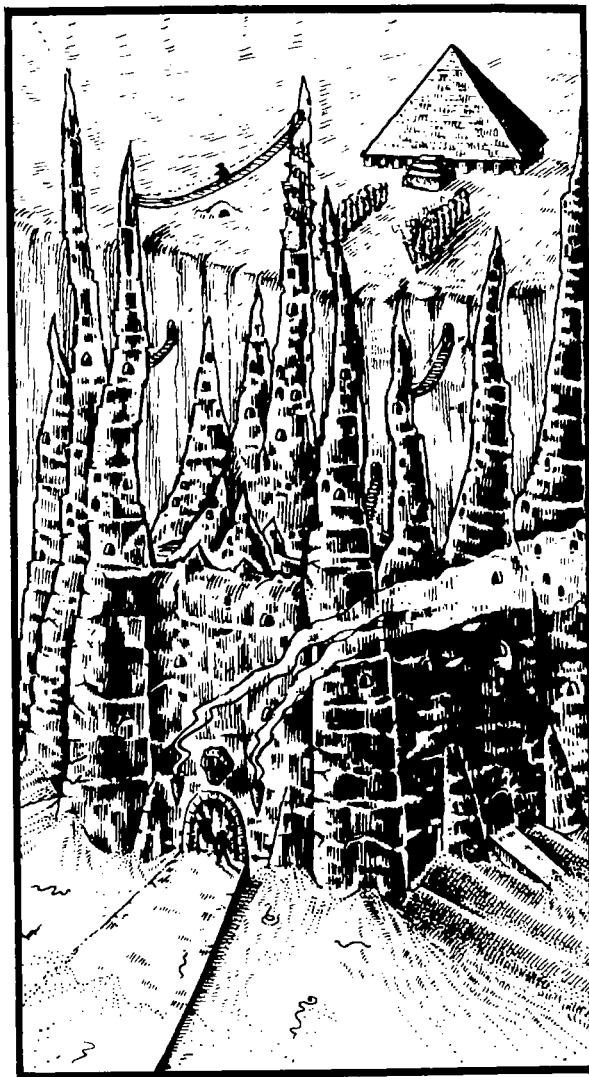
A Caarth varázslók hatalmas tudással rendelkeznek a mutációk és a keresztezések, a „fajnemesítés” területén is, ugyanis kígyó ősapaik őrdögi kísérleteit folytatva, akik

a kígyók és emberek lehető legerőteljesebb kombinációjának megalkotására törekedtek, ők is évszázadokon át foglalkoztak újabb és újabb fajok létrehozásával. Így keletkeztek a Justralis is, és sok más, kevésbé sikerült teremtmény, akik a sivatagban rejtőzködnek, teremtmői által elhagyatva. S'turak papjai ősapáik újraélesztésével is megpróbálkoztak, amikor a rabszolgák testét olyan járművekké formálták, amelyeken az ősök lelke visszatérhetne az életbe, ám ezek a kísérletek közismerten sikertelenek maradtak mind ez ideig, mint azt Feketehomok Kikötő színté legendás hírű Kígyókirálynőjének esete is példázza.

## SITH KÉPVISELŐI A FÖLDI SÍKON

A Kígyóemberek fölött főpapjaik uralkodnak, akik hadseregük vezetői, valamint imádott Sith istenük közvetlen, a Földi Síkon székelő képviselői is egyben. Carsak idejében S'turak főpapja H'kchtaress volt (ami Carsak szerint „Kardjából Mézként Mérget Csepegtető”-t jelent a Caarthok nyelvén), aki maga volt a gonosz tökéletes megtestesítője. Kötelességei közé tartozott a Sithnek szóló rabszolgáldozatok bemutatása és Sith démoni szolgálóinak megidézése a sziklatömb tetején fekvő szentélybe, tanácskozás végett.

Ő volt a város Caarth és Justrali harcosainak a vezére is egyben, és a Caarth nemzetet vezető uralkodóhármasság egyike. A Kígyóemberek hatalma az utóbbi időben gyengülőben van, mivel a déli és északi területek hidegebb időjárása visszakényszerítette őket a sivatagi részekre, és így csak kis területeken tudják fenntartani befolyásukat. Laszacsán kimerülnek rabszolgakészleteik is, amelyeket a Koponyák Sivatagának peremén élő emberalatti lényekből alkottak, melyek nem tudtak messzebbre menekülni előlük. Jelenleg Sith sincs abban a helyzetben, hogy megoldja problémáikat, ugyanis újabb polgárháborúba keve-



redett társaival, a Démon Hercegekkel, ami teljesen lekötötte. Időközben Allansiában Isztra Gyíkemberei egyre közelebb kúsznak a mérsékelt éghajlatú puszták peremvidékéhez, Kígyóföldhöz, amely elválasztja a Koponyák Sivatagát a déli őserdők határán fekvő Vymornától.

A Gyíkemberek lehet ugyan, hogy elidőznek egy kicsit Vymorna ostrománál, de csak idő kérdése, hogy mikor nyomulnak tovább a Kígyóemberek területe felé. Amikor elérkezik majd az összecsapás ideje, a harc kegyetlen és véres lesz, s az összes déli országot vesz majd benne.

## A Déli Dzsungelek Gyíkemberei

A szörnyűséges Kígyóemberek egészen megszokottak mind Allansiában, mind Khulban, habár régen voltak igazán hatalmuk csúcán.

A Gyíkemberek úgyszintén, azonban az ő sikereik messze fölülmúlják a Caarthokét. A tudósok és bölcsök, akik többet tudnak ezekről a dolgokról, mindinkább úgy látják, hogy a legnagyobb veszélyt Allansia embereire a Gyíkemberek Birodalma fogja jelenteni, mely már most nagyobb kiterjedésű, mint Allansia összes benépesített területe együttvéve. Mégis egészen mostanáig csak nagyon kevés információt sikerült gyűjteni a Gyíkemberekről, mert mindenkit megölnek, aki a területükre merészkedik, legyen bár felfegyverzett harcos vagy védtelen bölcs.

Négy évvel ezelőtt a Kaynlesh-Ma-i hatalmas és titokzatos Ar-Kalagonnak sikerült azonban elfognia egy Gyíkember harcost, és különféle titokzatos vallatásnak vetette alá tudatát. Mindenféle hipnotikus varázslatot kipróbált a vastag bőrű lényen, és mágiák segítségével olvastott annak gondolataiban. Ar-Kalagon sokat megtudott a Gyíkemberek kultúrájáról...

## A KEZDETEK

Az Istenek korában rengeteg kis istenség létezett, beleértve az összes állat saját istenét. Ezek közé tartozott egy ravas, alattomos és törekvő isten, akit a Földi Síkon csak Suthis Chaként ismertek. Amikor a nagyobb istenek ember alakú lényeket kezdtek alkotni, hogy benépesítsék a világot, Suthis Cha féltékeny lett, mert saját gyikalakját mindennél szebbnek tartotta. (Törekvő és alattomos teremészete mellett még erőszakos és öntelt is volt.)

Így hát minden alkalommal, amikor az istenek teremtményeiken dolgoztak, Suthis Cha a közelben tartózkodott, és csendben figyelt, hogy megjegyezze, hogyan formázzák ezeket a lényeket, készülve arra az időre, amikor majd megalkotja saját teremtményeit, hogy a világ színe elé vigye őket.

Ekkor kezdődött az Első Csata, melyben a Gonosz Erők megpróbálták legyőzni a Jókat, hogy elvegyék tőlük a világ feletti hatalmat. Minden isten és kis istenség részt vett a harcban – kivéve Suthis Chát. Ő ugyanis rendelkezett a jövőbe látás képességével, ezért ez a pikkelyes bőrű isten előre látta az elkövetkező harcot, és megragadta a lehetőséget, hogy észrevétlenül eltűnjön. Így aztán amikor a háború javában dült, Suthis Cha a Földi Síkon faragta, formázta az első Gyíkembert mocsári sárból és gyíkbőrökből. Teremtményeit a Titán lápvídéken rejtette el, tudva, hogy ott biztonságban lesznek a többi istentől és azok teremtményeitől, majd visszatért a Külső Síkra. Visszafelé összetalálkozott a kis egéristennel, Karreppel, aki félelemtől reszkette kuporgott az Istenek Csarnokának egyik sarkában. Senki sem volt már a közelben, így Suthis Cha engedett a kísértésnek, és valami olyasmit tett, amit már nagyon régen szeretett volna. Megette Karreepet. Csak hogy az egér isten volt, és minden erejével védekezett. Suthis Cha megfulladt (már amennyire egy isten egyáltalán megfulladhat – inkább csak átváltozott), a kis szőrös lény megakadt a torkán, és a pikkelyes bőrű istenség összerogyott az Istenek Csarnokainak márványkövetén.

A Gyíkemberek ezenközben szépen gyarapodtak a mocsárvidékeken, és igen hamar sokkal ügyesebbekké váltak, mint négylábú rokonaik. Isten nélkül azonban szervezetlenség és rendetlenség uralkodott közöttük. Legjobban egyszerűen csak úszkálni szerettek mocsaras birtokaikon, kisebb lényekre vadásztak, fára másztak, sütkéreztek a napon, és általában lustálkodással töltötték az időt. Azonban, ahogy a Sötét Urak kiheverték az Első Csata következményeit, egyikük észrevette a Titán mocsaraiban és dzsungeleiben rohagáló kis lényeket, és megkérte Ishtrát, a Kígyódémont, hogy vizsgálja ki a dolgot. A Démonherceg ennél többet is tett – megjelent a Gyíkembereknek egy Óriás Gyíkember képében, amikor azok összegyűltek szokásos nyárközép éji peterakásukra. Tüzet köpött, és egy lángoló kardot forgatott a lemenő nappal szemben. A Gyíkemberek megalázkodtak előtte, és ettől kezdve az ő szentségtelen alakját imádták. Idővel más különböző istenek és istenségek is csatlakoztak a Gyíkemberek kultúrájához, beleértve Myurrt, egy másik Démonherceget és sok más kisebb Démont és csúszó-mászó istent is. Ishtra magával hozta Káosz romlottságát is,

kezdve azzal, hogy megalkotta a hatalmas kétfejű papokat, akik az ő akarata szerint uralkodnak a Gyíkemberek felett. Ez azonban az egyszerű Gyíkemberek átváltozásának átkát is jelentette.

## A LIASH CHA

Nem minden kétfejű Gyíkember pap, de minden Gyíkember papnak két feje van. Ők a Gyíkemberek között egy elit osztályt képviselnek, a Liash Chát. Megvan a hatalmuk, hogy azt csináljanak, amit csak akarnak. Sajátságosan öltöznék (ők az egyedüli Gyíkemberek például, akiknek megengedett a szentséges vörös szín viselete), saját nyelvük van, és ők az egyedüli írástudók. A papság lakhelye Ishtra temploma, a Silur Cha-i mocsárvidék közepontjában, körülbelül 70 kilométerre a fővárostól, Silur Chától. Ez az épület részben kolostor, részben csillagászati megfigyelőhely és lakhelye több ezer kétfejű papnak és szolgálknak, akik avval töltik idejük nagy részét, hogy különböző szertartásokat és más gonosz tevékenységet folytatnak. A papok óriási mennyiségű ismeretanyagot halmoztak fel a századok során, melyek legtöbbje ismeretlen a civilizált ember számára, így aztán sajátosan logikus és érzelemmentes gondolkodásmódjuk néhány filozófiai kérdést sokkal jobban képes megragadni, mint azt az emberek vagy az Elfek teszik. Megfigyeléseiket olyan igényességgel végzik, amilyenről a civilizált vidékeken még nem hallottak, és sokat tudnak a világról és annak működéséről.

Másfelől azonban hideg, számító és érzelemmentes természetük gonosszá és erőszakossá tette őket, más lé-



nyekkel nem törődnek, sőt saját fajuk más tagjaival sem. A Liash Cha mindennekfelett saját fájának tisztaságában hisz. E faj képviselői azt tanulták Ishtrától, hogy ők a természet legtokéletesebb alkotása. Lenézik az átváltozott Gyíkembereket, és közülük sokat föláldoznak, hogy kielégítsék isteneiket és hogy rávegyék őket arra, hogy megszüntessék Káosz átkát. Az élő áldozatok nagyon gyakoriak, és legtöbb foglyukra is ez a végét vár.

## A GYÍKKIRÁLYOK

Habár a Gyíkemberek vallásos élete fölött a papok uralkodnak, a politikai hatalom a Gyíkkirályok kezében van. Minden törzsnek saját Királya van, akik hűségeskút tesznek a Silur Chában székelő Tizenhármak Tanácsának. Silur Cha, a Gyíkemberek fővárosa, Allansia déli mocsárvidékein terül el. A Gyíkkirályok valaha ugyanahhoz a fajhoz tartozhattak, de most már egy teljesen eltérőt képviselnek, sokkal nagyobbak, erősebbek, és értelmi képességeik is a többieké felett állnak – habár a Liash Chával nem lehet összehasonlítani őket. Úgy tűnik, hogy képesek telepátikus úton egymással kapcsolatot teremteni, habár ennek mértéke nem ismert. Ezenkívül valamilyen különös, természetfölötti hatást gyakorolnak alattvalóikra, ugyanis amikor a harcmezőn egy Gyíkkirály elesik, csapatai azonnal zavarodottá és rendezetlenné válnak, mint-hogyha valamiféle hipnózis alól szabadulnának fel. Bármi legyen is az igazság ezzel kapcsolatban, a Gyíkkirályok uralkodnak az egyszerű Gyíkemberek felett, s élet-halál urai az egész Gyíkember Birodalomban.

A Tizenhármak Tanácsát a Legfelsőbb Király, a Luk Ten Cha vezeti, akit isteneik megtestesítőjének tartanak, és akit – szerintük – azért küldtek a Földi Sákra, hogy uralkodjék a Gyíkemberek felett. Amikor meghal (a Gyíkkirályok körülbelül 130 évig élnek – hétszer annyi ideig, mint egy egyszerű Gyíkember), abban a pillanatban újjá is születik, ugyanis életereje átköltözik egy, a Tojásteremben frissen kikelt újszülött Gyíkember testébe. Amikor a gyermek tizenhét éves lesz, a Liash Cha elé viszik, ahol bemutatják az Emlékezés Szertartását. Ennek során a Luk Ten Cha lassan emlékezni kezd elmúlt életeire, ismereteire, és végül készen áll, hogy újra elfoglalja helyét, mint a Gyíkemberek Birodalmának uralkodója. A közbeszó 13 év alatt a Tanács tagjai egy-egy évig uralkodnak.



## A GYÍKEMBEREK NYELVE

A Gyíkemberek nagyon furcsa nyelvet használnak, melyben minden hanglejtés, kézlegyintés, farokmozdítás mást és mást jelent. A „Cha” szó például jelentheti azt, hogy „minket”, „mi”, „ő”, „én”, „Gyíkember”, „vallásos”, „jó”, „szép”, „mocsaras”, „ízletes” és „parancsokat adni”. Mocsári életüknek megfelelően több mint száz szavuk van a mocsár különböző formáira, könnyedén megkülönböztetik azokat a füveket és fákat, melyek nekünk, egyszerű halandóknak tökéletesen egyformáknak tűnnek.

A Liash Chának saját nyelve van, amelyen kizárólag magasröptű vallási és filozófiai vitákat folytatnak. Majdnem-hogy képtelenek normális beszélgetést folytatni ezen a nyelven, habár az is nagyon ritkán fordul elő, hogy egy hétköznapi beszélgetésben részt vegyenek.



## SILUR CHA, A GYÍKEMBEREK VÁROSA

A Legfensőbb Király, a Luk Ten Cha, egy hatalmas, tornyos palotában él, a csodálatos Silur Cha központjában, amely a Gyíkember Birodalom közepén helyezkedik el Allansia déli mocsárvidékén. Silur Chát a láp fölé építették, és legnagyobb része fatalapzatokon áll, csak a legfontosabb épületeknek van kőalapzata. A köveket általában varázslatokkal készítik mocsári lápból, ez sok ráolvasást és megszámlálhatatlan áldozatot kíván. A Gyíkembereknek más erődtípusaik és városaik is vannak elszórtan a Birodalomban, de Silur Cha a leggyönyörűbb valamilyen között. Több ezer évig tartott, míg jelenlegi formáját kialakították, de még most is építenek hozzá, ahogy a Gyíkemberek hatalma egyre nő.

Silur Cha nem más, mint templomok útvesztője, lakóházak, fából készült járdák (a felszínen haladók és az égbe nyúlók), tornyok, barakkok, hatalmas terek, medencék és patakok sokasága, melyek mind a mocsárhoz tartoznak. Mindenhol faragott díszítések láthatók, melyek Gyíkembereket, isteneiket, történelmük és csatáik jeleit ábrázolják. Silur Cha annak a névtelen folyónak a hatalmas U alakú kanyarulatában helyezkedik el, amely a mocsarat vízzel táplálja. A Gyíkembereknek nincs nagy gyakorlatuk a hajózásban, de furcsa, ormóttan és különös díszítésű hajóik rendszeresen közlekednek a dzsungel és a lápföld folyóin, és esetenként látni lehet őket a tengeren is, ahogy árut szállítanak egyes távolabb fekvő gyarmataikra. Réges-régen, jóval a Varázslók Háborúja előtt, a Gyíkemberek tengeri csatákat vívtak más népekkel, habár ma már nagyon kevés az olyan nemzet, melynek elég erős flottája lenne az ilyen harcokhoz.

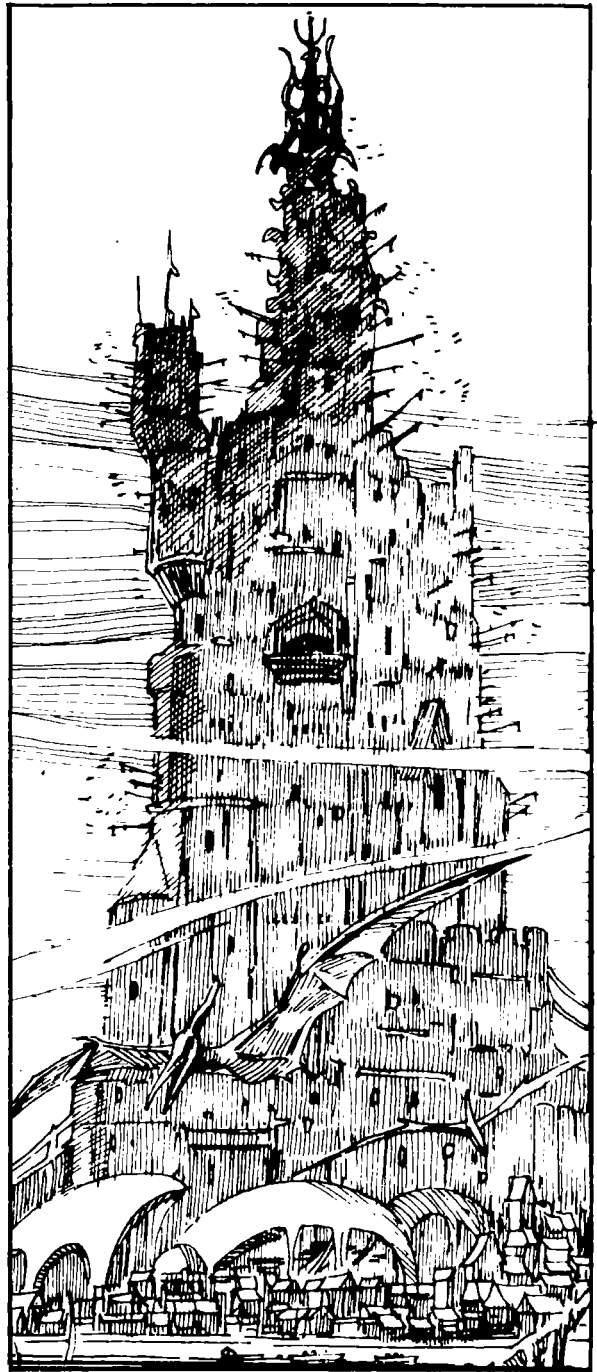
## A GYÍKEMBEREK TÁRSADALMA

A Gyíkember társadalom legfelsőbb rétegét a Gyíkirályok és a Liash Cha – a kétféjű papok rendje képviseli. Őket már ismerjük. De mi a helyzet az egyszerű Gyíkemberekkel? A legtöbben törzsekben élnek, amelyek családokra tagozódnak. Mindegyik törzsnek megvan a saját területe, ruházata, nyelve, fegyvereik és így tovább. A Gyíkemberek gyakran festenek testükre jeleket, hogy megkülönböztessék magukat más törzsektől, ezenkívül karcolásokat és vágásokat ejtenek bőrükön, ugyanilyen célból. Mindegyik törzsnek saját Gyíkirálya van, aki a törzsi birtok szívében székel, ragyogás és pompa közepette. Alattvalóiktól hűbéradóként szolgákat, élelmet és árut kapnak.

Egy átlagos Gyíkember családnak tíz, húsz vagy akár harminc tagja is lehet, akik a mocsárvidéknek ugyanazon a területén élnek. Házaik különböző szerkezetűek és alakúak. A láp központjában ezek leginkább fából készült kis viskók, melyeket magas, az iszapba süllyedő lábak tartanak, vagy fára épült házak, melyeket függőhidak kötnek össze egymással. A kevésbé vizes talajon a Gyíkemberek sárból és ágakból készített kunyhókban élnek, melyeket egymáshoz tapasztva építenek fel, sily módon hosszú, több kis szobából álló épületsort alkotnak.

Sok Gyíkember (főleg nőstények és kamaszok) azzal tölti napjait, hogy élelmet keres a mocsárban, csapdákat állít, lándzsákat, gyakran még saját fogukat és hatalmas testüket használva fel a vadászathoz. Néhányan iparmesterséget folytatnak: indafonást, ácsmesterséget, fegyverkészítést, míg a többiek a törzs fiatalabb tagjait tanítják vadászati és egyéb ügyességi alapismeretekre.

A városokban, legfőként Silur Chában, kereskedőkkel, fémmunkásokkal és más mesteremberekkel találkozhattunk éppúgy, mint bármely ember lakta városban –



persze azért van némi különbség. A Gyíkembereknek nincs nagy szükségük a tűzre – meleg éghajlaton élnek, ételeiket főzés nélkül fogyasztják, és sötétben is látnak. A tüzet csak különböző szertartásoknál és fémolvasztáshoz használják. A papok ugyanakkor örömeiket lelik a tűz használatában, mert tudják, hogy az milyen hatással van a többiekre.

Sok Gyíkembert besoroznak a Birodalom hadseregébe, hogy királyukat szolgálják, és még nagyobb dicsőséget hozzanak a Gyíkember fajra, a déli vidékeken. Az átváltozott Gyíkembereknek a katonai szolgálat az egyetlen lehetőségük, ugyanis ők nem csatlakozhatnak egyetlen törzshöz sem, és nem tehetik be a lábukat az olyan városok területére, mint Silur Cha, hacsak erre nincs külön engedélyük, vagy ha valamelyik zászlóaljnál szolgálnak. Ők kívül állnak a társadalmon, és így próbálják rávenni őket arra, hogy csatlakozzanak a hadsereghez, ahol bámulatos erejük nagy szolgálatot tehet.

## HADSEREG ÉS BIRODALOM

A Gyíkemberek egy-egy harci egysége körülbelül hat-harminc katonából áll. Mindegyik egység egy több mint ezer harcost számláló ezredhez tartozik. Ezeket a Gyíkirály irányítja, mindenkorai parancsnokai által. Az ezredben mindig van egy tucat vagy annál is több Liasz Cha pap, mivel a csapat lelki kiegyensúlyozottsága nagyon fontos tényezője a tisztátlan emberek ellen vívott harc győzelmének.

A harcban a különböző egységeknek különböző feladataik vannak. Van egy átváltozott, azaz mutáns Gyíkemberekből álló halálszakasz, amely eszeveszett őrzőgés közepette vezeti csatába a sereget, ami néha már magában elég ahhoz, hogy megsemmisítse vagy megfutamodásra készítse ellenségét. Az utászok faltörő kosokkal, parittyákkal és az Óriás Gyíkok hatalmas erejének segítségével, a papok pedig különböző mágikákkal segítik a pusztítást. A lovassághoz tartozó katonák Óriás Gyíkokon és szelídített Dinosaurusokon, például Styrakosaurusokon lovagolnak. Feljegyzések szerint a Vymornai Ostrom idején a Gyíkembereknek sikerült Pterodaktylsokat és Pterandonszokat is megszelídíteniük, s így még félelmetesebbé tenni csapataikat. Még ha ez nem is igaz, akkor is csak idő kérdése, hogy mikor valósul meg. A Gyíkember seregek erősek és jól kiképzettek, méltó ellenfelei a halandók csapatainak.

Az a Gyíkember, akit a Kaynlesh-Ma-i Ar Kalagon elfogott, egy katona volt, a Kreshian Kux Cha vagy más néven a „Fehérbőrű Szemének Felséges Kivájója” ezredből. Különböző csaták idején teljesített szolgálatot, köztük Vymorna Ostrománál, ami máig is tart.

Az ezred a következőkből állt:

*Parancsnok:* Az Isteni Gyíkirály, Yurnik Eerin Cha

*Testőrség:* 26 Gyíkember, a Felséges Mészárosok, 8 zászlóvivő, futár és hírvivő

*Harci papok:* 13 kétfejű pap, Ishtra Felséges Bosszúállói

*Sokkoló csapatok:* 266 mutáns Gyíkember, Káosz Felséges Sebhelye

*Lovasság:* 130 Gyíkember, Óriás Gyíkokon és Styrakosaurusokon, a Lovasított Felséges Halálhozók

*Közkatonák:* 1326 Gyíkember, 2-28 csapatból álló 58 szakaszra osztva. Sokféle nevük közül a legismertebb a „Felséges Szemkivájók, Akik Halált Hoznak Mindenkire”

*Utászok:* 125 Gyíkember, a Kő felséges összeomlása

*Egyéb:* 138 szolgáló, csomaghordók, élelemszerzők stb.

A Gyíkemberek Birodalma Allansia déli vidékeinek nagy részét elfoglalja, a délen elterülő és szerencsére áthághatatlan Fájdalom Hegység szélétől kiindulva, keresztül az óriási mocsárvidéken át, egészen a Csontpusztáig terjed, északon pedig a Vymorna Folyóig és a róla elnevezett városig nyúlik, amely még – éppen hogy csak – az emberek birodalmához tartozik. A Shamuz-öböl túlsó partján, a Kígyóföldtől Arantisig elterülő dzsungelek a Gyíkemberek kezén vannak. Északon előretolt helyőrségeik vannak, egészen a Tűz Szigetnél (habár lehet, hogy ez a terület már elesett, miután parancsnokától már régóta nem érkezett semmiféle jelentés). A Koponyaparton



### VYMORNA OSTROMA

Az egyesített mágikus erők, faltörő kosok és nagyszámú seregek immáron hat éve próbálnak csapást mérni a Vymorn folyó torkolatánál elterülő ősi városra. Valaha a Shamuz-öböl északi részének volt a központja, hiszen a kereskedők a messzi északi Salamonisból egészen idáig elvándoroltak. Akkoriban 100 ezres lakossága volt, de a hat éve húzódó ostrom alatt ez a huszadára csökkent. Vymorna királya, II. Alexandros az elmúlt évben halt meg, annál a nagyméretű támadásnál, amikor az ellenségnek sikerült áttörni az utolsó előtti védőfalat. Csapatait most felesége, Perriel királynő vezeti, aki embereivel együtt ott harcol a falakon. A harcosok tudják, hogy Vymorna el fog esni, de abban reménykednek, hogy egy kis időt nyerhetnek más városok számára, ami alatt azok felkészülhetnek az ostromra.

és a Kalózpart északi kopár pusztáin szintén vannak helyőrségeik. Ugyanúgy Khulban is, de ezek sokkal kevésbé fontosak a Birodalom számára, miután kicsik, kevésbé szervezettek és elég elhagyatott területeken találhatók, úgymint a Scythera Sivatag és a Maradtól egészen a Beltengerig nyúló dzsungelek.



## Sötét Elfek – Az Éjszaka Szolgái

Biztosan hallottál már, kalandor, az Elfek segítőkészségéről, amelyről, ha a Titánon jársz, majd magad is meggyőződhetsz. De nem minden Elf egyforma. Korábban már utaltunk a Sötét Elfekre – ismerjük meg őket most egy kicsit közelebbről. Nagyon kevés ismerettel rendelkezünk róluk, büszke, titokzatos és veszedelmes fajta ez, amely nem engedi meg a tudósoknak és bölcseknek, hogy föld alatti birtokaikra merészkedjenek, még tudományos célból sem. Ami keveset tudunk róluk, az föld alatti börtöneikből szökött emberektől és Törpe rabszolgáktól származik.

### A SZÉTVÁLÁS

Réges-régen, a Titán első virágkorának kezdetén, az Első Csata után, amikor az istenek elindultak, hogy elfoglalják helyüket a mennyekben, a világot több nagy faj népesítette be. Ilyenek voltak a rövid életű, életerős emberek, a szívsós, kíváncsi Törpék és a méltóságteljes, bölcs Elfek. Ahogy már említettük előzőleg a jó Elfekkel kapcsolatban, ez a faj egyre hatalmasabb és bölcsőbb lett, egyesítve és ismeretekkel gazdagítva a Titán sok részét. Ők voltak a legidősebbek a világon, ők voltak a bölcs uralkodók és tanácsadók. A világtól elzárva éltek erdei falvaikban és palotáikban, néha-néha azonban előjöttek, hogy segítséget nyújtsanak ott, ahol arra szükség volt. Soha nem voltak sokan, mert miközben rendkívül sokáig éltek, gyermekeik alig voltak, de a kérdéses időben fajtájuk sokkal inkább virágzott, mint bármely másik faj.

Néhány Elf azonban kiábrándult az Elf népek semleges magatartásából. Úgy gondolták, hogy mivel az Elfek



a legbölcsőbbek, leghosszabb életűek, legügyesebbek és legerősebbek, őket illeti meg a jog, hogy a többi faj felett uralkodjanak. Ebben az időben szakadatlan harc dúlt az Orkok, Goblinok és Káosz más szolgálói között, és a lázadók úgy érezték, hogy nekik kell vezetniük azt a sereget, amely megtisztítja a földet a hitványságtól. Az Elfek Tanácsa azonban nem engedett ezeknek a követeléseknek, és kitartott semleges álláspontja mellett, melyet már akkor képviselt, mikor az Orkoknak és a többieknek még híruk-hamvuk sem volt. Viridel Kerithrion Herceg, az egyik Elf Klán vezére volt a nagyobb hatalom egyik leghangosabb követelője. Ez a bátor és nemes gondolkodású harcos a Gonosz Erőkkel vívott küzdelemben már sokszor bebizonyította hősiességét. Ennek eredményeképpen a Tanács nagy többsége tisztelte őt, habár néhányan tartottak hirtelen természetétől. Az Elfekre nem jellemző ugyanis, hogy beleavatkozzanak a halandók jelentéktelen kis összecsapásaiba azonkívül, hogy tanácsot adnak, és jelképes segítséget nyújtanak. Az Elfek tudják ugyanis, hogy ők még jóval azután is a világon lesznek, hogy már minden háborút régen elfeledtek, és ez óvatossá teszi őket a Kerithrion Herceg által javasolt segítségnyújtással kapcsolatban.

Azt azonban az Elfek (Viridel saját klánja kivételével) nem tudták, hogy a Herceg hű tanítványa Slangnak, a rosszakarat istenének, akit az Elfek Ar Anwar Gerithan-ként, az „Árnyak Szürke Suttogója”-ként ismernek. Azok az Elfek, akik többet akartak tudni az emberi és más rövid életű fajok mulandóságáról, már a Legendák kora óta imádták ezt az istent. Az őt tanulmányozó Elfek szerint Ar Anwar Gerithan testesítette meg az emberi természetet, amely gonosz, kicsinyes, bosszúálló és erőszakos. Nem meglepő, hogy Kerithrion Herceget, Ar Anwar Gerithan hű tanítványát ugyanúgy érdekelték az emberek közötti összetűzések, mint az Elfek közötti harcok.

Végül is az Elf herceg nem volt képes tovább tűrni az Elfek közönyét. Maga köré gyűjtve azokat a harcosokat, akik hasonlóképpen gondolkoztak, mint ő, Kerithrion bemasírozott az Elfek Tanácsába, amely abban az időben a Nagy Síkság szélén álló fellegrvárban székelt, és miután lemészároltak több mint két tucat klánvezért, a lázadók átvették a hatalmat az Elf nemzetek fölött.

Szerencsétlenségére azonban a Tanács vezetői megmenekültek, köztük Glórien Thelemas Király és fiai, va-




## A TIRANDUIL KELTHAS-I FŐBB KLÁNOK

*Tesarath. Jelük:* 


Fekete bogárfej ezüst gyémánton

Az ellenőrzésük alatt álló főbb területek: rovargazdálkodás, élelemellátás, a földműveléshez szükséges föld megtisztítása, élelem szállítása

*Mirisgroth. Jelük:* 


Zöld drágakő egy vékony, fekete rúdon

Az ellenőrzésük alatt álló főbb területek: bányászat, fémmegmunkálás, olvasztás

*Camcarneyar. Jelük:* 

Nyolcszögletű fehér koponya

Az ellenőrzésük alatt álló főbb területek: rabszolgaellátás (felszíni portyázások), biztonság; orgyilkosság, a királyi testőrség

*Kerithrion. Jelük:* 

Ezüsttőr és korona

Az ellenőrzésük alatt álló főbb területek: az uralkodó család

lamint az erősebb Klán hercegek nagy része. Thelemas felesége, Ariel Aurlindol ugyanis, aki rendelkezett a jövőbe látás képességével, előző éjjel egy álmot látott, amelyben Kerithrion csapatai megtámadták a tanácstermet. Arra már nem volt idő, hogy a többieket értesítsék, de rávette a királyt és családját, hogy távol maradjanak a Tanácstól azon a végzetes napon.

A válasz Kerithrion hatalomátvételére nem késlekedett sokáig. Három nappal később egy erős Elf hadsereg táborozott le a Tanács palotája körül. 19 napig harcoltak

a lázadókkal, parittyákkal és hatékony ráolvasással törve a falakat. A huszadik napon Viridel kapitányai közül három követségbe jött, lengetve a fegyverszünet zöld lobogóját, hogy megbeszéljék a feltételeket. Thelemas király elé vezették őket. Amíg azonban a béketárgyalások folytak a királyi sátorban, a többi lázadó elmenekült azon a csatornarendszeren, amit az elmúlt 17 nap alatt építettek. Gyorsan rájöttek ugyanis, hogy az egyesített Elf hadsereggel szemben semmi esélyük sincs a győzelemre, függetlenül attól, hogy mennyi ideig tudják védelmi állásai-



kat fenntartani. A tárgyaló kapitányok húzták az időt egészen napnyugtáig, ekkor megegyeztek, hogy visszatérnek és a többi lázadóval együtt megadják magukat. Vissza is tértek a palotába, az utat a védők hátrahagyott lángoló fáklyái mutatták. A királyi csapatok hajnalig várakoztak, de sem a három kapitány, sem Kerithrion, sem a többi lázadó nem mutatkozott. Elrendelték a támadást, de nemsokára nyilvánvalóvá vált, hogy a lázadók megszöktek.

A lázadók visszavonultak Kerithrion szülőföldjére, hogy kikiáltásuk független nemzetet. Thelemas, az Elfek-re nem jellemző gyorsasággal, seregeit Kerithrion birtokára vezényelte. Sok harc és csatározás után a rebellis Elf seregek visszavonultak a hegyekbe (a felvidék nyugati részén elterülő Holdkő Dombokra), majd egy föld alatti, ép, de elhagyott Törpe városba, melyet Kerithrion arra az esetre tartott fenn, ha minden terve meghiúsulna. A felkelők elzárták a visszafelé vezető utat, és a király feladta a hajszát. A Tanács palotáját lerombolták, és újat építettek, jó pár kilométerrel arrébb. A lázadókat gyorsan elfelejtették, történetükről az Elf történelemben soha nem esett említés, és a nem sokkal ezután kezdődő Ork Háborúban az Elfek leginkább azzal voltak elfoglalva, hogy megvédjék drága érdekeit.

## A FÖLD ALATTI VÁROSOK

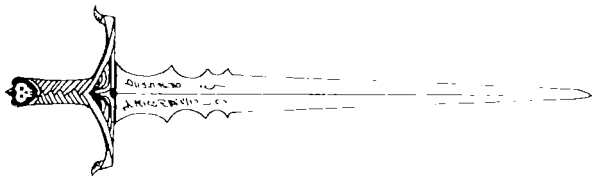
A föld alatti sötétségben a lázadók jobban gyarapodtak, mint ahogy azt bárki is képzelte volna. Fény nélküli birtokaik minden négyzetcentiméterét átvizslatták, és alkalmazkodni kezdtek a napfény nélküli élethez. A szükség gyors tanulásra kényszerítette őket: felfedezték, hogyan lehet ehető gombát és mohát termesztetni, és hogyan tenyésztenek gyíkokat és óriás rovarokat. Megtanulták megmunkálni a kőveket, és addig terjeszkedtek nyugat felé, amíg egy természetes barlangrendszerre nem akadtak, az Allansia északnyugati részén elterülő Fekete Erdő alatt. A századok során ismét megerősödtek, de meg is változtak. A világtól elzárva a sötétség igaz teremtményeivé váltak. Az Anwar Gerithan iránti imádatuk az idők során megnőtt, de választottak maguknak más isteneket és istenségeket is, köztük Myurrt, a Démonherceget. A fény, igazság és szépség teremtményei betegesen dekadens és hátborzongató Démon-imádókká – Sötét Elfekké váltak.

Napjainkban főleg a Fekete Erdő alatt élnek, de Allansia más föld alatti barlangjaiban is megtalálhatók. Nemrégiben jelentések érkeztek északkelet Khulból, egy Sötét Elf felderítőcsapatról, de hogy valójában mit is csinálnak ilyen messzire az otthonuktól, azt senki sem tudja. Az Erdei Elfek ismét hallanak róluk, ugyanis portyázó csapatokat küldenek rendszeresen felszíni testvéreik ellen, akiket mélységesen gyűlölnék. Az Erdei Elfek számára nem jobbak ők az Orkoknál vagy az ezekhez hasonló söpredékek-nél, és nem kegyelmeznek egynek sem, akivel összeakadnak.

Lakóhelyüket, a csodás Feketevárost, lakói Tiranduil Kelthas néven emlegetik. A várost egy hatalmas barlang belsejében alakították ki, utcáit, tereit és házait foszfor-szálkáló növények és gombák, pislákoló lámpások világítják meg. Amikor a Sötét Elfek nekikezdték városuk építésének, a saját megszokott építészeti stílusukat követték. Ez azonban az idők folyamán átalakult, s a város furcsa, bizarr helyé változott. Tornyak és falak emelkednek mindenfelé, és mindent elborítanak a felfogadott démoni patronusok által készített óriási faragványok. A várost a külvilággal labirintusszerű járatok kötik össze, melyek mindegyikét egy hatalmas faragott kőlap zárja le. Ezeket

a baljós Camcarneyar Klán tagjai őrzik. Ez az egyszerre bámulatba ejtő és félelmetes hely az árnyak, Démonok, rabszolgák és a sötét mágia városa. Sikátorok kanyarognak és kígyóznak a furcsa alakú házak között, tereket láthatunk magas fallal körülvéve, hogy senki ne léphessen be oda, ketrechen tartott tűzlegek világítanak meg lédércnyomások parkokat és kerteket, míg óriásbogarak bújnak meg a mohás aljnövényzetben. Tiranduil Kelthas középpontjában áll a Kerithrion Palota, az Aui Lindale Kerithrion, melyet az alapító és a városban máig is uralkodó klán után neveztek el. Fekete kristály falai a Félelmetes Kaszásként magasodnak a város fölé, szemmel tartva annak lakóit, mint egy keselyű, amely csak arra vár, hogy áldozata utolsó sóhajtson.

A Sötét és az Erdei Elfek élete sokban különbözik. Földalatti városukban a Sötét Elfek létrehozták saját bonyolult társadalmukat, amelynek alapját a hajdani lázadó törzsek alkotják s amelyet nem annyira a háborúzó hercegek, mint inkább a varázslókirályok és boszorkánykirálynők képviselnek. Minden Sötét Elf egy adott klánhoz tartozik. Ez úgy működik, mint egy nagy család. Minden klánnak megvan a saját neve, jele, hivatali jelvényei, főhadiszállása és lakóhelye, ahol saját szabályaik alkotják a törvényt, és ahol más klánok tagjai csak külön engedéllyel tartózkodhatnak. Némelyiknek saját nyelve és jelrendszere is van, amely lehetővé teszi, hogy a jel használata nélkül is felismerjék egymást. Mindegyik klánnak külön patronus Démona van. A klánok között nagy a versengés, és a Sötét Elf társadalom legmagasabb régióiban szünet nélkül folyik az intrika, miután minden egyes klán megpróbál kimarni egy kicsike hatalmat a másik kezéből. A klánok közti rivalizálás sokszor orgyilkosságba, gyűjtogatásba, néha gyilkosságsorozatba torkollik, aminek csak akkor szakad vége, amikor a rémisztő Camcarneyar Klán közbelép. Ezek az Elfek soha nem állnak senkivel szövetségben, mert mindenki fél tőlük, hűséget csak magának a fájnak és Tiranduil Kelthas városának fogadtak.



## A HERCEGI FAJ

Néhány koldust kivéve a Sötét Elfek nagyon kényelmes életet élnek. A föld mérhetetlen gazdagsága, amit ezüst és szén formájában a rabszolgák termelnek ki, azt eredményezi, hogy a pénznek nincs nagy értéke a Sötét Elfek számára, tonnaszámba hordanak ezüst ékszereket a nyakukon, csuklójukon, bokájukon, belefújnak a hajukba, ruhájukba, belekarcolják a bőrükbe és fegyvereikbe. A Feketeváros lakói nemesek leszármazottai, és ezért (főleg az asszonyokat) fejedelmi viselkedés jellemzi. A Sötét Elfek asszonyainak szépsége össze sem hasonlítható a földi halandókéval. A teljes elzártágban kialakult furcsa öltözködésük és különös ékszereik csak még jobban kiemelik bárszagos fekete bőrük, fehér vagy ezüstszerű hajuk és gyönyörű zöld szemük szépségét. Feketevároshoz hasonlít, de ugyanakkor el is tér a föld feletti városok legtöbbjétől. Ez zavaróan és megtévesztően hat mindenkire, aki nem tartozik közéjük, aki nem Sötét Elf.

Az Elf nemesség nagyon hiú. Feketeváros szépséges boszorkánykirálynői megragadnak minden lehetőséget,

hogy egymással versengjenek. Pazar lakomákat rendeznek, ahol ritka gombaféléket és erős mohaborokat szolgáltatnak fel, és ahol a jelenlevők megpróbálják egymást gonoszkodásban, sőt verekedésben felülmúlni. Dacára annak, hogy rettenetesen dölyfösek, a Sötét Elfek jellemében van valami eredendő gonoszság, ami nemegyszer igen sok kellemetlenséget okoz.

## KERESKEDELEM ÉS RABSZOLGASÁG

Feketeváros kereskedőinek sokkal nagyobb hatalom van a kezében, mint föld feletti hasonmásaiknak. Az élelem, energia, rabszolgák és nemesfémek megszerzése ugyanis sokkal körütekintőbb tervezést és szervezést igényel ebben a mesterséges föld alatti környezetben. Habár a Sötét Elfektől minden élőlény tart – ugyanis bárkit, akit elfognak, rabszolgamunkára kényszerítenek –, mégis tudnak kereskedelmet folytatni néhány Ork és Hegyi Troll törzssel. Ezüstért és drágakövekért cserébe ember- és Törpe rabszolgákat, óriási rovarokat és iparcikkeket kapnak. A Sötét Elf kereskedők szelídített Óriásgyíkokon és hatalmas pókokon szállítják rakományaikat a felszínhez közeli, semleges területnek számító barlangokba, ahol havonta egyszer kicserélik áruikat az Orkokéval.

A város életében a rabszolgák nagyon fontos szerepet töltenek be, hiszen az Elfek folyamatosan újabb és újabb barlangokkal növelik területeiket, újabb ezüst- és drágakőbányákat tárnak fel. A rabszolgákat általában felszíni portyázások során, néha más gonosz fajokkal folytatott kereskedelem révén szerzik be. Az ember-rabszolgák a leggyakoribbak, őket a legkönnyebb megszerezni, de sokkal jobban szeretik a Törpéket, szívós természetük miatt, amely könnyebben viseli a rendszeres ütlegelést. Ők értenek a legjobban a kő megmunkálásához, és könnyedén rátalálnak a föld fémekben gazdag rétegeire. Az Orkokat, Trollokat és Goblinokat a legalantasabb munkára használják fel, de mivel gyengék és kevésbé teherbírók,



*Tiranduil Kelthas – a Sötét Elfek városa*

sokszor előbb ölik meg őket, mint ahogy maguktól elpusztulnának.

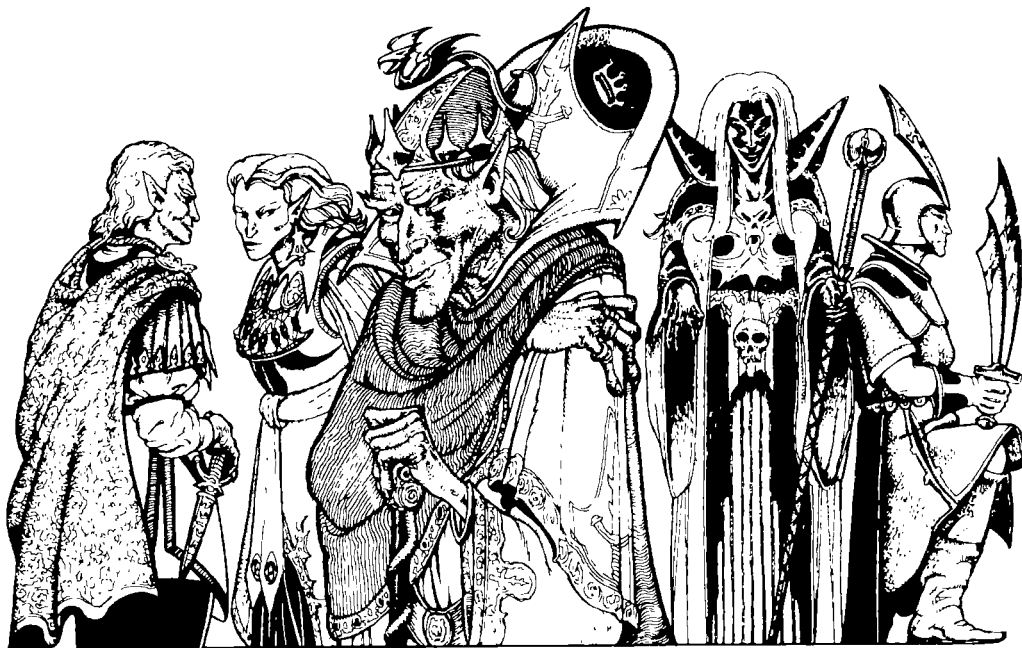
Elfeket soha nem dolgoztatnak rabszolgaként. Azok, akik az elfogásukat követő rövid időn belül nem halnak meg (a Sötét Elfek néha öngyilkos ördögöskébe kergetik az Erdei Elfeket), varázslók és boszorkányok kezébe kerülnek, hogy később fölládozzák őket valamelyik félelmetes szertartásukon. Addig azonban sokukra végeérhetetlen kínzások várnak. Vállatásuk és kínzásuk során az Erdei Elfek ajkát egyetlen szó vagy jajkiáltás sem hagyja el, és a Sötét Elfek eddig még semmiféle információt nem tudtak belőlük kicsikarni.

## FOSZTOGATÁS A FELSZÍNEEN

Mint már említettük, a Sötét Elfek rabszolgáikat a felszíni portyázások során az Orkokkal vagy Hegyi Trollokkal folytatott kereskedelem kapcsán szerzik. Ezeken a portyázásokon általában a Camcarneyar klán tagjai vesznek részt. A fosztogató csapatok többnyire 8 Elfből állnak, akik fekete köpönyegben és ruhában settenkednek a sötét erdőben. A varázslatok megvédik őket az állatok kifinomult hallásától és szaglásától. Általában különálló tanyákat vagy kis falvakat támadnak meg, ahol 10–12 embernél vagy Törpénél többen nem tartózkodnak, és mindig megvárják, amíg lemegy a hold.

Először a célpont közelébe lopakodnak, és varázsléplet vonnak maguk köré, hogy a tanyán élő állatok észre ne vegyék őket, és fel ne ébresszék a lakókat. A háztetőkre lőtt tüzes nyílvevesszőkkel indítják meg a támadást, majd ezt követi a mindent elsöprő roham, amikor a Sötét Elfek betörnek ajtót, ablakot, megölnék mindenkit, aki ellenáll, és foglyaikat magukkal hurcolják az éjszakába. A Camcarneyar Klán tagjai majdnem minden éjjel támadnak – áldozatok után kutatva egyre messzebb és messzebb merészkednek.





## VARÁZSLÓ-KIRÁLYOK ÉS BOSZORKÁNY-KIRÁLYNŐK – A SHAERN KERITHRION

A Sötét Elfek között a legfontosabb személyiségek a klánvezérek, közülük is a Kerithrion Klán vezetői. Mint uralkodó királyi család, Aiu Lindalében, a Kerithrion Palotában laknak, Feketeváros szívében. A Kerithrion Klánt az Ötök Tanácsa vezeti, részben közmegegyezés, részben a Tanács tagjainak egymás elleni kijátszásával.

### *Eilden Kerithrion Király*

Ő a Kerithrion Klán névleges vezére, ennél fogva Tiranduul Kelthas királya és a Sötét Elfek uralkodója. Igazság szerint nagyon öreg és elesett, és egyre inkább eluralkodik rajta az üldözési mánia. Attól tart, hogy körülötte mindenki a hatalmára tör. Senkiben sem bíz meg, legkevésbé saját húgában, Valicomában. Aiu Lindale Kerithrion termeit csak a legfontosabb tanácskozáskor alkalmazva hagyja el. Hű tanítványa Myurnak, a Démonhercegnek, akinek évekkel ezelőtt saját anyját nyújtotta át élő áldozatul. Myurr elárulta neki, hogy Kerithrion trónjára csak az örület jelent veszélyt, így Eilden árgus szemmel figyeli a Tanács többi négy tagját – nem ismerve fel magát a kezdődő örület első jeleit.

### *Endul Kerinthrion, Velicoma hercegnő*

Bátyjával ellentétben – akit nap mint nap megölni készül – Velicoma tisztában van vágyaival és képességeivel, és nem táplál illúziót magában a többi négygel kapcsolatban sem. Mint Feketeváros Legfőbb Papnője, minden fontosabb áldozatbemutatáson részt vesz. Ő szintén Myurr, a Démonherceget szolgálja, és az ő javaslata volt, hogy Eilden Király üldözési mániára való hajlamát kihasználják. Velicoma hercegnő kegyetlen és minden érzelemtől mentes boszorkány. A legtöbb Sötét Elf tart tőle, anélkül hogy ennek okát pontosan meg tudná magyarázni. Hideg és számító természetű, de nagyon gyakorlatias és tevékeny, a butasággal keményen leszámol. Körülötte majdhogynem kézzelfogható a félelem légköre, amely részben magabiztos önteltségének, részben pedig tisztán a gonoszszágnak tudható be. Ha valaha hatalomra kerül is, az egyes alattvalók csak abban reménykedhetnek, hogy nem ők lesznek azok, akikben példát statuál.

### *Astrëa Herceg*

### *és Leya Garathrim Hercegnő*

Astrëa és Leya, a királynak és gonosz húgának unokatestvérei. A Tanácsban övék a békítő és egyensúlyozó szerep. Nyugodtak és intelligensek, keveset törődnek Eilden üldözési mániájával és Velicoma mesterkedéseivel. Ar Anwar Gerithan- (Slangg-) imádók, de gonosz tanításait sikerült az Elf társadalom iránti felelősségérzettel ellensúlyozniuk. Ha Eilden és Velicoma valamikor is hatalmi harcra keveredne egymással, ők a legcsekélyebb hűhóval vennék át Tiranduul Kelthas vezetését, mivel Leya Taragul Camcarneyar Hercegnek, a Camcarneyar klán vezérének a felesége.

### *Menel Ithilkir Herceg*

Menel a Tanácsban forrófejűségéről ismert. Legtöbb idejét a Camcarneyar klán tagjaival, felszíni portyázásokon tölti, és alig van ideje Feketeváros politikájával foglalkozni. Ez nagy kár, ugyanis általában a Garathrim testvérekkel egy véleményen van, és hármuknak együtt talán sikerülne a Tanácsot jobb működésre bírni. Csak a számára igazán fontos tanácskozáskor jelenik meg, azokon, melyeken valamilyen katonai kérdés kerül megvitatásra, vagy amikor egy elfogadott Erdei Elf főnemes különösen véres és kegyetlen feláldozása jelenti a jó szórakozást. Valójában csak azért tagja a Shaern Kerithrionnak, mert a nálánál sokkal erősebb kezű anyja halála után (akit egy titokzatos méregkeverő tett el láb alól) ő lett a klán Ithilkir ágának a feje. Anyja halálával Velicomát gyanúsítják, nem is sejtve, hogy az valójában Astrëa és Leya műve volt.

Shaern Kerithrion öt tagja a palota különböző részeiben él, felfegyverzett őrkkel és erős varázslatokkal körülvéve, arra az esetre, ha bármi történne... Ha ők valaha is egyesítenék erőiket, a Sötét Elfek végre elég szervezettké válhatnának ahhoz, hogy ne csak egyik napról a másikra éljenek. Terveket készíthetnének a felszíni világba történő visszatérésről, hogy végre egy igazi csatában nézzenek szembe az átkozott Erdei Elfekkel, és megmutassák nekik, milyen is az igazi bosszú.

## A GONOSZ ERŐK ÉS A KÁOSZ FŐBB KÉPVISELŐI

A Titánon a Káosz rengeteg faja él, melyek a Gonosz Erőkkel együtt azon munkálkodnak, hogy megdöntsék a civilizáció uralmát. Ezek közül is a leggonoszabb, legromlottabb és legveszélyesebb faj – az emberiség. Ahogy az embereknek megvan a lehetőségük arra, hogy valami nagyon jót tegyenek, úgy arra is megvan, hogy valami igazán rosszat tegyenek.

A Varázslók Háborúját megelőzően az emberiség két ellenséges részre szakadt, és senki sem akadt, aki a semlegességet képviselte volna. 280 éve próbálják az egységet újra visszaállítani, a baj csak az, hogy egyesek már visszafordíthatatlanul messzire merészkedtek a Gonosz ösvényén. Nagy számuk miatt nem emlékezhetünk itt meg mindegyikükről külön-külön, tegyük meg ezt azokkal, akik talán a legfontosabbak, és fejezzük ki sajnálatunkat azok iránt, akik felsorolásunkból kimaradnak.

### Razaak, a Halhatatlan

100 évvel ezelőtt, Razaak a korszak egyik Bölcs varázslójának volt hűséges tanítványa. Meglepő módon a mester nevét sehol sem jegyezték fel, de könnyen lehet, hogy magáról Yore Hatalmas Varázslójáról, Holdűző Vermithraxról van szó. Razaak ígéretes tanítvány volt, bár – mint sokan mások – mielőtt járt tudott volna, már futni akart. Mesterének elbeszélései a sámánok sötét mágijáról, a Sötét Elfekről és Démonokról teljesen megbűvölték. Mialatt mestere aludt, Razaak pislákoló gyertyafénynél böngészte annak ósrégi könyveit. Hamar rájött, elég erős ahhoz, hogy szellemidéző váljék belőle, aki egyszer majd az egész világnak parancsol. A varázslatokat túlságosan nemes dolognak tartotta ahhoz, hogy jó cselekedetekre veszttesse őket – ő Allansiát akarta térdre kényszeríteni velük.

Még azon az éjszakán Razaak visszaosont hálójáé, összecsomagolta holmiját, és elhagyta a Jóság útját – örökre. A Nagy Síkság legtávolabbi pusztáira vándorolt, hogy 40 évig teljes magányban elmélkedjen a misztikus művészetekről. Ekkor úgy érezte, szellemidéző hatalma olyan óriásira nőtt, hogy képes visszahozni a halottakat az életbe, akik majd őt szolgálják. Végre biztos volt abban, hogy Allansia nem sokára az övé lesz.

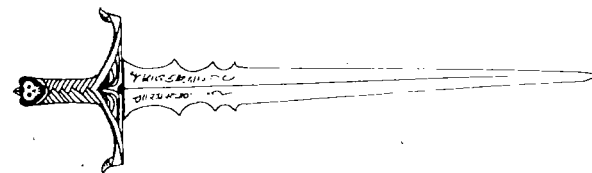
Razaak üzenetet küldött a föld összes nemesének, melyben uralkodójukká nyilvánította ki magát. Ők azonban soha nem hallottak róla, és fenyegetéseit egy holdkóros varázsló bolondosságának tartották. Válaszképpen Razaak elárasztotta a földeket fekete kis rovarokkal, amelyek pestist és dögvészt hoztak az emberekre. Ezután újabb üzenetet küldött, most már határidőt szabva: amennyiben nem ismerik őt el vezérüknek a következő holdtöltéig, a dolgok rosszabbra fordulnak. Sok harcosa indult útnak, hogy Razaakot elpusztítsa, de próbálkozásaik során mind odavesztek.

Végül is Kull, a harcos, tutaján próbált meg ájutni a Holdkő Dombok ködfátyollal borított taván, s itt talált rá a kardra, amelyet egy csontváz vízből kinyúló keze szorongatott. Elvárásolt pengéje képes volt a legvastagabb páncélon is áthatolni, anélkül hogy kicsorbult vagy akár megkarcolódott volna. A valaha Razaak tulajdonát képező kard volt az egyetlen a Titánon, amely képes volt megsebesíteni őt. A démoni istenségekkel történt végső meg-



állapodás szerint Razaak minden fegyverétől megvált, kivéve áldozati késeit, melyeket felavatása alkalmából a Gonosznak szentelt. Ezzel a démoni istenek soraikba fogadták. Mivel nem volt semmilyen mód a kard megsemmisítésére, Razaak a tóba dobta, ahonnan az – a csontváz kezében – kiemelkedett. A sors különös, Cselszövő Logaanhhoz méltó fintora, hogy a kard – a most már legyőzhetetlen Kull keze által került vissza Razaakhoz.

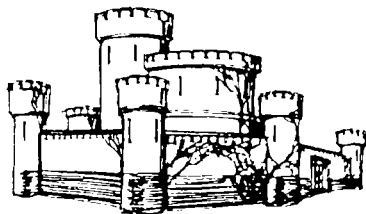
Ahogy azonban a kard lesújtott, Razaak megátkozta a harcost. Kull teste porrá válva hullott le a csontjairól, s egyedül csontváza maradt meg, hogy az idők végeztéig forgassa a kardot. Az értelmét veszített lény, mely valaha Kull volt, visszatért a tóhoz, ahol a szent és átkozott kardot találta, és fel-alá hajózik arra várva, hogy valaki elvegye tőle a kardot, és megtörje a varázst. Razaak testét kőszarkofágba zárták, és egy mély hasadékbba helyezték. Idők múltával a szellemidézőt mindenki elfeledte. Az utóbbi hónapokban azonban a Nagy Síkságon pusztító éhségről, dögvésről és pestisről érkeztek hírek a Trollfog Hágón át. Az ég elsötétült és fenyegetővé vált, a nap szürke fal mögé rejtőzött. A Gonosz Erő forrását hajszálpontosan olyan hegyek közötti hasadékbba jelölték meg, amelyeket befeketített a tűz, és bemocskolt a Káosz... Talán megzavarták Razaak álmát, és visszatért a Nagy Síkságra?



## Malbordus, a Vihar Gyermeke

Malbordus, a varázsló a Káosz és a Gonosz hű szolgája, kiknek lassacskán fölvirrad a napjuk... Nevét a Fekete-erdő Elfjei adták neki kilencéves korában, ami Köznapi Elf nyelven annyit jelent, hogy a „Sötétség Gyermeke”. Hogy miért? Legegyszerűbb, ha történetünket a születésénél kezdjük.

Malbordus egy, a Fekete-erdő szélén álló ütött-kopott, rozoga kis kunyhóban született, a legnagyobb tél kellős közepén, melyhez hasonlólt kétszáz éve nem tapasztaltak Allansiában. Hogy ki volt az anyja, senki sem tudja, de valószínűleg egy egyszerű paraszttasszony. A gyermekét nem vállaló anyja bevitte őt az erdőbe, és otthagyta a fergeges hóviharban. Azon az éjszakán a Feketeváros Sötét Elfjei éppen felszínen tartózkodtak. Holdtölte volt, ezért véres áldozatokat és félelmetes szertartásokat mutattak be istenüknek, Tirielnak. Az egyik csapat, miközben nesztelenül osont a havon, meghallotta a gyermek sírását. Odaérve, egy összefagyott csomagot találtak, benne egy szánalmas kis emberi lénnel, aki úgy üvöltött, ahogy csak a torkán kifért. A gyermeket szertartási helyükre vitték, és felajánlották a Néma Őrzőnek. A mennyek ajándékának tartották őt, és attól kezdve Tiri-el védelmét élvezte. Mikor szertartásukat befejezték, a Sötét Elfek visszatértek föld alatti városukba.



### A VIHAR GYERMEKE

A gyermeket Aeren Tintathelnek, a Vihar Gyermekeének nevezték, és a Velicoma Kerithrion boszorkánykirálynő védelme alatt álló templomban nevelték fel. Ahogy nőtt, Velicoma megismertette vele a Sötét Elfek és Myurr, a Démonherceg szokásait úgy, mintha ő is közéjük tartozó lenne. Sápadt arcára és szúrós tekintetű, kék szeme szokatlan volt a Sötét Elfeknek. Nem telt sok időbe, míg emberi lélkének nyersége is megmutatkozott.

Hétéves korára Aeren teljesen azonosult a Sötét Elf gyermekekkel, egyetlen dolgot – a külsejét kivéve. Fehér bőre, ami az idő múlásával egyre jobban kifehéredett, megkülönböztette őt a többiektől. De a többi gyermektől eltérően határozott céltudatosság jellemezte, amely félelmet keltett azokban, akik ezt felfedezték. Gyűlölettel és haraggal gondolt a felszínlakókra, akik annyi évvel ezelőtt otthagyták őt a hóban, és arról az időről beszélt, amikor majd emlékezteti őket úgynevezett „emberségükre”. Soha senki nem hallott még egy ekkora gyereket így beszélni, Velicoma Hercegnő csak úgy emlegette őt, mint az istenek ajándékát (habár akikre ő gondolt, egyáltalán nem hasonlítanak a mi isteneinkre).

Egy évvel később illetően érzelmei annyira felerősödtek, hogy félelmetes varázslatokban is megnyilvánultak. Csak csettintett az ujjával, és a virágok elhervadtak, elpusztultak a gonoszságtól. Ha mélyen belenézett egy nálánál tízszer nagyobb Óriás Gyík vagy egy kóbor Elf kutyája szemébe, az ostoba állat gondolkodás nélkül követte őt bárhová, ahova ment, amíg csak éhen nem halt, mert a



gyermek elfelejtette megparancsolni neki, hogy egyék. Világossá vált, hogy Aeren az ősi mágiák mesterének rendelte a sors.

### A MÁGIA ELSŐ PRÓBÁJA

Az Elf mágia tiszta és méltóságteljes, tele a természet megfékezhetetlen hatalmával. Ezzel szemben a Sötét Elfek mágiája gonosz és megalázó, oly sötét erő, amelynek tisztasága mellett elbújhat az éjszaka olcsó sötétje. Ahhoz, hogy e mágia minden rejtelmét megismerjék, a Sötét Elfeknek egy próbának kell megfelelniük, majd később egy másodiknak, ami tanulmányaik befejezését jelenti. A legtöbb Sötét Elf fél évszázados tanulás és istenimádás után próbálkozik meg az első próbával, a Vihar Gyermeke azonban alig volt kilencéves, amikor az első beavatási próbát kiállta. Saját maga döntött úgy, hogy felmegy a felszínre, oda, ahol pontosan kilenc évvel ezelőtt, azon a szörnyű téli éjszakán megtalálták őt a hóban, és véghezviszi bosszújának első részét.

Így is tett. Egy viharos téli éjjelen egy kicsi, feketébe öltözött alak csusszant ki a Tiranduil Kelthasba vezető barlang bejáratán, és eltűnt az erdő sötétjében. Nem tudta, hogy merre megy, vagy hogy pontosan mit fog tenni, hogy bebizonyítsa rátermettségét, de abban biztos volt, hogy a láthatatlan kis lények, akiket már oly régóta a közelében érzett, ezen az éjszakán megvédik.

A szerencse (ha ugyan az volt az) vele volt ezen az éjszakán, mert nemsokára egy vastag, magas fákkal borított területre ért. Az a képessége, hogy sötétben is tökéletesen látott (feketevárosi életének köszönhetően), lehetővé tette, hogy azonnal meglássa a cölöpökre épült faházakat. A szél elhozta hozzá a kacagás távoli hangjait, és akkor

már tudta, hogy ez az a hely, ahol bosszúja kezdetét veszi. Egészen véletlenül Caëranosnak, az Erdei Elfek városának közepébe csöppent, anélkül hogy egyetlenegy őrbé beleütközött volna.

Összegyűjtve minden belső erőt, amit csak tudott, Aeren a tűzre kezdett gondolni. Meleg fuvallatok, hatalmas, felcsapó lángnyelvek, paráztól izzó fadarabok, az égett hús szaga – Aeren mind-mind a képzeletébe idézte. Dolgozni kezdett benne az erő, a gyűlölet és harag minden formája és a benne lakó Gonosz, s mindez agyában a tűz gondolatává forrt össze. Ekkor hirtelen az egyik fából lángnyelv csapott ki, elvakítva az apró gyermeket. De ő csak koncentrált tovább, engedve, hogy a valódi tűz táplálja a gondolataiban csapkodó lángokat. A második fa is lángra kapott, majd a harmadik és a negyedik. Nemsokára az összes fa lángokban állt, tetejükről apró alakok ugrottak a biztos halálba, ruhájukat Aeren Gonoszságának tüze égette.

Lassan az egész, fára épült Caëranos városa tüzet fogott, az Erdei Elfek összevissza rohagáltak, és reménytelenül próbálták a lángokat megfékezni. De már túl késő volt. Túl késő a vízhordáshoz, és túl késő volt már a varázslatokhoz is. Futkosás közben több Elf is beleütközött a kis embergyermekbe, aki köpönyegébe burkolózva, boldog mosollyal az arcán állt, és bámulta a tüzet, ám az Elfek túlságosan elfoglaltak voltak ahhoz, hogy felfigyeljenek rá, hisz ami az életüket jelentette, annak nagy része ott pusztult el a szemük láttára.

Csak sokkal, sokkal később, mikor halottaikat számlál-

ták, és azon gondolkodtak, hogy hogyan történhetett meg ez a szörnyű dolog, csak akkor jutott eszükbe a gyermek. Próbálták megfejteni, hogy ki volt ez az édes arcú lény, aki a semmiből tűnt elő, hogy végignézze családjaik és barátaik pusztulását. Ahogy valami nyom után kutattak, a legnagyobb fa hamvai közt egy fekete köpönyegre bukkantak. Furcsa anyagból készült, és penészes szaga éme lyítően hatott az Elfekre – úgy tűnt, mintha már réges-régóta hevert volna a földben. Amikor az egyik Elf hozzáért, hogy felvegye, kiáltás tört fel az ajkán. A Gonosz fagyos szele, mely a köpönyegből csapott ki, szinte égette a kezét. Akkor jöttek rá, hogy egy Sötét Elf köpönyegét találták, meg, és a titokzatos kisfiú az elátkozott Tiranduil Kelthas lakóival áll kapcsolatban.

Az Elf várost leromboló gyermek története gyorsan elterjedt az Elf nemzetek között, alakja az elbeszélések során egyre nagyobbra és nagyobbra nőtt, és ekkor adták neki a Malbordus, a Sötétség Gyermeké nevet. Mélyen a földben, a Fekete-erdő alatt Aeren vagy Malbordus (ahogy nemsokára magát nevezni fogja) leült, hogy megtanulja a Sötét Elfek mágijának alapjait. Varázslatos erejének ezen egyedüli kitörése óta nem járt a felszínen, a nevét néhány kivétellel – mindenki elfelejtette.

Nemsokára férfivá érik azonban, és eljön a második próba ideje, mellyel befejezi tanulmányait a Sötét Elfek mágijának tiltott tanáról. Ekkor már nem fog megelégedni néhány fa lángra lobbantásával. A következő alkalommal, ahogy Malbordus a felszínre jön, egész Allansia hallani fog róla.



## Shareella, a Hóboszorkány

Allansia fagyos északi csücskében magas sziklaszirtek mutatnak vádlóan az égre – a Jégujj-hegység csúcsai emelkednek a jeges puszták fölé. A hegységben vadállatok tanyáznak, Yetik és Toa-Suok, melyek a jeges vidék kisebb állataira leselkednek. Az utóbbi években az Orkok, Goblinok, Ogrek és Trollok is felköltöztek a hegyekbe, s szórványos portyázásaik során az elzártabb vadászterületeken fognak maguknak rabszolgákat. Ezek az aljas és undorító lények a gonosz varázslót, Hóboszorkányt szolgálják.

Ez a démoni szipirtyó a Kristály Barlangokban, egy kiterjedt és jól őrzött barlangrendszerben rendezte be lakhelyét. A mesés barlangokat azok az elkorcsosult lények vajták ki egy gleccser jegéből, akik még mindig őt szolgálják. Hogy mit csinál itt pontosan ezen a megdermedt tájon, nem teljesen érthető. Egyesek szerint alkalmazkodni próbál a jégmágia erőihez, hogy egyszer majd fagyos hideget támasszon, elhozva az új Jégkorszakot a Titánra, s átvegye az uralmat.

Egészen mostanáig senki sem tudta, hogy a Hóboszorkány honnan jött – egyik pillanatban még csendes volt a hegység, a következőben pedig már ott volt, Orkokból és Goblinokból álló seregével. A Fagypartból származó kalandor, Harlak Erlisson hajthatatlan természetének köszönhetően azonban már sokkal többet tudunk róla, összerakhatjuk szomorú életének darabkáit, melynek során ide jutott. Harlakot, aki kilenc hónapot töltött rabszolgaként jégbarlangjaiban, egy varázs-nyakörv segítségével arra kényszerítették, hogy raboljon és embert öljön. Ez azonban nem akadályozta meg abban, hogy mindent jól megfigyeljen és megjegyezzen. A kemény harcos megszökött, amikor portyázás közben egy lavina megölte társait, neki pedig letépte nyakörvét. Keresztülvándorolt a jégmezőkön Allansiába – a szabadságba és aztán hozzánk, hogy elmesélje, amit látott és megtudott.

A Hóboszorkány valaha emberi lény volt, Zengisben született és nőtt fel, ahol Shareellaként ismerték. Ebben a távoli városban az asszonyok nagyon fontos szerepet játszanak mind a vallás, mind a társadalom ügyeiben, míg a férfiak katonáskodnak vagy kereskedelemmel foglalkoznak. Úgy tetszik, a nőket sokkal inkább szellemi lényeknek tekintik itt, mint a testi erejükkel jellemezhető férfiakat. E ténnyel azonban megfér az is, hogy a varázslónőnek a kopár északi vadonban kell eltölteniük egy bizonyos időt, hogy bebizonyítsák rátermettségüket és akaraterejüket. A fiatal Shareellát varázslónőnek képezték, ezért télen felküldték a Jégujj Hegység peremére, hogy ott éljen öt hétig, tűz, menedékhely és más kényelmi eszközök nélkül.

Eleinte Shareellának keserves sorsa volt, mivel megszokta a sokkal délebbre fekvő Zengis melegebb éghajlatát. A második hét végére azonban már alkalmazkodott a körülményekhez, és lassan elkezdte felfedezni a környező világot. Egyre följebb és följebb merészkedett a hegyekben, rénszarvasokra vadászott, melyeket csupasz kézzel ölt meg, és varázstűzön sütött meg. Négy héttel megérkezése után történt, hogy felfedező körútján egy soha nem látott völgyre bukkant. Lepillantott és – megdermedt. A szakadék túlsó végén egy Démon hatalmas, jégből faragott szobra állt.

Amikor odaért, és kezét rátette a furcsamód meleg arcra, egy hang szólalt meg abból – a szoborban lakó Jég Démon hangja. A Hang sok mindent elmesélt Shareellának a Démonokról és tetteikről, a Jóság „elkorcsosulásáról” és a Semlegesség „istentelenségéről”. Egy látomást muta-



tott a varázslónőnek egy jéggel borított világról és róla, mint annak teljhatalmú uralkodójáról. Shareellát egy pillanat alatt meggyőzte, aki lelkét adta zálogba, megfogadva, mindent megtesz, hogy célját elérje.

A Jég Démon tanításai során szellemidéző vált belőle, aki képes zombikat és halott emberek csontvázát életre kelteni, hogy őt szolgálják. A Démon őt szolgáló Orkokat és Goblinokat adományozott neki, felépítették lakóhelyét, a Kristály Barlangokat, melyet a hegyoldalban egy jégfal rejt. A nem emberi fajok ezután rabszolgákat hoztak neki, akiket olyan varázslatos nyakörvvel tart fogva, amely éles fájdalmat képes okozni viselőjének, amikor csak Shareella ezt akarja. A démoni erők a varázslónőt Vámpírrá változtatták, s így ki tudja szívni az emberek lelkét azok testéből. Azóta egyfolytában a jég hatalmát tanulmányozza, és készül arra a napra, amikor a gleccserek recsegni, ropogni kezdenek, és megindulnak, hogy elborítsák az egész Titánt.



## A Démoni Hármas

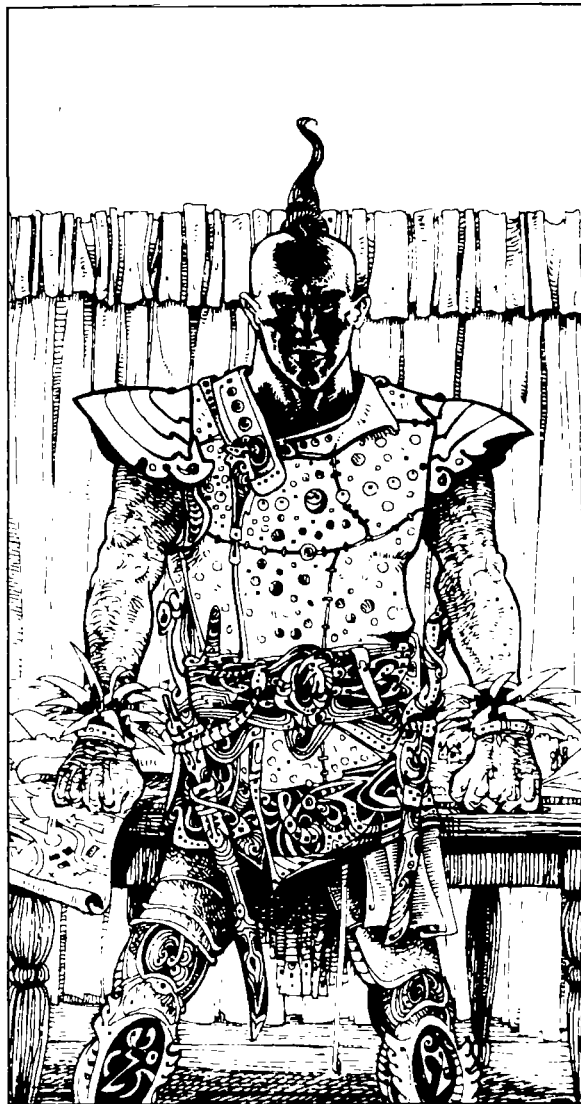
Évekkel ezelőtt egy öreg varázslónak volt három tanítványa, akiket a mágia egyik távoli iskolájában taníttatott. A Yore Erdő Hatalmas Varázslójával ellentétben ő a Káosz és a Gonosz szolgálja volt, és tanítványait varázslókká és szellemidézővé képzezte ki. Ennek a sötét varázslónak, Feketevihar Volgerának a lakhelye a Nagy Síkság füves pusztáin volt elrejtve, az egyik olyan ősi kőoszlopokból álló kör közelében, melyből több is található erre felé. Itt tanulmányozták ők négyen a misztikus művészeteket, a voodoo babákba szürkált gombostűktől és a tej megsavanyításához szükséges ráolvasásoktól kezdve a halott életre keltéséig és a Démonnal való kapcsolatteremtésig mindent. A három ifjú nagyon lelkes tanítványnak bizonyult, hamar elsajátították iszonytató mesteriségüket, s a Gonosz iránti mérhetetlen nagy fogékonyságuk még az őket tanító, velejéig romlott mesterüket is meglepte. Éjszákánként, mikor tanítójuk már rég pihenni tért, sötét mágia burkolózva – amely megvédte őket a lovak kifinomult szaglásától – felosontak a lovas nomádok táborába. Ott a sötétben varázscsapdákat állítottak fel, melyek idővel lángra lobbantak, és ők – biztonságban elrejtőzve a tüskés bokrok között – kárörvendve nézték az elkeseredett, rohángászó nomádokat, akik reménytelenül próbálták eloltani égő sátraikat.

Balthus, Zagor és Zharradan volt a három ifjú neve, kiknek tetteiről – nem sokkal ezután – sokat hallhatott. Mikor tizenhét évesek lettek, úgy döntöttek, hogy elégük van a tanulásból és a Nagy Síkságon való életből. Varázslat segítségével megölték mesterüket, otthagyták őt vérbe fagyva, és a Trollfog-hágón átosonva a régi Allansiába mentek. Ott, a Fekete-erdőben, szerencsét kívántak egymásnak, s a Sötét Urakat kérték, hogy segítse őket az évek során céljuk elérésében, majd elbúcsúztak.

Balthus dél felé ment, gondosan elkerülve a Yore-erdőt. A Jóság édes illata ott lengett a fák között, amitől a fiatal varázsló rögtön rosszul lett, így aztán hamar el is hagyta ezt a helyet. Nem torpant meg, amikor a Sziklás Magaslatok lábát elérte, hanem addig vándorolt tovább, míg már nem bírt magasabbra mászni. Ott aludt a csupasz hegyoldalon, és másnap már kora reggel elérte célját – a citadellát, melyet még nagyapja épített és most apja lakott. Ahogy apja üdvözlésképpen megölelte, Balthus egy mérgezett tört döfött bordái köré – és a Káosz Fellegvára az övé lett. Tudta, hogy mit kell tennie. Elhatározta, hogy Káosz, Ork és Goblin szolgálokat gyűjt maga köré, és saját maga is készít szolgákat más lényekből, hogy megalakítsa a vidék legerősebb hadseregét. Meg akarta mutatni Zagornak és Zharradannak, hogy milyen gonosz tud is ő lenni.

Zagor eközben észak felé vette útját Zharradannal együtt. Körüljárták a Fekete-erdőt, majd társa kelet felé fordult, a Holdkő Dombok irányába. Zagor többnapos utazás után megpillantotta a Tűzhegyet, az ormot, melyet Démon küldötte álmaiban már annyiszor látott. Tudta, hogy ez az ő rendeltetési helye. Abban az időben a hegy alatt elterülő legendás híru barlangrendszert a Törpék lakták – de nem sokáig. Ahogy a gonosz Zagor Orkjaival és más undorító kis lényekből álló csapatával bemasírozott a barlangba, a Törpék egy része eltűnt a labirintus-szerű járatokban, hogy soha többé ne kerüljenek elő, a többiek pedig leöldösték, így is hozzájárulva a szellem-idéző élőholt csapatának növeléséhez.

Most – sok évvel a csata után – Zagor ura és parancsolója a Tűzhegynek, a gonosz szolgálok egész hada felett uralkodik, akik a Törpéktől elrabolt mesés kincseket őrzik. Allansia benépesített területének másik végén a Ször-



nyűséges Balthus uralja a Fekete Tornyt, ezt a kísérteties fellegvárat, amely a Sziklaszirt hegység tetején magaslik, vádlón mutatva az istenek felé. Labirintusaiban Balthus saját laboratóriumából származó átváltozott, mutáns lények gyakorolják a fegyverforgatást és a varázslást, Sötét Elfekkel, Orkokkal és Goblinokkal együtt. Háborúra készülnek, ugyanis sátáni vezérük, a Szörnyűséges Balthus, pokolból származó isteneinek tiszteletére, velük akarja elfoglaltatni a Fűzfa völgyet és Salamonis ősi városát, Káoszt és halált hozva erre a békés vidékre.

De mi történt Zharradannal? Nos, annyit tudunk róla, hogy sok évvel ezelőtt kelet felé indult, a Holdkő Dombok felé. Könnyen követhetjük az útját az apró nyomok alapján, melyeket maga mögött hagyott – itt egy leégett Elf falu, amott egy lemeszárolt Erdei Manó település és így tovább. Amikor azonban a Holdkő Dombok szívébe ért, úgy látszik, nyomtalanul eltűnt. Ha azt állítjuk róla, hogy veszélyes – nem mondunk túl sokat... bár lehet, hogy már nem is él. Elképzelhető, hogy a rengeteg veszély közt összeroppant – reménykedjünk!





## Sukumvit és Carnuss

Azt mondják, hogy a testvéri szeretetnél nincs erősebb a világon, de ez nem mindig van így. Egyszer, sok évvel ezelőtt élt két fivér, Arkat Charavask Bárónak, a virágzó északi kereskedelmi város, Fang uralkodójának a fiai. Fang, a régi Allansia északi részén elterülő, kicsi, de gazdag tartománynak, Chiang Mainak a fővárosa. Ezt a vidéket a sebes folyású hegyi patak, a Kok folyó határolja, amely uszályokat és kereskedőhajókat hoz az északi Kay-pong Zengis városából, a Nyugati Óceán felől és más helyekről. Arkat báró rendkívül gazdag volt, és fiai semmi-  
ben sem szenvedtek hiányt.

Carnuss azonban féltékeny volt testvéreire, mert úgy érezte, hogy apja sokkal több figyelmet szentel neki. Sukumvit, az idősebbik fivér volt Chiang Mai trónjának várományosa, ezért legtöbb idejét apja társaságában töltöt-



te, aki az uralkodás tudományára taníttatta. Együtt látogatták az államokat, meghallgatták a városlakók panaszait, solymásztak és vadásztak, és együtt voltak, amikor Sukumvit a kardforgatást és dárdahajítást tanulta.

Ezalatt Carnuss-t Ráncos Zaragan, az udvari varázsló – aki egy nagy tudású, de rettentően unalmas tanító volt – mindenféle fárasztó dologra tanította. A varázsló-lak dűledező tornyából Carnuss végignézhetette, ahogy bátyja bajnívást tanul vagy a kutyákkal vadászik – mindazt csinálhatta, amire Carnuss már olyan régóta vágyódott. De nem, őt nem erre rendelte a sors. Habár még igen fiatal volt, máris dolgozni kezdett benne a gyűlölet, mely a hosszú évtizedeken át egyre csak erősödött.

Amikor idősebbik fia betöltötte a 21. életévét, Arkat Báró meghalt, és Sukumvitet azon nyomban Fang Főurává nevezték ki. Carnuss csak egy évvel volt fiatalabb, és haragot érzett fivére iránt, hogy az ilyen könnyen ekkora gazdagságra és hatalomra tett szert, és megfogadta, hogy bosszút áll. Tolvajokhoz és bérgyilkosokhoz csapódott, Fang nyomornegyedének ócska kis kocsmáit járva, és veszélyes társaságokba keveredett. Minden estéjét velük töltötte, azt emlegetve, hogy milyen szívesen megölné a bátyját. Végül is néhány „barátja” elvállalta a feladatot, amennyiben fizet nekik 1000 aranytallért, mivel az áldozatot nehéz megközelíteni.

Carnuss fiatalkori ostobaságában ebbe bele is egyezett, azonban a bérgyilkosok a palotaőrsg emberei voltak, akiket a Báró azért fogadott fel, hogy bolond öccsét figyeljék, és ezek rögtön beszámoltak az összeesküvésről. Carnuss cselszövéseit nyilvánosan leleplezték, és a fiatal nemes szégyenében eltűnt a városból. Bejárta keresztül-kasul a vidéket, de bárhol megemlítette a nevét, az emberek kinevették. Egyre délebbre vándorolva végül is a Dél-Allansia sivatagos partjaitól nem messze elterülő Vér Szigeten telepedett le, ahol egy erős várat épített magának. Ahogy a számkivetés és magány éve lassan teltek, Lord Carnussban egyre csak nőtt a bátyja iránti gyűlölet, amíg csak bele nem őrlt. Sukumvit ezalatt hosszú és békés fangi uralkodását élvezte, alattvalói szerették, annak ellenére, hogy a városban kezdett eluralkodni az erőszak. Szadista kedvtelésből megépítette a Halál-labirintust, egy föld alatti rendszert, tele szörnyetegekkel és félelmetes csapdákkal. Tízezer aranytallért ajánlott fel annak a harcosnak, aki átjut rajta. Amikor az egyiknek ez sikerült, az nagy csorbát ejtett Sukumvit hírnevén, de nem tántorította el elképzelésétől. Azon nyomban új terveket készített a változtatáshoz. Mikor végre megtervezte és felépítette a „Bajnokok Próbáját” – ahogy ő nevezte –, hírnököket küldött szét minden városba és faluba, sok-sok kilométeres körzetben, hogy adják tudtul, miszerint a labirintuson *soha senki* nem fog élve keresztüljutni.

Carnuss, távoli kastélyában kuporogva, egyszer csak végre rájött, oly sok idő után hogyan győzhetné le Sukumvitet. Találnia kell egy bajnokot, egy harcost vagy kalandort, aki elég kemény ahhoz, hogy kiállja a próbákat, melyeket a Báró várkertjében állít elé. Carnuss ekkor építette a Halál Arénát a Vér Szigeten, amit még ma is folyamatosan használnak. A hírhedt kalóztól és tömeggyilkostól, Koponyás Bartella Kapitánytól szerez be rabszolgákat, többségük egyszerű emberek, akiket „rávettek” arra, hogy csatlakozzanak a kapitányhoz és hitvány bandájához, egy kis tengeri utazás céljából. Ha egyszer aztán a szigetre kerülnek, Carnuss halálos viadaloknak veti őket alá az arénában. Addig harcoltatja őket, amíg csak egy nem marad, aki képviselheti őt és győzhet a „Bajnokok Próbáján”. De a viadalok túlságosan nehezek és kimerítőek. Ha valahogy valaki mégis életben marad, felküldi azt északra, hogy bosszút álljon szadista bátyján.

## A Főmágus

Nagyon keveset tudunk Mampang Főmágusáról, rettenetesen keveset. Nincsenek feljegyzéseink arról, hogy hol született, milyen nemzetiségű, sem arról, hogy kik voltak a szülei – ha voltak egyáltalán. Nem tudjuk, hogy ki tanította őt a sötét mágia alapjaira, és azt sem, hogy hol töltötte tanulóiidejét. Bármilyen legyen is eredete, ma már mindenki ismeri, mert ő a rémséges Mampangi Fellegvár ura és parancsolója. Itt képezi ki gonosz nem-ember harcosokból álló hadseregét, és innen fenyegeti leigázással Kakhabadot. Mikor Felső Xamenbe érkezett, már húszas éveinek végén járt. Ekkor még ez az egész terület lakatlan volt, de maga köré gyűjtött mindenféle Orkot, Goblint, Trollt, valamint a Káosz és a Gonosz sok egyéb ostoba szolgáját, és elkezdte építeni a mai Mampangot, a Főmágus Citadellát.

Az építők első ideiglenes táborai sokszor szolgáltak célpontul a Schinneknak, a területen élő Madárembereknek, akik egészen érthetően nem nagyon akarták, bármiféle romlott varázsló az ő területükön építse fel nagy, fekete tornyát. A Főmágus elhitette, hogy találkozni és beszélni akar velük, de mikor a Madáremberek vezetői eljöttek tárgyalni vele, megölette őket. Ezután tárgyalásokat kezdett az ezekkel hagyomány szerint ellenséges viszonyban álló Madáremberekkel, akiknek aranyat és ékszereket ajánlott fel, ha segítenek a Schinneket távol tartani.

Végül is, sokéves építkezés után, Mampang erődjé felépült, a Főmágus és gonosz szolgái végre elfoglalhatták lakóhelyüket. A Főmágus még körülbelül 30–40 évig tanulmányozta a misztikus művészeteket, megidézve a Démónokat, akiktől egyre nagyobb és nagyobb hatalmat kért, közben pedig egyre jártasabbá vált a sötét mágia gyakorlatában.



## A HÉT KÍGYÓ

A legendák szerint körülbelül ebben az időben, 10–15 évvel ezelőtt, a Főmágus jelentős csatát vívott. Mialatt a varázsló sötét tudományában egyre jobban elmélyült, gonosz szolgálai mind messzebb és messzebb portyáztak, veszedelmet hozva sok elzárt kis területre Baddu-Bakban és az Ilklala-tó partja mentén. Ekkor történt, hogy miközben az Avanti-hegység mélyén lévő barlangok után kutattak Xamen távoli részein, találkoztak a Hidrával.

A hatalmas csata két teljes napig tartott, a hegycsúcsok között vad varázslatok csapkodtak, és ekkor szerezte a Főmágus azt a mély sebet (sok kisebb égési sérülésével együtt), amely nyakától a jobb térdéig húzódik. De végül a Hidra kimúlt.



A félelmetes ellenfél hatalmas ereje és bátorsága annyira bámulatba ejtette a Főmágust, hogy levágta annak mind a hét fejét, és hatásos, bonyolult igéket olvasott rájuk. Ekkor összegyűjtötte minden szellemidéző hatalmát, és a levágott fejeket hét szárnyas kígyó alakjában életre keltette. Gonosz tréfaként talán, vagy azért, mert abban az időben még valóban hitt bennük, a kígyóknak az Óvilág egy-egy istenének hatalmát adományozta. Glantanka hatalma a Nagy Kígyóra szállt, Lunarée a Hold Kígyóra. Négy másiknak adta külön-külön a föld, a levegő, a tűz és a víz hatalmát, az utolsónak pedig Chronada, az idő kétes híru kakahadi istenének hatalmát. A Hét Kígyó még ma is őt szolgálja, tájékoztatva őt a Környező vidék eseményeiről.

Friss hírek szerint ő birtokolja a Madáremberek által Analand királytól ellopott csodálatos Királyok Koronáját. Még belegondolni is szörnyű, hogy mekkora hatalma van. Biztosak lehetünk abban, hogy az Óvilág bármennyire ellenkezik is, a Főmágus nem fog megállni Kakhabadnál – ha egyszer már megízlelte a zsarnokságot, hódító tervétől az Óvilág egy része sincs biztonságban.

## Azzur Nagyúr, Feketehomok zsarnoka

Végül, de nem utolsósorban, visszaérkezünk titáni utunk kiindulási helyére, Feketehomok kikötőbe, Allansia szívébe, az „igazi kalandok” vidékére. Micsoda város! Gonoszabb Kharénál, a kakhabadi vad vidéken lévő Csapdák Kikötőjénél, olyan ez Allansia szívében, mint lepráson a nyílt seb. Még az itt lakók is csak a „Tolvajok Városának” nevezik, mert mérföldekről idevonzza a kalózokat, útonállókat, orgyilkosokat, rablókat és mindenféle gonosztevőt. Minden utcasarkon veszély leselkedik, az erős megtámadja a gyengét, s a gyengék pedig egymást. A tolvajok között a legnagyobb Azzur Nagyúr, Feketehomok uralkodója.

Azzur legalább 30 éve uralkodik a város fölött. Azután került hatalomra, miután az előző uralkodó, az egyik Valentis báró kezéből kiragadta a hatalmat. Az történt ugyanis, hogy körmönfont cselszövészel megmérgezték a rendőrfőnököt, lefejezték Valentis bátyját, kalózhajókkal elzárták a kikötőt, és a bárót felakasztották palotája legmagasabb tornyában. Azzurral kapcsolatban sok történet kering – egy este, ha a kocsmákat járod, többet is megismerhetsz közülük –, de az igazságot kevesen tudják. Azzur, mióta átvette a hatalmat a város felett (néhány alkalomtól eltekintve), távol tartja magát a kíváncsi szemektől, és mindent fekete ruhás Azzur Óre intéz helyette.

A kalózokkal való kapcsolat sok városlakót nyugtalanít, és néhányan azt állítják, hogy Azzur Halak Gariusának, a híres útonállónak az öccse, mások szerint ő maga Halak Garius. Az, hogy címerpajzsán a hullámzó tengeren egy hajó látható, két oldalán a Nappal és a Holddal, sokat segített abban, hogy ilyenfajta elméletek szülessenek. A nagy történetész, bölcs és utazó, Challannabradi Zelakar kutatásai azonban feltárták Azzur nagyúr valódi történetét.

### AZZUR MÚLTJA

Azzur Varek nagyúr nemesi szülők gyermekeként született Arion városában, Feketehomok kikötőtől messze, Khul északkeleti csücskében. Ariont – mint bármely más várost – egyaránt lakják jók és rosszak, Törvénytisztelők és a Káosz képviselői. A fiatal Azzurt a dolgok gonosz oldala érdekelte a legjobban. Elbűvölték a kihívóan öltöző, különös istenségeket (mint pl. Kukulakot, a vihar khuli istenét) imádók, akik tetőtől talpig állandóan vastag fekete leplekbe bugyolálva jártak. Amikor tizenhat éves lett, megszökött Kukulak templomába a mise alatt, és megtudta, hogy imádói miért öltözködnek így. Beavatási szertartásuk részeként ugyanis égő paraszat tartottak arcukhoz és testükhöz, hatalmas égési sebeket okozva ezáltal. Ha a sebek Kukulak rúnáivá formálódtak, a tanítványt befogadták, ha nem, a templomba vitték, és megszabadultak tőle. Azzurt észrevették aznap éjjel, mivel a templom hátsó részében bujkálva, a homályban fellökött egy sárgaréz gyertyatartót. Egyszerű választást ajánlottak neki – vagy kiállja a próbát, vagy meghal akkor és ott.

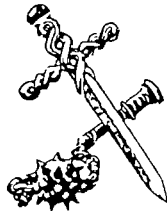
Megégették, és a sebek Kukulak rúnáivá formálódtak a csalódott főpap szeme láttára. Azzur Kukulaknak, a vihar istenének a tanítványa lett. Tartva attól, hogy mit szólnának szülei, ha meglátnák arcát, Azzur egy Cordába tartó kereskedőhajón megszökött a városból. Az úton azonban Sziklafal szigeti kalózok támadták meg a hajót. Az erős testalkatú utasokat foglyul ejtették, a többi a cápák közé dobták. A kalózkapitány érdeklődését (neve és a hajó ne-



ve nem ismert) felkeltette a fekete ruhás, sebzett arcú fiú, és kinevezte inasává.

Itt Zelakar elvesztette Azzur nyomát, kivéve néhány meg nem erősített jelentést egy bátor, sebhelyes arcú, kalóz harcosról, aki egy Nyílhegy-szigeteki kalózkapitányt szolgált. Kilenc évvel arioni szökése után Varek Azzur Merlukban, az Allansia délkeleti csücskében elterülő kikötővárosban bukkant föl, a Káosz Arca nevű gálya kapitányaként. Behajózott Merluk kikötőjébe, a koponya és a keresztbe tett lábszárcsontok lobogója alatt, elfoglalt három, éppen kihajózni készülő vitorlást, és mindenki szeme láttára kiürítette több ezer Aranytallért érő rakományukat, majd elhajózott. Azzur nyilvánvalóan megtanulta, hogyan kezdje el életét – kalózként.

Azzur a következő hat évet azzal töltötte, hogy a déli partvidék hosszában, a Kés Szorostól Kaynlesh-Máig hajókat támadott meg. Ekkorra már rendelkezett egy egész, gályákból álló flottával, több száz fanatikusan hűséges emberrel és elég pénzzel ahhoz, hogy a déli vidék nagy részét felvásárolja. Figyelmét mégis Feketehomok kikötő, az idősödő Valentis báró által kormányzott piszkos, kicsiny tartomány keltette fel. Összegyűjtve erőit, hamar átvette a hatalmat a város felett, ahol azóta is uralkodik.



## FEKETEOMOK KIKÖTŐ, AZZUR URALKODÁSA ALATT

Azzur keménykezű uralkodó. A város mindenféle gonosztevő menedékhelyévé vált, ahol többé már nem biztonságos egy egyszerű embernek az utcán sétálnia – ha egyáltalán képes erre, mivel Azzur nagyon szigorú igazolványrendszert vetett be. Ezt fekete ruhás városi rendőrei ellenőrzik, akik között számos Troll és Ogre is található. Az igazolványok nagyon drágák, és aszerint különböznek, hogy az embernek mihez kellene: az egyik arra jó, hogy beléphess a városba, a másik, hogy elhagyhasd azt, egy újabb arra kell, hogy betérhess bizonyos kocsmákba, egy következő, hogy meglátogathass egy templomot, és külön egy, hogy kereskedhess. Ez szinte teljesen lehetetlen azokon a napokon, amikor a rendőrök az uralkodó rendelkezése alapján mindenkit megvizsgálhatnak.

Azzur Nagyurat alattvalói ritkán pillanthatják meg, és Feketehomok kikötőben csak két olyan ember van, aki látta az arcát. Az egyik személyi szent embere, aki egyszer egy hónapban elhozza Kukulak bölcsességét Azzurnak, a másik egy túlságosan magabiztos tolvaj, aki miután egyik éjjel belopakodott Azzur szobájába, most a város különböző pontjain van eltemetve – darabokban. Azzur mindenhová díszes aranyhintón utazik, arcát a kíváncsi pillantásoktól annak sötét ablakai mögé rejt. Ha nyilvános helyen kell megjelennie (ami igazán ritkán fordul elő), mindig fekete köntöst visel, amely testét teljesen beborítja. Ronda, zegzugos palotájának kapuja soha nem nyílik meg látogatók előtt.

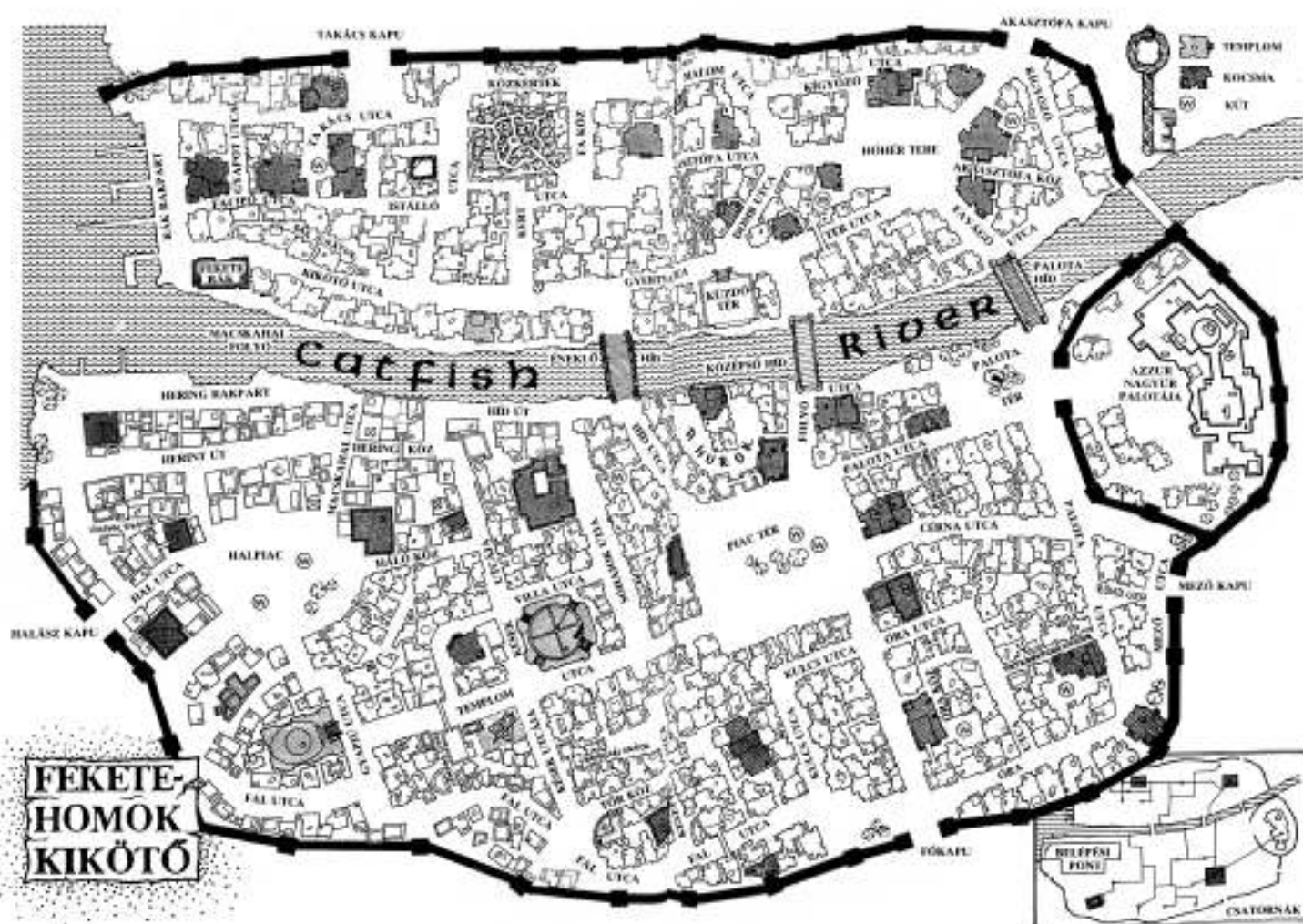
A város, mint ahogy már említettük, a sokkal régebbi Carsepolis kikötőjének romjain épült. A mélyebb pincék és csatornák a város alatt fekvő romokba vezetnek, és sok történet kering az ott tanyázó különös lényekről. Nem egyszer az éjszaka folyamán emberek tűnnek el ágyaik-



ből, csupán néhány eltépett ruhadarabot és ezer patkány szagával felérő büzt hagyva maguk után. Amikor az emberek egy újabb eltűnésről hallanak, most már csak elmondják a megfelelő imát, és nagyot nyelve a föld felé mutatnak. Néha-néha fiatal, merész kalandorok, hősködéssel (vagy sörrel) eltelve elutaznak az ősi romokhoz, hogy kincsek után kutassanak, de kevesen térnek csak vissza közülük, és aki visszatér is, az sem mesél soha arról, amit látott.

Mivel Feketehomok kikötő a Macskahal Folyó torkolatánál fekszik, pontosan Allansia lakott területének közepén, számos kereskedőhajó fordul meg itt, melyek a kalózhajóktól tartva általában csoportosan és erősen felfegyverzett gályák védelme alatt hajóznak. Sokkal kevesebben kötnek ki itt azonban, mint azelőtt, mivel tudják, hogy rakományukat az éj leple alatt ellopnák, vagy lecserélnék legénységüket olyanokra, akik feleüton fellázadnának és elvonnák hajóikat. A becsületes tengeri kereskedők közt Feketehomok kikötőnek nagyon rossz a híre, mi több, számos kalóz ki sem köt itt az év bizonyos szakában.

Nagyszerű hely ez azonban az olyan reménytelen kalandorok számára, akik élvezik a kemény és erőszakos emberek társaságát. Nagyon sokan keresnek itt hajót vagy más utazási lehetőséget, hogy a partvidék mentén hajózzanak vagy éppen a Nyugati Óceánon át a távoli Kakhabadba vagy Analandra jussanak el. Feketehomok kikötő kocsmái mindig tele vannak harcosokkal és leendő mágusokkal, akik hősiességük történeteit mesélik el vagy éppen más kalandorok történetét hallgatják. Mindenesetre az eszedet össze kell szedned, ha akár csak egy éjszakát is élve akarsz megúszni a Tolvajok Városában. Nem tapasztalatlan, kalandokra éhes falusi kisfiúknak való hely ez! Még egyszer mondjuk, óvakodj Feketehomok kikötőtől!



# A VÍZ ALATTI KIRÁLYSÁGOK

Évszázadok, talán évezredek óta mesélnek már emberek-ről, akik a „víz alatt élnek”. A mese legállhatatosabb terjesztői mindig is a tengerészek voltak, akik köztudottan a világ legnagyobb hazudozói és nagyot mondói. Végy egy öreg tengeri medvét, tedd egy kikötői lerobbant kocsmá mélyére, adj tetovált kezébe egy pohár rumot (küldje az előző négy után), és máris olyan hatalmas katasztrófákról hallasz, hogy soha többé nem mersz majd hajóra szállni!!!! Az ilyen történetek gyakran forognak még tengeri szörnyek körül is, amelyek városfal nagyságú farkuk egyetlen csapásával elsüllyesztenek egy gályát, vagy szólnak sellőkről, amint bánatosan ülnek egy sziklacsúcson, vagy száguldó delfinek hátán lovagolnak, és szomorú szerelmesdalokkal hívják kedvesüket.

Mint a legtöbb mese, ez a föld alatti világról szóló is, féligazságok és túlzások keveréke. Valóban léteznek tengeri szörnyek, valóban léteznek sellők, ha nem is egészen úgy, ahogy hallani róluk. Sőt nem ők az egyedüliek, akik a hullámok alatt élnek. Több faj lakozik a Titán óceánjaiban, mint azt bárki is képzelne. Vannak, akik így mesélik:

## Hydana gyermekei

Az Idő előtti korban, amikor még a halál nem létezett, amikor még a szárazföld alakja is egészen más volt, mint ma, Hydana – ezt a nevet adták az Óvilág emberei a vizek istenének – egy hatalmas palotában élt az óceán fenekén. Teljesen meghódította a tengernek és élőlényeknek a szépsége, minden idejét a mélyben töltötte, úszva figyelte meg a sok csodát. Idővel azonban mindez unalmassá vált, és csak néha jelentett változatosságot, ha testvéreit meglátogatta. (Őket viszont eléggé lefoglalta az egymással folytatott háborúskodás.) Többre vágyott, értelmesebb dolgokra, mint hogy mindössze néhány hallal játsszon. Hydana hallott róla, hogy néhány istencimborája elkezdte megteremteni saját lényeit. Furcsa teremtményeket, amelyek két lábon sétálnak, és értelmesek. Hamarosan látott is néhány „embert”, amint megtették első félénk lépéseiket a vízben, hogy ússzanak és halásszanak.

Hydana kapott az alkalmon. Elrabolt egy „emberekkel” és „asszonyokkal” teli hajót, és a hullámok alá nyomta, hogy megfigyelje őket. Meglepetéssel vette tudomásul, hogy a lények egy darabig vonaglanak, de aztán elnyúlnak, és akárhogy rázza is őket, nem mozdulnak többé. Számos alkalommal próbálkozott, amíg rájött, hogy a buborékok, amelyek a kis lényekből a felszínre törnek, a földi életükhöz nélkülözhetetlenek. Ezért legközelebb, amikor ismét szerzett egy hajót, a tüdőket kopolytűkre cserélte ki, így aztán csatlakozhattak hozzá és mesés víz alatti világához. Az emberek először persze szörnyen rosszszul érezték magukat, de Hydana növelte a számukat, és idővel élvezni kezdték új életüket a hullámok alatt. Felépítették saját falvaikat és városaikat, moszatot és más növényeket termesztettek. Az isten tovább bővítette „kis embereinek” a törzsét, és hamarosan más lényeket is hozott: Elfeket, Trollokat és Óriásokat.

Hydana egyébként részt vett az Első Csatában a Halál és annak hordái ellen. A csata során olyan súlyosan megsebesült, hogy visszavonult a tenger legmélyére. Onnan csak nagyon ritkán jön fel, szerencsétlenségek idején, vagy ha barátaitól valami különleges feladatot kap. Ilyen



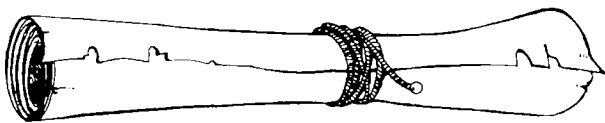
például Atlantis elsüllyesztése, de ezzel hamarosan részletesen is foglalkozunk.

A víz alatti fajok jól élnek kis csoportjaikban a tenger fenekén. Első otthonaikat barlangokból alakították ki, hamarosan megtanulták azonban a kőházépítést is, miután az előtört, víz alá került parti falvakat megvizsgálták. Kinézetük alaposan megváltozott. Sellőnéppé váltak. Bőrük zöld és pikkelyes, a lábuk helyén pedig uszony





van. Megbarátkoztak a delfinekkal, fókákkal és más víz alatti emlősökkel, gyakran játszottak és vadásztak velük együtt. Minden fajta megvédte a másikat a cápák és tengeri kígyók fenyegetésétől. Az élet békés volt a hullámok alatt, és azt a kevés bajt, ami volt, azt mind a szárazföldi rokonok okozták.



## A FAJOK ELKÜLÖNÜLÉSE

Amikor a Gonosz Erői harcba indultak a hatalomért, segítségül hívták víz alatti testvéreiket is. S bár évszázadok óta éltek békességben és egyetértésben a Sellő fiúkkal és Tengeri Elfekkel, a Tengeri Trollok elköltöztek máshová, messze elkerülve azokat, akikkel egykor barátok voltak. Lévéen pedig, hogy az előbbieket a Titán közepén meleg és tiszta vizekben éltek, a lázadó fajnak a hideg és iszapos északi részekre kellett mennie. Kicsinyes viták törtek ki a határokon és egymás „felségterületein”, és akik valaha együtt birtokolták a végtelen óceánt, most olyasmibe kezdtek, ami eleddig ismeretlen volt a víz alatti világban, és szükségképpen háborúhoz vezetett.

Az első konfliktusok idején a Sellőnép 4 csoportra oszlott, és mindegyik egy-egy nagy, víz alatti városban élt a tengerfenék különböző részein. Nem volt vezetőjük, és egy 3–20 fős Sellőemberekből és Sellőnőkből álló tanács vitte ügyeiket. Egyáltalán nem voltak háborúra felkészülve.

Az első említésre méltó eseményről a legkisebb város, Buwalra mellől jött a hír a vízalattiak furcsa nyelven. A tengeri Trollok egy, a várostól északra élő törzse behatolt a Sellőnép területére, minden ok nélkül megölték a delfineket, és cápákat engedtek szabadon. Elpusztították a termést a helyi lakosok szeme láttára. Békés természetük ellenére a Sellőnép nem habozott tovább, és küldöttséget menesztett a tengeri Trollok főnökéhez, akit Viharfogú Krulliaghnak hívtak. A delegáció békével ment, a delfinek és a Tengeri Elfek megfigyelői kísérték. Mielőtt azonban elérhették volna azt a sziklás fennsíkot, ahol a Trollok települése feküdt, egy Trollokból, Óriásokból és cápákból álló csapat megtámadta őket, és mindenkit kegyetlenül lemészároltak. Holttestüket az áramlat sodorta vissza Buwalrába. Azon nyomban hírnököket menesztettek a másik három városba, és arról tudatták őket, hogy Bulwara lakói hadat üzentek Viharfogú erőinek, amihez a többiek segítségét kérik.

Támogatásul azok egy erős egységet küldtek, amely nagy sebességgel úszott a város felé. Néhány csapat már Buwalra előtt vízben lebegő Sellő-tetekre lett figyelmes. Mikor elérték a város központját, szörnyű mészárlás nyomai tárultak a szemük elé. A főtér csámcsogó cápákkal volt tele, melyek nagy halom vérző test felett marakodtak. A város lakosságát lemészárolták. Nem tanúsítottak ellenállást, erre utalt a környéken lévő Troll csapatok csekély száma.

A Buwalrai Mészárlás, ahogy a mai napig nevezik, csak az első volt a vég nélküli összecsapások közül. A Sellőnép elkeseredetté és harcedzetté vált, mindigriadókészültségben volt a zátonyaik körül ólálkodó hatalmas árnyak miatt, hiszen azok a Trollok újabb támadását jelezték. A harc kiterjedt az óceán több részére is, máshol meg tö-

rékeny béke honolt. De a Sellőnép mindig résen van, és készen áll a Trollok támadását visszaszorítani, akiket már Sharadrinnak vagy „Mélytengerieknek” neveznek. Buwalra városa teljesen kiürült, s csak az emléke maradt meg mindazoknak, akiket olyan kegyetlenül lemészároltak századokkal ezelőtt. Az iszapot és a törmelékét ugyan az utcákról és az épületekből mindig eltakarítják, de halakon kívül más élőlényeket már nem találni itt.


A Sellőnépnek nincs sok dolga a szárazföld lakóival, súlyosabb problémák aggasztják őket. Történeteket hallani olykor matrózokról, akiket hajótörésnél delfinen lovagló „hal-emberek” mentettek meg, de ezek az esetek elég ritkák. A Szirének még mindig lecsábítják a mélybe a férfiakat, hogy a szeretőikké tegyék őket, de senki nem tudja pontosan, hány férfi veszett oda ily módon. Néhány kalandor vagy kíváncsi tudós, akik valamilyen csodás kopolyával vagy varázslattal huzamosabb ideig bírják ki a víz alatt, meglátogatta ezt a víz alatti világot. Szívélyes, de kimért fogadtatásban volt részük, és nem is maradtak ott túl sokáig.


## A SELLŐNÉP PORTYÁZÓ CSAPATAI


Ez egy jellegzetes Sellőember hadsereg, mely a lenti alakzatot veszi fel, amikor cápák vagy Tengeri Trollok után kutat. Elöl úsznak a járőrök, a leggyorsabb delfinen és fókákon, a várható támadásokat figyelve. Mögöttük jön az előőr, delfinen és csikóhalakon, őket követi a harcosok fő serege, csikóhalakon vagy úszva. A hátvédet további delfinek és fókák alkotják. Mindegyik Sellőember lándzsával és hálóval van fel-fegyverezve.



 = SELLŐEMBER

 = „LOVAS” SELLŐEMBER

 = DELFIN

 = FÓKA

## EGYÉB FAJOK

A Tengeri Elfek sokkal kevesebben vannak, mint a Sellő-nép vagy a Mélytengeriek, és nem nagyon érintkeznek senkivel. Földi testvéreikhez hasonlóan évszázadokig élnek, és ugyanúgy, mint ők, kertészkedéssel foglalkoznak. Volt néhány összetűzésük a Tengeri Trollokkal, s ezek néhány végzetes próbálkozás után (amikor megtámadták az Elf településeket) megtanulták, hogy jobb, ha békén hagyják őket.



Az Elfek olyan jól alkalmazkodtak víz alatti környezetükhöz, hogy most már inkább halak, semmint ember formájú lények, akik nagyon fürgén és sebesen képesek úszni. Sokan úgy gondolják, hogy a kaméleonokhoz hasonlóan tudják a színüket is változtatni, és felveszik a homoknak vagy a kőnek a színét, mikor elúsznak felette. Ez lehetővé teszi, hogy áldozatuk közelébe lopakodjanak, anélkül hogy az észrevenné őket. A Sellőemberek kizárólag lándzsát használnak, de a Tengeri Elfek kifejlesztették a kis íjpuskákat, amellyel nagy sebességgel száguldó, csontból faragott nyílvevesszőket képesek kilőni a vízben. Azt is megtanulták, hogy hogyan kell a skorpióhal bénító mérget használni, melyet nyílvevesszők és lándzsáik végére kennek.

A Tengeri Elfek jól elrejtett lakhelyüket tengeri mossa-tal álcázzák, óriás pókhálókkal és polipokkal védik, melyek általában már magukban elegendőek ahhoz, hogy elijesszék a legtöbb idegent. Törzsfőnökök és királyok helyett papok uralkodnak felettük, mágiájuk hatalmas erővel bír, és szorosan kapcsolódik a tengeri tudományokhoz. A Sellőnéppel ellentétben szoros kapcsolatban vannak földi rokonaikkal, és minden évszázadban egyszer részt vesznek az Elf Tanács ülésén, ahol a tanácskozás ideje alatt a tanácssteremben hatalmas víztartályokban lebegnek.

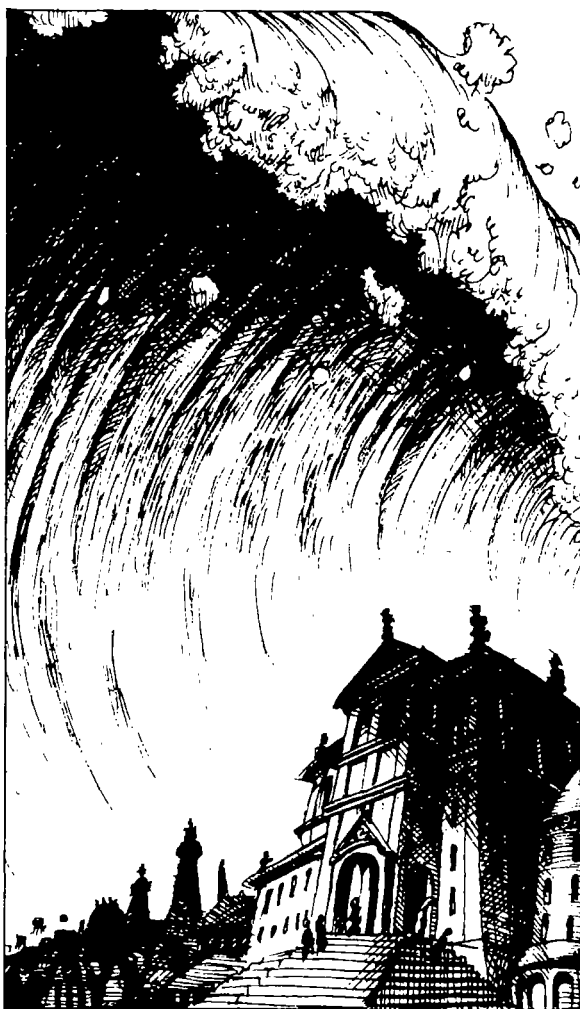
A Tengeri Óriások hasonlóak a többi óriáshoz: erős, lassú mozgású, magányos lények. Általában hatalmas barlangokban vagy ormóttan kőépületekben élnek egyedül vagy néhány hal, esetleg tintahal vagy polip társaságában. Lassú felfogású, gyámoltalan lények, akik sokszor nem is fogják fel, hogy milyen pusztítást képesek véghezvinni. Barátságosak a Tengeri Elfekkel, de a Sellőemberek társaságát jobban kedvelik, mivel lenézik a Tengeri Trollokat a pusztításért, amit végeztek, és alkalmanként segítenek megtámadni őket. A Sellőemberek sokszor haragszanak a Tengeri Óriásokra, mivel azok nemegyszer pusztta véletlenségből letaposzák értékes gabonájukat, de mindig nagyon hálásak nekik, amikor a zöld, pikkelyes Trollokkal vívott összetűzések során segítenek nekik.

## Atlantisz, az Elsüllyedt Város

Ilyen állapotok uralkodnak e világ óceánjainak víz alatti részében, de mi a helyzet Atlantiszal, a legendák hírhedt városával? Amióta csak az emberek történeteket találnak ki, sok száz legenda kering a városról, melyet az istenek szándékosan süllyesztettek el, és ezeket a történeteket nemcsak kizárólag a partvidékeken ismerik – még a Scythra Sivatagnak és a Koponyák Sivatagának primitív népei közt is keringenek történetek az „istenek által elsüllyesztett futóhomok (víz) alatti városról”. Az Atlantiszról szóló történet, különös tekintettel annak özönvízzel való elárasztására, bejárta a világot.

Volt egyszer egy hatalmas sziget, a Nyugati Óceán kel-lős közepén. Azokban az időkben a tenger sokkal nagyobb kiterjedésű volt, ugyanis a három nagy kontinens összekapcsolódott ott, ahol most a Kígyók Óceánja és a Vihar Óceánja terül el. Ekkorra az istenek már elhagyták a Földi Síkot, és az emberi faj megkezdte útját a civilizáció felé. A sziget, amelyet az istenek hírnöke, Atlan után Atlantisznak neveztek, a bölcsesség legfontosabb központja volt az egész Titánon. Fővárosában, Atlantisz Városban a mindenkori legbölcsőbb tudósok gyűltek össze, hogy az élet nagy kérdéseiről folytassanak filozófiai vitákat.

Atlantisz nagyon gazdag volt, mivel a területének körülbelül a felét elfoglaló hegységben az atlantisziak bőségesen, kimeríthetetlen mennyiségben találtak aranyat. Ezzel az arannyal Atlantisz lakói megvásárolták a világ által kínált legfinomabb árukat, és mérhetetlen fényűzésben éltek. Atlantisz városa kétségtelenül a Titán legszebb



világvárosa volt. Az atlantisziak gazdagsága természetesen felkeltette a szegényebb népek figyelmét, és minden tíz évben kétszer-háromszor is megtámadták a várost, amely azonban elég gazdag volt ahhoz, hogy felfogadja a legjobb zsoldosokat. Így aztán a támadókat gyorsan visszaverték, csapataikat hazazavarták.

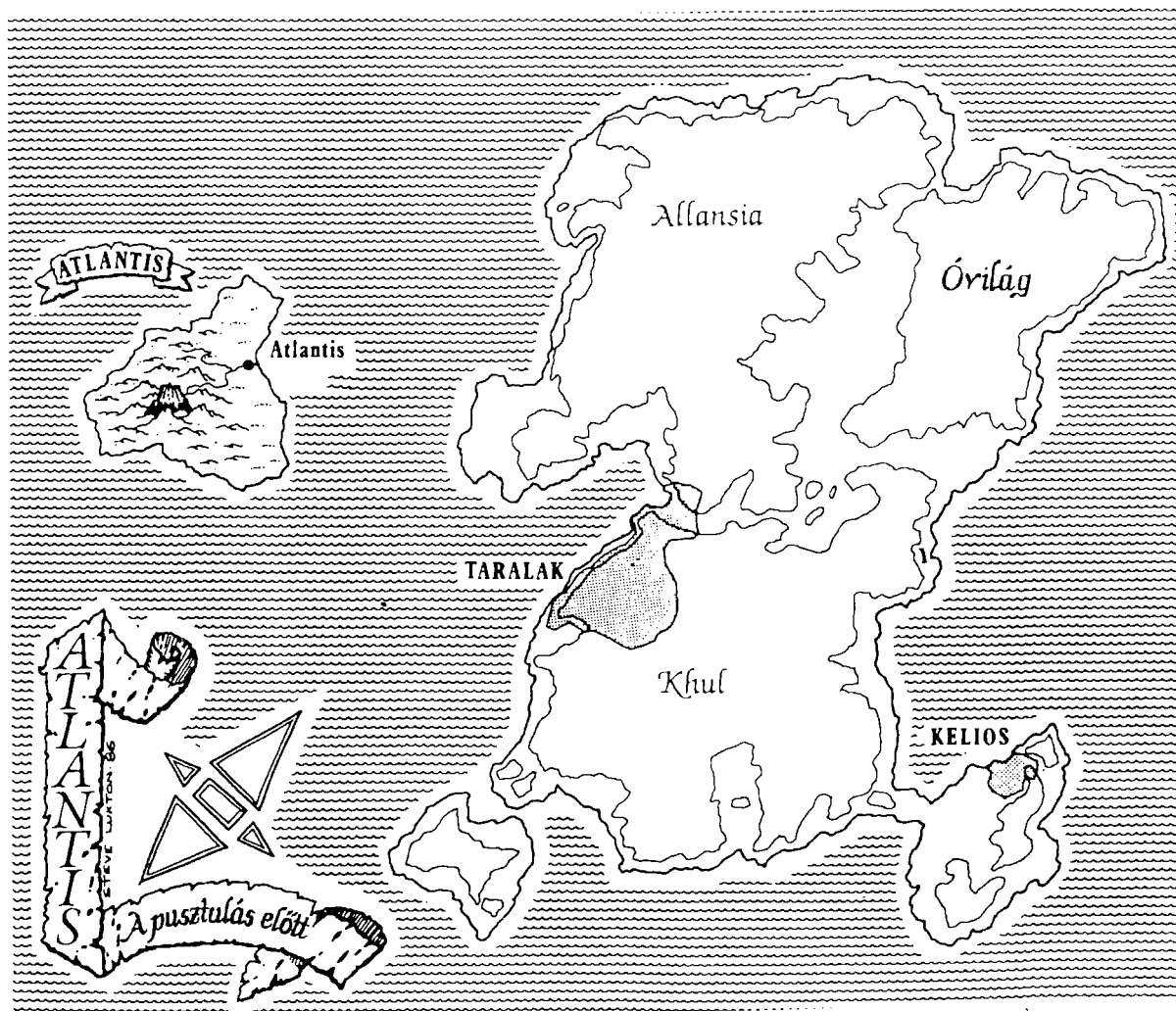
Atlantisz gyarapodott tehát, egyre gazdagabbá és erősebbé vált, és hamarosan a nyugati vidékek kereskedelmi és oktatási központja lett. De minden jónak vége szakad egyszer – Atlantisz ítéletnapja akkor jött el, mikor 81 éves uralkodás után meghalt legnagyobb királya, XXII. Faramosz, anélkül hogy fiútódót hagyott volna hátra. Négy évig tartó kutatás kezdődött, amíg rá nem bukkantak a kicsiny Kelios királyságban (most már a Hajnal Szigetek része) élő másodunokatestvére 16 éves fiára. Őt kiáltották ki Atlantisz királyává XXIII. Faramosz néven, nemes elődjének tiszteletére.

Az új király nagyon fiatal és tapasztalatlan volt, de az atlantiszi törvények teljhatalmat biztosítottak neki az egész vidék fölött – a Titán leggazdagabb és leghatalmasabb területe fölött. A hatalom nagyon gyorsan Faramosz fejébe szállt, és négy hónapon belül támadást indított az utolsó olyan ország ellen, amely megfenyegette Atlantiszt. Ez az ország egy kereskedők kormányozta demokratikus állam volt, neve Taralak. A megtámadott állam hamarosan elesett, és a győzelemért zsoldos hadsereg bemasírozott a többi környező tartományba, és azokat is elfoglalta. Négy hónapon belül Faramosz seregei a kontinens középső részének nagy területét meghódították, egész vidékeket lobbantva lángra.

Az ország, amelyet elbűvölt az atlantisziak felsőbbrendűségének ez a legfrissebb bizonyítéka, egységbe forrott Faramosz mögött olyannyira, hogy Atlantisz immár az egész világ majdani meghódítására készült.

Ezt azonban az istenek már nem nézhették jó szemmel, nem tűrheték tovább, már csak azért sem, mert alapos gyanú volt arra (ami később beigazolódott), hogy Faramosz tulajdonképpen nem más, mint a gonosz Myurr, a Démonherceg álöltözetben. A leglátványosabb égzengés közepette, amit csak a világ látott, Hydana, a vizek istene kiemelkedett lakóhelyéről az óceán mélyéről, és hatalmas szökőárral borította el Atlantiszt. Ugyanakkor Throffnak, a Föld istennőjének parancsára kitört az Atlan Csúcs, és a láva- és vízúhatag megsemmisítette a lakosságot, mielőtt az egész város a tenger fenekére süllyedt volna (habár Myurnak sajnos maradt annyi ideje, hogy visszaszökjön a Démoni Síkra). A háborgó tenger elvitte az istenek haragját a szárazföldre is; a föld elmo-csarasodott, és a kivájt csatornák három hatalmas, különálló szigetet hoztak létre. Ezek folyamatosan messzebb és messzebb kerültek egymástól, és így alakult ki – az általunk is ismert – három kontinens.

Atlantisz még mindig ott fekszik a Nyugati Óceán feekén, otthont adva az állandóan háborúzó Sellónépnek és Tengeri Trolloknak. Gazdagsága soha többé nem került a felszínre, de egyszer-egyszer fennakad egy furcsa Arany Tallér a halászok hálóján – emlékeztetve minket a városra, melyet elnyelt a tenger és az isteneink hatalmára!








Az úgynevezett civilizált országokban, melyek a keskeny parti szakaszokon találhatók (mintha csapdába lennének szorítva – egyik oldalon az átszelhetetlen óceán, a másikon a kontinens ellenséges belseje), a legtöbb ember a földből él. Egész életük az évszakok körül forog, hiszen tudniuk kell, hogy mikor vessenek, hogy a legtöbbet arassák. Még a kisvárosokban is a lakosok szigorúan a naptár szerint élnek, számon tartják, hogy mikor jönnek az utazó kereskedők, emlékezni próbálnak, hogy mikor, melyik hal kihalászásának van itt az ideje, és pontosan követik isteneik ünnepnapjait. Megfigyelhető, hogy azokon a területeken, ahol kereskedőkaravánok járnak, mindenhol egyformán számolják az időt, míg a vadabb vidékeken egészen eltérő módon. Bárhogy van is, akármerre utazol, tiszteld az ott lakók kultúráját, és próbáld nem megsérteni őket – vagy nagyon hamar megtapasztalhatod, hogy mosolygós vendégszeretetük, a hátuk mögött ökökbe szorított kezükben csillogó töröket rejt.

## Évszámlálás

A Névadások Korában, amikor a dolgoknak azokat a neveket adták, melyeket az idők végezetéig kell viselniük, az éveket a Titán felszínén élő legnagyobb állatokról nevezték el, az ő tiszteletükre. Az évek köre még most is húszévenként újratekődik. Íme a kör:

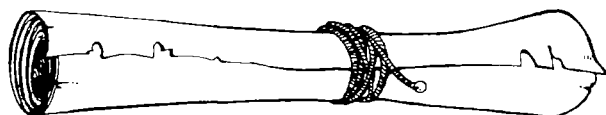
1. A Sárkány Éve 
2. Az Oroszlán Éve 
3. A Kígyó Éve 
4. Az Ökör Éve 
5. A Tigris Éve 
6. A Kecske Éve 
7. Az Egér Éve 
8. A Szarvas Éve 
9. A Denevér Éve 
10. A Farkas Éve 
11. A Sas Éve 
12. A Kutya Éve 
13. A Pók Éve 
14. A Nyúl Éve 
15. A Róka Éve 

16. A Krokodil Éve 
17. A Bagoly Éve 
18. A Macska Éve 
19. A Cápa Éve 
20. A Ló Éve 

Allansiában néhány csillagász úgy tartja, hogy egy adott évben született ember az adott állat jellemvonásait viseli magán. Azok az emberek például, akik a Bagoly jegyében születtek, bölcsék és nemesek, de jól elrejtve ott bujkál bennük egy kis kegyetlenség is. Akik a Szarvas jegyében születtek, azok félénkek és idegesek, megfutamodnak a legkisebb veszélytől is. Igaz vagy nem, az mindenesetre biztos, hogy huszadik születésnapjukon (amikor az ember elismerten is felnőtté válik) nagyon sokan fejezik ki tiszteletüket – valamilyen módon – születési évük állatának.

Minden eltelt húszéves periódust egy „Fordulónak” hívnak, pl. egy idős ember beszélhet arról, hogy ő a Pók Évében született, három Fordulóval ezelőtt. Természetesen (mint azt valószínűleg tudod), a civilizáltabb társadalmak azon tudósok által egységesített naptárt használják, akik a Varázslók Háborúja utáni történelmet tanulmányozták. Megalapították a Káosz Utáni időszámítást, mely szerint most a 284. év, a Róka Éve van. Így tehát, ha idős úriemberünk kicsit tanultabb, és az általában nem ismert matematikatudományok terén képzetesebb lenne, elmondhatná nekünk, hogy K. u. 222-ben született, és most pontosan 62 éves.

Más vidékeken teljesen eltérő időszámítást használnak, de vannak olyan vidékek is (pl. az Allansia északkeleti részén található Fagypart), ahol egyáltalán nem ismerik a naptárt, fogalmuk sincs róla, mikor van a születésnapjuk, vagy hogy az évnek éppen melyik szakában járnak. Sokan egyszerűen csak a fontosabb történelmi események szerint jegyzik életüket, mint pl. „négy évvel a Vymorna Hágó-i Csata után” vagy „tizenhét évvel azután, hogy Hurlinn lefejeztette a Kaynlesh Ma-i Shakash Királyt”. Kakhabadban, a Baddu-Bak Síkságon élő fél-ember nomádok úgy számolják az éveket, hogy mennyit kell „vissza” számolni a jelenlegi évtől. Más szóval a tavalyi év az Egyet Vissza, és a mi öregemberünk Hatvankettőt Vissza-ban született. A távoli Khulban, Hachiman városában élő emberek nyolc különböző néven nevezett év szerint számolják az időt, amelyek állandóan ismétlődnek. Ezek a Fa, a Hal, a Kő, a Nap, az Első Hold, a Második Hold, a Kard és a Nyíl évei. Ezen túlmenően pedig vezérük uralkodásának évei szerint. Így öregemberünk elmondhatja tehát, hogy ő a Hal Évében született, Aykira Sógun (aki a jelenlegi Sógun nagyapja volt) uralkodásának negyedik évében.



## A hónapok számlálása

A világ különböző részein a hónapoknak különböző neveik és számításaik vannak, ugyanakkor a civilizált területeken az éveket egységesen tizenkét hónapra osztják. A hónapokon belül a napokat külön is megnevezik. Allansiaiban például egy napot nevezhetnek úgy, hogy a Tenger – a Sötétség Havának nyolcadik – Napja. A hónapok napjainak számlálására kétféle módszer van.

*Az allansiai számítás.* Ebben a rendszerben a hónapok különböző hosszúságúak, és a következőképpen nevezik őket:

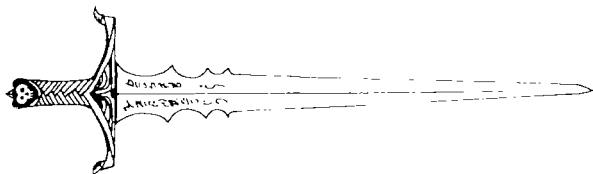
1. Fagyás (31 nap)
2. Sötétség (28 nap)
3. Nyitás (31 nap)
4. Vetés (30 nap)
5. Szelek (31 nap)
6. Melegedés (30 nap)
7. Tűz (31 nap)
8. Figyelés (31 nap)
9. Aratás (30 nap)
10. Megbújás (31 nap)
11. Befejezés (30 nap)
12. Zárás (28 nap)

A hónapok lehetnek osztottak, amelyek hét napból állnak. Ha figyelmesen megnézzük, ez három nappal rövidebb, mint a normális 365 napos év. Zárás Hava után, az allansiai naptár szerint, három nap marad az Új Év ünnepe. Azokat a gyerekeket, akik ez alatt a három nap alatt születtek, nagyon szerencsésnek tartják, és nagy dolgokat várnak tőlük. A tél hideg nyugalma ilyenkor egy 72 órás dőzsölő ünneplés szakítja meg (1. később az Új Év és más különböző ünnepeknél).

*A khuli számítás.* Mióta csak az emberek számolni kezdtek a hónapokat és a napokat, ezen a titokzatos kontinensen az év 12 hónapból és a hónapok egyformán 30 napból – 5 hatnapos hétből állnak. A hónapok nevei:

1. A Hó Köpönyege
2. A Sötétség Égboltjai
3. A Föld ébredése
4. A Mennyegek Könnyezése
5. A Madarak Csacsogása
6. A Napok Hosszabbodása
7. A Kukorica Érése
8. A Betakarítás
9. Az Erdők Aranyszínűvé Válása
10. A Természet Begubózása
11. A Nap Elbujása
12. A Föld Elalvása

Év végén, a „Föld Elalvása” hónap után, Khul civilizált országainak népei nem három, hanem öt nappal ünneplik az Új Évet. Azonban el kell mondanunk, hogy a kontinens sok részén az ünnep komoly hangulatban telik, az ott élő népek köszönetet mondanak különböző isteneiknek, és egy sikeres Új Évért imádkoznak.



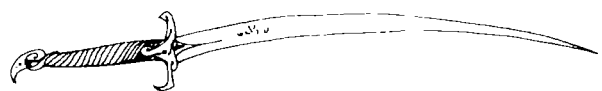
## A napok számlálása

Allansiaiban és a Régi Világban egy hét hét napból áll, míg a távoli Khul kontinensen csak hatból. A napok nevei:

<i>A hét napjai</i>	<i>Allansia</i>	<i>Khul</i>
Első	Viharnap	Dühnap
Második	Holdnap	Fagynap
Harmadik	Tűznap	Félelemnap
Negyedik	Földnap	Életnap
Ötödik	Szélnap	Vadságnap
Hatodik	Tengernap	Léleknep
Hetedik	Főnap	–

A Főnapon, Allansia legtöbb civilizált területén, a nyugati kontinens több fejedelemségében és a Léleknapon Khulban a munka leáll. A vallásos teremtmények a templomokban és a kápolnáknak, a nap nagy részében isteneiket imádják, míg a fennmaradó időt pihenéssel töltik. A csillagjósok szerint a születésnap, csakúgy, mint a születési év, kezdettől fogva meghatározza a gyermek jellemét. A Földnapon született gyermek ügyes kezű lesz, és valószínűleg mesterember vagy gazda válik belőle, ezzel szemben a Holdnapon születettekből tudós vagy pap lesz, aki a felvilágosodás és tudás útjait fogja követni. (Mellékesen szólva úgy tartják, hogy a legtöbb iker a Holdnapon születik, és úgy tűnik, hogy ez igaz is, legalábbis Allansiaiban.) Az feltétlenül igaz, hogy a különböző típusú mágiák jobban „működnek” a saját elemeik napján, mint a többi-én, olyannyira, hogy néhány varázsló bizonyos napokon már nem is meri elhagyni a lakóhelyét. Ilyen hatalmuk van a természet elemeinek és a varázslatnak a Titánon!

Távoli vidékeken még mindig úgy tartják, hogy a világ lapos, és a Nap (vagy ahogy néhány helyen hiszik, a Nap-istennő) egy aranyosan izzó szekéren vonul át az égbolton. Éjszaka pedig rettentő harcokat vív a föld alatt, hogy a Jót és a Gonoszt egyensúlyban, a világot pedig életben tartsa. A következő nap hajnalán újra visszatér, előlről kezdve a kört. Természetesen egyetlen civilizált ember sem hiszi, hogy ez így van.



## ÜNNEPNAPOK ÉS FESZTIVÁLOK

A következő felsorolás természetesen, csak néhány ünnepséget és szertartás részleteit mutatja be; biztosak vagyunk benne, hogy sokat megtudsz a többről, utazásaid során.

*Az Ősapák Éje (Megbújás havának első napja)*  
Kaypong földjén, a Pislákoló Tenger körüli városállamokban és sok más elzárt kis településen az emberek ezen a napon vendégül látják házaikban a meghalt ősök szellemeit. A legtöbb esztendőben az ünnepséget rengeteg énekléssel és táncból áll, mindenki hátborzongató jelmezeket visel, melyek úgy néznek ki, mintha koponyák és csontvázak lennének. Hajnalhasadáskor csaholva rohannak végig az épületeken és ki a városkapukon, az ősök lelkének eltávozását jelképezve. Körülbelül minden tizedik évben az ősök lelkei valóban megjelennek. Ezt egy örömmámo-



ros szertartási tánccal ünneplik meg, amikor mindegyik földi mulatozó összekapaszkodik egy szellemmel, amely egész éjszaka táncoltatja hajnalhasadtáig, amikor is a lelkek eltűnnek. Az Ósapák Éje segít az embereknek elfogadni szeretteik halálát, és megmutatja, hogy a Titánon az élet és a halál valóban elválaszthatatlanok.

*Gyermek Fesztivál (Melegedés havának első Főnapja)*  
Kakhabad és Vaskövesd sok kis falvában a lakosok úgy emlékeznek meg gyermekkori örömeiről, hogy egy napra szerepet cserélnek a gyerekekkel, és átengedik nekik a falu vezetését. Minden 16 év felettinek szolgálnia kell a gyerekeket, akik gyakran ütlegetik őket, és huncut gyermekek szeszélyességére jellemző nevetséges kérésekkel állnak elő. Egy napig azt csinálnak, amit csak akarnak, tudva azt, hogy ezekért a csintalanságokért a felnőttek nem büntethetik meg őket másnap. Az ünnep alkalmából a felnőttek megtudják, hogy milyen is egy napig gyerekek lenni, a fiatalabb résztvevők pedig hihetetlenül jól szórakoznak.

*A Vizek ünnepe (Nyitás valamelyik napja)*  
A folyók mentén (például az arantiszi Elfus és a dél-khuli Tak partján) az élet a föld rendszeres elárasztásától függ, amikor a folyó termékeny földet hoz magával, amin a gabona gyorsan nőhet. Ezért a „Természet Nyitásának” első jeleire (amiről a hónapot elnevezték) a folyóparti lakosok kihozzák faragott hajóikat és a jelképes rizs- és búzalkalászatokat, és egy bőséges, gyümölcsöző árvízért imádkoznak folyami isteneikhez, hogy elég élelmük legyen az elkövetkező szűkös téli hónapokban. Úgy hírlík, hogy néhány vidéken állatokat, sőt néha gyerekeket is feláldoznak, ha az ár nem jön idejében, habár ennek a barbár gyakorlatnak az igazságát eddig még soha nem bizonyították be.

*Új Év (az év utolsó három vagy öt napja)*  
Az Év Vége valamennyi között a legnagyobb ünnep, és a legtöbb emberi faj megünnepli. Nem ismert, hogy az El-



fek megünneplik-e egy újabb év elmúlását. A Törpék feltétlenül, méghozzá általában egy jó alapos lerészegedéssel. Az Orkok és más nem-emberi fajok alkalmanként megünneplik az Új Évet, általában úgy, hogy más, nem-emberi lényeket áldoznak fel és esznek meg, hatalmas méretű, visszataszító ünneplés közepette.

Az emberek sokféleképpen köszöntik az Új Évet. Khulban, Ximoran és Buruna nagyon vallásos lakói ötnapos csendes templomi imádsággal töltik el idejüket, és csak az ötödik nap végén hagyják abba az ünneplést, ami még öröndetesebbnek tűnik, a komor imádságok után. Analandon és Lendlelandon az emberek vadászatokat és vásárokat rendeznek, a vándorkereskedők pedig mindenféle egzotikus árukat kínálnak a falu piactérén. Alansiában, Feketehomok kikötőben Azzur Nagyúr általában úgy ünnepli az Új Évet, hogy a város kiemelkedő személyiségei közül többet kivégeztet (ezek után nyájasan a szegényeknek adományozza vagyonukat, hogy lássák, milyen egy jószívű uralkodó!).



# A KALANDOR ÉLETE

Most már tudod, hova menj, kivel barátkozz és kitől óvakodj utazás közben. De hogy hogyan juss el oda, ahova el akarsz érni, és milyen veszélyekkel kell szembesülnöd, amíg a nagyvilágot bejáród, megtudod, ha tovább olvasol.

## Utazás A(llandia)-tól B(addu-Bak)-ig

Először is jegyezd meg, hogy van néhány gyors módja a Titánon való utazásnak. Bár néhány varázsló kifejlesztett néhány „teleportáló” varázsigét, amely egy pillanat alatt elviszi őket bárhova (vagy inkább akárhova, csak oda nem, ahova akarják), és néhány törzs, mint pl. a Hegyi Elfek, akik olyan repülő állatokhoz tudnak jutni, mint az Óriás Sasok – a legtöbb ember egyszerűen gyalog közlekedik, és ennek következtében nem tesz hosszabb utazást. A sivatagi nomádokat kivéve egy egyszerű lény soha nem távolodik el messzebbre szülőföldjétől, mint amennyi egy napi járóföld.

Éppen ezért nagyon kevesen vannak olyanok, akik valóban távolabbra utazgatnak (főleg a Titán vadabb vidékein). Ezek közé tartoznak azok a nemesek és szolgálók, akik gyakran kelnek útra saját határaikon túlra, hogy más vezetőikkel tárgyaljanak, vagy azokat megtámadják; kereskedők, akik áruikat az elkészítés helyéről az eladás helyére szállítják; zarándokok, tudósok, katonák és zsoldosok, néhány különleges foglalkozású egyén, mint a vándorénekesek, cirkuszosok és hasonlóak, valamint a vándorló kalandorok, tolvajok és egyéb martalócok. A világ sűrűn lakott részein az utak telis-tele vannak az ilyen vándorokkal, amint egyik városból a másikba mennek. Kívül eső területeken azonban sokkal valószínűbb az, hogy napokig utazhat az ember, amíg valakivel is találkozik.



## GYALOGOSAN

Amíg „hosszú virgácsaid” csak arra jók, hogy egy hétnél nem hosszabb utat tegyél meg velük, addig normális ember nem vág neki gyalogosan hosszabb útnak. Ha az a vágyad, hogy Te légy az első gyalogos, aki keresztülvándorol a Nagy Síkságon, ez négy hónapodba fog kerülni, míg lóháton feleannyi idő alatt megteheted az utat. Azonban a lovak drágák, és való igaz, hogy a gyaloglás lehetőséget ad arra, hogy visszatérjünk a természethez. Ahogy kényelmesen gyalogol az ember, mindent megfigyelhet maga körül, és élvezheti, hogy kint van a vadonban. A gyalogláshoz szüksége van egypár erős, bőrből készült cipőre és egy erős, legallyazott ágból készült botra. A csizma sokáig tart, ha nem felejt el levenni az ember, amikor a folyón átgázol; a bot pedig segít felállni, ha elfáradtunk, és jól jön, ha bozótos helyen kell keresztülverekedni magunkat.

## NYEREGBEN

Leggyakrabban a lovat nyergelik meg. A legtöbb faluban vagy városban hozzájuthatsz egy átlagosan jó lóhoz. A legjobb lovak a Lendlelandi Síkságról származnak, ahol csodálatos fekete és fehér lovak nyargálnak a füves pusztákon. Egy lendlelandi ló ezer aranytallérba is kerülhet, hacsak nem fogsz egyet és be nem töröd saját magad – egy ilyen aztán hűen fog szolgálni halálodig.

A legtöbb faj lovakat és pónikat használ, még az Orkok is, akik ércet szállító csilléket húzatnak velük föld alatti bányáikban. A legtöbben már fiatalkorukban megtanulnak lovagolni, ha máson nem, hát a birtok igáslovain. Ha egyszer megtanulta az ember, többé nem felejt el. A nomádok, akik kócos pónijaikon a Nagy Síkságon barangolnak, mesterei mindenféle mutatványnak a nyeregben, kezdve a nyíl kilövésétől a sátorlyukak bevarrásáig –



mindezt anélkül, hogy a kantárszárat fognák. Nem szükséges, hogy Te is ennyire ügyes légy, de ha megmaradsz a nyeregben, az egyik kezéddel kardodat forgatva, a másikkal kapaszkodva, akkor már jobb vagy, mint sok leendő útonálló és bandita.

A lónak másik előnye, hogy be lehet fogni egy szekérbe vagy hordágy elé (két rúd között egy darab vászon), amin a holmikat vagy sebesültet lehet szállítani. Egyes vidékeken a nomádok egész házakat vonatnak kerekeken, odavive a falut, ahová csak akarják.

A szamarak és öszvérek lassúbbak és kényelmetlenebbek, mint a lovak, de jobban bírják a sziklás vidéket, ahova a ló nem megy fel. Ezek teherhordó állatoknak alkalmasabbak – értékes áruk nagy távolságra történő szállításánál. Az északi vidékeken a legtöbb kereskedő öszvérrakavánokon szállítja áruját a távoli piacokra, és amikor odaérnek, az öszvéreket is eladják, hogy kényelmesen, lóháton térjenek vissza.

Melegebb vidékeken a lovakat tevék váltják fel. Ezek nagyon nyugtalan állatok, és sokszor okozhatnak csalódást, egészen addig, míg az ember meg nem tanítja őket arra, hogy hogyan hajoljanak le, álljanak fel és induljanak tovább. Sokáig tartó és dühítő próbálkozások után felfedezhetjük, hogy a tevé nyergeléséhez akkor hajol le, ha torokhangon azt mondjuk, hogy: „Hcchht”, és akkor áll fel és indul tovább, ha azt mondjuk, hogy: „Hatt!” Ez nagyon egyszerű – ha már tudja az ember, de borzasztóan idegesítő, amíg erre rájön. A tevé nagy előnye, hogy több napig is kibírja élelem és víz nélkül, ami különösen akkor jön jól, ha az ember eltéved a végtelen Scythra Sivatagban.

Az Óriásgyíkok, ha szert teszel egyre, roppant látványos hátasok, de vadállatok, ezért egy olyan rejtékhelyre van szükséged, mint amilyen a Gyíkember rendelkezik, nehogy baj legyen. Nem szeretik a hideg éghajlatot, mindennap rengeteg friss hússal kell megetetni őket, és minden falusi bezárja kapuját, ha ilyen vadakat lát a közelben. Éppen ezért nem igazán ajánlatos rajtuk lovagolni.

Hasonlóképpen, ne is gondold arra, hogy meglovagolj egy farkast. Igaz ugyan, hogy az Orkok és Goblinok ezt teszik, és ez nagyon látványos és hősies, de egyébként is... Honnan a csodából tudnál szelídített farkast szerezni? Nem lehet csak úgy odamenni az elsőhöz, amelyikkel találkozol az erdőben, és a hátára ugorva azt kiáltani, hogy: Gyí te, farkas koma! Az Orkok századokon keresztül nevelték farkasaikat, és még így is, ha nincs jobb táplálék a közelben, a farkasok őket falják fel.

Az utazás gyorsabb módja egy Óriás Sas hátán repülni. Hasonlóan más vadállatokhoz, a sást is meg kell először győzni, hogy felvegyen a hátára. Az Óriás Sasok csak nagyon finom lényeket engednek a hátukra, mint pl. az Elfeket, és őket is csak vonakodva. Nemes lények, és valószínűleg rangjukon alulinak érzik alacsonyabb származású teremtményeket szállítani. Viszont, ha sikerül meggyőzni őket, az utazást soha nem felejtí el az ember, mert sebesebben szárnyalnak, mint a szél.

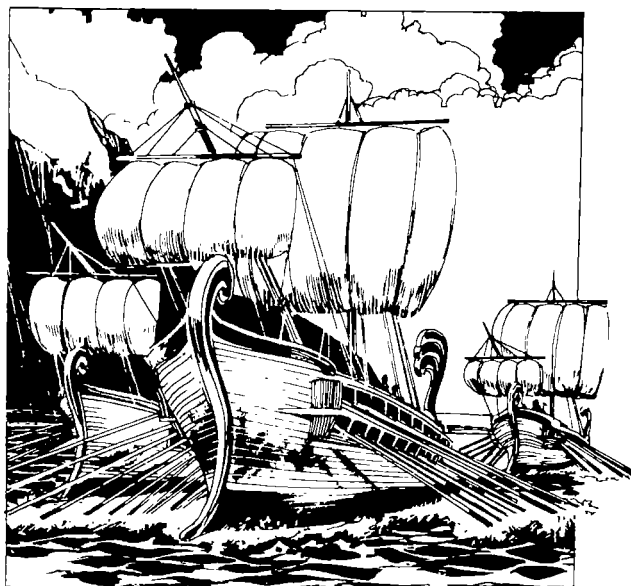


## VÍZI UTAZÁS

Ahhoz, hogy az egész Titánt megismerd, vad óceánokon kell áthajóznod, kalózkod és kereskedők társaságában. A kontinensek közti nagy távolságok miatt lehet, hogy a szigetek közti hajózáshoz kell folyamodnod, azonban ha van elég idő és türelmed, és annyira vágyasz rá, az egész világot körülhajózhatod. A legegyszerűbb az, ha befizetsz egy kereskedő- vagy hadihajóra. Sok kapitány követelheti azonban, hogy dolgozz az utazás alatt. Ez jó alkalom arra, hogy a hajóséletről közelebbről megismerd, viszont a munka nagyon kemény, 16 óra naponta, perzselő napon vagy erős viharban. Ha nem szoktál hozzá a háborgó tengeren való hajókázáshoz, a tengeri betegséggel is megismerkedhetsz.



*Uszályok* – A hosszú, lapos hajókat csak folyókon és a csendesebb part menti vizeken használják, mert nagyobb hullámszárnál könnyen felborulhatnak. A folyami kereskedők Feketehomok kikötő és Zengis között például uszálykaravánokat használnak, melyek le-föl járnak a Kok folyón. Általában a legtöbb folyó menti lakott területre el lehet jutni uszályal.



**Gályák** – Ezek hosszú, evezővel mozgatott hajók (bár visznek magukkal néhány kis vitorlát arra az esetre, ha pihentetni akarják a legénységet), és általában rabszolgák hajtják. Gyakran használják a parti kalózok, lévén hogy harcban nagyon könnyen lehet velük manőverezni. Például ügyes evezéssel hátrafele is hajthatók, és könnyen fordulnak. Törőkössal vagy hajítógéppel lehetnek felfegyverezve, amely égő bálákat dob át a másik hajóra. Allansiában a fagyparti északi emberek hosszú, négyszögletes vitorlás gályákat használnak, és sárkányokkal díszítik azokat. Ezekkel otthonuktól messzire elhajóznak, és elszigetelt parti településeket, falvakat támadnak meg.

**Kereskedelmi hajók** – Ugyanolyan hosszúak, mint a gályák, de szélesebbek. Egy árbocuk van, és háromszög alakú vitorlájuk. Néhányon van hely az evezőknek, amelyeket akkor is használhatnak, ha szélcsend van, vagy kikötőben hajóznak. A kalózok egyébként gyakran használnak hasonló hajókat a kereskedelmi hajók megtámadására. Így ugyanis a közelükbe tudnak kerülni, és még mielőtt felismernék őket, köteleken átlendíthetnek néhány embert, hogy felgyűjtsák a másik hajót, és megöljék az ott levőket.

**Hadihajók** – Csak kevés van belőlük, és azok is messze, mert csak néhány nemzet engedheti meg magának, hogy drága haditengerészete legyen. A hadihajók fürgék és jól kormányozhatóak, és általában gyorsabbak a kalózhajóknál. Nem túlságosan teherbíróak, és könnyen elsüllyednek a viharos vizeken. Nagyobbak, mint a kereskedelmi hajók, két-három árbocosak. Harci törőkosuk közvetlenül a vízszint alatt, elől helyezkedik el. Furcsa, várszerű építmények vannak a hajó orrán, amelyekből a harcosok azonnal az ellenséges hajóra léphetnek, amint azt átdöfte a törőkos. Fel lehetnek szerelve még hajítógépekkel is.

## Kemény élet

Vándorlásaid során a világ vadabb részein gyakran nem lesz mit enned, innod vagy hol lehajtanod a fejedet, s gyakran számos veszélynek leszel kitéve. Minden elővigyázatlan vagy tapasztalatlan utazóval így van ez, de te nem követed el ugyanazt a hibát kétszer, hacsak közben meg nem esznek vagy mérgeznek rögtön!

Az élelemszerzés a vadonban mindig nagy gond, különösen lakatlan vidéken. Sok utazó előrelátóan tartalékokat visz magával, amikor útra kel. Anlandban készítenek valamit, amit golyócskáknak hívnak, ami nem más, mint tésztába töltött zsírtöltött húsgombóc. Ezek napokig elállnak, és ha unná is állandóan ugyanazt enni, legalább biztos lehetsz abban, hogy olyat eszel, ami nem mérgező.

Ugyanez nem mondható el sok gyümölcsről és bogyóról. Amikor messze vagy az utolsó őrhelytől is, és fogy az élelmed, a fényesen csillogó vörös bogyók nagyon étvágygerjesztőnek tűnnek. Talán gondolnod kéne rá, hogy azért csillognak oly fényesen, hogy figyelmeztessék az élőlényeket, nehogy egyenek belőlük! Amíg a nedvdús, ízletes *bomba-gyümölcs* (egy piros, almaszerű gyümölcs, meleg vidékeken található) felfrissít, a külsőre éppolyan *keserű* rémes gyomorfájást okoz, csúnyán kiüthet. Sokkal biztonságosabb kelepécebe csalni egy nyulat vagy hegyi rókat – legalább megismered, hogy milyen az íze, ha végigcsináltad a nyúzás és a főzés gyomorforgató szertartását!

Néhány szakértő úgy véli, hogy ha valahol sátrat versz fel, tüzet kell gyújtani, és nem szabad hagyni, hogy éj-



szakára kialudjon, mert így távol lehet tartani a vadállatokat. Sajnos mi úgy találtuk, hogy a tűz arra is jó, hogy észrevegyenek a környékbeli állatok, melyek egyébként elcsátáltak volna melletted! Ha már magadra vontad a figyelmét valamilyen vadállatnak, pl. egy csapat farkasnak, a tűz csak egy darabig tartja őket távol, amíg éhesebbek nem lesznek, és akkor a bátorságuk is megjön. Ha a szabadban vagy és farkasok vesznek körül, nem valószínű, hogy lehunyod a szemed aznap éjjel!!! Ha valóban aggodnál a vadállatok miatt, éjszakánként támaszd a hátad magas fa törzsének, úgy aludj, de még jobb, ha fönny keresel magadnak szállást a fa tetején.

Van még két másik veszély is a vadonban, de ezeket most el kell hallgatnunk. Nem akarjuk elvenni a kedvedet a kalandtól a farkasokról, banditákról, erőszakos halálról szóló mesékkel. Vagy kéne? De van egy dolog, amiről tudnod kell. Az elmúlt években a sárga pestis újra megjelent számos távoli faluban Allansia és Kakhabad kisebb részein. Ez a betegség ugyan gyógyítható, ha a harangbogyó levét idejében megiszod. Gyakran azonban túl későn veszik észre ezt a betegséget, és akkor már késő. Ha beérsz egy faluba, és nem halod a madarakat csiripelni, a kutyák nem ugatnak meg üdvözlésül, a gyerekek nem játszanak az utcákon, vigyázz magadra!

A Titán vad vidékein utazgatva légy óvatos, de ne vidd túlzásba az elővigyázatosságot, hisz a veszély az, amire egy hősies kalandornak, amilyen te is vagy, szüksége van!

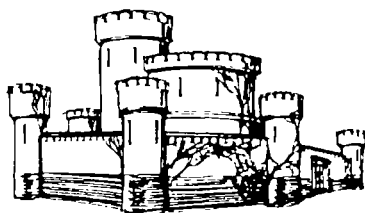
## Pénz

Mindenkinek szüksége van pénzre, ha útra akar kelni, világot látni. A különböző vidékeken, amelyeket vizsgálunk, a pénz más és más formában fordul elő.

### ARANYTALLÉROK ÉS MÁS ÉRMÉK

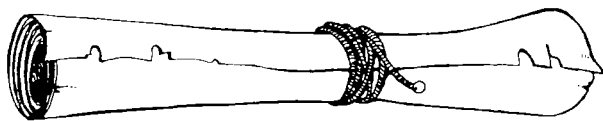
Amint azt már nyilván észrevetted, a pénz állandó egysége a leginkább civilizált környékeken az *aranytallér*. Hála a kereskedők erőfeszítéseinek, a mérete és a súlya egyforma az egész világon. Kör alakú (bár néhány helyen négyzet alakú vagy nyolcszögletű vagy lyuk van a közepén), általában 4–8 cm átmérőjű és 8–9 gramm súlyú, attól függően, hogy a világ melyik részén találták. Az aranytallért díszíthetik a helyi király képével, a helyi istennel vagy akár népszerű hősökkel is. A legtöbb már simára kopott, annyi ember kezén ment át. Néhány agyafúrt pénzverő az általa készített aranyérméket ólommal vagy rézzel keveri. A büntetés egy ilyen hamisításért általában halál (egy módfelett kellemetlen módszerrel, miszerint forró ólmot öntenek a kliens fülébe). Néhány vidéken az aranyaknak beceneveket adnak, mint „Király”, „Fejedelem”, „Kormányzó”, „Nap” vagy más helyütt a helyi uralkodó neve egyben a pénz neve is (az érmék Kaypongban pl. mint „koggik” ismertek, a város uralkodójának, Kognoy báró neve után). Egyetlen aranytallér az ára egy éjszakai szállásnak egy átlagos színvonalú fogadóban vagy egy új törnek egy nagyvárosban, bár valószínűleg kevesebbe kerül, ha a csaló kereskedőktől veszed, akik karavánjaikkal távoli zugokba juttatják el az árut (lásd később a további részleteket az árakról). Mi van akkor, ha egy almát, egy cipőt vagy más apróságot akarsz venni, ami várhatóan kevesebbe kerül, mint egy arany? Néhány országban vannak kisebb aranyak, talán fél- vagy negyedsúlyúak. Ezeket gyakran Hercegnek vagy Fél-fejedelemnek nevezik. Máshol ezüsttallért használnak, nagyjából olyan méretű, mint az arany. Általában 10 ezüst ér 1 aranyat. Néhány Ork törzs jóval nagyobb ezüsttallért használ, ami egyenértékű az aranytallérral, de emellett használják még az ólomból vagy bronzból készült durva, megmunkálatlan érméket is. Az ezüsttallért általában Ezüstnek, Holdnak, Csillagnak vagy Királynőnek becézik. Néhány vidéken az érméket kettévágják, negyedelik vagy nyolcadolják, hogy felváltsák. Ez csak ott szokott megtörténni, ahol arany bőségesen van, habár a kis aranydarabok hamar elveszhetnek.

Vannak helyek, ahol a pénz még nem alakult ki. A Nagy Síkság keleti részén, Közép-Allansiában a primitív törzsek között réz- és bronzrudak használatosak pénzgyanánt, ugyanolyan váltási aránnyal, mint máshol az arany meg az ezüst. Az emberszerű Trogloditáknál, akik a Jéguij-hegység mögött élnek, Törpe- vagy embercsontok jelentik a gazdagságot. Minden egyes ujjcsont egy aranyat ér. Egy teljes borda vagy csontváz egy vagyont ér – ha ez kissé morbidnak is hangzik.



## CSEREKERESKEDELEM

Minden lakott vidéken – kezdve a terméketlen földektől, ahol a sivatagi nomádok vándorolnak, egészen a csöcseléktől hemzseggő, pokoli városokig – az emberek pénzhasználat helyett inkább csereberélnek. Sőt vannak helyek, ahol a pénz és az érme teljesen ismeretlen, és csak az árukat cserélgetve kereskednek, a felesleges dolgokat szükségességre cserélve. Ez a cserekereskedelem minden szinten működik, az áru minőségétől és a kereskedők státusztól függően. A legjobb fegyvermester nem éri be két tucat csirkével egy díszes mellvértért, bár egy szép, ékszerrel kirakott kardot elfogad cserébe. Egyszerűen: senki se próbáljon sajtra cserélni egy gyémántokkal teli táskát vagy egy aranyból készült kegytárgyat. Tartsd ezt észben: legyen arányérzéked, és nem fogsz bajba kerülni, függetlenül attól, hogy hol vagy, és mit akarsz cserére ajánlani.



### ADÓK

Az adózás a legnehezebb teher bárkin, aki civilizált környéken akar élni, egy király vagy egy nemes védelme alatt. A hadseregekre és az erődökre ugyanis költeni kell – ahogy a király fényűző életmódjára is. Néhány helyen, mint pl. Arion vagy Analand királyságban is, csekély mértékű adókat szednek a polgároktól, mert a beszédett pénzt takarékosan és átgondoltan költik el a hadsereg fenntartására; Analandban a király jövedelme nagyrészt a saját kereskedelmi és mezőgazdasági érdekeltségeiből származik, és az uralkodó szinte semmi pénzt nem kér hűségese alattvalóitól.

Sokfelé az uralkodóknak, akik az adókból fedezik fényűző életüket, az adót mindig úgy kell kivetniük, hogy hamar megszokott jólétüket fedezni tudják.

A legtöbb városban az uralkodó család akkora adót vethet ki, amekkorát csak akar. Minden király tudja viszont, hogy ha túl sokat vesz el a polgáraitól, az utcai zavargásokhoz, sőt uralkodása végéhez is vezethet. Ezért aztán biztosra mennek, és csak néhány közadót szednek be az év meghatározott szakában. Egy nagyvárosban, mint Salamonis Allansiában vagy Ximorban Khulban az adók kétféleképpen jönnek be. Adót vetnek ki azokra, akik átlépik a városkapu küszöbét, hogy kereskedjenek, és azokra is, akik nagyobb pénzösszeget hoznak be magukkal. Kalandor, jegyezd ezt meg! Ugyanígy adózhatnak a város lakóinak a kikötőbe áruval érkező hajók az általuk hozott portéka után, az áru értékének megfelelően. A város kapuinál naplemente után a nyitva tartásért szintén szedhetnek adót mindenkitől, aki belép vagy távozik.

Amikor őszer derekán itt a betakarítás ideje, a második adót is beszedik, amely ezúttal érinti a város környéki földeket éppúgy, mint a városlakókat. Minden gazda és földbirtokos terményei és állatai után 10–15% adót köteles fizetni. A városban az adó a vagyon értékének 2–25%-a lehet, amit készpénzben hajtanak be (de ahol a pénz kevésbé értékes, sok begyűjtő bármilyen értéket elvisz boldogan!). A Nyárvégi Adót, ahogy néhány részen ismerik, mindenki rosszul viseli, mert senki nem akar több pénzt veszíteni, mint amennyi feltétlenül szükséges.

Az adófizetők épp ezért gyakran dugdossák a pénzt és az értékeket a gyűlölt adószedők elől. Ami még nevetségesebb, a gazdák olykor gyapjúkabátot húznak a tehenekre, és birkáknak mondják őket, mert a birka kevesebbet ér.

A polgárok átpakolják bútoraikat a szomszédjuk házába, amíg a vagyonbecslők ott vannak, és vissza is hozzák, mielőtt az adószedők a szomszédba érnének!

Ami az adószedőket illeti, nagyon fondorlatos módon próbálják rajtakapni a polgárokat. Ahogy csak tudják, titokban tartják a begyűjtés időpontját. Ellenőrzőhelyeket állítanak fel minden városkapunál, hogy a gazdag polgárok ne csempészhessék ki a vagyonukat erre az időre a városból. Álruhába öltözve járják a vidéket, hogy listát készítsenek a tanyák állapotáról egy héttel azelőtt, hogy hivatalosan is megérkeznek. Nemegyszer kerülnek veszélybe az adószedők, sok közülük fegyveres kísérettel utazik.

## ÁRAK A TITÁNON

A Titánon mindenki már igen ifjú korában megismeri a pénz értékét. Bár Brice szegény lakói ragaszkodnak ahhoz a felfogáshoz, hogy „az arany és annak hatalma az oka minden keservnek”, a pénz minden ember számára nagyon sokat jelent. A gazdagok számára egy újabb gállyát, egy új rabszolgalányt meg egy újabb szőrmét jelent Vynheimből, vagy a Bronz Síkságról való Fekete Oroszlánt a már meglévők közé. De a szegények számára a pénz azt jelenti, hogy esznek-e vagy sem aznap, az utcán alszanak-e, vagy fedél alatt – melegben –, életben maradnak-e, vagy meghalnak.

Attól a pillanattól kezdve, hogy megtanulnak beszélni, a szegény vagy átlagos jövedelmű családok gyerekeinek



## ÉREMMINTÁK

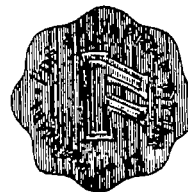
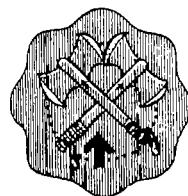


A bal oldali ábrán egy aranytallér látható, Feketehomok kikötőből. Egyik oldalon a város ördögi uralkodójának, Azzur Nagyúrnak fegyveres címerével, a másikon egy Sárkány képével.

A jobb oldali ábrán egy vékony, kisebb aranytallér látható, amit Fanghtane-ben vertek a Törpeerdőben, Allansia keleti részén. A fanghtane-i uralkodó, Namurkill keresztbe tett szekercéi láthatók az egyik oldalán, a hátulján pedig Törpe rovásírással a következő olvasható: „Szent Fanghtane-i öntvény – el sose bukják!”

Az Orkok és Goblinok használják a baloldalt látható kis ólomérméket, amelyeket fémlemezről ütnek ki, és nincsenek megmunkálva. Mindkét oldalukon egy-egy Ork főnök feje van, s a „Scurtric” név olvasható rajtuk.

Az utolsó érme jobboldalt egy ezüsttallért ábrázol Takból, Dél-Khulból. A közepén lyuk van, hogy a tulajdonosa a nyakában hordhassa – így védekezve a lelkes városi tolvajok ellen. Egyik oldalán egy kereskedőhajó van, a másikon egy stilizált ezüstöntecs. 12 ilyen érme ér egy aranyat.



többsége megtanul alkudni is. Az alkudozás kifinomult módja a vevő és árus közti vitának, ahol a felek megpróbálnak megállapodni a mindkettőjüknek megfelelő árban.

Néha úgy tűnik, hogy bár a gazdagok lenéznek a mindennapi léthez szükséges árucikkért való alkudozást, mindig alkalmaznak valakit, aki helyettük alkuszik, mi több, ékszerre, szőrmére vagy rabszolgára ők maguk is nyíltan alkudoznak. Vannak helyek, ahol a jólétnek és a gazdagságnak az ismérve az, ha valaki azonnal elfogadja és ki is

fizeti a kereskedő által megszabott árat. Máshol ez nagy sértésnek számít, a kereskedőnek ugyanis az az érzése, hogy többet kellett volna kérnie. Ahogy utazol a világban, hamar meg fogod tanulni, mikor lehet alkudni és mikor nem, mikor kell visszautasítani a kért árat, és mikor kell megadni, és mikor nem szabad vásárolni semmit.

A Titánon értéküktől függően a dolgoknak különböző ára van. Egy zsúfolt kereskedőváros közepén – mint amilyen a Feketehomok kikötő, Royal Lendle vagy Ximoran – még a ritkábban előforduló árucikkek is olcsóbbak, ösz-

	A	B	C
- bor, egy kancsó	4 et	6	7
- bőrcsizma, erős	6 at	5	10
- bőrkesztyű	3 at	4	7
- bőrpáncél	20 at	25	55
- csiszológő	8 et	8	12
- étel (hideg) fogadóban	8 et	5	5
- étel (meleg) fogadóban	2 at	2	2
- gyertya, egy tucat	1 et	1	4
- gyógyfű, egy köteg	1 et	1	2
- gyógyfű, ritka	3 at	6	8
- hajítótőr	3 at	5	10
- harci kalapács	35 at	40	75
- harci szekerce	35 at	50	75
- horgony	12 at	15	30
- íj, hosszú	15 at	12	25
- íj, rövid	12 at	10	22
- íjpuska	90 at	120	150
- íjpuskához nyílvesző	6 at	9	11
- istálló(nap)	1 at	8 et	2 at
- kard, hosszú	30 at	40	65
- kard, rövid	20 at	25	50
- köntös, selyemből	10 at	16	24
- köntös, vászonból	2 at	3	7
- köpönyeg, gyapjú	3 at	2	5
- köpönyeg, selyem	10 at	18	25
- kötél, métere	6 et	7	15
- lámpás	2 at	3	6
- lándzsa	6 at	8	12
- ló	40 at	40	50
- lószerszám	4 at	4	9
- mellvért	65 at	70	150
- nyereg	6 at	7	10
- nyílhegy, egy tucat	2 at	2	4
- nyílvesző, egy tucat	3 at	3	5
- pajzs, kicsi	5 at	6	10
- pajzs, nagy	12 at	15	25
- patkó	3 et	2	3
- páncéling	40 at	60	130
- páncéling, bőrből	25 at	30	65
- páncéling, vasból	55 at	80	175
- penna, tinta, papír	1 at	2	4
- sátor	3 at	4	6
- sör, egy flaska	4 et	3	3
- szoba, egyszemélyes (fő/éjszaka)	2 at	4	5
- szoba, többszemélyes (fő/éjszaka)	1 at	15 et	2 at
- takaró, nagy	2 at	2	4
- tegez	1 at	12 et	2 at
- tőr	1 at	1	2
- zubbony, bőrből	5 at	6	12
- zubbony, gyapjúból	2 at	3	5
- zsák	2 et	3	5



szehasonlítva azzal az árral, amit akkor kell fizetned, ha egy magányos kereskedő árukészletére kell szorítkoznod Kaypong vagy Arantis elhagyatottabb részein. A következő lista részletez néhány olyan dolgot, amire szükség lehet titáni utad során. Segít lealkudni a rendes értékre az árat a világ különböző részein.

Az „A” oszlop nagyvárosra érvényes, ahol sok az áru és gyakran látogatják a kereskedők. A „B” olyan városokra és falvakra, ahol van helyi termelés és néhány kereskedő is rendszeresen jár oda. A „C” sor az elzárt régiók árait mutatja be, ahol van egy kevés egzotikus, furcsa étel, és váltakozó időközökben látogatja egy egyszerű, de végtelenül kapzsi kereskedő. Ne feledd, hogy 10 ezüsttallér (et) 1 aranytallért (at) ér!

## KERESKEDŐK ÉS KARAVÁNOK

„Soha ne higgy egy kereskedőnek, aki csak az arany csengett hallja” – ez egy nagyon jellemző mondás Arantistól Dél-Allansiáig. Jól mutatja azt az eredendő bizalmatlanságot, amit az átlagember érez a kereskedők és utazók iránt. Úgy tartják, hogy ha valaki elad valamit – vagy ami még rosszabb, utazott, hogy eladjon valamit –, szükségszerűen kell hogy legyen benne valami trükk, hogy be akar csapni. Természetesen ez így nem teljesen igaz, de van igazságalapja, bárhová nézünk, jó példák akadnak a klasszikus csaló kereskedőre. Rossz híruk ellenére, a vándorkalmárok mégis alapvető szerepet játszanak minden lakott vidék kereskedelmében.

A nagyvárosokban és jelentősebb településeken mindig számos mesterember él, ékszerészek, kelmefestők, gyógyfűkereskedők, illatszerészek, akiknek gyakran van egzotikus anyagokra szükségük. Igen érdekes, hogy a városok mindig nagyon messze fekszenek azoktól a helyektől, ahonnan a különleges árucikkek származnak, s így a kereskedőknek mindig a távoli vidékekről kell hozniuk az árut. A kietlen környékeken csak kevés mesterember van, aki szép kardokat, fegyvereket, ruhákat készít, ez a vevők hiányával magyarázható. Azonban mindig akad néhány ember, aki ritkaságot szeretne vásárolni – a helyi nemességtől egészen a nagyravágyó parasztokig –, s az ilyen emberek mindig jó piacot jelentenek egy élelmes kereskedőnek. Tehát a kereskedelem két irányba mozog: a kalmárok hosszú utat tesznek meg, hogy elérjék a távoli földekről a városokat, s aztán újra vissza.

Ha hosszú az út, a legtöbb kereskedő valamelyik karavánhoz csatlakozik, kalmárokhoz, teherhordókhoz, szolgákhoz, akiket fizetett fegyveres őrsg kísér. Banditák támadhatják meg a karavánt, főleg a főutakon, de egy tucatnyi nehézfegyverzetű katona elég hozzá, hogy elijessze őket.

Testőrként szolgálni egy kereskedő mellett gyakran jó alkalom arra, hogy hosszú utakat tehess – jobb, mint gya-



logolni, az biztos, és ráadásul biztonságban vagy, és még fizetnek is érte! Vannak ennél sokkal rosszabb módszerek is az utazásra.

A legnépszerűbb málhás állatok az öszvérek, bár gyakran tévél helyettesítik őket a forróbb, sivatagi környezetben, mert azok jobban bírják víz nélkül. Egy híres kereskedőt, Tadeus Lecarte-t két kardfogú tigris kísért, akárhová ment is! Fangyt és Carnyt – így hívta őket – ő etette, amióta csak rájuk talált kölyökkorukban a Csontpusztán, mert elhagyta őket az anyjuk. Idővel felnőttek, és annyira megszelídültek, hogy ismeretlen emberekre sem jelentettek veszélyt – de csak egy szó kellett Lecartének ahhoz, hogy a segítségére siessenek. Sajnos Lecarte 8 évvel ezelőtt meghalt, miután másodszor is megpróbált átvágni a Csontpusztán. A sors ironiája, hogy egy kardfogú tigris tépte szét, amikor próbálta megsimogatni. A sőtétben összetévesztette Carnyval. Nem tudni, hogy az ő két állatával mi történt.

## KERESKEDELMİ FŐÚTVONALAK

Bár sok kalmár jobban kedveli, ha a saját útját járja, a banditák növekvő száma, a kalandozó Ork csapatok és egyéb veszélyek miatt kiépültek bizonyos népszerűbb kereskedelmi útvonalak, ahol a vándor naponta legalább egyszer biztosan találkozik egy barátságos utazóval, és rendszeresen járőröző katonákkal. Rengeteg kereskedelmi út szeli át a három földrészt, de a következők a legfontosabbak, legjellemzőbb áruikkal: Zengisből Fangon, Anvilon, Kőhidafalván, és Kelyhesden át Salamonisba: fűszerek, szőrmék, ezüst-, arany-, Törpe-termékek, északi emberek áruai Vynheimből. Az út Zengistől Fangig csak Vetestől Megbújásig járható; Polluából Chalanabraddon és Kristályvásáron át Royal Lendle-be: borostyánkő, ásvány, fűszer, ruhaanyag, bőrárak; Kalargból Ashkyoson és Dijrettán át Ximoranba: arany, réz, elefántcsont, szőrmék, fémárak.

## Fogadók és kocsmák

Tehát már mindent tudsz a pénzről – talán el is akarsz költeni valahol! Nos, hát hol másutt tennéd ezt, mint egy kocsmában vagy fogadóban, ahol hencegzhetsz hősie kalandjaiddal, és megpihenhetsz egy korsó sör mellett? A kocszmákra szükséged van azért is, mert ritka a biztonságos éjszakai szállás a szabadban. Legokosabb napközben utazni, amikor csak lehet, és naplementére egy fogadóba érni. S amikor kalandozásaid során meg akarsz pihenni, akkor is biztos, hogy kell egy kocma, bár egy tette kész veszélykereső hős, mint Te, soha nem állapodna meg egy adott helyen hosszú időre – de hát nem néhány évre kell az a kocma!

A fogadó és a kocma valójában két különböző dolog. A kocsmában mindig kaphatsz egy italt, alkalmanként némi ételhez, szórakozáshoz is juthatsz. Egy fogadóban eltöltheted az éjszakát, bekötheted a lovad az istállóba, és ehetsz-ihatsz is. Ha úton vagy, egészen biztosan szükséged lesz a fogadó szolgáltatásaira, de néha jólesik egy kocsmába is betérni.



Mindkettőnek rengeteg funkciója van. A helyi sörház mindig a falu szíve, ahol esténként találkoznak az emberek. Pletykákat és híreket cserélnek, történeteket mesélnek, legendákat elevenítenek fel, és általában jó hangulat uralkodik. Ha este egy falusi fogadóban vagy kocsmában találsz magad, egész biztos, hogy megkérdezik a világ dolgairól. Sok falusi ember számára az olyan utazók, mint Te, jelentik az egyetlen hírforrást. A pletykákon jókat lehet szórakozni, de néha veszélyessé válhatnak. A kocszmákat sűrűn látogatják a helyi tolvajok. Vigyázz, nehogy azon kapjanak, hogy éppen kihallgatod valakinek a következő „nagy dobásra” vonatkozó terveit!

Bármelyik jó fogadó tele lesz utazókkal, akik megszállnak ott éjszakára. Jobb is így, mint megkockáztatni egy alvást a szabadban: rablók, farkasok, banditák – és ki tudja még milyen veszedelmek – a legtöbb embert arra készte-

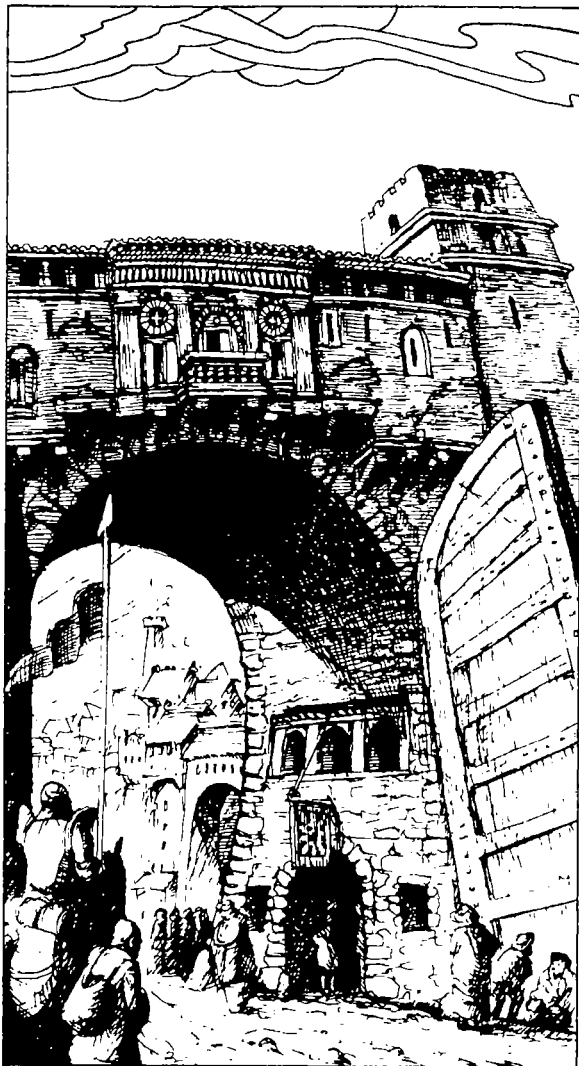
tik, hogy zárt ajtó mögött várja ki a hajnalt. Találkozhatsz ott hozzád hasonló kalandorokkal, gazdag kereskedőkkel testőreik kíséretében és néhány rabszolgájuk kíséretében, zárándokokkal, akik egy közeli szent helyre igyekeznek. Mindenkinek van valami mesélőnivalója, és mindegyik történet nagyon szórakoztató. A városi kocsmák közönsége a mesteremberek, az írnokok és a rabszolgatartók, a rendőrök és a bérnyilkosok, a helyi polgárok, sőt a koldusok közül kerül ki. Hamar rá fogsz jönni, hogy minden fogadónak vagy kocsmának megvan a maga sajátossága, ami lehet szórakoztató, de veszélyes is. Minden fogadó és kocma különböző, de az egyszerűség kedvéért néhány csoportra osztjuk fel őket:

**Városi kocsmák** – Javarást kicsik és szűkek, estére füstösök és zsúfoltak lesznek. Csak egy vagy néha két szobából állnak, de kis bokszkokra is fel lehetnek osztva, a vendégek kényelme kedvéért. Bár a felszolgálás még nem ment ki a divatból, sok helyen már az új módszert alkalmazzák: mindenki elkéri az italát a bárpultnál. Ez egyszerűbb, mint odahívatni valakit az asztalodhoz. A hangulat lehet benn vad, terjenghet izzadságszag, de lehet kellemes, meghitt is, attól függően, hogy kik járnak oda. Egy idegen ritkán kelt feltűnést.

Néhány városban sajátosan alakul a nyitva tartási idő. Abban reménykednek, hogy a polgárok dolgozni fognak napközben, ahelyett hogy a kocsmában üldögnének és iszogatnának. Így aztán nagyon sok vendég többet iszik már jó előre, mint egyébként tenné, és a munkája így semmit sem ér. Tipikus városi ivók a Feketehomok kikötői „Malac és Béka”, a Royal Lendle-i „Skynni Csata” vagy a „Feje tetején álló ember” Ximoranban.

**Falusi kocsmák** – Városi párjukkal szemben ezek a sörházak masszív építmények. Kőből és vastag gerendákból készültek. Legalább egy tucat kis helyiség helyezkedik el a közepén lévő italmérés körül. Ott hordók állnak a fal mellett, és a csapos korsókba tölti a sört, hogy az asztalokhoz vigye. Középen – főleg télen – egy nagy tűzhely áll, és egy sok gyertyából álló csillár lóg a mennyezetről, fénnel árasztva el a helyiséget. Ez igen hasznos akkor például, ha egy jól megrakott tálcát kell átvinni a termen a legnagyobb tumultus idején. Vágni lehet a füstöt, és bűdös van, a padló az este végére csupa sár. Idegenek érkezése mély, meglepett csendet válthat ki, főleg ha a kocma világtól elzárt helyen van. Nem adhatunk igazi tanácsot, hogyan viselkedj ilyen helyzetekben – legjobb, ha észre sem veszed a fogadtatást, és rendelsz egy italt. Hagyd, hogy a többiek észrevegyék, te is ugyanolyan normális emberi lénynek számítasz – kivéve persze, ha Ork vagy farkasember vagy! Tipikus falusi kocsmák: „Hullgrim Sörözője” Anvilban, „A szőrös fenevad” Florrinban vagy a „Görbe lándzsza” Fenmarge-ban.

**Városi fogadók** – Két fajtájuk van. Az elsőben a helybéli kalandorok, mesterek és mások szállnak meg, akik jobban szeretnek fogadóban lakni, mint hogy lakást vegyenek vagy béreljenek. Ilyen fogadókat találni az öblökben, végig a dokkok mellett, amelyek átmeneti szállást nyújtanak a hajók legénységének, ahol még akár függőágyat is lehet kérni a normális ágy helyett, és tengerész módra készített grogot a sör helyett! Ezek a fogadók általában kicsik, egyszerű ívőszobával rendelkeznek, ahol a vendégeket fogadják. A „Fekete Rák” Feketehomok kikötőben pontosan ilyen hely. A másik típusú fogadó gyakran a város szélén áll, közel a városkapuhoz, és vendégei főleg utazók, akik a városba jönnek, vagy éppen távoznak onnan. Néhány, mint a challannabradi „Út” fogadó, az egyik főút fölé épült ív alakban. Ezek a fogadók általában



egy udvart ölelnek körül, a szobák ablakai ide nyílnak. Van istállójuk és talán saját lakatosuk, lovászuk és kocsi-készítőjük is. Az ivó elég kicsi, és általában még tovább van osztva, hogy az utazók csoportjai kipihenhessék magukat, külön a többi vendégtől. Ilyen fogadó az „Utazó pihenője” Kharéban, vagy a djirettai „Király országútja”.

*Falusi fogadók* – Vidéken egy fogadó jobban hasonlít a kocsmára, hacsak nem egy nagyon zsúfolt út mellett fekszik. Ez esetben olyan, mintha városi fogadó lenne. Ez is udvar köré épül, istállóval az utas lova és holmija részére. Számos apró szobája van, éppúgy, mint egy városi fogadónak, de a legfontosabb helye a jó nagy ivó a helyi törzsközönségnek. Az ilyen helyeket gyakran látogatják útonálló és csempészek, és nagyon veszélyesek is lehetnek, ha nem vigyázol magadra. A legjobb tanács, amit adhatunk az, hogy fekjüdj le rendesen, ahogy szoktál, de ne kezdj el nyomozni éjjel a furcsa zajok után! (Kivéve, ha valakinek a te pénzedre fáj a foga.) Mindig tartsd minden eshetőségre készen a kezéd ügyében a kardodat!

Nagyon furcsa dolgok történnek néhány falusi fogadóban, de azt kell mondani, hogy többségükben az élet ugyanolyan, mint bárhol máshol. Tipikus falusi fogadók az „Akasztási Buli” Silverton mellett, a „Nagy Fal” Cantopianban és a „Gergely király ujjá” a Ximoronba vivő úton.

## SÖR ÉS MÁS ITALOK

Az egyik legfontosabb dolog, amiért az emberek a kocsmába járnak, természetesen az ivás. Vannak helyek, ahol nincs választás: vagy megiszod a helyi sört, vagy nem iszol semmit! A városokban és a nagyobb falvakban jobb a helyzet, van sör, bor és rövidital Titán minden tájáról. Van néhány ital, mely nagyon híres az egész földrészen, ereje és különleges íze miatt. Utadon Te is rájössz, hogy megéri minél több fajtát kipróbálni, de vigyázz, vannak igen erős italok is!

## AZ ÉLET MÁS ÖRÖMEI

A kocsmái koszt nem olyan rossz, mint ahogy sokan beszélik (bár néha, természetesen, sokkal-sokkal rosszabb). Csúpán az ételek neve hangzik furcsán a világ néhány részén. A gyomrunk felfordul kezdetben arra a gondolatra, hogy „roston sült szőrös fenevadvese”, de valójában a név nagyon ízletes ételt fed Dél-Kakhabadban és Észak-Analandban. Ha figyelsz és képes vagy türtőztetni magad, amikor a feltett kérdésre elmondják a rendelt étel alapanyagait és elkészítési módját, és kibírod hányás nélkül –

## HÍRES SÖRÖK ÉS ÉGETETT SZESZES ITALOK

*Kék gyomorforgató* – furcsa, kékre színezett sör, Nyugat-Allansiában népszerű. Két korsó elég ahhoz, hogy fejbe verjen egy Dombi Óriást. 4 at egy korsó.

*Quilli víz* – csak Quillben található, Brice-ben. Íze és külleme, mint a vízé, de három kis adag belőle megölhet egy embert. Általában kis gyűszűkben szolgálják fel, egy adag kb. 10 aranytallér.

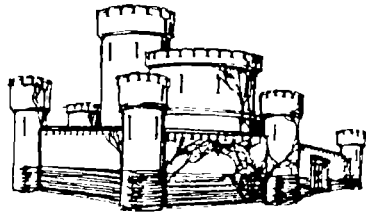
*Burunai macskavér* – Nagyon könnyű, édes sör Khulból. A legtöbben úgy hiszik, hogy a Macskavér folyó vizéből főzik, és vörösre festik. A recept valójában a következő: Végy két tucat macskát, és lassan... 5 aranytallér korsója.

*Koponyalékelő* – Törpe-specialitás, mélybarna színű, égetett szesz, búzából párolják, és gránitsziklák között őrlik. Igazából Törpének kell lenned, hogy élvezd ezt a torokkaparó folyadékot, és 3 percen belül asztal alatt leszel tőle. 2 at egy pohár, csak Északnyugat-Allansiában található.

*Guursh* – Ork sör. Ne igyál belőle, ha kedves a gyomrod!

nos, ez esetben nem lesz sok bajod az ételekkel utad során.

Sok kocsmának megvan a saját füstölőni való füve, amit bárkinek eladnak, ha evés után vagy az ital mellé rá akar gyújtani. Ha külhoni dohány van nálad, amikor egy kocsmába lépsz, készülj fel arra, hogy elvárják a kínálást. Légy óvatos a veszélyes helyeken felajánlott dohányfajtákkal, csakúgy, mint a khuli Beltenger környéki városokban. Ha soha nem próbáltad korábban, biztosan elaltat vagy megbolondít az ott kínált bagó, és egy pillanat alatt megszabadítanak minden vagyonodtól! A világnak bizonyos tájain a dohányzás valóban káros az egészségre!



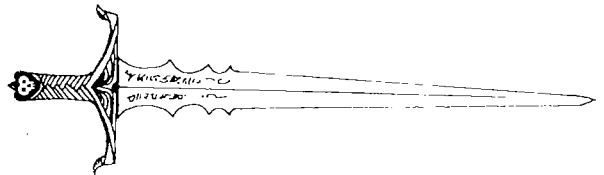
## SZÓRAKOZÁS

A fogadók és kocsmák látogatottságának másik oka a szórakozás. Rendszeresen megjelennek itt dalnokok, egzotikus táncosok, állatszeldítők, és biztosítják, hogy a tulajdonos nagy bevételre tegyen szert az odacsődült emberektől. A kis falvak kocsmáiban az egyetlen szórakozási lehetőség gyakran az, amikor egy helyi vendég a fülét befogva magas fejhangon néhány népszerű dalt énekel. Am

gyakran ide is betérhetnek igricek, bűvészek, mutatványosok. A nagyobb városokban, főleg a tengeri kikötőkben, a világ minden részéből érkeznek művészek. Bármilyen tudsz képzelni – és az is, amit nem – megtalálható az olyan féregtanyán, mint Feketehomok kikötő vagy az Útvesztők városa.

A sörözőkben, kocsmákban nagyon népszerűek a szerencsejátékok. Sokféle van belőlük – úgy tűnik, mintha a Titán minden zugában mást és mást játszanának. Előfordul azonban az is, hogy ugyanannak a játéknak a különböző vidékeken mások a szabályai. Íme, a kedvencünk. Biztosan te is megleled majd a magadét, akár a rossz hírű Játéktéremben a kharéi Vladában, akár egy Pagan Sík-ság-i széljárta fogadóban.

**Tíz-tíz** – Ez a kedvencünk. (Gyakran ránc találhatsz, amint ezt játszuk kedvenc ivónkban, a „Bölcs és a diák”-ban, ebédidőben.) Egy 64 kockára osztott táblának mindegyik kockájában egy-egy szám áll egytől kilencig. A mezők egyik fele fehér, a másik fele fekete. Minden játékos sorban dob egyet egy rövid nyíllal. A fekete mezőn pluszban, a fehéréken mínuszban számítanak a pontok. A győztes vagy plusz vagy mínusz 10 pontot gyűjt össze. A nyugati földrészen, főleg Analandban és Vaskövesden népszerű, de a legtöbb civilizált helyen játsszák.



## AZ IVÁS VESZÉLYEI

Nemegyszer, minden figyelmeztetés nélkül is, keménykötésű harcosokkal teli ivóban találod magad, akik éppen ütik egymást. A kocsmái verekedések mindennaposak a vadabb helyeken, Feketehomok kikötőben vagy az Útvesztőváros dokkjainál. Ha egyszer valaki elkezd, igen csak keveset tehetsz, hogy megállítsd!!! Szorítsd össze a fogaidat, üss le mindenkit, aki a közeledbe jön, és próbálj meg lelépni, mielőtt odaér az Őrség! De néha a verekedések miatt kell a legkevésbé aggódnod, lévén, hogy néhány kocsmában és fogadóban még sötétebb dolgok történnek.

Csempészek nagyon gyakran fordulnak elő a partok környékén, főleg azokban a kikötőkben, ahol magasak a kereskedelmi adók. A kocsmák arra jók, hogy főhadiszállásként szolgáljanak, és hogy mély pincéikben elrejtse a csempészárut. Ez már valóban veszélyes játék, amit könnyörtelen emberek játszanak. Ugyanilyenek az útonállóak és egyéb banditák, akik vidéken, távol a városoktól, de a kereskedelmi utak közelében tevékenykednek. Minden idők leghírhedtebb haramiája, Vigyorgó Dorian Úr, egyedül dolgozott a Belső-Allansia és Feketehomok kikötő közti utakon. Utazókat, kereskedőket, futárokat rabolt ki a kőhidafalvi országút mentén, az „Ork Torzójához” címzett fogadóból portyáztatva.

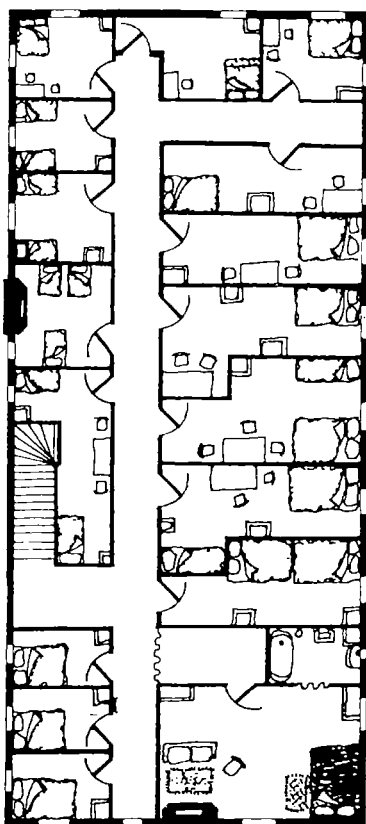
Mesteri vívó volt, remekül lőtt íppuskával. Halála a sors iróniája: száguldó lova, a Kék Borisz egy fának rohant, amikor gazdája az álruhában utazó Nikodémusz varázslót akarta kifosztani.

A legveszélyesebbek a csaló fogadósok, akik tolvajokkal szöveteznek, és saját vendégeiket rabolják ki. A hírhedt rorotunai Erlik Vinner egy különleges ágycsapdát szerkesztett. A vendégek nyugodtan feküdtek az ágyban,

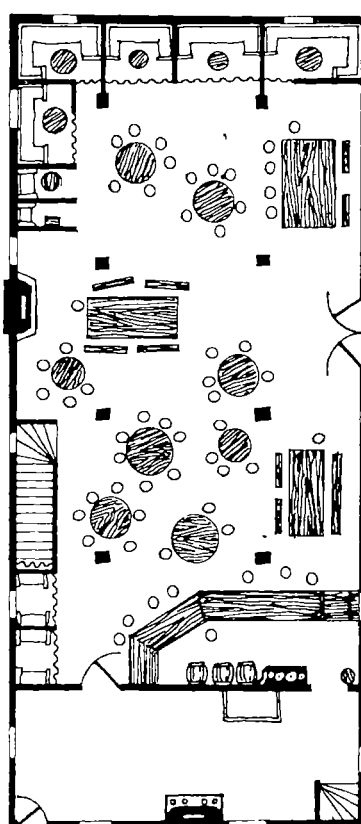


# FEKETE RÁK KOCSMA

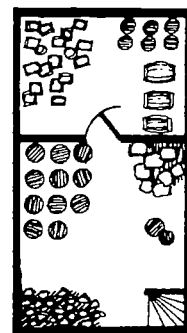
## FEKETEHEMOK KIKÖTŐ



ELSŐ EMELET



FÖLDSZINT



PINCE

és hirtelen a mélybe zuhantak, egy forró vízzel teli hatalmas üstbe. Vinner elrabolta a holmijukat, és másnap reggel még panaszkodott is, hogy vendégei fizetés nélkül távoztak! Vinner kocsmája, a „Boldog Kocsmáros” még furcsa ízű, de finom pörköltjéről is híres...

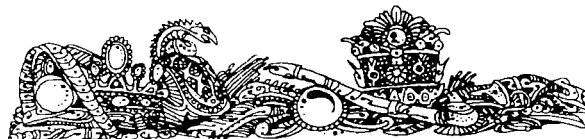
### EGY JELLEGZETES KOCSMA, A FEKETEHEMOK KIKÖTŐ-BELI „FEKETE RÁK”

A „Fekete Rák” nagyon híres kikötői kocsmája, amit főleg kalózhajók legénysége és azok kapitányai látogatnak. A tulajdonosának, Guidon Alliertének még két kocsmája van Rimomban, három Halakban, még lejjebb a part mentén. Így aztán gyakran hagyja magára a „Fekete Rák”-ot, amit ilyenkor néhány csapos vezet a tulaj unokaöccsének felügyelete alatt – bár ő inkább elissza, semmint hozza a

hasznát. Az Allierté családnak évek óta vannak kocsmái Allansiában, és szoros kapcsolatokat építettek ki számos kalózkapitánnyal, akik mindig elhozzák ügyfeleiket, ha a kikötőbe jönnek. Azt kell gondolnunk, hogy közülük Halak Gariusa az egyik, akit soha nem kapott el ott a Városi Őrség, hiába kutattak utána.

A „Fekete Rák” tipikus városi kocsmája, egy egyszerű, átlagos méretű bárral a közepén, és sok kis boksszal. A szobái polskások és mocsokosak, de nem kell másokkal együtt aludni, és 1 aranytallérért igazán nem drágák. A bárban számos helyi sör és pálinka kapható, csakúgy, mint a tengerészek grogja, amelyet cukornádból főznek.

Közönsége részben kalózbokból, részben kalandorokból áll – akik gyakran várnak egy kalózhajóra, hogy felvegye őket a fedélzetére.



---

## ISTEN VELED, BÁTOR KALANDOR!

---

Most tehát a könyv végére értél. De hát hol is lehetne jobb helyen azt befejezni, mint egy kocsmában, megpihenve egy korsó sör mellett, miközben mindent áttekintesz, amit egy biztonságos, titánbeli úthoz tudnod kell. Biztosan egyetértesz velünk, ha azt mondjuk, hogy a Titán ugyan nagyon furcsa és veszélyes hely, de az is igaz, hogy az utazás megéri a fáradságot. Légy mindig észnél!!!

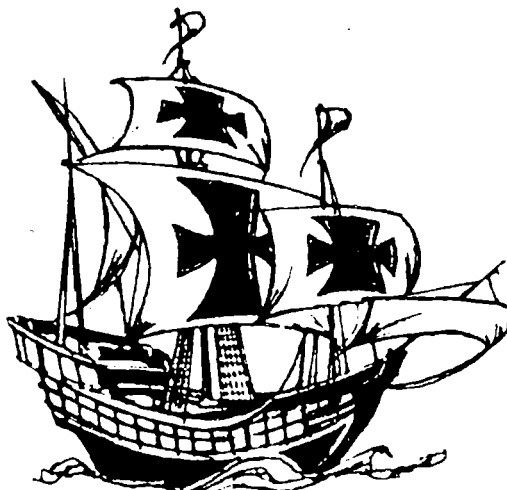
Már csak az van hátra, hogy ismereteidet kipróbáld a gyakorlatban. Ha e könyv elolvasása előtt még nem lettél volna lelkes kalandor, reméljük, ráébredtünk most erre a lehetőségre. A nagyvilágban megtalálhatod a szerencsédet, a rosszat jóra változtathatod, a gonoszt legyőzheted, mi több, hőssé válhatsz.

Ha már eddig is kalandor voltál, csak annyit remélhe-

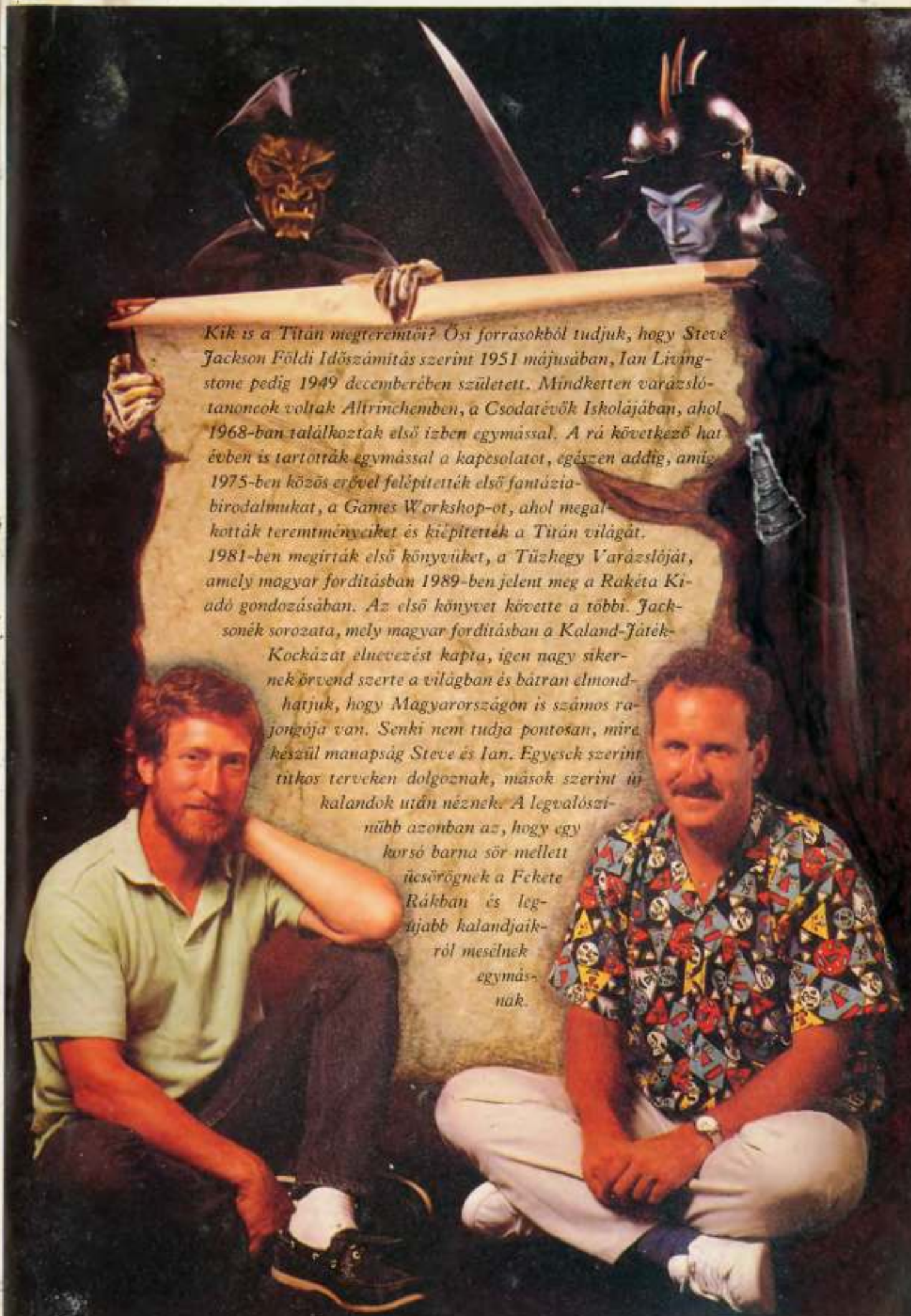
tünk, hogy tanultál valamit szerény kis könyvünkől. Ebben az esetben megemeljük előtted a süvegünket, és elnézsedet kérjük könyvünk hibáiért. Ha alábecsültünk volna néhány veszélyt, vagy kevésbé gonosznak mutattunk volna be néhány szörnyet, bocsássad meg nekünk. Mi is csak emberek vagyunk, és nem volt szerencsénk első kézből tapasztalatokat szerezni, ami pedig a kalandor legfőbb jellemzője.

Minden olvasónak hosszú és boldog életet kívánunk, de izgalmasat is. Ha valaha is keresztülmennél Salamonison, nagy örömünkre szolgálna vendégül látni szerény szobánkban, a Tudás Palotájában, és hallani valamit csodás kalandjaidról.

Óvjanak az istenek!







Kik is a Tírán megteremtői? Ősi forrásokból tudjuk, hogy Steve Jackson Földi Időszámítás szerint 1951 májusában, Ian Livingstone pedig 1949 decemberében született. Mindketten varázslótanoncok voltak Altrinchemben, a Csodatévők Iskolájában, ahol 1968-ban találkoztak első ízben egymással. A rá következő hat évben is tartották egymással a kapcsolatot, egészen addig, amíg 1975-ben közös erővel felépítették első fantáziabirodalmukat, a Games Workshop-ot, ahol megalkották teremtményeiket és kiépítették a Tírán világát. 1981-ben megírták első könyvüket, a Tűzhegy Varázslóját, amely magyar fordításban 1989-ben jelent meg a Rakéta Kiadó gondozásában. Az első könyvet követte a többi. Jacksonék sorozata, mely magyar fordításban a Kaland-Játék-Kockázat elnevezést kapta, igen nagy sikernek örvend szerte a világban és bátran elmondhatjuk, hogy Magyarországon is számos rajongója van. Senki nem tudja pontosan, mire készül manapság Steve és Ian. Egyesek szerint titkos terveken dolgoznak, mások szerint új kalandok után néznek. A legvalószínűbb azonban az, hogy egy korsó barna sör mellett ücsörögnek a Fekete Rákban és legújabb kalandjaikról mesélnek egymásnak.



Könyvünk, a TITÁN mindent tartalmaz, amit tudnod kell a bolygó zűrzavaros történelméről, a kezdetektől, mostanáig, a teremtésről, a korai civilizációkról, a Varázslók Háborújának pusztításaitól egészen vad és anarchikus korunkig, amikor is a Jó és a Káosz közötti finom egyensúly bármelyik pillanatban felborulhat...

Könyvünk tartalmaz:

- Részletes leírásokat, térképeket a Titán három fő kontinenséről, Allansiáról, Kakhabadról és Khulról
- Szerepelnek az összes istenek és démonok!
- Szerepelnek a Jó és a Gonosz erői – és a velük szövetséges fajok
- Találhatsz benne: egy kibővített Verem Hierarchiát, egy Titán kalendáriumot, a Vízalatti Királyságok leírását
- Szórakoztató részletekkel, információkkal szolgál a mindennapi élettel kapcsolatban – a tavernákról, ételekről, ruhákról, sőt még vicceket is olvashatsz benne!

Könyvünk felbecsülhetetlen értékű információkat tartalmaz. Azonnal szerezd fel egy példánnyal!