Lidércfény

Ammerúnia

www.szentesinfo.hu/lidercfeny

III. évfolyam, 5. szám, 2009. május

Opálvárosok

Hősök ideje

Elf birodalmak

A királyság

Holdak és mágia

Ördögvilágok

Ehavi számunk alkotói:
Eric Muldoom, Soren Ward, Lorien Aiwood, Dana Weaver, John C. Talbot, Andy R. Cain, Pozsgay Gyula, Flajsz Dániel, Rupert M. Pickford

Eric Muldoom világa

Köszöntő

TISZTELT OLVASÓK!

Amit az Egy Fantasztikus Nap című rendezvényről szóló, tavaly decemberi számunkban megjelent beszámolónkban jeleztünk, ím valóra vált.

Ez a számunk közös kiadvány az Ammerúnia műhellyel, melyhez gyakorlatilag a teljes tartalmat ők adták - úgy az írásokat, mint a grafikákat.

A tematikus számainkhoz már hozzászokhattatok, ám ez most mégis más. Az Ammerúnia világához kapcsolódó ismertetők, novella és regényrészletek látnak most itt napvilágot.

Remélem, hogy érdekesnek találjátok majd ezt a klasszikus fantasy világot, amelyben a kard és boszorkányság eredeti mivoltában van jelen.

Jó szórakozást kívánok hát!

Jimmy Cartwright

Tartalom

HANGULATTEREMTŐ
Útra fel, kalandozó! ....3.
AMMERÚNIA VILÁGÁRÓL
Az Ifjak háborúja - a világ teremtéséről ....4.
Holdfordulók és holdkövek ....5.
Elfek, emberek és más fajzatok ....5.
Dana Weaver: A hó alatt (részlet) ....6.
Hősök ideje: a királyság tartományai ....7.
Soren Ward: Feketepart (részlet) ....10.
Legendárium: Artusz de Vorty (Andy R. Cain hőse – részlet a Hittel és vassal c. kisregényből) ....11.
Rupert M. Pickford: Alku a hegyek mélyén (részlet) ....12.
AZ ELFEKRŐL
Az Óelfek: a hét ősi nemzetről ....12.
Lorien Aiwood és Eric Muldoom: Az elfekről ....13.
Nyugati Elf Császárság: egy vándor naplójából ....14.
Elf Birodalmak ....15.
Eric Muldoom: A Varjú V.2. (részlet) ....17.
Független Elf birodalmak ....18.
Dana Weaver: Hajsza (töredék) ....20.
Az Örökkévaló Városokról ....21.
JÁTÉKKÖNYV
John C. Talbot: Nekropolisz ....22.
Eric Muldoom: Láng, ha lobban (részlet) ....23.

IMPRESSZUM:

Lidércfény amatőr kulturális folyóirat
III. évfolyam. 5. szám, 2009. május

Kiadja a Lidércfény Online Kulturális Magazin
Megjelenik minden hónap második felében.

AMMERÚNIA *(c) Minden jog fenntartva!*
Dr. Berke Szilárd (Eric Muldoom) 1995-2009
www.ammerunia.hu

A borítófestmény, a könyvek borítói, a belső grafikák és a logó Pozsgay Gyula munkái.
Pozsgay Műhely: **www.pozsgay.hu**
www.falfesto.hu
Az elfekhez készített grafikák, továbbá a keret Flajsz Dániel munkái.

Felelős és tördelőszerkesztő:
Bognár Zsolt (Jimmy Cartwright)

Támogatóink: Szabó Dénes és családja, Főnix Étterem és Söröző (www.szentesinfo.hu/fonixetterem)

E-mail: lidercfeny@szentesinfo.hu
Internet: www.szentesinfo.hu/lidercfeny

Nyomdai munka: Gravo-Mix
6600 Szentes, Szabadság tér 7/1.

Jegyzet

Jimmy Cartwright

Fantáziavilágok sokasága létezik, oly sok talán, hogy mindet fel sem lehetne sorolni. Úgy mondják, Tolkien Középföldéjével kezdődött, majd jött a többi. Greyhawk, az első AD&D világ, s a többi: Forgotten Realms, Dark Sun, Ravenloft, stb. A sokak számára igazi és valóban klasszikus Titán, Steve Jackson és Ian Livingston lapozgatós könyveinek helyszíne. Egy sötét elképzelés, az Earthdawn. Aztán itt van Terry Pratchett vidám Korongvilága, a sajátosan magyar Káosz Világa John Caldwelltől. S végül, de korántsem utolsósorban Ammerúnia, mely 1995-ben született Eric Muldoom fejében.

Pillantsunk hát be a Rhodini Nagykönyvtárba:

„Keveseknek adatik meg, hogy bepillantást nyerjenek a rhodini Nagykönyvtár alsó traktusaiba. A toronyház rejtett termeibe már csak az a néhány kiválasztott bejáratos, aki államügyekben nyomoz, netán súlyos drágakövekért vásárolta meg magának a kutakodást. Odalent őrzik mindazt, ami az Elszakadás éveiben - így vagy úgy - a szökött rabszolgák kezére jutott. Féltett üzenőpálcákat, véseteket, foszladozó tekercseket.

Amit az Óvilágról és a jelen birodalmairól tudni lehet, valamilyen formában a Nagykönyvtár falai közt rejtőzik. Te döntöd el, mire vagy képes a tiltott tudás birtoklásáért.

Ha bőrerszényedben ritka nemesfémek, vagy mhíli csontpénzek koccannak össze, a Királyság Krónikáiba olvashatsz bele.

Amennyiben van nálad egy körömnyi darab a shagyri véropálból, belelapozhatsz az Elfek Atlaszába.“

Útra fel, kalandozó!

Látom, már indulnál. Hogy is maradnál tovább? Űz a véred. A falakon belül megfulladsz. Ismerős ez az érzés, fiam. Nos, mit is kívánhat neked apád útravalóul, mint azt, amit saját maga kapott örökül. Nagyapád hagyta rám, őrá az ő apja, és így tovább. Vándorok vagyunk, amióta az eszünket tudjuk. Elsőnek léptünk erre az útra az Ősök közül. Légy büszke a véredre!

Indulj, járd hát be a délvidéki nap fényében fürdő Folyóvölgyet, és térj be a földsáncokkal védelmezett kevély erődítményekbe. De jól vigyázz: a politikai cselszövés sasfészke mindahány. Ha távol kívánod magad tartani a Királyságot szétziláló ármánykodástól, húzódj be inkább Fenyves háborítatlan, egybefüggő erdőségeibe, ahol lakatlannak hitt elf városok romjai között vezet utad. Ha így teszel, se feledd el: ha letérsz ösvényről, halott ember vagy. Talán elkerülted a méregpoharat, ám a vadon lépten-nyomon szörnyű meglepetéseket tartogat a számodra!

Ha mégis olyan szerencsés csillagzat alatt születtél, mint apád, sikerrel járod végig Isten Útját, és átkelsz a Sárkánygerincen. Onnantól fehér palástba bújik előtted a világ. Havas hófödte birodalmán jeges szél söpör végig, hamarjában letépi fejedről a rókaprém süveget. Itt, az acél birodalmában cselekedeteiről ítélik meg az embert, szava keveset ér. Zárkózott és kemény, ám becsületes embereket találsz errefelé, habár Halcon vastörvényeit már kikezdte a rozsda. Szemedet, ha süvegeddel eltakarod, számolatlan kihívóval hoz összse rossz sorsod.

Amint megszállsz Rhodinban, az Első Városban, a hatalomra szomjazó halconita egyház szeme nyomban rád szegeződik, és nem is tudod lerázni egykönnyen. Ha útitársaid valamelyikének adottsága van a mágiához, jobb, ha rögvest vissza is fordultok: itt minden utcasarkon vadászni fognak rátok a Serleg besúgói. És előbb-utóbb előkerülnek a *kardjaik* is: a khytánoktól különösen óvakodj! Orgyilkosok, fejvadászok, akik aranyért mindenre kaphatók. És mindegyik a Serlegnek dolgozik.

Siess inkább vissza Feketepartra, ahol boszorkányok és boszorkánymesterek kormányozzák az országot, egymással és a birtokaikra rászabadított ördögökkel hadakozva. Talán ez a te világod, ahol… ha sokat bír a gyomrod… megtalálhatod a számításodat. A Vándorok Rendjét itt különös tisztelet övezi. Egyre mindig figyelj: feketeparti nőben sose bízz!

Ha a Királyság már szűkösnek bizonyulna neked, és elég vakmerő vagy, hogy az ismeretlenben keresd a boldogulást, ne feledd: ez a világ az elfeké. Mi emberek, csupán apró szeletével kötöttünk barátságot. Az igazi csodák, az embert próbáló kihívások, az asztaloknál szájról szájra járó történetek hősökről és hősi cselekedetekről valóban a Királyság határain kívül várnak rád. Igen, jól gondoltad. Ám a „falakon kívül" persze csak a legerősebbek maradnak életben…

Látom felizzani Halcon tüzét a szemedben. Fogd hát ezt a *lombtőrt*. Igen, a tiéd, a te örökséged. Mostantól téged szolgál, ahogy előtte őseidet is megsegítette. Indulj, járd az utad, aztán ha eleget tapasztaltál, térj vissza közénk. A Vándorok és ez a torony mindig itt lesz. Valaki várni fog rád. Amennyiben Halcon úgy akarja, apád is él még, és jófajta forralt borral kínál majd. Most menj. Rövidesen újra látlak, kalandozó! Ammerúnia megnyitotta kapuit előtted!

Éeger Flann szavai fiához.
Fenyves, a Bálvány nevű magaslatnál,
Halcon sz. 424-ben

ERIC MULDOOM
A VILÁG MEGÁLMODÓJA

A D&D és a M.A.G.U.S. szerepjáték hozta be őt a fantasztikum területére. Kull király, Conan, Skandar Graun, Drizzt, Gorduin, Corum herceg, Sötét Mersant és a Sárkánydárda Krónikák történetein nevelkedett. Ammerúnia világához 1995-től kezdődően alkot, az első, kézzel rajzolt, térképet ma is őrzi. Újabban David Gemmell és G.R.R. Martin áll hozzá a legközelebb. Alapítója és szerkesztője több mérvadó internetes portálnak. Cherubion „őskövülete", hiszen az első generációs írók egyike a kiadónál. Közismert karakterei: Codric, Asslanthasi Aldyr és Fekete Kullgan. Legújabb kezdeményezése egy olyan különleges antológiasorozat, amely az Elf Birodalmakat veszi sorra és mutatja be az Olvasóknak. Ammerúnia egyedisége pontosan ebben rejlik: ez egy olyan fantasy-világ, amelyet változatos elf népek uralnak, és az emberek élet-halál harcot vívnak azért, hogy megőrízzék függetlenségüket.

Az ifjak háborúja

A világ teremtéséről

A Világmindenséget és annak valamennyi teremtményét láthatatlan erő hozta létre és tartja egyben. Ez a Vonzás Törvénye. Ez az erő a hozzáértők kezében teremteni és pusztítani egyaránt képes. Az óelfek (shîr-shuarok) közül némelyek megtanulják használni, és tudásukat nem félnek megosztani társaikkal. Idővel elegendő lesz gondolniuk kívánságuk tárgyára és az testet ölt. Nem kell hozzá sok idő és a mértéktelenül végzett gondolatkísérletek felborítják a világokat egyensúlyban tartó energia összhangját.

Az élőhelyekre éjfekete köd formájában beszabadul a Sötét Víz, ami egy pusztító, nyers energia. Ellentéte mindannak, amit az elfek képviselnek. Energiaként megváltoztathatatlan, uralhatatlan, s amit elhódít, azt a saját képére formálja. A Sötét Víz a legtöbbeket magával ragadja és elpusztítja. Kevesek túlélik a vele való találkozást, de mindörökre megváltoznak: ők az Elfajzottak. Ezt az időszakot a Korok Atlasza a Xan állapotaként örökíti meg és a Vonzás haláláról beszél. A kevés túlélő „Nevenincsbe" menekül, amit a legtöbben egy idő és tér közti hasadéknak, üregnek írnak le. Nevenincs elfjei lázasan keresik a gyógyírt a világ – közvetve pedig az Univerzum – bajára, miközben fogadják a menekülteket.

Végül Nevenincs kapuja bezárul: túl veszedelmes lenne nyitva tartása. Mielőtt ez megtörténik, az elfek visszaküldenek néhány kiválasztottat Ammerúnia felszínére: ők az Ifjak, szám szerint öten. Az Ifjak - Sínisz, Nór, Nesníl, Tövis és Forrás - mágusok, harcosok, bölcselők közül kerülnek ki. Feladatuk a Sötét Víz elpusztítása és a Vonzás Törvényének visszaállítása.

A világ odalent, amit az Ifjak találnak, az Elfajzottak (elfek, akiket megérintett a Sötét Víz) ámokfutása alatt nyög, s közben menthetetlenül sodródik végzete felé. A shir-shuarok legnépesebb csoportja sahwaroknak (nap nélkülieknek) hívja magát és a Sötét Vizet szolgálja. Az égbolton a Vérhold lángol delejes fénnyel, életerőt szívva az élőlényekből.

Az Ifjak felveszik a küzdelmet a Sötét Vízzel szemben, mely erőpróba napjainkig kitart. A tét óriási: amennyiben a Vonzás Törvényét nem sikerül visszaállítani, a Sötét Víz halott pusztasággá formálja át a felszínt.

Az első két Ifjú hamar elbukik a próbán: Sínisz és Nór egyaránt az Elfajzottak befolyása alá kerülnek. Eredeti céljukat elfeledik, amit most akarnak, fenntartani a Xan állapotát. Az Ötödik elméje megháborodik, s végül elzárják saját képzeletbirodalmába (Forrás). Nesníl és Tövis folytatják a háborút, de erejük egyre fogy…

LIMARION, A HOLTAK VÁROSA

Irányítóinak célja a Sötét Víz megállítása, a Holdfordulók tanulmányozása. Utóbbi anyagokat tartalmazza az Annales, az Idők Könyve, amit ezüst lapokra karcolnak fel Limarion scriptorai. A város a Honfoglaló Háborúk óta holdelfek kezén van, legelső hercege vérelf volt. Egyike a Pagor időszakában épített földi Örökkévaló Városoknak. Ha hinni lehet a legendáknak, itt őrzik az előző Korok halott elf császárait.

A várost a Holtak Városaként is emlegetik. Pontos helye ismeretlen, állítólag egy gigantikus völgykatlanban található Shummúr-ban, esetleg Vanúriában, minden oldalról hegyekkel körbezárva.

Megközelíteni csak az képes, aki átkel a várost övező halállabirintuson, de ehhez meg kell találnia a Sárkánykaput, az egyetlen létező bejáratot.

Ebben a sorsfordító játszmában vajon milyen szerepe lehet az embereknek, akik maguk is az elfek rabigájából szabadulva alapították királyságukat, és saját túlélésükért küzdenek? Vajon a sors kereke tartogat-e még meglepetéseket? Vajon sikerül-e visszafordítani a visszafordíthatatlant?

Az idő halad előre a maga útján.

Az Árnyékföldeken valami mocorog.

Az emberek vérrel és verítékkel felépített Királysága széthullóban. A holdak most újra fordulnak, és talán az Elfajzottak és a Sötét Víz döntő győzelmét hozzák, ami után Ammerúnia fény nélküli, halott pusztasággá változik…

Templomi töredékek; Menhor Memsoszeh mulszeraf, Lágusz, Keleti Holdelf Császárság, Limarion szerint: Banthar, 3371-3378., átmásolva az Első Síniszi Pálcákról

Holdfordulók és holdkövek

Az ammerúniai történetírók bővében vannak az Óidőkről regélő krónikáknak. Az értékesebb fóliánsokat és üzenő pálcákat hét pecsét alatt őrzik a legvénebb elf városok templomaiban, de az Óidők egyes bölcseletei a Királyságban is számos helyen és formában állnak nyitva a megfelelő helyen kutakodók előtt.

A régi korokról fennmaradt leghíresebb, mármár legendásnak számító gyűjtemény a több tíz - ha nem százezer - vésőpálcára rúgó Shalakorszi Tekercsek Krónikája (vagy másként: Korok Atlasza), amelyet napjainkban a Holdelf Császárságban őriznek. Miért e megnevezés?

Ammerúnia holdjai bizonyos időközönként váltják egymást. Minden korszakhoz bizonyos holdakat társítanak. Egy új holdforduló a legtöbbször előjelekkel jár, és rendszerint a régi fajok visszaszorulását és pusztulását hozza. A világ arca minden esetben látványosan és visszafordíthatatlanul átrendeződik. Éghajlati övek tolódnak el egyik napról a másikra, változnak a fényviszonyok (egyes korszakokban a nap összezsugorodik, vagy éppen vörös óriásként lángol az égbolton), hegyláncok kopnak el szinte egyik pillanatról a másikra, vagy sarjadnak elő megifjodva a föld gyomrából. Folyók és tengerek tűnnek el és adják át a helyüket óceánnak, vagy sivár jégmezőnek.

A hirtelen és drasztikus változást kevesek élik túl. A kevesek feladata, hogy az új földeket belakják, hogy akklimatizálódjanak.

Sokak szerint a Holdfordulók korszakok a bolygó életéből: egyesek szerint az Ammerúnia kontinensét hordozó Ymerian a halálán van, és haláltusája közben emlékezik, s felidéz egy-egy pillanatot évmilliárdos életútjából. A végső pusztulás rövidesen bekövetkezik. Persze mindez csak találgatás.

Mások az Ifjak történetére esküsznek. Akik utóbbiban hisznek, azt vallják: az óelfek idején nyolc hold uralta az égboltot, majd a ximúrok idején ez kiegészült a kilencedikkel (Gyöngy-hold). Ahogy közeledik a Hosszú Tél, minden holdfordulóval kevesebb és kevesebb hold jelenik meg, míg végül, ha elfogytak, elérkezik a vég.

Az elméletet szajkózókat az kergeti pánikba, hogy a shir-shuarok idején valószínűleg a Méene volt az égbolton. Ha ez így lenne, mind a kilenc hold megjelent már napjainkra, tehát a most készülődő holdforduló után már nincs semmi. Egyedül a Hosszú Tél vár a túlélőkre…

A Holdfordulók története egy önállóan létező, népszerű elmélet, amelyet széles körben magukévá tettek a világ sorsával foglalkozó bölcselők és krónikások. Az Ősidők tudása ugyanis, benne az Ifjak háborújával, a legtöbbek elől mindmáig elzárva maradt.

A KILENC HOLD

Ashiíel (Gyöngyhold) • Móoluk (Sötét Hold)
Nesníil (Ezüsthold) • Derbíil (Kékhold)
Yialíis (Aranyló hold) • Banthar (Kristályhold)
Pagor (Vérhold) • Xan (Vöröshold, Sárkányhold)
Méene (Az Óriás)

Elfek, emberek és más fajzatok

Ammerúnia az Ymerian bolygó egyik legnagyobb szárazulata, amelyet az ősi időktől egészen napjainkig elfek birtokolnak. Jöhetett bármilyen Holdforduló, tarthatott bármeddig az újjáépítés, a világ mindvégig az ő kezükben maradt. Az idegen fajok vagy rabláncon sínylődtek, vagy még az istenek által is elkerült, titokzatos törvényeknek engedelmeskedő Árnyékföldekre és Varázsföldekre húzódtak vissza. Előbbiek megrekedt emlékek – tércsapdák. Utóbbiak főként Úllh maradványai, habár újabban minden felderítetlen, néptelen területet így neveznek.

Valamennyi elf egyetlen ősi vérvonalra eredeztethető vissza (shîr-shuar), ám a Vonzás Halála óta szokás ayrokról és azírokról beszélni. Ma már egyetlen óelf sincs életben, leszámítva az Ifjakat és néhány Matuzsálemet az Elfajzottak közül. Azok az elfek, akik megőrizték vérük tisztaságát, azíroknak nevezik magukat. Mindazok, akiket megfertőzött a Sötét Víz, ayrok gyűjtőnév alatt ismertek. A hét elf nép a jelenben a következő: erdőelfek, sziklaelfek, hóelfek, sötételfek, árnyelfek, holdelfek és vérelfek.

A ma élő fajok legtöbbje már az előző Forduló előtt is létezett, például az emberek, az óriások, a sárkányfajzatok, a manónépség és a törpök. Az emberek már hosszú évezredek óta (némelyek szerint egészen a Sahwar-korszaktól kezdődően) legfőbb rabszolganépei az Elf Birodalmaknak. 400 éve egyes csoportok az Elszakadásként emlegetett forradalom során elszöktek rabtartóiktól, a halconita paplovagok vezetésével saját nagytartományt alapítottak, melyet Királyságként neveznek.

A Királyságban élők nap mint nap kemény küzdelmet vívnak a fennmaradásért, lévén, tartományaik a Nyugati- és a Keleti Elf Császárság ütközőzónájában lapulnak, a végeláthatatlan vadon kellős közepén. Egyelőre az elfek egymással hadakoznak, ám a véres kard minduntalan ott lebeg az ifjú ember-birodalom képzeletbeli feje felett: vajon meddig tarthat ki a törékeny önállóság egy olyan világban, amelyet már csak az elfek mágiája tart egyben, mert egyébként a saját pusztulása felé rohan…

A Királyság erejét rohamosan apasztja a tartományok közötti széthúzás: Feketepart boszorkány-városai jelentik talán a legnagyobb veszélyforrást, elsősorban a Smaragd és az Ópál árnyékháborúja, mivel mindkét rend hatalomra tör, és nyíltan a halconita lovagok ellen szervezkedik.

A vadon további ezer halálcsapdát tartogat bárkinek, aki elhagyja a biztonságosnak vélt erődített várakat és -településeket: mert a falakon kívüli világ továbbra is az elfeké.

Dana Weaver: A hó alatt (részlet)

Kilátástalanság. Aildan csak erre tud gondolni, amikor megpillantja a városka falait. Körülötte fehér sivatag, végtelenül húzódik a távolba, még maguk a hegyek is egyhangú fehérségbe öltöztek, amelyek ráhajolnak a városra. Itt nincs semmi, amiért érdemes lenne élni, jut eszébe a fiatal papnak, de nyomban elhessegeti a szentségtörő gondolatot. Hiszen minden város, minden ház és minden tűzhely Halcon áldását hordja magán. Hogyan mondhatná hát ő, hogy értéktelen lenne akár ez a cölöpfalú, távoli város is. Célja van, célja kell, hogy legyen.

Mégis, láthatatlan kéz szorítja össze a torkát, amikor a távoli fővárosra gondol. Talán épp ma kezdődnek a téli ünnepségek. Az Első Lovag és a brúlok végigvonulnak a tengerparton, hogy fogadják az utolsó hajót, ami még a viharok ideje előtt megérkezik a kikötőbe. Vitorlák, sirályok, ezüst és fehér lobogók, tajtékos tenger. Aildan megborzong, és száműzi szívéből a vágyódást. Hamarosan – súgja magának. Addig itt kell helyt állni.

A kapu fáradt nyikordulással tárul fel a kicsiny karaván előtt – a két fal közti terület szűk, és éppoly kopár, mint a kinti pusztaság. Jeges tekintetek vizslatják a falak tetejéről – szeretne elrejtőzni, mégis kihúzza magát. Tudja, nem látszik rajta a félelem.

Végtelennek tűnik a várakozás a két fal között. A kutyák idegesen fel-felvonyítanak, s az emberek is nyugtalanul pillantgatnak egymásra. A hosszú éjszakák a hóviharban most szinte feledésbe merülnek – már csak ez az egyetlen akadály van előttük, mögötte pedig végre a nyugalom vagy annak látszata várja őket. Ideig-óráig csupán, hiszen hamarosan indulnak vissza, megrakodva a városka kincseivel.

De addig túl kell jutni a kapun.

Egy pillanatig összehúzott szemmel méregeti a kapuszárnyakat díszítő, apró rajzolatokat. Halcon keresztjét véli felismerni, de van bennük valami zavaró. Aztán rájön – a keresztbe foglalt szem furcsa, hüllőszerű merevséggel tekint vissza rá.

– A Kard választott jelképe – jegyzi meg a karavánt kísérő Úton Lévő. – Mintha azt hinné, boldogulhat a határvidéken Halcon segítsége nélkül.

Aildan az égre néz, talán ott választ ad a nap vagy a holdak. Ám semmit nem lát, csupán örök szürkeséget. Közelít a tél, a végtelen éjszakák ideje.

Hirtelen szél borzolja végig a haját. Nem mozdul, hagyja, hogy a határvidék megismerje – hisz' mindennek lelke van, tanítja Halcon. A szél megrázza a szánokra kötött, apró ezüstcsengőket – távoli, fakó hangú csilingelés mielőtt magával sodorná a hangokat –, majd hirtelen belekapaszkodik a ponyvákba, és viharos erővel tépni kezdi. Aildan megszédül, a szán után kap. A két fal között már orkán dühöng, az emberek bizonytalanul tántorognak a kavargó jégszilánkok között. Az egyik szánról elszabadul a ponyva, és óriás madárként lebben az ég felé. Mielőtt bárki utána kaphatna, a szél olyan gyorsan, ahogy jött, el is ül. A következő pillanatban kísérteties csend telepszik rájuk.

Aildan végre fogást talál a szánon, és nem engedné el Halcon fényes tekintetéért sem. Riadt mormogás fut végig a karaván – majd elhallgat, amint odafentről kísérteties némasággal lehullik a ponyva. Egy pillanatig mindenki a mozdulatlan, fehér szőttest bámulja, aztán valaki megragadja, és esetlenül a szánok felé kezdi rángatni. A fiatal pap ismét az égre néz, mintha ott remélné megtalálni a választ.

Fenn azonban csak egy fekete madarat lát, amikor meghallja a halk nyikordulást. Odapillant, és maga sem tudja miért, egyszerre érez határtalan megkönnyebbülést és torokszorító rémületet.

Muir Deigh kapuja feltárult.

VÁNDOROK RENDJE

Ők vigyázzák az utakat, a települések között utazó karavánokat. Nyomolvasók, vadászok, és kalandozók gyülekezete. Törvényeik vannak, amelyeket szigorúan betartanak. Zsiványt, tolvajt nem találsz közöttük, nagyon megválogatják a tagjaikat – nincsenek is túl sokan. Rendházaikban időznek, ha nincsenek úton – ezek a „zarándokvárak", Menedékek, bár inkább csak öblös lakótornyokról van szó. Egy-egy torony vezetője a Kapitány, egyedül ő vehet fel új tagokat.

A vándorok hírvivők, futárok is egyben – ők a leginformáltabbak minden tekintetben, ha az átlagembert vesszük alapul. Sokan közülük több birodalmat megjártak már, esetleg harcoltak manók, barbárok ellen. Többségükben tapasztalt fegyverforgatók – ők a „falon kívüli emberek", az otthontalanok. Vagyont nem gyűjtenek, szolgálataikat ingyen mérik, és rendkívül összetartóak. Jelképük a levéltőr (tőr és tölgyfalevél szimbólum), amit felesketéskor kapnak. A rabszolgák nyelvezete mellett a közös (emberi) nyelv kidolgozásán is fáradoznak – az általuk adott elnevezések, szavak terjedőben vannak. A tornyokban írást tanítanak, kódexek másolása is folyik – a Vándorok rendje a világ egyfajta mozgó „kulturális központja"

Hősök ideje, a királyság tartományai

Ammerúnia lakott területeinek kétharmadát napjainkban is az Elfek Népe birtokolja. Az emberek évezredekig a Keleti Holdelf Császárság hálójában vergődtek, mígnem uraik háborúskodását kihasználva négyszáz évvel ezelőtt fellázadtak. Egyes szakadár csoportoknak sikerült ledobni a mágikus láncokat, ők szétszóródtak a kontinens északi és nyugati felén, kialakítva saját élőhelyüket. Tartományaik laza szövetségét hívjuk manapság Királyságnak, amit a Korona Lovagja irányít, támaszkodva az Első Lovagok (tartományi fejedelmek) és a Gyűlések támogatására.

A tartományok délnek haladva (zárójelben a rabszolgák közös nyelvén használatos kifejezéseket olvashatjuk): Havas (Asshar), Fenyves (Tullúria), Folyóvölgy (Malló-ria). Csendes (Kamédia) hegyeibe húzódtak vissza a félemberek (vagy félelfek), akik az Elszakadásnál Halcon Anvar közvetlen környezetében szolgáltak, támogatva a lázadást. Feketepart (Zahubár) szövetsége a Királysággal pusztán formális. Egyes vadon kószáló szabad törzseket találunk még a száraz Djünn-síkságon, a Halott Dombok vidékén, a tengermelléki Kondarak-ban és az elf háborúk pusztítása alatt felperzselődött Csontpusztaságban. A Csontpuszta fejvadász-klánjait leszámítva valamennyi barbár törzs ellensége a Királyságnak.

A Királyság tullúriai részén mostoha, vad körülmények uralkodnak. Az emberek fallal és sáncokkal körülvett településeken összezsúfolódva küzdenek az életben maradásért: a „falakon kívüli élet" a legtöbbjük számára nem jelent többet a közeli patakban való fürdéstől. Ennél messzebbre merészkedni igazi istenkísértés az egybefüggő, óriási kiterjedésű vadonban. A tartományok között a Vándorok rendje hozza-viszi az információkat, és kíséri a karavánokat. Vadászok, „akik a falon kívülre mennek", emlegetik így gyakran a Strázsákat, hiszen minden település körül van egy fapalánkkal vagy sárból- és sziklákból emelt fallal megjelölt Mezsgye (határföld), ahol még őrjáratok vannak. Azon túl a világ félelmetes, és minden ember számára halálos veszedelmeket tartogat.

Havas

A tél szíve: hatalmas tajgai erdők, tundrai síkságok és tőzeglápok hazája. Éghajlata rendkívül zord, északon féléves éjszakával számolhat az ide tévedő vándor. A közlekedés fő eszköze a szán és a ló; tavasszal az utak szinte járhatatlanok a sártengertől. Errefelé nincsenek falvak, az emberek gigászi fallal megerődített városokban élnek, egyedül a rénszarvasvadászat idején építenek ideiglenes táborokat a síkságon. Az óriásvárosokat tetemes távolság választja el egymástól.

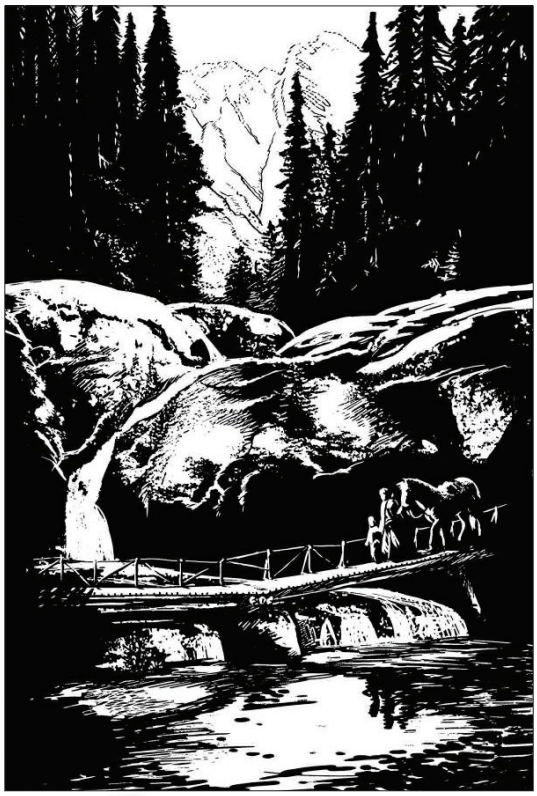
Az assharok rendszerint modorosak, tekintélyt keltőek, nyugodt természetűek, szívósak és életerősek. Hajukba gyakran fonnak állatszőrt, csontból apró díszeket. Csont karperecek, -láncok viselete és a hajtincs-fonás is elterjedt, ezekből lehet következtetni a személy rangjára és szülővárosára. Környezetükben rend uralkodik, egész társadalmukra jellemző a fegyelem, a vasszigor. Megbecsülik a nőket és az időseket, és nagycsaládokban (hosszúház) élnek. A havasi Első Lovag hatalma nagyon erős, és a királyi ház iránt is nyilvánvaló a köznép rokonszenve. Vendégszerető nép, bizalmukat tettekkel kell kiérdemelni.

Fenyves

Hóförgetegekkel ostromolt hegyi hágók, végtelenbe kígyózó hegyvonulatok, mélybe alábukó irdatlan szakadékok, azokon átívelő kötélhidak, rohanó vadpatakok és tízezer tó országa. Falvak nincsenek, a lakosság gyűrűerődökben, sánc- és palánkvárakban él. A települések közötti információforgalmat, áruszállítást a Strázsák és a Vándorok rendje által őrzött karavánok biztosítják. Az emberek taposta ösvény mentén Menedékek (őrtornyok és két-három személyes kürt-tornyok végeláthatatlan láncolata) emelkednek, esetleg zarándokházak, amelyek ideiglenes szállást kínálnak az utazónak.

Északról két folyó érkezik a tartományba: a havasi Oliip, ami átvág Fenyvesen és a csodás Tuisitavakat táplálja, illetve a Móloch, ami Sziklás fennsíkjáról zubog alá, s végül beleömlik az Arany-tengerbe. Fenyvesben több sebes sodrású folyócskát találunk: Nial, Oisein, Sorcha.

A tullúr emberek hirtelen természetűek, haragjuk mindent elsöpör. Hajuk sötét, átlagos magasságúak, és nőknek-férfiaknak egyaránt nagy gya-



korlatuk van a fegyverforgatásban.

Halcon papjai szinte minden várban, településen jelen vannak, s ők a település legnagyobb tiszteletben tartott tagjai. A babonás, tanulatlan köznép feltétel nélkül isteníti őket. A halconita háromszög környezetében a papok zsinóron mozgatják a Lovagokat. Halcon három erős bástyája Arcill, deBray, Cecht városokban van; Cechtben található a Főserleg, a pápai erődítmény.

Halcon Anvar igaz tanításai: Légy szabad! Légy állhatatos! Légy őszinte! Légy tisztességes! Gondoskodj az utódaidról! Vedd el a jogos bosszút! Segíts a rászorulókon!

A halconiták jelképe a fakereszt, középen a nyitott szemmel.

Folyóvölgy

Mesés gazdagságú dimbes-dombos vidék, erdőkkel, tavakkal és lustán hömpölygő folyamokkal (Rhinn, Móloch, Llor), jelentős hajóforgalommal. A gázlóknál kevély kővárak tornyai törnek a fellegek felé, brúljaiknak parasztok egész serege dolgozik reggeltől estig a földeken. Halcon tanításainak temetője ez a hely – fogalmaz jelentésében a Pallosos lovagrend utolsó nagymestere Leceáról és a fővárosról. S valóban: az egyenjogúságnak még a látszatára sem ügyelnek a jó kardok és lovagok. Ellentétben a havasi szokásjoggal, itt a rang és a birtok már vér szerint öröklődik apáról fiúra – északon ezt csupán tettekkel lehetne kiérdemelni, valamint a Gyűlés jóváhagyásával.

A fényűzés, a pompa minden lovagi várba és kastélyba befészkelte magát. A papság is nyíltan dédelget hatalmi célokat errefelé. Míg a napvilágnál Halcon papjai boszorkányokat égetnek, Feketepartot átkozva, addig az éj leple alatt feketeparti hajókról fogadnak értékes szállítmányokat, hogy aztán busás haszonnal adjanak túl rajtuk a forgalmas fővárosban (Niieve), vagy északabbra. A kereskedelmet a legtöbb területen már a helyi Lovag és a Serlegek tartják kézben, folyamatosan összetűzésbe keveredve a Királyság elsőként alapított Kereskedőházaival. Az ármány, az orvgyilkolás nem szokatlan a folyóvölgyi városokban, miként a koldulás és a tolvajlás intézményesülése sem. Meglehetősen sok a kisebb uradalom, és nem ritkák az útszéli fogadók sem, melyek a helyi lovag védelmét élvezik (megfelelő ellenszolgáltatásokért cserébe).

A mallórok rendszerint harsányak, derűsek, magabiztosak, és igyekeznek az élet napvilágos oldalát szemlélni. Adnak a külsőségekre: egy tullúr lovaghölgy a legjobb báli ruhájában is puritánnak tűnhet egy folyóvölgyi dáma hétköznapi viseletével összemérve.

Csendes

(Rupert M. Pickford és Eric Muldoom anyaga alapján)

Az ország tulajdonképpen nem más, mint egy nagy kiterjedésű hegységrendszer nehezen megközelíthető szíve: csupa zord hegycsúcs, kopár fennsík és egy kevéske, nem túl termékeny völgy. Ide csak azok a mindenki által megvetett félvérek menekültek, akik a holdelfek és az emberek nászából születtek. A holdelfek azért tagadták ki őket, mert „rabszolgakorcsok”, míg a Királyság feltételezett birodalmi lojalitásukra hivatkozva űzte el a kevert vérű népet. Mások a Serlegek mesterkedését látják távozásuk mögött.

A félemberek kinézetre inkább az emberekre hasonlítanak, bár jóval magasabbak, erősebbek, míg gondolkodásmódjukba, jellemükbe több szorult a holdelfekéből.

A hegyvidék igencsak szűken méri a megélhetést biztosító javakat, ezért aztán nagyobb (ezernél több lakosú) városok sehol nem jöttek létre

Csendesben. Valójában csak egyetlen városa van: Tial-druhmen; ez a szeles fennsík egyik tavának partján épült fel, egy mágikus erejű forrás körül.

Egy másik település neve Garinna, amely egy nagy folyó völgyében húzódik meg, nem messze a tengertől. Fő feladatának tekinti más „menekültek" befogadását, és nem zárkóznak el annyira a Királyság többi tartományával való kapcsolattól sem, mint Csendes más lakói. Nem véletlen, hogy a hegyeket járó kevéske kereskedő mind Garinnába való…

Egyes félelfek teljesen másfajta utat választottak: kiábrándulva mind a holdelfekből, mind pedig az emberekből, a világtól teljesen elvonulva, afféle szerzetesi életmódot választottak maguknak. Kicsiny, önellátó telepeik egyszerre funkcionálnak szellemi elmélyülés, a művészetek, és a testedzés fellegváraiként. Legfőbb központjuk Vian kolostorerődje. Ezek a félelfek, mint a világból kivetett hontalanok, igyekeznek saját, kétségtelenül összetett jellemüknek különleges, kevert képességeiknek megfelelő identitást találni. E célt szolgálják e „tudásközpontok", ahol a teológiai és filozófiai tanokon kívül mágiaelmélettel is foglalkoznak. Mások ugyanitt a harcművészetekben lelhetik meg testi/lelki kiteljesedésük útját. A félelfek hatoltak be legmélyebbre Csendes szívébe, a legkietlenebb tájakon is megvetve a lábukat- ez azonban azzal is jár, hogy a hegység őslakóival időről-időre kiújuló háborúkban állnak. Feketemanók, törpök és kőóriások keserítik meg a félemberek életét- és viszont. Tulajdonképpen a hadiállapotok (és a fegyverkezés nehézségei) miatt alakultak ki a harcművészetek különböző válfajai (telepenként más- és más a specialitásuk).

Feketepart

A tartomány sohasem volt a Királyság igazi szövetségese, mert nem szorult rá annak támogatására. Urai kezdetektől a holdelf piramistemplomokból elszökött boszorkányok, az egykorvolt szertartásszolgák, azaz ördögidézők, jelentős mágikus hatalommal a markukban. Ma már seregeik is számottevőek, és külhoni zsoldosok is szép számmal gazdagítják az emírek és sahánok armadáját. A feketepartiak (rabnyelven jhidzsek) sokkal nagyobb függetlenséghez és bőséghez szoktak hozzá az első száz évben saját birodalmukban, hogysem fejet hajtsanak bármely félisten, vagy akár Halcon előtt. Jelenleg is saját árnyékháborújukat vívják, amelybe a jelek szerint egyes elf hatalmi körök is becsatlakoztak. Utóbbi hihetőnek tűnik, lévén, Feketeparton százával, sőt ezrével állnak a Nyugati császárság romjai – erődök, paloták, fürdők és kikötővárosok egész negyedei. Maguk a legnagyobb központok, úgy mint Sahra, Shalakorsz, Bahrudzsa, Ibra, és még néhányan, éppilyen romhalmazból épültek újjá, de akadnak olyan épületek és városnegyedek, amelyeket szinte háborítatlan formájában vettek birtokba új uraik. Ezekben számolatlan felfedezésre váró kincs, ereklye és relikvia lapul, s némelyek bizonnyal érdeklik a hodlelfeket és az azírokat éppúgy.

A jhidzsek kreolbőrű népség, csillogóan fekete hajjal, sötét vagy mélykék szemmel. A lányok és asszonyok karcsúak, igéző mozgásúak, szép arcúak, és nem mellesleg szenvedélyes szeretők hírében állnak. Az ármánykodás a vérükben van, a férfiakat könnyedén az ujjuk köré csavarják. Annak is igen nagy az esélye, hogy minden harmadik feketeparti nő valamely boszorkányszekta tagja. De lehet, közelebb jár az igazsághoz, ha minden másodikról vélelmezzük ezt…

A férfiak határozottan jóképűek, jellemzően heves természetűek, és bizonyosan értenek a verekedéshez, jó esetben egy vagy két fegyver forgatásához. Az emírek kötelezővé tették a katonai szolgálatot, amely fegyelemre és testedzésre neveli a fiatalokat. Mindez az állam szervezettségén is látszik. A leghatalmasabb emírségeket hoszszú ideje a boszorkánymesterek stratégái irányítják a háttérből. A két örökösen vetélkedő rendház a Smaragd és az Opál, de mellettük még számos kisebb-nagyobb rend szövi az összeesküvések és hatalmi játszmák bonyolult pókhálóját.

Van is ok a fokozott óvatosságra: Feketepart irányában élénk érdeklődést mutatnak a halconiták, éppúgy a Keleti Elf Császárság, s újabban a Homokkirályok is. Utóbbiak démonhercegségek urai a messzi mélysivatagokban, kifürkészhetetlen hatalmi ambíciókkal, pokolszolgák és démoni bestiák egész hadával. Mindezek mellett a djünnök is folyamatosan fenyegetik a peremvidéki uradalmakat és városokat, s újabban a Fekete Emberek is odáig merészkednek, hogy megsarcolják, szétdúlják az északabbra fekvő sahánságokat, továbbá a karavánokat. Nincs ez másként a tengereken sem, ahol a feketeparti kalmárokra ezernyi mohó tekintet tapad, hasznot vagy zsákmányt remélve. A boszorkányoknak és fegyveres hátországuknak tehát mindig akad tennivalója, s éppúgy a rendek méregkeverőinek és ágyasainak. Elvégre a Királyság ékes gyöngyszem, főként a gazdag folyóvölgyi városok, ahol a feketeparti kalmárházaknak máris akadnak tekintélyes támogatói. És persze ahol a kalmárok megjelennek, mögöttük ott lapulnak a Smaragd és az Opál boszorkányai is. Némelyek közülük talán máglyán végzik, az ügyesebbek azonban már megtalálták a bábjaikat, akik segítségével megvalósíthatják a boszorkányurak jól titkolt céljait.

Soren Ward: Feketepart (részlet)

„A bahrudzsai emír palotája négyszintes, fehérmárvány csoda volt, hat karcsú tűtoronnyal, tengerre néző teraszokkal, ezer színben pompázó függőkertekkel, szökőkutakkal, míves kárpitokkal, és buja szobrokkal. Belül tágas, pazarul berendezett termek és kanyargós folyosók kusza hálózata alkotta, az avatatlan könnyen eltévedhetett, ami gyakran előfordult. Egy hónapig, sőt egy évig ne lássak bort, ha eredetileg ember tervezte, emberek részére. Ám minden pompájával együtt sem lehetett belőle Feketepart legcsodálatosabb épülete; Sahra, Ibra vagy Shalakorsz palotái egyelőre felülmúlták, bár a helyi előkelőségek azt suttogták, már nem sokáig marad így. Bahrudzsa évről-évre erősebb lett, a gazdagságánál csak a politikai befolyása nőtt gyorsabban, és a derűlátók úgy vélték, keveset kell várni a napig, amikor megszerzi magának a vezető szerepet a partvidéken.

Mindez egyetlen személy, Azeed emír érdeme volt, aki elsőként gyakorolta a hatalmat ezen a néven. Azeed az uralkodóknak abba a ritka fajtájába tartozott, akik nem természet adta kiváltságként élték meg a hatalmukat, hanem eszköznek tekintették ahhoz, hogy jobbá tegyék a világot. Két tulajdonsággal is megáldotta a sors, melyek segítségére voltak nemes szándékai megvalósításában.

Egyfelől félelmetes érzékkel bírt a gazdasághoz, olyan zseniálisan bűvészkedett az adókkal és a vámokkal, hogy a kincstára évről-évre a duplájára nőtt. A gazdagságát pedig ütőképes katonai erő felállítására használta. Három légió szolgálta, amelyből egy azonnal behajózható volt. A palotaőrsége kétszáznál is több fanatikusból állt; ezek zöme már az anyatej mellé harcművészetet tanult, vagy a mágiához konyított valamelyest; utóbbihoz legalább annyira, hogy idejében lesújthasson, ha találkozna vele.

Másrészt az emír nagyszerűen ismerte az embereket, csalhatatlan érzékkel választotta ki azokat, akik akár a végsőkig is lojálisak maradtak hozzá.

– A buta, de hűséges segítőket kedvelem – közölte egyszer bizalmasan, és mondhatom, ez nem esett jól, miután régóta a főemberei közé tartoztam – Arra itt vagyok én, hogy gondolkozzam – folytatta –, viszont egyedül még én sem vihetek véghez mindent. Ezért kellenek olyan megbízható, derék parancsteljesítők, mint te, Eynar. Az északiak a legjobbak, a folyóvölgyiek, vagy a havasiak. Él bennetek valami sajátos erkölcsiség, ami itt Feketeparton már elveszett, vagy talán soha nem is létezett. Szeretitek a gazdagságot, de hiányzik belőletek az árulásra való hajlam.

Túlbecsülte a fajtámat, de velem nem fogott mellé. Kardforgatóként szolgáltam, önfeláldozóan védelmeztem számos ellenségétől. No nem úgy, hogy éjjel-nappal kivont karddal álltam az ajtaja előtt. Arra ott volt a hálálig hű palotaőrség. Nekem jutott, hogy keressem, kutassam a rosszakaróit, hogy utánuk merészkedjek az árnyékok közé, vagy éppen előcsaljam őket a rejtekükből. Még Bahrudzsához sem voltam hozzákötve, küldetéseim közben beutaztam, megismertem egész Feketepartot. Mindezt pedig nem valamiféle arctalan ítéletvégrehajtóként végeztem, hanem a saját nevem alatt, de mindenkor az emír nevében. Eynar, Azeed oroszlánja – valahogy így emlegettek.

Bevallom, legalább felerészben lelkesedésből teljesítettem a feladataimat, odaadó szolgáló voltam. Az emír olyan magasztos célt tűzött ki maga elé, amilyen Halcon kora óta nem jutott osztályrészül senkinek. Az embernép megvédelmezését a visszatérő holdelfektől. A másik felet nem kell megindokolnom, már említettem a túlcsorduló kincstárat. Egy zsoldos tartsa a markát, nem szégyen az.

Már öt éve szolgáltam Bahrudzsa emírjét, mikor úgy éreztem, nem bírom tovább. Mozgalmas öt esztendő állt mögöttem, ezalatt féltucatszor próbáltak megölni -.merényletre gondolok, nem nyílt harcra – tucatnyi halálos küzdelemben vettem részt, sőt, még egy tengeri csatában is helyt kellett állnom. Harcoltam huundokkal, a Smaragdtorony boszorkányaival, és olyan fajzatokkal is, melyeknek nevük sincs, mert egyszerűen hihetetlen, hogy még létezhetnek. Tízszer próbáltak megvásárolni. Elképesztő hírnevem lehet, mert öt év alatt tíz alkalom… feketeparti mércével mérve ez elenyészően kevés. Minden csatából győztesen kerültem ki, a kardpárbajokból ugyanúgy, mint lelkemért vívott harcokból, de végül belefáradtam.

Hogy miért is?

Feketepart azonnal lenyűgözi a magam fajta északiakat, aki mást állít, hazudik. A gazdag partvidék, az édes gyümölcsök, a borok, a gyönyörű, könnyű erkölcsű nők, a háremek és a szerencsejátékok… Feketepart első látásra földi paradicsom. Ám aki nem vak, akinek van szeme a lényeghez, hamar beláthat a pompázatos díszletek mögé. Feketepart a pokol tornáca, egy könyörtelen világ, amit felerészben a romlott, ősi fajzatok, a holdelfek formáltak ilyenné. A másik fele, mi tagadás, már a mi fajunk bűne, a mindent behálózó, ördögökkel szövetkező boszorkányrendek, a Smaragd és az Opál keze nyomát viseli magán. Szentségtelen titkok, feketemágia és véráztatta vagyonok; ez is Feketepart, sőt, éppen ez a valódi esszenciája. Kevés magamfajtának adatik meg, hogy eléljen addig, mire teljesen kiismeri…

Legendárium: Artusz de Vorty

(Andy R. Cain hőse)

Bár sokféleképp neveznek szerte Ammerúnia vidékein, mégis, ha bemutatkozásra kerül sor, mindig ez a válaszom: a nevem Artusz. Artusz De Vorty, a hitetlen, a felségáruló, aki egyesek szerint Tullúria legfőbb ellensége. Akinek már a puszta neve is mérgy, az árulás magvait hinti a valóhitűek körében, mérgezi a halconita tanokat és az igazság tiszta forrását.

Pedig – ezt bizton állíthatom – az igazság soha nem valami fennkölt ige vagy egy istenség megmásíthatatlannak vélt és érthetetlen, kicsinyes tana; sokkal inkább csúf kis hazugságok és megannyi ármány összessége, melyet joggal titkol – néha önmaga elől is – az egyszeri halandó. Magam sem kívánnék annak terjesztőjének szerepében tetszelegni, hisz' mindaz, amit egykoron szerettem, és mindaz, ami régen voltam, már a múlté. Azonban remélem, hogy e történet leírásával az igazság egy szilánkját – ha az, mégoly apró is – átadhatom az utókornak. Egy szilánkot csupán, amely azonban elindított azon az úton, melyet – magamban ezerszer elátkozva is, de – még ma is járok.

„Hittel és vassal": a kifejezést először egy megsárgult, pörkös szélű pergamentekercsen olvastam. Családunk jelmondata volt, és a tekercs, amit akkor büszkén tartottam a kezemben, nemcsak lovagi származásomról tett ékes tanúbizonyságot, de arról is, hogy őseim milyen rendíthetetlenül és szilárd akarattal szolgálták a birodalom érdekeit. Ahogyan én akkor, ők is szentül hittek holmi jelszavakban és magasztos igékben. Ma már azt is tudom, hogy az ő sorsuk sem különbözött annyira az enyémtől… de ez egy másik történet.

…A mondat idővel mélyen a lelkembe égett. És ez az egyetlen, ami a régi életemből igaz maradt, annak ellenére, hogy ma már egészen másban hiszek, mást vallok, mint egykoron. Azonban azt gondolom még ma is, hogy a bűn magában hordozza a büntetését. És ha más nem… nos, a vas megmaradt, hogy ebbéli hitemnek érvényt is szerezzek. Akárcsak ott, régen, a Halconita Úr 426. esztendejében…

1.

Cecht – Fenyves legnagyobb ember lakta városa – akár egy kivénhedt ringyó sápadt karjaival, úgy font körül évszázados falaival. Ezt az ölelést azonban a legkevésbé sem éreztem egy igazi szerető óvó és gondoskodó érintésének; sokkal inkább tűnt egy útja végén járó kurtizán önző mozdulatainak, aki az ifjúsága romjai felett merengve még utoljára merítkezik meg a csillogás és a pompa múló tündefényében.

Sietve róttam a széles, gránitlapokkal borított utcákat. A nyár eleji esték semmihez sem hasonlítható édes és romlott illata sem tudott méltóképp versenyre kelni az ősöreg városszörny hideg és komor köveiből áradó, titkokat és megannyi drámát sejtető, baljós kisugárzással. Úgy éreztem – ma már bizton tudom –, hogy az ódon épületek közül valami sötét energia árad felém, ami kiszipolyozza tagjaimból az erőt és az életet.

Esteledett. A haló napfény fakó sugarai mélyvörös színben csillantak meg a palotanegyed kastélyainak cikornyás tornyain, azonban maguk az épületek már komor sötétségbe burkolóztak. Az utak mentén és az ablakokban sorban gyúltak a fények. Az egymás mellett elhelyezkedő kastélyerődök hatalmas vasveretes kapui előtt posztoló Strázsák látszólag minden mozdulat nélkül álltak őrhelyeiken, akárha valami cifra ruhába öltöztetett viaszbábuk lennének. Lezárt hintókban brúlok siettek a dolgukra, szolgák és hivatalnokok hada rótta gyalogosan az utakat. A nappali, váratlan meleg után felpezsdült az élet, engem azonban a legkevésbé sem ez vitt ki az utcára.

Igencsak meglepett a dolog, hogy a cechti Lovag – meglehet, ismerve a képességeim és valódi kilétem – sietve, mintegy fertályórája értem küldetett, és felkért, hogy legyek a segítségére a Strázsák parancsnokának egy döbbenetes bűneset felderítésében. Rögvest a gyilkosság helyszínére, a cecthi Lovaggyűlés főbírájának palotájába siettem. Alig pár perc múlva be is léptem a hatalmas épület sötéten ásító, szigorúan őrzött kapuján.

A nagyúr vérbe fagyva hevert a furcsa, ötszögletű terem egyik sarkában, akár egy odahajított rongycsomó. A cintermi homályban annak is látszott; összetört teste furcsa szögben pihent egy cirádás, fehérmárvány oszlop tövében. Körötte mindenhol darabokra tépett tárgyak és tengernyi vér. A súlyos bromfa bútorok felborogatva, kisebb vagyont érő leceai porcelánok szilánkjaival hintve hevertek szerteszét az egész helyiségben. A míves kárpitokat a helyükről azonosíthatatlan, karmos végtagok szaggatták le kivétel nélkül; a féktelen tombolás nyomát még a falak tövében elhelyezett, arany és ezüst veretes díszpáncélok is magukon viselték.

Egy intéssel magamhoz rendeltem az ajtóban sápadozó Kardok vezetőjét.

– Te voltál, aki rátalált?

– Igenis, nagyuram. – A fickót valódi keményfából faraghatták, mert feldúlt lelkiállapotára csak a szüntelenül emelkedő-süllyedő ádámcsutkájából és fakó arcszínéből lehetett következtetni. Hangja azonban határozottan csendült, és vert visszhangot a kongó terem gyászba borult falai közt.

Hadviselt férfi – nyugtáztam magamban. Ezt a feltételezésemet látszott alátámasztani az a mód is, amilyen szakértelemmel viseltetett a szokatlan helyzetben. Nem járkálták össze a nyomokat, a szétszórt tárgyakat sem mozdították el, egy tapodtat sem. Persze kevesebbet nem is vártam a megboldogult Wafael Lovag egyik legfőbb fegyverhordozójától, hiszen urát, Cecht főbíráját igazi, kőkemény harcosnak ismerték birodalom szerte. Kár, hogy azokkal szemben, akik rátámadtak, ezúttal még a szikla keménysége is kevésnek bizonyult."

Részlet a Hittel és vassal c. kisregényből. Artusz kalandjairól az Ősök vére c. kötetben olvashatsz. Várható megjelenése: 2010. február.

Alku a hegyek mélyén (részlet)

„Zúgó fejjel, sebek hasogató fájdalmával érkeztem vissza e világba.

Kinyitottam szemem, s körülnéztem. Nappal volt, bár a ragyogó napkorong maga sűrű, fehér fellegek mögé bújt. A bőrömet hideg szelek borzongatták, s testem ide-oda himbálódzott az alattam ballagó racnajt lovagolva. Az elém tárúló látvány, bár fenséges volt, megborzongatott, jobban, mint a hűs levegő: hegyek! Égnek törő, kopár sziklák, s a látóhatáron körben is mindenhol ugyanaz fogadott: hósipkás ormok, felhőbe burkolt csúcsok, s valahol mélyen lent szélben hajladozó, fekete fenyvesek…

A messzeség helyett ekkor a közvetlen környezetem vizsgálatára kényszerítettem magam.

Tucatnyi alak bandukolt köröttem, némelyek gyalog, de a többség racnajháton. Ruházatuk megviseltnek tűnt, sokan kötéseket is viseltek, s mozgásukon kimerültség látszott.

Hozzám legközelebb egy megtermett, dús, fekete szakállú férfiú haladt. Díszes sisakja tompán csillogott a szórt fényben, tekintetét előre, a fagyos hegyi ösvényre szegezte. Brúl Mydonn- eszembe jutott, hogy így hívták, s büszke fenyvesi család sarja volt. Egy távoli városból – honnan is? Igen, megvan! – Cechtből érkezett, több társával együtt. Körülnéztem, hogy hol vannak ők, de csak kettőt láttam közülük: egy büszke tartású, idős férfit, és egy másikat, aki ugyanolyan erős testalkatú volt, mint a brúl. Ez utóbbit csak úgy hívták: Brigah, és egyszerű hajtó volt. Bivalyerejének gyakran hasznát vettük utunk során, legyen szó megáradt folyón átkelésről, vagy málhák cipeléséről, de ész nem sok szorult beléje… Hanem az az öregember… Sötét köpenyt, s fejére borított csuklyát viselt, s bal karja egy véres ingdarabbal a vállához volt rögzítve. Megsebesült… Aigren atya, villant be hirtelen elmémbe a neve. Igen, már minden világossá vált: ő valamilyen rokona a brúlnak – apja, vagy nagybátyja talán? Emellett pedig magas méltóságot visel Halcon szigorú fenyvesi egyházában… Halcon! Ó, Halcon Anvar, a mi Istenünk, Megszabadítónk! Én magam is az ő szolgája voltam, akárcsak Zrinn testvérem… Zrinn testvér – eltűnődtem… őt vajon miért nem látom? Félelemmel telve oly hirtelen fordultam hátra, hogy kis híján leestem a racnaj nyergéből, de ekkor valaki mellém rúgatott, s egy erős kéz megragadta a gyeplőt, s megállította hátasomat.

– Hóha-hó! Lassan a testtel, barát – hallottam egy ismerős hangot, amelyhez egy ismert arc is csatlakozott: ig'Jaih!

A feketeparti kalmár! Vastag öltözetének csuklyája alól kivillanó, barna, simára beretvált képe, göndör fekete haja élesen különböztette őt a fenyvesiek halovány bőrszínétől, kusza szakállától. Ő nem is cechti – csak jóval később csatlakozott hozzánk, abban az esős, hideg városban… Garinna, igen, így nevezik azt a helyet! De vajon… morfondírozásomat a durva felleghajtót viselő, fiatal férfi szakította félbe: – Ne törd feleslegesen a fejedet, Nirgen testvér! Olvasd el inkább ezt! – azzal a kezembe nyomott egy kis csomagot, s felkacagott.

Remegő ujjakkal bontottam szét a bőrdarabokat, amelyek mélyén Halcon kolostoraiban használatos pergamendarabkák bukkantak elő. Az én naplóm! – döbbentem rá. Feljegyzéseim, amelyeket az úton készítettem! Hálás szívvel akartam köszönetet mondani ig'Jaihnak, de ő mosolyogva elhárította: – Ezt elveszítetted a rajtaütéskor, testvér! Brigah találta meg, és tűzre akarta vetni, de én megmentettem, bízva benne, hogy mielőbb magadhoz térsz… S lám, jól tettem! – hibátlan fogsorát kivillantva a feketeparti szélesen rám vigyorgott."

Rupert M. Pickford

Az Ő elfek: a hét ősi nemzetről

A Nesníl elfjei Hétvölgyben, illetve a Gerincen vészelték át az előző Holdforduló végnapjait (Banthar), a Hét Ős irányításával. A Gerincen maradottak a robosztusabb termetű ayrok, Hétvölgy pedig a könnyűléptű azírokat rejtette, akik között megkülönböztethetünk erdőelfet, hóelfet és líreket (utóbbiak mára elkorcsosultak). Az ayrok közé tartoznak a sziklaelfek, vérelfek, a sötét elfek, a holdelfek és az árnyelfek. Élőhelyük miatt a sziklaelfek masszív felépítésűek, a sagíriak nyúlánkabbak és fürgébbek; az árnyelfek Shagyrból kiszakadt mágusok és azok családjai.

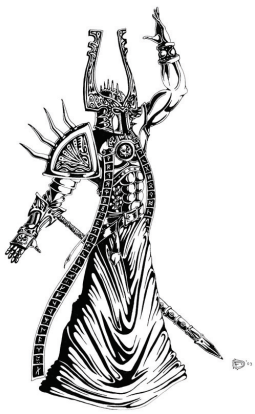
A sahwarok (vérelfek) eredete a Pagorba tekint vissza. Mivel a sahwarok minden más elf nemzetre elfogyasztandó eleségként tekintenek, a legtöbben rettegik őket, és meg sem kísérlik velük a kapcsolatfelvételt. Létezik egy elmélet, amely a hét elf nemzetet a Hét Őssel köti össze. Eszerint a nemzetek ma élő egyedei az előző holdfordulót túlélő, és az új birodalmak alapjait lerakó ősök tulajdonságait viselik.

Az elfekről

Ammerúnia elfjei végtelen hosszú múltra tekintenek vissza. Mind az emberek, mind a fajtabéliek számára is szinte képtelenség a múlt homályát teljesen kifürkészni. A történelem csupán gócpontjaiban maradt meg emléknek, de ezek az emlékek bevésték magukat Aia elméjébe. Az ősidők folyamán egy igen kitartó nép (shîr-shuar) emelkedett hatalomra. Mértéktelen, szipolyozó életmódjukkal azonban pusztulásra ítéltettek. Elkorcsosult utódaik a vérelfek, vagy ahogy ők nevezik magukat: sahwarok, ma már leginkább csak soha nem látott, rettegett szörnyek. Bukásukat követően a lír korszakkal új leszármazottak erősödtek meg, s benépesítették Ammerúnia sokszínű felszínét. A folytonos háborúskodások a draquorok, a sárkányok, az óriások és más fajzatok ellen, valamint a Holdfordulók miatt rendre felboruló életkörülmények idővel egységbe forrasztották az elfeket, s csakhamar felvirágzott az Óelf Császárság, amely egyetlen szokást vett át csupán ellenfeleitől: a rabszolgatartást. Láncaikra verve emberek, manók, törpök és manók sínylődtek.

A császárság nem volt hosszú életű: a Holdháborúban darabjaira hullott, nyomában két fénylő birodalom emelkedett fel, a Keleti(Azír)- és a Nyugati(Ayr) Császárság. A kibékíthetetlen nézeteltérés e két tömörülés tagjai között egészen a Vonzás Haláláig vezethető vissza. A kontinens végleg kétpólusúvá vált, megosztott lett, s kezdetét vette az az ideológiai változás, melynek következménye Ammerúnia történetének egyik legnagyobb – az embereket is érintő – fordulata. Az eltérő hatások hitükben is megosztották a népeket.

A Keleti Császárság megmaradt rabszolgatartónak, s teljesen eltávolodott ősei hitétől. Oltáraira új istent emelt, Nhuort (Nór), akinek azóta is véres rítusokkal jár a kedvében. Nhuor papjai az áldozati szertartásokhoz állatokként kezelt embereket, közülük is kasztrált férfiakat használnak. A birodalmat névleg a császár, manapság azonban mindinkább Nhuor főpapjai kormányozzák. Belső viszályaik és a hatalomért folytatott harc, továbbá az elnyomott népek folytonos – északon kevésbé jellemző, délen viszont megszokott – lázadozásai szépen lassan felemésztik a holdelfek erőtartalékait.



A Nyugati Császárság nem tért le teljesen az ősi ösvényről. Az azírokat – amonsterieket és whuzanestieket (erdőelfek) – valamint a hóelfeket magába foglaló birodalom vezetőit más fajok megaláztatása nem foglalkoztatta, ám az ősi hagyományok meg-tartása, a természet tisztelete annál inkább. A Sárkányfejes Úrnő képében tisztelt Ifjú, illetve Evenyhnée, a természet ura, isteni hatalmú hősökként trónolnak múlt, jelen, és jövő fölött.

Ám e kettős megosztottság mögött jóval jelentősebb a szétdarabolódás. Az egyes népek mindmind megtartották jellemző vonásaikat. Míg a sziklaelfek nagyobb részt pártatlanok a vallást érintő kérdésekben, a hóelfek egészen visszahúzódtak a Jégföldek mélyére, keleten a sötételfek és a tőlük kiszakadó árnyelfek szintén nem osztoznak teljességgel a holdelfek Nhuor-áhítatában. Erejük nagyobb részét azonban e népek is az uralmon lévő Sötét Holdból és Ezüstholdból nyerik, éppen ezért maguk is ezek erőben tartásán fáradoznak. A Nyugati Császárság hasonlóképpen igyekszik uralomra juttatni Aia egy másik holdját, az Aranyló Holdat, melynek energiája az azírok népét erősíti.

Az egyre sűrűsödő csatározások vallásháborúba torkolltak, s sokáig egyformán emésztettek minden résztvevőt. Az újabb változást azonban egy lenézett, elszigetelt nép hozta el. Az emberek Halcon Anvar buzdítására – kinek eredete máig tisztázatlan – fellázadtak a sok ezer éves elnyomás ellen, s kihasználva a III. Holdháború zűrzavarát, elmenekültek a mágikusan is védelmezett földekről, hogy új hazát találjanak, s megalapítsák államukat, a Királyságot.

Az emberek jól szervezetett, erős országokat alakítottak ki, ám népük ragyogása eleddig mindössze négyszáz esztendeje tart. Az elfek szemében megtűrt szökevények, nem többek. Csekély élettartalmuk, az időről és a térről birtokolt szegényes ismereteik, barbár hagyományaik miatt egyetlen elf nép sem képes rájuk veszélyforrásként tekinteni. Állati mivoltukat pedig továbbra sem vonják kétségbe, habár e megmerevedett felfogásnak Vanúriában már akadnak ellenzői.

Az elfeket hitük gyakorlása, s a Holdfordulóra való felkészülés ezernyi szertartása tölti ki. Világlátásuk, mágikus érzékenységük merőben más, merőben eltérő, mint ami megszokott az emberek körében. Belső világuk harmóniája sokuk számára fontosabb, mint a külvilág rendbe tétele. A vének, akik erdőszellemekké lényegülnek át, egyenesen belső világuk képére formálják át a környezetüket is.

Az új Holdforduló változásokat hoz az elfek mindennapjaiba. Ez a változás kényszerű rossz, és ennek tudata sokakat az őrületbe kerget. A III. Holdháború újabb fejezetéhez érkezik…

Lorien Aiwood & Eric Muldoom

Időszámítás:

Napjaink:

Halcon sz. 434. tele (január), a Farkasok Havában)

Limarion sz. 2271, Nesníl-forduló, Daknaul a hetedik toronyban. Emlékezés Ideje.

Sínisz Tornyai szerint: 26. eón – 669. éve

Nyugati Elf Birodalom: egy vándor naplójából…

…A legkevésbé felfedezett, misztikummal bőségesen átitatott terület. Összefüggő őserdő burjánzik a területén, benne a titokzatos Utakkal, amelyre hívatlanul rálépni egyenlő az öngyilkossággal. Az Utak Erdőmély és Tűleveles településeihez vezetnek. Ezek egy pókhálóhoz hasonlatos láthatatlan mágikus Szövedék szálainak összefutásaiban rejtőznek. Akár a pókhálón hajnaltájt megülő harmatcseppek, miként az egyik holdelf krónikás jellemzi őket. Ezek a „cseppek" a közvélekedés alapján maguk is eleven, hús-vér lények, mégpedig az óelfek átlényegülései. Más krónikások azt állítják, a „település" valójában egy elfből lett erdőszellem, amely befogadja az alakjukat megtartó társakat. Ebből az is következik, hogy nincs két egyforma település. Elpusztítani a pókhálóban ülőket lehetetlen, igaz, a világi dolgoktól réges-rég eltávolodtak, ezért ez céltalan is lenne. Ha saját fajtájuk a területükre téved, a védelmükre mindig számíthat. Előttük nincsenek különbségek elf és elf között, ami a vallási hovatartozást illeti: ellenben olyan biztonsággal különítik el a romlott lelkeket, hogy aki rosszban sántikál, az bizony nagyon messzire elkerüli Tűlevelest, vagy Erdőmélyt. Mindez persze meglehetősen bizarrnak hat, ámde az állítás igazáról, vagy hamisságáról senki nem tud számot adni: Erdőmély titokzatos ösvényeit mindenki messzire elkerüli. Talán csak az emberek merészkednek a közelébe, pusztán a tudatlanságuk miatt. A folyóvölgyi tengerész-népség viharok idején látni véli az elfek Gyöngy-tengerre néző erődvárosának fényeit. Meglehet, ez is pusztán látomás.

A Tallin-árok közelében épült Valle erődítménye, ahol talán a legtöbb fura történet és énekdal születik az erdőelfekről: az árok ugyanis a manónépség szerint egyenesen Tűleveles szívéig kanyarog. A holdelfek serege is megjárta már ezt a hasadékszorost, még a legutóbbi azír-ayr háborúskodás idején: sokuk szelleme ma is itt bolyong. Az bizonyos, hogy furcsábbnál-furcsább dolgok történnek errefelé, nem ritkaság, hogy egész karavánokat kebelez be nyomtalanul az erdőség.

Az erdőelfek mutatják a legtöbb hasonlóságot a távoli ősökkel. Sudár termet, arányos alkat, ruganyos mozgás, légiesen könnyed léptek jellemzőek rájuk, álluk és arcélük vonala kissé nyújtott, akárcsak jellegzetesen csúcsba futó fülük. Szépségük mesés, az aranyszínű vagy borostyánkő zöldjéhez hasonlatos szemekről minden dalmondó megemlékezik. Hosszú hajukba leveleket, vagy kisebb totemeket fonnak bele, ruházatuk különleges kristályfonatból készül, habár meglehet, ez már egyfajta páncél, és saját területükön belül másként öltözködnek. Mindig látni a közelükben famulusokat, akik lehetnek kisebb ximúrok, vagy vadállatok.

Az erdőelfek rendelkeznek sárkánygriffekkel, melyeket meglovagolnak, továbbá égi hajókkal, amelyeket már több alkalommal a Kelet ellen fordítottak.

Elf birodalmak

Az elfek táborát Nyugatra és Keletre szokás felosztani.

Nyugati Elf Császárság

„Az egykori Óelf Császárság határvidékét Északon a Vihar-tenger haragoszöld hullámai ostromolják, délen Hétvölgy vadul burjánzó őserdeje. Egy lomha járású havasi tengerjáróról szemlélődöm, és nézem végig, amint a nap fakó korongja feloldódik a Gyöngy-tenger hegyekké dagadó, tarajos szélű hullámaiban. Valahol távol talán ott áll Erdőmély kikötővárosa, rejtve a tekintetek elől. Messzire van a Thorn-hegylánc keleti vonulata, ahol áthatolhatatlan erdőség védelmezi makacsul, mégis hallani vélem a fenyvesi telepesek folyton-folyvást lezúduló fejszecsapásait, amint megingatják nyugalmát. Az erdő legmélyén alvó évezredes csendleplet minden hajnalban tompa puffogás szaggatja millió apró darabra. Ki tudja, meddig még? Egyszer talán eljön az idő, amikor a hasadó fatörzsek helyéből nyúlánk testű, lángoló pillantású alakok lépnek elő, s hosszú ujjaik közül a halál ölti ki a nyelvét baljósan, acélos szisszenéssel. Akkor a Királyság bukása bizonyosan elkerülhetetlen..."

Tűleveles (Amonster) (ejtsd: amonszter)

Határtalan, ősöreg fenyőrengeteg az Ezer forrás völgyeivel és Hétvölgy titkaival. Utóbbi hely a legendák szerint az elf faj bölcsője, az egyetlen védett zug, amely valamennyi Holdfordulót túlélte. Békéjét erdőszellemek vigyázzák, akik maguk is elfek voltak egykoron, ám ma már eggyé váltak élőhelyükkel. Ők suttognak álmokat éjjelente a széllel, ők bontják virágba a fákat, ők oltják a vándor szomját a vadvizű hegyi patakokból.

A tartomány erdővárosai között láthatatlan tündérösvények szaladnak, ez a Szövedék. Érzékeny, hatalmas pókhálófonatként írják le ezt a kódexek, a hálón harmatcseppek ülnek, s ezek a cseppek maguk a városok.

Erdőmély (Whuzanest) (ejtsd: vuzaneszt)

Dús lombozatú tölgyerdő, amely maroknyi meseszép várost ölel körül. Tündérlápként hívják a tengerparthoz közeli mocsaras, érintetlen területeket. A lápból sziklás, jól védett szurdok vezet fel a fennsíkra. A tengerparton két város is rejtőzik, közülük egyik kapuja megnyitható a sziklaelf hajósok előtt. A Szövedék egyedül a fővárossal áll kapcsolatban, a többi között griffek és sárkányfajzatok hátán közlekednek az elf urak.

Keleti Elf Császárság

Lakóira közös gyűjtőnév alatt holdelfként hivatkoznak.

A Keleti Elf Császárság hatalmas területet ölel át, igazi gigász, erejének teljében, IX. Menesz kormányzása alatt. Tartományait lír térkapuhálózat köti össze, amelynek használata újabban roppant veszélyes, köszönhetően a közelgő Fordulónak.

A holdelfek átlagosan hét láb magasak, bőrük szürkés árnyalatú, tekintetük átható, lélekbe markoló. Az elfek közül a holdelfek gondolkodása áll legközelebb az emberéhez. Rendkívül vallásosak, életük során számos előíráshoz, szertartáshoz tartják magukat. Precízek, figyelmesek. Nagyvonalúak tudnak lenni, ám ha megharagítják őket, embertelenül kegyetlenek. A cél, ha az istenükkel kapcsolatos, vagy családjuk/önmaguk felemelkedését szolgálja, rendszerint szentesíti az eszközt. A rang és a gazdagság a vallásos ájtatosság után a legfontosabb szempont az életükben.

A súlyos fegyverek forgatásában igen járatosak. Legkedveltebb harci eszközük mégis kétségkívül az íj és az elf khraq (lándzsa és kard keveréke). Kiváló stratégák, nagy seregek mozgatására rendezkedtek be. A birodalom infrastruktúrája páratlan, ami segíti a seregek gyors mozgását.

A kushonok gyermekkoruktól egészen a Beavatásig valamelyik Templomban nevelkednek. A

A holdelfek Három Temploma

A Kígyó Temploma

Nór egyházának építőkövei, bástyái. A hatalom java része mindenütt a papság kezében van, leszámítva a két északi tartományt, valamint néhány piramis-várost. Céljuk a Sötét Hold és az Ezüsthold megtartása a horizonton, a holdfordulók megállítása. Ehhez eszköznek vélik az Örökkévaló Városokat, melyeket ki akarnak ismerni, és irányításuk alá vonni. Éppen ezért az Árnyékföldeken bujkáló Fürkészeket és Árnyjárókat hajszolják, akik a rejtőzködő opálvárosok ügynökei. Kísérleteznek átjárókkal, síkkapukkal is: a holdfordulók megrekesztésének varázslatát keresik. Temérdek rabszolgát tenyésztenek majd áldoznak fel szertartásaikon, mivel a kísérletek rengeteg esszenciát zabálnak fel.

A Sas Temploma

A császár és belső titoknokainak befolyása alatt áll, a haderő utánpótlása, kiképzése a feladata. A szervezet kissé elaggott, köszönhetően a vanúriaiak kasztosodott, merev felfogásának, de még mindig jelentős erőt képvisel, főként Vanúriában és Felső-Scytiában, ahol a Kígyó Temploma nem tudott megizmosodni. Alsó-Scytiában és Rha-Amrah oázis-városaiban a sereg hűsége erősen kérdőjeles.

Shummúrban éledezik egy holdcsászárhoz hű, új generáció, de a fiatal tisztek hatalma még nem elegendő a vének kibillentéséhez, a reformok átviteléhez. Egyesek közülük már odáig merészkednek, hogy Baar-Shagyr megnyitására is tervet szőnek, titokban kapcsolatot keresnek a sötét elfekkel. A sagíri támogatás egy esetleges hadjárat esetén kétségkívül hathatós lenne, amennyiben a sötét elfek megtartanák adott szavukat.

A Holdak Temploma

Bölcselők, kutató szellemek, a Virrasztókra felügyelő titoknokok és írnokok társasága. A legerősebb házak rendszerint a második fiú gyermeket ide szánják (az elsőt katonának, bár manapság, a Nór-hívők megszaporodásával, már sokkal inkább papnak). Központja Enaikában van, könyvtára és második legfontosabb centruma pedig a császárvárosban, Kanakh-aamkórban. Véleményüket a császár minden fontosabb vagy kényesebb ügyben kikéri, és hajlamos is rájuk hagyatkozni – jócskán felbosszantva ezzel a Kígyó Templomának arkónusait.

holdelf társadalom törékeny rendje a szeráfok (vérbéklyóval pórázon tartott császári feleségek) alkalmasságán felül a három Templom – a Hold, a Sas és a Kígyó – egymás közti erőviszonyaitól, illetve ezek császárral való kapcsolatának milyenségétől függ.

Mágiájuk a Sötét Hold energiáiból táplálkozik, közvetlenül pedig áldozatokon keresztüli managyűjtésen és az esszencia tárolásán alapszik. Nappal gyengébbek, ilyenkor igyekeznek birtokuk biztonságos falai mögött múlatni az időt. A hold erejével feltöltekezett elfet a napfény elégeti. Fajtársaik közül hatalmi pozícióik, különc, egyedi viselkedésük által tudnak kiemelkedni.

A császárságot ma belső ellentétek bomlasztják: a Templomok árnyékháborúja évszázadok óta tart.

Scytia (ejtsd: szkűtia)

A Szhetu-sivatag földmélyi piramisvárosait sokan rettegik szerte a császárságban, nem minden ok nélkül. Habár a szentélyek mélyén felállított áldozati oltárok láncnépek egyedeit nyelik el számolatlanul, elvétve elf vér is beszennyezi a kőlapokat. A császár ellen szövetkezők okkal rettegnek Nór papjaitól: újabban elegendő egyetlen rossz pillantás, egyetlen félreérthetően megfogalmazott asztali áldás a reggelinél, és máris megkezdik útjukat a piramis-szentélyek felé. Hiába: közeleg a Forduló, rengeteg áldozatra van szükség…

Vanúria

A kígyók itt is a szőnyegek alatt lapulnak, de a császárság szíve azért továbbra is a Hold- és a Sas Templomának erődített tartománya. A császárvérűek és a hatholdasok fényűző palotákban élnek a világ leghatalmasabb városban és a környező uradalmakban, Táncosok hada által kiszolgálva, Testőrök ezredei által védelmezve. Gazdagon termő, dimbes-dombos vidék ez rengeteg rabszolgával, akiknek a zöme elégedett is a saját sorsával, mit sem sejtve a déli templomvárosokban senyvedő tízezrekről.

Shummúr

Termékeny alföld hasig érő fűvel, hűs ligetekkel. Itt történik az Őrzők kasztjába születettek kiképzése: harcosok, palotaőrök, testőrök, arénaharcosok, templomőrök, láncvadászok légiói állomásoznak Dínisz kilenc erődöt magába foglaló, kilencven mérföld hosszan kígyózó „lánc-városában” és szerte a szabad ég alatt.

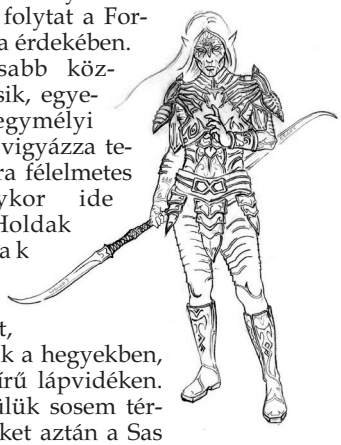
Baar-Shagyr (ejtsd: bar-sagír)

Mérgező ködfallal elzárt tartomány, mivel lakosságát ismeretlen kórság emészti (ximúr-betegség). A mocsaras Shagyrba bezárt elfek bőre megfeketedik, megőszülnek, izmaik elsorvadnak. A holdelfek ellátják őket egy elixírrel, amely a kórság egyes hatásait elnyomja – lehetőségük nyílik az életben maradásra, ugyanakkor a kushonok alávetettségébe kerülnek. Merthogy a fertőzött egyedek neve ettől kezdve: sötételf. Maga a tartomány eleve barátságtalan egy hely, halálig marasztaló, miként a II. Holdháborúban itt járt császári küldött fogalmaz jelentésében. Az Ahaggar-hegység és a Godor`o`Garan hegyvonulatai közé ékelődött mélyföld legnagyobb része párás, fülledt klímájú, csapadékos mocsárvidék. Végeláthatatlan ingovány, a posványból néhol felbukkanó sziklakúpokkal, mérgező növényekkel, göcsörtös, moszat-borította ősfákkal, úszó bozót-szigetekkel. Itt nincsenek sem utak, sem ösvények, a vadcsapásokat a nap minden órájában egymásra is vadászó éhes bestiák lesik. Jobb esetben óriás termeszek, lápi farkasok, hiúz, vagy párduc kushad a sás között, rosszabb esetben hárpiák, denevérlények, griffek, vagy amit senki sem kívánhat magának, különféle szörnyszülöttek a ximúrok valamely alfajából.

A sagíri területek roppant értékesek, ezért gyanítják többen is, hogy a ximúr-betegség császári ármány: értékes holdkövek, esszenciát tárolni képes drágakövek, különleges bestiák, félelmetes hírű vívók, és a legendás hírű opálacél származik e veszedelmes területről. Itt található a legősibb shir-shuar korból fennmaradt város is, Khalumn-Dzardan hercegvárosa, a maga ötven lakószintjével, s ezernyi titkával.

Rha-Amrah (ejtsd: ra-amra)

Félsivatagos sztyeppe, ahol temérdek ember és manó rabszolgát őriznek és tenyésztenek. Az elfek előszeretettel vadásznak errefelé nagyvadakra, és gyakoriak az időt és a teret megbolygató kísérletek is, amelyet a Kígyó Temploma folytat a Forduló megállítása érdekében. Minden fontosabb központtól távol esik, egyedül Lágusz hegymélyi város-piramisa vigyázza területeit. Sahwara félelmetes közelsége olykor ide vonzza a Holdak Templomának magas rangú, vénségesen vén arkónusait, akik kutakodnak a hegyekben, vagy a rossz hírű lápvidéken. Némelyek közülük sosem térnek vissza. Ezeket aztán a Sas Templomának harcosai igyekeznek felkutatni. Közöttük már akadtak olyanok, akik élve látták viszont Lágusz falait, ám úti beszámolóik hatására a kalandvágyók száma évről évre csökken.



Kasztok a holdelfeknél

- Császárvérűek
- Hatholdasok
- Őrzők
- Papság (Kígyó Temploma)
- Táncosok
- Alkotók (Hold Temploma)
- Őrzők (Sas Temploma)
- Serények
- Felügyelők
- Láncnépek

Eric Muldoom: A varjú (v.2.)

– részlet –

„Az öreg várban lázas készülődés folyt.

A mallór íjászok – poros utazóköpenybe bújt elszánt, lenszőke hajú kalandorok letörölhetetlen mosollyal arcukon – elfoglalták őrhelyeiket a tornyok kémlelőnyílásainál, a gyilokjárók és a két kisebb kapubástya homályos rejtekében. Kiválóbb rálátást a belső udvarra és a várhoz kanyargó kaptatóra keresve sem találhattak volna jobbat, mint itt. Fenyves farkasképű harcosai – a féktelen vendiai zsoldosok – feszítettek mögöttük elszánt nyugalommal bőrvértjeikben. Kérges kezüket csatabárdjukon vagy kardjukon nyugtatták. Ha az Aranyló Hold fiai valamilyen fortéllyal feljutnának ide, tartogatnak majd egynéhány keresetlen szót számukra, az acél jogán.

Dzsáhár a lakótoronyba futó feljáró alsó fokain várakozott, mozdulatlanságba dermedve. Egy mohával befutott szobor – fej nélküli, pallosára támaszkodó ős, egy szentéletű halconita lovag – maradványaira támaszkodott, tekintetét rezzenéstelen arccal maga elé szegezve. A szürke szempár csak akkor látszott megvillanni, amikor a fekete varjú a tollait borzolva a szobor csonka nyakára telepedett. Mire az utolsó pihe is megnyugodott a deres kőlapokon, Zúria visszanyerte emberi alakját.

– Több család. Az Ezüst Holdat Űzőket és a Sólyomszárny Urait felismertem. Észak legerősebb házai; büszkék és beképzeltek. Régóta kutathatnak utánunk, volt elég idejük felkészülni a találkára. – Zúria arca sápadtabbnak tűnt a szokásosnál. – A Sárkányfejes is közöttük jár…

Dzsáhár konok hallgatásba burkolódzott, arca szobormerev maszkként feszült rá a csontokra. Most éppolyan halottnak tűnt, mint a kőszobor, amire támaszkodott.

Szótlan és rettenthetetlen. Sohasem fog megváltozni. Sohasem...

- Dzsáhár! Számosan vannak a varázstudók. Ha a Sárkányúrnő nem tüntetné ki őket a figyelmével, akkor… akkor azt mondom, talán. De így… Meglehet, már a falak előtt vannak. Add ki a parancsot! Talán még elmenekülhetünk. Ismerek egy varázslatot, amely…

- Elég! A főtorony lesz a védőbástyánk, a te irányításod alatt. Ha szorult helyzetbe kerülnél...

Az könnyen megeshet...

...a titkos alagúton keresztül menekülj! Én is ott leszek majd a kellő időben! Ha mégsem, hát ne várj rám! De most, vértezd fel a tornyot, ahogy és amennyire csak lehet! Kevés az időnk...

– Kevés rá az idő, te ostoba sivatagi kígyó! – A boszorkány ökölbe szorította ujjait, aztán mérgeset fújva, dühös vadmacskaként kapta fel a kőpárkányon heverő gazdátlan, görbe pengéjű torokmetszőt. A vadász hanyag, szinte észrevétlen mozdulattal helyezte át kezét az övébe tűzött kard markolatára, s eltolta magát a szobortól. Zúria azonban óvatosan eloldalazott előtte, majd az öregtorony ajtaja felé hátrált, szemét mindvégig a férfira tapasztva, tőrének hegyét annak szívére szegezve. – Megbízhatsz bennem… Megteszem, ami tőlem és az urdungjaimtól telik! De vigyázz, mert ezen a helyen engedetlenebbek a szokásosnál. Nem szavatolom az embereid életét, ha az utamba kerülnek. – Kacagott, amikor alakját felfalta az épületben párálló feketeség.

Dzsáhár végighordozta pillantását a romokon. A tintaszín ablakokban emberek gubbasztottak – prédára leső fenevadak – jobbjuk handzsárt, baltanyelet vagy kardot markolt. Az éjsötét zugok és váratlan beugrók alattomos halált bújtattak – csupasz acél és ezüsthegyű vesszők formájában: az ezüstöt a Sárkányfejes elfjei nem állhatták; megvakultak tőle. A pengéken tűzszalamandra vére: az egyetlen méreg, ami hatásos a hosszúléptűek ellen, és megbénítja izmaikat.

Bárhová tekintett Dzsáhár, mindenütt halk, visszafojtott szusszanások párája festette fehérre a fagyott levegőt, harci láztól parázsló tekintetek fürkészték az erdőt. A Fekete Emberek – gyilkosok, erőszaktevők, tolvajok és fosztogatók: a Királyság számkivetettje valamennyi – egyedül az ő intésére vártak, hogy eldobják életüket. Büszkeséget is érezhetett volna. Mégsem volt más a szívében, csak üresség. A napvilágtól mindörökre elzárt kripták hűvöse és borzongató magánya… Megragadta a támasztékul szolgáló szobor csonka nyakát: olyan erővel szorította, hogy az egyik kőperem véresre vágta az ujját; ez visszalökte a valóságba.

– Gyertek! – sziszegte maga elé az indulatait, tekintetét a kaputorony sötétjébe fúrva, ahol a követség csakhamar megtöri majd az állott szürkeséget.

Jócskán a vezér megderesedett feje felett, az öregtorony magasából mallór nyílpuskás szegezte fegyverért a kapura. Olyannyira elmerült a feszült koncentrálásban, hogy nem figyelt fel a háta mögötti furcsa mozgásra. Pedig talán sok minden másként alakulhatott volna. De nem.

A penészes, dohos fal önálló életet fialt.

Előbb egy kőszínű fej kontúrjai – szobormerev arcélek, képpenge vékonyságú ajkak, hamuszürke szemek – domborodtak elő a tömör sziklából, aztán kitüremkedett egy keskeny, mágikus elf szablyát – hyrkánt – markoló kéz, majd hangtalanul előlépett maga a karcsú alak, ki fegyverét lendületesen megsuhintotta.

Vér.

– Itt vannak! – kél szárnyra a suttogás a lapuló vadászok között.

S valóban.

A kapurostély hasznavehetetlen maradványai alatt két poroszkáló lovas léptet be a kastély elhagyatott udvarára. Az íjászok feszengnek, szitkokat szórnak, de nem lőnek. A jelre várnak mindannyian.

A vezér is vár. Ahogy a két nemesvérű elf ló egy-egy lépést előbbre lép, úgy növekszik fekete szívében a gyűlölet és...úgy keríti hatalmába valamilyen rettenetes előérzet…”

Független Elf Birodalmak

Asslanthas gyűrű-városa

Sötételfek által birtokolt gyűrűváros: egyike (ha nem az egyetlen) azoknak a jó állapotban megmaradt romoknak, amelyet még a Pagorban építettek.

Az itt élő kolónia kevés egyedet számlál, és a szóbeszéd szerint még a ximúr-kórság elhatalmasodása előtt menekültek el a tartományból. Úgy hírlik, egy egész Templom fészkelte be magát ide, és az itt élők valamennyien varázshasználók. Egyesek árnyelfekként hivatkoznak rájuk, s vélelmezik, hogy Asslanthas mágusai az Árnyékföldek merész felfedezői.

A gyűrűvárosok egykor legendásnak számítottak, saját varázshatalommal bírtak és szinte önálló élővilággal rendelkeztek – valószínűleg ez Asslanthas esetében sincs másként. Mindenesetre hívatlan vendég még soha fel nem talált rá a Godor`o`Gharan mélyén lapuló óriásra.

Hódombok (Ximír)

Ez a vidék terméketlen hósivatag, az örök hó és jég hazája. Jobbról az Erw-hegylánc határolja, amely a dérióriások és a sárkányok hazája. Itt rejtőzik valahol a Világ Teteje, az a hely, amely túl fogja élni a Hosszú Telet – tartja a legenda.

Hódombok nyugatról a tengerrel határos, ám ez a tenger évezredekkel ezelőtt befagyott egy Forduló alkalmával. Ám minden olyan hirtelen történt, hogy vihartól felkorbácsolt hullámai ma jéghegyekként tornyosulnak a kietlen vidék fölé. Groteszk jégszobrok, félelmetes képződmények, ameddig a szem ellát. Vagy ezek építmények lennének, melyekben elfek élik életüket? Vagy ők a keleti parton rejtőznek, védett fjordokban, netán a Sárkánygerinc barlangjaiban? Egyesek a Boszorkány-hegyekbe helyezik, mert tudni vélik, hogy különösen zord teleken lemerészkednek egészen az Oliip torkolatvidékéig. Biztosat senki sem tudhat, még az elfek sem.

Barlangmély felé haladva enyhül az éghajlat, és egész jéghegyek szakadnak le az összefüggő páncélból, kisodródva a Vihar-tengerre, titkukat makacsul megőrizve.

Sziklás (Zaburrah)

A sziklaelfek között mindenki harcosnak születik és párbajozással, vérvadászattal, élelemszerzéssel és hadjáratokban való részvétellel tölti mindennapjait. A föld megművelésének mikéntjét nem ismerik (és nem is érdekli őket).

Sziklás elfjei hét láb magasak, de akadnak közöttük olyanok is, akik két fejjel tornyosulnak az előbbiek fölé. Bőrük az obszidiánhoz hasonlatosan szénfekete, hasított szemük kénsárga tűzzel ég. Robosztus testalkatúak, fizikai erőnlétük emberi mércével egyenesen elképesztő. Szemfogaik hosszúak és hegyesek, ám húsos ajkuk elfedi őket. Sisakot sohasem viselnek, ellenben szívesen öltenek magukra vértezetet, amely annál értékesebb, minél különlegesebb Nem ritka, hogy egy-egy legyőzött bestia pikkelyeit vagy páncélját varrják rá a bőrükre. Fegyvereik között nincs két egyforma: szívesen forgatnak idomtalan kalapácsot, súlyos pallost, de látványos, egyedi fegyvert annál gyakrabban találni náluk.

A nők és a férfiak egyenrangúak. Három közösséget fogadnak el: a vértestvéri és a klánsági köteléket, illetve a Mester és Tanítvány köteléket. A harcosoknak a saját és nemzetségük dicsőségének emelése mellett egészen egyszerű életcéljaik vannak: túlélni a vetélytársakat és minél több hősi tettet, harci dicsőséget begyűjteni – a Kiválasztott keveseknek megadatik tán egyszer a lehetőség, hogy a Hosszú Tél beköszöntekor a túlélők között lehetnek – és újra harcolhatnak, immár más célokért. Egy hodon mindig tartja a szavát, egyenes gerincű, sohasem futamodik meg párharcból vagy csatából, mindig az első sorban harcol, és a végletekig a vakmerő. Sebesült bajtársaikat nem hagyják hátra. Ellenfelükkel kíméletlenek, de amennyiben az megválik fegyverétől, s elismeri vereségét, nem háborgatják tovább. Gyakorta álltak a gyengébbik fél oldalára egy-egy számukra semleges háborúskodásban – a cél a dicsőség megszerzése, s gondolkodásuk szerint érdemesebb induláskor az esélytelenebb pártját fogni, lévén így nagyobb küzdelemre nyílik esély.

A varázslók mágiája

Ammerúnia varázshasználói jellemzően a holdkövekben eredendően megtalálható mágikus esszenciát használják varázslataikhoz. A holdkövek ásványok és drágakövek, amelyek adott holdkorszak mágikus esszenciájával töltekeztek fel. A kövek esszenciája kétféle módon hasznosítható.

Szolgálhatnak védelemként: ha valaki például szert tesz egy vérkőre (véropál), akkor rá nem hatnak a Vérholdhoz köthető, abból merítkező varázslatok, ahogy maga a Vérhold delejes kisugárzása sem. Emellett látja a Vérhold idejéből itt ragadt romokat, épületeket és teremtményeket.

Amennyiben ért hozzá, a kő energiáit támadásra is felhasználhatja: olyan varázslatokat tud alkotni általa, vagy olyan tulajdonságokkal vértezheti fel magát, amelyek abban az adott korszakban voltak jellemzőek.

Minden holdkorszaknak vannak jellegzetes kövei, amelyekről biztosan tudni, magukba zárták ezt az elemi esszenciát. Ezek:

- Méene, az Óriás = ismeretlen
- Pagor = véropál, vagy vérkő
- Banthar, Yialíis, Üres Évek: hegyikristály (lír mágia, aranyló hold)
- Sötét Hold = holdkő (kushon)
- Kékhold = lazúrkő
- Xan, Vöröshold, Sárkányhold = tűzkristály (sárkány-fajzatok)
- Gyöngyhold = vörös gyöngy (ximúr)
- Nesníil, Ezüst hold = (emberek) lazúrkő, holdkő
- Általános holdkő valamennyi korszakból: karneol

A hodonok szikladombokba vájt házakban, illetve erődítményekben tartózkodnak az év hidegebb hónapjaiban. Az enyhébb évszakokban folyamatosan úton vannak, ilyenkor az erődök kapuja tárva-nyitva áll, de a vakmerő behatolókat csapdák és szörnyeteg várják.

Démonikus Óbirodalmak maradványai

Vannak helyek, amelyek csodával határos módon túléltek több Holdfordulót. Az emberek előtt ezek a régmúltból itt ragadt szilánkok szinte teljességgel ismeretlenek, a Holdak Templomában azonban akad pár töredékes leírás róluk.

Új Sínisz Tornyai

Valaha a lír mágusok fellegvára volt, ám a Sárkányfőnix háborúkban elpusztították. Romjaiban még ma is égnek a fekete lángok, ha valaki képes az Árnyékföldekre alátekinteni. Néhányszáz évvel ezelőtt valakik újra belakták e helyet, és felemelték Új Sínisz Tornyait. A holdelfek a III. Holdháború első dekádjában megostromolták, eredménytelenül. A Tornyokról és az ostromról semmilyen közelebbi információ nem szivárgott ki.

Líria Csarnokai

A tisztavérű óelfek hagyatékának örökösei, akiket felmorzsol az Üres Évek sorozatos háborúskodásainak egész sora. Előbb azonban kiépítik a történelem egyik legerősebb császárságát pompás gyűrűvárosokkal, seregnyi rabszolgával, uralmuk alá hajtva a fél világot. Végül a sárkány-fajzatok és a ximúrok ellen vívott csatározások őrlik fel őket. A legtöbb emberek lakta város és sziklaerőd napjainkban a Lír Császárság magára hagyott romvárosainak egyikéből nőtte ki magát (pl. Rhodin, Edan, Niieve, Sahra, Shalakorsz).

Karaun Mem Soszeh jegyzeteiből…

„Erdőmély bölcsei között az a történet járja, hogy a hóelfek azoknak a líreknek a leszármazottai, akik a jégmezőkre menekültek a ximúrbetegség elől. A többi elfhez mérten alacsonyabb növésűek, testalkatuk kevésbé kecses. Szívósak, állóképességük legendás. Bőrük színe elefántcsonthoz hasonlatos. A lír mágusok vérvonala albinó, a többiek haja és szeme fekete. Rangjelzéseik gyakorlatilag nincsenek, kolóniájuk összetartó. Az időseket nagy becsben tartják. Nők és férfiak harcban, munkavégzésben egyenrangúak. Testhőmérsékletük szabályozását tökélyre fejlesztették. Kapcsolatot ápolnak a jégmanókkal, illetve szükség esetén a törpékkel is megtalálják a közös hangot.

Nagy számban tartanak különféle állatokat, részben a jégvilág ragadózói ellen való védekezésül, részben teherhordásra és a maguk szórakoztatására.

Egyetlen városuk Eliandar, ami egy jégbe vájt óriási építmény. Ötletesen hasznosítják a birodalom területén nagy számban fellelhető hőgejzíreket. Fegyvereiket és eszközeiket csontból, inakból, illetve kristályokból és jégből formázzák.

Jégsárkányok idomítói, a szél és a fagy urai, az Ezüst - tenger halászai, akik csendes harmóniában élik mindennapjaikat."

A lírek maradékát sokak szerint már bekebelezte a Sötét Víz. Mások azon a véleményen vannak, hogy az ayrok által rájuk szabadított ximúrbetegség pecsételte meg a sorsukat. Tény, hogy a felszínen már nincsenek jelen: egyetlen földmélyi városuk ismert, ez a Godor`o`Gharan mélyén lapul, a hegység belsejébe alázúduló és ott mérföldek százait végigrohanó folyam, a Xún egyik mellékágánál kiépítve. Léteznek leírások róluk, ezekben elkorcsosult, pikkelyes testű, kifehéredett bőrű, inkább hüllőlényeknek mintsem óelfeknek látszó szörnyetegekként emlékeznek meg a fajtájukról.

Sahwara démonkirálysága (ejtsd: sahvara)

Démonikus időkből itt ragadt birodalom egy árnyéksíkok közötti széles hasadék mentén, ahol a Sötét Víz örök éjszakája honol. Valószínűleg titokzatos és hihetetlen törvények uralkodnak a halotti csendbe temetkező táj és a sziklakúpokon meredező, fekete opálból emelt várkastélyok felett. Ullh ördögi kreatúrái minden kő mögött ott leselkednek a félig démon, félig elf származású lakókra, a mészbőrű, kevély szépségű, ugyanakkor kegyetlen természetű sahwarokra. Limarion Tekercsei szerint teljességgel magokrata – nagycsaládos, független kastélyokba tömörülő – társadalom roppant szigorú és kegyetlen törvényekkel. Életelemük a nekromancia, családjaik pedig – átkos származásuk folytán vámpírisztikus tulajdonságokkal rendelkezve – egyedül véren élnek. A kastély-uradalmak egymással is örökösen háborúban állnak, legfőbb céljuk a Lothar-Lor (vértenger) feletti uralom megszerzése, illetve az ősi vér to-

vábbvitele beházasodással, avagy testorzással.

A sahwarok az elfek népe között is kifejezetten szépnek számítanak – ha véren élnek. Ellenkező esetben bőrük szinte áttetszővé válik, húsuk elvékonyodik, arcuk beesik. A végletekig szeszélyesek.

Árnyékföldek

Mágikus hasadékok, „szigetek" gyűjtőneve. Az egyes Korok visszamaradt területei, épületei, amelyeket a Holdfordulók nem pusztítottak el, de egyfajta megrekedt állapotba süllyedtek. Akik benne ragadtak, sohasem hagyhatják el, egyfajta zárt világban élik mindennapjaikat, mit sem tudván a külvilágról. Olyanok ezek, akárha szellemvilágba lépne át az időutazó.

Az ilyen hasadékokat jellemzően a Sötét Víz tengere (köd, füst, vagy víz formájában) határolja. Aki ide betéved, menthetetlenül elpusztul. A Fürkészek (egyes körökben: Árnyjárók) és egyes mágiahasználók ismerik az Árnyékvilágba való ki-belépés titkát, lévén, ez összefüggésben van a Holdakkal. A Fürkészek gyakran ilyen helyeken ütik fel szállásukat, lévén, a külvilág nem találhat rájuk.

Az Árnyékföldek hasadékai csak éjjel láthatóak, amikor a holdak fénye erőteljes. Adott hasadék adott holdnál látható, és egyedül azok előtt mutatja magát, akik előzőleg ittak a választott hold véréből. Hogy kik ők? Annak a kornak a szülöttei, amikor a hold volt fókuszban, vagy pedig utólag felruházták a hold erejével (megitatták a főzettel, vagy előidézték a fekete álmot, esetleg holdkövet birtokol. A holdtetoválás is megadja ezt a képességet, ám ezt a testfestészetet (gyakorlati alkalmazás szintjén) a világon mindössze féltucat lélek ismeri. Minden holdra megtehető. Azaz: a Pagor korából itt ragadt hasadékot egyedül éjjel, a Vérhold idején lehet megközelíteni. Azok láthatják, akik sahwarok, vagy rendelkeznek a fenti képességek / készségek valamelyikével.

Történetek szólnak arról, hogy egyes kultikus építményeknek, netán egész városrészeknek épségben megmaradtak előző korokból származó lenyomatai. Némelyek sejteni vélik, hogy Rhodin városa egy pontosan ilyen hasadék-város. Tudomásunk van arról, hogy Shalakorsz is rendelkezik hasonló városnegyedekkel, amely természetesen nem kerülte el a Smaragdtorony figyelmét sem.

Dana Weaver: Hajsza (töredék)

„Végül úgy döntöttem, mégis leírom ezt a történetet.

Azt hiszem, akkor jutottam erre a döntésre, amikor beláttam, hogy nincs menekvés, nincs hova futni. Hiszen ez az ő világuk, és bármenynyire is áltattuk magunkat azzal, hogy megszabadultunk tőlük, itt mégiscsak ők maradtak az urak.

Egészen tegnap estig azt hittem, hogy még kitalálhatok valamit, hogy rájövök valamiféle megoldásra, amivel megmenekülhetnénk. Ezernyi merész terv öltött alakot, de mindegyik kivitelezhetetlennek bizonyult. Legfőképpen azért, mert mindegyikhez időre lenne szükségem, abból pedig már nem sok maradt.

Tegnap este történt. A susogó fák alatt ültem, fenn a hegyi kunyhó előtt. Gyönyörű éjszaka volt, a déli Folyóvölgyben ilyenkor sétálnak egymás karjába kapaszkodva a szerelmesek. A hideg évszak már a végét járta, és édes virágillat úszott a levegőben. Olyan békésnek tűnt a világ, mintha nem zökkent volna ki a helyéből minden alig néhány ötöddel ezelőtt.

Akkor feljött a hold. A csillagok fényét elhomályosítva ezüst fénybe vonta a hegyeket.

Nem is olyan rég még azt mondtam volna rá, hogy gyönyörű. Most azonban, ahogy felpillantottam rá, megértettem, hogy már késő. Soha nem jutok el északra.

Bár soha ne hagytam volna el a déli vidéket.

Már alig néhány nap van hátra holdtöltéig. Rahmin nem jön, talán megrémült, és egymagában indult útnak a fenyőerdők felé. Vagy azt hiszi, el tud rejtőzni abban az elátkozott kikötőben. Tudhatná, hogy a saját fajtánk közelsége nem rejtheti el előlük. De nem is hibáztatom. Talán én is ezt tettem volna a helyében. Titkon ugyan magam is sejtettem, hogy őrült tervemnek nem lehet jó vége.

A harmadik lehetőségre pedig gondolni sem merek. Mégis, egyre gyakrabban kísért Rahmin képe, amint nyakaszegetten hever valamelyik hegyi szurdok mélyén. A málhás öszvérek szétszéledve az erdőben, az ösvényen pedig könnyűléptű árnyak suhannak. Hangtalanul közelednek a sziklaszirtek árnyékában rejtőző kis kunyhó felé.

Romhin kinevetne bennünket. Azt hiszi, az Egyetlen hatalma meg fogja védelmezni. Téved. Nincs az a kolostor, aminek a falai elég erősek lennének, hogy távol tartsák a délvidék rémeit. El akartam mondani neki, közvetlenül azután, hogy kivonszoltak az égő fogadó lángjai közül. De nem hallgatott végig. Csak az égre törő lángokat bámulta, és nagyon halkan mormogott valamit maga elé. Ha jobban odafigyelek, talán megértem. De akkor nem érdekelt.

Sokat vesztettem én is azon az éjszakán.

Tinta és pergamen akad bőséggel. Időm már szűkebben, de úgy számolom, a holdtölte még két éjszakányira van. Akkor fognak jönni, hatalmuk csúcsán. Nem fognak kockáztatni – és ezúttal hibázni sem.

Addig azonban enyém a világ minden ideje. Nem zaklat itt senki, fenn a hegyek között…"

Az Örökkévaló Városokról

Aeroon Hyssestil császár mágusai építik az elsőt, az Első Építők (majd utódaik) a rá következőket. Hogy mennyi lehet belőlük, homály fedi, a legnagyvonalúbb becslések szerint kilenc. Manapság Opálvárosokként is emlegetik őket. Egyesek közülük földhöz kötöttek, mások képesek a levegőbe emelkedni, némelyek pedig időben és térben egyaránt utazni. Az első város Dak-Naul, az Opálváros (anyaga feketeopál). Ismert város még: Limarion, Mordor, és sejtések vannak Új Sínisz Tornyainak létezéséről, továbbá Kalumn-Dzardan kettős lényegéről (azaz árnyékföldi megfelelője lenne egy Opálváros). Az első Opálváros Halcon szerint 427-ben megjelenik Shummúr és Baar-Shagyr határvidékén, egész seregeket mozgósítva. Mindenki másért akarja megszerezni magának: a holdelfeket maga a város és működése izgatja, a sötét elfek a torony méretes véropálját – Selía Hyssestil szívét – akarják megkaparintani, a sahrai Smaragd pedig merényletet tervez az ott egybegyűltek ellen. Lásd még: Limarion.

Első Építők

Óelfek (közöttük is azírok), pontos kilétük az előző holdfordulók homályába vész. A legismertebb leírások alapján Dak-Naul mérnökei, akik az időt kijátszó varázsvárosokat emelnek a világ eldugott szegleteiben, ahová a féltett tudást átmenekíthetik, és ahová fogadhatják a kiválasztottakat. Ezeket a városokat, vagy inkább erődöket erős védelemmel látják el.

Kapunyitók

Egyes azír kiválasztottak térkapukat nyitnak másik síkokra, és olyan fiatal és élhető világokat keresnek, ahová szükség esetén átmenekíthetik népüket. Némelyek Ammerúnia emlékei között kutakodnak, és rég letűnt emlékekbe-korokba nyitnak átjárót; amennyiben sikerül nekik, a legtöbb esetben titkukat megőrizve mindörökre eltűnnek.

Látó, de nevezik Szunnyadónak, vagy Itt Feledettnek is

Egyesek visszatérnek ugyan, de megháborodva, vagy kétlényegű elfajzottként. Akiknél még van remény, hogy elméjük kitisztul, ugyanakkor veszélyes lenne őket Dak-Naulban őrizni, a földre száműzetnek, biztonságosnak vélt barlangok vagy elfeledett romok mélyére, hogy varázslatos, álomszerű állapotban vészeljék át a változást. A legtöbben közülük sohasem térnek vissza, ám ha mégis, tudásuk az új Korban félisteni rangra emelheti őket. Ezek a szerencsétlenek, akiket sorsukra hagynak, a Látók, vagy másként Szunnyadók. A Látók szemét felnyitni rendkívüli merészségre vall: sokuk, ha feleszmél, igazi sorscsapás.

Virrasztók, vagy Ébren Álmodók

Némely azírok, akik régtől fogva Dak-Nault szolgálják, de számos tapasztalatuk mit sem segített a Hosszú Tél ellen folytatott küzdelemben, önként vállalkoznak a Szunnyadókhoz hasonlatos „virrasztásra”. Őket saját kívánságuk szerint zárnak el a külvilágtól, hogy elmélkedjenek. Gyakoribb, hogy elvegyülnek az Újvilágok népei között, és keresik azokat a halandókat, akik méltóak arra, hogy az Opálvárosok valamelyikébe kerüljenek. A Virrasztók a Fürkészekkel keresik az erre alkalmasakat.

Fürkészek

Az opálvárosokkal misztikus kapcsolatban lévő kiválasztottak, jellemzően kalandozók, akik arra érdemes shir lelkeket keresnek, akiket aztán a városokba irányíthatnak. A III. Holdháború idején közismerten közéjük tartozik Asslanthasi Aldyr és Halcon Lángja. A Fürkészek gyakran az Árnyékföldeken húzzák fel szállásukat, így a legtöbbek elől rejtve maradnak.

John C. Talbot: Nekropolisz

JÁTÉK AMMERÚNIÁN! A FŐHŐS TE VAGY!

A Vándorok rendjébe tartozó tapasztalt és keresett harcosként régóta járod Ammerúnia emberek lakta vidékeit. Fegyverforgató tudásodat és csekély mágikus hatalmadat Feketeparton szerezted meg, amikor az egymással rivalizáló boszorkányok zsoldjában álltál, bár ezt a tudást Északon erősen titkolnod kell. Hosszú és kalandos út áll mögöttetek, amikor a karaván élén megérkezel Mhilbe, a Fenyves határán fekvő városba.

A társzekerek alkotta menet elhalad a Strázsák Tornya mellett. Elköszönsz a kalmároktól, s belépsz a toronyba. Minden vágyad egy tál meleg étel és egy forró fürdő, de előtte még jelentkezned kell a pénzedért. A polgárok által egyszerű raktárfelügyelőként ismert Kearlah kapitány komor arca felderül, amikor betoppansz a szobájába.

– Épp a legjobbkor érkeztél! Új megbízatásom van a számodra! – mondja, majd egy palack bort a kezedbe nyomva egyenesen belevág a közepébe. Története hihetetlenül hangzik, még a te számodra is.

Amikor a Lancekún vezette menekültek rábukkantak a városra, egy látnokot találtak a romok között, aki ködös jóslatokkal segítette a betelepülőket. Ideje lejártával elvonult a Nekropoliszba, és meghagyta, sírját csak akkor háborgassák, ha a Sötét Hold ismét felbukkan. Hátrahagyott kinyilatkoztatásai azt sugallják, hogy látta az emberek sorsát az elkövetkező sötét és vészterhes korban, s ezt a titkot őrzi a halálon túl is. Sírkamráját különös bűbáj oltalmazza, eddig egy próbálkozó sem tért vissza. Az idő elérkezett, ma éjjel bekövetkezik a régóta várt együttállás. Sietnetek kell, mivel mások is keresik a kriptát, és nem válogatnak az eszközökben, két emberének nyoma veszett. Kearlah szerint magatokra vagytok utalva, nem bízhattok sem a püspökben, sem a Kardban, de talán még a helyi csempészbandákban sem. Kesernyésen mondasz le a fürdőház örömeiről. Lapozz az 1-re.

1.

Elindulsz a kapitánnyal. Minden békésnek tűnik, de pár szürkeruhás alak a Merice-be vezető kőkapu előtt áll. Amikor meglátnak, vezérük öblös hangú parancsára felétek iramodnak.

– Ez csapda! – kiált fel Kearlah, ahogy mögöttetek is megjelenik két alak, számszeríjjal.

Lerohanod a szürkeruhásokat? Pörgess a 13-ra.

Megtámadod a két nyílpuskást? Lapozz a 81-re.

Megvárod, hogy mit tesz a kapitány? Lépj a 202-re.

202.

Nincs szükség szavakra, egy emberként mozdultok. Halk, baljós sziszegéssel húzza elő kardját a kapitány, te is megmarkolod fegyveredet, így várjátok a közeledő haramiákat. Kearlah hirtelen előránt a köpenye alól egy dió nagyságú golyót, és a földhöz vágja. Sűrű füst gomolyog elő, elrejtve benneteket támadóitok elöl.

– Maradj mindig a nyomomban! – hallod a kapitány hangját, majd a füstfelhőből kirontva meglódul fölfelé a lépcsőn. A sikátor tetején álló számszeríjászok összezavarodnak, és túl korán sütik el a fegyverüket, de az egyik lövedék még így is eltalálja Kearlahot.

Kettesével szedve a fokokat támadtok rájuk, védekezni sincs idejük. A lehanyatló testek nyitotta résen kitörtök a gyűrűből, majd a lassan ocsúdó haramiákkal a nyomotokban lélekszakadva rohantok végig a szűk utcák útvesztőjében.

Szorosan a sérült Kearlah nyomában maradsz? Lapozz a 90-re.

Elszakadsz a megsebesült kapitánytól az egyik elágazásnál, és megpróbálod magad után csalni az üldözőket? Pörgess a 31-re.

HAMAROSAN!

Eric Muldoom és barátai: Sötételf

Exkluzív fantasy antológia - válogatott novellákkal Baar-Shagyr titokzatos birodalmához!

Keresd 2009. õszén a jobb könyvesboltokban!

Láng, ha lobban (részlet)

„A harcoshoz legközelebbi fal kifordult a sarkából, néhány tucat értetlenül makogó, majd szánalmasan visító járkáló halottat a sziklához lapítva. A fal mögött félhomályos lépcsősor sejlett fel, mely levezetett a mélybe egy vaskos ajtóhoz.

A Bíbor Kapu!

Ziyakhdaen morogva fordított hátat a varázslónőnek, és gyors léptekkel a lejárathoz sietett. Megállt előtte, és szívére helyezte ökölbe szorított jobb kezét, megadva a tiszteletet az Építők emlékének. Lefelé nézett a félhomályos folyosón, és a falakba vájt kőfülkékben csontvázharcosokat látott ülni. Egykor a Bíbor Kapu őrzői még eleven lények voltak, nemesen születettek, egyenesen a császári családból, nem pedig mászkáló holtak.

Ahogy mind lejjebb lépkedett, és lassan végighaladt előttük, látta egymás után elsuhanni a Korokat. A legelsőkből nem maradt más, csak néhány sárgálló csont. A második fülke harcosai feketeopál vértezetet viseltek, amely elrejtette csontvázukat. A vértezet tüskés, borzalmas kőrisbogárra emlékeztette Ziyakhdaent. Az acélba maratott ábrát – lángoló fejű, karmokba futó kezeit a mellkasán összefonó, bestiális alak – nem ismerte. A harmadik fülke üres volt. A negyedikben a Lángok Korának szimbólumai rothadtak, tört fényű mellvértekre vésve, holdezüst hajból font köpönyegekre hímezve: karddal kettéhasított fa, sárkányfejes holdak, egy kígyót marcangoló sasmadár. A legalsó sziklasírban az örök Ziyakhdaen korának ruházatát viselték, a Holdezüst Évek első századaiból. Sárkányköves gyűrűk fénylettek a csontos ujjakon, az ujjak az ajtóra mutattak…

Egyszerű ajtó volt; az idő vasfoga kíméletlenül megrágta-megcsúfolta, mégis, amit a túlsó oldalon rejtegetett, azt csak kevesen ismerhették. És az ajtó mögötti világba egyes- egyedül ez az út vezetett: Limarion városát gondosan elzárták a külvilágtól, hogy őrizzék a tudást, amit az itt eltemetett királyok és császárok emlékei jelentettek.

– Mondd a szöveget, vagy kereshetsz magadnak egy helyet közöttük!

Fátyol hangja évezredek távlatából jutott el hozzá, erőtlenül, élét vesztetten. A harcos összeérintette mellkasa előtt ökölbe szorított két kezét, úgy suttogta:

– Vezess el oda, hol örökké társam a hold!

– Nem vagy több, csak szél hordta por. Elfújlak, ezüst hold emel tenyerére. Mielőtt odaérsz, fényed elveszíted.

Eleven, csípős szél vágott bele az arcába, csaknem fellökte, és szemcsés porral tömítette el a szemét-száját. Kilépett a kapun, az Alsóvárosba vezető rejtekajtó pedig hangtalanul bezárult mögötte. Ahogy ujjaival dühösen utána kapott, már nem érzett ott mást, csak a tömör sziklafalat.

A napfény hosszú-hosszú percekre megvakította. Mikor végre visszanyerte a látását, magasba szökő falakat látott, és a négy égtáj felé szétszaladó véges-végtelen folyosókat: egy gigantikus útvesztő napégette, esőmosta, gazzal felvert kőfalait.

Númeeh-symon labirintusa.

Az egyetlen út, ami Limarion városába vezet, oda, ahol mindenki elől elrejtve a Holdfordulók elf máguskirályai alusszák örök álmukat. Senki át nem kelhet rajta. Aki pedig a holtak városából akar kijutni ezen keresztül – nos, ugyanúgy halálra van ítélve. Kivéve, ha fizetni tud az átjutásért.

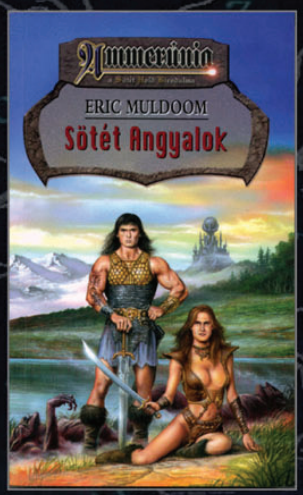
A hozzá közelebbi faldarab széthasadt, egy csontkéz kitüremkedett belőle, és elkezdte kihámozni magát a kő fogságából. A falba vésett üregből végül egy csontváz lépett elő, jobb kezében szakállas lándzsával és baljában levél alakú pajzzsal. A szemek helyén, a koponya sötét üregében apró, vérvörös lángok lobogtak. Holdfátyol hangját hallotta a fejében suttogni.

– Nem mondhatod, hogy nem vagyok méltányos. A harcosom a vezetőd lesz egy darabon. De ne hidd, hogy messzire eljutsz vele. Majd megtapasztalod magad is: itt minden lépésnek ára van. És vigasztalódj: három emléked örökre Holdfátyolnál marad, és túl fog élni téged.

– Mutasd az utat! – parancsolta mogorván Ziyakhdaen, és a harcos lassú, kimért léptekkel elindult, az elf pedig követte.”

Eric Muldoom:

www.ammerunia.hu



www.ammerunia.hu