

Én és az orkok



Aki ismer és beszélt velem legalább két sort az tudja, hogy szívemen viselem nem csak az Ynevi orkság de úgy általában a különböző világok orkjainak a sorsát. Végül is mindenkinek kell egy kedvenc. Volt szerencsém az elmúlt években több alkalommal játszani és mesélni is ork karaktereknek és sajnos az a tapasztalatom, hogy sok játékosnak nem ment át az az üzenet, ami az Ynevi Orkokat igazán egyedivé és élvezhetővé tudja tenni. Jelen írásban nem térnek ki más játékok ork fajaira, elsősorban a M.A.G.U.S. vad orkjait és udvari orkjait elemezném. Fontos és kiemelném, hogy a jelen írás teljesen szubjektív, hiszen ez az a nézőpont, ahogyan én magam látom ezeket a fajokat, így fel is szólítanék mindenkit, hogy nyugodtan lehet velem vitázni és egyet nem érteni a kommentek között, hiszen a jó pap is holtig, a jó nekromanta pedig sokkal tovább tanul!



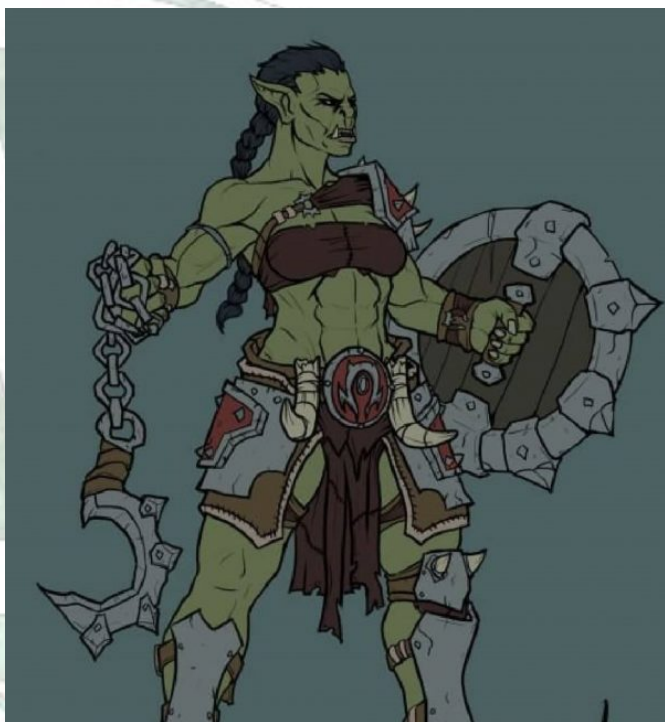
Szeretném górcső alá vonni nem csak a Vad, hanem az Udvari Orkokat is, hiszen mindkét fajnak fontos szerepe van mind a világban, mind a játékokban. Sok esetben hasonló problémákkal küszködik a két faj megítélésben (legalábbis a játékosok oldaláról), és vannak sarkalatos különbségek is, amikre külön kitérek majd.

A fajokról szóló információkat kissé elszórtan, de meg lehet találni különféle könyvekben. Az Első Törvénykönyv lapjain van szó az udvari orkokról, a Summarium lapjain bőven lehet olvasni a vad orkok életéről és kultúrájáról, amit melegen ajánlok mindenkinek, aki érdeklődik a faj iránt, és ott is kitérnek (habár eléggé szubjektíven) az udvari orkokra. Az Északi Szövetség kiadványában Eren leírásában található még az udvari orkokról néhány sort. Végül pedig sok érdekesség és rendszerezés található Magyar Gergely által írt és szerkesztett Orkok a játékban című cikkében is.

Tervezem a későbbiekben részletesebben is foglalkozni a fenti fajokkal játéktechnikát is érintve, de a jelen írás kizárólag arra szorítkozik, hogy közelebb hozzam őket hozzátok játékosokhoz és talán jobban megkedveltessem mindenkivel, azzal, hogy megpróbálok mélységet adni nekik.



Hogy játszottok ti?



A legtöbb játékos csak szimplán a statot látja az orkokban, és elhiszem, hogy az a plusz néhány pont az erőre igen csábító tud lenni, de valljuk meg azzal a lendülettel a fajt nevezhetnénk „erős ember” fajnak is, nem változtatna a karakter koncepción. Jelen írásnak pedig nem az a lényege, hogy mennyire fontos a karakter koncepció, de mikor egy másik fajú karaktert hoz az ember, akkor igen is fontos a karakter szempontjából és jelleméből az, hogy milyen fajú. Különböző tucat karaktert kapunk. Amivel amúgy nincs probléma, hiszen ha valakinek annyi az összes koncepciója, akkor egy ork karakterrel azt megteheti. A probléma ott kezdődik, hogy ezt megteheti egy elffél is, és lehet, hogy a karaktere jobban működik egy másik fajt választva, én mindig azt szoktam mondani, hogy csak a pusztasztatika miatt ne válasszunk ki egy fajt. Olvassunk kicsit utána, próbáljuk megérteni azt, hogy mi a célja mi a koncepciója annak a népnek. Persze nem készül minden egyed egy kaptafára, de ha megértjük a faj általános motivációját, akkor a karakterünk is közelebb kerül hozzánk. Többször hallottam játékosoktól, egy-egy ilyen karakter eljátszása után, hogy „jó volt, csak nem az én karakterem”, „nem élveztem annyira”. Persze, hogy nem élvezte annyira, hiszen az egyetlen oka a választásnak az volt, hogy nagyobb az erő bónusz, ami mint

mondtam érthető indok csak utána ne lepődjünk meg, ha a játék is felületes lesz vele és nem tudunk elmélyülni annyira a szerepjátékban, amennyire szeretnénk volna. Ezért hangsúlyozom a koncepció fontosságát minden alkalommal mikor karakteralkotásra kerül a sor. Sokkal nagyobb élmény egy jól kitalált, de gyengébb karaktert eljátszani, mint egy személyiség nélküli számhalmazt.

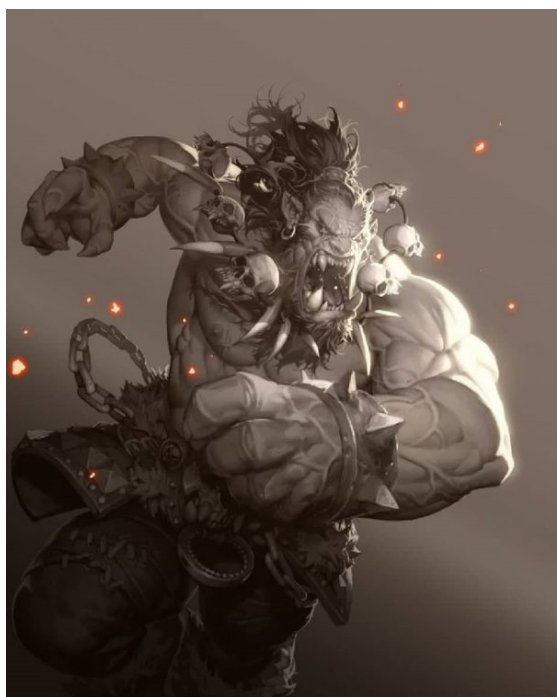
Általános sztereotípiák, hogy az orkság csupán agyatlan harci állat, és a kijelentés minden szava fontos! Hiszen egy hülye, nagyot ütő folyton védelő és zabáló karaktert annyira tényleg nem kihívás eljátszani. A baj, hogy ilyenkor sérül maga a szerepjáték, hiszen ezzel nem is fogsz mást játszani, nem lesz motivációd, nem lesznek céljaid a karakterrel csupán annyi, hogy igyon, egyen, üssön. Ami valljuk meg édes kevés a boldogsághoz, ha az ember hosszú távon szeretne játszani a karakterrel! Sok esetben keverik az emberek a civilizálatlant a hülyével. Ez igaz a nomád vagy barbár karakterekre is, de hangsúlyosan előjön a vad orkok játéka folyamán, az udvari orkoknál pedig külön kellemetlen, hiszen ők tényleg civilizáltak! Mindez arra vezethető vissza, hogy a játékos nem gondolta át nem nézett utána, vagy csak nem foglalkozott a karakter örökségével, ami ráadásul igazán egyedivé és ízessé tehetné vele a szerepjátékot.

A másik tapasztalatom, hogy azért válasszák az ork karaktert és nem a Khált mert az orknál még annyi szerepjátékos megkötés sincs, mint a macskaembereknél, az erőt ők is megkapják, na, jó a mancs elvesz, de legalább senki nem fog belekötni, hogy nem fér bele a jellemedbe, hogy felkoncold a falut, hiszen ez „csak” egy ork. Ismét csak, nincs koncepció, csak a szabadság, hogy azt csinálja a játékban, amit akarsz, és azt öl, meg akit akarsz és ettől szintén hosszútávon sérülhet a csapattársak vagy akár a mesélő szórakozása, hiszen gondoljunk bele, hogy egy nyomozósabb kalandot ennek a karakternek rendre nem lehet akkor vinni.

Háziasított vadállat!

Fontos külön említeni az Udvari Orkokat, hiszen Ynev és főleg Észak Ynev fontos

szereplőiről van szó. Jellemzően két téves megítéléssel találkoztam az elmúlt években. Az első, hogy egy buta, de nagyot ütő harcost akar hozni és ugye az Udvari Ork kap némi pluszt erőre, de nem utálják minden városban akkor jó lesz! A másik pedig, hogy egyfajta lebutított, háziasított Vadorkként játsszák ki! Az utóbbi talán még rosszabb, mint az előző, mert teljesen félreértelmezése a faj jelenlegi helyzetére és megítélésre is a világban. Azt szoktam példának hozni, hogy Erenben rengeteg udvari ork kap nemesi címet és birtokot, valamint az ezzel járó megbecsülést.



Valóban le van írva, hogy mágiával kitenyészített faj az udvari ork, és pont azért, hogy jó és erős harcosokat adjanak a hadi darálóba az északi szövetség oldalán. De a faj kinőtte ezt a szerepét, hiszen azóta évszázadok teltek el és bizonyítottak az embernépek körében, hogy megállják a helyüket a hétköznapiakban is és képesek tisztességben és akár békeidőben is együtt élni az emberekkel. Ennek köszönhető a fent említett több ereni nemesi címet birtokló udvari ork, valamint szerte az északi szövetségben bizalmi pozíciókat képesek betölteni nemes emberek udvarában, gondolok itt testőr parancsnoki vagy várparancsnoki tisztségekre. Ezeket a helyeket pedig nem adják csak hóbortból,

hiszen emberek élete múlhat a betöltő rátermettségén. Persze ez nem azt jelenti, hogy Ynev szerte elfogadott és megértett faj lennének, küzdeniük kell az elfogadásért akkor is, ha több százszor bizonyítottak már, de ez adja a faj szépségét és ez az, amiért megéri választani, nem az a plusz erő, amit rá tudsz pakolni!

Farkas szellem fiai

A vad orkok népének megítélése igen kettős és rengeteg tévképzet kering róluk. Ahogy a summarium is írja az orkok nem eredendően gonoszak. Sőt eldobták teremtőjüket és ennek árát mai napig fizeti minden tagjuk. Majd sokáig nyögtek a Kard lovagok igáját is, akaratuk ellenére szolgálták átkos teremtőjüket. A legutóbbi zászlóháborúban több fronton is hozzájárultak a vörös hadurak győzelméhez, hiszen belülről gyengítették meg a reagi fekete lobogót és az óta sem emelték magasra, elkötelezve magukat Toron és csatlósállamai mellett. Persze ettől nem lettek szövetségesei az északi szövetség államainak, hiszen a sok évszázados sérelmek nem múlnak el nyomtalanul, míg a Halálhozók folyamatosan irtják egymást Tarin törpéivel. Fontos, hogy nem szabad az ork törzseket sem egy kalap alá venni csakúgy, mint ahogy az emberi államokat sem, hiszen ki keverné össze a Dwoonokat a Haonwelliekkel? Ennek ellenére vannak olyan közös vonások minden orknál, amit megéri figyelembe venni. Az orkok nem buta emberek. Emberi mércével mérve valóban civilizálatlanok tűnhetnek a törzsi szokásaikkal. De nem is okos állatok. Ha meg szeretnénk ragadni az eszenciájukat, talán a legkönnyebb azt mondani, hogy valahol az emberek és az állatok között helyezkednek el. Hiszen intelligens, sőt mágiaforgatására alkalmas fajról beszélünk, de érzékszerveik fejlettségének köszönhetően sokszor hagyatkoznak a szaglásukra vagy hallásukra inkább, mint látásukra. Törzsi közösség sem véletlen. Farkasokhoz hasonlóan erős bennük a farkaszellem. Így ha egy csapatban vannak, nem árulják el és a végsőig küzdenek társaikért. Értik az emberi kapcsolatokat, úgy, mint a család, a nemzettség, a törzs fogalmait, de elég emocionálisak ahhoz, hogy ezekre érzelmi alapon reagáljanak. Így a farka mindenképp előtt való, de nem az azonnali és sok esetben meggondolatlan módon fognak hozzáállni a fenyegetéshez, hiszen intelligensek, képesek

hosszútávon gondolkodni és terveket szöni. Amit meg kell érteni, hogy ennek ellenére nem is fogják túlgondolni a dolgokat, ennél jobban fűti őket a tettvágy. Itt értettünk el a másik sarkalatos pontra. Élettartamuk rövidege és lelkük halandósága miatt aktívabban élnek az életüket. Tudják, hogy ez az egy élet adatott nekik és tudják, hogy ez sem hosszú, így amit meg akarnak tenni azt most, kell megtenni, mert nem lesz még egy lehetőségük, ezért tűnhetnek elhamarkodottnak vagy agresszívnek. De ha vesszük az időt és belegondolunk abba, amit írtam, hogy ha meghalnak vége és nincs újrajátzás, akkor más megvilágításba kerülnek a cselekedeteik.



Annak ellenére, hogy képesek összetett terveket szöni azért mégis sokkal inkább ösztönlények az embereknél és ez az, amiért harc mániásnak lehet őket nevezni. Szeretik az egyenes és egyszerű megoldásokat és valljuk, meg amikor a faj átlag egyede erősebb, mint a másik faj 90%-a a legkézenfekvőbb megoldás az agresszió lesz. Persze ez nem magyarázat, hiszen alpból agresszívabb faj, hiszen félig farkasok, olyannyira ragadozók, hogy a szervezetük is ezt tükröző, ragadozó a fogazatuk és egyáltalán alkalmatlan a szervezetük arra, hogy megemészsze a növényi eredetű ételeket. Így nekik mindig vadászni kell, mindig el kell ejteni valami

élő állatot. Persze tenyésztenek az orkok is sertéseket és más állatokat, de az nem mindig elegendő és hát az ösztönök.

Nagyon fontos kapcsolat fűzi őket az örökségükhöz és őseikhez, hiszen lelkük halandó csak ez a fajta továbbélésre van lehetőségük. Ezen felül kultúrájuk meghatározó elemei azok a sok ezer év alatt kialakult szokások, amiket követnek, gondoljunk itt csak a félisteneikre, akik valójában egyfajta élszentekként vigyáznak az utódaikra és nyújtanak nekik közvetlenül mágikus hatalmat. Mindennél fontosabb a faj fennmaradása, mert ha kihal az utolsó ork akkor elvész számukra minden, ezért van náluk ez a fajta természetes kiválasztódás már gyermeki korban is. Csak a legerősebb élhet túl, hogy a legerősebb szaporodjon, hogy ne szennyezze a vérvonalukat gyengék, akik miatt kihalhat a vérvonal, a nemzettség, a törzs és végül a faj.

Az általános ork jellemzők elsősorban a Gro és Ugon hegység övezte pusztáin élő törzsekre igaz. De van köztük számos törzs (és itt a hivatalosan megjelenteke szorítkoznék), akik más kulturális hagyományokkal, szokásokkal bírnak. Ott van a Traidlan hegységben élő Halálhozók, akik örökös háborújukat vívják a Törpék népével és egy felmagasztosult nekromantát imádnak. A Viharkeltők törzse a Dauron tengeren él kereskedelemről, halászatból és bizony kalózkodásból. Az ifini árnyékjárók törzse nem más, mint egy tolvajcéh, akik illegális ügyletekkel, csempészéssel és bizony a hagyományos értelemben vett alvilági kereskedelemmel foglalkoznak. A Hallgatagokról mindenki hallott, hiszen ők a fehér orkok, akik al Marem prófétával együtt dolgozva munkálkodnak Darton evilági ügyéért.

Minden ork kivétel nélkül egyenesen magától a farkas szellemtől származónak tartja magát, ezért kultúrájukban nagy tiszteletnek örvendenek ezek az állatok, de imákat csak hőszaikhoz intéznek. Annyira fontos számukra ez az örökség, hogy a hatalmas farkasokat a wargokat nem állatként vagy hátasként, hanem törzstagként kezelik, és ugyanúgy részesülnek a zsákmányból, mint maguk az orkok.

Helyzetük nem egyértelmű Ynev politikai palettáján hiszen, a Gro-Ugoni orkok legyőztek egy fekete hadurat és a zászlaját elzárták, a viharkeltők rendszeresen vonulnak hadba a vörös hadurak oldalán, ősi ellenségeik a barbárok ellen, a hallgatagokról nem is beszélve, akik szintén a vörös hadurakat szolgálták a legutóbbi zászlóháborúban. Az árnyékjárók, pedig mint minden jó alvilági szervezet ott keres, ahol haszon van.

Ez az a furcsa kettősség, ami munkál a fajban, ezt kell megérteni ezt az átmenetet a farkas és az ember között (hiszen teremtőjük ebből a két fajból gyúrta őket). Ha te, mint játékos megtalálsz az egyensúlyt az a két aspektus között akkor egy kiváló játékban lesz részed nem csak neked, hanem az asztaltársaságnak is.

Nemes szörnyek



Van egy kimondott vagy kimondatlan elképzelés az udvari orkokról, hogy ők tényleg nem mások, mint háziasított vadállatok. Ahogy korábban is írtam ennél sokkal mélyebbre vezethető vissza a kérdéskörük. A fajnak nincsenek erős történelmi és pláne kulturális hagyományai. Tényleg egy mesterségesen kialakított fajról beszélünk, akit eleve szolgálatra készítették. De ahogy telt az idő rá kellett ébrednie a

mestereiknek is, hogy a faj egyedei többre képesek. De egy alapvetően ember központú világban, és főleg egy emberközpontú kultúrában nem könnyű megvetnie a lábát egy ilyen társaságnak. Az udvari orkok próbálnak az őket befogadó kultúrába betagozódni, de a vad társaiktól örökölt képességeik és ösztöneik ezt megnehezítik. Hiszen pont annyira helyezkednek el az emberek és a vad orkok között, mint az utóbbiak az emberek és a farkasok között. Itt is egy identitását kereső fajról beszélhetünk, akiknek nincs egy kulturális vagy nagycsaládi háttér a hátuk mögött, hogy ezt segítse, illetve legyen hova visszatérni, vagy visszanyúlni. Így maguknak kell kialakítaniuk a saját helyüket a világban. Pont ez az oka, hogy sokuk a katonaságban keresi a megoldást. Hiszen alapvetően is oda tervezték őket, jók benne, hiszen a fizikai adottságaik lehetővé teszi, hogy felvegyék a versenyt a legjobbakkal. Ezen felül a hadsereg kötelékében meg tudják találni azt a gyökeret, azt a kiindulópontot, ami hiányzik nekik. Egy nagyobb egység részének érezhetik magukat.

Ezért van nehéz dolga egy kalandozó udvari orknak, hiszen egyedül van, nincs kire támaszkodni, hacsak nem a csapat az. Itt jön a de! Ugyanis ha a csapat kirekeszti hajlamosak az atrocitásokra ők is erőszakkal felelni, hiszen ez a legkézenfekvőbb megoldás. Ráadásul, ha elégszer nevezel valakit vadállatnak azzá is fog válni. Mivel nincs meg a támogató közösség, így jellemzően emberek között nőnek fel ahonnan mindig ki fognak lógni, de nem mehetnek a vad orkok közé sem, hiszen azok is gyűlölik. Hamar megtanulják, hogy egyedül kell boldogulniuk és, hogy nem érdemes bízni senkiben sem, vagy csak nagyon kevesekben. A hadsereg kötelékében ugye a bajtársiasság kénytelen kellenet kialakít egy fajta köteléket a harcoló katonák között, így könnyen találják meg a helyüket ott. De addig el is kell jutni és sokszor sok csalódáson és kirekesztésen át vezet az út.

Beleszülettek az emberi kultúrákba, és magukénak is vallják azt, ráadásul megszokták és az az egyetlen közeg, amit ismernek. Az adott kultúra és nemzet részének érzik magukat, hiszen azok is. Nincs okuk maguk mögött hagyni, hogy egy teljesen idegen faj kulturális szokásait felvegyék. Persze erre is akad példa, hiszen ahogy mi emberek ők sem egyformák.

Sok államba vad társaikhoz hasonlóan verődnek össze amolyan törzsszerű szövetségekbe. A legtöbb északi államban ennek jogi kereteket is

adtak így a saját közegükben saját maguk bíraskodhatnak, saját maguk rendezhetik a dolgaikat, egy úgynevezett csatlós kódex szerint szervezve az életüket. Saját közösségeikben saját maguk nevelhetik gyermekeiket. Hiszen a faj mágiával lett kitenyészve, de a szaporodásuk ma már természetes úton folyik.

Azért is van szükség a saját közösségekre a számukra az emberi közösségeken belül, mert, ahogy a vad orkoknak gyors az életritmusuk, úgy az udvari orkoknak is. A mágikus behatásoknak köszönhetően nekik drasztikusan megnőtt az élettartamuk, és így több száz évet is élhetnek. Ez még jobban megnehezíti a betagozódásukat az emberi társadalmakba, amik befogadták, hiszen előfordulhat, hogy az udvari ork parancsnoknak már a harmadik felettése hal meg öregségben. Az életritmusuk, ahogy élnek az életüket alkalmazkodott az emberekéhez, de azzal, hogy sokkal hosszabban élnek, nincs rajtuk az a nyomás, ami vad társaikon, hogy nyomot hagyjanak a világban, hiszen több idejük van rá, hiába sújtja őket is Orwella átka.

Így látható, hogy az udvari ork karaktereknek sok mélyebb réteg van, amit a játékosok kiaknázhathatnak és nem szabad engedni, hogy csupán egy gyenge orknak vagy buta embernek legyenek kezelve. Ahogy minden fajra igaz, úgy igaz rájuk is, hogy egyedenként változó, de a más fajtól markánsan elválasztó jegyeket tudhatnak maguknak.

Ahogy látják őket

Yneven nincs könnyű dolga az orkságnak, tartozzanak a vad orkok törzseibe vagy az udvari orkok közé. Teremtésmítoszuk szerint maga Orwella teremtette őket és így az alapvetően pyarroni kultúrkörökben gondolkodás nélkül ellenségnek vagy szörnyetegnek tekintik őket. Pedig legalább annyira, ha nem jobban gyűlölik teremtőjüket, mint a többi pyarroni istenség követői. Sajnos a Gro-Ugoni, törzsek kénytelenek voltak sokáig a fekete hadurak mellett hadba vonulni és ezzel már csak a nevük említésére is félelem költözik a lakosság szívébe, velük ijesztgetik a gyermekeket esténként. Ez az a bélyeg, amit átörökítettek az udvari orkokra is, hiszen a hétköznapi emberek nem képesek különbséget tenni közöttük. Van, hogy úgy élnek le az életüket, hogy nem találkoznak soha semmilyen orkkal, lehet nem is hallottak arról, hogy léteznek udvari orkok, így nem meglepő, hogy eleve babonás

félelem övezi őket. Ez alól csak az Északi Szövetség államai talán a kivételek, hiszen mégis errefelé „őshonosak”, sokkal több él belőlük ezekben az országokban.



De még a tanultabb koponyákban is él egy fajta előítélet a fajokkal kapcsolatban, hiszen évszázadokig azt sulykolták mindbe, hogy a halott ork a jó ork, meg hát a kárhozat úrnőjének teremtményei és szolgálói, ezen felül a fekete hadurakat és kránt is szolgálják, nem lehetnek mások, mint gonoszak. Ezen felül, akinek volt szerencséje és hallott is róluk és átlép ezeken a sztereotípiákon ők is ostoba barmokként kezelik a faj tagjait.

Ebben talán egy kicsit jobb a helyzete az udvari orkoknak az északi szövetség területén, hiszen ma már több ország elismerte tetteiket és hűségüket. Ezt nemesi címekkel vagy fontos megbízatásokkal honorálták. Ma már több országban senkit nem lep meg, ha egy udvari ork jelenik meg egy nemesi rendezvényen és vegyül el a társaságban. Persze a furcsa pillantások még kísérik egy darabig őket, de fontos lépést tettek abba az irányba, hogy Ynev szerte elfogadják létjogosultságukat és ne csak, mint másod vagy harmadrendű polgároként kezeljék őket. De addig hosszú út áll előttük és rengeteg megpróbáltatás.

Játékosként, amit tenni lehet az, hogy utána olvas az ember a kiválasztott kasztnak és fajnak, hogy legalább megértse a mibenlétüket és ez igaz nem csak az orkokra de más fajokra is. Ha a játékosok megértik ezen, fajok lelki világát és szokásait sokkal hitelesebben és az egész társaság számára élvezetesebben fogják tudni játszani, és ki tudnak majd lépni az ostoba 20+ erő árnyékából és egy szerepjátékilag is izgalmas karaktert tudnak hozni.

Szerepük a csapatban

Ha egyszerűen akarok fogalmazni, mondhatom, hogy bármi. Hiszen mindkét faj palettája széles. Harcosok, tolvajok, fejedelmek, papok, boszorkánymesterek mind lehetnek és lesznek is. Ezek a kasztok mind flexibilis, sok képességgel és széles tárházzal megáldott kasztok, akikkel egy az egész csapat számára hasznos és érdekes karaktert lehet hozni és nem csak az ütőembert. Ráadásul van közöttük mágiahasználó kaszt is, aminél pedig az sem árt, ha nem teljesen ügyefogyott a karakter.



Használjuk bátran a karakterünk képességeit és nem győzöm hangsúlyozni, hogy lehet, sőt legyen kiforrott jelleme az ork karakternek is. Hiszen egy személyiséggel feltöltött karakter az, ami a számokon túl érdekessé teszi a játékot és sokban segít a mesélőnek is, hogy jobb kalandokat készítsen a csapat számára.

Bátran ötvözi mindkét faj a civilizált emberek tudását a vad néha már-már állatias ravaszsággal. Ez lesz az a képesség, ami elsősorban nehéz ellenfélle varázsolja bármelyik ork karaktert. Bátran kell hozzájárulni a karakterek képességeihez és hagyományaihoz vagy szokásaihoz, hogy igazán magunkénak, igazán egyedinek érezhessük azt.

Betölthetnek egy csapatban ugyanúgy vezető szerepet, mint egyszerű harcosét is. Hiszen mindkét véglét a rendelkezésükre áll! Jelen írásomnak is a célja, hogy rámutassak, hogy van egy másik oldala is, másik véglete is a dolgoknak, mert, ahogy írtam is sajnos sok egysíkú ork karakterrel találkoztam, ami személyemnek is kellemetlen, de még kellemetlenebb a játékosnak, hiszen magát is megfosztja a játék egy fontos és érdekes komponensétől.

A képek a cikk eredetijében szerepeltek, a Krónikák.hu oldalon. Forrásukat nem tüntették fel.

2019.01.11.
Szerző: Shalafi Del Necro
Forrás: Krónikák.hu
Szerkesztette: Magyar Gergely