

Rúna III. évfolyam

Rúna III. évfolyam 1. szám

1	Varázslói varázstárgyak	Kovi és Kuvik	Rúna III/1	2. old.
2	Életút játék	Daktari	Rúna III/1	7. old.
3	Pszi diszciplínák	Kovi & Gazsi & Ricco & Dada	Rúna III/1	12. old.
4	Salnarr – a toroni sasfészek	Kovács Adrián	Rúna III/1	18. old.
5	Summarium magyarázat	Novák Csanád	Rúna III/1	23. old.

Rúna III. évfolyam 2. szám

6	Magica Sogronica	Shandin lovagjai	Rúna III/2	27. old.
7	Ynev hatalmai	Kornya Zsolt	Rúna III/2	33. old.
8	Tabula magica	Novák Csanád	Rúna III/2	36. old.
9	Szilánkok – ötletek, gondolatok a MAGUS-ról	Novák Csanád	Rúna III/2	41. old.

Rúna III. évfolyam 3. szám

10	Álomtáncos	Gazsi & Ricco & Zsolt	Rúna III/3	43. old.
11	Enoszuke	Yardain	Rúna III/3	58. old.
12	Szilánkok	Novák Csanád	Rúna III/3	63. old.
13	A tolvajok enciklopédiája	Galántai Zoltán	Rúna III/3	66. old.

Rúna III. évfolyam 4. szám

14	A Taba el-Ibara tolvajairól	Gazsi & Ricco	Rúna III/4	76. old.
15	Kyr sakk	Huang Ti	Rúna III/4	89. old.

Varázslói varázstárgyak

Varázslói mágiával készíthető varázstárgyak

Jelmágia

Yneven a varázslói varázstárgyak tekintélyes része jelmágia segítségével készül. Az eljárás egyszerű: a tárgyon el kell helyezni a mágikus aura varázsjelet, majd ebbe belefoglalni a hatást adó rúnát vagy rúnákat. A rúnák maguk fejtik ki a kívánt mágikus hatást, a varázsjel pedig felruházza vele az adott tárgyat.

Az első probléma ott jelentkezik, milyen módon is rögzíti a rajzolatot a varázsló a varázstárgyon. Ez létfontosságú, hiszen ha a rajzolat megtörik vagy megsemmisül, többé nem fejt ki hatását. Márpedig a legtöbb mágikus tárgy felhasználása közben komoly esély nyílik a sérülésre – gondoljunk csak a rúnakardokra.

A jelek és rúnák felírására több mód is kínálkozik. Az alábbiakban lássunk néhány módszert a jelmágikus rajzolatok elkészítésére, a legegyszerűbb, hevenyészett varázskörtől az összetett rúnáig.

A leggyorsabb, de kétségkívül legsérülékenyebb módja a jelmágikus rajzolatok elkészítésének, ha a varázsló krétával rajzolja fel a varázskört. Amennyiben még erre sincs mód, akkor lisztet, vagy valami hasonló port szór el. Végső esetben megteszi egy hegyesebb fadarab is, amellyel a földbe karcolhatja a motívumot. Ezek mind gyors, hevenyészett megoldások; a rajzolatok nagyon sérülékenyek, csak nyugodt körülmények között használhatóak, esőben, viharban nem. Annak esélye, hogy valami megsérül, óránként 10%-kal növekszik, azaz a felrajzolástól számított első óra végén 10%, a második óra végén 20% és így tovább. Ezt a módszert csak akkor alkalmazza a varázsló, ha nagyon megszorul, és rövid idő alatt kell mondjuk egy védőkört rajzolnia.

A következő lépcsőfok a különböző rajzeszközök – írószén, tinta – használata. Ugyan jóval hatékonyabb rajzolatokat eredményeznek, hátránya azért ezeknek is akad. Az efféle eszközök ugyanis érzékenyek a felületre, amelyre írnak velük. Nehéz lenne például elképzelni, hogy valaki tintával és lúdtollal rajzol idézőkört egy barlang padlatán. Ugyanígy érzékenyek a megtörésre is, hiszen egyetlen karcolás megszakítja a vonalat. Emiatt egyes varázslók előszeretettel használják fel átalakítás varázsjel készítésére, csak azt hajlamosak esetenként elfelejteni, hogy a jel nem csak akkor sérülhet meg, mikor arra szükség van.

A köznapi tinta lényegesen jobb és fejlettebb változata az alkímisták tintája. Előállításához rendelkezni kell az alkímia képzettség mesterfokával, valamint egy jól felszerelt laboratóriummal. A tinta elkészítése így is hosszadalmas és összetett procedúra, több órát és több aranyat vesz igénybe. Egy uncia elkészítéséhez hozzávetőleg egy arany értékű alapanyag kell. Ez az ár azonban csak ott igaz, ahol ezek a különlegességek könnyen hozzáférhetőek, különben a többszörösére is rúghat. Persze a varázsló maga is megkísérelheti beszerezni az összetevőket, de fel kell készülnie, hogy nem lesz könnyű dolga. Először is, a növényi alkotórészek felismeréséhez és megfelelő kikeveréséhez mesterfokú herbalizmusra van szüksége. Ezenkívül a szóba jöhető növények általában nem egy évszakban és nem egy éghajlaton élnek. Hasonló a helyzet az állati összetevőkkel is.

Egy uncia vagy tinta 10 jel vagy bélyeg elkészítésére elegendő. Meglehetősen időtálló, megtapad szinte minden felületen, és a mélybe szivároghatva sokáig letörölhetetlenül ott marad. Sem víz, sem alkohol, sem egyéb oldószer nem oldja, ilyen módon eltávolítani nem lehet. Megfogja a követ, fémeket, csontot éppúgy, mint az emberi bőrt. Ez utóbbin egyfajta tetoválásként működik, bár nem annyira

maradandó, hiszen az ember bőre állandóan változik. Emberbőrön egy hétig marad ép a rajzolat. Megtörni csak nehéz munkával lehet – ha élőlényen van, ez pontos találatot (-50 Té) és legalább 3 Sp sebzést jelent.

A legidőtállóbb rúnamágikus rajzolatok természetesen a vésetek, ugyanakkor ezek elkészítése a legnehezebb. Mivel a rajzolatokat a varázslónak magának kell megalkotnia – hiszen eközben tölti fel manával -, csak ő végezheti a vésést. Ehhez legalább alapfokon jártasnak kell lennie az adott szakmában (kőfaragás, fafaragás, ötvösség, stb.) Ezzel az eljárással készülnek például a rúnakardok is. Itt további nehézséget jelent, hogy a rúnákat a készítés folyamata alatt célszerű a kardon elhelyezni, ez pedig hozzáértő kovács – például Gilron papja – közreműködését kívánja meg. Az így készített kard azután nemcsak mágikus, de szinte törhetetlen is lesz. A pengébe kovácsolt rúnákat gyakorlatilag semmi módon nem lehet megszakítani, így a kardforgatóknak nem kell attól félnie, hogy fegyvere elveszti mágikus tulajdonságait. Az egyéb, nem fém varázstárgyak alkimista tintával, ritkábban varrással, hímzéssel készülnek. A rajzolatokat mindig jól védett, gyakran rejtett helyeken alkalmazzák. Köpenynél, vagy egyéb ruhaneműnél két réteg szövet közé kerülnek, így a tárgyról első ránézésre nemigen állapítható meg mágikus mivolta. A közös ezekben a holmikban, hogy komoly sérülésük, széttépésük esetén elveszítik mágikus tulajdonságaikat.

A varázstárgyak kereskedelméről

A varázstárgyak ritkán cserélnek gazdát, hiszen alkotójukkal többé-kevésbé szimpatikus viszonyban vannak. Ez egyben magyarázata annak is, hogy a legtöbb „közkezen forgó” mágikus tárgy letűnt idől rég elporladt varázslótól származik. Mivel a varázslók nem egyszerűen csak mágikus eszközt látnak a mágiában, de a világ megismerésnek útját is, sokkalta filozofikusabb alkatok a többi varázshasználónál, így kisebb az esély, hogy pénzért, rendelésre készítsenek varázstárgyat – bár akad erre is példa. Ekkor azonban inkább az elvi meggyőződés, egy eszme iránti odaadás vezérli a tettet. Így lehet például, hogy Pyarron seregei sohasem maradnak mágikus támogatás híján, hiszen a lar-dori iskola feltételek nélkül kitart mellettük. Természetesen a varázslók így is elfogadnak pénzt szolgálataikért cserébe, arra azonban, hogy egy varázsló meggyőződése vagy akár csak kedve ellenére, pénzért varázstárggyal támogasson valakit, nem sok példa akad Ynev hosszú történelme során.

Hogy egy adott mágikus tárgy mennyibe is kerül, azt rengeteg tényező befolyásolja. A M.A.G.U.S.-ban leírt értékek szigorúan az előállítási költségekre vonatkoznak, ennyiért szinte soha nem cserélnek gazdát a varázstárgyak. Valós áruk – ha egyáltalán talál a karakter olyat, aki hajlandó neki eladni – csak attól függ, mennyit nem áll érte elkérni az eladó. Ez egyébként ritka eset, „varázstárgyboltok” nem léteznek, még Erionban sem! A szorgalmasan kereső karakter igazi ritkaságra bukkanhat egy-egy bazár vagy régiségkereskedés mélyén, de ennek esélye elenyésző. Ilyen esetekben gyakran a kereskedő maga sincs teljesen tisztában a tárgy valódi értékével így a karakter jóval áron alul juthat hozzá (feltéve, ha tudja, mit is vesz). Annál gyakoribb azonban az ellenkezője, amikor hasznavehetetlen, netán félig meddig működő „varázstárgyat” próbálnak minden hájjal megkent kufárok a gyanútlan áldozatra sózni. Főleg olyankor kísérleteznek ilyesmivel, ha a vevő láthatóan tapasztalatlan, s nem sok köze lehet a mágiához. Ilyenkor aztán tucattal kerülnek elő a legkülönfélébb amulettek, varázsfegyverek, védőköpenyek, s ki tudja, mi féle limlomok. A zömük többnyire semmiféle mágiával nem rendelkezik. Néhányat még egy felületes vizsgálat is mágikusnak tarthat, csak használatukkor derül ki, hogy a belőle áradó mágia nem több pusztán auránál, a tárgynak valódi hatalma nincs.

Lord Gamor csatabárdjai

Mp: 73

Lord Gamor a Kard Testvériségének egyik kiemelkedő jelentőségű nagymestere volt, valamikor a Hetedkor derekán, a kilencedik Zászlóháború táján. Tőle származott az elvetemült ötlet, hogy Gro-Ugon orkjait nem csak egyszerű csürheként, de szervezett sereggé kellene az ellenségre vezényelni. Sokáig próbálkozott a kivitelezéssel, de Orwella torzszülött kreatúrái mindig is a káosz hívei voltak, és maradtak mind a mai napig.

A legjobb ork bajnokokat lettek volna hivatottak szolgálni azok a csatabárdok is, amelyeket az ő óhajára készített a Testvériség varázslója. Azonfelül, hogy mágikus töltésüknek köszönhetően forgatójuk könnyebben harcol, harc közben 80E erősségű gyűlölet mozaik is érvényesül rá, aminek eredményeképpen mindig aktuális ellenfelét gyűlöli. Értelemszerűen ekkor a harc gyűlölettel módosítói érvényesek, annak minden megkötésével együtt (azaz nem harcolhat az ellenfél foglyul ejtéséért, ha teheti, nem vonul vissza, stb.) Továbbá, ha a karakter dühödten harcol, nem valószínű, hogy megakarna szabadulni fegyverétől, még ha a játékos úgy is gondolja!

Ha játékos karakter forgatja a csatabárdot, a fenti erősség ellen asztrális mágiaellenállást dobhat. Amennyiben elvétí, korántsem biztos, hogy ráébred, dühöngését a fegyver okozza. Ezt eldöntendő, sikeres asztrálpróbát kell tennie – csak ekkor döbben rá, hogy nem saját akaratából, hanem mágia hatása alatt cselekedett. A fegyver értékei ettől eltekintve a következőképp alakulnak: Ké +2, Té +5, Vé +5, sebzés +1.

A bárdok nem éppen díszes kivitelűek, avatatlan szem akár még ócskaságnak is nézheti őket, ám a fegyverekhez, vagy a fegyverkovácsoláshoz értők a nemesacél fejről tüstént látják, hogy nem akármilyen holmival állnak szemben. Használatához nem szükséges parancsszó.

Sahred töre

Mp: 98

Bár a fegyver Abdul al-Sahred, a híres dzsad nekromanta nevét viseli, valójában nem az ő műve, sőt, az elsőt még csak nem is dzsadsok alkották. Az első ilyen jellegű fegyver Abasziszbán tűnt fel, ahol egy nekromanciával foglalkozó varázsló készítette, és nevezte el a nagy előd után. Leírásai nyomán több efféle tör is készült, a nekromancia és a varázstárgyak alapos ismerői azóta is Sahred töreként emlegetik őket. Az elv egyszerű. A nekromanta megidéz egy kísértetet, amit Sahred a Necrografiában életerővel táplálkozó élőholtként ír le, majd a fegyverre írt rúnák segítségével bebörtönzi, és a pengéhez köti a lelket. A kísértet torz lelke nem képes szabadulni a törből, életerő utáni csillapíthatatlan vágya azonban megmarad. Valahányszor élő testbe mártja pengéjét a fegyver forgatója, a kísértet elvon az áldozat életerejéből. Ez az életerőszívás mindenben megegyezik az élőholt eredeti képességeivel (lásd a M.A.G.U.S. 359. old., illetve Bestiárium 75. old.). A rabolt illetve begyűjtött életerőt a fegyverforgató nem képes saját javára fordítani. Ahhoz, hogy az életerőszívás valóban bekövetkezzék, a tör használójának túl kell ütnie áldozatát, fognia azonban nem szükséges a fegyvert, azaz a tör dobásánál is érvényesül a mágia.

Pontos leírást nemigen adhatunk erről a holmiról, hiszen több ember, egymástól függetlenül készített effélét. Általánosságban elmondható, hogy tradicionálisan tör (az esetek 80%-ában), és gyakran ezüst díszíti a keresztvasát. Parancsszót nem igényel.

Sogron pallosa

Mp: 69

Íme egy rendhagyó holmi, mivel nem varázslók, hanem olyan tűzvarázslók készítették, akik járatosan voltak a rúnamágia rejtelseiben. Pontosan senki nem tudná megmondani, hány ilyen kard is készült, de az biztos, hogy legalább öt tucat. Ezek elsődlegesen Ordan lángőreit szolgálták. Nevükkel ellentétben nem mindegyik pallos, a hosszúkartól a kétkezes kardig minden változat előfordul. A kardok nem sokkal az ordani hatalomátvétel után készültek. Azóta a tűzvarázslók rendje számára számtalan lángőr hajtott végre sikeres küldetést – és bizony akadtak olyanok is, akiket nem kísért útjukon szerencse. Több tűzvarázsló kísérletezett már hasonló kardok készítésével azóta, többkevesebb sikerrel. A letűnt idők tudása foghíjasan maradt fenn, a magas fokú, speciális irányultságú rúnamágia maradéktalan újraélesztésében nemigen segíthet senki a tűzvarázslóknak.

A fegyverek hatalma naponta háromszor érvényesülhet: alkalmanként 12 körig (2 perc) 4E erősségű lángaurát von a penge köré, +4K6 Sp-vel növelve a sebzést. A kard parancsszóra borul lángba, ugyanezzel a parancssal idő előtt meg is szüntethető az aura. Szakértő szemek könnyen felismerik Sogron pallosát: markolatuk speciálisan tekeredő kobrát ábrázol, aminek feje és kiterjesztett gallérja adja a markolatgombot. A kígyó szeme apró, tűzvörös rubin – pusztán csak érdekesség. A mágikus hatalmat adó rúnák a kobracsuklya hátoldalát díszítő, túlburjánzó mintázatban bújnak meg.

Aki Sogron vallásában vagy Ordan történelmében, illetve legendáiban legalább alapfokon jártas, 75% eséllyel ismer fel egy ilyen kardot, és 25% esélye an rá, hogy a varázsszót is tudja. Ha a fentiek közül esetleg több képességgel is bír, akkor minden plussz képzettség +5% módosítót jelent, az egyes képzettségek mesterfoka ezenfelül újabb +5% módosítót ad (így a maximális esély 100%, illetve 50%).

A varázstárgyak eredetéről

*F*elmerülhet ezután a jogos gondolat: ha a varázslók leginkább csak saját maguk számára készítenek mágikus hatalmú tárgyakat, honnan kerül Ynevre a rengeteg rúnakard és a többi holmi, ami egy magasabb szintű kalandozócsapatnál megtalálható. Nos, a kérdést nehéz megválaszolni, hiszen a legtöbb KM különbözőképpen értelmezi a „sok” fogalmát, főleg, ha mágikus tárgyról van szó. Való igaz, számos efféle dolog maradt meg az óidőkből – főleg a Ötöd- és Hatodkorból (ne feledjük, Ynev erősen mágiacentralizált világ). Manapság is készítenek azonban mágikus tárgyakat szép számmal. Elég, ha a nemrégiben véget ért Zászlóháborúra gondolunk. Doran varázslói is mágusai az igaz ügy érdekében kitétek magukért, és bizony nem egy hőst láttak el varázstárgyakkal. Szükség is volt rá, hiszen a Fekete Hadurak seregeiben is szolgál jó néhány varázstudó. Ezek a fegyverek és tárgyak persze javarészt a veteránoknál maradtak, de a zavaros háborús időkben néhány mindig elvész. Hogy ezek sorsa mi lett, arról csak találgatni lehet.

Most pedig lássunk néhány, rúnamágiával készített varázstárgyat:

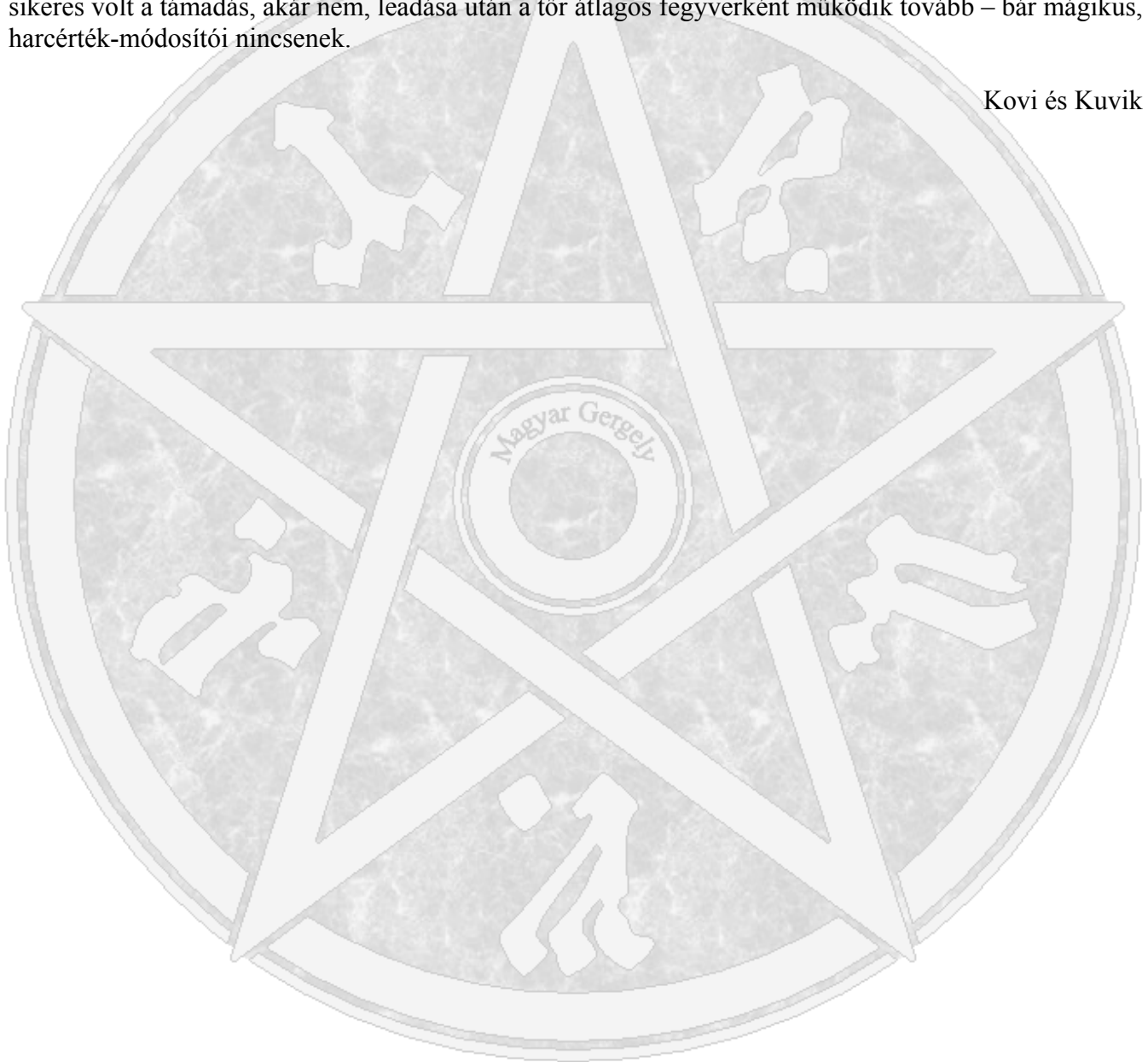
Orgyilkos tör

Mp: 93

Igen ritka és különleges fegyver, eredetét homály fedi. Ebből is több készült, vélhetően nem egyazon kéz alkotta őket, de az ynevi történelem során jó, ha öt-hat darab felbukkant. A törön különleges rúna díszel, amely leginkább a mozgásirányítás mozaikhoz hasonlít. Készítője valószínűleg hosszasan tanulmányozta az orgyilkosok tudományát, majd tapasztalatait néhány mágikus jelbe foglalta.

A tör tehát tökéletes gyilkos fegyver lehet bárki kezében. Mindössze ki kell mondania a parancsszót – akkor a keresztvas rúnái átveszik az irányítást mozgásközpontja fölött, s ettől kezdve a tör irányítja forgatója kezét. Az irányítás mindössze egyetlen körig tart, ám ez épp elég egy tökéletes szúráshoz. Feltéve, hogy adottak az egyéb körülmények (pl. meglepetés), a tör használójának első támadása úgy sebez, mintha az illető mesterfokon lenne jártas a hátszúrás képzettségben. Egy nap legfeljebb háromszor használható, és a hátszúráshoz teljesülnie kell a többi szükséges feltételnek is, azaz nyílt harcban, szemtől szemben még ezzel a pengével sem lehet valakit orvul hátszúrni. Akár sikeres volt a támadás, akár nem, leadása után a tör átlagos fegyverként működik tovább – bár mágikus, harcérték-módosítói nincsenek.

Kovi és Kuvik



Életút játék

Gyilkos ármány, vagy magányos végzet.

Nincs, mit veszíts, így hivalkodol.

Szánlak, halandó.

(Arval d'Incarra)

A szerepjáték igazán nagyvonalú és szórakoztató: bár alighanem mindenki mást keres benne, egyetlen játékos sem hagy elégedetlenül. A számos világ, kor és szabályrendszer között előbb-utóbb mindenki meglelheti a szívéhez legközelebb állót, s beletemetkezhet kedve szerint.

Csakhogy nem elég a legtetszetősebb típust kiválasztani – rengeteg múlik a stíluson is.

Játszani sokféleképpen lehet. Hogy ki miképpen teszi, úgy vélem, teljességgel magánügy; beleszólása nemigen lehet senkinek, ilyenképpen nekünk sem. Célunk nem is valamiféle fölényeskedő kinyilatkoztatás, pusztán a számtalan útból szeretnénk a teljesség igénye nélkül megvilágítani egyet; azt, amelyben mi többnyire járunk.

Ez pedig az életút-játék.

Hogy mit is rejt a kifejezés, alighanem mindenki tudja, a rend kedvéért mégis álljon itt egy rövidke meghatározás: olyan játéksorozat, mely végigköveti a karakter életét ifjúkorától visszavonulásáig, ne adják az istenek, haláláig.

Szerepjátékos körökben sajnálatosan elterjedt a divatfik ruházkodásához hasonlatos gyakorlat – sokan úgy cserélgetik, váltogatják karaktereiket, mint az aranyifjak legújabb szereléseit (elnézést minden kivételtől!). Nyílt klubokban, ideiglenesen összeverődött csapatokban (lásd Rúna-tábor) nem is igen megy másként, és rendjén valónak tekinthető – a magányos farkas végre partit talál magának, megérdeklődik a KM-től, nagyjából milyen tapasztalati szintű karakterre lenne szüksége, kasztot választ, lapot tölt, aztán hajrá! Ha netán tíz perc, másfél óra múltán a karakter visszaadná lelkét az isteneknek, hát kidob egy újabbat – ha a kifürkészhetetlen sors úgy hozza, egy-egy alkalommal akár hármát-négyet is. Nem ritkán előfordul, hogy előregyártott lapokkal érkeznek, s orvul lenyilazott karakterét még el sem feledték, az újabb már ott lapul a környező bokrok között.

Természetesen, lehet játszani így is, és ha valakinek ez jelenti a szerepjáték örömét, a világ minden kincséért se kezdjen másba – hiszen nem győzzük elégszer hangsúlyozni, játékról van szó, melynek elsődleges és legfontosabb célja a szórakozás, kedvtelés. Mindössze azt szeretnénk, ha egy másik irányzat is utat találna a szerepjátékosok felé, és növekedne azok tábora, akik effélet játszanak – hiszen nyilván máris vannak ilyenek, tán nem is elenyésző számban.

A valódi élet-játékot azoknak ajánlom, akik nem csupán a harcokat, a vagdalkozást, a Té-Vé-Tp növelését tartják lényegesnek, hanem magát a világot is, és lényüknek azt a részét, mely abban a közegben létezik. Hiszen, ha belegondolunk egy-egy jó játék alkalmával elhagyjuk földünket, megszabadulunk minden kolonctól, és belépünk egy másik világba, a mesékébe, az álmokéba vagy rémálmokéba – ki ahová vágyik. Ám mindenképpen oda, ahová csak a lélek, a képzelet repíthet, videofilm, számítógépes játék soha.

Az életút történet nem puszta társasjáték – egyfajta állapot. (Ha akad olyan elvetemült pszichológus, aki olvassa a lapunkat, az most diadalmasan felkiált: Hohó, hát ez kész tudathasadás! Nos, elvileg éppen lehetne az is, de aki komolyan így véli, az semmit sem ért.)

Amikor játszani kezdünk, átlépünk egy kapun – csakhogy, aki a másik oldalon megérkezik, már (többnyire) nem azonos önnön valónkkal. Mégis, legkedvesebb karaktereink jobbára valós lényünk

lennyomatai, másik világbeli megfelelői, napfényes vagy árnyékos oldalunk felerősített képviselői odaát. Olyan alakok, akikkel általában szívesen azonosulnánk, ha valamiképp módunkban állna. Különösen igaz ez az „egykaraktes” játékosokra, de az élettörténetet játszóknak legnagyobb részére is.

Vannak persze olyanok, akik tökéletes átéléssel képesek bármiféle karakter bőrébe bújni, és éppen azt élvezik: a rengeteg, minduntalan cserélhető személyiségeket, a „színészi” játék izgalmát. Ha valóban jól csinálják, magukén túl mind a KM, mind a társak igazi örömeire és szórakoztatására szolgálhatnak.

Az élettörténet szépsége ezzel szemben (jóllehet, itt is pontosan olyan fontos a következetes szerepjátás) az állandóság, a világ életteliségében, „valódiságában” rejlik. Ha hosszú ideig játszol egyazon karakterrel, ha egy testben lakik veled, ha párhuzamosan létezik melletted – és egy jó KM a környező világot is szakértelemmel festi és irányítja –, a játék sokkal nagyobb élményt jelenthet, mint a szokásos „epizódokalandok”.

S hogy mindez miért jó? Hadd ne magyarázzam. Ez a cikk nektek szól, akik pontosan tudjátok, mekkora kincs az a másik birodalom, s nem azoknak, akik valamiféle félbolond holdkórosoknak tartanak minket. Számukra csak annyit: vajon van értelme úgy olvasni egy igazán jó könyvet, hogy az ember nem feledkezik bele, nem merül el a világában?

Miként minden szerepjáték minden típusánál, jelen esetünkben is rengeteg múlik a kalandmesteren. Hiszen az, hogy valaki életút-játékot kíván játszani, önmagában még korántsem biztosíték a sikerre. Mire kell hát figyelni az élettörténetek mesélése során?

Mint már említettem, az életút legnagyobb ajándéka a világ hitelessége – a kapun túli létsík nem csupán „játészótér” lesz, hanem egy idő után a másik otthonod. Ebből pedig egyértelműen következik, mi is a KM legfontosabb (és legnehezebb) feladata: ezt az otthont kell megformálnia.

Ahhoz, hogy sikerrel járjon, mindenképp ki kell választani a egy területet, egy szűkebb környéket a hatalmas világban, melyet elsősorban is a saját otthonává formáz. Ha rápillantotok Ynev térképére, számos fehér foltot találtok, bármelyiken bátran megalkothatjátok saját „mikrovilágokat”, természetesen lehetőleg úgy, hogy illeszkedjék a nagy egészbe. Országot városállamot, várost, völgyet, szigetet vagy hegyet – ami szívetekhez és kapacitásotokhoz leginkább közel áll. Ám, ha valaki nem kíván nulláról indulni, választhatja bármelyik leírt területet is, Pyarrontól Erigowig. Gyűjtsön össze róla minden adatot, ami eddig megjelent, érdeklődjön, ha kell, a többit pedig egészítse ki kedve szerint – hiszen ahány szerepjátékos mesél Ynev világában, annyiféle Ynev létezik párhuzamos síkként.

Miután megvan a megfelelő terület, bizony kemény munka következik – be kell népesíteni, ki kell dolgozni, ha nem is az utolsó apró részletig (sőt, ez inkább kerülendő, kiskapukat hagyni mindig érdemes), de igen alaposan. Ha városról van szó, hasznos dolog a térkép – legalább a főbb utakkal és épületekkel. (Felhívom a figyelmet egyes hangulatos, középkori eredetű földi városkák térképeire!) A településeknek történelme van, környezete, lakói, szokásai, ünnepei, stb. – ezeket bizony célszerű előre többé-kevésbé kidolgozni. Ha már elkészült a hely váza, következnek a személyek. Nem csupán a legfőbb vezetőséget kell név, kor, külső és személyiség szerint megalkotni, hanem néhány egyszerűbb, de nevezetesebb alakot is – papok, kocsmárosok, nagykalmárok, hírneves művészek- bajnokok-kurtizánok- javasemberek; ki-ki ízlése szerint. Ne feledjük, ezek nem egyetlen kalandban szereplő, kardélre hányható NJK-k, hanem a karakterekhez hasonló lakók!

Egyszóval, ha igen vázlatos is, de alkotni kell egy élő, reálisnak ható környezetet. (Segítséget nyújthat, ha a választott területedre emlékeztető földi hely leírását – útikönyv, történelmi írás, stb. – veszed alapul.) Hangsúlyozom, a munka igen kemény, heteket, egy-két hónapot könnyedén igénybe vehet, s ami igazán érdekessé teszi, lényegében soha nem fejeződik be. Tulajdonképpen egyfajta alapozás; érdemes jól megcsinálni, mert hosszú évekre készül, s minden játékalkalom gyarapítja, színesíti a „feléptményt”.

Amikor körvonalazódott a „mikrovilág”, jöhetnek a játékosok. Ezzel pedig máris elérkeztünk egy újabb nehézséghez, nevezetesen a KM és a parti egymásra találásának kérdéséhez. Az életút-játék sikerének ugyanis lényeges pontja a mesélő és a játékosok, valamint a játékosok egymás közötti harmóniája. Olyan társaságnak kell tehát összejönnie, ahol a KM ezt nyújtja, amit a csapat tagjai várnak tőle, a játékosok pedig olyképpen játszanak, hogy mesélőjük szívesen mesél nekik; emellett pedig hasznos, ha a karakterek is becsülik, (netán) kedvelik egymást. Azt hiszem, sokan próbálták már, így tehát tudják: alkalmasint nem könnyű ezt mind összehozni. Viszont igazán megéri a fáradságot.

Optimális esetet feltételezve, készen áll a helyszínünk, és fél tucat jóbarátunk rágja a fülünket meséért – nosza.

- A Famanó fogadóban ültök együtt egy asztal körül. Régóta ismeritek egymást, jóbarátok vagytok.

Nem. Nem ismerik egymást régóta, és nem jóbarátok. Mitöbb, nem is ülnek a famanóban, nemhogy együtt, de még egyedül sem – hacsak nem teleportálnak a játékasztaltól egyenesen oda.

Egy új karakter lelkének azonnali halála kétféle lehet: egyrészt, ha mindjárt magas osztállyal indul, másrészt, ha egyszerűen „belepottyan” valamiféle közegbe, valahonnan a fellegek közül. Vegyük a fáradságot, és minden egyes karakterrel ülünk le játszani kettesben, legalább két-három alkalommal, de az sem baj, ha netán többre is sikerül.

Ne felejtjük el, a legritkább esetben születik valaki „első tapasztalati szintű tolvajnak” – valamiképpen azzá lesz. Beszéljük hát meg az adott játékosal, miféle elképzelései vannak a karakterről, azután alkossunk neki előtörténetet. Talán nevetségesen hangzik, de szót kell ejteni a gyermekkorról, ha csak röviden, egy-egy momentumot kiragadva is, hiszen pontosan tudjuk, milyen meghatározó lehet ez az időszak. A család (vagy éppen a hiánya), a kapcsolatok, a viszonylatok, testvérek és nagybácsik, barátok és rosszakarók, első szerelmek, első pofonok, és ki tudja még, mi minden – gondoljunk csak saját életünkre. Soha ne feledjük el: az életút-játék karaktere létezik abban a másik világban, pontosan ugyanúgy, mint mi ebben! Óriási élményt jelenthet, ha egy karakternek kapcsolatai vannak, s nem csupán barátságos vagy ellenséges NJK-k ödöngenek körülötte (netán csak az Elátkozott Vidék vagy más roppant népszerű hely káoszhörcsögei). Éppen ezért fontos az előtörténetet valóban lejátszani, s nem csupán felolvasni a játékosnak.

Szereplőnk tehát cseperedik (meglehetősen sebesen, hiszen túl sok időt valóban nem kell fecsérelni a gyermekévekre), sorsa alakul, erre-arra fordul, mígnem azután többé-kevésbé egyenes irányt vesz, és valahol, valamiféle körülmények között tanul – első tapasztalati szintű karakterré lesz.

Figyelem! Mindezek ugyan elsősorban azt a célt szolgálják, hogy a karakterednek szilárd helye legyen a világban, ugyanakkor mérhetetlenül sok, később kihasználható lehetőséget rejtenek magukban. A figyelmes KM már ekkor elhelyezhet olyan momentumokat, személyeket, eseményeket, csapdákat, amiket utóbb (valós időben akár hónapok múltjával) hasznosíthat. Roppant hatásos tud lenni. Eközben természetesen szem előtt kell tartanunk, hogy miről szól a fő kaland, amit az egész partinak kívánunk mesélni, hiszen minden egyes karaktert ebbe az irányba kell terelnünk. Így már nem okozhat gondot a csapat összehozása sem, érdemes azonban ezt is több részletben megoldani, pl. két-két, valamiképpen már egymásba botlott játékosnak mesélni, s csak azután a teljes partinak.

A fő kaland természetesen a „mikrovilágon” belül bonyolódik – ha jól alkottad meg, igen sok lehetőséget rejt magában, ám jól ismert, biztos háttéréből később bármilyen messze elkeveredhetnek kalandozóid. Egy-egy tágabban értelmezett kaland vagy feladat valós időben hónapokig, akár egy évig is eltarthat.

Ami nagyon fontos: éljen a karakterek körül a világ (példánknál maradván, a város). Legyenek személyes ismerőseik, barátaik, ellenségeik, ismerjék a jelentősebb épületeket, tudják, merre kanyarodnak az utcák, hol főzik a legjobb sört, hol a legolcsóbb a sült csirke, kihez kell menni

információért, kit lehet lefizetni, kit kell megpofozni érte – hosszú oldalakon át sorolhatnám. Csak ismételni tudom önmagam: mindenki gondoljon saját életére, a saját városára, kapcsolataira.

Szeressék meg a világukat, legyen az otthonuk. Apró horgonyok százai kössék őket hozzá, miként minden valós embert; létezzenek a keretei között, s ne csupán csellengjenek valami kiagyalt kaland vérnősző szörnyeiket gyakva.

Ha minden úgy sikerül, ahogy eltervezted, játékosaid számára fontossá válik közvetlen környezetük, s annak lakói – nem csak szeretni fogják, de félteni, óvni is. Ügyeit sajátjuknak tekintik majd: nem kell őket holmi titokzatos megbízókkal és beígért javakkal kalandba kergetni, szívesen mennek maguktól is; mozgatórugójuk többé már nem csupán önnön vagyonuk gyarapítása lesz, hanem a meggyőződés. Lehetnek közöttük olyanok, akik a város szülöttei, de olyanok is, akik messze földről vetődtek oda, a származás ebből a szempontból mellékes. Kaphatnak helyet a helyi szervezetekben, haladhatnak előre a ranglétrán, magasabb szinten már saját embereiket irányíthatják – tartozhatnak valahová, célokat tűzhetnek maguk elé, valós személyiségként létezhetnek. S minél régebben játszik a játékos, egyre bonyolultabbá válik a minta az adott karakter életének szövetén; hónapok, évek játéka alatt valóságos falikárpitok szülehetnek a foghíjas szúnyogháló helyett.

Ha letesz egy könyvet szobája asztalára, az a legközelebbi játék során is ott lesz, ha pofon üt egy nemesifjút, az hónapokkal később is gyűlölni fogja, ha megállja a helyét egy szervezeten belül, tagjaira egész életében számíthat; s ha komolyan hibázik, annak árnya soha nem hagyja el.

Ezek a karakterek, akik már-már valódi élettörténettel rendelkeznek, alkalmasint sokkal többet jelenthetnek a világ egyik sarkából a másikba (többnyire logikátlanul) futkosó alakoknál, akik egymás után pottyannak a semmiben lógó kalandokba, s fekete köpenybe burkolózó, titokzatos megbízók tucatjainak szerzik meg a legalább annyira titokzatos ereklyék vagy mágikus limlomok tucatjait. (Tp, kincs, varázscumó, gyerünk tovább! Vagy ahogy a halhatatlanná lett mondás szól: kinyit-megöl-treasure-next.)

Az élettörténet során bizony előfordul, hogy két megoldandó feladat között némi idő telik el, a karaktereknek azonban ilyenkor is élnie kell – akármilyen meglepő is, megfelelő környezetben ez az időszak is szórakoztatóan lejátszható. Tagadom, hogy a szerepjáték állandó és nélkülözhetetlen eleme lenne a térdig érő vér, a gusztustalanabbnál gusztustalanabb szörnyek, a pszichopata varázstudók és más egyéb förmedvények. Nem (!) ez a szerepjáték lényege, még ha számtalan momentum utal is erre (sajnos).

Az én „birodalmamban” a karakterek az uralkodó különleges emberei – amolyan FBI-elit. Történetükről regények készülhetnek, olyan színessé lett az életük, a környezetük. Ezer dolog érdekli, köti őket; az éppen aktuálisan futó kalandon kívül – vagy azok között -, utánpótlást nevelnek, csapják a szelet vagy udvaroltatnak maguknak, tudásukat fejlesztik, gyakorló pályákon izzadnak vagy könyvtárakat bújnak, a fő kalandtól teljesen független rejtélyek után kajtatnak, ápolják kapcsolataikat, netán csak ülnek a teaházban és jól érzik magukat. (Nemrégiben csaknem két órán át tartott – és mindenkit elszóraztatott! – egy efféle „felesleges” esemény, amikor is egy heves természetű JK féltékenységi rohamában kisé berúgott, és elbarikádozta magát a város előkelőbb éttermében. Igazi élmény olt kicsalogatni.)

Az életút tehát folyamatos vonal, nem csupán kalandfilm sorozat. Meglehet, írással kisé sokat markoltam és keveset fogtam – a helyszüke jelentette korlátokat azonban nem hághattam át. Egyetlen dologról szeretnék még szólni a sok (kényszerűségből) kimaradó rovására, ez pedig a karakter halála.

Ha a választott karakter igazán közel áll a játékos szívéhez, ha már évek óta játszik vele, gonddal szövi története selymét, bizony, sokkal körültekintőbben óvja, mint egy „epizódkaraktert”. Az élettörténet valós időben hosszú évekre nyúlhat – ebből sejthető, hogy ezek a karakterek viszonylag lassan lépnek szintet, elért eredményeiket nem kapják ingyen. (Ennek megfelelőbben általában jóval

„normálisabban” is viselkednek, minden KM őszinte öröme.) A Tsz-eket sokkal célszerűbb valódi tapasztalatok alapján számolni (tehát azt vizsgálva, mennyit „épült”, mennyivel lett több az adott karakter a játék bonyodalmi soron), semmint kismillió véreb, kóbor eb és koldus – vagy akár városőr – lemészárlásával gyűjtögetett Tp segítségével. Fejlődni, magasabb szintre lépni még a fantasy-világokban sem könnyű! Így, ha reálisan gondolkodunk, egy valós idejű év alatt 2-4 Tsz-nél többet nemigen léphetnek a karakterek!

Nem csalás, nem ámitás: az ősidőkben indított, mára csaknem félistenné lett karaktereket leszámítva (lásd Chei, Sonor, stb., ők viszont már nem „aktívak”), bizony 7.-8. osztályúnál erősebb karakter nemigen van a társaságunkban, pedig több éve játszunk velük. (A teljes igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy olykor mi is szívesen indítunk „epizódszereplőket”, hiszen a változatosság valóban gyönyörködtet.)

Egy életút-szereplő halála komolyan megviselheti a játékost, a mesélőnek tehát alaposan mérlegelni kell, hol van az a határ, amelyen túl már nem engedi megmenteni a halálos veszedelembé keveredett karaktert. Ugyanakkor az sem volna helyes, hogy a játékosok bizonyosak lehetnének benne: bármit tesznek is, második énjüket nem fenyegeti veszély, a KM semmiképpen nem pusztítja el őket.

Általános érvényű szabály nincs, minden KM-nek ki kell alakítania a saját egyensúlyát. Irányvonalként csak annyit: fontos karakter soha ne halljon bele „ostoba” dolgokba (leesik a tetőről, 00-val agyonüti egy felháborodott hentes, agyonharapja fél tucat harci eb, stb.), ám ha a KM minden figyelmeztetése ellenére oktanul a veszélybe rohan, vagy halála különösen hősi, másoknak hasznos lehet, bizony számoljon a lehetőségével.

Valahogy úgy érzem most magam, mint aki a tengert egy pohár sós víz képében igyekszik bemutatni.

Aki azonban a pohár alapján mégis kíváncsi lett az óceánra, annak javaslom, vesse bele magát bátran a hullámok közé.

Daktari

Pszi diszciplínák

Az alábbiakban következnek néhány új pszi-diszciplína leírása.

Kivétel nélkül a pyarroni módszerhez tartoznak, néhányuktól a megnyilvánuló hatás attól is függ, hogy az alkalmazó alapfokon vagy mesterfokon jártas – a psziben. Természetesen a kyr metódus használói is elsajátíthatják őket, ám bár egyikre-másikra nemigen szorulnak rá. Noha elméletben slanek is megtanulhatják e diszciplínákat, erre szintúgy nem sok példa akad.

Fontos megemlíteni, hogy az alább leírt tanok nem feltétlenül kerülnek a játékos karakter birtokába. A kevésbé ismertek közül valók, melyeket a pszi képzettséget tanulók nem sajátítanak el automatikusan (ez alól csak a tudatnyitás kivétel). Ahhoz, hogy a karakter ezeket is megtanulja, először is olyan mestert kell találnia, aki ismeri e diszciplínákat, és hajlandó átadni tudását. A KM szabadon dönthet, milyen feltételhez köti: lehet egy küldetés jutalma, lehet nehéz megpróbáltatások során szerzett ősi fóliáns tartalma, de megadhatja egyszerűen csak összegyűlt Kp-ért cserébe is (Af: 2, Mf: 4).

Tiszta elme

Típus: pyarroni

Ψp.: lásd a leírást

ME: -

A meditáció ideje: amíg a litánia tart

Időtartam: amíg a litánia tart

Mindannyian tudjuk, milyen nehéz is tökéletesen kiüríteni az emberi elmét: megtisztítani minden gondolatfoszlánytól, s átengedni a semminek. Azok, akik számára a meditáció mindennapos gyakorlat, persze könnyen eléri, hiszen ez az átlényegülés, a transz, vagy egyszerűen csak maradéktalan pihenés első, legfontosabb lépése. Varázslók, slanek éppen ezért nemigen folyamodnak ehhez a pszi-trükkhöz; semmi szükségük rá, s bizony, tán még az értékét is kétségbe vonják. Ám a többi ember számára ugyancsak hasznos tudomány.

Felejtsük most el mindazt a magasztos eredményt, melyhez a tiszta elmén át vezet az út, s nézzük, milyen gyakorlati hasznot jelentez ez a diszciplína az átlagos pszi-használónak.

A varázslatok egy része az emberek elméjében örvénylő gondolatok között fejt ki hatását – ha az áldozat tudata üres, a mágia nyilvánvalóan nem képes utat találni a gondolataihoz. Ezt a tényt használják ki e diszciplína megalkotói. Az elv rendkívül egyszerű: az alkalmazó semmi másra nem koncentrálna, csak egy rövidke litániára (nem azonos a papok varázstudományával!), amit folyamatosan ismételtet. Nem kell persze valójában megformálnia a szavakat, azoknak pusztán az elméjében kell megjelenniük. A litánián kívül minden egyebet száműz tudata legeldugottabb zugába. Minél erősebb a koncentráció, annál hatékonyabb az elmét kitöltő litánia, annál nehezebb az alkalmazó mentálistét befolyásolni. A szüntelen zsolozsmázott szöveg bármi lehet, a hatás szempontjából ez nem bír jelentőséggel. Általában valami rövidke mondat, amihez az alkalmazó kötődik. Ilyen lehet például: „Domvik, irgalmazz!” vagy „Üres a tudatom!”.

A játérendszer szempontjából minél erősebb a koncentráció – minél több pszi-pontot használ fel az alkalmazó -, annál hatékonyabb a védelem. 1 pszi-pont +5 módosítót ad a mentál ME-hez, 2 pszi-pont +10-et és így tovább. Ezek az értékek körönként értendők, azaz, ha valaki egy percig (6 kör) +30-cal akarja növelni mentális védelmét, az 6x6, azaz 36 pszi-pontba kerül. Fontos megemlíteni, hogy a diszciplína hátránya a folyamatos koncentráció, így emellett semmi más, koncentrációt igénylő

cselekedet nem végezhető. Nem lehet közben sem varázsolni, sem egyéb diszciplínát használni – dinamikus pajzsot sem. Lehet viszont harcolni, menekülni, lovagolni, stb., amennyiben ez az alkalmazónak megszokott („automatikus”) cselekedete.

Tudatnyitás

Típus: pyarroni

Ψp.: 1

ME: mentál

A meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 szegmens

E diszciplína segítségével az alkalmazó képes megnyitni a tudatát valaki felé és befogadni (értelmezni) annak kivételét az asztrál illetve mentálsíkon. Akik járatosak az elme hatalmának felhasználásában, hajlamosak ezt az érzést látványként leírni, noha nem az – ám így jellemezhető legkönnyebben. A diszciplína segítségével az alkalmazó képet alkothat a kiszemelt célpont asztrál- illetve mentálestéről, annak védettségéről és felépítéséről. Segítségével egyértelműen meghatározható, ha valaki nincs jelen valamelyik síkon, vagy lelke valamely része fejletlen (például az állatok mentálestete). Megállapítható továbbá, hogy az illető elméjét védik-e különböző pajzsok a mágikus behatások ellen. Azt azonban, hogy a pajzsok statikusak avagy dinamikusak, képtelenség eldönteni, ahogyan erősségük is rejtve marad. A hatásnak az áldozat nem képes ellenszegülni.

Mesterfokon a diszciplína már többet enged látni a kiszemelt célpontból – fény derül elméjének felkészültségére is, azaz megállapítható, képes-e a pszi használatára vagy sem. Ez azonban csak akkor derül ki, ha az áldozat elvételi mentál Me-jét. A pajzsok minőségéről valamint a pszi-alkalmazás szintjéről mesterfokon sem szerez tudomást az alkalmazó.

Tulajdonképpen e diszciplína fejlettebb változata a kyr metódus auraérzékelése.

Érzéketlenség

Típus: pyarroni

Ψp.: 1 pszi pont/1 kör

ME: -

A meditáció ideje: 5 szegmens

Időtartam: lásd a leírást

A tan hasonló alapokon nyugszik, mint a fájdalomcsillapítás, alkalmazása azonban lényegesen eltérő. Az érzéketlenség diszciplína segítségével is a test fájdalomérzete szüntethető meg – ám ebben az esetben már előzetesen, tehát az alkalmazó a következőkben elszenvedett fájdalmat nem fogja érezni, így minden megkötés nélkül harcolhat, nem zavarják a sajgó sebek. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem veszít Fp-iből; a veszteséget ellenben nem észleli, s 0 Fp elérésekor nem ájul el. Ekkor már Ép-iből veszít, ha megsebesül. Az Ép veszteségből adódó levonások és módosítók csak 50%-ban hatnak a karakterre, azaz csak 2 Ép elérésekor kell Állóképesség próbát tennie, hogy elájul-e. Ha eléri a 0 Ép-t, holtan bukik fel (a morális szabály persze itt is véd). A diszciplína nagy hátulütője, hogy az alkalmazó nem érzi, meddig bírja még, azaz nem tudja megmondani, mikor lenne tanácsos menekülnie. Ez a játékban úgy oldható meg, hogy ilyenkor a KM vezeti a karakter Fp és Ép veszteségeit, a játékosnak pedig csak annyit mond el, hogy eltalálták-e vagy sem. A diszciplína alkalmazásához folyamatos, enyhe koncentráció szükséges, de emellett a karakter képes varázsolni, sőt, más diszciplínákat is alkalmazhat. Ha úgy dönt, menekül és megszünteti a koncentrációt, ez egy teljes kört

vesz igénybe. Ha ennél gyorsabban szűnik meg a diszciplína hatása, az alkalmazó egyetlen hullámban éli át a fájdalmat, amit eddig nem érzett. Ilyenkor köteles állóképesség-próbát tenni, amit ha elvét, elájul, akármennyi Fp-je maradt is. Siker esetén átvészelte a sokkot. Természetesen, ha közben elfogynak az Fp-i, mindenképpen elájul.

Kitartás

Típus: pyarroni

Ψp.: 1 pszi pont/1 óra

ME: -

A meditáció ideje: 6 kör

Időtartam: lásd a leírást

A metódus az alkalmazó kitartását, tűrőképességét nyújthatja meg. Rövid, egyperces meditáció után képes lesz órákat futni megállás, pihenés híján, vagy ébren maradhat a fáradtság legkisebb jele nélkül.

Bármiféle cselekvést annyi órán át folytathat, ahány pszi-pontot a diszciplína létrehozásába fektet. Ez minden órában egy pszi-pontjába kerül, tehát összesen annyi ideig képes fenntartani az állapotot, ahány pszi-pontja van. A folyamat során nincs mód a pszi-pontok visszanyerésére. Ettől eltekintve az alkalmazó bármit tehet: harcolhat, futhat, de akár varázsolhat, vagy egyéb diszciplínákat is használhat. A metódusra értelemszerűen csak akkor van szükség, amikor a természetes tartalékok már kimerültek. Ha tehát egy vándor hosszú útra kél, csak akkor folyomodik pszi-erejéhez, csak akkor folyomodik pszi erejéhez, ha a rövid pihenők már nem képesek felfrissíteni.

Ne feledkezzünk azonban meg az érem másik oldaláról: a kitartás nem helyettesíti a pihenést; csak mozgósítja a szervezet tartalékait, és elodázza az alvás szükségességét. Amint vége szakad a diszciplínának, az alkalmazót ólmos fáradtság keríti hatalmába. 1K6 percen belül elalszik, s nem ébred fel annyi órán át, amennyit a diszciplína hatása alatt töltött. Ez az álom olyan mély, hogy a karaktert semmivel sem lehet felébreszteni, még pszivel sem. Alvás után frissen és kipihenten ébred; ha legalább nyolc órát aludt, pszi pontjai teljesen visszatérnek; akárcsak természetes alvásnál.

Energiafelszabadítás

Típus: pyarroni

Ψp.: 8

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 szegmens

E kevesek által ismert diszciplína átmenetet képez a pszi roham és a képességjavítás között. Lényege, hogy egy igen rövid meditációs formula - általában az alkalmazó által előre kondicionált kulcsszó - egyetlen lökéshullámban felszabadítja a rejtett energiatartalékokat. (Ez leginkább az alkalmazó erejének hirtelen megnövekedéséből észlelhető.) A hatás csak egy pillanatig tart, amilyen gyorsan jött, el is múlik. A rövidke idő azonban gyakran elegendő egy előre eltervezett manőverhez. Ez sok minden lehet, például egy hatalmas ugrás, egy ajtót bezúzó rúgás vagy akár támadás. Fegyvertelen manőverek esetében az alkalmazó hozzávetőleg a megszokott két-háromszorosát képes teljesíteni, azaz, aki eddig két métert tudott ugrani, most jó öt métert ugrik. Támadásnál a karakter Té-je +10-zel, Sebzése +2-vel nő. Ez természetesen csak a közelharc fegyverekre érvényes. A diszciplína hatása sokszorozható, azaz 16 pszi pont befektetésével a megfelelő harcértékek kétszeres mértékben nőnek.

Az ugrás és az egyéb manőverek nem nőnek ily látványosan, ezeket nem is lehet számokban kifejezni. Hogy az efféle esetekben hány pszi pontra van szükség, azt a feladat nehézségét ismerve, a KM-nek kell eldönteni.

Megfélemlítés

Típus: pyarroni

Ψp.: 12

ME: mentális

A meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

A metódus leginkább a gyenge akaratúak ellen hasznos. Az alkalmazó a rövid meditációs formula felidézése után áldozata szemébe néz, közben pedig elméjével az övének feszül. Ezzel gyakorlatilag szavak nélkül érezteti vele saját akaratának súlyát. Az áldozatot a hatással szemben mentális mágiaellenállásra jogosult, mégpedig a kettejük Akaratereje közti különbségnek megfelelő módosítóval. Értelemszerűen, ha az áldozat tulajdonsága kisebb, a módosító negatív. Sikeres ellenállás esetén az áldozattal semmi sem történik, sikertelenségénél azonban kisebbfajta kétségbeesés lesz úrrá rajta. NJK-k bátorsága K6-tal csökken, és tartani fognak a karaktertől. Harcban az áldozat arra a körre automatikusan elveszti a kezdeményezést. Bár az egy körös időtartam lejárta után a diszciplínának nincs közvetlen hatása, emléke megmarad. Az áldozat nem szívesen bocsátkozik harcba az alkalmazóval; sőt hacsak teheti, kerüli. Hasznos ez a diszciplína akkor is, ha egy fogolyból kell fontos információt kihúzni. A hatás 1 pszi-pontért 1E-vel erősíthető.

Kitérés

Típus: pyarroni

Ψp.: 6

ME: -

A meditáció ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

A slenek összpontosításához hasonló eljárás, mellyel a feljükk lött vagy hajított fegyverek elől képesek kitérni. A diszciplína alkalmazásával bárki koncentrálni olyképpen, hogy legyen esélye a kitérésre. Akár közelharcban is megteheti, ekkor Vé-jéhez +60 módosítót adhat. Alkalmazása azonban inkább a célzófegyverekkel szemben szokásos. Aki ezt a diszciplínát használja, ugyanúgy megkapja arra a körre a +50 Vé módosítót, akár egy harcművész. A diszciplína hátránya, hogy folyamatos koncentrációt igényel, így sem varázsolni, sem egyéb diszciplínát használni, de még harcolni sem lehet. Aki tehát kitérésre összpontosít, az nem támadhat, nem adhat le célzott lövést, sőt, még védekező harcot sem folytathat!

Lélegzet visszatartása

Típus: pyarroni

Ψp.: 7+3/kör

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: lásd a leírást

Alapesetben ha egy karakter vissza akarja tartani a lélegzetét, annyi körig teheti, amennyi az Állóképessége. Ezzel a diszciplínával az időtartam megnövelhető. Minden egyes levegővétel nélküli kör 3 Pszi-pontot igényel az alap 7 pszi-ponton túl. A karakter, mielőtt használná a diszciplínát, el kell döntse, hogy hány körre akarja visszatartani a lélegzetét. Az időtartam ugyan hosszabbítható, de ez már 5 Pszi pontot jelent körönként. Használható víz alatti hosszabb tartózkodásra, vagy mérges gázzal megtelt helyiségekben. Természetesen nem hatásos kontaktmérgekkel vagy bőrön keresztül is felszívódó mérgekkel szemben, ezek ugyanúgy kifejtik hatásukat. Hátránya a diszciplínának, hogy ha erős fizikai hatás éri az alkalmazót, a Lélegzet visszatartása azonnal megszűnik. Ezután levegőt kell vennie, különben 1 körön belül elájul, Fp-je nullára csökken. Ha ezután sem lélegezhet, 1 percen belül megfullad.

Vágy kioltása

Típus: pyarroni

Ψp.: 25

ME: asztrális

A meditáció ideje: 5 kör

Időtartam: lásd a leírást

Ósi eredetű, vegyes megítélésű metódus, melyet a felvilágosulatlanabb államokban csak férfiaknak tanítanak. Mondják, kezdetben az aszkétikus elmélyülés eszköze volt, utóbb vált a kalandozók fegyvertárának részévé. Az asztrális támadások legveszedelmesebbikének semlegesítésére szolgál: képessé teszi a karaktert arra, hogy megszabaduljon a testi-lelki vonzódás okozta hátrányoktól.

Ahhoz, hogy a karakter alkalmazhassa a diszciplínát, mindenek előtt tisztában kell lennie azzal, hogy gondolatait és cselekedeteit a vágy motiválja. A felismerésig magának kell eljutnia, társai azonban - ha vannak - természetesen segíthetik ebben. A vonzalom elfojtása egyszeri cselekedet, hatása addig tart, amíg valamely benyomás - pl. a vágyat felkorbácsoló személy újbóli megpillantása - tápot nem ad neki.

Alapfokú alkalmazás esetén az asztrális Me-vel számolni nem kell, ha azonban egy mesterfokú pszi-alkalmazó máson óhajtja használni tudományát, az illető asztrális Me-re jogosult.

Kaméleon

Típus: pyarroni

Ψp.: 12

ME: -

A meditáció ideje: 3 kör

Időtartam: lásd a leírást (max. az alkalmazó Tsz-je)

Ez a sajátságos diszciplína a Slan-út Érzékelhetetlenség nevű diszciplínájával rokon, noha hatékonyság tekintetében nem veheti fel a versenyt amazzal. Általánosan elterjedt nézet szerint a Pyarron-hú államok titkosügynökei számára dolgozták ki a lelki gyakorlatok mesterei, ám jó ezer éve már, hogy egyes – nagytudású – kalandozók is használják.

A diszciplína alkalmazója, amennyiben teljes nyugalomba, mozdulatlanságba dermed, érzékelhetetlenné válik ellenfelei számára. (**FIGYELEM!** A gyakorlat csupán a látószerveket befolyásolja, a zaj- és szagigereknek nem szab gátat!) A karakter – alkalmazási fokától függetlenül - csak magára használhatja a diszciplínát, melynek időtartamát körönként plusz 2 pszi pont ráfordításával saját tapasztalati szintjének megfelelő számú körig növelheti.

Felejtés (Emlék törlése)

Típus: pyarroni

Ψp.: 5

ME: mentál

A meditáció ideje: 3 kör

Időtartam: végleges vagy lásd a leírásban

A diszciplína alkalmazója képes bármilyen emlékét semmissé tenni. Mindaz az esemény, szöveg vagy helyszín, melyet valamilyen okból nem kíván többé felidézni, megszűnik a számára. Lehet ez valami kellemetlen történés vagy bármi, ami hátrányos, áruló, terhelő lehet rá nézve, amennyiben tudomása van róla. A saját maga számára kijelölt emlékeket 3 körig tartó koncentrációval tudja törölni. Nem képes arra, hogy később az ilyen módon törölt emlékeket újra felidézze, de hagyhat nyomokat, ami alapján olyan támpontokhoz juthat melyek segítségére lehetnek az emlék újbóli felidezéséhez. Ezek lehetnek önmagának készített feljegyzések, vagy utalások amelyek alapján találkozhat olyanokkal, akik jelen voltak a feledésre ítélt események megtörténtekor.

Ha olyan emléket kíván megsemmisíteni, amelyet előtte az Emlékfelidezés diszciplína segítségével erősített meg, abban az esetben mind a meditáció ideje, mind a pszi-pont igénye a duplájára nő.

Mesterfokú alkalmazás esetén, ha az áldozat beleegyezik az emlék semmissé tételébe, a fenti szabályok vonatkoznak rá is, avval a különbséggel, hogy a törlendő tényeket ő maga határozza meg, s nem képes nyomokat hagyni az újbóli felidezéshez. Ha az illető nem egyezik bele a feledésbe, nemcsak mentődobásra jogosult, de a diszciplína hatása sem lesz végleges. Az alkalmazó nem képes meghatározni a törlendő emlékeket, valamiképpen áldozata eszébe kell juttatnia, amit vele elfeledtetni kíván. Nem ritka, hogy ezzel a módszerrel nem ér célt, és más dolgokat tüntet el, mint amit akart.

Ha valaki mesterfokon használja a diszciplínát, az időtartam annyiszor 10 perc lesz, amennyi az alkalmazó szintje. Utána az emlékek fokozatosan térnek vissza. Ily módon lehetetlen képzettségeket törölni az áldozat memóriájából.

Egyensúly

Típus: pyarroni

Ψp.: 10

ME: mentál

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör

Az egyensúlyérzék időleges növelésére szolgáló eljárás. Nemcsak olyan esetekben jöhet jól, amikor különleges feladatot kell végrehajtani -pl. kötéltránc-, de bizonyos harci helyzetekben is. A karakter kötéltránc képzettségéhez a diszciplína +30 módosítót ad, és ugyanennyit minden más, egyensúlyt igénylő manőverhez. Enyhíti a szédülés és az émelygés hatásait is, akár méregtől, akár betegségből, akár mágiától származnak. Az ilyen jellegű negatív módosítókat az alkalmazó felezheti.

Kovi & Gazsi & Ricco & Dada

Salnarr

A toroni sasfészek

Az Északi Pengefal

Véres ütközetek tucatjaira emlékezhetnének a Pidera hegyláncának széllel, esővel koptatott szikláji, ha az örök némaságra kárhuztatott kövek szólhatnának az emberek nyelvén. Itt húzódik a határ a magát a kyr örökség letéteményesének tartó Toroni Birodalom és a pyarroni szellemiséget követő Északi Szövetség között. Toron két ellenséges birodalommal határos észak felől, Tiadlannal és a Dwyll Unióval. Mindennaposak a határvillongások, de a vidék leginkább azokat a csatákat sínyli meg, melyek a Zászlóháborúk idején, a Fekete és Vörös Hadurak seregei között zajlanak.

A sűrű, számos helyen szinte áthatolhatatlan erdőségekkel borított hegyekben már Kyria virágkorában is álltak várak, erősségek, de ezek nem a határok védelmét szolgálták, csupán nemesi családok kastélyai voltak. A kyria bukását követő káosz évszázadai alatt mindez megváltozott. Az egykori tartomány minden eszközzel igyekezett megvédeni határait, így a néhány viszonylagos épségben lévő várat megerősítették, és több kisebb erősséget is emeltek. Bár a természet nyújtotta fal már önmagában is erős védelmet jelentett – hisz kényelmetlen átkeléssel kellett szembenéznie mindazon seregeknek, melyek a hegylánc hágóin szándékoztak Toronba jutni -, a várak tovább erősítették ezt.

A tiadlani határ védelme már komolyabb erődök építését kívánta, mert itt a sík terep sokkal jobb támadási feltételekkel kecsegtetett.

A három határ szegletében épült Shalnarr, a később csak Toroni Sasfészek néven ismert erősség. Alapjait még kyrek emelték, de az erőd mostani kiépítése már toroni mesterek munkáját dicséri.

A vár tagja annak az erődítményláncnak, mely több száz év alatt, fokozatosan épült fel az északi határon. A lánc neve Északi Pengefal, mely a várak külseje után kapta ezt az elnevezést. Bár a várak valóban láncban – nagyjából 20 mérföldenként – helyezkednek el, fal nem köti össze őket. A pengefal név onnan ered, hogy a várak falának tetején a bejutást megnehezítendő, acélból kovácsolt, agyarszerű pengék merednek kifelé.

A várakból rablóhadjáratok, fosztogató portyák és kisebb rajtaütések tökéletes összehangoltsággal indíthatóak mind az Unió, mind Tiadlan felé. Fontos lépés volt a pszi-hálózat megteremtése a határ mentén. Ez nem más, mint egy jól megszervezett, állandó szolgálat. Minden várban legalább két, különleges képzésben részesült pszi-használó teljesít szolgálatot a nap minden órájában. Szerepük egyrészt a várak közötti üzenetek gyors közvetítése, másrészt a határ megfigyelése. Képesek érzéklni a vár közelében járó személyek auráit, ha azok sokan vannak, avagy jelentős hatalmat képviselnek. Ilyenkor tudatuk teljesen nyitott, az asztrális és mentális sík legapróbb rezdülései is felkeltik figyelmüket. Ha különlegesen tapasztalnak, mentális erejüket a megfelelő fókuszra irányítva képesek kifürkészni a közeledő hatalmát, esetleg szándékait, gondolatait is. Nem könnyű észrevétlenül átsiklani ezen a védőhálón, de az elme kellő palástolásával megkísérelhető. Az, hogy a várak pszi-mesterei milyen eséllyel veszik észre a határon átlépőket vagy annak közelében járókat, több körülmény határozza meg. Ezek egyike a keresett személy távolsága, a legfontosabb azonban az aura erőssége. Ez több tényezőtől függ, nevezetesen a szellemi képességek nagyságától, a pszi-pajzsok állapotától és a tapasztalati szinttől. Az alábbi felsorolás alapján egy számot kapunk, mely

meghatározza az aura erősségét. Az egyes pontokból származó értékeket összeadva kaphatjuk meg az eredményt:

- Intelligencia 10 feletti része szorozva hárommal.
- Akaraterő 10 feletti része szorozva hárommal.
- Asztrál 10 feletti része szorozva hárommal.
- A dinamikus pajzsokban tárolt pszi-pontok mennyisége.
- A statikus pszi pajzsokban tárolt pszi-pontok mennyisége.
- A tapasztalati szint szorozza öttel.

Az így kapott szám egyenlő a felfedezés esélyével a várfal tövében vagy a váron belül. Fontos még, hogy hányan próbálnak egyszerre a vár közelében elhaladni. Minden újabb személy +5 pontot eredményez, így alacsony képességű, kis tudású személyek is felfedezhetők, de csupán akkor, ha sokan vannak egyszerre – például egy kisebb csapat. Megjegyzendő, hogy ha a személyek egymástól több mint 50 méterre eltávolodnak, nem kezelhetők csapatként, így a módosító sem vonatkozik rájuk. A harmadik fontos tényező, a távolság módosító hatása a következőképp érvényesül: minden egyes kilométer -5 módosítót jelent az aurából kiszámolt értékre.

A felfedezés tényleges esélyét tehát úgy kapjuk meg, ha az aura erősségéből kivonjuk a távolságnál szereplő módosítót. A pszi-mester minden órában egyszer próbálkozhat felfedezni az idegent. Így például egy három főből álló, 3. szintű embervadász különítményt kiemelkedő értékekkel és lebontott pszi-pajzsokkal, 3 Km-re a vártól a következő eséllyel fedeznek fel: Képességekből (legyen mindnek 15) $5 \times 3 \times 3 = 45$, plusz a 3. Tsz (még 15), továbbá hárman vannak, tehát $5 \times 2 = 10$, a távolság miatt -15, (eléggé komplikáltra sikeredett, elismerem) a végeredmény tehát 55%. A pszi-mester minden egyes résztvevőre külön dobhat felfedezési százalékot, méghozzá minden órában újra.

A fenti példából is látszik, hogy észrevétlenül maradás egyik legfontosabb eleme a pszi-pajzsok lebontása. Ezek a koncentrált asztrális és mentális energiák ugyanis szinte vonzzák a figyelő tekintetet. Jó szolgálatot tehet a csapat szétválása is, továbbá, ha csak a határon akar átkelni valaki, érdemes a két vár távolságának felénél próbálkoznia, hiszen itt lesz a legkisebb a felfedezés esélye. Természetesen a legbiztosabb védelmet a különféle mentális jelenlétet palástoló, észlelhetetlenséget nyújtó varázslatok jelentik.

Toron azonban nem bízott minden a pszi-használókra. A várakat összekötő és a határhoz futó utak mentén is több kisebb őrtornyot találunk, mely 10-15 fős váltott őrség számára épült. Emellett a jól bevált határvadász őrzékek is fontos szerephez jutnak a nem kívánatos jelenlét mielőbbi felfedezésében.

Az erősségek nem csak a pszi-mesterek tevékenysége révén kapcsolódnak egybe. Sokszor együtt gyakorlatoznak, s versenyeket szerveznek katonáiknak. Ezek legtöbbször első vérig, lefegyverzésig, ritkán harcképtelenségig folyó párbajok, melyeket a várak katonái egymás ellen vívnak. E segíti egy csapatát kovácsolni az erődök legénységét, és unaloműzőnek sem utolsó békeidőben. Az egymáshoz közel fekvő várak kapitányai is jól ismerik egymást, így még tökéletesebben működnek együtt.

Shalnarr, a sziklaerőd

A sasfészek építésekor azt a célt tűzték ki maguk elé a mérnökök, hogy olyan vár szülessen, melyből szemmel tartható mindkét ellenséges birodalom határa, ellenőrizhetőek a Toronba lépők, továbbá központjául szolgálhat egy portyázó csapatnak, de háború esetén kisebb seregnek is. Természetesen megpróbálták minden forrást kiaknázni, éppúgy felhasználták a természet kínálta lehetőségeket, mint a mechanikát és a mágiát.

A sasfészket messziről szemlélve több különös felfedezést tehet a várépítésben jártas idegen. A várban csak sarokbástyáknak megfelelő őrtornyok vannak, hiányzik a lakótorony. A falak alsó és felső

várra osztják az erődöt, de lejjebb még eg ostromtörő védvonal is található, így a sasfészek lakóit három fal védi a támadóktól. Shalnarr egyik különlegessége, hogy – a kyr építész terveit folytatva – a belsővár falainak alapját nem a hegycsúcsra építették rá, hanem abból faragták ki, s erre kerültek a gránitkockák, melyek a bástyák felső részét alkotják.

A legkülső fal, mely 5 méteres magasságával a másik kettőhöz képest alacsony, 200 méterre fut a második faltól. Ez a vár első védvonala, építéskor igyekeztek úgy eljárni, hogy viszonylag nagy belső távolsággal és a falak közötti üres térrel könnyen biztosítsa a mögötte mozgó csapatok gyorsaságát, ugyanakkor eleste esetén ne nyújtson jól védhető vonalat a támadóknak. A két fal közötti nagy távolság lehetővé teszi kőhajító gépek alkalmazását is, így az ostromló csapat nehéz harci gépei megfelelő ellensúlyú tüzérvél találják szemben magukat.

A második fal magassága már 10 méter körüli, ennek sarkain már dárdavetőkkel és 4-4, shadoni páncéltörő nagyságú nyilpuskával ellátott őrbástyák is állnak. Ezekkel a fegyverekkel viszonylagosan biztos fedezékből lehet végigpásztázni az ostromló csapatokat, a tornyokat pedig úgy helyezték el, hogy a körülötte futó udvar szinte minden pontja jól belőhető legyen, legalább a csuklós állványokon elhelyezett nehéz nyilpuskákkal.

A harmadik, legbelső fal 12 méter magasra nyúlik, alapja a sziklából faragott, a ráépítés csiszolt gránitkockákból készült. Már több száz éve változatlan formában áll, mert ellenfél még nem jutott át a második falon ezalatt az idő alatt. Itt is jelen vannak a pengék, melyekről a várak a pengefal nevet kapták, és sarokbástyákat is találunk. A tornyokban – hasonlóan a második falhoz – számszerűk és nehéz dárdavetők kaptak helyet, a bástyák fedezékéből íjászok ritkíthatják a támadók sorait.

A vár belső része alig egy-két épületet rejt, ezek is kisebb fontosságúak, ideiglenes raktárak, istállók. A Sasfészek szíve a föld alatti kazamatarendszer, melyet nem veszélyeztetnek az ostromgépek, és különböző támadó mágiákkal is sokkal nehezebben pusztítható el, mint egy büszke, magas lakótorny. Persze építése is sokkal hosszabb tervezést igénylő munka, hiszen elsődleges fontosságú a védhetőség mellett a kényelmes, kellemes „várbelso” megteremtése is. A tervezők mindent elkövettek a két, egymást nem kizáró, de nehezen egyeztethető szempont kielégítésére. A folyosórendszert jól kiépített szellőzőrendszer és a természetes fényt több terembe bejuttató tükörrendszer jellemzi. Egyik legkülönösebb azonban mégis a föld alatti kert, melyről a kazamaták ismertetésekor részletesebben esik szó.

Természetesen a vár mágikus védelméről is gondoskodtak alkotói. Minden várfal alatt védő és kirekesztő varázskörök találhatóak, melyek démonok, élőholtak és mágia ellen védik a várban tartózkodókat. A körök közül mindegyik típus megtalálható mindegyik fal alatt, a varázslatoktól védők erőssége kivétel nélkül 20E. A köröket úgy készítették el, hogy legyen a fallal vagy kővel nem fedett, de titkos rekesz mögé rejtett rész, ahol a körhöz hozzá lehet férni. Így az előreláthatólag eleső várfal elhagyása előtt az egyik boszorkánymester irányításával – hiszen csak ők, no meg a várkapitány ismerik ezeket a helyeket – megtörik a kört, hogy a későbbiekben már alkalmazhassanak mágiát a támadókra. Megjegyzendő, hogy a védőkörök sok varázslói mágia ellen védenek ugyan, de a boszorkánymesteri mágia egyes csoportjai ellen nem nyújtanak védelmet, így az átkok és rontások, továbbá villám és méregmágia ellen sem, de még a nekromancia egyes varázslatai is gyengülés nélkül hatolnak át rajtuk.

A kazamatarendszer

A vár föld alatti folyosói három szinten helyezkednek el, de a vár lakóinak többsége csak két szint létezéséről tud. A harmadik – legalsó – szint a boszorkánymestereké és a pszi-alkalmazóké, ide csak ők és a várkapitány léphetnek be. Az első szint inkább a dolgozó mesteremberek szintje, a másodikon pedig szállásokat és az egyik kutat találjuk. Az egyes termekről – inkább csak vázlatosan – a következőket érdemes tudnunk:

1. Centrum. Ebbe a terembe jutunk a várból lefelé kanyargó lépcsőn. A teremben állandóan két őr teljesít szolgálatot, a fényt fáklyák biztosítják.

2. Átjáró. Inkább csak termeket összekötő funkcióval bír, akárcsak a hall. Itt legtöbbször rövid eligazításokat tartanak a várkatonaság egyes osztagainak, mivel an hely bőven, akár 150 katona is elfér a teremben.

3. Kert. A kert a vár büszkesége, a kiváló mérnökök munkájának évszázadok óta létező bizonyítéka. Igazán hasznos célt nem szolgál, bár minden bizonnal segíti az elmélyülést keresőket. A kazamaták tervezésével megbízott mérnök igazi kihívásnak tekintette a kert létesítését, a saját ötlete volt, melyet elfogadtatott a vár akkori urával is. A napfényt tükrök vezetik be a mennyezeten át, természetes, nappali világosságot kölcsönözve a teremnek. Az öntözést a kútból vezetéken felvezetett vízzel, a szellőzést folyosókkal biztosította a mérnök. A kertben zajlanak a várral kapcsolatos fontos megbeszélések, így ez egyben a tanácsterem is. Másik – már kevesek által ismert – feladata a boszorkánymesterek keverékeihez, főzeteihez használatos növények állandó biztosítása. A szabályosan nyírt cserjék, édes illatú virágok között ártalmatlan külsejű, de annál veszedelmesebb hatalmú növények is nőnek, melyeket a várban élő boszorkánymesterek „gondoznak” és gyűjtenek be. A kertet egyébként állandóan őr vigyázza, és csak a tiszték, pszi-használók és boszorkánymesterek léphetnek be ajtaján.

4. Étkező. Hatalmas asztalok és körülötte székek – ez a látvány fogadja a belépőket. Itt folyik a katonák összes étkezése, ennek keretében a konyhában elkészített ételek kerülnek az asztalra.

5. Konyha. Több nagy tűzhely, rengeteg lábos, fazék és kondér, sürgés-forgás a nap minden órájában. A vár szakácsai mindenki számára az őt megillető mennyiségű és minőségű ételről gondoskodnak. A nagyobb edényekben a várszemélyzet és a katonaság, a kisebb tűzhelyeknél a tiszték és mágiahasználók, valamint a nemes vendégek lényegesen ízletesebb ételei készülnek.

6. Raktár. A konyhával egybe nyíló raktár csak ideiglenes tárolóhelyiség, a nagy raktárból ide csak közvetlen felhasználás előtt kerülnek át az élelmiszerek és italok. Innen könnyedén elérhetőek a konyha számára, meggyorsítva ezzel a szakácsok munkáját.

7. Számvivő. Ebben a teremben tartják nyilván a vár összes készletét ételből, italból, fegyverekből. A várkapitány alárendeltje, a számvivő dolgozik itt, az ő feladata a vár állandó készleteinek biztosítása, a megfelelő vásárlások lebonyolítása.

8. Műhely. A kazamaták egyik legkülönösebb helyisége. Nem más, mint egy hatalmas föld alatti műhely, specialitását az óriási lift adja. A terem közepe egyenesen a külvilágba emelhető, így a különböző harci gépek, eszközök javítása ostrom alatt is zavartalan lehet. Akár egy köhajtó gépet is le lehet eresztetni a föld alá, hogy ott a szükséges javításokat elvégezhessek.

9. Raktár. Itt a vár élelmiszerkészletét őrzik, zsákok és hordók, ládák találhatók mindenütt.

10. Raktár. Hasonló a 9. helyiséghez, de bor, sör és pálinka tölti meg a teremben álló hordókat.

11. Raktár. Ebben a hatalmas teremben gondos rendben tárolt szerszámok, fegyverek vannak. A bejáratot őr vigyázza, így fegyverekhez csak várkatona juthat. A fal egyik oldalán szerszámok, másikon különböző vérték és kardok, pajzsok láthatók. A legáltalánosabban használt fegyverekből hatalmas készletek vannak itt, hosszú- és rövidkardok, pajzsok, bőrvérték, dárdák, alabárdok, csatabárdok és íjak akadnak bőven.

12. Fürdő. Bár minden nagyobb szálláson vannak leválasztott fürdőrészek, a többség, ha alkalma nyílik rá, inkább ezt használja. A nap esti óráiban itt állandóan ég a tűz, hatalmas kondérokban forralják a vizet a majdhogynem medence méretű dézsákba. A fürdőt elvileg csak várkatona és tiszték használhatják, de sokszor a várnép tagjai számára is engedélyezik a belépést.

13. Fegyverraktár. Ebben a kisebb helyiségben a tiszték fegyvereit őrzik. Láncingek, jobb minőségű kardok és számszeríjak, díszesebb fegyverek találhatók itt. Az ajtó mindig be van zárva, a zár

meglehetősen összetett (zárnyitás -20%). A szoba különlegessége, hogy falán hátul titkosajtó nyílik. Ennek is kulcsa van, kinyitására szintén 20% negatív módosító jár. Az ajtó egy lifthez vezet, mely a harmadik szintre, a boszorkánymesterek szállására vezet. Kulcsa ide csak a boszorkánymestereknek, pszi-mestereknek és a várkapitánynak van.

14. Rakodóterem. A mögötte elhelyezkedő mesteremberek szállításait könnyíti meg ez a kiszélesített folyosószakasz, mely ideiglenes raktárként is használható.

15. Kovácsműhely. Itt dolgozik a vár fegyverkovácsa, feladata a vár fegyvereinek karbantartása és újak készítése. Az egyéb felmerülő ilyen jellegű teendőket is neki kell ellátnia, mint a lovak patkolása, záruk javítása.

16. Szabó. A várkatonaság egyenruháinak rendben tartása, egyéb, szakmájával kapcsolatos teendők elvégzése a feladata.

17. Borbély. A vár egészségügyi központja. Itt a borotválástól a sebek és betegségek kezeléséig minden egy kézben összpontosul. A borbély emellett járatos a gyógyfűvek használatában is, igaz, csak nagyon elemi szinten.

18. Tisztek szobái. A négy teremben lakik a várkapitány és két helyettese, továbbá az összes további vártiszt. Egyszerűen, de kényelmesen berendezett helyiségek, de csak a kapitánynak van saját szobája.

19. Várkatonaság hálótermei. Oszlopokkal megerősített, hatalmas méretű terem. A sarokban leválasztott fürdővel rendelkeznek, mérsékelt tiszták. Minden katona saját ággyal és ládával rendelkezik, négy ágyra jut egy asztal és két szék.

20. Várszemélyzet szobái. Ebből békeidőben csak az egyik foglalt, a másik kettőt a környéken dúló csatározások idején a menekülőknél nyitják ki. Ostrom alatt az egész környék lakosságát – bár igen szűkösen – be tudja fogadni.

21. Közkút. Mélyre fúrt kút, hiszen hegytetőn ritkán akad természetes víz. Innen történik az egész kazamatarendszer vízellátása, vízvezetéken keresztül. Minden fontosabb terembe vezeték vezet, de innen is lehet vizet venni. A csövek felvezetnek a földfelszínre is, de ezeket le lehet zárni, hogy fentről ne lehessen megmérgezni a kutat.

22. Lift. Ez a terem a III. szint bejárata. Ide hoz le a lift az I. szint 13. szobájából.

23. Raktár. A boszorkánymesterek használják ezt a labort és raktárat. Olyan kísérleteket végeznek itt, melyeket dolgozószobájukban nem tudnak, vagy nem akarnak végrehajtani (mérgező, bűdös). A terem sok polccal és egy kopott asztallal rendelkezik, továbbá a szokásos laborfelszerelésekkel – üvegcsék, lombikok, tűzhely.

24. Boszorkánymesterek dolgozószobái. Ezek a szobák egyben hálószobaként is működnek, ez korlátozza a kísérletek végrehajtását. Egyébként szépen berendezett, noha kissé zsúfolt mindhárom. Kötetek sorakoznak a polcokon, de szárított és friss növények és egyéb porok ugyanúgy találhatók itt. Az egyik szobában egy 4., a másikban egy 7., a harmadikban pedig vezetőjük, egy 11. Tapasztalati szintű boszorkánymester él.

25. Pszi-mesterek szobái. A már leírt pszi-mesterek hálószobái. Berendezésükben nincs semmi különös, lakói minden bizonnyal szeretik a kényelmet, mert mindkettő nagy ágyakkal és párnázott bútorokkal berendezett.

26. Mágia terme. Ez a terem közepén található, nagyhatalmú mágikus tárgyról kapta a nevét. Itt áll a vár egyik legfontosabb védelmi eszköze, a Vihar Szeme. Ezzel a tárggyal szabályozni lehet az időjárást a vár 3 mérföldes körzetében. A legvadabb viharok is megidézhetők vele, minden mana ráfordítás nélkül. Csak boszorkánymester használhatja az arany tripodon álló, csecsemőfej nagyságú ónixgömböt, legfeljebb naponta háromszor. A gömb, ha egy vagy két boszorkánymester használja, sajnálatos módon a várat is a befolyásolt zóna részeként értelmezi, két akarat ugyanis kevés a vár

területének a mágia alóli kirekesztéséhez – így a viharok itt is létrejönnek. Azonban, ha egyszerre hárman használják a Vihar Szemét, együttes akaratukkal kivonhatják a vár területét, a tárgy befolyási zónájából, így minden változatlanul marad. Ezzel az eszközzel hatalmas veszteségek okozhatók a támadó ellenségnek, hiszen a készletek elázhatnak, az esőáztatta úton nem lehet szekerekkel közlekedni, a tornádó erejű szél lesöpörheti a felépített tábor a föld színéről. A gömb még egy dologra alkalmas, a boszorkánymesteri átkok hatótávolságát (nem területét) tízszeresére növeli. Ez annyit jelent, hogy a varázslatot nem csak helyben, hanem 200 méteres távolságban is létre lehet hozni. Szintén nagyon veszedelmes képesség, bár csak két varázslat hatósugarát növeli meg, a Démoni birtok és az Enyészet posványáét. Ezzel az ellenfél táborában szörnyű veszteségek okozhatók, hiszen a démoni birtok gyorsan és nagy területen fejt ki hatását, megbolygatva az ostromlók nyugalmát.

Ennyi lenne hát a Toroni Sasfészek leírása, a váré, mely oly sok évszázad óta áll ellen az ostromlók támadásának. De hogy kerülhet mindez egy játékba?

Most leírunk néhány kalandötletet, ahogy a vár szerves részét képezheti egy kalandnak.

- A kalandozóknak ki kell szabadítaniuk néhány fontos foglyot, akiket a határ melletti toroni katonák fogtak el. Minden bizonnyal a várba vitték őket, így be kell jutniuk, és ki is kell jönniük onnan – élve.
- Az Északi Szövetség ostromra készül, de a vár védelmét meg kell gyengíteni. Ezért el kell pusztítani a Vihar Szemét, esetleg a várat védő mágikus köröket is.
- Támadás előkészítéséhez be kell jutni a várba, és információkat szerezni a vár védelméről, készültségi állapotáról.
- Meg kell ölni a vár egyik tisztjét, esetleg a boszorkánymesterek egy pszi-használók egyikét. Ennek oka személyes bosszútól a „túl sokat tud”-on keresztül egészen a „mert Doran így akarja” indok lehet.
- El kell rabolni valakit (pl. tiszt, pszi-mester) vagy valamit (pl. a Vihar Szeme) a várból.
- Át kell jutni a toroni határon, de felfedezik őket és a várba kerülnek fogolyként, innen kell kiszabadulni.
- Nagyobb csapat akar viszonylag észrevétlenül bejutni Toronba – ki kell iktatni a várban lévő pszi-mestereket, akik észlelhetnék őket.

Rövid felsorolásnak legyen elég ennyi, még számos ötlettel beépíthető lehet a vár egy kalandba, de ennek kitalálását már a kalandmesterre bizzuk.

Kovács Adrián

Summariium magyarul

A M.A.G.U.S. negyedik, átdolgozott kiadásának első kötete, a SUMMARIUM megjelent, és gyanítom – vagy legalábbis remélem – hogy sokaknak kellemes meglepetést okozott. E kötet, mely a Teremtés Könyvei címet viseli, terjedelmében épp akkora, ha nem nagyobb, mint a M.A.G.U.S. első alapkönyve, a játék alapszabályairól azonban csak kevés szó esik benne. Ennek miértjéről már számot adtunk az ott napvilágot látott előszóban, s pár rövid mondattal azt is vázoltuk, mire számíthatnak a M.A.G.U.S. játékosok, ha kezükbe kerül a további két alapkötet, a Számok Három Könyve és a Törvények Három Könyve is.

Nem árt azonban, ha alább bővebben kifejtjük a várható változások irányát. Így érthetőbbé válik a Teremtés Három Könyvének témaválasztása, s nem utolsó szempont az sem, hogy kielégítsük a minden szerepjátékosban bujkáló egészséges kíváncsiságot.

A most következő cikk – terjedelmi okokból – csak a következő alapkönyvet, a Számok Könyveit tekinti át, a Rúna következő számában azonban kiterünk a maradékokra is.

Az alább következő sorok inkább arra hivatottak, hogy bemutassák, miféle célok vezéreltek minket a M.A.G.U.S. átdolgozásakor, s hogy ezeket mi módon kívántuk megvalósítani. Azt, hogy ez mennyiben sikerült, persze a jövő kérdése, és a játékosok dönthetik majd el – ezúton szeretném hozzájuk továbbítani kérésünket, hogy küldjék el a Rúna magazinnak kritikai észrevételeiket, javaslataikat vagy éppen ötleteiket.

A M.A.G.U.S. nem titkoltan emberközpontú világon, emberközpontú játéknak indult, ahol a nem emberi fajok mellékszerepekre kárhoztattak. Ehhez mérten foglalkozott velük az alapkönyv is. Az eltelt évek alatt kiderült azonban, hogy sokan – a játékosok jelentős hányada – igényelték volna, hogy a humanoid fajok több odafigyelést, részletesebb kidolgozottságot, aprólékosabb játéktechnikát kapjanak.

Célként tűztük tehát magunk elé, hogy Ynev emberközpontúságának megőrzése mellett a többi humanoid faj szerepét pontosan meghatározzuk, s ezzel a világot színesebbé tegyük. Az volt az óhajunk, hogy a fajok ne csak a „nagy, büdös és erős”, a „kicsi, szakállas és erős”, meg a „vékony, szép és jól lő” frázisok megtestesüléseként jelenjenek meg a játékban.

Az orkokról, törpékről, elfekről hosszú, kisregényi tanulmány született. E fejezetek a fajok minden aspektusát átfogják: történelmüket, cselekedeteiket, szokásaikat, teremtésmítoszukat, hazájukat, gondolkodásmódjukat, világlátásukat, stb. Minden fajnak külön, fajszerkezetű kasztokat dolgoztunk ki, alkalmasint ehhez tartozó mágiával és harcművészettel. Ezzel szemben, az emberek számára kidolgozott kasztok felvételét erősen korlátoztuk, nehezítettük.

Az előbb felvázolt változtatások alapja – és nagyobb része – megjelent a Teremtés Könyveiben, ki-ki eldöntheti, milyen sikerrel.

A következő fő csapásirányt a kasztok rendszere jelentette. A hozzánk érkezett visszajelzések alapján a különböző kasztok egymáshoz viszonyított erőegyensúlya szorult a legdrámaibb módosításra, úgy gondoltuk azonban, ezen túlmenően bővítjük is a kasztokkal foglalkozó fejezeteket.

A cél

A kasztok differenciálása, sokrétűbbé tétele, egyensúlyuk megteremtése, és a szerepjáték hangsúlyozása. Egyes, különösen mostohának számító kasztok leírásának bővítése. Szerepük megtalálása Yneven, és a M.A.G.U.S.-ban.

A megvalósítás

Harcos: A harcosokból áttemeltük a jól sikerült leírásokat, iskolákat.

Lovag: A kasztról bővebb leírást adtunk, a lovagság szerepét hangsúlyoztuk Yneven. A lovagi eszmények megfogalmazása mellett megalkottuk a lovagok becsületkódexét. Helyet kapott néhány nagyobb, jelentősebb lovagrend teljes leírása – történelmük, híresebb nagymestereik, legnagyobb cselekedeteik, működésük, szervezeti felépítésük.

Tolvaj: Hosszú ismertetést adunk a tolvajokról, és a nagyobb tolvajklánokról, valamint megteremtettük a tolvajok alkasztjait (besurranó tolvaj, rabló, csaló, stb.)

Bárd: A fő feladat a kaszt visszafogása volt. Bővebben kifejtettük a bárdok szerepét Yneven, s leírásra került a legnagyobb bárd-szervezetek működése és felépítése (Az ilanori bárdok, stb). Külön rész foglalkozik a bárd hagyományokkal is.

Pap: Erősítettük a kaszt fontosságát. A papi mágia támogatását új, jobban kidolgozott varázslatok segítségével oldottuk meg. Az Arel-papot korlátoztuk, és új papi és paplovagi kasztokat alkottunk. Közreadjuk az össze egyház működésének, szervezetének rövid ismertetését, a játék szempontjából legfontosabbak pedig bővebb kifejtésre kerültek.

Harcművész: A kasztot racionalizáltuk, különböző harcművészeti iskolákat alkottunk és a stílusokon keresztül differenciáltuk a harc- és kardművészeket. A fejezet tartalmazza a harcművész iskolák és rendek szervezeti és működési leírását, valamint pontos becsületkódexüket is. Hosszú és bő kifejtésre került a Dorchához fűződő viszonyuk. Mindezekon túl a Slan pszi használatát egyértelműbbé tettük.

Boszorkány: Megfogalmazzuk a boszorkányszekták céljait, szerepüket Yneven. Leírásra került néhány fontosabb boszorkányszekta működése, rituáléi és szervezeti felépítése.

Tűzvarázsló: A Második törvénykönyv idevágó részeinek átgondolása és beillesztése mellett új tűzvarázslatokat dolgoztunk ki.

Varázsló: A kasztot differenciáltuk. Leírtuk a varázslók életszemléletét, viszonyukat a mágikus művészetekhez. Kidolgoztuk a különböző varázslóiskolákat, ismertettük a kalandozó varázsló gondolkodásmódját, a legjelentősebb varázslórendek működését, szervezeti felépítését. Megszületett a varázslók etikája, saját értékrendjük és belső törvényeik.

A mágiarendszer kaszton belüli korlátozásai:

- A varázsló nem tanul meg automatikusan minden varázslatmozaikot.
- Minden varázsló választ magának elsődleges érdeklődési területet. (Pl. mentálmágia, anyagi mágia, stb.). Az elsődleges iskola legtöbb mozaikját ismeri. Vannak azonban az egyes iskoláknak ellentétes iskolái, amely mozaikjainak megtanulása sokkal nehezebb feladat a varázsló számára. (Pl. egy mentálmágus csak nehezebben, alacsonyabb hatékonysággal tudja elsajátítani és használni az asztrálmágiát.)
- A varázsló csak megfelelő mana-pont birtoklásával tud elsajátítani egy-egy mozaikot. A mozaik rendszerben hierarchikus sorrendet állítottunk fel: az egyes mozaikok nehézségük alapján követik egymást. Ahhoz, hogy egy nehéz mozaikot elsajátítson a varázsló, ismernie kell az összes – nehézségben alatta elhelyezkedő – mozaikot. Ráadásul van egy úgynevezett kritikus határ a mozaikok nehézségeiben.
- A kritikus határt meghaladó mozaikok használata gond nélkül csak a mozaikot használó iskola varázslóinak sikerülhet, és minden más iskola varázslói csak több mana-pont feláldozása árán használhatják, s még így is előfordulhat, hogy a varázslat félresikerül.

A kasztok és a képzettségek

Minden kaszt négy-öt képzettségcsomagból választhat. Az egyes képzettségcsomagok meghatározzák, hogy mik a karakter elsődleges képzettségei (hivatása), mik a másodlagos képzettségei (érdeklődési köre), és mik az ellentétes képzettségei. Ezek neveltetése és érdeklődése, valamint képzése folytán annyira távol állnak a karaktertől, hogy elsajátításukra nem alkalmas.

Efféle ellentétes képzettség viszonylag kevés van. Az egyes képzettségcsoportokba tartozó képzettségek felcserélhetők, de csak TP és KP árán, és csak lépésenként. Tehát egy másodlagos (az

érdeklődési körbe tartozó) képzettségből lehet elsődleges képzettség, de egy ellentétes képzettségből előbb másodlagos képzettséget kell csinálni ahhoz, hogy ez következő lépéssel elsődleges képzettség váljon belőle. Minden kasztnál meghatároztuk, mennyi lehet az elsődleges képzettségeinek a maximuma. Ezentúl nem az első szinten megadott képzettségekkel differenciálunk – tehát hogy a fejevadász, bárd nagyon sokat kap első szinten, a harcművész meg alig -, hanem az elsődleges képzettségek maximumával.

A RÚNÁban további képzettségcsomagok kerülnek megjelentetésre.

Bővítésre és átdolgozásra került a képzettségrendszer is. Sokan hiányolták a középfokot, mi azonban úgy gondoltuk, a problémák nem oldódnak meg egyetlen fok közbeiktatásával.

Célul a képzettségek differenciálását, az egyes karakterek képzettségekkel történő színesítését tűztük magunk elé. A képzettségek értékét megnöveltük: igenis számítson sokat, ha valaki egy képzettség komoly mestere, és legyen nagy szám, ha valaki valamilyen ritka, nehéz képzettséghez ért.

A képzettségeknél megszűnt az Af és az Mf. Minden képzettségnek öt különböző foka van, 1-5-ig. Az 1. fok az éppen ismertséget jelenti. A 2. fok felel meg az eddigi alapfoknak. A 4. fok az eddigi mesterfok, míg az 5. fok az abszolút tudás: mester a mesterek között. Bizonyos keretek között lehet még hatodik, hetedik, stb. fok is. Ezt elérni azonban nagyon nehéz – sok KP, TP és meghatározott TSZ is szükséges hozzá. A képzettségeket kibővítettük a másutt megjelent képzettségek közül azokkal, amelyek beváltak, és néhány teljesen újjal. Minden képzettségnek pontosabb leírást adtunk, méghozzá minden szintjéről (1-5). Pontosítottuk, mely képzettségek milyen tanulást igényelnek: hol, mennyit, kitől. Pl.: 1. fokot meg lehet tanulni olyasvalakitől, akinek az adott képzettségből legalább 2. foka van. Bizonyos képzettségeket lehet kaland közben is tanulni, némelyeket nem, vagy csak fokozott KP ráfordítással.

A tapasztalás

A tapasztalati pontok ezentúl nemcsak szintlépésre használhatók. TP-t át lehet váltani HM-re, KP-re és Pszi-pontra és Mana-pontra is. Kaszttól függően más és más az átváltási arány. Fontos: TP-t csak akkor lehet átváltani bármire, ha egyébként megvan belőle a szintlépéshez elegendő. A TP-ből csinált KP csak az egyes, már meglévő képzettségek magasabb szintre emelésére jó, újak tanulására nem.

Remélem, az eddigiekből is kiviláglott, hogy a SUMMARIUM második kötete – a hamarosan következő harmadikkal együtt – NEM a már létező, és sokak által kedvelt rendszer „kizsigerelésével”, az időközben publikált kiegészítések aljas indokból elkövetett avultatásával egyenértékű. Munka közben arra törekedtünk, hogy a meglévő rendszert emeljük magasabb szintre, és hogy kiküszöböljük azokat a bosszantó kétértelműségeket, melyek a játékosok és KM-ek közti konfliktusok fő forrásaként szolgáltak. A meglévő karakterek és kiegészítők könnyen adaptálhatók az új szabályokhoz, és nem változott Ynev, a kalandok helyszíne sem. Az maradt, ami volt, ami mindannyiunknak – jó ötvenezer játékosnak és kalandmesternek – immár negyedik éve jelent: egy varázsos hely túl az időn és képezen.

Novák Csanád

Magica Sogronica

Lian fáklyája

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 3 (3 Mp-ként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: -
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 10 perc

A varázslat segítségével a tűzvarázsló valamelyik (tetszőleges) keze mint fáklya fog szolgálni az időtartam lejártáig - hacsak a varázsló előbb meg nem szünteti. A fáklya tápláló anyagok híján is ég, egyébiránt külsőleg teljesen megegyezik a közönséges fáklyával, attól eltekintve, hogy nem éget, és tökéletesen bevilágítja a tűzvarázsló teljes zónáját. Fénye a közönséges fáklya kétszeresének felel meg. A fáklya fenntartása nem igényel koncentrációt, használata közben a tűzvarázsló tetszőleges tevékenységet folytathat azon kezével, amelyik nem lobog éppen. A fáklya nem helyezhető át. Azaz varázsolni csak akkor tud, ha a jobb keze világít, és harcolni csak akkor, ha nem a fegyverforgató keze szolgáltatja a fényt. A világító kézben a varázslat ideje alatt nem tarthat semmit. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele a fáklya fényereje is fokozható.

Werdon fáklyája

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 6 (6 Mp-ként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: K6 (növelhető)
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 18 kör (növelhető)

A varázslat Lian fáklyájának harci változata. A tűzvarázsló valamelyik (tetszőleges) keze mint fáklya fog lobogni, ám ettől az éghető anyagok meggyulladnak, illetve az élőlények k6 sebzést szenvednek, ha eléri őket - ellene a páncélok SFÉ-je érvényesül. Harcban a tűzvarázsló a Fáklyát Sogron segítségével kezének harcértékeivel forgathatja. Werdon fáklyájának fénye a közönséges fáklya fényének felel meg. A fáklya fenntartása nem igényel koncentrációt, használata közben a tűzvarázsló tetszőleges tevékenységet folytathat. (Az esetleges varázslásra ugyanaz vonatkozik, mint Lian fáklyájánál.) További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele sebzése is fokozható.

Vakító villám

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 8 (6 Mp-ként növelhető)
Erősség: 4 (növelhető)
Sebzés: lásd a leírást
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 8 kör

A varázslat létrejöttével a varázsló szeméből tűzvillám csap ki, amely egy, a zónáján belül tartózkodó személyt 8 körre tökéletesen megvakít. A hatást a tűzvarázsló úgy éri el e mágikus procedúra segítségével, hogy felhevíti az áldozata szemeit, ezért csak szemből és féoldalról alkalmazható - amennyiben így láthatóak az illető szemei a mágiát alkalmazó számára. Ha azonban az áldozat sikeres gyorsaság próbát dob, akkor még időben be tudja csukni a szemét, vagy elfordul, s így a vakság nem következik be. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele az időtartam fokozható.

Tűzpajzs

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica

Mana pont: 20

Erősség: 5

Sebzés: lásd a leírást

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 6 kör

Védelmező tűzmágia, hatására tűzpajzs anyagiasul a varázsló kezében. Közepes pajzsnek megfelelő méretű és tulajdonságú, amit a mágus az ott leírt harcértékekkel forgathat. Természetesen aki belenyúl (pl. valaki pusztá kézzel, vagy igen rövid fegyverrel támad), az sebződik (E+K2). Vízalapú varázslatok ellen védettséget nyújt, de a vízmágiával végrehajtott támadás csökkenti a pajzs erősségét, ami így akár meg is szűnhet. A fegyverek ellen nem ad plusz SFÉ-t, csak forgatója Védő Értékét növeli.

Tűzostor

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica

Mana pont: 5 (5 Mp-ként növelhető)

Erősség: 1 (növelhető)

Sebzés: K6 (növelhető)

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 5 kör

A varázslat a közönséges ostor tűzvarázslók által kedvelt változata. A varázslat következtében a tűzvarázsló kezében egy tűzostor manifesztálódik. Harcértékei megfelelnek a közönséges ostornak, amit a mágus Sogron segítségével forgathat; a vonatkozó képzettséget nem muszáj ismernie. Sikeres támadás esetén rátekeredik ellenfelére, amely a sebzésen túl VÉ-jéből 15-öt levon. A rátekeredett ostor körönként is sebez. Ez mindaddig érvényes, amíg meg nem szabadul tőle. (az adott körben lemond minden támadásáról és sikeres ügyesség próbát tesz +2-vel). További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele időtartama, illetve a sebzés nagysága is fokozható.

Tűzököl

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica

Mana pont: 5 (4 Mp-ként növelhető)

Erősség: 1 (növelhető)

Sebzés: K2+1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 5 kör

A tűzvarázslók egyik kedvelt módszere a közelharcra. A varázslat során a varázsló zónáján belül - ahol ő kijelölte - két hatalmas öklöt jelenik meg ellenfelei előtt. Ezek pusztán akarattal irányíthatók; a tűzvarázsló mint 2. fokon képzett öklösharcos küzdhet velük, egyedül sebzésük más: a varázslat erőssége (E) x K2+1. Az öklök a varázsló zónáján belül mozgathatók. Forgatásuk közben a tűzvarázsló mással nem foglalkozhat. Amennyiben nem látja ellenfelét, úgy rá is a megfelelő harci módosítók érvényesek. Az Öklök harcértékei a tűzvarázsló pusztakezes harcértékeivel egyeznek meg. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele sebzés nagysága is fokozható.

Tűznyílvesztő

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 5 (5 Mp-ként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: K6 (növelhető)
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri

A varázslat hatására a varázsló zónáján belüli általa meghatározott íj idegén egy elemi tűznyílvesztő jelenik meg. Ezt az íjász ugyanúgy kezelheti, mint a hagyományos nyílvesztőt, azonban őt magát nem sebzí. Az íj hordtávolsága ezen nyílvesztővel ugyanakkora, mint a közönséges lövedékkel. Ellene a páncélok SFÉ-je érvényesül. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele k6-onként a sebzés nagysága is fokozható.

Kitartó tűznyílvesztő

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 30 (15 Mp-ként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: K6 (növelhető)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 4 kör

A varázslat hasonló a Tűznyílvesztő nevűhöz, ám itt a tűzvarázslónak csak egyszer kell kijelölnie egy zónáján belüli íjat. Ha ezt a varázslás időtartama alatt valaki felajzza, rögtön megjelenik idegén egy elemi tűznyíl, amely aztán a Tűznyílvesztő varázslatnál leírtak szerint viselkedik. Az íjjal körönként pontosan annyi nyílvesztő lőhető ki ezek után is amennyi a fegyver támadása volt. A nyílvesztők erőssége vízmágiával csökkenthető. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége, és vele együtt k6-onként a sebzés nagysága fokozható.

A sivatag lehelete

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 10
Erősség: 2
Sebzés: K6
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: egyszeri

A tűzvarázsló zónáján belül tartózkodókat (ha nem védi őket, a saját társait is) perzselő, teljesen száraz, fullasztó légáramlat csapja meg, kiszárítva a légutakat, a szemet, megperzselve a bőrt. Ezzel 1k6 sebzést okoz rögvést, (SFÉ van, de a sebzés mindig legalább 1, ha az arc fedetlen), továbbá az Egészségpróbájukat elvétők annyi körig szenvedik el az alábbi negatív módosítókat, amennyivel a próbát vétették: VÉ -15, CÉ -5.

Tűzketrec

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica

Mana pont: 27 (9 Mp-ként növelhető)

Erősség: 3 (növelhető)

Sebzés: lásd a leírást

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 1 óra/szint

A kiszemelt célpont köré kalitkához hasonló, lángnyelvekből font ketrec borul, ami fogva tartja az időtartamban meghatározott ideig. Ha megpróbál kitörni, a ketrec köré fonódik és azonnal 3K6 (1 E hozzáadásával K6-onként növelhető) sebzést okoz. A ketrec rendkívül félelmetes látványt nyújt, akit belézárnak, nem is gondol menekülésre, csak ha sikeres akaraterő-próbát (+1-el minden E után) dob.

Sogron napja

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica

Mana pont: 88 (csak Sogron pap)

Erősség: 150

Sebzés: lásd a leírást

Varázslás ideje: 7 kör

Időtartam: 15 kör

A mágiát csak a megfelelő Tsz-ű tűzvarázsló alkalmazhatja, aki már elérte a Szent Tűz Megtisztítója címet, és a Fény Ösvényét járja. A varázslás ideje alatt a tűzvarázsló az igék mormolása közben telítődik Sogron erejével. A varázslat végeztével az izzó fehér aura övezte alakban felgyülemlett isteni energia több irtóztató erejű robbanásban tör ki, elemészte (kezdetben 15K10 Sp sebzés) Sogron szolgáján kívül mindenkit, aki a mágia hatókörében (a tűzvarázsló zónája) tartózkodik, utána 50 m-enként K10-zel csökkenő sebzést okoz körönként. A robbanások kezdeti sebzése a varázslat időtartama alatt minden körben K10-zel csökken. A tűzhullámok hatótávolsága addig terjed, amíg a sebzés ereje 0-ra nem csökken (tehát pl. az elején 750 + 20 m sugarú a gömb, a 14 kör után pedig már csak 20 + 50 m). A mágia hihetetlen energiákat mozgat meg, és nem kíméli alkalmazóját sem, hisz az Elemi Tűzet saját, és istene erejét felhasználva nyitja erre a síkra. A végrehajtás után a tűzvarázsló eszméletlenül rogy a földre, Fp-je és Ép-je elhasználódik. Ha a közelben nincs valaki, aki segítene rajta (általában egy másik tűzvarázsló, mert hisz ki más lenne képes elviselni az iszonyú kitérést?!), menthetetlenül belehal a kimerültségbe.

Tüzes barát

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica

Mana pont: 20 (szolga), 35 (harcos)

Erősség: 20

Sebzés: lásd a leírást
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 3 kör/szint

A varázslat hatására a tűzmágusnak új barátja támad egy tűzelementál személyében, aki mindenben követi létrehozója mentális parancsait, ám az időtartam lejártával szertefoszlik. Ez a varázslat mindenben megegyezik a Szolga/Harcos hívása varázslattal (az ott leírtak itt is követendőek), ám sokkal szorosabban köti össze a hívott elementált megidézőjével. Az elementál szoros asztrális kötelékben áll „gazdájával” ám mentálja teljesen független tőle. Éppen ezért közvetlen parancsok nem adhatók a lénynek, ám a tűzvarázsló érzelmei kivételnek rá. Így pl. ha a varázsló ellenséges érzelmű egy adott személlyel, akkor az elementál nagy valószínűséggel rátámad, míg a baráti/semleges személyekre/lényekre ügyet sem vet. Ha az elementál az időtartam alatt megsérül, netán elpusztul, a megidéző tűzvarázsló is annyi Sp sérülést szenved el, mint amekkorát az elementál. A varázslatot csak a Sogron útját járók alkalmazhatják.

Áldozati láng

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 1
Erősség: 100
Sebzés: lásd a leírást
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: az áldozat ideje

A varázslattal a tűzvarázsló egyenesen istenéhez fordul áldozati ajándékkal. Az áldozat Sogronnak tetsző kell hogy legyen; a szertartás lefolyása illetve eredménye teljesen megfelel a megszokott áldozásoknak: ha istenének elnyerte tetszését az ajándék, az egyetlen vakító lobbanással, füst nélkül tűnik el a lángban. Ha nem volt megfelelő, akkor a helyén marad. Ez utóbbi eset nagy szégyen minden valamirevaló tűzvarázslónak.

Csodás fémizzítás

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 22 (10 Mp-ként növelhető)
Erősség: 5
Sebzés: lásd a leírást
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 6 kör

A varázslat a Fémizzítás varázslat erősebb változata, azzal a különbséggel, hogy mágikus vértre is hat a normális k6-onként növekvő sebzéssel, illetve K10-enként, ha nem mágikus páncélok esetében alkalmazták. Azonban ez a mágia is csak akkor hatásos a mágikus vértre ellen, ha E-je eléri a páncélra vagy más fémtárgyra alkalmazott varázslat szintjét, azaz +2-es rúnapáncél felizzításához már 22+10=32 Mp szükséges. Kifejezetten tűz ellen védő mágiák ellen ez a varázslat sem alkalmazható.

Tűzmadár

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 30

Erősség: 15

Sebzés: lásd a leírást

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: kör/szint

Látványos tűzmágia, melynek során a tűzvarázsló - személyes auráján belül levő összes felszerelésével együtt - felveszi a legendás Főnixmadár alakját, méghozzá egy igen termetes - ember nagyságú - példányét. Ebben az alakjában képes repülni, harci értékei pedig a következők lesznek (földön/levegőben):

KÉ: 15/30 + Tsz

TÉ: 50/70 + Tsz*2

VÉ: 80/95 + Tsz*2

CÉ: -

Támadások száma: 3/kör (csőr, karom, karom)

Sebzés: k6/k5/k5 (csőr, karom, karom)

Egyéb tulajdonságait lásd a Tűzalak nevű varázslatnál.

Ordani háló

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica

Mana pont: 19

Erősség: 3

Sebzés: 3K6 (+2K6)

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: kör/szint

A közönséges, halászok vagy törvetők által használt háló mágikusan „tüzes” formája, amely nemcsak ereje segítségével marasztalja a belé kerülőt, de ha sikertelen a szabadulási kísérlet (ügyesség-próba), akkor az áldozat +2k6 égési sérülést is elszenved a kitörési kísérlet alatt szerzett 3k6 Sp mellett. Ha a hálóba gabalyodott nem próbál meg keresztültörni a hálón, akkor a mágia nem sebez, csak baljósan villódzó mélyvörös színe figyelmeztet a veszélyre. Ellentétes alapú vízmágiával a háló megszüntethető.

Lávaalak

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica

Mana pont: 40

Erősség: 13

Sebzés: 3K6

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: kör/szint

A mágia hatása lényegében a Tűzalak varázslatével egyezik meg, de nem légies alak lesz az eredmény, hanem egy hozzávetőlegesen 2-3 méteres lávakolosszus. Ez nyilván képtelen lebegni, ám hatalmas léptekkel tud haladni. Egyéb tulajdonságai is megváltoznak: ereje K3+3-al nő, gyorsasága ugyanannyival csökken. Hatalmas lávakezeivel 3k6 égési sérülést képes okozni, amit még tetézhet az esetleges erőből adódó plussz. Egyéb tulajdonságait lásd a Tűzalak varázslatnál.

Shandin lovagjai

Ynev Hatalmai

Mióta napvilágot láttak A Teremtés Könyvei, mind több fórumon merült fel a M.A.G.U.S.-játékosok részéről egy vissza-visszatérő probléma: miért nem hódítja meg Ynev világát egyik vagy másik jelentősebb hatalmi csoportosulás? Főként persze Kránnal kapcsolatban szokás föltenni ezt a kérdést, ám emlegetik olykor az óssárkányokat, varázslórendeket, titkos társaságokat stb. is.

Szögezzük le először is, hogy Ynev egészét még soha senki nem hódította meg. Legközelebb Ó-Kyria jutott hozzá az Ötödkorban, ám a Sheraltól délre még a kyr császárok uralma sem terjedt ki: más szóval, csupán a földrész felét vonták fennhatóságuk alá. Több a világtörténelem legnagyobb és legagresszívebb birodalmától sem telt nem valamiféle erős vetélytárs állta útjukat, hanem a pusztaság méretei. Ynev összterülete több millió négyzetmérföldre rúg, s ennek túlnyomó része lakatlan. Egyetlen jelenleg fennálló ország népessége sem lenne elegendő a betelepítésére, katonai megszállásáról nem is beszélve ráadásul az égvilágon semmi értelme nem lenne bekebelezni olyan természetlen és veszélyes tartományokat, mint a Taba el-Ibara vagy az Elátkozott Vidék. Kyria bukása óta a kontinens meglehetősen gyéren lakott ha valakinek élettérre van szüksége, kedvére válogathat a szabad területek közül, nem feltétlenül muszáj belekötnie miatta másokba.

A másik gond a kérdésfeltevésével, hogy eleve adottnak tételezi fel a hódító szándékot, különösen a „gonoszabb” országok részéről. (Érdekes arra senki nem kíváncsi, hogy a megalapítása óta egyfolytában terjeszkedő Shadon, a maga térítő jellegű egyistenhitével, miért nem akarja lerohanni Ynevet.) Ezzel kapcsolatban úgy érzem, szét kell oszlatnom néhány rég meggyökeresedett tévhitet. A Halál jellem nem azonos a nulla Intelligenciával, az önérdek kíméletlen érvényesítése pedig a megalomán hatalomvágygal.

Krán először is már csak azért sem dédelgethet világhódító terveket, mert nem áll egységes vezetés alatt. Korántsem minden tartomány engedelmeskedik a Tizenhármaknak, akik ráadásul egymással is szakadatlanul torzszalkodnak. Ami azt illeti, a legtöbb kránit cseppet sem érdekli, mi folyik a birodalom határain kívül: a külvilágot barbár és műveletlen pusztaságnak tekintik, amelyben itt-ott primitív néptörzsek kóborolnak. Igaz, Ranagol azt tanítja, a fölemelkedéshez az út mások legyőzésén és elpusztításán keresztül vezet hozzátesszi azonban, hogy minél erősebb és veszedelmesebb az ellenfél, annál többet lehet nyerni a fölötte aratott diadallal. Mármost Ranagol hívei magukat tekintik a legmagasabbrendű lényeknek teljesen logikus tehát, hogy szívesebben háborúznak egymással, mint a lenézett külországiakkal. „Hány pondró eltiprása ér fel egy oroszlán elejtésével?” – teszi föl a szónoki kérdést Rayvanhur Katekizmusa.

Krán erőforrásainak túlnyomó részét a pillanatra sem szűnő belviszályok kötik le, a Változások Törvényének értelmében. Egyes hatalmi tényezők ugyan tanúsítanak némi érdeklődést a külvilág iránt, olykor bele is avatkoznak az ott zajló eseményekbe, ezek azonban sohasem központilag irányított, egységes akciók. A legtöbbet a peremvidék hadurái indítják, a saját szakállukra némelyiket a Középső Tartományok dinasztiai és független szervezetei egyet-kettőt elvétele a Tizenhármak vagy a rejtőző ősaquirok. Haderejük tetemes részét ilyenkor odahaza hagyják biztosítékul, nehogy a szomszédjaik távollétükben megrohanják és tönkreverjék őket. A Dúlás egészen kivételes esemény volt, a Tizenhármak közös vállalkozása, egyáltalán nem hódító célzattal. Inkább figyelmeztetésül szánták az alig háromezer éves pyarroni vallásnak, amely ilyen rövid idő alatt elterjedt az egész világon, és mindenütt leplezetlenül Ranagol-ellenes nézeteket hirdetett. Érdemes azonban megjegyezni, hogy a hadjáratot senki nem támogatta a rejtőző ősaquirok közül őket aligha érdekli különösebben, hogy miben hisznek az „alsóbbrendű utódnépek”.

Ha vannak Yneven valakik, akiket végképp nem foglalkoztat a világhódítás gondolata, hát az aquirók azok. Először is túlnyomó részük két-három hét alatt elpusztulna Kránon, illetve Ediomadon kívül vének és fáradtak már, részint a feketeacél-telérek, részint az Ófa gyökerei mágikus kisugárzása tartja életben őket. Amilyen riasztóak és hátborzongatóak a közönséges halandók számára a Belső Tartományok, ugyanolyan életidegenek a nagy kráni aquiróknak az emberlakta vidékek. És azt sem feledhetjük el, hogy ezeknek az elaggott lényeknek már nincs szükségük élettérre, kiveszett belőlük a fajfenntartás ösztöne: általában tartózkodnak a szaporodástól, hiszen minden újabb egyed újabb vetélytársat jelent. Mi hasznát vennék hát a meghódított területeknek?

Mindamellet hiba volna a fentiekből azt a következtetést levonni, hogy a kráni fejedelmek alapvetően zárkóztak és maguknakvalók, kizárólag egymással vannak elfoglalva, és csak akkor bántanak másokat, ha valamiféle sérelem éri őket! Ez a felfogás igencsak távol állna a valóságtól. Időről időre ugyanis előfordul, hogy a határokon kívül zajló események egyszerre nemcsak néhány peremvidéki hadúrnak keltik fel a figyelmét, hanem egy-két jelentősebb hatalmi tényezőnek is. Erre általában akkor kerül sor, ha a külvilágban valaki olyan tevékenységbe kezd, amely hosszabb távon – egy-két évezreden belül – akár komolyabb veszélyt is jelenthetne Ranagol tanaira vagy a birodalom rendjére nézve. Ez történt nemrégiben, amikor a Tizenhármak sértőnek érezték a pyarroni vallás rohamos terjedését az eset azonban nem áll teljesen példa nélkül a történelemben. A belső-kráni ősaquirók némelyikét annak idején Godon lassú gyarapodása zavarta a Belső Iskola varázslói ugyanis kutatásaik során veszedelmesen közel jutottak a mágianak egy olyan, újfajta formájához, amelynek hatása a hatalomszavakéval vetekedett volna. De a még ősbibb korokban, még az emberiség színrelépte előtt, ugyanilyen nyugtalanságot váltott ki egyes kráni érdekcsoportokból a démonikus őbirodalom gyors fölemelkedése, vagy a fajháborúk borzalmaiból felocsúdó elfek megerősödése Tysson Larban.

Mindezen példák egyetlen intő tanulsággal szolgáltak: a Délvidéken senkire és semmire nem vár hosszú jövő, ha Ranagol földi országának hatalmasságai közül többen is potenciális veszélyforrást látnak benne. A démonikus őbirodalomból ugyanúgy csak hamvak és emlékek maradtak, mint Tysson Larból vagy az ősi Godonból. A pyarroni vallást alapjaiban roppantotta meg három és félezer éves központjának pusztulása ha át is vészeli a csapást, minden bizonnyal alapvető átalakulásnak néz elébe. A Kosfejes Urat nehéz megharagítani, de ha egyszer indulatra gerjed, ádáz dühe gyökeréig rengeti a teremtetett világot.

Nyomatékosan hangsúlyozni kell azonban, hogy miután a kráni hadak megsemmisítő vereséget mértek az ellenségre, mind a négy említett esetben ugyanazt cselekedték: hazavonultak. Pedig közvetlenül a diadaluk után igazán nem esett volna nehezükre behódoltatni a tönkrement országokat! Hogy mégsem tették, az csak egyféleképpen magyarázható: nem állt szándékukban. (Ha például annak idején bekebelezzük a legyőzött Godont, a pyarroni hit meg sem gyökeresedhetett volna Yneven, hiszen csírázó központja épp a közbenső vidéken emelkedett!) Csakhogy az ellenség bukásával egyben a hadjáratot vezető hatalmak érdekközössége is felbomlott az ideiglenes szövetség rohamos gyorsasággal hullott szét, a Változások Törvénye ismét éreztetni kezdte hatását. Ha a kráni nagyok közül valaki a barbár külvilágban marad, hazájától távol, erőit szétaprózva – az a legostobább fajta öngyilkosságot követte volna el.

Krán célja nem a hódítás, hanem az állandóság: egy olyan társadalom létrehozása, amely dacol a világciklusokkal és a fajhalállal, s óvakodik tőle, hogy kicsinyes, időszakos konfliktusokba bonyolódjon.

Más a helyzet Toronnal, az északi sötét hatalommal: ő bevallottan világuralomra tör, a császár és a Boszorkányurak a régi kyr dicsőség örökösének tekintik magukat. Toron az a központ, amely körül Észak-Ynev szövetségi rendszere kikristályosodott a többi ország helyzetét a politikai palettán elsősorban az határozza meg, hogy vele vannak-e vagy ellene. Ez a kétpólusú berendezkedés sokkal

egyértelműbb, mint amivel a Délvidéken találkozhatunk: ott Ordan igen befolyásos semleges tényező, Shadon pedig elméletileg az Államközösség oldalán áll ugyan, gyakorlatilag azonban egyre komolyabb fenntartásokkal viseltetik a pyarroni pantheonnal szemben.

A háttérben persze kézenfekvő okok húzódnak meg: Kránnak ugyanis semmi szüksége szövetségesekre – Gorvik csak afféle szatellit számára, inkább kolonc, mint haszon –, Toronnak viszont annál inkább. A két birodalom hatalmi státusát össze sem lehet hasonlítani. Toron meghatározó szerepet játszik Északon, ám korántsem egyeduralkodót: még ahhoz sincs elegendő ereje, hogy ráncba szedje tulajdon lázongó vazallusait, Abasziszt és Gro-Ugont. Mégis sikerült csorbítatlanul megőriznie befolyását, legfőképpen azért, mert ellenségei hősiesek ugyan, de szervezetlenek. Egyes országokat – például a Dwyll Uniót – kizárólag Toron állandó nyomása tart az Északi Szövetségben, máskülönben azonnal elszakadnának tőle, különféle ideológiai különbségek miatt.

A Boszorkányurak birodalma konokul az ősi kyr hagyomány szerint – azaz kíméletlen fegyveres erővel – tör világhatalomra. Az eddig vívott tizenégy Zászlóháborúban nem sikerült felülkerekedniük, sőt a két legutóbbiban tekintélyes területeket vesztek, ami egyértelműen a módszer kudarcáról árulkodik. Ezért ismételten megkíséreltek taktikát váltani: nyílt ütközetek helyett elsőrangúan kiképzett fejedelmeket és orgyilkosokat küldtek a másik fél vezető személyiségei – a Vörös Hadurak és kalandozó seregvezérek – ellen. Sokakat sikeresen félre is állítottak az útból, néhány illetővel szemben azonban a leggondosabban előkészített tervek sem váltak be és ezek valahogy mindig kulcsszerephez jutottak Toron törekvéseinek megghiúsításában.

Úgy tűnik, él Yneven néhány kiválasztott, kinek élete kibogozhatatlanul összefonódik a világ sorsának további alakulásával. Fölöttük a Végzet hatalma örökös nem áll jogukban meghalni a számukra kiszabott idő előtt. Hogy hányan vannak és kicsodák, egyelőre mélységes titok, csak néhányuk kiléte ismert. Kyr nyelven Jelhordozó a nevük, valami ősi legenda nyomán, amely még a pártütés korából származik. Az elfek Örökléleknek hívják őket, és azt tartják róluk, hogy nagyon szomorú sors vár rájuk: forró halált halnak, ahol mások hideget üstökös csóvaként hullanak alá a véres alkonyatba. Mélységes titok, mit érhetnek ezalatt.

A kiválasztottak talán hárman vannak, talán kilencen, talán tizenhárman egyelőre maguk sem tudják bizonyosan. Sorsuk valósággal belegyökerezett Ynev végzetébe, életük vonala masszívan toronyló oszlop a szerteszt rajzó gondolat-szitakötők között. Sokan úgy vélik, aki hatalmat nyer fölöttük, egyben gyeplőt kanyarít az eljövendő időkre is. A Daumyri Hatalmasok kitartóan nyomoztatnak utánuk, s beszélnek, a hír még egyes kráni nagyok érdeklődését is fölkelte.

A szóbeszéd a Hetedkor számos jeles hősét kapta ajkára Jelhordozóként, közöttük nem egyet a sötét királyságok szülöttei közül. Egyeseknek nyomuk veszett mások indulatosan cáfolták a pletykákat megint mások hallgattak, mosolyogva vagy mosolytalanul.

Bármi is légyen a titkuk, egyelőre még a jövő sűrű fátyolszövege fedi.

Kornya Zsolt

Tabula Magica

A most megjelenő Tabula Magica cikk – s ez így lesz még egy jó darabig – felemás formában lát napvilágot. A mágiával foglalkozó szabályok, új varázslatok és módszerek kissé bővebb magyarázattal jelennek meg. Egyfelől a SUMMARIUM II. – a Számok Könyvei megjelenéséig, olyan információkat hordoznak, melyek egyelőre talán értelmezhetetlennek tűnhetnek, ezért szíves elnézést kérünk. A Számok Könyvei olvasása után az efféle kitételek azonnal magyarázatot nyerne s így a cikkben közöltek azonnal beilleszthetővé válnak az új mágiarendszerbe. Másfelől a SUMMARIUM II. eljövételével nem szándékozunk felhagyni az alapkiadás támogatásával – legalább is addig nem, míg kiderül, mutatkozik-e igény erre -, ezért továbbra is hozzáfűzzük a magyarázatokhoz azokat az információkat, amelyek szükségesek lehetnek a régi mágiarendszerbeli használatukhoz, akkor is, ha az új szabályok alapján már nincs értelmük.

Reméljük, ezzel nem olvasóinkat bősztítjük feleslegesen, hanem a szabad választás lehetőségét nyújtjuk.

A Pyarroni Fehér Páholy tiltott termeibe, a Tütorony legfelső emeletére még a Páholy tagjai közül is csak a beavatottak nyernek bebocsátást. Pyarron legféltettebb titkait őrzik itt, melyek megismerésére csak azok nyernek jogot, akik túlléptek az anyagi lét hívságain, akiket már nem vonz sem hatalom, sem hírnév. A mágussá válás utolsó grádicsán csak az eszmei tökéletesség számít, a tudás mindenek feletti tisztelete. Ekkor, és csak ekkor ismerheti meg eg varázsló a mágikus tanok azon tiltott gyűjteményét, melyek a mágia alaptörvényeiben gyökereznek, s módot adnak a mágia szabályainak kijátszására. Vaskos fóliánsok, aranyszalaggal átkötött tekercesek rejtik az évezredes bölcsességeket, melyek közül nem egy még a mágia aranykorából származik. Ezek közé engedünk most bepillantást, de óva intünk mindenkit: esztelen használatuk kárhozatot és bukást idéz meggondolatlanul alkalmazójuk fejére.

Az alább következő mágiák, az úgynevezett mágikus procedúrák sorába tartoznak. Az efféle varázslatok sem nem mozaikok, sem nem mozaikokból összerakott kész varázslatok, és még csak nem illeszthetők egyetlen eddigi kategóriába sem. A mágia törvényeinek olyan rejtett összefüggéseim alapulnak, melyeket nem lehet egyértelműen megfogalmazni sem az Egyetemes Törvényekkel, sem részekből összeálló egész (mikrokozmosz hatásai a makrokozmoszra) szabályaival. A mágikus procedúráknak persze megvan a saját belső logikájuk, törvényszerűségeik, átláthatóak és érthetőek, ám önmagukban álló egységes formulák, melyek hatásuk felidézéséhez nem igénylik (és nem is engedik) további mágia-tagok fűzését. Éppen ezért a mozaik elv sajátosságai sem érvényesek rájuk, külön, kész varázslatként kezelhetőek és kezelendők. Általánosságban elmondható e mágia típusról, hogy nagy hatalmú, nagy Mp igényű varázslatok tartoznak közéjük, ugyanakkor ritkák, s csak kevés beavatott (általában magas szintű) varázsló számára hozzáférhetőek. Különös veszélyt hordoznak magukban azzal is, hogy végrehajtásuk látványa (pl.: nincs végjel), nyomuk és észlelhetőségük sokban különbözik a mágia más formáitól, s így az ellenük való védekezést is megnehezítik. Emellett ezerfélék lehetnek, hatásaikat figyelembe véve az anyagmágiától kezdve a szimpatikus mágiáig minden megtalálható köztük.

A mágikus procedúrákat kiismerni – hisz minden iskola, rend és mester féltve őrzi a birtokában lévő néhányat, mint hatalmának csúcsát – ritkaságuk és titkosságuk okán igen nehéz: a procedúrákkal szemben sikerrel alkalmazni a mágia ismeret vagy a mágiaelmélet képzettségét csak 5. fokú jártassággal lehetséges.

A mágikus procedúrákat destrukció segítségével nem lehet megsemmisíteni, és hatásuk sem fedhető el leplezéssel. Ugyancsak nem lehetséges kagylóba rejteni, vagy más varázslatokkal együtt alkalmazni, vagy bármiféle jelmágikus módszerhez felhasználni. (E szabályok alól egyes procedúrák felmentést adnak, ám ilyenkor az a varázslat szövegében mindig pontos leírásra kerül!)

Nincs olyan varázslóközpont vagy rend Yneven, amely az összes mágikus procedúra birtokában lenne. Gyaníthatóan Pyarron és Doran büszkélkedhet a legtöbbel; mindkét fél több mint félszáz procedúra ismeretével rendelkezik, s tizenöt-húsz olyan lehet közöttük, amely itt is, ott is megtalálható. A kisebb hatalmú iskolák legfeljebb tucatnyi efféle varázslatot őrizhetnek, míg a nagyobb híré magányos mesterek ennek fele is komoly eredménynek számít.

Erősen javasoljuk a KM-nek, hogy játékos varázslók számára ne tegyék lehetővé 7-8 Tsz alatt mágikus procedúra ismeretét és használatát, s a JK fejlődésével arányban engedélyezzenek előbb egy, majd két procedúrát, de négynél többet sosem.

A Típus rovatban – Zárójelek között – feltüntettük, hogy a varázslat, hatása alapján, mely mágiaformát alkalmazó iskolába tartozik.

Szimpatikus béklyó feltörése

Típus: mágikus procedúra (szimpatikus mágia)

Mana pont: 66

Erősség: 100

Sebzés: -

Varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A varázsló minden általa létrehozott varázstárggyal szimpatikus kapcsolatban áll, a mágia törvényei szerint. A szimpatikus béklyó feltörése ezt a szimpatikus kapcsolatot szakítja meg egyszer és mindenkorra – a viszonyt visszaállítani e mágikus procedúra után lehetetlen. A varázsló csak a saját maga által létrehozott tárgyakhoz fűződő béklyót képes feltörni úgy, hogy a tárgyban munkáló mágia továbbra is működőképes maradjon. Más mágiahasználók szimpatikus kapcsolatára ezzel a procedúrával nem lehet befolyást gyakorolni, ott továbbra is csak a destrukció segít.

A fentiekből már kitűnhet: csak a jelmágikus rajzolatokkal mágikussá tett tárgyak esetében alkalmazható a szimpatikus béklyó feltörése, mivel a jelmágia önmagában is képes mágiát koncentrálni, amíg a vonalak töretlenek.

Ha a procedúra segítségével egy olyan szimpatikus béklyót próbál eltávolítani a varázsló, melyet nem jelmágia hozott létre, a varázslat (amelyik a szimpatikus viszonyt kiváltotta) azonnal megszűnik működni. A jelmágia jelei közül a zóna varázsjel, és a személyes aura varázsjel is használhatatlanná válik a szimpatikus béklyó feltörése után.

Szimpatikus viszony megszüntetése

Típus: mágikus procedúra (szimpatikus mágia)

Mana pont: 100

Erősség: 100

Sebzés: -

Varázslás ideje: 10 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Nagy hatalmú, és igen hasznos procedúra, melynek segítségével a varázsló bármiféle (tárgy, társ, vér, stb.) szimpátiás kapcsolatot megszüntethet. A procedúra végrehajtásához elengedhetetlenül szükség van a szimpatikus viszony egyik tagjára – társszimpátia esetén az egyik lényre, tárgyszimpátia esetén vagy a tárgyra, vagy az emberre (lényre), stb. A mágia végrehajtása után a szimpatikus viszony egyszer s mindenkorra megszűnik, s újra kialakítására csak a szimpatikus mágia idevonatkozó részeiben (M.A.G.U.S. alapkönyv 226. oldal) meghatározott feltételek újra teljesítésével van mód. Ha a kapcsolatot megszüntették a procedúra segítségével, úgy a felek elvesztik a szimpatikus viszony nyújtotta előnyöket, de rögvest elmúlnak az esetleges hátrányok is.

Ez a mágikus procedúra egyetlen szimpatikus kapcsolat megszüntetésével nem boldogul, nevezetesen a névszimpátiával. A valódi név és gazdája közötti kapcsolatot megszüntetni nem lehet, sem a procedúra erősítésével, sem más módon.

Szimpatikus viszony átruházása

Típus: mágikus procedúra (szimpatikus mágia)

Mana pont: 110

Erősség: 100

Sebzés: -

Varázslás ideje: fél óra

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A szimpatikus mágiák egyik legerősebbike, legveszedelmesebbje ez a mágikus procedúra, melyet a legritkábbak, legtitkosabbak között tartanak számon. Segítségével mód nyílik a szimpátiás kapcsolatok alaptörvényeinek kijátszására, a szimpatikus béklyók áthelyezésére. A procedúra hatására bármely (tárgy-, társ-, vér-, stb., kivételt a névszimpátia képez) szimpatikus kapcsolat megszakítható és más tárgyra vagy személyre (lényre) átruházható. A varázslat végrehajtásához szükség van az eredeti (megváltoztatandó) kapcsolat egyik tagjára, és az újonnan kialakítandó szimpatikus viszony alanyára. A procedúra alkalmazása során először leválik a szimpatikus béklyó az egyik félről – hogy melyikről, azt a varázsló dönti el – majd átkapcsolódik az új szimpatikus viszony kiválasztott alanyára. Különösen veszedelmes, hogy a kapcsolat létrejöttéhez nem feltétlenül szükséges az új alany személye, elég egy vele szimpátia viszonyban lévő tárgy vagy személy (lény) is. (például: egy ereni harcos és kedves kardja szimpatikus viszonyban állnak egymással. A kard azonban eltűnik egy napon, és a harcos feltételezi, régi haragosa lopta el tőle, hogy egy boszorkánymester kezébe adva árthasson neki. Végtelen (és szinte elképzelhetetlen) szerencséje folyamán ismer egy varázslómestert, aki képes a szimpatikus viszony átruházása mágikus procedúra végrehajtására. A harcos felkeresi a varázslót, és a helyzet ismertetése után átnyújt egy tárgyat, amely a haragosával van szimpatikus kapcsolatban. A varázslat hatására a szimpatikus kötés – mely a harcost a kardjához fűzte – lebomlik a harcosról, majd a haragosára kapcsolódik, azon tárgy közvetítésével, mely eredetileg is a haragosé volt. Tehát az új szimpatikus viszony a haragos és a harcos ellopott karja között áll fenn. Így, ha tényleg ártó szándékú mágiahasználó kezébe került a kard, a rontó mágia nem a harcost, hanem a haragost sújtja. Persze egyszerűbb, hétköznapi ok is lehet a szimpatikus viszony átruházásának, amikor minden érdekelt fél tudtával és akaratával történik a dolog: a már vénülő uralkodó adományozza hatalmának jelképét (mondjuk egy jogart) utódjának, s azt akarja, az rögvest szimpatikus viszonyba kerüljön új gazdájával,

stb. A szimpátia viszony megváltozását egyik érintett fél sem érzékeli magától, ennek felfedezésére olyan asztráltest vizsgálat szükséges, mely legalább az 5. rétegig feltérképezi az alany asztráltestét, és az auralémezés képzettség legalább harmadik fokú alkalmazása. Az új szimpátiás kapcsolat egyébként mindenben tökéletesen egyezik a megfelelő típusú szimpátia viszonytal, megszüntetésére és manipulálására is ugyanazon szabályok érvényesek.

Halál lehelete

Típus: mágikus procedúra (nekromancia, térmágia)

Mana pont: 80 + 15/4E

Erősség: 20

Sebzés: 5+K3 Ép

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20m, 1m sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A mágikus procedúra hatására valamelyik negatív síkból egy kis darab zuhan a varázsló által megjelölt helyre. Az „anti-matéria” miközben elolvad Ynev elsődleges anyagi síkjában, elszűríti a színeket, elhomályosítja a fényeket: megpróbálja feloldani a valóság szövedékét. Kicsinysége okán ez persze nem sikerülhet, de mindenki, aki a hatás 1 méter sugarú körében tartózkodik sebzést szenved el, bármilyen kevéssé érintkezik is a negatív anyagdarabbal. A halál lehelete ellen oltalmat nyújtanak térmágia ellen védő varázskörök és varázstárgyak, amennyiben erősségük meghaladja a procedúráét. A mágia hatása nem jön létre megszentelt helyen, hiába irányítaná úgy a varázsló, ám a létrehozására áldozott mana-pontok elvesznek. (Természetesen ezzel maguk a mágiahasználók is tisztában vannak.) A Fekete pajzs véd hatásától: 2E-ként egyet csökkent a sebzésen (pl.: 6 helyett csak 5 Ép).

A procedúra erősítésével a sebzés és a hatótáv nem növekszik.

Valóság felfedezése

Típus: mágikus procedúra (anyag mágia)

Mana pont: 15 + 2/E

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: látótávolság

Mágiaellenállás: -

A mágia alkalmazója vagy akit a varázslat hatásával felruháztak, képes lesz megkülönböztetni a valót a valótlantól, a hamisat az igaztól – legalábbis a látvány szempontjából. A procedúra ugyanis leleplez bármiféle illúziót, függetlenül létrehozójától: éppúgy felfedi a bárdok, boszorkányok praktikáit, mint a látás megzavarására törekvő varázslatot, vagy illúziókeltéssel bűvölő varázstárgyak trükkjeit. A varázslat ugyanakkor nem szünteti meg a felidézett látványt, a procedúra alkalmazója (vagy hatásának birtokosa) a maga teljességében élvezheti, amit elhítni, láttatni akarnak vele, ám mindeközben kétségek nélkül a tudatában lesz, hogy nem a valóságot, hanem illúziót lát. A mágia – mintegy kedvező mellékhatása – megtöri a láthatatlanságot is, akár csak az illúziók esetében, a létrehozójától függetlenül. Ez utóbbi esetben sajnos korlátozott az eredményessége: csak olyan

láthatatlanságot fedez fel, melynek erőssége kisebb, mint magának a fürkészésre használt procedúrának. (Azaz, ha a valóság felfedezése nagyobb erősséggel/erősítéssel bír, mint a láthatatlanná tévő varázslat, akkor működik, ha azonban a láthatatlanságot kiváltó mágia erőssége/erősítése nagyobb, úgy kudarcot vall.)

Novák Csanád



Szilánkok

Ötletek, gondolatok a M.A.G.U.S.-ról

Ezzel a címmel régebben AD&D rovatunk jelentkezett, igaz, ott leginkább kalandötleteket adtunk közre. Feltámadásunk óta azonban ritkult az AD&D anyagok sűrűsége, viszont a rovatcímet túlságosan találónak ítéltük ahhoz, hogy parlagon hagyjuk. Inkább úgy döntöttünk: jövőben minden számban lesz majd szilánkok rovat, s az alcím tudósít, éppen melyik játékkal kapcsolatos rövid ötleteket, töredékeket találhat benne az olvasó. Elképzelésünk szerint itt olyasmik kerülnek terítékre, amik esetleg nem érnek meg egy külön cikket – vagy éppen valami okból nem tudjuk ezt a cikket megírni –, de néhány mondat, bekezdés erejéig mindenképpen figyelmet érdemelnek.

Jártamban, keltemben egyre többször hallottam ilyesfajta kérdéseket, hogy mikor jelenik meg újból a M.A.G.U.S. alapkötet? Miután ezek a kérdések a SUMMARIUM I. megjelenése után szaporodtak meg igazán, először meglepődtem, majd örülni kezdtem. Szóval ilyen gyorsan elfogyott, hogy nem kapható a forgalmasabb, megszokott helyeken – gondoltam magamban. Azután botor módon a Valhalla boltba irányítottam a kérdezőt, tudván, hogy nekünk van még ott belőle. Igazi meglepetés aztán akkor ért, amikor a legközelebbi érdeklődő hóna alatt megláttam a SUMMARIUM I.-et. Majdnem közöltem, hogy ott szorongatja a keresett alapkönyvet a kezében, a régebbi kiadásokból meg már égen-földön nem találni, amikor bevillant, hogy én vagyok a hülye. Már hamarabb rájöhettem volna, hogy a szerepjátékosok számára egy RPG alapkötetét az a kiadvány jelenti, amiben a játék elkezdéséhez szükséges alapszabályok, karakteralkotás meg effélék vannak. Persze ez egyértelmű. Én (mi) úgy gondoltuk, hogy a Teremtés Könyvei, a hamarosan megjelenő két folytatással jelentik az „alapkötetet”, számunkra meg az volt az egyértelmű. Viszont a „többség dönt” elv alapján ki kell jelentenem, hogy a fentebbi kritériumok – már ami egy alapkötetet meghatároz – a SUMMARIUM II – a Számok Könyvei felel meg. S éppen ezért, hogy egyértelművé tegyük, a játékosok számára legfontosabb alaplé, mely mindent tartalmaz (sőt, kicsit többet is), ami egy játék beindításához szükséges, a Számok könyvei, az eddig hagyományosnak számító márványszínű pentagrammát aranyra változtattuk. A jobb felismerhetőség, a jobb megkülönböztethetőség kedvéért. Sokat gondolkodtunk azon is, hogy legyen-e kemény borítója, vagy sem (a kérdés azért még nincs teljesen eldöntve). Egyfelől jóval megrágítaná a nyomdaárát, aminek – még ha a költségnövekedés nagyobb részét magunkra vállaljuk is – a vásárló issza meg a levét. A nagyobbik gondot a kemény kötés esetén a gyártási idő okozza: a nyomdai átfutás három hétről két és fél hónapra nő. Miután egyébként is állandó időzavarral küszködünk (azt hiszem, így mondják szépen, ha csúsznak a megjelenés időpontjai), ezt a többletidőt nem nagyon akarjuk bevállalni. Másfelől persze a kemény kötés nemcsak szebb, komolyabb, hanem tartósabb is. A nyomdával való egyezkedés közben – már hogy miként lehetne úgy táblás borítót kapni, hogy nem tart tíz hétig – áthidaló megoldásokon törtem a fejem. Mivel a SUMMARIUM I. hamarosan teljesen elfogy az üzletekből (nem adok neki három-négy hónapnál többet), és reményeim szerint erre a sorsra jut majd a Számok könyve is, időszerű lesz év vége felé egy újabb kiadás. Nos, ha addig nem is, akkor biztosan tudunk változtatni, s az utánnomások már táblakötésben kerülhetnek a nagyközönség elé.

Egyszer netszörfözés közben, véletlenül rátaláltam egy Internet címre (megtalálható a hírek rovatban), ahol komoly M.A.G.U.S.-sal foglalkozó levelezés folyik. A levelek részint nagyon tanulságosnak bizonyultak, részint csomó olyan problémát vetettek fel, amit mindenképpen orvosolnunk kell a jövőben. Szóval aranybányára bukkantam. (Lista tagok: noha olykor nem a

legkíméletesebb hangon fogalmaztatók meg kritikai észrevételeiteket és ellenkező véleményeteket, nagyon hálás vagyok érte. Visszajelzések nélkül hajlamos az ember irányt téveszteni. Ráadásul cseppet sem vagyok sértődős fajta, különösen ha a negatív véleményt, kritikát igaznak vélem.) Ebben a levélgyűjteményben bukkan fel egy érdekes téma, melyről többen is elvitakozgattak: Ynev túlméretezettsége, illetve Erion nagyságának problémás volta. Kritikai megjegyzéseknek persze valós alapja van: igazán csinálhattuk volna kisebbre, emberibbre, vagy földibb léptékűre is. Ezzel a ténnyel csupán ferde ízlésünket tudom szembeszegezni: de hát nekünk (nekem) így tetszik. Ráadásul amikor megszülettek ezek a léptékek még nem ismerhettem (tük) a többség véleményét. (Elnézést mindazoktól, akiket untat a téma, mert nem tartják zavarónak a méreteket, vagy ne adj' isten hozzám hasonló ízléssel megáldva még kedvelik is, s bár közvélemény kutatást nem végeztünk, a visszajelzések alapján úgy tűnik, hogy mégiscsak azok vannak többen, akik nagyolják Ynevet.) A legegyszerűbb javaslatom mindenki számára, ha problémásnak ítéli a léptéket, csökkentsen rajta. Elvégre minden partinak különbözik valamelyest saját Yneve, a méretcsökkentés meg bőven belefér. Más kérdés ez, hogy nem értek egyet azokkal a véleményekkel, miszerint az az Erion, amit leírtunk, elképzelhetetlen, hogy képtelen ostobaság és nem életképes. Szerintem az. Az, mert Ynev egy fantasy világ, ami együtt jár a legkülönfélébb előnyökkel. Lakóinak olyan lehetőségei vannak, melyek nem adóttak meg a földi embereknek sem az ókorban, sem a középkorban. Már az ókori Rómában is többemeletes, folyóvízzel ellátott házakban éltek az emberek – miért csodálkozhatunk hát azon, hogy Erion építői a mágia segítségével tíz-tizenkét emeletes házakat képesek emelni. Az ókorban és a középkorban a városok növekedésének határt szabott a higiénia hiánya, s az ezzel együtt járó pusztító járványok jelentette veszély. Yneven a járványok csak jóval kisebb öldöklést vihetnek végbe, a papok tényleges gyógyító hatalma útjukat állja. Nem kell tartani egész városokat elpusztító, végzetes tűzvészről sem, hiszen a házak alapkövébe majd minden esetben belevésik a tűztől óvó rúnákat. Erion méretei ugyan óriás nagyok, gyalog vagy lóval esetleg napokba is beletelne, amíg keresztül ér rajta valaki. Az Erion különböző pontjain felállított kisebb térkapuk ezen is segítenek – igaz, a mágiával történő közlekedés luxus, és csak a legtehetősebbek engedhetik meg maguknak. Ez természetes is. Az egyszerű polgárok csak ritkán mozdulnak ki abból a negyedből, ahol élnek, s ha amikor azt megteszik, nem feltétlenül céltalan kóborlásnak szánják, hanem olyan konkrét céljuk van, amire nem sajnálják fordítani sem idejüket, sem pénzüket. Talán érdemes lenne a témát bővebben is kifejteni, egyelőre azonban csak arra kérek mindenkit, ne csak azt gondolja végig, hogy ránézésre és a földi analógiákat figyelembe véve miért tartja lehetetlennek egy Ynev létékű világ működőképes létezését, hanem gondolkodjon el: egy közel harmincezer éves, MÁGIKUS civilizációban hogyan oldanák meg a felmerülő nehézségeket.

Novák Csanád

Álomtáncos

„Számos bölcs vont már párhuzamot a kreatív művészetek és a mágia között, és be kell látnunk, hogy az elgondolásaikban lehet valami igazság. Képzeljünk el másfél tucat, viharvert képű, mogorva barbárt, talpig fegyverben, akik betoppannak egy füstös fogadóba; még le sem verték magukról az út porát, máris ital után üvöltének, ököllel döngetik az asztalt; szemlátomást harapós kedvükben vannak, az élő fába is belekötnének. Azután képzeljük el ugyanezeket a barbárokat tíz perccel később, szótlanul üldögélve a hosszú falócákon; könnyekig meg vannak hatódva mindannyian, szemük gyanúsán csillog, fátyolos pillantásuk valahová a messzeségbe réved. Nemde egyből mágiára gyanakszunk, asztrális praktikákra, ravaszul kiforgatott érzelmekre?

Pedig csak egy szomorú szerelmes balladát szavaltak el nekik, nem is valami nagy műremeket; de a dalnok éneke a lelke legmélyéről fakadt, s ahogy lantjával kísérte, véresre csupasztatott szíve rezgett a húrokon.

Mi ez, ha nem mágia?

Nos, a táncról biztosan tudjuk, hogy magasabbrendű formájában a tapasztalati mágia egyik változata. Senki ember nem sajátította meg el ezt, talán nem is lenne képes rá; a test fizikai felépítése egy bizonyos szinten túl határt szab a mozdulatok kifejező erejének.

Más fajokon azonban finomabb bélyeget hagyott a teremtő természet keze.

Az álmotáncosok szektája még az elfek között is legendának számít. Persze nem szekta ez igazából, még csak nem is szervezet; inkább lazán egymásba szövődő tanítványi láncolatról beszélhetünk. Ősükként egy asszonyt vagy egy madarat tisztelnek – esetleg mindkettőt egyszerre; a regék e ponton nagyon zavarosan fogalmaznak -, aki a világon először fakadt dalra szavak nélkül. A lépéseivel énekelt, a csípője ringásával, a szárnya hullámozásával. Végigtáncolt az erdőn, s amerre elhaladt, szivárványszín álomvirágok nyíltak.

Legenda, mondhatnók legyintve, ha nem gondolkodtatnának el más töredékek. Ezek már jóval későbből valók, arról a ködösen derengő mezsgyehatárról, ahol a mítoszok lassan, észrevehetetlenül történelemmé kristályosodnak.

Berail Astumialról szól az első, a néma trubadúrról, akit béklyóba verve hurcoltak egy földmélyi kastélyba, és ráparancsoltak – gúnyból, megaláztatásból -, hogy tegyen mulatságos kedvére a Terdt Tanács egyik nagyurának. Berail igazságot táncolt neki. Rányílt a nagyúr szeme a saját roppant lelkére, megpillantotta a feneketlen sötétséget a mélyén; és a sötétség hullámot vetett, és elemésztette őt.

A második történet a Kritályvölgy ostromának végső napjairól regél: dérről és dermedésről, hidegről és halálról, a vezérek hullásáról az utolsó védműveken. A Ködbenéző fuvallata fehér gomolyban hömpölygött alá a domboldalon; akit csak megsimított, mindnek torkára fagyott a lélegzet. Egyvalaki volt a völgyben, aki szembeszállhatott volna vele, az alvó sárkány, vénnél is vénebb, az ősvilág emléke, aki egybekövesedett már a hegyek gyökerével. Olyan igéssel kérelték, hogy levedlette tőlük kérgét a föld és lángkönyvet hullatott az ég; mindhiába, nem mozdult. Akkor előállt Nailéth, a Fátyolkeblű – tegnap még asszony és leány, ma már özvegy és árva -, és táncolni kezdett a sárkány körül. Táncolt, egyre csak táncolt, gyászon és bánaton túl, míg odakint lehanyatlottak az utolsónak maradt kardok, míg a fehér jégpára gomolyogva betódult a fal repedésein; míg a szíve meghasadt és holtan hanyatlott a dérvirágos kristálylapokra. Ekkor a sárkány kinyitotta a szemét. Elalvása óráján még forró és vörös volt a világ, ahogyan szerette. Ez az újfajta fehérség egyáltalán nem tetszett neki, amihogy a hideg sem, a Ködbenéző pedig, mikor végül megmutatkozott, mind közül a legkevésbé. Így történt, hogy védői bár szálig elhullottak, a Kristályvölgy mégsem került az ellenség kezére.

Legenda ez is, vélhetnénk még mindig; újabb keletű tán, de azért mese.

Véres menekülők hozták a hírt az Ibarából, alig egy esztendeje: kheb-thueeth névvel illették a roppant kolosszust, a Kék Hold Urának faragott gránitmását. Homlokáról lepattantak a katapulták lövedékei, talpa alatt sóként mállottak szét a kőfalak. A semmiből termett előtte a homoki elf, esküdöztek a menekülők; tán az életét unhatta meg, vagy megsimította fejét a déli nap. Elvégre ki hallott még olyat, hogy valaki szökkenve-pörögva táncra perdüljön a véráztatta rommezőn, miközben körös-körül tombol a mézszárlás, előtte meg egy kőből vésett rémálom magasodik? Az már egyszer biztos, hogy hihetetlenül nagy szerencséje volt a nyomorultnak!

Tessék?

Nem, még mindig nem érti senki, mitől tört darabokra a kolosszus.”

Silasius Senex: Magiatrix

Az álomtáncosok a mágiahasználóknak egy egészen különleges alkaszájához tartoznak. Tagjaik kizárólag az elfek közül kerülnek ki, mágiájuk pedig semmi máshoz nem hasonlítható Yneven.

A táncvarázs valódi eredetéről talán még ők maguk sem tudnak semmi bizonyosat, az azonban tény, hogy egyedül a könnyűléptű nép tagjai alkalmazzák a mágikus energiáknak pusztán a mozgás által történő felhasználását. E hagyomány gyökereit kétségkívül a régmúltban kell keresnünk, ám mivel maguk az elfek között is jelentős véleménykülönbségek vannak a mozgásmágia kialakulásának valós okairól, feltételezéseken kívül semmire nem juthatunk.

Jelenlegi ismereteink alapján az álomtáncosok egykor több stílusirányzatra, iskolákra osztották mesterségüket, legalábbis erre utalnak bizonyos ötdorkori feljegyzések. Manapság azonban, ha nagy néha fel is tűnik valahol egyikük, a szemtanúk közel egyforma beszámolót adnak tevékenységükről.

Az, hogy valaki álomtáncos, sohasem nyilvánvaló első ránézésre. Nem különböznek semmiben egy átlagos elftől, s viselkedésük sem üt el társaiktól. Hogy az embernépek előtt ismeretlen elf szállásterületeken belül léteznek-e más iskolák tanításait követő táncosok, egyelőre rejtély. Mindazok, akik Ynev útjait járják és esetenként beférkőznek az emberi közösségekbe is, feltehetően egyazon irányzat mágiahasználóinak tekinthetők. Hogy jelenlegi tudásunk egy mindent túlélő irányzat fennmaradt hagyományain alapul, avagy a különféle varázstáncok olyan részleteit ötvözi, melyek nem veszték el az ezredévek viharai alatt, nem tudni. Mégis, ez utóbbi megállapításra enged következtetni a tény, hogy hatásaikban több, ha nem is túl élesen elkülöníthető vonást lehet felfedezni.

Az álomtáncosok által használt mágia egy része a dalnokok fénymágiájával rokonítható, hiszen segítségével különféle káprázatok, illúziók idézhetők fel. Más felhasználási módja is hasonlatos hatásokat vált ki áldozataiból, ám ilyenkor nem a fényeket vonják a táncosok az uralmuk alá, hanem a befolyásolni kívánt személyek elméjét próbálják birtokba venni. Megint mást idézhetnek fel, amikor áldozataikat valóban elaltatják, és őseik ismeretlen álmait bocsátják rájuk.

Egyes vélemények szerint Noirral, az álmok istenasszonyával állnak közelebbi kapcsolatban, ám ezt a vélekedést az istennő papjai következetesen cáfolják, noha azt ők is elismerik, hogy az álomtáncosok nem csekély hatalommal bírnak az Antyszen.

Bűvös mozdulataikat, mágikus táncaikat soha nem tanítják meg idegeneknek, s kétséges, hogy más fajúak egyáltalán sikerrel próbálkozhatnának vele. Ugyan egyes kétes eredetű krónikák homályos utalásokat tesznek félvér elfek és a táncmágia lehetséges kapcsolatáról, de ennek lehetősége szinte teljes bizonyossággal kizárható. Egy álomtáncos kizárólag csak egy másik elftől tanulhatja meg e művészet alapjait. Nem kétséges, hogy a könnyűléptű nép tagjai művészetként kezelik a bűvös mozdulatok egymásutánját, s igen ritkán használják fel egymás közötti nézeteltéréseik tisztázására.

Az álomtáncosok meglehetősen nyugtalan természetű lények, ritka közöttük a kiegyensúlyozott, határozott teremtmény. Sokan a birtokolt tudást teszik ezért felelőssé, ám nem elhanyagolható az a tény

sem, hogy a maguknak tanítványt választó táncmesterek szinte kizárólag a hozzájuk hasonló mentalitású és érzélemvilágú növendékeket keresik.

Az álomtáncos mester gyakorta egész életében csupán egyetlen tanítványt vesz maga mellé, s akkor sem választ újabbat, ha az már tökéletesen elsajátította a szükséges ismereteket. Az ilyen tanítványok kiválasztását gondos kutatás előzi meg. Nem ritka, hogy a mester évszázadokon keresztül keresi a megfelelő alany(oka)t, s a tényleges képzés is eltarthat ugyanennyi ideig. Említettük már, milyen megfontolt döntés előzi meg a kiválasztást, nem csoda hát, ha az utód után kutató mesterek gyakorta hihetetlen vándorutakat tesznek meg ez idő alatt.

Annak okát, hogy miért nem találkozni mégsem együtt vándorló mesterrel és tanítványával, abban kell keresni, hogy bármilyen hosszútra is nyúlik a tanulás ideje, arra az időre valamely elhagyott helyen telepednek le a vadonban, s az ilyen territóriumokat részint álcázzák, részint foggalkörömmel védik, ám csak a legritkább esetben hagyják el. Erre csupán a tanulói idő lejártakor kerül sor.

Azok az álomtáncosok, akik kalandozásra adják a fejüket, rendszerint a tanulóidejüket nemrég kitöltött – gyakran nem is túl fiatal – elfek, akik mesterük utasításait követve indulnak megtalálni azt, akinek tudásukat továbbadhatnák. Azok pedig, akik számukra lehetővé tették, hogy a végtelenségig ismételt, újra és újra végigcsiszolt mozdulatok segítségével hatalmat nyerjenek a mana fölött, esetleg végleg megpihennek, s elindulnak a harinnianra, a végső útra. Az esetek többségében valahol a délvidéken érnek célba.

Maga a tény, hogy az álomtáncosok ilyen hosszú utat tesznek meg Yneven, némileg különlegessé is teszi őket az elfek között. Nem becsülik ugyan túl az utódfajokat, ám a gyakoribb találkozások megértőbbé, elnézőbbé teszik őket velük szemben, s csupán akkor gerjednek haragra, ha súlyos inzultusok érik őket.

Miként már említettük, nincs semmi, ami a többi elftől külsőleg megkülönböztetné őket, s ha lenne is, nagyon kevés az olyan kívülálló, aki szokásaik, ruházkozásuk, öltözködésük díszai alapján különbséget tudna közöttük tenni. Egyedül a vérmérsékletük az, amely valamelyest mássá teszi őket. Nem kell azonban minden lobbanékony elfben rejtőzködő álomtáncost keresnünk. Csupán tüzeesebb, kiszámíthatatlan habitusuk nem elegendő ehhez. Meg kell legyen bennük az a belső összhang, adottság, amely alkalmassá teszi őket mágiájuk gyakorlására.

Az álomtánc nem egyfajta filozófia vagy életmód, amely szigorú eszmei fegyelmezővel egyen gondolkodásává változtatná használóit. Ahány álomtáncos, annyi önálló egyéniség, kiknek lelki alkatában egyedül a nyughatatlanság, az izgékonyosság a közös. Mindőjük a maga ura, s noha életszemléletükben valószínűleg erős nyomokat hagy az őket beavató táncmester, a világról való gondolkodásukat kevésbé befolyásolja, mint azt más mágiával foglalkozó iskolákban teszik. Neveltetésükben csupán a tánc az, ami igazán fontos szerepet kap, a mesterek a világ dolgainak alakulásával, a környező államalakulatok politikájával, erkölcsi elkötelezettséggel nem törődnek.

Minden álomtáncos erős, önálló egyéniség, individualizmusuk gyakorta még fajtársaik kárára is válhat. Így fordulhat elő, hogy bizonyos elfek lakta helyeken nincs túlságosan jó hírük a táncmágiát gyakorlóknak.

Általában az elfek lakta területeken lehet felbukkanásukra számítani, ám ritkábban, de olyan vidékekre is elvetődnek, ahol nincs az elf kultúrájának mélyebb gyökere.

A táncmágia szinte ismeretlen a mágiaelmélettel foglalkozó tudorok előtt, mivel gyakorlóit nem szívesen engednek betekintést tudományukba. Ám számukra is kétségtelen, hogy alkalmazói pusztán mozdulataik segítségével képesek megkötni a manaháló energiáit, s azokat saját céljaikra felhasználni. Maga az álomtáncos kifejezés is a dorani magiszterek meghatározásai nyomán terjedt el, az elfek hyssel issenelnek nevezik őket, amely kifejezést ködöket keltőnek, ködöket láttatónak, esetleg homályhozónak lehet fordítani.

A már sokat emlegetett táncot tulajdonképpen nem lehet az emberek között elfogadott táncok közé sorolni. A varázslat mozdulatai nem nélkülözik az elfek senki mással össze nem hasonlítható kecsességét és légiességét, a be nem avatott szemlélő előtt mégis egyfajta monoton és érthetetlen szertartás ismeretlen jelentésű elemei lebegnek csupán. Az elfeket nem ismerők egy percig sem gondolnák, hogy valamiféle táncsal van dolguk, ám ha hosszasan alkalmuk nyílik figyelemmel kíséreni egy ilyen szertartást, előbb-utóbb valóban feltűnhet nekik valamely távoli párhuzam az egymásba folyó, monoton és hullámzó mozdulatok meg egyes utódfajok táncai között.

Az álomtáncos egész testével varázsol, minden porcikája összhangban van a készülő mágiával, éppen ezért nem érhet nagyobb kár egy ilyen mágiahasználót, mint testének megcsonkítása vagy béklyóba verése.

Az ismétlődő mozdulatok, lépések és kézjelek egymásutánja gyűjti fókuszba a jelenlévő manát, s alakítja át valamely mágikus mintává. Minél tovább tart egy ilyen tánc – az egyszerűség kedvéért maradjunk ennél a fogalomnál – annál erőteljesebb és hosszabb lesz a hatása. A tánc megszakításával nem szűnik meg azonnal a varázs, és amennyiben a beavatott elegendő tudással bír, a hatóidő vége előtt ismét életre keltheti tovább szóheti a megszakított táncot, még akkor is, ha eredetileg nem ő volt az, aki létrehozta.

Egyes források szerint a Sirenart és Elfendelt óvó mágia egy részét is ily módon, a leghatalmasabb álomtáncosok segítségével alkották, s újítják meg időről időre.

Természetesen a varázs csakis létrehívójától függ, és egyetlen táncot sem lehet a végtelenségig folytatni. A megköthető manamennyiség határozza meg, hogy az adott táncos milyen hosszán és milyen hatékonysággal táncolhat. Amennyiben elhasználja a rendelkezésre álló mágikus energiát, a visszanyerésére is egyfajta táncsal van lehetősége. Ez az a szertartás, amit először sajátítanak el magányos mestereiktől.

Harcérték

Az álomtáncosok szinte soha nem bocsátkoznak harcba, s mindenfajta fegyveres küzdelemtől tehetségük szerint megpróbálják távol tartani magukat. Ha csak tehetik, a háttérből avatkoznak a harcba, táncaik segítségével. Mivel ez a fajta mágia bizonyos időt igényel, igen ritka az, ha egy álomtáncos provokálja ki a fegyveres összecsapást. Ennek megfelelően harcértékeik is igen gyengék. Ké-jük csupán 3, Té-jük 15, Vé-jük 70, és jöllehet elfek, a Cé-jükre is csupán 20-at kapnak. Minden szinten 5 harcértékmódosítót kapnak, amit tetszés szerint oszthatnak el értékeik között, csupán Té-jükre és Vé-jükre kötelesek 1-1-et szánni.

Életerő és fájdalomtűrés

Ebben a kérdésben sem emelkednek sokkal a többi mágiahasználó fölé, noha mágiájuk nem teszi tönkre annyira a szervezetüket, mint sok más kaszt tagjainak. A természetközeli életmód azonban megedzette annyira őket, hogy valamelyest jobban tűrjék a fájdalmat másoknál. Ép alapjuk 4, ehhez járul még egészségük tíz feletti része, Fp alapjuk 5, ehhez pedig akaraterejük és állóképességük tíz feletti hányadán túl szintenként K6+2 járul.

Képzettségek

Az egyszerűség kedvéért e helyütt két különféle képzettségcsomagot adunk meg. Az egyikkel a M.A.G.U.S. régebbi kiadásai alapján, míg a másikkal a Summarium szerint lehet a kaszttal játszani.

A régi M.A.G.U.S. alapján:

Az álomtáncos 1. tapasztalati szinten a következő képzettségeket kapja:

1 fegyver használata	Af
Pszi	Mf
2 nyelvtudás	Af
Ének/zene	Mf
Tánc	Mf
Legendaismeret	Af
Emberismeret	Af
Herbalizmus	Af

Az álomtáncos a további szinteken a következő képzettségekben részesül:

2.	Nyomolvasás/eltűntetés	Af
3.	Legendaismeret	Mf
4.	Herbalizmus	Mf
5.	Emberismeret	Mf
6.	Nyomolvasás/eltűntetés	Mf

A Summarium alapján:

Az álomtáncosok elsődleges képzettségei első szinten:

Ének	3.fok
Zene	2.fok
Tánc	3.fok
Mozgásegyeztetés	3.fok
Egyensúlyérzék	3.fok
Élő nyelv	2.fok, 3.fok
Kultúra	2.fok
Herbalizmus	2.fok
Jelbeszéd	3.fok
Pszi	Mf

Választható elsődleges képzettségek listája:

Színészet	Ugrás
Úszás	Lopózás
Állatismeret	Idomítás
Veszélyérzék	Akrobatika
Esés	Írás-olvasás
Lélektan	Szexuális kultúra
Nyomolvasás	Csomózás

Helyismeret	
-------------	--

Tiltott képzettségek listája

SZAKÉRTŐ HARC KÉPZETTSÉGEK

TITKOS HARC KÉPZETTSÉGEK

POLGÁRI KÉPZETTSÉGEK

PÓRI KÉPZETTSÉGEK

ALVILÁGI HARC KÉPZETTSÉGEK

BEHATOLÓ KÉPZETTSÉGEK

Belharc

Taktika

Stratégia

Parancsnoklás

Kriptográfia

Mechanika

Építészet

Alkímia

Anatómia

Balzsamozás

Méregkeverés

TITKOS ELMÉLETI KÉPZETTSÉGEK

TITKOS SZERVEZETI HAGYOMÁNYOK

Nem számít tiltott képzettségnek:

Ösztönharc

Harc alvó lélekkel

Akrobatikus harc

Kocsihajtás

Auraleplezés

Szinkronharc

Kontraharc

Vulgármágia (álomtánc)

Különleges képességek

Az álomtáncosok elsődleges különleges képessége a táncmágia varázslatainak alkalmazása. Max. Mp-jük minden szinten 7-tel növekszik (1. szinten 7, másodikon 14, harmadikon 21; és így tovább).

A pszi kyr módszerének alkalmazására képtelenek.

Az álomtáncosok a varázslók egy fajspecifikus specializációjához tartoznak, ezért képességeik meghatározásánál is ezek szerint kell eljárni. Tapasztalati szintet is ennek megfelelően lépnek, s a fent említett változtatásokon kívül mindenben az ott meghatározottak alapján kell eljárni.

A táncmágia

A táncmágia, mint a fentiekben már kifejtettük, tulajdonképpen nem más, mint mozdulatok segítségével létrehozott varázslási forma, amelynek szigorúan kötött szabályai és feltételei vannak. Létrehozásához az egész testre szüksége van a táncosnak, tehát kizárólag azok alkalmazhatják, akiknek a mozgását semmilyen külső vagy belső körülmény nem gátolja. Megjegyzésre érdemes, hogy azok is alkalmazhatják, akik tanulmányaik megkezdése előtt szenvedtek valamilyen maradandó sérülést. Ha az alkalmazó valamilyen okból Fp-t veszített, ám ez a mozgásában nem akadályozza, továbbra is képes a mágiája használatára, mégpedig megkötések nélkül, amíg max. Fp-i felének a birtokában van. Amennyiben sérülései következtében max.Fp-i felénél többet veszített el, úgy a varázslat ideje 50, míg ha háromnegyedénél is többet, akkor 100%-kal növekszik. Ép veszteség esetén a gyógyulásuk elképzelhetetlen a mágia alkalmazása. Ugyanígy kizáró körülmény lehet a mozgás akadályozása – egészen szűk cella, kötelek -, fegyveres harc, vagy egyéb olyan cselekvés, amely bármilyen összpontosítást igényel a karaktertől. Amennyiben elveszíti valamelyik végtagját, esetleg az egyik kéz- vagy lábfejét, az elf képtelenné válik a továbbiakban a varázslásra.

Az álomtáncosok számára két olyan rítus létezik, amely nem követeli meg a mana alkalmazását mégis szoros összefüggésben van a mágia használatával. Az egyik ilyen rítus, amely során az elhasznált mana-pontjaikat összegyűjthetik. Ez az úgynevezett khaliniyan, avagy a kitarulkozás. Ez a tánc 35 környi játékidőt igényel, és a végére a karakter visszanyeri elhasznált mana-pontjait.

A másik rítus a shínaggian, vagyis egygyólvadás. Ez teszi lehetővé, hogy az álomtáncos már meglévő, működő varázslatokba kapcsolódhasson és továbbszöhesse azokat. Ennek csupán az a feltétele, hogy ismerje az eredeti varázslatot (legalább annyi Mp-tal rendelkezzen, mint amennyibe annak létrehozása került) és az működjön még, amíg az egygyólvadás végére ér. Ez a rítus 15 környi koncentrált mozgást követel alkalmazójától, aki ezután már saját energiáival fejlesztheti a meglévő varázst.

Amennyiben az elfet megzavarják mágikus tánca közben és egy körön belül képtelen azt folytatni, a varázslat nem jön létre, és a mágiára szánt Mp-k is elvesznek.

A varázslatok leírásánál a legtöbb helyen nem egy konkrét idő szerepel a varázslat ideje meghatározásánál. Ennek oka az, hogy más mágiaformákkal ellentétben a táncmágia erejét a ráfordított manamennyiségen kívül az adott tánc hossza is meghatározza.

A legismertebb táncvarázslatok

Erdők leple

Mana pont: 15

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1E/1 kör

Időtartam: 10 perc/szint

Hatótáv: 20 láb/szint sugarú kör

Mágiaellenállás: mentális

Az egyik legnépszerűbb táncmágia, melynek segítségével különböző területeket tudnak álcázni a mágia beavatottjai. Lehetnek ezek kis ligetek, egy-egy zent hely környéke, egyetlen fa, vagy akár egy egész elf település. Ez utóbbi esetben az álomtáncosok általában nem elégednek meg egyetlen óvó gyűrűvel, hanem több álcát vonnak maguk köré. A leghatalmasabb mágiák oly energiákat emésztenek

fel, hogy fenntartásukra folyamatosan táncosoknak kell ügyelniük. A táncos a varázslat során nem csak azt határozhatja meg, hogy milyen álcát bővíljen az adott területre – mocsár, bozótos, dombok, hegyek stb. -, hanem egyben meghatározhatja azon személyeket is, akik oda belépést nyerhetnek, magyarul, akik átlátnak az adott leplen.

Minél erősebb a varázslat, annál tökéletesebb lesz az illúzió is.

Az alaperősítés csak arra elegendő, hogy a varázslat áldozatai mindent az álomtáncos akarata szerint lássanak az adott környéken, ám az illúzió még korántsem tökéletes. 20 E fölötti erősítésnél sikertelen ME esetén az álomtáncos különféle szagokat és egyéb enyhe ingereket éreztetethet áldozatával (szellő, fűillat stb.). 35E fölötti erősítésnél az ME-t elvető már tapintani is tudja az elé vetített tárgyakat, fákat, s a révükön jókora kerülőutakra kényszeríthető. Mindazok hangját, akik figyelmeztethetnék, elnyeli az illúzió, noha ők maguk annak részeivé válnak. 50E-s erősség esetén már különféle terepviszonyok illúzióját is el lehet hitetni az ME-t elvetővel. Képzelt dombokat mászhatnak meg, völgyekbe ereszkedhetnek le. Nem csak a szóbeli, de a mentális kommunikációt is megszünteti azok között, akikre nincs hatással és figyelmeztetni akarják a kárvallottat, ugyanakkor lehetetlenné teszi az infralátás használatát is. 60E fölött – az előzőeket kiegészítendő – az ME-t elvető elől eltűnnek mindazok, akikre esetleg nem hat a varázslat. A mágia megszünteti az ultralátás alapján való tájékozódást is. A varázslat természetesen tovább is erősíthető, 1 Mp-ért 1 E-vel. A hatótáv szintén 1 Mp-ért 1 lábbal növelhető szintenként. Az időtartam 10 Mp-ért szintenként 5 perccel növelhető. Tehát egy 12. szintű álomtáncos 80 Mp-ért 60E erővel védhet egy 240 láb sugarú körön belül elhelyezkedő területet 4 óráig.

Ezen mágiával okozott képzelt sérülések (zuhanások, horzsolások, törések) csakis addig vannak érvényben, ameddig az áldozat az illúzió hatása alatt áll. Halált okozó sérülést előidézni ilyen módon lehetetlen, ebben az esetben az illető egyszerűen csak elájul.

Az illúzió akkor kezdi meg kifejteni a hatását, ha a varázslathoz szükséges Mp-k felét az elf már felhasználta.

Elfek leple

Mana pont: 6

Erősség: 6

Varázslás ideje: 2E/1 kör

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 1 személy

Mágiaellenállás: -

Ezen varázslat segítségével nem különböző területek, hanem egyes személyek külalakja változtatható meg. Segítségével az álomtáncos bármilyen illúzióalakot magára ölthet, illetve felruházhat vele másokat is, amennyiben a káprázat méretei nem haladják meg testmagasságának kétszeresét. Az illúzió mindenben az ő akarata szerint fog mozogni, függetlenül attól, hogy a teste milyen mozdulatokat végez. Az ily módon létrehozott illúzió kívülről mindenben tökéletes lesz, de az erősség függvényében tovább javítható. 10E felett az illúzióknak már szaga is lehet, saját hangokat is kiadhat – ruhasuhogás, cipő csikordulása – ám a hangja mindig azé az illetőé lesz, akit az álca rejt. 15E felett a látvány már tapintható is, ám sebzést még ebben az esetben sem okozhat.

A bárdoknak és a hasonló típusú mágiát alkalmazó varázshasználóknak 25% esélyük van a turpisság felfedezésére, mások nem jogosultak még mentődobás tételére sem. Ez alól természetesen egyedül az álomtáncosok jelenthetnek kivételt, ők 75% eséllyel lepleznek le egy ilyen varázslatot.

Létezik ennek a varázslatnak egy másik alkalmazási módja is, amennyiben a mágiával nem egy alakot, hanem a már meglévő környezetet próbálják utánozni, mintegy „átlátszóvá” változtatni ily módon a mágia alanyát. Az eképpen létrehozott láthatatlanság azonban csakis addig működik, ameddig az alany mozdulatlan. Mihelyt változtat a testhelyzetén, azonnal lelepleződik, s ezen csak akkor segíthet, ha ismét mozdulatlaná dermed, hiszen az illúzió ekkor ismét megkísérli eltakarni.

Azonos erősségű láthatatlanság érzékelésével a varázslat leleplezhető.

A varázslat erőssége 3 Mp-ként eggyel növelhető, időtartama pedig 5 Mp-ként, 2 körrel növeli meg a szintenkénti határt.

Az illúzió akkor kezdi meg kifejteni a hatását, ha a varázsláshoz szükséges Mp-k felét az elf már felhasználta.

Árnyékkreatúrák

Mana pont: 3

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1E/2 szegmens

Időtartam: 5 kör/szint

Hatótáv: 3 láb/szint sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal az elf a tánc végeztével különféle árnyékokból szőtt teremtményeket kelthet életre, szintenként legfeljebb egyet. A nemlétező szörnyeket a környék árnyékaiból szivárogtatja össze, környezete színeit fakítja ki, ha színeket akar kölcsönözi nekik. Megjelenésüket, külalakjukat tehát mindig a környezet – és az álomtáncos – határozza meg. Soha nem lehetnek magasabbak, mint az álomtáncos maga, és semmilyen körülmények között nem hasonlíthatnak sem rá, sem bármely más konkrét személyre. Az árnyékkreatúrákon azonnal észrevehető nem evilági származásuk, ám bármennyire is tökéletesek, sebzést okozni, tárgyakat megfogni képtelenek. Mozgásukat az álomtáncos irányítja, s ha a varázslat erőssége megengedi, ő határozza meg azt is, mit mondjanak.

A leggyengébb árnyékkreatúrák féligmeddig áttetsző, füstszerű lények, mozgásuk zavarba ejtő, kiszámíthatatlan. 10E felett már képlékeny állagú entitások, zajokat, értelmetlen hangokat bűvölhet melléjük az elf, arcuk, alakjuk alapján megkülönböztethetők egymástól. 15E felett már önálló hangok kiadására is képesek, s bár még mindig kellően légiesek – az erős fények átsütnek rajtuk – egészen meggyőző a megjelenésük. Az árnyékkreatúrák addig vannak jelen a való világban, ameddig létrehívójuk ereje el nem fogy, vagy vissza nem engedi őket az árnyékok közé. Mozgatásuk folyamatos, felszínes koncentrációt igényel, ennek megszűnésével mozdulatlanságba dermednek.

A varázslat erőssége 2 Mp-ért eggyel növelhető, időtartama pedig 5 Mp-ért 1 körrel szintenként.

Fényár

Mana pont: 7

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5E/1 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 10 láb/szint

Mágiaellenállás: gyorsaságpróba

Az egyik leghatásosabb támadó jellegű varázslat. Hatására a tánc végeztével a táncos által meghatározott ponton szörnyű erősségű fénycsóva villan fel, elvakítva mindenkit, aki a varázslat

hatótávolságán belül tartózkodik. Ez alól egyedül az elf lehet kivétel. A hatás alól csakis azok mentesülnek, akik tudják, hogy mi fog következni és jó előre lehunyják a szemüket. A fény iszonyú erejű, megpillantása fizikai fájdalmat okoz, rosszabb esetben vakságot is eredményezhet. Azok, akik sikeres gyorsaságpróbát tesznek, nem szenvedik el, csupán a veszteségek felét, és a vakság időtartama is a felére csökken.

A varázslat minden 1E után 2 Fp veszteséget okoz. A 15E-t meghaladó erősségük hatására az áldozatok 4, a 25E-t meghaladókéra 10, a 35E-nél erősebbekére 20 körre megvakulnak. Az 50E-t meghaladó varázslatok hatására az áldozatok maradandóan megvakulnak. (sikeres gyorsaságpróba esetén csak 5 óráig).

A varázslat erőssége 7 Mp-ként 5E-vel növelhető.

Uralom

Mana pont: 6

Erősség: 10

Varázslás ideje: 10E/2 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: 1 személy

Mágiaellenállás: mentál

Ezen mágiaforma hatására az álomtáncos rövid időre uralmat nyer egy általa kiválasztott személy felett, amennyiben az elvétí az Me-t. Az illetőnek meghatározhatja a cselekedeteit, amelyeket az a legjobb tudása szerint fog végrehajtani. Ha kell elesik, elhajtja fegyvereit, az elf védelmére kel vagy egyszerűen ordítani kezd az álomtáncos akaratától függően – öngyilkos cselekedetekre azonban semmiképpen nem kényszeríthető.

Az áldozatnak nem szükséges azonos nyelvet beszélnie az álomtáncossal, hiszen a parancsot nem szóban, hanem mágikus úton kapja.

A mana-pontok megtöbbszörözésével a varázslat erőssége és időtartama is megtöbbszörözhető.

Üzenet

Mana pont: 7

Erősség: 10

Varázslás ideje: 10E szer 1 kör

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 1 személy

Mágiaellenállás: mentális

Ezzel a mágikus módszerrel az álomtáncos különféle képeket tud megjeleníteni valakinek, szövegeket hallathat az általa kiválasztottal, ha az elvétí az Me-t. Az így előidézett érzetek igen változatosak lehetnek. Egy egészen egyszerű kis kép felvillantásától kezdve egészen egy olyan illúzióig, amit a kiválasztotton kívül más nem érezhet. Ha kedve tartja, az álomtáncos beszédet vagy bármilyen dallamot is közvetíthet, nem beszélve a különféle zajokról és neszekről. Mindezeknek nem kell egyidejűleg szerepelnie az üzenetben, de megteheti azt is, hogy áldozatát a hatóidő lejártáig egy csak az ő számára létrehozott álomvilágba vezesse.

A varázslat erőssége 1 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

A védelem tánca

Mana pont: 5

Erősség: 8

Varázslás ideje: 1E/ 1 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: 1 személy / szint

Mágiaellenállás: mentális

A fegyveres harc nem az álomtáncosok erőssége. A különféle konfliktusok elkerülésében segít nekik ez a mágiaforma. A varázslat alanyai ugyanis, ha elvétik Me-jüket, az időtartam alatt semmilyen körülmények között nem fognak a mágiahasználóra támadni.

Az áldozatokat az álomtáncos azok közül választhatja ki, akik a varázslat megkezdésekor a látótávolságon belül vannak. A varázslat erőssége 1 Mp-ért 1 E-vel növelhető. Az időtartam meghosszabbítására 1 körönként 3 Mp-ért van lehetőség.

Altatás

Mana pont: 5

Erősség: 8

Varázslás ideje: 1E/ 1 szegmens

Időtartam: 5 kör/szint

Hatótáv: 1 személy / szint

Mágiaellenállás: mentális

Az álomtáncos ezzel a varázslattal könnyen álomba ringathat bárkit, akit erre a tánc megkezdése előtt kiszemel, és annak nem sikerül a mágiaellenállása. A varázslat alanyának csupán az elf látótávolságán belül kell lennie a tánc megkezdésekor. Akik elvétik az Me-t, a varázslat időtartama alatt semmilyen módon nem ébreszthetők fel, sőt, utána is tovább fognak aludni, ám ekkor már bármilyen „hagyományos” eszközzel meg lehet szakítani az álmukat.

A varázslat erőssége 1 Mp-ért 1E-vel növelhető.

Álom befolyásolása

Mana pont: 7

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1E/ 3 szegmens

Időtartam: az adott álom

Hatótáv: 1 személy

Mágiaellenállás: mentális

Ennek a varázslatnak a segítségével az álomtáncosok bizonyos mértékig hatással lehetnek mások álmaira. Leggyakrabban két módon alkalmazzák. Ennek egyike, amely a különféle rémálmokat változtatja jóindulatú, álomtalan alvássá, míg a másik éppen ellenkezőleg, a hétköznapi álmokból teremt lidércnyomásokat, melyek során lehetetlenné válik a pihenés és minden olyan jótékony hatású változás, amelyhez ez elengedhetetlen – gyógyulás, különféle képességek regenerálódása, stb... – lehetetlenné válik.

Ezen kívül még számos más módon is alkalmazzák, ám a táncos közvetlenül sohasem lehet befolyással arra, hogy miről is álmodjon „áldozata”, csupán nagy vonalakban lesz képes meghatározni

az Antyss, az álomsík történéseit. A varázslat kizárólag már alvókon fejti ki a hatását. Mágiaellenállást csak abban az esetben kell számolni, amennyiben a varázslat alanyának nincs tudomása a készülő mágiáról.

3 Mp-ért a varázslat 2E-vel erősíthető.

Álom irányítása

Mana pont: 12

Erősség: 8

Varázslás ideje: 1E/ 5 szegmens

Időtartam: 10 perc/szint

Hatótáv: 15 láb/szint sugarú kör

Mágiaellenállás: mentális

Az egyik legnagyobb hatalmú mágia. Segítségével az álomtáncos képessé válik mások álmaiba behatolni és ott a saját terveinek megfelelően cselekedni, legyen szó akár az áldozat halálra rémítéséről, akár valamely álmokon keresztül támadó ellenfél megfékezéséről. Ezekben az esetekben az álomtáncos maga építi fel az illető álmát a legapróbb részletekig és nagyjából befolyással lehet a más álmjárók által keltett rezgések szabályozására is, legyenek azok bármilyen antyssjárók – boszorkányok, Noir-papok, stb...-.

Ez a varázslat is csak már alvókon fejti ki a hatását. Az álom befolyásolása nevű mágiaformától eltérően azonban itt a tánc végén az álomtáncos is elalszik, s az időtartam lejártáig úgy is marad, s hagyományos eszközökkel – áldozatához hasonlóan – fel sem lehet ébreszteni. Abban az esetben, amikor ő maga akarja abbahagyni az álmot, természetesen minden további nélkül felébred. Mágiaellenállást csak abban az esetben kell számolni, amennyiben a varázslat alanyának nincs tudomása a készülő mágiáról.

3 Mp-ért a varázslat 2 E-vel erősíthető, 5 Mp-ért a varázslat időtartama hosszabbítható meg szintenként 2 perccel.

Titkos lépések

Az itt következő formulák csakis kitartó gyakorlással és rendkívüli ügyességgel sajátíthatók el. Azok az álomtáncosok, akik képesek bemutatni ezeket a táncokat minimum 17-es ügyességgel kell rendelkezzenek.

Ébresztés

Mana pont: 6

Erősség: 10

Varázslás ideje: 5E/ 1, mágikus esetben 10 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: 5 láb/szint sugarú kör

Mágiaellenállás: mentális

A mágia alapvető célja, hogy felébressze az álomba szenderült teremtményeket, egyetlen hangos szó nélkül. Azok, akik a varázslat zónájában tartózkodnak, menthetetlenül felébrednek, ha elvétik mentális ellenállásukat. Az alaperősítés csak arra elegendő, hogy a természetes alvásnak vessen véget,

20E felett már elképzelhető, hogy képesek lesznek mágikus altatás megszüntetésére is, pl.: időtlen álom, álomvarázs, stb. Ez csak akkor sikerülhet ha a befektetett Mp-ok meghaladják az altató mágia Mp igényét. 30E felett képesek megszüntetni bármilyen pszi diszciplínából eredő alvást illetve transzt, pl.: tetszhalál, chi-harc, meditálás, stb. 35E-t meghaladó erősítés esetén azok a karakterek, akik önszántukból merülnek mágikus álomba vagy transzba és ott aktív tevékenységet folytatnak, magukhoz térnek, pl.: Noir-papok, Antyss-járók, álomtáncosok, stb. 60E felett képesek megszüntetni az ősmágia által elaltatott lények mágikus álmát pl.: sárkányok, aquirók, stb. 70E után legyűrhetik a békétlen holt lelkek és külső létsíkokon honos teremtmények mágikus álmát. Pl.: Crantai kóborlók, álomkristályok, ansinatisok, illetve narvani kerubok, béklyóba vert démonok, szunnyadó elementálok, stb.

Az álomtáncosnak semmilyen kontrollja nincs a felébresztett lények felett.

A varázslat természetesen tovább is erősíthető, 2 Mp-ért 1 E-vel. A hatótáv szintén 2 Mp-ért 1E-vel növelhető szintenként.

Virtustánc

Mana pont: 4

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1E/ 1 szegmens

Időtartam: speciális

Hatótáv: 1 személy/szint

Mágiaellenállás: mentális

Látótávolságon belül az álomtáncos által kijelölt személyek (maximum szint/fő), ellenállhatatlan vágyat éreznek, hogy maguk is táncra perdüljenek. Amennyiben elvétik mentődobásukat, meg is teszik. Egy apró kis különbség van csupán: számukra ez inkább hátrányt jelent, mint előnyt. Minden az álomtáncos által táncal töltött kör, számukra háromszor olyan hosszú virtustáncot jelent. Fegyveres ütközetben a harc fekvé módosítóival kénytelenek küzdeni. A varázslat természetesen tovább erősíthető, 1 Mp-ért 1 E-vel.

Rezonancia

Mana pont: 4

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5E/ 1 kör

Időtartam: amíg táncol

Hatótáv: 5 láb/szint sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A varázslat az álomtáncos által kijelölt területen felerősíti a mana örvény által keletkező rezonanciát. Alaperősítésen a keletkező mágikus hullámok komoly károkat okozhatnak, minden szerves és nem szerves lénynek. Ez a játékban a következőket jelenti: minden szerves anyagból felépülő test a varázslat minden E-je után 1 Fp-t veszít körönként, míg a szervetlen anyagból felépülő testek minden E után 2 Fp-t veszítenek körönként. Tehát az élőlények – a fizikai testtel rendelkező élőhalottak is szerves anyagból épülnek fel – teste jobban ellenáll a varázslatnak, mint egy gölemé, elementálé, vagy akár egy kristály teremtményé. Igazán veszélyben azonban azok vannak, akik légies formában tartózkodnak a varázslat időtartama alatt. Ők a rendes sebzés dupláját szenvedik el körönként. A varázslat először a táncal töltött első kör leteltével fejt ki hatását.

A varázslat természetesen tovább erősíthető, 4Mp-ért 1 E-vel, időtartama pedig 2 Mp-ért 1 körrel hosszabbítható meg.

Élőholtak megbékítése

Mana pont: 15

Erősség: 10

Varázslás ideje: 5E/ 2 szegmens

Időtartam: amíg táncol

Hatótáv: 5 láb sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Félelmetesen erős mágia. Az álomtáncos ezzel a varázslattal képes lehet a tudattalan élőholtak, éji rémek és vérivó élőhalottak támadási szándékát kioltani. Ez csak addig tart, míg a táncos megszakítás nélkül táncol, és el nem fogynak a mana-pontjai, vagy amíg az élőhalottat támadás nem éri. Az így lecsendesített élőholtak a varázslat időtartama alatt egy helyben állnak, és bambán várakoznak.

A mágiaforma nagy előnye, hogy az így megbénított élőholtak elől az álomtáncos el tud menekülni – az akkor is hatással lesz rájuk, ha már a hatótávnál feltüntetettnél messzebb tartózkodnak az elftől. Ennek az a feltétele, hogy tovább folytassa a táncát, ám miközben hátrál, körönként ügyesség-próbát kell tennie, amit ha elvét, az élőholtak kiszabadulnak az ellenőrzése alól, s többé nincs hatással rájuk. Így hátrálva az elf, normális sebességének háromnegyedével képes haladni. A mágia az első táncal töltött kör befejeztével kezdi kifejteni hatását.

A varázslat természetesen tovább is erősíthető, 3 Mp-ért 2E-vel. A hatótáv 1 Mp-ért 1 lábbal növelhető.

Káoszűzés

Mana pont: 22

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1E/ 3 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: 5 láb/szint sugarú kör

Mágiaellenállás: mentális

A varázslat hatására a káosz által megszállt és eltorzított teremtmények visszaváltoznak eredeti mivoltukba, vagy ha már nem lehetséges akkor elpusztulnak. Arra a kérdésre, hogy vajon miként működik ez a gyakorlatban, álljon itt az elfek hírneves ismerőjének, Erimar on Athornak a feljegyzése, melyet e tárgykorban vetett papírra a Rieگوی államokban:

„...az álomtáncosok misztikus fajtáját pedig magam sem tartottam soha többnek, nagyotmondók borízú adomázgatásainál, mígnem a saját szememmel meg nem tapasztaltam valós hatalmukat. Egy látszatra védtelen és öreg elf kényszerítette akarátát egy nagyhangú kalandozóra Sirenar külső gyepűin pusztán kiismerhetetlen ritmusú mozdulatai segítségével, majd eltűnt előlünk, oly módon, hogy Irrhais, a velem lévő nyomolvasó is csak a fejét ingatta a kérésre, hogy kutassa fel nekem az öreget.

Tíz hosszú esztendőmbe került, míg olyan álomtáncossal hozott össze Weila, aki megosztotta velem egynémely hihetetlen tapasztalatát. Ezek közül is kiemelkedőnek tartottam azokat, melyekben a káosz megszállta teremtmények átformálását mesélte el. Noha hihetetlennek tartottam, hogy mindezt megtehetik, úgy vélem – tudásukat látva -, hogy némelyikük valóban képes lehet ilyen dolgokra is. Az

öreg mester is elismerte, hogy az alább felsorolt varázslatok mindegyikét ő maga nem vitte ugyan végbe, ám kétsége sem volt affelől, hogy mások megtették már az elfek népéből. E szerint az alábbi változások történnek a káosz fertőzte különféle szörnyetegekben és teremtményekben, bármilyen hihetetlennek tűnjön is:

A rend kedvéért nevük kezdete szerint sorba rendezve:

Árnyjáróból kyr harcos, a Dvorgazból ember, az Eleidinből egyszerű varázsló lesz. A Halálvarjú közönséges varjúvá, míg a Hilvar és a Káoszfattyú emberré változik. A fertelmes káoszlények elpusztulnak, míg a kráni csatalovak és harci kutyák hétkönap harci lovakká és kutyákká válnak. A Kurunból idióta szolgát, a Mutáns orkból egyszerű orkot, a Mysserából kyr varázslót csinál a mágikus tánc. A transzmutáció végeztével a Panthal massa elpusztul, a Querda harci kutya, a Ralug nagy, ámde veszélytelen gyík, a Rothrix varjú leszen. Minden sichel örült emberré, a Vulagharok pedig emberi boszorkánymesterekké változnak. Ha a varázs mások bőrét magukra vett Zauderre hat, ezek a gyűlöletes szörnyek kénytelenek felvenni eredeti alakjukat.

Ennyit sikerült megtudnom a vénséges elftől, s további kérdéseimre nem tudott egyéb káosz-szállta lényeket elősorolni, noha nem kétlem, hogy lehetnek még néhányan az egek alatt. Hogy rájuk miként hatna ez a tánc, elképzelni tudom csak.”

A játékban ez a következőket jelenti:

Ha a varázslat erősítése meghaladja z adott lény Ép-inek számát, a mágia a szörnyeteg életerején keresztül felülemelkedik a káosz hatásain és az átalakulás végbemegy. Jóllehet, az illető megváltozik – ez néha külsőségekben is megnyilvánul -, az áldozat érzelmei nem változnak meg. Ha tehát eddig ellenségesen viselkedett, ez a következőkben sem lesz másként.

A varázslat erősítése 3 Mp-nként 1 E-vel lehetséges, hatótávolságát pedig 2 Mp-ért szintenként 1 lábbal lehet növelni.

Gazsi & Ricco & Zsolt

Enoszuke

Az ég alatti császárság

Jaeda no Kiigata no Udasite no Szanetari, Jitomaszaga amatuja már három hete ostromolta seregével Maegi sziklaerődjét, mindhiába. A nagyurat majd' szétvetette a düh, és ezen az sem segített, hogy az utolsó két napban három tisztjének parancsolta meg, hogy a szatudatori szent szertartásával szabadítsák meg méltatlan jelenlétüktől a napfényes világot. A katonákon az idő múlásával valamiféle zsbibasztó fáradtság lett úrrá, a megmaradt tisztok, ha csak teheték, gondosan kerülték őt, és még közeli bizalmasai is egyre gyakrabban néztek össze a háta mögött. Szanetari gyűlölte ezeket a pillantásokat, gyűlölte a tehetetlenség érzését, gyűlölte a szemközt magasodó várat, és nemkülönben gyűlölte a nappali meleget, az éjszakai hideget, a port kavarázó széltölcséreket, a táboriget összes kényelmetlenségét.

Ha csak kicsit kegyesebbek hozzá a rjuszük és az Égi Nevek, akkor már rég Hidzsi hegyei között lenne, és diadalmasan nyomulna előre Sirakava gazdag mezői felé, beteljesítve a család gondosan kimunkált tervét, és egyúttal öregbítve saját dicsőségét..! De nem: a szellemek nem voltak adakozó hangulatban – noha a hadjárat előtt gazdag ajándékot küldetett Tekirode mindegyik templomába – és ez a ... ez a nyomorult szuka...

Szanetari dühében nagyot vágott a kezében lévő parancsnoki toihajjal az egyik sátortartó cövekre. Már a puszta gondolat is az arcába kergette a vért. Bronzos árnyalatú bőre sötétebb színt öltött, nehéz harci sisakjának állszíjai úgy vágta a torkába, hogy kis híján a vére is kiserkent.

...Egy Atogore! Egy felkapaszkodott, nevenincs senkiházi! Az ősei alig száz éve még a földet túrták valahol Itakurában... Kinek képzeletét magát egyáltalán, hogy dacolni mer a Jaeda klán akarásával? Egy orcátlan söpredék... egy utolsó bitang... egy... egy NŐ!!

Lovas futár vágatott fel a dombra; a a verejtékező állat jószerivel még meg sem torpant, a hírnök már pattant is le a nyeregéből. Féltevére hullva, egyik tenyerét a földre szorítva jelentette:

-Amatu-szei, Koszoecsi nagyúr seregéről még mindig semmi hír...

Szanetari szemöldökét összehúzza nézett a messzi dombok között kanyargó út irányába, mintha csak a láthatáron kavargó porfellegekből kifürkészhetné atyja unokabátyja, Jaeda Kuszoecsi késlekedésének okát. De persze nem látott semmit, és a megvető lenézés, amit kicsiny gyermekkorától óta érzett az óvatos, örökké aggodalmaskodó Kuszoecsi iránt, ezúttal cseppnyi nyugtalansággal keveredett. Aztán utálkozva fordította el a fejét a sátortábor keleti vége felől, mert szemébe ötlöttek a Tigrisarcúak néma, kevély tartású, hosszú lándzsás őrszemei.

Azok az átkozott szerzetesek is... Milyen arcátlanul pökhendiek... Csak legyek én a családfő, majd megmutatom nekik..! Nem tűnök senki jöttment papot a klán birtokain.. A pimasz apátjuk képéről is letörlöm egyszer azt az alig leplezett gúnyt, őseimre esküszöm! „Egy század, amatu-szei. Csak száz embert tudok nélkülözni, a legnagyobb tisztelettel...” Még hogy legnagyobb tisztelettel... Alkudozni mer velem!

- Velem!! – tört ki Szanetariból önkéntelenül is a dühödte mordulás.

- Igen, amatu-szei...? – lépett elő a háta mögül Taroda, a jobb szárny ősz szakállú, őszülő vezére. Szanetari némán mutatta, hogy „semmi-semmi”, aztán nehézkesen leereszkedett a parancsnoki szék lakkozott ülökéjére.

Még ez a vénember is... Ha nem lett volna apám kagakuja, már rég kiadtam volna a parancsot, hogy távozzon a Semmibe. Mihaszna léhűtő, csak a kenyeret pusztítja itt nekem öregségére...

Atogore Cunagi, az Atogore klán másodszületett fiának asszonya az egyik bástyafok takarásából vizslatta a vár előtti dombokon táborot vert ellenséges sereget. A jaedák daruszárnyas monját viselő katonákon kívül ott nyüzsgött még két kisebb család – a Szetama és a Gokkan – majd’ teljes hadereje, és feltűnt néhány ismeretlen, északi címert hordozó lovas is.

- Azt mondd, az Urigák?

Eia, úrnő.

Talán mégis valami nagyobb jelentőségű dolog húzódik emögött az eszetlen támadás mögött, tűnődött Cunagi. Nagyszabású északi offenzíva? Feléledne a Régi Liga?

- És a szerzetesek? – Az asszony hátranézett a válla fölött; az arcát takaró harci maszk bíborban és éjkékben, a Jaeda klán színeiben vicsorgott a mögötte csoportosuló férfiakra. – Mit üzent az apát?

- A Tizenkét Erény kolostorának apátja, a jámborságban nevelkedett kogaszasu-szei elfogadta a feltételeinket, úrnő – felelte tisztelettudó meghajlással az egyik tiszt, egy beesett képű, alacsony ifjú. A Tigrisarcúak látszatra bösz oroszlánként fognak küzdeni holnap, de szükségtelen lesz a kagakukat kivezényelni ellenük a falakra. Ha a mi harcosaink megtartóztatják a kezüket, ők sem óhajtanak fölöslegesen vért ontani...

- Erősítésre számíthatnak még?

- Kuszocsei nagyúr seregét még mindig késleltetik a hegyekben tiszteletreméltó férjed egységei. A héten érkezhetsz meg néhány gyalogszázad Aszakumarából, íjászok Csappából... Kurodai-papok, jamamusák... A többi söpredék...

Cunagi bólintott. Tudta jól: ha nem történik valami váratlan, előre nem látott esemény, legfeljebb három hétig tarthatnak ki.

Legalább Kóicsi nincs itt, gondolta megkönnyebbülten. Kérni fogom a szellemeket, hogy fogadják kegyeikbe... Remélem, Maszae bátor muszatasit nevel belőle.

Hirtelen féltucat hosszú, csíkozott tollú vessző csapódott be a bástyafokok közé. Hátralát az egyik testőr hang nélkül görnyedt össze, harci kesztyűjét az oldalához szorította. A lakkozott vértlemezek pillanatok alatt sötétre színeződtek a rezgő végű nyílászár körül.

A parancsnokasszony felkapta sisakos-maszkos fejét; állával kurtán a belső udvar felé bökött.

- Lemegyünk.

...Az összes Égiek, a kis és nagy rjúszúk minden nevére! Ez igazán nem sokon múltott...

Jaeda Kiszinagu, a Jaeda klán bölcsességében és hatalomban megöszült családfője érezte, hogy a hideg veríték cseppjei lassan legördülnek szemöldöke ívéről. Még mindig aláztatosan lehajtott fővel, földre süttöt szemmel térdelt, valósággal beledermedve az elköszönés pózába. Főlegyenesedni egyelőre nem mert; maradék méltósága súlyos csorbát szenvedett volna, ha reszkető lábai közben megbicsaklanak.

Pedig már senki sem volt a díszítetlen falú, kamrányi helyiségben. A testőrök egyetlen szó nélkül távoztak, magára hagyva a padlón térdelő amatut háborgó gondolataival. Az utolsó közülük csak félig húzta be maga után a kudzsit; a kintről belopózó huzat alig hallhatóan neszezett a bambuszkeretre feszített papírselyem lemezek között.

Testőr... Ismerjük jól a jorikkik „testőreit”! Undok, hullővérű gyilkosok, mérgekgígyók és fekélyekkel vert szajhák nászának átkos gyümölcsei, ha ugyan emberek egyáltalán... Hála néked, Uram, Aki A Delelő Nap Balján Állsz, hogy nem ilyen nyomorult halálra szántál!

- Legalábbis nem a mai napon... – suttozta maga elé az öreg amatu kesernyés mosollyal, mikor végre erőt vett magán, s aprót nyögve kiegyenesedett. Csaknem fél évszázada állt a család élén; ennyi hatalomban megélt idő csak azoknak jut osztályrészül a sorstól, akik nyitott szemmel járnak a

napfényes világban, és tanulnak a ballépéseikből. Tudta hát jól: legközelebb elég egy apróbbnál is apróbb hiba, és akkor nem a dandzsódai sima beszédű hivatalnoka tiszteli meg látogatásával, hanem egy kígyóként sikló, néma árnyalak...

A rettegett amatu, rangidős az északi klánok családfői között, Szae-kusari, Takke és Jitmaszaga tartományok korlátlan hatalmú kényura, bizonytalan léptekkel imbolygott oda kedvenc niarei karosszékéhez, és rongybabaként omlott bele. Ha megengedhette volna magának ezt a fajta fényűzést, itt helyben elalél megkönnyebbülésében. Így azonban, miközben ujjai riadt állatkák módjára tapogatták a faragványokat a kuen'shi-fenyőből esztergált karfán, gondolatai még mélyebbre húzódtak az elmét védő finom falak mögé, titkos és tilalmas utakon kanyarogva.

Akkor hát... ezek szerint mégis sikerült! Pontról pontra minden a terv szerint történt... Az öreg nagyúr engedélyezett magának húsz szívdobbanásnyi felhőtlen, diadalittas örömet, amit tíz szívdobbanásnyi sajnálkozás követett, az ügygel járó áldozatok miatt. A gondos előkészületek temérdek pénzt emésztettek föl, a derék Jiguróról meg a csavaros eszű Szaszumiról nem is beszélve. Kipróbált, bizalmi emberek voltak mindketten, semmi el nem tántoríthatta volna őket a Jaedák hűségéről. Kiszinagu-szei igazán nehéz szívvel küldte őket gyanútlanul a biztos halálba.

Az ősz amatu hajszálfinom mentális emlékeztetőjegyet rótt elméje belső falára, nehogy megfeledkezzen a családjukról. Az özvegyeket mielőbb újra férjhez kell adni, az árvák nevelését bőkezű adományokkal támogatni. Jiguro kerek negyven esztendőn keresztül szolgálta rendíthetetlenül a Jaedák ügyét; ez legkevesebb, amivel leróhatja nekik a háláját. Persze egyikük sem volt teljességgel tisztában vele, hogy pontosan milyen szerepet osztottak ki rájuk ebben a legutóbbi színjátékban, ez azonban semmit nem von le érdemeikből. Igen, ennek így kellett lennie...

Kiszinagu-szei – immáron ki tudja, hányadjára – magában ismét gyönyörködve vette számba a terv szépségeit, a finom egymásba kapcsolódó részleteket. Határtalan mulatságára szolgált, hogy a többi ember – ezek az örökké lármázó, büszke, független, szeszélyes és veszélyes bábfigurák úgy mozognak az Ég Alatti Császárság roppant játéktábláján, ahogy a kedve tartja, ahogy a háttérből irányítja őket. No persze, a dolog némi kockázattal jár. Ha csak egy órácskára is lankad a figyelme, ha nem vesz fontolóra minden apró részletet... Ha például túl nagy hajlandóságot mutatott volna az első tanácskozásokon, amelyek a Liga feltámasztását célozták... Ha nem tette volna annyira egyértelművé, hogy titkos és tilalmas katonai manőverekre készülődik... Ha visszariadt volna két legkiválóbb kagakujának feláldozásától... Őszintén remélte, hogy a kinkamrákban... de nem, ezt még titkon fontolgatni sem tanácsos. Tudatos erőfeszítéssel másfelé terelte a gondolatait a Kivizsgáló Hivatalról meg az ott használatos módszerekről.

Akárhogy is nézzük, a gyümölcs beérett, ő pedig fedezve van. Sőt, hajlandó a Dandzsódai feltétel nélküli kiszolgálására is, magától értetődően. A Birodalom tisztviselője ne tudná, hogy mia kötelessége? A legteljesebb örömmel...

Természetesen katonákat is fog küldeni, amikor a Hivatal a lázadók ellen fordul majd, hogy rendet teremtsen a déli területeken. Azután persze kötelességtudóan elfogadja a megtisztelő felkérést a birodalmi békevédnök posztjára. Rivális pályázó nemigen lesz; hiába kiterjedtebb a békevédnök hivatali hatásköre, az amatu inkább helytartói kinevezésre vágnak, mert az szabott időtartamra szól, az udvar nem vonhatja vissza bármelyik pillanatban. Kiszinagu-szei azonban nem osztotta véleményüket. Elvégre nem túl nehéz dolog egy tartományban folyamatosan olyan szinten tartani a zavargásokat, hogy az még ne aggassa különösebb mértékben a birodalmi közigazgatást, egy békevédnök állandó működését azonban úgyszólván nélkülözhetetlenné tegye. Mindjárt bele is ágyazott a gondolatai közé egy másik mentális emlékeztetőt: még ma utasítást kell küldenie Kuszoecsinek a titkos csatornán!

Igaz, ha most visszarendeli Kuszoecsit meg a katonáit, az ifjú Szanetari alighanem kínos helyzetbe kerül. Esetleg még valahol ott is hagyja valahol a fogát azon az unalmas hegyvidéken, tűnődött az amatu, s ajka késpengényi mosolyra húzódott. Sosem tudta igazán megkedvelni elhalt öccse nehézfejű fiát. Ilyen leplezetlenül a helyemre törni már nem pusztán ízléstelenség – szögezte le magában -, hanem egyenesen sértés.

No persze, ha bekövetkezne az elképzelhetetlen, még vár rá egy kellemetlen feladat. A hagyomány megköveteli a családfőtől, hogy személyesen tolmácsolja a gyászoló anyának a klán együttérzését; és természetesen arról is biztosítania kell majd, hogy a megboldogult Szanetari-szei felbecsülhetetlen hasznot hajtott a Jaedák ügyének azzal a nevetséges háborúsdíval. Az ősz nagyúr gondolatai savanyú fordulatot vettek, ha létezett az Ég Alatti Császárságban valaki, akit még Szanetarinál is jobban utált, az a sógornője volt. Az égiek adják, hogy akkor kelljen utoljára látnia azt a dölyfös vénasszonyt!

Elmélázott a nők és a világ sokszínűségén. Szomorkás gyönyörrel gondolt legutóbb beszerzett ágyására, az enneni Onimi bájos arcára. Milyen szép is az élet... és mennyi áldozattal jár! S tulajdonképpen fölösleges az egész küszködés, hisz előbb-utóbb úgyis mindannyian a Semmibe távozunk... Ahogy a fölülmúlhatatlan Kesue is mondja:

„Lehullt a szírom
az almafáról. Halott
lepkék a síron.”...

Kedvenc költője – mint mindig – most is megnyugtatta. Vett néhány mély lélegzetet, kisimított a ruháján egy ráncot, szórakozottan végigcírógatta a kuen 'shi-faragásokat a karfán – de mert tökéletesen biztos akart lenni a dolgában, a karosszékből nem állt fel most sem. Várt tovább nyugodtan, mozdulatlanul, mind megbékültebb lélekkel hallgatva szíve lüktetését, előbb száz, majd kétszáz, utóbb háromszáz dobbanásig.

Csak ezután emelkedett fel a selyemkárpitokról az öreg nagyúr, Jaeda no Kiigata no Udasite no kiszinagu, a déli területek befolyásos amatuja, a fényes emlékezetű Tennó jeles párthíve, a Bal Tanács örökös tagja, a Szertartási Ügyek Minisztériumának magas beosztású tisztviselője, hogy a hagyományok diktálta módon, arcát mindvégig megőrizve visszatérjen a szomszédos szobába, türelmesen várakozó kagakui és tanácsadói közé.

...kérdő pillantás..

- A Jaedák behódoltak, szeiszei... Ahogy előre megmondtad...

- ...?

Kiszinagu. A vizsgálat tisztázta minden vád alól, rendelkezésed szerint. Ügynökeink...

...legyintés...

...az Atogorék és az amatu unokaöccse...

...legyintés...

...és a ...a következő, szeiszei?

...hosszú, néma csend; a tekintetek egymásba kapcsolódtak...

- Értettem, szeiszei! Parancsod szerint!

...földet érintő meghajlás.

* * *

Köszöntünk Téged, ismeretlen világok vándora! Te, aki mohón vágysz újabb és újabb csodás tájak, sosem látott kalandok felé, akit ellenállhatatlanul vonz a titkokat rejtő láthatár – tarts velünk!

Nem kell vízmarta gályák számító és könyörtelen kapitányaival alkudoznod, sem gyanús bérvarázslók kétes üzelmeire pazarolnod keservesen összegyűjtögetett vagyonedat: utunk során mind közül a legerősebb mágiát – a képzelet hatalmát – fogjuk igánkba.

Látod? Szempillantás alatt már a Wuiron-tenger türkizkék habjai fölött vagyunk... Innen apró pontoknak tetszenek a toroni hadiflotta legnagyobb zászlóshajói is, a partvonalat kísérő szigetkaréjok pedig szabálytalan alakú, tarka ékköveknek. Szívd tele a tüdőd Antoh sós ízű, friss leheletével, és fordítsd tekinteted kelet felé! Rohanást közelednek a tenger torkolatának kalmárkirályságai, ahol a temérdek smaragd zöld sziget között hasas kereskedő konvojok vánszorognak és titkos kikötőkből kifutó kalózflották csatáznak. Itt nyüzsög a nagy északi birodalmak, a szigetek, az egész tengermellék minden gazdagsága és élete.

Hagyd magad mögött e sokszínű, forrongó kavalkádot, és fordulj kelet északkeletnek! A víz színe lassan acélkékbe vált; a Sinemos-tenger hullámai fölött járunk. Ha a szemed éles, mint a sólymóké és Arel is kegyes hozzád, balra nézve talán megpillanthatod a lakatlan földeken túl Niare határhegyeinek – a Yian-Yiel hegláncnak – roppant, ködbe vesző vonulatait is.

De ne álmodozz, figyelj inkább! Amott – igen, amott, a hullámokon túl, amerre szürkésfehér párát termel a láthatár felől süvítő nyugati szél – havas csúcsok fehér lennek. Az áthatolhatatlan, sűrű, vak ködlepel prémgallérlékként simul egy hosszú, hatalmas sziget köré.

Itt vagy, megérkeztél. Úticélunk kitárulkozik: Enoszuke tündöklük előtted roppant hegyeivel, komor fenyeveivel, fűzőld mezőivel, aranyfehér rizstábláival – a Keleti Óceán gyöngye, a legendás szigetország, az Ég Alatti Császárság székhelye.

Tekints végig rajta! Nézz a felhők közé magasodó szirtek csúcsaira, a tűzhányók izzó torkába, a hegyi kolostorok hosszan kígyózó, szalagzászlós falai mögé! Ismerkedje meg közelebről a keleti kikötők zajos, zsi bongó mindennapjait, a piacok halszagát, a Nagy Óceán veszélyes vizeiről befutó dzsunkák legénységének örömet, a mezőkön iszapot turo parasztok arcának verítékét, a díszes páncélokban feszítő muszatasik népnyzó kevelységét és halálmegvető bátorságát, az országnak is beillő területeket uraló amatuk zsarnoki-ravaszhatalmát! Surranj együtt néma árnyként az éjszakában a titkos alvilági testvériségek, a tatako-szosik városi vadászaival, vagy csempéssz tiltott kincseket a vad és vakmerő rauk hajóin a barbár ukkók királyságaiból! Harcolj térdig sárban gázolva könnyűpáncélos deininként, vagy száguldj a hegyi erdők fái között csengettyús császári futárként, a Tennó személyes üzenetével hírvívő tarsolyodban! Dobolj mágikus transzba révedve torudemed előtt, a csillagos égbe kiáltva Mare-a szent nevét, vagy játssz néhány parti dzsít az út menti fogadók porában Kurodai harsányan kacagó, keményen verekedő papjaival! Írj verset a holdak fényénél, és bódulj eksztatikus körtáncba Ana-Amusi illatos bőrű, húsnyarat látott papnőivel! Szenteld életed a kard útjának, vagy eldugott kolostorok titokzatos mestereitől tanulj elfeledettnek hitt harci technikákat! Add rizsed maradékát a kolduló rumatara-szerzetesnek, és okulj Kaoraku bölcs papjának példázatain, a templom tökéletes kertjében beszélgetve! Látogasd a lebegő világ hölgyeit, a daimai-előadásokat – de csak óvatosan: ott ne hagyd a szíved vagy a fogad! Csodáld a napsugarak önfeledt játékát remekbe készült kardok pengéjén, vagy öldöklő csaták után a harcmezőn haldokló muszatasikról feszegess le értékes páncéldarabokat! Szódd az intrika láthatatlan, ám ezer veszéllyel fenyegető szárait az udvar méltóságai között, az előkelő családokat irányító családfők hatalmi játszmáiban, a Napsárkány mindent látó szeme előtt! Kutasd fel az őslakos Riana-ate nép titkos szent helyeit a hegyek szívében – de vigyázz: senki nem állhat meg a Kivizsgáló Hivatal hatalma ellenében...!

Ám – hacsak nem a halált vagy az idegen síkok undok szörnyeiket keresed – messzire kerüld el a Taidzsukiin nyugati lejtőit! És soha, semmilyen körülmények között ne merészkedj a Muszeigan – a

Ködös Part – túlvilági rémek által kísértett vidékére, mert ott már semmiféle rjuszú hatalma nem véd, és a néma határőr-szerzetesek csak megcsúfolt, káosszal fertőzött tested szomorú maradványainak adhatják meg a végtisztességet...

Csak rajtad múlik... Ha bátorságod nem marad el a kíváncsiságod mögött, bizonyára engedsz az új tájak, új kihívások csábításának. Tarts hát velünk, lebbentsük fel együtt az ismeretlenség fátylát egy titokzatos világ csodáiról!

Vigyázz, indulunk! Vagy ahogy a Császárságban mondják:
A nyílvessző a húron van!

Yardain

Szilánkok

Ötletek, gondolatok a M.A.G.U.S.-ról

Nincs különösebb értelme tagadni, hogy a Szilánkok rovatban felvetett gondolatok alapjául a M.A.G.U.S. levelező listán előkerült és megvitatott kérdések szolgálnak. Némely kérdés vagy kijelentés alaposan felkavarta a kedélyeket, és számtalan választ zúdított a lista olvasóira: véleményeket, elképzeléseket és magyarázatokat. Gyakran eszembe jutott, hogy az így felmerült homályos pontok tisztázása, a vitákra okot szolgáltató témákra adott értelmezések megérdemelnék, hogy a nagyközönség elé kerüljenek, mert szent meggyőződésem, hogy azok a problémák, melyek a lista tagjait foglalkoztatják, ugyanúgy problémaként merülhetnek fel a többi játékos számára is.

Az elmúlt hetekben két fő téma uralta a M* Listát: Krán gonoszságának megítélése és a harszművészetek mibenlétének kérdése.

Az alább következő gondolatmeneteken tekinthetjük a Valhalla „hivatalos” állásfoglalásának is, ám úgy hiszem, szerencsésebb annak felfogni, ami: a M.A.G.U.S. alkotóinak véleménye, eredeti elképzeléseik summázása.

Krán és a gonoszság

Gonosz-e Krán? Úgy tűnik a kérdés megválaszolása – legnagyobb meglepetésemre – nemcsak felszítja a kedélyeket, de két szembenálló táborra osztotta a M.A.G.U.S. játékosait. Meglepetésemet persze az okozza, hogy számunkra (a többes szám a M.A.G.U.S. alkotói gárdáját takarja) teljességgel egyértelmű Krán gonoszsága. Ynevet – nem is kicsit – idealizálva képzeltük el és teremtettük meg, ahol igenis van értelme az emberi megértés határain túlmutató egyetemes értékeknek: van abszolút igazság, abszolút erkölcsiség és van egyetemes jószág és gonoszság. A mi földi felfogásunk szerint persze meglehetősen nehéz (ha nem lehetetlen) pontosan meghatározni ezeket a fogalmakat – filozófusok tucatjai próbálkoztak vele több-kevesebb sikerrel –, s a megszületett válaszok leginkább a neveltetéstől és a válaszadó világnézetétől függenek. A mi valóságunkban nincs senki vagy semmi, aki vagy ami úgy meghatározhatná a jó és a rossz fogalmát, hogy azt mindenki feltétel nélkül elfogadja.

Yneven azonban – a szándékaink szerint – más a helyzet. Léteznek azok az abszolút értékek, melyek alapján eldönthető, hogy mi számít jónak, mi rossznak vagy gonosznak, hogy mi erkölcsös és mi nem. Más kérdés persze, hogy Ynev lakói közül ezt nem mindenki gondolja így, és vagy megkérdőjelezi ezeket az értékeket vagy nem törődik velük. Ez azonban mit sem változtat a tényen:

létezik „jóság” és „gonoszság” és ezek a fogalmak egyetemen – néptől, fajtól, lakóhelytől és kultúrától függetlenül – érvényesek.

Nincs ez másképp Krán esetében sem. Krán gonosz. Ynev egyetemes értékrendje alapján gonosznak minősül társadalmának felépítése, torznak és gonosznak számít gondolkodásmódjuk, felfogásuk, világlátásuk és veszélyesen gonosznak számít a kráni értékrend, filozófia. Krán azonban nem hajlandó elfogadni ezeket az egyetemes értékeket, de méginkább: nem törődik velük. Természetes talán, hogy a krániak nem tartják magukat gonosznak, s hogy mindazokat, akik ezt gondolják, nevetségesnek találják.

A fentiek ismeretében magyarázatot, értelmet nyernek azok a látszólagos ellentmondások és következetlenségek, hogy miért Pyarron és Krán szembenállása, ha nincs értelme területi konfliktusokról beszélni, és a két birodalom nem jelent közvetlen veszélyt egymás hatalmára és befolyására. Állandó szembenállásuk, örökös háborúságuk ezen idealizált értékrendben gyökerezik, s csupán ehhez adódnak hozzá az összes egyéb okok. S pont ezért gondolom úgy, hogy nem sok értelme van a másodlagos okok megszüntetésének lehetőségét vitatni, mert ezek nélkül is megmaradna a pusztító ellenségeskedés: a jó és a rossz örök szembenállása miatt.

Ugyancsak hiszem, hogy csak a karakterek vitáinak van értelme a jó és rossz fogalmáról. Sőt. Érdekes, jó szerepjátásra ad lehetőséget egy kráni karakter ideológiai eszmefuttatása, vagy vitái egy pyarroni elkötelezettségű karakterrel. De hiabavalónak tartom a játékosok egymást gyözködő vitáit arról, hogy Krán gonosz-e vagy sem, ha ezt kívülállóként teszik. Krán gonosz – így találtuk ki, ilyenek teremtettük. Ezen játékosként, olvasóként nincs mit vitázni. Legfeljebb azt, hogy jól tettük-e, tetszik-e, hogy így csináltuk.

A „Krán szerintem nem gonosz!” kijelentéseknek nincs értelme, úgy gondolom. Azt azonban készséggel elfogadom, ha valakinek nem tetszik, hogy Kránt gonosznak teremtettük, s ezért saját Yneven Krán nem gonosz, csak...

Harcművészet, slanek, fejjadások

A harcművészet meghatározása is legalább annyi vihart kavart, mint Krán gonoszságának eldöntése. Ezúttal azonban jóval nehezebb lenne olyan általános meghatározást adnom, melyből az ynevi harcművészet levezethető – meg sem próbálom tehát. Egyszerűbb az ynevi harcművészet ynevi meghatározása esetén – nincsenek különböző nézetek, melyek összecsaphatnának, a Slan út (ahogyan Yneven a harcművészetet nevezik) mindenütt egy és ugyanazt jelenti, legfeljebb értékelésében mutatkoznak különbségek.

A harcművészet valójában nem más, mint a lélek fejlesztésének és tökéletesítésének módja. Alkalmazásával használója ugyanazt próbálja elérni, mint a varázslók nagyobbik része a mágia segítségével: a mágussá, azaz tökéletessé válást.

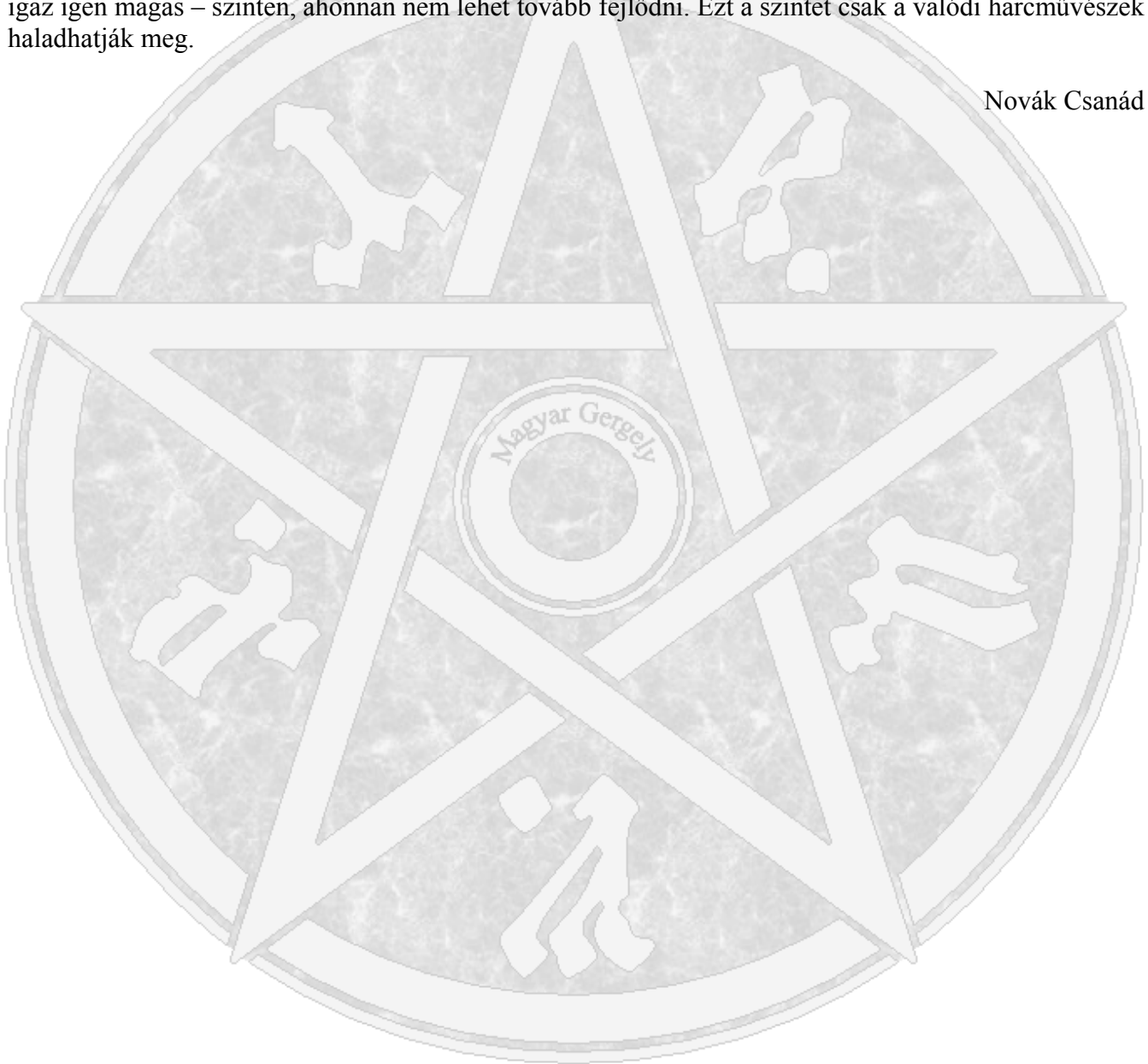
A harcművészek (és kardművészek) tanulmányaik, majd állandó gyakorlásaik során a fizikai, az asztrál- és a mentáltest tökéletes összhangját kívánják elérni úgy, hogy mindhármat egyforma tökélyvel uralják.

A cél eléréséhez választott eszközök persze igen hatékony és látványos fegyvernek bizonyulnak. A külvilág pedig elsősorban ezek alapján ítél: a harc művészetét a mindennapokban csodálatos hatékonysággal használható harci tudásnak fogja fel, mit sem törődve tényleges szellemi háttérével.

Könnyen eldönthetjük tehát egy harci rendszerről, hogy művészet-e vagy sem: ha gyakorlatai (bármilyen hatékony küzdelmi képességet eredményezzenek is) eszközei csupán a tökéletesedésnek, akkor harcművészet; ha a gyakorlatok célja a minél hatékonyabb harci készség, akkor nem harcművészet.

Ebből könnyen levezethető, hogy a fejdászok harci technikái, bármennyire hasonlítanak is a slán stílusokra, nem minősülnek harcművészetnek. Ugyanakkor a harcművészetek által használt technikák gyakorlása önmagukban, minden szellemi háttér nélkül is kiváló harci tudást eredményeznek, s ez könnyedén azt eredményezheti, hogy egy harcművész alulmaradhat akár pusztakezes küzdelemben is egy fejdással szemben. Van azonban egy igen fontos tényező, amit nem szabad szem elől tévesztenünk: a harci technikák (fizikai és mentális technikákat is ideértve) öncélú, a slán szellemiség nélküli gyakorlása azt eredményezi, hogy a hatékonyság megreked egy – igaz igen magas – szinten, ahonnan nem lehet tovább fejlődni. Ezt a szintet csak a valódi harcművészek haladhatják meg.

Novák Csanád



A tolvajok enciklopédiája

Előzetes megjegyzés:

Az alább következő oldalak egy Erionban megjelent, kalandozók kézikönyvének szánt mű részletei. Szerzője ismeretlen, de bizonyos stílusjegyek arra mutatnak, hogy dzsad szöveg fordításával van dolgunk, ami legalábbis kétségesé teszi elfogulatlanságukat. Ám olykor a részleges tudás is több lehet a teljes tudatlanságnál.

Abu Abbek

Abu Abbek színleg koszos kis porfészek valahol Taba el Ibara északnyugati fertályában, düledező vályogviskókkal és erősen foghíjas mágikus védművekkel a Psz. 2300-as évek közepétől. Minden irányból sivatag veszi körül; a rosszul kövezett utcákon állandóan szállong a por, a tuyanafák kard alakú levelei alig adnak valami árnyékot a déli hőségben; a néhány, többé-kevésbé épen maradt palota belső termeiben csavargók vertek tanyát. Abu Abbek tehát távolról sem tartozik a kellemes helyek közé, sőt, bátran megkockáztathatjuk azt a kijelentést is, hogy az utazó szinte bárhol szívesebben eltöltene pár napot, mint itt; s ha rossz sorsa mégis erre a vidékre, az af-Bennesde dinasztia földjére sodorja, hát másnap reggel bizonyos bosszúsan káromkodva áll tovább.

A későbbiekben pedig nem szívesen emlegeti fel az unalomba és hallgatásba fúló estét, melyet valamelyik minősíthetetlenül pocsek karavánszerájban töltött; az ehetetlenül rágós süttet meg a predocinak csúfolt rabvállatát, no meg a térség messze legélénkebb élőlényeiének, a homoki bolháknak könyörtelen rohamait elcsigázott teste ellen éjszaka. Nem csoda hát, hogy még maga a nagy Igrain Reval sem szentelt a helynek különösebb figyelmet híres Geofrámiájában, és noha bizonyítékaink vannak rá, hogy Kránból jövet eltöltött egy napot a romladozó falak között, abban a szövegrészben, ahol a város leírásának kellene lennie, mindössze annyi olvasható, hogy „Utam a továbbiakban barátságatlan, mi több, az elviselhetetlenségig egyhangú vidéken vezetett keresztül”. Néhány nappal odébb azt is megemlíti, hogy „ha volna errefelé egyáltalán valamiféle nevezetesség, leginkább az lehetne, hogy említésre méltó dolgokkal még véletlenül sem találkozik az utazó. Az emberek is ugyanolyanok, mint a táj: szárazak, fakók, szótlanok...” „El sem tudom képzelni” – tér vissza a témához ismét csak néhány oldallal később, immár harmadszor is -1 „mi készítheti az af-Bennesde családot, hogy ne szegődjön inkább tevehajcsárnak valamelyik nagy kereskedőház szolgálatába, hisz még az is jobb volna nekik, mint ebben a koszos porfészekben uralkodni a kopár pusztaság fölött.” Aki ismeri Revalt, tudhatja jól, hogy az utolsó szóig mindent komolyan gondolt. Művében ezen a ponton nyoma sincsen iróniának avagy szándékos túlzásoknak, s az újabban előkerült források fényében bátorsággal állíthatjuk, hogy élete egyik kiemelkedően nagy melléfogását követte el, amikor nem nézett körül kissé alaposabban Abu Abbekben, ahelyett, hogy a homoki bolhák csípéseitől meggyötörve másnap hajnalban tovább indult volna.

Persze a helyében valószínűleg senkinek sem lett volna kedve a szükségesnél akár csak egy perccel is többet tölteni a karavánszeráj évszázados mocskától sötétlő falai között, a tevékkel, a hulló szőrű birkákkal meg a néhány látványosan alultáplált kecskével egy fedél alatt. Valószínűleg ez a szürke és érdektelen légkör tette, hogy a Tolvajok Enciklopédiája, a Dreshdin il Iub, a homályba vesző kezdetek után ide tette át székhelyét egy azóta elpusztult oáziserődből.

A Tolvajok Enciklopédiája

A Tolvajok Enciklopédiája ugyanis, mint a fentiekből már kiderülhetett, nem csupán egy híres (vagy inkább hírhedt) könyv, hanem egyszerre mind titkos szervezet is, amely az összes testvériség, alkalmi csoportosulás, sőt magányosan tevékenykedő személy viselt dolgainak feljegyzésével foglalkozik, akik igényt tartanak a vérbeli tolvajok nevére és méltóságára. Annak számba vételével, hogy mikor vetik meg az alapját egy-egy újabb tolvajklánnak, miféle a szimbóluma, kik a vezetői és a tagjai, ecetera, ecetera. Az esztendők múlásával persze előbb-utóbb annak a rögzítésére is óhatatlanul sor kerül, hogy miként s még inkább miért tűntek el végleg Taba el-Ibarából. És jelen esetben nem csupán a történet, de a történet írásba fektetésének módja is számot tarthat némi figyelemre. Feljegyzéseikhez ugyanis a Dreshdin il Iub írnokai egy speciálisan erre a célra kifejlesztett, úgynevezett tolvajírást használnak, ami már csak azért is egyedülálló az ynevi írásfajták között, mert bár semmiféle varázserővel nem bír, olvasásához mégis a tapasztalati mágiának egy különleges válfaja szükségeltetik, melyet a beavatottak hefgernek neveznek. Ez a szó egy archaikus dzsád dialektusban rejtőzött, leplezettet jelent; említenünk is fölösleges tán, hogy a hefger elsajátítására csakis vérbeli tolvajok képesek.

Ennek megfelelően a felvételi eljárás meglehetősen egyszerű: megérkezik Abu Abbekbe az új tolvajklán képviselője – netán magányos jelentkező -, és kapcsolatba lép a Tolvajok Enciklopédiájának megbízottjával. Ha érdeklődik utána, valószínűleg bárki útba igazítja a rongyos ruhájú férfihez, aki valamelyik omladozó kapuív alatt üldögél, hátát a falnak vetve: rendszerint középkorú vagy idősebb, olykor azonban egészen fiatal. Bemutatkozásra nem fecserli az időt, csak egy firkás ákombákomokkal telerótt papirost mutat látogatójának; ha az el tudja olvasni, máris nyert ügye van.

Az utolsó odakanyarított szó a lap alján mindig a felvételért folyamodó klán vagy személy újonnan kapott neve a vérbeli tolvajok testvériségében. Némelyek szerint ebből a névből következtetni lehet a beavatást nyertek további sorsára. Vannak ugyanis nevek, melyek hagyományosan nem hoznak szerencsét viselőikre. A bölcsek körében tudott dolognak számít például, hogy II Hirridzse – avagy közönségesen szólván a Gyalogok – tizenhat ízben szerepel az Enciklopédiában: eddig sohasem telt még el egy emberöltőnél hosszabb idő megalapításuk és a történetüket lezáró utolsó bejegyzés között. Egyesek határozottan állítják ugyan, hogy valójában nem is maga a név baljóslatú, hanem minden egyes alkalommal ugyanazon elátkozott klánalapító született újjá más és más testben, akit homályos okokból már az idők hajnala óta az istenek engesztelhetetlen átka sújt. Ám akárhogy is legyen, abban mindenki egyetért, hogy – mivel az egyensúly törvénye Doldzsahnak tetsző dolog – léteznek határozottan reményteljes és üdvözítő nevek is. A Hidrontók példának okáért egy ízben nyolsszázkilencven, máskor hétszáznyolcvanhat esztendőn keresztül üzték veszedelmekkel terhes mesterségüket, noha a második alkalom éppen Orwella megtestesülésének idejére esett.

Természetszerűleg azonban még rajtuk is túltesznek az enciklopédisták, avagy ahogy a sivatagi népek mondják, az al-Dahudan. Miként elnevezéséből is sejthető, ez a klán vezeti az Enciklopédiát azon ködbe vesző korok óta, amikor a furfangos Doldzsah víg kedvében megteremtette az első vérbeli tolvajt. Persze könnyen lehetséges, hogy a szervezettel kapcsolatban helyénvalóbb volna az egyes számú alakot – az al-Dahant – használni, mivel a tudós fők közkeletű vélekedése szerint valójában mindössze egyetlen személyről van szó, aki új, s még újabb alakokban, sőt alkalmasint egyszerre négyöt, vagy akár tizenkét testben születik újjá. Végül pedig létezik olyasféle feltételezés is – ámbátor ezt a bölcsek többsége, mint túlságosan kézenfekvőt és csalókan egyértelműt, elveti és hiteltelennek ítéli -, hogy voltaképpen maga Doldzsah, a tulajdon magasztos személyében vezetné a feljegyzéseket.

Tolvajok és besurranók

Természetesen korántsem kötelező minden közönséges tolvajnak elzarándokolnia Abu Abbekbe: a belső történetírók megemlékeznek a Hradaganokról, akik jószerivel páratlanul hosszú ideig, teljes tizenegy évszázadon keresztül éltek és virágoztak. Ennek során fokozatosan kiterjesztették befolyásukat a sivasai emír udvarára, csápként kígyózó összeköttetésekkel eltapogatóztak egészen a gorkviki alvilágig, s legkiválóbbjaik közül némelyek valahol a kráni sötétségében veszttek oda, vakmerő és hiábavaló kísérleteket téve, hogy bizonyos érdekeltségekre tegyenek szert a Külső Tartományokban. Egyszóval igazán nem lehet azzal ócsárolni őket, hogy erőben, vitészségben avagy jelentékenységekben bárki más mögött elmaradtak volna: a vérbeli tolvajok sajtóságos módján egyaránt komoly szerephez jutottak a kereskedelemben és a politikában, ám ezeregyszáz esztendő alatt sem érezték szükségét, hogy kapcsolatot keressenek a Tolvajok Enciklopédiájával. Úgy terjesztették ki a hatalmukat országgrésznyi területekre és mértek egy ízben bérelt seregekkel komoly vereséget az al mugaffeiekre; sikerült számtalan generáción keresztül úgy játszaniuk a mindenkori sivasai emírral, ahogy egy vásári csapúrágó az emírt kifigurázó szalmacsutak-bábbal, anélkül, hogy lett volna titkos nevük.

Ez azonban kisé közelebből is szemügyre véve a dolgot, nem biztos, hogy bármit is jelent. Azt pedig a legkevésbé sem bizonyítja, hogy az Enciklopédistáknak ne lenne a tolvajok szempontjából meghatározó szerepe.

Az egész Dél-Yneven méltán tisztelt dzsad logika mestere, a maga is a tolvajfoglalkozást választó Miszab afr-Harszada szerint ugyanis elképzelhető, hogy ha a Hradagan dinasztia nem esik a kevélység bűnébe, akkor ennél is többre vihette volna. Van ugyanis egy meglehetősen homályos jóslat, mely szerint egy napon az egész dzsad világ a tolvajoké lesz, és ők beteljesíthették volna ezt a sokszor és sokféleképpen magyarázott ígéretet. Ahelyett, hogy egy helyi uralkodóval packáznak, létrehozhatták volna Krán, Gorkvik, Pyarron és Toron mellett a következő nagyhatalmat a térségben, ők azonban elszalasztották a lehetőséget, és amikor egy tűzvész alkalmával máig is tisztázatlan körülmények között az utolsó Hragadan is odaveszett néhány nemzedékkel ezelőtt pompázatos sivasai nyári rezidenciájában, akkor egy nagy ígéret vált vele együtt porrá és hamuvá.

A Miszab afr-Harszadával ellentétes felfogás képviselői viszont úgy tartják, hogy amennyiben a Hragadan megbízottja felkeresi az Enciklopédiát, az esetben lehet, hogy szerencsétlen nevet kap, és a klánnak pillanatokon belül el kell tűnnie a történelem színpadáról. Hisz senki nem tudja, hogy Abu Abbekben mi alapján választják ki ezt számára, és véső soron még az az általunk a fentiekben már említett elmélet sem bizonyítható, hogy a szerencsétlen nevek hordozói ugyanannak a személynek a manifesztációi volnának, akik hiába menekülnek az időben előre sorsuk elől.

Ám akárhogy is legyen, egyvalami bizonyos. Aki igazi tolvajnak akarja érezni magát, annak egyszerűen be kell kerülnie a Tolvajok Enciklopédiájába, mert máskülönben soha nem lesz több holmi többé vagy kevésbé jól képzett besurranónál. Vagyis nem lesz joga a bőrére tetováltatni a dzsad ábécé tizennyolcadik betűjének, a Hredzserának, az elhivatottságnak a jelét, és számára soha nem válik szakrális tevékenységgé: Doldzsah oltárán bemutatott áldozattá a lopás, legyen bár az mégoly tökéletesen, már-már művészien kivitelezett is. És mivel a közönséges tolvajlás nem kevésbé különbözik attól, aminek a során az ember lerója a köteles tiszteletet, mint a piactéri alkudozást a dzsenn logika legnagyobb, többszörös szillogizmusokra és egylemmás premissákra épülő teljesítményeitől, legalábbis érthető, hogy az idők folyamán annyian próbálták bejegyeztetni magukat. Valószínűleg legalább részben ebben keresendő az oka annak is, hogy egy jelentéktelen al madobai klán alig másfél emberöltő alatt nem kevesebb, mint tizennyolc alkalommal indított küldöttet Abu Abbekbe, és amikor tizenkilencedszerre sikerült elnyerni egy különösen szerencsétlennek számító nevet, a Holdvarázslót, akkor mégis szinte hivalkodóan gazdag örömmünnet rendeztek. „Immár az

örökkévalóság számára is léteünk”, jelentette ki aznap este a klángróf, utalva ezzel a másik okra, vagyis arra, hogy a hagyományok szerint a Tolvajok Enciklopédiájának első sorait a káoszból frissen kiszakított, még majdnem formátlan és képlékeny ősmúltban vetették papírra, és egy Enciklopédista akkor fogja leírni az utolsó mondatot, mely szerint „grededzs en derden il’Dreshdin il Iub” (és itt ér éget a Tolvajok Enciklopédiája), amikor maga a bolygó is széthullik már. A tolvajok történelmének részévé válni tulajdonképpen halhatatlanságot is jelent.

Nos, ennek a Tolvajok Enciklopédiájának a bejegyzései szerint egy év múlva már hírmondó sem maradt a klánból.

A klánok élete

A dzsad tolvajlás teoretikusai szeretik a klánok életét a higanarózsához, ehhez sa pompás sivatagi növényhez hasonlítani, mert az ugyanúgy megél a legmostohább körülmények között is, és ugyanúgy elvirágozhat akár egyetlen éjszaka alatt is, akár a tolvajközösségek. Azok, akiknek módjuk volt belepillantani a Tolvajok Enciklopédiájába, számtalan, egymást követő felemelkedésről, ragyogó karrierről, majd ugyanennyi, törvényszerűen bekövetkező bukásról beszélnek: egy klán ugyanis a legritkább esetben szokott végelgyengülésben kimúlni.

A kívülről jövő fenyegetés már önmagában is elég lenne ahhoz, hogy bármikor elkövetkezhessen az utolsó perc: a tolvaj életpályáját törvényszerűen szegélyező furfangos csapdák, mágikusan kondicionált kincsőrök, csapdajelek az okai ennek, illetve általában véve az, hogy minden varázslónövendék és ezermester szabad prédának tekinti a tolvajokat, és rajtuk próbálja ki tudását. Nincsen olyan emberi vagy isteni törvény, ami elismerné, hogy nekik is lehetnek bizonyos jogaik, és hogy minden azért velük szemben sem megengedett. A témával foglalkozó kutatók számára teljesen megfoghatatlan, hogy ha tilos a dzsad világ arénáiban mérgezett fegyvert használni a ki tudja, honnan származó, egyáltalán nem emberi fenevadak ellen, akkor Miszad al Hiddam büntetés helyett miért gazdag jutalmat kapott az el hamedí emírtől, amikor bemutatta első, a mágia, a mérge és a mechanika kombinációján alapuló, különösen kifinomult és gonosz szerkezetét. Ha lenne igazság, akkor elevenen kellett volna kiszögezni a Hitványak és az Árulók irányába, vagyis az Észak felé néző városkapu fölé, a valóságban azonban elismerés és gazdagság lett az osztályrésze, és önfeledten élvezte a tolvajok vérén és szenvedésén megváltott jólétet egy halálos csapdával telezsúfolt és éjjel-nappal őrzött palotában, amíg csak utol nem érte a hívei iránt egyébként gyakorta közönyös Doldzsah haragja. Mert utólag biztosnak látszik, hogy valóban Ő elégelte meg a szolgasorból kiemelkedett Hiddam packázását: miután a legkiválóbb tolvajok is kudarcot vallottak, egy névtelen kezdőnek, a további életében is szürkének és jelentéktelennek bizonyuló Tilam afr-Dzseragának játszi könnyedséggel sikerült belopóznia hozzá a hálótermébe, és megölnie. Aztán otthagya mellette a grazsra utaló, öklömnyi, fekete, rúnajelekkel díszített, gömbölyű követ, hogy mindenki számára egyértelmű legyen: itt végsőkéig tartó leszámolás zajlott, és olyan könnyedén sétált ki a mindenki más számára halált, sőt, elkárhozást jelentő, sötét mágiakutak között, mintha azok nem is léteztek volna.

Dzseraga még mintegy tíz évig élt. Soha többet semmi mással nem sikerült kitűnnie, és tulajdonképpen a halála is a lehető legáltalánosabb és legszínvonalasabb volt, ahogy a háromszáz évvel az események után élt tolvajtörténész, Juszaf al-Marem fogalmazott. Legalábbis tipikusnak tekinthető ugyanis, ha egy klántag valamelyik grazs: valamelyik klánok közötti, végső leszámolás során veszíti el életét. A kívülállók nem is gondolnák, hogy legalább annyian esnek egy-egy ilyen véres és kíméletlen összecsapásnak áldozatul néhány nap alatt, mint ahányan csapdába kerülnek valamelyik nagy kereskedőház kazamatarendszerében vagy amit ahánnyal a bakó végez.

Ez az oka annak, hogy egy-egy tolvajklán története az egyik pillanatról a másikra ér véget, és a győztesek is biztosak lehetnek benne, hogy valahol már köszörülök a nekik szánt handzsárt. A tolvaj életéhez hozzátartozik a halál, tartja egy, szerte a Taba el-Ibarában, az alvilági testvériségek körében gyakran idézett mondás.

Jellem és viselkedés

Az eddigiekből valószínűleg már sejthető, hogy egyáltalán nem könnyű a tolvajok élete, és ez bizony nyomot hagy a jellemükön is. Egy klántag rendszerint a világ minden táján úgy érzi, hogy felette áll a köznapi halandóknak, mert ügyesebb, gyorsabb, bátrabb, továbbá foglalkozásából eredően fortélyosabb is náluk, és egy dzsad tolvaj még hozzájuk képest is öntudatos, sőt, már-már beképzelt. Minden adandó alkalommal elő szoktak hozakodni vele, hogy egyedül a Taba el-Ibarában élők kerülhetnek bele a Dreshdin il Iubba, és ennek megfelelően egy toroni vagy egy aszisz királytolvaj hozzájuk képest csak söpredéknek tekinthető. Ami nyilvánvalóan nem igaz, de a dzsádok alkalomadtán azt sem felejtik el hozzátenni, hogy az első tolvaj a későbbi dzsád emírségek területéről indult útnak, hogy a Sheral-hegységen átkelve elterjessze az új művészetet az emberek között.

Erről a misztikus utazásról persze egyetlen hiteles forrás sem emlékezik meg, de a dzsád tolvajok azért nem kevésbé büszkéek rá. Úgy gondolják, hogy ettől a legendás, az elvakultabbak által a földalatti üregektől származó Duragh, vagyis A Létrehozó néven tisztelt férfitől származnak, és az ereikben csörgedező vérnek tulajdonítják a kiváló emlékezőképességet, a szívósságot, és az összes többi, előnyös tulajdonság adományát. A Tibriki Grammatikai iskola egyik irányzata azonban ennél jóval elfogadhatóbb magyarázatot kínál: mint mondják, a körülmények nem engednék meg egy egyetlen vagy egy ostoba tolvaj fennmaradását.

Es valóban gyakran elmondják, hogy az egyetlen tolvaj bolond, a bolond tolvaj pedig halott, és szó, ami szó, lehet is a dologban valami. A klántagokra vagy a magányos utcai vadászokra minden pillanatban iszonyatos nyomás nehezedik: állandóan résen kell lennie, készen kell állnia a harcra és nap mint nap küzdenie kell. Fel kell készülnie a mágiára, akár a varázslónak; a fegyverekre, mint egy kardművésznek és a test-test elleni küzdelemre is, mintha csak birkózó lenne. Ha pedig mindehhez hozzávesszük, hogy járatosnak kell lenni a mechanika nehezen kiismerhető és szeszélyes művészetében is, akkor érthető, hogy miért olyan kevesen felelnek meg ezeknek a követelményeknek, és miért hullanak el olyan sokan felkészülés közben.

Az ugyanis korántsem elég, hogy az ember elhatározza: a felvételét kéri valamelyik elismert társulásba. Sőt, önmagában még a kiváló adottságok: az átlagon felülően rugalmas test vagy a legfeljebb Menzini-sakkot játszókra jellemző kombinációs készség sem elég: egy olyan embernek, akit egyaránt fenyegetnek a törvény, az ellenséges klánok bérgyilkosai és végül a testvériségen belüli riválisok, szívósnak és kiegyensúlyozottnak kell lennie. Máskülönben elhullik, akár a férges huridendinnye.

Ennek persze megvannak a maga árnyoldalai is: a tolvajok soha nem fognak kiemelkedő, vagy akár csak átlagosan jó verseket írni, hiszen ahhoz bizonyos ihletettség kellene; és ugyanígy alkalmatlanok az építészet, a fal- és testdíszítő művészetek vagy bármilyen más, bizonyos érzékenységet igénylő tevékenységekre is. Annál közelebb áll viszont hozzájuk a logika: nem is olyan régen lábra kapott egy híresztelés arról, hogy számos, jelentős északi államfő és politikus zauder lenne. Ez persze utóbb legnagyobb részben rémhíreknek bizonyult, és ma már azt is tudjuk, honnét ered a történet: tulajdonképpen egy, a tolvajokkal kapcsolatos és eredetileg is torz híresztelés torzult el még inkább. A negyvenedik vagy negyvenegyedik al madobai emír valamikor P.sz. 3560 körül indított széleskörű hajtóvadászatot a városában letelepedett grammatikusok és logikusok, Dilah al-Birduni követői ellen, mert hozzá hasonlóan ostoba, személyes indulatoktól hajtott udvaroncai érvelését

követve arra a következtetésre jutott, hogy mivel minden tolvaj grammatikus meg logikus is, kétségkívül egyenlőségjel tehető a tudósok meg az alvilági testvériségek közé.

De túl azon, hogy meglepő járatlanságot árult el a logikában (az ismert példa szerint minden majomhiéna élőlény, de nem minden élőlény majomhiéna), valójában erősen túlbecsülte a tolvajokat is. Mert bár igaz, hogy a különböző, a tudományok meg a művészetek ápolására szakosodott rendek kivételével a világon sehol nincsen annyi írástudó, mint a dzsád tolvajok között, meglepően kevesen állnak meg a helyüket akár csak egy alapszinten képzett vitatkozóval: mondjuk valamelyik vallási szekta el Ghadarjával, vagyis rábeszélőjével szemben is. És rendszerint ugyanaz a helyzet az Abu el Kitah, minden idők legnagyobb dzsenn logikusa által meglehetősen lekezelően az ostobák logikai iskolájának nevezett politikával is.

Szervezeti felépítés

Az átlagos dzsád tolvajklán ugyanis, mire felvételt nyer a Tolvajok Enciklopédiájába, nagyjából ugyanolyan utat jár be, mint az a vad suhanc, aki összeszoruló szívvel lépi át a gladiátoriskola küszöbét, és néhány év múlva kiválóan vívó bahradaként jelenik meg a porondon. Közben nyilván nem lesz ideje arra, hogy mással is foglalkozzon a thadzsi kezelésének elsajátítása meg a számba jöhető állatok anatómiájának alapszintű tanulmányozása mellett, viszont cserébe a bizonyos fokú egyoldalúságért, a lehető legalkalmasabb lesz egy bizonyos cél végrehajtására. Ami a bahradák esetében nyilvánvalóan a vadállat legyőzése és rituális feláldozása, míg a tolvajklánok elsősorban a fennmaradásra és a terjeszkedésre koncentrálnak. Általában nem célszerű tehát holmi kifinomult és fölöslege argumentációs technikák elsajátítására pazarolni az idejüket, és a szervezeti felépítésük is a célszerűségnek van alávetve. A tolvajklánok világában egyszerűen elképzelhetetlen az örökletes hatalom: mindig és mindenkinek legalul kell kezdenie, és ha sikerül túlélnie a kiképzés poklát, akkor elkezdhet felfelé kapaszkodni – természetesen másokon keresztül. Ismeretes az al amreki testvériség, a Lánchosok története, ahol a klángróf nem tudott belenyugodni Doldzsah engesztelhetetlenül szigorú törvényeibe, és maga mellé emelte a fiát: mindketten gyors és dicstelen halált haltak, mert a tapasztalatlan ifjonc elkövetett egy végzetes hibát. És ismeretes az el sobirai hatok története is: ez az éppen csak elvegetáló klánocska arról nevezetes, hogy nem kevesebb, mint egymás után öt alkalommal került az élére egy Hrigarda: az apa, a fiú, az unoka, valamint a déd- és ükleszarmazott mindegyike a saját erejéből küzdötte fel magát ebbe a pozícióba, miközben az utódoknak talán még az átlagosnál is nehezebb dolguk volt, hisz mindenki a vezető pozícióra törő, potenciális ellenfelet látta bennük.

Úgyhogy nekik valóságos vesszőfutás lehetett a csúcsra vezető út, pedig az különben is szenvedéssel van kikövezve, és mivel a részletek klánról klánra többé-kevésbé eltérőek lehetnek, mi most a Hatok szertartásrendje által megkövetelt lépéseket mutatjuk be úgy, ahogy azok Miszab il-Hrigarda, az alapító unokájának feljegyzéseiben szerepelnek.

Tehát az első lépés a klánon kívül eltöltött szolgálat: az ember gyakorlatilag semmilyen titokba nem nyer beavatást, miközben a klánhoz való tartozás minden hátrányából részesül annak bármiféle előnye nélkül. Ilyenkor sokan el- vagy kihullanak: nem bírják a megterhelő fizikai munkát és az állandó virrasztást, az ütlegeket, a lehetetlenséggel határos feladatokat, és ha van elég magukhoz való eszük, akkor valamelyik távoli földre induló karavánhoz csapódva menekülnek el a folyamatos gyötrelmek elől. A városfalon túlra biztos nem éri meg bérgyilkost küldeni utánuk.

Ha viszont eléggé kitartóak, akkor összeszorítják a fogukat és türik a szidalmakat meg a verést, és megpróbálnak úgy manőverezni, hogy közben ne kerüljenek szembe egyetlen klántaggal sem. Azoknak ugyanis joguk van bármikor, mindenféle magyarázat nélkül megölni az efféle próbaidősöket, és a Hatoknál kíméletlenebb el hamedí Papolók között egy időben valóban szokás is volt hajtóvadászatot

indítani a felvétel előtt állókra. Az ilyen kíméletlen és emberigényes, Ranagolnak tetsző módszerek nyilvánvalóan azért lehetségesek csak, mert hatalmas túljelentkezés van: a jobb élet reményében, a tolvajklánok felhajtóinak, a Shedredeknek dezinformációinak a hatására minden szegény senkiházi tolvaj akar lenni.

De ha esetleg eljutna is a jelöltségig és nem is végezne vele valaki a felette állók közül, akkor is lehetséges, hogy egész hátralevő életét ebben a köztes státuszban, mindenki kapcájaként éli le: forrásaink megemlékeznek egy nyolcvanéves öregemberről, aki már tizenhat évesen jelentkezett a Hatok klánjába.

Nem nehéz elképzelni, hogy milyen kétségbeeséssel és irigységgel figyelte esztendőről esztendőre, amit lassanként már olyanok is felvételt nyertek a testvériségbe, akik még nem is léteztek, amikor ő már kora hajnaltól a klánház kőpadlóját söpörte, és végül mekkora volt az öröme, amikor végül megkapta a jelet. A Hatoknál ez egy ismeretlen, szürke fémből készült fémkorong, felszínén mágikus és zagyva krikszkrakszokkal: állítólag a klánt alapító il-Hrigarda szerzett több tucat ilyen valamelyik káoszkori, homokba temetett földalatti sírboltból, egy heti járóföldre Madab el Sobirától, és némelyek szerint a látszólag összefüggéstelen szöveg egy másik sík felől olvasva válik csak értelmessé. De hogy melyik lenne az a bizonyos másik sík, azt a beavatottak sem képesek megmondani, miként azt sem lehet biztosan tudni, hogy egy jelölt meg fog-e felelni a próbán. Pontos adatok híján pedig találgatásokra vagyunk utalva: számos iratot áttanulmányozva sem sikerült kiderítenünk például, hogy mi lett ezzel a nyolcvanegy éves jelölttel, de valószínűnek tűnik, hogy elbukott. Doldzsah nagylelkű ugyan, de egyáltalán nem kíméletes.

Márpedig egy ilyen felvételi szertartás még a leghitványabb, bejegyzett tolvajklánnál is halálosan komoly, hiszen a különböző feladatok, próbák és rejtvények együttese a jelölt további sorsát jelenti, mágikus, egyetlen napra vagy akár néhány órába összesűrített életpályája. A szerencsejátékot módfelett kedvelő dzsádok számára az az értelmezés sem áll messze a valóságtól, mely szerint az ember a saját sorsával játszik szerencsejátékot, de az elterjedtebb felfogás szerint tulajdonképpen magára a felvételért folyamodó további életére vonatkozó jóslatnak is tekinthető.

És olyanok is akadnak, akik még tovább viszik a gondolatot. A Kistestvérek nevű al buharai klán beavatottjai egyenesen azt állítják, hogy miként megfelelő ismeretekkel felvértezve az adott személy további sorsát lehet kikövetkeztetni, ugyanígy lennie kell egy olyan klánnak is, aminek a felemelkedése, ragyogó karrierje és hirtelen bukása az összes tolvajnemzetség sorsát is visszatükrözi és magába sűríti. Ezért futárokat indítottak az Enciklopédistákhoz, és azt követelték, hogy azok adják ki nekik az összes feljegyzést. Bizonyos jelek alapján ugyanis arra a gőgös és elbizakodott következtetésre jutottak, hogy a keresett törzs éppen ők lennének, és amikor a Dreshdin il Iub őrzői meglehetősen gúnyos hangú válasz kíséretében küldték vissza a klán megbízottainak fejét, akkor meghirdették a grazst, és rögtön zsoldosokat is kezdtek toborozni.

Ebben az időben, a P.sz. 3600-as évek derekán a Kőtestvérek kétségkívül hatalmuk delelőjén voltak: több mint háromszáz karavánjuk járta sivatagukat, és legalább hetven kisebb-nagyobb emírségben voltak jelen üzletkötő-ügynökeik. Egyértelműnek látszott hát, hogy az összecsapásból ki fog győztesen kikerülni: egyes feljegyzések kétezer-ötszáz, mások kilencezer könnyűlovast, gyalogost, íjászt, csatamágust és markotányost emlegetnek, miközben Abu Abbek romos falai mögött a koldusokat és mozgásképtelen öregeket is beleszámítva legfeljebb ha hat- hétszáz lélek élt. És mégis a Kőtestvérek maradtak alul a támadásra kiszemelt nap reggelén hatalmas, több tízezer fős sereg tűnt elő a sivatag mélyéről, színes lobogókkal, szinte szó szerint a semmiből, és úgy gázolta le a válogatott zsoldos csapatokat, akár egy éhes teve az őrizetlenül hagyott nedarfü-táblát.

Az előző este még ragyogó hadakból alig nyolc megtépett és halálra rémült ember menekült meg: pokoli szörnyekről és irgalmatlan mészárlásról habogtak, hogy menthetőbbé tegyék a bűnüket, de a tolvajklán kistanácsa természetesen kivégeztette őket gyávaság miatt.

Ami azonban a dzsad logika szerint még mindig nem jelenti azt, hogy a Kőtestvéreknek ne lehetett volna igazuk, még ha a váratlanul az Enciklopédisták védelmére előbukkanó seregek meglehetősen egyértelműen kifejezték is Doldzsah akaratát. Legalább olyan egyértelműen, mint a különböző tolvajklánok lényegében azonos beavatási szertartásai során, amikor is aki nem méltó a felvételre, az meghal.

A többiek pedig: olykor a nagy többség, máskor viszont az elenyésző töredék, mindazok, akik méltónak bizonyultak a klántagságra, mágikus szerződést kötnek a tolvajbáróval, ami alól a halál sem jelent feloldozást. A hagyományok szerint még a Hrdagban, a Tolvajok Poklában sem szűnik meg az a kapcsolat, ami ekkor jön létre: a Thelthánál kevés erősebb kötődés létezik. Nem véletlen, hogy a felvétel elnyerésének pillanatát a beavatottak Uiguhnak, vagyis újjászületésnek nevezik, és aki átesett már ilyenén, az hajlamos azt állítani, hogy kisebb a különbség az e- és a túlvilági élet között, mint amennyire eltér egymástól a felvétel elnyerése előtti és a felvétel elnyerése utáni állapot. És ha szigorúan véve ez a kijelentés nem is állja meg a helyét, hiszen a kérdésben mindig csak élő klántagok nyilatkoztak, az azért biztosnak tűnik, hogy egy klántag egészen más szemmel fog nézni a világra.

Először is ott van a Theltha; a feltételezések szerint valami ehhez hasonló fűzi össze az amundokat is, és ha megfelelő számú tolvaj kapcsolódik ennek révén össze, akkor megjelenik egy alakatlan entitás is, aminek nincsen anyagi teste, és ami immár az utolsó klántag elpusztulásáig fennmarad. A tolvajokkal foglalkozó, amúgy is egymásnak ellentmondó állításoktól, személyeskedésektől és zűrzavaros állításoktól terhelt tudományának kétségtelenül legvitatottabb pontja ez: röviden, teljes a tanácstalanság. Senki nem képes megmondani, hogy ennek a megfoghatatlan teremtménynek a léte vagy nemléte milyen mértékben hat ki a klán sorsára, illetve hatással van-e rá egyáltalán, úgyhogy mi is a legjobban tesszük, ha sürgősen tovább lépünk.

Meglehetősen fontos ugyanis a titkos nyelv is: minden, bejegyzett testvériség rendelkezik ilyennel, és sokáig mindenki azt hitte, hogy szándékosan értelmetlenné torzított és zsargonnal megtűzdelt dzsadról van. P.sz. 3580 körül azonban egy Raquo ab Darasvagan nevű gorviki zsoldos dzsad fogságba került, és tulajdonosai eladták az el sobirai éves vásáron az akkoriban éppen megalakulóban lévő el hamedí Rózsáknak.

Darasvagannak végül sikerült megszöknie, és hihetetlen hányattatások után, melyek során egészen Krán határáig sodorták a történelem viharai, sikerült valahogy hazavergődnie, hogy megírja dzsad nyelven azóta a téma forrásának számító munkáját „Derbedzs an ai Dreshduhalin”, vagyis Feljegyzések a tolvajokról címmel, és bár elfogult révén nem egy ostobaságot, megalapozatlan szóbeszédet és egyértelmű rágalmat is papírra vetett, egyik megfigyelése alapvető jelentőségű. Nevezetesen az, amiben beszámol róla, hogy miként érkezett egy speciális, a Rózsák által ghuidulnak titulált küldött a klánhoz, hogy átadja nekik „az őket megillető titkos nyelvet”, ahogyan a gorviki fogalmazott. Majd azzal folytatta, hogy „nem nehéz hát arra a következtetésre jutnunk, hogy más klánok is ugyanígy tesznek szert rá”, és hogy szerinte a dolog kapcsolatban lehet azzal a valamivel, amit mi, ennek a feljegyzésnek az elkészítői néhány sorral feljebb „anyagtalán entitásnak” nevezünk.

De persze ő is csak találgat, és főképp azért volt érdemes akár csak ennyi figyelmet is szentelni egy ilyen ellentmondásos témának, mert a dzsad tolvajok terminológiája szerint a Theltha és a titkos nyelv a klán a két fő, míg a klán identitását kifejező jelvények (fülbevalók, karperecek, nyakláncgyűrűk, stb.) és a speciális fegyverek a klánszínekkel, a rendszerint a dzsad ábécé egyik átalakított betűjéből létrejövő klánjellel, a szerencseszámmal, és az olykor meglehetősen bárgyúnak tűnő, a titkos nyelven megfogalmazott jelmonddal együtt azok a melléktényezők, melyek együttese meghatározza

egy-egy alvilági testvériség mibenlétét, és ami bekerül a Tolvajok Enciklopédiájába is. És ha valaki idáig érve az olvasásban azt kérné rajtunk számon, hogy miért nem írjuk le legalább nagy vonalakban, hogy konkrétan melyikre mi jellemző, akkor erre azt válaszoljuk, hogy azért, mert csak a négy legjelentősebb emírség területén több mint százhusz fontosabb, és legalább ugyanennyi, éppen a felemelkedés vagy a végső bukás felé haladó tolvajklánt tartanak számon.

Úgyhogy azért mondhatunk róluk valamit egyáltalán, mert a hierarchia mindenütt ugyanaz: a felvett próbaidősből a klánhoz tartozó, ám jogokkal még semmiféle joggal nem rendelkező senki lesz: már része a Thelthának, és viselheti a szakrális szimbólumokat. Sőt, hamarosan elsajátítja a titkos nyelvet is, és kivételes esetben egyéb kedvezményekhez is juthat, ám tettei felett az úgynevezett kistanács ítél: sem élete, sem halála nem elég jelentős hozzá, hogy magasabb szinten is foglalkozzanak vele. A rangban felette állóknak is ugyanolyan kiszolgáltatott, mint korábban volt, de van egy mérhetetlen eltérés az eddigiekhez képest: a különbségek immár csupán anyagiak, nem pedig minőségiek. Egy tolvajklán beavatottja a teoretikusak szerint olyannyira különbözik a kívülállóktól, mintha nem is egy bolygón élne velük, és nem is egy isten teremtette volna őket: legalábbis jellemző, hogy a már említett Papolók a nem tolvajokat csendes gúnnyal „miramarlakóknak” nevezték.

Úgyhogy tulajdonképpen az első a legnagyobb lépés, és aki belül van, az szerencsés esetben feljebb léphet, és senkiből hamar számossá válhat. Aztán rangossá, erőssé, és némely klánokban beiktattak a tolvajbáró helyettese alá még egy fokozatot: a tudatosakét, akikből tulajdonképpen a számosaknál magasabb fokozatúak tetteit megítélő nagytanács is kikerül.

Ezek tehát a száraz tények: a tolvajklánok felépítését illetően talán még azt kell tudnunk, hogy a Tolvajok Enciklopédiájában lefektetett alapelvek szerint a ranglétrán lecsúszni nem lehet, és a lefokozást a halálbüntetés helyettesíti; illetve azt, hogy egy-egy alvilági testvériség minden esetben a végsőig ragaszkodik hozzá, hogy az összes szinten legyen legalább egy-egy ember. A Hatok a nevükben rejlő végzetnek megfelelően nem kevesebb, mint ötvenhét évig lappangtak úgy Madab el Sobira koszos kis sikátoraiban úgy, hogy mindig éppen csak megvolt a minimális létszám, és előfordult, hogy a klángróf személyesen kényszerült lopni, ha nem akart éhezni, mivel minden embere betegen feküdt a vackán, és neki már annyi pénze sem volt, hogy felfogadjon valami gyógyítással foglalkozó varázstudót. Minden bizonnyal megalázó helyzet lehetett ez számára, különösen, ha meggondoljuk, hogy mint megalapulásakor minden klán, a Hatok vezetője is azt remélte, hogy talán éppen ő fogja beteljesíteni azt a jóslatot, amiben a dzsad világ minden tolvajának egy láthatatlan birodalomba való egyesítéséről van szó.

A tolvajok mestere

Tulajdonképpen majdhogynem riasztó belegondolni, hogy milyen nagy hatalom összpontosulna annak a klánbárónak a kezében, akinek sikerülne végrehajtania ezt az egyesítést. Hiszen a tolvajok már így is jelen vannak a dzsad mindennapok összes szintjén és szinterein, manipulálni próbálják az emírek politikáját, karavánvezetőket vesztegetnek meg és olykor akarva-akaratlanul háborúkat robbantanak ki. Fontosságukat jól mutatja az al bugadovashai emír, egy törpebirodalom beképzelt és dölyfös uralkodójának esete, aki a termést felzabáló homoki patkányoknak nevezte a területén tevékenykedő Háromszorosok tolvajklánját, majd pedig északi fejedelmek segítségével az írmagjukat is kiirtotta: az utolsó állítólag saját kezűleg akasztotta fel egy tuyenafa alsó ágára.

A tömegmészárlástól várt felvirágzás azonban nem következett be, és hamarosan az is kiderült, hogy a Háromszorosok egy nem is elviselhetetlenül nagy sáp leszedése ellenében ügyeltek rá, hogy a dolgok gördülékenyen történjenek: a kereskedő megtalálja a vásárlót és a fellahok a piacot a termésüknek, sőt, kapcsolataik révén ők gondoskodnak arról is, hogy nagyobb szállítmányok

érkezzenek külhomból, amit aztán előnyösen lehet továbbadni. Vagyis mindenütt ott voltak, és miközben ők is jól jártak, a többiek sem jártak kimondottan rosszul.

Ehhez képest al Bugadovashában ma legfeljebb sakálok kóborolnak a romos utcákon, mert már a dölyfös emír által emlegetett sivatagi patkányoknak sem felelt már meg a hely. „A Háromszorosak azért büzlöttek annak az ostoba emírnek – írta mintegy ötven évvel később egy átutazó abadanai klántag -, mert ők voltak a trágya az emír földjein. Trágya nélkül pedig legfeljebb a vaskaktusz terem meg...” És bár a példa vitathatatlanul kirívó, hiszen a bugadovashai oázist nem véletlenül nevezték a Tolvajok Paradicsomának, az is kétségtelen, hogy a dzsad alvilági testvériségek működése legalább annyi hasznot hajt, mint amennyi kárt okoz, és talán nem is azért, mert különösebben jótét lelkek irányítanak őket. Egy, valamelyik dzsad tolvajklán élén feltűnő tamari vagy egy emberi alakot öltő zaurak minden bizonnyal nem fogja törni magát azért, hogy a körülötte nyüzsgő, percéletű és lenézett kívülállóknak is jó legyen, de még dzsenn logikát sem kell segítségül hívnunk, hogy belássuk: egy szegény és megfélemlített városban a tolvajok sem fognak kellemesen élni. Ahol nincs közbiztonság, ott az emberek nem járkálnak arannyal teli erszénnyel az övükben az utcán, és ahol a lakosok szürke és névtelen tömegeinek nincs mit enniük, ott még a legügyesebb tolvaj sem tud magának kenyeret lopni. Úgyhogy akár az is elképzelhető, hogy a dzsad logika egyik mesterének, a tolvaj foglalkozást választó Miszab afr-Harszadának igaza van, aki azt állítja, hogy a jóslatban emlegetett láthatatlan birodalom, a tolvajok uralma már meg is valósult, és dőreség lenne egy olyan prófétára várni, aki majd ténylegesen egy név alatt egyesíti a kisebb-nagyobb klánokat.

De akár még ennél a feltételezésnél is tovább mehetünk. Hiszen, jelenti ki afr-Harszda, a tolvajokra éppenséggel a rejtőzködés és a háttérbe húzódás a jellemző, tehát annak a lehetőségét sem zárhatjuk ki, hogy a nagy egyesítés már meg is történt, és Tolvajok Mestere már létrehozta mindent átfogó uralmát, és talán az Ő akaratának megfelelően emelkedik fel az ismeretlenségből egy tegnap még ismeretlen testvériség és lobban el a másik. „Talán az Enciklopédisták is csak az ő terve beteljesítésének az eszközei”, írja, majd a tudósoktól szokatlan őszinteséggel azt is hozzáteszi, hogy „de hát ez az egész persze csak találgatás, és valójában különösnek is kellene tartanunk, ha biztosat mondhatnánk egy ilyen titokzatos világról, mint a dzsad tolvajtársaságoké.” És ennél okosabbat mi sem mondhatunk: a végső a végső kérdés megválaszolásának a jelek szerint még nem jött el az ideje. Lehet, hogy már elindult egy küldött valamelyik nevenincs déli porfészekből Abu Abbek felé, hogy megérkezését követően gyökeresen más irányba folytatódjon a felvilág: a tisztos kereskedők, hadvezérek és kisemberek élete is; lehet, hogy előbb hullik darabjaira az egész bolygó, semmint, hogy megtudhatnánk kilétét, és némelyek szerint az sem teljesen elképzelhetetlen, hogy a Tolvajok Mestere maga Doldzsah.

Galántai Zoltán

A Taba el-Ibara tolvajairól

Már az előző számban is bővebb terjedelemben foglalkoztunk a Délvidék roppant sivatagának oázisaiban, emírségeiben tevékenykedő tolvajklánokkal, ám arról, hogy a játék gyakorlatában mindez miképpen működik, eleddig nem esett szó. Lássuk tehát, hogy az ott leírtak miként érvényesülhetnek a játékban!

A klánok

Nagy fába vágja a fejszét, aki az ibarai tolvajszervezeteket akarja számba venni. Nem csak azért, mert a viszontagságos élet, a létért való állandó küzdelem, a véres leszámolások, a grazs miatt a tolvajklánok száma folyamatosan változik, s csakis Doldzsah a tudója, hogy mely klánnak meddig tart ki a szerencsecsillaga, de az okból is, mert ezek legtöbbször a külvilág számára sem ismert, s csakis az azonos városban vagy emírségben tevékenykedő szervezetek ismerik a másikat. Az ő befolyási körükön kívül szorgoskodókkal csupán akkor foglalkoznak, ha azok az ő „vizeikre” tévednek, vagyis valamely olyan dologba ütik az orrukát, ami a másik klán érdekeit sérti.

Itt kell megemlítenünk azonban azt is, hogy se szeri, se száma a sivatagi városokban az olyan alakoknak, akik ugyan kínnal-keservvel, de a tolvajlásból próbálják fenntartani magukat, még akkor is, ha ők maguk egyetlen klánhoz sem tartoznak. Előttük két lehetőség áll: vagy rövid időn belül felvételért folyamodnak valamelyik helyi tolvajklánhoz – s a nagy többség ezt is teszi – vagy az adott klán, akinek érdekeit sérti ennek a tolvajnak a működése gyorsan elteszi láb alól az okvetetlenkedőt.

Ügyesnek, óvatosnak, s nem utolsó sorban ravasznak és kitartónak kell lennie annak a tolvajnak, aki valamelyik ibarai klán szolgálatába akarja állítani a tehetségét. A próbaidős klántagok (1-3. szint) mindenben kiszolgáltatottak a klán törvényeinek és a rangban feljebb álló tolvajoknak. Végeláthatatlan vesszőfutás az életük, senki nem foglalkozik velük érdemben, saját maguknak kell fejlődniük, másoktól trükköket, fogásokat ellesni, ha valaha is meg akarnak felelni a magasabb követelményeknek. Rengeteget kell olvasniuk, gyakorolniuk, és legelőször is figyelniük a náluk tapasztaltabbakat, árnyékként, őket nem zavarva követni a mestereket mindenhová, ameddig azok eltűrik a szemtelenséget, hogy a legkisebb mesterfogást is elleshessék tőlük. Ez talán lehetővé teszi, hogy amennyiben a klán kistanácsa érdemesnek találja őket rá, részt vehessenek az első és mindent eldöntő megmérettetésen. Ez a természetes módja annak, hogy valaki egy ibarai klán teljes jogú senkije lehessen. Teljes jogút mondtam, noha ez még csupán arra elég, hogy részese legyen a Thelthának (lásd később), megkapja a klántetoválásokat, s elsajátíthatja a titkos klánnyelvet is. Ha kívülről érkezik valaki, annak ugyanígy végig kell járnia a klán ranglépcsőit, nem lehetséges az, hogy akár egy 5. szintű tolvaj azonnal a szervezet tagja lehessen. Ahhoz, hogy ő maga is a klán részévé válhasson, ugyanúgy részt kell vennie a beavatáson és meg kell felelnie a Kistanács által megszabott próbatételnek.

Ezek a próbatételek az esetek nagy többségében halálos veszélynek teszik ki a klántagságra áhítozót, s (Tsz-től függetlenül) az esetek nagy többségében sikertelenül végződnek. Hiába, nem mindenkinek adatik meg a lehetőség, hogy egy dzsad tolvajklánt szolgálhasson.

Ezt követően már nincs szorosan meghatározott gátja annak, hogy a klánon belül a tolvaj tovább fejlődhessen, csupán cselekedetei és érdemei lesznek meghatározók abban, hogy meddig emelkedhet.

Noha nem köthető számokkal pontosan meghatározott adatokhoz, íme a rangbéli és a tapasztalati szinthez köthető megfeleltetés hozzávetőleges értékei:

1-3. szint	Próbaidős
------------	-----------

3-5. szint	Senki
5-6. szint	Számos

Ezen klántagok a Kistanács előtt felelnek cselekedeteikért.

6-8. szint	Rangos
8-10. szint	Erős
1-12. szint	Tudatos (belőlük alakul a nagytanács)
12.-	Helyettesek
15.-	Klán- v. tolvajbáró v. gróf

Ezek az adatok hozzávetőlegesek, erre utalnak a címek és szintek közötti átfedések is, a KM természetesen szabad kezet kap abban az esetben, ha a saját tolvajklánját dolgozza ki. Ily módon még az is lehetséges, hogy egy klánbáró csupán 5. szintű legyen, s egy hasonló kvalitású játékos karakter szinte egy csapásra a klán első embere lehessen, ám nem szabad figyelmen kívül hagyni azt a tényt, hogy az ilyen gyenge klánok nem szoktak túlságosan hosszú életűek lenni a könyörtelen leszámolások és folyamatos harc világában. Hiszen amelyik klán vezetője nem képes megvédeni a sajátjait, ahhoz a szervezethez nem jelentkeznek próbaidősek, s előbb-utóbb a nyomukat is eltünteti majd a sivatagi szél.

A Theltha

A Theltha nem más, mint egyfajta misztikus kötelék, melyhez minden beavatást nyert klántag csatlakozik, mihelyt a klán vezetője a szervezet tagjává fogadja. Egyesek szerint ez a kötelék a vezetők mágikus képességeiből kapja az erejét, ám ha figyelembe vesszük, hogy a tolvajklánok csupán jelentéktelen része képes mágiát használni, ezt a feltevést elvethetjük. Mások egy szertartásnak, megint mások egy klánonként változó varázstárgynak tulajdonítják létét. Minden esetre tény, hogy az összes dzsád tolvajszervezet, amely ötvennél több tagot számlál, birtokába kerül ennek a misztikus hálónak, amely a klán minden tagját azonos erővel köti a másikhoz.

Ebből talán arra lehetne következtetni, hogy a Theltha nem más, mint egy testetlen entitás, amelyet az azonos módon viselkedők szervezett csoportjainak léte hív életre, ám az a tény, hogy más, hasonló létszámú szervezetek – legyenek akár az Ibarában is – nem élesztenek fel hasonló dolgokat, cáfolni tűnik mindezt.

Mindenesetre a Theltha léte tény, bármit is tart felőle a tudomány, s oly összekovácsoló erő a dzsád tolvajok között, hogy jótékony hatását hiba lenne semmibe venni. Egyfajta mentális hálóként kell elképzelnünk, melynek minden szála azonos erővel köti a másikkal a tolvajokat, noha a mentálfonáltól eltérően nem mutatható ki.

A Theltha meg nem magyarázható módon létrejön minden olyan szervezetben, amely legalább ötven főt számlál (patkánybárók nem számítanak bele ebbe az összegbe), s akkor is megmarad, amennyiben a létszám ez alá csökken. Ha egyszer már megformálta önmagát, a klán léteig életben marad.

Egyetlen játéktechnikailag számszerűsíthető dolog írható le róla, miszerint hatásaiban egy 60-as erejű hűségbélyegnek felel meg. Ezt kell mágiával felülmúlnia annak, aki a klán ellenében szeretné magának megnyerni az adott tolvajt, illetve Mf (4. fokú) Vallatással kell annak bírnia, aki árulásra bírhat egy Thelthával a szervezethez kötött illetőt.

A titkos nyelv

Arról, hogy az adott klán mi módon tesz szert a titkos nyelvére, több magyarázat is létezik, s most nem is azt kell feszegetnünk, hogy hagyományosan kialakult, szántsándékkal eltorzított dzsadról vagy más nyelvről, illetve valamely misztikus úton hagyományozódó közlési formáról van szó. Tény hogy minden klánnak megvan a maga nyelve, mely elsősorban nem a hétköznapi tárgyalást szolgálja, hiszen szókinése nem is ilyen irányultságú, hanem a különféle harci helyzetekben, alkuban, tárgyalásokban, egyeztetéseknél használatos. Gyakori, hogy a nyelv nem csupán hangok, hanem különféle látványos, vagy épp ellenkezőleg szinte észrevehetetlen gesztusok bonyolult szövevénye. Elsajátítására csakis a klántagoknak van lehetősége (szintenként 3 Kp), míg azok, akik valamely furfanggal, anélkül akarják megtanulni, hogy a klán tagjai lennének ez sokkal nehezebb (megfelelő oktató, szintenként 5 Kp). Mindez a Summarium szabályai alapján 4. fokú nyelvismeretnek számít a kultúrától függetlenül.

Faj

Mielőtt bármifajta eszement tápolás megkezdődne, le kell szögeznünk, hogy a dzsad tolvajklánoknak kizárólag emberi tagjai lehetnek. Semmi esély sincs arra, hogy dzsennek vagy amundok a tagjai közé férközzenek – ez utóbbi két faj játékos karakternek különben sem ajánlott. Törpék, félelfek és orkok csakis a körülmények hihetetlen összejátszásaként, rendkívüli véletlenek folytán válhatnak klántagokká, ám ez a változat, ha csak egy mód van rá, kerülendő!

Van viszont több olyan lehetőség, amely más fajúak befurakodását lehetővé teszi. Elsősorban a tamarikról kell beszélnünk, akik jó kapcsolatok kialakítására képesek egyes klánokkal, s rajtuk keresztül a patkánybárók és a patkányok is fontos szerephez juthatnak a klán életében. Ezeket a klánokat a tamarik elsősorban mágikus tudásukkal segítik, amit az adott szervezet még akkor is jó néven vesz, ha ezért cserébe megnő a tolvajklán haragosainak a száma.

Szigorúan NJK-ként arra is adódhat mód, hogy bizonyos klánoknak dzsenn vezetőik legyenek, a Manifesztációs Háború óta pedig van egy-két olyan szervezet, mely a továbbélés reményében az amundoknak hódolt be. Ez nem jelenti azt, hogy az Ősi Nép fiai közül választanak maguknak vezetőket, csupán annyit tesz, hogy tevékenységüket mindenben alávetik az amundok akaratának, vezetőik kapcsolatot tartanak a hódítókkal, s az ő irányelveik alapján határozzák meg a tolvajok tevékenységét.

Jellem és viselkedés

Minden tolvaj jellemében szerepelnie kell valamilyen formában a rendnek (Summarium: elsősorban Draco, Krák, Griffon, Hastin jelleműek), hiszen a Theltha ezt kívánja tőlük, s csakis abban az esetben engedhetnek bármilyen formában is a káosz hatalmának, ha a klán vezetése ezt kívánja tőlük. Ebből következik, hogy azok a szervezetek, amelyeknél eddig még nem alakult ki a Theltha, semmiféle jellembeli megkötéssel nem bírnak, bár meg kell jegyezni, hogy általában ezek a legrövidebb életűek.

Viselkedésüket tekintve kétségtelen, hogy a dzsad tolvajok igencsak magabiztos és pökhendi népség, s ha a klán teljes jogú tagjai, aligha hagynak megtorlatlanul bármely sértést, amely őket, vagy a klánjukat illette. Meglehet, hogy ez a megtorlás nem következik be azonnal, de tény, hogy a tolvajok ritkán felejtnek el bármit is, amivel ő, avagy az általuk szolgálta szervezet becsületébe tapodtak. Magabiztosságukon és orcátlanságukon jól lemérhető klánjuk pillanatnyi helyzete a városbéli

rangsorban, s míg a kisebb szervezetek inkább meghúzódnak, nem ritka, hogy a leghatalmasabb tolvajok a nyílt színen illegetik magukat, közhírré téve befolyásukat és sérthetlenségüket.

A klánok és a mágia

Számos helyen megemlítik, hogy a dzsad tolvajklánok mind a mágia avatott mesterei is egyben. Ez azonban közel sem fedí a valóságot. A tolvajokat nemhogy mestereknek, de a legtöbb esetben kontároknak sem neveznék a valódi mágiahasználók. Mágiájuk nem több néhány ügyes trükknél, fortélynál, mely mindahány rendkívül hasznos és fontos, ám ettől még egyikük sem válik varázslóvá, arról nem is beszélve, hogy a tolvajok legtöbbször soha életében nem tudja használni ezeket a trükköket.

Van néhány klán, amelynek tagjai azonban képesek – bizonyos feltételek mellett – alkalmazni néhány kicsiny mágikus fortélyt, s annak feltétele, hogy beavatást nyerjenek ezen titkokba, legtöbbször az, hogy élve megússzák a kistanács által eléjük állított próbatételeket. Ezen klánok beavatásai általában a legnehezebbek, s itt hullanak el a legtöbben, ha az összes tolvajszerkezetet nézzük. Amennyiben ez sikerül, még korántsem biztos, hogy képesek lesznek alkalmazni a trükköket – melyek mindegyike hétpecsétes titok, s fővesztés a jutalma annak, aki bármit is kikotyog belőle.

A M.A.G.U.S. szabályai szerint ez annyit jelent, hogy mindazok a tolvajok, akik olyan klánba tartoznak, amely önálló mágikus hagyományokkal is rendelkezik, (az összes tolvajszerkezet mintegy 2%-a), a klánbéli rangsorban eléri a rangos fokozatot, asztrálja és akaraterije legalább 15, míg intelligenciája 17, képessé válhat arra, hogy intelligenciája 15 fölötti részét a mágikus tanulmányok megkezdése utáni minden szintlépéskor (klánonként eltérő, de legalább 5. szint) mana-pontként megkaphassa. Az ebből a mennyiségből megtanult varázslatokat szabadon alkalmazhatja.

Fontos a hangsúly a megtanult szón. Tudniillik csakis azokat a varázslatokat alkalmazhatja, amelyeket megtanítanak neki, nem választhat szabadon az alábbi listából, bármelyik trükkre is lenne egyébként képes. Minden varázslatot a képzettségpontokból kell megvásárolnia, mégpedig oly módon, hogy a mágikus trükk minden Mp-jéért 3 Kp-t kell áldoznia. Az ismert varázslatokat annyiszor alkalmazhatja, ahányszor neki tetszik, csupán a Mp-i számát kell mindig szem előtt tartania. Mana-pontjai csakis nyolc órás nyugodta alvás után térnek vissza.

A Summarium szabályai alapján a mágiahasználó dzsad tolvajok, a tolvaj alkaszt egy specializációjának számítanak (később), s a mágiahasználat képzettség szabályai szerint képesek a mana felhasználására. Bár náluk is kitétel, hogy a tanulmányokat csakis a rangosok kezdehik el.

Megint más lapra tartozik a mágiahasználók és a klánok viszonya. Kevés olyan szervezet létezik, amelyik fenn tudja tartani magát a folyamatos klánháborúk közepette valamirevaló varázshasználó nélkül. Hogy azután a vezetőik kit választanak, az elsősorban a klán erkölcsi beállítottságától függ. Jobbára boszorkánymesterek és boszorkányok akadnak segítőtársul, de tudomásunk van egy el hamedí társaságról, akik egy tűzvarázslót alkalmaznak. Az emberi segítőkön kívül gyakori a manahasználó tamarik tevékenysége is, jóllehet még ők is gyakorta használnak másfajú kiségitőket maguk mellett.

Külön kategóriába tartoznak a tolvajok által használt mágikus tárgyak is. Ezek legtöbbször természetesen valamilyen zsákmány formájában kerül a klán tulajdonába, s annak vezetése dönt arról, hogy ki és mikor használhatja fel. Hiába valaki a legügyesebb sírrabló, akkor sem tarthatja meg magának a szerzeményét, ha akár a fél kezével is fizetett érte. Minden varázstárgyat be kell szolgáltatni a nagytanácsnak, s csakis ők hozhatnak döntést annak további sorsáról. Ha tehát egy dzsad tolvaj valamilyen mágikus tárggyal rendelkezik, szinte bizonyosak lehetünk benne, hogy a klán egyik legügyesebb és legmegbecsültebb tagjával találkozottunk – hacsak nem egy egyszerű áldozatról van szó, akit csaknem lehetetlen feladat végrehajtására szemeltek ki, s a tervek között szerepel az adott mágikus tárggy esetleges elvesztése is. Az alább következő kis mágikus módszerek mindegyik megegyezik

abban, hogy erőssége 8-as, nincs ellene mentődobás, valamint a végrehajtásához egy rövid mozdulatsor és egy megfelelő időben kimondott varázsige szükséges. Némelyik mágikus módszer megköveteli bizonyos varázsjelek leírását is, ez azonban nem összevethető a különféle jelmágikus módszerekkel. Alkalmazásához nem szükséges a rúnamágia (Summarium – szimbólummágia) ismerete. A rajzok egyszerűek és a tolvajok a többi rítussal tanulják meg őket. Vannak olyan klánok is, ahol egyszerűen nem alkalmaznak olyan trükköket, amelyekhez rúnák írása elengedhetetlen. Amennyiben a varázslathoz szükséges összetevők valamelyike nem kivitelezhető, akkor a varázstrükk nem jön létre. Az esetleges kivételekről az adott varázslatnál külön szót ejtünk.

Ezeket a mágikus formulákat kizárólag egyes rendkívül szigorral ellenőrzött és válogatott tagokból álló klánokban oktatják az arra rátermetetteknek, és megtanulásukra csakis ezeken a helyeken van mód. Olyan tolvajról, aki az összes alábbi módszert ismerte volna, nem emlékeznek meg még a legnagyobb tudású tolvajtörténészek sem, az „átlagos” tolvajklánok legnagyobb hatalmú mesterei legfeljebb 8-10-et ismerhetnek. Ennek az oka nem az illető hiányos ismereteiben keresendő – egészen egyszerűen egyetlen klán tudorai sem ismernek minden fortélyt. A KM a klánja megalkotásánál maga választja ki, hogy mely varázslatokat ismerhetik annak tagja. (max.10)

Talán mondani sem kell, hogy ezek a varázslatok kizárólag a kivételes képességű tolvajok számára hozzáférhetőek, más varázshasználók számára alkalmazásuk lehetetlen.

Tolvaj varázstrükkök

Bűz

Mana pont: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: 5 lépés sugarú kör

Ezen kis trükk hatására az adott területen hihetetlen bűz kezd terjengeni, s csupán az bírja ki az ott tartózkodást, akinek sikerül az állóképesség próbája. Egyedül a tolvajnak nem kell erre az értékre dobnia, ám ő is jobban teszi, ha elszelel, mert a következő körben már rá is hatással lesz a fertelmes szag. A trükk hatására az adott területen minden párbeszéd, harc, formálódó mágia azonnal megszakad.

Suhi

Mana pont: 2

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 1 személy

A suhi nem más, mint egy erős mágikus ütés, amelyet a tolvaj mérhet egy általa kiválasztott személyre, aki nem tartózkodhat tőle 3 lépésnél távolabb. Az ütés minden esetben talál, nem védenek ellene a páncélok, és egységesen 1K6 Fp fájdalmat okozhat. Túlütést nem lehet a suhival végrehajtani.

Szomjúságot tűrő formula

Mana pont: 3

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 2 óra/szint

Hatótáv: önmaga

Ezen varázslattal a tolvaj képessé teheti magát arra, hogy elnyomja szomjúságérzetét. Csupán három korty vízre van szüksége ehhez mindannyiszor, amikor meg akarja újítani a varázslatot. A három korty vizet a varázslás ideje alatt kell elfogyasztania.

Forróságot tűrő formula**Mana pont:** 3**Varázslás ideje:** 3 kör**Időtartam:** 2 óra/szint**Hatótáv:** önmaga

Ez a formula felvértezi a tolvajt a sivatag őrjítő forrásával szemben. Ennek segítségével a tűző napon is folytathatja sivatagi útját, nem kell időről időre megállnia, nem őrjíti meg a napsütés, nem teszi tönkre a bőrét az égető fény. A szomjúság, a kiszáradás ellenében azonban hatástalan.

A sikeres hatáshoz a tolvajnak egy bonyolult mágikus jelet kell vérell a homlokára rajzolni.

Álmosságot tűrő formula**Mana pont:** 2**Varázslás ideje:** 2 kör**Időtartam:** fél óra/szint**Hatótáv:** önmaga

Az a tolvaj, aki ezt a varázslatot magára mondja, semmilyen – természetes – körülmények között nem fog elaludni az adott időtartam alatt. Érzékei élesek maradnak, jól összepontosít, nem kalandozik el a figyelme. Különösen alkalmas őrségben, hosszú, vontatott tárgyalások alkalmával, stb. A különféle álmokeltő varázslatok mentődobásához a formula erőssége hozzáadható.

Villanás**Mana pont:** 2**Varázslás ideje:** 1 szegmens**Időtartam:** azonnali**Hatótáv:** 5 lépés sugarú kör

A trükk hatására mindenkit időlegesen megvakító villanás kápráztatja el a tolvaj közelében állókat. Ő magának is le kell hunynia a szemét, ha nem akar másokhoz hasonlóan lebénulni 2 körig. A villanás elmúltával szabadon cselekedhet, míg azok, akik a hatótávon belül belenéztek a fénybe, csupán kábultan tántorognak az idő alatt. A hatósugáron belül minden harc, tárgyalás, formálódó varázslat azonnal megszakad.

Kulcslyuk**Mana pont:** 4**Varázslás ideje:** 2 szegmens**Időtartam:** 1 kör/szint**Hatótáv:** érintés

A trükk hatására bármilyen két helyiséget összekötő rést, repedést a tolvaj kulcslyukként használhat, azaz látja rajta keresztül a rés előtt felbukkanó alakokat, tereket, valamint kiválóan hallgatózhat, még akkor is, ha a rés nem több egy szikla vékony repedésénél. Fontos követelmény, hogy a kis hasadás összekösse a két teret: azt, ahol a tolvaj áll és azt amelyet kikémlenni igyekeznek. A sikeres hatáshoz a kikémlendő felületre a tolvajnak krétával egy bonyolult mágikus jelet kell rajzolnia.

Árnyék

Mana pont: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: önmaga

A tolvaj szempillantás alatt árnyékokat kavarhat maga köré, ha végrehajtja ezt a varázstrükköt. Azonban csakis akkor működik, ha az adott helyen már különben is voltak árnyékok, s a tolvaj nem mozdul arról a pontról, ahol megidézte a varázst. A mágia 55%-ot ad a rejtőzés képzettségének értékéhez.

Álcafelismerő formula

Mana pont: 5

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 5 lépés

Ennek a trükknek a segítségével a tolvaj átláthat egy pillanatra minden hagyományos módon készült álcán. Előzőleg azonban be kell jelentenie, hogy a hatótávolságon belül mi az, amit a varázs segítségével szeretne megvizsgálni, legyen az akár személy, akár valamely rejtett tárgy. A mágikusan szőtt lepleken nem láthat keresztül, viszont a varázslat jelzi a számára, ha valamit az adott helyen mágikus módon álcáztak.

Csapdafelismerő formula

Mana pont: 5

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 5 lépés

Ez a trükk lehetővé teszi az alkalmazó számára, hogy a megvizsgálandó területen figyeljen a különféle csapdákra, legyenek azok bármilyen jellegűek – a különféle beugratások, hazugságok, fegyveres lesvetések leleplezésére természetesen alkalmatlan -, feltéve, hogy a hatótávon belül vannak. Azt azonban nem mutatja meg, hogy a csapda milyen típusú, s nem ad megoldást a hatástalanításához sem. A sikeres végrehajtáshoz a tolvajnak bonyolult mágikus jelet kell krétával a feltérképezendő terület elé rajzolnia.

Méregfelismerő formula

Mana pont: 6 v. 8

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 5 lépés

A tolvaj ennek a trükknek a segítségével képesé válik felismerni, ha a hatótávon belül mérreg található, illetve, a másik alkalmazás szerint, amely 8 Mp-ba kerül, ennek a pontos helyét is képes lesz meghatározni. A trükk nem ad felvilágosítást a mérreg természetéről, szintjéről, stb., csakúgy az ellene való védekezést vagy az ellenmérget sem nevezi meg.

Örömteli kattanas

Mana pont: 4

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: érintés

Amennyiben a tolvaj ezzel a varázslattal felvértezve nyúl egy zárhoz, az abban a pillanatban kinyílik, feltéve, ha egyszerű, mechanikus zárról van szó és semmiféle mágia nem védi, illetve nem működik valamilyen, a behatolást megnehezítő varázs, amely összefüggésben van azzal (varázskörök, asztrális, mentális gátak, stb.). A sikeres végrehajtáshoz a tolvajnak saját vérével kell egy bonyolult mágikus jelet a zár fölé rajzolni.

Besurranó formula

Mana pont: 16

Varázslás ideje: 4 kör

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: érintés

Egyike a leghatalmasabb, tolvajok által hozzáférhető varázslatnak. Segítségével a besurranó, egyetlen kör erejéig rést nyithat bármely természetes anyagból készült falon, feltéve, hogy az máskülönben nincs semmiféle mágiával megerősítve, illetve nem működik valamilyen, a behatolást megnehezítő varázs, amely összefüggésben van azzal (varázskörök, asztrális, mentális gátak, stb.). Attól függetlenül, hogy az egy környi idő elégséges-e az átkeléshez, vagy sem, a rés a varázslat végeztével nyomtalanul eltűnik. Csakúgy, mint az előző varázslatnál, a tolvajnak ez esetben is bonyolult mágikus rajzot kell az adott felületre rajzolni a saját vérével ahhoz, hogy a mágia sikeresen működjön.

Csendkeltő formula

Mana pont: 3

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: önmaga

Amennyiben a tolvaj ezt a varázslatot alkalmazza, jótékony, bársonyos csend fogja óvni lépteit, mozdulatait annak lejártáig. A dolog hátulütője, hogy ez idő alatt ő maga nem beszélhet, semmiről nem fog értesülni, ami körülötte történik és a hangjával elárulná vagy felhívna magára a figyelmet.

Kötélékbontó formula

Mana pont: 7

Varázslás ideje: 10 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: önmaga

Ez az egyetlen olyan varázs, amelyhez nem szükségesek a tolvaj mozdulatai is, csupán egy meglehetősen hosszú varázsigé, melynek végeztével a tolvajról lehullik minden, nem mágikus módszerekkel megkötött csomó és kötelék. Láncok esetében csakis akkor hatásos, ha azokat nem bilincsekkel, lakatokkal, vagy más hasonló, mechanikus módszerekkel rögzítették. Hátránya, hogy a tolvaj csakis önmagára alkalmazhatja, mást kizárólag saját kezűleg szabadíthat ki.

Éji szemek

Mana pont: 2

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc/szint

Hatótáv: 5 lépés

Amennyiben a tolvaj alkalmazza ezt a trükköt, abban az esetben ultralátásra tesz szert, amellyel tökéletes sötétségben is magabiztosan tájékozódhat. A dolog egyetlen hátulütője, hogy csupán a hatótávolságon belül fog mindent élesen látni, mindaz, ami ezen kívül történik, rejtve marad előtte. Talán ez az oka annak, hogy a tolvaj az időtartam lejárta előtt is megszüntetheti a hatást. Ebben az esetben azonban a varázslatra szánt mana-pontjai elvesznek.

Zsebek súlya

Mana pont: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: érintés

Ez a hatásaiban leginkább az asztrálmágiához hasonló varázs megmutatja a tolvajnak, hogy az áldozat tart-e magánál a varázslás pillanatában olyasmit, ami különös értékkel bír a számára. Ennek a helyéről és természetéről nem kap felvilágosítást, ily módon lehetséges, hogy olyan tárgyak elrablását fogja tervbe venni, amelyek csupán az áldozat számára bírnak kiemelt fontossággal. Csakúgy nem fogja jelezni a tolvajnak a hatalmas pénzüsszegeket sem, amennyiben a varázslat alanyának a vagyon nem jelent különösebben sokat.

Varázsfürkész

Mana pont: 3

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 5 lépés sugarú kör

Ezen varázslat segítségével a tolvaj felfedezheti mindazon mágikus kisugárzásokat, amelyek az adott időben a hatótávon belül vannak. Pontos helyüket nem, csupán hozzávetőlegesen tudhatja meg, s

nem kap felvilágosítást a mágia természetéről sem. Érzékelné fogja viszont a működő varázslatokat is, hacsak azok nem éppenséggel valaminek az álcázására jöttek létre.

Mágikus csapdajelek

Azokon helyeken, ahol meg tudják fizetni egy valamirevaló bérvarázsló szolgálatait, nem ritkán különféle varázsjelekre bukkanhat a hivatlan vendég. Ezek a mágikus rajzolatok hivatottak védelmezni egy adott helyet, riasztani annak védőit, elfogni, esetleg elpusztítani az óvatlan behatolókat.

Ezeknek a jeleknek a felrajzolása bizony nem egyszerű, valamennyi meglehetősen manaigényes. Abban az esetben, ha nem érintésre aktivizálódnak, és nem csak egy személyre fejtik ki hatásukat, hanem egy adott területre, a manaigény rögtön a duplájára növekszik. Ebben az esetben még külön kis érzékelő varázsjeleket, vagy varázsköröket is fel kell róni, hogy az adott terület megfelelően védve legyen. Az érintés nem feltétlenül a varázsjel megérintésére kell érteni, hiszen mágikus hatásuk akkor is érvényesül, ha valaki a jel körüli 1/2 láb átmérőjű körbe kerül (ezen belül érintkezik a jelet viselő felülettel).

A csapdajelek nagy előnye a hagyományos csapdákkal szemben, hogy sokkal nehezebb felfedezni őket, s az első kicsiny érintés is aktiválja őket. Arról nem is beszélve, hogy hatástalanításukhoz sok esetben nem elegendő a vonalak megtörése.

A mágikus csapdajelek általában az aktiváláskor megsemmisülnek, ám léteznek olyanok is, amelyek maguktól ismét feltöltődnek. Ehhez a jelmágusnak egy olyan rajzolatot is el kell helyeznie a csapdában, amely automatikusan feltölti és aktiválja a csapdát. Ezt később is a rajzolatba építheti, felrajzolása 30 Mp-t igényel. Segítségével a rajzolat ismét használható lesz: minden 10 felhasznált Mp újratöltéséhez 10 percnyi idő szükséges. Ez a módszer természetesen csupán a tartós (érintésre nem megsemmisülő) jelekre alkalmazható.

Az ilyen állandó jeleket nem egyszerűen rajzolják, vagy festik, hanem jobbra a kőbe karcolják, komolyabb esetben vésik (ilyenkor a rajzolás ideje 10-zel, illetve 50-nel szorzandó). Ekkor álcázásukra három módszer lehetséges: vagy újabb mágiákkal próbálják elleplezni létüket, vagy különféle díszítések, faragások közé rejtik, ám az is elképzelhető, hogy hamis varázsjelek tucatjait helyezik el, így álcázzák dísznek a gyakorlatlan szemek előtt, vagy állítják fogós kérdés el az avatottakat. A lényeg mindkét esetben a megtévesztés. Hagyományos módon a csapdajelek nem rejthetők festékréteg, kőpor és hasonló álcák mögé, hiszen érintkezniük kell az áldozattal, ahhoz, hogy kifejthessék a hatásukat (vagy legalább érzékeljék).

Azok az itt következő varázsjelek, amelyek ellen valamilyen mentődobással lehet védekezni, természetesen csak akkor lehetnek hatással az áldozatra, ha az erősítésük meghaladja az alany védelmét. Alaperősítésük minden esetben 25E, ezt 1 Mp-ért 1 E-vel lehetséges növelni. Akkor is aktivizálódnak, ha erejük nem haladja meg a védelmet.

Az itt következő varázsjelek mindegyike alaperősségen 33 Mp-ot igényel, ehhez járulhat esetleg a csapda jellegétől függően a további manaigény, ezt az adott jelnél közöljük. Mindegyik csupán egyetlen személyre fejt ki hatását, a területre ható jelek manaigénye mindig a Mp duplája.

Börtön

Sebzés: -

Mana pont: 33

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen, ill. lásd a leírásban

Rajzolás ideje: 3 perc

Mentődobás: gyorsaságpróba

Ez a varázsjel különös börtönbe zárja azt, aki megérinti (azokat, akik a hatósugarába kerülnek). Az, aki elvétí gyorsaságpróbáját pillanatok alatt egy romlott sárga fénnel vibráló burkolatban találja magát, amely nyúlós csápokkal tapad a környező falakhoz. Ebből a sajátos börtönből rendkívül nehéz szabadulni, hiszen sikeres erőpróba nélkül mindazt (mindazokat) magába szívja, akik megpróbálnak a bajbajutottak segítségére sietni. A börtön három óráig aktív, utána elengedi áldozatait. Az esetek többségében aktiválásakor egyben jelez is a behatolást megakadályozni akaróknak valami módon. Ennek mikéntjét a KM hivatala eldönteni.

Bénító varázsjel**Sebzés: -****Mana pont: 33****Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen, ill. lásd a leírásban****Rajzolás ideje: 5 kör****Mentődobás: mentális**

Ez a varázsjel egyszerűen lebénítja azt, aki megérinti (azokat, akik a hatósugarába kerülnek), és elvétí a ME-jét. Halovány barna színnel fog derengeni az illető, és képtelen lesz elmozdulni arról a helyről, ahol a varázs lecsapott rá. Teste ezek után szabadon elvihető, noha ő maga, akár egy szobor, mozdulatlan marad. A bénítás 3 óráig marad aktív, utána elengedi az áldozatait. Az esetek többségében aktiválásakor egyben jelez is a behatolást megakadályozni akaróknak valamilyen módon. Ennek mikéntjét a KM hivatala eldönteni.

Mocsárkövek**Sebzés: -****Mana pont: 50****Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen****Rajzolás ideje: 5 kör****Mentődobás: -**

Ez a csapdajel kizárólag területre hat, a mana-pont igénynél már ez az összeg van feltüntetve. Hatására a csapdajel körül 3 lépés sugarú körben a padlózat kövei iszapos mocsárrá változnak egy rövid időre, majd miután áldozataikat körülfojták visszaváltoznak ismét kővé. Az így foglyul ejtett személyekre a harc helyhez kötve szabályai vonatkoznak. A varázst kizárólag a rajzolat megtörésével lehet deaktiválni.

Vakság varázsjel**Sebzés: -****Mana pont: 33****Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen****Rajzolás ideje: 5 kör****Mentődobás: mentális**

Mindazok, akik a varázsjelet megérintik (aktiválásakor 5 lépés sugarú körön belül tartózkodnak) és elvétik ME-jüket, időlegesen elveszítik a szemük világát, ily módon szabad prédájává válnak a

helyre felvigyázó fegyvereseknek. A vakság annyiszor 10 percig tart, amennyivel az áldozat elvétette az ellenállását.

Dübörgő visszhang

Sebzés: 1Fp/1E

Mana pont: 33

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen

Rajzolás ideje: 5 perc

Mentődobás: -

Ezt a rajzolatot akkor is sikeresen alkalmazhatják, ha éppenséggel nem terjesztik ki egy adott területre, hiszen ekkor csak annak az esélyét növelik meg, hogy minél biztosabban alkalmazhassák. Mindazok, akik az aktiváláskor 10 lépés sugarú körön belül tartózkodnak annyi Fp-t fognak veszíteni, amilyen erősítésű a csapdajel volt. A veszteséget az az iszonyú erejű hangrobbanás fogja előidézni, amely mindazokat a neszeket és zörejeket erősíteni az elviselhetetlenségig, amelyeket az adott időben a varázst előidéző okoz. (legyen az csoszsanás, sóhaj, bármi...) Ha ezáltal az illető elveszti aktuális Fp-inek negyedét, akkor 15 percig, ha a felét, akkor 30 percig, ha a háromnegyedét, akkor egy óráig, ha ennél többet, akkor maradandóan megsüketül, s csupán mágiával lesz gyógyítható. Mindazok, akik az előző kategóriába nem esnek bele, csupán 5 percre veszítik el a hallásukat. A varázslat előnye, hogy a fentiekén túl közelítőleg meg is határozza a behatoló helyét.

Forró üreg

Sebzés: lásd a leírásban

Mana pont: 66

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen

Rajzolás ideje: 15 perc

Mentődobás: -

Ez a csapdajel minden esetben egy adott területre fejt ki a hatását. Mindazok, akik az aktiváláskor 5 lépés sugarú körön belül tartózkodnak, hirtelen mintha egy forró katlanba kerültek volna, iszonyú hőség öleli körül őket egyetlen pillanat alatt. A forráság természetesen sebzést is okoz, mégpedig alaperősítésben 4K10-et, minden újabb E-vel 2 Fp-t.

Vámpírok varázsjele

Sebzés: lásd a leírásban

Mana pont: 33

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen

Rajzolás ideje: 25 perc

Mentődobás: -

Rendkívül kegyetlen ez a csapdajel, ugyanis a behatolók életerejét orozza el, ha azok szerencsétlenségükre aktiválják. Az első érintésre szinte jegessé dermed az, aki a hatása alá kerül (hatása alá kerülnek), s szinte érzi, amint a jel, s a körülötte lévő ellenséges környezet kiszipolyozza az életerejét. A jel alaperősítés esetén K6/2 Ép-t oroz el az áldozattól. Ehhez járulhat hozzá minden 15E után az újabb Ép.

Idéző varázsjel

Sebzés: -

Mana pont: 33 +az idézéshez szükséges Mp

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen

Rajzolás ideje: 15 perc

Mentődobás: -

Ennek a varázsjelnek a hatására a mágikus ábra egy, a jelmágus által kiválasztott lényt idéz a rajzolat mellé. Azt természetesen nem fogja tudni irányítani és a pillanatnyi hangulatára sem lehet befolyással. Nem célszerű azonban olyan lény megidézése, akit a behatók legyűrése után sem tudnak a megvédeni kívánt építmény őrrei elpusztítani.

Halálos szem

Sebzés: halálos

Mana pont: 33

Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen

Rajzolás ideje: 25 perc

Mentődobás: asztrális és mentális

Ez a kegyetlen varázsjel egyike a legritkább rajzolatoknak, még a legképzettebb jelmágusoknak sincs minden esetben a birtokában. Amennyiben a jel áldozata az aktiválást követően elvételi mind asztrális, mint mentális mentődobását, menthetetlenül meghal, ha ellenben csak az egyiket nem sikerült letennie „csupán” K6 órára görcsbe merevedik, s mozdulni sem lesz képes. Ha mindkét próbadozása sikeres, meg sem érzi a jel hatását. Azok a szerencsétlenek, akik ilyen módon vesznek oda Tortor spiritusszá változnak, s nem ritka, hogy egy ilyen csapda körül több ilyen kárhozott lélek is található. Állítólag vannak olyan kísértetvadászok, akik nagy összegekért vállalkoznak arra, hogy a megboldogult hozzátartozói számára az érintett lelket befogják, hogy az őt megillető végtisztességet megadhassák neki. Mások arról beszélnek, hogy bizonyos praktikákkal az ilyen lelkeknek új testet is lehet szerezni, s hogy a néhai ismét élő és gondolkodó lényként születhet ilyen módon újjá. Itt kell megjegyezni azonban, hogy az ilyen módon „feltámasztottak” vélhetően csakis a legszerencsésebb esetekben lesznek épelméjűek, oly súlyos nyomokat hagy bennük a hideg túlvilági lét. A többi jeltől eltérően ennek a varázsjelnek az 1E-vel való erősítése Mp-ért történik.

A tolvajok varázstrükkjeiből ezeket a csapdajeleket nem csupán a Taba el-Ibarában alkalmazzák, bárhol találkozhat velük az óvatlan kalandozó. Sok sikert a kijátszásukhoz és az alkalmazásukhoz! A fenti kiegészítésekkel együtt, remélem kellemes szórakozásnak ígérkezik a sivatag oázisainak és emírségeinek mások számára átláthatatlan, intrikákkal, bosszúval és mágiával átszőtt világában.

Gazi & Ricco

Ynevi játékok – Kyr sakk

Az ynevi társasjátékokról méltatlanul kevés szó esik, pedig szép számmal akadnak, szerte a kontinensen: szelídebb szórakozást nyújtanak mindazoknak, akik nem vassal és mágiával múlatják az időt. Közülük nem egyről bebizonyosodott, hogy maradandóbb akár népeknél, birodalmaknál is.

A legismertebb valamennyi között a kyr sakk, amiről a legkülönbélebb vallású és nemzetiségű bölcsek állítják egyhangúlag, hogy minden játékok királynője. Kisebb-nagyobb szabályeltérésekkel egész Yneven ismert és közkedvelt. Doranban Garthamnak, Toronban morgneas silendumnak, megint másutt archeunak hívják; ha azonban valaki egyszerűen kyr sakként hivatkozik rá, mindenütt nyomban értik, mire gondol.

Eredetét tekintve csak találgatásokba lehet bocsátkozni; forrásaink tanulsága szerint már a régi Kyriában is nagy népszerűségnek örvendő társasjáték volt. Csupán a játékhoz kapcsolódó egyik legenda sejteti, hogy Toronból indult hódító útjára.

A történet egy névtelen vándorlegényről szól, aki Gro-Ugon hegyvidéki erdőiben kóborolva egy tenyérszerű tisztáson két egérszürke köntösű, mirtuszokkal ékített anyrt pillantott meg. Ügyet sem vetettek a környező rengetegre, pedig ez a vadon már akkoriban, az orkok elszaporodása előtt is veszélyes tájnak számított; minden figyelmüket az előttük heverő fakéreg lapnak szentelték. A vándor közelebb lopakodott és meglepve látta, hogy amazok a fakéregbe karcolt vonalakon fekete és vörös kavicsokat tologatnak, látszólag minden értelem nélkül. Az anyrok annyira belemerültek sajátos időtöltésükbe, hogy ha észre is vették a bokrok aljáról rájuk szegeződő szempárt, nem törődtek vele. A vándorlegény hajnalig figyelte a szótlanul zajló játékot, csak ekkor érezte úgy, hogy mindent megértett belőle. Ezután ugyanolyan csendben, ahogy érkezett, ment tovább az útjára; a keze üres volt, ám az emlékezetébe vésvé valódi kincset vitt magával.

Alig néhány holdhónap múlva már az egész toroni tartományban híre kelt a magányos vándornak, aki hóna alatt saját maga faragta táblákkal járja az utakat, s Morgena istennő kegyelméből betekintést nyert az istenek játékába. Az újfajta szórakozási forma, melyben a logika és az intuíció ötvöződött szerves egésszé, futótűzként terjedt a birodalomban, s olyannyira lázba hozta a lakosságot, hogy még a Hatalmasok is felfigyeltek rá. Egyikük magához rendelte a vándorlegényt és alaposan kifaggatta. Miután meggyőződött róla, hogy a játék valóban isteni eredetű, és késő korok valódi háborúit jövendőli meg a játék leplebe burkolva, bőkezűen megjutalmazva bocsátotta el a vándort színe elől.

Mint minden legendának, ennek is több tucat változata ismert; némelyikbe a kése elbeszélők annyi nagy nevet és isteni kinyilatkoztatást kevertek, hogy már alig hasonlít az eredeti változatra. Ám hogy a furcsa történetnek mégis van valami igazságmagja, arra nézve cáfolhatatlan bizonyíték áll rendelkezésünkre; maga a játék.

Manapság, a P.Sz. XXXVII. század vége felé a kyr sakk Észak-Yneven mindenütt közismert, a Délvidéken azonban jobbra csak Shadonban és Gorvikban játszzák. Pedig eredetileg itt is széles körben el volt terjedve; kyr menekültek hozták magukkal a Káoszkor elején, a dicsőséges godoni birodalomban pedig az uralkodó mágusok egyik kedvenc szórakozásának számított. A Hetedkorban megszerveződő pyarroni egyházak viszont gyanakodva szemlélték, mint „az üres logikára épülő, az isteneket semmibe vevő” tevékenységet, majd P.Sz. 1872-ben a tredanaki zsinaton dekrétummal sújtották. Gyakorlása, tanítása azóta főbenjáró bűnnek minősül, s akik a maguk önző mulattatására semmibe veszik a Papi Szék tilalmát, azokat az egyházból való kiátkozás, az excommunicatio

fenyegeti. Észak-Yneven, ahol Pyarront az emberek hajlamosak könnyedebben kezelni, a rendelkezés csak az inkvizítorok vak fanatizmusáról kialakult véleményt erősítette.

A játék szabályai

Természetesen a vonatkozó elnevezések és kifejezések mindig idomulnak ahhoz a kultúrához, amelyben őshonra lenek, de az alapváltozatban, a játék kellékei, kihasználva a praktikumot, megmaradtak tradicionálisnak, jóllehet az idők során nem egy felbecsülhetetlen értékű művészi igénnyel készült tábla maradt fenn. A játék lényege két szimbolikus sereg csatája, ahol a cél a csatázó felek egyikének győzelme, az ellenfél hadurának foglyul ejtése. A játék alapja, a tábla leggyakrabban papírból vagy fából készül, a hadsereget szimbólumokkal ellátott fakorongocskák jelképezik, amik a figurák szerepét hivatottak betölteni.

A tábla

A figurákat a tábla vonalainak átlójára rakják. A játékmizet tíz vízszintes és kilenc függőleges vonal alkotja, de az utóbbiakat középen megtöri a folyó. Egymással szemben a két oldalon vannak a paloták, a területük háromszor három pont; átlóval áthúzva hangsúlyozzák ki jelentőségét. Szokás még, a gyalogok és a katapultok indulópozícióit kiemelni, ennek azonban gyakorlati jelentősége nincs, ezért nem minden táblán találkozhatunk vele.

A figurák

A játékban a figurákat lapos fakorongok jelképezik, a játékosok hadserege a következő figurákból áll:

2 bástya	(B)	
2 lovag		(L)
2 manase	(M)	
2 dom	(D)	
1 hadúr		(H)
2 katapult	(A)	
5 gyalog		(G)

A nyitó állás a játék kezdetén a következő:

Balról jobbra, alulról felfelé haladva a sorrend a következő: bástya, lovag, manase, dom, hadúr, dom, manase, lovag és bástya. A harmadik vonalon állnak a katapultok, a negyediken pedig a gyalogok. Az alsó térfél játékosának színe a vörös, a felsőé pedig a fekete.

Bástyák

A bástya vízszintes és függőleges irányban léphet.

Lovagok

A lovag mozgása sajátos L alakban történik, négy mezőnyi távolságban, de nem ugorhat át más figurákat. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy először mozog vízszintesen vagy függőlegesen egy üres pontra, majd egy négyzetet átlósan.

Manasék

Egy manase két lépést tesz átlósan, egy üres pontra, a folyón nem tud átkelni. Ezek a megkötések így mindössze hét pont közötti manőverezésre adnak lehetőséget a manase számára. Különböző szimbólumok használatosak a vörös és fekete manasék jelölésére, ezek azonban nem befolyásolják a mozgásukat.

Hadurak

A hadúr egy mezőt léphet vízszintesen vagy függőlegesen, és nem hagyhatja el a palotát. Akárcsak a manaséknál, a két hadurat jelölő szimbólum különböző.

A két hadúr sohasem állhat takaratlanul szemben egymással ugyanazon a vonalon. Ha a vörös hadúr az e1-en áll a fekete pedig az e9-en, úgy, hogy a vonalon nem áll közöttük más figura, akkor az szabálytalan pozíció. Ha a fekete hadúr az egyetlen figura az f-vonalon, akkor a vörös hadúr az e-vonatról nem léphet az f-re.

Domok

A dom egy egységnyit léphet átlósan, és nem hagyhatja el a palotát.

Katapultok

A katapult lépése függ attól, hogy üt-e más figurát, vagy sem. Ha ütés nélkül lép, akkor mozgása megegyezik a bástyaéval. Ha azonban üt egy figurát, akkor át kell egy másikat ugrania. Példa: egy katapult az e1-es pozícióban állva ütheti az f1-en álló figurát, ha a b1, c1, ill. d1 pont valamelyikén egy másik figura áll. Az átugrott figura színe lényegtelen. A katapult csak akkor üt, amikor ugrik, és csak akkor ugrik, amikor üt! Soha nem ugorhat át egy lépésben egy figuránál többet.

Gyalogok

A gyalog a saját térfelén egy mezőt léphet előre. Ütéskor egyenesen halad tovább. Miután a gyalog átkelt a folyón, az ellenfél térfelén léphet előre, balra vagy jobbra egy mezőt. A gyalog soha nem léphet hátrafelé, és az ellenfél vezérsorát elérve nem lép rangot, csak jobbra, illetve balra mozoghat. A különböző színű gyalogok itt is más-más szimbólumokkal vannak jelölve.

Egyéb szabályok

Mindig a vörös színnel játszó játékos kezd.

A játékot az nyeri, aki ellenfelét vagy „sakk-matt” helyzetbe kényszeríti, vagy olyan (patt) helyzetbe hozza, hogy az nem tud lépni.

Sakk: az ellenfél hadura ütésvonalon áll.

Sakk-matt: Az ellenfél hadura olyan sakkhelyzetbe kerül, hogy abból kikerülni szabályos lépéssel nem tud.

Patt: Az ellenfélnek nincs szabályos lépésre lehetősége. Ilyenkor a játék eredménye nem döntetlen, hanem a patt-helyzetet a másikkra kényszerítő játékos győz.

Az örökös sakk és az ismételten kikényszerített lépés tilos (perpetuális sakk).

Ha egyik fél sem tudja a másik hadurát elfogni, a játék eredménye döntetlen.

* az ynevi terminus a sakk, matt, illetve patt elnevezésekre egyöntetűen az „A’frad” kifejezést használja, ám ezeket – a játék átláthatóbbá tétele és a játszhatóság miatt – inkább a földi megnevezésekre cseréltük. – a szerk. megj.

A földi eredetű, ősi indiai Chaturagnából a játékot Ynevre átdolgozta:

Huang Ti

A készítő megjegyzése

A Rúna cikk-gyűjtemény célja, hogy minden érdeklődő számára hozzáférhetővé tegye az egykori, ma már szinte beszerezhetetlen Rúna magazinban (a gyűjtemény időszakában) megjelent MAGUS cikkeket, olvasható és akár nyomtatható formában is. A gyűjtemény csak szorosan a szerepjátékhoz kapcsolódó írásokat tartalmazza, így nem szerepelnek benne a MAGUS kártya játékhoz kapcsolódó cikkek, élménybeszámolók, novellák, hirdetések, kiadói tervek és levelezés, valamint a kiadók és tulajdonosok „játékpolitikai” írásai sem. A gyűjtemény nem tartalmazza a cikkek képeit, csupán azok szövegét és táblázatait. A gyűjteménynek nem célja sem a hibajavítás, sem a játékrendszerrel való kompatibilitás vizsgálata és kommentálása, ezért a cikkek eredeti szövegükkel, lehetőség szerint változatlanul, szó szerint szerepelnek a gyűjteményben.

A cikkek végén, illetve a tartalomjegyzékben szerepel minden cikk, a Rúnában feltüntetett szerzőjének neve. Az írások az ő szellemi tulajdonukat képezik, bárminemű felhasználásuk, idézésük csak a szerzők nevének feltüntetésével lehetséges. A gyűjtemény összegyűjtőjének nem szándéka a gyűjteményt bármiféle kereskedelmi haszonszerzésre felhasználni, így az sem elektronikus, sem nyomtatott formában nem ajánlott, és határozottan ellenkezik a gyűjtemény elkészítőjének szándékával.

Összegyűjtötte, rendezte: Magyar Gergely
Vélemény, hozzászólás, észrevétel: magyargerhely@kalandozok.hu