

Rúna VI.- VII. évfolyam

Rúna VI. évfolyam 1. szám

1	Déli városállamok	Borbás István	Rúna VI/1	2. old.
2	Új papvarázslatok	?	Rúna VI/1	9. old.
3	Hogyan meséljünk?	Gazsi	Rúna VI/1	15. old.
4	Lovagi felszerelések	J. A.	Rúna VI/1	24. old.
5	A hassidisek	Zsolt & Attila	Rúna VI/1	28. old.
6	A ragan Ikromu története	Borbás István	Rúna VI/1	31. old.
7	Ynev nyelvei II.	Kornya Zsolt	Rúna VI/1	34. old.
8	A nap papok titka - kalandmodul	?	Rúna VI/1	37. old.

Rúna VI. évfolyam 2. szám

9	A rettenet szavai – avagy a démonok nyelve	Szabó „Dragon” Péter	Rúna VI/2	64. old.
10	Grimóriumok I.	Szabó „Dragon” Péter	Rúna VI/2	67. old.
11	A tévesztés esélyei	Szabó „Dragon” Péter	Rúna VI/2	74. old.
12	Az elf nyelvekről	Kovács Kristóf	Rúna VI/2	77. old.
13	Az elfek által használt naptárak	Kovács Kristóf	Rúna VI/2	80. old.
14	Szarafizmus I.	Kornya Zsolt	Rúna VI/2	84. old.
15	Ynev nyelvei III.	Kornya Zsolt	Rúna VI/2	87. old.
16	Hercegi játékok - kalandmodul	?	Rúna VI/2	94. old.

Rúna VII. évfolyam 1. szám

17	Játékról, mesélőknek	Sics	Rúna VII/1	109. old.
18	Garro del Tamarguillerana	Tasnádi „Thaur” Ákos	Rúna VII/1	114. old.
19	A hamis oklevelekről	Tasnádi „Thaur” Ákos	Rúna VII/1	124. old.
20	Büntetések Shadonban	Tasnádi „Thaur” Ákos	Rúna VII/1	130. old.
21	Hóhérszerződés	Tasnádi „Thaur” Ákos	Rúna VII/1	135. old.
22	Tanmese	M.A.D.	Rúna VII/1	137. old.
23	Lovak Yneven	Tea & Dia	Rúna VII/1	139. old.
24	A Füst nővérei	Mark	Rúna VII/1	149. old.
25	Szarafizmus II.	Kornya Zsolt	Rúna VII/1	154. old.
26	A kyrek neveiről	Gazsi	Rúna VII/1	161. old.

Geofrámia – Déli Városállamok

Kráni régió

A városállamok Kránnal közvetlenül határos régiója meglehetősen zord vidék. Területének nagy részét a Kráni hegység keleti nyúlványa foglalja el, mely sokak szerint egyenesen alkalmatlan arra, hogy értelmes lények élőhelye legyen. Ilyen ostobaságot persze csak az olyan elkényelmesedett városi népek állíthatnak, akik még soha nem szippantottak egy egészségeset a magashegységek frissítő, elmélkedésre készítő levegőjéből, az úgynevezett Sötét Hegység vonulatait pedig még térképen is csak messziről merik szemlélni. Nem csak, hogy élnek itt emberek, de egyes források arról tanúskodnak, hogy az értelem a ma már ősinek mondott államok létrejötte előtt sem volt itt ismeretlen fogalom. Ma is igen pezsgő és változatos errefelé az élet, amin nem lehet különösebben csodálkozni, hiszen két rivális kultúra - a kráni és a pyarroni ütközőpontján fekszik. A régió történelmének alakulásába több tényező is szerepet játszott. Lássuk hát hogyan alakult a vidék története az idők során.

Történelem

Bár akadnak, akik vitatják, mégis bizonyosra vehetjük, hogy a vidéket valaha ősfajok lakták. Akdaur területén ma is találkozhatunk az óriások egy-egy fájának képviselőivel, és az ő népeik már bizony jóval az emberek felbukkanása előtt itt éltek. Az aquirok egykori jelenléte is kétségtelen, sőt hallani olyan híreszteléseket, hogy néhány ősőreg még ma is itt tengeti életét, valahol a hegyek gyomrában. Nem elképzelhetetlen az sem, hogy valaha más ősfajoknak is otthont adott ez a vad szépségével lenyűgöző vidék, ha így volt is mára nyomuk sem maradt.

A régió az ősfajok küzdelmének színtere lehetett. A vidék képét még ma is élő sebként csúfítják el a hajdani mágikus összecsapások nyomán kopárrá vált hegyoldalak, legyalult csúcsok.

Így jött létre Nurgan szigetvilága is, ahol a mai napig érzékelhető a varázspárbajok után olykor visszamaradó mágikus háttérsugárzás. Sajnálatos módon nem rendelkezünk olyan írásos vagy tárgyi emlékekkel, amelyekből az emberi nem felbukkanása előtti idők történéseire következtethetnénk. Jóformán csak a vidék mai arculatának vizsgálatával juthatunk némi információhoz. Ez pedig nem csak időigényes és fáradságos módszer, de nagy hozzáértést is igényel. Ráadásul soha nem lehetünk biztosak abban, hogy elégtelen mennyiségű adat birtokában a megfelelő következtetéseket vonjuk le.

Az itt élő népek legendáiban sem találunk útmutatást, bár lehet, hogy az akdauri óriások mondái mesélnek az egykori csatákról, ám az ő szállásterületeiket megközelíteni sem egyszerű feladat, hát még szóra bírni valamelyikőjüket.

Legjobb tudomásunk szerint valamikor a P.e. II. évezredben hajnalán jelennek meg az emberek a vidéken. Még ma is szép számmal akadnak ilyen „öslakosok”, vagy ahogyan magukat nevezik raganok a régió területén. Hordószerű mellkasuk azt mutatja, hogy jól alkalmazkodtak a magashegység életkörülményeihez. Széles pofacsontjuk, zömök testalkatuk és aránylag rövid lábaik arról tanúskodnak, hogy egy nomád nép utódaival állunk szemben. A Kráni hegység délkeleti nyúlványa - az Ördögnyelv - egy magas földet - Keskeny pusztá - zár közre. Innen érkeztek csaknem hatezer évvel ezelőtt a raganok ősei. A Keskeny pusztára valószínűleg egy korai nomádjárás alkalmával vetődött el a nomádok valamelyik törzse, s azóta is itt él. A túlnépesedés miatt kellett aztán a törzs egy részének elhagynia az Ördögnyelv hasítékát. Néhány évszázad alatt több hullámban hódították meg a kráni régió

mai területét. Az újabb „telepesek” elődeiket egyre északabbra szorították. Egészen a mai Madew déli területéig eljutottak.

Először a nyugati területeket telepedtek meg a raganok. Valószínű, hogy egy hatalmas összecsapás után az aquirók nyugatra, az óriások pedig keletre húzódtak vissza; esetleg kölcsönösen kipusztították egymást erről a vidékről. Így történt vagy úgy, nem tudjuk, de az biztos, hogy a raganok bejövetelekor már nem voltak értelmes élőlények a területen, legalábbis a felszínen nem. Ezt tényként kezelhetjük, mivel legendáikban semmiféle nyoma sincs annak, hogy az új hon elfoglalásáért harcot kellett volna vívniuk. Krán nem ítéltette különösebben veszélyesnek az új jövevényeket, de némi idő elteltével megelégette terjeszkedésüket, és megtette a szükséges lépéseket. A Sötét birodalom nem lépett fel erélyesen az emberekkel szemben, azok mégis mind keletebbre kényszerültek, mivel településeiket sorra elpusztították. (A vidék legrégebbi településének a maradványai a mai Hidimor területén találhatóak, de tudjuk, hogy voltak ezeknél korábbi települések is a nyugati részekén.) Később Krán teljesen elveszítette érdeklődését a határain túli területek iránt, és a raganok újra birtokba vették a nyugati területeket. Végül Pyarron alapításának idejére ez a roppant szívós nép a régió területének csaknem az egészét birtokba vette. Szállásvidékük nyugati határa azonos volt a városállamok mai határával, északon a mai Madew déli részéig terjedt. Persze nem egy egységes ragan birodalmat kell elképzelnünk. Legfeljebb négy-öt falu alkotott egy-egy közösséget, ahol nagycsaládi kötelékekben éltek. Ezek a közösségek a terepviszonyoktól függően többé-kevésbé elszigeteltek voltak egymástól.

Pyarron alapítása előtti három évtizedben két nagyobb, és számtalan kisebb nomád betörés zavarja meg a déli területeken élőket. A nomádjárások hatása azonban az északi részekén is érzékelhető, mivel az élőhelyükről elüldözött ragan családok ebbe az irányba menekültek, s így a támadások hullámszerűen végigterjedtek majdnem az egész vidéken.

P.sz. 320-ban egy, magát Alapítónak nevező különös kalandor felbukkanása bolygatta meg a régió nyugalmát. Az Alapító északkeleti irányból érkezett, a Ferde Hegyen túlról. Arról a vidékről, melyet a raganok még névvel sem mertek illetni, annyira félték hatalmától. Sok megmagyarázhatatlan dolog történt arrafelé. Egyes legendák szerint nagyhatalmú, gonosz öregemberek laknak a vidéken, akik jobb esetben egyetlen villanással hamuvá égetik, rosszabb esetben elevenen megeszik a betolakodókat. Egy másik monda azt tartja, hogy hatalmas örvény kavargott ott, és akit beszippant, annak lelke jeges déli szélként tér vissza, hogy suttogásával az örületbe kergesse családját minden tagját. De térjünk vissza az Alapító, vagy ahogyan a raganok maguk közt nevezték Havas fenyő (Hag syak) történetéhez. Nevét vékony, magas termetéről és hófehér hajáról kapta.

Havas fenyő elsőként a mai Akdaurtól északra élő ragan családok területén bukkant fel. Felkereste a családfőket, és engedelmességre szólította őket. Miután a leghevesebben ellenszegülő családfőt egész pereputtyával és minden falujával szempillantás alatt elpusztította, a többiek meghajoltak akarata előtt. Őt hatalmas kölapot vágatott velük, amelyekre különös jeleket karcolt. Majd eltávozott, de meghagyta, hogy tíz nap múlva visszatér, addigra a kölapokból körben emeljenek őt oltárt, és mindegyikre folyassák ki egy-egy csecsemő minden csepp vérének. A tíz nap alatt sorra felkereste valamennyi ragan családot. Némelyiket utolsó szálig kiirtotta, másokat engedelmességre szorított, közben vitt őt kiválasztottakat; három férfit és két nőt. Az életben maradtaknak meghagyta, hogy nem sokára visszatér, és, új, hatalmas isteneket ad, nekik.

Elérkezett a tizedik nap, a vörös napkorong már lebukott a nyugati bércek mögött, de a véres kőoltároknál hiába várták reszketve Havas fenyőt. Amikor aztán a csillagok szikrázását elhomályosította a felkelő vörös hold fénye fellélegeztek, de nem tudták mitévők legyenek. Egészen hajnalig nem mertek mozdulni. A felkelő nap első sugarainál vették észre, hogy egy sebesült közelít a falu felé. Az egyik kiválasztott volt az. Bal vállán, a karja helyén csak egy csonk látszott, amely már alig vérzett. Utolsó erejével elsuttogta, hogy az Alapító a falu határáig „repítette” a kiválasztottakat, de

ott már várta egy iszonyúan ocsmány szerzet, aki egyetlen szavával elpusztította az Alapítót és a többieket is. Ő is csak úgy maradt életben, hogy az Alapító mögött állt. Majd elszállt belőle is az élet. A kő oltárokat még aznap összetörték, majd egy mély barlangba vitték, és még a hegyet is ráomlasztották. Azt tartják, egyes éjszakákon zöld fény világít a leomlott hegy fölött.

Így szól a legenda, nem tudjuk, mi igaz belőle, mi nem. Annyi azonban bizonyos, hogy valamennyi raganban elevenen él Havas fenyő emléke. Az is bizonyítható, hogy jónéhány falut és családot ért utol a pusztulás ebben az időben, s a legtöbbre nem találunk reális magyarázatot. Ráadásul néhány igen régi, sebtében elhagyott falu maradványai találhatóak Akdaurtól északra, mintegy 80 mérföldre.

Ezután békésebb időszak következett a raganok életében. Bár ebben az időben már olykor megjelentek a vidéken kereskedők, szerencsevadászok, papok, lovagok és kitudja még milyen kóborló kalandor népek. Néhány kisebb nomád betörést leszámítva béke honolt a vidéken, egészen P.sz. 560-ig. Ekkor lép színre Ikromu, akit a raganok ma már legnagyobb hősükként tisztelnek. Ikromu az északi Madiból - a mai Madew erről a faluról kapta nevét - indult diadalútjára. A feljegyzések szerint daliás termetű, éles eszű ifjú volt, és ezek mellett még valami hihetetlen meggyőző erővel is rendelkezett. Bár kétségtelenül a raganok népéhez tartozott származása egészen haláláig rejtély maradt. Ikromu egységbe próbálta fogni a ragan családokat, hihetetlen lendülettel látott terve megvalósításához. Ám a raganok istenei nem nézhették jó szemmel az ifjú ténykedését, mert rövide szabták élete fonalát, így nem tudta befejezni művét. Halálával az erőszakosan kialakított egység semmivé vált. De az élet már nem folytatódhatott úgy tovább, ahogyan Ikromu előtt volt. Ez részben a legendás hősnek, részben pedig a mind több idegen „látogatónak” volt köszönhető.

Ekkoriban már dzsad kereskedők is el-ellátogattak a vidékre, és nem jöttek üres kézzel. Ibara méregkeverői már ebben az időben is alaposan értették mesterségüket, számtalan féle ajzó- és bódítószert állítottak elő. S mivel a dzsad kufárok mesterségbeli tudása semmivel sem kisebb, mint a méregkeverőké, így magukkal hozták azok készítményeit, abban a reményben, hogy új piacra lelnek a nyugati végeken. Nem kellett csalatkozniuk. Krán külső tartományai élénk érdeklődést mutattak néhány árucikk iránt, és rendeltek is belőlük, de olyan mennyiségeket, hogy még a sokat látott sivatagi kalmárok szeme is elkerekedett. (Persze az al bahra-kahrem - ami akkoriban még nem létezett - manapság szállított mennyiségének csak a töredékéről van szó.) Az ibarai ajzó- és bódítószerek kereskedelme kapcsán a dzsad szállítók a régió északi területein építettek ki „jó kapcsolatokat”. A P.sz. 700 tájékára már körvonalazódik egy állandó útvonal, amelyet a Fű útja közvetlen elődjének tekinthetünk. Az Ibarából induló karavánok leggyakrabban a Pregulion királyság határán léptek a városállamok területére, s az Ordani régió ritkán lakott délkeleti részén keresztülágva jutottak el Madiba. Az északi ragan falvak viharos fejlődésnek indultak. Hamarosan lerakatokat hoztak létre, aminek felügyeletét egy dzsad kolónia, őrzését pedig ragan harcosok látták el. (A dzsadok melleleg más irányban is próbálkoztak. Sikertelenül. Temoran városán keresztül egy déli útvonalat akartak létrehozni, ám nem csak a távolság lényegesen nagyobb, hanem a terep is sokkal nehezebbnek bizonyult, így felhagytak terveikkel.)

Közben a keleti világ fokozatosan felfedezte magának a vidéket. Az első nomádjárás (P.sz. 1239) aránylag érzékenyen érintette a régió déli területének településeit, de komolyabb következménye nem volt, hiszen a nomádok lendülete jócskán megtört a hegyvidéken. Az ezt követő időszakban rengeteg új település jött létre. Családok, kolóniák, sőt egész falvak érkeztek a világ minden tájáról, hogy itt telepedjenek meg. Bár a vidék természeti kincsekben gazdag, azért ez nem igazolhatja ezt a tömeges betelepedést. Ebben az időben már Pyarron is komoly érdeklődést mutatott a Fekete határ iránt. Egyre másra építették a lovagvárakat, kolostorokat a környéken, sőt egész államokat hoztak létre. Akdaur is

egy olyan mesterséges állam, amit az Államszövetség hívott életre, hogy megfelelően szemmel tarthassa Krán határvidékét.

A további nomádjárások (P.sz. 1810, P.sz. 1865) már nem érintették számottevően a vidéket. A P.sz. XX. századtól szinte zavartalanul fejlődött a régió, és néhol már szinte felismerhetetlenül összeolvadtak a különböző nációk.

A P.sz. 2438-ban az akdauri Krad lovagok páratlan expedícióra szánták el magukat. Benyomultak Krán területére, hogy elhozzák a Birodalmi emlékezet egy példányát. Ami a legmeglepőbb az egészben, hogy csaknem teljes sikerrel jártak. Az ötszáz lovagból mindössze hárman tértek vissza, de egy majdnem teljes példányt sikerült magukkal hozniuk. P.sz. 3300-as évek elején, egy később híressé vált kalandozó, bizonyos Mogorva Chei is végig barangolta a környéket, aztán úgy döntött, hogy benéz Kránba. Mintegy két évszázaddal Chei után ismét a Krad lovagok szánták rá magukat, hogy tiszteletüket tegyék a tizenhármaknál. Ezúttal azonban megfontoltabbak voltak, s csak a külső tartományok széléig merészkedtek, ahonnan végül is sikerült kijuttatniuk Igrain Revalt. Csaknem száz évvel utána szintén egy híres kalandor vetődött a környékre, Alex con Arvioni, s hogy, hogy nem ő is arra az elhatározásra jutott, hogy érdemes megnézni mi van a határ másik oldalán. Ő sem járt kevesebb sikerrel, mint elődje.

A Dúlást (P.sz. 3676) követően megerősítették az itteni pyarroni erősségeket, és azóta mintha csökkent volna az érdeklődés Krán iránt. A legutóbbi időszakban azonban ismét nagyobb nyüzsgés tapasztalható. Talán a manifesztációs háború okán engedett fel az igen csak fagyos léghőmérséklet a régió területén.

Földrajz, gazdaság

Mivel gyakorlatilag a régió egész területe magashegység, ezért elég egysíkú mind földrajzilag, mind gazdaságilag. Mivel a terület aránylag közel fekszik az egyenlítőhöz, így a nagy magasság ellenére is kellemesnek mondható az időjárás az év jó kétharmad részében. Az ősze vége már meglehetősen csípős és igen csapadékos, a tavasz pedig az olvadás miatt veszélyes. Sokféle jó minőségű faanyag található erre felé, de a szállítása borzasztóan költséges. (A pyarroni Nagyszínház tetőszerkezete, és az Ellana pihenőház függőkertjének az állványzata ezekből az erdőkből származik.) Bőséggel akadnak nafta kutak is, főként a déli területeken, de a nurgani szigetvilág például páratlan élővilágáról híres.

Vallás

Hit tekintetében ugyanolyan zagyva keveréket mutat a régió, mint maga az egész Déli városállamok. A ragan hit ma már csak nyomokban fedezhető fel, bár tudomásunk szerint soha senki nem üldözte a raganokat vallásuk miatt. Döntő többségben vannak a pyarroni vallású hívők, a panteon valamennyi tagjának van legalább szentélye, ha temploma nem is. Természetesen dzsád vallású felekezet is akad nem is egy, de a pyarroni titkos szolgálatnak tudomása van Ranagol hitű gorgviki kolóniáról is. Valószínű, hogy rejtőznek még itt egyéb tiltott vallások híveinek felekezetei is, de ezekről nincs hitelt érdemlő bizonyítékunk. Egyedül a kyr isteneknek és híveiknek nem találjuk nyomát a régió területén.

Jelentősebb államalakulatok

Hidimor

A régió délkeleti részén elhelyezkedő kis minta állam. Valójában semmivel sem jelentősebb társainál, de van egy-két olyan jellegzetessége, ami miatt érdemes rá odafigyelni. Az állam területét szinte minden oldalról magas bércek védik, melyeken csak az itt lakók lenek járható utakra. Ennek a csaknem tökéletes földrajzi védettségnak köszönheti, hogy a régió legrégebb emberlakta településeinek a maradványait itt találhatjuk, valamint azt, hogy szinte zavartalanul fejlődhetett évszázadokon keresztül. Így válhatott a régió egyik leggazdagabb államává. Mindössze két város és nyolc falu tartozik a Hidimor királysághoz, minden falu egy-egy kiapadhatatlannak tűnő nafta kútra települt.

A királyság ragan hagyományokkal rendelkezik, de mára a lakosság már elhagyta a régi településeit. A ragan vér is igen csak felhígult már, Hidimor lakossága nem nagyon emlékeztet már megjelenésében egykori nomád őseire.

Mivel az itt letelepedő népek az üzleti előmenetelt tekintették elsődleges szempontnak, semmiféle vallási, ideológiai kötöttséget nem vettek magukra. Hidimorban ma is bárki, bármilyen istent tisztelhet, amíg a közösség kárát nem látja.

Nurgan

Különleges földrajzi adottságai miatt érdemes szólni erről az aránylag nagy kiterjedésű, mégis kis szárazföldi területtel rendelkező államról. A ma már mindenütt csak nurgani szigetvilágként emlegetett vidék valójában egy hatalmas fennsík, amelyen egy beltenger nagyságú tengerszem számtalan szigetének települései alkotják Nurgan államát. Hogy az emberek megjelenése előtt milyen képet mutatott a vidék nem tudjuk, az azonban biztos, hogy mágikus behatás következményeként alakult ki ez a különös szigetvilág. A Szigetek Tanácsa egyre inkább szeretné, hogy az évenként megrendezett halászverseny messze földön elhíresedjék. Ha vizeik élővilágát tekintjük, akkor erre minden esélyük meg van, hiszen rengeteg olyan ősi állat akadt már a halászok hálóiba, amelyet más vidékeken már a legendák is elfeledtek. Ha viszont a térképre tekintünk, könnyen el mehet a kedvünk a zaftos halászkalandtól, hiszen Nurgan közvetlenül Kránnal határos (észak-déli elhelyezkedését tekintve nagyjából a régió közepe táján található).

A környéken egyedülálló módon Nurgannak sikerült csak valódi önállóságát megőriznie. Három olyan állammal határos, ahol a Sötét határ biztosítása érdekében pyarroni irányítás alatt lévő bábkormányokat hívtak életre.

Még soha senkinek nem sikerült tökéletesen feltérképeznie ezt az irdatlan szigetvilágot, de egyesek szerint legalább ötvenezer kisebb-nagyobb szárazulattal rendelkeznek.

Kerdand

Nurgantól délre, csaknem közvetlenül a kráni határ mentén találjuk ezt az aránylag aprócska (három város és hat falu) államot. Az egyik legfiatalabb állam a régióban, mindössze ezeröttszáz éves múlttal rendelkezik. P.sz. 2256-ban a Guimitar királyság egyik nemesi családját zavaros körülmények között egész udvartartásával száműzték. Az elűdözöttek nyugatra vándoroltak, és egy csodálatosan zöldellő völgyben telepedtek meg. Idővel azonban rá kellett jönniük; hogy rosszul választottak, mivel a völgy elég mélyen fekszik és csapadékosabb időszakokban szinte az egész terület víz alá kerül. Innen azonban már nem voltak hajlandók tovább vándorolni és emberfeletti erőfeszítéssel gátakat emeltek, csatornákat vágtak, hogy az alázúduló víz elkerülje településeiket. Ma is folyamatosan ellenőrzik hatalmas (30 mérföld hosszú és 5 mérföld magas) völgyzáró gátjuk állapotát, és kritikus időszakban több száz kisebb-nagyobb teljesítményű szivattyút is járatnak (emberi és állati erővel), hogy az

árvízveszélyt elkerüljék. Mivel ezek a munkálatok nagy szaktudást igényeltek, az uralkodók egyre inkább tanácsadói testületükre hagyatkoztak. Ezért bár névleg még ma is királyság, a valódi hatalom a tanács kezében van.

Kerdandban roppant szigorral járnak el azokkal szemben, akik nem teljesítik kötelességüket, amely nem más, mint szolgálat a gátacon és a szivattyúknál. Minden felnőtt férfi évenként három hét szolgálatot köteles adni.

Roquan

A tűz és a jég hazájaként emlegetik ezt a államot, amely a régió délnyugati csücskében található. Számptalan helyen tör a felszínre a nyers nafta, amelyek olykor önmaguktól is lángra lobbannak. Ilyenkor hatalmas lángnyelvek és sűrű füstoszlopok törnek az ég felé. Gyönyörű, ugyanakkor hátborzongató látvány, hófödte csücsoktól övezett lángoló, földre szállt pokol.

Akdaur

Szintén igen fiatal ország. Egyike azoknak a mesterséges államoknak, melyet az államközösség hívott életre. Államformája sajátos, talán a katonai teokrácia közelítené meg legjobban a valóságot.

Amellett, hogy jó néhány kráni expedíció indult már Akdaurból, egyéb figyelemre méltó jellegzetességgel is rendelkezik. Az egyik az, hogy területén él néhány aránylag barátságosnak mondható óriás „kolónia”, s állítólag trollokat is láttak már a vidéken. A másik érdekessége, hogy száz alagutat és ötszáz hidat kellett építenie az államszövetségnek ahhoz, hogy lakhatóvá tudják tenni a vidéket. Ha felkapaszkodunk Akdaur városa fölé a Nagy Bölcs csúcsára páratlan látvány tárul a szemünk elé... Majd minden híd és függőhíd látható innen, és vagy egy tucat alagút bejáratára is ráláthatunk. Ez napnyugta tájékán, a rőt hegyektől ölelve szemkápráztató látvány.

Madew

A nagy hős, Ikromu városa. Persze ez nem igaz, mivel Madi a mai állam déli részén volt, Madew városától jó néhány mérföldre. De azért mégis Ikromu örökségét őrzi az állam. A hős halála után katonái nem akarták letenni a fegyvert, úgy érezték ezzel elárulnák az eszmét, melyet a hős oltott beléjük, no meg egyszerűbb is fegyverrel boldogulni... Kapóra jött nekik a dzsad kufárok terjeszkedése, így zsoldosok lettek. Jó katonák váltak a ragan férfiakból. Talán az egyetlen olyan állam, ahol a ragan vér nem hígult fel. Néhány népesebb dzsad kolónia kivételével- a raganokon kívül- nem él itt más náció.

Az állam névadó faluja ma már lakatlan. Bár hallani olyan híreszteléseket, hogy Madiban a fejjvadászokéhoz hasonló társaságok tartják életben a ragan egység szellemét, és készülnek a harcra, az egyesülésre.

A hatalom a katonai tanács kezében van, de igen jelentős bele szólást kapnak a döntésekbe a dzsad népesség vezetői is.

A hatodik régió

Szót kell ejtenünk még a városállamok középső területéről. Ez a vidék gyakorlatilag önálló régiót alkot, de hivatalosan nem létezik. Mind az öt régió, mint lakatlan területet tartja számon, s itt

találkoznának határaik, de valójában ez nem így van. Sokan sok félét beszéltek már erről a vidékről, de hitelt érdemlő beszámolót még senki sem adott róla. A Keleti régió és az Új ösvény kyr hagyományú településeinek legendái szerint a kyr menekülők hatalmas serege nyomult be erre a vidékre, de aztán nem látta őket senki többé. Egyesek szerint pyarronita kolostor-erődrendszer van itt, míg mások azt mondják nincs ott semmi csak kő, meg hó, meg jég, meg fagy.

Borbás István



Új papvarázslatok

A nemrégiben megjelent, Ynev embernépeinek papjaival és paplovagjaival foglalkozó kiegészítőink bizonyára számos érdekességgel lepte meg olvasóit. Az alábbiakban néhány egyedi varázslattal szeretnénk kedvet csinálni a további játékhoz, méghozzá olyan mágiaformákkal, amelyekből – a többiekhez képest kevesebb – került ismertetésre. Reményeink szerint nem csupán az érintett specializációt sikerül vele érdekesebbé tenni, de a játékot is színesebbé változtatja egy-egy nem várt, eddig ismeretlen varázslat.

Dreina egyedi varázslatai

A Kis Arkánium Litániái

Az Aranyúrnő kardja

Típus: egyedi (Dreina)

Mana pont: 12

Erősség: 2

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: lásd a leírásban

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

Az Oroszlánszív paplovagok hatékony, harcban használható támadó varázslata. A mágia alkalmazójának fegyveres támadása előtt, Dreina istennőhöz kell fohászkodnia. Az Aranyúrnő a varázsszavak elmondása után, megáldja a paplovag fegyverét, amelynek így sebzése és támadó értéke megnövekszik.

A paplovag a varázslat létrehozása alatt, semmilyen más cselekedetet nem végezhet. Mereven, mozdulatlanul magasba tartott fegyverére kell koncentrálnia. Majd a varázslat elmondás után az istennő a paplovag fegyverét izzó sárga fénnel veszi körbe. A paplovagnak a következő körben, fegyverével támadnia kell vagy a varázslat hatása nem érvényesül. Úgy kell tekinteni, mintha létre sem jött volna és a felhasznált mana-pontjai is elvesznek.

Az ilyen formában létrehozott fegyver támadó értéke és sebzése is megkétszereződik. A fegyverrel minden körben támadni szükséges. A varázslat mindaddig tart, míg létrehozója, fegyverével sikeres támadást hajt végre (aminek minimum Fp veszteséget kell okoznia). Amint első sikertelen támadása megtörténik vagy az egyik körben nem használja támadásra fegyverét, vagy védekező harcot próbálna folytatni, a varázslat azonnal megszűnik.

A varázslat 7 Mp ráfordításával 1E-vel növelhető. A fegyver sebzése minden egyes E után K6/2-vel növekszik. A fegyver támadó értéke nem növelhető.

Dreina papjai soha nem alkalmazzák.

Oroszlánszív

Típus: egyedi (Dreina)

Mana pont: 11

Erősség: 10

Varázslás ideje: 6 kör

Időtartam: 30 perc/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Dreina papjainak és paplovagjainak, Asztrális és Mentális védelmet nyújtó varázslata. Tudatalatti mágiaellenállásukhoz hozzáadódik a varázslat erőssége. A varázslat fenntartása nem igényel semmilyen koncentrációt – mély álomban is működik – mindaddig fennáll míg az időtartam le nem jár vagy a pap meg nem szünteti.

Asztrális vagy Mentális támadások erősségét a varázslat segítségével csökkenteni vagy teljesen hatástalanítani lehet. A pap elméjére irányuló támadások E-jéből a varázslat E-je levonódik. Minden esetben csak az egyik tudatalatti mágiaellenállási forma növelhető. A papa szabadon dönthet, hogy melyik értéket akarja megnövelni. Egyszerre csak egy oroszlánszív lehet érvényben. A varázslat másra nem alkalmazható.

A varázslat erőssége 5 Mana-pont ráfordításával 1E-vel növekszik.

A Nagy arkánum rituáléi

Dreina páncélja

Típus: egyedi (Dreina)

Mana pont: 25

Erősség: 5

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

Dreina papjai, mint köztudott, nem a fegyveres harc nagymesterei. Ezért védelmükre legtöbbször mágiájukat kell segítségül hívniuk. Egyik ilyen varázslatuk Dreina energiapáncélja. A varázslat létrehozatala és fenntartása alatt, a pap szent szimbólumának végig érintkeznie kell a testével. A szimbólumból zöldes energianyálábok indulnak ki, és veszik körbe a pap egész testét. (Akárha zöld villámok cikáznának a pap körül.) Az így létrehozott páncél SFÉ-je, mindig megegyezik a varázslat erősségével. A varázslat alatt semmilyen támadásra nincs mód és csak védekező harcot lehet folytatni annak szabályai szerint. A páncélban támadni nem érdemes, ugyanis ha a pap mégis megpróbálná, vagy esetleg mágiával rávennék erre, az energiapáncél hatalmas csattanás közepette felrobban. Sebzése annyiszor K10, amennyi a varázslat ereje, és ezt a páncél viselője szenvedni el. A mágikus páncélt nem csak önmagára varázsolhatja a pap, hanem másokra is. Ennek feltétele, hogy az illető Dreina hitű legyen és beleegyezzen a varázslatba. Igaz, számára csak az erősség – sebzésfelfogó érték – fele érvényesül.

A varázslat erőssége 10 mana-pontért 1 E-vel növelhető.

Álomörző

Típus: egyedi (Dreina)

Mana pont: 15

Erősség: 2

Varázslás ideje: 6 kör

Időtartam: 4 óra

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Dreina papjai ezzel a varázslatukkal tökéletes pihenést biztosíthatnak maguknak. A varázslat időtartama alatt egyetlen olyan mágiaforma sem fejt ki a hatását, amely az álmokon keresztül, vagy azon próbál meg operálni. Ezen kívül – ha az alvást semmi nem szakítja félbe – 8 órányi alvásnak megfelelő pihenést biztosít alanyainak. Minden olyan megváltozott érték, amely eredeti állapotára csak 8 órányi alvás után tér vissza, a varázslat segítségével feleannyi idő alatt regenerálódik.

A mágia nem elaltatja annak alanyát, csupán a pihenést biztosítja a számára. Ha valaki a varázslat elmondása után egy órán belül nem alszik el, akkor a későbbiekben már nem fejt ki a hatását, a Mp-k elvesznek. Természetesen az alvó bármikor felébredhet, ha valami megzavarja a pihenését. Ha ez a hatóidő letelte előtt történik, akkor a fentiekhez hasonlóan a mágia hatástalan marad és a felhasznált Mp-k elvesznek.

A pap másra is alkalmazhatja a varázslatot, ha az illető ebbe beleegyezik. Olyanokon, akik nem tudnak a mágiáról, vagy nem hajlandók magukat annak alávetni, az Álomórző hatástalan marad.

Fürkésző szemek

Típus: egyedi (Dreina)

Mana pont: 22

Erősség: 8

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 2 szegmens

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: mentális

Ezzel a mágiaformával Dreina papja mások indítékait, vágyait képes kifürkészni. A két körös varázslat után annak a személynek a szemébe kell pillantania, akiről információkat akar szerezni, ugyanakkor meg is kell érintenie az illetőt.

A varázslat hatására nagy általánosságokban képet nyerhet az illető vágyairól, terveiről, esetleges indítékairól. A fürkésző szemek nem fog részletekbe menő beszámolót adni az alany terveiről, céljairól, csupán felületes dolgok tudhatók meg a segítségével. Pl.: „be akar csapni”, „szeretne elmenni”, „szerelmes beléd”, „ha tovább bőszíted, rád támad”, stb.

A varázslat gyengéje, hogy rendkívül feltűnő, s így lehetetlenné teszi, hogy titkon, rejtve alkalmazza valaki.

Mindazokat, akiket a pap megérint, mentális mágiaellenállásukban reménykedhetnek. Ha ez sikeres, a pap semmit nem tudhat meg róluk.

A varázslat 2 további Mp-ért 1 E-vel erősíthető.

Kyel egyedi varázslatai

A Kis Arkánium Rituáléi

Kyel vak pillantása

Típus: egyedi (Kyel)

Mana pont: 27

Erősség: 5

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: 3 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Kyel papja a varázslat segítségével pusztító közapot hozhat létre. Szent szimbólumát magasba kell tartania, majd a varázsszavak elmondása után, gyerekökölnyi kövek hullanak a kijelölt területre. A varázslat egy három lépés sugarú körben fejt ki hatását és a területen belül tartózkodók 5K6 Fp veszteséget szenvednek el minden körben, míg a varázslat tart. A kör középpontját a pap jelöli ki. Csupán annyi a megkötés, hogy az nem lehet 20 lépésnél távolabb tőle. Az így meghatározott középpont a későbbiek során nem mozgatható. A varázslat hatóidejének lejártával az ily módon megidézett kövek eltűnnek.

A varázslat 10 mana-pont befektetésével 1 E-vel erősíthető. Minden 1E után a sebzés 1K6-tal növekszik. Az időtartam nem módosítható.

Kyel büntetése

Típus: egyedi (Kyel)

Mana pont: 8

Erősség: 2

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Nagy meglepetésben lehet része annak, ki Kyel papjára támad a varázslat lejártáig. Ugyanis a támadó az ilyenkor okozott sebzést maga is elszenvedi. Pontosán ugyanazt a fájdalmat érzi át, amit a pap – a legkisebb karcolástól egészen az Ép veszteséget okozó sérülésekig. A sérülések ugyanúgy megjelennek mind a támadón, mind a papon. (Ha a támadó a papot megvágja a karján, akkor a seb az ő karján is megjelenik.) A varázslat időtartama alatt, a pap támadója – az erősségnek megfelelően – két csapás sebzését szenvedheti el a varázslat alaperősítése szerint. Ez 7 Mp-ért egy E-vel növelhető. A varázslat erőssége mindig azt jelzi, hogy a támadó hány sérülést kap vissza. Tehát egy harmadik szintű pap, akinek 25 Mp-ja van, a varázslatot 4 E-s erősítéssel tudja létrehozni, ezáltal a támadó 4 csapás által okozott sebzést szenved el. A mágiával okozott sebzésekre a fentiek nem vonatkoznak. A varázslat a papot nem mentesíti a sérülések alól.

Ha az erősítésnek megfelelő számú támadáson kívül egyéb sérülések is érik a papot az adott körben, azokra a varázslat hatástalan marad. Nem csak egy személy támadásait képes ily módon visszafordítani, hanem mindazokat, amelyek a hatóidő alatt a papot érik – tehát gyakorlatilag több személyt is „viszont-támadhat” ily módon.

A varázslat másra nem alkalmazható.

A Nagy Arkánium Rituáli

Kyel haragja

Típus: egyedi (Kyel)

Mana pont: 47

Erősség: 12

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Sokban hasonlít az előző varázslatra. Segítségével azonban a pap elérheti, hogy ő maga ne, csakis támadója szenvedje el az adott sérüléseket. Ekkor az adott támadás sebzését annak rendje-módja szerint meg kell határozni, ám ez csakis a papot „megebesítőkön” fog jelentkezni.

Minden egyébben (hárítható támadások száma, stb.) megegyezik a Kyel büntetése nevű varázslattal.

Alborne egyedi varázslatai

A Nagy Arkánium Rituáléi

Isteni lehelet

Típus: egyedi (Alborne)

Mana pont: 15 ill. 23

Erősség: 12

Varázslás ideje: 1 perc ill. 1 nap/szint

Időtartam: lásd a leírásban

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: - ill. mentális

Alborne papja ezzel a varázslatával képessé válik művészeti alkotások életre keltésére. Elegendő a rituálé végeztével szent jelképével megérintenie az adott műtárgyat és rálehelnie. Ez lehet festmény, szobor vagy bármi más, függetlenül attól, hogy ő maga mely művészeti ágban jeleskedik. Az alkotásokról (-tól) így megtudhat mindent: ki alkotta, mikor készült, miért, stb. Ebben az esetben a varázslat időtartama csupán egyetlen perc. Ez idő alatt az információcsere lezajlik, s a pap annak végeztével sem feleli el az így szerzett adatokat.

Másik alkalmazási formája szerint (természetesen ez a manaigényesebb) a pap saját vagy társai védelmére is felhasználhatja az adott műtárgyat. Az időtartam ebben az esetben szintenként egy napra nő. Ezen időszak alatt az adott műtárgy megérzi (s a pappal is közli), ha alaki ártó szándékkal közelít. (Ehhez elegendő 20 lépésnyi távolságon belül kerülnie.) Az illetőt meg is támadja, ha az a pap életére törne. A támadási forma minden esetben mágikus – lévén afféle illúzió. A szobrok megütik a rossz szándékúakat, fegyverüket használják, a festmények kilépnek kereteikből, a faldíszek fojtogatni kezdik az illetőt, stb. Az életre kelt műtárgyak csupán egyetlen támadásra képesek, ennek sebzése a pap szintje x 1K6/2 Fp.

A támadó mentális mentődobásra jogosult, s ha sikerrel jár, a támadás hatástalan lesz. Ily módon egész épületek is megvédhetők, s éppen ez a mágiaforma teszi lehetővé, hogy rosszindulatú személyek ne közelíthessenek észrevétlen Alborne templomaihoz.

A varázslat 5 Mp-ért 3 E-vel erősíthető.

Alborne-adta tehetség

Típus: egyedi (Alborne)

Mana pont: 35

Erősség: 22

Varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: min. 1 óra

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat lehetővé teszi a pap számára, hogy tökéletesen megjegyezzen egy adott mű minden részletét – s ha az általa is gyakorolt művészeti kategóriák valamelyikéhez tartozik -, azt később rekonstruálni is tudja.

Ily módon a szoborcsoportoktól kezdve szindarabokon át, egészen a különböző zeneművekig, bármilyen mű „megjegyezhető”.

Amennyiben a megismerésre szánt idő meghaladja a varázslat időtartamát (egy rendkívül hosszú ballada, színmű, stb. esetében) annak hossza 2 Mp-ként 10 perccel meghosszabbítható. A dolog hátulütője, hogy a varázslat megkezdése előtt meg kell határozni annak későbbi hosszát, hiszen mindaz, ami ezen kívül esik, nem lesz hozzáférhető a pap számára, s csupán természetes emlékezetére lesz kénytelen hagyatkozni.

Ha Alborne papja egy hónapon belül nem fejezi be a „feljegyzett” mű újbóli megalkotását, a varázslat érvényét veszti. Az így készült művek – ha létezik anyagi formájuk – mágiát fognak sugározni, s ez alapján bármelyik Alborne-pap meg tudja mondani, hogy „másolatról” van szó.

A tárgyról ily módon sugárzó mágia nem gátolja meg, hogy a tárgyak bármiféle mágikus befolyás alanyai legyenek.

Szerző nem volt feltüntetve.

Hogyan meséljük?

Az itt következő írás a második része egy sorozatnak, mely rendszertől függetlenül segítene a nagybetűs Mesélőknek. Mit hogyan tegyenek, miként lehet – szerintünk – felépíteni, kidolgozni, levezetni egy játékot. Elsősorban persze a kezdő mesemondóknak szeretnénk vele tanácsokat adni, megosztani velük mindazt, amit eddigi szerepjátékosi és mesélői pályafutásunk alatt megtapasztaltunk. Talán néha még azoknak is tudunk majd újat mondani, akik legalább olyan régóta foglalkoznak a szerepjátékokkal, mint mi.

Természetesen mindez korántsem jelenti, hogy ami itt következik, az szentírás! Ha valamivel nem értetek egyet, azt hagyjátok ki a saját játékaikból, meglehetősen sokkal jobb megoldásaitok is vannak. A lényeg úgysem a különféle módszertani megközelítésekben, hanem magában a játékban, méghozzá a jó játékban van. Ha pedig ezt sikerül összehozni, akkor méltó a jutalom, a kellemes szórakozás sem maradhat el.

I. rész – A szereplők

Miután az előzőekben már – több-kevesebb – sikerrel körüljártuk a Nem Játékos Karaktereket, megvizsgáltuk szerepüket és használatukat, itt az ideje, hogy górcső alá vegyük a játékok legfontosabb szereplőit, azokat, akik cselekedeteikkel jelentősen befolyásolják a történeteket, akik megpróbálják saját maguk intézni a dolgaikat és ezáltal sikerrel megoldani a játék során felgyülemlett problémáikat. Ily módon ez az írás egy kicsit rendhagyó is, lévén nem csupán a mesélőkhöz, de a játékosokhoz is szól, talán ők is hasznát látják a következőknek. Jöjjenek hát:

2. A játékos karakterek

Minden játék főszereplői ők, a játékosok által kitalált, megformált személyek. Őket küldjük harcba, őket tesszük szerelmessé, velük azonosulva próbálunk nekik és nekünk egyaránt megfelelő megoldásokat találni, így lesznek ők intrikusok, békeharcosok, hittérítők, hősök és árulók, egyszóval bármi, amit az adott helyzetben a leghelyesebbnek tartunk.

Lássuk hát szép sorban miként születnek, hogyan élnek, milyen gondolataik, problémáik lehetnek, s miként képesek a mesélők kezelni őket.

Kidolgozás

Egy-egy rendszer megismerése során minden játékos lassan kialakít magában egy képet arról a karakterről, akit ő szívesen megformálna, akivel azonosulni tudna, akinek hajlandó felvállalni a problémáit, akit szeret és akihez képes ragaszkodni. Éppen ezért eleve elhibázott szerintem olyan karaktereket életre kelteni, akikkel a játékos nem tud azonosulni, akibe nem tudja saját magát belecsempészni, akivel csak azért játszik, mert tudja róla, hogy olyan képességekkel, képzettségekkel, stb. rendelkezik, amelyek bizonyos előnyöket biztosíthatnak számára. A mesélőnek – hacsak egy módja van rá – oda kell figyelnie ezekre a dolgokra, habár ilyenkor még nincs – nem lehet – komoly beleszólása az ügybe. Ha csak lehetséges, legyen jelen a karakterek kidolgozásánál, így a későbbiekben sok gondot megtakaríthat magának. Figyeljen oda, mit gondolnak játékosai a későbbi karakterekről, s

lépésről lépésre legyen jelen megszületésüknél. Én tanácsosnak tartom egy-egy JK megalkotásánál azt, hogy először a rendszertől tökéletesen függetlenül gondolja ki mindenki, mit is szeretne játszani. Itt elsősorban nem kasztokra, fajokra, képzettségcsoportokra, klánokra, stb. gondolok, hanem bizonyos jellembeli tulajdonságokra, gondolkodás- és viselkedésmódra, amit a játékos később felvállal, ami meghatározza a készülő JK vázát. Pl. az „Én szívesen játszánék valami alvilági figurával. Tudod, akit senki nem vesz semmibe, de rengeteg embert ismer, tudja, mit hol talál meg” vagy „Valami előkelő figurát szeretnék, akinek nemigen számít a pénz, van ideje golfozni meg helikoptert vezetni. Olyan kis nyegle úrifíú.” jellegű mondatok kedvesek lehetnek a mesélők szívének. Ilyenkor már ő is beléphet és a rendszer adta lehetőségeken belül – vagy azok közös egyezményrel történő áthágásával – formát adhat a születendő karakternek. Számokba, képzettségekbe foglalják a JK-t, esetleg olyan kikapukat is megnyithat előtte, amelyekre az adott rendszer nem ad lehetőséget. Pl. „Ugyan ezt te elvileg nem tudhatod, de felőlem nyugodtan használd.” Az ilyen jellegű mondatokat a mesélőnek mindig alaposan át kell gondolnia, egyrészt mert akkor a többiek is hasonló követelésekkel állhatnak elő, másrészt komoly problémákat okozhat, ha valaki jogosulatlanul kerül előnybe a többiekkel szemben. A legtöbb rendszer viszonylagos egyensúlyt biztosít a JK-k számára, kár lenne ezeket az azonos esélyeket durván felborítani.

Az alapkonceptiót így a szabályok segítségével szépen föl lehet öltöztetni, meg kell találni a játéktechnikai megfelelőit azoknak az elképzeléseknek, melyekkel a játékosok a karakteralkotás kezdetén előrukkoltak.

Amint kerekedik a karakter, egyre újabb dolgokra kell igencsak odafigyelni. Én irtózom azoktól, akik „nekem ez a fegyver kell, mert ez üti a legnagyobbat” jellegű mondatokkal igyekeznek súlyt szerezni karakterüknek, s tökéletesen figyelmen kívül hagyják azokat a dolgokat, melyek valóban szerepjátékká teszik ezt a szórakozási formát. A különféle rendszerek több-kevesebb figyelmet szentelnek a kész karakterek jellemvonásainak. Pedig ezek azok a mozgatórugók, viselkedési normák, melyek később döntően kell befolyásolják a karakterek cselekedeteit. Végso soron ezek szülik a hősi önfeláldozásokat, a gyáva meneküléseket, a sunyi cseleket. Ha egy karakter ilyen – esetenként pszichológiai tanulmánynak is beillő – jellemrajz nélkül indul a játékban, akkor előfordulhat, hogy sorozatosan összetűzésbe kerül önmagával, cselekedetei logikátlanok lesznek, s gyakran csakis azt nézi, miként menekülhetne meg ép bőrrel, miként húzhatja a legtöbb hasznot az adott szituációból, anélkül, hogy a jellemvonásai, a gondolkodásmódja ezt irányozná neki elő.

A mesélő maga is sokat segíthet játékosainak, ha azok tanácstalanok a jellemvonásokat illetően. Rövid listát adhat nekik, melyen különböző dolgokat, olykor elvont fogalmakat sorol fel. Pl.: pénz, becsület, család, halál, művészetek, technika, stb. Ezek alapján a játékosok elgondolkozhatnak azon, az ő karakterüknek mindez mit jelent, hogyan viszonyulnak hozzá, milyen érzelmeket vált ki belőlük. Ravasz mesélők az ilyen kérdéssorokba becsempészhetik a készülő játék néhány elemét is, ezáltal már előre tervezhetnek bizonyos szituációkat, tudván tudva, hogy a JK-k miként fognak reagálni, pontosabban, hogy miként kellene, hogy reagáljanak.

Ha sikerül eldönteni, hogy az illető JK milyen játéktechnikai értékekkel bír, milyen jellemvonások birtokosa, még azért jócskán akad rajta csiszolgatni való. Bizonyára már eddig is előjöttek olyan tulajdonságai, melyekre még nem kerítettünk sort, de már jócskán belejátszottak a kialakulásába. Pl. gyerekkorában leestett egy fáról, ezért biceg és tériszonyos. Van ugyanis egy kiemelt fontosságú része minden karakter kidolgozásának, amely rendkívüli módon befolyásolja a JK-kat, ezért nagy vonalakban célszerű már ismerni, amikor a jellemvonások kidolgozásába belekezdünk. Ez az:

Előtörténet

A játékos karakterek életének a játékot megelőző eseményeit általában a játékosok szokták megtervezni és összeállítani oly módon, hogy az összhangban legyen magával a karakterrel, hogy megmagyarázza viselkedésüket, a náluk lévő „felszerelést”, esetenként pedig a karakter külalakját is.

Ugyanakkor – főleg, ha életút-játékról van szó – a mesélő is komolyan beavatkozhat az előtörténetekbe. Ilyenkor nagyon hangulatos és kíváncsú lehet, ha a játékos néhány szóban felvázolja a mesélőnek, hogy szerinte hol, milyen körülmények között született, milyen konfliktusokba keveredett, mi vezetett odáig, hogy az lett belőle, aki. Ezután a mesélő magába mélyed és személyre szóló játékot eszel ki a K-knak, ahol is – akár több ülésen keresztül – sorra veszi vele a történeteket, megtartva az események fonalát úgy, ahogy azt a játékostól hallotta, ám ha lehet, még inkább személyre szabja, s olyan csavarokat is alkalmazhat, melyek rávilágítanak bizonyos tárgyainak, érzelmeinek az eredetére. Úgy kell alakítani a dolgokat, hogy azok többé-kevésbé megfeleljenek a játékos által elmondottaknak, mégis tartogasson meglepetéseket, kihívásokat. Néha az is elegendő, hogy a játékos csupán annyit áruljon el, hogy honnan érkezett és – szerinte – meddig jutott el. A fennmaradó időt a mesélő saját maga kitalálta történetekkel tölti meg, melyek során a JK megszerezheti féltve óvott tárgyait, leszámolhat ellenségeivel. Az ilyen játékörülések nagy előnye, hogy a mesélő szabadon mászkálhat az időben, a két fontos, meghatározó esemény közötti történéseket egyszerűen átugorhatja, ily módon akár több év „üresjáratot” is megkerülhet, míg ismét olyan eseményhez ér, ami a karakter szempontjából fontos lehet. Aki ilyen mesét vezet, tudatosítania kell a játékosban, hogy ez nem egy egyszerű játék, ahol tudom, hogy „úgyis túlélem”, hanem afféle alkalmassági próba, amelyben a karakter bizonyítja, hogy méltó a „nagy” játékokra is.

Ily módon az előtörténet nem csupán egy fikatív váz lesz, amire a karaktert jól-rosszul felhordták, hanem komoly támasz, s esetenként hivatkozási alap is a mesélő kezében. Az ilyen ülések remek alkalmat szolgáltatnak a mesélőnek arra, hogy élettel teljenek meg a JK ellenfelei, hogy valós érzelmek düljanak benne, hogy igazi élményei, barátai, ellenfelei, élete legyen már akkor is, mielőtt egyetlen játékosársával találkozott volna.

Ugyanakkor utalásokat, jeleket rejthet el ezekben az előtörténet-játékokban, melyek az adott eseményekre nincsenek kihatással, a későbbiekben azonban (a valós játékban) komoly szerepet kaphatnak, s általuk akár az egész eddigi történet új fordulatot vehet. Az „Emlékszel annak idején arra a plakátra, ami alatt összeverve hevertél? Na, ez ugyanaz a fickó, aki ott illuzionistaként hirdette saját magát.” típusú mondatok kellemesen megborzongathatják a játékosokat.

Az így elrejtett információk felbukkanása felettébb kíváncsú, ugyanakkor egyes JK-k számára olyan tudásanyagot jelenthet, mely rajtuk kívül egyetlen társuknak sincs meg.

Az ilyen módon lejátszott előtörténet arra is lehetőséget nyújt, hogy a mesélő saját maga komponálja meg az adott JK belépőjét, bekerülését a mesébe. Nemcsak a társaknak, de az adott játékosnak is komoly meglepetéseket okozhat ezzel.

Mire idáig eljutottunk, már nagyjából sikerült meghatározni a JK pontos mibenlétét, hovatartozását, sikerült összeállítani azoknak a tárgyaknak a listáját, amelyekhez kötődik, s amelyeknek csupán hasznát látja. Nincs más hátra, mint pontosan meghatározni a külalakját, jellemző mozdulatait, s megtalálni azt a nyelvezetet, mely jellemző rá. Ha igazán jól dolgoztunk, akkor mind a mesélő, mind a játékos jó közelítéssel tudni fogja, egy adott szituációban a JK miként fog viselkedni, esetleg mg a szavakat is, amelyekkel a felbukkanó problémákra, helyzetekre reagál.

Összemeselés

A mesélők gyakorta esnek abba a hibába, hogy a játékörülés elején megelégednek a JK-k felbukkanásával, azután rájuk bízzák, miként melegegnek össze. Éppen ezért nem árt, ha már a történet kitalálásánál odafigyel arra, ki milyen karakterrel érkezik a mesébe, ki felel meg a történet szabta

követelményeknek. Ha komoly ellentétek vannak a cselekmény és a szereplők között, esetleg a mesében olyan elemek is vannak, melyeket az adott csapat képtelen megoldani, - pl. egyikőjük sem ért a számítógépekhez, holott ez elengedhetetlen lenne – akkor jobban teszi, ha átgondolja a terveit, esetleg előáll egy jól kitalált NJK-val.

Akkor is felül kell bírálnia előzetesen kialakított elképzeléseit, ha akad(nak) olyan karakter(ek), aki(k) az adott körülmények között, az adott rendszerben nem igazán használható(ak). Ez persze plusz feladatokat róhat rá, de mindig úgy kell bonyolítani a történeket, hogy mindenki megtalálhassa a későbbiekben a számításait.

Komolyan megkönnyíti a JK-k összeboronálását, ha azok az előtörténetükből már ismerik egymást, esetleg rokoni, baráti kapcsolat áll fenn közöttük. Ezt persze már az előtörténetben tisztázni kell, ilyenkor nem csupán egy-egy játékosnak kell külön mesélni, de afféle „kiscsoportos foglalkozások” keretein belül már meg lehet kezdeni a játékosok későbbi összerendezgetését.

Célszerű a karakterek ismeretében előre felállítani egyfajta kapcsolatrendszert, amely a későbbiekben meghatározhatja egymáshoz való viszonyukat; különféle szituációkat kitalálni, amelyből a mesélő előre lemérheti, hogy miként viszonyulnak majd egymáshoz, s a későbbiekben, a mese során ez alapján lehet majd korrigálni.

A mesét úgy kell megtervezni, majd később levezetni is, hogy abban mindegyik JK érintett legyen, egyik se lógjon ki a sorból, ne tehessék fel az ilyenkor szokásos „Hát én meg mit keresek itt? Miért menjek veletek pont oda?” típusú kérdéseket. A mesélőnek meg kell találnia azokat a kapcsolódási pontokat, melyek alapján mindenkit bevonhat a történetbe. Minden JK-nak érdekeltnek kell lennie abban, hogy már a történet felütésénél tovább akarjon lépni, akár azért, mert neki az úgy jobb, akár azért, mert valamilyen kötöttség erre kényszeríti. Érzelmek – „a barátom az, és bajban van”; hatalom – „neki esküdtem hűséget, nem vonhatom ki magam ez alól”; vágyak – „ha ezt megteszem neki, talán közelebb juthatok hozzá”, stb. Ez megkönnyíti az összemeselést is, a játékvezetőnek nem a történet során kell azzal foglalkozni, hogy kit mivel motiválhasson.

A mesék indítását valami hatásos jelenettel kell kezdeni, amit alkalomadtán hosszabb, hangulateltő részekkel lehet megalapozni. Érdemes elgondolkodni a nyitó szituáción, egyenként bedobni a játékosokat a sodrásba, és ügyelni arra, hogy lassan mind együvé kerüljenek. Sokkal élénkebbé, hitelesebbé tehető a játék akkor, ha a JK-k nem egyszerre kerülnek a képbe, pl. mind kocsmában ül, vagy telefonhívásra vár, hanem szépen lassan kapja el őket a mese. Ha van rá idő és elégséges türelem, akár „titokban”, nem a többiek előtt kerülhet be mindenki a történetbe. Az ilyen egyesével történő bemeselés rendkívül hangulatos és stílusos lehet, habár tény, hogy meglehetősen időrabló dolog.

Míg a játék legelején a mesélő jól teszi, ha jegyzeteket készít a JK-król. Itt felírhatja magának a külalakjukat, jellemzőiket, s ha ezeket újra és újra előveszi, sokkal plasztikusabbá, hitelesebbé teheti egymás és maga számára a karaktereket. Ha időről-időre megemlíti bizonyos jellemző dolgokat, pl. „Tiur hosszú haját bogozgatva figyel benneteket.” vagy „Ismét előveszi a kardját, s megcsodálhatjátok fekete zekés társatok sárkánnyal díszes kardmarkolatát.” akkor nemcsak közelebbé, könnyebben elképzelhetőbbé válnak ezzel az adott figurák, de a többi játékosban is jobban rögzül kivel állnak szemben, esetleg emlékeznek majd olyan részletekre is, amelyek később hasznukra válnak. Így születnek pl. a „Figyelj, a múltkor még volt nálad egy kendő” vagy az „Add csak ide azt a csavarhúzó, amivel a minap a körmöd piszkálgattad!” jellegű mondatok.

Konfliktusok

Több probléma is felmerülhet egy-egy játék során, s ha a mesélő nem is tud mindre felkészülni, ezek jó részét megelőzheti, ha jól csinálja meg a történetét. Háromféle konfliktus bukkanhat elő a

játékok alkalmával. Az első csoportba azok tartozhatnak, amelyben a JK-k valami módon magával a mesével „különböznek össze”, a másodikba az egymás közötti ellentéteiket sorolhatjuk, a harmadikba pedig azokat, melyeket maga a játék vet fel, amelyek megoldásával a mese előrébb léphet.

Az első csoport rendkívül tág, beletartozik a rossz mesélőtől kezdve a helytelenül megválasztott NJK-kon át az eltérő szabályértelmezésekig – noha mindig a mesélőnek van igaza – szinte minden.

Kiemelkedően fontos azonban arra ügyelni, hogy a JK-k ne unatkozhasanak. A mesélőnek kutya kötelessége, hogy mindenkinek személyre szabott kihívást találjon az adott játék során. Ha valaki pl. az elektronikus záruk guruja, akkor – még ha az eredeti tervek között nem szerepelt is – célszerű néhány olyan helyzetet teremteni (vagy a meglévőket átalakítani), hogy az ő tudása is érvényesülhessen. A mesélő nem kivételezhet, mindenkinek meg kell adja az esélyt a bizonyításra. Minden egyes JK-ra gondolnia kell, nem ritkán az ő személyes érzelmeire, vágyaira apellálva kell mozgatnia mindenkit. Ha látja, hogy játékosai szenvednek, unatkoznak, akkor bizonyos lehet benne, hogy valamit csúnyán elbaltázott.

Az ilyen jellegű problémákat komoly előkészületekkel általában ki lehet küszöbölni. A gond sokkal súlyosabb lehet, ha a JK-k egymással nem tudják megértetni magukat.

Ha ez egy bizonyos játéktípusból adódik – valaki mindig törtet, minden problémát maga akar megoldani, folyamatosan leszólja a többieket, stb., akkor viszonylag könnyebb a helyzet. Az illetőt gyorsan rá lehet döbenteni arra, hogy nem tökéletes, hogy egyhamar bajba kerülhet, s elmélázhat azon, mire menne a JK-k nélkül. (Csapdába esik, ahonnan csak a többiek hozhatják ki, mégsem mindenható, és társai komoly segítségére van szükség ahhoz, hogy a saját gondjait megoldhassa, stb.) Ha mindez hatástalan, addigra a többiek általában már valamilyen módon maguk között elrendezik a dolgot. (A legtöbbször lemészárolják az illetőt, ami azért nem szép dolog.) Ha ilyen javíthatatlan alakokkal kerül szembe a mesélő, megteheti, hogy nem hajlandó az illetőnek mesélni, mert tudván tudja, hogy az nemcsak az ő, de a többiek szórakozását is tönkretenné. Jobb ezt az elején tisztázni, még az is lehet, hogy megjavul.

A fentieknek megfelelően érdemes az egyensúlyt fenntartani a csapaton belül. Nem árt, ha a játékosoknak van egy vezetője, akit a többiek is elismernek, aki a mese keretein belül – a mesélő helyett is akár – dönthet a kényes szituációkban. A jó mesemondók persze nem hagyják ki az ilyen ziccereket, s komoly próbatételek elé állítják az ilyen vezetőket, hogy azok valóban bizonyíthassák alkalmasságukat.

A mesélőnek ugyanakkor mindenkire oda kell figyelnie. Éreztetnie kell játékosaival, hogy minden cselekedetüknek súlya van, hogy nem tehetnek következmények nélkül szinte semmit. Ha ezzel tisztában vannak, az is egy jó módja annak, hogy a kialakult egyensúlyt fenntarthassuk.

Szintén ezt a célt szolgálja a különféle jutalmazások és büntetések rendszere. Ugyan ez konkrétan sehol nem kerül elő, de a játék lényegéhez tartozik, s szerintem mindenki érti miről is van szó. Ha a játékosok sikerrel végeznek el egy küldetést, oldanak meg egy problémát, akkor egyfajta jutalomban részesülnek (pénzt kapnak, elismerik az igazukat, életben maradnak, stb.), míg akkor, ha valamilyen hibát követnek el, kénytelenek meginni a levét (nem sikerül fényt deríteniük az igazságra, méltánytalanságok érik őket, elvesztik becsületüket, stb.). Az ilyen jellegű „ajándékokat” nem lehet előre meghatározni, minden esetben a mesélőre van bízva, hogy az adott szituáció és rendszer keretein belül mivel lepi meg a karaktereket. Bárhogy legyen is, ez a rendszer kitűnő eszköz a mesélő kezében arra, hogy közben tartsa játékosait, hogy fenntartsa ezáltal a játék egyensúlyát, hogy megoldhassa a konfliktusokat, s hogy ítéletet mondjon a JK-k cselekedeteiről.

Ily módon az akadémikus játékos karakterét csapdába csalhatják, a remek megoldással előrukkoló JK rendkívül fontos információk birtokába juthat, stb.

Ha maguk a karakterek kerülnek összetűzésbe, az is könnyen a játék rovására mehet. Előfordulhat, hogy az eredetileg eltervezett dolgokat egészen összekuszálják, sőt még magát a játékot is felboríthatják. Az ilyen civódó JK-k megrendszabályozása is a mesélő feladata, hacsak a többi JK – vagy a választott vezető – nem tudja elsimítani a nézetkülönbségeket.

Meg lehet azt is tenni, hogy a csapat két vagy több részre válik, s a mesélő a továbbiakban külön-külön foglalkozik velük. Ez is tiszta megoldás, ám sokkal időigényesebb. Ideig-óráig azonban a leginkább széthúzó csapatot is egyben lehet tartani, ha folyamatosan olyan veszélynek vannak kitéve, melyek legyűrése csakis együttes munkával lehetséges. Ilyenkor a mesélőnek érdemes velük éreztetni hogy ha hibáznak elvesznek, s a már említett jutalom-büntetés rendszerével egy darabig még sikeresen együtt tudja tartani őket. Ha jól kavarja a lapokat, a JK-k esetleg olyan dolgokat is észrevehetnek társaikban, melyek eddig elkerülték a figyelmüket, holott azok az ő szemükben is értéknek számítanak. Az így kikényszerített együttműködések hosszabb távon akár még a társaság összekovácsolódását is eredményezhetik.

Akadhat olyan játék is, amikor a mesélőnek nem kell törődnie a JK-k között fellépő konfliktusokkal. Persze az ilyen jellegű játékörülésekre akkor lehet sort keríteni, ha ezzel minden játékos tisztában van. Tudatni kell velük, hogy könnyen rajtaveszhetnek, ha nem figyelnek. Ezek a játékok általában rövidek, gyilkosak, és már a túlélést is sikerként lehet elkönyvelni. Ilyen ülésekre ne a kedvenc karaktereinket vigyük. Ezek a játékok jó lehetőséget biztosítanak a mesélőnek ahhoz, hogy ő maga hozzon létre konfliktusokat a JK-k között. Így az, amit egyébként a parti egyben tartása végett nem, vagy csak nagyon óvatosan javaslok, itt éppen a játék fő motívumává válhat.

Égészen tapasztalt mesélők ezt a módszert nyugodtan átvihetik hosszabb játékaikba is. Ha megtanulják szabályozni, kordában tartani játékosait anélkül, hogy a játék, a szórakozás rovására menjen, nyugodtan vigyük szélsőséges érzelmi konfliktusokba a JK-kat, akár olyanokba is, amely folyamatos ellentétet vezet. Az ilyen szituációkra komponált játékok csakis tapasztalt játékosoknak valók, akikről a mesélő feltételezi, hogy nem származik komoly bajuk a való életben a játék során szerzett élményeikből. Minden egyéb játékkal, ismeretlenekkel, tapasztalatlanokkal TILOS ilyen játékokba belemenni!

Mivel a játék a konfliktushelyzetek megoldására épül – akár egy királykisasszonyt kell megmenteni, akár abban kell dönteni, hogy mit tegyünk szeretett apánkkal, amiért megölte anyánkat -, minden játékot úgy kell megszerkeszteni, hogy a mesélő legalább egy biztos, és minden körülmények között működő megoldást kitaláljon. Ezek a megoldások akkor igazán sikeresek, ha azonnal újabb és újabb konfliktusokhoz, problémákhoz vezetnek. Nem árt, ha a már említett jutalmazás-büntetés rendszert oly módon alkalmazzák a mesélők a játék során, hogy az alapján a JK-k kulcsokat kaphassanak a megoldásokhoz. (Az öreg varázslótól egy régi térképet kapnak hálából, amiért segítséget nyújtottak; miután a csapat kis híján odavész egy általuk eddig helyesnek tartott útvonalon, rájönnek, hogy zsákutca, stb.)

Ha a mesélő látja, hogy a JK-k még csak közelében sem járnak az adott megoldásnak, alkalmanként – ha megérdemlik – különféle segítséget nyújthat nekik. Ez tulajdonképpen bármi lehet, elhagyott tárgyak, NJK-k, stb., a lényeg, hogy a JK-k közelebb kerülhessenek általa a konfliktus feloldásához. Nem feltétlenül kell elpusztulniuk egy verem mélyén csak azért, mert valamiről megfélemedtek. Persze ez is növelheti bizonyos szempontból az adott mesélő nimbuszát, én mégis inkább úgy vélem, hogy sokkal inkább fogják szeretni azt a játékmestert, aki nem a JK-k elpusztításában, hanem izgalmas helyzetek kiötlésében és feloldásában jeleskedik.

A játékos karakterek mozgatása

Elérkeztünk ahhoz a részhez, amikor szemrevételezhetjük, melyek azok a helyzetek, amikor a mesélőnek kell irányítania játékosai karaktereit. Mikor cselekedhet helyettük, s ezt hogyan teheti meg.

A legegyszerűbb és legtöbbször alkalmazott módszer az, amikor a JK-k érzelmeit, cselekedeteit színezi ki a mesélő oly módon, hogy azokat az adott karakter és a többiek előtt is nyilvánvalóvá, fontossá teszi. Nem komoly beavatkozásra kell ilyenkor gondolni, csupán az adott figura szájába ad olyan szavakat, megtesz helyette bizonyos cselekedeteket, melyeket maga a játékos nem mond ki, ám a mesélő úgy ítéli meg, hogy azok valamilyen szempontból helyénvalók, és az adott helyzethez illenek, teljesebbé teszik azt. Legtöbbször a JK-k reakcióira épülnek ezek a kiegészítések. Az ilyen merően dramaturgiai okokból előhozott szavakra, hangokra lehetnek példák a következők: „Nagyon meglepődöm.” – „Tim döbbenten húzza fel szemöldökét, köpni-nyelni nem tud, csak valami zavaros morgásféle tör elő belőle.”; „Hát, haragszom rá.” – Elerr dühödten a térdére csap, az arcán látszik, hogy mindjárt nekiugrik a nőnek.”, stb.

Ha ilyen esetben a játékos tiltakozik, mondván, hogy ő ilyesmit bizony nem csinálna, a mesélő jobban teszi, ha visszakozik.

Ha a mesélő úgy érzi, hogy a leírásának, közlésének nem volt meg a kellő hatása, nyugodtan elmondhatja, hogy az szerinte milyen érzéseket kelt az adott karakterben. Pl. „Ilyesmivel még soha nem találkoztál, egyszerűen el sem tudod képzelni, hogy létezhet ilyen aljasság.”; „Ha eddig meg is voltál ijedve (kevésbé közvetlenül – Ha eddig Mike meg is volt ijedve, stb...), most valósággal rettegsz. Érzed, hogy ha ez így megy tovább, el fogod veszíteni a józan eszedet.”

Szintén látványos és hatásos lehet a mesélő részéről, ha részleteibe menően leír olyan dolgokat, amelyek a játék során természetesnek tűnnek, de a JK-k nem fektetnek különösebb hangsúlyt a dologra. (Érdeemes a fentiekben már említett, apró részleteket is belekombinálni a dologba!) Pl. „Horsarin felemeli a jobbját, miközben bal keze továbbra is görcsösen markolássza a távcsövet. Apró, kékes szikrák gyülekeznek a széttárt ujjai köré, sercegnak a fogai között, rövid barna haja ezer irányba mered. Azután egy kurta vakkantás kíséretében az ajtóban álló rettenetre üvölti a mágiát...” vagy „Halk reccsenést hallotok, - Susie-ban alighanem eltörött valami. Köhögve hátratántorodik, rálép a ruhája szélére és nekivágódik a falnak. Valami talán még motyog is, de azt már nem értitek, az árnyék felétek fordul, és összeszorul a szívetek is.”

A mesélő akkor is cselekedhet a karakterek helyett, ha telességgel nyilvánvaló annak kimenetele, amit elterveztek. Ilyenkor – az NJK-k esetében már volt szó erről – nyugodtan elmesélhet biztos kimenetelű összecsapásokat, utakat, sétákat, stb. Elmondhatja, mit tesznek az idő alatt, ezzel is több időt hagyva a tényleges szereplésnek, a fontosabb problémáknak. Ügyelnie kell azonban arra, hogy ezek a leírások ne legyenek unalmasak, túlzottan részletezőek vagy időrablók.

Ki is fordíthatja ezeket a helyzeteket oly módon, hogy a játékosok számára tesz izgalmassá bizonyos szituációkat, amelyekről ő biztosan tudja, hogy a karaktereknek nem eshet bajuk. A JK-k így komolyan megizzadhatnak, míg átkelnek egy sebes folyón, felmásznak egy meredek épületre, elmenekülnek néhány kutya elől, stb. A nagyobb hatás végett akár még kockával is dobálózhat, hogy hitelesebb legyen a dolog. Gonosz módszer, de a turpisság nem fog kiderülni, és ők is örülni fognak, hogy élve megúsztak egy ilyen veszélyes szituációt.

Vannak olyan izgalmas helyzetek is, amikor a mesélő elfelejtkezhet a véletlenről, s talán még a kockadobásokat sem kell figyelembe vennie. Például olyan esetekben, amikor a JK-k alaposan kitervelnek valamit, ami a mesélő terveibe is beleillik, ám komoly esély van rá, hogy egy buta kockán az egész meghiúsul. Nem a rendkívül fontos dobásokra gondolok természetesen ilyenkor, hanem az olyanokra, amelyek még az esélyt is elveszik a karakterektől, hogy egyáltalán megkísérelhessék végrehajtani a tervüket.

Ne akkor hozakodjunk elő a véletlennel, amikor a csapat egyik tagja még egy tetőn oson, és egy „kötelező” próbáját el tudja rontani. Adjuk meg a lehetőséget, hogy ők hibázzanak, s azután már folyhat élesben a játék.

Ha ezt a módszert alkalmazzuk, ne engedjük, hogy játékosaink – akár tudatában vannak jó szándékunknak, akár nem – abban bízzanak, hogy „Ha ilyen jól kiterveltük, úgysem hagyja elrontani.”. Csakis az egészen apró hibalehetőségek felett hunyjunk szemet, az igazi kihívás maradjon változatlan!

Számtalanszor akadhat arra példa, hogy a játékosoknak valamiféle próbadobást akarnak tenni, vagy más módon – rendszertől függően – kell kockáztatniuk. Ilyenkor gyakran megesik, hogy amennyiben a mesélő elárulja, hogy milyen jellegű megmérettetésről lenne szó, azonnal leleplezné magát és „álnok” terveit. Az ilyen esetekben is a játékmesternek kell cselekedni a JK-k helyett. Jól teszi, ha előre feljegyzí magának az egyes karakterek különféle értékeit, azután ő maga próbál helyettük szerencsét, s a végén csupán elmeséli, hogy mi történt. Valamivel humánusabb megoldás, ha mégis a játékosra bízza saját sorsának alakulását, de nem mondja pontosan, milyen eredményre is lenne az illetőnek szüksége. Az illető próba után, a JK különféle értékeinek megfelelően azután már folyhat is tovább a játék.

Szintén a mesélőnek kell mozgatnia a JK-kat abban az esetben, ha valami okból kikerülnek az őket irányító játékos keze alól. Jó pár módszer, lehetőség akad erre is – démonok szállják meg, farkasember az illető, de nem tud róla (és nem ez az egész játék alapja), varázslattal befolyásolják, stb. Ilyenkor a mesélő figyelmen kívül hagyhatja a JK jellemét, gondolkodásmódját, s mindenben aszerint irányíthatja, ahogy azt a kiváltó ok megkívánja. Arra azonban vigyázzon, hogy többé-kevésbé épen szolgáltatassa vissza játékosának, ne ölje meg úgy, hogy nem a gazdája játszik vele. Ez alól az egyetlen kivétel az lehet, ha a karakter éppen az őt mozgató játékos hibájából került ilyen kényszerű helyzetbe.

A játékos karakterek halála

Szomorú részhez érkeztünk. Gyakorta előfordul ugyanis, hogy egy játék során valami okból egy karakter életét veszti. Ennek módjáról fölösleges lenne hosszan értekezni, inkább azt nézzük meg, hogyan kezelje a mesélő ezt a problémát. Én magam nem tartozom a gyilkos mesélők közé, s a tapasztalat azt bizonyítja, hogy nincs is feltétlenül szükség a mészárlásokra.

Ha csak lehet, a mesélő ne öldösse le a JK-kat, mert ennél rosszabbat nem is tehetne velük, ez pedig minden esetben rossz szájízt hagy maga után. Jómagam csakis abban az esetben tudom elfogadni egyes JK-k halálát, ha azok valamit végérvénnyel és visszavonhatatlanul elrontottak. Ha saját hibájukból kerülnek ilyen helyzetbe – amikor már úgymond menthetetlenek – csakis akkor tartom elfogadhatónak a játékosok efféle büntetését. Ez esetleg még arra is jó lehet, hogy ballépésükből, katasztrófális döntésükből okulva a következőkben másként cselekedjenek.

Ha egy karakter nem saját hibájából kerül menthetetlen helyzetbe, hanem akár a körülmények szerencsétlen összejátszásából, akár saját tudatlanságából, akkor a mesélőnek – szerintem – kell még adnia az illetőnek egy esélyt. Esetleg kiróhat rá valami szigorú büntetést, de egy kedvenc figura elpusztítása bűn lenne.

Megint más a helyzet, ha az illető karakter vállalja a halált. Az ilyen hősies önfeláldozások az esetek nagy többségében akkor lehetnek példaértékűek – akár a többi karakter számára is – ha nem azért öngyilkos jellegűek, mert a játékos ki akar szállni a játékból. Ha mégis ilyesmi történne, akkor a mesélőnek komolyan el kell gondolkodnia, mit is tett rosszul.

Szintén baj van akkor, ha a JK-k egymást gyilkolják. Hogy jogosan avagy jogtalanul, azt mindig a mesélőnek kell eldöntenie. A legtöbb esetben bizony ő is sáros lehet a dologban, hiszen már a játék legelején ismernie kell a szereplőket annyira, hogy előre láthasson egy ilyen szomorú fejleményt. Ekkor csak magát hibáztathatja, amiért idáig hagyta fajulni a dolgokat, s nem tett meg már mindent a

lelegején ennek elkerülésére. Ha azonban az indulatok a játék során fajulnak el, akkor is küzdenie kell ennek elkerüléséért. Felmentést csakis akkor kaphat, ha maga a történet indokolja és teszi logikussá az ilyen lépéseket.

Az esetek java részében a játékosok nem a karaktert, hanem az őt megszemélyesítő figurát, annak cselekedeteit tartják elviselhetetlennek, s ezért folyamodnak ilyen megoldásokhoz. A mesélőnek ilyenkor is illik közbeavatkozni és mihamarabb tisztázni a dolgokat. Ha a konfliktust csak úgy tudja feloldani, hogy valamelyik játékosától megszabadul, akkor bizony társai és önmaga szórakozásának érdekében ezt a döntést is meg kell hoznia. Mindenképpen beszéljék meg, tisztázzák ilyenkor is a dolgokat. A „Ne haragudj, de neked nem mesélek, mert tönkreteszed a többiek játékát...” kezdetű egyenes beszéd valószínűleg megteszi a hatását.

Klubokban szokott előfordulni, hogy egyes halott JK-k elő-előbukkannak más játékban is, mivel gazdájuk egyszerűen nem tud megszabadulni tőlük, s addig magyarázza a dolgokat, míg a maga igazát ki nem hozza az eseményekből. Az esetek nagy többségében ezek azok a játékosok, akik valamivel kiprovokálják karakterük halálát. A mesélőnek ugyanakkor meg kell bizonyosodnia felőle, hogy valóban méltánytalanság történt-e az adott karakterrel, vagy tényleg olyan elviselhetetlen a gazdája játékmódusa. Ennek fényében hozzon döntést: beengedi-e a csapatba az illetőt vagy sem.

Akadnak persze olyan játékmódok is, melyek éppen rövidek, vagy a történet kegyetlensége révén könnyen a JK-k halálához vezetnek. Úgy illik, hogy ezt a mesélő minden esetben közölje játékosaival, s később ne érhesse szemrehányás ennek elmulasztása miatt. Az ilyen játékokon csakis azok vegyenek részt, akik hajlandóak ezeket a szabályokat elfogadni, s tisztában vannak vele, hogy komolyan vásárra viszik karakterük bőrét.

Egyes játékmódok lehetővé teszik, hogy a karakterek haláluk után – akár JK-ként, akár NJK-ként – ismét felbukkanjanak, vagy más formában létezzenek. Az ilyen figurákkal minden esetben vigyázni kell, hiszen nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy már meghaltak, és nagy valószínűséggel már soha nem lehetnek azok, akik egykoron voltak. A magam részéről legszívesebben csak NJK-ként látná őket viszont.

Célszerűbb a karaktereknek másféle halhatatlanságot választani: küzdjenek becsülettel, vívjanak ki hírnevet maguknak, öregedjenek meg, s idővel már csak a tanácsaikkal segítsék az újszülött játékos karaktereket.

Gazsi

Lovagi felszerelések

Az Ynev fegyverei, vértetei című cikksorozatban (Rúna magazin I. évf. 5., 7., 8., 9. számok) kimerítő leírást kapott a tisztelt olvasó a fegyverekről, köztük a lovagok fegyvereiről is. A vétekről szóló rész viszont ezidáig még nem jelent meg, erről a témáról viszonylag részletes tájékoztatás a Harcosok, gladiátorok kiegészítőben olvasható. Mivel e kiegészítőnek nem képezik témáját a lovagok, hiányt pótlunk azzal, ha behatóbban foglalkozunk az ynevi lovagok fegyvereivel, vérteteivel, kiegészítő felszerelésével. Ezen írás szeretne egyben kedvet csinálni a hamarosan megjelenő Lovagok, fejtáncosok című kiegészítőhöz is, amiben itt olvasható utalás bővebb kifejtésre kerül.

Mindenekelőtt tisztázni kell, mit is értünk a „lovag” szó alatt – természetesen ynevi környezetben (ezt azért kell hangsúlyozni, mert az ynevi lovagság messze nem azonos a történelmi előképével!). Röviden: lovag az, aki nemesi származású, nehézlovas harcmodorra képezték ki, és ezt szinte hivatásszerűen űzi is; hűségeskü köti egy vagy több személyhez, esetleg szervezethez; életét, cselekedeteit valamiféle erkölcsi kódex, szabályrendszer irányítja. Eme „definíció”-ból most csupán egy részlet kötődik cikkünk témájához: a nehézlovas harcmodor; ennek kellékeivel, ynevi változataikkal és beszerezhetőségükkel foglalkozunk.

A nehézlovas katonák felszerelése tulajdonképpen három csoportra osztható: a fegyverek, a vért, a kiegészítő eszközök, amik nagy része a ló megüléséhez, irányításához szükségesek, no meg maga a ló. A nehézlovasság, vagyis a lovagság alapvetően kétféle fegyvert használ: kardot és lándzsát (nehézlovas kopját). Kiegészíti őket a buzogány, a bárd és a tör.

A lovag legjellegzetesebb fegyvere a lándzsa, amit sűrűn emlegetnek nehézlovas kopjának is, mivel néhány vonásában valóban eltér a lándzsa alaptípusától. A hadicélokra használt lándzsa körülbelül négy ynevi láb hosszú, viszonylag vékony, de erős nyelű fegyver. Csúcsa általában hosszú, erőteljes levélalakot vesz fel kiemelkedő gerinccel, de – különösen az Északi Szövetség lovagjai között – elterjedt a zömök, rövid hegy is. A déli Városállamok területén a Psz. III. évezred közepétől fordul elő az a hegyforma, amikor is a köpüre keskeny oldalnyúlvány hajlik a penge felé. A nehézlovas kopja legjellemzőbb része a nagyméretű kerek tárcsa, amely a kezét és a mell egy részét védi, de dőfésnél a lándzsa jobb megtámasztását is szolgálja.

A lovag legfontosabb közelharc fegyvere, elválaszthatatlan társa a kard. Megfigyelhető, hogy a teljes, fémlemezkből készült vértetek feltűnésével a (lovag)kardok méretei megnöttek, mivel az erősebb védelem erősebb támadófegyvert követelt meg. A godoni lovagság kirajzása idején (a pyarroni időszámítás kezdete körül) használt lovagkard formájában gyakorlatilag megegyezett a Psz.-i III. évezred végének lovagkardjával: nagyméretű markolatgomb, kétélű, vágásra való penge, lekerekített hegy. A keresztvas legelterjedtebb változata egyenes, végén gomb alakú díszítéssel; a Déli városállamokban, de a pyarroni Államszövetség területén is kedvelik a fektetett S-alakú keresztvasat, Északon, Gorvikban és elszórtan egész Yneven elterjedt az erőteljesen a penge felé hajló keresztvas is, amely alkalmas az ellenfél kardjának eltörésére, vagy akár egy erőteljes rántással lefegyverzésére is. A lovagkardok hossza a legtöbb esetben egy-két ujjnyival meghaladna az egy ynevi lábat, de ennél semmi esetre sem hosszabbak.

Nem szabad megfeledkeznünk a hüvelyről sem, hisz fontos tartozéka a kardnak. Feltűnően árukodik a fegyver gazdájának vagyoni helyzetéről, gazdag lovagok sokszor vagyonokat érő dízhüvelyeket készíttetnek kardjuknak. Legsűrűbben a fából készült hüvelyt finom bőrral vonják be, de kedvelt az ezüst és aranyveret is, ritkábban, főnemesek oldalán drágaköves berakású hüvelyeket is

láthatunk. Gorvikban a lovagok előszeretettel kötik fel kardhüvelyekre a rangjukat, győzelmeiket, tetteiket hirdető kendőket, így ott a díszítést nem viszik túlzásba, hisz a kendők úgylis eltakarnák azt.

Gyalogos harcban kaphat nagyobb szerepet a tör, ami vagy hegyestőr, amivel a lemezvérték hézagait támadják, vagy masszív háritótör. Ez utóbbit nem csak széles keresztvassal látják el, hanem – különösen délen – vaskos háritógyűrűvel is. Egyes lovagok nem átallnak fogazott pengéjű típust is használni, de ezt a legtöbb vidéken lovaghoz méltatlannak tartják.

A buzogány formájának megválasztása attól függ, hogy milyen ellenfél ellen akarják használni. Kevésbé páncélozott ellenfelek ellen elegendő, ha a bronzból, acélból vagy ritkán mágikus fémből készült buzogány fejét „csak” gumók, kúpos dudorok borítják, de a fémpancélok ellen ez már nem elegendő. Ynev leghíresebb páncélnyitogató buzogánya bizonyára mindenki számára ismert: Shadlekből, a lovagi kultúrájáról méltán emlegetett Shadon északnyugati tartományából származik. A shadleki buzogány felét három-négy háromszög- vagy trapéz alakú gerezd díszíti, s nem haszontalanul. A másik megoldás az – az Északi Szövetség országaiban és Toronban készítik legjobb példányait -, amikor az éles lemezek helyett tüskék meredeznek a fejből.

A bárdokkal rendkívül sokféle alakban találkozhatunk, ezért csak néhány jellegzetes bárdformát említenék meg. A csatabárdokat általában ívelt, félhold alakú fejrészsel látják el, ettől feltűnően eltér a Syburrban kedvelt típus, aminek vágóéle egyenes. Az egyébként másféle fegyverek készítésében is jeleskedő syburri fegyverkovácsok – féltve őrzött, titkos módszerrel – kis felárral (10-20%), a bárdok élet előszeretettel élesítik abbittal, aminek előnyeit aligha kell ecsetelni. Messze északon, dwoon lovagok kezében gyakran lehet látni olyan kétkezes csatabárdokat, aminek dupla feje köré szabályos kör írható, és arany vagy sárgaréz futtatása kétségtelenné teszi, hogy a napkorongot, vagyis magát Ranilt jelképezik. Ezek a csatabárdok egyéni megrendelésre készülnek, áruk (a díszítésre használt anyagtól függően) két-háromszorosa egy közönséges kétkezi csatabárd árának. A pajzsot sokan a vértzet részének hiszik, pedig inkább védőfegyvernek kell tekinteni, hisz – ha használják – aktív részese a harcnak. Különösen áll ez a híres, és az amúgy ellenséges külhoni lovagok körében is elismert gorviki, közelebről warviki lovagrend, a Marico con Raboráról elnevezett lovagszervezet pajzsaira, amiknek élet (valójában szegélyének vasalását) köztudottan élesre fenik, vagy a Kard Testvériségének – amúgy meglehetősen rossz minőségű – bőrpajzsaira, amiknek közepéből kétarasznyi fém- vagy csonttüske meredezik. De a közelharcban a közönségesebb pajzsok sem csak az ellenfél csapásainak háritására szolgálnak: ütnek, taszítanak vele, ha alkalom nyílik rá, hogy megzavarják, egyensúlyából kibillentsek a szembenálló felet. A lovagok kis és közepes méretű pajzsokat választanak, különböző alakokban; a választást nemcsak a lovag ereje, küzdőstílusa, de a hagyományok is befolyásolják. A godoni lovagok - az „őstípus” – fordított csepp alakú pajzsai a Hetedkor végén már ritkán bukkannak fel; a kerek, ovális és a lekerekített sarkú, téglalap alakú pajzsok használatosak. Ez utóbbi típus jellegzetes képviselője az ereni, erigowi lovagok pavézéhez hasonló, de annál jóval kisebb pajzsa, amit könnyű de tömör szerkezetű, ellenálló anyagú fából faragnak, majd bőrrrel, textíliával borítanak és végül díszesen kipingálnak a mesterek. Itt a középben futó domborulat – ami a hátsó, karfelőli oldalon vájatként jelentkezik – nem a pajzs letámasztását könnyíti, mint a számszeríjászok nagyobb pajzsánál, hanem a viselést. A déli pajzs-államok lovagsága a kopjás támadásokhoz használja azt a szintén szögletes pajzstípust, aminek alsó szegélye kisé felfele görbül, egyértelműen azért, mert a lovag ülő helyzetben tartja, és így a viselést megkönnyítve a combjához támaszthatja védőfegyverét. Meg kell jegyeznünk, hogy a nehéz vértzetbe öltözött lovagok sok esetben feleslegesnek tartják a pajzs alkalmazását.

Elérkeztünk a lovagi felszerelés talán legjellemzőbb részéhez, a vértzethez. A nehézlovas harcosok páncélzata az ynevi lovasság majd' négy évezrede alatt jelentősen átalakult, bonyolultságuk és mindenkori értékük is megnőtt, de feltűnő, hogy az ősi, egyszerűbb – olcsóbb – típusok is

fennmaradtak, hisz mindig vannak olyan kevésbé tehetős lovagok, akiknek jövedelme kevés ahhoz, hogy drága páncélcsodákat készíttessenek. Megállapítható tehát, hogy a legrégebbi vértzet-típusok egyszerűbbek, olcsóbbak, kisebb az általuk nyújtott védelem is.

A sokat emlegetett godoni lovagok – a fennmaradt ábrázolásokból tudjuk – sodronypáncélt viseltek, ami az egész testüket beborította. Valószínű, hogy a kevésbé tehetősek még egyszerűbb, láncfonatból készült védőöltözetet hordtak, de alapvetően rajtuk is láncing és láncharisnya volt, amit a szintén fémszövetből készült csuklya egészített ki. Pyarron alapításának idejéből származó faliképeken és kódex-miniatúrákon feltűnnek a lemezből készült vért darabok is, de ezek egyelőre még csak egyszerű váll-, kar- és lábvérték, amik leginkább csak előről védtek. A sisakok ősi kiegészítői az ynevi harcosok felszerelésének, így az első lovagokon is láthatóak voltak. Érdekes módon, amikor a lovagi harcmódor és eszmény terjedni kezdett északon, a korai sodronyvérték helyett ott a kyrektől örökölt pikkelypáncélokot hordták, legalább egy évezreden keresztül, de még ma is előfordul, sőt, Toronban – túlcicomázott formában – a Zászlóháborúk hatására kialakult lovagság ma is előszeretettel, büszkén viseli ezt a páncéltípust. Hát igen, a kyr örökség dacos felvállalása nem mindig jár együtt a legösszegebb megoldásokkal... Erre a vértre az a jellemző, hogy hosszú, combközépig érő, kabátszerűen szabott szövetre vagy puha bőrre varrják-szegecselik dél a négyszög vagy félkör alakú fémpikkelyeket, hozzá láncharisnyát, vállvértet és sisakot öltenek. A Hetedkor végének toroni páncélmesterei, armattorai olyan fokra emelték ennek az ősi típusú vértnek a készítését, hogy a vért (változatlan MGT mellett) az alaptípusnál eggyel jobb SFÉ-vel rendelkezik, bármelyik fémből is kovácsolják ki a lemezeit (acél – 4, abbitacél – 5, stb.)

A Psz. II. évezred közepén aztán megjelentek az első, már teljesvértnek ítélt páncélok, bár egyes technikai részletek még messze álltak a kiforrott formáktól. Így a mell és hátvért még nem követte a test domborulatait, kör- vagy téglalapalakúak voltak, mintha gömbhéjból vagy hengerpalástból hasították volna ki őket. Az ízületeket védő csuklós szerkezetű vért elemek is csak a III. évezred elején jelentek meg. Természetesen a háborúk tapasztalatai adták a legnagyobb lökést a klasszikus teljes vért kialakulásához, közülük is a Zászlóháborúk – nem véletlen, hogy észak vörös lobogói alatt tűntek fel először -, de a fejlett hadi tudományokról híres warviki lovagok kisebb találmányai is hozzájárultak a teljes lemezpáncélzat kifejlesztéséhez.

Tekintsük át a teljes vértzet részeit! A legszembetűnőbb darab a mellvért, amelyet a gyomorszáj tájékán lemezzátétellel erősítenek meg, amely mozgatható, így elősegíti a szabad mozgást. Díszebb páncélok a szélét áttörésekkel cicomázzák; főleg shadoni, gorviki, predoci és edorli darabokon figyelhető ez meg. A sima, tagolatlan mellvértet preferálják viszont észak lovagjai. A mellvas jobb oldalára csuklós kampót csavaroznak, ami a nehéz lándzsa megtámasztására szolgál. A hátvasak is tagoltak, követik a test formáját, díszítésként – szintén délen – sokszor bordázzák, vagy a kovácsolás során szövetszövetmintákat kalapálnak a lemez felületére. A mell- és hátvasakhoz fémgyűrűvel kapcsolódik a csatakötény, ami vagy hosszúkás, lekerekített végű, tenyérszerű széles, domború fémlemezkből áll, vagy pedig – a drágább változatokon – rákötött, vagyis szegecselt, keskeny lemezekből állítják elő. Szintén déli vívmány, hogy a csatakötényt tagolják: a combok felé megnyújtják, a közepén így keletkezett rést sodronnyal fedik. Nyilvánvaló, hogy ez a forma nagyban megkönnyíti a ló megülését. A mellvérthez kapcsolódik a vállvas, amit Kránban, Toronban, Gorvikban, de Syburrban, Enysmonban és Sempyerben is tuskékkal, éles tarajokkal tesznek félelmetesebbé és veszélyesebbé. A mellvértet egyes sisaktípusok alkalmazásánál állvérttel egészítenek ki, amely a nyak vonalához igazodik. A mellvért és a vállvas találkozásánál szabadon hagyott hónaljtal hónaljkoronggal fedik, de ez a hely még ettől is a vért legtámadhatóbb pontja marad. A korong alakú lemez szintén olyan felület, ami „kínálja magát” a díszítésre. Az északi lovagok hónaljkorongja jellegzetes módon nagyméretű, és közepén kiugró tüske van. A karvasak csőszerűek, az alsó és felső részét a könyökvért köti össze. A

könyökhajlatot pillangó- vagy korong alakú, sokszor szintén tüskés kiszélesedés védi. Gorviki „túlkapás”, hogy a könyökvédőt sokszor nevetségesen nagyra, csőrszerűre készítik. A vaskesztyűt nem minden lovag kedveli, sokszor megelégednek a sodronykesztyűvel, aminek tenyér felőli oldala puha szövetből – színes bársonyból – készül, de a bőrkesztyű sem ritka. A vaskesztyűk is minden esetben csak a kézfejet takarják, az ujjakra pedig kesztyűre varrt fémpikkelyek védik. Fejlettebb páncélkovácsolási technikával rendelkező mesterek a csuklórészt rákózzák, amitől az hüen követi a kéz mozgását. A combvérték még a 15. Zászlóháború idején is legtöbbször csak előről védenek, de léteznek a láb vonalát tökéletesen követő csőrszerű lábvérték is. Ugyanez elmondható a lábszárvértre is. A vaspapucsot, vagy más néven vassarut lemezsávokból alakítják ki, cége hegyes vagy lekerekített. Csak lovon ülve viselték, érthető okokból.

Szegényebb lovagoknak használható alternatívát jelent a teljes vértezet és a brigand kombinációja. Emlékeztetőül: a brigand (vagy brigantin) a mellvértet helyettesítő posztó- vagy bőrzeke, aminek rétegei közé fémlemezket varrnak. Sokkal olcsóbb a teljes vértezetnél, és nem biztosít ugyan akkora védelmet, de ár-érték arányában megfelelő. (Értékei: MGT:7, SFÉ: 5, ára: 120-130 arany, súlya: 28-30; acéllemezekből készítve.)

Rendkívül változatos képet mutatnak a sisakok. Az Északi Szövetség államaiban felcsapható, vagy zárt arcrészű, félgömb alakú sisakot használnak, keskeny szemnyílással. Ehhez a sisaktípushoz feltétlenül szükséges az állvért, mert az az alsó felét nem takarja. A nyakrész hosszan hátranyúlik, néha rákózott. Kivételként említhető a dwoonok sisakja, ami egyszerűbb fazéksisak, lapos tetővel, T-alakú kivágással. A toroniak rendszerint kúpos üstsisakot hordanak, arcrészénél kacsaringós kivágása, apró légzőrései díszítőelemként funkcionálnak. A Pyarron-barát országokban a tojásdad sisakformát kedvelik, aminek felcsapható sisakrostélyához nem szükséges az állvért. Az Északi Városállamok területén, és Erion befolyási övezetében is használatos az abasziszi falanxharcosoktól átvett arcvért nélküli sisak, amit erőteljes, sokszor bizarr formájú orrvédővel szerelnek fel, tetején masszív gerincél fut, ami tarajos díszítések felerősítésére is szolgál. A sisakok cicomázása általános egész Yneven, tollforgót, lófarkat szinte mindenfelé láthatunk a harcra vagy lovagi tornára felsorakozó lovagok sisakjain. A rémisztő díszítések sem ritkák, erre a célra leginkább különféle szarvakat használnak, de az állati vagy emberi koponyát formázó sisakrostély is félelmet kelthet az ellenség soraiban. Egyedülállóan különleges a Deva Morrola lovagok sisakrostélyja: saját arcukat próbálja többé-kevésbé hüen ábrázolni.

A lovagi felszerelés kiegészítői közül kettőt kell feltétlenül kiemelnünk: a nyeret és a zablát. Előbbit azért, mert a nehéz, merev páncélzatban a ló megülése igen nehéz, ráadásul a harc még nehezebbé teszi, ezért szükségszerűen kialakultak speciális nehézlovas-nyergek. Ezek magas háttámlása, kápája, lábtámasza szinte körülöleli, rögzíti a lovak alsótestét, aki így sokkal könnyebben osztogatja csapásait a nyeregből. A zabláknak a III. évezredre kialakult változata, a feszítőzabla a vad harci ménék irányítására szolgál: a lovas rántásának erejét megsokszorozza, nyelvsvorító vasa fájdalmat okoz a lónak, ezáltal hirtelen megállásokra, fordulásokra kényszeríthető az állat.

A lovagi hadviselés, a nehézlovasság meghatározó hadnem Ynev hetedikori történelmében. A lovagok fegyverzete, páncélja lassú fejlődésen ment keresztül, minek eredményeképp kialakult a teljes vértezet. A Psz. III. évezred közepétől a páncélkovácsolásban alkalmazott technikai újítások (a páncélkesztyű, nyak-, váll- és combvért rákózzása, a részek csuklós rögzítése, a páncéldarabok bordázással történő erősítése, ami vékonyabb lemezek használatát eredményezi) a teljes vért súlya háromnegyedére-kétharmadára csökkent, és viselője mozgását is jobban követi, tehát összességében könnyebben hordható. Fontos megjegyezni, hogy az efféle páncélkovács-műrecek még a 3700-as években sem mindennaposak; az elkészítésükhöz értő mesteremberekből (illetve sokszor törpékből) pár tucatnyi van egész Yneven. Leghíresebbek Gorvik, Shadon, a Pajzsállamok és Erigow páncélkovácsai,

de Gilron papjai közt is vannak jeles páncélkészítők. Munkájuk híre az ország határain is túljut, messziről jönnek a nemesurak vérteteket készíttetni hozzájuk. Éppen ezért az áraik sem átlagosak: kétféle háromszorosát is elkérik annak az összegnek, mint amennyiért szerényebb képességű társaik dolgoznak.

J.A.

A hassidisek

Ynev harciszekeres gladiátorai

Bárhol is rendezzenek Ynev világán gálaünnepélyeket, cirkuszi játékokat, az est fénypontjának szánt látványosságot szinte mindenütt a hassidisek színpompás szekérfelvonulása vezeti be. A cikornyás díszek kavalkádja ármányos-jótekonyan elrejt, milyen robusztus, józan egyszerűséggel vannak megépítve ezek a roppant harci járművek. Vázszerkezetük egyes mechanikai megoldásaiban persze lehetnek tájegységről tájegységre kisebb-nagyobb eltérések, ám hajtóikat északon és délen egyaránt ugyanaz a szenvedély fűti – felülkerekedni a másikon.

A manapság használatos harci szekerek őseit még a kyrek hozták magukkal Calowynról, s honosították meg Észak-Yneven. A Délvidékre a Káoszkor zűrzavaros éveiben került át a hatalmas menekültáradattal, ám arrafelé már kevésbé tudtak meggyökeresedni. Ahogy a nehézlovas harcmódor uralkodóvá vált a kontinensen, a hajdan oly félelmetes kyr acélszekerek nimbusza mind jobban megkopott. Manapság már csak Ynev elmaradottabb vidékein bírnak némi harcászati jelentőséggel, máshol mindenütt visszaszorultak a gladiátorarénák porondjaira. Az eredeti kyr típusú harciszekereknek már csak két hírmondója maradt, mindkettő varázserejű relikvia: az egyik Godora hercegének tulajdonában van, a másik a Boszorkányerőd Hatalmasainak játékszere (századévenként változó, hogy melyiküké). Ezzel párhuzamosan alakult át hajtóiknak, a hassidiseknek a szerepköre is.

Hassidis ókyr nyelven annyit tesz, hogy „seregrontó”. A kora Őtőd korban a hassidisek elit katonai réteget alkottak, státusukat leginkább a mai lovagokéhoz lehetne hasonlítani. A harci szekerek rohamos elavulásával azonban az ő csillagzatuk is hanyatlani kezdett. A járművek végül az amfiteátrumokban leltek menedéket, gazdáik ősi elnevezése pedig átszármazott az új hajtókra, akik szintén harcosok voltak ugyan, de már nem elékelő származású tisztek, hanem hivatásos viadorok.

A rettegett kyr acélszekerek mai utódai többféle típusba sorolhatók, általában aszerint, hogy milyen versenyszámra szánták őket. Vannak például páncélborítással ellátott, vaskos és masszív alkotmányok, melyek nehézkesek ugyan, de nem borulékonyak; ilyen az erioni játékokon látható acélpalánkokkal körbevédtetett fermasha, amin egyszerre négy hassidis száguld, és körönként váltják egymást a gyeplőnél. Másoknál épp ellenkezőleg, a mozgékonyság a fő szempont, a hajtó biztonságával kevesebbet törődnek. Ilyenek vetélkednek egymással a gyorsasági versenyeken, ahol azt a fogatot hirdetik ki győztesnek, amely bizonyos számú kör megtétele után elsőnek halad át a célvonalon. A békés külcsín ne tévesszen meg senkit: ezek a versenyek nagyon is véres látványosságok, néhány hajtó mindig a halálát leli rajtuk, a szerencsétlen lovagról nem is beszélve. A szabályok ugyanis nem tiltják, hogy a hassidisek menet közben megtámadják egymást, legfeljebb azt írják elő, hogy milyen fegyvert használhatnak. A pyarroni államokban rendezett versenyeken csak az ostort engedélyezik, a halálesetek azonban így is mindennaposak, és nem csupán az óhatatlanul előforduló bukások miatt. A hajtó-viadorok ötlettára kifogyhatatlan: kíméletlenül ostorozzák a

mellettük száguldó fogat lovait, a bőrszjából hurkot vetnek a kerekére, a kanyar falához szorítják a vetélytársaikat vagy éppen ráfuttatják őket a pályán heverő roncsok egyikére.

Léteznek még kegyetlenebb szekérviadalok is, ahol nem egy szabott táv megtétele a cél, hanem a többi gladiátor kiiktatása, vagy éppenséggel egy gyalogszerrel menekülő nyomorult levadászása nyílt terepen. Utóbbi esetben szokás fegyvert és némi előnyt adni az áldozatnak, bár ez legfeljebb a hajsza izgalmát fokozza, a végeredményt aligha teszi kétségessé. Gorvikban a hajtó az ostoron kívül nem is használhat más fegyvert, viszont a kocsi tengelyére lábnyi hosszú pengéket erősítenek, a kiválóan idomított abradói mén szügyét, oldalát, homlokát tüskés vértlemezekkel borítják be, ezért a hajtólándzsás hadifoglyoknak – a hassidis ellenfeleinek – igen kevés esélyük van a viadal túlélésére (Gorvik és Warvik tartományban a hassidis legyőzőjét jutalmul szabadon is eresztik). Ez a fajta „viadal” – a kaszapengék nélkül, kézifegyverekkel – egyébként Erenben is dívik, az Északi Szövetség tagállamai közül egyedül; martaléknak általában elf foglyokat használnak.

A hassidisek az arénán kívül is feltűnést keltenek, hacsak meg nem szabadulnak valahol a járművüktől. Hazai terepen még ez sem segít; a legtöbb járókelő valószínűleg ismeri az arcukat, hiszen az aréna ünnepelt hősei, akiket valósággal bálványoz a köznép. Megjegyzendő továbbá, hogy a vérbeli hassidis még a gondolatától is visszaborzad, hogy hosszabb időre elszakadjon a szekerétől és a lovaitól. Ha kénytelen nagyobb útra indulni, viszi őket magával – ami cseppet sem könnyű dolog, mert a járművet nem ilyesmire tervezték. Ha az időjárás kedvezőtlenre vált, netán az ősi kyr országút elfogy a kerekek alól, a leghelyesebb eljárás azonnal letáborozni, illetve visszafordulni, mielőtt még a szekér elakadna valami alattomos kátyúban, vagy kettéroppanna a tartótengelye.

Játéktechnika

A hassidis harcértékei, életerő és fájdalomtűrése megegyeznek a főkaszt, a gladiátor hasonló értékeivel. Ez érvényes a karakter képességeinek kidobására, és a különleges képességekre is. Szembetűnő különbség mutatkozik viszont a képzettségek terén. A felszerelés és fegyverzet tekintetében is rendelkezik a specializáció némi sajátosságokkal, így erre is külön kitérünk.

Induló képzettségek

A hassidist első tapasztalati szinten a következő képzettségek illetik meg:

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat (tetszőleges egykezes kézifegyver)	Af
Fegyverhasználat (ostor)	Mf
Fegyverismeret	Af
Kocsihajtás	Mf
Lovaglás (ló)	Mf
Idomítás (ló)	Af
Ugrás	25%
Esés	35%
Szakma (bognár)	Af
Kultúra (humán kultúrkör)	Af
1 nyelvismeret (kultúrkör szerint)	Af,3
Helyismeret (kultúrkör szerint) vagy előtörténet szerint	60%

A további tapasztalati szinteken:

Tsz	Képzettség	Fok/%
2.	Lefegyverzés (ostorral)	Af
2.	Belharc (a választott kézifegyverrel)*	Af
2.	Kocsmi verekedés	Af
3.	Mechanika	Af
5.	Lefegyverzés (ostorral)	Mf
6.	Belharc (a választott kézifegyverrel)*	Mf

* természetesen csak az arra alkalmas kézifegyverrel

A hassidisek felszerelése

A szekérhajtó gladiátorok fegyverei közül – kultúrkörre való tekintet nélkül – legfontosabb az ostor, amit egyszerre használnak a lovak ösztökélésére, és az ellenfél megsebzésére, zavarására. Általában minden hassidis rendelkezik egy másik fegyverrel is, amit a legszélesebb skáláról választhatnak, küzdőstílusuknak, a kocsiverseny szabályainak megfelelően. Egyedül a célzófegyverek hiányoznak a fegyvertárukból, hisz a száguldó kocsiról, fél kézzel a gyeplőt tartva a célzás igencsak nehézkes, ráadásul veszélyes lehet a közönségre is. A leghatékonyabb fegyver kétségkívül a lándzsa és a hajítódárda, de a fremashát hajtó erioni hassidisek az egymás mellett száguldó szekereiken vívott csatáikban szívesen használnak dobótőröket és –bárdokat is. Sok-sok viadalban előfordul, hogy az összeakadt harcikocsik hajtói gyeplőiket elengedve vagy kiakasztva, a másik kocsiába áthajolva küzdenek, ilyenkor rendkívül hatékony lehet a vasököl és a szögekkel kivert alkarvédő.

Itt át is térhetünk a vértzet kérdésére. Bizonyára nem kell magyarázni, hogy a hassidisek miért nem viselnek nehézvérteket, teljes páncélatokat. Legtöbbjük megelégszik egy könnyű nemez-, vagy bőrpáncéllal, a legóvatosabb viadorok fém mellvértet, esetleg lánc- vagy sodronyínget öltenek magukra, persze ezzel lemondanak a könnyedebb mozgásból fakadó előnyök nagy részéről. A sisak széles körben elterjedt, de nem kötelező viselet, általában orrvédős vagy anélküli nyitott arcrészű sisakokat választanak, és gyakorta egyedi módon, tollforgókkal, színes kendőkkel, sörényes tarajokkal díszítik fel. Az alkarvédőkről már tettünk említést, más kézi védőeszközt, konkrétan pajzsokat ritkán használnak, akkor is a kicsi, fixen az alkarra erősített fajtákat.

A hassidis felszerelésének egyik leglényegesebb része a kocsi. Ezen alkalmatosságok a már említett erioni fermashát kivéve kétkerekűek, és egy-hat ló befogatolására alkalmasak, a viadal fajtájától függően lehetnek páncélozottak is, de ahol a gyorsaság a fontos, ezt legtöbbször elhagyják.

Nem szabad elsiklani a felszerelés „élő” tagjai, a lovak felett sem. A többes létszám egyedül Gorvikban nem igaz, ott ugyanis a könnyű kocsi elé egyetlen abrasói mént fognak, amit tuskékkal kivert bőrvértelemmel szerelnek fel. Erionban és a pyarroni államokban viszont a hat ló befogása divik a hassidisek harci szekerei elé, északon három, illetve négylovas fogat a jellemző. Az abasziszi hassidisek két lovat fognak kocsijuk elé és kurta hajítódárdával hadakoznak; az eronei kereskedőhercegségből valók ezzel szemben három lovat hajtának, fegyverük a hosszú nyelű ostromkasza. A nagy múltú kocsijátékokon szinte kötelező azonos színű lovakat befogatolni, de jónéhány híres és ünnepezt hassidis megengedte már magának, hogy megszegje ezt az íratlan szabályt, mint például a sokat emlegetett eronei Higsigiss, aki két fehér ló közé mindig egy feketét fogott, vagy a dzsad származású, de Új-Pyarronban hírnevet szerzett Kadir, aki két-két, almásderes és fehér lovat hajtott. Említést érdemel – bár valójában nem szabályszegő – a Hetedkor végének ünnepezt bajnoka, a keleti barbár Ud Gronga, aki az Onpor hegység déli lejtőin élő foltos vadlovakat köti be, hogy az északi arénákban győzelmet győzelemre halmozzon.

Mind a gladiátor-játékokra alkalmazott kocsik, mind a lovak magasabb értéket képviselnek „közönséges” társaiknál. Ez azt jelenti, hogy egy hassidis irányítása mellett, vagy általa készült harcikocsi egyedi volta miatt szinte megfizethetetlen, de ha mégis megválna tőle a gazdája (ennek vagy egy új kocsi építése, vagy krónikus pénzhiány lehet a háttérben), akkor két-háromszorosát kéri meg egy átlagos harciszekér árának. A lovakkal is hasonló a helyzet, de hozzájuk a hassidisek talán még erősebb érzelmi szálakkal kötődnek, úgyhogy az a viador, aki eladja a még ki nem öregedett, nem sérült lovait, az bizonyosan nagy bajban lehet...

Zsolt & Attila

A ragan Ikromu története

Ynevi legendák

A mai déli városállamok kráni régiójának területét nem is olyan régen a raganok népe uralta. Ez a nép nem volt egységes, elszigetelt közösségekben, úgynevezett családokban éltek. De jött egy hős, aki megteremthette volna az egységet, létrehozhatta volna a Nagy Ragan Birodalmat.

Páratlan szerencse, hogy a jó tollú krónikás, Remiatio Grittanus lovag, Krad felszentelt szolgája hetven esztendővel az esemény után, az utolsó élő szemtanú elbeszélése alapján lejegyezte a történeteket. Adjuk hát egy időre neki a szót.

„Vízfakadás havának (nagyjából Alborne második havának felel meg) nyolcadik napján egy deli természetű, lángoló szemű ifjú érkezett a faluba. Mindenkit a nevére szólított, és úgy ismerte a járást, mintha közülük való lett volna, pedig soha nem látták előtte. (...) Ikromu (hontalan, gyökértelen) néven nevezte magát, és azt mondta Gridonnal, a családfővel akar szólni. Mielőtt bármit tehattünk volna, oda lépdelt Gridon házához, hangos szóval megnevezte magát és bebocsátást kért. Hátrált néhány lépést és várakozott. Amikor Gridon ajtaja kinyílt, és öt szívdobbanásnyi idő múltán sem lépett ki rajta senki, bement. Látszott, jól ismeri szokásainkat is. Sokáig bámultuk még szótlánul az idegen mögött bezáródó ajtót, aztán mindenki ment, hogy a dolga után nézzen. Bennünket, gyerekeket persze husáanggal sem bírtak volna onnan elhessegetni. Igazán közel azért mi sem mehettünk. Jól emlékszem, botütöst kezdtünk játszani, közben azt találgattuk, ki lehet az idegen és mit akar. Állandóan a ház felé tekintgettünk, hogy mikor történik már valami. (...) Már azt gondoltuk, hogy ki se jönnek, így a nap pihenni nem tér a végtelen hegyekbéli barlang palotájába, mikor végre nyílt az ajtó. Kilépett rajta Gridon, és ránk nézett. Tekintetének tüze szinte perzselt. Az izgatottság és a lelkesedés heve szította fel pillantása alvó parazsát, ma már tudom. De akkor megijedtem, még soha nem láttam ilyennek. Elküldött bennünket, hogy hívjuk tanácsba a főket, (családdal rendelkező felnőtt férfiakat), szólni kíván. (...) Ekkor vettük csak észre, hogy a nap még alig haladt el az Árva hegy törött csúcsa fölött. Még annyi időt sem voltak benn, ami alatt a Szarvszikla csúcsára felérhetnék, mi meg azt hittük...”

(A beszámoló hasonló részletességgel folytatódik. A derék krónikás egy vastag fóliás minden egyes lapját megtöltötte a ragan Ikromu történetét elbeszélő írásával.)

Ikromu meggyőzte a családfőt arról, hogy a különálló közösségeket össze kell fogni, mert ők együtt alkotják a nagy ragan családot, hiszen mindannyian testvérei egymásnak. S ha ez nem megy szépszerével, akkor erővel kell megtenni. Idővel úgyis belátják majd, hogy ez a helyes út. Idővel úgy is belátják majd, hogy ez a helyes út. Nem lehet másként, hiszen ez a hegyek jó szellemeinek akarata. A szellemeké, akik egykor új hazába vezették a raganok őseit, és akik még ma is ébren vigyázzák népünk minden lépését. Őt, a Gyökértelent választották ki arra, hogy beteljesítse a raganok sorsát, és hogy

küldetését bevégezhesse tudást, hatalmat és erőt kapott tőlük. Felruházták a múlt tudásával, az igazság hatalmával és a tettek erejével.

(Tudomásunk szerint a türelmetlenségen kívül nem volt más emberi gyengesége a nagy ragan hősnek, ez az egy azonban felbukkanása pillanatától kezdve végig kísérte, s a későbbiekben ez csak fokozódott. Talán ez a legfőbb oka, hogy életében inkább átkozták, mint dicsőítették.)

Ikromu a Madiban élők meggyőzése után felkereste a környező falvak családfőit, és valamennyi családot maga mellé állított. Nem mindenhol boldogult olyan könnyen, mint az első esetben, de végül mindenütt sikerrel járt. Ezek után az egyébként nem igazán harcias természetű északi családok férfi tagjaiból hamar – néhány hónap alatt – kicsi, de ütöképes hadat szervezett. Mihelyst úgy érezte, hogy emberei – mert ekkor már az ő emberei voltak – felkészültek, felkerekedett hadával, hogy nemzetté kovácsolja össze a szétszórtan élő családokat, és létrehozza a ragan birodalmat. Terve az volt, hogy minden családot és falut maga mellé állít, és mindezt még a hideg évszak beállta előtt, akkor ugyanis a hágók és hegyi utak nagy része járhatatlanná válik. Eleinte még páratlan rábeszélő képességére támaszkodott, de ez némely esetben drága heteket rabolt el amúgy is szűkös idejéből. Ezért gyorsan módszert váltott, és inkább fegyverei erejével „győzte meg” a családokat igazáról. Csapatainak csak minimális pihenőt engedélyezett, így elképesztő iramban haladt előre. Ám az ősz a vártnál néhány héttel hamarabb köszöntött be. Szerencse volt a szerencsétlenségben, hogy az idejekorán érkező évszak egyelőre még nem hozta magával a szokásos csapadékos időjárást, csupán a levegő hűlt le számottevően. Ez további idővesztést okozott az egyébként is türelmetlen hősnek, ezért úgy döntött, hogy a kevesebb lelket számláló, ill. kevésbé jelentős családokat kihagyja „villám hadjáratából”. Még késő ősszel is úton volt csapatával. Az időjárás pedig napról napra rosszabbra fordult. Dacolva hóval, széllel, faggal erőltetett menetbe kényszerítette embereit. De hiába. Nem kevés család és még több falu volt még hátra, mikor végül belátta, hogy nem mehet tovább. Nem volt elégedett művével, pedig nem igen hordott még olyan hadvezért hátán a föld, aki meg tudta volna közelíteni ezt a páratlan teljesítményt, és nem tudni, születik valaha olyan, aki utána tudná csinálni. Mintegy fél esztendő lett, kb. félszáz katonával (becslések szerint 300-800 embere lehetett) meghódította a Kráni hegység délkeleti részét. (Területe majdnem akkora volt, mint a mai kráni régió.) És mindezt irgalmatlanul nehéz, utak nélküli terepen. Ráadásul a hadjárat második felében olyan időjárási viszonyok között tette mindezt, hogy vállalkozását nyugodtan nevezhetjük öngyilkossági kísérletnek is, s akkor még nem biztos, hogy megtaláltuk rá a megfelelő súlyú jelzőt.

A hosszú téli hónapokat arra használta fel Ikromu, hogy a fegyverrel térdre kényszerített falvak lakosságát érveivel és személyes tekintélyével meggyőzze igazáról. Senki sem érti, hogyan volt képes sok száz mérföldet megtenni az ilyenkor járhatatlan vidéken. Nem jutott el persze minden faluba, de ahol megjelent, ott valóban maga mellé állította az embereket. Közben egészségi állapota rohamosan romlott. Mire eljött a tavasz, fogai kihullottak, háta meggörnyedt, testét fekélyek lepték el. Mégis nekiindult ismét, hogy most már valóban bevégezze küldetését. De a tavasz első havának vége egyben az ő életének a végét is elhozta. Holttestét szorosan vászonba tekerték katonái és visszaszállították Madiba. Amikor a vásznat kiontották, hogy megadják a hősnek kijáró végső tisztességet, csak csontokat és rothadó húst találtak. És két fém tárgy. Az egyik egy rontásűző fémlap volt, melyet minden ragan apa belehelyez fiú gyermeke bal karjának bőre alá háromnapos korában, hogy a szíve bátor, karja erős legyen, ha felnőtt (a leány gyermekeknek ötnapos korukban helyeznek el hasonlót a jobb combjukba, hogy termékenyek legyenek.) A másik egy idegen jelekkel vésett, ismeretlen fémből készült, kb. egy hüvelyk átmérőjű gömb volt, s nagyjából ott helyezkedett el, ahol valaha Ikromu nyaka kinőtt a testéből. (A mellkas fölött, a nyak és a test találkozásánál, a szegycsont felső árkában, a két kulcsfont ízesülése között.) Amikor a falu sámánja odafurakodott a „tetemhez” a vászomból a földre esett a félgömb.

„A sámán azonnal odaugrott, hogy megnézze mi az. Én is szaladtam rögtön, hogy cimboráimat megelőzve enyém legyen a még mindig guruló fura holmi. De amikor a sámánra emeltem szemem már semmi kedvem nem volt az új játékhoz. Ahogy ott állt, karját széttárva, szeme kifordulva. Bár csak elfeledhetném, iszonyú volt. A lábam még vitt volna, így hát mi tagadás el is estem. (...) Senki se mert a fura gömbhöz nyúlni, még a sámán se. De aztán elővette tarisznyáját, mindenféle porokat szórt szét, és a szellemeket szólította énekével, hogy vigyék el a gonosz holmit. (...) Reggelre aztán eltűnt. Tán egy kutya vitte el, vagy egy farkas. A sámán azt mondta a fekete földről származott, és most visszatért oda, ahová való.”

A rontásűző fémlap a halott természetes családját illette volna. Mivel senki nem ismert Ikromu származását, a családfőnek adták, ahogy az ilyenkor szokás. Amikor a rontásűző talizmánt Gridon megpillantotta kis híján követte a hőst a világok között vezető útra. Szótlanul házába vonult, és másnapig ki sem jött onnan.

„Már jócskán a tanácsfa fölött állt nap, amikor Gridon kijött végre. Pedig addig soha nem maradt el a reggeli itatásról. Összevissza lógott rajta a ruha. Szemei zavarosak voltak. Még a nevére sem figyelt fel, csak ténfergett fel és alá a háza előtt. (...) Azt motyogta, hogy Krom (együgyű, félkegyelmű). Aztán a földre rogyott és nem mozdult többet. (...)

A kezében szorongatott valamit. A sámán ment megnézni, mi az. Ahogy szétfeszítette ökölbe szorított kezét, kiesett belőle a rú (rontásűző amulett).

Krom. Így nevezzük azokat, akiket a szellemek megjelöltek. Így nevezték Gridon egyetlen fiát is.”

Gridon felismerte a rú, a fémlapot, melyet mintegy húsz esztendővel azelőtt ő helyezett be újszülött gyermeke bal karjának bőre alá. A fiú még öt évesen is folyton nyáladzott, tekintete mindig zavaros volt, gyakran tett kárt magában, nem beszélt és nem is értette a hozzá intézet szavakat. Nem volt képes tíz lépést megtenni anélkül, hogy el ne esett volna, és már a három esztendő lányok is elhagyták a növésben. Apja szíve csaknem meghasadt bánatában, hogy egyetlen, kései gyermekét is elveszik tőle a szellemek. De nem volt mit tenni. Elvitte hát az Ásító barlangba, hogy a szellemek magukhoz vehessék a megjelölt gyermeket.

És lám gyermeke visszatért, s lehet, hogy a gonosz szellemek ereje segítette, de ő jóra fordította hatalmát. Ám ezt apja csak halál után tudta meg, és maga is követte immár másodszor elvesztett fiát.

Így ért véget a hős Ikromu története.

Borbás István

Ynev nyelvei II.

A délvidék negyedik nagy nyelvcsaládja a nomád törzsek által használt hyunghai, melyben – noha fogyatékos írásbelisége erősen megnehezíti tanulmányozását – minden bizonnyal az egyik legősibb emberi idiómát tisztelhetjük. Gyökerei egészen a Negyedkor elejéig nyúlnak vissza; azok a szubhumán vadak, akiket a Kránnal háborúzó Démonikus Óbirodalom a szolgálatába kényszerített, valószínűleg a hyunghai egyik archaikus verzióját beszélték. Területi elterjedése vetekszik a dzsadéval, ám még annál is több változatra oszlik: gyakorlatilag minden lovastörzs különböző dialektust használ, a távolabbi szomszédok meg sem értik egymást. Hatványozottan áll ez a Gyűrűhegységben található szórványközösségekre, melyek letelepedett életmódot folytatnak ugyan – többnyire primitív, égetéses-irtásos földművelést -, anyanyelvük azonban az úgynevezett kövi hyunghai, völgyenként más és más tájszólásokban.

A nyelvi diverzitás múlthatatlanul szükségessé tette valamely szélesebb körben elterjedt közvetítő dialektus kialakulását, ám ezt a szerepet nem egy központinak, letisztultnak elfogadott hyunghai-változat tölti be – ilyen nem létezik -, hanem két idegenből átvett kultúrhordozó nyelv. Enysmonban az Égi Fény hitére tért nomádok a pusztai közöst használják erre a célra, amely a pyarnak egy alaposan átgyúrt, számos hyunghai jövevényszóval feldúsított dialektusa; egymás között, a mindennapos érintkezésben azonban továbbra is őseik nyelvét beszélik. A nyugati lovastörzsek ezzel szemben egyáltalán nem ismerik a pyart. Az ő közvetítő nyelvük a hírhedt „kráni közös”, a birodalmi khorst, amit a pyarroni lingvisták csak fekete nyelvnek neveznek. Ez – ellentétben a közkeletű vélekedéssel – nem valamiféle torz, mesterséges konstrukció, hanem élő, fejlődő, kultúrhordozó idióma, semmilyen szempontból nem alábbvaló a pyarnál vagy a shadoninál. Mivel azonban eredetét tekintve inhumán nyelv, jelen értekezésünkben nem foglalkozunk részletesebben vele, hisz nem tartozik szűkebben vett témakörünkre. Annyit feltétlenül érdemes megemlíteni róla, hogy eredeti formájában nem az emberi száj- és hangberendezésre van szabva; következőképpen a gypüvidéken és a hadúri tartományokban nem a tiszta birodalmi khorst használják közvetítőnek, hanem csak annak egy romlott, elkorcsosult változatát.

A Sheral déli elővidéke nagyjából kívül esik Krán befolyási övezetén; viszont a terjeszkedő pyarroni kultúra, miután kilépett bölcsőjéből, ezt a régiót vonta legrégebben és legalaposabban a búvkörébe. Ez többek között abban is megnyilvánul, hogy az itt őshonos humán nyelvek – hasonlatosan a larmaroniakhoz – mára szinte maradéktalanul kivesztek. Valaha volt létezésükről néhány földrajzi elnevezésen kívül csupán satnya szórványemlékek tanúskodnak a térség uralkodó nyelvjárásában, a hágóvidéki közösben, mely igen közel áll a szövetség pyar dialektusához. A hágóvidéki nyelvterület egyébiránt roppant sokszínű képet nyújt; legjelentősebb hatalmi centruma – Ordan – csak nyelvi téren hódolt be a pyarroni nyomásnak, politikai és vallási függetlenségét féltékenyen őrzi.

Észak-Ynev nyelvi térképén kitörölhetetlen nyomokat hagyott az évezredek kyr hegemonia. A kyr hódítást megelőző korszak humán idiómáiból csupán sorvadó nyelvszigetek és -töredékek maradtak. A Doardon-hegység maradványnépessége által használt tongor nyelv például az ősi crantai meghígult, elnyomorodott származéka, a beszélők száma pedig alig haladja meg a néhány ezret, és nemzedékről nemzedékre csökken. Dél-Quironeiában néhány elszórt közösség lupár és dolamin nyelven beszél – legalábbis ezt állítják magukról, bár a lingvisztika tudósai nem feltétlenül hisznek nekik. Ők abból indulnak ki, hogy ha a kyr hódítás előtti legjelentősebb északi birodalom nyelve is csak ilyen csökevényes formában tudott fennmaradni, erre még sokkal kevesebb esélye lehetett az

olyan dialektusoknak, melyek használói már akkoriban is elnyomatásban, az önálló államiságot nélkülözve éltek. E tudósok szerint a ma dolaminnak illetve lupárnak tekintett nyelvek pusztán az elnevezésüket örökölték a Negyedkorból, szókincsük és grammatikájuk jóval későbbi – feltehetőleg káosz-kori – eredetű. Akárhogy is legyen, ma már semmiképpen sem minősülnek kultúr-hordozónak. Gyér számú közösségeik úgyszólván mind kétnyelvűek, anyanyelvükön kívül a környék uralkodó nyelvjárását is beszélik, kultúrájuk szinte teljesen hasonult szomszédaikéhoz.

A kyr nyelvi hegemonia az Ötödök végén, a birodalom bukásával összeomlott, a nyelvterület az eredeti méret töredékére zsugorodott, napjainkban nagyjából Toron szűkebben vett befolyási övezetére terjed ki. Ezen a ponton feltétlenül szükséges megjegyezni, hogy az ókyr alapvetően inhumán nyelv volt, s mint ilyen, kevésbé alkalmas arra, hogy humán kultúrák hordozójává váljon. Manapság már csak a szöveg-hagyomány él a varázskönyvekben és egyes archaikus egyházi rituálékban. Élőbeszédben legfeljebb mágikus szertartások alkalmával használják, akkor is felettébb óvatosan, mert a kiejtési szabályok az évszázadok során bizonytalanná váltak, s ez mérhetetlen kockázatot rejt magában. Egész Yneven senki nincs már a toroni Hatalmasokon kívül, akinek az ókyr lenne az anyanyelve.

Az ókyr egyenes ági örökösének – bár az eredeti állapotokhoz képest ez is jelentékenyen leegyszerűsödött – leginkább a kyr-toroni tekinthető. Rendkívül komplex, finom árnyalatokban gazdag nyelv, mely nemcsak a szavakat és a hanglejtést ruhazza fel jelentéstartalommal, hanem a mimikát, a gesztusokat, sőt az öltözködést is! Elfogadható szinten való elsajátítása mindenképpen emberfölötti feladat, s ha az ember ereiben nem folyik némi kyr vér, jószerivel lehetetlen. Még Toronban is csak az uralkodó kasztok ismerik, s a legjobb úton halad afelé, hogy holt szertartásnyelvvé merevedjen.

Jogilag ugyan a kyr-toroni minősül a császárság hivatalos nyelvének, ezt a szerepet azonban ténylegesen a köztoroni dialektus tölti be, mely az előbbinek erősen torzult és felhígult változata. Kyr-toroni nyelvjárásban csupán az előkelő körök és az egyházi személyek tudnak érintkezni egymással (Tharr egyházának ez a liturgikus nyelve); az egyszerű nép – a pietorokat is ideértve – csak köztoroni nyelven beszél. Ezért még a leggőgösebb arisztokrata is kénytelen elsajátítani az alsóbbrendű dialektust – bár az gyakran megesik, hogy használatát méltóságán alulinak érzi. Az ilyen nagyurak kizárólag kiváltságos tolmácsrabszolgák útján érintkeznek alantasaikkal, ám ezt merő dölyfből teszik: valójában tökéletesen értik a beszédüket. Igen csúnya meglepetés vár arra a kalandozóra, aki nem veszi ezt figyelembe, és könnyelmű szavak szaladnak ki a száján...

Toron felségterületén a fenti két dialektuson kívül csak a korábban már említett lyronais számít emberi használatra méltónak. Aki bármilyen más nyelven szólal meg, a császári törvények értelmében obsornak minősíti magát. Errefelé tehát a nyelvtudás hiánya nem csupán bosszantó vagy kellemetlen, hanem egyenesen életveszélyes: az a kalandozó, aki Toronban a közös nyelvvel próbálkozik, pillanatokon belül a kőfejtőkbe, vagy a gladiátorvermekbe kerül. Ez nem azt jelenti, hogy a toroniak nem tanulnak idegen nyelveket – a hajósok, kereskedők, diplomaták nemigen lehetnének meg nélkülük –, csak épp a hazájukban óvakodnak használni őket.

Mivel a birodalom minden erőfeszítése dacára sem tudta teljesen befolyása alá vonni a Quiron-tenger egész medencéjét, a köztoroni dialektus nem vált általánosan elfogadottá a térségben. Sokan megértik ugyan, ám igen erős vetélytársa támadt a tengeri közös képében, amely lényegében a pyar quironeiai változata. Anyanyelvként nagyon kevesen beszélik, közvetítő nyelvként viszont annál többen, főként Abasziszban és a városállamokban. A bölcs hajóskapitányok általában mindkét nyelvet megtanulják, és s császári lobogókhoz húzó kikötőkben a köztoront használják, a szövetség befolyása alatt állókban pedig a tengeri közöst.

Mielőtt a diadalmas pyarroni térítés áthatolt volna a Sheralon, hogy benyomuljon a kyria összeomlása által támasztott civilizációs ürbe, az észak-ynevi térségben számos kisebb-nagyobb humán kultúra alakult ki és vert gyökeret, főleg a káosz-kor zűrzavaros viszonyai között. A pyarronihoz

hasonló jelentőségre sohasem tettek szert, ám néhányan elég életerősnek bizonyultak hozzá, hogy megőrizték vele szemben nyelvi, vallási és politikai függetlenségüket, ha nem is mindig azonos mértékben.

E téren kétségkívül az aszisz kultúrkör könyvelhette el a legnagyobb sikereket. Az aszisz nyelvterület központja az Onpor-medence, ahonnan a Quiron-tenger egész déli partvidékére kisugárzik, az Anublien-tavaktól kezdve a városállamok övezetén keresztül egészen a korg szálláshatárokig. Maga a nyelv inkább a kipusztult hágóvidéki dialektusok töredékemlékeivel mutat rokonságot, mint a partvidék lupár-dolamin szórványaival. Ez egybevág a régi legendával, mely szerint az államalapító Otlokir vezér valahonnan délről vezette mai Abaszisz területére félbarbár zsoldosait.

Az aszisz kultúra egyik legfőbb sajátossága nyitott, befogadó jellege, amely a saját hagyományok mélyen gyökerező, szívós ápolásával párosul. Ennek megfelelően Abasziszban az utazó ritkán kerül nehéz helyzetbe hiányos nyelvtudása miatt. A tartományi székhelyeken és a nagyobb kikötővárosokban könnyen elboldogul akár a köztoroni, akár a pyar nyelvvel, mely utóbbinak a tengeri közvetítő dialektusa járja. Ugyanakkor viszont az ország eseménydús történelmében soha egyetlenegyszer sem merült fel a teljes nyelvcserre lehetősége; az asziszok szívesen tanulnak idegen nyelveket, de arra semmilyen körülmények között nem hajlandók, hogy feladják a kedvükért a sajátjukat. A lingvisták egybehangzó véleménye szerint egy ilyen lépéssel szörnyű veszteség érné Ynev kultúráját: az aszisz nyelv elég bonyolult felépítésű, ám – talán éppen ezért – roppant érzelemdús és kifejező. Gazdag irodalmából különösen a hősköltemények és a lírai elégiák halhatatlan hírűek, nem is beszélve arról, hogy vitathatatlanul Abaszisz adta Ynevnek a Hetedkor legjelesebb politikai szónokait.

Kevésbé sikeresen állt ellen a kulturális asszimilációnak a Quiron-tengertől északra az erv nyelv. Az ervek azokból a hegyi törzsekből származnak, akik a Káoszkorban rajzottak ki a Doardonból a termékeny lapályokra, s nem csekély szerepet játszottak az egyik fontos kyr utódállam – Dawa – megdöntésében, melynek területeire aztán betelepedtek. Nyelvükben ennek megfelelően igen erős kyr hatások mutathatók ki, bár a legősibb alapréteg – különös módon – inkább a mai korg dialektusokkal rokonítható. A Hetedkor kezdetén az erv nyelv még sokkal elterjedtebb volt, mint manapság, afféle „északi közösnek” számított. A délvidéki hitvilág rohamos térhódításával párhuzamosan azonban fokozatosan visszaszorult, ahogy egyre több erv törzs cserélte pyarronira nemcsak vallását, hanem nyelvét is.

Az erv államokban napjainkban a pyar a hivatalos nyelv, pontosabban annak egy helyben kialakult dialektusa, amelyet erv-közösnek szokás hívni, s a tiszta szövetségi pyart beszélők fülében meglehetősen barbár hangzásúnak cseng. A legtöbb ervnek ez az anyanyelve, nem is ismer mást. Az ősi erv nyelv azonban nem halt ki teljesen, s bár kétségkívül háttérbe szorult, az utóbbi időkben határozott törekvések tapasztalhatók a fölelevenítésére. A mozgalom legfőbb védnökei a Seridiar-dinasztia uralkodói – vagy ahogy a köznép hívja őket, a Hazafí Hercegek -, akik a Psz. XXXV. században kerültek hatalomra Erigowban, s elődeiktől eltérően nem városuk ősi kyr múltját hangsúlyozzák, hanem a hajdani Enrawell romjaiba betelepült erv honfoglalók érdemeit.

A sorvadás éveiben az egységes erv nyelv négy dialektusra bomlott: erenire, gianagira, haonwellire és kahréira. (Ez utóbbi – az úgynevezett mérnöknyelv – jelentős mértékben elüt a másik háromtól. Számos jövevényelemet kölcsönzött a zeduri gnóm nyelvjárából és – testvéreitől eltérően – mindvégig a városállam hivatalos nyelve maradt.) Azoknak a száma, akik egyedüli ismert nyelvként beszélnek őket, elenyésző; viszont nagyjából minden ötödik erv kettős anyanyelvű, gyermekkorában az erv-közössel együtt hercegsége dialektusát is elsajátítja. Erigowban mindegyik nyelvjárás ugyanolyan jogokat élvez a hercegi közigazgatásban, mint a hivatalos pyar; a társállamok egyelőre nem vezették be ezt az újítást. folytatjuk

Kornya Zsolt

A nap-papok titka

3.- 4. szintű kalandozóknak két felvonásban 3-5 játékosnak ajánlott

Helyszín: Davalon, a Dwyll Unió fővárosa

Idő: 3692 kora tavasz

Előszó

Az alábbi történetben a karakterek mint az Északi Szövetség titkosszolgálatának még meglehetősen tapasztalatlan tagjai kerülnek kényes szituációba a dwoon fővárosban. A parti előtörténetét is vázoltuk egy-két mondatban, és a modulban néhány körülmény is ehhez igazodik, de ez nem azt jelenti, hogy kizárólag ez az egyetlen módja, hogy a szereplők a történet részeseivé váljanak. Előfordulhat, hogy a titkosszolgálat az inkvizíció embereit „kéri fel” együttműködésre, vagy ha minden kötél szakad, kalandozókat bérel fel az ügy megoldására. Így – egy kis agytornával – könnyedén egy hosszabb lélegzetvételű életútjáték részévé tehetjük ezt a modult. (Érdemes azonban arra ügyelni, hogy a karakterek között lehetőleg ne legyen dwoon, vagy ha ez elkerülhetetlen, akkor ne Davalonból származzon.)

Előzmények

Hogy tisztában legyünk a történet körülményeivel vissza kell tekintenünk a dwoon nép letelepedésének időszakába. Ez a harcias népség a Hetedkor népvándorlásainak viharában hagyta ott őshazáját – ahogy az északi mondás tartja istenükön kívül mindent feledve – és jelent meg a Toront az erv népektől elválasztó Pidera hegység lankáin Psz.-i VI. században, hogy mai hazájuk területét – a Vinali-medencét – birtokba vegye. A letelepülni vágyó dwoonok egyre délebbre tolták szálláshelyeiket, mígnem Toron északi határán komoly ellenállásba ütköztek. A sötét birodalom azonnal megtorló hadjáratot indított a „pimasz” jövevények ellen, s nemsokára már messze bent a mai Dwyll Unió területén folytak a harcok. Toron sikert sikerre halmozva nyomult egyre északabbra. Ám minden sorozatnak vége szakad egyszer. Így történt ez most is. Tiarniel – az akkori dwoon főváros – elpusztítása volt az utolsó esemény a toroniak győztes hadjáratában. Lassacskán észak sötét hatalma visszavonult eredeti határai mögé és az újonnan érkezett nép megkezdte határvédelmének kiépítését.

A dwoon királyi család kipusztítása miatt az utódlás komoly problémákat vetett fel. A hatalom végül a Ranil lovagrend nagymesterére szállt. Ő vetette fel a naptornyok és ezáltal egy komoly védelmi rendszer felépítésének szükségességét.

A védelmi rendszer egyik részét a 101 Naptorony képezi. Ezek alkotják – a főtorony (Davalon) kivételével – a déli határsávot. Mindegyik katonai erődítmény, melynek központja maga az égbenyúló naptorony. A tornyok tükrök segítségével kommunikálnak egymással és a főtoronnyal. (A Naptornyok 10-50 mérföld távolságra vannak egymástól. Davalonban a tükröket a Kristály helyettesíti.) A védelem másik része egy titkos alagútrendszer, mely a Naptornyokat köti össze a föld alatt, és melynek megépítése lényegesen nagyobb feladatnak bizonyult. Ranil beavatottjai – a Napkegyeltek – tervezték az alagútrendszert, s ők hozták létre azt a varázstárgyat – a Szemet -, mely az egész földalatti rész tervrajzát tartalmazza.

Kezdetben igen nagy lendülettel láttak az építkezésnek, de a lelkesedés a háborús fenyegetés elmúltával igencsak alábbhagyott és belső viszályok gátolták az építkezés folytatását. Fordulatot

jelentett, hogy hosszas előkészületek után végül Psz. 1678-ban a Dwyll Unió belépett az Északi Szövetségbe. (Ekkor kezdték el építeni – gondos tervek alapján – új fővárosukat, Davalont is.) A szövetség nyomására kénytelenek voltak befejezni az évszázadokkal azelőtt elkezdett munkát: a Naptornyok rendszerének kiépítését, melyről az egész Északi Szövetségnek is csak halvány elképzelése volt a védelmi rendszer titkos volta miatt. A határvédelem látható része hamarosan elkészült, de a titkos (földalatti) részek munkálatai lényegesen lassabban haladtak, dacára a törpéktől ellesett építőtudományuknak.

3692-ben – igen feszült politikai légkörben – készült el teljesen a határvédelmi rendszer. A Szem az építkezés ideje alatt, mint tervrajz a határvidéken volt, a lehető legbiztosabb őrizetben. Végrehajtották a felavatási szertartást, mely nemcsak egy ünnepség volt a hosszú és eredményes munka végén érzett örömeikben, hanem komoly mágikus szertartás is, melyek során a szemet és az alagútrendszert szimpatikus kapcsolattal fűzték össze. Így a varázstárgy által mutatott képen pontosan nyomon követhető, hogy mi történik a déli határon. A Szemet a szertartás elvégzése után most szállítják Davalonba, hogy a központi Naptorony alatti végleges helyére kerülhessen.

A Napkegyeltek – akik még Ranil egyházán belül is kiváltságos szerepet élveznek – tervezték és készítették a Szemet. Azóta sem adták ki a kezükből egy pillanatra sem, ezért a szállításról, a biztonságról is ők óhajtának gondoskodni. Felállítottak ugyan Davalonban egy őr-egységet, mely az Erekyehordozók (három Napkegyelt) mellett fog szolgálatot teljesíteni a Szem védelmében. Az egység vezetésével Druhil ag Anasse lovagot bízták meg.

A Napkegyeltek nem voltak hajlandók elárulni a szállítás pontos útvonalát és idejét még a dwoon titkosszolgálatnak sem, mivel úgy gondolták, legnagyobb biztonságot az jelenti, ha senki nem tud az úgyról semmit. Tévedtek. Toron ugyanis tudott a hihetetlen méretű és roppant titkos munkáról és most meg is akarja szerezni a varázstárgyat – a Szemet -, hogy ezáltal kezébe kaparintsa a dwoonok déli védelmi rendszerének szinte teljes dokumentációját. Mikor a titkosszolgálat értesül a Szem elleni akcióról figyelmeztette a Napkegyelteket, de azok látszólag nem reagáltak erre, így a titkosszolgálat tovább nyomozott. Valójában a Napkegyeltek megváltoztatták a beérkezés időpontját, s erről egy rövid fényüzenetben értesítették is a davaloni Naptorony őrét. Ezt a rejtjeles üzenetet sikerült elcsípnie a titkosszolgálat két ügynökének – Bergassi (pap), Ugnehtiss (fejvadász) -, akiktől részben a Napkegyeltek utáni kémkedés miatt elvették az ügyet. Ugnehtiss unszolására azonban tovább folytatják a nyomozást.

Toron tehát tudomást szerzett a titkos védelmi rendszerről és a hozzá tartozó varázstárgyról, a Szemről is. Shulurban úgy ítélték, hogy a birodalomnak szüksége van a Szemre, ezért akciót szerveztek annak elrablására. Most, hogy a Szemet a határvidékről – ahol megközelíthetetlennek bizonyult – a fővárosba szállítják az út során lesz lehetőségük megszerezni. Megtudták, hogy az Erekyehordozók csak Davalonban lesznek elérhetőek, mert a városig térkapun át, vagy valamilyen mágikus módszerrel jutnak el. A fővárosba és a fővárosban – annak mágikus védelme miatt – nem lehet kaput nyitni. Nemrégiben megváltoztatták a Szem érkezésének időpontját, de még időben sikerült róla tudomást szerezniük, mivel Ugnehtiss valójában az Északi Titkosszolgálatba beépült toroni kém. Társa nem is sejtí, hogy a fejvadász a megszerzett információkat Merubhoz juttatta el. Így a toroniak is értesültek a rejtjeles üzenetről, s most annak megfejtésével bajlódnak.

Már a helyszínt is tudják, ahol megkísérlik az akció végrehajtását. Ez a hely a hegy lábánál körbefutó oszlopsor, melynek jótékony árnyékában bíznak. Arra az esetre, ha az akció ne járna sikerrel van egy pót tervük (második akció), de az már jóval kockázatosabb, hiszen nappal kell behatolni hozzá a Ranil templom alatti szentélybe.

Információikat részben az imént említett Ugnehtisstől kapták. Másik fő információs forrás Druhil ag Anasse. Druhil ag Anasse lovag, a Szem őrségének parancsnoka. Davalon vezetői maradéktalanul megbíznak a lovagban, annak ellenére, hogy ükapja Ghen toroni menekült volt, de a Ranil-hitre való áttérésekor mágikus módszerekkel biztosították teljes lojalitását. Nem tudják azonban, hogy Toronnak sikerült megtörnie Ghen mágikus kondicionálását és ismét saját szolgálatára kényszerítenie őt és kiválasztott utódát. Így Shulur olyan beépített hírszerzőre tett szert, akire még a gyanú árnyéka sem vetődhet. (A lovag egyébként kis testi hibával rendelkezik, két kezén mindössze kilenc ujj van. Ez a hiányosság nem feltűnő, hiszen állandóan kesztyűt visel, mely elfedi azt, de rossz szokásaként gyakran lehúzza bal kezéről, hogy a hiányzó gyűrűsujj helyét masszírozgassa.)

Rájuk és az ő információikra épít Merub, az iker, aki az akció megszervezésére és levezetésére érkezett Toronból, már napokkal az akció előtt. Merub „meggyőzött” egy Erigowból menekült köztörvényes bűnözőt (Bagoly) arról, hogy segítenie kell neki. Bagoly feladata, hogy néhány mindenre kapható embert béreljen fel, akik majd segítenek a zavarkeltésben. Merub arra számít, hogy az akció sikerétől függetlenül is épségben hagyja el a dwoon fővárost, ha más módon nem, hát a davaloni Naptorony tetején lévő Kristály segítségével, melyen keresztül a határvidékre „teleportálhat”, ahonnan már könnyedén toroni területre juthat.

A parti feladata a toroniak akciójának megghiúsítása lesz.

Az említett és a történetben szereplő egyéb karakterek bővebb leírása és statisztikái a modul végén található.

Útban haza

A csapat az Északi Szövetség titkosszolgálatának egy különítménye. Bármilyen faj, kaszt választható, csak a karakter legyen összhangban a szövetség nézeteivel.

A csapat tagjai nem régóta ügynökök az Északi Szövetség titkosszolgálatánál. Mióta véget ért a kiképzésük, folyamatosan „akcióba” küldik őket. Kisebb konfliktusokat oldottak meg, bűnügyeket göngyölítettek fel, diplomáciai háttérmunkát végeztek és még ki tudja hányféle ügyük is volt mostanában. Valószínűleg a képességeikre kíváncsiak a feletteseik, arra, hogy kit milyen téren lehetne legjobban használni.

Most is egy afféle diplomáciai kiegészítő feladatot (hírszerzés, megfigyelés, stb.) kellett ellátniuk Tiadlanban, egy fontos tárgyalás háttérében működve; hiszen a szövetségen belül sem árt tájékozottnak lenni. A tárgyalások minden gond nélkül véget értek, és a csapat az akció befejező fázisához érkezett: a maguk által választott álcában visszatérni Haonwellbe, Davalonon keresztül.

Készleteik kifogyóban vannak, a hosszú úton – kietlen fennsíkokon, köves pusztákon – felélték csaknem mindenüket. Fogyó eszközeik – bármilyen van náluk, melyet az út során használhattak – is a végét járja. Mindez nem jelent problémát, hiszen már látják Davalont. Illetve a várost magát nem is csak a fényeket és a hegyet, mivel néhány óra múlva éjféli. Tudják, hogy itt feltölthetik készleteiket egyetlen nap alatt is bőségesen, hogy másnap kora reggel tovább indulhassanak távoli céljuk felé, hiszen messzi még Haonwell.

Természetesen az akció előtt alaposan megismertették velük a körülményeket, így Davalonról is tudnak egy keveset.

Amit a csapat Davalonról tud

A Dwyll Unió fővárosa. Egy magasan fekvő fennsíkon épült Davalon hegyére. A város tervezőasztalon született. Nyolc sugárútja nyílegyenesen fut le csaknem a hegy csúcsától egészen a lábáig. Alul a parasztok, földművesek laknak, feljebb a kézművesek és kereskedők, a fölött a nemesek és különböző lovagrendek lakhelyei találhatóak, a csúcs közelében a fellegvár és Ranil temploma kapott helyet. Legfölül a központi Naptorony tör az égnek tetején a Kristály, mely éjszaka szinte nappali fényvel árasztja el Davalon utcáit. (Ennek a fényét látják.)

Amennyiben a karakterek valamelyikének előtörténete szerint ennél jobban ismeri Davalont, úgy a KM természetesen több információt adjon a városról.

Érdemes megfontolni azt, hogy az ügynökök általában kerülnek a feltűnést. Ezért személyi-, használati- és egyéb tárgyaik tucat árú. Lehet jó minőségű, szép megmunkálású (bár ez már nagyobb feltűnést kelthet) darab, de mindenképpen közönséges tárgynak kell lennie. Ennél fogva például varázstárgy sem igen akad náluk.

Davalon

Egy elég magasan fekvő fennsíkon áll Davalon hegye. Ezen a hegyen és tövében épült a dwoon főváros, előzetes tervek alapján. Utcái körkörös futnak, mintha számtalan karikagyűrű verné bilincsbe a hegyet. A csúcson a központi Naptorony áll, melynek tetejéről – a Kristályból – minden este, az első csillag megjelenésekor fényár zúdul alá a városra, szinte nappali fényvel árasztva el az utcákat hömpölyög le a nyílegyenesen futó nyolc sugárúton. A várost cölöpsánc veszi körül a síkon. Kívül termőföldek, legelők, belül a parasztok földművesek, állattartók házai, kiskertjei, istállóik vannak, no és a temetők. Beljebb a városfal található. A falon belül, a hegy lábánál oszlopsor fut körbe kisebb-nagyobb oszlopokkal, beugrókkal. Mögötte vannak az örökké sötét és árnyékos börtöncellák rácsos ablakai. (A cellák többsége lentebb található, ide fel a felszínre csak néhány ablaka nyílik.) A kereskedők és kézművesek házai, műhelyei, üzletei kapnak helyet a hegy lábán, és itt él a polgárság túlnyomó része is. Fölöttük a lovagok és nemesek lakhelyei találhatóak és néhány közigazgatási épület. Legfölül a Fellegvár van, benne Ranil nagytemplomával és a csúcson a már említett központi Naptoronnyal és a kristállyal, amely nem csak a sötétséget űzi el, de azon keresztül tartják a kapcsolatot a többi naptoronnyal is. (Kevesen tudják, hogy a kristályon keresztül el lehet „teleportálni” a határvidékre, és még kevesebben kísérelték meg így elhagyni Davalont, mivel az eredmény finoman szólva is kétes kimenetelű.)

Az épületek K-Ny tájolásúak, ha lehet ablakaik keletre néznek. Sajátos, hogy az északi oldalon nincsenek lakóházak, csak raktárak, középületek és a temetők. A köznép a síkon temetkezik, a helybe vájt sziklasírokat csak a nemesség, lovagság és a papság magasabb rangú tagjai számára tartják fenn.

Nagyon jó a város csatornázása. Az utcákon futó csatornák, vízvezetők gyakran eltűnnek a hegy belsejében, ahol különböző medencékben tárolják és tisztítják a vizet. A parasztok a medencék vizével locsolnak száraz időszakokban.

A közbiztonság jónak mondható a városban. Egyébként is eléggé feszes a fegyelem, és gyakoriak az őrzékek éjjel és nappal egyaránt, mostanság ráadásul még a magaspolitikai helyzet is igen feszült, s ez megérződik a város hangulatán is. Ennek ellenére még semmilyen megszorító intézkedést nem vezettek be, még a kapukat is a szokott időben – éjfélnél kb. egy órával – zárják és – napkelte előtt kb. egy órával – nyitják.

Meleg fogadtatás

A toroniak megfejtették – Druhíl ag Anasse, a kilencujjú segítségével – a Napkegyeltek rejtjeles üzenetét, s arra a következtetésre jutottak, hogy a tavaszi napéjegyenlőséget megelőző éjszaka, éjfélnél előtt két órával a Keleti kapun jönnek, és a Keleti sugárúton viszik a Szemet a Fellegvárba. Az úton egyetlen sötét, árnyékos hely van: a hegy lábánál körbefutó oszlopsor. Ide szervezte meg Merub, a toroni iker az akciót. Terve az, hogy amíg emberei – Bagoly vezetésével – magukra vonják az Erekyehordozók figyelmét és csapásait, addig ő és Ugnehtiss közel kerülhetnek a Szemhez, megszerezhetik azt, majd eltűnhetnek vele.

Mindez persze a parti nagy szerencsétlenségére történik, hiszen – teljesen véletlenül – éppen a fent említett időpontban érkeznek meg a karakterek a keleti kapun keresztül és más választásuk nemigen lévén a Keleti sugárúton igyekeznek feljebb, hogy valami szállást találjanak éjszakára.

Így hát a parti nyakába szakad hirtelen az áldás. Merubon kívül az általa itt felbérelt Bagoly és emberei, valamint Ugnehtiss („kettős ügynök”) alkotják a támadók csapatát (leírásukat lásd a modul végén). Természetesen Ugnehtiss megpróbál háttérben maradni és nem mutatkozni, csak ha végképp elkerülhetetlen, és Merub is hasonló taktikát választ bár ő nem félti annyira inkognitóját. Tehát Bagoly és emberei fognak közvetlenül a karakterekre támadni.

Már az első összecsapásnál kiderül Merub számára, hogy bakot lőtt, valamit rosszul kalkulált, mert nem azokat támadta meg, akikre várt. Sietve előjön rejtekéből – egy oszlop árnyékából – és gyorsan megpróbál segítőivel együtt eltűnni árnyékmágiája segítségével. Ha veszteségeket szenvedett el csapata, akkor a halottakat is megpróbálja magával vinni, amennyiben van módja rá.

A partit bizonyosan meglepi a támadás, hiszen tudják, hogy Davalon igen jó közbiztonságnak örvend, s így nem igen számolnak egy ilyen helyen támadással.

Ha a csapat tagjai felocsúdtak meglepetésükből, eltervezhetik, hogy mihez kezdenek most. Nyomozhatnak, átvizsgálhatják a helyszínt, nem nagyon találnak semmit ruhafoszlányokon kívül. Nemsokára azonban járőr fog erre haladni. Az éjszaka folyamán a legtöbb, amit elérhetnek, hogy felveszik a jegyzőkönyvet és elzavarják őket, mivel lassan a fogadók is bezárnak és az utcán is csak különleges engedéllyel lehet éjfélnél után tartózkodni. Úgyhogy, ha nem akarják zárkában tölteni az éjszaka további részét, keressenek szállást.

Ha a városőröket kérdezik, azok is tudnak útbaigazítást adni arról, hogy hol érdemes megszállniuk. Gyakorlatilag mindegy, hogy a város mely fogadóiban szállnak meg. Tulajdonképpen majdnem minden fogadó, sőt más épület is egy kaptafára készül a davaloniaknál, legalábbis ami a belső elrendezést illeti. Egy nagy helység, egy nappali az épület központja, aminek a belmagassága szinte mindig megegyezik az épület teljes magasságával. Ez fogadók esetén az étkező és az ivó, és innen vezetnek lépcsők fel a szobákhoz. A szobák előtt galériaszerű – vagy, ha a fogadó profilja olyan jellegű, zárt – folyosó fut közbe minden szinten, melyről – ha nem zárt – a központi helységekre lehet látni. A város bármely szintjén is szálljanak meg a fogadó minden bizonyosan így fog festeni, csak a kivételezésre és a kényelemre fordított összegben lesz különbség.

Az üzenet

Az éjszaka eseménytelenül telik, hacsak nem „csinálnak” maguknak eseményt a karakterek.

Mikor felébrednek, egy levelet találnak a szobájuk asztalán. A levélen a titkosszolgálat pecsétje, a szöveg a szokásos módon van rejtjelezve. Úgy általában minden rendjén van az üzenettel.

Az üzenet szövege lefordítva: „Napközépkor a Déli sugárúton a kapu felé.”

Ebből tudják, hogy a Déli sugárúton kell napközépkor (délben) a kapu irányába haladniuk, és a közvetítő majd megszólítja őket.

Délelőtt bármit tehetnek a karakterek. Járkálhatnak a városban, felfrissíthetik készleteiket. Ha tudják mit jelent a pecsét a papíron – már pedig ha a titkosszolgálat megkereste őket, akkor tudniuk kell bármilyen szerzetek is -, akkor délben a kapu felé fognak sétálni a megadott úton.

Fentről kell indulniuk a fellegvár falától, itt kezdődik ugyanis a Déli sugárút. Már majdnem leérnek a kapuig, és amikor az oszlopsort maguk mögött hagyják hátulról megszólítja őket egy hang. A hang gazdája árnyékban van és egyébként is álcázza magát. Felvillantja az egyezményes jelet, amiből tudhatják, hogy valóban a titkosszolgálat újabb instrukcióját fogják megkapni.

A megbízó a következőket közli:

- Meg kell szakítaniuk jelenlegi küldetésüket, mert vészhelyzet állt elő.
- Itt Davalonban kell egy ügyet megoldani.
- A térségben nincs más ügynök, akire rá lehetne bízni a dolgot. (Fontos, hogy ez valahogy így elhangozzék, mert ez utalás arra, hogy van más ügynök is csak arra (azokra) nem lehet rábízni valamiért az ügyet. De nem érdemes a dolgot szájbarágni sem.)
- Menjenek vissza a szállásukra ott már várni fogja őket helyi segítőjük, aki majd informálja őket.

Többet nem mond- nem is tud -, hanem eltűnik.

Ezt is teljesen rendjén valónak találják, mert ez így szokás, hogy az információk ne csoportosulhassanak, így az egyes ügynökök lebukás esetén – mivel csak részinformációk birtokában vannak – nem adhatnak ki túl sok adatot.

Mikor visszaérnek a szállásra, ott már várja őket az informátoruk Marredissi, egy dwoon pap. Gyorsan el is mondja, amit a partinak tudnia kell.

- Egy nagy fontosságú varázstárgy tart a város felé, melyet Toron meg akar szerezni.
- Az akcióra csak a városon belül lesz mód.
- Nem tudják az érkezés idejét, melyét és az azt követő útvonalat, erről csak egy rövid üzenet áll rendelkezésükre, melyet az Erekyehordozók küldtek. Így szól:

„Arról jövünk, ahová indultunk! A Szent Fény első napja előtt két órával, s bár Urunk pillája egyet rebben, odaérünk!”

- Meg kell fejteni az üzenetet, mely bizonyosan vallási, mitológiai vagy asztrológiai jellegű, hogy megvédhessék a varázstárgyat.
- És nagyon kell sietni, mert szorít az idő.

Ez az az üzenet, melyet a Napkegyeltek küldtek a davaloni Naptorony őrének, és melyet a toroniak hibásan bár, de megfejtettek.

Merredissi nem különösebben készséges, mivel úgy véli, hogy dwoon belügről van szó, így önálló gondolatokkal nem segíti a karaktereket, legalábbis eleinte. Mivel azonban parancsa van az együttműködésre, bárhová elkalauzolja a csapatot. Ő tudja nagyjából, hogy milyen körülmények között érkezett az üzenet, és hogy ezt is csak lopva sikerült a titkosszolgálatnak megszereznie. Tudja, hogy a Napkegyeltek nagy múltú szent emberek, akik az egyházon belül is egy titkos társaságot alkotnak, és azt is, hogy az ő titkolózásuk okozta ezt a kellemetlen helyzetet. Ezekről azonban nem beszél csak hosszas hallgatás után, akkor is csak szűkszavúan válaszolgat.

Kutatási lehetőségek

Az üzenet megfejtésére több módozat is kínálkozik. A legkézenfekvőbb, hogy egy könyvtárban vagy egy templomban próbáljanak meg utánanézni az utalásoknak. Hagyjuk hogy jusson valamelyik – esetleg mindkettő – a parti eszébe, és dwoon segítőjük elvezeti oda őket.

Könyvtár

Itt szinte teljesen magukra vannak hagyatva. A könyvtáros mindössze annyit tud segíteni, hogy megmutatja mely polcon található a vallással, mitológiával – és így a Napkegyeltekkel is – foglalkozó munkák.

Ha vannak a partiban olyanok, akik bírják a dwoon nyelvet és olvasni is tudnak, akkor gyorsabban halad a munka. Ha olyan is akad, aki legenda- vagy netán vallásismerettel is rendelkezik, akkor még esélyük is lehet.

Azok a karakterek segíthetnek a keresésben, akik rendelkeznek a következő képzettségekkel. Ha a csapat minden tagja tud olvasni és dwoonul is tud legalább Af 4-esen, akkor 40%-al nő az esély a sikerre.

Írás/olvasás	Af min. 4	
és dwoon nyelvismeret	Af min. 4	40%/fő
Legendaismeret	Af:	10%/fő
	Mf:	30%/fő
Vallásismeret	Af:	10%/fő
	Mf:	30%/fő

Ez maximum 100% lehet.

Példa! Az öttagú csapat tagjai közül egyetlen karakter rendelkezik a Legendaismeret mesterfokával, és senki más nem bír olyan képzettséggel, amely a keresésben segítene, akkor az esély $30\%/5=6\%$. Ebben az esetben tehát a partinak hat százalék esélye van arra, hogy a keresett információt időben megleljék.

A fenti táblázat alkalmazása természetesen nem kötelező, de lehetőséget kínál arra, hogy a karakterek kamatoztathassák az egyébként használhatatlannak tűnő képzettségeket.

A táblázat alapján meghatározott érték lesz a százalékos esélyük, hogy ráleljenek-e időben a keresett információra. (Marredissit nem számoljuk bele. Ezt a dobást a KM végezze.) Ha a dobás sikertelen, nem találják meg időben (de azért mégis megtudják), amit keresnek. Ha siker, akkor időben megtalálják. A célszám és a dobás közötti különbség utal a kereséssel töltött időre. Minél nagyobb a különbség, annál kevesebb ideig tartott a könyvtárzás.

Templom

A templomban hasonló a helyzet, itt is kutatniuk kell. De itt már akad szakavatott segítőjük, ezét itt a fentebb említett képzettségek másfélszer annyi százalékot érnek. (Pl. Legendaismeret Af: 15%)

Ha nem sikerül nekik időben megtalálni a megoldást, akkor a könyvtárba bejön egy öregember – mindennap ilyenkor jön -, aki felfigyel a beszélgetésükre és segít, azaz megfejt a talányt. A templomban az egyik segítőjük, egy pap fogja megtalálni.

Az üzenet értelmezése:

„Arról jövünk, ahová indultunk...” A dwoonok nyugatról érkeztek ide, ahol most élnek és a Napkegyeltek ezt jól tudják. Tehát keletre indulnak, vagyis a varázstárgy keletről érkezik.

„...A Szent Fény első napja előtt két órával,...” A Szent Fény első napja a Napkegyeltek szerint a tavaszi napéjgyenlőség napját követő nap, mivel a napéjgyenlőség szent napnak számít, és nem számolják bele az azt követő időszakba, a tavaszba. Tehát a napéjgyenlőséget követő nap éjszakáján két órával éjkezőp előtt.

„...s bár az úton Urunk pillája egyet rebben, odaérünk!” Urunk Ranil, a nap. Mikor pillája rebben – lehunyja egy pillanatra a szemét – sötét van. Az út során tehát egyszer sötét lesz; csak egyszer.

Vagyis egy olyan útvonal a keleti kaputól a fellegvárig, melyen egyetlen sötét hely van. (Ez a sötét birodalomnak kapóra jön.)

(Mindez ma éjkezőp előtt két órával. A toroniak helyesen értelmezték a jelképeket, csak ott számították el magukat, hogy ők nem számoltak a szent nappal, így náluk a napéjgyenlőség napja a „Szent Fény első napja”. Ezért támadták meg tévedésből a „véletlenül” épp akkor érkező partit. De már tudják, hogy csak egy napot tévedtek.)

A megfejtés utána a csapat tagjai hamar rájöhetnek, hogy az útvonalat térképen nem tudják beazonosítani. Meg kell nézniük egy makettet. Ilyen csak egy van a városban, a lovagok és nemesek szintjén Hemora Gagris házában. Csakhogy közben a politikában is események történtek, és szürkület tájékán bevezetik Davalonban a szükségállapotot.

Ha a rejtvényt hamar megfejtik, akkor még a szükségállapot életbelépése előtt elmehetnek az építészhez (Hemora Gagris), hogy megnézzék a makettet, amit valószínűleg meg is mutat. A szükségállapot bevezetése után, viszont már nem nyit ajtót senkinek, így csak a betörés marad. (A szükségállapot bevezetésekor Davalon előljárói foganatosítottak néhány intézkedést, erről a történet végén a mellékletben, az NJK-k felsorolása előtt olvashatsz bővebben.)

Az építész háza

Hemora Gagris, az építész háza, ahol a makettet megnézhetik egész magasan található. Egy olyan negyedben, ahol az igen jómódú polgárok és nemesség vegyesen tart fenn rezidenciákat. A Nyugati sugárúttól két percre egy sarki ház. (Egy nagyobb és egy sikátoroszerű utca sarkán.) Bejárata egy nagyobb utcára nyílik, de a ház oldalát meg lehet közelíteni egy sikátoron keresztül is.

Ha még a szükségállapot kihirdetése előtt ideérnek, némi kérés után az ajtónálló bevezeti őket, a házigazda pedig megmutatja a makettet. (A makett tökéletesen olyan, mint Davalon, csak kicsiben; szobányi méretű.)

Ha csak este tudnak ide eljönni, akkor a sikátoron keresztül kell behatolniuk, lehetőleg észrevétlenül, ha nem akarják börtönben tölteni az akció idejét. Több emeletes bérházra hasonlító épület, a harmadik emeleti ablakban jól látható, hogy ott világít a Kristály kistestvére (ez egy egyszerű prizma), mint valami lidércfény. Nem tudnak közvetlenül oda bemászni. Az odavezető folyosó egyik ablaka nyitva van, ott érdemes próbálkozniuk.

Itt nincs igazán semmi veszély, csak csendben kell lenniük, nehogy fellármázzák a háziakat, vagy a városi őröket.

Mikor kiderül, hogy melyik az az útvonal, rájönnek, hogy ők is ott jöttek, és hogy őket tegnap azon a helyen támadták meg, abban az időben. Merredisstől megtudhatják, hogy vannak olyan irányzatok Ranil vallásán belül, akik azt a bizonyos szent napot is beleszámolják a tavaszi időszakba. Ez nem jó nekik semmire, de megmagyarázza, hogy miért támadta meg őket előző éjszaka.

Váratlan támadás

Bármely időpontban mennek is Hemora Gagris házához, mikor onnan távozni akarnak megtámadja őket az ügyről leállított dwoon ügynök, Bergassi és persze társa, Ugnehtiss. Ők itt állnak lesben, mivel a kettős ügynök említette Bergassinék, hogy a toroniaknak is el kell jönniük a maketthez,

ha meg akarják tudni a Szem útvonalát. Bergassi ezt jó ötletnek vélte, és most azt hiszi a partira, hogy ők a toroniak.

Bergassinak nincs stratégiája, csak nekik ront valamivel (fegyver és varázslat). Ugnehtiss is ezt a taktikát választja, kiegészítve azzal, hogy igyekszik megóvni magát a sérülésektől.

Ha mindkét támadót megölik, akkor Marsedissitől annyit tudhatnak meg, hogy ők dolgoztak eddig az ügyön, és nem tudja, hogy mi történhetett.

Ha Bergassi életben marad, tőle megtudhatják, hogy:

- Ugnehtiss ötlete volt az egész
- A toroniak mindig tudtak mindent, amit ő és társa kiderített, stb.

Kiderülhet, hogy társa toroni kém, egyrészt Bergassi elbeszéléséből, másrészt mivel a tegnapi toroni akcióban ő is részt vett, így a parti valamelyik tagja felismerheti. Ugnehtiss, ha úgy érzi végképp csapdába esett, akkor csak annyit mond, hogy: „A kilencujjú majd ellátja a bajotokat!”, és meghal.

Az első akció

A parti sok tudással és szerencsével aránylag korán kikutathatja, hogy hol és mikor lesz az akció, ám oda csak közvetlen a szem érkezésekor érnek. Ez a városban uralkodó hangulatnak, a járőröző és igazoltató katonáknak, valamint az idegesen tolongó tömegnek köszönhető. Nincs tehát idejük szétnézni, tervet készíteni. Már látják a három Erekyehordozót, amint közelítenek az oszlopsorhoz. Látják, hogy megtámadják őket. Ekkor érnek oda.

Az Erekyehordozók legfontosabbnak a Szem védelmét tartják, mindenkit ellenségként kezelnek az első percben. Mihelyt alkalmuk adódik rá a két csapatot magára hagyják, hadd harcoljanak, ők pedig elszelelnek a csúcs felé.

A toroniak közül Bagoly és emberei a figyelemelterelés feladatát kapják, Merub és Ugnehtiss – amennyiben az építész házánál el tudott menekülni – pedig a zűrzavarban a Szemet akarja megkaparintani. A toroniak nem lepődnek meg túlságosan a parti megjelenésén, hiszen számítottak arra, hogy a Szövetség titkosszolgálatja is beleszól az ügybe. Ha Ugnehtisst az építész házánál a parti elfogta vagy megölte, akkor a karakterek érkezése némileg meglepi a toroniakat, ha azonban elmenekült, akkor számíthatnak rájuk.

Merub csak halottakat vagy haldoklókat hagy hátra. Még itt is a parti kezébe kerülhet Ugnehtiss haldokolva, és akkor ezt mondja nekik: „A kilencujjú majd ellátja a bajotokat!”, és meghal.

Amennyiben a toroniaknak előbb sikerül megszerezniük a Szemet, úgy a következő néhány bekezdés érvényét veszti és a történet az Éjszakai hajsza című résszel folytatódik.

A szentély

Ha sikerült az Erekyehordozóknak megmenteni a Szemet, és a csapat sem veszett oda, akkor a karakterek nem nagyon tehetnek mást, mint lassan, sebeiket nyalogatva fogadjukba térnek. Ha valami őrzőpatba is belebotlanak, akkor elképzelhető, hogy csak a jegyzőkönyv felvétele után.

Másnap kora reggel az egyik erekyehordozó kopogtat a szobájuk ajtaján. Megköszöni a tegnapi segítségüket, és felajánlja, hogy elvezeti őket a Szemhez, ha már ilyen szerencsétlen módon belekeveredtek az ügybe. Látszik rajta, hogy ez a felajánlás felér egy parancsral is. Útközben semmilyen kérdésre nem válaszol az esettel kapcsolatban, csak annyit jegyez meg, hogy a szentélyben majd mindent megértenek. Szívesen mesél azonban érdekes, de alapvetően jelentéktelen történeteket a Napkegyeltekről, Ranilról, népéről.

A szentélyhez levezető lépcső előtt várja őket a Szem őrségének parancsnoka Druhil ag Anasse lovag. Lovagi páncélban van, kezén finom posztókesztyűt visel. A szentély – ahová a Szemet elhelyezték – a csúcs közelében elhelyezkedő Ranil templom alagsorában található. Egy kör alakú 10 láb átmérőjű, kb. 5 láb magas helyiség, melynek közepén, a szépen csiszolt kőpadlón van. Az egész helyiséget betölti egy hatalmas hologramszerű, fényből szótt jelenés, mely a Naptornyok alatt húzódó védelmi rendszert ábrázolja. Néha egyik-másik járat rövid időre más szint ölt, majd ismét visszaáll az eredeti állapot. Míg a karakterek a szemkápráztató látványban gyönyörködnek, az Erekyehordozó elmondja nekik, mire is szolgál ez a varázstárgy, illetve az általa vetített kép.

Második akció

Ag Anasse a kézfogásnál sem veszi le kesztyűjét, de amíg lemennek a lépcsőn, magáról megfeledkezve lehúzza, hogy megvakarja tizedik ujjának helyét.

Észreveheti a partiból valaki, amint ag Anasse lovag vakarja a kezét, és csak kilenc ujja van. Szólhatnak is róla az Erekyehordozónak, ekkor egy perc múlva elvezetik a kilencujjút és katonák lepik el az egész környéket.

Amennyiben ez nem történik meg, akkor a szentélybe pillanatok alatt megérkezik maradék toroni csapat.

Merub most is azt akarja, hogy a többiek – közülük a kilencujjú is – eltereljék a dwoonok figyelmét és fedezzék az ő hátát. A lovag úgy érzi, eljött a pillanat, hogy megszabadítsa magát és utódait Toron árnyékától. Segíti a toroniakat, de öngyilkos módon teszi, hogy elvérezzék a küzdelemben, ne kelljen továbbadni a gyűlölt örökséget születendő gyermekének.

Ha Merub úgy ítéli meg, hogy meg tudja szerezni a Szemet, akkor ezt meg is próbálja, és csak utána indul el a Naptorony felé. Ha úgy látja, a Szemre már nincs esélye, akkor rögtön a Naptorony felé veszi az irányt. Megpróbál feljutni a Kristályig akár nála van a Szem, akár nincs. Terve az, hogy beleugrik a Kristályba és „elsugározza” magát a határvidékre.

Éjszakai hajsza

Ha netán úgy adódna, hogy az első akció során mégis sikerül a toroniaknak megszerezni a Szemet, akkor Merub mindent és mindenkit hátrahagyva menekül fészkébe. Csak akkor vesződik azzal, hogy társait is magával vigye, ha ezzel sem időt, sem energiát nem veszít, bár a halottakat és a súlyosan sebesülteket akkor is hátrahagyja. Bárkit ejtenek is fogva a toroni csapatból, tőle csak azt tudhatják meg, hogy őket Bagoly bérelte fel jó pénzért egy kis csetepatéra. Ha Bagoly is fogságba kerül, akkor megtudhatják, hogy őt egy toroni pénzelté azért, hogy béreljen embereket és tegyen meg ezt-azt. Azt nem tudja, hol lehet, mert mindig a toroni kereste vele kapcsolatban.

Ha Ughnethisst fogják el, akkor ő csak ennyit mond: „A kilencujjú majd ellátja a bajotokat!”, és meghal.

Bármilyen nyomra is bukkannak, nem tudnak előbbre jutni, mivel a toroni fészkeről semmit sem tudnak.

Az Erekyehordozók valószínűleg mind meghaltak vagy eszméletüket veszítették az akció során. Mostanra, ha élnek, ha holtak eltűntek. A kapukat lezárják, csak motozás és különböző papírosok felmutatásával lehet elhagyni a várost. Tehát Merub is csapdába esett. Egyetlen lehetősége maradt, hogy az erekyét elvigye a városból, a Kristály, melyen keresztül „átsugározhatja” magát a határvidékre.

Az egyre sűrűbben járőröző őrség elől haza kell térniük, vagy beviszik őket, jegyzőkönyvet vesznek fel és hazaküldik őket.

A csapatot reggel egy újabb ismeretlen dwoon pap keresi fel azzal az indokkal, hogy az éjszakai eseményekről szeretne velük beszélni, és kéri a partit – tudja kik ők -, hogy kísérjék el a szentélybe. Elmondja, hogy milyen fontos ez a varázstárgy, megmutatja a helyét és beszélhetnek a helyi Naptorony órével és a Szem őrségének parancsnokával, hogy kitalálják, hogyan tovább.

Kijutási kísérlet

Ag Anasse lovag, a kilencujjú egyik feladata az volt, hogy előkészítse Merubnak az utat a szentélyhez. Részint, mert a toroni számolt azzal a lehetőséggel, hogy az első akció nem jár sikerrel, és akkor még itt tehet egy kísérletet, részint pedig azért, mert ha sikerül az első akció során megkaparintani a varázstárgyat, akkor sem biztos, hogy még „hagyományos” módon a kapun keresztül sikerül távoznia. Merub arra számított, hogy valamelyik kellemetlen esemény bekövetkezik, akkor utolsó lehetőségként a Kristályon keresztül fog távozni. A lovagnak bejárása van a szentélybe, ahová végül is lehetővé tette, hogy Merub és esetleges társai bejussanak (az árnyékmágia segítségével). Így Merub a Szemmel együtt is kénytelen a szentélyben „megjelenni”, hiszen nem tud más módon távozni.

Erre az epizódra csak abban az esetben kerül sor, ha a toroniaknak sikerül megszerezniük már az első összecsapás során a Szemet, s most nincs más lehetőségük, minthogy erre távozzanak. A parti azért találkozhat itt velük – a helyszín természetesen megegyezik a **szentély** című részben leírttal -, mert tanácsért fordulnak hozzájuk. Az események többé-kevésbé úgy alakulnak, mint a **Második akció** című epizódban már egyszer ismertetésre került, csupán annyi a különbség, hogy ezúttal nem a toroniak akarják egy kétségbeesett akcióval megkaparintani a Szemet, hanem éppen ellenkezőleg, a már megszerzett varázstárgyat akarják kijuttatni a városból.

Persze a csapat éppen úgy leleplezheti a kilencujjú lovagot, s az sem árt, ha sikerül megakadályozniuk, hogy Merub kereket oldjon Kristályon keresztül.

Melléklet

Szükségállapot

A politikai helyzetben uralkodó feszültség itt Davalonban nem nagyon volt érezhető. Elfedte a dwoonok tartózkodása és a jó közbiztonság is sokat javított a város eddigi hangulatán. Csakhogy a magas politikában esemény történt. Olyan esemény, melyet később csak úgy fognak emlegetni, hogy a XIV. Zászlóháború kezdete.

A Dwill Unió határait lezárják és Davalonban is kihirdetik a szükségállapotot. Minden idegennek, külföldi származásúnak el kell hagynia a várost. Nem tör ki pánik, az emberek fegyelmezettek, de mégis ingerlékenyebbek, hisztérikusabban viselkednek. Az utakon nyüzsgés, mindenki pakol, vásárol. Egyes utcákon, sugárutakon szabályos dugó alakul ki. Időnként nagyobb csapat katona masírozik be a kapukon.

A fogadókat katonák keresik fel, hogy már ne adjanak ki szobát, számoljanak el a vendégekkel és készüljenek arra, hogy katonák állomásoznak majd a fogadóban, vagy éppen közétkeztetésre készítsék fel a konyhát. Minden külföldinek, idegen származásúnak el kell hagynia a várost két napon belül, majd a harmadik napon a diplomáciai hivatalokat és személyeket is más városba helyezik át.

Kicsit megsűrűsödnek az őrzékek, de a katonák nem agresszívek, inkább határozottabbak és magabiztosak. Sötétedés után kicsit nagyobb a nyüzsgés, mint egyébként.

Szem

A varázstárgyat a Napkegyeltek készítették, egy tükörből, négy átlátszó és egy matt fekete kristályból áll. (A fekete kristály aktív állapotban tökéletesen átlátszóvá válik, bár továbbra is sötét árnyalatú marad.) Alapja egy kör alakú, arasznyi átmérőjű fémtükör, melynek keretét és lábait finom ötvös munka díszíti. Úgy készítették, hogy földre (vagy asztalra) helyezve a tükör vízszintesen áll, tükröző felülete felfelé néz. Tulajdonképpen olyan, mint egy négy lábon álló fémtálca, melynek lábai a tükör fölé nyúlva továbbfolytatódnak, és a fémlap síkjából kb. ötujnyi távolságban finom bársonnyal bélelt gyűrűt formáznak. Ez a négy gyűrű az átlátszó információkristályok helye. Az ötödik, fekete kristály a tükör fölött kb. féllábnyi magasságban lebeg. Amikor a szem aktív – vagyis összeszerelt állapotban – egy hologramszerű fényjelenséget vetít szét maga körül, melynek mérete attól függ, hogy a tükör milyen távolságban van a plafontól. Ez a hologram a Naptornyok alatt húzódó védelmi rendszer térképét ábrázolja, mégpedig úgy, hogy a mennyezetten megjelenő száz vörös pont a naptornyokat és egyes Naptornyokat jelöli, a helyiséget betöltő kép pedig magát az alagútrendszert. Nem egy egyszerű térkép ez, hiszen a képen aszerint változik egy-egy szakasz színe, hogy ott milyen tevékenység zajlik. Jelzi, ha a szakaszt lezárták, ha tartózkodik benne valaki, sőt azt is, ha támadás éri.

Merub

12. szintű fejvadász

Az árnyékmágia beavatottja. Nappal ha csak lehet nem mutatkozik. A sötétség és az árnyékos helyek a kedvencei, itt erősebb is és tudását is itt képes igazán kihasználni.

Ebereket bérelt fel, hiszen egyedül kevés esélye volna a Szem megszerzésére. Bagolyra bízta további bajkeverők felhajtását, valamint azokat az ügyeket, melyeket feltétlenül nappal kell elvégezni. Feladata természetesen a varázstárgy megszerzése és Toronba juttatása, ám nem mindenáron. Fennáll ugyan a veszélye annak, hogy ott hagyja a fogát, de ha a helyzetet kilátástalannak ítéli, akkor a Szemet hátrahagyva menekülnie kell. Túl értékes ahhoz, hogy fölöslegesen áldozza fel magát.

Jellem:	Rend, halál	Ép:	14
Vallás:	Tharr	Fp:	95
		Pszi:	Mf
Erő:	15	Pszi pont:	50 akt. 30
Állóképesség:	17	Mentális ME:	67
Gyorsaság:	20	Din. pajzs:	
Ügyesség:	18	Asztrális ME:	66
Egészség:	18	Din. pajzs:	
Szépség:	14	Mp:	12
Intelligencia:	17	Vértezet	
Akaraterő:	15	MGT:	-
Asztrál:	16	SFÉ:	-

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Lopózás	90%
Rejtőzködés	90%
Mászás	75%

Esés	65%
Kétkezes harc	Mf
Hátbaszúrás	Mf

Slan disziplínák

Tetszhalál
Zavarás
Testsúlyváltoztatás
Érzékelhetetlenség
Jelentéktelenség

Harcértékek

Fegyver	Alap	Lagoss	Pugoss
Tám/kör	2	1	2
Ké	70	78	82
Té	100	114	106
Vé/táv	120	134	124
Cé	12	-	-
Sebz.	+6	1K6+10	1K6+6

Druhil ag Anasse

5. szintű lovag

Ükapja, Gden Toronból érkezett kb. 200 évvel ezelőtt, hogy látszólag Ranil hitére térve információkat szolgáltatson valódi hazájának. A dwoon papok alapos munkát végeztek, mint mindig most is mágikus ráhatással irtották ki a toroniból Tharr és Toron iránt táplált érzelmeit és ültették helyébe Ranil tiszteletét. Toron azonban fel volt erre készülve, s mihelyt alkalom adódott rá, feloldották Gden mágikus kötelékét és egy kis gyertyatartóval ajándékozták meg. Gden dwoon nőt vett feleségül és gyermekét dwoonnak nevelte, de titokban Toron szolgálatár készítette fel, amiben a gyertyatartó sokat segített neki. (A gyertyatartó egy olyan varázstárgy, ami Toron feltétlen szolgálatára kényszeríti tulajdonosát, anélkül, hogy az önálló gondolataitól megfosztaná.) Így szállt apáról fiúra a kémkedés hivatása, melyet a kémek már egyáltalán nem maguk választottak. A gyertyatartón keresztül Toron kényszerítette Gden leszármazottait a sokszor gyűlölt feladat elvégzésére. Sajnos az „örökség” ellen nem tehetnek semmit, rabszolgák voltak, bábok Toron sötét markában.

Gden utódainak az volt az egyik feladata, hogy minél magasabb pozíciójába kerüljenek mindezt persze a lehető legkisebb kockázat vállalásával. Druhil ag Anasse – felmenői előnyös házasságkötéseinek és saját érdemeinek köszönhetően – az egyik lovagrend tagja, és kinevezték a Szem őrségnek parancsnokává, ami most különösen jól jön az ősei otthonában marakodó boszorkánymestereknek.

Ag Anasse már egyértelműen úgy néz ki, mint bármelyik másik dwoon, tetteit azonban Toron irányítja. Gyűlöli Toront, de nem tehet semmit ellene. Felismeri azonban a lehetőséget, hogy most megszabadulhat ő is és születendő gyermeke is Torontól.

A lovagnak csak kilenc ujja van a kezén, a bal gyűrűs ujját még évekkkel előtte elvesztette. A toroniak csak ezen a néven emlegetik, a dwoonok pedig soha nem említik – még jelzőként sem – ezt a fogyatékosságát.

Pszí pajzsait természetesen nem maga, hanem a papok építették fel.

Jellem:	Rend	Ép:	13
Vallás:	Ranil	Fp:	59
Erő:	17	Pszí:	-
Állóképesség:	17	Pszí pont:	-
Gyorsaság:	15	Mentális ME:	50
Ügyesség:	16	Din. pajzs:	
Egészség:	17	Asztrális ME:	50
Szépség:	14	Din. pajzs:	
Intelligencia:	14	Mp:	
Akaterő:	13	Vértezet	Abbit teljes vért
Asztrál:	11	MGT:	-
		SFÉ:	7

Ajánlott képzettségek Fok/%

Nehézvértviselet	Mf
Kétkézes harc	Af
Ökölharc	Mf
Esés	30%

Harcértékek

Fegyver	Alap	lovagkard	tőr
Tám/kör	2	1	2
Ké	24	31	34
Té	57	67	65
Vé/táv	106	108	108
Cé	-	-	-
Sebz.	+2	2K6+4	1K6+2

Bagoly

5. szintű tolvaj

Erigowi bűnöző. Alig egy éve van Davalonban, egy kisebb nézeteltérés miatt kényszerült lakhelyet változtatni. Az Unióban töltött idő alatt nem sikerült igazán megkedvelnie a dwoonokat. Épp a távozáson, és az azt megelőző nagy dobáson törte a fejét, amikor egy este megkereste Merub. Sok pénzt, meg miegyebet kínált – és adott – Bagolynak a segítségéért. Úgy gondolata itt a nagy lehetőség.

Először be kellett szereznie egyszerűbb holmit, majd azt kérte tőle Merub, hogy szerezzen be pár embert egy elég veszélyes feladatra; sikerült találnia néhány bajkeverőt.

Bagoly nem tud az akcióhátteréről és konkrét céljáról semmit. Megtesz mindent – mivel elég jól megfizették és kissé meg is félemlítették -, amíg úgy ítéli, hogy el tud menekülni szükség esetén. A harcok során ő is mindig jelen van.

Jellem:	Káosz, élet	Ép:	8
Vallás:	Arel	Fp:	40
Erő:	12	Pszi:	Mf
Állóképesség:	14	Pszi pont:	12 akt. 12
Gyorsaság:	15	Mentális ME:	17
Ügyesség:	16	Din. pajzs:	-
Egészség:	14	Asztrális ME:	16
Szépség:	17	Din. pajzs:	-
Intelligencia:	16	Mp:	-
Akaraterő:	15	Vértezet	
Asztrál:	14	MGT:	-
		SFÉ:	

Ajánlott képzettségek

	Fok/%
Írás/olvasás	Af
Úszás	Af
Értékbecslés	Mf
Hátbaszúrás	Af
Nyelvtudás (erv, közös, dwoon)	Af 4,3,2
Lopózás	35%
Szexuális kultúra	Af
Álcázás	Af
Mászás	20%

Harcértékek

Fegyver	Alap	Rövid kard	tőr
Tám/kör	1	1	1
Ké	28	37	38
Té	38	50	46
Vé/táv	92	106	94
Cé	18	-	-
Sebz.	-	1K6+1	K6

Bagoly emberei

Dorgen

4. szintű harcos

Egyszerű dwoon harcos, aki nem bírta a hadsereg fegyelmét, ezért megszökött onnan. Ez persze nem az igazi neve. Alkalmi munkákból szerzi meg a mindennapi betevő falatját. Nem válogat a munkákban, vállal rakodást, testörködést, bármit. Ha semmi nem adódik, olykor útonállásra is adja a

fejét. Amíg Bagoly fel nem bérelte, addig Atredonnal – aki az északi határvidéken csapódott hozzá egy évvel ezelőtt – együtt kóboroltak. Mostanában azzal foglalatostkodtak, hogy Davalon rosszabb hírű környékét a csapszékekből hazai gyekvő részeket szabadítottak meg értékeiktől.

Jellem:	Rend	Ép:	10
Vallás:	Ranil	Fp:	38
Erő:	16	Pszi:	-
Állóképesség:	13	Pszi pont:	-
Gyorsaság:	14	Mentális ME:	42
Ügyesség:	16	Din. pajzs:	-
Egészség:	13	Asztrális ME:	46
Szépség:	16	Din. pajzs:	-
Intelligencia:	13	Mp:	-
Akaraterő:	11	Vértezet	Szegecselt bőrvért
Asztrál:	16	MGT:	-
		SFÉ:	1

Ajánlott képzettségek

Fok/%

Sebgyógyítás	Af
Hátbaszúrás	Af
Kétkézes harc	Af
Úszás	Af
Nyelvtudás (dwoon, közös)	Af 4,3

Harcértékek

Fegyver	Alap	Csatabárd	Rövidkard
Tám/kör	2	1	1
Ké	24	29	33
Té	58	70	70
Vé/táv	99	110	113
Cé	6	-	-
Sebz.	+1	1K10+1	1K6+2

Atredon

4. szintű fejedő

Jellem:	Rend	Ép:	8
Vallás:	-	Fp:	48
Erő:	9	Pszi:	Af
Állóképesség:	16	Pszi pont:	18
Gyorsaság:	14	Mentális ME:	30
Ügyesség:	12	Din. pajzs:	4
Egészség:	12	Asztrális ME:	29
Szépség:	10	Din. pajzs:	4
		Mp:	-

Intelligencia:	15	Vértezett	Sodronying
Akaraterő:	18	MGT:	-
Asztrál:	17	SFÉ:	3

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Ökölharc	Mf
Álcázás	Mf
Úszás	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	50%
Esés	40%
Ugrás	40%
Lopózás	35%
Rejtőzködés	45%
Csapdafelfedezés	30%
Nyelvtudás (erv, közös, dwoon)	Af 4,3,2

Harcértékek

Fegyver	Alap	Hosszúkard	Dobótör
Tám/kör	1	1	1
Ké	18	24	28
Té	38	52	49
Vé/táv	93	109	95
Cé	2	-	-
Sebz.	+2	1K10+2	1K6+2

Rionat

4. szintű bárd

Rionat egy meglehetősen lecsúszott vándorénekes. Eredetileg valahonnan délről származik, de már évek óta az Unióban él. Feltett szándéka volt, hogy a dwoonok körében szerez magának megbecsülést. Legnagyobb sajnálatára a dwoonok nem fogadták túl nagy elragadtatással művészetét. Már rég megbánta, hogy erre a vidékre jött, most azon van, hogy visszatér délre, ám ehhez némi pénzt kell keríteni. Bagoly ajánlata éppen kapóra jön számára.

Jellem:	káosz	Ép:	10
Vallás:	Arel	Fp:	38
		Psz:	Mf
Erő:	16	Psz pont:	15 akt. 15
Állóképesség:	13	Mentális ME:	19
Gyorsaság:	14	Din. pajzs:	-
Ügyesség:	12	Asztrális ME:	20
Egészség:	15	Din. pajzs:	-
Szépség:	14	Mp:	24
Intelligencia:	16	Vértezett	-
Akaraterő:	14	MGT:	-

Asztrál: 15 SFÉ: -

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Kétkezes harc	Af
Szexuális kultúra	Mf
Térképészet	Af
Herbalizmus	Af
Kocsihajtás	Af
Úszás	Af
Álcázás/álruha	Af

Harcértékek				
Fegyver	Alap	Hosszúkard	Tőr	Dobótőr
Tám/kör	1	1	1	1
Ké	22	28	32	32
Té	44	58	52	55
Vé/táv	90	106	92	92
Cé	16	-	-	-
Sebz.	+1	1K10+1	1K6+1	1K6+1

Kontiss

2. szintű harcos

Kontiss egy kisnemesi családból származik, és családját megtagadva dacból katonának állt. Kapott ugyan kiképzést, de hamar kipenderítették a seregből, mert sem hozzáállása, sem alkata nem volt megfelelő a hadi mesterséghez. Már egy ideje Davalonban tengeti életét. Főként tolmácsolással és az idegenek kalauzolásával tölti idejét.

Jellem:	élet	Ép:	12
Vallás:	Ranil	Fp:	21
		Pszi:	-
Erő:	16	Pszi pont:	-
Állóképesség:	13	Mentális ME:	4
Gyorsaság:	12	Din. pajzs:	-
Ügyesség:	13	Asztrális ME:	1
Egészség:	15	Din. pajzs:	-
Szépség:	13	Mp:	-
Intelligencia:	12	Vértezet	-
Akaraterő:	14	MGT:	-
Asztrál:	11	SFÉ:	-

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Írás/olvasás	Af
Értékbecslés	Af
Nyelvtudás (dwoon, közös, erv)	Af 5,4,4

Harcérték

Fegyver	Alap	Hosszúkard
Tám/kör	1	1
Ké	20	29
Té	35	47
Vé/táv	88	102
Cé	3	-
Sebz.	-	1K6+1

Exügynökök

Amikor a titkosszolgálat tudomást szerzett arról, hogy Toron valamelyik akcióra készül az Unióban, pontosabban Davalonban őket bízták meg az ügy háttérének feltárásával. Egyikük dwoon (Netsi Bergassi), másikuk ereni (Ugnehtiss).

Sikerült kideríteniük, hogy a Szem érkezését akarják a toroniak megzavarni. Nyomozás közben Bergassinak szinte mániájává vált az ügy – jó részt társa lovalta bele a dologba -, emiatt el is követtek néhány hibát. Amikor a davaloni Naptoronyban szaglászta és ott elkaptak egy rejtjeles üzenetet, a feletteseik megelégteltek túlkapásaikat és elvették tőlük az ügyet, őket felfüggesztették. Ugnehtiss el akarta titkolni az üzenetet elől, de Berrgassi végül mégis jelentette.

Nem hagytak azonban fel a nyomozással. Parancsuk ellenére is folytatták.

Netsi Bergassi**7. szintű pap**

Egy lassacskán megszállottá váló dwoon pap, a titkosszolgálat ügynöke. Részben társa, Ugnehtiss befolyása alatt áll.

Jellem:	Rend	Ép:	9
Vallás:	Ranil	Fp:	51
		Pszi:	Mf
Erő:	13	Pszi pont:	44 akt. 44
Állóképesség:	14	Mentális ME:	48
Gyorsaság:	16	Din. pajzs:	-
Ügyesség:	18	Asztrális ME:	51
Egészség:	14	Din. pajzs:	-
Szépség:	11	Mp:	63
Intelligencia:	18	Vértezet	-
Akaraterő:	14	MGT:	-
Asztrál:	17	SFÉ:	1

Ajánlott képzettségek**Fok/%**

Herbalizmus	Mf
Írás/olvasás	Af
Fegyvertörés	Af
Ének-zene	Af

Harcérték

Fegyver	Alap	Rövidkard
Tám/kör	2	1
Ké	29	38
Té	69	81
Vé/táv	14	118
Cé	8	-
Sebz.	-	1K6+1

Ugnehtiss**5. szintű fejvadász**

Ereni származású ügynök, aki valójában Toronnak kémkedik. Ő sarkalja Bergassit nyomozásra és az így megszerzett információkat átadja Toronnak, jelen esetben Merubhoz jutnak el üzenetei. Ő veszi rá Bergassit arra, hogy támadják meg a partit, mert biztos, hogy ők a toroni ügynökök.

Jellem:	Rend	Ép:	13
Vallás:	Raona (hekka)	Fp:	55
		Psz:	Mf
Erő:	17	Psz pont:	23
Állóképesség:	15	Mentális ME:	38
Gyorsaság:	17	Din. pajzs:	8
Ügyesség:	14	Asztrális ME:	33
Egészség:	17	Din. pajzs:	8
Szépség:	13	Mp:	63
Intelligencia:	16	Vértezet	Sodronying
Akaraterő:	17	MGT:	-
Asztrál:	12	SFÉ:	3

Ajánlott képzettségek**Fok/%**

Fegyverhasználat (h.kard)	Mf
Fegyverdobás	Af
Úszás	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Vakharc	Af
Kötélékből szabadulás	Af
Mászás	60%
Esés	50%
Ugrás	40%
Lopózás	55%
Rejtőzködés	40%
Csapdafelfedezés	25%
Nyelvtudás (toroni, erv, közös, dwoon)	Af,3,4,4,3

Harcértékek

Fegyver	Alap	Hosszú kard	Dobótőr	Dobótű
Tám/kör	1			2
Ké	25	/	35	35
Té	64	/	65	72
Vé/táv	102	/	104	103
Cé	6	-	-	-
Sebz.	+2		1K6+2	1K3+2

Ereklyehordozók

(Napkegyeltek) 6. szintű Ranil-papok

A Napkegyeltek rendje egyfajta titkos társaság Ranil vallásán belül. A rend tagjait szent embereknek tartják, csak olyan család sarja lehet a rend tagja, akinek minden felmenője egyenesági leszármazottja az őshazából elindult dwoonok valamelyikének. Mindig megérik, ha egy újabb Napkegyelt születik és azt már gyermekkorában elszakítják szüleitől, hogy titkos rendházaik valamelyikében nevelkedjék. Ők tervezték a déli határvédelmi rendszert, és ők alkották meg a Szemet is, mely egyben tervrajzul is szolgált a földalatti komplexum megépítéséhez. Ők őrzik a Szemet, de közülük kerülnek ki a Naptorony őrei is. Ügyeikbe nem engednek beleszólást senkinek – illet a dwoonok nem is tennének, hiszen szentnek és sérthetetlennek tartják őket és a velük kapcsolatos dolgokat is -, így a Szem Davalonba szállításának körülményeiről sem tudnak a dwoonok – a Napkegyelteken kívül – semmit.

Három Napkegyelt szállítja és őrzi majd a Szemet. A Napkegyeltek lényegesen erősebbek nappal – különösen, ha süt a nap -, mint éjszaka. A nap fényéből nyerik hatalmas erejüket, másféle – akár mágikus – fény nincs rájuk semmilyen hatással. Ezért is tűnhet meggondolatlanok az éjszakai időpont a varázstárgy szállítására, de az út nagy részét térkapuk segítségével teszik meg, Davalonban pedig világít a Kristály. A Kristály ugyanis a nap fényét sugározza vissza éjszaka. Igaz, hogy nem teljes egészében, így ugyan nem lesznek olyan erősek, mint nappal lennének, viszont lényegesen erősebbek, mint ellenfeleik gondolnák. Így az időpont választással és erejükkel is meglephetik a támadókat. Arról, hogy a Kristály fénye ilyen hatással van a Napkegyeltekre senki nem tud rajtuk kívül, ebből a kristályból ugyanis csak kettő létezik – legalábbis ennyiről van tudomásunk -, az egyik Ranil Főtemplomában, a Felhők fölötti városban, a másik itt Davalonban.

Egyetlen feladatuk és céljuk a Szem védelme. Az első támadás során védelmi alakzatba fognak felállni és mindenkit ellenségnek tekintenek – a partit is -, így mindenkire ugyanúgy támadni fognak. Mindaddig, míg lassan kiderül a harcból, hogy ki is az ellen és ki a barát.

Különleges képességük, hogy nappal varázslataikat a megadott Mp érték feléért (felfelé kerekítve) képesek létrehozni, a Kristály fényében pedig a megadott Mp érték kétharmadáért (szintén felfelé kerekítve).

Jellem:	Rend	Ép:	9
Vallás:	Ranil	Fp:	51
		Pszi:	Mf
Erő:	13	Pszi pont:	40 akt. 20
Állóképesség:	16	Mentális ME:	48
Gyorsaság:	16	Din. pajzs:	10

Ügyesség:	14	Asztrális ME:	47
Egészség:	14	Din. pajzs:	10
Szépség:	11	Mp:	63
Intelligencia:	18	Vértezet	-
Akaraterő:	14	MGT:	-
Asztrál:	17	SFÉ:	-

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Herbalizmus	Mf
Írás/olvasás	Af
Fegyvertörés	Af
Ének-zene	Af
Ősi nyelv ismerete	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Vallásismeret	Mf

Harcértékek		
Fegyver	Alap	Rövid kard
Tám/kör	2	1
Ké	23	32
Té	62	74
Vé/táv	97	111
Cé	8	-
Sebz.	-	1K6+1

Merredissi

5. szintű pap

Ismét egy ügynök. A titkosszolgálat őt jelölte ki arra a feladatra, hogy a különítményt – partit – informálja, és az eset során segítse helyismeretével, tudásával. Ő a maga részéről úgy gondolja, hogy ez dwoon belügy, és megtesz ugyan mindent, amire a parti kéri, de különösebben nem hajlandó önálló gondolatokkal segíteni munkájukat. Merredissi hozzáállása a későbbiekben változhat az események alakulása és a karakterek viselkedése következtében.

Jellem:	Rend	Ép:	6
Vallás:	Ranil	Fp:	40
Erő:	15	Pszi:	Mf
Állóképesség:	16	Pszi pont:	32 akt. 32
Gyorsaság:	16	Mentális ME:	34
Ügyesség:	16	Din. pajzs:	-
Egészség:	11	Asztrális ME:	36
Szépség:	10	Din. pajzs:	-
Intelligencia:	16	Mp:	43
Akaraterő:	12	Vértezet	-
Asztrál:	14	MGT:	-
		SFÉ:	-

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Nyelv (erv, közös, dwoon)	Af 4,3,4
Vallásismeret	Af
Fegyvertörés	Af
Ének-zene	Mf
Kötelékből szabadulás	Af
Írás/olvasás	Af
Fegyverdobás	Af

Fegyver	Alap	Hosszúkard	Dobótőr
Tám/kör	2	1	2
Ké	27	33	37
Té	49	63	60
Vé/táv	96	112	98
Cé	6	-	-
Sebz.	-	1K10	1K6

Eseményvázlat

A parti éjkezőp előtt két órával, a tavaszi napéjegyenlőséget megelőző éjszakán érkezik Davalonba. Szállást keresnek, de az oszlopsornál megtámadják őket. (Útban haza, Meleg fogadtatás)

A támadók hamar elszelelnek, mintha tévedés lenne az egész. Bármit tesznek is a karakterek, előbb-utóbb ágyba kerülnek (legjobb nekik -, ha álcájuknak megfelelően viselkednek).

Az éjszaka nyugodt; reggel egy rövid találkát a szobájuk asztalán.

Dél előtt azt csinálnak, amit akarnak; délután találkoznak. (Az üzenet)

Visszamennek, szobájukban már vár rájuk segítőtjük (Marredissi), aki informálja őket.

A délután folyamán kereshetik a rejtélyes utalás megoldását. (Kutatási lehetőségek)

Estig kitalálják a megfejtést. Ha nem intellektuális típusok be kell törniük az építészhez (Hemora Gagris), hogy megnézzék Davalon makettjét. (Az építész háza, Szükségállapot)

Az építész házából kijövet megtámadják a partit. (Váratlan támadás)

Sietniük kell a toroniak akciójának helyszínére. (Az elő akció)

A toroniak az erőfölény miatt valószínűleg visszavonulnak, de ha tudják, megszerzik a Szemet.

Mivel a történet itt elágazhat, a soron következő eseményeket két forgatókönyv is feldolgozza.

A,

A dwoonok megköszönik a segítséget, és megígérik, hogy holnap reggel, mielőtt továbbindulnak vethetnek egy pillantást a varázstárgyra.

Az éjszaka további része csendes. (A szentély)

Másnap reggel bevezetik a partit a Ranil templom egyik földalatti helyiségébe – a szentély -, ahol megpillanthatják a Szemet. Felismerhetik az őrség parancsnokát, Druhil ag Anasse-t (A szentély)

Ismét jönnek a Toroniak és az ő oldalukon harcol Druhil ag Anasse lovag is. (Második akció)

A toroni iker (Merub) felfelé menekül a Kristályhoz, akár nála van a Szem, akár nincs. (Második akció)

Köszönetnyilvánítás (ha van kinek), kitoloncolás (Szükségállapot)

B,

Kevésbé valószínű ugyan, de előfordulhat, hogy a toroniak már az első akció alkalmával megszerzik a Szemet. Ekkor a következőképp alakulnak az események:

Davalon utcáin megpróbálják üldözni a toroniakat. Elég nehéz; Merub eltűnik a szemük elől. A kaput nyomban lezárják, nyomozhat a parti a toroni fészek után, hiába. (Éjszakai hajsza)

Régen egy dwoon pap kíséri fel őket a szentélyhez, ahol a Szemnek kellene nyugodnia.

A szentélyben meglepő dolgok történnek. (Kijutási kísérlet)

Köszönetnyilvánítás (ha van kinek), kitoloncolás (Szükségállapot).

Az ikrek varázslatai

Az ikrek egynémely szektájának különösen rátermett és tehetséges tagjai (az 5. Tsz elérésekor) beavatást nyernek a klán évszázadok óta titkos hagyományába. Ezáltal lehetővé válik számukra, hogy komoly tanulás és szigorú rituálék végrehajtás után csekély varázserőre tegyenek szert. Ez korántsem azt jelenti, hogy minden fejedelmük Mana-pontokkal teletömve mászkál é varázspárbajban szégyeníti meg Doran nagyjait. Mp-ik száma meglehetősen csekély, s vérrel-verítéssel kell megküzdeniük minden egyes varázslatukért. Noha gyakorta vélik úgy hozzá nem értők, hogy valójában boszorkánymesteri beavatottakról van szó, az általuk használt néhány varázslat egyetlen ismert mágiacsoportba sem tartozik. (mivel a mágikus hagyományukat szigorúan titokban tartó szekták mindegyike Ilho-mantarit, egy nagyobb hatalmú toroni hekkát tartja patrónusának, felmerül a lehetősége annak, hogy a hekká és a fejedelmek mágikus hatalma esetleg összefügg.) Ezeket a varázslatokat egyetlen más mágiahasználó sem alkalmazhatja, s más szektához tartozó fejedelmek sem nyernek beavatást.

Játéktechnikailag a Rúna III/4-es számában már ismertetett tolvaj varázstrükkökhöz hasonló módon sajátíthatnak el varázslatokat a Quars, az árnyékmágia beavatottai. Ennek megfelelően csakis azok alkalmasak a gyakorlására, akik elérték az ötödik szintet, asztráljuk és akaraterejük legalább 15, intelligenciájuk pedig legalább 17. A kevés kiválasztott minden szintlépésnél intelligenciája értékének 15 fölötti értékét kapja meg csupán Mp-ban. Ezen kívül nem ismernek automatikusan minden varázslatot, amit klánjuk beavatottai esetleg igen. Minden varázslatot egyenként kell megtanulniuk, mégpedig minden egyes Mp után 3 Kp-t fizetve. Egy 9 Mp-s varázslat megtanulása így 27 Kp-jükbe kerül. Csakis azokat a varázslatokat képesek alkalmazni, amelyeket ily módon elsajátítottak. Ennek fényében aligha valószínű, hogy létezik olyan iker, aki az itt felsorolt valamennyi varázslatot ismeri és alkalmazni tudja. Mp-iket is rendkívül nehezen nyerik vissza, minden nap csupán tapasztalati szintjük felének megfelelő mennyiségű Mp szivároghat elméjükbe (lefelé kerekítve). Ennek megfelelően egy 6. szintű fejedelmész naponta legfeljebb 3 Mp-t, egy 9. szintű 4 Mp-t szerezhet vissza.

Árnyak tánca

Mana pont: 2

Erősség: 2

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 3 kör/szint

Csak olyan környezetben alkalmazható, ahol egy-két elégtelen világosságot adó fényforrás birkózik az egyre terjedő félhomállyal. (Borús, holdsütötte éjszaka; alkonyat egy sűrű erdőben; hosszú, földalatti pincegádor két félig égett fáklyával a falon; ablaktalan szobában pislákoló cserépmécses.) Ha a fény ennél erősebb, az ugyanúgy kizárja alkalmazását, mint a teljes sötétség.

A varázslat hatására az árnyékok hirtelen szétrebbenek a szélrózsa minden irányába, majd szédítő forgatagban kavarni kezdenek, mintha örült táncra perdültek volna. Kaotikus örvénylésük tökéletes összhangban van az Iker minden mozdulatával, s még akkor is folyton takarják, ha ina szakadtából rohan. Ez a jelenség lehetővé teszi az Ikernek, hogy akár gyors iramban haladva is levonások nélkül használhassa rejtőzködés képzettségét, amit máskülönben csak moccsanatlanul állva tehetne meg. A szemtanúk természetesen észlelik, hogy itt valami furcsa történik, de fogalmuk sincs róla, micsoda: a táncoló árnyékok azonban minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy elrejtésük a fejedelmének osonó vagy szökellő alakját. Az ügyesebb alkalmazók ilyenkor akár az örök tábor tüzének kellős közepén is átszaladhatnak anélkül, hogy azok felfigyelnének rá.

Rettentő árny

Mana pont: 1

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

Az Iker egy pillanatra összegyűjti maga köré környezetéből az árnyékokat, melyek sötét hollószárnyak gyanánt lobogják körbe, zordnak és méltóságteljesnek tüntetik föl, kiemelik komor-kemény vonásait. Olyannyira félelmetes és fenyegető látványt nyújt ilyenkor, hogy valamennyi jelenlévő közönséges (nem kalandozó kasztú) NJK-nak Bátorság-próbát kell tennie. Akik elvették a dobást, részint elmenekülnek, részint megalázkodnak előtte, a körülményektől függően. A JK-k nem kötelesek dobni, de ha a KM megfelelően hangulatos helyzetleírással párosította az NJK-k reagálását, könnyen meglehet, hogy ők sem heveskedik el a további lépéseket.

Élő árny

Mana pont: 3

Erősség: 4

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 3 kör/szint

Az Iker irányítása alá vonja a saját árnyékát. Az árnyék nem szakadhat el tőle, kontúrossága pedig a helyi fényviszonyokhoz igazodik: ragyogó világosságban és vaksötétben nem létezik, a két szélső véglethez közelítő feltételek között pedig roppant halovány, alig látható. Máskülönben azonban a legdöbbenetesebb kunsztokra képes, fittyet hány a klasszikus fénytán minden törvényének. Nem magától, persze, hisz önálló tudata nincs. Amíg a varázs érvényben van, a fejedelmének mentális utasításainak engedelmeskedik, gyakran teljesen más mozdulatokat végezve, mint a hús-vér test. Ez már önmagában kísérteties látvány, amitől az egyszerű embernek inába szállhat a bátorsága (bátorságpróba, mint fentebb); azonfelül pedig számos megtévesztő manőver kiindulási alapjául szolgálhat. Képzeljünk csak el két-három markos poroszlót, amint a fal takarásába húzódva

fegyverüket emelintik: magabiztosan várják a hívatlan betolakodót, aki elképesztő óvatlanságot követett el, előrevetülő árnyékával elárulta magát...

Halovány köpönyeg

Mana pont: 7

Erősség: 3

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 1 óra/szint

A fejedőszak egész teste és ruházata egységes csukaszürke árnyalatot ölt, és bizonyos határok között igyekszik igazodni a környezetében uralkodó színviszonyokhoz. Például éjszaka besötétedik, hómezőn fehérre sápad. Kizárólag fekete-fehér viszonylatban változik, virágzó pipacsmezőn a fejedőszak mindenképpen szemet fog szúrni. Ráadásul egyszerre csak egy színhez tud idomulni, teszem azt pepita falfelülethez nem. Sötétségben, félhomályban, esős-szeles időben, egyhangú színviszonyok között +10 %-ot ad a Rejtőzködés képzettséghez.

Árnyköpönyeg

Mana pont: 8

Erősség: 3

Sebzés: -

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc/szint

Az Iker csuklyás köpönyeg gyanánt burkolja be magát környezete árnyaival, amelyek köré gyülekeznek, s +30%-ot adnak rejtőzés képzettségéhez. A lepel vastagságát a fejedőszak határozza meg, folyamatosan változhat 1 és 3 láb között. Az így árnyakkal beszótt terület nagyságát a fejedőszak Tsz-e határozza meg, minden egyes szintjével 1x1 lábnyi területet vonva az ellenőrzése alá. E sötétséglepel mögött az Iker szabadon járhat, az árnyak miatt nem járnak negatív módosítók képzettségéhez. Árnyas sarkokat sötétebbé, a sötét zugokat éjféketévé teszi. Mindazok, akik behatolnak az árnyköpönyeg mögé, a harc félhomályban módosítóival harcolnak, míg a fejedőszakot nem sújtják levonások. Csakis olyan helyeken lehet életre hívni, ahol már eleve több árnyék volt, mint fény.

Árnyörvény

Mana pont: 2

Erősség: 5

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

Az Iker rámutat egy mesterséges fényforrásra, mire a környező kisebb árnyékok mindenfelől odafröccsennek, megannyi vízszög gyanánt, és magukba fullasztják. A varázs egyszerre csak egy fényforrást tud kioltani, és ez nem lehet nagyobb egy kézilámpásnál. A mágia csak akkor működik, ha kiinduláskor a helyszínen eleve több az árnyék, mint a fény.

Árnyéktalp

Mana pont: 5

Erősség: 2

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 perc/szint

A fejevadász lépte olyan könnyűvé válik, hogy talpa még a legfinomabb szemű homokban és a friss-forró hamuban sem hagy nyomot. Zajt továbbra is csaphat mozgásával, erre ügyelnie kell – bár a varázslat +20% bónuszt biztosít neki lopózás képzettségéhez. Harci értékeit ez az állapot nem befolyásolja.

Szellőtalp

Mana pont: 12

Erősség: 10

Sebzés: -

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 1 perc/szint

Az árnyéktalp magasabbrendű változata, amely +40% bónuszt biztosít a lopózás képzettséghez, és képessé teszi a fejevadászt a vízen járásra. A sima víztükör alig fodrozódik a lépteit alatt, ám a háborgó tenger számára is veszélyes. El tud ugyan menekülni, de a hullámok felborítják és magukkal sodorják, ahogy tehetetlen tollpiheként pörög-lebeg a felszínen. Harci értékeit ez az állapot nem befolyásolja.

Árnysikátor

Mana pont: 18

Erősség: 3

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 1 óra/szint

Bonyolult, ám roppant hatékony varázs. A fejevadásznak a mágia létrehozásakor meg kell jelölnie egy pontot, ahová az árnyéka vetül. Megteheti ezt egy koromfolttal vagy egy törrel is, ami a lényeg: ezzel bilincsbe verte az árnyékát. Ily módon lehetővé tette önmaga számára, hogy az időtartam alatt bármikor belépjen abba az árnyékába, amit az adott pillanatban valamely felületre vet, s a bilincsbe vert árnyon keresztül lépjen elő ismét. A dolog hátulütője, hogy amíg az első ponton bilincsbe vert árnyékot el nem szabadítja egy gondolati parancsal, addig a mellette folyamatosan osonó árnnal sem tud manipulálni – azt az egy esetet kivéve, amikor belép rajta az arnysikátorba. Ha tökéletes sötétben van, akkor sem használhatja a lebilincselte sziluettjét, mivel nincs a varázslatnak kiindulási pontja. Ugyancsak lehetetlen az átkelés, ha időközben valaki a bilincset – krétavonás, koromfolt, törvágás – megtörve elszabadította az árnyat. Az időtartam alatt korlátlan számban lehet azonban az árnyékot bilincsbe verni, ám a sikátor mindig a legutolsó kötéshez fog nyílani.

Szerző nem volt feltüntetve

A rettenet szavai

Avagy a démonok nyelve

„Mi, ostoba földi halandók, oly keveset tudunk a bennünket körülvevő világ különös és félelmetes titkairól. Ha valamelyikünk elméjét meg is világosítja a tudás fénye, az könnyedén az örületbe taszíthatja felhasználóját. Ugyan mit tudhatunk mi a rettegett nevű démonokról, az istenek elátkozott, lélek nélküli teremtményeiről, kiknek már a léte is megborzongatja az érzékenyebb lelkeket, a velük való találkozás pedig a Rettenet végsőfoka? Ugyan mit tudhatunk mi róluk, életükről, ha életnek lehet egyáltalán nevezni azt a lélek nélküli létet, mit tudhatunk bármit is velük kapcsolatban? Semmit, és hálát adhatunk az isteneknek ezért. Mert a tudás néha hasznos, ámde rettenetes titkot szabadíthat a fejünkre, amelyért életünkkel, vagy rosszabb esetben lelkünkkel fizetünk.

Magukról az iszonyatos lényekről már mindent elmondtam, ami nem jelent veszélyt halandó elmére. Am nem elégedhetek meg ezzel, s talán Te, ostoba halandó sem biztos, hogy megelégszel vele. Többet akarsz tudni Róluk? Hatalmat akarsz kaparintani magadhoz a tudásod által? Megteheted - én megnyitom előtted a kaput, megadom a lehetőséget, hogy páratlan tudást szerezz. Ám vigyázz: ne szálljon fejedbe a hatalom. Mert bár segíthet rajtad, eme veszedelmes tudás a veszedet is okozhatja, az övöltő kárhozat mélyére taszítva lelkedet.

Készen állsz, szerencsétlen halandó? Akkor hát Galradzsa kegyelméből jó utat kívánok neked az Örök Kárhozat Sivatajába!

Kevés halandó tudja, hogy milyen is a démonok valódi nyelve. Megidézésükkor, ha beszédbe kívánnak elegyedni e porvilág lakóival, rendszerint az ő nyelvüket használják. Eme szentségtelen lények rendkívül gyorsan tanulnak, s legtöbbször igen jól beszélnek vagy fél tucat yenevi nyelvet. Vajmi kevés azon halandók száma, akik hallottak egy demont saját nyelvükön szólani, s ezzel maradandó élményt szereztek maguknak. Jómagam is e halandók közé tartozom, s bizony még halálom pillanatában is ott fog döngeni a fejemben eme szentségtelen szózat dörgő visszhangja.

Látom: nyughatatlan lelked már arra vár türelmetlenül, hogy hallhassa eme szavakat, amelyek oly feledhetetlen élményt jelentenek minden tudós főnek. Elméd tudásra való éhségét csillapítani lehetséges, ha magad is igazán akarod. Tudnod kell, hogy nem csak hallhatod, el is sajátíthatod eme istenkáromló nyelvet, amelynek hallatán selymes borzongás költözik tagjaidba. S hogy a rendkívüli tudás mi hasznot hajthat neked? Áh, azt el sem tudod képzelni, szánalmas teremtménye az isteneknek!

Ősi gazdáik szájából eme borzongató szózat érthetetlen, de nem veszélyes a halandóra nézve. Bár szavai embernél is ősi mágiát rejtenek méhükben, az elátkozott lények kisugárzásai elnyomják azt, akár a velőtrázó ordítás a félénk suttogást. Ki tudja, miféle célokat szolgálhat e mágia eme rettenetes teremtmények számára? Ki tudja, mi hasznát veszik a szavaikban rejtező ősi, kihasználatlan mágia borzongató csíráinak, amelyek sohasem bontanak éjfekete szirmokat? Talán még ők sem... talán csak az istenek maguk.

Ha azonban e szavak halandó szájába költöznek... a szirmok kibomolhatnak. Hiszen nem állja útjukat démoni aura, a fekélyes kisugárzás, amely az elátkozott lények minden mozdulatában ott rejtezik.

Hallottál már démoni szavakat halandó ajkáról peregni? Bizonyosan nem. Maga az ősi Rémület költözik tagjaidba hallatukon, mágikus igéid letörlik a gátakat, elszabadulnak, ellened fordulnak, örülteként dühöngenek. Rettenetes hatalom ez, mellyel kevés halandó rendelkezik - és az így is van rendjén.

Persze, tudom, te is részesülni akarsz eme hatalomból. Elmondom néked, hol keresd a forrását, megnyitom előtted a Kaput, mely ismeretlen dimenziókba vezérel téged - s csak rajtad múlik, hogy a tudás jólétet vagy örök kárhozatot kínál-e neked...”

Részlet Abdul al-Sahred Necrografiájából

Ahogy azt a neves mester, Abdul al-Sahred is írja, a démonok egyik ősi, rettenetes titka a beszédükben rejtezik. Ismeretlen, elátkozott nyelv ez, melynek hatalmáról talán már maguknak, a démonoknak sincs tudomásuk. Hogy mire használhatták az idők kezdetén az elátkozott lények, s hogy miféle rejtett, kihasználatlan - és halandó számára kihasználhatatlan - erőforrások buzoghatnak méhében még ma is, azt talán csak az istenek tudják. Tőlük pedig igazán ne várja halandó lélek, hogy megosztják vele az úr mélyénél is sötétebb titkukat.

A nekromancia nagymestere szavaival élve, igazából nagyon kevés halandónak lehet része olyan élményben, hogy egy démont fajtája nyelvén halljon beszélni. Ennek oka valószínűleg abban keresendő, hogy egy ilyen szörnyeteg beszédét többnyire csak a saját fajtája érti meg. Ezért találkozunk ritkán olyan leírással, amely szerint az idézőmágus démoni nyelven ért szót idézettjével. Eme apró akadályt általában a pszi Telepátia diszciplinájával hártják el az éles eszű varázstudók, vannak azonban, akik primitívebb eszközökhöz folyamodva, kézzel-lábbal igyekeznek magukat megértetni a megidézett lényel - be kell vallani, az ilyen módszer meglehetősen komikus jelenetekhez vezethet.

Persze, ha az idézőnek szerencséje van, olyan szörnyeteg jelenik meg hívására, aki ismeri és beszél valamely ynevi nyelvet. Ezen nem lehet csodálkozni, hiszen ha jobban belegondolunk, egy olyan lény, amelyet már többször idéztek meg erre a világra, és ha elég ideje van rá, könnyen elsajátíthatja valamely nép nyelvét. Az ilyen szerencsés esemény lényegesen leegyszerűsíti a dolgokat, hiszen nem kell vesződni pszivel, varázstudókhoz és a helyzethez a legkevésbé sem illő bohóckodással és egyéb módszerekkel.

Vagy...

A legnehezebb, és az összes módszer közül talán a legbonyodalmasabb a démoni nyelv elsajátítása. Ez így persze roppant egyszerűen hangzik, noha nehezebb feladat, mint a Banara titkának megismerése. Mert míg azt, bár szintén titkos tudás, tanítják néhány helyen Yneven, addig a démoni nyelvet jórészt senki sem ismeri a gigászi kontinens lakói közül. Aki pedig birtokában van eme rettenetes tudásnak, az bizony mélyen hallgat róla, ő a lehető legszigorúbban elzárkózik mindenféle tanítási lehetőség elől. Ennek is különféle okai lehetnek: van, aki irigységből teszi, a legtöbben azonban, mire rálelnek a titok nyitjára, olyan tapasztalatokat szereznek, amelyek megakadályozzák őket abban, hogy frissen szerzett tudományukat továbbadják. Természetesen kivétel mindig is akad - ám erre a kivételre rálelni csak isteni szerencsével vagy segítséggel lehet csupán, és az sem kizárt, hogy netalán a Vén Idő hullámain is meg kell lovagolni érte... azt pedig nem kell ecsetelnem, hogy ez milyen veszedelmekkel jár.

A titok megfejtését mindenképpen hosszadalmas nyomozómunka kell, hogy megelőzze, hiszen a démoni nyelvről szóló föliánsok olyan rejtett helyeken bújnak meg, amelyekről talán már évezredek óta nincs tudomása a világnak. Elszórt töredékek és itt-ott felbukkanó lejegyzések adnak csupán útmutatót a titok kulcsához, amelynek megtalálása így sem egyszerű, a nyelv elsajátítása pedig a leghősiesebb erőfeszítéseket igényli a tanulni vágyótól. A démoni nyelv ugyanis a játérendszer szabályai szerint ősi nyelvnek számít, elsajátítani azonban - érthetően - jóval nehezebb, mint a többi, ám nem lehetetlen... Alapfokon kétszer annyi, mesterfokon 70 Kp-ért, dupla idő rááldozásával. Ráadásul a tanoncnak minimum 17-es Intelligenciával és 15-ös Akaraterővel kell rendelkeznie.

Mégis, mindezek ellenére minden évszázadban van vagy tucatnyi kalandor, bölcs férfiú, tudásra szomjas tanonc, aki rálel eme kulcsra... és ezzel olyan különleges hatalmat kaparint a kezébe, mellyel kevesen büszkélkedhetnek Ynev tágas világán.

A démonok nyelve ugyanis, mint ahogyan a neves mester is írja, nem csupán más síkok lényével való kapcsolatfelvételre alkalmas. Ama halandó, ki szájára veszi e szentségtelen nyelv szavait, komoly változásokat képes eszközölni környezetében, méghozzá olyan intenzitással, amelyet bizony jó néhány varázstudó megirigyelhetne.

A démoni nyelv szavaiban különös, ősi rettenet bujkál, amely minden halandót, aki hallja őket, megérint jeges leheletével. Olybá tűnhet ez számukra, mint egy démon süvöltése, az ősgonosz miazmás lehelete. Bárkin, aki hallja a szavakat, megmagyarázhatatlan rémület lesz úrrá, s azon igyekezik, hogy minél messzebb jusson a hang kibocsátójától. A félelem 7E erősségű, s ellene csak a tudatalatti asztrális mágiaellenállás érvényes, ugyanúgy, mint a démonok aurája esetében. Aki egy óránál hosszabb ideig hallgatja a démoni szózatot, az maradandóan megőrül. Ezenkívül a szavak képesek megbolygatni a manaháló egyensúlyát, vagyis szétszilálni a környezetében - 20 lábnyi sugarú körön belül - minden varázslatot, kivéve a papok formuláit. Ennek esélye annál nagyobb, minél több Mp-t ölt bele a varázstudó a szétbomlasztani készülő varázslatba. A besülés esélyé alapban 10%, amely minden felhasznált 5 Mp után emelkedik két százalékkal. Mágikus eszközök és jelek, vésetek energiái a ily módon nem bomlasztható fel, nem gyengíthető meg. A megmagyarázhatatlan retteget már alapfokú tudással elgagyogott pár szó is kiválthatja, a varázslatok szerkezetét megbontani azonban csak összefüggő, hosszabb szöveg, vagyis mesterfokú tudás képes. Alkalmazásának azonban komoly hátrányai is vannak. Először is a démoni szózat szentségtelen energiáját minden varázstudó érzékeli, méghozzá a körülöttük levő 40 lábnyi sugarú körön belül. Ez néha igen veszedelmes lehet az alkalmazóra, mondjuk egy shadoni falucskában, ahol a Szent Inkvizíció egy szentéletű tagja éppen istentisztelet bemutatására készül...

Ennél nagyobb veszedelmet azonban maguk a szavak jelentenek alkalmazójukra. A nyelv szavainak kimondása ugyanis nem halandónak való feladat. Erős fizikai és szellemi megterhelést ró a szavak felhasználójára. Ez a játék szabályaiban úgy mutatkozik meg, hogy a beszélő minden kiejtett szó - kb. 1-2 szegmens - után elveszít egy Fp-t. Minden tizedik Fp elvesztése egy Ép és egy Akaraterő képességpont elvesztésével jár. Ha az Fp nullára csökken, az alkalmazó elájul és maradandóan elveszíti max. Fp-inek tizedét. Ha az Ép-je vagy az Akaraterője négy alá csökken, akkor az illető szintén elveszíti az eszméletét, ekkor viszont elveszít maradandóan egy Ép-t és egy Akaraterőpontot. Az ájulásból annyi óra múlva tér magához, ahány kört a beszéddel töltött. Ezenkívül jelentős megkötés még, hogy bár a retteget közvetlenül nem hat magára az alkalmazóra, egy beszéddel töltött óra elteltével ő is véglegesen megőrül.

Bánj hát óvatosan a megszerzett tudással, kalandozó! Lehet, hogy kincsesbányára bukkantál, lehet azonban, hogy az örület sötét köde leselkedik rád a hatalommal kecsegtető lehetőség mögött. A választás rajtad áll...

Szabó „Dragon” Péter

Gimóriumok I.

Avagy mágia a papíron

„Hogy mi is az a varázskönyv? A varázskönyvek tudományunk olyan melléktermékei, amelyek legtöbbjét egyesek hasznosnak, mások, köztük jómagam is, csupán ostoba, a gyenge elméjű, varázstudónak nem való kétbalkezes tanoncok számára készült irományoknak tartanak. Bár személyes véleményem már értésedre adtam, felöltve a pártatlanság maszkját, igyekszem így beszélni az emberi balgaság és tökéletlenség eme mementóiról.

Hát tudd meg, a varázskönyv nem más, mint varázsigék és titkos formulák papírra vetése anélkül, hogy a rúnákat bárminő mágikus hatalommal ruházná fel írójuk. Igen, a varázskönyvek rúnákkal íródnak, legalábbis a legtöbbjük. Persze egyes firkálmányok, a mocskosabbjai ezen könyveknek, akár ősi nyelveken, titkos jelrendszerrel is íródhattak. Boszorkányok, mihaszna igricek, boszorkánymesterek titkai lapulnak ilyen mocskolmányokban, amelyeket még varázskönyvnek nevezni is szégyen. Hah, mit tudhatnak ezen irományok papírra vetői az igazi, mély mágiáról, amely maga az univerzum harmóniája, maga a végtelen tudás, a Legnagyobb Úr adománya a világ számára! Mit tudhatnak ők az IGAZI erőről, amelyet nem más, mint a világegyetem örök alkotóeleme tesz letéteményesei kezébe? Ah...

De bocsáss meg, túlzottan elragadtak érzelmeim. Bűnös dolog az ilyen egy magamfajta emelkedett főnél, s szégyellem is magam miatta. Ígérem, a továbbiakban fékezem magam, s nem hagyom, hogy gondolataim ilyen módon csapongjanak.

Hogy mit? Ja persze, ne oktass engem, tudom én a dolgom! Te csak hallgass, és tanulj. Elvégre is ezért kerestél meg, nem?

Kérdésed azonban igen éles elmére vall. Őszintén örülök, hogy nem egy fatuskóhoz beszélek. Válaszom pedig: nem. A varázskönyvek fajtái között talán csak annyi hasonlóság fordulhat elő, mint amennyi Dequator Marses nagymester legkiválóbb versei és egy barbár káromkodás között. Ég és föld, tűz és víz a kettő, ám a mindent átható erő kivetüléseit örökíti meg valamennyi. Mágiaformulák leírása szerepel bennük, az IGAZI mágikus tudományok és az ostoba hókuszpókuszok művelőinek tudása. Ám hiába e tudás: értő elme kell olvasásukhoz, minek nem idegen a betűkbe börtönzött tudomány válfaja. Egy sötét korg hiába is ütné fel bármelyiket, még ha tud is írni-olvasni az adott nyelven, csak zagyaléknak tűnik értetlen elméje számára az évszázadokon netán évezredek összegyűjtött tudása.”

Roallan da Wiellor, a Holdkos Iskola mágiszterének szavai tanítványához

Bár sok mindenben vitába lehetne szállni Gorvik jeles mágiszterének szavaival, azt hiszem, mindennek ellenére igen pontosan definiálta számunkra mindazt, amit a nagyvilág varázskönyvekként, grimóriumokként ismer. Ugyan ki ne hallott volna csapszékekben suttogott legendákat a hatalmasnál is hatalmasabb könyvekről, amelyekben az ősök titkait jegyezték le hajdan tudós kezek, ugyan ki ne ismerné Abdul al Sahred Necrografiáját, a létező leghatalmasabb mágikus témájú könyvek egyikét? Mégis, mindennek ellenére sokan nem tudják, valójában mik is ezek, miféle hatalmat képesek kölcsönözni olvasójuknak, hányan vannak, és milyenek is? Ó, igen, az ember bár hiszi magáról, hogy sok mindent tud, csak ilyen kérdések elhangzásakor ismeri fel, hogy a tudása nem is oly fellegetet súroló, mint hinné.

Sebaj kalandozó! Ezen igazán lehet segíteni. A tudatlanság kiküszöbölhető, a sötétséget egyhamar felválthatja a tudás fényessége. Jöjj hát, ismerd meg a titkokat, amelyek évezredek kezektől születtek percegő lúdtollak hegye alatt!

A varázskönyvek közt a legismertebbek a varázslók készítette könyvek. Ezek, a Holdkos mágiszter szavait használva nem mások, mint varázslatok leírása a mágiatudorok számára oly ismerős, ám mindenfajta mágikus töltést nélkülöző rúnákkal. Valójában ilyen könyveket a legegyszerűbb megírni és feltalálni. Egy-egy fóliáns nem tartalmaz mást, mint különféle varázslatmozaikokból összeállított varázslatarzenált, hasonlókat azokhoz, melyeket a tapasztaltabb mágiahasználók már a pillanat hatására, egyetlen szemvillanás alatt képesek elméjükben létrehozni. A varázskönyvek írása az alacsonyabb szintű varázslókra jellemző, akik nemhogy elkészíteni, de fejben tartani is nehezen tudják megalkotott varázslataikat. Talán érthető hát, hogy de Wiellor mester miért beszél az alkotókról ily becsmérően.

Egyesekben felmerülhet a kérdés: hogyan képesek alacsonyabb szintű varázslók rúnákkal írni, amikor azt csak mesterfokra emelésükkor sajátítják el? A válasz roppant egyszerű: a mesterfok a mágikus tartalmú rúnák tudományát adja a varázsló kezébe, míg az alapfok csupán megismerteti azzal őket. A megismerés a rúnák alakjának, vonalainak megismerését jelenti, nem pedig mágikus hatalommal való feltöltésüket. Lényeges különbség látható a két írásmód között.

Effajta varázskönyvekből több ezer létezik szerzte Yneven, talán még több is. Lehetetlenség és hiábavaló erőfeszítés lenne valamennyit felsorolni. A legnevesebbeket azonban érdemes megemlíteni, hiszen e roppant egyszerű elkészítési móddal bíró művek között is akad néhány lélegzetelállító: például Erain Doumnomen Arsina la Magicája, amely több ezer oldalnyi terjedelmével a legbővebb példány valamennyi közül. A neves dorani mágiszter műve kevésbé ismert formációkat elevenít meg könyve lapjain, olyan párosításokat, amelyek első pillantásra meglepőnek és bősztítően újszerűnek tűnnek. Nagyon sok közöttük a látványos varázslat, hátrányok azonban, hogy összetettségük miatt főleg magas szintűeknek ajánlott a könyv olvasása.

A varázslói varázskönyvek másik fajtája a lehető legritkább a varázskönyvek között. Ezek nem mások, mint a varázslók zöme számára még ismeretlen, új mozaikokat tartalmazó fóliánsok, közöttük a legismertebb a Titkok könyve Ogonomustól, Pyarron legelső mágusától. Eme könyv és csekély számú másolatai eleddig teljesen ismeretlen, a mágus által alkotott mozaikokat tartalmaznak, amelyek a szóbeszéd szerint roppant hatalmat adnak értő olvasójuk kezében. Az eredeti példányt a Fehér Páholy egy eldugott, titkos könyvtárszobájában őrzik. Köztudomás szerint eddig csak ketten próbálták meglovasítani a könyvet, míg másoknál, ha a bátorság meg is volt bennük, az minden bizonnyal ritka bölcsességgel és józansággal párosult, hiszen egy ilyen feladat meghaladja egy átlagos halandó képességeit. A tolvajok egyike nem volt más, mint az ifjú Vaskezü Alex, aki élve megúsza ugyan a kalandot, ám hónapokat raboskodott a fellegvár tömlöcében, míg társainak sikerült megszöktetniük. A történet rendkívül érdekesítő, ám igen terjedelmes, és nem efféle értekezésbe illik, így nem vesztegetek rá több időt. Vaskezü mindenestre tanult ifjonti ostobaságából, és soha többé nem merészkedett a Páholy könyvtárának közelébe. Hogy mivel találkozott odabent, vagy egyáltalán eljutott-e a könyvig, arról nem hajlandó beszélni. Egyesek suttojják, hogy ha akarna sem tudna: Pyarron mágusai minden aprórészletet kitöröltek az elméjéből az eseményekre vonatkozólag.

A második tolvaj egy nagyravágyó, renegát kráni varázsló volt, aki túlságosan elbizta magát a saját hatalmát illetően, és súlyosan lebecsülte a pyarroni mágusok leleményességét. Ha hinni lehet a mendemondáknak, évekig tervezte akcióját, amelybe pár perc alatt belebukott. Saját önteltsége okozta vesztét, s megpróbált menekülni a mágusok által felállított többszörösen összetett tércsapdából. A kezei közül kicsúszó, elszabaduló mana okozta vesztét. A köznép körében terjedő szóbeszéd szerint csak egy formátlan, feketére sült húskupacot találtak a helyén a tércsapdát ellenőrző szolgák.

Ha minden igaz, csupán két másolat készült a könyvről az évszázadok során: egyet Viadomóban őriznek a Fehér Egyetem falai közt, a Legbelső Kör beavatott mágiszterei számára. A másik holléte egyelőre ismeretlen. Utolsó ismert gazdája egy vándor varázsló, Rlyehen Awatell volt, aki a dűlās

idején megmentette a Pyarroni Aranykör Lovagrend mesterének életét, majd Ogonomus tanítványává vált. A nagy mágustól kapta a könyvet, amely egy teljes évtizeden keresztül képezte tulajdonát. Sokan próbálták már megszerezni, ám a varázsló hatalma elriasztotta vagy végleg kioltott valamennyiük illetén gondolatait. Aztán egyik napról a másikra Awatell eltűnt. Egyesek kráni, mások toroni összeesküvésről suttogtak, megint mások arról, hogy Awatell belefáradt, hogy állandó célpontja legyen különböző, ravaszbal is ravaszabb, ostobánál is ostobább szerencsevadászoknak, s örökre visszahúzódott Ynev egy apró zugába, ahol talán még az istenek keze sem érheti őt el. Az igazságnak kevesen vannak birtokában, mindenesetre sokan párhuzamot vonnak a Pyarron városában elszabadult sorozatgyilkos Raquan démonlovag és Awatell titokzatos eltűnése között. Talán ráhibáztak az igazságra, és Awatell valóban egy gorkviki Holdkos bosszúhadjárat áldozata lett.

Varázskönyvek alatt azonban nem csak a varázslók és mágusok alkotta munkákat értjük. Léteznek olyan grimóriumok is, amelyeknek vajmi kevés közül van a mágia művészei által alkalmazott formulákhoz. Ilyenek az alacsonyabb rendű, és csöppet sem lebecsülendő hatalmú varázshasználók és illuzionista dalnokok által létrehozott művek. Számbelileg sokkal több létezik belőlük, mint a varázslói varázskönyvekből. Ezen kívül az elsődleges és legszembetűnőbb különbség az írásmód nyelvezetében leledzik. Míg a varázslói könyvek kivétel nélkül rúnákkal íródnak, ezen munkák jó része különleges, kívülálló számára ismeretlen nyelven vetül papírra. Eme különleges nyelvet és írásmódot csak az adott kaszt képviselői sajátíthatják el, mást igen ritkán tisztelnek meg azzal, hogy megosztják vele évszázadok, talán évezredek óta féltve őrzött titkukat. Minden kasztnak külön úgynevezett rejtnyelve létezik, amelyet az adott kaszt képviselői már első szinten is ötös szinten ismernek. Az ilyen nyelvnek mesterfokuk nincs, mivel nem használnak olyan bonyolultabb fordulatokat, amelyek a mesterfokot jellemzik. Egyszerű, a gyakorlatiasságra és nem a külsínre ügyelő írás- és nyelvrendszerek ezek.

A bonyolultabb eset a bárdok rejtnyelvéé. Eme mágiaalkalmazók ugyanis egyáltalán nem tömörülnek olyan összetartó és zárt csoportokba, amelyek más kasztoknál ezen rejtnyelvek egységességét biztosítják. A nyelv tehát testvériségenként változik. Természetesen a különböző testvériségek által alkalmazott rejtnyelvek igen hasonlítanak egymásra, ám aki eme csöppnyi hasonlóságra épít, az igencsak kemény fába vágja fejszójét. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy a különböző testvériségek között fennálló laza kapcsolat lehetővé teszi a bárdok rejtnyelve egyéb változatainak elsajátítását.

A bárdok varázskönyvei közül a leginkább említésre méltó természetesen Enika Gwon világraszóló műve, a Legendák és Enigmák, amely Ynev-szerte páratlannak számít a maga nemében. Páratlanságát növeli, hogy az ynevi bárdok összetartását szimbolizáló különleges, egyedi mágiaforma segítségével íródott, amely minden vándor kobzos számára lehetővé teszi, hogy saját testvérisége rejtnyelvéen olvassa a művet. Eme formulát Enika Gwon halála óta sokan próbálták kivizsgálni és leutánozni, fellelni eredetének és működésének mély titkait, de a próbálkozások rendre sikertelenek maradtak. Alborne papjai csak nevetnek ezeken a szánalmas próbálkozásokon; ők töretlenül vallják, hogy Gwonnak maga Alborne ültetett isteni sugallatokat az elméjébe, s annak számára, aki megkísérli eme különös formulát kivizsgálni és elsajátítani, az ő kegyelme szükségeltetik. A kinyilatkoztatások szerint pedig az új Enika Gwonra csak hosszú idő elteltével számíthat az emberiség, amikor Alborne prófétájának neve végérvényesen belemerül a feledés sötét mocsarába.

A bárdok számára egyébként a varázskönyvek rendkívüli kincset jelentenek azon oknál fogva, hogy Enika Gwon óta gyakorlatilag nem létezik olyan kobzos Yneven, aki kivétel nélkül ismerné a bárdmágia összes formuláját. A mágiájukra nagy hangsúlyt fektető dalnokok élete tehát szüntelen keresgélés, kutatás az újabb, és ritkábbnál is ritkább varázslatok után. A kutatás igen gyakran eredményre is vezet, mert e főliánsok igen szép számban léteznek Yneven. Nem lehet tudni azonban,

hogy a feledés és ismeretlenség jótékony és igen jól rejtő köpönyegébe burkolózva nem léteznek-e még olyan könyvek, melyek olyan formulákat rejtenek, amik még tökéletesen ismeretlenek Ynev csaknem összes bárdja számára.

Előfordulhat. Keress, kalandozó, kockáztass, de ha ezer veszély és kín után csalódnod kell, csak magadat hibáztathatod.

Yneven meglehetősen gyakorisággal felelhetők még a boszorkánymesterek által írott művek is, a sötét mágia kútfői. Mondhatni, csaknem minden tanítónak van a birtokában ilyen vagy olyan mű, amely a mágia alapjait és a legfontosabb alapvarázslatokat tartalmazza. Természetesen e könyvek is egy egységes rejtnyelven íródtak, amely még a kyr hatalmasok egyik belső nyelvrendszerének egy leegyszerűsített formája. Gyakran használ kyr szavakat, néha-néha értelmes szószerkezetek is kihámozható belőle, ám az ősi kyr nyelv ismerete eme könyvek elolvasásához édeskevés.

A legfőbb alaplüként érdemes megemlíteni Krollers könyvét, amely a legfőbb alaplüknek számít kezdő boszorkánymesterek számára. A könyvben több mint harminc varázslat leírása található meg, és némi elméleti háttérrel is nyújt olvasója számára.

A másik legnevesebb, ám annál titokzatosabb és sokak számára áhítottabb mű Sionar Gal-A-Nay, kráni nagymester névtelen műve, amely az élő mérge, Ynev egyik legnagyobb titka előállításának módját és a mérge fajtáit taglalja. A kötet rendkívül ritka, az eredetin kívül állítólag egy másolata is létezett, amelyet a renegát boszorkánymester, Organ Rion cipelt magával, midőn tudását az északi Toron kezébe adta. A könyvről azt tartják, hogy útközben megsemmisült, tűzben égett el egy Vércse nevű kráni fejedelmész akciója következtében. Mindezek ellenére kalandorok százai indultak a kötet másolatának megszerzésére, úgy tudni, eleddig sikertelenül. Az ember azonban hiú jószág, és a remény szikráját nehéz kioltani...

Fontos azonban megjegyezni, hogy ha valaki ismeri is a kyr rejtnyelvet, önmagában a könyvből nem tud megtanulni varázsolni. Az ilyesmi értő mestert igényel, akitől a varázsláshoz elengedhetetlenül szükséges kézmozdulatokat és a megfelelő hangsúlyt lehet elsajátítani. Mester nélkül az ilyesmi nem megy, ezek nélkül pedig a varázslat nem jön létre, bármilyen jól is ismeri az illető az adott mágiaformát.

A boszorkányok által írt titkos könyvek azonban már jóval kevésbé elterjedtebbek, és jóval több legenda és szóbeszéd is kering róluk a köznép körében. A feltevések a boszorkányok varázskönyvei nem mások, mint egyfajta torz „receptkönyvek”, amelyekben a különféle bájitalok és egyéb gyanús kotyvalékok elkészítése kap helyet, s ezeket a könyv birtokában bárki képes előállítani. Nos, a feltételezés téves. A boszorkányok varázskönyvei ugyanolyan rejtnyelven íródtak, akárcsak a többi kaszt képviselői által létrehozott művek, tehát csak a beavatottak képesek elolvasni őket. Való igaz, hogy a könyvek témája jórészt a bájitalok és különböző főzetek előállításával kapcsolatos, vegyítve azt a mágikus gyertyák elkészítésének módjával vagy a bábmágia különböző fogásaival. Az alap mágikus formulák a köztudomás szerint szájról szájra, mesterről mesterre járnak, ezzel még csak a lehetőségét is kizárva annak, hogy a tudás illetéktelen kezekbe kerüljön.

A boszorkányok varázskönyvei között a legkeresettebb egy névtelen ötödkori romlásszekta féltve őrzött kincse, a Grimorye ya Kyallakha, amely kissé pontatlan fordításban annyit tesz, mint a Gyönyör Könyve. A fóliánsban állítólag olyan formulák lelhetőek fel, amelyek olyan hatalmat adnak a boszorkány kezébe áldozatai érzelmei felett, amilyenekkel csak az asztralisták rendelkeznek. A könyv felbecsülhetetlen értékű minden jelenkori boszorkányszekta számára, ám a köztudomás szerint még egyik sem bukkant rá. Egyesek beszélnek kalandozókról, akiket egy-egy ilyen szekta fogadott fel, és az elképzelhető legszörnyűbb állapotban bukkantak ismét a nyilvánosság elé. Sokukat a szekta orgyilkosainak kellett elhallgattatni, mivel eszeveszett örültek módjára ordítani kezdtek a zsúfolt városok utcáin, mint valami félbolond térítő. Feneketlen verembe és a rémület honába nyíló kapuról

beszéltek, nem e világról való szörnyetegekről és a fejükben zsinatoló iszonyatról, de pontos információkat még a rendkívül rövid életű kíváncsiskodók sem tudtak belőlük kiszedni. Egyes értő elmék feltételezik, hogy az ötödkori szekta olyan nagyon féltette kincsét, hogy paktumot kötött egy köztes síkon élő démonúrral, és rábízta a könyvet. Hogy a feltételezett paktum miről szólhatott, s az mennyi hasznot nyújthatott a démonnak, arról fogalmuk sem volt, legfeljebb találgatni mertek csupán.

A boszorkányok és boszorkánymesterek könyvei mindazonáltal tilalmas és átkozott dolognak számítanak az északi és déli szövetséges országokban. Az inkvizíció szakadatlanul vadászik rájuk, különösen az elhíresült Krollers könyvére, amely a boszorkánymesterek szörnyű tudásának egyik fő alapköve. A feketemágiát űző elvetemült varázstudók gyakorta még egymástól is féltik könyveiket, nehogy az önös érdekből beárulja őt az inkvizíciónak. Érthető hát, miért oly tilalmas dolog a könyvekbe való bepillantás az idegenek számára.

A tűzvarázslóknak nevezett renegát mágiahasználók közt lelhetőek fel legritkábban a különböző grimóriumok. A legnagyobb hatalommal rendelkező Magica Sorrane című mű még a godoni mágusok hagyatéka, és lényegében a tűzvarázslói mágia alapköve. E mű részletes tárgyalására későbbi cikkeken még sor kerül, így e helyütt nem térek ki rá.

Az alaplíráson kívül csak elszórva léteznek olyan grimóriumok, amelyek a tűzmágia különböző fogásairól szólnak. Ezek kivétel nélkül renegát tűzvarázslók birtokában vannak, s tulajdonosuk tudását tükrözik. Köztudott ugyanis, hogy a renegát tűzvarázslók vagy azok tanítványai az ordani testvéreik birtokolta tudás töredékével bírnak csupán, s eme tudást gyakran ilyen könyvek útján hagyják örökül tanítványaikra, akik újabb és újabb, más renegátok tulajdonában lévő könyvekből tovább is fejleszthetik tudásukat. Ezért gyakori hát minden józan elképzelés ellenére az ellenségeskedés az ordani renegátok kicsiny csoportján belül. A kiszakadt tűzvarázslók mindentől és mindenkitől elzártan léteznek, és soha senkiben nem hajlandók megbízni – még saját sorstársaikban sem. Varázskönyveik a tiszta, ősi godoni nyelven íródtak, e könyveket a renegát mesterek alapvető örökségként ruházzák át tanítványaikra.

Egyetlen ismert kivétel létezik csupán az általános bizalmatlanság íratlan törvénye alól: egy kicsiny csoport, amelynek a szóbeszéd szerit birtokában van az évszázadok során létrehozott grimóriumok jó része. E különös szövetség a Lángoló Szív Testvériség, amelynek tagjai bizalmas kapcsolatban állnak egymással egy hittestvéreik számára ismeretlen szentség birtokosaiként. Többféle szóbeszéd kering róluk Délvidék-szerte, melyeknek jó részét az Ordani Rend terjeszti. Ezeknek köszönhetően a Lángoló Szív Testvériség igen rossz megítélésnek örvend a mit sem tudó lakosság körében, akiknek szemében ez a különös hagyományokat követő rend fertelmes, pokoli mágiát űző démonimádó csürhe csupán. Mindezek ellenére a testvériség nem is igazán foglalkozik a róluk keringő mendemondákkal, még kevésbé érdekli őket a nem túlzottan kedvező közvélemény. Nem erősködnek, nem cáfolnak. Csöndesen meghúzódnak, és tovább tanulmányozzák a könyveiket, amelyek között – ordani kémek jelentése szerint – igazi ritkaságok, valóságos kincsestárak is akadnak. Bővebbet azonban senki kívülálló nem tud róluk, s Ordán, ami tudást eddig megszerzett róluk, mélyen elhallgatja.

Vajon bölcsen teszi...?

„Ezrek és ezrek álmodoznak olyan varázskönyvekről, amelyeket csak felcsapnak, fennhangon felolvassák a bennük leírt szöveget, és a varázslat már létre is jött. És mindehhez nem kell semmiféle tudás, még a mágia törvényeinek alapvető ismerete sem, csak a könyv, és aki olvassa. Óriási hatalom a mágiában járatlan emberek kezében, minden kincsnél többet érő dolog!

Szép álom, nemde?

A mágia bonyolult, összetett és korántsem veszélytelen tudományában járatlanok bánják legjobban, hogy nem így van, legalábbis a bölcsőbbek. Persze az ostobább emberfajta képtelen leereszkedni a földre, képzeletük a rózsás fellegek közé emeli őket, olyan messzire, ahonnan már nincs

visszaút, csak a csúf halál felé. Ezrek és ezrek kutatnak egy egész életen át ilyen könyvek után, majd kutakodásaik végére érven, valami igazán sötét dologra lelvén, utolsó gondolataik gyorsan kihunyó szikrája csupán a következő szavak villannak elméjükbe: „Pont a cél előtt oly kevéssel...”

Pedig az igazság sokkal rosszabb. Az ilyen emberek nagyon is messze járnak céljuktól. A szoros értelemben vett céljuk ugyanis, fájdalom, soha nem is létezett. Csupán abban az egy dologban mondhatják magukat szerencsésnek, hogy haláluk előtt nem döbbenek rá, milyen értelmetlen és céltalan is volt rövidke életük.

Természetesen bölcsőbbek is kutatnak – az ember nyugtalan jószág, soha nem éri be annyival, amennyi az istenek kegyéből megadatott neki. Mindig többre és többre vágyik hát, ismeretlen mélységekbe ereszkedik alá. Az ostobák csupán fejest ugranak a mélységbe, a bölcsőbbek azonban először gondolkodnak és tanulnak, olyan tudományokat, amelyek segítségével már nem is tűnik oly veszedelmesnek az ismeretlen. A bölcsőbbek tudják, hogy igenis léteznek olyan varázskönyvek, amelyek a mágiában járatlanok kezében is kezes jószágként viselkednek. Tudjuk, mert életükből hosszú éveket töltöttek el az apró tudásmorzsa összegyűjtésével. Tudják, hogy mielőtt azonban nekifognának, olyan tudományukat kell elsajátítaniuk, amelyeket birtokosaik féltve őriznek és nem adnak át akárkinek. Tudják, hogy ki kell érdemelniük a megtiszteltetést, mert a hatalom nem adatik áldozat nélkül az ember kezébe...”

Eme véleménynyilvánítás, amelyet Ogonomus mester „A tudatlanok mágiája” című könyvéből merészeltém idézni, rátapint cikkem másik témájának lényegére, vagyis: hogyan alkalmazhatnak a varázsos tudományokban járatlanok mágiát? Ha egy varázsló hallaná a kérdést, minden bizonnyal gondolkodás nélkül rávágná: sehogyan! Pedig ez nem így van. Számptalan olyan tárgy létezik, amely a járatlanok kezében is képes varázserőt kifejteni. Gondoljunk csak a különböző tapasztalati úton készült amulettekre és bájitalokra, esetleg a varázslók rúnamágiával létrehozott varázstárgyaira, például a sokak által olyannyira keresett rúnatekercekre...

És máris itt vagyunk a cél küszöbén! Hiszen mely közönséges halandó akarhatna többet, mint azt, hogy a szavai és néhány mozdulat árán pusztító mágikus energiák szabaduljanak fel, formába öntve, támadásra készen?

Természetesen a tekercek használata sem olyan egyszerű, mint ahogyan ezt egyes balga hallandók elképzelik. Hiszen a varázslat rúnákkal íródott a papírra, elolvasásukhoz tehát ismerni kell a rúnákat, és tudni kell kiejteni őket. A játék nyelvére lefordítva a tekercek elolvasásához és aktiválásához alapfokú (3. szintű) rúnamágia képzettség szükségeltetik, amit azonban nem tanítanak minden egyetemen. A rúnamágia alapjait egész Yneven két helyen oktatják: délen a Sigranomói, északon a Dorani Belső Egyetemen.

Aki alapfokú rúnamágiával rendelkezik, bármilyen rúnát képes felolvasni, és életre kelteni a belé kötött mágiát. Ez azonban a rúnák megsemmisítésével jár, amely egyszerűen kifejezve a tekerccs darabokra tépését jelenti.

Hogyan foglalhatunk tehát létrehozható varázslatokat egy könyvbe anélkül, hogy azt konfettivé kellene tépnünk?

A megoldás az a varázskulcs, amelyet a P.sz. 3500-as években egy addig ismeretlen abasziszi varázsló, Thrier la Thaller ismert meg először. Az ő hatalma túl kevés volt ahhoz, hogy használhassa, ennek ellenére a kulcs az ő állítása szerint a saját kutatásainak gyümölcse. Igencsak valószínű azonban, hogy ezzel csak a saját ázsióját óhajtotta növelni, és a kulcsot valójában egy ősi, a kyr korból származó tekerccsen lelta fel, melyet egy toroni levéltárból lopott.

Thaller kezdetben titkolózott, majd a mikor az Ikrek fejjavadásai jelentkeztek nála a tekerccsért és a fejéért, menekülésre kényszerült. Hogy menedéket leljen, titkát felfedte különböző varázslórendek előtt, melyek hajlandók voltak elrejtetni őt az Ikrek kutató szeme elől – legalábbis addig, amíg Thaller

fel nem fedte előttük a kulcs titkát. Akkor azonban hátat fordítottak neki, és bármilyen trükkel is próbálkozott, nem vettek róla tudomást, sőt, igyekeztek eltenni őt láb alól. Thaller nem tehetett mást, mint hogy egy újabb varázslórend karjaiba menekült, ahol hajszálra ugyanúgy járt. A kulcs titkát tehát jórészt senki nem ismerhette meg, csupán Ynev mágiában jártas koponyái. Az ostoba Thaller pedig dicstelen véget ért egy kráni démonlovas házikedvenceinek karjai között.

A kulcs lényege tehát az, hogy az eddigi rúnamágikus szövegekhez csatolva már a rúnák felolvasásának hatására is szabadjára ereszti a rajzolatba zárt mágikus energiát, nem kell hozzá megtörni a rúnát, vagyis darabokra tépni a rúnákat hordozó tekerceset. Ennek egyenes következménye, hogy a varázslatokat immár lehetőségessé vált könyvekbe foglalni, így a varázslatokat tartalmazó rúnákat használatuk után esetlegesen ismét fel lehet tölteni, és a rúnák hordozóanyaga végig sértetlen marad!

Természetesen a kulcs sem nyújthat korlátlan hatalmat a mágikus energiák felett. Mint már említettem az imént, a rúnák kimondásakor a beléjük foglalt mágikus energia felhasználódik, a rúnák tehát „kiürülnek”. A beléjük foglalt varázslat ismételt létrehozása csak egy újabb „töltés” után lehetséges, melynek során egy varázsló a varázslathoz szükséges energiát pótolja a rajzolatok számára. Ezek nélkül hiába is ismételteti a rúnák ismeretében jártas idegen a varázslatot, semmit nem ér el vele. A töltés minden alkalommal annyi Mp, amennyi a varázslat alap Mp-igénye, a rúnamágikus dolgok létrehozásához szükséges 33 Mp és a kulcs Mp-igénye nélkül.

A másik hátrány, amellyel a kulcs használata jár, a megnövekedett Mp-igény. Nem elég, hogy a varázslónak a plusz 33-Mp-t is fel kell áldoznia, hogy a varázslat megkössön, még a kulcs is jelentős energiát igényel. Ez az energia annál nagyobb, minél hatalmasabb a varázslat, vagyis egyenesen arányosan növekszik a varázslat Mp-igényével. Ez pedig 10, plusz a varázslat Mp-igényének a fele. Tehát egy 3E-s tűznyíl varázslat rúnákba kötve és kulccsal összeszöve 12+16+33, vagyis 61 Mp! Ez bizony nem kevés egy ilyen olcsó bűvésztrükkért cserébe. Természetesen a mágiában járatlan illető számára ez vajmi keveset jelent, viszont csak gondoljunk bele, hogy milyen hatalmúnak kell lennie egy varázslónak, ha egy komolyabb varázslatarzenált akar összeállítani és könyvben lefektetni azokat. Arról nem is beszélve, hogy ilyen nagy hatalmú varázslóknak legfeljebb egy százaléka hajlandó ilyen nyilvánvalóan teljesen értelmetlen célra pazarolni a drága energiát, aminek birtoklásáért ő évtizedeken keresztül küzdött. Ugyan mi jogon kapja meg egy közönséges senkiházi halandó a hatalmat, amelyért ő és sorstársai annyit szenvedtek? Ha hatalmat akar, szenvedjen ő is a varázslóiskolák falai közt évtizedekig!

Érthető hát, hogy ilyen varázskönyvek és tekercesek meglehetősen ritkák Ynev világán. A legtöbb ilyen varázstárgyat a Zászlóháborúban alkalmazták, és máig is száz és száz ilyen könyv lapul a nagyobb varázslórendek titkos kazamatáiban egy újabb háborúra várva, feltöltetlenül.

Nos, kalandozó, hatalmat akarsz? Tanulj, vállalkozz és nyerj...
...vagy halj meg.

Általánosságban ennyit lehet elmondani azokról a varázskönyvekről, amelyek mindennapos értékei a varázshasználók legkülönbözőbb fajtáinak és álmai a szegény, ágrólszakadt kalandoroknak. Legendák szólnak ilyen sötét kazamaták és elhagyott, évezredes romvárosok mélyén rejtőző grimóriumokról, amelyek olyan hatalmat adhatnak az őket fellelők kezébe, amelyre még legmerészebb álmaikban sem mernek gondolni. Persze legendák mindig is voltak, vannak és lesznek is, amíg az ember jobbra és szebbre nem vágyik annál, mint ami az istenek végtelen kegyelméből megadatott neki. Talán némelyik igaz is. Ám nem lehet tudni, hogy ami első pillantásra áldásnak tűnik, nem örök kárhozatot hoz-e birtokosa fejére...

Dragon

A tévesztés esélyei I.

Kétélű fegyverek

„Figyelj rá jól, öcsém! Tudom, hogy már most arra vágysz, hogy minél gazembert sújts halálra kardoddal, minél több toroni kutyát küldj a másvilágra nyiladdal. Ám gondolkozz higgadtan, érett férfi módjára, ne pedig úgy, mint egy forrófejű taknyos, aki még egy démonnak is nekiugrana, csak mert az fityiszt mutatott neki. A küzdelem nem csak az indulatok és fegyverek próbája, az éles elme is legalább olyan fontos szerepet játszik benne, mint az éles penge. Figyelj rám, és tanulj! Soha ne hagyd, hogy elragadjon az indulat, hogy túlzásokba ess. Ezért kell gyakorolnod szüntelen, hogy mire a gyakorlatok végére érsz, ösztönösen, minden terhes gondolkodás nélkül meg tudd ítélni, mekkora lendület szükségeltetik a győzelemhez. Mert, fiam, ha túlzásokba esel, kapkods, vagy épp ellenkezőleg, késlekedsz, túl sok vagy túl kevés erőt viszel a csapásba, az tragikus következményekkel járhat, nem feltétlenül magad, mint inkább a saját szövetségeseid számára...”

Samuro Syennai fegyvermester szavai tanítványához

A harc bizony kétélű fegyver, ahol nemcsak ellenfeled sérülhet meg, de te is igen súlyos sebeket kaphatsz, ha nem vigyázol. Egyesek persze azt mondják: ez engem nem érdekel, a lényeg, hogy az a szemét sírgödörben heverjen végre! Persze az ilyen emberek gondolkodásmódja is érthető egy bizonyos szempontból, az óvatosság általános szabálya alól azonban ez sem jelent kivételt.

Általános igazság, hogy a küzdelem nem csupán két-, de háromélű fegyver. Gondoljunk csak bele, ki vagy mi más sérülhet meg rajtunk és ellenfelünkön kívül egy-egy félresikerült csapás vagy lövés következtében! Fegyvertársak, féltve őrzött, számunkra igen fontos tárgyak forognak veszélyben minden egyes támadásnál, és nem biztos, hogy az ellenfél keze által.

Szerény véleményem, hogy a M.A.G.U.S.-beli küzdelmek kimenetelét is nagy mértékben alakíthatja egy-egy ilyen sajnálatos esemény. Miét hagynánk hát figyelmen kívül? Persze most sokan azt gondolják magukban: ugyan, ez is csak egy, a játék menetét bonyolító szabály. Az természetes, hogy egy új törvény, a tévesztés törvénye némileg bonyolítja a harc eddigi szabályait, viszont egy újabb lépéssel közelebb juttatja a játékosokat a valóság-hűség felé, amely számomra legalábbis mégannyira fontos, mint a jó és élvezetes szerepjáték. Aki pedig úgy gondolja, hogy eme és más hasonló szabályok beiktatásával a játékosok figyelme elterelődik az igazi szerepjátékról és a számszerű tények felé mozdul, az mindazonáltal, hogy alaposan gondolkodjon el a játékosai szerepjátékos elhivatottságáról, akár úgy is dönthet, hogy nem alkalmazza. Ez a szabály csupán opcionális, nem kötelező érvényű. Akiknek a képzeletét felizgatta egy újabb, érdekesebb szabály alkalmazásának lehetősége és a picinyke lépés a valóságos harc tökéletes szimulációja felé, azok felé intézem további szavaimat.

Minden egyes tévesztett támadásnál megvan az esély arra, hogy a támadás kivitelezője valamely olyan személyt vagy tárgyat talál el, amely a célpont közelében tartózkodik. Lényeges szempont azonban, hogy az illető távolra ható, vagy közelharc fegyverrel támad-e. Bontsuk hát két részre e szabályt!

Ha az illető közelharc fegyverrel támad, legyen az szálfegyver vagy egy tör, tévesztésnél a következő szabály lép érvénybe:

Fontos tudni, hogy a támadó csapását fegyverrel védték-e, vagy csupán kitéréssel, vagyis félrehajlással, elpördüléssel, lehajolással stb. Ezt úgy tudhatjuk meg, hogy a teljes védőértékből kivonjuk a teljes támadási értéket. Ha az eredmény kevesebb vagy egyenlő, mint a védő fegyvernek Vé-je, akkor a támadást fegyverrel sikerült háritani. Ha a végösszeg nagyobb a védő fegyver Vé-jénél, akkor a védekező fél a támadást a fegyver igénybevétele nélkül tudta háritani.

A tévesztés törvényénél ez utóbbi eset számít. Hiszen ha a támadást fegyverrel háritották, akkor a lendület megakadt, a támadás megszakadt. Ha azonban csak elhajoltak előle, a csapás esetleg „továbbcsúszhat”.

A fegyvert a támadó akkor képtelen visszafogni, ha a támadási érték tizede meghaladja erő képességének mértékét. Tehát ha a támadó tizenötös erővel rendelkezik, ám a támadási érték 160-as, és a védő elhajol a fegyver elől, ő képtelen visszafogni csapását, és esélyt biztosít arra, hogy valami mást találjon el. Mindezen kívül szálfegyverek és kétkezes fegyverek esetén a „továbbcsúszás” mindenféleképpen bekövetkezik, akármekkora erővel bír is forgatója.

A harci helyzet elemzése természetesen a KM dolga; ő határozza meg, hogy a fegyver hatótávolságán belül tartózkodik-e más személy, esetleg van-e ott valami tárgy. Ha személy tartózkodik a közelben, a támadási értéket az ő Vé-jével kell számolni, rászámolva természetesen a meglepetés számbeli módosítóit is. Tárgy esetén annak méretét figyelembe véve egy százalékos esélyt kell dobni a találatra. A dobásokat a KM végezze, lehetőleg ne a játékosok szeme láttára! Ezzel a küzdelem feszültségét is növelheti.

A sérülések mértékét az általános szabályok szerint kell kiszámolni.

A hajító- és lőfegyverek esetén teljesen más a helyzet. Az ilyen fegyvertípusoknál ugyanis miután a támadó kilötte vagy elhajította a fegyvert, többé már nem képes korigálni a pályáját.

A hajítófegyvereknél a szabály igen hasonló a közelharc tévesztés törvényéhez, azzal a különbséggel, hogy fegyverrel való védekezés esetén is megvan az esély, hogy a fegyver új irányba folytassa útját. Ez akkor következik be, ha a támadó fegyver és a védekező fegyver is fém, vagy valamilyen más kemény ötvözet. Ilyen esetekben a fegyver gellert kap, és tovacsúszsán s csak az istenek tudják, merre. Mindezen túl a célt tévesztett hajítófegyverek elleni védekezést ugyanúgy kell számolni, mint a közelharc fegyverek esetén.

Veszedelemesebb a helyzet a lőfegyverekkel, pontosabban az íjakkal és a nyílpuskákkal kapcsolatban. Az ilyen típusú fegyvereknek ugyanis támadás esetén – természetesen kis leegyszerűsítve a dolgot – két lehetősége van: talál, vagy nem talál a lövedék.

Ha talál, az bizony megállapodik a célpont testben, és vége a dolognak. Ha azonban nem talál, akkor... nos, akkor jobb, ha imádkoznak a célpont környezetében tartózkodók!

A nyíl ugyanis annyi arasznyival véti el a célját, amennyivel kevesebb volt a támadási érték a célpont védő értékénél. Ez pedig nagyon sokat változtat a célzófegyverekkel kapcsolatos közfelfogáson. Ha ugyanis külön testrésze célzott mesterlövészünk, akkor bizony még megvan az esély arra, hogy a testrész környékén találja az illetőt. Természetesen ebben nagyon sokat jelent a célpont testhelyzete is, ezt a KM dolga pontosan betájolni, ahogy an a pontos találatot is. A tévesztés iránya természetesen nem maradhat ki a számításból, hiszen egyáltalán nem mindegy, hogy mesterlövészünk mellkasra irányzott nyila pontosan homlokon, vagy éppen, khmmm... azon a kényes helyen találja-e el a célpontot. Az irány azonban nagyban függ a környezeti tényezőktől, mesterlövészünk lelkiállapotától, keze remegésének mértékétől... egyszóval nagyon sok mindentől, ezt főleges idő és energiapocsékolás lenne számolgatni. Egyszerűbb megoldás tehát a véletlenre bízni a dolgot: két tízoldalú kocka segítségével ki lehet dobni, hogy a találat a célponttól megközelítőleg jobbra, balra, fentebb vagy lentebb esik-e. Természetesen a véletlen nem követi mértani pontossággal

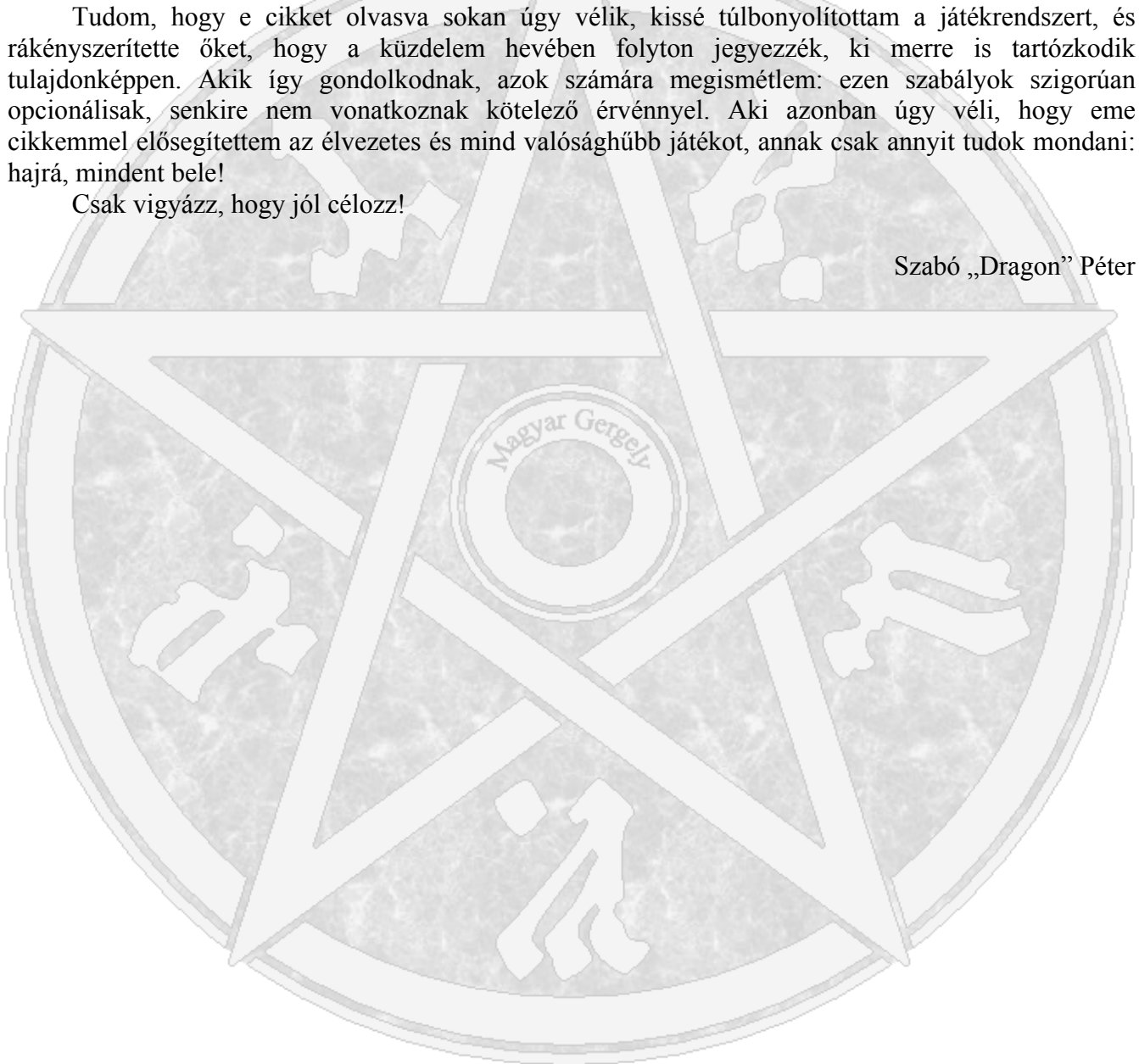
az irányokat, ezért kisebb-nagyobb eltérések lehetnek a kockákkal generált irányokhoz, ezt a KM hatásköre meghatározni.

A sebzést illetően annyit kell megjegyezni, hogy ha a nyíl gellert kapva találta el azt, kit a sors kijelölt, a sérülés semmiféleképpen nem lehet túlütés. A tévedés veszedelmesebb oldala, ha a lövedék nyílegyenesen az áldozatba fúródik, mivel ekkor a túlütés veszélye igen közeli. A KM-nek dobnia kell K100-on, s ha az eredmény nagyobb, mint a támadási érték kétharmada, akkor túlütés következett be. Az istenek irgalmazzanak a szerencsétlen áldozatnak... és mesterlövészünknek.

Tudom, hogy e cikket olvasva sokan úgy vélik, kissé túlbonyolítottam a játérendszer, és rákényszerítette őket, hogy a küzdelem hevében folyton jegyezzék, ki merre is tartózkodik tulajdonképpen. Akik így gondolkodnak, azok számára megismétlem: ezen szabályok szigorúan opcionálisak, senkire nem vonatkoznak kötelező érvénnyel. Aki azonban úgy véli, hogy eme cikkemmel elősegítettem az élvezetes és mind valóságosabb játékot, annak csak annyit tudok mondani: hajrá, mindent bele!

Csak vigyázz, hogy jól célozz!

Szabó „Dragon” Péter



Az elf nyelvekről

Az elfek nyelvi dialektusainak kialakulását az idő és hely szükségszerű távolságának függvényében kell keresnünk. Amikor az elfek először léptek Ynev földjére, még mindannyian egységes nyelvet, az úgynevezett ónyelvi Uscha dialektust beszélték. Mára ezt a dialektust csak a kalahorák, s talán rehynn vagy luminatar ismeri. Ez az egy nyelv volt, ami irányadó maradt egészen a Másodkor végéig, amikor is a felszakadó homogenitású nép két világrészre széttagolódó családjai, a ginnek egymástól hosszú időszakokra elnyúlt intervallumokig, akár évszázadokig elszigetelt családjai között elkezdett kialakulni a differenciált, aquir és egyéb környező népektől átvett jövevényszavakkal dúsított szókincsű nyelvjárások sokasága.

Ezt követően a Sárkányszövetség kialakulása volt az első időszak, ami szükségessé tette az elterjedt, egységes nyelv ismeretét. Ekkorra azonban kialakult az elf fizikumokra jellemző odmegkötő képességű szervezet, s ekkor a feltehetően sárkány grammatikusoktól eltanult, úgynevezett uralkodói nyelv – amely mesterséges nyelvújító tevékenység folytán alakult ki az Usha dialektus nyomán – lett az a világnyelv, ami három, különböző magasságú dialektusával az egyesített elf világ kultúrájának hordozó nyelvévé vált. Ez az a nyelvjárás, amit ma óelfként ismerünk, s melynek három dialektusa ismert: a profán, a mély, s a magas.

A profánt manapság csak luminatarok, az elf mágusok, egyes megtartók és a történelem iránt fogékony bölcsek ismerik és beszélik. Az elf tudományosság nyelve mindmáig ez maradt, terminológiáját széles körben használják mind mágiaelméleti, mind konvencionálisabb elf szaktudományok gyakorlatában. A mélyet csak olyanok képesek eltanulni, akiknek a szervezete od megkötésére és feldolgozására egyaránt képes, s ezek szinte kizárólag a siocháinok (óelfek). A magas dialektust már a régi időkben is csak a kiváltságosak, egyes mágusrendek beavatottjai és magas rangú katonatisztek ismerték, mára egészen feledésbe merült, így csak a rehynnek emlékeztethetnek rá.

Az ezt követő, hányatott történelmű korokban alakult ki az a szokás, hogy az elf ginnek – részint továbbra is szükségszerűségből, részint paranoiából, konspirációs hajlamból – önálló titkos családi nyelveket kezdtek célirányosan, tudatosan kialakítani, s a világnyelv, az elf közös az uralkodói nyelv maradt. Az idegenek már nem tűntek olyan megbízhatónak, hogy beavatassanak ezekben a féltve őrzött nyelvekbe, s a beházasodott vagy csatlós családtagoknak is nemegyszer csak különféle alsóbb dialektusokat tanítottak meg. Egy ellenséges kém, egy magát távolba szakadó családtagnak kiadó személy leleplezésére kiválóan alkalmas volt a módszer, hogy eltársalogtak vele a család belső nyelvén, s ha valaki nem tudta kielégítően, választékosan kifejezni magát, bizony kínos kérdéseknek nézhetett elébe. Egyes vidékeken, ahol átkodottabb, csökönyösebb, szigorúbb követelmények szerint élő elf nációk voltak képesek fennmaradni – például: Taba el Ibara, Gorvik, Sheralan, Yian-Yiel -, ez a paranoia, ez a szokásjog máig él. Más, szorosabb együttélést biztosító helyeken – mint amilyen Sirenar, Elfendel, Yllinor vagy Haonwell – ez a tradíció szinte teljesen feledésbe merült, vagy csak üres, öncélú rituálévá csökevényesedett.

Az elfek körében napjainkban három nagy irányadó nyelv – a ragadashi (velariumi, északi), a rehiari (sirenari, hadi), és a tyssoni (elfendeli, déli) – eredetileg a három királyi dinasztia által használt csatlósnyelveknek indultak, amiket bizalmuk jeleként osztottak meg mindazokkal, akik királyságuk területi főségét elismerték. Eredetileg tehát csak egy-egy ország lakosai ismerhették őket, konszenzus alapján. Erre azért volt szükség, mert ahogy az elf területek egyre kisebb vidékeket fedtek le, úgy egyre gyakoribb, szorosabb lett a társadalmi interakció a vidékeken élő családok közt, de a megváltozott, a Másodkort túlhaladó világ igényeinek már nem mindenben felelt meg a korábbi közös nyelv, az

ekkorra halott nyelvnek számító uralkodói nyelv. Később ezek az országos nyelvek is további dialektusokra bomlottak aszerint, hogy az egyes vidékeken élő nagycsaládok sokaságából kialakult közösségek mennyit tettek hozzá a saját nyelvükből. Mégis ezek váltak a jelenkor legelterjedtebb, legismertebb nyelveivé, hisz a családi nyelveket mára csak ősi hagyományaikhoz tradicionálisan hű familiák őrizték meg, többnyire üres pózolásból, vagy politikai okokból, ortodox identitástudatuk erősítésére.

A legelterjedtebb, mindmáig legtöbbet használt nyelv a tyssoni, amit majdnem minden elf megért, hovatarozásától függetlenül. Ez alól csak egyes északi elveszett, kiszakadt, illetve újelf diaszpórák jelenthetnek kivételt. Ez számít a külvilág által ismert elf nyelvnek, kultúrhordozónak azonban ma már csak a délvidéken, elsősorban Elfendelben és a négy Yllinorban honos ginnben számít. Ismertebb dialektus e kettőn kívül a homoki (gyilokpusztai), a szürke (Sirenarban, Erionban, s a többi nyugati területen elterjedt dialektus, bár ezt a jelzőt sokan – tévesen – etnikai, és nem lingvisztikai kategóriának tartják) s a szövetségi (haonwelli), de állítólag mindmáig létezik egy Khorsal dúsított, hibrid birodalmi (kráni elf közös) is.

A rehiari nyelv ezzel szemben mára már csak Sirenaron belül és bizonyos északi kiszakadtak körében elterjedt. Használói szerint ez az a nyelv, amely a legközelebb áll az eredeti uralkodóihoz, de biztosat erről legfeljebb a rehynek tudhatnak. Mindazonáltal ez a nyelv sem volt képes megőrizni eredeti integritását, s mára számos dialektusra szakadt: a szent nyelvjárást Oilanban, a hatokét a független városokban Sirenarban (lásd: Dygiant), a gypüvidékit pedig a határokon, illetve a közeli független (riegoyi, újelf) kolóniákon ismerik. Tekintélyes számú képviselője van még a városi (erioni) dialektusnak, s az északinak a Szövetségben.

A legkisebb táborral manapság a ragadashi rendelkezik, mindazonáltal nem elhanyagolható ez sem. Az Északi Szövetség területén kívül megértik még Erionban, a Yian-Yiel vidékén (bár az itteni elfeket külalakjuk miatt sokan rendszertanilag idegen fajként osztályozzák), a Lor völgyétől északra előforduló szórványközösségekben, illetve az állítólagos, Keleti Városállamokban élő diaszpórákban.

Szólnunk kell még továbbá a különféle mesternyelvekről. Ezek olyan, többnyire mesterségesen kialakított nyelvek, akiket az elfek egy-egy zárt kasznak, klánnak számító közösségei használnak szakmai titkaik megőrzésére. Ilyennek számít például a híres Teg'ezze nyelv vagy a sereneya „bosszúdál”, de különféle varázslói művésznyelvek vagy a katonai, harci rejtnyelvek is. Ezek közül is kiemelném a siryaók „halálszó”-ját, ami a hagyomány szerint eredetileg egy, a Másodkorban kiírtott rejtélyes, szakadár szekta titkos belső nyelve volt, s melyet a rehynek a saját emlékezetükből alkottak újra és tanították be a katonáknak. Hogy ők maguk hol tanulták meg ezt, arról nem szól a fáma, mindenesetre a tény, hogy ismerik, elgondolkoztató, s érdekes kérdéseket vet föl a rehynek személyére nézve.

Ami az elf nyelvek írott alakjait illeti: a legősibb elf írásos emlékek a huszonnégy darabos rúnasor mágikus többlettöltetet is tartalmazó alfabuláréját használták, mielőtt kialakultak volna a ma is ismert hólyagírás különböző, szerteágazó formanyelvei, köztük az olyan kuriózumok is, mit az Un. Mindenesetre tény, hogy máig élnek olyan szórványközösségek, amelyek nem valamely elterjedt írásformát, hanem saját, csak korlátozott körben ismert piktogramjaikat használják gondolataik lejegyzésére. Ezek közül extrém példa a yian-yieli nyelv, amelynek írásjegyei egy emberi szemmel láthatatlan, szintelen tintával jegyzik le, s melynek textúráját csak a hiddon tartomány hőképeiként lehet leolvasni.

Érdekes adaléka még a nyelvfejlődésnek azoknak az elf nyelveknek a használata, amelyeknek nincsen beszélt hangalakja. Ezeket a nyelveket eredetileg a fejlett elf mentalizmus évezredek hagyományai alakították ki, azon elven, hogy bizonyos szimbólumoknak sokkal nagyobb a többletinformáció tartalma, mint amennyit a beszélt nyelv közvetíteni tud. Ezért használatukat csak

magas szintű szellemnyelv használók veszik igénybe, akik gondolataikat közvetlenül átsugározzák beszélgetőpartnereikbe. Ennek a nyelvnek azonban soha nincs írott vagy egyéb nemű egzakt szótára, hisz használói nem is annyira szavakkal, vagy objektíven kifejezhető, letisztult gondolatokkal, mint inkább absztrakt ideákkal, érzetekkel, érzésekkel, benyomásokkal, allegorikus képekkel kommunikálnak, s egy-egy ilyen dialógus kifejezőképessége nagyban függ használója pillanatnyi hangulatától fantáziájától és leleményességétől. Ennek a nyelvvezetnek a legnagyobb ismerője és pártolója vitathatatlanul a legvénebb rehynn, Rannienn, aki zenumi – egy dél-sirenari város – kristálytemploma mélyén alussza évezredes varázsalmát, s míg teste a delejes sztázis fogja, addig szabadon szárnyaló lelke, egyesült családja tagjainak szellemével, s minden elf vágyival, akik egy szebb, boldogabb világról álmodnak. Rannienn a kontinens leghatalmasabb és legbonyolultabb Antisserődjét építette ki, melynek mesebirodalmát minden bebocsáttatást nyert álmodó az Óidők legendás hőseinek képében járhat-kelhet, epikus hőseinekbe illő kalandok sorát átélve.

Léteznek továbbá a metakommunikációnak egyéb, más népeknél is bevett formái, mint az álomtáncosok varázsos testbeszéde, vagy a harci különítmények néma jelbeszédei. Vannak továbbá kifejezetten fütty- és énekhangokra kialakított rejtnyelvek.

A kráni elfek tizenkét háza valószínűleg saját családi nyelveit fejlesztette tovább a Fekete Határ mögött uralkodó viszonyoknak megfelelően többszörösen differenciálva bizonyos, beavatási hierarchiához köthetően eltanulható titkos nyelvekre bontva.

Ami pedig a rettegett obszidián elfeket, a weicháinokat illeti, róluk csak maga Urria és Ranagol tudja megmondani, miféle nyelveket ismernek használnak, bár a szóbeszéd szerint a legtöbben közülük lemondtak a tagolt beszéd, sőt, még a racionális gondolkodás lehetőségéről is, így ezzel nincs gondjuk. Habár meg nem erősített források szerint szolgálkuk kimerítő, már-már művészi megfogalmazású bonyolult stílusban képesek beszélgetni az illető saját nyelvén, már ha lealacsonyodnak odáig, de a feljebbvalóikkal, elsősorban Rayvanhurral és Shackalorral egy ritka, mára feledésbe merült aquir dialektust használnak. Csak találgatni lehet, hogy vajon ezt honnan ismerik, s hogy egymás közt is ezt beszélnek-e?

Kovács Kristóf

Az elfek által használt naptárak

Ynevi kalendáriumokról

Az elf időszámítás az emberitől teljesen független, számos szokatlan tétellel kiegészített mértékrendszer, eredete egészen az Elsőkorig nyúlik vissza. Legnagyobb ismerői és szakértői kétségkívül a híres elf kronomanták, illetve különfél nagator iskolák.

Először is le kell szögeznünk, hogy az általános elf számára semmit sem jelent az idő múlása, az évek egymást követő ciklusai neki mindössze annyi, mint másnak a napok telése, röpke pillanata csak a végtelenség, az évezredekig tartó hosszú élet monotonitásának. Ezért számukra a legtöbb, emberek által is nyilvántartott időciklusnak nincs kiemelkedő fontossága, s bár képesek számon tartani, kiszámolni – időnként még pontosabban is, mint az utód fajok -, de többnyire nem foglalkoznak velük komolyabban, ahogyan az emberek sem törődnek például a percek, az órák, a hetek külön, nevesített számontartásával. Egyszerűen csak vannak, és kész. Ilyen számukra például a hónapok múlása, vagy az esztendők ismétlődése. Ezeket többnyire csak számokkal tartják fejből, s csak korlátozott ideig.

Teljesen más, emberi ész számára érthetetlen mértékegységeket használnak tehát egymás, illetve a világ korának számontartására, ezek megértése egy kicsit bővebb kifejtést igényel.

Az elf időszámítás is ismeri tehát a perc fogalmát (ez alatt csak a kronomanták tartják számon az időt, akik állítólag még magát az időt is képesek megállítani a pillanat tört része alatt), s náluk is hatvan perc tesz ki egy órát. Ugyancsak megegyezik a nap hosszának számontartása az emberivel, tehát egy nap náluk is húsz óra, s náluk is éjféltől éjfélig tart a mérése, hisz a holdtalan pillanatok a legkönnyebben kimutatható konstans pillanatai a napnak.

De inentől kezdődik a különbségek hosszú sora. Először is az elfek nem tartják olyan lényegesnek a napok múlását, hogy közbenső egységeket iktassanak be közéjük, így a hetek fogalma náluk kiesik (kivéve az emberi közösségek mellett élő, azok szokásait átvevő elfeknél). A legkisebb időegység, amit még számon tartanak, a két hold fáziskitelési ciklusát jelző holdnap. Ez az emberi hónapnak felel meg, és ugyanúgy húsz nappól áll. Külön névvel nem illetik egyiket sem, bár egyes, percemberek közelében régóta időző közösségek, ginnek körében újabban elterjedően van a holdnapok nevesítése, ilyenkor általában minden időszakot egy rá jellemző állattal vagy növényvel jeleznek.

Ugyanúgy huszonnégy holdnap tesz ki egy évet, de a legtöbb elf csak merőben statisztikai alapon tartja számon az évek múlását is. Mint köztudott, a hosszúéletűeknél nem ritka, hogy valaki évezredekig éljen, s így – érthetően – értelmetlen lenne minden évet fejből megjegyezniük. Ehelyett viszont ismerik a mana ár-apály ciklusának időtartamát. Ez valójában nem jelent mást, mint azt az időszakot, ami alatt a manahálóban áramló mana teljesen lecserélődik, felfrissül az égi csatornákon át folyó, Dimensiae Sacrára való folyamatos szivattyúzásának és a statikus gócpontok, az odmezők révén onnan való visszaszivárgásának eredményeként. Ezt rajtuk kívül csak az Adron-papok, a magas mágikus művészetek beavatottjai és a Niareiek ismerik (lásd a Sárkány naptárt), s technikailag tizenkét standard esztendőt jelent. Ezt a korszakot a szaknyelv váltóciklusnak nevezi.

A váltóciklusok (VáC) alkotják tehát az elf naptár legkisebb számontartott ciklusát. Alkalmazása sokféle lehet, pl. egy elf felnötté avatása ötödik VáC-on történik. Jelenleg három ismert, és elterjedt elf naptár van, ami számon tartja őket, s ezek a következők: az Oilani-, a Tyssoni- és az úgynevezett Bálvány-naptár.

Ezek a következőképp néznek ki éves bontásban (minden évnek külön szellemi vezetője van):

Tyssoni-naptár		Oilani-naptár	
1.	Finna Lies, a Korokon tanító	1.	Thulúviel
2.	Veela Luminatar, az Egykor Volt Fényesség	2.	Naidden
3.	Siena Boralise, az Érintéssel Enyhítő	3.	Teliadon
4.	Flidais D'amantel, a Lombok Őre	4.	Inmattiel
5.	Narmiraen, a Ködökön Járó	5.	Feina
6.	Magon L'levar, a Szavakat Ismerő	6.	az Eltávozott*
7.	Eidhil K'Meakhon, a Dalokban Élő	7.	Harinian/Horianar+
8.	Nemathiel Airaven, a Tűzhelyre Vigyázó	8.	Oidile
9.	Tyssa L'imemel, a Vér Nélkül Való	9.	Shim-shioan
10.	Rhienna Malvaureen, a Tűz Csiholója	10.	Tagernie
11.	Mallior, az Éjben Kacagó	11.	Asshiel
12.	Moranna Naronal, a Homály Lakója	12.	Rannien

* régi forrásokban Allrin

+ A rehynn jelenlegi avatárja egy ikerpár, akiknek közös a lelkük, bár egyikük nő, a másikuk férfi. A férfi, Harinian jelenleg mint Dygiant kikötőváros ura ismert, míg a nő, Horianar a Nyolcadik Vörös Hadúr. Állítólag hermafrodita volt, jelképe mindmáig egy stilizált androgün torzó, feje helyén két arccal.

Bálvány-naptár	
1.	Sína, a Gyógyító
2.	Magon, a Tanító
3.	Eidhil, a Táncos
4.	Samildánach, az Utak Mestere (1)
5.	Nematiahle, a Család Őre
6.	Rhienna, a Szerető
7.	Fliadais, az Erdők Lakója
8.	Shial, a Nap Csillanása (2)
9.	Llys, a Holdak Űrnője (3)
10.	Wyddan, a Tengerek Ura (4)
11.	Moranna, a Halál Csarnokainak Felvigyázója
12.	Gria-Duan, a Pusztító (5)
	(1) – Amildánach, a Hazátlan Vándor alakjából
	(2) – Shirole Denetaar, a kanonizálatlan mellék-kalahora alakja nyomán
	(3) – Llys A'Cahisse, a folyóvizek és a kék hold mellékkalahorája nyomán
	(4) – Wyddan M'aldvin, a Messzenéző alakja nyomán
	(5) – Gria-Duan, a Kárhozott Vadász alakja nyomán

A három közül a Tyssoni az, amely a legelőbb kialakult, még a királyság fénykorában, s a máig elismert kalahorák palettáját tárja elénk, mindegyiket átfedési sorrend szerint. Széles körben elterjedt minden kiszakadt és őshonos elf közösségben, ez alól csak Oilan és a sirenati Hat Város kivétel. Ez utóbbi saját naptárát, a rehynneket bemutató Oilani-naptárát favorizálja.

Legkésőbb a bálványimádók naptára alakult ki, de érdekes módon egyre nagyobb térhódítást mutat a délvidéken és a kiszakadottak körében. Politikai számbavételén nagyot emelt, hogy az elfendeli koronarégens, Lorien is ezt legalizálta saját főségén. Kialakulásának története homályos, de úgy tűnik, hogy az idegen kultúrákban felnövő, kiszakadt és kevertvérű elfek kezdték először kialakítani, miután megpróbálták rekonstruálni a rájuk maradt töredékes liturgikus hagyományok alapján a jóval komplexebb elf hitvilágot. Később, a jóval műveltebb és hiánytalan forrásanyagokban is dúskáló területeken azért tudott híveket szerezni, mert az idősebbek, elsősorban a siocháinok (óelfek) önsajnáló, tehetetlen útja, és elnyomó uralma ellen lázadó fiatal, szabados erkölcsű, rebellis elfek – s ez főleg a délvidéken, Yllinorban és külső Elfendelben jellemző – így próbálták függetlenségüket, kiemelkedettségüket bizonyítani. Érdekes tény azonban, hogy mindazon elfek, akik meggyőződésesen vallják és hiszik a szobor-istenek hitét, beavatást nyertek azok legbelsőbb misztériumaiba, hasonló szakrális hatalmat tudnak felmutatni, mint a pragmatikusabb emberi hitvilágok megszállott zelótái, mindazon elkötelezett, fanatikus hitvallók, akik szent háborút vívó paplovagok módjára harcolnak elveik igazságáért.

Azonban a váltóciklusok szerepe az elf időszámításban még mindig nem zárja be az újszerű fogalmak sorozatát, hisz ez a ciklus számukra még mindig csak olyasféle, mint más népeknél a hónapok. A következő nagyobb időegység a Szférikus Szimmetrikus konstelláció, röviden revolúció (Rev). A revolúció olyan időmérték, amely a planetoidot burkoló kristályszférák rotációs tengely menti elmozdulását méri, pontosabban azt az időt, ami alatt ezek a szférák rendszeresen ismétlődő fázisokban teljes fedésbe kerülnek. Ez hagyományosan kilenc váltóciklusnak felel meg. (Valójában ennél egy kicsivel több, de a különbség olyan kicsi, hogy csak háromszázharminhárom revolúcióként mutatható ki egy váltóciklusnyi eltérés, s erre az ismert történelem folyamán csak egyszer volt példa: a világokat végigsöpítő téridő-örvény, a Fergeteg tombolásának idején. Legközelebb a Mindenség Szféráinak Együttállási Ciklusának végén, a Kilencedkor végén várható. Egy ilyen Multiverzális Ciklus egyébként megközelítőleg 35964 esztendeig tart.)

Tehát: egy elf revolúció = kilenc elf váltóciklus = száznyolc ynevi év.

Maguknak a világkorszakoknak számlálásánál az elfek egy kissé csúsztásban vannak a Rívai Apokrifhez viszonyítva, hisz historikusan nem az emberi, hanem az elf sorsfordulókat veszik számításba, s eszerint az időszámítás a következőképp módosul:

I. Sírások kora: a hagyományos Elsőkor vége, Másodkor eleje (Urria száműzetésétől kezdődően az Uscha első gyermekeinek kirügyezéséig, a kalahorák megjelenéséig)

II. Sárkányszövetség ideje: Másodkor közepe.

III. Aquir Háborúk Kora: Másodkor vége, Harmadkor eleje.

IV. Szellők ideje: Harmadkor közepétől Negyedkor közepéig.

V. Amund Háborúk Kora: kb. P.e. 5100-2500, tehát nagyjából Ötödkor.

VI. Záporok Ideje: Hatodkor (Az ó-tyssoni időszámítás a P.e. 2900-ban, Taleriennek, a Második Szálfatermetű Hadúrnak /Öröklélek?/ uralomra jutásától kezdődött, és a P.sz. 2003-ban, a város bukása után ért véget.)

VII. Várakozások Kora: Hetedkor, P.sz. 1853 (az Első Fa kidöntése Rayvanhur által, az új-tyssoni időszámítás kezdete)

- ??? (P.sz. 3850, Fekete Holdkelte, óceáni exodus?)

A fenti adatok alapján kiszámíthatjuk tehát, hogy a pyarroni időszámítás 3672. esztendeje elf időszámítás szerint azonos az új-tyssoni időszámítás 16. revolúciója 7. váltóciklusának 7., Eidhil K'Meakhannak szentelt esztendejével, röviden Tyss.16Rev/7VáC/7-Eid. (Megközelítőleg hasonló

eredményt kapnánk a Bálvány-naptár esetében is, ami szintén a fenti jeles eseményt teszi meg kronológiájának alapjául, s nem a város végleges bukását.)

Az Oilan-naptár ellenben P.sz. 1342-t veszi origópontnak (a Sirenari Tizenkettek kivándorlásának éve Rehiarba), s ehhez méri idejét is. Tehát ugyanez náluk az O.sz. 21Rev/5VáC/2-Naid(den) éve lesz.

Láthatjuk tehát, hogy a hosszúéletűek időszámításában eligazodni korántsem olyan egyszerű, mint az más, fiatalabb kalendáriumok esetében várható. Szerencsére az embereknek ritkán van alkalmuk tüzetesebben szemügyre venni egy ezzel datált dokumentumot, hisz az elfek híresen nagyvonalúan bánnak idejük mérésével, ritkán hivatkoznak véges időtartamokra, s akkor is próbálják megkönnyíteni társalkodófelük dolgát, s udvariasan az ő időszámítását használják egyeztetés végett (persze ezzel a saját dolgukat is jócskán megkönnyítik).

Kovács Kristóf



Szerafizmus I.

Avagy a rejtőző hagyomány

A szerafizmus a tapasztalati mágia egyik legősibb formája: nem nélkülözi a vallásos felhangokat, és sok tekintetben rokonságban áll a nomád sámánok sötét tudományával. Művelőivel ritkán találkozunk az ynevi utazó, akkor is jobbra az elmaradott, primitív népek körében; a fejlett civilizációkban többnyire felváltották a mágia más, letisztultabb formái. Fennmaradását nagy mértékben akadályozta, hogy a szervezett egyházak szinte mindenütt istenkáromló eretnekségnek kiáltották ki, s tüzzel-vassal üldözték. Elsősorban ez az oka annak, hogy manapság még a mágiaelmélet legtudósabb kutatói is hajlamosak fekete mágiának tekinteni, pedig erkölcsi értelemben véve a “szürke zónába” tartozik, önmagában se nem jó, se nem gonosz. Elvégre az egyes mágikus hagyományok csak abban az esetben minősülnek eredendően gonosznak, ha elmaradhatatlan feltételük az élő természetből erőszakkal történő energiaelvonás; a szerafista ezt ugyan többnyire megteheti, ha kívánja, arról viszont szó sincs, hogy kötelezve volna rá.

A szerafizmus elnevezés eredetéről sokat vitatkoztak már; a legvalószínűbb, hogy a Délvidékről származik. Úgy tűnik, hogy az ó-shadoni nyelvben, amelyet a későbbi évszázadokban teljesen kiszorított a godoni menekültek dialektusa (a mai pyarroni nyelv őse), létezett egy „siyeraf” vagy „seiraf” szóalak. Ez két archaikus tagelem összetételéből keletkezett, amelyek közül a „s(e)iy-”, „túlsót”, „kívül esőt”, a „-raf” („-raph”) pedig „gyermeket”, „sarjat” jelentett. (Az ó-shadoni nyelvnek alig maradt írásos emléke; a grammatikusok többnyire Dél-Ynev földrajzi neveiből következtetnek vissza rá.) A szó értelme tehát „külső sarj”, „a túlsó világ gyermeke” lehetett. Ez alatt minden bizonnyal azokat a különféle önálló értelemmel bíró entitásokat értették, amelyeknek otthona kívül esett az anyagi síkokon, s jelentős hatalommal rendelkeztek, ám korántsem akkorával, hogy isteneknek lehetett volna tekinteni őket. Ugyanakkor jellemző volt rájuk, hogy létezésük és gondolkodásuk mélységesen elütött az anyagi síkon megszokott sémáktól, olyannyira, hogy az egyszerű halandó szemében idegennek és felfoghatatlannak tündek. Ebbe a kategóriába tartoznak például a démonok, az angyalok, a síkurak és az elementálok; a dzsinnek, a máridok, az eltávozott lelkek és különféle állatszellemekek viszont nem, mert ők túl szoros szálakkal kötődnek az általunk ismert világhoz.

A szerafisták hatalma ezekből a lényekből táplálkozik. Szó sincs arról, hogy parancsolnának nekik, netán az uralmuk alá hajtanák őket, mint a démonidézők vagy az elementalisták! Sokkal inkább a szolgálatukba szegődnek, valahogy olyasformán, ahogy a hívek tisztelik választott istenüket. Egyes teoretikusok szerint köztük és a bevett vallások papjai között csupán nagyságrendi különbség van: az ő patrónusaik kevésbé hatalmasok az igazi isteneknél. (E nézetet a hagyományhű egyházatyák természetesen a legsötétebb blaszfémiaának tartják.) Tény és való, hogy a szerafisták mindig is hajlamosak voltak kisebb-nagyobb szektákba tömörülni, s prófétaként és igehirdetőként lépni fel a tudatlan tömegek előtt. Hogy e tevékenység túlvilági uraik érdekét vagy saját személyes céljaikat szolgálta-e inkább, annak eldöntése valószínűleg meddő vitákba torkollana.

A szerafista állandó kapcsolatban áll patrónusával vagy patrónusaival. (Gyakori eset, hogy egyszerre több túlvilági lény pártfogását élvezzi - kézenfekvő párhuzamot vonni azokkal a hívőkkel, akik nem egyetlen istenségnek, hanem egy pantheonnak adóznak hódolattal.) Ez a kapcsolat lehetővé teszi számára, hogy bármikor felajánlja saját testét a patrónusának, aki - a megfelelő invocációk hatására - beléje költözik, megszállja és átlényegíti. Ilyenkor tulajdonképpen hatalmának egy töredékét ruházza át halandó szolgájára. Ez az állapot rendkívül ritkán jár szembetűnő fizikai elváltozásokkal, ha

azonban mégis, azok maradandóak lesznek, nem múlnak el a megszállottsággal együtt. Többek között ez különbözteti meg a szerafizmust a nomád sámánok alakváltó mágiájától - ami persze egyáltalán nem zárja ki, hogy a patrónus, akihez fordulnak, a démoni síkok lakója legyen.

Az átszellemített szerafista inspirált állapotba kerül: megjelenése fenyegetőbbé, méltóságteljesebbé válik, s amíg a mágia hatása tart, természetfölötti képességekkel bír. Ez persze nem azt jelenti, hogy patrónusa minden hatalmát a rendelkezésére bocsátja! A törekeny halandó porhüvely képtelen is lenne ilyen energiák befogadására, azonnal elemésztődne. Az átvétel mindig csak néhány speciális aspektusra terjed ki; ha például a szerafista a Föld Őselemi Síkjának valamelyik nagyurát szolgálja, akkor mozdíthatatlanná bővítheti magát, nyomára bukkanhat a földmély rejtett kincseinek, vagy érzéktelenné dermesztheti egy ember szívét. Minden aspektushoz más-más invocáció tartozik; és természetesen minden patrónus más-más képességekkel ruházza fel szolgáit.

Az inspirált állapot nem egyenértékű az önálló személyiség feladásával; a szerafista nem veszíti el az akaratát, továbbra is önmaga marad, képes saját döntések meghozatalára. Ugyanakkor azonban különös révület szállja meg: a totális hatalom és a legyőzhetetlenség tudata. Számos szerafista fizetett már az életével érte, hogy patrónusa gögjétől elteltlen túlbecsülte a képességeit.

Előfordul időnként, hogy a legvénebb és a legtapasztaltabb szerafisták külsőleg is hasonulni kezdenek patrónusukhoz; amikor valamelyik különösen nagyhatalmú aspektusát öltik magukra, maradandó fizikai elváltozások jelentkeznek rajtuk. Ez aztán egyre gyakrabban fordul elő, úgyhogy bizonyos idő múltán már alig emlékeztetnek emberi lényre. Ugyanakkor az inspirált révület is mind hosszabbra nyúlik, olykor napokig, hetekig tart egyfolytában. Széles körben elfogadott feltevések szerint ennek a lassú metamorfózisnak az utolsó fázisában védképp egybeolvad patrónus és pártfogoltja, s az eredmény egy avatár lesz: a túlvilági hatalmasság fizikai manifesztációja. Titkos archívumainkban számos hitelt érdemlő beszámolót őrzünk avatár-gyanús lényekkel való találkozásról, s néhány esetben ez a gyanú kétségtelen bizonyossággá érett.

A fentiek alapján a szerafizmust akár a szakrális mágia egy alacsonyabbrendű formájának is vélhetnénk, ha egy-két furcsa körülmény alaposabb megfontolásra nem intene. A szerafisták ugyanis nem hódoló imák révén nyerik a varázshatalmukat, hanem titkos iratokból tanulják, amelyek nemzedékek hosszú során át öröklődnek mesterről tanítványra. Kiváltképpen hírhedt ezek közül a Doctrina Nigra, amely a kráni Káosz-angyalokkal kötendő szövetségre nézvést szolgál iránymutatással. Alig valamivel marad el mögötte a Fulmen Candidum; ebben bizonyos névtelen entitásokról olvashatunk, akikhez a csend, a sötétség és a hideg fogalma társítható. A legkülönösebb az, hogy amennyiben a szerafista hibátlanul recitálja a könyvekben talált invocációkat, e félelmetes hatalmú lények minden jel szerint kötelesek válaszolni neki, és semmilyen körülmények között nem tagadhatják meg tőle az áldásukat. Ez szögesen ellentmond a szakrális mágia legfőbb alapelvének, s azt sugallja, hogy a szerafizmus alapját legalábbis potenciálisan egyenrangú felek szerződése képezi.

Úgy tűnik, hogy ha egy túlvilági lény egyszer szeráfi alkut kötött egy halandóval, többé nincs számára visszaút. Ezek után bárki, aki rendelkezik a szükséges titkos ismeretekkel, hasonló szolgálatokra kényszerítheti őt; a legelső alkalmat követően az illető személy megválasztásába nincs beleszólása. Hajmeresztő kockázat ez, s csak találgathatjuk, hogy időről időre miért vállalják mégis egyes siyerafok. A maguk részéről ugyanis meglehetősen keveset nyernek az üzleten; gyakorlatilag semmit sem követelnek a pártfogoltjuktól, nem várják el tőle, hogy imádkozzon hozzájuk, sőt még azt is eltűrik, hogy visszaéljen a nevükkel, vagy egyenesen nyíltan káromolja őket. Előfordult ugyan néhány olyan eset, amikor a szerafisták istennek kiáltották ki patrónusukat és híveket toboroztak számára, az eredmény azonban sohasem bizonyult tartósnak, és szinte mindig az illetők személyes ambícióira volt visszavezethető. (Legalábbis a történetileg dokumentálható korokban; egyre több historikus vallja ugyanis azt a nézetet, hogy a titokzatos démonikus őbirodalom valójában szerafista

állam volt.) A rejtély nyitjára sokáig nem bukkantak rá, noha született néhány igen elgondolkodtató hipotézis.

Az igazsághoz valószínűleg azok a dorani metafizikusok járnak a legközelebb, akik úgy tartják, hogy a szerafista szövetségek végső célja az anyagi síkon való manifesztáció, az avatár létrehozása. Mivel a siyerafok nem istenek, esetükben ez nem jelenti a Paktum megszegését; amikor viszont halhatatlan égi lényegük egybeolvad a halandók szent adományával - az elmúlás tudatából fakadó kreativitással -, hatalmuk és tekintélyük egy csapásra nagyságrendekkel megnövekszik. Az avatár ynevi tevékenykedése és későbbi sorsa ebből a szempontból közömbös; csak az új élmények, az új impulzusok számítanak, melyek mintegy frissítő vérátömlesztésként hatnak a siyerafra. E felfogás szerint a szeráfi szövetségek voltaképpen állomások lennének a köztes entitások istenné magasztosulásának útján. Igaz ugyan, hogy ezerből legfeljebb egy eredményez avatárt, ám a halhatatlanoknak van idejük, s a potenciális jutalom megéri a nagy kockázat vállalását.

Amennyiben ez az elmélet helytálló, rendkívül ijesztő következtetéseket lehet levonni belőle. Kézenfekvő ugyanis, hogy az alsóbbrendű lényekből sikeresen istenné avanszált hatalmasságok némelyike a szeráfi alkuk segítségét is igénybe vette az apoteózis hosszú, küzdelmes útján. Ez pedig nem kevesebbet jelent, mint azt, hogy valahol léteztek - vagy léteznek - olyan titkos invokációk, amelyeknek segítségével a hozzáértő és vakmerő halandók részlegesen kisajátíthatják maguknak ezen istenek hatalmát! A teóriát felállító metafizikusok meg vannak győződve róla, hogy Amhe-Ramun szeráfi mágia segítségével öltött testet Taba el-Ibarában; a katasztrofális események mögött egy hanyatlófélben lévő isten kétségbeesett kísérletét látják hajdanvolt befolyásának megszilárdítására. Elméletükről ki-ki kedve szerint alkothat véleményt, ám az kétségtelen, hogy a sikeres manifesztáció rövid idő alatt megsokszorozta a Kék Hold Urának hatalmát.

Ami a szerafisták varázserejének forrását, a titokban hagyományozott iratokat illeti, bizonyosra vehető, hogy eredetileg maguktól a siyerafoktól származnak. Hiszen egyedül ők képesek arra, hogy korlátozott formában bár, de kiszolgáltassák magukat a halandóknak; az invokációk számos megkötő formulán kívül az Igaz Nevüket is tartalmazzák. Úgy látszik azonban, hogy a siyerafok közül csak a legbecsvágyóbbak és a legvakmerőbbek folyamodnak az önfejlesztés e kockázatos módszeréhez, meg legfeljebb azok, akiknek nincs már semmi veszténivalójuk. A különféle köztes lények száma milliárdokra tehető; ehhez képest elenyészően kevés szeráfi szerződésről van tudomásunk. A dorani Belső Archívum mintegy ezerkétszáznak a létezéséről őriz közvetlen vagy közvetett bizonyítékokat; amennyiben feltételezzük, hogy hét-nyolcszázszor ennyi lappang vagy megsemmisült, még mindig elhanyagolhatóan csekély arányértéknél tartunk.

Úgy tűnik, az óidőkben a szerafizmus sokkal szélesebb körökben volt elterjedve, mint manapság. A fajháborúk előtti korokról szinte semmit sem tudunk, viszont okunk van feltételezni, hogy a megistenülésre törekvő ősaquirok körében mindmáig bevett gyakorlat a szeráfi alkuk kötése halandókkal. Az Inkvizíciós Szék Regestrum Canonicuma, amelyben az egyházi joghatóság alá tartozó büntetőperek iratait gyűjtötték össze a nagytiszteletű atyák, kisebb-nagyobb hézagokkal egészen Ó-Pyarron alapításáig nyúlik vissza. Ez a felbecsülhetetlen értékű dokumentumtár a Dúláskor csaknem teljesen megsemmisült, néhány szekcióját azonban sikerült kimenekíteni a városból az ostromzár beállta előtt, s a P. sz. 2350-2500 közé eső évekre vonatkozó anyag dorani érdekeltségű területre került. A források tüzetes elemzéséből kiderült, hogy a jelzett időszakban máglyahalálra ítélt boszorkányok és fekete mágusok mintegy tizenöt százaléka szerafista volt, zömükben kráni gyökerekkel. Túlnyomó többségüket - mint az varázshatalmuk tipologizálásából kikövetkeztethető - Ranagol Káosz-angyalai pártfogolták, de patrónusként gyanúba vehető néhány rejtőző ősaquir, sőt Tordraga, a Tizenhármak egyike is.

Folytatjuk

Kornya Zsolt

Ynev nyelvei III.

A káoszkor folyamán még egy jelentős humán nyelv alakult ki Yneven, amelyről azonban meglehetősen keveset tudunk: ez a niarei. Ilyen prózai elnevezéssel csak a külhoni lingvisták illetik, beszélői shan quing yao-kuey-c'inek hívják, ami közelítő fordításban annyit tesz, hogy a Mennyek Tündökletes Csermelyének Mézédés Összhangzata. Jelenlegi ismereteink szerint rokontalanul álló idióma, mai állapotát hosszas, autochton fejlődés után nyert el. Sajnos, ötödkori forrásaink igen hézagos képet nyújtanak róla, milyen formában terjedt ki a kyr fennhatóság a Yian-Yielen túlra, és miféle őshonos népeket találtak ott a hódítók.

A slan nyelv – ahogy a szakmunkákban rövidíteni szokás – befolyási övezete földrajzilag ugyani kisebb a pyarénál, valószínű azonban, hogy számára nézve legalább ugyanannyian beszélik. Törzsterülete Niare, a legendák kódébe burkolózó Sárga Császárság. Nyelvjárasi megoszlása rendkívül érdekes képet nyújt: nem tájegységek, hanem társadalmi helyzet szerint tagolódik, s némely dialektusait hagyományosan magasabb rendűnek tekintik másoknál. Hasonló jellegű nyelvi szegregációra láthattunk már példát Toronban is; ám ott a folyamat még jóval kezdetibb stádiumban jár. A Sárga Császárságban valóságos hivatali rangsor alakult ki az egyes dialektusok között, a válaszvonalak pedig sokkal meredekebbek, szinte átjárhatatlanok. Niaréban gyakorlatilag mindenki két-három nyelvjárást ismer; ennek ellenére a különböző társadalmi osztályokba tartozó személyek csak a legnagyobb nehézségek árán tudnak érintkezni, általában a mikádói főiskolákon kiképzett szaktolmácsok segítségével. A toroni állapotoktól eltérően e közvetítők nem csupán presztízscélokat szolgálnak: munkájukra valóban szükség van. Itt egy mandarin és egy lazachalász akkor is alig-alig ért szót egymással, ha mindketten ugyanabban a városban születtek és nevelkedtek.

A slan hagyományosan legnemesebbnek tekintett változata a Sárkánytűz dialektus, a monoteista Kaoraku-kultusz szertartásnyelve, mely – noha még mindig sokan beszélik – a Hetedkor első ezredfordulójára lényegében holt nyelvvé merevedett. Szókincse teljesen korszerűtlen, túltengenek benne a liturgikus és teológiai kifejezések, az újabb keletű fogalmakat viszont csak hosszadalmas körülírással képes visszaadni. Veretes nyelvezete kétségkívül tiszteletet parancsoló, grammatikája azonban minden képzeletet fölülmúló mértékben elavult – így például öt olyan archaikus igeidőt használ, amely minden más dialektusból rég kiveszett. Nehézkessége, körülményessége a köznapi érintkezésre gyakorlatilag alkalmatlanná teszi.

A rangsor második helyén a Tájfunmoraj áll, amely tulajdonképpen a mikádói palota udvari dialektusa. A Sárkánytűzzel ellentétben nagyon is élő nyelvjárás, folyton változik és átalakul, a politika és a divat mindenkori szeszélyeihez igazodva. Fennen dicsért kifinomultsága nem egyéb dekadenciánál: belterjes, ömlengős és kényeskedő, a rajta fogalmazott irodalmi művek egyszerűen olvashatatlanok. Kifogástalanul csupán egy igen szűk réteg beszél, elsősorban a mikádó udvartartása, amely mintegy nyolc-tízezer embert foglal magába, a főminiszterektől a mosóasszonyokig. A Sárga Császár személye körüli szolgálat – legyen bár mégoly távoli és alantas -, Niaréban akkora tekintélyt kölcsönöz, hogy ebből a körből a legutolsó lovászfű is gögös lenézéssel tekint akármelyik dúsgazdag tartományi hatalmasságra, saját osztályos társairól nem is beszélve. Fensőbbségének legékesebben a Tájfunmoraj használatával adhat kifejezést, s az eredmény ritkán marad el: vitéz határvidéki várkapitányok, egész tartományoknak parancsoló főurak alázkodnak porig előtte, egyetlen szava hallatára.

A Tájfunmorajt beszélők másik, kisebb hányadát – legfeljebb kétezer lelket – azok teszik ki, akik elvben ugyan a mikádó udvartartásához tartoznak, a gyakorlatban viszont a távolból szolgálják. Ilyenek

például az egyes tartományokat kormányzó mandarinok, de a bizalmi hírszerzők, különleges megbízottak, sőt – az egyszerű lovasfutárok is. Kihelyezésüknek éppúgy lehet oka a kegyvesztettség, mint a különleges szakértelem; öntudatukat sem ez, sem amaz nem csorbítja. Fontos megjegyezni, hogy Niaréban nem ismerik a hűbériség intézményét, és minden föld a mikádó tulajdona; ezért a tartományokban nincs bázisa annak a fajta erős, őshonos vezetőrétegnek, amely Észak-Ynev más kultúrköréből olyannyira ismerős. A Sárga Császárságban a hatalom egyetlen forrása a mikádó kegye, melynek legbiztosabb tanújele a Tájfunmoraj ismerete.

A harmadik nagy tekintélynek örvendő dialektus a szigorúan központosított hivatalnokréteg által használt Bambusznád. Mivel a mikádó aprólékos előírásokkal igyekszik szabályozni alattvalói életmenetét, a legjelentéktelenebb részletekre is kiterjedően, a társadalomnak ez a csoportja Niaréban nyomasztóan népesre szaporodott. A Bambusznádat nem csupán az egymás közötti érintkezésben alkalmazzák; a törvények értelmében a hozzájuk benyújtott kérvényeket és folyamodványokat is kizárólag ebben a dialektusban megfogalmazva fogadják el. A megszorítás csak a világi ügyvitelre vonatkozik, az egyházat saját, különálló tisztviselőikara igazgatja. A kánoni hivatalok a Sárkánytűz nyelvjárást használják, és úgyszintén erősen túl vannak méretezve. A kettős bürokrácia fojtogató súllyal nehezedik a birodalomra, túlfoglalkoztatja önmagát és jelentős tömegeket volna el a termelőmunkától. Tovább rontja a helyzetet, hogy a Sárkánytűz halott, alkalmazkodóképtelen dialektus, a Bambusznád pedig az évezredek során részint avított sémákba merevült, részint jószerivel érthetlenné tekervényesedett. Semmitmondó, papirosízű bikkfanyelv lett belőle, mely leszoktatja használóit az önálló gondolkodásról. A niarei közigazgatás precízen működik ugyan, lassúsága és korlátoltsága azonban legendás. Némi könnyebbség csak az „udvarképes” alattvalóknak jut, akik azzal az irigyelt előjoggal bírnak, hogy kérvényeiket a Tájfunmoraj dialektusban élőszóban is betejeszthetik. Mivel ők sincsenek kevesen, és hajlamosak a végeérhetetlen patvarkodásra, ügyeik elintézésére gyakran éveket kell várniuk. Am ez még így is negyede-ötöde csupán annak az időtartamnak, ami alatt egy írásban benyújtott panasz keresztülfurakszik a hivatalokban tornyosuló aktahegyeken.

Az „érdemes” nyelvjárássok sorát két olyan dialektus zárja, amely – az összehasonlító lingvisztika tanúsága szerint – valaha rég a bambusznádból alakult ki. Sok bizonyíték szól amellett, hogy eredetileg mesterséges eredetűek lehettek, s noha évezredek óta a természetes fejlődés útját járják, időnként mélyreható, radikális reformokon esnek át. A kettő közül kétségkívül a hadsereg vezényleti nyelve, a Fellegmosoly régibb, melyet nyilván a százféle dialektusban zagyváló tömeg egységes irányításának kényszerű szükséglete hívott életre. A legtöbb ynevi államtól eltérően Niare hadszervezete a sorozás intézményén alapszik, hivatásos harcosok kizárólag az elitalakulatokban találhatók. A katonák elsőprő többsége időszakosan – négy-öt évig – szolgál; az újoncokat főként a földműves népekből válogatják, mivel a városiak állóképessége rosszabb. A tiszteket az őshonos tartományi előkelők adják, akik hatalom és befolyás terén – mint már említettük – messze nem vetekedhetnek a toroni Nemes Házakkal vagy a shadoni hűbéres famíliákkal; a vezérkart a mandarinok és az udvari generálisok. Ezért a Sárga Császárságban a legtöbb férfiember, társadalmi helyzetétől függetlenül, beszél a Fellegmosolyt, ami afféle „niarei közösnek” minősül. Közvetítő nyelvként persze nem teljes értékű, hiszen – hogy könnyen és gyorsan tanulható legyen – szükségképpen rendkívül egyszerű. Szókincse is erősen korlátozott; alaprétégét vezényszavak és katonai szakkifejezések adják, amit a természetes fejlődés utóbb káromkodásokkal és bajtársias argóval gazdagított. Irodalmi tevékenységre természetesen alkalmatlan; de még szellemes társalgást se nagyon lehet folytatni rajta.

A Fellegmosolynál sokkalta kevesebben ismerik a Lótuszkehely dialektust, amely tulajdonképpen titkos spionnyelv: a palota belső hírszerző kamarájának ügynökei beszélnek. Kilencszert kilenc titkosírás is tartozik hozzá, egymásra épülő, egymásra épülő, egyre titkosabb fokozatokban. Az utolsó kilencbe csak a mikádó leghűségesebb, legkipróbáltabb ágensei nyerhetnek beavatást; ezek, mint

mondják, még mágiával is megfejtethetlenné, s a legkörmönfontabb dzsad műnyelvekkel vetekednek, ha ugyan felül nem múlják őket. Magát a nyelvjárást hihetetlenül nehéz megtanulni. Elsődleges célja, hogy minél több információt lehessen közölni vele, minél pontosabban, minél kevesebb feltűnéssel, minél rövidebb idő alatt. Ennek érdekében nem csak a bevésésre, tömörítésre és kódolásra használ hihetetlenül komplex előszavas technikákat, hanem azt is megköveteli a kémától, hogy – bizonyos jelek révén – akár megcsonkítva, mozgásképtelenül vagy holtában is továbbítsa az elméjében őrzött adatokat, ugyanakkor viszont semminő kényszer vagy fondorlat hatása alatt ne szolgáltatassa ki őket illetéktelen személyeknek. Bizvást állíthatjuk tehát a Lótuszkehelyről, hogy az emberi lehetőségek legvégső testi-lelki határáig igénybe veszi alkalmazója önfegyelmét és kommunikációs képességeit.

Az öt fentén kívül Niaréban még legfeljebb másfél tucat társadalmilag kötött dialektus használatos, ezek azonban kevésbé tarthatnak igényt a kalandozók érdeklődésére. Különbféle eskü-, céh- és bandanyelvek ezek, némelyik elterjedtebb, mások kevésbé. Bizonyos körülmények között előfordulhat, hogy kapóra jön az ismeretük; az viszont eléggé valószínűtlen, hogy ennek hiánya bárkit bajba keverjen. Az érdekesség kedvéért röviden megemlíthetünk közülük néhányat. A híres Csalogánydal például – nevéhez illően – szintiszta füttynyelv, amely amellet, hogy meglepően bonyolult információkat lehet vele gyorsan és pontosan átadni, ráadásul szívfájdítóan gyönyörű. Az észak-ynevi krónikák nem egy elszánt dalnokról emlékeznek meg, aki csupán azért vágott neki a Yian-Yiel varázspeccetekkel óvott hágóinak, hogy egy igazi mester ajkáról hallhassa a Csalogánydalt, még ha nem is ért belőle semmit. Közel áll hozzá a Síró Szellő dialektus, amely egyetlen magánhangzó hosszan elnyújtott intonálásába sűríti mondandóját, s a jelentéstartalmat kizárólag a hangszín, a hanglejtés és a hangmagasság finom változtatásaival fejezi ki. A Selyemfénynek csak írott változata létezik: művészi gonddal formált kalligráfiai közvetlenül az emberi tudatalattiból váltanak ki megnevezhetetlen érzéseket. Legjelesebb mesterei többnyire születésüktől fogva némák voltak, s tehetségüket gyakran kombinálták a festőecset forgatásával. A nagy Ue Lin egyik legendás vásznáért egy becsületesen megöszült admirális fellázadt a mikádója ellen, s mikor belátta, hogy vesznie kell, utolsó cselekedeteként lekaparta róla a szignót, hogy ura-ellenfele se gyönyörködhesen abban, amit ő nem tudott megtartani. (Magát a képet – a kevesebbet érő részt – a mikádó iránti tiszteletből nem rongálta meg; a mai napig így, megcsonkítva őrzik a császári palota múcsarnokában.) A Porcelánszív dialektus szavak helyett gazdagon árnyalt színekkel beszél, bármilyen közönséges tárgyon is mutatkozzanak meg; a Tavaszillat pedig, amelynek titkát az első daimai-hölgyek ősei vitték magukkal Enoszukéra, a szerető asszonyi test melegével és mozdulataival.

Persze nem minden státusfüggő nyelvjárás ilyen sejtelmes és egzotikus, akadnak közöttük teljesen prózaiak is. Egyvalami azonban mindegyikben közös: Az öt „érdemesen” kívül a tradicionális felfogás szerint valamennyi alacsonyrendűnek minősül. Ez ugyanúgy vonatkozik a gyér számú beavatott által ismert, művészi-poétikus dialektusokra, mint az olyan praktikus és földhözragadt példákra, amilyen a birodalmi egység fenntartásához nélkülözhetetlen Hús Harmat, melyet a hivatásos kereskedők használnak egymás között. Ők egyébként – legalja képviselőiket, a kóbor ószereseket meg a batyus piacozókat kivéve – Niaréban sohasem önálló, független magánzók, hanem a császári udvar szerződéses megbízottjai. A legtekintélyesebbek haszonbérletbe veszik az áruállományt, s teljes vagyonukkal állnak jót érte, ha nem sikerülne túladniuk rajta; de ilyen bizalmat nagyon kevesen élveznek. Sokkal gyakoribb eset, hogy a kereskedőnek nemcsak a portékája, hanem a személye is a mikádó tulajdonát képezi.

Ha eltekintünk a bélpoklosok állítólagos jelbeszédétől, melynek tényleges létezését a mai napig nem sikerült bizonyítani, a slan nyelvcsalád legalantasabbnak élt rétegét a hagyományos értelemben vett, tájegységek szerint elkülönülő dialektusok alkotják. Mert vannak ilyenek is, méghozzá oly bőségesen, hogy lajstromozásuk meghaladná ezen értekezés kereteit: tartományonként két-három

jelentősebb és temérdek kicsi. Az „udvarképes” kevesek ezektől annyira viszolyognak, úgy nemcsak beszélni nem hajlandók őket, de még hallgatni sem. Ha végképp kénytelenek vele, inkább hallótávolságon kívülre húzódnak, és onnan küldöztetik a partnerhez a tolmácsukat. Ez tulajdonképpen elég igazságtalan eljárás, hiszen e helyi dialektusok pusztán annyiban „bűnösök”, hogy nem csontosodtak bele az évezredek tradíciókba, hanem együtt változtak és fejlődtek a korról, az emberekkel. Miközben a mikádó megközelíthetetlen elefántcsonttoronyba rekeszti el magát udvartartásával, a tartományok élete a mindennapos ritmusban folyik, s ehhez az alapot kinek-kinek a saját tájszólása biztosítja. Szűkebb pátriájában ezt használja úr és szolga egyaránt, az úr legfeljebb némileg választékosabban; és neki persze arra is gondja van, hogy megtanulja az öt „érdemes” valamelyikét, nehogy szégyenbe kerüljön, ha idézést kapna a mandarin udvarába. Az összes társadalmilag kötött nyelvjárást együttvéve nem beszélnek annyian, mint az Alkonyparázst, vagy a Hattyúnászt a nagy tartományi dialektusok közül. Ezek maguk is régebbiek a Hetedkornál, s egyúttal a Niaren kívüli Ynev legtöbb tekintélyes, kultúrhordozó nyelvénél. Gazdag irodalmi örökségük is van, amit a mikádó és az egyház persze közönséges papírpiszkolásnak tekint. Lenézve és megvetetten tölti be a birodalmi közös nyelv szerepét, amire a náluk csiszoltabbnak minősített dialektusok tökéletesen alkalmatlanok. Ám egy olyan fanatikusan hagyományhű, minden változástól irtózó kultúrában, mint a niarei – amely talán épp e tulajdonságának köszönheti korszakos fennmaradását -, ez bizonyára így is van rendjén.

A slan nyelvterület azonban messze túlnyúlik a Sárga Császárság politikai határain, és magába foglalja az a két szárnybontogató fiókkultúrát is, amiket – terjeszkedés helyett – éppen Niare választott le magáról, s indított el a lassú önállósulás útján. Ezek – kurtábbra szabott múltjuk, korlátozottabb visszatekintésük miatt – nem annyira rabjai a tradícióknak, mint az anyacivilizáció, s fogékonyabbak az újító szellem iránt. A szűkebb őshazájukban uralkodó „alantas” dialektust pedig ők már anyanyelvüként hozták magukkal, amikor kirajzottak az ismeretlenbe új hont foglalni, s a későbbiekben azután már így is tekintettek rá, minden előítéletet levetkezve.

Viszonyítás kérdése persze, hogy helyénvaló-e ifjú sarjkultúráknak minősíteni a kivándorlók alapításait. Elvégre az idősebbik még a káoszkor hajnalán jött létre, csaknem hétezer esztendeje. Maga a Sárga Császárság sem sokkal korábban lépett a történelem színpadára; vagyis inkább a mi historikusaink látókörébe. Ez aligha azt jelenti, hogy előzőleg nem létezett, inkább csak forrásaink hallgattak róla; hiszen a Pártütés Korában már ősi hagyományokat őrző, kiforrott kultúráként jelenik meg előttünk. Civilizációja – néhány jelentéktelen részletet leszámítva – már akkoriban is ugyanolyan volt, mint ma: bölcsessége rideg kegyetlenséggel párosult, szervezetsége merev maradisággal, poétikusan csábító titokzatossága mogorva elzárkózással. Konokul ellene szegült mindenféle változásnak – züllésnek, haladásnak egyaránt -, s ha az elfojtott feszültség robbanásveszélyessé vált, egyszerűen kivetette magából az okozóit.

Az első ilyen történelmi fordulat – legalábbis amiről mi tudomással bírunk – egy szedett-vetett flottához kötődik, mely rútul megtépázva hagyta el T'ou tartomány felségvizeit, fedélzetén haldoklókkal és sebesültekkel. Rövid bolyongás után horgonyt vetett egy ismeretlen sziget partjainál, melyet megkeseredett szívé kalóz-admirálisa csakhamar Eiya N'ou Shu-Xengnek nevezett el. Vagyis az Utolsó Névadás Zátonyának, a t'oui halászfalvak Barackvirág nyelvjárásában. A mélységesen reményvesztett gesztus, mely akár a sors arcul köpésének is felfogható, az adott körülmények között teljesen érthető volt. A szigeten túl, a Keleti-óceán végtelenbe vesző víztükrén, valóban nem látszott semmi más, aminek nevet lehetett volna adni; nyugat felé pedig, a lángokban álló T'ouban, akorra már senki eleven lélek nem maradt, aki bárminek nevet adhatott volna. A mikádó parancsa elrettentő büntetést szabott ki a gyülevész tengeri rablócsúrhére: egyetlen férfi, nő vagy gyermek sem maradhatott életben a Sárga Császárság határain belül, aki a zendülők vétkes nyelvét beszélte.

A sors végül rácsfolt az admirális kiábrándultságára, kinek névadása nem az utolsó, hanem az első lett a sok közül a „zátony” eseménydús történelmében, ágyékából pedig az Ég Alatti Tennók második dinasztiája sarjadt. (Az első dinasztia tennójának azt a magába roskadt öregembert szokás tekinteni, aki kirobbantotta T’ouban a felkelést, s akit a tengernagy saját kezüleg fojtott meg zászlóshajója fedélzetén, amikor – már félúton az új haza felé – egy elkésett dzsunka meghozta neki a hírt, miféle megtorlást látott jónak elrendelni a Sárga Császár.). A baljós név Eiya N’ou Shu-Xengről utóbb Enoszukéra torzult, híven szemléltetve azt az átalakulást, ami a szigeten gyökeret verő Barackvirágban végbement. A nyelv az évezredek során elvesztette lágy dallamosságát, s helyette sodró lendületet kapott; keményebbé, erőszakosabbá vált, akárcsak az őt hordozó társadalom. A honalapító kalóz-admirális megesküdtött, hogy erről a szigetről soha senkit nem fog elüldözni a zsarnoki önkény: itt, ha elég bátor lesz hozzá, minden férfi kiverekedheti magának a jussát. És valóban: nem is olyan kései utódját már a vad hűbéres klánok szövetsége kárhóztatta üres látszaturalomra. Hasonló sorsra jutott a gyűlölt sárkányszörny is, akinek a nevében a mikádó parancsba adta T’ou megtisztítását: a menetültek megtagadták tőle a hódoló imákat, s mert más hozzá mérhető istenséget nem találtak, inkább temérdek kisebbnek szenteltek oltárokat.

Az enoszukei nyelv közel hétezer év alatt maga is számos dialektusra esett szét. Területi megoszlásuk a nagy klánok birtokviszonyaihoz igazodnak: velük együtt emelkednek föl és hanyatlanak le, s elnevezni is róluk szokás őket. Manapság a Sikedza-, a Hoedote-, a Szema-, a Kita-, a Dzsinde-, a Hikkjó-, és a Moroi –nyelvjárás számít a jelentősebbek közé, de az egyensúly rendkívül ingatag, s egy nemrég még félelmetes család hatalma évek alatt semmivé omolhat. A kis isteneket nem tisztelik külön szent nyelveken – a Sárkánytűz perzselte seb még ennyi év után is elevenen sajog. A tennók udvarának van ugyan saját dialektusa, amit a dinasztia sorsa fölött gyámkodó miniszteriális hivatal után Dandzsódainak hívnak, ám ezt semmivel nem tartják tisztábbnak vagy romlatlanabbnak a többinél. A hűbéres klánok rangsorát nem annyira a hagyomány szabja meg, inkább a pillanatnyi erőviszonyok.

Az ilyen cseppfolyós ynevi helyzet persze csak az esetben állandósulhat, ha az egyes dialektusok a szokásosnál kevésbé ütnek el egymástól, s az eltérések részben presztízssokokra vezethetők vissza. Így könnyebb nyélbe ütni a nyelvváltásokat, amelyek elég rugalmasan igazodnak a politikai erővonalak átrendeződéséhez. Ez a magyarázata annak, hogy a Dandzsódai-dialektus mégis egyfajta „első az egyenlők között” státusra tett szert, főként a stabilitása révén. A tennókat ugyanis hajdan szakrális dicsfénytel kárpótolták tényleges hatalmuk visszaszorításáért, ezért senki nem kezeli őket közönséges riválisként. A nagy klánok a legkülönfélébb módokon igyekeznek manipulálni a dinasztiákat – ám aki a félreállításával próbálkozna az egész Enoszuke osztatlan haragját vívná ki maga ellen.

Az enoszukei idiómán helyenként még ma is érezhető az eredete. Beszédes jele ez annak, hogy a szigetlakók társadalma – a csalókán turbulens felszín alatt – a mélyben igencsak szívósan őrzi ősi hagyományait. Mindazonáltal a két nyelv idestova hétezer éve külön fejlődik; távoli rokonok ugyan, ám az őket egybefűző kötelék a pyar-shadoni kapcsolatnál is gyengébb. Igazság szerint az a döbbenetes, hogy a laikus fül még ilyen irdatlanul hosszú idő után is fölfigyel olykor közös gyökereikre. Arra számítani, hogy az egyiknek az ismertsége segít a másik elsajátításában, nem több naív ábrándnál. A többi civilizációs örökség viszont szívósabban tartja magát, s ebből a szempontból néhány niarei hagyományelemek sarkos megtagadása éppoly áruló lehet, mint mások kitartó ápolása. Bár Enoszuke lingvisztikailag már elszakadt a Sárga Császárságtól, egyéb vonatkozásokban továbbra is erős szálakkal kötődik hozzá; messze jár még tőle, hogy önálló civilizációs központtá fejlődjön, s nyelvét kultúrhordozóvá emelje.

A másik niarei fiókkultúra – Tiadlan – létrejöttének krónikája jóval közismertebb, mert több hiteles forrás számol be róla, jöllehet ez is a messzi régmúltban történt: három évszázaddal előzte meg Pyarron alapítását. A háttérben ezúttal nem háborús konfliktus állt, hanem egy gyökértelen, távoli nép

érkezése a Sárga Császárság nyugati határára, egy mágikus kapun keresztül. A áratlan esemény Niaréban a nyughatatlan elemek lassú, fokozatos odaszivárgását váltotta ki, akik kezdetben még szórványosan, majd egyre nagyobb számban telepedtek meg a jövevények között. Az utánpótlás biztosítva lévén, idővel teljesen asszimilálták őket. Az idegenek kultúrája apránként, nemzedékről nemzedékre feloldódott a kivándorlók apadhatatlan csermelyében. Emléküket ma már csak az ország politikai berendezkedésének sajátosságai őrzik, eredeti nyelvük viszont szinte nyomtalanul elenyészett: kiszorította a szomszédos Ch'an tartomány uralkodó dialektusa, az Igazgyöngy. Történelme kezdetén Tiadlan hosszú évszázadokig állandó, közvetlen kapcsolatban állt a Sárga Császársággal, s ez a maga nemében páratlan körülmény megakadályozta leszakadását a központi nyelvterületről. Mikor azután a Yian-Yiel hágói lezárultak, az „alsóbbrendű” niarei dialektus már eléggé meggyökerezett ahhoz, hogy életképesnek bizonyuljon idegen környezetben is.

A hármaskiráltság lakosságának ma is az Igazgyöngy az anyanyelve. Fejlődése persze nem rekedt meg az átvétel évszázadában, akkori állapotához képest jelentős mértékben átalakult. Ám Tiadlan kapcsolata az anyacivilizációval sohasem szűnt meg igazán; a határon innen és túl mindig éltek olyan személyek, akikből sem az erő, sem a szándék nem hiányzott a varázspecsétek áthágásához. A gyér, de rendszeres érintkezésnek tudható be, hogy az Igazgyöngy nem hasadt kétfelé, s a Yian-Yiel mindkét oldalán többé-kevésbé ugyanabban a formában él. Kalandozók számára ez azért különösen fontos, mert az Igazgyöngy elég jól összeegyeztethető Niare legtöbb tartományi dialektusával, a távolkeletet kivéve mindenütt el lehet vele boldogulni. (Az öt „érdemes” shan nyelvhez viszont semmiféle fogódzót nem nyújt, és a különféle státusfüggő dialektusokhoz is alig.) A Sárga Császárságba készülők utazóknak nem árt tisztában lennie azzal, hogy a mágikus határázárán kívül Tiadlan az egyetlen hely, ahol lehetősége van megtanulni egy olyan nyelvet, amin mag tudja majd értetni magát odaát.

A slan nyelvterület masszív, egységes tömbjét idegen befolyás sohasem bírta megrepeszteni. Ez a különös kultúra oly módon állt ellen a külső hatásoknak, hogy egyszerűen tudomást sem vett róluk. A Közös Nyelvet sem Niaréban, sem Enoszukén nem beszélik, nem ismerik, még a létezéséről sem tudnak. A Sárga Császárságban a pyarul megszólaló jövevény döbbenetet és álmélgódást kelt, érteni senki nem fogja. Nyelvét bizonyára durva hegyvidéki tájszólásnak vélik, afféle barbár makogásnak, mely éppoly mélyen áll a tartományi dialektusok alatt, mint azok az öt „érdemeshez” képest. Nagyon valószínű, hogy komoly kétségek fognak fölmerülni: az idegen egyáltalán az emberi fajba tartozik-e?

Tiadlanban természetesen nem kell számolni ennyire sarkított reakciókkal. Kívül rekedt helyzete kénytelenségből fogékonyra tette az országot más kultúrhordozó nyelvek iránt, bár bizonyos enyhe, elnéző felsőbbrendűség itt is tapasztalható, különösen az előkelő körökben. Azok a tiadlaniak, akiknek rendszeresen kell érintkezniük külhoniakkal, a közösnek egy eléggé különös változatát, az úgynevezett slan nyelvet használják, melynek sajátos ízét az Igazgyöngy dialektusból átvett, éneklő hangjejtés és a kemény mássalhangzók lágyítása adja. Elnevezése onnan ered, hogy a Tiadlanból elszármazott kalandozók – szinte kivétel nélkül slan harcművészek – általában ezen kommunikálnak másokkal. Külföldiek úgyszólván sohasem tanulják meg, de erre nincs is szükség, mivel a slan nyelvet beszélő tiadlaniak kiválóan megértik az összes többi pyar dialektust – jóllehet ők maguk meglehetősen szűkszavúak, hisz furcsa kiejtésükkel gyakorta derültséget keltenek.

A nagy nyelvi tömbök közé ékelődve több kisebb-nagyobb zárványközösség él Észak-Yneven, melyek létszámukat tekintve nem túl jelentősek, ősi hagyományaikhoz azonban konokul ragaszkodnak – ha nem is annyira, mint a mikádó birodalma. Ezek a közösségek általában titokzatos, gyökértelen szigetnyelveket beszélnek, s az idők múlásával óhatatlanul kétnyelvűvé válnak, hacsak nem akarnak teljes elzárkózásba burkolózni. Ide sorolhatjuk a dwoonokat, akik döbbenetes makacssággal küzdenek a pyarroni kulturális beolvasztás ellen, noha politikai téren ingatag szövetségbe kényszerülnek velük. A külvilágba vetődő dwoonok jobbra a közös nyelv valamelyik dialektusát használják; saját hazájukban

azonban még akkor sem hajlandók megszólalni rajta, ha történetesen ismerik. Minden látogatójuktól elvárják, hogy tisztelje meg őket a nyelvük elsajátításával, máskülönben igen fagyos fogadtatásra számíthat. A szövetségi diplomatáknak jó néhány esztendejükbe és több kínos politikai fiaskóba került, mire megtanulták ezt a leckét.

Hasonló zárványközösségeket alkotnak Északon az ilanoriak, akiknek az erejéből a Hetedkor égén még egy gyarmatállam – Yllinor – alapítása is futotta, jeles kalandozókirályuk, Mogorva Chei vezetése alatt. Nyelvi kérdésekben szükségképpen rugalmasabbak a dwoonoknál, mivel anyanyelvük – az ilor, azaz a híres rejt nyelv – elsajátítása legendásan nehéz, olykor még a született tehetségeknek is beletörik a bicskája. Az ilanoriak azonban előnyükre fordították ezt a hátrányt: mindennapjaikban jobbra az erv-közöst beszélnek, anyanyelvüket pedig az egymás közötti titkos érintkezésekre használják, amikor nem akarják kívülállók orrára kötni mondandójukat. Igaz, a spionmesterséghez nemigen fülük a foguk; de nem véletlenül tartják őket Ynev legjobb fürkészeinek és felderítőinek...

A barbár korgokat talán túlzás a zárványnépek közé sorolni, hiszen meglehetősen népes közösségekben élnek, s nyelvük nem egészen társtalan: a tudós elemzők szerint valaha rég közös töről fakadhatott az ervvel. A nagy ynevi nyelvek iránt tanúsított mogorva elzárkózásuk azonban mindenképpen az előző két nemzettel rokonítja őket. A korg nyelv megszámlálhatatlan kisebb dialektusra oszlik és a tengeri klánok igen nehézkesen értenek szót a szárazföldiekkel; abban azonban valamennyien megegyeznek, hogy a „civilizált” nyelvekben való elmélyedést merő haszontalanságnak tartják. Ezen az előítéleten csak a soraikból nagy ritkán kikerülő kalandozók teszik túl magukat, ők sem egykönnyen: különösen a betűvetéstől irtóznak, mert sámánjaik szerint a szavakat bilincsbe verni bűn. Másrészt viszont a városépítő nemzetek sem mutatnak sok hajlandóságot a korg nyelv iránt: megtanulására csupán néhány hajóskapitány, kalandor és misszionárius veszi olykor a fáradságot. Pedig nem lehetetlen, hogy ezzel komoly hibát követnek el: a korgok ugyanis fiatal, agresszív, erőszakos nép, s könnyen elképzelhető, hogy ha egyszer az elaggott kultúrák végleg kivézetetik egymást öldöklő háborúikban, rablók helyett majdan hódítókként fognak a történelem színpadára lépni...

Vége

Kornya Zsolt

Hercegi játékok

Kalandmodul 4. szintű kalandozóknak

Helyszín: Riegoy Városállamok

Előtörténet

Jem-irre egyike a Riegoy államok városfüzérének a hasonló nevű öböl partján. (Bővebben a városállamokról lásd a Rúna IV/4. 8-11. oldalát.) Lakói nem jobbak, nem rosszabbak másoknál – üzletelnek, esznek-isznak, szeretnek nagyokat mulatni, fogadásokat kötni, játszani az államok legnagyobb mulatóiban, játékházaiban, egyszerűen: élnek.

Nem úgy, mint azok a sötét dolgok, melyek a város alatt lapulnak...

Jem-irre, hasonlatosan más itteni városokhoz, a crantai időkből megmaradt romokra épült. Valaha jókora település lehetett, építői megbízható, makacs mesteremberek voltak – nem akarták, hogy az idő vagy az istenek kifogjanak alkotásukon. A crantai város mostanra az enyészeté lett, ám az alatta húzódó roppant kazamatarendszer valódi labirintus, melyben egyhamar eltéved, aki alászáll. Nem is próbálkozik ezzel manapság senki: ismert lejáratait befalazták, az ismeretleneket elfeledték, tiltást mondtak ki rá, régi átkokkal ijesztgetnek mindenkit, akinek eszébe jutna felkutatni az őslakók emlékeit. Pedig már nem sok minden van odalent. Pontosabban: jó ideig szinte semmi sem volt...

Azután, ahogy lenni szokott, meglóduztak az események.

Egy kíváncsi, már-már vakmerőnek mondható jem-irrei polgár, bizonyos Alkheris, elkezdett foglalkozni azzal, vajon mit rejthetnek az elfeledett járatok.

Az a hír járta róla, afféle varázsló – valójában tudománya nem haladta meg egyetlen magára valamit is adó adeptus ismereteit sem. Úgy-ahogy elboldogult a csillagok között, ismert egy-két főzetet és ráolvasást, de sokra soha sem vitte. Élete akkor változott meg gyökeresen, amikor rábukkant a pincéjében lévő lejáratra, mely a város alatti kazamatarendszerbe vezetett. Óvatosan kezdte el feltérképezni a romos folyosókat, nagy reményeket táplálva, ám kis idő múltán szomorúan kellett megtapasztalnia: semmi nincs odalent. Végül – miután feladta álmait, s egy utolsó útra indult – mégiscsak rábukkant valamire. Az egyik ősi csarnokban jókora kristályt talált.

Egy Álomkristályt. Egy néhai crantai boszorkányherceg börtönözte belé saját lelkét, amikor úgy gondolta, megszolgált már a pihenést. Nem is akar semmi mást, csak nyugalmat. Csendet. Mindörökké.

Amikor azonban felbukkant Alkheris, mégsem tudta megállni, hogy lelke meg ne szállja a tudósféle testét. S ezt használva kijutott a felszínre. Amit ott látott, az mindennél jobban elborzasztotta: nyüzsgő népek, akadékoskodó emberek. Még az is lehet, hogy előbb-utóbb az ő rejtekhelyére is rábukkannak. Sürgősen tennie kellett valamit.

Most, hogy a tudós személyében már volt teste, először is néhány halálon túli lényt idézett meg: ha Alkherisnek valami baja esnék, mégis tudjon magának új testeket szerezni a segítségükkel. Minden eshetőségre felkészült – szerencséjére...

Egyszer, amikor a tudós testében felderítő körútra indult, megfélemedezett róla, hogy évezredek repültek el felette, hogy megváltozott a világ, s egy hordókat szállító lovaskocsi halálra gázolta – Alkherist. Ő maga kihasználva a kettőjüket összekötő mágikus kötést, visszatért a kristályba. S mert voltak már élőholt szolgálói, nem maradt a későbbiekben sem segítség nélkül. Időről-időre újabb

embereket ragadott el, megvizsgálva az elméjüket, testükben utazva körülmélt a városban, majd mágia segítségével törölte mindazon dolgokat az emlékezetükből, amelyek felé mutathattak volna.

Tapasztalatai egyre jobban elrémitették, félelemmel töltötték el: az új idők, az új nép egy csöppet sem bizonyult kedvére valónak. Újabb éonokig tartó magányra, csendre és békére áhítozott, egy újabb – talán jobban tetsző – kor eljöveteleig. Addig azonban nyugalmat és legfőképp biztonságot akart.

Hónapokig töprengett a maga módján; azután megszületett a terv, mely megszabadítja a nyüzsgő emberkupaótól, a bizonytalanságtól, mely szentségtelen álmát veszélyeztethette.

Nem kell mást tennie, mint egymásnak ugrasztani a folyton akadékoskodó, gyűlölködő, kicsinyes bosszúikon ármánykodó embernépeket, s azok idővel egymást irtják ki. Ha sikerül kellő mértékű kavargást keltenie, talán még háborúzni is kezdenek, esetleg elhagyják a várost.

Munkához látott hát...

Élőholt szolgálai segítségével befolyásos embereket rángatott alá az egész város alatt húzódo kazamatarendszerbe, beléjük bújt, s a testükben viszálykodni kezdett. Egymással eleddig szövetségben, barátságban álló, nagy hatalmú családokat ugrasztott egymásnak, rémhíreket kezdett terjeszteni, pusztított, rombolt.

Munkáját már-már siker koronázta. Még azt is sikerült elérnie, hogy a várost vezető idomárklán fejét, Oden Tyrratot is a lincselés veszélye fenyegetse. Az emberek kísérteteket láttak, furcsán, megmagyarázhatatlanul kezdtek viselkedni, majd nem emlékeztek semmire; barátságok, üzleti kapcsolatok mentek tönkre, tüzek gyulladtak a városban, sorra égtek le a Jem-irrének komoly hasznot hozó játékházak, bordélyok, vedégfogadók. Egy megidézett hatysa segítségével még azt is sikerült elérnie, hogy az különböző emberek felvett alakjában pusztítson, garázdálkodjon.

A város gazdagságát megalapozó kutya- és kakasviadatok arénáit tönkretették, a viador- és idomárklánok hajbakaptak egymással – egyszóval komoly káoszt sikerült elszabadítania. Tevékenysége oly nagy sikerrel járt, hogy a főtanácsos, Oden Tyrrat is kimenekítette a városból minden értékét egy hajón, hogy bármelyik pillanatban elmenekülhessen, ha kell.

Ekkor azonban felbukkant egy reménysugár. A szomszédos városból, Hatamból kihívást intéztek Jem-irréhez. Egy komoly viadalt helyeztek kilátásba. Mindenki tudta, hogy azért tesznek csak így, mert hírét vették, hogy milyen állapotok uralkodnak a szomszédos városban. Abban bíztak, hogy így talán megszerezhetik, átvehetik az irányító szerepet a térségben, már ami a viadaloikat és a játékoikat illeti.

Oden Tyrrat kapva kapott az alkalmon. Ha most kedvenc kutyája, Herceg győzelmet hoz a városnak, talán a nép is visszapártol hozzá, sikerül megőriznie vezető helyét a tanácsban, s tán még a városban is rendeződnek a dolgok.

Hogy miért volt ebben ennyire biztos? Ehhez ismerni kell a jem-irreiek mániákus vonzódását a fogadásokhoz és a versenyekhez. Számukra Herceg, A kutya, Amely Soha Nem Veszített, maga a város. A becsület. Élet és halál ura. Arról nem is beszélve, mekkora fricska lenne ez Hatam városának, és az ő „nyavalyás, beteg korcsának”. A városba visszatért a remény. Ha Herceg győzne, talán mégis minden a visszájára fordulna.

Természetesen nem mindenki gondolja ezt így. Az Oden Tyrrat posztjára pályázó Kheddar idomárklán semmi esetre sem. Nekik sokkal többet jelentene, ha az ő kutyájuk küzdhetne a város becsületéért. Persze Herceget ők sem mernék bántani, csupán nem bánnák, ha valami baja esne. Ezt persze a játékosok nem tudhatják, de a későbbiekben hadd gyanakodjanak a Khadderekre...

A város forrong, még az sem érdekli őket különösebben, hogy a tengeren hosszú idő óta először megjelentek északról a környék csavaros eszű törpe kalózái.

Mindenki vár és reménykedik.

Az Álomkristályba zárt lény pedig azon gondolkodik, miként tudná meghiúsítani a viadalt. Jöjjenek hát a kalandozók!

Tengeren

Tulajdonképpen a játék szempontjából teljesen közömbös, hogy a kalandozók ismerik-e egymást, vagy sem. Okosabb azonban úgy intézni a dolgukat, hogy már régebről ismerjék a másikat. Nem célszerű ork vagy törpe karakterekkel játszani, bár egy kis igazgatással mg ezt is el lehet rendezni.

A most következő, meglehetősen aljas húzást a KM-ek nyugodtan alkalmazzák, hiszen játékosaik nem is sejthetik, hogy minden jóra fordulhat még. Később ráérnek elnézést kérni, amikor már mindenki megnyugodott.

Tenger. Ameddig a szem ellát. Hőseink most ébrednek. Még érzik orrukban a kábító gáz keserű illatát, s lassan az emlékeik is visszatérnek. Felködlenek az alacsony, mokány törpék, akik meglepő határozottsággal húzgálják a magatehetetlen testeket ide-oda, hogy vitatkoznak azon, mi legyen velük, s végül – talán Kadal szavának engedve – mégsem ölik meg, csupán a Bellendarba igyekvő kereskedőhajó egyik mentőcsónakjába dobálják őket. A legénységet talán a másíkba. Nem biztos.

Bármiféle felszerelés nélkül. Csupán egy kulacs víz marad nekik.

Nem érdemes sokáig vesződni e helyütt, voltaképpen nem sok esélyük maradt. Érdemes egy kicsit megpörgetni az eseményeket.

A távolban, a horizonton mintha füstoszlopot látnának az égre kanyarodni, de túl messze van, még ha sikerült is evezőt fabrikálniuk, akkor sem juthatnak el odáig. Lassan esteledik, amikor megpillantanak egy vitorlát a láthatáron. Ha sikerül valami módon felhívni magukra a figyelmet, akkor a leszálló sötétben nem kerülnek el őket, s kiderül, hogy egy Jem-irrébe tartó kereskedőnek köszönhetik életüket. Ő veszi a fedélzetre az elcsigázott társaságot, s lassan elindulnak abba az irányba, ahol nem is olyan rég még valami füstölt.

Másnap reggel érnek arra a helyre. Az áramlás sodor magával ott egy roncsot, amelyben a kapitány felismeri a jem-irrei Oden Tyrrat, a város első emberének hajóját. Ez az a vitorlás, amelyen kimenekítette vagyont a városból. Két dolog a szembetűnő rajta: nagyon mélyre merül, és rengeteg fegyveres van rajta. Nem bízza a dolgot a véletlenre.

Ezt a hajót is megtámadták a törpe kalózok, akik rajtaütöttek a kalandozókon. Ez alkalommal azonban rajtavesztettek. Őket győzték le Oden Tyrrat zsoldosai, két foglyot is ejtettek, áthoztak mindent a saját hajójukra, majd elsüllyesztették a törpék szkúnját, mely addiga már teljesen hasznavehetetlenné vált.

Természetesen a kalandozók holmija is itt van – bár erről nem kell azonnal tudniuk, mint ahogy arról sem, mit tartalmaz Oden Tyrrat vitorlása. Ködösítenek nekik, beszéljenek a városban uralkodó rossz hangulatról, a furcsa eseményekről...

Azokban a mély merülésű hajó az ütközetben olyan súlyos sérüléseket szenvedett, hogy képtelen magától folytatni az utat. Nincs más hátra, a kalandozókat megmentő kapitány vontatóra fogja Oden Tyrrat hajóját, s elindulnak lassan Jem-irrébe.

A tönkrement hajón annyi katona van – 15 (leírásuk a mellékletben) -, hogy meglehetősen nehéz észrevétlenül feljutni, s bármit is visszaszerezni. Nem érdemes próbálkozni, a kapitány minden eszközzel akadályozza meg, ha lehet, s célszerű, ha a KM is megfelelően komor képet fest a lehetőségeikről. Itt utazik még Oden Tyrrat egy pszi-használója, egy fiatal lány, aki folyamatosan tájékoztatja gazdáját az eseményekről. Az árboc maradványához két törpe kalóz van kikötve. Messziről is felismerhetik bennük azok hangadóit, akik arra biztatták kapitányukat, hogy öljenek meg mindenkit. (Ennyit még a gesztusokból is ki lehet találni.) Ha valaki ért a nyelvükön, annak eszébe juthat, hogy azért akarták vízbe dobni őket, mert szerintük rontást hoznak rájuk, ha bárkit is elengednek.

Ha a játékosok nagyon akadékoskodnak, a kapitány ígérje meg nekik, hogy mindent megtesz a felszerelésük visszaszerzésének érdekében – elegendő, ha egy papírra leírják, mi is volt náluk. Ezen kívül szeretne minél többet megtudni róluk: kik ők? Honnan jönnek? stb. Amit megtud, azt – szerény pszi tudásának megfelelően – továbbítja a roncsos tartózkodó nőnek, abban bízva, hogy valami jutalmat vagy pénzt csak ki tud csikarni érte akár Odentől, akár a kalandozóktól.

Így Oden Tyrrat már tudni fog róluk, mielőtt megérkeznek, s kieszel egy tervet. Mivel már nem igazán bízik senkiben, az idegeneket akarna rávenni, hogy – semlegesek lévén – vigyázzanak Hercegre, míg el nem jön a viadal ideje. Azzal akarja zsarolni őket, hogy nem adja vissza, csupán a felszerelésüket (amelyről mindent tud, hiszen maguk a kalandozók írták össze neki), ám egy petákkal sem többet. Jem-irre pedig nem olcsó város. Felajánlja a szállását és vendéglátását, cserébe a szolgálatért – s persze végül egy kiadós summát is beígérhet.

Másnap érkezek a kikötőbe. A parton már türelmetlenül vár két alak. Az egyik maga Oden (leírása a mellékletben), aki látni akarja, hogy a vész időleges elmúltával miként szállítják vissza vasládáit a kastélyba (sajnos nincs arra mód, hogy ezt megakadályozhassák – a roncsot hamarabb engedik be a kikötőbe, mint őket, s a kirakodással is majdnem végeznek már, mire ők földre tehetik a lábukat). A másik egy kopasz, idős figura – Gommor -, Oden tanácsadója és gazdasági ügyeinek irányítója (leírása a mellékletben).

Ő beszél a partival, ha kiszállnak, s elmondja, hogy Oden Tyrrat szívesen látja őket vendégül néhány napra. Amennyiben a felszerelésüket firtatják, azt mondja nekik, hogy a Tyrrat-palotában majd mindent megkapnak a főtanácsostól. Megtiszteltetésnek veszi, hogy fogadhatja őket. Egy ilyen invitálásnak nehéz ellenállni...

Ha a parti nem fogadja el a meghívást, a játék célja lehet a felszerelés megszerzése, ebben az esetben is célszerű azonban belekeverní őket az Álomkristály ügyes-bajos dolgaiba.

Jem-irre

A kikötő mögött jókora város terül el. Igazi gyöngyszem – mindenünnen mérhetetlen gazdagság kápráztatja el az érkezőket. Nem véletlenül. Jem-irre a környék szerencsevadászainak paradicsoma, ahol rengeteg játékház várja őket, mindenféle szórakozási lehetőséggel, amire csak vágynak. Bordélyok, álomtanyák, vendégházak, arénák mindenütt. És semmi sem olcsó. Ahol a gazdagság ilyen szembántó módon van jelen, számíthat rá az ember, hogy alaposan ki kell forgassa a bugyellárisát, ha vásárolni támad kedve.

Mindenütt pompa: gyönyörűen karbantartott utcák, házak, paloták, szobrok, kertek és szökőkutak. Imitt-amott friss égések csúfítják el az összképet, s a városiak is izgatottan látszanak. Meglepően sok zsoldos mászkál az utcákon, mind-mind más városi klán címerével. Az arcok feszültek – valami készül.

Célszerű a partit valami módon rádöbenteni, hogy nem akármilyen helyre kerültek – ami az árat illeti, semmiképpen. Legalább az ET-ben megadott árat háromszorosával célszerű számolni.

A kikötőben egy rácsos kordé áll meg egy pillanatra a parti előtt. A két törpe kalóz ül benne. Másnap nyilvánosan kivégzik őket a főtéren. Amint meglátják a kalandozókat, felpattannak, s hangosan átkozódni kezdenek. Saját nyelvükön, s a riegoyiak semmihez nem hasonlítható módon keréketört közös nyelvén ordítóznak:

Halál rátok, átkozottak! Ti hoztátok ránk a bajt, magasok! Pusztulni fogtok, mindahányan!!!

Hogy a játékosok komolyan veszik-e őket, az az ő dolguk, mindenesetre a törpékre vigyázó zsoldosok nem fogják a partit a kordé közelébe engedni. Ha egyikőjük sem érti meg, mivel is fenyegetőznek, akkor akad valaki, aki lefordítja nekik.

Oden Tyrrat egy dombon épült, jókora fallal körülkerített kastélyban lakik. Kézzelfogható a gazdagság, ami körülveszi. Szobrokkal, festményekkel telezsúfolt, szellős, világos kastély, temérdek szobával és szolgálóval, minden, ami a kényelemhez szükséges. Oden Tyrrat nem sajnál semmit a kalandozóktól. Szívélyesen fogadja a társulatot, szobát ad nekik és vacsorára is meghívja őket. Rendkívül kedves, szellemes társalgó, aki igyekszik finom mederben tartani a beszélgetést. Megtiszteltetésnek veszi, hogy jelen vannak, s megpróbál minden olyan információt felhasználni, amit a kapitányon és a pszi-használó hölgyön keresztül megszerzett róluk.

Előbb-utóbb előjön a farbával, miszerint munkát szeretne ajánlani nekik.

Ha a parti bamba és nem küzdenek a felszerelésükért, akkor csupán a „munka végeztével” ajánlja fel, hogy mindenüket visszakapják. Ha látnivaló, hogy nem lehet ilyen módon zsarolni őket, természetesen azonnal visszaszolgáltat mindent „A pénzt leszámítva, mert azt sajnós a törpék egy helyre öntötték, s így a lista alapján nem tudja eldönteni, hogy valóban annyi jár-e nekik, á ne aggódjanak, bőséggel megfizeti őket, ha hajlandóak két napig őt szolgálni.”

Ha nem állnak kötélnek, elengedi őket, örvendett a szerencsének. Rajtuk múlik ki tudnak-e harcolni maguknak valamelyes megbecsülést. A jutalmuk is ennek arányában várható.

Ha tudni akarnak bármit is a munkáról, lassan elősorolja mindazt, mi a városban az utóbbi időben történt: a köztisztelőben álló varázsló, aki megboldogult és halálra gázolták, a kísértetek, az egymás ellen forduló barátok, szövetségesek, a rejtélyes eltűnések és előbukkanások, a tüzesetek, a pánikhangulat, az elköltözések, a város alatt húzódó ősi labirintus, ami átkot hoz mindarra, aki odamerészkedik stb.

Elmondja, hogy a szomszéd város, Hatam milyen tervet dédelget, miként akarja gyengíteni Jem-irré – tán ők állnak a dolgok mögött. Beszélhet a tanácsbéli ellentétéről a Khadder klánnal – meglehet, ők fondorkodnak, bár káruk már nekik is származott a szerencsétlen eseményekből. S végül elmondja, hogy viadalra készül az egész város, amely talán mindent helyrehozhat. Herceg ismét porondra lép, s ha győz a felfuvalkodott Hatam bajnokával, talán az istenek is megkönyörülnek a városon.

Figyelem! A Riegoy Városállamokban a pyarroni pantheon kissé megváltozott isteneit imádják! Rúna IV/4! Különleges hangulatot adhat a játéknak!

Gommor végig jelen van a beszélgetésnél, de meglehetősen furán viselkedik. Nézelődik, határozatlannak, tanácsalannak tűnik. Nem szól egy szót sem, csak időről időre belekóstol a tényérokba. Ruhája meglehetősen piszkosnak tűnik. Nem is csoda, a crantai herceg élőholtjai segítségével elrabolta és beléköltözött. Ha úgy gondolja, eleget hallott, egyszerűen magára hagyja Gommort, aki elájul és semmire nem emlékszik az egészből.

Ha a KM vicces kedvében van, akkor Gommoron keresztül megrézfálhatja, kínos helyzetbe hozhatja a játékosokat. A Beszélgetés segítségével mindenféle dolgokat mondathat velük, amivel kellemetlen szituációt idézhet elő, s mindenkinek magyarázkodnia kell...

Oden Tyrrat csupán két estét és egy nappalt kér, akkor kezdődik majd úgyis a viadal. Mindenben szabad kezet kapnának. Arra a kérdésre, hogy miért bízik bennük, annyi a válasza, hogy azért, mert semlegesek, véletlenül kerültek a városba, s még senki nem találkozhatott velük ölötte. Azonkívül sok pénzt hajlandó érte fizetni (100 arany). Arról nem is beszélve, hogy ha megismerkednek Herceggel, valószínűleg azonnal megkedvelik. Senki nem kerülhet a közelébe ártalmas szándékkal, s a felkészülést sem szabad megzavarni.

Ha úgy gondolják, akár azonnal megmutathatja őket neki.

Hercegi éjszaka

Rendkívül fontos, hogy a karakterek ne sejtsék, hogy Herceg egy kutya! Éppen ezért az ezt megelőzőekben a KM-nek nagyon oda kell figyelnie, hogy meg is tartsa őket ebben a hitben, különben a játék egy remek és megdöbbentő fordulata elveszik. Kétértelműen beszéljen róla: a bajnok, a viador, stb. Ha rákérdeznek, hogy pontosan miben is áll ez a verseny, írjon le egy véres összecsapást, de nyugodtan mismásoljon, terelje el a szót, ha komolyan veszélybe kerülne a kutya inkognitója. Ugyanakkor tehet néhány megjegyzést (pl. megmutathatom önöket a Hercegnek – bemutatthatom helyett, stb.), hogy valami kis feszültséget érezzenek a játékosok ezzel a herceggel kapcsolatban. Ha csak lehet, a KM-nek el kell érnie, hogy a játékosok komoly megtiszteltetésnek vegyék, hogy találkoznak vele.

Herceg egy kisebb, kerítéssel elválasztott parkban lakik, közvetlenül a Tyrrat-palota mellett. A parkban van egy kisebb tó, fák és egy pavilon, ahol Herceg mostanában a napjait tölti.

Gazdája és idomárja, Oden Tyrrat rendkívül büszke rá. Van is mire. Herceg egy rendkívül jól képzett, nagyon erős, hihetetlenül intelligens hastin. Meglepően nagy, még fajtársai között is (lásd a mellékletben).

Mindenkivel szemben bizalmatlan, ám gazdájának mindenben engedelmeskedik, nagyon fegyelmezett harcikutya.

Oden Tyrrat elmondja, hogy itt kell megoldani a védelmét, mert minden összecsapására itt készül, itt gyakorol vele, ha máshova kerülne, az bizonyára kikökkentené a felkészülésből, s annak beláthatatlan következményei lennének. Ő maga is itt alszik vele, de mér nem bízik senkiben – tanácsadóját, Gommort leszámítva.

Hogy a parti mit talál ki a kutya védelmének biztosítására, az az ő dolguk, oldják meg, ahogy tudják. Herceget nem szabad elvinni innen, s a gazdája sem hagyja magágra, csak arra a néhány órára, míg a városi tanács ügyes-bajos dolgait rendezzi. Ha a csapat megtiltja neki, hogy elmenjen, mert mindig a kutya mellett kell lennie, akkor Gommort bizza meg a város ügyeinek intézésével, ami – mint nemsokára látni fogjuk -, legalábbis kockázatos dolog. A KM-nek jól kell tudnia érzékeltetni azt a kifordított rendszert, ami ebben a városban uralkodik. Itt a legnagyobb hatalma azoknak van, akik arénák, játékházak tulajdonosai. Nemesek szinte nincsenek is, legnagyobb szava a nagyhírű idomárklánok képviselőinek van.

A kis pavilonban három helyiség van. Az elsőben lakik Herceg. Pompás ágyon alszik, drága szőnyeget terítettek a márványpadlóra, aranyozott tálból kapja az étket. Ebből nyílik Oden Tyrrat „idomári lakosztálya”. Egy ablak, kis ágy, ládika a lomoknak.

Ebből nyílik az ablaktalan mindenés kamra. Itt mindenféle segédeszközök, bábuk, akadályok, lécek, pallók, rongyok, szerszámok találhatók.

Ha a játékosok körülnéznek a kisebb pagonyban, ami Herceg pavilonját körülveszi, megfigyelhetik, hogy ugyan a tóba ömlik egy kis forrás, ám onnan a víz nem távozik sehova. (A mindent behálózó kazamatarendszerbe szivárog el, amely természetesen ott van a Tyrrat-palota alatt is.)

Éjközép táján kezdődnek a dolgok.

Egy dhiir (leírása lásd a mellékletben) emelkedik ki a tavacskából. Légies lévén ez nem kerül különösebb nehézségébe. A régi kazamatarendszeren keresztül érkezett. Érintésével próbálja meg elsorvasztani a kutyát és mindenkit, aki a védelmére kel.

Hogy feladata sikerrel járjon, a crantai herceg semmit nem bíz a véletlenre: néhány zaurakkal a palota pincéjéből nyíló járaton át felmegy a házba, és elkapja Gomort, akit elhurcol magához, ismét megszállja a testét és a négy zaurak élén visszatér. Mágijával segíti teremtményeit, kisajtol, pszit használ, ám ha megszorogatják, akkor odahagyja Gomor testét és a kettejüket összekötő mentál-fonál

mentén visszatér a kristályba. Előtte törli Gomor minden emlékét, így tőle meglehetősen keveset lehet megtudni.

Vigyázat! Ezek az élőholtak idézett teremtmények, éppen ezért kizárólag mágikus, vagy mágikusnak minősülő – papi áldás, Uwel paplovagok fegyvere stb. – eszközök segítségével lehet megsebezni őket. Ezért a KM figyeljen oda, hogy amennyiben a játékosainak nincs ilyen fegyvere, akkor se kerülhessenek lehetetlen szituációba! (Oden Tyrrannak van egy mágikus töre, stb. – ezzel a dhiírt el lehet intézni -, a zaurakokat pedig, lassúak lévén, más módon is hatástalanítani lehet.)

Ha átkutatják a kopasz tanácsost, Gommort, a zsebében, cipőjében száraz port, vakolatdarabokat találnak. Ha utána néznek, a pincéből származik. Odalent, a pince egy távoli, alig használt sarkában meglelhetik azt a titkosajtót, amely az egyik hatalmas, korhadt hordóból nyílik. Mögötte sötét torok: a crantai labirintus bejárata. A falon crantai rúnák – aligha akad élő ember, aki megfejthetné. Ha mégis lenne ilyen, a felirat nem más, mint egy, a herceg álmát vigyázó író, mely halálbüntetés terhe mellett megtiltja a belépést mindenkinek.

A labirintusba nem érdemes bemenni. Oden Tyrrat már mondta, de másoktól is megtudhatják, hogy a városlakók babonás rettegéssel viseltetnek a labirintus irányában. Átkokról beszélnek, rettegnek még a közelébe is menni.

Ha csak lehet, a KM tántorítsa el a játékosokat attól, hogy leereszkedjenek. Valóban hatalmas és átláthatatlan járatrendszer, ahol ugyan egy darabig lehet követni a nyomokat a porban, ám később már mindent összejárákáltak az élőholt szolgák. Elég sokan vannak lent, és soha nem ér véget a játék, ha a karakterek nekilátnak bolyongani és egyesével elpusztítani mindenkit odalent. Térkép éppen ezért nincs is a járatokról. Ha még léteznek olyan játékosok, akik komoly örömet éreznek egy ilyen jellegű játék hallatán, s kedvük is van hozzá, a KM dolgozza ki nekik a labirintust. Eltart egy darabig.

Az este a továbbiakban eseménytelen marad. Gomortól nem tudnak meg semmi használhatót, a cselédek csak a kísértetekről beszélnek és igencsak félnek. Ha a játékosok nem jönnek rá maguktól az összefüggésre Gommor állapota és a kocsi balesetben elhunyt „varázsló” korábban hallott viselkedése között, akkor erre Tyrrat erre felhívja a figyelmüket.

Ha a „varázsló” lakását is át kívánják kutatni, szólhat nekik, hogy fölösleges, a tanács emberei már megtették, és bármit elő tud keríteni, amire szükségük lehet.

Ezeket a feljegyzéseket leghamarabb másnap szerezhetik meg, addig várniuk kell. Sokkal közelebb azonban ez sem viszi őket a megoldáshoz.

Fontos! A feljegyzések nem hullhatnak csak úgy az ölükbe. Még Tyrrat sem ajánlja fel azokat, a karaktereknek kell okoskodniuk addig, amíg az előtérbe kerül.

Az átok megfogán

A másnap lényegben eseménytelenül telik. Több hír érkezik azonban a városból, ami legalábbis nyugtalanító. Újabb tüzesetről hallani, rendbontásokról, újabb menekülőkről, itt-ott felbukkanó, zavartan viselkedő emberekről. Ismét előkerülnek az átkokról szóló rémtörténetek, bármerre is járnak- kelnek, mindenkit ez foglalkoztat, no és persze Herceg viadala másnap délben.

Talán az a hír is nyugtalaníthatja őket, hogy a két törpe kalóz megszökött a börtönből, így a kivégzésük is elmarad.

Ha megszerzik a „varázsló” feljegyzéseit, azzal sem kerülnek igazán közelebb a megoldáshoz. Néhány térképféle van közöttük, amely az Alkheris lakóházának pincéjétől induló járatokat tartalmazza, néhány jegyzetet, mely a falakon található crantai feliratokat magyarázza (Erre aluszik ő, Szellemek Ura, Emberek Ura, Állatok Ura, Férgék Ura, a Herceg. Ne merészkedj tovább, mert megöl, ha

megzavarod, s porszem leszél te akkor az Ő szemében!), s homályos fejtegetéseket, merre is lehet az egésznek a központja, s a herceg nyughelye.

Alkheris szerint három különböző helyen nyugodhat a crantai. Ezek mindegyik az ősrégi várossal hozható összefüggésbe. Első helyen említi a Tanácsház alatti helyeket, mivel régen ott egy hatalmas torony állt, s a feljegyzések szerint ott lakott a régi város mindenkori ura. Második lehetséges helyszíneként a régi városfal romjai közül egyedül épségben maradt sarokbástyát említi, mert úgy tudja, hogy ott volt a régi városkapu, s a crantaiak hite szerint az ilyen fontos kapuk közelében kell keresni azokat az átjárókat is, melyek a túlvilágra vezetnek. Harmadszorra említi a régi arénát, a város második legnagyobb ilyen jellegű épületét, mely szintén crantai alapokra épült, s már akkor is hasonló funkciója volt. Manapság is Crantai Arénának hívják.

Ha átkutatják a nevezett helyszíneket, semmi különösre nem fognak bukkanni. Minden helyen igen megbízhatóan befalzták a régi lejáratokot már századokkal ezelőtt és semmi nyoma nincs annak, hogy ezt bárki is megbolygatta volna.

Jól teszik, ha a főtanácsos pénzén mágikus fegyvereket szereznek. Ő maga ezt nem fogja felajánlani, a játékosoknak kell ebbe az irányba elmozdulniuk, miután tapasztalták, hogy a fegyverek – esetleg – semmit nem érnek a titokzatos támadó teremtményeivel szemben. Ha elég rámenősek, Tyrrat szerez nekik két fegyvert (63 Mp-s rúnafegyvereket, egy egykezes buzogányt és egy lándzsát). A családi fegyvertárban csak ezek a régről megmaradt, rendkívül nagy becsben tartott fegyverek bírnak varázserővel. Persze a törét is felajánlhatja. Ha a játékosok tudják forgatni ezeket a fegyvereket, akkor jó, ha nem, akkor a képzetlen fegyverforgatás szabályai szerint kell használniuk őket. Ha inkább venni szeretnének valamit, akkor Tyrrat esetleg beleegyezik, hogy előre megkapják a fizetségüket, s ebben az esetben vásárolhatnak maguknak mágikus eszközöket is. Mindösszesen azonban 100 aranyat kapnak, ebből kell gazdálkodniuk. Jem-irre pedig nagyon drága hely. (A fegyverek árát a háromszorosával érdemes számolni, ehhez jön még a felhasznált Mp-k másfélszerese aranyban.) Jóval egyszerűbb megoldás a város valamely papjának áldását kérni a fegyverekre. A városban Annirnak (Antoh) és Dreunak (Dreina) található temploma.

Amennyiben megvizsgálják a viadal kijelölt helyszínét, elég reménytelen feladatra vállalkoznak. A Tengeri Arénának nevezett épület meglehetősen nagy. Legalább tizenötezer néző befogadására képes. A kikötőben található, ugyanis van egy olyan különlegessége, hogy vízzel lehet elárasztani a porondot és így akár hajcsaták lebonyolítására is alkalmas. Akárhogy is kutakodnak, nem találnak olyan helyet, ahol kapcsolódna a katakombarendszerhez (nem is kapcsolódik, annál sokkal újabb.), viszont tökéletesen el lehet bújni benne. Akármilyen veszedelem könnyen fenyegetheti falai között Herceget, de lévén, hogy a parti felelős a kutya épségéért, még akár őket is.

A következő epizód akár ki is maradhat, attól függően, hogy kinek mennyi ideje van a játék lebonyolítására.

Este egy kisfiú üzenetet hoz a kalandozóknak egy papírdarabon: Ha többet akartok tudni a kísértetekről, gyertek Éjközépkor az Elf-mólóhoz...

Aláírás nincs- Éjközépig még négy óra.

Ha nem figyelnek oda, a kisfiú elszelel. Tőle megtudhatnák, hogy az üzenetet egy félszemű. Tőle megtudhatnák, hogy az üzenetet egy félszemű férfi adta neki oda, aki mindig az Elf-móló környékén koldul. Ha a srác elmegy, csak K6 óra alatt találhatják meg.

Természetesen csapda a dolog. A börtönből kiszabadult törpék – tudván tudva, hogy társaik a környéken portyáznak és számíthatnak rájuk, törbe akarják csalni a partit, mivel úgy gondolják, hogy minden balsorsuknak ők az okozói. Segítőikkel – hiszen nélkülük megszökni sem tudtak volna kapcsolatba kerültek egy másik törpe kalózhajóval, s az egy csónakot küld majd az éj leple alatt a

kikötőbe. Ott akarják megvárni a kalandozókat, mivel kiderítették, hogy komolyan foglalkoztatják őket a kísértetekkel kapcsolatos események.

Ha a parti megkeresi a félszemű férfit még éjfélnél, akkor tőle megtudhatják, hogy egy törpe vendégfogadás vette rá, hogy így intézze el az üzenetváltást. Ő maga nem tud semmiről, a fogadás csak a papirost adta oda és a fél garast, amit a törpe a gyerek „felbérletére” adott.

A törpe vendéglős, ha megszorongatják, elmondja, hogy a két szökött törpe kalóz vette r erre. Sajnos régi lekötöztették, s ezért titokban kénytelen ezt-azt megtenni nekik, noha egyáltalán nem füllik a foga dologhoz.

Ha ezek után is elmennek a mólóra, akkor ott a törpék (a parti létszámától függően 4-6, leírásuk a mellékletben) megpróbálják elkapni őket. Ha nem mindannyian mennek el a találkára, akkor a jelenlévőket foglyul ejtik, s velük kényszerítik a csapat többi tagját, hogy ők is megjelenjenek. Az ilyesmi a viadal előtti estén meglehetősen kellemetlen.

A törpék mindőjüket el akarják fogni, hogy azután a tengeren ítélkezessenek felettük. (Valószínűleg halál várna rájuk.)

A játék itt is elkanyarodhat, s lehet, hogy fő célja az válik, miként szabadíthatnák ki társaikat a kalózok fogságából, illetőleg miként lehet onnan nekik megszökni.

A crantai aréna

Természetesen a viadal reggele is tartogat meglepetéseket. A legfontosabb, ami a leginkább érinti a játékosokat, hogy valaki az éj leple alatt (a Álomkristály irányította teremtmények) elárasztotta a Tengeri Aréna porondját, és nem lehet onnan a vizet délig eltávolítani.

Az összecsapást a második legnagyobb helyszínen, a Crantai Arénában kell megrendezni. Ide ugyan csak tízezren férnek be, és sokan ezért az arénatulajdonost (Fremer Khadder) vádolják a szabotázzsal. Ez ugyan nem igaz, de lehet ebben az irányban is érdeklődni.

A Crantai Aréna zsúfolásig megtelik. Érdemes játszani az idegekkel, a KM próbálja meg minél inkább érzékeltetni azt a feszültséget és várakozást, ami megelőzi az eseményeket. Hangsúlyozza ki, mennyire komor, méltóságteljes régi épületről van szó. Ósrégi kövekből áll, itt-ott újították csak fel. Mindenütt baljós árnyak, fenyegető sötétség odabent, míg kint napfény, zászlók, örömjongás, élet...

Néhány kevésbé fontos viadal zajlik éppen, Oden Tyrrat az ügyeit intézi, Herceg egy kicsit feszült. Látszik rajta, hogy tudja, valami nagyon fontos készül. A karakterek feltehetően az aréna porondszintjén tartózkodnak, a kutya mellett.

Nemsokára felbukkan az idomár. Kissé furcsább az átlagosnál. Ahogy a karakterek felé közelít, félig átmegy az egyik oszlopon. Nem véletlenül. Oden Tyrrat már halott, ez itt csak egy hatysa (lásd a mellékletben), amelyik el akarja pusztítani a kutyát.

Nem foglalkozik a karakterekkel, s ha azok nem jönnek rá gyorsan, hogy nagy baj van, elkapja a kutyát. Az persze észreveszi, hogy ez nem a gazdája, ám ha a játékosok nem cselekszenek azonnal, ő egymaga nem képes megbirkózni a halálontúlival.

Ha végeznek az élőholtal, egyhamar megtalálhatják az idomár holttestét. Minden életet kiszipolyozott belőle a szörnyeteg. A karaktereknek el kell dönteniük, miként is cselekednek. Oden Tyrrat mellett egy könnyen felfedezhető titkosajtó van a falban. (Látszanak a porban a nyomok, ahol kinyitották. Mégis egy 80%-os sikeres zárnyitás-képzettségpróba szükséges ahhoz, hogy bejussanak mögé.)

Lemehetnek Herceg viadala után is, (ekkor nekik kell addig kezelni a kutyát), de akár azonnal is utánanézhettek a dolognak.

Ha Herceg az ő vezetésükkel indul a küzdelembe, sokkal idegesebb lesz. Ez az értékein is meglátszik majd, minden harcértéke 5-tel csökken. Így kell megverekednie Hatam város bajnokával.

A KM szava dönt, hogy miként rendezzi a viadalt. Le lehet játszani, ekkor a hatami kutya értékeit Hercegével azonosnak kell tekinteni (öttel csökkentett számok). A mesélő azt is megteheti, hogy csak elmondja mi is történt, saját szájíze szerint alakítva a dramaturgiát és a történéseket. Hogy a kalandozók mit tesznek és hogyan, az csakis rajtuk múlik.

Arra is van mód, hogy megvárják, amíg a Tyrrat család kerít egy másik idomárt, akit a kutya jól ismer. Ugyanígy az is lehetséges, hogy amennyiben valamelyiküket a kutya komolyabban a bizalmába fogadta és van mesterfokú idomítás képzettsége, akkor megnyugtatja ő Herceget, s így az ismét az eredeti harcértékeit használhatja az összecsapásban.

Az aréna alatt jókora, sötét labirintus van, de hamar célhoz érhetnek, hiszen itt, a közelben található a crantai herceg Álomkristálya. Ha a KM jónak látja, megküzdhetnek néhány zaurakkal, ám valószínűleg nem jelentenek majd akadályt neki. Egy dhiir van még odalent, az okozhat némi meglepetést.

Az Álomkristály egy széles, oszlopokkal alátámasztott ösöreg teremben nyugszik. Kétféleképpen lehet elpusztítani. Az egyik lehetőség, hogy szemtől szemben szétverik az egészet, ami meglehetősen nehéz. Nem csak azért, mert 20 STP-je van, és a táblázatban drágakőként kezelendő.

Ha valaki 20 lépésnél közelebb kerül, akkor a crantai megpróbálja megszállni. (50E, mentális mentődobás) Ha sikerrel jár, akkor varázsolni kezd. De nem ostoba. Nem árulja el magát azzal, hogy bután rátámad valakire, most, hogy már van teste. Az egyik társra fog akarátávitelt varázsolni, hogy ő harcoljon a többiekkel. Hadd higgyék azt, hogy ő van megszállva. Később úgyis varázsolhat még, s pszi-pontjai segítségével bármikor mana-pontokhoz juthat, ha kisajtolást végez. Természetesen szigorúan számolni kell, mennyi lehetősége maradt még.

Amennyiben van teste, akkor az elemi mágia is hozzáférhetővé válik a számra. (A különféle tűzkitörésekkel, stb. azért vigyázzunk, adjunk esélyt a játékosainknak!) Érdemes különféle illúziókkal is próbálkozni. Szörnyű rémségeket szakíthat így a csapat nyakába. Ha az, akinek a testét birtokolja meghal vagy elájul, a crantai herceg visszamegy a kristályba.

Erre a részre a KM különösen figyeljen oda! Ne kövesse el azt a hibát, hogy csak azt a játékost hívja félre, akit megszállta a crantai herceg, mert ezzel egyértelműen rátereli a gyanút. Mindenkivel beszélgessen el külön-külön, hogy mindenki gyanús lehessen. Azzal pedig, hogy egyszerre két karaktert befolyásol, egészen megkavarhatja a játékosait.

Ha ennek ellenére sikerül elpusztítani, onnantól kezdve a csapatnak nyert ügye van. A kristály megsemmisül, vége a lidércnyomásnak, a város hősként tekinthet rájuk – feltéve, hogy az ősrégi babonáktól (föld alatti átok, rontás, kísértetek) meg tudnak szabadulni.

Ha nem vállalják annak kockázatát, hogy szemtől szemben küzdjenek meg a kristállyal, vagy hogy az valamelyiküket megszállja, akkor bizony messzebről kell próbálkozni. Ennek egy módja van: rá kell rogyasztani az egész szentélyt. Ha sikerül bármelyik oszlopot tönkretenniük, akkor az nem bírja el a fenti nyomást és összedől az egész, szilánkokra törve az álomkristályt is. Ekkor azonban fennáll a veszélye annak, hogy a folyosórendszer is beomlik, s nemhogy kimenekülni nem tudnak, de akár még ott is veszhetnek.

A KM dobjon egy százalékos kockán. Minél magasabb érték jön ki, annál nagyobb a valószínűsége, hogy összerogy minden. A kapott értékhez adja hozzá azokat a módosítókat (max. 15%), melyek abból adódnak, milyen esetleges előzetes rongálás(ok) érte (érték) a termet, vagy mennyire brutális a megoldás, amit az oszlop elpusztítására kieszelték.

100% fölött minden beomlik, de még az aréna nagy része is megsemmisül. Ha a KM ezt túlságosan keménynek érzi, akkor csak borzasztó sebzéseket dobjon játékosainak, s bízza rájuk, sikerül-e kikecmeregniük.

Persze más megoldások is lehetnek, a KM nyugodtan engedjen szabad teret játékosainak, de legyen szigorú, ha nyilvánvaló ostobaságot akarnak elkövetni.

Odakint más várja őket, s csakis rajtuk múlik, milyen lesz a fogadtatás...

A modulban szereplő NJK-k és szörnyek leírása

Zsoldosok a városban és a hajókon

Jem-irrei katonák (zsoldosok, városi örök)

Zsoldosok, városi örök

Jem-irrének elegendő pénze van arra, hogy a legjobb zsoldosokat megfizethesse. Éppen ezért az utcákon is jól képzett fegyveresek járálnak, s a tehetősebbek még ezeknél is külön fegyverforgatókkal védhetik magukat és vagyonukat.

Nincs általánosan elfogadott öltözkük, az azonban majdnem mindegyikre igaz, hogy rövidkardot használnak, s fémdíszes bőrvértekekkel védik magukat. A vérteken általában annak a családnak a címere látható, akinek a szolgálatába szegődtek.

Ennek megfelelően Oden Tyrrat fegyveresei egy háromtornyú, stilizált várat viselnek a szívük felett, s ez a címer köszön vissza mindenütt. Zászlókról, faragványokról, evőeszközökről.

Ép:	10	Fp:	45	Sebzés:	1K6
Ké:	33	Té:	54	Vé:	103
MME:	6	AME:	1	SFÉ:	2

Jem-irrei elitkatonák (családi testőrök)

Ezek a harcosok az átlagosnál jobban képzettek, esetleges speciális feladatokra is alkalmasak. Ilyen például Oden Tyrrat hajójának kísérete. Hosszúkardot forgatnak, sisakjaik csúcsosak, bár a meleg miatt csak ritkán viselik. Köpönyegeik kék színűek vörös ujjassal.

Ép:	11	Fp:	57	Sebzés:	1K10
Ké:	36	Té:	64	Vé:	114
MME:	4	AME:	4	SFÉ:	3

Testőrparancsnok

Ép:	12	Fp:	67	Sebzés:	1K10+2
Ké:	41	Té:	82	Vé:	130
MME:	21	AME:	22	SFÉ:	3

Oden Tyrrat

Középkorú, meglehetősen fáradt kinézetű férfi. Arca barázdált, haja őszes, hosszú, szabadon vereső. Egyszerűen öltözködik. Barna csizma, hasonló bőrnadrág, fehér ing, fekete köpeny. Széles fekete övéről díszes fegyver lóg le (rúnafegyver 63 Mp), de ha lehet, ezt sem használja. Rendkívül jó modorú, kellemes társalgó, aki amellet, hogy életének java részét különféle kutyák társaságában töltötte, meglehetősen jól elboldogul az emberekkel és most már a várossal is. Magabiztos, jó fellépésű, de nem túl iskolázott férfi. Amit tud – gazdagság, üzlet, viselkedés, jó modor – azt élete során gyűjtötte össze, s jól gazdálkodik ezekkel a dolgokkal.

Az örületig fanatikus, ha kutyákról vagy versenyekről van szó. Ez mindene, amiért bármit hajlandó kockára tenni.

Fegyveres értékeit főlöleges lenne e helyütt elősorolni, mert nem valószínű, hogy a karakterekkel komoly konfliktusba keveredne, ha pedig ez mégis megtörténne, aligha lenne sok esélye a játékosokkal szemben.

7. Szintű, alapfokú pszi-használó. Pszi-pontját a pajzsában tárolja, ezek értékei a következők:

AME:	45
MME:	43

Gommor

Hatvanas körüli, kopasz, egyenes tartású férfi. Mindig sötét színekbe öltözik. Hosszú, mélykék ruháját ezüstcsatos övvel fogja össze, lábán fekete, hosszú orrú cipő, fején magas, fekete posztósapka. Kezeit általában a mellén fonja össze, elrejtí bő ujjú ruhájában. Megbízható, hűséges férfi, nélküle nem lehetne ott Oden Tyrrat, ahol van, és ezt Gommor is tudja. Udvarias, szerény, hátrahúzódo alak, akinek személyiségváltozásait a modul során remekül alá lehet támasztani a viselkedésében bekövetkezett ellentétek érzékletes leírásával.

Harcértékeinek leírása éppen annyira főlöleges lenne, mint az előbbi esetben, ugyanazon okoknál fogva.

7. szintű pszi-használó. Minden pszi-pontját a pajzsában tárolja, ezek értékei a következők:

AME:	46
MME:	45

Herceg

Fekete szőrű, barna tappancsú és mellkasú hastin, a jobbik fajtából. Füle lelóg, szőre vastag, tömött. Rendkívül fegyelmezett és intelligens, az ilyen kutyára mondják, hogy olyan, mintha értené az ember minden szavát.

Nem túl barátságos, visszafogott állat, ugyanakkor a megfelelő viselkedéssel hamar közel lehet hozzá kerülni. Igazából csakis gazdájának engedelmeskedik, de ha ő úgy akarja, akkor Herceg másoknak is szót fogad. Tekintettel Oden Tyrrat sorsára, a KM jól teszi, ha Herceget összebarátkoztatja a csapat egy tagjával. Nem kaphat senki nagyobb jutalmat a modul végén, mint egy ennyire okos és hasznos kutya.

Értékei némileg eltérnek a bestiáriumban találhatóóktól, s ez nem véletlen. Akad olyan kutya, amely a magasabb szintű kalandozóknak is ellátja a baját.

Ké:	19	Ép:	15
Té:	95	Fp:	44
Vé:	105	Sebzés:	1K6+3
Tám/kör:	2		

Dhiír (élőhalott bestia)**Előfordulás:** ritka**Megjelenők száma:** 1-2**Termet:** E**Sebesség:** 60 (L)**Támadás/kör:** 1**Kezdeményező érték:** 20**Támadó érték:** 55**Védő Érték:** 50**Célzó Érték:** -**Sebzés:** életerő szívás**Életerő pontok:** lásd a leírásban**Fájdalomtűrés pontok:** -**Asztrál ME:** immunis**Mentál ME:** immunis**Méregellenállás:** immunis**Pszi:** -**Intelligencia:** alacsony**Max. Mp.:** -**Jellem:** káosz, halál**Max. Tp:** 250**Necrográfiai osztály:** VII. Életerővel táplálkozó szellem

A dhiírek az utóbbi időkben elszaporodó teremtmények. Pontosan senki nem tudja, mi hívta életre őket, egyesek szerint más síkról ideszivárgott jelenésekről van szó, mások a crantai időkkel hozzák őket kapcsolatba, ám arról a korról meglehetősen hiányosak az ismereteink, úgyhogy sem megcáfolni, sem alátámasztani nem lehet ezeket az állításokat. Bárhogy legyen is, időről-időre felbukkannak, s mostanában egyre több túlvilági teremtmények idézésével foglalkozó munkában bukkan fel a nevük, s néhány litánia is ismert már, melyekkel dhiíreket lehet szolgálatra bírni.

A dhiírek ránézésre alakatlan, homályos teremtmények. Akárha füstből és hideg árnyékokból gyúrták volna őket. Légies lények lévén (3. fokon), csupán a mágikus anyagok állhatják útjukat. Viszonylag lassan mozognak, ezért csak a legritkább esetekben támadnak nyíltan: legtöbbször lesből, falakon keresztülnyúlva ragadják meg áldozatukat.

A szerencsétlenektől életenergiát szívnak el (K6/2 Ép) érintésükkel, természetesen csakis akkor, ha előtte sikeres támadó dobást tettek (a meglepetésszerű támadás módosítóit természetesen használhatják). Az így kiszipolyozott életerőt saját maguk erősítésére használják, így lehet, hogy az alapvetően „gyengécske” dhiírek (Ép:3), a későbbiekben egészen hatalmas lényekké fejlődhetnek. Az így elorzott Ép-k szép lassan elhasználnának (1/óra), ám értékük soha nem csökkenhet 3 alá.

A modulban szereplő lények Ép-it 3+2K10-zel kell meghatározni.

Zaurak

Leírása megegyezik a Bestiárium 97. oldalán találhatóval.

Törpe kalózok

A Riegoy-öböl törpe kalózai az egykor Bórogról (Beriquel) elhajózó, ám egy óriási vihar miatt elsodródó harcosokból lettek. (Bővebben a Summariium 94. és 107., valamint a már említett Rúna (IV/4) 9-10. oldalán olvashattok róluk.)

Zömök, napbarnította népség, akik a praktikumot mindig a kényelem elé helyezték. Hajuk sötétbarna, fekete, szakálluk rövidre vágják, s csak a vezetőik növesztik meg olyan hosszan, hogy – rangjuktól függően – egy, két vagy három varkocsba foghassák.

Klántetoválásaik általában halcsontot, hínárféléket ábrázolnak, kedvelt fegyvereik a rövidkard, a szigony és az egykezes csatabárd.

A modulban szereplő törpék tengerszürke ruhát viselnek, karjukon stilizált cápa, arcukon szálkák tetoválása látható.

Törpe harcosok az Elf-mólón (a két szökött kalóz cinkosai)

Ép:	12	Fp:	44	Sebzés:	1K6+2
Ké:	41	Té:	63	Vé:	100
MME:	2	AME:	4	SFÉ:	3

Törpe kalózok (a szökésben lévők)

Ép:	14	Fp:	60	Sebzés:	1K10+2
Ké:	48	Té:	85	Vé:	130
MME:	28	AME:	27	SFÉ:	3

Hatysa

Leírása megegyezik a Bestiárium 83. oldalán találhatóval.

Álomkristály

Leírása megegyezik a Bestiárium 8. oldalán találhatóval.

Figyelembe kell venni, hogy „csak” 100 Mp-ja és 70 pszi-pontja van. Ha kisajtolást alkalmaz, 1 pszi-pontért 5 Mp-ot kap, s ez azt jelenti, hogy 20 pszi-pontért tudja magát max. Mp-ra hozni. Erre háromszor képes, akkor marad 10 pszi-pontja. Ezek pedig meglehetősen lassan (2 percenként 1) jönnek vissza.

Kedvelt fegyvere, hogy belebújik mások testébe, nem igénel Mp-ot. 50 E- MME van ellene.

Természetesen a varázslatok összeválogatását a KM-re bízuk, ám célszerű a következő varázslatokat alkalmaznia:

Illúzió – Rémlátomások, különféle személyre szabott szörnyűségek. (2 személyre 25 E, illetve 1 személyre 50 E, 6 körig)

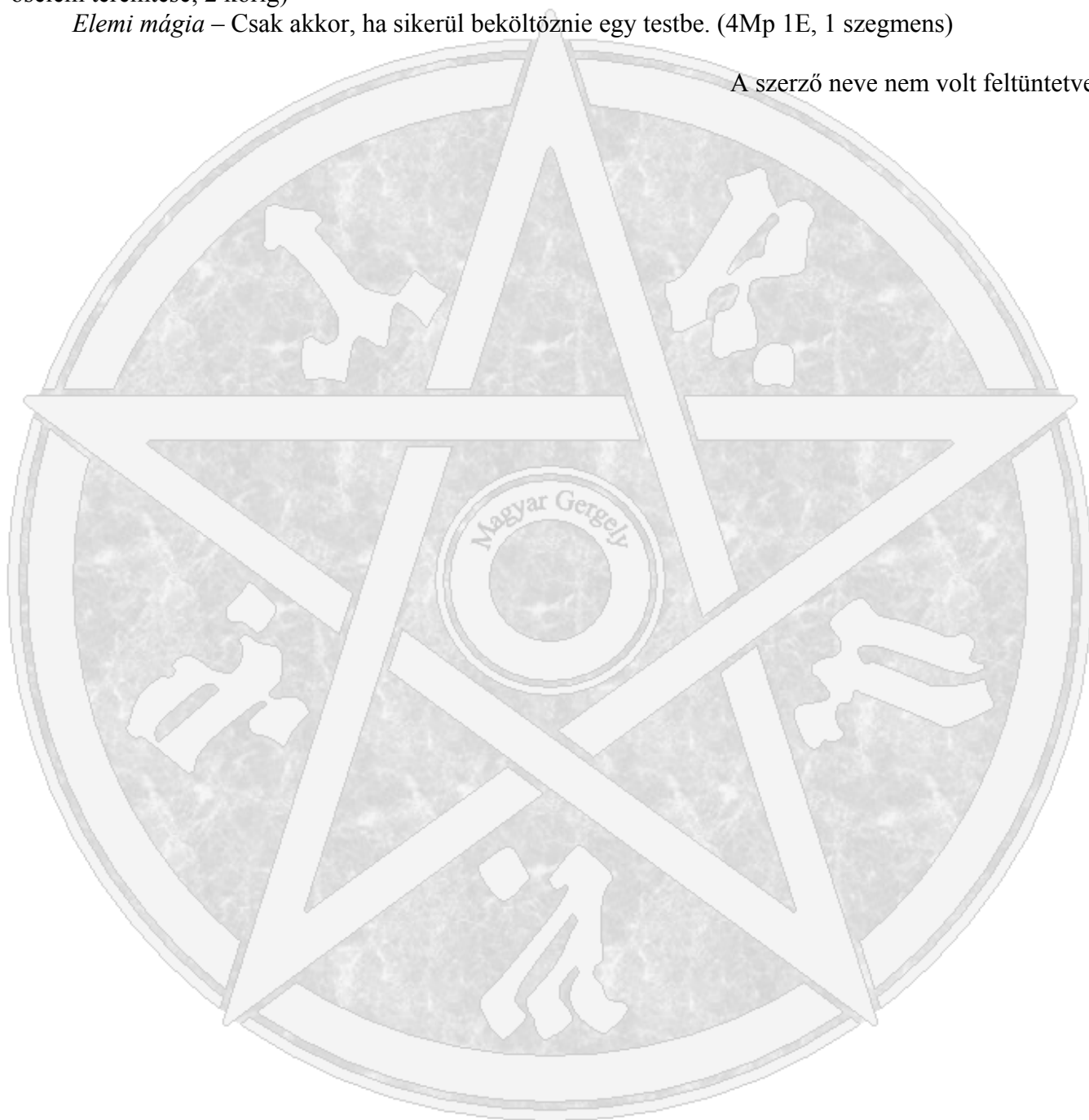
Akaratátvitel – Ellenfeleket rávenni arra, hogy a társaikra támadjanak. (1 személyre 25 E, 6 körig)

Beszéltetés – Ellenfelek megzavarására, szájukba adhatunk vele különféle nem szeretem dolgokat. (1 Mp – 1E, 6 körig)

Elemi aura – Csak akkor, ha sikerül beköltöznie egy testbe. (1Mp 1E, elemi erő; 4 Mp 1E, őselem teremtése; 2 körig)

Elemi mágia – Csak akkor, ha sikerül beköltöznie egy testbe. (4Mp 1E, 1 szegmens)

A szerző neve nem volt feltüntetve



Mesélőknek szóló sorozatunkban – micsoda meglepetés! – egyrészt a kalandmestereknek szeretnénk segítséget nyújtani különféle ötletekkel, tanácsokkal, javaslatokkal; másrészt reméljük, hogy a cikkeket olvasó játékosoknak is hasznára válik, ha szokásos szerepükből kilépve egy kicsit a „másik oldal” szemével pillantanak a szerepjátékra. Természetesen az itt közöltek nem kötelező érvényű, sziklába vésett, halhatatlan igazságok, csupán a mi véleményünket tükröző olyan gondolatok, melyeket megfontolásra érdemesnek tartunk.

Játékról, mesélőknek

Sokan, sokfélét írtak már a mesélésről – én is ezt fogom tenni. De ne hallgassatok rám – magatokra hallgassatok! Ne feledjétek: aki ért hozzá, az csinálja, aki meg nem, az beszél róla...

Ha tehetitek, nézzetek meg jó kalandmestereket – szerepjáték találkozókon például szoktak előfordulni ilyenek. No és soha ne feledkezzetek meg a mesélő magányosságáról – arról, hogy neki kell kitalálnia/megálmodnia a mesét... és neki kell életre keltenie is!

Mi szükségeltetik a jó meséhez?

Egy jó társaság – ez az, ami mindenekelőtt és legelső sorban kell ahhoz, hogy jól érezzük magunkat, és hogy jót játszhasunk. Azaz olyan emberekre van szükség, akik játszani akarnak, akik ugyanolyan stílusú játékot akarnak játszani, mégpedig lehetőleg együtt, egymással – esetleg mert különben is kedvelik egymás társaságát.. Egy ilyen szerepjátékos csapat ideális esetben 3-7 főből áll...

Mesélő – aki egyrészt vállalja azt a többletmunkát, amit a mesékre való felkészülés jelent, másrészt aki nem csak hajlandó, de tud is mesélni.

Megfelelő helyszín is szükséges – ez lehetőleg kellemes, zavaró körülményektől mentes legyen, olyan, ahol a játékra koncentrálni lehet eltölteni az erre szánt órákat – valamint egy olyan időpont, amikor a társaságból mindenki ráér.

Szükség lesz egy **közös világra**,... illetve **közös világképre** is. A világkép nem más, mint mindazon információk és elképzelések összessége, amit a világról tudunk, hiszünk, gondolunk. Ennek a közös világképnek az alapjait a világleírásból, kiegészítőkből, regényekből ismerhetjük meg – no meg a valós világra vonatkozó ismereteinkből hozzuk magunkkal – és a mesélővel való egyeztetéssel, illetve közös beszélgetésekkel pontosíthatjuk.

Valószínűleg szükség lesz valamiféle **szabályrendszerre** is. Az a tapasztalatunk ugyanis, hogy a játékos karakterek gyakran kerülnek éles helyzetekbe – és hogy mi lesz ott velük, milyen végkifejletnek mekkora esélye van... Nos, ezt nem könnyű megtippelni!

Különösen akkor nem, ha olyan, a való világban nem létező, elképzelt dolgok is szerephez jutnak a szituációban, mint például a mágia. Az ilyen helyzetek eldöntésében pedig csak egyvalami segíthet: a szabályrendszer.

Kinek és mit mesélünk?

Vannak, akik a karakterekből álló partinak, vannak, akik az egyes karaktereknek, és vannak, akik a játékosoknak mesélnek. Nem mindegy az sem, hogy ki mit állít a meséjében központi fontosságú helyre, hogy mi köré építi azt.

Egyes kalandmesterek kiagyalnak egy érdekes történetet, és ez a történet, ez a sztori lesz a mese váza – ebbe a történetbe helyezik bele a játszó karaktereket. A világból csak annyit dolgoznak ki részletesen és mutatnak meg, ami ehhez a történethez környezetként szükségeltetik. Az NJK-k közül is elsősorban csak azokra helyezik a hangsúlyt, akik a történet szereplői... Nos: ők a **sztori-bázisú** mesélők.

Ezzel ellentétben vannak az **NJK-bázisú** mesélők, akik egy, vagy több érdekes NJK-ra, ezek cselekedeteire és a körjük felépített mikrovilág(ok)ra alapozzák a történeteiket, azok alakulását (akár játék közben is), illetve végső soron az egész játékot.

Helyszínre ritkán alapoz valaki mesét – bár láttam már példát erre is: egy kalandmester, akit megihletett egy granadai lovagi rendház, elhatározta, hogy ő ezt a helyszínt le fogja mesélni--- és írt hozzá egy kalandot. Másvalaki egy skót kastéllyal járt hasonlóképp.

Ugyancsak lehet mesét, illetve meséket alapozni a **karakterekre** – akár a karakterek összességére, mint partira, akár külön egyes karakterekre. Sőt, az is megoldható, hogy a parti majd minden karakteréhez kötődjenek bizonyos „kalandszálak” – viszont egymás nem, vagy csak felszínesen legyenek érintettek. Szintúgy jó alapot teremthet egy-egy meséhez az, amikor a múlt a karakterek után nyúl – akár az előtörténetük bizonyos elemei, akár a már játszó karakterként megcselekedett dolgaik következményeként.

Érdekes lehetőség a **játékosoknak** mesélni, - akár úgy, hogy elébe megyünk az elvárásaiknak, vágyaiknak, és kitaláljuk, hogy mit szeretnének, mit élveznének, majd azt próbálunk mesélni nekik; akár úgy, hogy mi találjuk ki, hogy „hova visszük el” őket, miféle érzelmeket/gondolatokat ébresztünk majd bennük. Hadd ismerkedjenek meg ezekkel is, hadd éljenek át olyat, amit a „való világban” még nem éltek át, netán sohasem élhetnének meg. Gyakran ennek a mesélői stílusnak a követői közül kerülnek ki a **hangulati/érzelmi** típusú mesélők.

Amit jómagam leginkább kedvelek, az a világ-alapú mesélés. Az e stílusba tartozó kalandok, kalandsorozatok gerince egy megálmodott, elképzelt világ – egy mesevilág. Olyan közös álomvilág, ahova „elvihetem” a játékosokat. Ennek elemeiként léteznek a helyszínek, az NJK-k, a történetek, és a karakterek is; az ebben a világban létező szituációkba, az itt folyó történésekbe helyezem bele a karaktereket, akiknek mesélve valamiféle élményt nyújthatok talán a játékosaiknak is. Ez a **világteremtő** mesélés.

Megjegyzem: a fent felsorolt típusok – történetet, szituációkat, NJK-kat, helyeket, korokat, illetve karaktereknek vagy játékosoknak mesélni – sosem tisztán, önmagukban fordulnak elő. Minden egyes mesélőnél jelen szokott lenni mindegyikük – csak különböző prioritással, súllyal, fontossággal.

Másfelől tapasztalataim szerint egy jó mese, egy izgalmas és élvezetes játék két alapvető tulajdonsággal bír:

- egyrészt lényeges, hogy ne legyenek benne (akár a kaland „odaát” létező és játszódó részeiben, akár mesénk valós világbeli térében, azaz a játékosok világában) nagy hibák. Tehát mesélőként idejében (lehetőleg még a kaland kezdete előtt, vagy ha közben merülnének fel, akkor minél hamarabb) küszöböljük ki az olyan dolgokat, amelyek akár a játék világában, akár a játékosok között, a való életben zavarokat okozhatnának;

- másrészt egy mese akkor igazán élvezetes, hogyha van benne legalább egy (de inkább több) kiemelkedő csúcspont: nagyon jól megformált NJK, emlékeztető szituáció, megkapó helyszín stb.

Különböző játékstílusokról

Jó pár évvel ezelőtt néhány barátommal szerepjáték-találkozót szerveztünk – akkor ötlött fel bennünk egy érdekes probléma. Tudtuk és tapasztaltuk, hogy az afféle rendezvényeken, ahol a mesélők

és csapatok általában nem ismerik egymást, sőt olykor a csapattagok is ott találkoznak először, nem mindig sikerülnek túl jól a mesék. Pedig az ilyen alkalmakra többnyire jó, élvezetes kalandokat szoktak írni, felkészült, rutinos mesélőket szoktak hívni, és a közösséget alkotó játékosok lelkesütségére sem lehet panasz. Mégis gyakran tapasztalhatjuk, hogy nem sikerül jól a játék!

Azon kezdünk töprengeni, hogy mi lehet ennek az oka, és mit lehetne tenni ennek elkerülésére illetve megelőzésére. Ekkor bukkantunk rá egy érdekes kérdéskörre: a parti és a kalandmester, illetve a játékosok „egymással való kompatibilitásának” – azaz összeférhetőségének, egymáshoz illeszthetőségének – problémája.

A következőről van szó: nem minden játékos tud bármilyen mesélőnél egyformán jól játszani; illetve egy adott játékos nem képes akármilyen kalandmesternél, vagy akármilyen kalandban élvezni a játékot. Hasonlóképp van a mesélőkkel is: nem minden játékosnak – vagy nem minden játékos típusnak! – szeretnek mesélni; illetve bizonyos kalandok fekszenek nekik, másokat ellenben nem tudnak (vagy nem akarnak) a történet által megkívánt módon elmesélni... De a játékosok egymáshoz való viszonyulása is szülhet ilyesfajta jelenségeket: egyesek közülük remekül együtt tudnak működni egymással, kifejezetten élvezik a másik játékát és társaságát, míg mások képtelenek erre.

Mindennek részben játékstílusbeli, részben az érintettek valóság-beli személyiségében gyökerező okai vannak...

Lássuk tehát a játékstílus közötti különbségeket. Talán úgy érdemes megközelíteni a kérdést, hogy belegondolunk abba, ki mit is keres a játékban. Mert nem mindenki ugyanazt keresi és élvezi ám benne!

Vannak, akik a harcot, a kockázatot, a győzelem ízét keresik és vágyják. „Erős” avagy „tápos” karaktereket szeretnek maguknak kialakítani, efféle figurákat szeretnek eljátszani – nekik ez nyújt élményt, élvezetet. Számukra olyan mesélő az ideális, aki pontosan ezt az élményt kínálja: a kihívásokban, harcban és harci sikerekben gazdag, a maguk módján „kemény” kalandokat. Ezek illenek hozzájuk. Ugyanezek a játékosok elveszettnek éreznék magukat és unatkozónak, ha egy beszélgetést, nyomozgatást, netán érzelmek megélését célzó játékban kellene részt venniük.

Apró különbség ennek a stílusnak a játékosai között, hogy vannak, akik azért készítene erős karaktereket, hogy azzal sok szörnyet/ellenfelet irthassanak ki – míg mások azért irtják a szörnyeket, hogy ettől a karakterük egyre tapasztaltabb, egyre erősebb legyen. Azaz előbbieknek a szörnyek kiirtása, utóbbiaknak a karakter fejlődése jelenti a játék lényegét. Ettől függetlenül egymás társaságában jól elvannak, mivel amúgy hasonló stílusban játszanak, hasonló dolgokat élveznek, hasonló kihívásokat várnak.

Jól megvannak tehát egymással – és azzal a mesélővel, aki képes nekik való mesékkel szórakoztatni őket. Ami talán nem is nehéz: hisz elég elővennie egy bestiáriumot, és szépen lapozni... Ha a bestiárium szörnyeivel már végeztek, akkor esetleg érdemes megkeríteni az AD&D-hez kiadott Monster's Manual-okat, azaz A Szörnyek könyveit (ehhez angol nyelvtudás szükséges), és az ezekben fellelhető ocsmányságok kiirtásának is nekiállhatnak. Új élményt fognak jelenteni a társaságnak, bár sajnos a szörnyek képei ezekben is általában csak fekete-fehérek.

Nagy és tiszteletreméltó kihívást választanak azok a játékosok, aki a kiválasztott karakterek (szerepek és személyiségek) minél pontosabb megformálását és eljátszását tűzik ki maguk elé cél gyanánt. Végül is ez volna a Szerepjáték egyik leglényegesebb eleme – és szerintem a legtöbb, amit nyújthat... Csak késznek kell rá lenni; ám idáig eljutni nem könnyű.

Az ilyen, és az ehhez hasonló stílusra törekvő játékosoknak mesélni nehéz feladat: ugyanis az NJK-kat is a játékos karakterekhez hasonló igényességgel kell megformálnia és eljátszania a mesélőnek. Márpedig neki nem csak egy figurát kell kitalálnia és megszemélyesítenie! A játékosok

azonban ilyesfajta nem játékos karakterekre vágnak, és az őket körülvevő mikrovilág többi lényének is hasonlóan gondos megrajzolását várják el a mesélőjüktől. Akinek még egy dologra ügyelni kell: szükséges igen pontosan éreznie, hogy a játékos karakterei miféle személyiségek, hogy milyen helyzetben hogyan, miképp viselkednének, reagálnának. Csak akkor tud nekik élvezeteset mesélni. Figyelem: Az ilyesfajta részletekbe menő szerepjáték nagyon hosszadalmas szokott lenni – azaz az ilyet játszó partik rengeteg időt képesek eltölteni például egy fogadóbeli étkezés eljátszásával: vagy más esetben a karakterek hosszú órákig társalognak egymással életük történetével, vagy filozófiai nézeteikkel kapcsolatban, stb! Számukra ez természetes dolog. (A többi hasonló stílusú játékos általában az események ilyenén alakulását kifejezetten élvezi és tolerálja, de ha más játéktípus képviselője is jelen van a partiban, az valószínűleg igencsak vontatottnak fogja érezni a kalandot...)

Fontos tudni: az ilyenféle szerepjátékot játszókat semmiképp sem szabad egy partiba ereszteni a fent említett „erős karaktert” kedvelőkkel: egyrészt mert teljesen mást keresnek-kedvelnek-élveznek, másrészt mert jobbra sehogy sem jönnek ki egymással! Alapvetően különböznek ugyanis a világról és a játékról alkotott elképzeléseik – egyszóval nem valók egymás mellé!

Következő „típusként” hadd említsem meg a HŐSÖket játszó játékosokat. Ők is egy szerepet játszanak el, tőlük telhetően minél hitelesebben megformálva – ám ez mindig csaknem ugyanaz a szerep. Ami még nem lenne feltétlenül gond. Egyvalamire kell náluk vigyázni: ők a hősies kihívásokat keresik, az ilyeneknek szeretnének megfelelni... ugyanakkor elbukni ők sem igazán szeretnek. Tehát olyan kihívások elé kell állítsuk őket, amik megfelelnek a képességeiknek, kényes ízlésüknek, és a rendszerint meglehetősen fejlett etikai érzéküknek is.

A játékosok különös – és vegytiszta formájában nem túl gyakori – típusát képviselik a rejtvényfejtők. Ők nevükhöz méltóan rejtvények, logikai feladványok megoldását élvezik és keresik a játékban. Közülük azok, akik a személyiségcentrikus szerepjáték felé orientálódnak, leginkább nyomozni, titkokat kideríteni igyekeznek majd. Számukra a mesélő azzal fog élvezetet okozni, ha nekik való rejtvényekkel, logikai feladványokkal, kinyomoznivalókkal, titkosírásokkal, fejtörőkkel, találós kérdésekkel vagy akár bonyolultabb logikai feladványokkal színesíti a kalandokat. Persze törekednie kell arra, hogy ezek megoldhatatlanok ugyan ne, ám ahhoz elég fogósak legyenek, hogy a játékosok érezzék: ezt megfejteni komoly teljesítmény volt!

Még egy kihagyhatatlan játéktípus van: a poénkedvelő... ő minden alkalmat megragad arra, hogy leginkább burleszfilmbe illő geggekkel, tréfákkal, ugratásokkal mulassa az időt (jó esetben a karakterén keresztül), és ezt roppantul élvezi is. Számára nagy-nagy élvezet, ha sikerül elbotlasztania a fogadóban épp ételt kihordó pincért, de olyan módon ám, hogy minden fogás az általa kiszemelt vendég ölébe boruljon...

A hősies, illetve a személyiség-megformáló játékot kedvelő játékosok esetében bizony gyakran előfordul, hogy a vicces stílust rosszul tűrik: előbbiek azért, mert nem szeretik, ha bohócot csinálnak belőlük és szent küldetésükből, utóbbiak pedig azért húzzák a szájukat, mert számukra nem igazán hiteles egy efféle figura. (Lássuk be, nehéz hitelesen – értsd a világirodalom remekeibe illő szinten – megformálni egy burleszfilm főhősét...)

Mindenesetre a poénkedvelő játékosnak leginkább olyan mesélőnél, illetve csapatokban érdemes játszaniuk, ahol vevők a vicceire, netán hajlandók is támogatni ez irányú törekvéseiket, mintegy „alájátszva” a poénkedvelő karakterének.

Itt is érvényes az, amit fentebb a mesélők céljai kapcsán mondtam: a játékos-típusok sem szoktak tisztán, steril tökéletességben előfordulni. Az egyes játékosokban mindig több is jelen van közülük, csak más-más mértékben.

Egyéb problémák

A játékstílusbeli különbségek és a belőlük fakadó esetleges inkompatibilitási problémák e rövid áttekintése után most hadd mutassak néhány hétköznapiabb ütközési lehetőséget.

- Dohányzás – aki nem szereti, ha az orra alá füstölnek, az meglehetősen nem érzi majd jól magát egy dohányzó partiban... Akár játékosként, akár mesélőként szembesül ezzel a helyzettel.
- Étkezés, nassolás játék közben – van, akinél ez természetes, de akad, aki mesélőként nem viseli el.
- Alkoholfogyasztás. Van, akit zavar, és van, aki úgy gondolja, hogy 20-30 éves fejjel neki bizony nemhogy nem árt meg, de egyenesen jót tesz az a pár üveg sör, vagy pár pohár bor... (részünkről nem javasoljuk – a szerk.)
- A zaj. Van, aki szeret beszélgetni, esetleg a játék kiszemelt helyszíne kisé zajos már eleve (szórakozóhely, netán népesebb klub). Ez egyes játékosok számára nem jelent problémát, mások elviselhetetlen zavaró tényezőként élik meg.
- Beszélgetés játék közben játékon kívüli témákról. Egyesek nem bírják megállni, másokat viszont kizökkent a történetből. Nem biztos, hogy szerencsés együtt játszaniuk!
- Életkori különbségek: általában rossz, ha a mesélő fiatalabb (érezhetően fiatalabb) a partinál. Nehezen lesz tekintélye a „nagyfiúk” előtt. De már általános iskolás és középiskolás korú partitagok együttjátszása is okozhat belső feszültségeket.
- Más kulturális háttér. Értelemszerűen másképp játszanak a tanult, és a kevésbé tájékozott emberek. De akár amiatt is előfordulhatnak súrlódások, mert a csapat egyes tagjai egyetemi, míg mások gimnáziumi szintű ismeretekkel, vagy TTK-s kontra BTK-s, netán igen hangsúlyos jogászai-közgazdászai-mérnöki szemlélettel rendelkeznek...

Összefoglalás

Bár nincsenek csodák és „nincsen királyi út” sem – így aztán nem mutathatók nektek ilyen -, de láttunk pár olyan dolgot, amelynek szem előtt tartása segíthet nekünk abban, hogy jó legyen a mesénk: vagy legalábbis abban, hogy ne legyen rossz!

Legelőször is szóltunk a jó játékhoz mindenképp nélkülözhetetlen elemekről: a jó társaságról, a mesélőről, a játék helyszínéről és időpontjáról, a közös világról és a szabályrendszer játékot segítő szerepéről.

Beszéltünk aztán a világteremtés, az NJK-k, a helyszínek és a történet fontosságáról, a karaktereknek, a partinak, illetve a játékosoknak való mesélésről.

Ezután közelebbről megnéztünk egynéhány úgymond „kompatibilitási problémát” – azaz olyan ütközési lehetőségeket, amiket érdemes idejében felismernünk, hogy elkerülhessük, avagy kezelhessük, kiküszöbölhessük őket. Mert ezek, ha nem lépünk idejében, akkor az egész társaság szórakozását képesek elrontani.

Végül pedig a kaland alapvető szerkezetét vettük szemügyre: azaz a zavaró hibák elkerülésének és a kiemelkedően élvezetes részek beépítésének fontosságát emeltük ki

Legközelebb reményeim szerint a mikrovilág és a motiváció témákkal folytatjuk.

Sics

ARCKÉPCSARNOK címet viselő sorozatunkat többes céllal indítjuk: egyrészt a benne bemutatásra kerülő személyiségek és típusok segítségével szeretnénk a M.A.G.U.S. világának eddig még ismeretlen részeit megvilágítani (jelen esetben például egy oklevél-hamisító, valamint – később – egy bajvívó küzdelmes és tanulságos életpályáját, melyek sok tekintetben tipikusnak mondhatók), másrészt a közölt előtörténetekkel megmutatni, hogy mit is értünk mi az egyes karakterek esetében „alaposan kidolgozott, színes karakterhátter alatt”. (Az alábbi dokumentumok mellesleg az Yneven hivatalosnak számító iratok formai és tartalmi követelményeire nézvést is mintaként szolgálnak.) Harmadrészt olyan NJK-tablót szeretnénk kínálni a KM-eknek, melyből azok bátran szemezgethetnek, és szükség esetén (esetleg apró változtatások után) bármilyen mesébe zökkenőmentesen be tudják illeszteni az Arcképcsarnokban büszkén (illetve kevésbé büszkén...) feszítő egyéniségeket.

Egyúttal pályázatot is hirdetnénk érdekes, hatásosan felépített karakterek, illetve háttértörténetek részére: küldjétek be hozzánk szívetek legkedvesebb, legutálatosabb, legmulatságosabb, legmulatságosabb stb., stb. (N)JK-it, és – amennyiben megfelelőnek találjuk – leközzöljük őket: az Arcképcsarnokban, a világ okulására!

Móttó: segítsd a KM-eket – avagy miért csak a te csapattársaidnak legyen nehéz az élete?

Garro del Zamarguillerana

del Zamarguillerana családi levéltár – No 1.

Mi, Valdalos del Eguilaz con Barrenechea, Urunk, Serrato Bel-Corma, az Egyetlen kitüntető kegyelméből Shadon e néven százhuszadik királya és Andonain bel Xauri-Guizar, Kasagella fejedelme megbízásából Kasagella tartomány hadrakelt seregének vezére, mindenkinek tudomására hozzuk, akit illet, hogy egy bizonyos, Shadon tartomány Guetair falvából származó Ordono szívében Domvik Urunk iránti szeretettel és a Birodalom iránti hűséggel kitűnően szolgált, a harcban sem életét, sem testi épségét nem kímélte, szolgálata során fegyelmezett és megbízható volt, az alája rendelték között fegyelmet tartott, azokat jól irányította, felette sok hőstettet követett el az eretnekek ellen vívott harcokban, s mindeközben számos sebet szerzett; húsz éves szolgálata során egészen a száznagyi rangig emelkedett. Ezért hát a mondott Ordonót, húsz évi teljesített szolgálat után, a hadseregből, őt illően megdicsérve és megjutalmazva, elbocsátottuk. Erről az ügyről király urunknak is levelet küldtünk, melyben részletesen is elbeszéljük az említett Ordono tetteit, remélve, hogy Urunk, ki mindenkor megjutalmazza az őt hűségesen szolgálókat, a mondott Ordono irányában is kegyet gyakorol. Ha pedig valaki ezt az elbocsátólevelet megvetve, a fent mondott Ordonót katonaszökevénynek vélve és mondva lefogatja, vagy bármely más módon zaklatja, az nem csupán minket sért meg személyünkben és tisztünkben, hanem, mint törvényszegőre, király urunk haragja is lesújt majd rá. Ezt az elbocsátó levelet a nagyobb hitelesség kedvéért személyes pecsétünk lenyomatával is megerősítettük. Kiadva Calvo írnok keze által, Erriaga mellett, Urunk, Serrato bel Corma, Domvik Urunk kegyelméből Shadon e néven százhuszadik királya uralkodásának tizenkettedik évében, Szent Raziél havának huszonkettedik napján.

del Zamarguillerana családi levéltár – No 2.

Az Egyetlen Isten, Domvik nevében. Mi, Serrato bel Corma, az Egyetlen kitüntető kegyelméből Shadon e néven százhuszadik királya, Ronna-gella fejedelme, Shadon hercege, Corma grófja és a többi, nemkülönben az Egyetlen hűséges híve és harcosa, a Hét Arc alázatos szolgája, mindenkinek, aki ezt az írást olvassa, vagy olvasni fogja, üdvözetet mondunk az Egyetlen, mindannyiunk Ura nevében.

Mint ahogyan Urunk, Domvik is pártfogásba veszi és felemeli az igazak lelkét haláluk után, úgy szükséges az, hogy itt e világon is azok, akiket Domvik urunk a többi ember fülé emelt, megjutalmazza és felemelje azokat, akik tetteikben hűségeseznek és igazaknak bizonyultak. Így hát ezen írással örök emlékezetül adjuk mindenkinek, hogy a Shadon tartomány Guetiar falvából származó férfi, hűséges hívünk, bizonyos Ordone seregünkben hűségesen és kiválóan szolgált, ahogy az egy igaz alattvalóhoz illik. Sok éven át példásan és fegyelmezetten, sőt életével és testi épségével nem gondolva miértünk és a Birodalomért mindenkor vitézül harcolt, s többször is sebesülést szenvedett. Ennélfogva egy bizonyos, Gordoza tartományban fekvő, Zamarguillerának nevezett birtokot, amely üres és gazdátlan, ahogy azt nekünk jelentették, s amely ekképp adományozásunk alá tartozik, minden tartozékával, úgymint földekkel, erdőkkel, szántókkal, rétekkel, jobbágyokkal és szolgálkkal, állatokkal, eszközökkel, szerszámokkal, és minden más hasznával megígértük, hogy átadjuk az említett Ordonónak, és utódainak és utódai örököseinek, más jogának sérelme nélkül.

Ezért tehát megparancsoltuk az Alressa városában székelő emberünknek és a hozzá legközelebbi kolostor közösségének, hogy a mondott Ordonót az összes szomszéd és szomszédos jelenlétében iktassák be a fent említett Zamarguillerana birtokba, ha nem lenne ellentmondás, s hogy erről az ügyről jelentést küldjenek nekünk. S ahogy azt illik, a fentebb megparancsolt jelentéseket rendben megkaptuk, miszerint a mondott Alressában székelő emberünk, valamint a szomszédos Vergara várában található kolostor szerzetesei az összes szomszéd és szomszédos jelenlétében beiktatták a fent említett Zamarguillerana birtokba a mondott Ordonót, s hogy a törvényes három napot kivárva ellentmondás nem találtatott. Ezért hát a mondott Zamarguillerana birtokot minden hasznával és tartozékával, úgymint földekkel, erdőkkel, szántókkal, rétekkel, jobbágyokkal, szolgálkkal, állatokkal, eszközökkel, szerszámokkal, és minden más hasznával átadtuk, átengedtük és odaadományozzuk a gyakran említett Ordonónak és utódainak és utódai örököseinek, amíg csak van férfi örökös, mindörökké és örökös jogon birtoklandóként. Ha pedig valaki ezen adománnyal ezután bármilyen ürüggyel szembe merészelné szállni, az tudja, az tudja, hogy gaz és bűnös tettével saját fejére vonja Urunk és Igaz Bíránk, Domvik haragját, valamint a miénket is.

Ezen ügy bizonyosságára kiadtuk jelen, függő pecsétünk erősségével megerősített ünnepélyes levelünket. Kiadatott Dinarto jegyző keze által, Shadon városában, Haine del Terones kancellársága idején, Urunk, Serrato bel-Corma, Domvik kitüntető kegyelméből Shadon e néven százhuszadik királya uralkodásának tizenkettedik évében, Szent Danisos havának harmadik napján, Domvik Urunk segedelmével.

del Zamarguillerana családi levéltár – No 5.

Dicsőség Urunknak, az Egyetlennek, az Igaz Úton Megtartónak, Domviknak! Mi, a vergarai Szent Akarat kolostor szerzetesi közössége mindenkinek, akik ezen levelet olvassák és olvasni fogják, üdvöt és áldást kívánunk az Egyetlenben.

Ezen levelünkkel bizonyítjuk, hogy színünk előtt megjelent a nemes férfi Ordone del Zamarguillerana és a nemes hajadon, Beltrana del Meddiar, azzal az alázatos óhajjal, hogy Domvik nevében házasságra lépni szándékoznak. Szintúgy megjelent a nemes úr, Rechardo del Meddiar, az említett hajadon, Beltrana atyja, ki beleegyezését adta a frigyre; valamint a becsületes híri és általunk is jól ismert nemesek, valamint úgymint Belrano del Massalde és Vicenso con Vives, akik örömmel vállalták, hogy ennek, az Első Arc színe előtt kötött házasságnak tanúi legyenek; ezenkívül bemutatták a szabályos és a törvényeknek mindenben megfelelő házassági szerződést is, amelyet, mivelhogy mi állítottunk ki, amúgy is elismertünk. Így ját kolostorunk apátja, az igen tisztelt Leandro az összehívott rokonok jelenlétében, a kolostor templomában, Szent Calicus ünnepén elvégezte a szent szertartást, és minthogy az említett nemes úr, Ordone del Zamarguillerana és az említett hajadon, Beltrana del

Meddiar önként hűséget fogadtak egymásnak, és mert a mondott nemes úr, Recardo del Meddiar, a hajadonnak apja sem mondott ellen, valamint az elhangzott kérdésre senki nem támasztott kifogást, férjnek s feleségnek nyilvánította őket az Első Arc színe előtt.

Ennélfogva kijelentjük, hogy a mondott Ordoneo és Beltrana del Zamarguillerana, ez utóbbi a nemes úr, Recharo del Meddiar leánya, törvényes házasok, és, ha az Első Arc megáldja őket, ezután születendő gyermekeik minden szempontból törvényesek, valamint Shadon Birodalom nemesei lesznek.

Zen ügy bizonyosságára kiadtuk kolostorunk rányomott pecsétjével megerősített levelünket. Kelt Vergana városában, a Szent Akarat kolostorban, a méltatlan Ardo testvér keze által, Canus pan-thia Garsos szolgálatának ötvenkilencedik évében, Szent Calicus ünnepének másodnapján, Leandro apát, Achila mester, Adabo mester, Fordo, Airas és Hiemo testvérek jelenlétében. Domviknak legyen hála!

Garro nemesifjúként elsajátított bizonyos képzettségeket, melyek gyakorlásától utóbb idő, kedv vagy lehetőség hiányában tartózkodott – ennek minden következményével. E képzettségeket zárójelbe raktuk. (Ami az Első Törvénykönyves képzettséglistát illeti, Garro tudása immár jóval az alapfok alá csökkent; jelenlegi tudása körülbelül az Új Tekercsek 1. fokának feleltethető meg.) Hasonló a helyzet a helyismeret képzettséggel is, e tudás bizonyos részei máig érvényesek, más részei viszont a tétlenség és bezártság éve alatt jóvátehetetlenül elavultak – hiszen Garro, példának okáért, könnyedén odatalálna a Két Oroszlánról nevezett csapszékhez, melynek egykoron gyakori látogatója volt, de lehet, hogy ott új, számára ismeretlen tulajdonosra és személyzetre lelne, ahogy az is megtörténhet, hogy azt találja, e nem túl jó hírű épület időközben leégett, és helyén immár egy kötélverő háza és műhely áll.

Képzettséglista

Az Első Törvénykönyv szerint

Ökölharc	Af
Fegyverhasználat (hosszú kard)	Af
Fegyverhasználat (tőr)	Af
Lovaglás	Af
Helyismeret (Shadon)	Af
Írás/olvasás	Mf
Nyelvismeret (Shadoni)	Mf
Nyelvismeret (közös)	Mf
Heraldika (Shadoni)	Af
Legendaismeret (Shadoni)	Af
Történelemismeret (Shadoni)	Af
Vallásismeret (Domvik-hit)	Af
Etikett (Shadoni)	Af
Szexuális kultúra	Af
Festés/rajzolás	Af*
Emberismeret	Af*
Mellébeszélés	Af*
Hamisítás (iratok)	Mf*

A *-gal jelölt képzettségek a Második Törvénykönyvben, illetve a Titkos Fóliánsban találhatóak meg.

Az Új Tekercsek szerint

Öklözés	1. fok
Lovaglás	1. fok
Birtokigazgatás	1. fok
Élő nyelv (közös)	3. fok
Lélektan	2. fok
Ékesszólás	2. fok
Szexuális kultúra	2. fok
Dorbézolás	2. fok
Oktatás	1. fok
Értékbecslés	2. fok
Festés/rajzolás	3. fok
Okirathamisítás	4. fok
Írás/olvasás	4. fok
Számtan	2. fok
Kriptográfia	3. fok
Fegyverhasználat (hosszú kard)	1. fok
Fegyverhasználat (tőr)	1. fok
Helyismeret (Shadon tartomány)	3. fok
Helyismeret (Shadon városa)	3. fok
Élő nyelv (Shadoni)	5. fok
Kultúra (shadoni kultúrkör)	4. fok
Kultúra (pyarroni kultúrkör)	2. fok
Heraldika (shadoni kultúrkör)	4. fok
Párbaj (shadoni kultúrkör)	2. fok
Udvari etikett (shadoni kultúrkör)	2. fok
Irodalom (shadoni kultúrkör)	3. fok
Hazardjáték (shadoni kultúrkör)	3. fok
Legendaismeret (shadoni kultúrkör)	3. fok
Történelemismeret (shadoni kultúrkör)	4. fok
Jog (shadoni kultúrkör)	4. fok
Rolitika/diplomácia	2. fok

del Zamarguillerana családi levéltár – No 13.

Dicsőség Urunknak, az Egyetlennek, az Igaz Úton Megtartónak, Domviknak! Mi, a vergarai Szent Akarat kolostor szerzetesi közössége mindenkinek, akik ezen levelet olvassák és olvasni fogják, üdvöt és áldást kívánunk az Egyetlenben.

Ezen levelünkkel bizonyítjuk, hogy a nemes férfi, Odonó del Zamarguillerana hites felesége, Beltrana, a nemes úr, Recharo del Meddiar leánya az Első Arc kegyelméből egészséges fiúgyermeknek adott életet. E fiú apátunk, a nagytiszteletű leandro által felvétellett Domvik egyházába, mely szertartás során a gyermek a Garro nevet nyerte el.

E szertartás tanúja volt a nemes úr, Garro del Meddiar, Vergara város tanácsának tagja és Orregui con Ylarduá, a szomszédos Mergiaivelli várának várnagya. Ennélfogva kijelentjük, hogy a gyermek, Garro del Zamarguillerana törvényes házasságból származik, és tagja a korona nemeseinek csakúgy, mint az Egyetlen szolgálóinak ebben a világban. Kívánjuk, hogy felnövekedvén a hét Arc áldása kísérje

útján, a Birodalom és az Egyház üdvére cselekedjék, s megöregedvén gyermekek és unokák sokaságában lelje örömét.

Ezen ügy bizonyosságára kiadtuk kolostorunk rányomott pecsétjével megerősített levelünket. Kelt Vergara városában, a Szent Akarat kolostorban, a méltatlan Airas testvér keze által, Canus panthia Garsos szolgálatának hatvanegyedik évében, Szent Neanna ünnepének előnapján, Leandro apát, Achila mester, Fordo mester, Hiemo, Calvo és Rius testvérek jelenlétében. Domviknak legyen hála!

Kiadott oklevél másolata a vergarai Szent Akarat kolostor könyvében

Dicsőség Urunknak, az Egyetlennek, az Igaz Úton Megtartónak, Domviknak! Mi, a vergarai Szent Karat kolostor szerzetesi közössége mindenkinek, akik ezen levelet olvassák és olvasni fogják, üdvöt és áldást kívánunk az Egyetlenben.

Ezen levelünkkel bizonyítjuk, hogy a nemes férfi, Ordono del Zamarguillerana hívására házában megjelentünk, és ott a nemes úr, betegágyában fekve, miután magát az Egyetlen kegyelmébe ajánlotta, a következőket vallotta: Én, Ordono del Zamarguillerana, aki Shadon tartomány Guetiar falvából származom, halálomat közeledni érezvén lelkem Uramnak ajánlom, s kérem, hogy bocsássa meg megszámíthatatlan bűneimet; nemkülönben, testben megtöretve, de lélekben szilárdan, a következő végakaratot és végrendelkezést teszem: kívánom, akarom, parancsolom és előírom, hogy amíg gyermekeim el nem érik a teljes kort, gyámul melljük anyjukat, az én kedves hitvesemet, Beltrana del Zamarguilleranát, a nemes úr, Recharo del Meddiar leányát rendelem, azzal, hogy segítségére és támaszára legyen a nemes úr, Recharo del Meddiar, apósom, azután Menandez és Garro de Meddiar, sógoraim, és végül Orregui con Ylarduá, Mergiavelli várának várnagya, az én jó barátom és egykori harcostársam; hasonlóképpen, hogy minden ingatlanom fiaimat illesse meg, ha felnőnek, kivéve, ami özvegyemnek törvény szerint jár, és a leányaimnak törvényesen járó negyedrészt; hasonlóképpen, hogy leányaimnak gyámjuk, avagy, ha már elérte a teljes kort, elsőszülöttem, Pelayo del Zamarguillerana illő ellátást biztosítson, és megfelelően házasítsa ki őket; hasonlóképpen, hogy gyermekeim gyámja, feleségem, utána teljes kort elért előszülöttem igyekezzék elérni, hogy a családi vagyont osztatlanul egyben maradjon, ezért a többi fiú megfelelő ellátást élvezzen, de ha alkalmas tehetséget mutatnak és elhivatottságot éreznek, lépjenek az egyház vagy a Korona szolgálatába; hasonlóképpen, minden ingóm gyermekeimet és feleségemet illeti meg, egyenlő részben, kivéve azt, ami törvény szerint egyiknek vagy másíknak jár, ellenben azt a kardot, mely a kandalló fölötti falon bal oldalon lóg, fegyvertársamra és barátomra, Orregui con Ylarduára hagyom, emlékül a Teara-Olithe falva mellett vívott csatára, amikor vállt vállnak vetve küzdöttünk meg az eretnekek és lázadók túlerejével, s akaratunk felettük fényes győzelmet Domvik Urunk segédelmével, s ahol e kard számos alkalommal óvta meg az ő életét, ahogy ő is megvédte az én életemet, még számos alkalommal; hasonlóképpen, hogy vagyonomból tíz jó shadoni tantum adassék Domvik Egyházának, hogy imádkozzanak egy bűnös ember lelkének üdvéért.

Mindezen rendelkezésemet szabad akaratomból, értelmi képességeimnek teljében mondtam el, Domvik Urunk akaratában megnyugodva. Mi, a vergarai Szent Akarat kolostor méltatlan szerzetesei, Achila mester és Calvo testvér e rendelkezést szorgalmasan és figyelmesen lejegyeztük, és igazoljuk, hogy azt a végrendelkező, a nemes úr, Ordono del Zamarguillerana szabad akaratából és értelmi képességeinek teljes birtokában diktálta le nekünk, valamint felolvasás után sajátjának, teljesen igaznak és akaratával egyezőnek ismerte el. Igazoljuk azt is, hogy a végrendelkezés során jelen voltak a nemes urak: Recharo del Meddiar, a rendelkező apósa; Garro és Menandez de Meddiar, a rendelkező sógorai; Orregui con Ylarduá, Mergiavelli várának várnagya; Viscenso con Vives, az Isten Kardja rend lovagja; Jaine del Aldueza, Eguino del Massalde és Saldano del Massalde, a mondott Ordono del Zamarguillerana becsületes hírben álló szomszédai, akik örömmel vállalták, hogy eme örökvallásnak

tanúi legyenek, és esküt tettek Domvik Uruk szent nevére, hogy a végrendelet végrehajtását minden eszközzel és móddal elősegítik. Igazoljuk azt is, hogy az említett nemes urak, Recharo, Garro és Menandez del Meddiar esküt tettek Domvik Urunkra, hogy Beltrana del Zamarguilleranát a gyámi teendők ellátásában minden eszközzel és móddal támogatják és segítik; az árvák életét és jogait mindenkor megvédik.

Ezen ügy bizonyosságára kiadtuk kolostorunk rányomott pecsétjével megerősített levelünket; melyet, a nagyobb erő okán, a fent említett nemesurak, azaz Ordon del Zamarguillerana, Recharo, Garro és Menandez del Meddiar, Orregui con Ylardia, Vicenso con Vives, Jaine del Aldeuza, Eguino és Saldano del Messalde pecséteik lenyomatával is megerősítettek. Kelt Vergara városában, a Szent Akarat kolostorban, a méltatlan Achila testvér keze által, Canus pan-thia Garsos szolgálatának hetvenegyedik évében, az Akarat Ünnepeire következő harmadik napon, Lenadro apát, Hiemo mester, Calvo, Rius és Lailos testvérek jelenlétben. Domviknak legyen hála!

Bejegyzés a Shadoni királyi udvar kancelláriájának könyvében

Serrato Bel-Corma, u.é. 32.

Az elhunyt nemes úr, Odon del Zamarguillerana fiúgyermekét, Garro del Zamarguilleranát befogadtuk a kancelláriai iskola falai közé. A fiú a bemutatott születési levél alapján betöltötte tizenharmadik életévét; testi állapota ennek megfelelő; korához képest különösen intelligensnek tűnik; írni-olvasni tud, az alapvetően szükséges ismereteknek birtokában van.

Del Zamarguillerana család levéltára, levelek – No 16.

Mindenekelőtt az Egyetlen áldását kérem anyámra, és üdvözlöm forró gyermeki szeretettel; utána ugyanez szeretett bátyámnak, Pelayónak, otthon, avagy idegenben tartózkodó minden fivéremnek és nővéremnek, nemkülönben többi rokonomnak; végezetül a vergarai kolostor nagytiszteletű apátjának és összes szerzetesének, akiknek oly sokat köszönhetek.

Tudatom, hogy megkaptam a leveleteket; el sem tudjátok képzelni azt az örömet, amit akkor éreztem, amikor értesültem belőle, hogy nővérem, Jalina akinek szeretett édesanyám az Első Arc kegyelméből egyazon napon adott életet, mint nekem – s melyért nem lehetek elég hálás sem az Úr-Arcnak, sem anyámnak -, ugyanezen Úr-Arc kegyelméből áldott állapotban van. Imádkozom, hogy a hamarosan megszületendő gyermek egészséges legyen, s ha lány, örökölje anyám és nővéreim testi és lelki szépségeit, ha pedig fiú, öregbítse sógoraim, a del Massaldék családjának hírnevét. Bízom benne, hogy anyám, legidősebb fivérem, Pelayo, valamint rokonaim hasonló szeretettel és felelősséggel keresnek és választanak majd férjet szeretett húgomnak, Alminának, és ő éppoly boldog lesz majd a házasság szent kötelékében, mint nővére.

Ami ifjabb fivéreimet illeti, örömmel értesültem, hogy Garro öcsém jó előrehaladást mutat a kancellária iskolájában; tanuljon hát szorgalmasan továbbra is, hogy jó írnok, majd jegyző legyen belőle a Korona szolgálatára; ami pedig legkisebb fivéremet, Recharót illeti, kérdésekre, hogy miféle életúton indítsátok el, aligha tudhatok tanácsot, minthogy immár hetedik éve tanulok e kolostorban, és így öcsémet alig láttam felcseperedni. Ha ti, akik nálamnál sokkalta jobban ismeritek, és más, jóval idősebb és tapasztaltabb emberek a Korona szolgálatát, a katonai pályát javasolnátok és választanátok neki, ugyan miért mondanék ellen? Mert bizony nem mindenki alkalmas az Egyetlen közvetlen szolgálatára; és a Korona és a Birodalom szolgálata, fegyverrel történő védelmezése szintúgy az Egyetlennek tetsző dolog; ráadásul hön szeretett, az Egyetlenhez megtért apánk példája is bizonyítja, hogy a hűséges és vitéz szolgálat mindig elnyeri jutalmát, ezen a világon éppúgy, mint halálunk után.

Egyébiránt tudatom, hogy jól vagyok és nagyszerűen érzem magam: napról-napra többet ismerek meg az Egyetlen szent misztériumaiból – de erről többet nem mondhatok. Időmet tanulással, elmélkedéssel és imádkozással töltöm, tanítóim nagy meglepetésére; mindenki egyetért abban, hogy a megfelelő úton haladok ahhoz, hogy néhány év elteltével Urunk szolgájává szenteljenek. Ha majd ezen álmon és kívánságom az Egyetlen kegyéből valósággá válik, örökrészemről ünnepélyesen le fogok mondani fivéremeim javára; nekem nem lesz rá többé szükségem. Üzenem azt is, hogy a nyár közepén egy hónapra elengednek, és ezen időre hazatérnek. Egyébiránt pediglen kérve kérem anyámat, küldene egynéhány inget és harisnyát, mert azok a sok mosástól úgyszólván teljesen elfoszlottak, s így végképp kifogytam az alsóneműkből.

Canus pan-thia Garsos szolgálatának nyolcvankettedik évében, Szent Revis ünnepe utáni harmadik napon. Az Úr-Arcok és az egyetlen áldása legyen rajtatok!

Bejegyzés a shadoni királyi udvar kancelláriájának könyvében

Serrato Bel-Corma, u.é. 39.

A nemes ifjú, Garro del Zemarguillerana a Korona kancelláriájának írnokai közé lépett. Tudása megfelelő, írása szép. Különösen intelligens ifjú. Ha jól szolgál, pár év múlva a jegyzők közé emelkedhet.

Kötelezvény

Én, Garro del Zemarguillerana kijelentem, hogy Shadon város polgárának, Ardo Galvasnak tartozom, még hozzá egy fél tantummal, másképpen öt ezüstpénzzel. Amennyiben az adósságot nem egyenlítem ki, az havonta fél ezüsttel, azaz ötven rézpénzzel növekszik. E kijelentésemet pecsétem rányomásával is megerősítem.

Kelt E.B.-C. u.é.2

Bejegyzés

A nemes ifjút, Garro del Zamarguilleranát, a Korona kancelláriájának írnokát rajtakaptuk, hogy papírt és pergament próbált kivinni a kancelláriából. Kérdéseinkre bevallotta, hogy adósságai kiegyenlítésére akarta fordítani az ezek eladásából szerzett összeget; ezen adósságaira kártyázás útján tett szert. Minthogy az említett ifjú idáig nagyon megfelelő munkát végzett és viselkedést mutatott, és családja jó hírnek örvend, megelégedtünk azzal, hogy a nevezett ifjút eltávolítottuk a kancelláriából; szégyenéről csak mi tudunk, így még bármiféle új életet kezdhet. Domvik óvja!

Bejegyzés a shadoni királyi udvar kancelláriájának könyvében

Evendil Bel Corma, u.é. 3.

Egy oklevelet mutattak be nekünk, mely, bár első ránézésre valódinak tűnt, a tüzetesebb vizsgálat alapján hamisnak találtatott. A hamisítvány igen jó. A bemutató a vizsgálat során bevallotta, hogy a Szürkecsuklyások mondott titkos és üldözött szervezetétől vásárolta a hamisítványt.

Bejegyzés a shadoni királyi udvar kancelláriájának könyvében

Evendil Bel Corma, u.e. 3.

A fentebb említett hamisítványt gondosan átvizsgáltuk, és szomorú eredményre jutottunk. Mielőtt azonban ezt kijelentenénk, újabb vizsgálatra szántuk el magunkat.

Bejegyzés a shadoni királyi udvar kancelláriájának könyvében

Evendil Bel Corma, u.e. 3.

Megérkezett alázatos hívásunkra Albus Arvinus mester, aki a Főatya – Domvik áldása rá! – kancelláriájának nagy tudású tagja. Ő is megvizsgálván a fentebb említett hamisítványt és más iratokat, velük megegyező véleményre jutott: a hamisítvány a korábban nálunk írnokoskodó, innét lopás és kártyázás vétke miatt alig két éve eltávolított nemes ifjú, Garro del Zamarguillerana műve. Az ügyet – minthogy az ifjú, nem gondolva az isteni és emberi törvénnyel, hűtlenség bűnébe esett – átadtuk király urunk megfelelő bíróságának.

Királyi oklevéltár, 6-os számú szoba, 9-es jelzésű láda, - No 37.

Az Egyetlen Isten, Domvik nevében. Mi, Evendil Bel-Corma, az Egyetlen kitüntető kegyéből e néven százhuszonegyedik királya és a többi, mindenkinek, aki eme írást olvassa és majdan olvasni fogja, üdvözlést mondunk mindannyiunk ura nevében.

Ahogy Urunk, Domvik megítéli a lelkeket a test halála után, felemelve az igazakat, és megbüntetve a hamisakat, éppúgy szükséges, hogy a rend fenntartása és a birodalom megőrzése érdekében mi is megjutalmazzuk azokat, akik a birodalom üdvén munkálkodnak, ám lesújtunk azokra, akik ellene cselekeszenek. Ezért hát ezen levéllel tudtára adjuk mindenkinek, akit illet, hogy nemrégiben egy bizonyos Ordavus Quiena nevezetű shadoni polgár bemutatott nálunk egy oklevelet, mely szerint egy bizonyos tulajdonosaitól elhagyott, és így kincstárunknak járó ház az ő tulajdona. Az oklevelet kancelláriánk megvizsgálta, és azt igaztalannak, hamisítványnak találta; gondos és hosszadalmas vizsgálat után kétségtelenül kiderült, hogy egy bizonyos nemes ifjú, Garro del Zamarguillerana, nem tudni, miféle gonosz indulattól vezérelve, megfélekedett a törvény szaváról, nem átalotta ezt a hamis oklevelet elkészíteni.

A nevezett ifjú korábban a mi kancelláriánk írnoke volt, amíg onnan vétkei miatt el nem távolítottuk. Miután a kancellária tiszte szerint átadta az ügyet a mi bíróságunknak, az hosszas és gondos vizsgálatot végzett ebben a rendkívül fontos és veszélyes ügyben. Megállapított, hogy a nevezett Garro del Zamarguillerana ifjú kora ellenére gyakori vendége volt a kocsmáknak és más efféle alantas helyeknek, ott kártyázott vagy más, hasonló szórakozásokat űzött, melyek ugyan nem tiltottak, de azért méltatlanok jó és becsületes alattvalóinkhoz; s bár efelől bizonyosságot nem nyertünk, feltételezhető, hogy a mondott ifjú a Szürkecsuklyások titkos, tiltott és üldözött szervezetéhez csatlakozott. Megbizonyosodtunk arról is, hogy Shadon városán kívül is még több helyen előálltak hamis oklevelekkel, melyek bizonyosan szintúgy e megátalkodott Garro del Zamarguillerana munkái; valamint a vizsgálatok során kiderült, hogy mindezen hamis oklevelet a Szürkecsuklyások titkos, tiltott és üldözött szervezetén keresztül jutottak azokhoz, akik bemutatták őket. Ennélfogva biztosra vehető, hogy a nevezett Garro del Zamarguillerana nevezetű ifjú a Szürkecsuklyások titkos, tiltott és üldözött szervezetéhez csatlakozott, és azok támogatásával okleveleket hamisított. Ezért hát a fent említett Garro del Zamarguilleranát törvény szerint megidéztük törvénykezésünk elé, de ő, tudván bűneit, a többszöri idézésre sem jelent meg. Így hát bíróságunk – a tökéletes és teljes bizonyítékokra való tekintettel – távollétében mondott ítéletet felette, mely szerint a nevezett nemes ifjú, Garro del Zamarguillerana hűtlen volt a királyhoz és a birodalomhoz.

Ezért hát az ítélet, törvényeink és szokásaink alapján, az, hogy a sokszor említett ifjú, Garro del Zamarguillerana fosztassák meg nemességétől, melyre méltatlanná vált és melyet tettével megtagadott, nemkülönben minden ingó és ingatlan vagyonától, s végezetül fejével bűnhődjön. Ha nevezett Garro del Zamarguillerana, előkerülne, úgy meg kell tőle tudni cinkostársai nevét, hogy azok is törvény szerint bűnhődjenek, majd elevenen kell tűzön elégetni. Minthogy a mondott Garro, ki többé már nem

viselheti a del Zamarguillerana nevet, szökésben és menekülésben van, nevét levelesíteni kell, hogy a mondott ifjú az igazságszolgáltatás kezére jusson. Az Egyetlen irgalmazzon bűnös lelkének!

Ezen ügy bizonyosságára kiadtuk jelen, bírói pecsétünk árnyomatával megerősített levelünket. Kiadatott Suidas jegyző keze által, Shadon városában, Menor del Innes-Farna ítélmestersége idején, Urunk, Evendil Bel-Corma, a Egyetlen különös kegyelméből Shadon e néven százhuszonegyedik királya uralkodásának negyedik évében, Szent Elster havának tizedik napján, az Egyetlen segedelmével.

Cormasa tartományi levéltár, 35-ös láda – No 45.

A Mi Urunk, Domvik nevében! Mi, Evendil Bel-Corma, az Egyetlen kegyelméből Shadon királya tartományaink hercegeinek egyként és együttesen üdvözlétünket küldjük.

Jelen levéllel tudomásotokra kívánjuk hozni, kik is azok a személyek, kik uralkodásunk előző negyedéve során ítéltettek el főbejáró bűnök elkövetésével, de akik jogos büntetésük előtt elmenekültek. Ezért hát tegyetek róla, hogy nevük levelesítsék, és az egész tartományban igyekezzenek élve avagy, ha másképp nem megy, halva elfogni őket; az elfogónak a szokásos 10 jó tantum jár személyenként, illetve ha az elfogott már nem él, 5 tantum. Gondoskodjatok róla, hogy a levelesítettek névsora egyrészt minden faluba és városba elküldessék, ott nyilvánosan, piac napján, istentisztelet után felolvastassák; ugyanúgy a bűnösöknek e névsorát kapják a határok, révek, hidak és más helyek őrei is. Levelesítve lettek pedig a következők:

(...)

Garro del Zamarguillerana, 19 éves ifjú, termete rendes, haja sötétbarna, nemkülönben a szeme is, más különleges ismertetőjele nincsen.

(...)

Hogy híradásunknak megfelelő hitele legyen, ezen levelet lezártuk nagypecsétünk lenyomatával. Kelt Shadonban, Suidas jegyző keze által, uralkodásunk negyedik évében, Szent Tameris havának hetedik napján. Az Egyetlen áldása legyen rajtatok!

Garro valóban a Szürkecsuklyásokként emlegetett szervezethez csatlakozott, noha ennek önkéntessége vitatható. A tolvajok, akik már évekkorábban felfigyeltek az italmérésekben felfelbukkanó ifjú kancelláriai írnokra, természetesen azonnal felajánlották neki vendégszeretetüket, amikor az utcára került. Ekkor még látszólag valóban vendégségről volt szó, s Garro, ha kívánta, elhagyhatta a szállásául szolgáló külvárosi házat, sétálhatott a környező utcákban, látogathatta a városnegyed templomait. Lebukása és üldözése – levelesítése – után a szabályok megszigorodtak, és új szálláshelyét (látszatra egy gazdag kereskedőcsalád palotájának is beillő házat) többé nem hagyhatta el – igen, bár szerte a birodalomban keresték, Garro sosem távozott a fővárosból. Sejtette ugyan, hogy látszólagosan még létező szabadsága erősen korlátozott, de mindig félrehessegette a gondolatot, amikor azonban, egy év elteltével, józansággal, érvekkkel nem törődve úgy döntött, hogy meglátogatja családját, végül rádöbbsentették leginkább fogságként meghatározható helyzetére.

Igy hát Garro immár bő évtizede lakik annak a polgárháznak egy gazdagon berendezett lakosztályában, melynek kulcsra zárt ajtaja előtt örök állnak. Ideköltözése óta egyszer sem hagyta el a házat; az utóbbi években legalább annyit sikerült kialkudnia, hogy kísérettel néha felkeresheti az épületben található kis kápolnát. Fogoly tehát, de kívánatos fogoly; szabadságában ugyan korlátozzák, ám egyébként szívesen látott vendégként kezelik. Az ételre, italra panasza nem lehet, kívánságait, amíg az ésszerűség határán belül maradnak, teljesítik, legyen szó könyvről, lányról, vagy bármi másról.

Merthogy Garro igencsak bővében van a szabadidőnek. Ugyan a tolvajok kérésbe burkolt utasítására az írás és olvasás művészetére oktatja a hozzá küldött gyerekeket, néhány kiválasztottat, ügyes kezű és éles eszű ifjút pedig a hamisítás titkaiba is beavat – egyébként Garro tanárnak kifejezetten csapnivaló -, napjainak és éjjeleinek nagyobb része mégis szabad. Olykor felkérlik egy-egy hamis oklevél vagy más írás elkészítésére, ilyenkor néhány napra lázas, boldog munka váltja fel a semmittevést. Egyébként a maga szórakoztatására is készít hamis okleveleket, meg persze azért is, hogy ki ne jöjjön a gyakorlatból. Követelésére a helyi tolvajok minden, a kezükbe került írást elhoznak neki, legyen bár szó oklevelekről, magán- vagy hivatalos levelekről, szerződésekről, vagy akár csak tépett fecnikről; sok irat érkezik hozzá a birodalom egyéb vidékeiről, s néhány még külhonból is. Ezeket rendszerezi, szövegüket és jellemzőiket könyvbe másolja. Maradék idejét olvasással, táplálkozással – lassan igazi ínycenc válik belőle -, és lustálkodással tölti. Ennek köszönhetően az egykor vézna ifjú már komoly pocakot eresztett, s minden jel arra mutat, hogy újabb évtized múltán pontosan úgy néz majd ki, mint a városházak nagyszatalainál üldögélő, kövér, dupla tokás, bajuszos és önmagukkal fölöttébb elégedett patríciusok.

Két dolog van, amitől azonban tartózkodik – az a két dolog, ami bűnbe vitte: az ital és a szerencsejáték. Az Egyetlenre tett fogadalmat, hogy többé sem kockát, sem kártyát nem vesz a kezébe, és hogy bármi más játékra sem adja magát; ezt fogadalmát pedig aggályosan betartja. Borral is módjával él; étkezésenként egy-egy kisebbfajta kupával engedélyez csak magának. Az első időkben még vezetelni próbált, sanyargatta magát, ám erről hamar leszokott; azt azonban, hogy bűnös isten és ember előtt, nem felejtette el. Nem tűri, hogy nemesi előnevén, a del Zamarguilleránán szólítsák, minthogy nemességére, amikor bűnös és törvénytelen cselekedetekre adta magát, méltatlanná vált. Haját a közrendűek módjára rövidre vágja, öltözéke is a nemteleneknek engedélyezett szabással és színekben készülnek.

Egyébként Garro még nem hagyott fel teljesen a szökés tervezgetésével, latolgatja a lehetőségét, figyel, nem hibáznak-e vendéglátói, nem lanyhul-e az őrizet. Időnként, keserű pillanataiban azonban beismeri önmaga előtt, hogy bár vágyódik a szabadság, valamint családja után, tulajdonképpen elégedett helyzetével; s tudja azt is, hogy túlságosan gyáva és lusta a szökés megtervezéséhez és kivitelezéséhez. Arra pedig, hogy egyszer majd elengedik, nem számíthat: tudása okán jóval többet ér a tolvajoknak, mint saját súlya aranyban, ráadásul immár kényelmetlenül sokat tud a Szürkecsuklyások titkaiból...

Tasnádi „Thaur” Ákos

A MOZAIKOK cikksorozatot olyan témák bemutatására szánjuk, melyek egészen biztosan mindenki érdeklődésére számot tarthatnak: beszélünk majd a különféle tájakon szokásos törvénykezésről (jogviszonyokról, büntetés-végrehajtásról, rendfenntartásról, rangokról és címekről, hierarchiáról stb.), a postakocsi-szolgálatokról (tiadlani bankházakról, gianagi kovácsműhelyekről, pyarroni vámházakról, alkimista műhelyekről, javasasszonyok kunyhóiról, vízimalmokról, kancelláriákról, ibarai karavánszerájokról, a legkülönfélébb fogadókról stb.), egy átlagos aszisz parasztfalu (városállamokbeli csempésztelepülés, déli lovasnomád szálláshely, ork törzsi tábor, dzsad oázis, shadoni kisváros stb.) életéről, hogy néz ki a Titkos Szekta kolostorerődje (egy északi lovagi rendház, déli nemesi kúria, dwoon végvár, ronellai kikötő, toroni Császár-sziget stb.), miként épül fel például egy átlagos Tharr-templom (erioni Ellana-templom, gorviki Ranagol-templom, shadleki Domvik-klastrom stb.) – azaz Ynev világának megannyi apró, ám mégis nélkülözhetetlen mozaikjáról.

Elsőként mindjárt következzen egy írás – bizonyos Garro del Zamarguillerana előadása nyomán – az oklevelek hamisításáról, majd pedig egy másik – szorosan illeszkedő – a shadoni büntetésnemekről.

E rovatunkra is érvényes: örömmel fogadunk bármilyen anyagot, ötletet, írást, amit a fentiekkel kapcsolatban elküldtök hozzánk; amennyiben megütik a megfelelő mértéket, akár a cikksorozatba is szívesen beillesztjük őket!

A hamis oklevelekről

Arra kértek tehát, hogy néhány szóban foglaljam össze mindazt, amit a hamis oklevelekről tudok. Ám legyen! Ugyan nem értem, miért is van erre szükség, hiszen ha annyi tudással, amennyit így át tudok adni, próbát teszték egy hamisítvánnyal – nos, akkor célszerű, ha mindjárt viztek magatokkal egy szekér fát, nehogy az hibázzon, amikor máglyára kerültek. De mert nem illő, hogy ily kedves vendéglátónak ellentmondjon a vendég, megteszem, ami tőlem telik, s hogy hogyan sáfarkodtok velem, az legyen már a ti gondotok!

Tanítóim, a királyi kancellária jegyzői tapasztalatból állították, hogy töméntelen hamis oklevél található a Birodalomban. Sok-sok, a nemes családok által kincsként őrzött oklevél valójában csúf hamisítvány; de bizony, hiszen gyarló az ember, lelkét gyakorta teljesen megtölti a vagyon, a jogok utáni vágy, vagy csak a hiúság, még kolostorok, városok, vagy akár lovagrendek levelesládáiban is furcsa dolgokra akadhat a tanult vizsgálódó. Belső-Shadonban húszból egy oklevél talán, ami hamis, Shadlek vidékén tízből egy, ami pedig a Felföldet illeti, nos, ott állítólag lámpással kellene bármiféle írást keresni, de ha találunk, az bizonyosan hamis...

Ki tudja? E sok hamisítvány között akad annyira primitív, hogy bárki, aki egy kicsit is ért hozzá, egyetlen pillantással felismeri annak valótlanságát, akad azonban olyan is, amely még a legpontosabb vizsgálatok próbáját is kiállná.

Azt gondolnátok, mindenképp ilyen, tökéletes hamisítvány alkotására kell törekedni? Tévedés. Mert egy ilyennek az elkészítése oly tudást, íráskészséget, és a szükséges oklevelek oly nagy számát igényli, oly sok időt és pénzt emésztenek fel az előkészületek, hogy meggondolandó, megéri-e e sok fáradozás? Másrészt teljesen felesleges a legpontosabban utánaizni egy háromszáz éve élt írnok keze vonását, ha tudjuk, az oklevél egy olyan szerzetes kezébe kerül majd, kinek látása majd hogyan teljesen elveszett, s aki az imádkozáshoz sokkalta jobban ért, mint az iratok vizsgálatához... Mindig gondosan mérlegelni kell, miféle célra készül a hamisítvány, s hogy kiknek a kezébe kerül majd a hamisítvány, s hogy kiknek a kezébe kerül majd; továbbá számba kell venni lehetőségeinket és

eszközeinket, s mindezek megvizsgálásával kell döntenünk a hamisítvány milyensége felől. Elsőre mégis a tökéletes hamisítványokról szólok, s csak ezután beszélek a másfajtákról.

Kezdjük azzal, mire lesz szükségetek! Kell ugyebár papír és pergamen; ne feledjétek, fontos irat, oklevél csak pergamenre készülhet! Ha nagyobb, fontosabb kancelláriák leveleit hamisítanátok, gondosan szabályos alakra kell vágotok a pergament, és méretre is; célszerű, ha még előtte készítetek egy fogalmazványt, hogy lássátok, mekkora pergamenre lesz szükségetek. Bizonyos esetekben viszont pont a ferdén vágott oldalak, az épp hogy bezsúfolt szöveg kölcsönzi valódiság látszatát.

Arra, hogy megfelelően régi, üres papír vagy pergamen kerül a kezünkbe, aligha számíthatunk, így nem marad más, mint a különféle öregítő módszerek használata. A kontárok ezt tűzzel, füsttel, dörzsöléssel, szerszámokkal végzik; az igazi hamisítónak pedig számos olyan vegyi anyag áll rendelkezésére, amelyekkel a kívánt hatás elérhető.

Sérült, szakadt, hiányos bőrt csak módjával használhatunk, hiszen tudott dolog, hogy ki-kikincsként őrzi az okleveleit; azonban pár apró, egerektől származó harapásnyom épphogy nem gyanút, hanem bizalmat kelt; néha pedig, így hányatott sorsú családok vagy többször is támadást szenvedett kolostorok nevében íródott okleveleknél a szakadások, az égésnyomok is elfogadhatóak.

Ha mégis papírt használnátok, ügyeljétek a vízjelre, s ne abban az amúgy valószínűtlen esetben döbbenjétek rá hibákra, amikor a lapot a fény felé fordítják, és ott olyan papírmalom vagy mester jegyét látják, amely az állítólagos időpontban még nem is létezett. Célszerű, ha minden papír, ami bármi okból a kezetekbe kerül, megvizsgáltok, s a vízjeleket a lehető legnagyobb pontossággal, a szükséges adatokkal együtt feljegyzitek, hogy később, ha szükségesnek ítélnétek, elkészíthessétek vagy elkészíttethessétek a megfelelő merítőszítát.

Soha, ismétlem soha nem szabad egyszer már használt pergament, papírt alkalmazni, mert nincs annál könnyebb, mint felismerni a kaparás, ledörzsölés nyomát. Ha nincs más lehetőségetek, ám használjatok ilyet, de vigyázzatok: csak rövid ideig bízhattok munkátokban, mert könnyen elárultathattok általa!

Nem árt, ha tudjuk, hogy az adott időszakban miképpen vágta be a tollat, s mi is ehhez tartjuk magunkat. Milyen kis eltérés is hogy megváltoztatja az írásképet! Bizony, sosem lesztek képesek egy régi írás tökéletes utánzására, ha tollaitokat az újfajta módi szerint hegyezitek. Talán ti, akik épp hogy megismeritek a betűket, nem is gondolnátok, de az értő szem egy írás gondos tanulmányozásával, a vonalak vastagságának, a száraz hurkolásával, az írásjelek dőlésének vizsgálatával megsejti a vágás módját. Ehhez persze sokat kell gyakorolni, és azok a lurkók, akiket rám bízotok, olyan rettentő lusták, hogy... de ezt hagyjuk.

A tinta újabb fogós kérdés. Megint a vegyszerekhez, titkos adalékanyagokhoz kell folyamodnunk, ha azt akarjuk, hogy írásunk elég réginek hasson. Aki pedig az uralkodói kancelláriák okleveleinek hamisítására vetemedik, az jobban teszi, ha nem áltatja magát hiú reményekkel, hiába, hogy ezeken a tinta mindig frissnek látszik; ha új tintát használ, akkor jobb, ha nyomban elhagyja Shadont, és nem is tér vissza többé. Vagy elfogadja egyesek vendégszeretét... khm. Mert először is, az ő tintája idővel fakulni kezd, amivel egyből kárba ész minden munkája. Másrészt, ezeken a helyeken sokféle összetevő kerül a tintába: nem csupán olyanok, melyek az élénk színt tartósítják, de olyanok is, melynek addig nincs semmi szerepe, amíg az ellenőrző folyadékról rá nem cseppen egy kevés a papírra. Mert ha ekkor a tinta nem színeződik el, vagy nem úgy, ahogy kellene, akkor hamarosan kivégzéshez kiáltják össze a népet. Alig valaki ismeri e titkos összetevőket, s aki nem, annak alkimistához kell fordulnia, aki nem csak kiváló a maga mesterségében, de az aranyak csengésére hajlamos megfélemedezni a törvényről és annak szigoráról. Nektek persze, gondoljátok, ez nem jelenthet gondot, amióta saját embereitekkel kielemeztétek a tintát, amit magammal hoztam; kérdés, mikor jut eszébe egykori mestereimnek, hogy változtassanak az összetevőkön...

Az, hogy az oklevelek immár kánonná merevedett minták és formulák alapján készülnek, az, hogy stílusuk, noha kisé nehézkes, mégis tömör és könnyen utánozható, igencsak megkönnyíti a dolgunkat. Persze ehhez a formulák tökéletes ismerete is szükséges, ha ez hiányzik, és nem rendelkezünk egykorú formuláskönyvvel, úgy nem tehetünk mást, mint hogy az adott időből és az adott oklevél-kiállítótól összegyűjtjük a lehető legtöbb oklevelet. Ezt persze sokkalta könnyebb mondani, mint megtenni; általában már annak is örülhetünk, ha egy-két eredeti példány kerül a kezünkbe, melyek ha nem is ugyanabban az évben, de legalább annak környékén születtek.

Ráadásul még az is szükséges, hogy ezen oklevelek ugyanolyan típusúak legyenek, mint az, amit hamisítani kívánunk, hiszen az egyes oklevélfajták nagyon is eltérnek egymástól. Példának okáért, igencsak pórul jár az, aki egy királyi parancsból másolja át a tömör, rövid bevezetést egy hamisított ünnepélyes adománylevelbe, vagy, bár jó pecsétet használ, a rossz minta miatt elrontja a hitelesítő záradékot, s az másféle pecsétről vagy megpecsételési módról tesz említést. Vagy hogy egy másik, még számotokra is érthető példát említsek, a világi oklevelek és üzenetek keltezésében az évet királyaink és uralkodóhercegeink regnálása szerint számolják, utána pedig a hónapot nevezik meg, s azt, annak hányadik napján állították ki az írást; az egyházi oklevelekben viszont a Főatyák „szolgálatának” éveit számlálják, és az ünnepek szerint kelteznek. Egy szó, mint száz, minél több és minél jobb mintára van szükségünk.

Ha van elegendő mintánk, vagy megfelelő tudásunk, a szöveg elkészítése aligha okozhat gondot. Arra azonban mindenképp figyeljünk, hogy ne említsünk olyan személyt, aki akkor már nem élt, vagy bizonyíthatóan, vagy legalábbis köztudottan másutt volt éppen, netán más hivatalt, tisztséget viselt, más méltóságban volt – no nem mintha nem akadnának olykor ilyesféle tévedések a valódi oklevelekben -, s hasonló gondot kell fordítanunk a szövegben említett helyekre, eseményekre, nemkülönben a csak nemrégiben megjelent szavakra, fogalmakra, ismeretekre is.

Az sem mindegy, milyen írást használunk. Dőreség azt hinnünk, hogy a betűk változatlanok; bizony, mutathatnék nektek olyan régi írásokat, amelyek láttán megesküdnétek, hogy nem shadoni betűkkel készült... Így hát tudnunk kell, hogy ott és akkor milyen írást vagy írásokat használtak. A legjobb, ha van ugyanonnet, ugyanabból az évből mintánk; ha nincs, más, egykorú oklevelek alapján kell találgatnunk. Ez azonban kockázatos is lehet, mert a kancelláriák egy része fogékony az újítások, a divat iránt, a kolostori scriptoriumok viszont gyakorta mereven elutasítanak minden változtatást, vagy éppen egész másképp írnak Carappóban, mint Therrosában. Néha – különösen, ha nem régi, hanem úgymond „a minap íródott” hamis oklevelet, levelet készítünk – nem csupán az írást, de magát az egykorvult vagy még ma is élő írnok kézírását is utánoznunk kell. Kevesen látják, mennyire jellegzetes egy-egy ember írása, a magunkfajta szakértőket azonban nehéz becsapni. Ráadásul egyes helyeken, mint amilyen a királyi kancellária, még bátorítják is az egyéni betűképek használatát; nem tagadom, amikor az első hamisítványaimat készítettem, még annyira tapasztalatlan és ostoba voltam, hogy nem változtattam meg az írást, és mi lett a vége... Ma viszont már eljutottam oda, hogy ha akarom, két napi gyakorlással bármilyen írásfajta át tudok állni, egy heti gyakorlás után pedig már bárki kézírását tökéletesen utánozni tudom.

Az, aki valódi írást készít, akár köz, akár magáncélra, igyekszik gondoskodni egyfelől arról, hogy bebizonyítsa, az írás tőle származik – azaz a hitelesítésről -, másrészt igyekszik megakadályozni a hamisítást; a kettő eszközei és módszerei nehezen választhatók el. A hitelesítés legfontosabb eszköze a pecsét, amiről majd később ejtek szót; mellette különféle ismert és titkos módszereket alkalmaznak. Levelekben gyakori, hogy a végére beszúrnak egy-egy olyan utalást, melynek a levél tartalmához ugyan nincs köze, ám minthogy olyasmiről szól, amit csak a feladó és a címzett ismerhet, ez utóbbi számára bizonyítja az üzenet valóságát. Ehhez hasonlatos, amikor az oklevél-kiállító a szöveg egy részét a pergamen alján valamiféle titkosírással megismétli. Gyakori szerződéseknél, vagy más

alkalmakkor, amikor ugyanabból az oklevélből többet kell kiállítani, hogy ugyanazt a szöveget kétszer, négyszer, vagy akár kilencszer is felírják ugyanarra a – néha ezen okból igencsak nagy – pergamenre. Ezután a vágásvonalakra valamiféle szöveget írnak, és csak utána darabolják fel a pergament, így egy-egy oklevél szélén ezen betűnek csak a fele lesz látható. Később két példány valódisága könnyedén megállapítható, mert az okleveleket egymás mellé helyezve a két fél betűsornak össze kell illenie. Az is a hamisítás megnehezítésére szolgál, hogy sok kolostori oklevél végén felsorolják mindazon testvéreket, akik éppen jelen voltak, amikor az irat elkészült; a szerzetesek saját nyilvántartásaikban bármikor utánanézhettek elődeiknek – számunkra azonban, ha csak nem rendelkezünk egy egykorú eredetivel, szinte lehetetlen a helyes záróformula elkészítése.

Az igazi problémát azonban nem ezek közismert és könnyen felismerhető – ha nem is alkalmazható – hitelesíthető módszerek, hanem a különféle titkos jelek okozzák. A legtöbb olyan helyen, ahol sok oklevelet, vagy más iratot állítanak ki, kialakítanak, kialakítottak valamiféle saját védelmet a hamisítások ellen; ezek pedig, ellenben az olyan hitelesítő eszközökkel, mint amilyenek a fentiek, vagy mint a pecsét, korántsem közismertek. Egy-egy nagy kancellária egyszerre vagy tizenöt-húsz féle titkos hitelesítő módszerrel dolgozik, melyekből egy-egy kiadványba úgy ötöt-hatot használnak fel; e módszerek közül idővel néhányat időegesen vagy véglegesen elhagynak, hogy helyettük újakat vezessenek be. Az ilyen titkos jelek a gyakorlatlan szem számára szinte észrevehetetlenek. Meglehet, egy kolostor díszes oklevelein a pecsét különféle színű zsinegekből font sodron lóg, és miközben a leendő hamisító a kezébe került példányok alapján kétségbeesve keresi a színek jelentette kódrendszerre a megoldást, a szabály csupán annyi, hogy mindig három különböző színű zsineget fonnak össze. Vagy ki az, aki akkor, amikor hamisítványt készít, merne óvatlanságból, gondatlanságból hibát ejteni írás közben? Mégis, sok valódi oklevélben vannak hibák; ám korántsem mindegy, hogy hol – lehet, hogy az adott scriptorium egyik titkos módszere az, hogy a nyolcadik sor harmadik szavában szándékos hibát ejtenek. Megint csak lehetséges, hogy ha valahol az oklevél bevezető részében egy bizonyos szót használnak, a záró részben egy másiknak kell szerepelnie, kivéve, ha egy bizonyos, gyakori kifejezés megtalálható a fő részben, mert akkor az adott szó egyik szinonimáját használják. Még sokáig sorolhatnám a példákat; legyen elég annyi, hogy a tökéletes hamisítványhoz ismerni kell az adott helyen és időben használt titkos jeleket, ezek felismerése pedig még akkor is közel lehetetlen feladat, ha véletlenül számtalan egykorú, egy helyről származó, eredeti oklevél kerül a kezünkbe. Azonban az is igaz, hogy idővel a régi titkos jelek mind feledésbe mennek, és alig akad olyan hely, ahol a négy-öt százados titkos jelek fontosabbjait még ismerik a korábbiakat pedig ne is említsük...

Végül, ami a legalapvetőbb hitelesítési módot, a megpecsételést illeti, itt két lehetőségünk van. Megtehetjük, hogy egy másik, valódi oklevélről helyezzük át a pecsétet. Ehhez nincs szükség másra, csak egy felforrósított vékony drótra, megegyező színű viaszra, kézügyességre, no és szerencsére. És arra, hogy jó pecsétet használjunk. Mert egyfelől, egy-egy személynek, vagy hivatalnak több pecsétje is lehet, és mindet csak meghatározott alkalmakkor használja, másrészt pedig a pecsétet időnként újakra cserélik. Legjobb, ha olyan oklevélről szedjük le tehát a pecsétet, amely ugyanolyan típusú, mint a mi hamisítványunk, és legalább és legalábbis ugyanabban az évben kelt, mint amikor, úgymond, a miénk. No igen, annak az esélye, hogy ilyennel rendelkezünk, vajmi csekély...

A másik megoldás, ha mi készítjük el a pecsétet, akár úgy, hogy a meglágyított viaszban alakítjuk ki a nyomokat, akár úgy, hogy pecsétnyomót vésünk, vésettetünk. Itt is figyelni kell arra, amire fentebb; ugyanakkor jó ha tudjuk, és elfogadjuk, hogy tökéletes másolatot gyakorlatilag lehetetlen készíteni. Ti tudjátok a legjobban, hogy a pénzek is különböznek apró, szemmel szinte észrevehetetlen részletekben, mert különböző verőtövekkel készültek; nos, hasonló itt is a helyzet. Azonban ez részben a kezünkre is játszik. Ott ugyanis, ahol hosszú időn át ugyanazt a pecsétet használják, azaz városokban,

kolostorokban és egyebütt, az új pecsétet mindig a régebbiek alapján készítették, ám annak tudatában, hogy részben úgyszólván eltérő lesz, bármennyire is igyekszik a vésnök, megelégednek azzal, hogy bizonyos, megszabott részleteknek egyezniük kell. Más részletekkel viszont annyira nem törődnek, hogy azokat a vésnök akár meg is változtathatja. Így, ha nem törekszünk tökéletességre, megelégedhetünk azzal is, hogy pecsétünkön ezek a részletek helyesen legyenek kialakítva – ha szerencsénk van, megelégszenek a hitelesítő részletek ottlétével, és nem ellenőrzik, hogy pontosan milyen is volt évszázadokkal ezelőtt valójában a pecsét.

Eleddig a tökéletes hamisítvány készítésének nehézségeiről beszéltem, ám a legtöbbször sem időnk, sem eszközeink, sem lehetőségeink nem elégségesek egy ilyen megalkotásához. De nincs is rá szükség. Ha nem éri meg a költséget, ha csak hirtelen, ideiglenes jelleggel kell egy hamisítvány, ha vélelmezhetően sosem kerül hozzáértő kezekbe, vagy bármi más érv szól ellene, nemhogy nem érdemes, de nem is szabad tökéletes hamisítványra törekednünk, s csak azt kell jól megfontolnunk, meddig mehetünk el, mit hagyhatunk el, és mire kell mindenképpen figyelni. Bár minden eset más, arany szabályként elmondható, hogy a pergamenre, megszóvegezésére, és a pecsétre kell a legnagyobb gondot fordítanunk.

Ha tehát nem törekszünk tökéletességre, mégis megtehetjük, hogy egy valódi oklevélről teljesen levakarjuk az írást, s így egy olyan üres pergamenünk lesz, amelyik kellően régi, és ráadásul valódi pecséttel megpecsételt. Igaz, mint említettem, ez a levakarás sosem lesz teljes és észrevehetetlen; kivéve, ha a dörzsöléssel vagy más módok alkalmazásával magát a pergament is tönkretesszük. Az üres pergament viszont tetszésünk szerint teleírhatjuk; csak arra kell vigyáznunk, hogy a tartalom és a pecsét egymásnak ne mondjanak ellent. Igaz, ezt a módszert én megengedhetetlen pazarlásnak tartom, hiszen ezáltal teljesen megsemmisítünk egy valódi oklevelet.

Eleddig a teljes hamisítványokról beszéltem, ám igen gyakran találkozni részleges hamisítványokkal, amelyek kivakarással vagy betoldással készültek. Az első esetben egy vagy több szót, mondatot, részt vakarnak ki, hogy helyére, helyükre új szöveg kerülhessen. Ilyenkor gondot kell arra fordítani, hogy minél kevesebbet vakarjunk ki és írjunk át, mert annál kisebb a dolog utólagos felismerésének veszélye. E módon az oklevél, leszámítva az általunk eszközölt apró változtatást, változtatásokat, teljesen valódi; kis szerencséjével még akkor sem árultatunk el, amikor oklevelünket az eredetivel vetik össze – akár, mert a másolat meglétében megnyugodva nem olvassák össze a két levelet, akár mert a felületes és figyelmetlen szem átugrik a kisebb eltéréseken.

A másik általam említett módszer a betoldás: vagyis veszünk egy valódi oklevelet, amit újból leírunk, ám úgy, hogy a szöveget megváltoztatjuk, akár bizonyos szavak átjavításával, akár, ami a gyakoribb, újabb részek betoldásával. Nagy hátránya, hogy ilyenkor új oklevelet kell készítenünk, annak minden nehézségével, mint amilyen a pergamen öregítése vagy a pecsét áthelyezése.

Nem beszélek arról az esetről, ha akár csalással és hazugsággal, akár megvesztegetéssel elértek, hogy valótlan tartalmú írást állítsanak ki számotokra, bár a jog ezt is oklevél-hamisításnak tekinti; ehhez ti nálamnál sokkalta jobban értetek. Ugyanakkor hasonló módszerrel egy hamis oklevél mintegy valódivá tehető. Gondolom, még ti is tudjátok, mennyire gyakori dolog az átírás, hiszen csak így lehet egy oklevélről hiteles másolatot készíteni. Ha pedig sikerül elérnünk, hogy valahol egy hamisítványunkat elfogadják valódinak, kérhetjük, hogy írják át nekünk. Ekkor már egy teljesen valódi oklevél lesz a kezünkben, leszámítva persze a tartalmát. Ráadásul, ha gyanú merülne fel ezen új oklevelünkkel szemben, másolata ott lesz a kiállító levéltárában, s igen kicsi az esélye annak, hogy a vizsgálat nem torpan meg ezen a ponton.

Az, hogy mennyire ellenőrzik az oklevelek, iratok valódiságát, nagyon változó. Az egyszerű emberek, akik nem, vagy csak alig ismerik a betűket, minden írásra áhítattal tekintenek; de még a nemesek, arisztokraták, tisztek, hivatalnokok zöme is mindent azonnal hitelesnek fogad el, ha a pecsét

jónak tűnik, az irat külalakja nem tér el a megszokottól, és a tartalom is hihető. A nagy kancelláriák viszont mindent ellenőriznek, méghozzá annyira, hogy még a legjobb hamisítványokban sem bízhatunk, legfeljebb csak reménykedhetünk. E két végtet között pedig bármi lehetséges: egyfelől láttam én már olyan oklevelet, amelyről szinte üvöltött hamis volta, mégis hitelesnek fogadták el egy kolostor szerzetesei; a szomszédos kolostorban viszont még akkor is tovább vizsgálódtak, a nagyobb bizonyosság végett, amikor már régen tudták, hogy az oklevél hamis. Hadd idézzem e kiváló szerzeteseket: „...Már akkor hamisnak véltük és gondoltuk ezt a mondott levelet, amikor bemutatták nekünk, mert pecsétje nagyobbnak tűnt a mienknél; amikor pedig a kezünkbe vettük, azonnal nyilvánvalóvá vált a pecsét hamissága. Mégis, mintha a pecsét ép és valódi lenne, folytattuk a vizsgálódást, amelynek során bebizonyosodott, hogy a levél közönséges, ráadásul rossz és otromba hamisítvány, minthogy egyikünknek sem ismerős a kéz, amelytől a levél írása származik, továbbá, hogy a mi leveleinkben a keltezés más módon történik; továbbá, hogy levéltárunkban nem található meg a levél másolata, márpedig ebből az időből az általunk kiadott levelek másolatai hiánytalanul megvannak; továbbá, hogy azon szerzetesek, akik már akkor is e kolostor lakói voltak, nem emlékeznek a szerződést kötő személyre; továbbá, hogy előttünk csak a szomszédok jelenlétében lehet és szabad föld eladásáról és megvételről szerződést készíteni, míg a levélben erről nem található említés; és végül, hogy teljeséggel hiányoznak titkos jeleink...”

Nos, ennyi lett volna, amit az oklevél-hamisításról a lehető legrövidebben és legtömörebben el lehet mondani; bár, az arckifejezésekből ítélve, számotokra még ez is túl hosszú és kissé érthetetlen volt...

Tasnádi „Thaur” Ákos

Büntetésnemek Shadonban

„...Hogy mi a büntetés célja? Sokféleképpen magyarázzák ezt Shadonban is. Megtorlás és megakadályozás, ahogy az a jegyzőkönyvekben áll. A megtorlásnál csak a legrégebb szerzők emlegetik a nemzeti-családi bosszút, illetőleg ennek maradványait; az újabbak, talán szegényükben, ezt a leghatározottabban elutasítják, s csupán a társadalmi igazságérzet kielégítéséről, esetleg a hatalom megsértett tekintélyének helyreállításáról beszélnek. Ami a megakadályozást illeti, itt is van olyan érv, amelyeket hajlamosak a mai jogtudorok könyveikből kifelejtteni: a halálbüntetés, a testcsonkítás igen hatékonyan megakadályozza a bűnöst az újabb, hasonló tettek elkövetésében. Helyette inkább a büntetésnek a bűnösre gyakorolt javító-nevelő hatásáról írnak – ami, valljuk meg, néha igencsak megkérdőjelezhető –, másrészt a potenciális bűnelkövetőkre gyakorolt elrettentő hatásáról beszélnek. Ez utóbbira gyakran hivatkoznak, ha a nyilvános ítéletkiszabásokat, kivégzéseket magyarázzák, védelmezik – a magam részéről ehhez hozzátenném a nép szórakoztatását is...”

„...Ugyan mi ragadható el egy embertől: élete, testi épsége, egészsége, vagyona, becsülete, szabadsága, kiváltsága. Így hát létezik halálbüntetés, testcsonkítás, testi büntetés, vagyoni büntetés, szegénybüntetés, szabadságvesztés, jogfosztás...”

Shadonban következő büntetéseket alkalmazzák (pontosabban fogalmazva, ezek számítanak törvényesnek):

HALÁL: a bűnös fejével bűnhődik. Egyszerű halálbüntetés a pallos és az akasztás; az elsőt „becsületesnek”, „tisztességet nem érintőnek” tartják, így a nemeseket rendszerint erre ítélik – kivéve a súlyosabb eseteket. Az akasztás dehonesztáló kivégzési módnak számít: leginkább a szolgálai renden lévők esetén alkalmazzák. Ezt azonban felülbíráhatja törvény vagy szokás, így például az útonállás büntetése – bármily jogállású volt korábban a bűnös – szinte mindig akasztás. Különösen súlyos esetekben alkalmazhatnak minősített halálbüntetéseket is. Ezek lehetnek kínzók: karóba húzás, kerékbetörés, vízbefulladás, máglya.

„...A kínzó halálbüntetés a belső tartományban ritka, a peremterületeken sokkal gyakoribb; igaz, egyes bűntettekhez szorosan hozzákapcsolódnak bizonyos minősített halálbüntetések, így a hamisítók mind máglyán végzik, Shadon városában éppúgy, mint Shadlekben vagy a Gályák-tengerének partján...”

Szintügy minősített a halálbüntetés, ha azt kínzással kötik egybe: például a végrehajtás előtt testcsonkításra is ítélik a bűnöst, vagy lóval húzzák oda a kivégzés helyszínére. A bírák azt is előírhatják, hogy az ítélet végrehajtása után mennyi ideig kell a holttestet közszemlén hagyni.

„...Pyarron jogtudósai, könyveik és emlékeik fedezékében, hajlamosan ezeket a valóban kegyetlen halálbüntetéseket túlhangsúlyozni. Talán ha száz kivégzetre jut egy ilyen – mert csak a legsúlyosabb, legelvetemültebb bűnök elkövetőit, a Korona és az Egyház, az Egyetlen megállapított rendje ellen törőket büntetik ily módon, olyanokat, akik megvetnek minden isteni és emberi törvényt. És az ilyenből nincs sok. Szerencsére. A kegyetlenség mindig is fájdalmas, ám mégis szükséges eszköz, borzasztó, ám nélkülözhetetlen gyógyszer. A Birodalmat – és a benne lévő megannyi lelket – meg kell védeni, mindenáron. Lám, Pyarron emberiességről beszélt, meggyengült – és elbukott...”

A halálbüntetést rendszerint nyílt helyen, sokadalom előtt hajtják végre; ritkán – kegyelemből vagy más ok miatt – titkon, zárt helyen. A legtöbb büntetésfajtánál létezik egy-egy féllégális módszer, mellyel a halálraítélt kínjait lehet csökkenteni.

„...gondolok itt a máglyánál vagy akasztásnál a nyakcsigolya kiugratására, kerékbetörésnél a „kegyelmi ütésre”, melyekkel az emberséges bíró vagy hóhér megkönnyítheti a bűnös utolsó

pillanatait; ám a hóhérnak, aki végrehajtja, gyakorta arra is ügyelnie kell, hogy a bámész tömeg ne vegyen észre semmit. Általában véve ugyanis a tömeg, az ostoba, otromba, vérre és kínra szomjazó csőcselék kedvesebb a könyörületességnél a véres látványosság, és alkalmasint kisebb zavargások is kitörhetnek, ha az efféle emberek úgy vélik, megfosztják őket jogos szórakozásuktól. Ez ritkán lépi túl a gyalázkodás, netán a kőhajigálás mértékét; ám ki ne emlékezne a véres deronai lázongásra, amely elégedetlenség így keletkezett szikrájából lobbant lángra, s amelynek elfojtására csak a minap kellett odaküldeni egy tartományi ezredet?...”

Megjegyzendő még, hogy a nőket, öregeket, valamint a vádló fél rokonait kevésbé, a gyermekeket pedig csak nagyon ritkán ítélik halálra. Az egyház tagjai halálra nem ítéltetők, igaz, a legsúlyosabb bűnök elkövetőit az egyház kutasítja soraiból, és a halálbüntetés végrehajtására átadja őket a világi hatóságoknak.

TESTCSONKÍTÁS: leggyakrabban az orr, a fülek, az ujjak, a kéz és a kar levágása, a szem kitolása, a nyelv kitépése. Bizonyos esetekben még felfedezhető az ősi „szemet szemért”-elv alkalmazása, inkább azonban a „bűnös testrészt megbüntetéséről” van szó: így a tolvajok kezüket vagy karjukat vesztik, a hamis eskü büntetése pedig a hamisan szóló nyelv kitépése. Emellett a testcsonkítás megakadályozza az újabb bűn elkövetését, és végezetül, haláláig megjelöli a bűnöst. Épp ezért figyelmet szokás fordítani rá, hogy az illető ne haljon bele a vérvesztésébe, seblázba. Önálló alkalmazásán kívül halálbüntetéseket megelőzően is előfordul.

TESTI BÜNTETÉS: meghatározott számú ütés kiszabása. Az eszköz férfiaknál általában bot, nők és fiatalok esetében az ostor és korbács, gyermekeknél a vessző.

„...A leggyakoribb a pálcának nevezett bot, a korbács és a vessző, amelynél a szégyenpadra (avagy fakecskére, falóra, és még számtalan más néven tisztelt alkalmatosságra) fektetett bűnösre kimérik a büntetést; azonban ostobaság lenne feltételezni, hogy nem lehetnek óriási különbségek úgy az anyagban, mint a vastagságban, arról nem is beszélve, hogy korántsem mindegy, mekkora erővel lendítik meg őket. Ritkábban, de előfordul még a lapát (amit néha kifűrnak, hogy könnyebben lendíthető legyen), a bikacsök, a seprő (amibe sokszor sodronyt fonnak), valamit a tövis is...”

Az ütések száma egytől szinte a végtelenig terjedhet. Megjegyzendő, hogy 150-200, egyidőben kiosztott botütést már a legerősebbek, legszívósabbak sem igen élnek túl, ám a gyengébbek akár 50-60 ütésbe is belehalhatnak. Épp ezért szokás – már amennyiben nem szándékosan halállal felérő büntetésként szabják ki a botütéseket -, hogy a büntetést részletekben adják ki; így egyrészt kisebb a veszélye a végzetes sérülésnek, másrészt nagyobb az elrettentő hatás, hiszen az ilyen büntetéseket majdnem mindig nyilvánosan hajtják végre.

Általános szokás Shadonban, hogy a nemeseket nem ítélik testi büntetésre – miként egyébként kalodára, pellengérré sem.

VAGYONI BÜNTETÉS: rendszerint a kártérítést és az ítékezés költségeinek megtérítését célozza, vagy más (leginkább testi) büntetéseket lehet pénzzel megváltani. Így lopás esetén a kárt kell megtéríteni, akár többszörösen is, a testi épség elleni büntetteknel fájdalomdíjat – úgynevezett vérváltságot – kell fizetni, állni kell a gyógyítás költségeit és a sértett keresetkiesését. Általában kisebb összegre szól, hiszen a súlyos büntetéseket nem lehet pénzzel megváltani; nagy összeget is jelenthet a teljes vagyonek Kobzása, ezt azonban rendszerint mellékbüntetésként szabják ki a halálbüntetés mellett.

Másrészt viszont bizonyos enyhe bűnök, vagyis inkább csak vétkek esetén csak pénzbüntetést szokás kiszabni, mint amilyen például a szitkozódás, a részeg duhajkodás; ekkor csak a fizetni képtelenekre mérnek ki valamiféle kisebb testi büntetést.

SZÉGYENBÜNTETÉS: a becsület teljes vagy részleges elvesztése. Minden olyan halál- vagy testi büntetés, testcsonkítás ide sorolható, amelyet nyíltan, sokadalom előtt, sőt szándékosan piac- vagy ünnepnapokon hajtanak végre. Főbüntetésként is gyakori: ilyenkor rendszerint pellengérré,

szégyenfához állítást, kalodába zárást jelent. Főként nem túl súlyos bűnök esetén alkalmazzák, vagy amikor a bűnös – betegsége, kora, neme, társadalmi státusza okán – nem tehető ki testi büntetésnek. Általában olyan helyen történik, ahol sokan járnak (piactér templom vagy városháza előtti tér), és lehetőleg akkor, amikor ott a megszokottnál is többen tartózkodnak (piac, istentisztelet).

„...Shadon lakóit néha maradiaknak, ötlettelennak tartják; elég azonban egyetlen domínium településeit végigjárni, hogy bizonyosságot szerezzünk ennek ellenkezőjéről; legalábbis, ami a büntetések végrehajtására szolgáló eszközök és módszerek sokféleségét illeti...

...Ott vannak a különféle kalodák: álló kalodák, lábkalodák, kéz- és lábkalodák, rendszerint oly rafináltan megoldva, hogy akit odazárnak, azt már pár perc után kiállhatatlan fájdalmak kínozzák. Bármelyik shadoni faluban tévedhetetlenül meg lehet határozni, melyik házban lakik a falu bírása, hiszen a kaloda, mint hivatalának jelképe, ott éktelenkedik a háza előtt. Vagy épp a nyelv-lakat, amit a rágalalmazókra adnak. Aztán a szégyenketrecek, pellengérek, szégyenfák, szégyenoszlopok, bitófák, akasztófák, bűnfák, törvényfák sokasága és változatossága; nincs olyan város, melynek ne lenne egy a főtéren, sem vár, amelynek a kapuja előtt, belevésve vagy ráakasztva, részögezve egy kard, jelezve, hogy a pellengér birtokosa élet és halál ura. Aztán a városháza vagy a templom bejáratához láncsal rögzített nyakvasak, amelyekbe zárva állítólag néha hónapokat is eltöltenek egyesek. Mégis, a „kedvencem” az, amikor a templombejárat alatt volt kisebb, ráccsal fedett gödör; így mindenki az oda lehajított bűnös felett ment a templomba, vagy jött ki onnét, s ha akarta, feddő vagy gúnyos szavakkal, netán köpetével illethette...”

„...Nem elég, hogy valakit órákra a szégyenoszlophoz kötnek, gyakorta még táblát is akasztanak a nyakába, amire ráírják bűnét, vagy, hiszen az egyszeri nép nem ismeri a betűket, ráfestenek valamit, ami a bűnre utal: állattolvajoknál az ellopott állatot, rágalalmazóknál egy nyelvet... Néha olyan öltözetet, fejjedőt, álarcot adnak az illetőre, ami még növeli szégyenét; máskor hangosan ki kell kiáltania bűnét. Magam is láttam olyan embert, aki a szégyenfálnál állt, nyakában táblával, miszerint megrágalmazta a magisztrátus tagjait, és e szerencsétlennek ráadásul tenyerével csapkodnia kellett bűnös tettét elkövető száját, miközben azt kiáltozta, hogy „így jár, aki rágalmaz”. Ámbár ő még viszonylag jól járt, mindig volt a környékén egy-két ember, aki vigyázott, nehogy valami suttyó legények még csúfoskodjanak is vele – mert ha egy tolvaj kerül pellengérré, akin nem szánakoznak, azzal bizonyos keretek között mindenki szabadon elbánhat: megdobálhatja, megkínozhatja, megalázhhatja. Sőt, olyat is hallottam, hogy az ítélet írta elő, hogy egy rágalmazónak, minthogy ebül szólt, ebnek csinálmányával kenje be száját a poroszló; szörnyű, hogy a shadonik néha milyen izléstelenek! Máskor meg tábla helyett magát a lopott holmit akasztják a tolvaj nyakába, legyen az pár csizma, vagy épp egy élő lúd. A legrosszabb mégis az, amikor szégyenkövet, vagyis egy lánccon lógó nehéz kőtömböt vagy faragott követ akasztanak a szerencsétlen nyakába.

Az is gyakori, hogy a bűnöst egy vagy több poroszló körbehurcolja a városban; ilyenkor is lóghat a nyakában tábla vagy a lopott holmi, s a legtöbbször ilyenkor is kiabálnia kell önnön bűnét. S ezt még nem is vélik elégnak: a poroszlók rendszerint pálcával, vesszővel, seprűvel csapkodják a nyomorultat. Máskor meg nehéz szégyenköveket kell cipelniük a bűnösöknek, meghatározott távolságra vagy ideig; e kövek néha olyan súlyosak, hogy, az hiszem, jómagam meg sem bírná mozdítani őket. ...”

Sokkal enyhébb büntetés, amikor valakit megkövetésre ítélnék: ekkor nyilvánosan kell a sértett vagy a sértettek bocsánatát kérnie; ez általában a templomban, istentisztelet után történik.

Szégyenbüntetés a lekopasztás is. A bűnöst megfosztják hajától, ha férfi, fejének más ékességeitől – szakállától, bajuszától – is. Ezzel eléri, hogy amíg a fejszőrzete újra ki nem nő, mindenki felfigyel rá, s vigyáz, nehogy újabb bünt kövessen el. Ehhez hasonló, ám súlyosabb büntetés a megbélyegzés, hiszen a haj kinő, ám a forró vas nyoma mindhalálig megmarad. Még ezen belül is jut helye a mérlegelésnek, hiszen a vállra, mellre, hátra nyomott vas nyoma elrejtethető, az arcra nyomott

viszont nem. A fentebb említett testcsonkítás is tekinthető a megbélyegzéssel rokon szégyenbűntetésnek, hiszen eltitkolhatatlanul megjelöli a bűnöst – érdekesség, hogy amennyiben a csonkolás okaként hamisan háborús sérülés is megjelölhető lenne, az ítéletek rendszerint tartalmazzák az „és billoggal jelöltessék meg” kitételt...

Végül, amennyiben valaki becsstelenségbe esik, azaz bűne következtében minden becsületét és tisztességét elveszíti (mert hamisan esküdött, megtagadta rokonát, kiforgatta vagyonából gyámoltját, megszegte lovagi fogadalmát, megszökött a hadjáratból, hamisan ítélezett, és így tovább), az egyéb büntetések végrehajtása után mintegy kitaszítatik a társadalomból. Télen-nyáron mezítláb, fedetlen fővel kell járnia, tarka ruhát viselnie; elveszíti minden címét, rangját, hivatalát és vagyonát; nem örökölhet, nem vállalhat hivatalt, nem indíthat pert, nem lehet tanú, s nem köthet szerződést sem. Legtöbbször családjaik is eltaszítják a becsstelenné vált személyeket; e szerencsétlenek sorsa rosszabb a legnyomorultabb koldusnál is, mert alamizsna helyett csak szidalmakat és ütlegetek kapnak. Néha az egyház könyörül meg rajtuk, s egy-egy kolostor szolgálatába lépve, vezekelhetnek bűneikért.

A becsstelenné vált ember érintése, ha csak ideiglenesen is, de becsstelenné tesz, ahogy a ragállyal fertőzött beteg érintése is továbbadja a ragályt. Épp ezért nem mindegy, hogy testi büntetéseknél ki az, aki kiosztja az ütések, ki az, aki a bűnöst végigvezeti a városon, vagy hozzáköti a szégyenfához, a poroszló, vagy a hóhér, bakó; ez utóbbiak ugyanis becstelen személyek, még akkor is, ha a szankciók zöme rájuk nem vonatkozik.

Az ilyen „ideiglenesen becstelen” személyeknek nem tarka, csupán fekete ruhát kell viselniük; vagyonuk, jogaik megmaradnak, bár tanúskodni nem tanúskodhatnak, és ezen állapotukban csak megvetéssel szabad róluk vagy velük beszélni. Az istentiszteleteken oldalt, az utcalányoknak és más kétes elemeknek fenntartott helyen kell állniuk, egészen addig, amíg a pap kézen fogva – hiszen, miként a becstelen ember érintése becsstelenné, úgy a pap, a tiszta ember érintése tisztává tesz – képletesen és valóságosan is vissza nem vezeti őket a becsületes emberek közé.

SZABADSÁGBÜNTETÉS: valójában inkább szabadságban korlátozást jelent. Leggyakoribb módja a kitiltás, kiűzés, kiseprűzés, amikor valakit – rendszerint csavargókat, idegen szajhákat, más kétes elemeket -, kiharcolnak egy falu, város, uradalom, domínium, megye, tartomány, vagy akár az egész Birodalom területéről, avagy ütlegek, vesszőcsapások kíséretében kergetnek ki.

„...Shadon földjén nincsenek börtönök. Természetesen vannak fogdák, de ott ugyebár még az ítélet előtt állókat őrzik. Hiszen a börtön nagyon sokba kerül: fel kell építeni, karban kell tartani, őrszemélyzetet, a rabok ellátását fizetni... Továbbá fontos szempont, hogy a börtönben ülő nem dolgozik, és nem fizet adót. Persze mindig van néhány nemes, akit – valamely politikai ügyből kifolyólag – az egyik vagy másik királyi várban őriznek, ám az ilyen esetek száma elenyésző – és a dolog legkevésbé sem publikus.

Ami viszont a fogdákat illeti, ott természetesen sokan és gyakorta hosszan ülnek, néha akár több éven át is – bár amilyen mostohák a körülmények, a bírák már rendszerint nem szabnak ki halálbüntetést arra, aki fél évnél többet volt fogdában – mondván, egy halálbüntetést már túlélte. Sötét, gyakorta ablaktalan pincehelyiségek ezek, zsúfoltak, koszosak, mindenféle járványok melegágyai. A koszt is kevés – jobban jár az, akit a rokonai élelmeznek. Sokakat le is láncolnak, vagy nyakvasban, bilincsben tartanak. Friss levegőre csak akkor jutnak, ha közmunkára viszik őket – ez azonban ritka, mivel a fokozott szökésveszély miatt nagyobb őrizet szükségeltetik...”

„...Ez azért mára már nem teljesen igaz. Vannak börtönök Shadonban is – való, hogy inkább csak a városokban. Nem tudom, mi rá a magyarázat. Lehet, hogy a városok ebben is mások akarnak lenni, elkülönülésüket kívánják hangsúlyozni. Az is bizonyos, hogy a városok nem szeretik túlzottan a súlyos testi és a halálbüntetéseket: együttérzés ez a polgárságtól, önvédelmi reflex, vagy jól elfogadott önérdék, ki tudja? Némelyek pedig egyenesen a falakban, a bezártság érzésében látják e jelenség okát...”

Az ilyen városokban a börtön rendszerint a városháza pincéjében kap helyet. A legtöbb esetben elkülönítik a fogdát, ahol a letartóztatottakat és a kisebb kihágások elkövetőit őrzik, és a tényleges börtönt, ahol a súlyosabb bűnökben elítéltek töltik le büntetésüket. Ezek a börtönök nem jobbak a másutt megtalálható fogdáknál; ezért, s hogy ne kerüljenek össze mindenféle alantas, s gonoszlelkű emberrel, a város előkelő polgárai, akiket nem nyom nagy bűn terhe, nem itt, hanem egy erre kijelölt házban tartózkodnak, a város egy megbízható polgárának vagy tisztviselőjének felügyelete alatt...”

Részben talán ide, részben a szégyenbüntetésekhez sorolható a közmunka: ugyanis nem elsősorban nehéz, hanem inkább mocskos, megvetett munkákra parancsolják a bűnökben elmarasztaltakat. Ilyen az utcasöpítés, a városháza, vagy más középületek sikálása, letisztítása, a szemét- vagy ganészállító taliga húzása, és a többi. A szégyenbüntetés elsikkad, és csak a szabadságban korlátozás marad, amikor a fiatal, erős férfiakat fontos, nagy munkaerő-igényű munkákra irányítják, mint amilyen például gátépítés, mocsárlecsapolás, vagy épp katonának adják őket.

JOGFOSZTÁS: nemességtől, hivataltól, polgárjogtól szokás megfosztani valakit. Ebből adódóan elsősorban mellékbüntetés. A nemességtől való megfosztás szégyenbüntetésnek is kiváló, hosszadalmas és az elítéltre nézve rendkívül megalázó procedúra; a nézők számára igen nagyszerű látványosság.

Természetesen más büntetések is léteznek; ilyen például, ha böjtölésre, vezeklésre, zarándoklatra ítélnék valakit – ám ezeket, efféléket inkább az Egyház tagjai, semmint a bírák szabják ki; az ítélet legfeljebb annyit mond ki, hogy „a bűnöst az Egyház bölcs megfontolására bízuk”. A hadseregnek is megvannak a saját büntetésnemei, mint amilyen például a nyeregcipelés a lovasoknál, a faszamárra ültetés a gyalogosoknál, a farkasgúzs, a lándzsafutás.

Végeredményében elmondható, hogy a törvények és szokások megszabta kereteken belül a bírák szabadon dönthetnek a büntetés fajtája, mérete és végrehajtási módja felül, tetszésük szerint; ebből adódóan a fentiek bőven nem fedik le az összes büntetésnemet, csupán a legfontosabbakat, leggyakoribbokat. Hosszú oldalakon át lehetne sorolni az érdekesnél érdekesebb, színesnél színesebb büntetési módokat, amelyeket Shadonban alkalmaztak vagy alkalmaznak; de még mielőtt valaki téves következtetéseket vonna le az Egyetlen Birodalmáról – Gorvik, az Ibara vagy Toron lakóihoz képest a shadoniak fantáziátlanok és ötletlenekek, ami az új, kegyetlenebb büntetések kitalálását, illetve maradiak, tartózkodóak és könyörületesekek, ami ugyanezek alkalmazását illeti...

Tasnádi „Thaur” Ákos

Hóhérszerződés

Mi, Arraez városának törvényesen és jogszerűen megválasztott bírása és esküdt polgárai a hegyeken túli Ilerdából való, Gasdarnak nevezett hóhérral ama szerződést kötöttük és azt élő szóval betartani fogadtuk, hogy

1. havonkénti fél királyi aranyat, vagy annak megfelelő súlyú ezüstöt adnak neki fizetségül;
2. nemkülönbén évenként 2 süldő disznót, 3 köből búzát, 10 köből árpát, fél kocka sót, 2 szekér tűzifát, valamint egy jó vég posztót és egy pár csizmát;
3. továbbá szállásul adjuk neki a temető mellett álló, a város kezében lévő úgynevezett „Vörös-házat”;
4. továbbá vállaljuk, hogy részére a város költségén évente egy nyári és egy téli ruházatot készítettünk;
5. nemkülönbén, hogy részére Savarin uramnak a „Vadkanölöhöz” címzett korcsmájából minden este bőséges vacsorát, valamint egy icce jó sört küldetünk;
6. kijelentjük azonban, hogy a város parancsára végrehajtott büntetésekért és tortúrákért semmiféle külön fizetség nem jár;
7. továbbá, hogy a szükségtől hajtva a bíró éjjel is munkára szólíthatja a hóhért, akinek azonban napszállta után minden megkezdődött őrsegidőért¹ negyed ezüst külön fizetség jár;
8. továbbá, hogy a város egy heti járőföldön belül a hóhért bármikor kölcsönadhatja; azon túl azonban csak a hóhér beleegyezésével;
9. továbbá, hogy ilyen esetben az utazásról és más költségekről a kölcsönkérő gondoskodik;
10. továbbá, hogy ilyen esetekben a kialakult fizetség fele a várost, fele a hóhért illeti;
11. Elvárjuk azonban, hogy a hóhér munkáját mindenkor nagy gondossággal és hozzáértéssel végezze, ne legyen se renyhe, se túlbuzgó, se lágy kezű, se kegyetlen;
12. valamint, hogy saját eszközeit és szerszámaikat mindenkor a legjobb állapotban tartsa;
13. valamint, hogy a város tulajdonában lévő eszközök, szerszámok és helyiségek állapotára a legnagyobb gondot fordítsa;
14. továbbá, hogy a büntetéseket, legyenek azok bármifélek, a vesszőzéstől a halálosig, a szokások és a bíró utasításai szerint hajtsa végre;
15. továbbá, hogy a halállal lakolt bűnösök testét adja ki a családnak, vagy temesse el, vagy másképp bánjon velük, a bíró parancsai szerint;
16. továbbá, hogy vigyázzon, nehogy a halállal lakolt bűnösök testét vagy azok egy részét elragadják²;
17. továbbá, hogy viselkedése a törvényeknek, szabályoknak és szokásoknak mindenben megfelelő legyen;
18. továbbá, hogy csak a város által készített sajátos ruhában³ lépjen az utcára;

¹ A shadoni seregeknél az éjszakát, őrseg szempontjából, négy egyforma részre szokás osztani – ámbár télen ezen őrsegidők jóval hosszabbak, mint nyáron. Ez az időszámítás általánosan elterjedt a katonaságon kívül is; a napnyugtától napkeltéig terjedő időszakot csak kevesen mérik az állandó hosszúságú órák szerint.

² Az erőszakos halált haltak, de főként a kivégzettek testrészei (nyelve, szeme, haja stb.), illetve kisebb mértékben ruházata, egyéb dolgai komoly szerephez jutnak az ynevi népi mágikus praktikákban; elsősorban, de nem feltétlenül, ártó célra használják e tárgyakat. Sőt, több boszorkányi és boszorkánymesteri hagyományban is előfordul a kivégzettek maradványainak alkalmazása. Ehhez mérten a shadoni jog és Domvik egyháza teljes súlyával fellép az efféle praktikák gyakorlóit ellen. (Lásd még 21., 22. pontok.)

19. kijelentjük azonban, hogy a hóhér másnak, mint a városnak nem szolgálhat; kivétel ez alól a neragránus lovagoknak a városban álló rendháza;
20. továbbá, úgy állatoknak, mint embereknek bármiféle orvoslása, gyógyítása, történjék bár szóval, tettel, füvekkel vagy más orvosságokkal, teljességgel tilalmas⁴;
21. továbbá, hogy a halállal lakolt bűnösök testének vagy ruházatának darabjait, s bármi mást, amit a rút babona hozzájuk kapcsol, valakinek is eladni vagy ajándéknak adni teljességgel tilalmas; ha pedig valaki a halállal lakolt bűnösök, különösen eretnekek, boszorkányok és más efféle gonosztevők testének vagy ruházatának valamely darabját kérné a hóhértól, az tartozik ezt nem csupán visszautasítani, hanem erről azonnali jelentést tenni;
22. továbbá, hogy a halállal lakolt bűnösök bármiféle ruhájának vagy holmijának megtartása teljességgel tilalmas;
23. továbbá, hogy bárkitől fizetséget elfogadni, hogy a büntetést lágyabb vagy keményebb kézzel mérje, vagy bármiféle más okból, teljességgel tilalmas; amennyiben valaki fizetséget ajánlana neki, a hóhér azt azonnal jelenteni köteles;
24. továbbá, hogy tilos bármit vagy bárkit kesztyű nélkül megérintenie, különösen nyilvános helyen; piacon vagy másutt kenyeret, húst vagy bármi más ételt még kesztyűben sem érinthet⁵;
25. megengedjük, hogy a hóhér családját is magával hozza, vagy családot alapítson;
26. továbbá, hogy a templomban akár egyedül, akár családotul megjelenjen, de csak azon oldalsó részen, ahol a szajhák és más effélék is állhatnak;
27. továbbá, hogy a tanács engedélyével inast fogadhat, saját költségén; de egy év elteltével, ha a tanács az inast kellően szorgalmasnak és alkalmasnak találja, fizetséget adhat neki.

Kelt Arraez városában, Szent Alvaron ünnepének előnapján, fejedelem urunk, Eusso bel Catho-Orta uralkodásának második évében.

Tasnádi „Thaur” Ákos

³ A hóhéroknek olyan ruházatot kell viselniük, amely egyértelműen megkülönbözteti őket a többi embertől. Ez Shadonban rendszerint tetőtől talpig vörös ruházatot jelent, részben, mert e szín igen feltűnő, részben, mert ezen látszanak meg legkevésbé a vérfoltok. A ruházatot állandóan viselt vörös bőr- vagy selyemkesztyű egészíti ki (lásd még 24. pont). Egyes helyeken a hóhérok az ítélet végrehajtása idején az arcot eltakaró maszkot vagy csuklyát viselnek.

⁴ Ynev-szerte előfordul, hogy a hóhérok gyógyítással is foglalkoznak. Ennek egyik magyarázata az a kétségtelen anatómiai tudás, amellyel az ítéletek és kivallatások kivitelezői rendelkeznek; a fő ok azonban az az általános vélekedés, hogy a hóhér, mesterségéből adódóan, valamiféle természetfölötti erővel bír, rendelkezik az „oldás és kötés” hatalmával, nem csupán ártani, hanem gyógyítani is tud. Ennek megfelelően módszereik, gyógymódjaik inkább mágikus jelegűek. A hóhérok e tevékenységet sokhelyütt tiltják: hol azért, mert konkurenciát jelentenek az engedéllyel rendelkező orvosoknak és kirurgusoknak, hol azért, mert munkaadóik szerint ez elvonja őket rendes feladataiktól; hol pedig, mint Shadonban is, a hóhérok orvoslását emberre-állatra veszélyes kontárkodásnak, babonás, hatástalan kuruzslásnak, netán boszorkánysággyanús praktikák gyakorlásának vélik.

⁵ A hóhér az, aki a közösség nevében végrehajtja az ítéleteket; eközben azonban óhatatlanul „vérrel mocskolódik be a keze”. Ő az, aki afféle bűnbakként az igazságos, a közösség számára hasznos, ám mégis gonosz és bűnös tettek súlyát viseli. Ennek következtében megbélyegzett, félig-meddig társadalmon kívüli helyzetbe kerül. Shadonban ezt „becstelennek” nevezik. A becstelen személy (esetünkben a hóhér) társasága, de különösen az érintése is megbecstelenít. Ezért is kell a hóhérnak állandóan kesztyűt viselnie, és óvakodnia bárkinek és bárminek véletlen vagy szándékos érintéstől. A hóhér becstelen volna, ha enyhébben is, a hóhér családtagjait is érinti; ez a fő oka a hóhérdinasztiák kialakulásának. (Lásd még 5., 26. pontok.)

„Mindenkinek megvan a maga Yneve” – tarja a mondás, és mi tökéletesen egyetértünk vele. Sőt: mindig is kifejezetten bátorítottuk a játékosokat és a kalandmestereket arra, hogy a M.A.G.U.S. világát és törvényeit a saját szájuk íze szerint formálják át, ha azt úgy helyénvalóbbnak, játszhatóbbnak érzik.

Ám mindez nem jelenti azt, hogy nekünk ne lenne egy saját, konzekvens, élő Ynevünk – ahol bizony nagyon is meghatározott, jellegzetes módon születnek, élnek és halnak az elfszabású (no meg egyéb) fajok, dúlnak a háborúk, zajlanak az egyházi szertartások, intrikálnak a politikusok, jutalmaznak és büntetnek az istenek, tanulnak ifjú magiszterek a neves egyetemek szemeszterein, fortyognak különféle gyanús oldatok félhomályos kamrák üveglombikjaiban, csilingelnek apró rézcsengettyűk az Ibarát járó tevék nyakában, és így tovább, és így tovább... A Mi Ynevünk sorozatban e világ szilánkjait szeretnénk felvillantani.

Még egyszer: a sorozatot alkotó cikkekben írtak korántsem kötelező érvényűek – ám a mi Ynevünkre ezek, és nem mások érvényesek.

Tanmese

Elöljáróban: a következő történetet szinte minden évben előadják Doranban, a Mágia és Ember előadásorozat keretében. Nincs olyan hallgatója a dorani egyetemnek, aki ne hallotta volna legalább egyszer, és ne látta volna a valóságát bizonyító feljegyzéseket a Nagykönyvtárban...

Pyarron szerint 3642-ben a Dorani Nagytanács különös demonstráció elvégzésére adott engedélyt: az utcáról véletlenszerűen behívott tizenöt járókelőt a magasabb évfolyamok hallgatói előtt megkérdeztek arról, vajon mit kérnének a dorani varázslóktól, amennyiben lehetőségük adódna effélére. A tizenöt személyből öten pénzt kértek – a tételek egyenként változtak -, egy házaspár fiuk felvételét az intézmény falai közé, másvalaki a feleségét szerette volna visszakapni (az asszony fél évvel azelőtt halt meg, betegség vitte el), hárman személyes ellenségeik meggyilkolását, egy személy varázstárgyakat, a maradék kettő pedig azt óhajtotta, hogy szüntessék meg az egyetemet.

Az alanyok közreműködését megköszönték, majd levonták a tanulságokat – ez azonban csak a történet kezdete.

Egy élelmes diák felvetésére ugyanis a Nagytanács ismét összeült, majd engedélyt adott a kérések teljesítésére.

Először a pénzért folyamodókat keresték fel. Újra behívták őket az Egyetem területére, ahol mind ők, mind a ráérő diákok előtt az anyagi mágia magiszterei teljesítették a kívánságokat – grammra pontosan lemérték és kiszámolták a kért összegek súlyát, majd a télre felhalmozott tűzifából a megfelelő mennyiségű aranyat előállították. Az alanyok az így nyert nemesfémrudak mellé egy engedélylevelet is kaptak, mely felhatalmazza őket, hogy a helyi pénzverdében az általuk bevitt aranyból valódi, hiteles aranypénzt verethessenek.

A következő a gyermeke felvételét késő házaspár volt. Hosszas tanakodás után végül egyik fiukat a Nagytanács alkalmasnak nyilvánította a mágikus tudományokba való beavatásra, és képzését megkezdte.

A gyilkosságok kérők kénytelenek voltak félmegoldással beérni – Doran nem vállalta magára a vérontást, de egy végzős csoport lehetőséget látott a feladatban, így magukra vették a megnevezett célszemélyek „békés” eltávolításának „terhét”. Ők mind a Nagytanácsot, mind az érdeklődő diákokat előadások keretében tájékoztatták az alkalmazott hétköznapi és mágikus módszerekről.

Ezek után a jelmágia mesterei özönlötték el a varázstárgyakat kérő alany birtokát, és minden erre alkalmas használati tárgyát mágikus erővel ruházták fel. Erre a napra minden hallgató soron kívüli

kimenőt kapott, hogy amennyiben kívánja, a helyszínen tekinthesse meg az alkalmazott jeleket és használatukat.

Az egyetem megszüntetését kérik kedvéért egy hétre – a kívülállók számára legalábbis – bezárt az egyetem. Zárt ajtók mögött került sor az utolsó kívánság teljesítésére, a halott asszony felélesztésére. Az ezt kérő alanyt, a néhai testét és legfontosabb személyes tárgyait már korábban a szarvtorony területére szállították.

A legnagyobb érdeklődést, épp bonyolultsága miatt, ez utolsó kívánság váltotta ki. A Szarvtorony beavatottjai egy ötnapos rituálé segítségével rátaláltak az asszony lelkére, kiszakították jelenlegi inkarnációjából, és vissza kényszerítették időlegesen megfiatalított testébe. Mint kiderült, a nő nem véletlen betegségben halt meg, hanem megmérgezte magát, mert titokban mást szeretett. Néhai férje ezek után csalónak és ördögimádóknak nevezte a nekromanták nagymestereit, majd rátámadt egyikükre. A magiszter persze megvédte magát – az illető férj azóta csontvázként szolgálja a Szarvtorony urait. (Igen, vele mosatják fel a második, harmadik és negyedik emeletet.)

Amint letelt az egy hét, az Egyetem újra kinyitotta kapuit. A nyitó ceremónián elhangzott az ünnepélyes fogadalom, mely szerint évente visszahívnak egyet az alanyok közül, hogy megkérdezzék, hogyan befolyásolta életüket a váratlan „ajándék”. Az már az első napon kiderült, hogy az egyetem pusztá léte ellen kifogást emelők cseppet sem értékelték a gesztust, és továbbra is szapulták az isteneket az intézmény fennállása miatt. Evégből az ő visszaidézésüktől a Nagytanács végül elállt.

Az első év vendége a varázstárgyakat kérő alany volt. Ő a varázstárgyaknak nem rendeltetészerű használata miatt elvesztette a házat, jobb karját és fél szemét. A keletkezett tűzvész okozta károk miatt rá kirótt kártérítés összegét is csak részben tudta fedezni az épen maradt holmik eladásával.

A második évben a nagy érdeklődésre való tekintettel mindhárom gyilkosságot kérőt visszahívták. Beszámolójukból és a mentálmágia mestereinek analiziséből kitűnt, hogy személyes ellenségeik eltávolítása után újabb ellenségre – egy esetben ellenségekre – tettek szert, így a beavatkozást végül eredménytelennek nyilvánították.

A gyermeke felvételét kérő pár szóban forgó fia időközben halasztást kért, és visszautazott családja földjére, hogy segítsen apjának a szükséges munkálatokban. A harmadik évben azonban szülei akarata ellenére sem tért vissza a falak közé, mondván, nem neki való a bölcselkedés és a pennarágás.

A negyedik és az azt követő években a pénzt kérő alanyok kerültek sorra, egy kivételével, aki elhalálozott Erionban. Három közülük itatra és szerencsejátékokra verte el a pénzt, miként azelőtt is; az utolsó viszont faházat és földet vásárolt, és azóta gazdálkodóként keresi betevőjét. Ellenben semmi olyat nem tett – mutatott rá a mentálmágia tornyának egy negyedéves növendéke – amire ne lett volna képes három-négy évnyi bérmunkával. A többiek rendszeresen visszajártak további pénzek reményében; egyikük élete végéig az egyetem kapujánál koldult.

A végzős hallgatók későbbi elemzéseinek tanulsága szerint a cselekedetek semmiféle olyan pozitív hatást nem értek el az egyének életében, melyek tartósnak bizonyultak volna. További rendszeres konzultáció és beavatkozás bizonyos esetekben talán eredményezhetett volna tartós javulást, de ha figyelembe vesszük, hány ember jut egy varázstudóra, az egyedi jótéteményekhez szükséges energia igen magasnak bizonyul a várható haszonhoz képest. A záró kérdésre adott válaszok – mi lehet a helyzet egy nagyobb horderejű (országpolitikai stb.) beavatkozás esetén – legtöbbször lényegében ismételték a fenti konklúziót vontak le.

M.A.D.

Lovak Yneven

(Avagy a ló nem motor...) 1. rész

Mesélés közben gyakran találkozom azzal a jelenséggel, hogy a játékosok részletesen felkészülnek minden karakterüket érintő témából, a mitológiától kezdve a politikai áramlatokig, miközben a mindennapi élet területén megmaradnak az erősen általánosító, sokszor hibás közhelyeknél. Ez bizonyos fókig érthető, hiszen a kiegészítők írói ezen kérdéseket triviálisnak, a regények szerzői érdektelennek tartják. Ha viszont azt akarjuk, hogy a karakterek körül a világ ne csak elnagyolt színházi díszlet legyen, akkor nem árt odafigyelni az alapokra. Erre a jelenségre jó példa a lovaglás és a ló.

...Hősünknek sietős a dolga. Nosza, hajnalban nyeregbe pattan, a lovagol napszálltáig, legfeljebb ebédelni áll meg. Este kiköti a hátast, hogy legeljen, míg ő tábort üt, de mivel támadástól tart, nem szerszámozza le. Ha szorult helyzetbe kerül, kihasználva a lovaglás Mf-ot (4. fokot) legázolja az ellent, eltiporja a vérebeket, átugrat a tábortűz felett, felrobog a hajópallón.

Egészen addig, míg bele nem botlik egy olyan KM-be, aki ismeri a rideg valóságot...

Jellemzőikről

Íme néhány alapló, amely MINDEN lóra érvényes:

Intelligencia: a lovak általában meglepően okosak. Természetesen, mint ahogy az emberek között előfordulnak gyenge felfogásúak, úgy lovak közt is lehetünk lassú eszű egyedre, de a tapasztalat azt mutatja, hogy a bambának tartott lovak nagy része egyszerűen csak nem veszi a fáradságot, hogy megtanulja a dolgát. Amit azonban egyszer megtanultak, sosem felejtik el. Erővel is idomíthatók, de így az alapoknál nem lehet tovább lépni. A tanítás mindig hosszú hónapok, sokszor évek munkája.

Ijedősség: A lovak gyakorlatilag mindentől megijednek, ami váratlanul éri őket, vagy gyanús. Szokatlan bűz, zaj, felvillanó fény, vér vagy vadállatok szaga, néha egészen képtelen apróságok is képesek megugrasztani a lovat. Ha pedig igazán megijed (pánikba esik), akkor a Mf. Lovaglás is csak annyit használ, hogy a lovas nem potyog le, és pár perc múlva talán már van esélye megállítani holtra rémült állatát. Amennyiben a lovas gyakorlatlan, megeshet, hogy a megrémült ló kárt tesz mindkettejükben. Mikor a hisztérikus állatnak nincs lehetősége futni, tör-zúz, rúg és toporzékol. Az ijedősség bizony számos ravasz fogás forrása lehet. Váratlan fénykitörés láttán még a legdrágább ló is arrébb szökken, egy jól utánzott bömbölés egész ménest megugraszthat, a híd alatti frissen nyüzött farkasbőr pedig teljes menetoszlopokat bírhat megtorpanásra.

Ki nem állhatják továbbá a térkapukat (persze azoktól minden állat ösztönösen irtózik, éppúgy, mint a tüztől), s egy-egy csökönyös példány bizony jó időre megbéníthatja az átkelést, ha egyáltalán sikerül átvonszolni.

Bár a fent felsorolt dolgoktól minden ló fél, kemény munkával, kiemelkedő idomítással egy részük ezekhez hozzászoktatható. Példának okáért a harci lovak alkalmazkodnak a csatater forgatagához, a mutatványos lova már nem fél a műsor fényeitől, és így tovább. Ez azonban nem jelenti azt, hogy ha békésen abrakoló harci mén mellett valaki leejt egy vértet, akkor az nem fog egy ölest ugrani helyből, s tán még rúgni is. Itt megint felmerül a térkapu, és egyéb mágikus jelenségek problémája, ugyanis míg a zajhoz, dögszaghoz szoktatás nem túl eszközigényes feladat, addig keveseknek áll rendelkezésére teszamazt egy házi térkapu, lóidomítás végett.

Bár csupán anekdotának tűnik, igaz: ha az istálló kigyullad, bizonyos esetekben – és bizonyos különösen ijedős lovaknál – hiába nyitjuk ki az ajtót, szegények annyira megrémülnek, hogy nem találják meg a kivezető utat. Akinek tehát fontos a lova, az ilyenkor kénytelen bemenni a lángok közé és kivezetni, kockáztatva, hogy saját megvadult hátasa tapossa halálra.

A lovak érzékeléséről:

- Alig néhány színt látnak, de a mozgást sokkal messzebből észreveszik, mint egy ember. (Nagyjából olyasféleképp, mint egy félelf.) Egész jól boldogulnak félhomályban, sőt, bizonyos mértékig még sötétben is. Gyakori örökletes hiba viszont náluk a rövidlátás.
- Szaglásuk jobb, mint némely kutyáé. A vizet már mérföldekről megérik. (Ez sivatagban kincset érő tulajdonság lehet.) A mérgezett vizet is észreveszik – ha a mérge nem szagtalan -, és nem isznak belőle. A sivatagi fajták az egyéb lótipusnál körülbelül kétszer messzebből megszimatolják a nedvességet.
- Hallásuk szintén kiváló. Megjegyzés: rúgásnál a ló hallás után is céloz – és 90%-ban talál.
- Bőrük nagyon érzékeny, egy légy érintésétől összerándulnak. Emiatt viszont felettébb csiklandósak. Ebből következően egy ló hasa alatt átbújni igencsak veszélyes vállalkozás. Ezen okok miatt a szabadban alvók gyakran bízzák lovaikra az örökösödést. (Persze ha komoly támadástól lehet tartani, jobb, ha egy ember is figyel...)
- Különleges képességeikről: ha a lónak van állandó lakhelye, oda biztosan hazatalál. Számtalan eltévedt lovas mentett meg, hogy hátasa nyakába dobta a kantárt, s a paci szépen hazasétált vele. (Bár a térkapuk megkeverhetik szerencsétlen állatot.) A sokszor gazdát cserélt hátsónál, postakocsi lónál is elhalványul ez a képesség. Egyes források szerint a csapatban élő lovaknál kialakulhat bizonyos telepátia is a ménes tagjai közt. Némely komoly lótartók esküsznek rá, hogy kedvenceik hatodik érzékkel rendelkeznek. Ez így nem bizonyított, de a természeti katasztrófákat egészen biztosan jó előre megérik.

Amennyiben pánikba esik a ló, netán rosszul ugrik, vagy egy nagyobb gödörben megbicsaklik a lába, könnyen súlyosabb húzódást, ficamot, netán törést szerezhet be. Ez utóbbi a legrosszabb, ebben az esetben ugyanis rögtön végezni kell szerencsétlen állattal, mert a ló a lábtörésbe (középkori viszonyok között) mindig beledöglik. Különböző egyéb lábsérülései is csak igen nehézkesen gyógyulnak. A problémára nem megoldás, hogy „semmi ban, megáldatom az atyával, és ő majd meggyógyítja!” Egy magára, de főleg istenére valamit is adó pap nemigen gyógyítgat lovakat.

Ha a ló bukik, lovasa nagyon kellemetlen helyzetbe kerül. Kengyelben lévő lábbal, támasz nélkül még azok is bajban vannak, akik egyébként gyakorlottak az ugrásban, esésben. Tehát csak óvatosan azokkal a fékevesztett vágókkal árkon-bokron át! (Annál is inkább, mivel a ló vágta közben csak saját magasságát veszi számításba, és könnyen berobog olyan csincsésbe, ahol a lovas esetleg fennakad...)

Csoportosításukról

Csoportosítani nagyon sokféleképp lehet őket. A legalapvetőbbek természetesen a nemek szerinti eltérések.

A kanca kisebb, finomabb felépítésű, mint a mén, szelídebb, kezesebb is. Hátránya: gyengébb, sérülékenyebb. Amikor fogamzóképes, szeszélyessé válhat. Ilyenkor a csődörrel való találkozás kínos

jeleneteket szülhet. Utazó lónak jó, könnyű harcinnak csak akkor, ha erre fajtájából következően alkalmas.

A mén nagyobb, erőteljesebb, sokkal jobban terhelhető. Bátrabb, temperamentumosabb, kezdőknek nem való. Természetes agresszivitását idomítással gyakran még fokozzák is. Hátránya, hogy két mén nincs meg harc nélkül: addig verekednek (igen brutálisan), amíg egyikük el nem menekül. Ha erre a vesztesnek nincs lehetősége (netán ki van kötve), a másik folyamatosan gyötri, könnyen meg is ölheti. A mének harci lónak ideálisan, de csak akkor, ha nagy gyakorlattal bíró lovas (Mf./4. fok) üli meg őket!

A herélt, vagy más néven paripa a mindennapi használatban leginkább elterjedt változat. Felépítése a ménekhez, természete a kancákhoz hasonló, azzal a különbséggel, hogy korántsem olyan szeszélyes.

Az ynevi szakértők három, olykor négy fajtacsoportot neveznek meg. Az északiak (az ilanoriak kivételével) csak a pónit, a könnyű és a nehéz lovakat különítik el, a nomád lovakat vagy nem említik, vagy korcs könnyű lovakként írják le őket. Délen viszont jobban ismerik ezeknek a lovaknak az erényeit, így ott őket különálló, negyedik csoportnak tekintik.

A pónik jellemzői dióhéjban: vastag bőr, dús szőr, kivételes igénytelenség és teherbírás, valamint nem lehetnek magasabbak egy átlagos embernél (az északi hagyományokat alapul véve, mely a ló magasságát a szemétől számítja). Törpe csilléslovak, hegyi emberek, északi halászok málhás állatai. Erényei mellett meg kell említeni, hogy a póni a leglassúbb hátasok egyike, nem bírja jól a meleget, és a mének kivételesen undok természetűek tudnak lenni.

A nomád lovak magassága egy-két marokkal több, mint a póniké. Nem tartoznak a lóvilág szépségei közé: kócos, durva szőrű lovacsák szögletes kosfejjel, méla arckifejezésével. Nemes ember nemigen ül ilyen hátasra, hacsak a szükség rá nem viszi. A pónikhoz hasonlóan igénytelenek, és jól bírják a zord időjárást. Ugyan a rövid hajrákban nem a legjobbak, a hosszú meneteket nekik találták ki. Aki több napos utakra készül, az a nomád lóval jár a legjobban, bár a teherbírása nem különb egy póniánál.

A könnyű lovakat úgy jellemzik, mint a lovasnál magasabb, ötszáz kilogrammnál általában kisebb tömegű lovakat. Ismervük emellett az élénk vérmérséklet, a finom, nyúlánk felépítés, vékony, érzékeny bőr és gyors mozgás. Közülük kerülnek ki a rövid vágta bajnokai, valamint a legszebb hátasok. Tény viszont, hogy ezek az állatok a legfinnyásabbak a tartás körülményeire, s ha nem megfelelő ellátásban van részük, könnyen lebetegednek.

Nehéz lónak számít minden ló, aminek háta egy átlag ember szemvonala felett van, és súlyosabb ötszáz kilogrammnál. A legnagyobb példányok magassága eléri a három ynevi ölt (három méter), súlya akár az ezer kilogrammot is. A pónikhoz hasonló vastag bőr és dús szőr jellemzi őket; igazán pompás látványt nyújtanak hosszúra hagyott sörénnyel, farkkal és bokaszőrökkel. Megfelelő kezekben kimondottan békés, jó természetű állatok, de ha tudatosan elvadítják őket, életveszélyessé válhatnak. Ellátmányuk általában a másfélszerese egy átlag lóénak.

Alkalmazás szerint megkülönböztetünk munka-, háta- és harci lovakat.

A legkülönbözőbb területeken fogják munkára őket: csilléket húznak a bányákban, gazdag polgárok áruit szállítják a városban, nomádok ingóságait cipelik a sztyeppéken... Meglepő módon éppen igáslónak nem túl gyakran alkalmazzák őket, csak igazán gazdag vidékeken. A ló ugyanis jóval kényesebb, s ennek következtében drágább, mint a többi igásállat (ökör, bivaly). Meg lehet enni, de kevesebb húst, tejet ad. Így ahol lehet, a paraszt ökörrrel szánt, számárháton utazik. Valójában nem igazán létezik olyan külön fajta, hogy igásló.

A háta, vagy utazó ló már drága mulatságnak számít. Akinek nem sürgős, s nem ad annyit a látszatra – mint például a közpapok jó része -, az inkább utazik számáron, vagy öszvéren. Annál is

inkább, mivel ezek sokkal igénytelenebbek és biztosabb járásúak, mint a ló, így a hegyek között sok helyen csak velük lehet átkelni. Az utazó lónál elvárás, hogy szelíd, békés legyen, szokotva mindenféle irányítási módhoz, bármilyen nyereghez és gazdához. A városi forgatagtól ne féljen, kényelmes ülés essen rajta (igényeseknek poroszka ló dukál). Sajnos a minden igényt kielégítő, szelíd, engedelmes egyedről viszont könnyen kiderülhet, hogy nem is ló, hanem egy négy lábú virsli, aki már rég elfeledte az igazi vágát, és ugyanilyen készségesen áll az első lótolvaj rendelkezésére is.

A könnyű harci ló kifejezés elég tág, mert harcinak minősítenek minden fajtát, amit tenyésztők gyakran használnak háborús célokra. Így tehát a predoci telivértől a nomádok kócos lovacskaíáig idevehetnénk az összes hátast. Gyakorlatilag bármely fajta megteszi, amely elég mozgékony, temperamentumos, és jól bírja a vágát. Persze tulajdonosaik között már gyakrabban látunk urakat, így ebben a csoportban több a híres, drága fajta. Jelenleg Ynev területén a lovakat elsősorban hadászati célokra tartják, ebbe a csoportba tartozik a lóállomány nagy része.

A nehéz harci ló már nemesi játékszer, a jó vérű példányok több falu árát érik. Kimondottan kényelmes a járásuk, és méreteikhez képest meglepően fürgék. Terhelés (vért) nélkül gyakorlatilag ugyanolyan fordulékonyak és ugyanúgy ugranak, mint a könnyű lovak, de a vágta nem az erősségük. Idomításuk sajnos sok helyen megmaradt a kezdetleges szinten. Jó szó helyett erővel, kemény zablával és araszos sarkantyúval „nevelik” a hátast, ami ennek következtében nagyon elvadul. Persze a lovagi elvek szerint ez kimondott előny: a nehéz harci mén a fékezhetetlen erő szimbóluma, aminek semmi élő nem állhat útjába a csatatéren. Az, hogy emiatt hosszú távon szinte lehetetlen vele pontos harci alakzatban maradni, részletkérdés, hiszen a lovagi hadviselés úgyis az egyéni érdemeken alapul...

Itt térnek ki a kezdő szerepjátékosok egyik leggyakoribb téveszméjére, mely úgy szól, hogy „...a lovagot gyerekjáték elintézni, csak ki kell alóla ütni a lovat, annak meg úgyis kicsi a védője...”. Hogy ennek mennyi a valóság alapja, azt semmi sem bizonyítja jobban, minthogy sokan már akkor meggondolják magukat, ha a valóságban obaáll melléjük egy igazi „súlyos egyéniség” a lovak közül.

A nehézlovasság együttes rohamát csak egy sánc, árok vagy karós védvonal törheti meg. Persze ők sem vakok, így ennek eleve nem rontanak neki, ha nincs mágiával, vagy más módon álcázva. Egyébként lehet még próbálkozni íjászokkal, megerősített harci szekerekkel, speciálisan kiképzett szálfegyveres elitegységekkel, valamint a könnyűlovasság szétzilálós elfutós taktikájával. Mindezekhez azonban egyrészt egy kiváló hadvezér, másrészt pedig – s ez a nehezebb ügy – jól felszerelt, fegyelmezett sereg szükségeltetik.

A karakterek persze legtöbbször csak néhány lovaggal akaszkodnak össze – ha van eszük -, de nekik a fent leírt módszerek sem állnak a rendelkezésükre. A mágia nyilván tartogat lehetőségeket de erre most nem térnek ki. A legtöbb karakter nem hurcol magával állandóan szálfegyvereket, s ha igen, azok ritkán érik el az ilyen esetben javallott formát (minimum két és fél méter hossz, horgas fej), amivel a lovagot le lehet akasztani a nyeregből. A súlyos kétkezes fegyverek lassúak, a kicsi és könnyű fegyverekkel veszélyesen közel kell menni, és még akkor sem biztos, hogy áthatolnak a páncélon. Ha JK mégis úgy érzi, hogy kiáll egy nehézlovassal szemben, akkor nem árt egy kicsit megnézni az asztrálját. Ugyanis egyébként lehet, hogy gyakorlott harcos, de egész más dolog a városban kard-kard ellen megvívni a hasonszőrűekkel, és megint más csaknem egy tonna állig páncélozott, ilyesmire kondicionált, veszett hírű halállal szembenézni. Ilyenkor bizony gyakran előfordul az, ami való világunkban „tankpánik” néven vált ismertté. Ha viszont hősrünk mégis megállna a talpán, akkor jön még csak a neheze. Először ugye nem árt kitérni a kopja elől, mivel nem valószínű, hogy a saját fegyvere lenne a hosszabb. Utána hova üt? A harci lónak csak a lába nem páncélozott, de azt egyrészt gyorsan kapkodja, másrészt hajlamos vele felrúgni a túl közel óvakodókat. (Önállóan. A „parancsra rúg” opció teljesen felesleges, ugyanis maguktól jobbak.) A fejére szintén vigyáz, ráadásul azon sebet ejteni nem könnyű. A többi részre pedig a lovag ügyel. A karakternek jobbak az esélyei, ha maga is

lovon van, de akkor sem szabad elbízni magát. Ha könnyebb a lova, abból még nem következik, hogy ki tudja fárasztani a csatamént, mivel az valószínűleg helyben toporogva fogja bevárni, míg ellenfele gyanútlanul megközelíti. Akkor pedig egyszerűen elkapja és legázolja a nálánál gyengébb lovat.

Összeségében elmondhatjuk, hogy a nehéz harci ló nem véletlenül, és nem csak teherbírása jogán lett a legdrágább hátságok egyike.

Tartásukról, gondozásukról

Persze nem ez az egyetlen tévhit a lovakkal kapcsolatban. Sokan gondolják úgy, hogy a karakter dolga a lóval csupán annyi: felszerszámoz, nyeregbe pattan, egész nap vágdat, aztán leszerszámoz, kiköt legelni.

A gyakorlat ezzel szemben: reggel etetés, itatás, utána egy óra emésztés-szünet, gyors reggeli csutakolás. Maga a felszerszámozás a legrövidebb, körülbelül öt perc. Délelőtt kényelmes séta, olykor egy kis ügetés. Vágta legfeljebb összesen negyven-ötven perc. Amennyiben ezt egyben akarja valaki lefuttatni, akkor be kell érnie nagyjából húsz perccel, s utána akár meg is állhat pihenni. Délben etetés, egy-két óra pihenő. Délután hasonló tempó, mint délelőtt.

Ha csak egynapos útra megyünk, s kényelmesen akarunk utazni, kényelmesen akarunk utazni, átlagos lóval jó út- és időjárás viszonyok között hozzávetőleg 40 ynevi mérföld (negyven kilométer) az ajánlott táv. Kiváló minőségű lóval, több év folyamatos gyakorlással ez a táv akár 150-160 mérföldig is növelhető, de hangsúlyozom, ez a lehetséges maximum, amit még az állat károsítása nélkül el lehet érni. A lovas tehetsége annyiban számít, hogy ezt az eredményt már eleve csak a mesteri szintű lovas tudja kihozni a lehető legjobb lóból is – és a mestert a zsenitől csak az választja el, hogy tíz vagy húsz mérföldet tesz meg egy óra alatt átlagosan.

Ha hosszabb távval kell számolnunk, akkor már csak 20-30 mérföldnyi napi út javasolható. Természetesen ha a terep, vagy az időjárás romlik, ez a szám drámai módon csökken. Szélsőséges esetben – hófúvásos hegyi úton – az ember sikerként könyvelhet el 3-4 mérföldet is... Aki kényszerből vagy nemtörődömségből nem tartja be ezeket a korlátokat, az gyorsan megtapasztalhatja a következményeket: amennyiben csak egyszeri az eset, és nem hajtja túlságosan meg szegény párát, (50-55 mérföld egy nap) akkor valószínűleg másnap „csupán” egy igen rosszkedvű és gyenge lóval kell szembenéznie. Ha azonban ezt huzamosabb ideig folytatja, akkor a hátság kondíciója leromlik, s már az átlagos teljesítmény is komoly erőfeszítésébe fog kerülni. Ilyenkor jönnek elő a rejtett járáshibák; a ló többet botlik, fárasztóbb lesz rajta a lovaglás. Aki komolyabban meg akarja hajtani a hátságát, az több kellemetlenségre számíthat. A ló is csak érző lény: ha elege van, lassítani fog. Ostorral tovább lehet hajtani, de ha nem szokta az efféle bánást, a lovas könnyen a rekettyésben találhatja magát. Ha mégis tovább tudja üzni, a ló – akárcsak a fáradt ember – könnyebben hibázik. A legtöbb – nagy sebesség miatt gyakran végzetes – bukás ilyenkor fordul elő. Kevés ember képes úgy meghajszolni egy lovat, hogy az holtan forduljon ki alóla, de egy-egy kegyetlen vágta során a szerencsétlen pára általában összeszed valami olyan kórságot, amibe aztán napokon belül beledöglik.

Váltott lovakkal futárok napi távja 200-220 ynevi mérföld, amit nagyjából tíz napig képesek egyfolytában teljesíteni. A valaha feljegyzett legjobbak sem tudtak (váltott futárlovakkal!) 310 mérföldnél jobb átlagot teljesíteni a tíznapos távon.

Egészen rövid távot (egy mérföld) egy az yllinori királyi ménesből származó ló csaknem egy perc alatt képes lefutni, míg az átlagos lónak ez legalább másfél percébe kerül.

A nap végén alapos csutakolás szükséges: előbb durva kefével, aztán finommal, végül patatisztítás, patkóellenőrzés. Ha az állat megázott, meg kell szárítani. Utána kiadós vacsora dukál neki. Napi adagja: legelészve negyed nap, mire jóllakik, mert 30-50 kilogramm fűvet eszik. Száraz zabból, abrakból „beéri” 5-10 kilogrammal is. Inni fajtájától és igénybevételétől függően 25-45 litert iszik. Az

istállót mindenki finom, meleg helyként írja le, ahol romantikusan lehet aludni a szalmában. Az igazi istálló ezzel ellentétben kimondottan hűvös hely egy ember számára, mert a lovaknak nem tesz jót a túlzott meleg. Nagyjából olyan ott éjszakázni, mint egy pincében.

A napi rutinos felül nem árt időről időre átnézni a szerszámot sem: az elhanyagolt felszerelés csúf helyzeteket szülhet. Hat-nyolc hetente újra kell patkoltatni – csakis jó kováccsal, különben a drága pénzen vett háts rondán lesántul. Amennyiben igazán lelkiismeretesen akarja valaki csináltatni, Akkor ez valójában kétszeri alkalmat jelent, mivel először csak a patát formázzák, s a patkó csak akkor kerül fel, ha a formázás bevált. Egy patkolás időtartama körülbelül egy óra, nyugodt ló esetén. A pónikat nem kell patkolni, egyes nomád lovakat sem szoktak, de azok emiatt sokkal kisebb teljesítményre képesek és gyorsabban leromlanak. Hegyi utakon, városban dolgozó lovakra télen szöges patkót tesznek. Az egyedi patkóknak és az egyedi járásnak köszönhetően viszont minden lónak egyértelműen azonosítható nyoma van, ami ugyanúgy jellemző rájuk, mint az elfszabásúakra az ujjlenyomat. (Már azok szemében, akik értenek a nyomolvasáshoz.)

A gyakorlatlan lovas még sok kellemetlenséggel találkozhat. Aki nem szokott a nyereghez, vagy hosszabb időt kihagyott, az már egy-két óracska után számíthat rá, hogy másnap vonyítani fog az izomlázától. Így lesz ez akkor is, ha egyebekben igen jó erőben van, mivel nem valószínű, hogy a far- és belső combizomait is rendszeresen edzette volna. (Hacsak nem alapító tagja egy Ellana-szentélynek.) Azokat leszámítva, akik szinte nyeregben nőttek fel, vagy a munkájuk miatt megszokták (nomádok, futárok), az átlag lovas kevesebbet bír, mint a háts alatta. Nagyon durva átlagban napi 4-6 óra az általános, de ezt oly sok tényező befolyásolja – egyéni kondíció, környezeti feltételek, a ló járása, a nyereg, miegyéb – hogy inkább csak támpontnak tekinthető.

A lószerszámról

A lóhoz persze szerszám is dukál. A nyereg lelke egy sima faváz, aminek ülő részét igyekeznek minél kényelmesebben kipárnázni. Az utazónyergek mindkét kápája igen magas (egy arasz körüli), s a hátsó ívesen körülöleli a csípőt. Sima terepen jó támasztékot ad, de kaptatós részen, ugratásnál kényelmetlenné válik. Akik gyakorlatilag a lóval élnek, azoknál egy sereg apró kiegészítő kerül még a nyeregbe: bőrborítás a kengyelre, hogy ne legyen olyan hideg, szarv vagy fül a kápára, amihez hozzá lehet kötni különböző dolgokat, és így tovább. Ezek a darabok természetesebben sokkal igényesebben készülnek, s így drágábbak, mint a hétköznapi használatra szántak. Az utazónyereg másik különleges változata az asszony- vagy dámanyereg. Speciális kiképzése révén lehetővé teszi, hogy a hölgy kecsesen, alsószoknyái mutogatása nélkül szálljon lóra. Bár nagyon ízléses dolog ilyen nyeregben ülni, hosszú útra nem javallott. Ezt a luxust azonban úgyszólván csak a vagyonosabb nemesasszonyok engedhetik meg maguknak. A többiek vagy kocsira szállnak, vagy vállalva a kényelmetlenséget és a lepottyanás veszélyét, hagyományos nyeregben utaznak női módra.

A harci nyereg kétféle lehet. Az egyik az utazó nyereg továbbfejlesztett változata hogy a lovas minél biztosabban üljön a ló hátán, véletlenül se billenthessék ki. Ez jellemző többek között a nehézlovassági felszerelésekre. A másikonál a cél, hogy kényelmesen lehessen benne vágatni, ugratni, szükség szerint a ló nyakára dőlni. Ez a nyereg könnyű, és egészen kis kápákkal készül. Leginkább a gyors felderítőegységek használják, de például vadászatokon is elterjedt.

A nyereg alá vastag nemezlapp vagy báránybőr kerül – az úgynevezett izzasztó -, hogy a faváz ne sértse fel az állat hátát.

Kantár és zabla annyiféle akad, ahány ló Yneven. Legtöbbjük azonban csak jelentéktelen apróságokban különbözik egymástól. A legelterjedtebb a csikókantár, mivel ennek a használata a legegyszerűbb. Az ilanori kantár az előbbihez nagyon hasonló eszköz, csak annál feszítőzablát használnak. Ezzel komoly hatást lehet gyakorolni, de éppen ezért kezdőknek nem ajánlott, mert túl

durva bánásmódtól a ló megvadul. A harmadik a nagy, vagy predoci kantár, amely a pompás lovasfestményekről, szobrokról ismerős. Ezen a legfeltűnőbb, hogy egy szár helyett kettő van a kantáron de tulajdonképpen az egész sokkal összetettebb. Használata igen bonyolult, ám egyedülállóan kifinomult kapcsolatot eredményez ló és lovas között, ha mindketten beletanulnak.

Mindezen felül nem árt még, ha akad egy lópokróc amit a lenyergelt állat hátára lehet teríteni, ha hűvösre fordul az idő, vagy nagyon kimelegedett. Mindennap szükség van továbbá kötőfékre, kefére, vakaróra, patakésre, valamilyen eszközre, amivel a kilazult patkót vissza lehet ütni, nem árt egy zabos tarisznya, patazsír, esetleg béklyó.

Beszerezésükről

Amennyiben valami oknál fogva a JK elveszítette hatását, s új után kell néznie, az sem olyan egyszerű, mint egy másik csizmát húzni. Természetesen vidéke válogatja, de az átlagos faluban vagy egyáltalán nincs ló (ez gyakori), vagy csak egy-kettő akad (ez a gazdagabb vidékekre jellemző). Még ha történetesen találni is lovat, attól általában nem szívesen válnak meg, ezért jól felferik az árát – s még így is örülhet a vevő, ha egy közepes vagy gyenge minőségű, de legalább egészséges állat gazdája lesz.

A városokban, forgalmasabb kereskedelmi utak környékén valamivel jobb a helyzet: itt jó eséllyel már hivatásos lócsiszárba is lehet botlani. Épp ezért azonban annak is megnő a lehetősége, hogy a JK-t magas szinten csapják be. Még a komoly tapasztalatokkal rendelkező vásárló is legalább fél óra tüzetes, szabadtéri szemlélődéssel tudja csak elkerülni, hogy pórul ne járjon. A lovaknak gyakran adnak nyugtatót vagy élénkítőt, befestik őket, átpakolják, hogy ne tűnjön fel a járáshiba, s még hosszan sorolhatnánk.

Lovat nem csak venni lehet, hiszen háziasításával egyidős a lótolvajok szakmája. Természetesen ennek is, mint minden „mesterségnek”, megvannak maga buktatói. Szabad térségeken tartott ménest nehéz észrevétlenül megközelíteni (bár a lónak nem kell feltétlenül asztalsimaságú terep). Amennyiben ez mégis sikerülne, mivel a lovak nincsenek hozzászokva az idegenekhez mozgolódnak kezdenek, s ha a csikósok nem pálinkáztak aznap túl sokat, máris lefűlelik a tetteket, mielőtt elinálhatna. Ha mindezek ellenére mégis sikerül a dolog, szórén megülni egy lovat nem kis feladat, főleg, ha az nem szokott a lábbal irányításhoz. Persze az is lehet, hogy olyat sikerült kiválasztani, amelyik nincs is betörve – de ezt a lehetőséget inkább nem részletezem...

Városokban egyrészt a sok lehetséges szemtanú, másrészt a helyi alvilág rontja az esélyeket. Ilyen helyen nem si igen hagynak lovat őrizetlen. A fogadók, bordélyok, kocsmák, egyéb vendéglátó műintézmények mindig gondoskodnak a hatások őrzéséről, még ha rendes istállójuk nincs is.

Ha netán mégis sikerült elmenteni egy lovat, jobb gyorsan elcserélni, mert ha felismerik, már lehet is végrendelkezni. Márpedig felismerik, s nem lehet arra hivatkozni, hogy „ez egy másik fekete ló, csak hasonlít a tiedre!”. A legtöbb lovon billog van, s ezen felül számon tartják a természetes azonosító jeleket is. Szakavatott lótolvajok átsütik ugyan a billogot (ha lehet), lefestik az orr és a bokajegyeket, de a szőrforgókkal már nem tudnak mit kezdeni. Márpedig, ha a vádló fejből felsorolja, hogy a ló szőre hol merre áll, a védelemnek nehéz dolga lesz... A lólopás büntetése a legtöbb kultúrkörben halál, mégpedig valamilyen szégyenleges formában.

Dióhéjban ennyit az általánosságokról.

Jellemükről

Ezen túl viszont minden ló egyéniség. Íme egy kis ízelítő a kirívó esetekből, a teljesség igénye nélkül (az itt leírtak nem jelentik az, hogy minden hatás teljes jellemrajzzal kell kidolgozni, viszont ötletet adhat a KM-nek, ha egy kis színesítés kell a kalandba):

Álljon elsőként mindnyájunk kedvence, egyben a leggyakoribb bajkeverő, az agresszív ló.

Enyhe eset: csak egyvalakit utál – azt viszont nagyon. Mivel, mint említettem, a ló intelligens állat, igen ravaszul kellemetlenkedik. Ártatlan képpel ballag „áldozatához”, kedveskedve odadugja az orrát, majd jól megharapja a delikvenst. Vagy csak a lábára lép és nem száll le róla. Rosszabb esetben csendesen vár a pillanatra, míg a gyűlölt személy figyelme lankad, s ha az illető hatótávon belül ér, irgalmatlanul felrúgja. Az már csak apróság, hogy utálata tárgyának természetesen semmiképp nem fogad szót. Avagy lásd: „engedetlen ló”, „lusta ló”. (Megjegyzés: A ló ritkán gyűlöl valakit ok nélkül. Viszont sosem felejt.)

Súlyosabb eset: egy bizonyos csoportot utál. Ez lehet faj (például orkok, szamarak, ölebek), de lehet bármi más is (cserzővargák, vörös hajú emberek) – ideértve néhány kínos lehetőséget is, teszem azt ereni kékköpenyesek (a ló képes felismerni az egyenruhát). Amint meglát egy egyedét az adott csoportból, rögtön az enyhe esetnél leírt tüneteket produkálja.

Legsúlyosabb eset: az úgynevezett „egygazdás ló”. Senkit nem tűr meg a személyes auráján belül, csak a gazdáját. Minden ok nélkül is megharapja, megrúgja az óvatlanul közelébe merészkedőt. Csak tapasztalt lovas bír vele! Előnye ellenben, hogy asztrális mágia nélkül ellophatatlan.

Ennek a típusnak a kapcsán térnek ki bővebben a lórúgás természetére. A ló híresen jó hallása alapján céloz – nos, híresen jól. A felső határt valószínűleg az a példány képviselte, mely képes volt eltalálni a lehulló vízcseppeket, az előző csepp zajából kiszámítva. De ha valakit nagyon nem szeret, az aláhulló lócitromot rúgta az arcába...

(Zárójelben jegyezném meg, hogy a Bestiáriumban a lórúgás sebzéséről közölt adatok csak akkor elfogadhatóak, ha hozzáadjuk a tetemes erőbónuszt is – a ló méretétől függően +5 és +10 között!). Az sem köztudott, ám szomorú tény, hogy a ló oldalra is képes rúgni.

A következő bosszúságforrás az engedetlen ló, a képzetlen lovas életének megkeserítője. Gyakorlatilag egy lépést sem lehet vele megtenni, hiszen a paci lecövekkel, süketnek tettetni magát és verésre csak megvadul. Ha pedig mégis elindul, arra megy, amerre akar, vagy odaszorítja emberét a falhoz, karámhoz. Tapasztalt lovasnak nem jelent problémát, gyorsan ráncba szedhető.

A lusta ló mindenre képes, csak ne kelljen dolgozni. Ha istállóban áll, nem engedi maga mellé azt, akinél lószerszámot lát. Szabadon mindig csak annyival trappol arrébb, hogy a szerszámmal közelítő ne érhesse utol. S mivel a lovak sokáig bírják a fogócskát... Amennyiben mégis sikerül fülön csípni jó szorosan összezárja a száját, nehogy a zablát be lehessen tenni. Ha kezdő próbálkozik, meg is harapja. Mikor a nyeret csatolják fel rá, teleszívja magát levegővel, így indulás után negyed, fél órával már meg kell állni meglazítani a furcsamód laza nyeret. Természetesen sétánál gyorsabb tempóra csak folyamatos ösztökéléssel bírható. A ravaszabb példányok képesek betegnek, sántának tettetni magukat, hogy ne kelljen elindulniuk.

A falánk ló nem ismer mértéket: addig eszik, amíg van előtte. Ennek persze hasfájás és lustaság lesz a vége. Ha a gazdája emiatt korlátozza abrakadagját, képes fölenni maga alól az almot. Zsúfolt piacon csak figyelemmel lehet vele közlekedni – elég egy pillanatnyi bámészkodás, és a ló már a standról csemegézik. Falánkságában olyasmit is megkóstolhat, ami nem tesz jót neki (kalap, kötél, takaró stb.). Ezekkel a lovakal fordul elő leggyakrabban, hogy mérges növényt esznek. Feljegyeztek olyan esetet, amikor egy póni még ügetés és vágta közben is folyamatosan legelni próbált. A falánkság akkor a legidegőrlőbb, ha a „szabadulóművész”-tulajdonsággal párosul.

Szabadulóművésszé általában intelligens lovak válnak. (Bár egyébként bambának tartott egyedek közt is akadt már östehetség ezen a téren.) Általában valamely cél érdekében kísérleteznek a szökéssel

(lásd még falánk, lusta, agresszív), de előfordul, hogy csak úgy, a játék kedvéért csinálják. A szokásos karám nagyjából egy ember magas. Jogos a kérdés, miért ilyen alacsony, mikor ennyit még egy átlagos ló is simán át tud ugrani. Nos, a lovak nem szeretnek ugrani. Maguktól meg sem próbálják! Önszántukból még az öles akadályt is csak hosszú tipródás után veszik, - Nem így a szabadulóművész! És mivel a karámokat az átlag lovakra szabják... Az istálló már bonyolultabb eset, főleg, ha szakszerűen van bekötve. Ilyenkor a ló nem tud kijönni az állásból, de az igazán elvetemült állat nekitámadhat lebontani. Egy éjszaka alatt elég komoly károkat tud okozni. Ha pedig a lovász egy cseppet is hanyag volt, lovunk fenekestől felforgatja az egész helyet. Az agresszív típus közben beleköt a többi lóba. Ha falánk, megkeresi az abrakosládát, és akkor a hős kalandozó lova helyett csak egy négy lábon álló hólyagot talál. Ezen tevékenysége közben persze mindenbe belelép, belebotlik, s könnyen sérül.

Mikor csak úgy kikötjük valahol, gondolhatjuk, hogy elég egy erős csomó, a szerszámból úgysem jut ki. Aki már látott lószerszámot közelebbről, nehezen tudja elhinni, hogy a ló ebből önállóan, minden segítség nélkül kibújik. Egy tehetséges szabaduló nem egészen öt perc alatt lefintorogja e fejről a kantárt. Persze, ha kocsi elé van fogva, nemigen tud a hámból is kimászni, de a fejét szabadon mozgathatja. (Ennyi a faláknak bőven elég...) A hatás a kantár levétele után mehet, amerre kedve tartja. (A kötőfékből is ki tudnak bújni, vagy elharapják.)

Kisszótár

Aranyfakó, aranyárga, leányfakó – az aranypejhez hasonló ragyogó színű, de a sörénye, farka színe egészen világos, „akár az ereni szépleányok haja”.

Aranypej – igen ritka változat, nagyon előkelőnek tartják. Valóban impozáns látvány, ugyanis az ilyen lónak a „frissen vert aranypénzre” hasonlít a színe.

Csánk – a pata feletti második ízület az első lábon.

Csillag – négyágú folt a homlokon. Szerencsehozónak tartják.

Csüd - a pata feletti első ízület.

Deres – ahol a fehér és valamilyen más szín egyenletesen, fele-fele arányban keveredik. Nemesi körökben divatos változat, különösen az almásderes, amit fehér alapon szabályos kör alakú foltok díszítenek.

Fakó – bármely szín világos változata (aranyfakó, egérfakó, mogyorófakó, sárgafakó, stb.).

Fehér – a legritkább szín; valójában szürke (mert az állat bőre sötét árnyalatú). Ránézésre sok ló tűnik fehérnek, de amelynek a szeme nem kék, azt fakónak hívják.

Fekete – tiszta fekete szőr, palaszürke pata.

Hátszík – a gerinc vonalán végigfutó sötét, legtöbbször fekete csík. A pónikra, s azok közül is a fakóra jellemző.

Hóka – hosszú, széles csík az orron.

Jegyek – jellegzetes fehér foltok a fejen és a lábon (pl. hóka, csillag, kesely, stb.).

Kesely – a láb vége fehér.

Lámpás – az egész orrot beborító fehér folt.

Mar – a hát és a nyak találkozásánál található, lapocka feletti rész. Egyes kultúrák innen mérik a ló magasságát, mások a szemmagasságot veszik figyelembe, vagy a fejtetőt.

Pej – a leggyakoribb lószín. Egy lovat akkor nevezünk pejnek, ha alapszíne barna, vagy barnás árnyalatú, farka, sörénye pedig az alapszínnél sötétebb. Fokozatai a legvilágosabb sárgás árnyalattól a sötét vörösig: aranypej, meggyepej, közeppej, gesztenyepej, sötétpej, nyárifekete (ez utóbbi nyáron feketének tűnik, csak téli szőrzete barnás).

Poroszka – speciális járásmód, amikor a ló az azonos oldali lábaival egyszerre lép. Mivel ilyenkor nem rázza úgy lovasát, az ilyen utazólovak igen keresettek, de drágák is. A legtöbb lovat tanítani kell rá, de délen a shadoni és gorviki fajták nagy részénél természetesen alakul ki.

Sárga – a sárga ló szőre a világossárgától a sötétbarnaig, sötétvörösre bármilyen elehet; hosszú szőreinek színe megegyezik az alapszínnel, esetleg pár árnyalattal világosabb annál, de semmiképpen sem fekete.

Szügy – ha szemből tekintünk a lóra, a két váll és a nyak közé eső terület.

Tarka – ha a nagy fehér foltok kisebb színesekkel váltakoznak. A pej után a leggyakoribb, bár a nemesség által kissé közönségesnek tartott szín. Az elfek ellenben sokra tartják, mert a pej mellett a legjobban álcázható lószín.

Tűzött – a fekete, barna vagy sárga szőrön kicsiny fehér foltok vannak.

Hám – a szerszám szügyre, vállizomra fekvő része, aminél fogva a ló húz.

Istráng – a hámot a kocsihoz összekötő szerszámrész.

Szár – a ló irányítására használt szíj.

Csótár – tollas, szalagos dísz a ló feje tetején.

Kocsi – a szekérenél igényesebb jármű. Jellegzetessége, hogy az első kerekei kisebbek, mint a hátsók, ami lehetővé teszi az igen kis íven fordulást. Mélyebb súlypontja miatt stabilabb és így gyorsabb is. A kocsihoz felfüggesztett, ezért jóval kényelmesebb benne az utazás.

Fék – vagy kötőfék; egy egyszerű kötél a ló nyakában, aminél fogva ki lehet kötni.

Tea & Dia

Úgy gondoljuk, a rovatcím magáért beszél, igazából fölösleges bármit is hozzátennünk... Reméljük, minél többen találtok az írásban (és a rovat soron következő cikkeiben) olyan részleteket, melyeknek a játékok folyamán hasznát vehetitek – legyenek azok varázstárgyak, fegyverek, karakterek, kalandötletek, klánok, helyszínek, vagy bármi más. Jó étvágyat kívánunk!

A Füst nővérei

Vajon a kalóztanya kincsei között kihunytt a befolyásos boszorkányrend lángja, vagy valahol pislákol még?

A kaotikus Hatodkor kezdetének homályába vesző időkben Quironeia egyik déli nagyvárosában – az akkori évszázadokban korántsem példa nélkül álló módon – igen erős és igen sötét praktikákat űző boszorkányrend telepedett meg. Pár kurta éven belül a város legtöbb gazdasági és politikai vezetője mögött ott álltak a rendbe tartozó hűgok – olyan szeretők, feleségek alakjában, akik szépségüket és bűvös hatalmukat eszközként használva hálózták be ezeket az illusztris személyeket. A hűgok által szőtt háló közepén pedig megkérdőjelezhetetlen hatalommal trónolt rend vezetője, a Füst Nővére; az ő kezében futottak össze a szálak, végső soron neki engedelmeskedett szinte az egész város, valamint a befolyási övezetéhez tartozó kisebb települések és a környező partvidék.

Egészen addig, amíg egy bizonyos Ius Vall'Erian névre hallgató, kígyókkal tetovált karú sogronita vándorpap képében a városba nem érkezett a felemelkedőfélben lévő, démonimádó Ryek császári kémszolgálatának egyik ügynöke. A különös, szótlan csuhásnak hamarosan gyanússá váltak bizonyos dolgok, és mivel komoly, veszélyes konkurenciának ítélte a boszorkányokat, nem késlekedett sokat: személyes hatalma, roppant magasságokba vezető kapcsolatai – no meg pártucát termágikus eszközökkel a város kulcsfontosságú pontjaira juttatott shrad – segítségével villámgyorsan véget vetett a rend hatalmának (és egyúttal a város függetlenségének). A boszorkányok többségére lecsaptak és elpusztították őket, ám egy kisebb hiba következtében a rend Nagyasszonya, Zara Per Aien, a Második Alapító, a Füst néhány Hűgával együtt elmenekülhetett.

Zara, látván miként enyészik hatalma semmivé, kétségbeesett elhatározásra jutott: tudomása lévén egy nem túl távoli kalóztanyáról, elhatározta, hogy a tengeri rablók felhasználásával valamilyen messzi, civilizációtól elzárt helyen szervezi újra rendjét, és csak akkor tér majd vissza, ha már eléggé megerősödtek.

Az elgondolást tett követte: A Nővér hamarosan a kalózvezér bizalmába férközött és annak állandó szeretője lett. Hűgai közben a fontosabb alvezéreket vették kezelésbe, így szinte senkinek sem volt ellenvetése, midőn a kalózvezér kijelentette „népének”: székhelyüket áthelyezik egy távoli szigetre és ezután onnan dézsmálják a kereskedőhajók rakományait.

A választást jelentősen megkönnyítette számukra, hogy a kalózvezér, Minga Om Gortari, egy kelet-quironeiai Nemesi Ház egyenesági leszármazottja lévén pontos térképpel rendelkezett bizonyos apró, nehezen megközelíthető szigetekről, melyek a tengerszoros szigetvilágától viszonylag távolabb helyezkedtek el, s mélyeket dédapja valaha sebbel-lobbal elhagyni kényszerült. A kapitány kikémleltette a szigetet, és amikor kiderült, hogy bizony azon életnek semmi nyoma, egy pillanatig sem habozott. A régi romokon, valamint a küzdelemben lévő barlangrendszerben újjáéledő kalóztanya valóban eszményi helynek bizonyult, miután viszonylag távol esett a főbb hajózási útvonalaktól, és partjait zátonyok tömkelege tette nehezen megközelíthetővé. Ugyanakkor a tengeri rablók sebes járású hajóinak nem jelentett gondot se a távoli szigetek gazdag zsákmánnyal kecsegtető városainak, sem pedig szükség esetén a kontinens partjainak elérése.

A hely ráadásul a tökéletesen megfelelt a boszorkányok céljainak is. Ám még a háborítatlan körülmények ellenére is több mint három évszázadnak kellett ahhoz eltelnie, hogy a rend újra megerősödjön. Az észrevétlenül leigázott kalózok addigra már engedelmes szolgálói lettek a Füst Nővéreinek, rablóportyáik szinte kizárólag a boszorkányok érdekeit szolgálták: így szereztek be rabszolgáikat – nőket és férfiakat vegyesen -, valamint a szertartásaikhoz szükséges alapanyagokat. Amit nem lehetett a kereskedőhajókról elrabolni, azt a szárazföldről kaparintották meg maguknak. A rend a foglyul ejtettek közül a legígéretesebb fiatal lányokat – amennyiben megfeleltek az elvárásoknak – tagjai közé fogadta, s időnként a szárazföldről is raboltatott leánycsecsemőket, így biztosítva fennmaradását és fokozatos erősödését.

Ám, mint már oly sok ízben, ezúttal is úgy tűnt, hogy a boszorkányok szándékai nem nyerték el maradéktalanul bizonyos emberfölötti entitások jóindulatát. A történelem megismételte ö magát: egy napon a szigetcsoport közelében hatalmas hadihajó vitorláit feszítette a szél, s a monstrum árboccsúcán Ryek haditengerészetének lobogója lengett. Miután a csatahajó sikeresen lehorgonyzott a legnagyobb szárazulatot szegélyező sekély vizeken, öblös csónakjaiban katonák szálltak partra, és átfésülték a szigetet.

A boszorkányok csupán szerencsájuknek és rég elhunyt Nővérüknek köszönhatték, hogy nem pusztították el azonnal őket. A szerencse abban segített, hogy a császári csapatok a kalóztanyától legtávolabbi szigetet választották ki leendő erődjük helyszínéül, és egyelőre nem fordítottak különösebb gondot a szigetcsoport többi tagjának felderítésére; hajdani Nagyasszonyuknak, Zara Per Aiennek pedig azért adtak hálát, mert annak idején ragaszkodott a telep elrejtéséhez. Az azóta eltelt nyugodt évek során az észrevétlenségre ugyan egyre kevésbé ügyeltek, de még így is napok alatt sikerült eltüntetni nyomaikat. A nem a barlangok rejtekén megbúvó épületeket lerombolták, a kalózhajókat pedig gondosan álcázták.

Mindeme óvintézkedések dacára a Nővérek tisztában voltak vele, hogy felfedezésük csupán idő kérdése, hiába fogják el a szerteküldött felderítőket és áldozzák a füstnek testüket. A boszorkányrend akkori nővére – Henrietta Yeena Per Aien – is érezte a közelgő véget: minden praktika és mágia ellenére a roppant, démonok uralta Császárság haderejével nem vehetik fel a versenyt. Hacsak...

A következő elfogott elderítőt a boszorkányok csak azután áldozták a Füstnek, miután mágia alkalmazásával kivallatták, valósággal üresre facsarták az agyát. Majd bonyolult szertartást készítettek elő, melynek során a rendelkezésükre álló teljes mágikus erőt összpontosítva – emberáldozatok, boszorkánykör és a birtokukban lévő összes varázstárgy segítségével – roppant erejű asztrális csapdát alkottak, hogy annak hatására Ryek katonái saját magukat veszejtsék el. A „romokat” megközelítő, s a hajó immár erősen gyanakvó kapitánya által parancsnokolt felderítőegység lépre is ment – a szemlátomást üres barlangrendszerbe hatolva a haditengerészek kis ideig tétován kóboroltak, majd látszólag eredménytelenül tértek vissza. Ám közel sem ugyanolyan lényekként, akikként pár órával korábban partra szálltak...

Nem tudható, a Füst Nővérei hol követték el mégis a hibát – talán valahol elrontották a bonyolult, harmadik napja tartó szertartásokat, talán egyszerűen csak alábecsülték az ellenfelet. Annyi bizonyos, hogy a rabszolgává alázott kapitány és emberei áruló támadása nem érte készületlenül a hajón maradottakat. Mi több: a lángoló fedélzeten még javában gyilkolták egymást a hajdani bajtársak maradékai, mikor a monstrumon szolgálatot teljesítő birodalmi démonidéző egy kis csapat élén őrzöngve átvágta magát árulókon, rabszolgákon, kalózkodokon és boszorkányokon, egészen a Füst Szentélyéig, majd annak szívében a kapitány véréből még mocskos kezeit széttárva saját testén keresztül utat nyitott a Démoni Síkok egyik lényé számára.

A démon jött, látott és győzött – valósággal fürdött a vérben. A nap végére nem maradt élő személy az egész szigetcsoporton, hacsak a boszorkányok átkai és mágiái által árnyá és testetlen

fantommá gyalázott szerencsétlen tengerészkatonák ott bolyongó nem-evilági maradványait nem tekintjük azoknak.

...Vajon valóban minden élet fonala megszakadt azon a napon a szigeteken? Vagy netán sikerült néhány túlélőnek elmenekülnie? Nyom nélkül kifakult a hely kárhuzatos emléke még a legendákból is, vagy esetleg az azóta eltelt sok száz év alatt sem tűnt el a bizonyos családokban apáról fiúra szálló, suttogva továbbadott hagyomány? Végképp elrozsdálltak az öböl vizébe süllyedt nagy erejű ryeki fegyverek, elporladtak a boszorkányok titkos feljegyzései, avagy valahol, a barlangrendszer mélyén háborítatlanul fekszenek a kalózek által összerabol kincsek szomszédságában? Felfedezték-e azóta mások is a titkos kazamatákat – és ha igen kik, és hány ízben?

Megannyi kérdés, ami válaszra vár...

Gyertyamágia

Zara Per Aien addig sosem hallott mágikus formulákon dolgozott, az újjáéledt boszorkányrend neki köszönhette tudása legjavát. A Második Alapító számos új, veszedelmesen hatásos varázslatot fejlesztett ki. Halála után egyenes leányági leszármazottai vezették a rendet és léptek nyomába. Az örökösödést egyszerűen szabályozták: minden Nagyasszonynak csak egy leánygyermek lehetett. Kezdetben egyszerűen megölték a többi leányt, ám Zara Nővér unokája, Aean Per Aien varázslata óta egy mágikus gyertya füstjének rendszeres belélegzése garantálta, hogy a mindenkori Nővérnek ne születhessen több leánygyermek. A nemzőapának kiválasztott férfit a boszorkányok fogságban tartották a gyermek Nővérré avatásáig, mikoris a szertartáson az újdonsült Nővér saját kezűleg áldozta fel apját a Füst oltárán. Az esetleges fiúgyermeket is felnevelték, ők testőrként szolgálták a boszorkányrendet, halálukig.

A Füst Nővérei többek között a gyertyamágia mestereivé képezték magukat; szinte nem is létezett olyan mágikus hatás, amelyet ne tudtak volna elérni varázsgyertyáik segítségével. A rend sok új formulát dolgozott ki hosszas, szorgalmas kísérletezéssel, és e hatékony mágikus eszközök elkészítésének fogásait – a szükséges nagy erejű igékkel egyetemben – gondosan rögzítették a Füst Szentélyéből nyíló titkos fülkébe rejtett kapcsos könyv oldalain. Lássunk közülük néhányat részletesebben!

Minden gyertyánál adott a gyertya színe, leégésének időtartama, az elkészítéséhez szükséges mana-pontok száma és a hatás elleni esetleges mágiaellenállás. A gyertyákat, mint minden varázstárgyat, a boszorkány csak transzban képes elkészíteni. Minden gyertya elkészítése annyi percig tart, amennyi mana-pont szükséges hozzá. Például egy 15 percen át „működő” Füstidéző gyertya elkészítéséhez $8+12 \times 3=44$ mana-pont, így 44 perc szükséges – nem számítva a transzba esés idejét.

Transz gyertyája

Színe: fehér

Idő: 5 perc

Mana: 5 Mp + 1/perc

ME: nincs

A gyertya füstjét belélegezve a boszorkány könnyebben esik transzba. A megfelelő varázslat 15 perc helyett csak 5 percet vesz igénybe, mana-pont igénye pedig 3-ról 2-re módosul. A transzba esett boszorkány természetesen már elolthatja a gyertyát, hogy a maradékot később felhasználhassa.

Füstidéző gyertya

Színe: világosszürke

Idő: 3 perc

Mana: 8 Mp + 3/perc

ME: nincs

A gyertya a füstidézés varázslatnál leirtakkal megegyező hatású füstöt bocsát ki. Meggyújtása után két körrel egy méter átmérőjű füstfelhőt képez; ezt követően mindig egy körrel több időbe kerül, míg a füstfelhő átmérője újabb méterrel növekszik. (Azaz az 5. kör végére lesz 2 m, a 9. kör végére 3 m, stb.) A gyertya csak zárt helyiségekben hatásos, viszont füstje hosszú percekig megmarad. Megfelelő amulett birtokosára a füst hatástalan; a rend tagjainál természetesen volt ilyen amulett.

Árnyékgyertya

Színe: sötétszürke

Idő: 2 perc

Mana: 6 Mp + 1/perc

ME: nincs

Ez a gyertya meggyújtása után nem világosságot, hanem sötétséget áraszt magából. Minél több ég belőle az adott helyiségben, annál teljesebb a mágikus sötétség. Egy ilyen mágikus gyertya hozzávetőleg egy-két közönséges gyertya fényét semlegesíti. Az infra és ultralátást nem befolyásolja.

Vakmerőség gyertyája

Színe: vérvörös

Idő: 4 perc

Mana: 10 Mp + 1/perc +4/E

ME: 3E, mentális

A gyertya füstjének beszívása után az áldozat lefeledkezik minden félelméről. Ha társai figyelmeztetik, hogy túl nagy kockázatot vállal, csak nevet rajtuk. Ebben az állapotban ugyanúgy nem tart ellenfelének egy csapat mezítlábas gyerkőcot, mint két összehangoltan mozgó, állig felfegyverzett páncélos alakot. A hatás a gyertyától való eltávolodás után is megmarad, még hozzá annyi percig, amennyivel az áldozat elvétette mágiaellenállását.

Vakrémület gyertyája

Színe: sötétvörös

Idő: 4 perc

Mana: 14 Mp + 1/perc +5/E

ME: 3E, mentális

Ennek a gyertyának a hatása ellentétes az előzőével: aki füstjét beszívja és elvéteti mentális mágiaellenállását, hirtelen mindenben veszedelmet lát. Még kedvenc kardját sem meri elővenni, mert fél, hogy megvágja magát. Ha rátámadnak, eszelős módjára menekülni kezd – amennyiben erre nincs lehetősége, a „harc félelem alatt” módosítói érvényesek rá.

Kín gyertyája

Színe: világoskék

Idő: 5 perc

Mana: 8 Mp + 2/perc +3E

ME: 3E, mentális

Mindenki, aki belélegzi ennek a gyertyának a füstjét és elvétí mentális mágiaellenállását, enyhe, ám lassan erősödő fájdalmat érez. (körönként 1K3, 2K3, 3K3, stb. Fp-veszteség.) Ha az áldozat eltávolodik a gyertya közeléből, lassan visszanyeri elvesztett Fp-it, félpercenként K3-at.

Gyilkos gyertya

Színe: fekete

Idő: 10 perc

Mana: 37 Mp + 1/perc +6/E

ME: 5E, asztrális

Aki e gyertya füstjét beszívja és elvétí asztrális mágiaellenállását, minden őt megtámadó, megsértő, vagy rá akár csak egy rossz pillantást vető személyt megpróbál megölni. A varázslat hatása alatt nem tervezget, nem taktikázik, azonnal végezni akar képzelt, vagy valós ellenfelével. A küzdelem halálíg tart. A hatás megmarad a gyilkosság(ok) után is, mégpedig annyi percig, amennyivel az illető elvétette mágiaellenállását.

Hűség gyertyája

Színe: csontszínű

Idő: 60 perc

Mana: 15 Mp + 1/10perc

ME: 1E, asztrális

Ez a gyertya szinte semmiben nem különbözik a normális világítóeszköztől: füstje színtelen, szagtalan, szinte észrevehetetlen. Hatása egyszerű: aki a füstjét huzamosabb időn keresztül belélegzi, hajlamos lesz a környékre, mint szívének kedves helyre, már-már mint második otthonára tekinteni. A varázslat olyan személyes esetében, akik eleve negatív érzelmekkel viseltetnek az adott hely iránt, csak viszonylag hosszú idő (órák, vagy akár napok!) után lehet hatásos.

Közöny gyertyája

Színe: halvány sárga

Idő: 30 perc

Mana: 22 Mp + 1/perc +2/E

ME: 3E, mentális

Ez a gyertya kiválóan alkalmas bizonyos helyiségek őrzésére, a hivatlan látogatók távoltartására. Ugyanis aki a füstöt belélegzi, sikertelen mentális mágiaellenállás esetén elveszti érdeklődését a gyertya által „vigyázott” terület iránt, mégpedig annyi percre, amennyivel elvétette mágiaellenállását.

Mark

Szerafizmus II.

Avagy a rejtőző hagyomány

Nemrégiben páratlanul érdekes dokumentum jutott a dorani Nagytanácshoz, a hírhedt kalandozó, Airun al Marem révén, aki kis híján katasztrófába torkolló kráni útjáról hozta magával, Rah Gul városából. Egy helybéli vérfilozófus kimerítően alapos értekezése ez, vallás és egyház elvont fogalmáról. A szerző valóságos erkölcsi torzszülött, érvelése világosságát és következetességét azonban nem lehet elvitatni tőle. A Har'gunn ta Karthinmak óta ez az irat nyújtott számunkra a legmélyebb betekintést a Kosfejes Úr zárt világába. Sok egyéb értékes adat mellett szó esik benne egy Csontlovag néven emlegetett ősaquirról, aki szinte bizonyosan Ranagol egyik angyalának, Káosz-Methának az avatárja. Ami azonban még megdöbbentőbb: a szöveg sejtetni engedi, hogy a Csontlovag maga is patrónusként lép fel egyes kiválasztott halandókkal szemben. Nemcsak a szerafizmus ősi - emberiség előtti - eredetére van hát bizonyítékunk, hanem arra is, hogy működési mechanizmusa rendkívül összetett, adott esetben lépcsőzetes hierarchiába rendeződhet.

Egy másik ősfaj, amely rendszeresen üzte - és üzi még ma is - a tapasztalati mágiának ezt a csaknem feledésbe merült ágát, az elfek népe. Ők azokkal a testvéreikkel lépnek alkalmanként szeráfi szövetségre, akik már jelentős mértékben előrehaladtak a kiemelkedés útján, s afféle szentként tisztelik őket. A szerafizmus és a vallás közötti határvonal az elfeknél elmosódni látszik. A szervezett egyház fogalma messzemenően idegen tőlük, de vannak spirituális vezetőik, az úgynevezett megtartók, akik lényegében véve papi funkciókat látnak el, mégis vehemensen tagadják, hogy papok lennének. Mágiaelméleti szempontból igazuk is van, ugyanis valójában egytől egyig szerafisták, még ha maguk nem is tudnak róla. Különleges vonásuk, hogy misztikus hatalmukat nem írott kútfőkből, hanem népük faji emlékezetéből merítik, egy lépéssel közelebb kerülvén a szakrális mágiához. Ennek ellenére alapjában véve szerafisták maradnak, amit az is bizonyít, hogy olykor avatárok támadnak köztük; ezeket az elfek kalahoráknak nevezik.

Egy konfúzus és ellenőrizetlen hír szerint, amely a riegoyi városállamokból származik, s a nagytanácshoz a Papi Széknél lévő barátaink révén jutott el, éppen a közelmúltban jelent meg északon egy ilyen avatár, aki valamelyik harmadkori elf szent megtestesülésének vallotta magát. Testvérei több ízben kísérletet tettek a meggyilkolására, ő azonban Riegoyba menekült előlük, ahol kijátszotta és megfenyegette a pyarroni inkvizíció írnokát, majd nyomtalanul eltűnt. Ügynökeink jelenleg egész Északon kutatnak utána.

A szerafizmus talán legjelentősebb felvirágzása földrajzilag Dél-Ynevhez, azon belül is a démonikus óbirodalomként emlegetett, rejtélyes államalakulathoz kapcsolható. Ma sem tudjuk, hogy kik és mi célból alapították ezt az országot; annyi bizonyos, hogy rendkívül rövid idő alatt jutottak el a kezdetektől a hatalom magasságába. Még ahhoz is elég erősnek érezték magukat, hogy kihívást intézzenek Ranagolhoz; Krán aztán alig egy évszázad alatt az emlékezetüket is eltörölte. Ez a hirtelen kiemelkedés és dölyfös magabiztosság, amely ezúttal birodalmi méretekben nyilvánult meg, általában véve is jellemző a szerafistákra, de konkrétabb bizonyítékokkal is rendelkezünk rá, hogy ők irányították a titokzatos államot. A délvidéki nomádookról Reuben Machadras, a jeles történész már a P. sz. 1900-as években megállapította, hogy az óbirodalom köznépeinek leszármazottai; márpedig az ő sámánhitük nem egyéb, mint elkorcsosult szerafizmus. A sámánok nem szeráfi szövetségre lépnek a népükön zsarnokoskodó démonokkal, hanem talpnyaló módon kiszolgálják őket; esetükben nem egyenrangú felek közötti szerződésről, inkább egyfajta hűbéres viszonyról van szó.

Persze a múltat fürkésző kutatások során hiba volna a mai nomádok viszonyaiból kiindulni. Az óbirodalom vezető erejét rég kipusztult, ismeretlen fajok alkották - talán a khálok és az aquirok rokonai -, semmiképpen sem az emberek, akik akkoriban még alig emelkedtek ki a félállati sorból. A hatalmat feltehetőleg szerafista varázslók gyakorolták, korántsem bizonyos azonban, hogy valamennyiüknek démoni patrónusai voltak. Nyilván szép számmal akadtak közöttük másféle entitások is, például síkurak és elementálfejedelmek - ám az sem lehetetlen, hogy a manapság tisztelt istenek egyikének-másikának hatalma is innen eredeztethető. A Krán ellen induló hadakat bizonyára avatórok vezették - képzeljük csak el, micsoda félelmetes energiák szabadulhattak föl, amikor összecsaptak az aquir nagyokkal! -, s bármi lett később a személyes sorsuk, anyagiasulásukkal mindenképpen patrónusukat erősítették.

Rhennel Azadyr, a híres szabadgondolkodó, aki Orcographia című munkájával elindította a késő hetedkor történelmének átértékelését, néhány esztendeje közzétett e tárgyban egy rövid dolgozatot. Kiindulópontjául azok az ősrégi romok szolgáltak, amelyekről a Dúlás idején Lar-dort védő mágusok által kavart szökőár mosta el az évszázados földrétegeket. Ezek valószínűsíthetően az óbirodalom korából származnak, s Azadyr mester több helyütt felismerni vélte rajtuk a páros ököl archaikus ábrázolását; továbbá talált egy vésetírásos feliratot, amelyet "U-BAAL"-nak olvasott. (Más értelmezés szerint "UK-MAAT"; ez esetleg a Káosz-angyalok egyikére utalhat, mielőtt Ranagol mellé szegődött volna.) Ebből szellemes érveléssel azt a következtetést vont le, hogy a Rettenetes Uwel, a Bosszúállás Atyja eredetileg siyeraf volt a démonikus óbirodalomban, aki szeráfi szövetség révén manifesztálódott a Kránnal vívott háborúban, s nem utolsósorban itt szerzett hatalmának köszönhető, hogy később a pyarroni pantheon oszlopos tagjai közé emelkedhetett. A reagálás nem késett: Rhennel Azadyrt azonnal kitiltották az Északi Szövetség összes tagállamából, Dorant, Ilanort és az Uniót kivéve. Figyelemreméltó azonban, hogy mind a mai napig él és jó egészségben van, pedig a Bosszúállás Atyja nem szokta megtorlatlanul hagyni az őt ért igaztalan sértéseket.

Amikor az Ötöd korban az ősfajok mindinkább háttérbe szorultak, s előbb a kyrek, majd az emberek jutottak Yneven domináns szerephez, a szerafizmus is rohamosan veszíteni kezdett jelentőségéből. Északon a kyr hódítóknak szilárd egyházszervezete volt, keménykezű máguspapokkal és erős istenekkel, akik nem tűrték meg környezetükben a vetélytársakat. Délen ekkor élte a virágkorát Godon - a maga nemében páratlan történeti jelenség -, ez az intellektuális diktatúra, amelynek nemcsak a vallásos hitet sikerült kiirtania alattvalói szívéből, hanem olykor még az emberi érzelmeket is. Ráadásul a beavatott kevesek mindkét birodalomban ismerték a magas mágia műhelytitkait, amellyel a szerafizmus és a többi tapasztalati hagyomány nem vetekedhetett. Szükségszerű volt tehát térvészésük, elhalványodásuk.

Kyriában a szerafizmus a társadalom legalsó rétegeibe szorult vissza. A hagyomány továbbvivői az elnyomottak és a megtiprottak soraiból kerültek ki, legnagyobb számban a crantai származásúak közül. A crantaiak, ha nem akartak a hódítók hitére térni, óhatatlanul erre az útra kényszerültek: mivel régi isteneik elbuktak és semmivé enyésztek, megpróbálták újakat alkotni maguknak helyettük. Erre leginkább a honvédő háború hősei és vezérei látszottak alkalmasnak, akik utolsó csepp vérükig harcoltak a kyrek ellen. Sokan elestek közülük, mások azonban az árnyak közé menekültek a keserű vég elől, s álmokkristályokba zárva vagy élőhalottként folytatták létezésüket. Az örök körforgásba még az igaz halált haltak sem kerülhettek vissza, hisz - isteneik nem lévén - nem volt, aki a túlvilágon fogadja és kalauzolja őket. Ily módon a hajdanvolt crantai nagyok szinte valamennyien köztes lényekké váltak, bár nem igazi siyerafokká; túlságosan sok emlék és kötelék fűzte őket az anyagi síkhoz. Ezért csak azokkal a halandókkal tudtak szeráfi szerződésre lépni, akiknek az ereiben az ő vérük folyt, akiknek a magja az ő ágyékukból sarjadt; és még az ilyen szövetség is jóval gyengébb volt a szokásosnál. A crantai származékoknak ezt a sajátos mágiáját a szakirodalom nekroszerafizmusnak

hívja, és teljesen külön kategóriaként kezeli. A rejtőző Tongoriában ma is működnek nekroszerafisták, bár hatalmuk minden újabb nemzedékkel csökken, mely a félistenként tisztelt ósatyától elválasztja őket.

Ennek ellenére vétkes ostobaság lenne alábecsülni őket: a közelmúltban egyiküknek sikerült avatárrá válnia, és hajsza hímjén katasztrófába döntötte egész Észak-Ynevet. Amennyiben a dorani hírszerzés információi helytállóak, ő rombolta le a Livinai Gyülekezet székvárosát; azt pedig bizonyosan tudjuk, hogy K'Harkad hegyei között percek alatt tízezernél több barbárt pusztított el tűzzel és viharral. Rejtély, hogy végül mi történt vele; amilyen váratlanul felbukkant, ugyanolyan hirtelen tűnt el pár hétre rá. Később híre kelt, hogy egy toroni Iker gyilkolta meg, noha nem volt rá parancsa; hogy a Tiltott Fennsík lakói végeztek vele, valami ősi viszály miatt; hogy az Ötödik Fekete Hadúr pusztította el orvul, a Boszorkányerőd közvetlen utasítására. A kétes hitelű források kölcsönösen ellentmondanak egymásnak - aligha fogjuk valaha megtudni, mi volt az igazság.

Érdekes paradoxon egyébként, hogy a patrónusként funkcionáló crantai hatalmasságok közül nem mindenki rekedt meg a nekroszerafizmus szintjén. Az utóbbi ötezer évből fél tucat olyan példát ismerünk, amikor szabályszerű szeráfi alkut kötöttek különböző halandókkal, semmivel sem erőtlenebbet vagy hiányosabbat a szokásosnál. A szerződő felek egyike sem volt vér szerinti leszármazottjuk, már amennyire meg lehetett állapítani; a két részletesen dokumentált esetben ez biztosra vehető, a fennmaradó négyben igen valószínű. E jelenség azt mutatja, hogy egyes crantai szellemek valódi siyerafokká fejlődtek, bár a folyamatot talán helyesebb lenne degenerálódásnak nevezni. Metafizikusaink véleménye szerint a haláltalan létben töltött évezredek során elméjük fokozatosan elborult, gondolati struktúrájuk emberi fogalmakkal értelmezhetetlenné vált. Sokan úgy tartják, ez elmaradhatatlan állomása az apoteózishoz vezető útnak; mások cáfolják ezt, és a shadoni élőszenteket meg az orkok bálványait hozzák fel példának, hogy a halandók akkor is felmagasztosulhatnak, ha közben maradéktalanul megőrzik a népük és társadalmuk által hirdetett értékrendet. A kérdés további tárgyalása magvas teológiai problémákat vetne fel, ami nem célja jelen értekezésünknek, s felkészültségünket sem ítéljük elegendőnek hozzá. Legyen hát ehelyt elég annyi, hogy a crantai szellemek nem ezt az utat járják, s ez az orkok legförtelmesebb bálványainál is veszedelmesebbé teszi őket.

Sokáig úgy tűnt, hogy a szerafizmus északon legfeljebb elkorcsosult, crantai változatában marad fenn. A kyr hatóságok lankadatlan eréllyel üldözték a tapasztalati mágiát űzőket; tudományukat romlottnak, sarlatánnak, olykor egyenesen gonosznak tekintették. Nem is élt tovább, csak az eldugott, vad vidékeken, a remeték és az embergyűlölők között. Számtalan titkos invokáció hamvadt el a szent máglyák varázstüzében vagy rothadt szét a nyirkos földben, ahová a kopók elől menekülteiben rejtette el gazdája, hogy soha többé ne térjen vissza érte. A magas mágia és a hideg intellektus felsőbbrendűsége örök időkre biztosítottak tűnt.

A pártütés korában ez a látszatra oly szilárd rend hitvány kártyavárként omlott össze. A támadás nem arról az oldalról érte, amerről építői és fenntartói várták: nem az elnyomottak, a kisemmizettek, a tudatlanok fordultak ellene. A birodalom szívében támadt meghasonlás: a legbelső tartományokban, az uralkodó dinasztiában, a mennyei pantheonban. A pöffeszkedő gőg, ha túl hivalkodóra duzzad, könnyen szétrobban, önmagát szaggatva cafatokra. Ez történt Kyriával is. A cifra paloták pernyét hányó lángtengerben roskadtak össze, magukkal rántva a kifinomult kultúrát, a civilizáció vívmányait. A romokat az ostoba, nyomorgó, alsóbbrendű népek örökölték; és az üszkös törmeléken varázslatos hirtelenséggel szökkent virágba az elveszettnek hitt, ősi tudomány.

Dél-Yneven Godon fennállásának kétezer éve alatt a szerafizmust csak Krán területén üzték, de ott sem tudott a mágia uralkodó irányzatává válni. Ahogy az az óbirodalommal vívott háborúban bebizonyosodott, a legtapasztaltabb szerafista sem képes megállni az aquir népek ősmágiája ellenében.

Ranagol földi honában a szerafizmus a kisebb horderejű viszályok és csetepaték eszköze maradt, leginkább a Káosz-angyalok éltek vele szüntelen csatározásaikban. Ez persze csak a későbbi állapotokból való visszakövetkeztetés, hiszen gyakorlatilag semmit sem tudunk róla, hogy ebben az időben milyen viszonyok uralkodtak Kránban.

Egyetlen konkrét adattal rendelkezünk a korszak vége tájáról, az is meglehetősen bizonytalan. A Vil Essandra család egyike volt azoknak a hercegi rangú mágusfamíliáknak, amelyek Godon bukása után előbb Shadonba, majd onnan Pyarronba menekültek, s letelepedésük után még sokáig ragaszkodtak ősi hagyományaikhoz. A herceg legfiatalabb leánya, Inaiz, krónikát vezetett száműzetésük keserveiről, amelynek a Siralmas országút címet adta. Ebben a "Halott Lombok Gyermeke"-nek nevezi azt a félelmetes hatalmú aquirt, aki P. sz. 1110-ben behatolt Godonba, és térkaput nyitott egy tiltott lélsíkra, a birodalom szörnyű végzetére. Némely szövegmagyarázók összefüggésbe hozzák a különös elnevezést a tiltott lélsík természetével, s ebből azt a következtetést vonják le, hogy az aquir az entrópia egyik hadurának avatárja lett volna. Soványka bizonyíték, nem is túl meggyőző; valószínűbb, hogy az ügynök egyszerűen a Hutthchag vérvonalból származott, és kimondottan erre a feladatra tenyészítették ki.

Északon ezzel szemben az elfeledettnek hitt hagyományok az embernépek körében is virágzásnak indultak. Az akadémiák és mesteriskolák eltűnésével a primitív, félig írástudatlan vajákosok által megőrzött tudás került a mágikus érdeklődés homlokterébe. Ez nemcsak a tisztavérű emberközösségekre, hanem a különféle kyr származékokra is jellemző volt. A két lassan kikristályosodó hatalmi centrum - Dawa és Ryek - között mégis éles különbségek figyelhetők meg.

Dawában a máguskirályok tudatos szakításra törekedtek a kyr örökséggel, ezért itt a mozaikmágia csaknem teljesen feledésbe merült. A tapasztalati mágia változatos fajtái közül elsősorban a szexuál- és a verbálmágia vált jelentőssé; gombamódra szaporodtak a boszorkányszekták és a dalnoktestvériségek. A dawai utódállamokban - ma összefoglalóan Északi Szövetség néven szokás emlegetni őket - a jelzett típusú szervezetek mind a mai napig igen befolyásosak, noha elenyészően kevés vezetheti vissza közülük történeti múltját kora káosz-kori előzményekre. Dawa fénykorában azonban a legjelentősebb tapasztalati hagyomány az örület kreatív hatalmán alapuló irreálmágia volt; ez később szinte teljesen kiveszett, mostanság alig ismerik, az utókor igen nagy szerencséjére.

Ryek más utat járt be, itt tudatosan törekedtek a mozaikmágia megőrzésére - de nem az átörökítésére. A túlélő Hatalmasokat belviszályok osztották meg, egyikük sem kívánta tehetséges tanítványok nevelésével szaporítani a leendő vetélytársak sorát. Az ő elit köreiken kívül a régi tudománynak csupán roncsai maradtak meg. Így alakult ki az a helyzet - Ynev történelmében egyedülálló módon -, hogy a kyr hódítás előtti időkből átmentett tapasztalati hagyományok mesterei hatalmi túlsúlyra tettek szert a mozaikmágia szétszórt morzsáiból élő varázslókkal szemben.

Ryek birodalmát, mint ismeretes, démonidéző beavatottak kormányozták. Maguk a démoncsászárok szinte bizonyosan kyr Hatalmasok voltak, abból az enklávéból, amelyet később a rivális shuluri csoport csaknem maradéktalanul megsemmisített. A hatalmi struktúra alsó és középső fokain klasszikus értelemben vett démonidézők és nekromanták helyezkedtek el, akik mozaikmágiát használtak ugyan, ám mai megítélésünk szerint szánalmasan hitványat és hiányosat. A császárok közvetlen szolgálói és bizalmasai viszont gyakorlatilag mind szerafisták voltak, kivéve egy maroknyi démonlovast, csupa déli renegátot. Többségüket természetesen a démoni síkokról patronálták, de korántsem valamennyiüket. A nagytanács archívumában őrzött szeráfi szerződések túlnyomó része ryeki eredetű, és szövegükben nagy számban bukkannak fel olyan nevek, amelyeket manapság különféle toroni hekkákhoz szokás társítani.

A ryeki szerafizmusra a döntő csapást a Daumyr szigetén fészkelő Hatalmasok mérték, akik a maguk részéről egy másik tapasztalati hagyományra - a boszorkánymesteri mágiaira - építették saját

uralmi bázisukat. Meg kell azonban jegyezni, hogy szó sem volt elvi vagy ideológiai ellentétekről: amikor a boszorkányurak elfordultak a kyr vallástól, egyúttal a szerafizmussal szemben táplált, teológiai gyökerű ellenszenvtől is megszabadultak. A démoncsászároktól független szerafisták működését nem akadályozták, esetenként még a szolgálatukba is fogadták őket. Egyes - bizonyításra szoruló - elméletek szerint az első toroni uralkodó titkon maga is szerafista volt. A hagyomány rohamos pusztulása a hetedkor közepétől számítható, amikor a Toronban egyre nagyobb befolyáshoz jutó Tharr-egyház kíméletlen irtóhadjáratot indított ellene. Daumyr félelmetes urai semmit nem tettek ennek megakadályozására; nyilvánvalóan úgy ítélték meg, hogy a Tharr-hivők szervezett, ám elvakultan fanatikus mozgalmát jobban ki tudják használni saját céljaik érdekében, mint az elszórt szerafistákat, akiket magas fokú individualizmusuk miatt roppant nehéz volt hatékonyan kizsákmányolni.

Ryekkel egy időben virágzott Észak- és Dél-Ynev határvidékén a szerafizmusnak egy másik jelentős góca, itt azonban a hagyomány egészen mostanáig elevenen él, bár lényegi gyökereivel nemcsak a kívülállók nincsenek tisztában, hanem a művelői maguk sem. Nagytanácsunk előtt azonban a jeles Diar Amderlynn alapos kutatásai óta nem titok, hogy Ordan az intézményes szerafizmus utolsó központja kontinensünkön, és a tűzvarázslók valamennyien Sogron patronáltjai.

Az ordaniak temérdek, olykor egymásnak ellentmondó hazugságot terjesztenek rendjük eredetéről és alapítójukról, Ardae Magnusról; ezek jelentős részét ők maguk is elhiszik. Szerintük Ardae Magnus bölcs és próféta volt, a széthulló Godonból menekülve érkezett a hágóvidékre, s égi látomástól vezérelve telepedett le az arrafelé tengődő Sogron-rendházak egyikében. Ezután vetette pergamenre nevezetes művét, a Phoenix Triumphantát, a tűzmágia elméleti és gyakorlati összefoglalását, amelyben állítólag bizonyos rejtjelkulcsok segítségével mindenestül elrejtette a godoni Belső Iskola titkos tanításait. A tűzvarázslók azóta próbálják megfejteni ezeket a kódokat, és átlag tízesztendőnként előhozakodnak egy vélt megoldással, amiről kisvártatva óhatatlanul kiderül, hogy egészen elképesztő badarság.

Ami a tűzmágiát illeti, nem szükséges különösebben képzett teoretikusnak lenni hozzá, hogy megállapíthassuk róla, micsoda: a tapasztalati mágiának egy rendkívül vulgáris formája, fókuszában még a boszorkánymesteri praktikáknál is szűkebb. Ezen túlmenően viszont tipológiai besorolása súlyos nehézségekbe ütközik. A tanulatlan köznép gyakran tűzimádó papoknak véli gyakorlóit, ami egyáltalán nem meglepő, hiszen mágiájuk számos szakrális vonást visel magán. Az alábbiakban ezeket soroljuk fel, Diar Amderlynn értekezése alapján.

1) Kivétel nélkül minden tűzvarázsló Sogron-hitű. Ha megtagadják istenüket, azonnal elveszítik varázshatalmukat. (Erre Diar magiszter huszonhárom jól dokumentált példát ismertet az elmúlt kétszáz év történelméből.)

2) Minden rendházuknak elengedhetetlen tartozéka a Sogron-szentély, ahol a papi teendőket kizárólag tűzvarázslók végzik; e funkció azonban csupán tekintélyüket emeli, varázshatalmuk nem gyarapszik tőle.

3) Sogron, mint ismeretes, tűzisten; az ordani mágia kizárólag a tűzzel, vagyis a Sogron befolyása alatt álló őselemmel foglalkozik.

4) A tűzmágia kvantitatív természetű, azaz az egyes varázslatok zártan elkülönülő egészet alkotnak, nem lehet részekre bontani vagy összefűzni őket. A kvantitatívitás a szakrális mágia fontos megkülönböztető sajátja. Korlátait sem a papok, sem a tűzvarázslók nem tudják soha túllépni, ellentétben egyes - különleges képzésben részesült - boszorkányokkal és boszorkánymesterekkel, akik képesek mágiájuk bizonyos elemeit mozaikokként kezelni és manipulálni. (Diar magiszter igen meggyőző példákat hoz erre Gorvikból és Toronból.)

5) Tűzvarázsló csak olyan személyből válhat, akit az előjárók Ordanban, rendjük kultikus jellegű központjában, szertartásosan felavatnak.

6) Életmód és erkölcs terén a tűzvarázslókat igen szigorú előírások kötik; ha valaki vét ezek ellen, a rend kutasítja. Diar magiszter hangsúlyozza, hogy itt nem pragmatikus célokat szolgáló akadémiai vagy szövetségi szabályzatról van szó, hanem Sogron dogmáin alapuló, kultikus regulákról.

Minden érv mellé fel lehet azonban sorakoztatni egy másikat, amely igen határozottan cáfolja a tűzmágia szakrális jellegét.

1) A közönséges Sogron-hívők az ordani állam határain kívül sehol sem tekintik a tűzvarázslókat feljebbvalóiknak - sem spirituális, sem világi téren. Dél-Yneven általában a nagyhatalmú hittestvérnek kijáró tisztelettel és barátsággal fogadják őket, s elvárják tőlük, hogy lépéseket tegyenek a pyarroni egyházak nyomasztó túlsúlya ellen. Északon a legjobb esetben óvatos bizalmatlanságra számíthatnak, a legtöbb helyi gyülekezet azonban kárhozatos eretnekeknek tekinti őket.

2) A fentiekből következik, hogy a tűzvarázslók kizárólag Ordanban láthatnak el papi feladatokat. Másutt Sogronnak mindenhol hagyományos papjai vannak, akik a tűzvarázslókra legjobb esetben féltékenyen, legrosszabb esetben gyűlölettel tekintenek. Az - egyébként elképesztően dezorganizált és kaotikus - Sogron-egyház távolról sem azonos a tűzvarázslók rendjével!

3) A hasonló szerepkört viselő istenek általában hasonló jellegű szakrális varázserővel ruházzák föl szolgálóikat. (Fölmerülhet persze az ellenvetés, hogy ezek voltaképpen egyazon istenek, más-más néven tisztelve. Ám egyetlen épelméjű tudós sem tarthatja azonosnak Tharrt Dartonnal, vagy Uwelt Ranagollal; a papjaik által forgatott mágiában mégis szembetűnőek a párhuzamok.) A tűzvarázslóknak ezzel szemben kivétel nélkül minden varázslatuk teljesen egyedi; még a hagyományos értelemben vett Sogron-papok sem ismerik őket, egyéb istenségek szolgálói pedig végképp nem.

4) A tűzvarázslók nem Sogronhoz imádkoznak a varázslataikért, hanem mestereiktől tanulják őket. Mágiájuk alapja nem az intuíció és a mély hitből fakadó ihletés, hanem az írásos hagyomány. A tűzvarázslók, mint láthattuk, nem tagadhatják meg Sogront; nem kötelesek azonban téríteni, prédikálni, szertartásokat végezni és gyülekezeteket vezetni a nevében.

5) Az egyszer már felavatott tűzvarázslót semmi nem akadályozza meg abban, hogy renegáttá váljon és Ordan ellen forduljon. Amennyiben közben megmarad Sogron hitén, varázshatalma ettől a legcsekélyebb csorbát sem szenved; sőt, az északi Sogron-szektáknak több ízben sikerült növendéknek álcázott titkos ügynököket küldeni Ordanba, ahol aztán annak rendje-módja szerint hamisítatlan tűzvarázslókká avatták őket. (Diar magiszter itt is bőségesen él példákkal; külön fejezetet szentel Amman Rubendarknak, aki Til Smeddeth sogronita városállamából került Doranba, s önfeláldozó módon lemondott a magasabb mágiába való beavatásról, hogy értékes információkat szolgáltatthasson a tűzvarázslók rendjével kapcsolatban nagytanácsunknak.)

6) Az ordani rend dogmatikus szabályzata merőben világi jellegű. Ha egy tűzvarázsló vét ellene, ez legfeljebb annyiban érinti varázshatalmát, hogy mesterei büntetésből nem tanítanak meg neki bizonyos varázslatokat. (Amman Rubendark kínosan betartott minden szabályt, több ízben is tanúja volt azonban más növendékek kihágásainak, illetve megbüntetésüknek.) Magát Sogront a jelek szerint egyáltalán nem érdekli a regula megsértése.

Diar Amderlynn részletes elemzése - amelynek mi leegyszerűsített vázát tettük közzé csupán - tehát valahová a szakrális és a klasszikus mágia közötti határsávba helyezi az ordani tűzmágiát, pontosan oda, ahol - mint fentebb láthattuk - a szerafizmus helyezkedik el. Önmagában ez egy igen valószínű elmélet alapvetése lenne. Diar magiszter további érvei azonban roppant nehézé, ha ugyan nem lehetetlené teszik teóriája megcáfolását; a nagytanácsban uralkodó általános vélemény mindenesetre bizonyított ténynek tekinti.

1) A mágia rendszeres gyakorlása mindenkiben - még a legvulgárisabb tapasztalati hagyományok beavatottjaiban is - jelentős mértékben erősíti az individualizmust, elősegíti az egyéni személyiségjegyek kibontakozását. Nincs ez másképp a tűzvarázslóknál sem, az ő esetükben azonban együtt jár egy igen érdekes lélektani tünettél: valamennyiüknek egyazon irányban változik a vérmérsékletük, ingerlékenységük és lobbanékonyvá válnak, hamar elvesztik türelmüket, nem tűrik az ellentmondást, és hajlamosak képességeik túlbecsülésére. Ezek a közös vonások idővel még a rendbe beépített titkos ügynökökön is kiütözköznek; sajnálatos példa Amman Rubendarké, aki négyesztendő működése során egyre vakmerőbbé és óvatlanabbá vált, végül leleplezték és kivégezték. A személyiség e lassú átalakulását korábban Sogronnak a tűzvarázslókra gyakorolt befolyásával szokták magyarázni, noha hasonló jelenséggel a hagyományos Sogron-papok között nem találkozunk. Diar magiszter nem vonja kétségbe a befolyás tényét, csupán arra mutat rá, hogy nem a Sogronnak tulajdonított egyéni karakterben, hanem a szeráfi alku természetében gyökerezik. A patrónusuk felsőbbrendű tudatával fenntartott gyakori és intenzív kapcsolat előbb-utóbb minden szerafistánál ugyanilyen tüneteket idéz elő. (A jeles tudós e tézisének tizenegy shadoni és két ryeki szerafista kimerítően dokumentált életútjával támasztotta alá; a tűz őselemére egyikük patrónusának sem volt különösebb befolyása.)

2) Kertelés nélkül el kell ismerni, hogy a tűzvarázslók olyan hatékonysággal manipulálják választott őselemüket, ami messze meghaladja a klasszikus mágia lehetőségeit. Hiába szakosodik egy mozaikmágus az őselemi tűz mágiájára, teljesítménye meg sem fogja közelíteni egy ordani beavatottét. A tűzvarázslóknak a tűz fölött gyakorolt uralma egész egyszerűen szétfeszíti a halandó ember mágikus kapacitásának határait. Ezt igen nehéz lenne bármi mással magyarázni, mint közvetlen túlvilági beavatkozással. Vagyis - mivel a szakrális mágia lehetőségét kizártuk - egy szeráfi szövetség működésével.

3) A dorani Nagytanácsnak birtokában van a Phoenix Triumphata kyr-toroni nyelvű kivonata, továbbá a VIII. és a XII. fejezet teljes szövege eredetiben. Az utóbbi Amman Rubendark jóvoltából került archívumunkba, az előbbinek fejében pedig ideiglenes együttműködést vállaltunk bizonyos északi sogronita szervezetekkel. A dokumentumok elemzéséhez Diar magiszter tapasztalt kriptográfusok és metamágusok segítségét vette igénybe. A szakértők valóban kimutatták egy töredékes rejtjelkulcs létét, és még bizonyos információkat is ki tudtak nyerni a szövegből. Ezeknek az információknak azonban semmi közük nincs a hézagosan ismert godoni magas mágiához; inkább vallásos jellegű van, legközelebbi párhuzamaikat egyes ókyr misztériumiratokban találjuk. Diar magiszter nem kételkedik benne, hogy a Phoenix Triumphata nem más, mint a Sogronnal kötött szeráfi alku teljes szövege, és a rejtjelkulcs valójában az isten Igaz Nevét rejti. A tűzvarázslóknak nincsenek metamágusaik, kellő elméleti háttér nélkül pedig nem is reménykedhetnek a kód feltörésében. Persze az Igaz Név csak a teljes, eredeti, romlatlan szövegből elemezhető ki; ennek megszerzése továbbra is elsőrendű prioritással bíró feladat.

4) Ardae Magnus nem godoni név. (A godoni nyelvet, a Közös Nyelvként is ismert új-pyarroni őst, természetesen igen jól ismerjük.) A „Magnus” jelentése „nagy, hatalmas”, ez a Domvik-egyház szent nyelvéből (Lingua Domini) való. Hogyan és mikor került a névbe, természetesen rejtély; de aligha valószínű, hogy a vallás- és egyházellenességéről ismert Godonban a Belső Iskola egyik tekintélyes mágusa egy agresszívan monoteista hit szakrális nyelvén hívatta volna magát. Az „Ardae” szóalak fonetikai képtelenség a sem a diftongusokat, sem a magánhangzó-halmazt nem ismerő godoni nyelvben. Ezzel szemben a „-dae” utótagot több gyors, hajózhatatlan, zúgókkal szabdaltnak hegyi folyó nevében megtaláljuk a mai Shadon területén. A grammatikusok zöme azon a véleményen van, hogy értelme ó-shadoni nyelven „veszélyes, veszedelmes” lehetett (mint emlékezhetünk rá, maga a „szerafizmus” kifejezés is az ó-shadoni nyelvből származik). Ardae Magnus tehát valami olyasmit jelenthetett, hogy „Hatalmas és Veszedelmes”, esetleg „Nagy Veszély”. Tegyük még hozzá mindehhez,

hogy a shadoni száműzöttek által hátrahagyott források révén Godon bukásának korából a Belső Iskola szinte valamennyi mesterének nevét ismerjük; még véletlenül sem találunk köztük akár csak hasonló hangzásút sem.

Diar magiszter ezekből az adatokból azt a kissé vakmerő következtetést vont le, hogy Ardae Magnus Sogron avatárja volt, aki nem patrónusa megbízásából, hanem saját titokzatos céljai érdekében alapította az ordani szerafista szektát, tudatlanságban hagyva őket varázshatalmuk valódi gyökerei felől. Bizonyítékok hiányában ezzel nem tudunk maradéktalanul egyetérteni; az azonban nyilvánvaló, hogy a legendás Ardae Magnus egyáltalán nem az volt, akinek a tűzvarázslók hiszik. A magunk részéről még emberi mivoltát sem véljük bizonyítottnak, különös tekintettel arra, hogy a legújabb kutatások szerint Sogron eredetileg egy hullószabású értelmes faj védistene volt.

Folytatjuk

Kornya Zsolt

A kyrek neveiről

Hogy manapság a Toron Birodalomban mikét is folyik a névadás és az ehhez köthető szertartások, arról meglehetősen sok ismerettel rendelkezünk. Nem kell különösebb tehetség annak a megállapításához, hogy ezen – ma már nyilván több torzuláson és változáson keresztülment – szokásoknak az eredetét a Kyr Birodalom idején keressük.

Az ötödik zürzavaros végkimenetele a legtöbb írásos feljegyzést ugyan tönkretette, s megsemmisültek a főbb kulturális központok – s ezzel együtt az ott őrizgetett tudás java része is -, a nevekkal kapcsolatban ismereteink azonban inkább a szóbeli hagyományokon alapulnak; s eképpen tisztábban láthatunk ebben a kérdésben még akkor is, ha az azóta eltelt századok komoly változásokat hoztak.

Ha ma már nem is mindenütt szereznek ennek érvényt – s a Toron Birodalom a legkevésbé sem számít alapvetően kyr lakosságúnak – tudnivaló, hogy a kyrek általában három nevet használtak. A leginkább elterjedt feltételezések szerint ez a három a családi, az utónév és az esetek legnagyobb hányadában az e kettő közé beékelődött úgynevezett apai név volt.

Minekutána az öröklés már jó ideje apai ágon folyt, ezért értelemszerűen az apák családi nevét örökölték az utódok, akik nevük közepén az apjuk utónevét is használták.

Például, ha az enrawelli kereskedőcsalád, a Hessyrek neveit vizsgáljuk – a hiányosan ránk maradt úgynevezett Kalmárlisták alapján -, egykönnyen átláthatjuk, miként is történt mindez a gyakorlatban.

Attesyn Heras Hessyrt fia, Onassat Attasyn Hessyr követte a kalmárcsalád élén, akit később az örökébe lépő Mjassot Onassat Hessyr követett. Abban az esetben, ha az apa és a fia utóneve megegyezett, az utónév kisebb változásokon ment keresztül, s más hang és írott alakot nyert. Erre jó példa a kései rokon, Atass Attasyn Hessyr neve.

Ma már ezek a formák nem mindenhol élnek ugyanúgy, s akadnak a mai Toronban olyan tartományok is, ahol a nevek sorrendje is megváltozott.

Ugyanígy léteznek torz formák is. Nem csupán az jelenti ezt, hogy a nem kyr gyökerű családok – nem egy esetben a hagyományokról mit sem tudva – hibásan alkalmazzák a három név használatát (az apai név gyakran más helyre került), de az is, hogy nem apai nevek – becenevek, ragadványnevek – is időről időre használatba kerültek lassan már-már második családnévvé váltak.

Külön kategóriát alkotnak azok a nevek, melyek úgynevezett rangjeleket tartalmaznak. A leggyakoribb ilyen rangjelek az –on, -in, -an, In-, On- és An-.

Mind az apai, mind a családnevekhez köthetők és elhelyezésük minden esetben valamely fontosabb társadalmi rangot jelöl, attól függően, hogy a név elejéhez vagy végéhez kötik őket.

Az -on, -in, -an rangjelek a nevek végén nemesi származásra utalnak, s eredetileg a különböző birtok és szolgálattípusokat jelölték vele. Ugyanezen rangjelek a nevek előtt arra utaltak, hogy vagy maga a név tulajdonosa, vagy valamely őse komoly egyházi pozíciót töltött be.

Az ókyr névadási hagyományokban meg kell még említenünk az úgynevezett valódi neveket is, melyek ismerete komoly hatalommal ruházta fel e tudás birtokosát. Ennek megfelelően ezeket minden esetben a legszigorúbb titoktartás övezte, s a legnagyobb bizalom és megbecsülés jelének számított, ha valaki másnak is elárulták.

A valódi nevek adományozásának szertartása az ötödkori varázslóiskolák elsatnyulásával és eltűnésével fokozatosan elmaradt – ami nem jelenti egyben azt is, hogy a valódi nevek is kivesztek velük együtt, csupán nincsenek már hozzáértők, akik kiolvashatnák azt a lélek legmélyéről egy-egy szertartás során.

Maga a névadás ma is élő rítusa egyike a toroniak legfontosabb családi eseményeinek, kiemelkedő helyet foglalva el minden család életében. Ennek megfelelően vannak különösen szerencsés, úgynevezett névadó napok, amikor is az eddig csupán családi (esetleg apai) névvel rendelkező ifjak egy látványos és minden esetben költséges szertartás során elnyerik saját nevüket. Erre mindig az egy éves kor betöltése előtt sort kell keríteni. Ellenkező esetben balszerencsét és rossz sorsot von magára mind a család, mind az ifjú gyermek.

Gazsi

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 játérendszerrel 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 hasznosításra felhasználni, így az sem elektronikus, sem nyomtatott formában nem ajánlott, és határozottan ellenkezik a gyűjtemény elkészítőjének szándékával.

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