

Rúna IV. évfolyam

Rúna IV. évfolyam 1. szám

1	A démonok	?	Rúna IV/1	2. old.
2	Alternatívák a harcművészetekre	?	Rúna IV/1	13. old.
3	Abaszisz	Gazsi	Rúna IV/1	20. old.
4	A bárdok szervezetei	?	Rúna IV/1	26. old.

Rúna IV. évfolyam 2. szám

5	Démoni varázstárgyak	Zsolt és Gazsi	Rúna IV/2	32. old.
6	Summarium, a számok könyveiből - vakharc	Kornya Zsolt	Rúna IV/2	36. old.
7	Főnix	Ricco & Gazsi & Zsolt & Pisti	Rúna IV/2	42. old.
8	Sivatagi história - kalandmodul	Gazsi	Rúna IV/2	47. old.

Rúna IV. évfolyam 3. szám

9	Déli városállamok	Pisti	Rúna IV/3	67. old.
10	Erkölcsök és törvénykezés Yllinorban	Novák Csanád	Rúna IV/3	71. old.
11	Predoc és Edorl	Gazsi	Rúna IV/3	75. old.
12	A kyr naptár	Gazsi	Rúna IV/3	83. old.

Rúna IV. évfolyam 4. szám

13	Dalpárbaj	Szabó „Dragon” Péter	Rúna IV/4	86. old.
14	Riegoy városállamok	Gazsi	Rúna IV/4	90. old.
15	Éjlmágia	Mark és Meloran anyagai alapján Ricco	Rúna IV/4	96. old.
16	Boszorkánymesteri tetoválások	MAGUS lista alapján Novák Csanád	Rúna IV/4	100. old.

Rúna IV. évfolyam 5. szám

17	Déli városállamok – keleti régió	Borbás István	Rúna IV/5	105. old.
18	A kígyó hátán, avagy az időutazás titkai	Szabó „Dragon” Péter	Rúna IV/5	110. old.
19	Nomád	Dachner Richárd és Gáspár Péter	Rúna IV/5	118. old.
20	Képzettségek	J.A. & K.Zs.	Rúna IV/5	121. old.

„Szerencsétlen halandó”

Avagy

A Démonok

„Szerencsétlen halandó, ugyani mit tudhatnál te a teremtés magasabbrendű műveiről, az emberen túli világok halhatatlan lakóiról? Azt hiszed, ismered őket, erősebb vagy náluk. Eszed fürgébben jár, karod erősebb, mint az övék, úgy tartod? Ostoba vagy. Gondolod, hogy kisszerű képességeid felülkerekedhetnek a Köztes Síkok rettenetes lakóin?

Pedig ha egyszer szemtől szemben állsz egyikükkel, lábad megremeg, szíved kalapál, csaknem kiugrik a bordáid közül. Tekintete súlyától visszarettensz, elfog a rémület. Mert arra teremtették őket, hogy felettünk álljanak.

És mégis hiába a figyelmeztetés; olykor ostoba halandók, akik abban a tévhitben élnek, hogy hatalmuk már nem lehetne nagyobb, megzavarják nyugalmukat, s megpróbálják alárendelni őket akarataknak. Azt képzelik, hogy szánalmas mesterkedéseikkel felülkerekedhetnek a Teremtés magasabbrendű lényein! Ó, emberi ostobaság!

Figyelmeztetek hát téged, ki e szavakat olvasod: óvakodj a démonoktól! Erejük evilági ésszel felfoghatatlan, s nincs halandó, aki szívósabb és kitartóbb lenne náluk. Persze nem legyőzhetetlenek, hiszen a mindenségben nincs olyan hatalom – légyen az halandó vagy más, embertől idegen teremtmény – akit ne lehetne fegyverrel, ésszel, ártó praktikával porba sújtani. Legendák keringenek démonölő hősookról, nemes vitézekekről, a titkos hagyományok beavatottjairól, akik túléltek a találkozást a köztes síkok egy-egy lakójával. Nagyok és dicsők voltak valahányan, mindenki példaképei. Mégis, olvasóm, ne képzeld, hogy felérhetsz velük tudományodban. A démonok a legveszedelmesebb szörnyetegek, amelyeket az istenek valaha az emberek fölé teremtettek; óvatosnak kell hát lenni velük.

Ha azonban mérhetetlen ostobaságodban mégis arra vetemednél, hogy megzavarod nyugalmukat, én nem tehetek ellene semmit. Megosztom veled kevéske tudásomat, amelyeket a hosszú évtizedek során gyűjtöttem elmémbe, hogy végül eme lapokra vethessem őket. Hogy kihez jut el, nem tudom. Mégis, ha te elolvasod és hasznát veszed annak, amit én most elmondok, tudom: a munkám nem volt hiába.”

...

„Legelőször is tudnod kell, kik ők, a szörnyetegek, kiknek neve hallatán a legbátrabb harcos szíve is eszeveszettül kalapálni kezd, s kezei olyanmód remegnek, akár a nyárfalevél.

Démonoknak hívjuk őket, de nem ez az egyetlen nevük. Csak a halhatatlan istenek a megmondhatóit, hogy hány és hányféle módon nevezik őket a nem ynevi világokban. Mindenesetre bármily néven illetik is őket, minden halandó élőlény számára ők jelképezik az Ősgonoszt.

Messze élnek tőlünk, a végtelen számú Köztes síkokon. Az ő világuk ez, az ő kizárólagos birodalmuk. Külső segítség nélkül soha nem hagyhatják el a saját síkjukat, uralkodóikat, a démonurakat kivéve, akikről később még szót ejtek. Lakóhelyük egyben börtönük is. Ide száműzték őket az istenek még az idők hajnalán, ki tudja, miféle vétkekért.

Feltételezhetően a Köztes Síkok is kivétel nélkül gomb alakúak, akárcsak az anyagi síkokról állítják egyesek. A négy elem azonban nem fordul elő sem bennük, sem lakhelyükön. Különös anyagból gyúrták őket a halhatatlanok, amelyet a tudós elmék a mágia megtestesülésének, mások egyfajta „negatív anyagnak”, vagy az őskáosz egy darabjának vélnek, bár véleményem szerint még ők maguk

sem tudják, ez mit is jelent. Senki nem tudja, mi az igazság, talán maguk a démonok sem. Egy azonban bizonyos: testük evilági eszközökkel szinte sebezhetetlen. A kard lepatan róluk, a tör elvásik a testükön. A tűz nem fog rajtuk, mérég nem árthat szervezetüknek. Csak elemi erő és mágikus anyagok sebezhetik meg őket, semmi más ezen a világon. Hallottam már olyan történetet is, amely szerint a sziklacsúcsról levetődő szörnyetegnek kutya baja sem lett, mire megállt hosszú, szinte végeérhetetlen zuhanásában.

Talán hihetetlennek tűnik az ilyen mértékű séríthetlenség, de csak halandó számára. A szörnyetegeknek ez természetes dolog, s persze azt sem szabad elfelejteni, hogy egyik démon ugyanolyan természetes módon tud ártani a másoknak, mint két ember. Mi hát a legegyszerűbb megoldás, ha démon az ellenséged? Nos, halandó, uszíts rá egy másik démont!”

...

„Megjelenésük igen sokféle: ahány démonfajta van, annyiféleképpen festenek. Akadnak közöttük tökéletesen emberi külsejűek s olyanok is, amelyeneket a legszörnyűbb rémálmodban sem tudsz elképzelni, olvasóm! Amerre csak mennek, félelmet és rémületet váltanak ki. A rettegés ott bujkál minden mozdulatukban, a könyörtelenségről árulkodó vonásokban – már amelyiknek vannak – s főleg parázsló tekintetükben, amelyben mintha Ibara poklának heve perzselne. Nem ő maga kelt félelmet – a saját halandó félelmedet ébreszti fel a bensődben, a káosztól és a gonosztól való ösztönös rettegést, amely minden érző lényben ott bujkál a teremtés kezdete óta. Csak azok állhatnak ellen eme rettenetnek, akik eléggé erősek ahhoz, hogy megfékezzék saját félelmüket. Hidd el, olvasóm, hogy ily halandó lény kevés él ezen az elátkozott földön.

Persze te nem ijedsz meg a saját árnyékodtól, mondd magadban. Mikor azonban szembekerülsz a rettenettel, azt is megbánod, hogy erre a világra születél...”

...

„Láttad már egy démon tekintetét halandó? Ugye nem? Hát persze, hogy nem, hiszen még a magad ura vagy. Ha azonban a rosszsors szembeállít egy ilyen teremtménnyel, egyetlen dolgot jól meg kell jegyezned: SOHA NE NÉZZ A SZEMÉBE! A démon tekintete elerőtlenít, megbénítja a testedet és a lelkedet a szörnyeteg kezébe adja. A szolgálja leszel örökre, amíg meg nem halsz és az után is. Denebolaként fogsz kóborolni mellette, csahos kutyaként védelmezve minden veszélytől; tested az ő bábja lesz. Ne akarj ilyen sorsot magadnak, halandó!”

...

„A démon egész teste mágiát sugároz. Úgy árad belőle a mágia, akár a gátrepedésből a vízsugár. Sha másfajta mágiával ütközik össze... az eredmény kilátástalan. Ami azt illeti, még soha senki nem tudta elmondani nekem, hogy mi is történik ilyenkor, ámbár sokakkal előfordult már. Galradzsa tekintete kísérje őket Utolsó Sivatagi Útjukon az Öröklét Oázisa felé!

Vigyázz, olvasóm, ha a démon jelenlétében akarsz mágiát idézni e világra! A belőle áradó idegen mana olyan, akár a pestis: megtámadja művedet és elrúttítja, megrontja. Ritka az olyan eset, hogy a varázslat tökéletesen működik a démon körül, idézője pedig igazi szerencsefia.

Ez persze nem vonatkozik az istenek szolgáinak mágiájára. Az isteni eredetű hatalom erősebb bármilyen más eredetűnél; a démon képtelen az útját állni.

Talán ezért is van az, hogy a papok vonultak de démonúzóként az emberi köztudatba, nem pedig az idézők, a titkos tudományok beavatottjai.”

...

„Ha érted a mágiát, olvasóm, nem kell félned. A démon jelenléte olyan tisztán rajzolódik ki elmédben, akár a szivárvány a kéklő égen. Ne aggódj: ha e szörnyetegek egyike ártalmadra készül tenni, tudni fogod, kivel van dolgod. A testéből áradó mágia hűs hullámokban fogja nyaldosni tested.”

...

„A démonok egytől egyig a saját érdeküket nézik. Minden és mindenki, aki az útjukba áll, halál fia. Számukra nem létezik semmi más, csak ők maguk. S minthogy nem érznek mást gyűlöleten, rosszindulaton, bosszún és egyéb romlott érzelmeken kívül, ez gyakran mások kárára válik. Egy démon barátságát soha nem nyerheted el, halandó, merthogy nem tudja, mi az. Lehet a szolgád, mint egy Katona, szövetségese, mint egy büszke Halálhozó, de barátod soha. A démonnak saját maga az egyetlen barátja – és az ő kedvéért képes bármire. Ámde óva intelek attól, hogy számító módon próbáld meg kihasználni őt – bizony kudarcot fogsz vallani. Ők maguk a káosz; cselekedeteik kiszámíthatatlanok, akár a sivatagi homokvihar. Nem tudhatod, miként fognak cselekednie következő pillanatban.”

...

„A démonok társadalmára egyfajta egyszerű kasztrendszer jellemző. A rendszer legalján vannak az alsórendű démonok. Ezek legtöbbször démonszolgák, démonkutyák, és más olyan faj, amely fejlettségben nem éri el a közdémonok szintjét. Néhány tudós gyakran a denebolákat, vagyis a démonfattyakat is az alsórendű démonok közé sorolja annak ellenére, hogy én a tudattalan élőholtak osztályába veszem őket.

Az alsóbbrendű démonok után következnek a közdémonok. Ők az „átlag”, amely középpont helyezkedik el a démoni hierarchiában. A társadalmuk csúcsán pedig a démonurak- és hercegek állnak. Ők a legveszedelmesebbek mind közül. Ha jót akarsz magadnak, halandó, kerüld el a velük való találkozást!”

...

„Nem ejtettem szót a démonurakról, a közdémonok urairól. Ha az egyszerű démonok megidézésétől óvtalak, halandó, hát a démonurak idézését legszívesebben megtiltanám akasztás terhe mellett. Mert ne feledd: ha egy démonurat idézel, nem csak magadra, hanem az egész ynevi világra rontást hozhatsz. Egy démonúr hatalma akár ezerszerese is lehet egy magadfajtának. Gyarló emberi ésszel felfoghatatlan ezeknek a lényeknek az ereje. Ne is próbáld meg elképzelni: az ilyen álmodozások gyakran vezetnek végzetes döntésekhez.

Keveseknek volt olyan balszerencséjük, hogy igazán erős démonúrral hozta őket össze a sors. Én ezek közé az emberek közé tartozom. Hogy mégis túléltem a találkozást, azt talán csak az isteneknek köszönhetem. Láttam a saját szememmel, miféle pusztítást képes véghezvinni egyetlen ilyen lény, és még ma is elborzadok a gondolatra, hogy én is egy ilyen szörnyeteggel álltam szemközt egykoron...

De térjünk vissza a szigorú tényekre. A démonurak egyik lényeges jellemzője, hogy kivétel nélkül egyediek, ellentétben a közdémonokkal. Hogy hogyan születnek, arról csak homályos sejtelmeim lehetnek még nekem is, akit – szerénytelenül bevallhatom – a démonológia legnagyobb tudósának tartanak. Valószínűleg mágikus együttállásokkor jönnek létre ezek a szörnyek, nagyon ritkán és nagyon kevesen. Hogy miféle körülmények között, arra gyarló tudásom nem terjed ki.

Persze létezik olyan úr is, amely csupán egy-két tulajdonságban tér el a közdémonoktól, s valahogyan rájuk tudja kényszeríteni akaratát. Az ilyenek alig veszélyesebbek, mint az alattvalóik, pozíciójuk csupán kényszerítő erejüknek köszönhető.

A veszélyesebb démonuraktól azonban már sokkal óvakodhat minden épeszű halandó. Szellemi és testi képességeik is jóval a közdémonok felett vannak. Kiváló harcosok és mesterei a mágiának. Erejük felülmúlhatatlan, s talán még kevésbé sebezhetőek, mint alattvalóik. Igazi urak ők, akiktől nem csak a halandók iszonyodnak és rettegnek, hanem saját alávetettjeik is.

A démonurak közül kerülnek ki a síkok teljhatalmú uralkodói, a Hercegek. Uralkodásuk általában nem tart hosszú ideig, mivel közvetlen alattvalói, a démonurak minduntalan azon áskálódnak, hogyan lehetne őket letaszítani trónjukról. Az új uralkodói tisztre természetesen

valamennyien saját magukat tartják a legalkalmasabbnak, s talán el is érik céljukat – egészen addig, amíg alóluk is ki nem fut a trón...”

Részletek Abdul al Sahred Necrografiájából

A kárcsak az aqirok, a démonok is Ynev legrettegettebb lényei közé tartoznak. Az ok egyszerű: amellet, hogy ritka teremtmények (ami ritkán fordul elő és rosszindulatú, attól rettegnék legjobban az emberek) nehezebben elpusztíthatók, mint az aqirok. Hiszen az aqirok sebezhetőek és többnyire törékeny testűek, ámbár roppant hatalmuk kiegyensúlyozza ezt a gyengeségüket.

A démonok azonban erősek és szívósak; csak mágiával vagy mágikus fegyverekkel lehet nekik ártani, azt pedig nem lehet csak úgy beszerezni a sarki ószeresnél. Amíg az aqirok szellemi erejüknek köszönhetik félelmetes hírnevüket, addig a démonok inkább a harcban és a cselvetésben jeleskednek. Mindent összevetve: a démonok talán a legveszedelmesebb lények az aqirok után, akikkel a különösen szerencsétlen kalandozó összefuthat.

Ennek ellenére keserűen tapasztalható, hogy a játékosok a démonokat nem „becsülik” meg annyira, mint más teremtményeket. A harcorientált karakterek számára magas szinten már kevés halandó ellenfél akad. És ekkor mi történik? Hopp, itt egy varázskard, és jöhetnek a démonok, hiszen azok jó harcosok és Tp is bőven jár értük! Ez a hiba persze még elhanyagolható ahhoz képest, hogy a démonok egyre gyakrabban fordulnak elő, hiszen ők az igazi ellenfél, s lassan már minden kalandmodulban nyüzsögnek ezek a szörnyetegek. Arról azonban ritkán hallottam, hogy valaki egy Seyrine-t állított volna szembe a karakterekkel vagy mondjuk egy Wirget vagy Molamothot, akik nem arról híresek, hogy csatába bocsátkoznak egy jól felfegyverzett harcossal. S ha ez mégis előfordul, bizony olyan is megtörtént már, hogy ezek a démonok minden gyávaságuk és „gyengeségük” ellenére gondolkodás nélkül nekirontanak a náluk láthatóan erősebb karaktereknek!

Három dolgot szeretnék most én ezeken az oldalakon megtenni. Az egyik, hogy helyreállítsam a démonok hírnevét, - amelyen szerintem igen sok csorba esett – a másik, hogy megismertessem az olvasókkal néhány démonfajt, amelyek nem igazán harcorientáltak, ellensúlyozva azt a kialakult képet, hogy a démonok csupán harcban ellenfelek. A harmadik dolog inkább egyfajta ismertetés. A saját korábbi példámon tapasztaltam, hogy a démonurakat sokan a Rúna Guru melléklet XII. számában megjelent, démonurakról szóló cikkben leírt démonhercegekhez hasonlítják. Sokakban úgy alakult ki a kép, hogy a démonurak harci értékei kétszáz és háromszáz között mozognak, úgy varázsolnak, mint egy 12-15. szintű varázsló, s a pszit 15-20. szinten alkalmazzák. Nos, ahogyan a necrografia-idézetekből is kiderül, ez nem igaz. Az alábbiakban három újabb démonurat is ismertetni fogok. Egyik a leggyengébbek, a másik a legerősebbek közé tartozik, a harmadik pedig valahol közöttük helyezkedik el.

Legelőször is térjünk rá magukra a démonokra és hatalmukra. Az alábbiak kivétel nélkül minden démonra igazak, legyenek azok közdémonok vagy démonurak.

- A démonok, a Bestiáriumban leírtakhoz hűen rendkívül ellenállóak a Belső Síkok anyaga ellen. Nem sok mindennel lehet nekik ártani. Testük keményebb a gyémántnál is, talán emiatt is próbálta már sok tudós megvizsgálni őket. Persze amíg élnek, ez lehetetlen, s halálukban még inkább, hogy miért, az is kiderül a későbbiekben.

- Csak elemi erő és a mágikus fegyverek árthatnak nekik, bizonyos megkötésekkel.

- Mivel a démonok teste erős idegen mágiát sugároz, bizony alaposan megzavarja a belső síkok manahálóját. Ennek következtében körülöttük húsz lábnyi körzetben mindenfajta mágia „megzavarodik”. Ennek esélye annál nagyobb, minél több energiát igényel. A „besülés” esélye alapban 20%, ez minden öt manapont után emelkedik négy százalékkal. Tehát egy 70 Mp-s varázslat bizony 76%-ban „megzavarodik”. A hatást nem lehet szabállyal leírni - ezt a KM fantáziájára bízunk.

Vonatkozik ez a szabály minden olyan mágiára is, amely a körzeten kívül jön létre, de később bekerül abba (pl. nyíl forma, csóva). A szabály alól kivétel minden isteni eredetű csoda és varázslat, tehát a papoknak emiatt nem kell aggódniuk.

- A mágikus eszközökre ez kisebb mértékben vonatkozik, mivel azokban már meg van kötve a mana. A démonokból áradó erős mágia azonban minden varázstárgyat meggyengít. A fegyverek egyel alacsonyabbnak minősülnek. Tehát a rúnakardokra a következő negatív módosítók érvényesek: Ké-2, Té-5, Vé-5, Sebzés-1. Amelyik varázstárgynál ez a csökkentés nem lehetséges, ott a hatás a KM döntése szerint módosul. Arra azonban ismét felhívom a figyelmet, hogy ez a módosulás kisebb mértékű kell legyen, mint a közönségesen idézett varázslatoknál!

- A démonoktól minden érző halandó természetes, veleszületett módon irtózik, legyen akár a legelvetemültebb is. Ez a rettegés kiütözik mindenkin, aki a közelébe kerül a démonnak, mindegy, hogy tud-e a jelenlétéről vagy sem. A démonok aurája által keltett ösztönös rettegés ellen nehéz védekezni, mivel itt a pszi-pajzsok nem érvényesülnek, csakis a természetes mágiaellenállás. Ez esetben a barbárokkal is kivételt kell tenni, mivel ők iszonyodnak a túlvilági lényektől, pláne azoktól, amelyek tapintható mágiát sugároznak magukból. Az ő ellenállásukat is az asztrál tíz feletti részével kell számolni. Persze ehhez az ellenálláshoz hozzászámíthatók a különféle amulettekből származó bónuszok is. Ha valamiféle kényszerítő hatás következtében a halandó tovább tartózkodik a démon közelében, egy óra múltán menthetetlenül megzavarodik félelmében. Ha mégis harcra kerülne a sor, akkor ezalatt a harc félelem módosítói érvényesek. Ezt a hatást természetesen maga a démon sem tudja irányítani, így elég nehéz dolog elvegyülnie a tömegben, mivel az emberek ösztönösen is elhúzódnak tőle. Persze bizonyos varázslatokkal ez a hatás elnyomható. A félelem erőssége 7E.

- Egy ősi legenda szerint az idők hajnalán a démonok uralkodtak a halandók fölött. Talán ezért sugároz a démonok tekintete különös, bénító erőt. Az a szerencsétlen halandó, aki belenéz és elvétí ME-jét 60E ellen, a démon rabszolgájává válik, Megmaradnak képességei és képzettségei, de ezentúl hűségesen kell szolgálnia a démonnak. Mindeközben persze mindvégig tudatában van kiszolgáltatott helyzetének, de nem tehet semmit – engedelmessé kell.

- A démon, ha úgy kívánja, fel is használhatja szolgája testét. Ilyenkor átveszi felette az irányítást, háttérbe szorítva a szolga tudatát. Ilyen módon már szabadon járhat-kelhet szolgatestével a világban, miközben igazi valója valahol elrejtőzve bújlik meg. A szolgatestből már nem árad a démoni aura keltette félelem, így ilyen módszerrel azt is elleplezheti. A szolga fizikai képességei akkor sem változnak, a szellemiek azonban már a démonéi. Ha a szolga meghal, a teste denebolaként kíséri urát, amíg az él. Ha az a halálát leli, a denebola céltalan kóborlásba kezd a démoni síkon, amelyen a gazdája élt. Az ilyen démonfattyakat lehet idézés során Ynevre hívni. Ilyenkor – bár a démoni síkról idézik, s néhányan az alsóbbrendű démonok csoportjába sorolják – a tudattalan élőholtak osztályának megfelelő hosszúságú litánia szükségeltetik.

A szörnyeteg tekintetét persze nem egyszerű elkerülni. Amíg az ember nem tesz mást, csak beszél hozzá vagy elmegy mellette, stb., akkor egyszerű a dolog. Más azonban harc közben arra figyelni, hogy még véletlenül se nézzen a démon szemébe. A harc kezdetén sikeres akaraterő-próbát kell tennie a vállalkozó kedvű öngyilkosjelöltnek. Ha sikeres, akkor nincs baj, sikerül annyira kontrollálnia magát, hogy ne nézzen a szörnytel farkasszemét. Persze ez az állandó félrepislogás zavaró és hátrányai vannak: Ké-5, Té-5, Vé-5. Persze ez a dolog is megoldható egy kis csellel, hiszen létezik sötétség, bekötött szem és emberi ügyesség. Ha azonban elvétí, akkor sincs veszve minden. 3K10 körig még elcsapkod valahogyan a negatív módosítókkal, azután azonban menthetetlenül belepillant a szörnyeteg szemébe. Ha 3K10 kör alatt sikerül megszabadulnia a démontól, szerencséje van – egyébként az istenek kegyelmezenek a lelkének!

- A démonok testéből áradó mágia hátrányukra is válhat. Egy képzett varázstudó azonnal felfigyel a belőle különös energiára, ha az az auráján belül van (Ez minden varázstudónál 20 láb). Pontosan azonban nem tudja meghatározni a helyét, de kilogikázhatja más jelek alapján.

- Mint ígértem, szólok pár szót a démonok haláláról is. Nos, a legtöbb, amit halandó tud az az, hogy haláluk után szétporladnak, mint az évszázados pergamen, majd a pro finoman szállingózva eltűnik a semmiben. Csak feltételezés, hogy a maradványok visszakerülnek a démoni síkra, ahonnan származnak. Hogy ezután mi történik velük... nos, aki kíváncsi rá, kérdezzen meg egy démont!

Ezek az információk azonban teljesen ismeretlenek egy közönséges kalandozó számára. Csak az tudhatja őket, aki alapfokon képzett a démonológia nevű titkos képzettségben. Aki az elmondottakat nem ismeri, arra szörnyű sors vár. Hiszen nem tudja, hogy milyen veszedelmet rejt a démon tekintete, a mágia alkalmazása a közelében, stb. Az örökérvényű mondás tehát itt kétszeresen igaz: a tudás – hatalom, a tudás – élet.

Végül következzen néhány új démonfaj és démonúr, ahogyan ígértem.

YRISS, a Halálköd

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 140 (L)

Támadás/kör: -

Kezdeményező érték: -

Támadó érték: -

Védő Érték: -

Célzó Érték: -

Sebzés: lásd a leírást

Életerő pontok: 50

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: -

Pszi: pyarroni alapfok (8. szint)

Intelligencia: átlagos

Max. Mp.: -

Jellem: halál, káosz

Max. Tp: 3000

Gondolati séma: Velejéig romlott, csak a pusztulás látványa elégíti ki, ezért amerre csak jár, mindent elpusztít, ami az útjába kerül. Az Yriss a legkülönlegesebb alsórendű démon, tulajdonképpen nem más, mint egy nagy kiterjedésű ködpamac. Egyes tudósok még azt is kétségbe vonják, hogy valóban démon. Szerintük ők valójában egy démoni sík anyagának rosszindulatú kicsapódásai.

Nem túl okos, bár rendelkezik tudattal, sőt, még pszit is képes használni. Mint már említettem, a pusztulás látvány okoz számára legnagyobb örömet. Ha úgy tartja kedve, ő maga is képes óriási pusztítást véghezvinni. Ezt pedig a következőképpen teszi: Kiszemel magának egy helyet, amelyre aztán rátelepszik, akár a reggeli ködpára, 200 lábnyi sugarú területen. Sűrű, piszkosszürke anyaga szinte éjjeli sötétséget hoz a „megszállt” területre. Ezek után különös folyamat veszi kezdetét. Ahova az Yriss letelepszik, ott egy idő múlva a boszorkánymesterek démoni birtok nevű varázslatának hatásai

kezdenek érvényesülni. Ez az idő kb. egy óra. Az óra eltelte után az Yriss a „megszállt” területen nekilát elpusztítani az élet minden megnyilvánulási formáját. A hatás ugyanaz, mint a varázslat esetén.

Egyes legendák szerint, egy legendás boszorkánymester, bizonyos Sigur kryllerd, amikor megalkotta a démoni birtok varázslatát, egy Yriss segítségét is kérte. Hogy a legenda igaz-e, azt nem tudhatja senki. Annyi bizonyos, hogy a boszorkánymesterek azóta is tiszteletben tartják az Yrisseket. Nehéz hát rávenni egy ilyen feketemágust, hogy egy Halálköd ellen hadakozzon.

Az egyetlen pozitív dolog vele kapcsolatban, hogy a szemébe tekinteni képtelenség, mivel ilyesmi nincs neki. Mivel „teste” apró démoni anyagú szemcsékből áll, mágikus fegyverek sem sebeznek rajta, hiszen a kicsiny porszemek ellen hiábavalóság hadakozni. Az egyetlen lehetőség tehát a mágia. Ezen belül is csak a papok varázslatai igazán hatásosak. Más varázshasználó is próbálkozhat, ám a „besülés” veszélye itt is érvényes.

Az Yriss ellenáll a természetes szeleknek, a mágia keltette fuvallatok azonban már hatással vannak rá, s képesek elsodorni. A baj az, hogy ezzel még nem tért vissza a síkjára, csak odébbállt, sőt, ha olyan kedve van, visszatelepszik oda, ahonnan elfűjták.

Az Yriss, bár harcolni képtelen, mégis veszedelmes démon, különösen, mert nehéz megkülönböztetni a hagyományos ködpamacsoktól. Yneven általában politikai küzdelmekben vagy hadjáratokban kap nagy szerepet, hiszen ha rátelepszik a gabonaraktárakra és egyéb létfontosságú területekre, az nagy veszteség az ellenfélnek. Embereknek és állatoknak ritkán tud ártani és akkor sem sokat, hiszen az élőlények elmenekülnek az aurájából.

SHRABTISST, a Szellem

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: -

Sebesség: 300 (L)

Támadás/kör: -

Kezdeményező érték: 35

Támadó érték: -

Védő Érték: -

Célzó Érték: -

Sebzés: lásd a leírást

Életerő pontok: 20

Fájdalomtűrés pontok: - (testtől függ)

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: -

Pszi: -

Intelligencia: magas

Max. Mp.: -

Jellem: halál, káosz

Max. Tp: 2000

Gondolati séma: A Shrabtisst kárörvendő és alattomos. Senki és semmi nem tarthatja vissza, csak saját pusztulásának gondolata.

A Shradtisst egy testetlen démon. Hogy lélek és test nélkül hogyan létezhet, máig is rejtély a démonológusok számára. A legelfogadhatóbb elmélet a nagy Abdul al Sahredé, miszerint a

Shradtisstnak igenis van teste, csak nem látható, nem érzékelhető. Hiszen az ember érzékei csak nagyon kevés dolgot mutatnak meg a valódi világból, miért ne fordulhatna elő, hogy e test kívül esik a józan érzékelés határain?

Mindenesetre akár létezik teste akár nem, az bizonyos, hogy a Szellem képes átvenni idegen testek fölött az uralmat (40E, asztrális ME). A hatás leginkább arra hasonlít, amikor valakit egy szellem száll meg. Innen az elnevezés is. Az áldozat ilyenkor önkívületi állapotba kerül, és mikor a szellem elhagyja a testét, nem emlékszik semmire az ez alatt történetekből.

A Shradtisst nagyon szeret garázdálkodni. Ha egy test felett átveszi az uralmat, nem kímél senkit és semmit, még az ideiglenes testét sem, hiszen nem ő érzi a fájdalmat. Tör-zúz, gyilkol, erőszakoskodik. Mikor elhagyja az áldozat testét, és az még él, bizony gyakran őt gyanúsítják a tettekért, hiszen senki mást nem láttak. A Shradtisst nagyon is szeret bajt keverni, anarchiát okozni.

Test nélkül nehezen sebezhető, hiszen csak egy tudat. Ő azonban bárkit támadhat, mégpedig tudati csapásokkal. Képes mentálisan fájdalmat gerjeszteni ellenfelében, a pszi diszciplínához hasonlóan. Körönként annyi Fp-t képes áldozatától lecsapolni, amennyi az Ép-inek az ötöde. Ha testbe kerül, ez a képessége is megmarad. Ha netán valaki mégis megtalálná a módját, hogy igazán ártson neki, a legtöbb esetben megfutamodik.

Ha megszáll egy testet, vagy egyezsége lép egy elvetemült varázstudóval, a harci értékei és egyéb képességei a Bestiárium Vulaghar címszava alatt találhatók meg.

Démonurak

LIRYTT

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 200 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 30

Védő Érték: 80

Célzó Érték: -

Sebzés: K10

Életerő pontok: 50

Fájdalomtűrés pontok: 150

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: -

Pszi: pyarroni mesterfok (10. szint)

Intelligencia: magas

Max. Mp.: -

Jellem: káosz, halál

Max. Tp: 5000

A Lyrityt a leggyengébb démonurak egyike, amelynek hatalma abból áll, hogy képes akaratát ráerőszakolni az alsóbbrendű- és közdémonokra. Testi képességei igen gyatrák, harcba szinte soha nem bocsátkozik. Ha küzdelemre kerülne sor, testőreire és mágiájára hagyatkozik.

A Lyritt külseje olyan, mint egy alacsony, vézna, hajlott hátú öregemberé. Szemöldöke dús, ajkai között fehér tépőfogak éktelenkednek. Szemei aprók és feketék, akár az éjszaka.

A Lyritt bizonyos fokig alkalmazni a varázslók mágiáját, azon belül az asztrális és mentális mágia fogásait, ezekkel képes hatni a démonokra is. Max. Mp-inek száma 100, ebből használat után körönként egy tér vissza. Ha tehát elhasználja az összes Mp-jét, akkor száz körre van szüksége ahhoz, hogy ismét maximumon legyen.

Egyéb különleges képessége nincs, ám a démonokról már leírtak rá is vonatkoznak.

A Lyritt a Gyötrelem Síkján él egy eldugott barlangban, szolgáitól körülvéve. Ura és parancsolója a rettegett Ligeroe, a sík Hercege. Nem szívesen áskálódik ellene, mivel sokkal gyengébb nála, így mindenképpen csak vesztes lenne. Meghúzódik hát békében a barlangjában, s igyekszik nem ütni az orrát a nagyok dolgába.

SIGRASS

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 300 (SZ)

Támadás/kör: 14

Kezdeményező érték: 80

Támadó érték: 200

Védő Érték: 250

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K10 (karom) / 3K10 (harapás)

Életerő pontok: 100

Fájdalomtűrés pontok: 200

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: -

Pszi: Kyr metódus (18. szint)

Intelligencia: kimagasló

Max. Mp.: 150

Jellem: káosz, halál

Max. Tp: 500000

A Sigrass a legveszedelmesebb démonok egyike, a síkjának, a Vérsíknak Hercege. Alattvalói rettegek és gyűlölik is egyben. Tucatnyi démonúr, több ezer közdémon és megszámlálhatatlan alsórendű démon tartozik neki hűséggel.

Síkjá, a Vérsík egyetlen roppant vértenger, amelynek közepén egy sziklaszirten emelkedik Sigrass kastélya, amely – mintha a tenger örökkön hullámzó anyagából lenne – folyton hullámzik, változtatja alakját. A kastélyban több száz közdémon lakik, körülötte démonuraik lakhelyei magaslanak gigászi védőfalként.

Maga Sigrass három láb magas, hüllőszerű, félhumanoid óriás. Otromba testén két hatalmas gyíkfaj tekergőzik vörös pikkelyes nyakakon. Szájában kétarasnyi tűhegyes fogak sorakoznak, hat karjának ujjai pengeéles karmokban végződnek. Ha harcra kényszerül, minden kezével kétszer támad körönként és egyszer-egyszer harapni is képes a szájával. Fegyvere nincs.

Sigrass a mágia mestere. Képes alkalmazni a bárdok, boszorkánymesterek, tűzvarázslók, varázslók összes mágiaformuláját, mégpedig mintha 15. szintű lenne. A varázslatokat képes egybefűzni, akár a mozaikokat. Minden mágiájának varázslási ideje egy szegmens, mivel elég csak az elméjében felidéznie a megfelelő formulákat. Ezenkívül képes körönként tűzcsóvát lehelni mind a két szájából az ellenségre (ekkor azonban azzal a szájával már nem harap az abban a körben), mégpedig 15E erősséggel. Mp-it a pszije segítségével tudja visszaszerezni. Megjegyzendő, hogy roppant kedveli a kisajtolást. Ez, ha démoni síkon alkalmazza, sokkal több manát képes kivonni a sík anyagából – egy pszi-pontért nem öt, hanem tíz Mp-t kap.

Pikkelyei rendkívül ellenállóak a fizikai sérülésekkel szemben, így 12-es SFÉ-t biztosítanak számára mindenféle hatás ellen.

A felsoroltakon kívül érvényesek rá a démonok különleges képességei, azzal az eltéréssel, hogy a hatásokat démonokra is kifejti, és erőssége is nagyobb. A félelem erőssége 20E, a tekintetének ereje 100E.

Hihetetlen képességei ellenére nem szereti maga megrendszabályozni az ostobább illetőket, inkább alattvalóit szabadítja rájuk. Csak a legvégső esetben alacsonyodik le odáig, hogy egy nyeszlett halandóval leálljon harcolni.

RORTHAR

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 200 (SZ)

Támadás/kör: 4

Kezdeményező érték: 70

Támadó érték: 140

Védő Érték: 190

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K10

Életerő pontok: 70

Fájdalomtűrés pontok: 150

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: -

Pszi: pyarroni mesterfok (15. szint)

Intelligencia: kimagasló

Max. Mp.: 150

Jellem: káosz, halál

Max. Tp: 100000

A Rorthar Kék Sík egy démonura. Hercege egy Beress nevezetű démonherceg, aki akár az ikertestvére is lehetne. Rorthar jelenleg azon töri a fejét, hogyan taszíthatná le a trónról Beresst. Cselt sző, ármánykodik, eddig azonban hiába fáradt. Beress alattvalói sokkal erősebbek, mint az övéi, eleddig mindig kereszülhúzták a számításait.

Rorthar leginkább – ha ynevi fogalmakat kell használnunk – egy megtermett gorillára emlékeztet. Csak vörösen izzó szemei és roppant agyari utalhatnak nem természetes mivoltára. Harci képességein kívül nem sok tudást birtokol. A mágiát nem érti és nem is kívánja használni. Különleges képességei

nem különböznek más démonokéitól, csupán annyi tőlük az eltérés, hogy tekintetének ereje az alóbbrendű- és közdémonokra is hat, ezen kívül képes akarátát alattvalóira rákényszeríteni. Ezek az alattvalók többnyire alsórendű démonokból állnak, ámbár vannak közöttük közdémonok is jócskán.

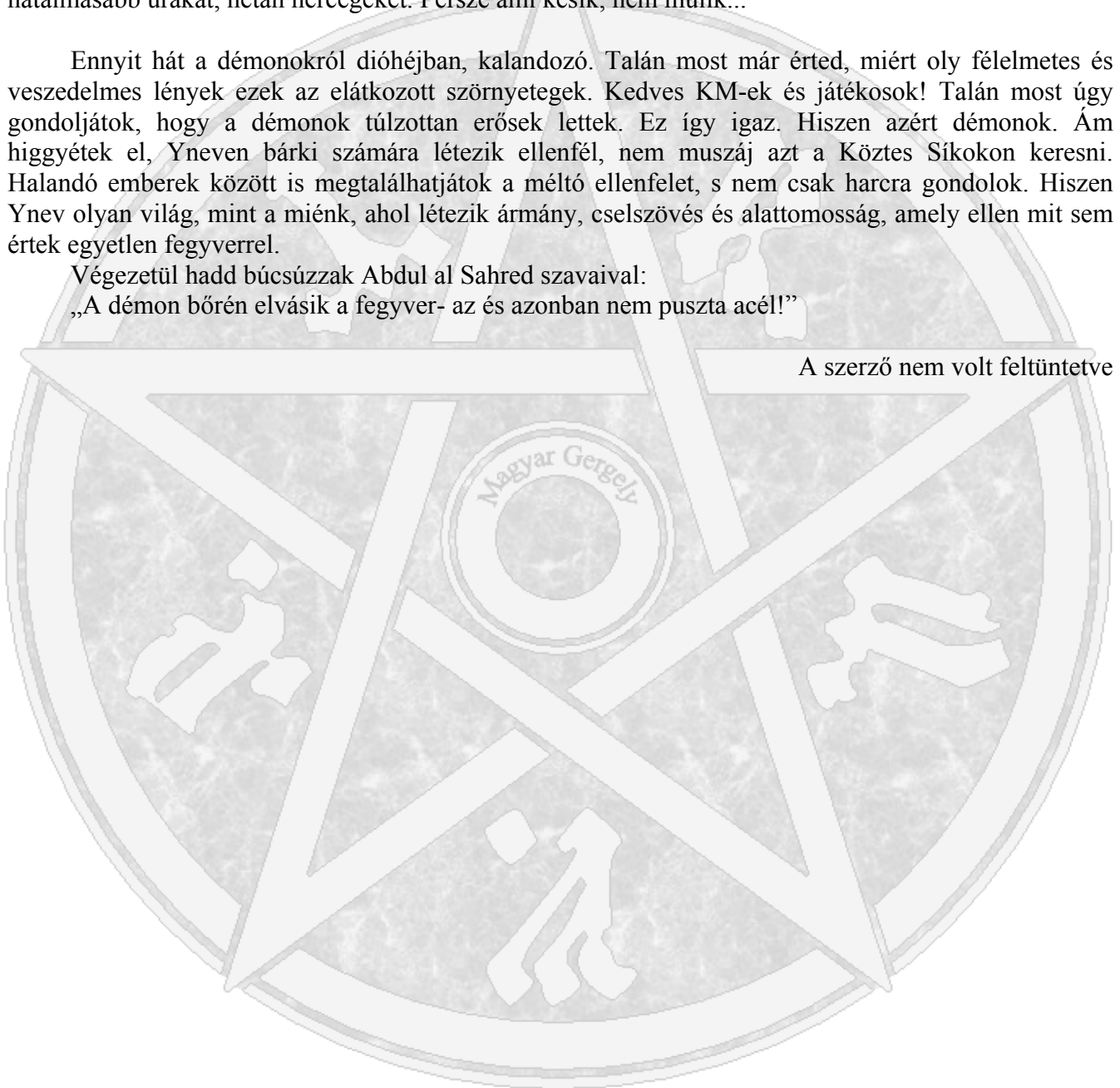
Annak ellenére, hogy nem tartozik a legfélelmetesebb démonurak közé, meglehetősen beképzelt. Minden és mindenki fölött állónak képzelet magát. Kész csoda, hogy eddig nem dühítette magára a hatalmasabb urakat, netán hercegeket. Persze ami késik, nem múlik...

Ennyit hát a démonokról dióhéjban, kalandozó. Talán most már érted, miért oly félelmetes és veszedelmes lények ezek az elátkozott szörnyetegek. Kedves KM-ek és játékosok! Talán most úgy gondoljátok, hogy a démonok túlzottan erősek lettek. Ez így igaz. Hiszen azért démonok. Ám higgyétek el, Yneven bárki számára létezik ellenfél, nem muszáj azt a Köztes Síkokon keresni. Halandó emberek között is megtalálhatjátok a méltó ellenfelet, s nem csak harcra gondolok. Hiszen Ynev olyan világ, mint a miénk, ahol létezik ármány, cselszövés és alattomoság, amely ellen mit sem értek egyetlen fegyverrel.

Végezetül hadd búcsúzzak Abdul al Sahred szavaival:

„A démon bőrén elvásik a fegyver- az és azonban nem pusztá acél!”

A szerző nem volt feltüntetve



Alternatívák a harcművészetekre

Slan diszciplínák helyett képzettségcsomagok

Az alábbi képzettségcsomagok egy-egy jellegzetes harci stílust alkotnak Ynev világán: némelyiket pusztá kézzel, másokat speciális fegyverekkel gyakorolják, de egyiknek sincs semmi köze a pszi diszciplínákhoz, alkalmazásuk nem feltételezi azok ismeretét. Ezek a stílusok nem kasztfüggők, bárki elsajátíthatja őket; ugyanakkor annyira Kp-igényesek, hogy az induló karakterek nemigen ismerhetik őket. A csomagon belül az egyes képzettségek ismeretfoka eltérő is lehet: nem minden növendék ért azonos szinten tanult stílusához, ki egyik téren emelkedik ki, ki másikon. A karakternek azonban rendelkeznie kell az összes felsorolt képzettséggel, s némely esetben egy zárójeles érték meghatározása, hogy minimálisan milyen fokon kell ismerni a képzettséget az adott stílus alkalmazásához.

Mindegyik stílusnak külön hagyományon alapuló iskolája van, elismert mesterekkel, akik komplex módon – egymással összefüggésben – oktatják a stílust alkotó képzettségeket. Ha valaki egyenként, innen-onnan szedi össze kalandozó pályafutása során az illető képzettségeket, az nem számít igazi növendéknek: harcmodora hasonlít ugyan az illető stílushoz, de nem egészen azonos vele. A mesterek nagyon szigorúan szelektálnak a növendékek között, faji, vérségi és/vagy társadalmi alapon. Gyakorlatilag példa nélkül álló eset, hogy kívülállónak adják tovább tudományukat: ha például valaki meg akarja tanulni az igazi sunut, törpének kell születnie, a hamisítatlan kardtáncosok pedig valamennyien dzsadok.

Előnyök és hátrányok: Minden stílusnak van egy-egy különleges előnye, illetve hátránya, amely a csomagot alkotó képzettségek szoros összefüggésében történő oktatásából ered. (Az előny általában nagyobb horderejű a hátránynál.) Az előnyök kizárólag az iskola elismert mesterei által oktatott növendékekre vonatkoznak. Akik a fentebb említett „autodidakta” módon gyűjtik össze az egyes képzettségeket, azok nem élvezik az előnyöket, a hátrányok viszont ugyanúgy sújtják őket. Ez különbözteti meg a valódi beavatottkat a botcsinálta utánzóktól.

A pusztakezes stílusokat űző karakterek keze sohasem minősül varázsfegyvernek: félelmetes képességeik ellenére ők nem igazi harcművészek. Ha olyan ellenféllel kerülnek szembe, aki csak varázsfegyverekkel sebezhető, ugyanúgy kiszolgáltatottá válnak, mint az egyszerű halandók.

Equvaro

Elterjedési terület: Toron

Korlátozások: Kizárólag tisztavérű kyreknek oktatják

Fegyver: Pusztá kéz

Jellegzetességek: Igen látványos stílus, amely nem az ellenfél fizikai megsemmisítését, hanem porig alázását és lelki megtörését tekinti legfőbb céljának. Mivel a tiszta kyr származékok között ritka a robusztus testalkatú, elsősorban nem a fizikai erőre, hanem a fürgeségre és az ügyességre épít. Ennek ellenére a harc menete gyakran vontatott, az equvaro-mester igyekszik hosszan elhúzni, hogy minél tovább gyötörje ellenfelét; az összecsapás szüneteiben veretes nyelvezetű sértésekkel igyekszik tovább ingerelni és bősztíteni.

Képzettségek:

Kétkezes harc

Lefegyverzés

Belharc

Fegyvertörés (puszta kézzel)

Élettan

Kínokozás

Ökölharc

Vakharc (Az equvaro-mester párviadal közben gyakran tüntetően behunyja a szemét, hogy ezzel is kifejezze a száználmas ellenfél iránt érzett megvetését)

Ugrás (min.: 20%)

Esés (min.: 20%)

Előnyök: Az equvaro-mester puszta kézzel 1K6+2 Sp veszteséget okoz ellenfelének. A veszteség meghatározása után – ha úgy látja jónak – a kapott eredményt tetszése szerint csökkentheti, bár minimálisan 1 Sp veszteséget mindenképpen okoznia kell. (Kivétel természetesen, ha eleve nem azzal a céllal támadott, hogy ellenfelének Fp vagy Ép-veszteséget okozzon; például Mesterjelet alkalmazott.)

Hátrányok: Az equvaro-mester annyira elszokott a nyers erő alkalmazásától, hogy pusztakezes sebzéséhez sohasem járnak az átlagosnál nagyobb erőből fakadó módosítók. Ráadásul az equvaro nem harctéri, hanem udvari stílus. Amennyiben az ellenfél bármiféle fémvértet visel, az equvaro-mester ugyanúgy csupán 1K6/2 Sp veszteséget okozhat neki, mint bármely közönséges, utcai öklöző.

Társadalom: Az equvaro híre nem nagyon terjedt el Toron határain túlra, ám joggal feltételezhető, hogy ha egy kívülálló szemtanúja lesz egy ilyen viadalnak, mélységes undor és viszolygás ébred benne a kyr mester iránt.

Aszisz box

Elterjedési terület: A Quiron-tenger déli partvidéke

Korlátozások: Kizárólag egyes kalóztestvériségek tagjainak és a Baraad-szigeti kalmárpátriárkák elit testőreinek oktatják.

Fegyver: Puszta kéz

Jellegzetességek: Az aszisz kikötői alvilág által kifejlesztett stílus, mely a legmesszebbmenőig alkalmazkodik a hajók fedélzetén vívott küzdelmek speciális körülményeihez. „Részeg boxnak” is hívják mély alapállása és sajátos, kiszámíthatatlan dülöngélésre emlékeztető mozgástechnikái miatt. Az elnevezés egyébként kissé csalóka, mert a stílus nem annyira ütésekre, mint inkább gáncsokra, dobásokra és fojtófogásra alapoz. Ha az aszisz boxolók nehézvértezetű harcossal kerülnek szembe, nem arra törekednek, hogy közvetlen tegyenek kárt benne, hanem egyszerűen a vízbe lökik. Persze a szárazföldön sem lebecsülendő ellenfelek, egy megcsáklyázott kereskedőbárka csúszós, imbolygó deszkáin azonban maguk az eleven ördögök.

Képzettségek:

Esés (min.: 25%)

Ugrás (min.: 25%)

Birkózás (min.: Mf)

Földrevitel

Belharc

Ökölharc

Kocsmai verekedés

Előnyök: Az aszisz boxolók harci értékeihez mindenféle vízi jármű fedélzetén a következő módosítók járnak: Ké +10, Té +20, Vé +25.

Hátrányok: Ennek a stílusnak alapvető feltétele a mozgékonyosság. A karakter a csomagba tartozó harci képzettségei közül egyiket sem képes használni, ha fémvéretezetet visel. Bármiféle más anyagból készült véretezet viselése hatálytalanítja a stílus nyújtotta speciális előnyöket. (Kivéve természetesen az övnek, gyűrűnek, fülbevalónak, stb. álcázott könnyű mágikus védőeszközöket.)

Társadalom: A Quiron-tenger mellékén északon is, délen is közismert, hogy miféle szerzetek gyakorolják ezt az elő pillantásra azonosítható harci stílust. Ha a karakter valamelyik kikötőben meggondolatlanul közszemlére bocsátja tudományát, és történetesen nem a Baraad-szigeti kalmárfejedelmek egyenruháját viseli, gyakran hálás lehet a hatósági közegeknek és a csuklyás bakónak, amiért megmentették attól, hogy a haragra gyúlt tömeg meglincselje...

Dzsad kardtánc

Elterjedési terület: Taba el-Ibara

Korlátozások: Csak a két alsóbb kasztba tartozó dzsad férfiaknak oktatják (a vezető kaszt tagjai méltóságon alulinak éreznék a megtanulását). A reménybeli növendéknek rendelkeznie kell egy saját dzsenn szablyával; mikor s mi módon jutott hozzá, nem firtatja senki.

Fegyver: Dzsenn szablya

Jellegetességek: Rendkívül dinamikus, akrobatikus elemekben bővelkedő harci iskola, stilizált formája külön művészeti ággá finomodott. (Ámbátor a dzsad színészek közt szép számmal akadnak igazi kardtáncosok, akik a színpadon kívül is életveszélyes fegyverforgatók.) Igen nagy súlyt helyez a nézőközönség gyönyörködtetésére, de a fő cél itt nem az ellenfél megalázása, mint az equvaronál, hanem a kardtáncos önmutogatása, képességeinek fitogtatása. Az equvaromesterrel szemben a dzsad bajnoknak feltett szándéka a tánc végén megölni ellenfelét. (Férfiatlan puhánynak bélyegezné magát csodálói szemében, ha nem teszi.)

Képzettségek:

Ugrás (min.: 30%)

Esés (min.: 15%)

Zsonglörködés

Kötéltánc (min.: 25%)

Kínokozás

Pusztítás

Kiegészítő támadás

Hátbaszúrás

Lefegyverzés

Előnyök: A dzsad mesterek mindig fergeteges iramban indítják a harcot, hogy elbizonytalanítsák és megrémítsék ellenlábasukat; ráadásul a legtöbb vívóval ellentétben nem sávban támadnak, hanem háromszázhatvan fokban körbetáncolják az illetőt, sosem írva le teljes körívet, hanem a legváratlanabb pillanatokban fordulva hol erre, hol arra. Az ellenfél nem sokáig tudja követni ezt a gyilkos acéltáncot, előbb-utóbb a szó szoros értelmében beleszédül. Hogy ez mikor következik be, az a rutinjától függ: az összecsapás kezdetétől számítva annyi kör múlva, ahányadik szintű. Ezt követően harci értékeihez automatikusan hozzá kell rendelni a harc kábultan helyzetre érvényes módosítókat, egészen addig, amíg alkalma nem nyílik legalább egy teljes percet zavartalanul pihenni.

Hátrányok: A kardtánc tipikus párbajstílus, egyszerre több ellenféllel szemben nem alkalmazható. (A különleges előny nem érvényesül.) Ezenkívül jókora szabad térségre van szükség hozzá:

tömegben vagy szűk helyen – például zsúfolt piacon, sűrű erdőben, kicsiny szobában stb. – a dzsád mester nem bontakoztathatja ki különleges taktikáját. Ugyancsak gátat szab használatának az is, ha bármiféle fémvértet visel, még akkor is, ha az varázserővel van felruházva.

Társadalom: A kardtáncosok igen hiú népség, nagy soraikban a rivalizálás, személyek és iskolák között egyaránt. Mesterségük szimbólumáról, a dzsenn szablyáról azonnal felismerik egymást, s a találkozást – hacsak nem egyazon mester tanítványai s önállóságuk előtt nem fogadtak vértestvériséget – óhatatlanul követi a párbajkihívás, minél dicsekvőbb és pimaszabb hangnemben. Márpedig a kardtáncos viadalokból ősi törvény szerint csak az egyik fél kerülhet ki élve...

Fiesta Ramiero

Elterjedési terület: Gorvik

Korlátozások: Csak nemesi származású gorvikiaknak, elsősorban siedonoknak oktatják.

Fegyver: Ramiera

Jellegzetességek: Szó szerint a „Ramiera Ünnepe”; kimért és méltóságteljes stílus, a tökéletes hidegvérrel és eleganciával végrehajtott ölés tanító célzatú bemutatása. Nem minden gorviki testvériség gyakorolja, mert mesterei a mennyiség fensőbbiségét hirdeti a minőséggel szemben: számukra nem az a fontos, hogy mennyit szenved az áldozat, hanem az, hogy hányadmagával költözik a túlvilágra. A fiestinók a legcsekélyebb sértésre gyilkolnak, amit ráadásul nemegyszer ők maguk provokálnak ki; viselkedésük azonban teljességgel nélkülözi a gorvikiaknál szokásos heveskedést, modoruk mindvégig hűvösen fölényes marad. Bár nem mutatják, de kimondottan kedvükre van, ha túlerővel kerülnek szembe; így annál hathatósabban bizonyíthatják magasabbrendűségüket. A teátrális egyéni hősködést megvetik, ripacskodásnak tartják; gőgösek ugyan, de nem annyira, hogy szükség esetén visszautasítsák egymás segítségét. Ami azt illeti, ha többen küzdenek vállvetve, olyan hideg precizitással működnek együtt, mint csavarok a gépezetben; az ő iskolájuk adta Ynevnek a legtöbb valódi ikerharcost.

A Fiesta Ramiero vívóstílusa nem túl látványos: higgadt, kimért, egyenletes iramú, kerüli a színpadias, ám energiapocsékló mozdulatokat. Az egyszerűségben keresi az eleganciát, ugyanakkor maximális hatékonyságra törekszik. Az igazi fiestino mindvégig gondosan takarékoskodik az erejével, nem veszi magának a fáradságot, hogy éreztesse ellenfeleivel, mennyire semmibe nézi őket.

Képzettségek:

Pusztítás

Ikerharc

Kiegészítő támadás

Közös harcmodor

Élettan

Kínzás

Kínzás elviselése

Méregkeverés

Esés (min.: 10%)

Ugrás (min.: 10%)

Hátbaszúrás

Előnyök: Függetlenül attól, hogy milyen asztrális ellenállással rendelkezik, amíg a fiestino harcban áll (pontosabban: ramieráját forgatva vív valakivel, akit meg óhajt ölni), tökéletesen immunis minden külső asztralmágikus befolyásra. Ehhez járul még, hogy – amennyiben a KM ezt

számításba veszi – harc közben háromszor annyi idő alatt fárad el, mint egy közönséges ember. (Ez természetesen nem mentesíti a súlyos sebek és a vérveszteség hátrányos következményei alól.)

Hátrányok: Ha egy fiestino egyszer harcba szállt, csak akkor hagyhatja abba, ha a közdelem végérvényesen eldőlt, azaz ha az utolsó ellenfél is meghalt vagy elmenekült. Az egyedüli másik alternatíva az ő halála. Amennyiben legyőznék ugyan, de valami úton-módon mégis életben maradna, az első adandó alkalommal öngyilkosságot követ el. Ugyanezt cselekszi egyébként akkor is, ha elveszti ramieráját, ám ezzel nagy terhet ró testvéreire: hitük szerint lelke nem járulhat Ranagol elé, míg vissza nem szerzik s örökösének át nem adják a fegyvert...

Társadalom: A Fekete Rendekben nem kaptak helyet a fiestinók, mert Dequator Marses – az ihletett poéta – nem szívelhette őket. Következésképpen Gorvikon kívül nem is igen ismerik őket. Ha egy avatatlan véletlenségből szemtanúja lenne a „ramiera dicső ünnepének”, alighanem elborzadna s közveszélyes örültnek bélyegeznék a forgatóját.

Sunu

Elterjedési terület: Észak-Ynev, azon belül főleg Konkh, Sinog Kul és Fazard környéke, valamint a felszíni törpe diaszpóra – a Gaáb – szállásterülete.

Korlátozások: Kizárólag a felszínlakó törpék egyes erre kijelölt daugjaiban oktatják.

Fegyver: Pusztázó kéz, esetenként szöges kesztyű

Jellegzetességek: A törpéknek a felszínlakó népekkel való viszálkodásokban mindig is a természet volt a legfőbb hátrányuk. Ha már segíteni nem tudtak ezen, legalább megpróbálták valamicskét lefaragni a jelentőségéből. Ennek a törekvésnek a gyümölcse a Sunu.

A stílus már az új hazában, Yneven öltött végleges formát, a közhiedelemmel ellentétben nem hadászati célzattal. Ihletői sokkal inkább a komoly, ám nem életre-halálra menő összetűzések voltak a nagyobbra nőtt népek és az első törpe kalandozók között. A törpék aztán – közismert konok módszerességükkel – összegyűjtötték az így szerzett tapasztalatokat, s rendszerezésüket és további finomításukat rábízták néhány vérmesebb természetű daugra, amely időközben végleg a felszínre költözött. Tarin homályában ma is hiába keresnénk sunu-mestereket: a különböző ocsmány földmélyi szerzetek ellenében nem sok hasznát vennék a tudományuknak, az orkok pedig magasabbak ugyan náluk, de a lábuk csaknem ugyanolyan kurta.

A sununak napjainkban két formája létezik, a „békecsináló” és a „békebontó” sunu. Utóbbi abban különbözik az előbbitől, hogy ehhez a mesterek khistnak nevezett, nyersbőr szíjából font kesztyűt húznak, amely rézbütykökkel vagy – valóban komoly esetben – acélszögekkel van kiverve. Mindazonáltal számos dokumentált eset bizonyítja, hogy a jámborabb „békecsináló” sunu is alkalmas emberélet kioltására: a kurta, ám annál izmosabb törpe karok iszonyatosakat bírnak ütni.

Összecsapás esetén a sunu-mesterek mindenekelőtt a nagyobb termetű ellenfél közelébe nyomulnak, majd borzalmas erejű ütésekkel mérnek az altest sebezhető pontjaira: lágyékra, vesére, térdkalácsra, bokaboltozatra. A földre került ellenfelet aztán vagy belharcban, birkózófogásokkal teszik ártalmatlanná, vagy további, közvetlen közletről leadott ökölcsapásokkal.

A „békecsináló” sunu alkalmazására többnyire kocsmai verekedésekben, elmérgesedett perpatvarokban kerül sor. A „békebontó” sunu akár nehézpáncélzatú ellenfelekkel szemben is használható (kevés vértzet nyújt kielégítő védelmet az alulról felfelé jövő támadások ellen), a hadba vonuló törpék mégsem szeretnek kizárólag az öklükre hagyatkozni. Háborúban a khist azoknak az öreg veteránoknak az utolsó mentsvára, akik a többi fegyverüket elvesztették vagy eltörték a csata zűrzavarában.

Képzettségek:

Ökölharc

Birkózás

Földharc

Belharc

Harc helyhez kötve

Kétkezes harc (puszta kézzel)

Kocsmai verekedés

Állatismeret: ló

Esés (min.: 10%)

Ugrás (min.: 20%)

Előnyök: Harcban általában a magasabb pozíciót elfoglaló fél van előnyben és az alacsonyabb pozíciót elfoglaló hátrányban. A sunu mesterek azonban megtanulták maradéktalanul kihasználni a természetükből adódó lehetőségüket, ezért esetükben a helyzet épp az ellenkezőjére fordul: ők kapják a plussz módosítókat és az ellenfél a levonásokat! (Egyszerűen meg kell cserélni a két sorozat helyzetmódosítót.) Ez a szituáció addig tart, amíg az ellenfél földre nem kerül.

Lóhátról a sunu-mestert egyáltalán nem lehet eltalálni, ilyenkor a harc közte és a ló között folyik. (Vagy az tapossa agyon őt, vagy ő dönti le néhány ütéssel gazdástul-mindenestül.)

Hátrányok: A sunu jellegzetes közelharcos stílus. Legfőbb bökkenője az, hogy ha valaki alkalmazni akarja, előbb az ellenfél közvetlen közelébe kell kerülnie. Ilyenkor egy körben le kell mondania az összes támadásáról, és védekező harcot sem folytathat. Ez idő alatt természetesen ki van téve a másik fél ellentámadásának (a gyalogos kardforgató odavághat, a ló odarúghat). Ha az ellentámadás sikeres (azaz legalább 1 Fp veszteséget okoz), a törpének nem sikerült célpontja közelébe férköznie; ha kitart szándéka mellett (és még életben van), a következő körben újra próbálkozhat.

Társadalom: A törpe társadalomban a sunu-mesterek nagy tiszteletnek és megbecsülésnek örvendenek. Hősiességüket a felszínlakók sem vitatják el, mindazonáltal hajlamosak kissé hibbantnak nézni azt a másfél lábnyi emberkét, aki a csatában egyenest a rohamozó nehézlovasság acéllal vasalt patái alá iparkodik.

Varjúvecsernye

Elterjedési terület: A szakadár Dartoniták fennhatósága alatt álló vidékek.

Korlátozások: Kizárólag az Airun al Maremet követő dartonita paplovagoknak oktadják.

Fegyver: Bármely kétkezes gyalogfegyver.

Jellegzetességek: Alakzatban harcoló, nehéz páncélzatú gyalogság számára kifejlesztett stílus, leginkább gyilkos átütő erejéről híres. Egyénileg is kiválóan alkalmazható. Újkeletű iskola, alig néhány éve alakult ki; alapját a Sötét Próféta személyes harcmodora képezi.

Képzettségek:

Hadrend

Harc helyhez kötve

Nehézvért viselet

Közös harcmodor

Harci láz

Fegyvertörés

Birkózás

Előnyök: A Varjúlovagok minden körben támadhatnak egyet választott kétkezes fegyverükkel.

Hátrányok: A nyers erőre alapozó stílus rendkívül nagy megterhelést ró a fegyverekre. A Varjúlovagok fegyvereire minden sikeres találatot követően mentődobást kell tenni; ha elvétik a dobást, a fegyver eltört és használhatatlanná vált.

Társadalom: Ynev lakói egyelőre félelemmel vegyes óvatossággal szemlélik a szakadár Dartonitákat, amelybe azonban egyre több tisztelet is vegyül.

Kobratánc

Elterjedési terület: Észak- és Dél-Ynev forgalmasabb nagyvárosai, kereskedelmi gócpontjai.

Korlátozások: Kizárólag a Család ifjú késelőinek oktatják.

Fegyver: Kés.

Jellegetességek: Sajátos késtechnika, laza, közép magas alapállással; az egyik kezét mindig szabadon hagyja. Legfőbb jellegzetessége a hirtelen és figyelmeztetés nélküli átmenet a szoborszerű mozdulatlanágból a villámgyors támadásba (és viszont) Minden fölösleges feltűnést kerül, ugyanakkor félelmetesen precíz és hatékony.

Képzettségek:

Belharc

Kiegészítő támadás

Különleges fegyver használata

Pusztítás

Élettan

Hátbaszúrás (min.: Mf)

Zsonglörködés (min.: Mf)

Méregkeverés

Kétkezes harc

Előnyök: A Kobratánc hideg, mesteri precizitása már-már emberfölötti. A késelő minden körben kiválaszthat egyet harci dobásai (kezdeményező-, támadó-, vagy veszteségdobás) közül. Ezt a dobást kétszer végzi el, és belátása szerint választhat a két eredmény között. Minden körben annyiszor kapja meg ezt a lehetőséget, ahány támadása van, és nem muszáj mindegyik alkalommal ugyanazt a dobástípust választania.

Hátrányok: A kobratánc elsősorban a mozgékonyaságra épít: ha a késelő bármiféle vértzetet hord, nem tudja alkalmazni. Különösen veszélyes helyzetbe kerül, ha földharcra vagy állóharcra kényszerítik. Ilyenkor elveszti különleges előnyét; ráadásul a harc helyhez kötve és a harc fekve módosítók mindig duplán sújtják.

Társadalom: A Család nem kedveli a feltűnést és gondosan őrzi titkait. A kobratáncot nagyon kevés kívülálló tudja azonosítani; a legtöbbben egyszerűen úgy vélik, hogy egy kitűnő késforgatót látnak akció közben.

A szerző nem volt feltüntetve

Abaszisz

Geofrámia

Történelem

Ynev egyik legfiatalabb államalakulata is – csakúgy, mint Északon szinte valamennyi – alapító ősei között a kyreket emlegeti. Jóllehet manapság már szinte semmi nem utal arra, hogy egykor itt a Calowynról jött idegenek építettek utakat, s a déli erődrendszerük maradványait is lehordta a szél a föld színéről, hiba lenne azt állítani, hogy nyom nélkül eltűntek volna. Ha nem is kézzelfogható módon, de a mai napig kihatással vannak az aszisz hétköznapiakra. Elég, ha a temérdek kyr jövevényszóra gondolunk, vagy a kyr utódállamok legerősebbikének, Toronnak nyomasztó politikai, vallási befolyására.

A kyr bukást követő káosz évszázadai sem múltak el nyom nélkül: Ryek számos helytartója származott a Quironeia déli vidékeiről, s az ő, szülőföldjük iránt érzett hálája kulturális és politikai formában egyaránt mély nyomokat hagyott az ittlakókban. Ezekre az időkre tehető az itt élő egykori őslakók törzsszövetségeinek végleges szétszórása és felszámolása is. Ugyanakkor totemeik mind a mai napig fontos szerepet játszanak Abasziszban. Részint az órák elnevezésében bukkannak föl, részint egyes elszigetelt, misztikus közösségek vették zászlaikra őket (lásd később).

A Ryek bukását követő zűrzavaros évszázadok a káosz kiszolgálóinak és szállásainálainak kedveztek. Önjelölt királyok és zsoldosvezérek „barbár” birodalmi virágoztak ebben az időben, s a néhai császárság zavaros, követhetetlen népvándorlási hullámai tették tökéletesen átláthatatlanná az eseményeket.

Annál is inkább nehéz bármiféle hiteles képet adni a zűrzavar ezen századairól, mert szinte semmilyen forrás nem áll a történészek rendelkezésére ezen időszakból, a meglévő feliratok és feljegyzések pedig részint töredékesek, részint ezidáig nem azonosított vagy elfelejtett nyelveken íródtak.

Ifin nyelvészei is a sötétben tapogatóznak, ha erről az időszakról kell nyilatkozniuk, s a temetkezési és építési szokások is csak néhány nagyobb, különálló törzs jelenlétét tudták bizonyíthatóan kimutatni a térségben.

A Quiron-tenger északi területeit ekkor már biztos kézzel fogta össze Toron, s ha voltak is kisebb-nagyobb belvillongások, a dinasztianak sikerült véglegesen megszilárdítania hatalmát. Ebben a tévhitben élhettek Ifin városának akkori urai is, és erre utalnak a korabeli feljegyzések, amelyeket a Kereskedők Aranykora néven ismert időszakhoz (Psz. kb. V-X. sz.) kötnek az ifini egyetem tudorai. A kalmárfejedelemség egyfajta kereskedelmi szövetség volt, mely a mai Ifint és Obratot foglalta magába, s kisebb városállamokat egy vékony partmenti sávban, egészen a Vadvízig, ahol ma Tadzeh városa áll. Jellemző a vezetők önhittségére és magabiztosságára, hogy a forrásokban gyakran szerepelnek olyan kijelentések, mint például: „sosemvolt hatalom” és „örökkönvaló dicsőség”, melyek semmilyen szempontból nem fedhették a fejedelemség valódi befolyását és fontosságát.

Közvetett bizonyítéknak talán elfogadható, hogy a már akkor is jelentős hatalmi tényező, Toron, semmiféle semmiféle kapcsolatot nem keresett a part kereskedőivel – mint ahogy ezt azonnal megtette a későbbiekben, egy valós hatalom felbukkanása láttán -, s egyetlen shuluri forrásban szerepel, egy flottakapitányi naplóban, amely „ősi romokon pöffeszkedő halászok”-nak aposztrofálja a kalmárfejedelmeket.

Pedig volt egy hatalom, amely nagyjából ebben az időben kezdte a szárnyait bontogatni az Onporok bércei között. Az Obaszok törzse. Hogy sikerült megszilárdítani pozícióikat és felül tudtak kerekedni a környező törzsek ideiglenes szövetségein, és később viharos gyorsasággal hódították el azok földjeit, - mint ez a korabeli gestáikból kiderül – annak egy dolog volt az oka: az Onpor-medence abbitérce.

Az új fegyverek, s a vele kialakuló ütőképes harcmodor kemény katonai vezetők előtt nyitotta meg a felemelkedés lehetőségét. Tehetséges zsoldoskapitányok egész sora előzte meg a kiemelkedő tehetségű Hiere Otlokir felbukkanását, aki eddigre már öt obasz zsoldostörzs felett bírt hatalommal. Az ő hódító hadjáratának, a segítségnyújtásnak álcázott „tengeri menetelés”-nek volt a végeredménye, hogy az egymással marakodó kalmárfejedelmek kérésére Ifinbe vonult, ahol rövid időre kezébe vette a város irányítását, s öt évvel később pedig, az egykori városai vezetők kivégzésével egy új birodalom alapjait vetette meg. „Száműzött hercegeként” érkezett és nagykirályként koronáztatta meg magát Psz. 1740-ben. Ekkor azonban még csak az egykori fejedelemségek tartoztak a jogara alá, ám két évig tartó hadjáratai nyomán a mai aszisz területek nagy része felett ellenőrzést nyert. Ekkortól, 1742-től számítható tehát az aszisz államiság, bármit is igyekeznek manapság a nagykirályok udvari tudósai bizonyítani.

Az aszisz állam megerősödését mi sem jelzi jobban, mint az úgynevezett Első Concordia, (az Abasziszban Tharr-paktumként ismert szerződés), amelyet Toron 1897-ben kényszerített az ifjú birodalomra, kereskedelmi jogokat biztosítva számukra a Quiron-tengeren, amennyiben a Nagykirály beengedi országába Shulur követeit. Ez volt az alapja annak az ellenségeskedésnek is, amely a hitszegéssel vádolt nagykirályt, és a hercegkapitányokká előlépett egykori zsoldosvezéreket szembehelyezte.

Bárhogy is tiltakoztak azonban az aszisz nemesek, államuk sem akkor, sem később nem volt annyira egységes és erős, hogy északi szomszédjával szembefordulhasson. Több tényező játszott közre ebben. Abaszisz medencéje remek éghajlatának és természeti kincseinek köszönhetően mindig is a hontalan vagy hódítani vágyó népek egyik fő célpontja volt, s talán sehol nem találni ma ilyen heterogén lakosságot egész Yneven (talán az egyetlen Déli Városállamok kivételével). A mai Abasziszt jelentő területeken soha nem volt egységes államvallás, sem nyelv. (Antoh hite ugyan meghatározó jelentőségű, mégsem képes Pyarront döntő fölényhez juttatni.) Területéhez képest itt található a legtöbb dialektus és jövevénynyelv, s nem véletlen, hogy az ország két távoli vidékén élő, csak nagy nehézségek árán képes megérteni a másikat. A központi ideológiák soha nem hatottak termékenyen az ország minden lakosára, s amíg politikai okok játszanak jelentős szerepet bármiféle vallási kérdésben, ez valószínűleg nem is fog megváltozni.

Az aszisz gazdaság további fejlődését jól példázza, hogy a Psz. 2646. években mérhetetlen gazdagságukról és kitűnő politikai megérzéseikről híres Baraad sziget kyr-toroni kereskedő-pátriárkái független csatlakozott szövetséges státuszban kötötték sorsukat a nagykirály hajójához.

Az itt lakók kíváncsi természete meglehetősen heves lelki világgal társul, s jöllehet meglepően nyitottak mindenre és mindenkire, forró vérük nemigen engedi, hogy az egykori vélt és valós sérelmek nyugodhassanak. A folyamatos intrikák és cselszövészek nem egy esetben valóban megbénítják az ország bizonyos részeit, s még csak nem is ez a legnagyobb baj. A megnemértés és ellenségeskedés nem csak a kismemesi családok és szövetségek között mindennapi, de a hatalom legnagyobb birtokosai között is. Abasziszban csak egyetlen esetben volt arra példa, hogy az ország magas szinten is ellenállást tanúsítson, s közös célok lebegjenek az államot irányítók többségének szeme előtt.

Az Abbitflotta a megerősödő gazdasági pozíció és a Függetlenek Ligájának időszakos túlsúlyba kerülésének eredménye volt. A nagykirály az új, sosem látott hatékonyságú tengeri haderőben bízva, tanácsadóira hallgatva felmondta a Toronhoz fűző concordíákat. A szabadság édes ízét igazán sokáig

nem élvezhették: a Ragg-foknál Toron távolnyugati flottája döntő vereséget mért az önhitt aszisz tengerészekre.

Tovább gyöngíti az állam belső szilárdságát a hercegkapitányok közötti állandó feszültség, melyet mi sem illusztrál jobban mint, hogy az öt államalapító hercegkapitányi család közül ma már csak a Dul Mordakok egyenesági leszármazottai az egykori hősöknek. Sőt időközben az Otlokir familiának is magva szakadt, s jóllehet Abaszisz uralkodói továbbra is ezt a nevet használják, a nagykirályt a Dal Raszisz ház adja immár jó ideje.

Ma Abaszisz több concordiával kapcsolódik Toronhoz, mint bármikor annak előtte. Egy esetleges háborús konfliktusban ettől függetlenül – régi jól bevált módon – valószínűleg a pillanatnyi erőviszonyok fognak a szövetségekről dönteni. Ugyanakkor a nagykirály és a hozzá hű hercegkapitányok ezzel a látszólag nem túl súlyos politikai függéssel Abaszisz történelmének egyik legbiztosabban kormányzó hatalmasságai lettek, még akkor is, ha a lakosság többségének megoszlik erről a véleménye.

Földrajz és gazdaság

Abaszisz – számos utazó és geográfus egybehangzó állítása szerint – természeti szépségekben és nyersanyagokban gazdag vidék. Déli határain az Onporok állnak strázsát, kopott lankáin testvériesen megosztoznak a hegyi nyájak és a favágók, míg a felhők alatt gazdag és szépen művelt gyümölcsösök – szőlő, barack – és láthatárig nyúló szántók nyújtóznak.

A főbb települések az egykori kyr útrendszer maradványai mentén épültek ki, s a mai napig áll egy-két híd a hegyekből alászaladó folyók felett. A Vadvíz néven ismert folyam vízgyűjtőrendszere a legkiterjedtebb, de az ország keleti részét is kettészeli számos mellékfolyóval ölelkezve két folyó. A lapályon megszelídülve hatalmas, kanyargó mocsárvidéket hozott létre a Zarde (Zöld folyó), míg az Ifintől délre kezdődő dombvidéken vág át a Tanennde (Haragos).

Az éghajlat is megenyhül, amint a Quiron-tenger melegebb áramlatai éreztetni kezdik a hatásukat. Narancsligetekkel, örökzöldekkel találkozik az erre utazó, s egy esztendő két aratást is hoz a szorgos földműveseknek. Méltán híresek az aszisz gyümölcsösök és párlataik, s az acélos aszisz búza is szívesen látott vendég a városok kikötőiben.

A szárazföldi kereskedelem egy időben visszaszorult, s az utak építését is elhanyagolták, ám az utóbbi évtizedek ismét fellendülést hoztak. Miután a Tannennde alsó szakaszát tarini mérnökök vezetésével szabályozták, a folyami hajózás és kereskedelem is új lendületet kapott, s az új csatornarendszer részleges megoldást nyújt a keleti vidékek óriási mocsarainak megszelídítésére is. Így nem ritkák a szárazföld belsejébe tartó hajókaravánok, ahol a parton komor ökrök vonszolják árral szemben a hajókat, s jó időben vitorlák segítségével próbálnak feljebb haladni a hasas bárkák.

Akárcsak az ország, a gazdaság is több pólusú, hiszen mindegyik hercegkapitány bizonyos fokú önállóságra törekszik mint politikai, mind gazdasági téren. Nem csak a tartományokon belüli kereskedelmet szabályozzák, s vetnek ki önkényesen mindenféle adókat, de mindegyikük fenntartja az önálló pénzverés jogát is, ami igencsak megnehezíti a külföldi boldogulását. Egyvalamire azonban hiába fenik a fogukat, ez pedig az Abaszisz gazdaságát és kivételes politikai lehetőségeit szavatoló abbitbányák feletti monopólium. Ezt a nagykirály keményen a kezében tartja, s bár felröppentek olyan hírek, hogy bizonyos repedések támadtak az abbitmonopólium falán – egyesek a Kobraikat emlegetik, mások a kalandozókat hibáztatják – eleddig semmi bizonyos nem derült ki.

A hercegkapitányok gazdasági önállóságán kívül akadnak bőséggel mások is, akik nem tartoznak elszámolással szinte senkinek. Első helyen kell említeni a nagyhírű Családot, a Kobraik egész Ynevre kiterjedő szövetségét, akik igen jó állásokkal rendelkeznek Abasziszban. Ez a cégéres gazemberekből

álló megfontolt, öreg és ravasz szervezet oly hatalmas bázissal rendelkezik az asziszok földjén, hogy legfontosabb telep és átrakóhelyük is közismert. Ifintól keletre fekszik Obrat kikötője. Ez a város teljes egészében a Kóbrák kezén van, s az aszisz közviszonyokra jellemző, hogy erről nagykirályi bullát is kaptak.

Ugyancsak a hercegek kapitányokkal azonos előjogokat élveznek a gazdaságpolitikában Baraad szigetének pátriárkái is, akik a Quiron-tenger déli partvidékének kereskedelmét ellenőrzik, tartják a kapcsolatot a toroni magános házak hajóival csakúgy, mint a Városállamok Tehysi Szövetségének és az aszisz Sárkányligának kapitányaival. Ugyanakkor rebesgetik, hogy a legális tevékenységük mellett nagyszámú kalózfloottát is fenntartanak, habár erre csak közvetett bizonyítékok vannak.

Mint látjuk, míg délen a hegyek és a termőföldek biztosítanak megélhetést, addig az északi vidékek lakóit a tenger tartja el. A két pólus nem válik el élesen egymástól, a kereskedők mindenüvé elérő keze gondoskodik róla, hogy a hegyek faszene ugyanúgy kapható legyen Ifinben, miként a Szigetbirtok lejegelt halai az Onporok hegyi városkaiban.

Az aszisz állam

Meglehetősen zavarban vannak a jogtudorok, ha Abaszisz államformájáról kérdezik őket. Hivatalosan ugyan királyságról beszélnek, ám a valóságban erről szó sincs. Az aszisz nemesek a nagykirály – az utóbbi századokban hagyományos – gyengeségét kihasználva különféle jogokat biztosítottak maguknak, ami oda vezetett, hogy némelyikük nagyobb hatalommal rendelkezik az általa irányított területeken, mint a nagykirály maga. Hovatovább még az örökösödési kérdésekben is sikerült döntést kicsikarniuk, s így, ha egy Háznak magva szakad, a földek csakis a legritkább esetben szállhatnak vissza a királyi házra, hiszen ezzel a kényesen kiszámított hatalmi egyensúly borulna fel, ami óvatlanul vitákhoz, ne adják az istenek, belháborúhoz vezetne. Így biztosított, hogy az országnak mindig öt hercegek kapitánya és egy nagykirálya legyen. Ez azt jelenti, hogy a belpolitika kérdéseiben csakhamar túlsúlyba kerültek a titkos paktumok és intrikák, amelyek a már jól működő hatalmi egyensúly megbontását, óvatos átrendezését szolgálják. Ezek után nem meglepő, hogy a nagykirály, illetőleg a hercegek kapitányok hűbéresei, ugyanilyen kis belső háborút viselnek, hiszen ezek tétje nem kevesebb, mint hogy ki lesz a következő hercegek kapitányi család, ha hűbéruruk valami módon utód nélkül távozna az élők sorából. Nem véletlen tehát, hogy az abasziszi történelem vég nélküli áskálódások, orgyilkosságok, hazug és képmutató paktumok szövedéke a mai napig. Számtalan történet kering kiskorú örökösökről és hazug régensekről, s legalább ennyi szól az önfeláldozó vizitorok és fejedelmek halálos küzdelméről is.

Ehhez, az amúgy is zavaros helyzethez járul hozzá az Abasziszban dúló vallási anarchia is. A nagykirály Toron bábja, s így nem véletlen, hogy Tharr papjai szívesen látott vendégek Ifinben, s a szövetséges hercegek kapitányi területeken. Igaz, hogy arra is volt már példa, hogy egy hercegek kapitány ugyan szembekerült a nagykirállyal, ám Toronnal külön concordiát kötve, ő maga is Tharr hitét vallotta.

A Háromfejű papjai a székvárostól távolabb már csupán megtűrt személyek, s a pyarroni istenek papjai kísérik meg felvenni velük a harcot. Bármennyire is erősen kötődik Ifin Toronhoz, azt még Shulurban is elismerik, hogy a félmillió város nagyobb része valamely pyarroni istent imádja. Ezek között is kiemelt fontossággal bír Antoh és Dreina.

A Ligák

Lássuk hát az Abasziszt uraló legfontosabb nemesi erőket! Hagyományosan két politikai liga létezik: a Királyi Liga a nagykirály híveit, míg a Függetlenek Ligája a szembeszegülő hercegek kapitányokat tömöríti. Nem írásokkal, bullákkal megerősített szövetségi rendszerek ezek. Mindig a pillanatnyi erőviszonyok és a házak vezetői határozzák el, hogy nekik melyik oldal támogatása hajt több hasznot.

Ifin és környéke, a hagyományok szerinti Ifin tartomány a nagykirály fennhatósága alá tartozik. A kék-fekete lobogó alatt rengeteg falanxharcos és vizitor teszi nyomatékossá a nagykirály politikáját. Tancsadó testületében számos boszorkánymester és Tharr-hitű diplomata igyekszik kihasználni az ellenfelek gyengéit és megelőzni a hagyományos politikai cselvetések sikerét. A Liga ellenségei jelenleg azt a tényt igyekeznek kihasználni, hogy a trónörökös állítólag nehezményezi Abaszisz és Toron jelenlegi, kötöttségekkel terhes szövetségét.

Az észak- és délnyugati országrész, a hatalmas kiterjedésű Lampryssa urai a Dal Rasziszok, akik a királyi dinasztia legerősebb támaszai. Nem véletlen, hiszen a bíbor-fekete zászlók urai adják az Otlokir ház kihalása óta Abaszisz nagykirályát. Jóllehet a tharr-hitűeket nem nagyon engedik tevékenykedni a tartományban, olyan hírek keringenek, hogy minden átlagos színjáték ellenére a Dal Raszisz család feje a Háromfejű elkötelezett híve.

Az északkeleti országrész, Nyktalos hercegek kapitányait az Amalli család adja. A mocsárvidékei miatt kissé szegényebb tartomány jelenleg szintén a nagykirály pártját fogja, bár ez a hűség elég ingatag lábakon áll. A tartomány lakosai elkötelezettek Antoh hitükben, s Ifinben emlékeznek még azokra az időkre, amikor a család belső válságai idején egy csapásra hátat fordítottak az óarany sellő címerrel ékes lobogók a Királyi Ligának.

A Függetlenek Ligájának legtöbbet vitatott alakja, ám kétségkívül vezéralakja a Szigetbirtokot uraló Karnelian Ház. A Tengerszemmelék Abaszisz északnyugati vizeinek számtalan kisebb és nagyobb szárazulatát foglalja magában, s a tartomány ura vérrel és vassal szerezte vissza, nevének becsületével együtt, melyet ősei a Toronnal kötött concordiákkal kicsiny híján elherdáltak. Zászlajukon smaragd mezőben ezüsthajó úszik.

A távolságok ellenére biztos támasza, már ha illet abasziszi viszonylatban le lehet írni, Toranik tartományának ura, a Dul Hossad Ház. Az általuk birtokolt területek kitűnő harcosokat, fegyvermestereket adtak Abaszisznak, s nem egy, más tartományokban szolgáló diplomata-boszorkánymester is a sárga sávós zászlók védte területet vallja szülőföldjének.

A legvégére maradt a kiszámíthatatlan hintapolitikát folytató ötödik hercegek kapitányi család, a héjacímeres Dul Mordak Ház. Hovatartozásukat mindig a pillanatnyi erőviszonyok határozzák meg, ám híresek jó megérzéseikről. Tartományuk egy északi, tengerparti sáv. Abaszisz legrégebbi nemesi családja, nem véletlen hát, hogy tőkélyre vitték a házasságpolitika, a hitszegés és a hitegetés művészetét.

Az anarchikus állapotokra jellemző az úgynevezett Kisligák rendszere is. Ezek a hercegek kapitányi családok hűbéreseinek folyamatosan változó, mind jobb és jobb pozíciókat kereső, hierarchikus szövvénye. A cselszövés az asziszok vérében van, s ha nem is verik nagydobra, a kulisszák mögött folyamatos, véres harc folyik a hataloméért az élet minden szintjén.

A legfontosabb céhek, klánok is gyakran ligákba tömörülnek. Ezek legbefolyásosabbika a tengeri kereskedőket tömörítő Sárkányliga. Számos hajó és kereskedelmi lerakat tartozik hozzájuk nem csupán Abasziszban, de szerte a Quiron-tengeren, s a folyami hajózást is ők tartják kezükben.

Bármennyi szövetség és védelmi paktum létezik, hiba lenne azt gondolni, hogy mindenütt, mindenki biztonságban érezheti magát egy-egy liga, nagyúr vagy klán fennhatósága alá eső területeken. Éppen a sokszínű hatalmi politika eredménye, hogy a közbiztonság Abasziszban legendásan rossz. Aki

meg akarja védeni magát, az vagy csak saját fegyverére hagyatkozhat, vagy jó pénzen kell vizitorokat, s más testőröket fogadnia, akik aztán jól-rosszul, de megszolgálnak a pénzükért.

Külön szót érdemel egy mozgalom, a Nak-rad, akik, a saját bevallásuk szerint Abaszisz egykori őslakóinak egyenesági leszármazottai. Mindez teljességgel lehetetlennek tűnik, és sokan nem is adnak hitelt az ilyen felvetéseknek. Az azonban tény, hogy időről-időre szemtanúk számolnak be olyan férfiakról és nőkről, akik Abasziszt akarják megtisztítani a betelepülőktől, hogy a föld ismét egykori jogos tulajdonosaié lehessen. A zavaros beszámolók megjegyzik, hogy ezen megszállottak mindegyike képes volt egyes állatok alakját magára öltetni. Az azonosított állatok mindegyike pedig egy néhai őstörzs totemállata volt.

Gazsi



A bárdok szervezetei

Klánok, rendek

Bárhon is történik említés Ynev énekmondóiról, azt minden forrás megjegyzi, hogy a dalnokokat félig-meddig titkos szövetségek fűzik össze. Egyes helyeken csupán amolyan baráti társulásokként kerülnek szóba, mások vérrel és mágiával megpecsételt titokzatos és átláthatatlan paktumról, megint mások földrésnyi összeesküvésekről beszélnek. Nos: van némi igazságtartalma a mendemondáknak.

A legtöbb bárdtestvériség az azonos szülőhelyű dalnokokat fogja össze. Egy országrész, esetleg egy egész állam bárdjai tartoznak születésük jogán egyazon szervezethez. Ezek a legismertebbek, habár ez a szó nem igazán helytálló, lévén, hogy az átlagos halandónak fogalma sem lehet az ilyen társaságokról. Általában azonos értékrendet vallanak magukénak, hasonló gondolkodásmódjuk is közel hozza őket egymáshoz. Közös mesterektől tanulnak, ugyan azokat a legendákat, énekeket, törtéákat ismerik, gyakorta azonos típusú hangszereken játszanak. Laza érzelmi szálakkal kötődnek egymáshoz, nem ismerhetik a testvériség minden tagját.

Kitűnő példa az ilyen szervezetre az ilanori bárdtestvériség, akik gyakran már a pusztá külsejük alapján felismerhetők: általában lantot használnak dalaik kíséretéül, fegyvereik között pedig minden esetben megtalálunk valamiféle löfegyvert. A testvériség kisebb sejtjeit tömörítő szervezet egésze pedig az öt ilanori herceg hűséges alattvalója, s egyben az Északi Szövetség leghatékonyabban működő kémszervezete. A testvériség vezetője az ilanori Vörös Hadúr kémszolgálatának főnöke. Hasonló módon működik az erigowi és ereni bárdok könnyed kapcsolatokkal összefűzött szervezete, a Lombhullás Árvái nevű testvériség is.

Jóval kevesebb azoknak a testvériségeknek a száma, amelyek tagjai egymástól roppant távolságra élnek, szinte soha nem találkoztak, akár más vallások isteneinek is hódolnak, mégis az első pillanatban érzik, hogy együvé tartoznak, mihelyt megpillantják a másikat. Ezen furcsaságok oka az általuk Ősdalnoknak nevezett személy. Ő az a mitikus alak, a régmúlt ködeibe burkolózó titokzatos figura, aki a maga idejében isteni adományként kapta képességeit, s mintegy ősvé lett egy adott bárdhagyománynak. Követői, tanítványai az ő útját járják végig, az ő mágiáját használják, szigorúan tartva magukat az ősdalnok útmutatásaihoz. Kevés ilyen testvériség létezik, a legtöbb követői szétszóródtak, elfelejtették a tradíciókat, soraik felhígultak vagy áldozatul estek ellenfeleiknek. Ugyan azt a mágiát használják, mint Ynev más bárdjai, dalaik, történeteik sem sokban különböznek – általában az adott kultúrkör hagyományából merítenek. Nem is ez különbözteti meg őket más bárdoktól. A kisugárzásuk. Az azonos ősi tradíció követőit egyfajta aura lengi körül, amely számukra – és csakis nekik – világosan megmutatja, ha azonos ősdalnok tanítványaitól kapták tudásukat. A személyes vagy politikai, vallási ellentétek mind eltörpülnek ezen kapocs összekötő ereje mellett, így lehetséges, hogy egymástól gyökeresen különböző bárdok is azonnal összefognak, ha a másokban felismerik a közös őst, és minden addigi problémát háttérbe szorítva fognak együttműködni. Homályos utalásokból arra lehet következtetni, hogy az ilyen testvériségeknek minden esetben van valamilyen, még az ősi időkből rájuk szállt feladata, ködös célja, melynek mibenlétéről rajtuk kívül senki nem tud. Generációról generációra öröklődik, beteljesedéséről, esetleges kudarcáról pedig csak a beavatottak által ismert bizonytalan jövőndölések beszélnek.

Ilyen testvériség a Nővérek nevű titkos társaság, akik magától Gwein Haular-tól, a legendás calowyni dalnokasszonytól származtatják magukat. Több ezer éves fennállásuk óta a szervezetnek kizárólag női tagjai voltak, s nem valószínű, hogy ez valaha is másképpen lenne. Pontos terveikkel

senki sincs tisztában, ám abból a tényből, hogy kizárólag általuk ismert szempontok alapján kiválasztott férfiakkal adják össze magukat, néhány déli kútfő arra enged következtetni, hogy ily módon kívánják újra felszínre hozni az óidők elfeledett mágiáját.

Szintén az egész földrészre terjed a magukat Karvalyfattyaknak nevező testvériség laza szövésű hálója is. Jóllehet nincsenek sokan, mégis Ynev majd minden részén felbukkanhatnak. Faji vagy vallási korlátai ennek a szervezetnek sincsenek, ami csak akkor meglepő, ha tudjuk, hogy ősdalnokuk, a Karvaly feltehetően elf származású volt. Pontos céljukat illetően csakis találgatásokba lehet bocsátkozni, bár valószínű, hogy igazából csak akkor válnak tevékenyökké, ha néhány sárkány ismételten felébred százados álmából.

Léteznek más jellegű dalnokszervezetek is, melyek konkrét célok végrehajtására alakultak – legyenek azok legálisak vagy törvénytelenek – és több tagú dalnoktanács irányítja működésüket. Általában valamely ország politikájának, vallásának, eszméinek kiszolgálói, a magas politika által mozgatott bábok, akik a adott állam érdekeinek megfelelően alkalmazzák képességeiket.

Közelebbi a kapcsolata ezen testvériségek tagjainak, hiszen folyamatos összeköttetésben vannak a szervezetet nyíltan vagy a színpalak mögül irányító hatalmakkal. A szálak mozgatói megközelítőleg pontosan tudják merre található az adott pillanatban a hozzájuk hű bárdok, s megvannak a kiforrott módszereik arra is, hogy cselekedeteiket irányítsák, illetve kordában tartsák.

Jó példa ezen szervezetek működésére a gorviki Sasszárnny Kör, amelynek tagjai rendkívül sokoldalúan képzett dalnokok, ám hazájuk határain belül csak a legritkább esetben tevékenykednek. Feladatuktól függően lehetnek kémek, a gorviki ideológia külszázági szálláscsinálói, vagy bosszúálló gyilkosok. Széptevésben és bajkeverésben kevés hozzájuk fogható akad, ha kell mérget használnak, s állítólag oly énekük is akad, mely pusztá dallamával gyilkol. A warviki fellegvár mentális üzenetek útján irányítja őket, s a dalnokok is ugyanily módon számolnak be a végrehajtott feladatokról. Szövetségüket vérrel és ranagol rituáléival pecsételik meg, s ha valahol egy „ügnökük” elvész, hamarosan másik bukkan fel helyette.

Nem szóltunk még a legszorosabb kapcsolatban élő bárdokról. Ezek a bárdok szinte családi kapcsolatban, klánokban élnek, a legteljesebb összetartásban. Egyszemélyi vezetők irányítják őket, tagjaik fanatikusak, magukat mindenben alávetik a klán akaratának. Mivel Ynev kevésbé ismert vidékein élnek, róluk szinte semmit nem lehet tudni. Szokásaik, ideológiájuk, de még mágiájuk sem pontosan ismert, létezésükre is jobbra közvetett bizonyítékok alapján lehetett következtetni. Biztos tudomásunk csupán a niarei és enoszukei sárkánybárdokról van, ám a fentiek ismeretében nem kizárt, hogy másutt is léteznek a dal és a fény mágiáját használó klánok.

A különféle bárdtestvériségekre jellemző, hogy általában a bárdmágia azonos irányzatait részesítik előnyben, s van néhány varázslatuk, amelyet különösképp szívesen alkalmaznak. Ugyanez jellemző az általuk ismert legendákra, históriás énekekre, stb., ám ebben már jelentősebb eltérések mutatkoznak a szülőföld és a neveltetés függvényében.

A fentiek alapján sokaknak úgy tűnhet, hogy minden bárd valamely szervezet egyetlen apró darabja csupán, mely szervezetek ideológiájuktól és serénységüktől függően jelentenek veszélyt a többi halandóra. Ez azonban nem teljesen van így. A legtöbb bárdtestvériség semmiféle fenyegetést nem jelent, tagjai többé-kevésbé önállóak, cselekedeteikért kizárólag őket terheli a felelősség. Mindazok, akik valamiféle szervezett fenyegetést képviselnek elenyésző kisebbségben vannak a többiekhez képest, arról nem is beszélve, hogy az ynevi bárdok jó része vagy független mindenféle testvériségtől, vagy csak igen felületes kapcsolatban áll velük.

A bárd kaszt többféleképpen

Lombhullás Árvái

A testvériséget ereni és erigowi bárdok alapították. Tagjai általában valahol az Északi Szövetség területén látták meg a napvilágot, de manapság már Ynev minden részére eljutottak, s számtalan kisebb szervezet létezik, amely magát az északiaktól származtatja.

Az általuk képviselt irányzat az erigowi nemesi udvarokból indult, s igen hamar nagy népszerűsége tette szert. Kifinomult ízlésű dalaik, stílusuk nem csak a Szövetség államain belül talált értő fülekre. Közönségük általában a különféle nemesi udvarok, bálók, lovagi tornák résztvevői közül kerülnek ki, de szívesen szórakoztatják a köznapi embereket is, ha cserébe ételt, italt kapnak, s fedelet a fejük fölé egy éjszakára.

Hogy mégis inkább a nemesi körök dalnokainak tartják őket, azt elsősorban legnépszerűbb dalaik témaválasztásával magyarázzák, s ruházódásuk is inkább illik a városok falai közé, semmint az erdőmező tábornövényei mellé.

Nemcsak énekmondónak, de szeretőnek és párbajhősnek sem utolsó, kiismerik magukat a nemesi udvartartásokban, széptevésben és hazugságokban nem akad párjuk. A szavakkal ügyesen bánnak, s képesek addig csürni csavarni a mondandójukat, hogy végül még azok kérnek bocsánatot tőlük, akikbe belekötöttek.

Csendes beletörődéssel szemlélik az életet, a nőkön és a verseken kívül igazán semmi nem hozza lázba őket. Erkölcsük finoman fogalmazva is laza, s egész lényüket áthatja valami melankólikus világfájdalom, a művészi lét keservei felett merengő krónikus mélabú.

A bárdmágia eszköztárából a dal szavait részesítik előnyben, a fények játékát csupán haszontalan káprázatnak tekintik, s ha csak rá nem szorítják őket, nem szívesen alkalmazzák azokat.

Különleges, csakis rájuk jellemző fegyvereik nincsenek, bár a török és az egyenes, hosszú kardokat sokan forgatják közülük. Mivel csak egészen laza szálak fogják össze a testvériséget, s korántsem olyan jól szervezettek, mint az ilanoriak, nem válogatják meg különösebben ki az, aki a soraik közé kerül, elegendő, ha hasonló gondolkodás és előadásmód együvé tereli őket. A magukra valamit is adó Árvák avarszín köpenyt viselnek.

A kaszt itt fel nem sorolt értékei mindenben megegyeznek az alapkönyvben foglaltakkal

A képzettségeik első szinten:

Képzettség	Fok/%
2 fegyver használata	Af
Éneklés/zenélés	Af
Pszi	Af
Írás/olvasás	Af
Szexuális kultúra	Af
Hangutánzás	Af
Legendaismeret	Af
2 nyelv	Af 5,5
Heraldika	Af
Etikett	Af
Történelemismeret	Af
Vallásismeret	Af

A további szinteken az alábbi képzettségeket kapják:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Értékbecslés	Af
3.	Legendaismeret	Mf
3.	1 fegyverdobás	Af
3.	Éneklés/zenélés	Mf
4.	Etikett	Mf
4.	Szexuális kultúra	Mf
4.	Pszi	Mf
5.	Hangutánzás	Mf

A Lombhullás Árvái minden tapasztalati szinten 1 Mp-al többet kapnak, mint az alapkaszt tagjai, ráadásul a dalmácia típusú varázslataik 1 Mp-vel kevesebbe kerülnek a varázslatok leírásában szereplő értéknél (az Mp érték sosem csökken 1 alá).

Vándor Dalnok

A bárdok nagy többsége az alábbi típushoz tartozik. Ők azok, akik miatt a falusi fogadóknak gyanakodva méregetnek mindenkit, aki hangszerrel a kezében érkezik, akik elől biztonságba küldik a hajadonokat, ha szállásért kopogtatnak valahol. Ők nevetetik a népeket a vásárokon és képmutogatók színes festményei mellett, ők lopnak fényből csodákat az ámulók szeme elé. Isznak és mulatnak bárkivel, aki erre hajlandó, s ha nem adnak nekik valamit szépszerével, hát megszerzik máshogy. Nőcsábászok és szélhámosok, s ha valaki, akkor ők aztán igazán nem foglalkoznak azzal, mit hoz a holnap.

Önző és önimádó, beképzelt népségnek tarthatnánk őket, ha nem osztanak meg utolsó kenyérüket az éhezőkkel, nem vernék el utolsó fillérig a pénzüket, csak, hogy mindenki jól érezze magát körülöttük.

Hajnalig táncolnak, ha arra van kedvük, s ha valamit a fejükbe vesznek, hát azt igen nehezen lehet onnan kiverni. Akárcsak hangszerük, fegyverük is kedves számukra, gyakorta ősi örökség, régmúlt idők dalnokainak hűséges társa. Mással szinte soha nem harcolnak, ennek forgatásában ellenben kiválók. Kiszámíthatatlanok, csapongók és bohémek, két kézzel kaparják magukhoz, amit az élet feléjük lökött. A vakmerőségig meggondolatlanok, s csak mosolyogva vonják meg vállukat, ha számon kérnek rajtuk valamit.

A bárdmágiák közül a fény csalóka játékával vannak leginkább jóban, sokan közülük a dallal nem is próbálkoznak – hangszerüknek valamely fűvös zeneszerszámot választottak.

A kaszt itt fel nem sorolt értékei mindenben megegyeznek az alapkönyvben foglaltakkal.

A képzettségeik első szinten:

Képzettség	Fok/%
3 fegyver használata	Af
1 fegyver dobása	Af
Pszi	Af
Írás/olvasás	Af
Éneklés/zenélés	Af
3 nyelv ismerete	Af

Szexuális kultúra	Af
Legendaismeret	Af
Kocsmai verekedés	Af
Hamiskártya	Af
Mászás	25%
Lopózás	5%
Rejtőzködés	5%
Titkosajtó keresés	5%

A további szinteken az alábbi képzettségeket kapják:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Értékbecslés	Af
2.	Lovaglás	Af
3.	Zsonglörködés	Af
3.	Legendaismeret	Mf
3.	1 fegyverdobás	Mf
3.	Éneklés/zenélés	Mf
4.	Etikett	Af
5.	Kocsmai verekedés	Mf
5.	Kötélből szabadulás	Af
5.	Csapdafelfedezés	15%

Sötét bárd

Ha nincsenek is számottevő túlsúlyban, akadnak azért Yneven olyan bárdok is, akik nem tekintik magukra nézvést kötelező érvényűnek azokat a szabályokat, amelyeket a Pyarroni istenek adtak alattvalóiknak. Gorvik a hazájuk, Ranagol főségét hirdetik, s az ő eszméi szerint rendezik evilági ügyleteiket. Hideg fejjel készítik terveiket és biztos kézzel hajtják végre azokat. Nem hatódnak meg a könnyektől és nem bizonytalanodnak el, ha mások szemében kétséget látnak. Dalaikkal, előadásaikkal saját útjukat egyengetik, művészetüket a sötétség szolgálatába állították.

Céltudatok, erős alkatú férfiak és nők, akik csak a velük egyenrangúaktól fogadnak el parancsot vagy tanácsot. Eszköztárukban éppúgy megtalálható az orvgyilkosság, mint a mérgezés és a hazugság. Káprázatos költeményeikkel, dalaikkal, történeteikkel ellenfeleik közelébe férkőznek, bizalmat, szimpátiát keltenek önmaguk iránt, hogy azután...

Vannak, akik hajlamosak azt gondolni, hogy az ilyen sötét lelkektől távol áll minden, a szép iránti fogékonyság. Éppen ellenkezőleg. Az ilyen dalnokok talán mindenki másnál inkább tekintik művésznek magukat, s roppant energiákat fektetnek abba, hogy mindaz, amit csinálnak harmonikus, szép és legfőképpen stílusos legyen.

Egyetlen szerepet játszanak: a kiismerhetetlen idegen titokzatos figuráját. Ő az, aki a viharban kacagva szaval, aki rózsát csempész a kiszemelt hölgy vánkosára, aki éjszakákon átívelő regéket kelt életre, s aki hidegvérrel vágja át egy szolgáló nyakát, ha érdekei úgy kívánják.

A mágiában nem válogatósak, bármit felhasználnak, amiről úgy ítélik, hogy hasznukra lehet, de minden esetben meggondolják használatát, s abban az esetben fordulnak a varázshoz, ha más módon nem találnak orvoslást a problémájukra.

A fegyverek tekintetében nem válogatósak, bár ramierával majd mindannyian jól bánnak. A vértetket nem kedvelik, s ha mégis felöltenek valamit, akkor az általában valamely könnyű, mives láncing, amelyet elrejt egy bő, selyem ujjas.

A kaszt itt fel nem sorolt értékei mindenben megegyeznek az alapkönyvben foglaltakkal.

A képzettségeik első szinten:

Képzettség	Fok/%
4 fegyver használata	Af
Ökölharc	Af
1 fegyverdobás	Af
Éneklés/zenélés	Af
Pszi	Af
Írás/olvasás	Af
2 nyelv ismerete	Af 5,5
Legendaismeret	Af
Etikett	Af
Szexuális kultúra	Af
Mászás	25%
Lopózás	5%
Rejtőzködés	5%
Titoksajtó keresés	5%

A további szinteken az alábbi képzettségeket kapják:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Értékbecslés	Af
2.	Lovaglás	Af
3.	Legendaismeret	Mf
3.	1 fegyverhasználat	Mf
3.	1 fegyverdobás	Mf
3.	Éneklés/zenélés	Mf
4.	Pszi	Mf
5.	Ökölharc	Mf
5.	Kötélből szabadulás	Af
5.	Csapdafelfedezés	15%

A sötét bárdok minden tapasztalati szinten 2 Mp-al kevesebbet kapnak, mint az alapkaszt tagjai.

Szerző nem volt feltüntetve

Démoni varázstárgyak

A mágiához és a mágikus tárgyakhoz valamicskét is konyítók jól tudják, hogy a varázstárgyakat legkönnyebben a szimbólummágia segítségével lehet készíteni, tehát különféle mágikus szimbólumok, rajzok, rúnák alkalmazásával. Arról azonban jóval kevesebbeknek van tudomása, hogy léteznek olyan varázstárgyak is, amelyeknek semmi közük nincs a mágikus jelek, vésetek kölcsönözte hatalomhoz.

Ynev legnagyobb egyetemeinek magiszterei és a varázslóiskolák bölcsei tudják talán egyedül bizonyosan – s talán néhány kárhozott lélek –, hogy más módja is van a varázstárgyak készítésének, s hogy ezek a metódusok igen messze állnak attól, hogy köznapinak lehessen őket nevezni. A nagy többségnek persze tökéletesen mindegy, honnan is kapja ez erejét az adott eszköz, ám ha tisztában lennének az eredetével, talán mindannyian másként gondolkodnának.

A legismertebb ilyen tárgyak az aquirok ősi mágiájával átítatott holmijai, amelyek idegenségükkel, torzságukkal ijesztenek minden jóérzésű halandót. Csakúgy léteznek olyan eszközök is, amelyeket a démoni sík lakói készítettek saját lakhelyükön, ám csakis a legritkább esetben kerülnek az Anyagi Síkok valamelyikére. Róluk is eshet néhány szó egy későbbi írásban, ám a jelen cikk által tárgyalt varázseszközök nem tartoznak egyik kategóriába sem.

Ezeket a varázstárgyakat kivétel nélkül az Anyagi Síkon készítették, erre utalnak formáik, vélhető alkalmazásuk, s hogy kivétel nélkül mindannyian egy-egy, ezen a síkon használható tárgy formáját öltötték. Mindazokra az eszközökre, amelyek valamely démoni síkon készültek, ez korántsem igaz. Mindegyikük torz, valamiképp visszataszító, esetenként ijesztő, amit mindenképpen az eredetüknek kell tulajdonítanunk. Mivel készítésük módja nem ismert, az egyelőre rejtély, hogy a tárgyak már korábban is így néztek ki, vagy csupán a később beléjük költözött erő alakította át őket.

Ezeknek a varázstárgyaknak közös jellemzője, hogy mágikus hatalmukat egy-egy beléjük költözött alacsonyabbrendű démontól kapják. Nem értenek sok mindenhez, ám a „szakterületükön” kevés hatékonyabban tevékenykedőt találni. Ennek a módszere jobbra már kideríthetetlen, csakúgy az, hogy miként lehetséges ez, és kik lehetnek erre képesek. A tárgyakba zárt alsóbbrendű démonok azután börtönük szűk keretei között fejthetik ki gyakran megdöbbentő képességeiket. Nagy a valószínűsége, hogy legtöbbjüket erre kényszeríti a varázs, amelyik ide köti őket, s nem saját akaratukból cselekszenek.

Jóllehet csupán alacsonyabbrendű démonokról van szó, ettől függetlenül az ő jelenlétük is maga után vonna néhány olyan jellegzetességet, amely minden ilyen tárgyra jellemző, s bizonyos formában már a démonokról szóló Rúna-cikkben is szó volt róla (IV/1).

A beléjük költözött démon kisugárzása nem leplezhető. 3 E erejű, és ellene csakis a TME érvényesül. Nem félelmet és rettegést árasztanak, „csupán” irtózatot és idegenkedést, mérhetetlen undort. Mindazok, akik nem képesek a kisugárzással szembekerülni, képtelenek a tárgyak közelében maradni, s ha mégis erre kényszerülnek, 3 óra múlva megőrülnek.

Csakígy nem rejthetik el mágikus kisugárzásukat sem, amit minden varázshasználó észrevehet 5 láb körzetben, ha erre összpontosít. Ugyanakkora az a távolság is, amelyen belül ezek a varázstárgyak a manahálóra kihatással vannak. Ezen körzeten belül a varázslatok 10% alapeséllyel „besülnek”, s minden 10 felhasznált Mp ezt az esélyt 5%-kal növeli. Ennek megfelelően egy 55 Mp-s varázslat 35, egy 61 Mp-s 40% eséllyel nem jön létre. Ez vonatkozik a kisugárzáson kívül létrejött, s oda később bekerült varázslatokra is (pl. csóva, nyíl). Nincs hatással viszont az isteni eredetű csodákra és mágiára, tehát a papok varázslatait nem fenyegeti ilyen veszély.

A varázstárgyak hatalmát ugyan nem gyöngítik, ám csakis ilyen eszközökkel lehet nekik ártani.

Csakis abban az esetben fognak varázstárgyként működni, ha valakit elfogadnak gazdájuknak. Ennek megfelelően mindaddig nem fejtik ki hatásukat, míg a kiszemelttüktől maradandóan el nem vonnak 1 egészségpontot, s ennek megfelelően 1 max. Ép-t is. Mindazok, akik használni akarják őket, tudni, érezni fogják, hogy a tárgy valamilyen áldozatot követel tőlük, s ha valóban vágnak a tárgyra és szolgálataira, mindenképpen alá kell vessék magukat ennek a mágikus procedúrának.

A tárgyak minden esetben sötét és gonosz hatalommal bírnak. JK-k esetében éppen ezért csak nagy körültekintéssel ajánlott a használatuk. Folyamatosan sorvasztják tulajdonosaikat, ami annyit jelent, hogy minden 15 használat után 1 újabb pontot elvonnak az illető egészségéből (és a max. Ép-iből is). Mindezért persze valóban nagy hatalmat kölcsönöznek tulajdonosuknak, ám használatuk minden esetben meggondolandó.

Ezek után lássunk közülük néhányat!

Átokkupa

Torz, ijesztő tárgy, amely visszataszító küllemével is felhívja magára a figyelmet. Különleges tulajdonsága, hogy a belétöltött friss vérből – a mágikus praktikákkal tartósított vér erre alkalmatlan – a tulajdonos kívánalmának megfelelő varázsitalt készít. Fontos feltétele ennek, hogy a vér szívsebből érkezzon, és az áldozat ennek következtében meg is haljon. Ily módon a kupa egy adag varázsitalt készít, amelyet gyorsan – egyszerre – kell felhasználni, mivel csupán mágikus tulajdonságokkal felruházott vérről van szó, s az ettől függetlenül egyhamar megalvad. Ezután már hasznavehetetlen. Mágikus eszközökkel ezt a vért lehetetlen tartósítani. Az átokkupa gazdája a következő varázsitalok közül választhat:

- Kicsinyítés itala
- Gondolatolvasás itala
- Átváltoztatás itala (120 Mp-s változat) – csuka-, kígyó-, varjú- vagy patkányforma felvétele
- Repülés itala

A kupa gazdájának azonban folyamatosan etetnie kell a tárgyba zárt démont. Ezért hetente egyszer 1 Ép-nyi saját vért kell áldoznia neki (ez a sérülés a hagyományos módszerekkel gyógyítható). Ha ezt nem teszi meg, a kupa egy általa kiválasztott varázsital helyett rendkívül erős mérget (azonnal az idegrendszerre ható, 8. szintű méreg. Hatása halál vagy – sikeres egészségpróba esetén – 6K10 Fp veszteség és K6 óráig tartó bénultság) fog készíteni. A különbséget semmilyen módszerrel nem lehet kideríteni. Nem feltétlenül az elmaradt áldozat utáni első használat alkalmával fog így cselekedni, de tulajdonosa biztos lehet benne, hogy a legalkalmatlanabb pillanatban. A kupa akkor is így cselekszik, ha késik az áldozat.

Az átokkupa ezen kívül képes az Istenek italának elkészítésére is. Ehhez azonban annak az illetőnek a szívsebből nyert vére van szüksége, akinek a vérét a legtöbbször kóstolta. Ez nagy valószínűséggel maga a tulajdonos. Az előző gazda feláldozásával az eddigi véráldozatok ugyanis „törlődnek”. Éppen ezért a kupa tulajdonosának nagyon kell ügyelnie mindenkire, aki tudomást szerezhet kincséről, és annak tulajdonságáról. Ehhez nincs másra szükség, csak a legendaismeret képzettség Mf-ra (Summarium szabályai szerint elég a 3. fok), a démonológia képzettség Af-ra (Summarium szerint elegendő az 1. fok) és némi szerencsére (30%). Természetesen mindazok tudomást szerezhetnek a kupa létéről, akik maguk nem bírnak ezen képzettségek egyikével sem, ám valaki beavatja őket a titkába.

Lékek távcsöve

Ez a tárgy egy két részből álló, rézszín, kihúzható távcső, melynek felszínét karmok borítják. A fémkarmok különös módon nem akadályozzák a teleszkóp ki-be mozgását. Tapintásra hideg és nyirkos, noha ennek a külsején nincs semmi látható nyoma. Csakis kihúzott állapotban használható; a távcső ilyenkor mintha halkán sóhajtana.

Tulajdonosa a távcső segítségével átlát az asztrál é mentálsíkra, s szemrevételezhet 50 lábnyi környéket. Láthatja az anyagi sík itt megjelenő lenyomatát, mások auráját, akárha a pszi kyr metódusának asztrál- és mentálszem diszciplínáját alkalmazná. Ugyanakkor kiválaszthat az ott látottak közül egy asztrál vagy metállényt, amelynek intelligenciája illetve kiegyensúlyozottsága nem haladja meg a magas értéket. Ez a teremtmény minden alkalommal annyi óráig fogja őt szolgálni, amennyi a tulajdonos asztrál illetve akaraterő értéke. A látcső egy alkalommal 1 óráig lesz aktív, ám csakis az láthat át a belső síkokra, akit gazdájául elfogad. Mindenki másnak 120 E erősségű mentálmágia ellen kell mentődobást tennie, s ha ezt elvétí, menthetetlenül megőrül.

A neki szolgáló teremtményeken keresztül azonban a belső síkok rá is hatással vannak. Minden óra, amit az ő parancsait teljesítő lényel tölt, eggyel ideiglenesen csökkenti a vonatkozó (asztrál vagy akaraterő) értékét. Ennek megfelelően egyre hevesebbé, lobbanékonyabbá válik, mind kevésbé lesz képes uralkodni magán. Indulatai, gondolatai, vágyai eluralkodnak rajta, s lassan elveszíti a kontrollt saját maga és cselekedetei fölött. Ő maga bármikor megszüntetheti a kapcsolatot, amíg önmaga ura. A második órától azonban képességpróbát kell tennie – miközben a vonatkozó értéke folyamatosan csökken. Mihelyt elveszíti a vonatkozó mentődobást, a KM veszi át a játékos irányítását (illetve a játékos lesz kénytelen a legmélyebben eldugott vágyai, félelmei szerint játszani), és a gondolkodó lény megszűnik létezni. Csakis akkor tér vissza, ha lejár az asztrál- vagy metállényt hozzákötő idő, vagy a teremtmény elpusztul. Ez utóbbi esetben a vonatkozó értéke maradandóan csökken eggyel.

Csigolyakard

Különös hatalommal bír az a démon, akit ebbe a kardba börtönöztek. Valószínűleg az árnyak és a démoni álmok síkjáról származik, vagy legalábbis valamiféle kapcsolata van ezen helyekkel. Tevékenysége alapján afféle „toborzótiszt” lehetett, szerencsétlen teremtmény, aki az árnyéksík urainak gyűjt seregeket. A kard bilincseiben is folytatja ezt a tevékenységét, bár meglehetősen rendhagyó eszközökkel.

A kard rendkívül alkalmazkodóképes és felettebb hatékony varázseszköz. A benne lakó ugyanis képes úgy alakítani, hogy használatához gazdájának ne kelljen vele külön megtanulni harcolni. Ez annyit jelent, hogy bárki, akit a démon elfogad gazdájának, levonások nélkül használhatja, s ha egy adott fegyver forgatásában mesterfokon képzett, ennek a pozitív módosítóit is hozzárendelheti a harcértékeihez.

Mindazok, akiket megöl, elveszítik a lehetőséget arra, hogy lelkük visszakerüljön az örök körforgásba. Árnyékból és lázálmokból szőtt figurákká válnak, akiket a kard irányít. Noha konkrét befolyással nincs a kard használójára, a szolgálói mégis bármire rávehetik, amit csak a kard akar. Ennek megfelelően beszélhet, cselekedhet a kard akarata szerint, s ha ez tetszik a démonnak, akkor ő is „kölcsonadja” katonáit a gazdájának. Ezek a teremtmények nem bírnak anyagi testtel, így megsebezni sem lehet őket, s elpusztítani is kizárólag a kard megsemmisítésével. Az anyagi síkon csakis szürkület után mutatkozhatnak, alakjuk, tetteik a démon akaratának megfelelően változnak. Ugyanez az oka annak is, hogy ők maguk sem képesek fizikai sebet okozni senkinek, csupán a lelki terrort,

megfélemlítést használhatnak, ha sikerül ellenfeleik álmaiba bekerülni (55E elleni MME – dinamikus pajzsok nélkül, hiszen alszik az illető).

A kard mágikus fegyvernek számít, harcértékei a következők: Ké: 20, Té: 45, Vé: 20, sebzés: K10+10. Már 40-es különbség túlütésnek számít, s minden egyes áldozata azonnal csatlakozik az árnyéksereghez. Egy összecsapás – az ellenfelek számától függetlenül – egy használatnak számít, az egészségpont-csökkenést is ennek megfelelően kell számolni.

Minden áldozattal azonban újabb megpróbáltatások várnak a kard tulajdonosára. Minden esetben akaraterő próbát kell tennie, és ha elvétí, egyel csökken az akarateroje. Ezt a veszteséget természetes úton lehetetlen pótolni, így előbb-utóbb mindenképpen a kard bábjává válik az illető. Ha a kard gazdája azt fontolgatja, hogy rövid úton megszabadul tőle, a Csigolyakard valószínűleg az eddig megölt lelkek segítségével fog folyamatos rémálmokat zúdítani az illetőre – akinek nincs lehetősége ezeknek ellenállni -, hogy ebben megakadályozza. Ezek mindaddig megtalálják, amíg 250 mérföld távolságban van, s azt próbálják elhitetni vele, hogy jobban teszi, ha visszamegy, mert mindenképpen utoléri, és ő lesz az első, aki a sereghez csatlakozhat. (intelligenciapróba tehető ellene, amennyiben sikeres, az illető átlát a hazugságon) Ha sikerül megszöknie, akkor is biztos lehet benne, hogy a kard bosszúszomjas árnyékseregekkel keresteti élete végéig.

A kard nem követelőző, ám havonta egy áldozat az árnyak seregébe a kívánalmi közé tartozik. Ha ez nem teljesül, a fent említett módszerekkel igyekszik gazdáját erre rávenni. Amennyiben az jól viseli magát, a kard akaratától függően 2K10 árnyékkatonát heti egy alkalommal (ha ennél több áldozatot hoz neki, akkor annyiszor, ahány újabb árnyékkatona csatlakozott a sereghez) gazdája rendelkezésére bocsát, akik felett az illető szürkülettől pirkadatig rendelkezik.

A KM figyelmébe: Ezen varázstárgyak mindegyike meglehetősen nagy hatalommal bír, ügyelj arra, hogy alacsony szinten a kalandozók ne nagyon juthassanak hozzá!

Zsolt és Gazsi

Summarium, a Számok Könyveiből

A vakharc

Sajnos elég sok idő telt már el azóta, hogy kissé elhamarkodottan beharangoztuk olvasóinknak a Számok Könyvei megjelenését, amely a M.A.G.U.S. rendszerének alapjaiban átdolgozott és megújított változatát tartalmazza majd. Nagy adósságunk ez a hazai szerepjátékos közösség felé, méghozzá nemcsak a kiadó, hanem a fejlesztő csoport – s így jómagam – részéről is. Ha most azt mondanánk, hogy a munka továbbra is teljes erőbedobással folyik (sőt, már a végét is látni), azzal vélhetőleg nem tudnánk megnyugtatni valamennyi kitartó M.A.G.U.S.-játékost. Ezért döntöttünk úgy, hogy – addig is, míg sikerül lerónunk régi tartozásunkat – a Rúna magazinban előzetest teszünk közzé az elkészült anyagokból. Amennyiben egyesek netán elcsüggedtek volna a hosszas várakozásban, s a SUMMARIUM II.-t amolyan sohanapi fantomkönyvnek vélnék – nos, mi őszintén reméljük, hogy cikkünkkel az ő érdeklődésüket is fel tudjuk kelteni.

Az új rendszerű M.A.G.U.S. egyik legrégebben bejelentett újítása a képzettségek ötfokúvá való átdolgozása volt. A SUMMARIUM I.-ben már eszerint adtuk meg a statisztikákat, s mi tagadás, szerepjátékos körben azóta is parázs vita folyik róla, egész pontosan hogy is gondoltuk a dolgot. Bízunk benne, hogy a Számok Könyveiből vett példánk segíti majd tisztázni ezt a kérdést. Bemutatkozásul – némi fejtörés után – egy közismert, régi képzettséget választottunk, amely mindig is nagy népszerűségnek örvendett, noha sokan kissé „táposnak” tartották. Új változatával már csak azért is érdemes megismerni, mert kidolgozása kapcsán szembesültünk a M.A.G.U.S. harcrendszerének néhány kisebb következetlenségével, s egyúttal ezeket is megkíséreltük orvosolni. Következzék tehát a

...

Vakharc

Ynev világán legfeljebb az aquirók között találunk egy-két olyan értelmes fajt, amely szükség esetén látás nélkül is elboldogulna. Máskülönbem nem számít, hogy ember, elf vagy ork: ha a csatázó fegyveres hirtelen elveszi szeme világát, nem csupán harcképtelenné, hanem gyakorlatilag magatehetetlenné válik. Persze az ilyesmi nem túl gyakran fordul elő – ám ha mégis, általában nincs más hátra, mint fegyvert-pajzsot eldobva térdre hullani, és bízni az ellenség irgalmas szívében. (Avagy esetleg – egy másféle tradíció értelmében – gyors és határozott cselekvéssel megtagadni tőle a végső diadal örömét.)

A harc vakon helyzetmódosítók számszerű értéke: **Ké-20, Té-60, Vé-70, Cé-150**. Első pillantásra egyértelmű, hogy ezekkel a levonásokkal nincs különösebb értelme tovább küzdeni: hacsak a karakter harcértékei nem mozognak csillagászati tartományokban, a győzelem – sőt, a tisztas helytállás – lehetősége szertefoszlik.

A módosítósor négy esetben léphet érvénybe:

1) Ha a karakter fizikailag elveszíti látóképességét. Az ilyesmi ritkán történik meg egyik pillanatról a másikra, okai általában az élemedett kor és némely fertőző betegségek. A balesetek, a harci sérülések, a hóhér vasa és az ártó szándékú mágia sokkal kevesebb szempár világát oltják ki; a kalandozók mégis jobban teszik, ha inkább ezektől óvakodnak. (Elvégre korántsem minden ilyen sérülés gyógyítható, s a többi is csak roppant áldozatok árán!)

2) Ha a karakter abszolút, totális sötétségben találja magát, ami lényegében a fény tökéletes hiányát jelenti. Ez leginkább a föld gyomrában valósulhat meg, ám ott is csak nagyon mélyen, hisz a legtöbb bányába, alagútba azért leszivárogoz valami emberi szemmel láthatatlan, szórt derengés – ha máshogy nem, hát a szellőzőaknákon. Szabad ég alatt soha nincs totális sötétség, felszíni épületekben pedig legfeljebb elvétve, egészen rendhagyó esetben. A varázserővel támasztott sötétségnek számos változata létezik, ám ezek közül kizárólag a mozaikmágusoké és egyes démonfajzatoké számít abszolútnak; ők ugyanis közvetlenül az őselemi síkjáról idézik meg. Közönséges sötétben a karakterre nem a harc vakon, hanem a harc sötétségben módosítók vonatkoznak > elég súlyosak azok is (**Ké-15, Té-30, Vé-25, Cé-70**).

3) Előfordulhat, hogy a karakter szemének semmi baja, és a fényviszonyok is megfelelőek, az ellenfél viszont – általában valami mágikus manipuláció következtében – láthatatlan. A karakter ilyenkor elég hátrányos helyzetben van, ám korántsem annyira, mintha teljesen vak volna. Elvégre ő csak az ellenfelét nem látja, önmagát és a környezetét igen; s hogy ez mekkora különbség, azt aligha szükséges hangsúlyozni. Ilyenkor tehát őt csupán a harc sötétségben módosítói sújtják (Ké-15, Té-30, Vé-25, Cé-70). Megeshet persze, hogy a láthatatlan ellenfél valóban kihasználja a sötétség leplét: ilyenkor bizony a harc vakon levonások lépnek életbe (Ké-20, Té-60, Vé-70, Cé-150). Adódhatnak még további kombinációk is (láthatatlan ellenfél totális sötétségben, sőt, ott is vak karakterrel szemben!), ezeket azonban nincs értelme végigpróbálgatni. A látási viszonyok soha, semmilyen körülmények között nem terhelhetik meg jobban a karakter harcértékeit a harc vakon módosítóknál. (Más típusú helyzetmódosítókkal viszont – pl. harc fekve, harc bénultan, képzetlenségi levonások – természetesen súlyosbíthatók.)

4) A harc sötétségben helyzetmódosítók (Ké-15, Té-30, Vé-25, Cé-70) vonatkoznak arra a karakterre is, akinek környezetében a fényviszonyok normálisak ugyan, a látásával azonban valami gond van: a szeme begyulladt, beteg, idegen test vagy vér került bele, stb. Sötétben vagy láthatatlan ellenféllel szemben az ilyen karakternél a skála még egy fokozatot ugrik lefelé, és életbe lépnek a harc vakon módosítók (Ké-20, Té-60, Vé-70, Cé-150).

Néhány további fontos szabály a látási viszonyok játéktechnikájáról:

1) Hőlátással rendelkező karaktereket mind a harc vakon, mind a harc sötétségben módosítók csak akkor sújtanak, ha közvetlenül a látószervüket éri károsodás. A látási viszonyok megváltozása általában nekik nem jelentenek hátrányt, még totális sötétségben, vagy láthatatlan lényekkel harcolva sem. Az egyetlen – igen speciális – kivétel, ha környezetükkel megegyező hőmérsékletű ellenfelekkel (pl. élőhalottakkal vagy gölem-konstrukciókkal) kerülnek szembe.

2) Amíg a karakter akár tartósan, akár ideiglenesen a harc sötétségben módosítók hatálya alá esik, addig az Érzékelés képessége a felére csökken. (Tört számokat mindig lefelé kerekítünk.) Ez természetesen lehetetlenné teszi mindazon képzettségek alkalmazását, amelyek az így kapottnál magasabb érzékelés-követelményhez vannak kötve. Mihelyt a módosítók érvényüket veszik, az Érzékelés képesség azonnal fölveszi eredeti értékét.

3) Lényegében ugyanez a szabály vonatkozik arra a karakterre is, akit – tartósan vagy ideiglenesen – a harc vakon módosítók sújtanak. Az egyetlen fontos különbség, hogy az ő Érzékelése ilyenkor a negyedére csökken, lefelé kerekítve.

4) A hajtófegyverek a M.A.G.U.S.-ban kézfegyvereknek minősülnek: ha támadnak velük, a kockadobást nem a Cé, hanem a Té alapján kell elvégezni. Ettől függetlenül azonban távolbaható fegyverek, tehát rossz látási viszonyok között kissé bonyodalmasabb velük a harc, mint – teszem azt – egy törrel. Amennyiben a karakter a harc vakon vagy a harc sötétben levonások hatálya alatt

hajítófegyvert használ, az illető módosítósorból sohasem a Té-, hanem a Cé-levonás sújtja! Ebben a speciális esetben tehát a Cé-levonást a hajítófegyverekkel támadó karakter Té-jéhez kell hozzárendelni.

5) Minden olyan karakter, aki 5 évnél hosszabb ideig él vakon, ösztönösen kifejleszti magában a vakharc képzettség első (60%) vagy másodfokát (40%). Ez teljesen független kasztjától, specializációjától, az sem számít, ha máskülönbén egyáltalán nincsenek harci ismeretei. A szabály elsősorban az NJK-kat érinti. Megeshet persze, hogy egyes játékosok ravaszul beépítenek a karakterük háttértörténetébe néhány vakon töltött esztendő, amit persze utóbb csodálatos gyógyulás követ. A KM-nek ezt egyszerűen nem szabad elfogadnia. Ha annyira vágyik rá, a karakter megkaphatja az ingyenes vakharcot – de csak akkor, ha valóban vakon kezdi a játékot.

Kedvezőtlen látási viszonyok között harcolva a legderekabb bajnokok is csak töredékét tudják nyújtani képességeiknek. Az emberek főleg látás útján tájékozódnak környezetükről; hogy ezt az ősi beidegződésüket áthangolják más, kevésbé fejlett érzékszerveikre, az hihetetlenül sok időt és fáradságot követel tőlük. A legtöbb ynevi harcos hagyomány vissza is riadt e hálátlannak tetsző feladattól.

A legtöbb – de nem mind. A tiadlani Shai-tra iskolát például egy világtalan kardművész alapította, vívóstílusuk jellegzetes vakharcos technikákra épül. Quironeia arénáiban mindig nagy szenzációt jelent a sinhini Balchium-istálló növendékeinek bemutatója, akik zárt, szemrések nélküli fémsisakban lépnek a porondra. Gianagban a Biztosok egyes különítményei, kiket titkos megbízásaik gyakran szólítanak a földmély fénytelen világába, valóságos mesterei a szűk és sötét helyeken folytatott küzdelemnek. A titokzatos elf harcművészet, a hagyományosan Könnyek Ösvényének fordított Thíras Laithiel beavatottjai az első ütésváltás előtt mindig lehunyják a szemüket; hogy később kinyissák, arra csak a halál bírhatja rá őket, az ellenfélre vagy a sajátjuké. Ami pedig a Délvidéket illeti: a Külső-Kránból időnként ki-kirajzó félhumán hordákban rendszeresen akadnak magas fokon képzett Vakharcosok. Hogy ezeket miféle körülmények között toborozták és nevelték, abba talán jobb bele sem gondolni...

1. fok

Képesség-követelmények: Érzékelés: 16, Ügyesség: 13

Képzettség követelmények: Mozgásegyeztetés 4. fok

Ismertetés: A képzettség ezen fokán a karakter a szemén kívül rutinszerűen használja tájékozódásra a többi érzékszervét is. Ismerős terepen vakon vagy teljes sötétségben is magabiztos gyorsasággal mozog, és úgy-ahogy ismeretlen is elboldogul. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy ha a harc vakon vagy harc sötétségben módosítók hatálya alá kerül, az érzékelés értéke nem változik. (Lásd a bevezető szabálymagyarázatot.) Ez a kedvezmény természetesen később, a képzettség magasabb fokain is érvényes marad. Fontos viszont hangsúlyozni, hogy a karakter egyelőre csak egyelőre csak tájékozódni tud jobban látás nélkül, harcolni nem. Maguk a módosítók érvényesek, és harci helyzetben maradéktalanul kifejtik rá a hatásukat.

2. fok

Képesség-követelmények: Érzékelés: 17, Ügyesség: 14

Képzettség követelmények: Egyensúlyérzék 60%

Ismertetés: Az alapfokon képzett karaktert harc közben kevésbé zavarják a rossz látási viszonyok, mint más halandókat – ami nem jelenti azt, hogy lát a sötétben! A legtöbb ynevi vakharcos ebbe a kategóriába sorolható; hisz a további fokemeléshöz egészen rendkívüli adottságok szükségesek. Ezeket lehet ugyan pótolni kitartással és szorgalommal, a legtöbbek azonban aránytalanul nagyok

érik ez energiabefektetést. Másodfokú vakharcosoknál a látási viszonyokat tükröző helyzetmódosítók a következő séma szerint változnak:

1) Minden olyan helyzetben, amely egyébként a harc vakon módosítók (Ké-20, Té-60, Vé-70, Cé-150) érvénybe lépését követelné, a karaktert csupán a harc sötétségben módosítók sújtják.

2) Minden olyan helyzetben, amely a harc sötétségben módosítók (Ké-15, Té-30, Vé-25, Cé-70) érvénybe lépését követelné, csupán egy speciális módosítósor sújtja: Ké-10, Té-25, Vé-20, Cé-30. Ez utóbbi számértékét tekintve megegyezik a képzetlenségi módosítókkal, nem mintha technikailag bármi köze volna hozzájuk, csupán a jobb megjegyezhetőség végett.

Alapfokon a vakharcos még nem annyira ösztönös megérzései szerint tájékozódik, hanem különféle nem-vizuális érzékszervi benyomások – hangok, légáramok, hőmérséklet-különbség, tapintás – alapján. Ahol legalább két ilyen kategóriában jelentős zavarok tapasztalhatók – például lármában és rekkenő hőségben, vagy visszhangos és huzatos terepen-, ott a karakter bizonytalanná válik. Ilyenkor a vakharccal járó valamennyi kedvezményét elveszíti, és úgy tekintendő, mintha egyáltalán nem ismerné a képzettséget.

3. fok

Képesség-követelmények: Érzékelés: 18, Ügyesség: 15

Képzettség követelmények: Veszélyérzék 40%

Ismertetés: Rendkívül kevés személy él Yneven, aki ezen a színvonalon űzné a képzettséget. Általában azoknak a harci hagyományoknak a vezető mesterei, melyek ősidőktől fogva őrzik és örökítik tovább a vakharc ismeretét. Náluk a helyzetmódosítók az alábbiak szerint alakulnak:

1) Minden olyan helyzetben, amely egyébként a harc vakon módosítók (Ké-20, Té-60, Vé-70, Cé-150) érvénybe lépését követelné, a karaktert csupán egy speciális módosítósor sújtja: Ké-10, Té-25, Vé-20, Cé-30. Ez utóbbi számértékét tekintve megegyezik a képzetlenségi módosítókkal, nem mintha technikailag bármi köze volna hozzájuk, csupán a jobb megjegyezhetőség végett.

2) Minden olyan helyzetben, amely a harc sötétségben módosítók (Ké-15, Té-30, Vé-25, Cé-70) érvénybe lépését követelné, a karakter harcértékei változatlanok maradnak, azaz egyáltalán nem sújtják őket levonások.

Harmadfokon a vakharcos már inkább ösztönszerűen, intuitív módon, rejtélyes hatodik érzékétől vezérelve cselekszik. A hagyományos érzékszervi benyomásokat - hangok, légáramok, hőmérséklet-különbség, tapintás – azért ő sem nélkülözheti teljes mértékben. Ahol legalább két ilyen kategóriában jelentős zavarok tapasztalhatók – például lármában és rekkenő hőségben, vagy visszhangos és huzatos terepen-, ott a karakter kissé elbizonytalanodik. Ilyenkor az 1) esetben a harc sötétség módosítók sújtják, a 2) esetben pedig a speciális módosítósor.

4. fok

Képesség-követelmények: Érzékelés: 19, Ügyesség: 16

Képzettség követelmények: Veszélyérzék 70%, Pszi alapfok

Ismertetés: A vakharc ilyen fokú elsajátítása csak kimagasló, szinte már emberfölötti adottságokkal lehetséges. Természetesen roppant kevesen születnek ilyen szerencsésnek; ők sem mind érdeklődnek éppen a vakharc iránt; s ha még érdeklődnének is, nem mindig van lehetőségük elsajátítani. Így hát bizvást elmondhatjuk Ynevről, hogy elenyészően kevés mesterfokú vakharcosnak ad otthont, nemzedékenként talán két-három tucatnak.

Ezen a fokon a karaktert már sohasem sújtják sem a harc vakon, sem a harc sötétségben módosítók, bármilyen rosszak legyenek is a látási viszonyok. Mivel elsősorban hihetetlenül kifinomult titkos ösztöne alapján tájékozódik, a környezeti benyomások legvadabb káosza sem zavarja: fülsiketítő lármában, örvénylő szélölcések között is higgadt magabiztossággal mozog. Általában ez a vakharc legmagasabb foka, amit játékos karakter elérni remélhet.

A vakharc képzettség ötödik fokát nem azzal a szándékkal fogjuk részletesen bemutatni, hogy jk-k is alkalmazzák; szűk területen élvezett előnyökért cserébe túlságosan behatárolná a cselekvési lehetőségeiket. Ha azonban a KM némi munkát fektet az előkészületekbe, egyötödfokú vakharcos nagyszerű főellenfélle válhat a kalandozóknak: kellőképpen titokzatos, kellőképpen hatalmas, és – miután felderítették a gyöngye pontjait – kellőképpen sebezhető. Egy ilyen NJK-ra némi fantáziával és ötletgazdagsággal akár több játékoson átfolytatódó, izgalmas kalandorozatot is lehet építeni...

5. fok

Képesség-követelmények: Érzékelés: 20, Ügyesség: 17

Képzettség követelmények: Veszélyérzék 100%, pszi mesterfok

Ismertetés: A képzettség ilyen példátlanul magas fokú ismeretének van egy meglehetősen rendhagyó előfeltétele, aminek a JK-k aligha tesznek eleget: a karakternek vakon kell születnie és vaknak maradnia egész életében. A feltüntetett érzékelés követelmény tehát úgy értendő, hogy születése pillanatában, vakon és minden tapasztalat híján, az érzékelés képessége nem lehet alacsonyabb 5-nél! (Mivel permanensen a harc vakon módosítók hatálya alatt áll, a karakter érzékelése csak negyedrészen működik; mihelyt elsajátítja a vakharc első fokát, tüstént fölveszi teljes értékét. Bővebben lásd fentebb, a szabálymagyarázatban!) mondanom sem kell, ilyen gyermek legfeljebb századévente egyszer születik; és persze semmi biztosíték nincs rá, hogy ki is bontakoztatja majd a benne lappangó lehetőségeket.

Az 5. fokon képzett vakharcosra természetesen vonatkoznak a mesterfoknál ismertetett szabályok, azaz vakon is ugyanúgy harcol, mintha látna. Neki az örök sötétség a természetes, a fény világát egyáltalán nem ismeri. Nem csoda hát, ha számára a rossz látási viszonyok nemcsak hátrányt nem jelentenek, hanem még előnyt is tud kovácsolni belőlük, legalább is az ehhez nem szokott ellenfelekkel szemben!

1) Ha az 5. fokon képzett vakharcos olyan ellenféllel vagy ellenfelekkel küzd, akiket – bármiféle okokból kifolyólag – a harc sötétségben módosítók sújtanak (Ké-15, Té-30, Vé-25, Cé-70), akkor nemcsak, hogy nem szenved levonásokat, hanem ugyanezen módosítókat ő is megkapja, csak éppen pozitív előjellel! (Kivétel a Cé-je, az nem változik.) Harcértékei tehát ebben a speciális helyzetben a következőképp módosulnak: Ké+15, Té+30, Vé+25.

2) Ha az 5. fokon képzett vakharcos olyan ellenféllel vagy ellenfelekkel küzd, akiket – bármiféle okokból kifolyólag – a harc vakon módosítók sújtanak (Ké-20, Té-60, Vé-70, Cé-150), akkor nemcsak, hogy nem szenved levonásokat, hanem ugyanezen módosítókat ő is megkapja, csak éppen pozitív előjellel! (Kivétel a Cé-je, az nem változik.) Harcértékei tehát ebben a speciális helyzetben a következőképp módosulnak: Ké+20, Té+60, Vé+70.

Mint láthatjuk, az ilyen karakterekkel szemben még a hivatásos (3. fokon képzett) vakharcosok is súlyos hátrányba kerülhetnek, hanem bizonyos körülmények között ők sem mentesülnek a két módosítósor hatálya alól. Abba pedig belegondolni is kész rémmese, hogy mit művelhet egy vaksötét grottó mélyén rejtőző ötödfokú vakharcos a meggondolatlanul odamerészkedő kalandozókkal... (Ne

feledjük, hogy – a képzettség-követelményekből adódóan – egyúttal mesterfokú pszi-alkalmazó is!) A fáklyákat, lámpásokat neki nem nagy feladat a távolból kioltani, ami pedig az utána következő közelharcot illeti, no hát...

Amennyiben az ötödfokon képzett vakharcos bármilyen okból kifolyólag látóvá válik (nem „visszanyeri a látását”, hiszen soha életében nem látott!), akkor a hirtelen mindenfelől rázúduló, sosem tapasztalt érzékszervi benyomások áradata 1K6 ynevi (húsznapos) hónapra teljesen magatehetetlenné nyomorítja. Minden hónapban százalékos dobást kell tennie; ha bármelyik dobás eredménye meghaladja akarateréjének ötszörösét, megőrül. Amennyiben ép elmével átvészeli a mondott időszakot, el fog boldogulni az újfajta környezetben, de a vakharc képzettsége visszaesik 4. fokra. Innen tovább csak akkor fejlesztheti, ha valami szerencsétlen avagy szerencsés (nézőpont kérdése, hogy tekintjük) véletlen folytán ismét maradandóérvénnyel megvakul.

Bármilyen megdöbbenőnek is tűnhet a fentebb olvasottak után, de okunk van feltételezni, hogy a vakharc által kínált lehetőségek teljes körét még a képzettség ötödfoka sem meríti ki végérvényesen. A vélelmezett hatodfokot csupán egyes krónikák homályos utalásaiból, illetve többé-kevésbé ingatag elméletekből ismerjük, akik azonban a téma kutatói közül ténylegesen számolnak vele, azok egybehangzólag a tapasztalati mágia egyik alacsonyabb rendű formájának tekintik. Más bölcsék még a létezését is tagadják, és mindenestül a mesék birodalmába számúzik. A tiadlani hagyomány némely niarei harcművész iskolák titokzatos nagymestereinek tulajdonít ilyen hatalmat. Szekugu Okira például a félig mitikus Alvó Csillagfény iskola alapítójaként ismert; teljes sötétségben állítólag képes volt cseppfolyóssá válni, s ebben az állapotban semmiféle fegyverrel nem lehetett ártani neki.

Szekugu Okira számos példázat és tanmese hőse, történeti létezése azonban hitelt érdemlően nem igazolható. Ó-toroni források tanúskodnak viszont egy rejtélyes niarei vándor tevékenységéről a P.Sz. V. században, aki Égi Gyermeknek hívatta magát, s arcát díszes-tarka sárkánymaszkkal takarta, szemrések nélkül. Az Égi Gyermek valószínűleg kiteszított lehetett hazájából; mindenesetre elképesztő zűrzavarba buktatta az alig egy évszázada alapított tiadlani hármás királyságot, amikor pusztakezes párviadalban megölte a Dorchát. Külön érdekesség, hogy a nevezett összecsapás időpontjában az ynevi égboltot éppen teljes napfogyatkozás borította sötétbe.

Az Égi Gyermekről egyébként azt rebesgették, hogy a sötétben minden ütése azonnali halált okoz. Később toroni szolgálatba állt, majd az évszázad végén nyomtalanul eltűnt. Állítólag a daumyri Hatalmasok szólították magukhoz, és hosszú időn keresztül volt a Boszorkánybörtön legfőbb felvigyázója. Más, jóval nyugtalanítóbb vélemények szerint mind a mai napig ő tölti be ezt a posztot.

Kornya Zsolt

Főnix

A Sogron-paplovag az Első Törvénykönyv szerint

Láng lobban, tűz perzsel,
Szent máglya, égess el!

Rőt főnix vijjogva
Szálljon sírhantomra!

Forró vér, izzó csont
Hamvából szárnyat bont:

Hunytomból támadjon,
Füst-hányván változzon

Lelkemből lelkére,
Vörhenyből éjszínre!

Szikrázó tűz-testben
Láng-létre ébredtem...

Ardae Magnus (?): Főnixlitánia
(A feketelángok önkéntes máglyahalálához)

Hajdan, Ó-Kyria fénykorában a Tűzkobrárt főként félelmetes, inhumán máguspapok szolgálták, akiket még leginkább a birodalmi Hatalmasokkal lehetett egy polcra helyezni. Paplovagjairól sem ekkor, sem később, a hanyatlás évszázadaiban sincs tudomásunk. Váratlan ynevi felbukkanásuk tehát minden előnyt nélkülöz, és nem csak meghökkenítő, hanem – Sogron homályba vesző múltjához képest – meglehetősen kései is. Ha egyes ködös legendáktól eltekintünk, első hitelt érdemlő adataink a P.sz. II. évezred derekáról valók. Ekkor tűnnek fel először dzsad forrásokban az „üvöltő lángdervisek a füvet nem becsülő hegyekről”, akik „elevenen elhamvasztják magukat abban a balgatag reményben, hogy hamis istenük újjáéleszti őket”. Ezek az utalások azokra a különleges paplovagokra vonatkoznak, akik manapság Főnix néven ismeretesek, s nem csupán Sogront szolgálják fanatikus odaadással, hanem egyúttal a tűzvarázslók ordani rendjét is.

Főnixeket kizárólag Ordanban képeznek, a legtehetségesebbnek ígérkező lángór-növendékekből. Elnevezésük állítólag az ordani tűzmágia alapelvét rejtő varázsfóliánsra, a Phoenix Triumphatára utalna, egyesek azonban elképzelhetőnek tartanak egy sokkal baljósabb magyarázatot. Eszerint a Sogron-paplovagokat azért hívják főnixeknek, mert akik a leghűségesebben és legeredményesebben szolgálják urukat, azok idővel elnyerik ama hön áhított kiváltságot, hogy önkéntes máglyahalált halhatnak érte. A Tűzkobra aztán – a tűzvarázslók hathatós segítségével – feltámasztja őket még forró hamvaikból. Az így létrejött élőhalott iszonyatot nevezik Feketelángnak.

A Feketelángokról nem sokat tudunk, a Főnixek azonban leginkább esztelenségbe hajló bátorságukról közismertek, no meg feltétlen és tántoríthatatlan engedelmességükről a tűzvarázslók iránt. Nem túl gyakori jelenség Yneven, hogy egy istenség felszentelt szolgálói mágusoknak vessék alá

magukat, jelen esetben azonban kétségkívül így áll a helyzet. Az ordani hierarchiában a Főnixek feladata a lángszentélyek védelme. Ezt nem csak az államhatárokon belül látják el, hanem a külvilágban is, általában lángőrökkel karöltve. Úgy tűnik, Ordan főleg azokban a független Sogron-kegyhelyeknek az oltalmára szokott főnixeket kirendelni, amelyek leginkább igyekeznek elhárítani maguktól a kéréstlen kapott segítséget.

A főnixek tökéletesen tudatában vannak hatalmuknak, és nem hiányzik belőlük az önteltség sem, de nem ostobák. Általában tudnak uralkodni indulataikon, és gyakori eset, hogy ők simítják el a lobbanékony lángőrök által előidézett súrlódásokat, amelyek máskülönben szinte bizonyosan vérontásba torkollanának. Hitüket, rendjüket, feljebbvalóikat akár az életük árán is megvédelmezik, a tűzvarázslók parancsait kérdés nélkül végrehajtják. Ez azonban nem azt jelenti, hogy ne tudnának önállóan felmérni valamely krízishelyzetet, vagy felülről kapott utasítások híján a saját kezükbe ragadni a kezdeményezést. Amennyiben például belátják, hogy a konok kitartás csak az emberi erőforrások értelmetlen elpocsékolása lenne, fanatikus hírük dacára képesek feladni álasaikat és visszavonulni. Egy egyszerű lángőr számára ez elképzelhetetlen volna.

A főnixek harcmodora más, mint a többi paplovagé, a hagyományos nehézlovas taktika ugyanis nem fér meg a tűzmágia alkalmazásával. A legtöbb főnix gyalogszerrel harcol, merev nehézvérték helyett pedig különleges ordani pikkelypáncélt viselnek, amely sogronita mágiával van átitatva és speciális védelmet nyújt nekik. Szent jelképül az érckobra, az eleven láng, vagy – végszükségben – az izzó parázs. Istenük kegyelméből nem csak a Lélek és a Természet szféráiból válogathatják a varázslataikat, hanem a tűzmágiának egy sajátos, egyedi változatából is, amelyet kizárólag Sogron szolgálai ismernek, és amely – merőben szakrális jellegű lévén – nem azonos a tűzvarázslók mágiájával.

A M.A.G.U.S. játérendszerében a főnixek paplovagnak számítanak, képességeiket a paplovag kasztnál leírtak szerint dobják egyetlen kivétellel, hogy különleges felkészítésben részesülhetnek asztrál és/vagy akaraterő terén.

Harcérték

Harcérték tekintetében a Főnixek sokban különbek a paplovagoknál. Kiképzésük során harcosokhoz méltó figyelmet kap a fegyverforgatás. Ké-alapjuk 6, Té-alapjuk 20, Vé-alapjuk 75, Cé-alapjuk pedig 0.

Ezentúl szintenként (már az 1. szinten is.) 10 harcérték módosítót kapnak, amit szétoszthatnak Ké-jük, Té-jük Vé-jük és Cé-jük között, azonban a Té és a Vé növelésére szintenként 4-4 pontot kötelesek fordítani. A főnixek célzóértéküket általában nem fejlesztik, mivel a kiképzések alkalmával nem tanulnak bánni célzófegyverekkel. A távolabbi célpontokat – ha lehet – mágiával támadják.

Életerő és fájdalomtűrés

A főnixek – habár szüntelen gyakorlással igyekeznek megőrizni és fejleszteni egészségüket – a fegyverforgatás mellett sok más tudományt is elsajátítanak. A fájdalmat, magas önfegyelmüknek hála, könnyen tűrik. Ép-alapjuk 6 (ehhez adódik az egészség 10 feletti része), Fp alapjuk is 6, amihez (az állóképesség és az akaraterő 10 feletti részén túl) tapasztalati szintenként K6+4 Fp járul.

Képzettségek

A főnixeket az Ordani Rend különleges, sokoldalú kiképzésben részesíti. Mágiahasználatra és fegyverhasználatra okítják őket, nemigen marad idejük már – szabadon választott – képzettségek tanulására.

Ezt tükrözi alacsony Kp-alapjuk mindössze 1, amihez szintenként (már az első szinten is) további 5 pontot kapnak.

Első tapasztalati szinten a következő képzettségeket sajátítják el.

Képzettség	Fok/%
3 fegyverhasználat	Af
Hadrend	Af
Pszi	Mf*
Írás/olvasás	Af
Sebgyógyítás	Af
Vallásismeret (Sogron)	Af
Emberismeret	Af
Hajózás	Af
Úszás	Af
Futás	Af

* Pszijük mesterfokú, de a kyr pszi ostromot nem képesek alkalmazni!

További szinteken a főniek újabb képzettségeket kapnak. Az alapfokúak elsajátításához azonban a karakternek vissza kell térnie a Rendhez – addig nem kaphatja meg őket!

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Fegyverdobás (lánczsa)	Af
2.	Vakharc	Af
3.	Történelemismeret	Af
4.	Hadrend	Mf
5.	Fegyverhasználat (lángkard)	Mf
6.	Sebgyógyítás	Mf
7.	Vallásismeret (Sogron)	Mf
8.	Vakharc	Mf

Tapasztalati szint

A főnixek meglehetősen lassan lépnek tapasztalati szintet, mivel harci tudásuk és hitük gyakorlása – illetve az új ismeretek elsajátítása – sok időt igényel. A paplovag kaszt tapasztalati ponttáblázatát használják.

Különleges képességek

Mint a többi pap vagy paplovag, a főnixek is imával szerzik mana-pontjaikat. Minden szinten – már az elsőn is – mindössze 6 Mp-t kapnak. A Kis Arkánium Lélek és Természet szféráját használják, illetve a tűzmágia egy speciális egyedi változatából is válogathatnak.

Ezenkívül Sogron biztosít fanatikus papjainak különleges képességeiket is. 3. tapasztalati szinttől naponta egyszer képesek a kezükben tartott egykezes fegyvert, vagy saját magukat tűzaurával övezni (lásd tűzkard és tűzaura varázslat).

Ez mindössze 1 szegmensnyi összpontosítást és egy parancsszó (fohász) kimondását igényli, mana-pont felhasználását nem. A tűzkard és a tűzaura erőssége (E) két szintenként 1E. (3. szinttől számítva), időtartama pedig szintenként három kör. Például egy 5. szintű főnix a kezében tartott egykezes kardot 15 körig tudja 3E erejű tűzzel övezni, melynek sebzése körönként – a kard sebzésén túl – 2K6 Sp.

A 9. szintet elért főnix naponta egyszer fohászban (1 kör) kérhet a tűzkobrától azonnali segítséget. Egy tüzelementál szolga jelenik meg (lásd szolga hívása tűzvarázslat, azzal a feltétellel, hogy a paplovag zónáján belül legalább 1E erősségű tűz égjen), és annyi percig marad mellette, amennyi a főnix tapasztalati szintje.

A főnix fegyvertára

A főnixek nem mutat nagy változatosságot más ordani fegyverforgatókéhoz képest. Az első három fegyver, melyet megtanulnak forgatni: a lángkard, a lángtör és a lándzsa. Pajzsot és nehézvértet nem hordanak, csak – ordani szokás szerint – pikkelyvértet. A Rend más első szinten biztosít számukra egy különleges, Sogron hatalmával átítatott, lángvörös pikkelyvértet, melynek SFÉ-je 3, MGT-je pedig 1. Ez minden használóját érő tűz- vagy hőhatásból képes 1E-t semlegesíteni. Az 5. szintet elért veterán harcosok a Rend elismeréseként újabb vértet kapnak. Ez hasonló a másikhöz – bár szemmel láthatóan sötétebb árnyalatú -, SFÉ-je 4, MGT-je pedig 0. Minden tűz- és hőhatásból, ami használóját éri, 2E-t semlegesít.

Végül lássunk néhányat Sogron paplovagjainak saját varázslataiból.

Tűzvirágok

Mana pont: 4

Erősség: 1

Sebzés: lángnyelvenként K6/3

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 10 kör

Ezen varázslattal a főnix képessé válik körönként 1K6 apró lángnyelv teremtésére. Ezek a főnixtől számított 5 lépés sugarú körön belül jönnek létre, az ő akarata szerint, ám a továbbiakban nem irányíthatja őket. A kis lángnyelvecskék minden gyúlékony anyagot lánggra lobbantanak, s a főnixet leszámítva mindenkinek K6/3 Fp fájdalmat okoznak, ami ellen a páncélok SFÉ-je beszámítható. A kis lángnyelvek abban a pillanatban elenyésznek, mielőtt valamivel közvetlen érintkezésbe kerülnek.

Időleges tűz

Mana pont: 13

Erősség: 3

Sebzés: -

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 3 kör

Ezen varázslat segítségével a főnix bizonyos súlyhatár alatt bármely nem mágikus tárgyat 3 körre tűzzé változtathat. Jóllehet az adott tárgy fényes lángokkal fog lobogni, nem sebez és nem gyújtja meg a gyúlékony anyagokat. Az időtartam lejártá után visszaváltozik eredeti alakjába – addig azonban eredeti funkciója szerint nem használható.

A fönix szintenként 0,5 kg tömegű tárgyat képes időlegesen tűzzé változtatni.

Fenyegető láng

Mana pont: 8

Erősség: 1 (4 Mp-ként 1E-vel erősíthető)

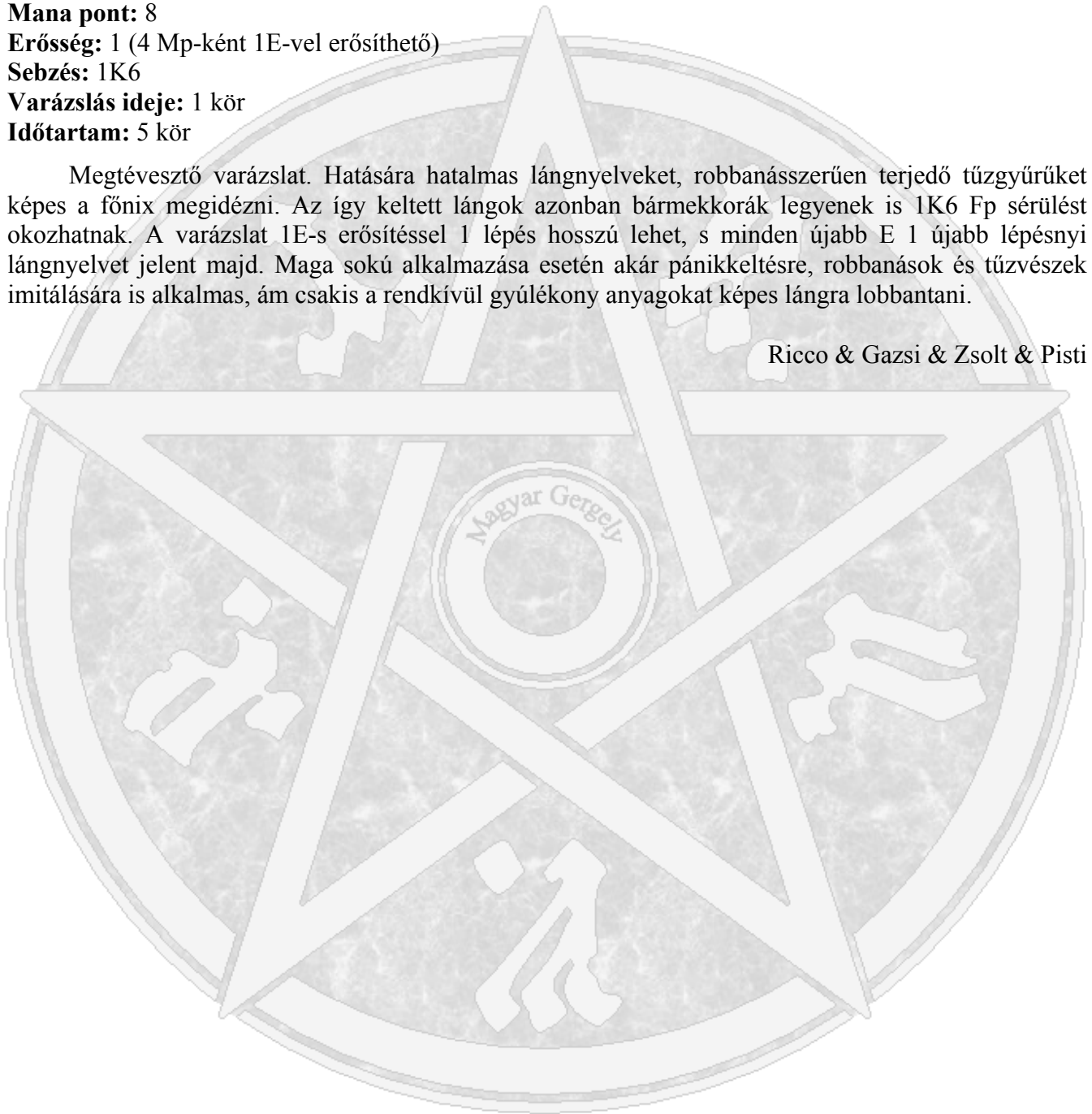
Sebzés: 1K6

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 5 kör

Megtévesztő varázslat. Hatására hatalmas lángnyelveket, robbanásszerűen terjedő tűzgyűrűket képes a fönix megidézni. Az így keltett lángok azonban bármekkoraak legyenek is 1K6 Fp sérülést okozhatnak. A varázslat 1E-s erősítéssel 1 lépés hosszú lehet, s minden újabb E 1 újabb lépésnyi lángnyelvet jelent majd. Maga sokú alkalmazása esetén akár pánikkeltésre, robbanások és tűzvészek imitálására is alkalmas, ám csakis a rendkívül gyúlékony anyagokat képes lángra lobbantani.

Ricco & Gazsi & Zsolt & Pisti



Sivatagi história

M.A.G.U.S. kalandmodul 6-8. szintű karakterek számára

Az alábbiakban egy rövidebb kalandmodul vázát kínáljuk nektek, amely szervesen kapcsolódik az előző Rúna számokban megkezdett dzsád tolvaj-ismertetőkhöz. Azoknak, akik vállalkoznak az elmesélésére, még bizony csiszolgatni kell majd rajta, ám csakis rajtuk múlik, hogy mit hoznak ki belőle. Ha akarnak, új NJK-kat vagy új helyszíneket is kitalálhatnak hozzá, mi csak azokat írtuk le, melyek a modul lejátszásához feltétlenül szükségesek. A kalandmoduloknak abba a csoportjába tartozik ugyanis, amikor nem lehet lépésről lépésre kidolgozni minden egyes eseményt vagy lehetőséget. Ezekben a játékokban a KM meglehetősen szabad kezét kap, sokszor bizony improvizálnia is kell. Mivel a játék helyszíne egy egész város és csupán a modul kezdete az, ami bizonyos, az ilyen típusú játékoknál nagyobb hangsúlyt helyeznek az alkotók az egyes szereplőkre, illetve a helyszínekre. Az NJK-k motivációi adhatják meg a különféle lehetséges történetfonalat, s maga a játék is a szerint változik, hogy a JK-k kivel, mikor és hol találkoznak. Ennek megfelelően a játék befejezését sem lehet pontosan megjövendölni.

Rugalmasan lehet kezelni a mindenféle értékeket is. A KM játékosai ismeretében erősítheti avagy gyengítheti az ellenfeleket. Célszerű a varázshasználók esetében előre felkészülni a mágia alkalmazására, tehát összeállítani egy amolyan helyzetektől függő „kedvenc varázslatok listáját”. Ugyancsak a KM hatáskörébe utaltuk a Tp-k odaítélését is. Döntse el ő, a játék és játékosai ismeretében, hogy ki mennyire szolgált rá a jutalmazásra.

Az, hogy a KM-nek még számos tennivalója akadhat a modullal, nem jelenti azt, hogy a játékosai az ezután következőket elolvashatják!

Előtörténet

Al Haddab szinte jelentéktelen kis emírség valahol a Taba el-Ibarában. Egy vízzel és datolyapálmákkal gazdag oázisra épült századokkal ezelőtt, s lakói jobbra azt a tényt használták ki, hogy közel-távol ez az egyetlen hely, ahol vízhez juthat az utazó. Fontos kereskedelmi központ lett, hatalmas bazárral, gazdag szerájokkal és hamarosan számos ügyes kézművest, kereskedőt vonzott magához. Emírje viszonylagos bőségben és gazdagságban élt mindaddig, míg a Manifesztációs Háború hullámai át nem csaptak kicsiny birodalma felett.

Al Haddab az elsők között esett el, amikor az amund hordák felbukkantak a sivatagból. Az emír elmenekült, akárcsak a lakosok többsége. Az emírség ma inkább hasonlít valamely kísértetvároshoz, semmint az egykor nyüzsgő településhez. Akik megmaradtak, behódoltak a gögös és büszke amundoknak, s úgy próbálják tengetni az életüket, ahogy csak szűkös lehetőségeikből telik. Vannak, akik fenntartás nélkül behódoltak az idegeneknek, ilyenek a Koplalók nevű tolvajcéh emberei, akik az eddigi másodhegedűs helyéről léptek hirtelen az előtérbe, mivel hasznos szolgálataik jutalmaként – jóllehet lenézik és megvetik őket – az amundoktól számos kiváltságot kaptak: csekély szabadságban intézhetik ügyeiket, éjszaka is járhatnak az utcán (feltéve, hogy nincs az égen a kék hold), viszonylagos védelmet élveznek, ha bármikor és bármiben az idegenek szolgálatára állnak. Így nem kezelik őket rabszolgához hasonlóan.

Elődeik, akik eddig a városi alvilág urai voltak, a Hajcsárok, az amundok megjelenésével visszavonultak a föld alatti katakombák mélyére, s megpróbálják felvenni a versenyt a

megerősödött ellenféllel, aki fölénye biztos tudatában a grazst is meghirdette ellenük. Vezetőjük egy dzsenn mestertolvaj – róla csak a legszűkebb környezete tudja, hogy azonos a város emírével, akiről mindenki azt hiszi, hogy a lakosság nagy részével együtt elmenekült, amikor az amundok megjelentek. Talán így érthetőbb, hogy a Hajcsárok miért lettek most az emírség szabadságáért folyó küzdelem élharcosai.

Sikerült kideríteniük egy rendkívül fontos amund varázstárgy hollétét, a legtehetségesebb tolvajuk meg is szerezte a kis nyakéket, amely viselőjét láthatatlanná teszi a fal- és szobordémonok előtt (ankhe-thueeth, illetve kheb-tueeth – ejtsd: tuesz). Az emír ezt a varázstárgyat a városban tartózkodó pyarroni ügynököknek akarja eljuttatni, így nyerve egy meglehetősen erős szövetségest „szabadságharcához”. A tolvajoknak nincs tudomásuk róla, s valószínűleg nem is igazán érdekli őket, mi szüksége lehet egy amundnak olyan varázstárgyra, amely elrejtíti őt a démonok szeme elől. A ma élő amundok már nem is használják, a varázstárgy csupán harci ereklye. Annak idején Refis, a Földanya papjai készítették, de Amhe-Ramun megerősödő hatalmának még ily módon felvértezve sem voltak képesek ellenállni.

Sok minden van azonban, amelyről senkinek, vagy csupán nagyon keveseknek van tudomása. A pyarroni ügynökök valójában krániak, s noha érdekeik és céljaik időlegesen megegyeznek az Államszövetség embereiével, a módszer és az ideológia jelentős mértékben különbözik. A tolvaj nem csupán a kiszemelt mágikus tárgyat orozta el, de magához vette egy kis dobozát is, melynek pontos mibenlétéről nem tudott semmit. Nem tudják, hogy az ellopott nyakéken keresztül Amhe-Ramun papjai időről időre (naponta egyszer) a sivatagi homokvihart tudják annak környezetére idézni, s ily módon nem csupán segíthetik annak viselőjét, de akár el is pusztíthatják, ha úgy tartja kedvük. A másik varázstárgy egy kis, festett dobozka, a rajta lévő rajzolatok kísértetiesen emlékeztetnek a faldémonok megidézéséhez szükségesekre. Benne csupán egy marék hamu van, ám ha belenyúlnak és kiemelik, akkor a homokszemek köpönyeggé állnak össze, amely 60%-kal növeli a rejtőzködés képzettség értékeit és hatalmat ad egy általa kiválasztott faldémon felett. Ám mindazok, akik a köpeny levételekor nem dobnak sikeres asztrál és akaraterő-próbát, elveszítik egy számukra különös fontossággal bíró emléküket, amelyhez viharos érzelmeik kapcsolódnak. A köpeny igazi tulajdonosa (Aneth-heth – NJK – Ahesz-hesz) az egyetlen, aki ezekben az emlékekben azután mint sajátjában vájkálhat. Ha valaki magára ölti, érezni fogja, hogy a köpeny segíti a rejtőzését, ám a faldémonnal kapcsolatos tudáshoz csak akkor juthat, ha a köpenyt viseli és szembe kerül egy ilyen rajzollal.

A Hajcsárok tolvaja értesítette a sikerről mind a „pyarroniakat”, mind saját klánját, s mivel tudta, hogy a Koplalók minden lépését figyelhetik, nem mert megkockáztatni, hogy kilépjen az utcára. Ezért egy előkelő karavánszerájba húzódott vissza, amelynek ismerte néhány titkos kijáratát. A megszerzett tárgyakat persze nem tartotta magánál, hanem elrejtette egy üres szobában. Ám az amundok és a koplalók hamarabb nyomára bukkantak, mint szeretne volna, s meggyilkolták. Csupán a klán titkos gesztusnyelvén értesíthette megtalálóját (halálában is egy bizonyos módon tartva ujjait), hogy szerzeményét a ház Rózsakert nevű szobájában rejtette el. Nem tudta, hogy ide azóta már beköltöztek a parti tagjai, akik egy karaván kísérőiként jutottak el Al Haddabba.

Immáron három fél keresi az elveszett tárgyakat: a Koplalók és az amundok, a Hajcsárok, akiknek a létezése áll vagy bukik rajtuk, és persze Krán ügynökei, kiknek jelenlétéről csupán a volt emír és a hozzá legközelebb állók tudnak.

Ne feledjük, mindhárom fél tökéletesen tisztában van vele, mire képes a nyakék, csupán a kalandozók tapogatóznak a sötétben.

A történet kezdete

Psz. 3693. Délvidék. Nem sok karaván indul azóta a városokba, ahol az amundok vették kezükbe az irányítást. Vannak olyan települések, amelyek minden lakóját lemészárolták vagy rabszolgasorba vetették, máshol viszont az ellenállók felkoncolása után a behódolóknak adták az embernépek feletti igazgatás jogát. Örökösen szükségük van ugyan rabszolgákra, ám a talpnyalóiknak néha megengedik, hogy ők választhassák ki azokat. Ezeknek a köpönyegforgató városoknak ugyanúgy megvannak a szükségleteik, mint annak előtte, így hát a helyben maradtak jó pénzt fizetnek a karavánokkal városukba érkező fontos portékaért. Akik pedig hajlandók elkísérni ezeket a karavánokat, szintén vagyonos embernek számítanak, mihelyt az így szerzett fizetséggel visszatérnek a még fel nem dúlt területekre. Sok kalandor és szerencsevadász akad, aki a gyors meggazdagodás reményében minden efféle örökségre kapható. A parti tagjai is közéjük tartoznak (Ha nem felel meg a történetüknek, karakterüknek, találj ki valami mást). Nem tudják persze, hogy épp az ő szállásukon, egy kis falifülkében helyezte el zsákmányát a Hajcsárok tolvaja...

Miközben nyugodtan várakoznak, megpróbálják kipihenni a sivatagi út fáradalmait, egyszerre borzasztó láрма hallatszik a szeráj alsóbb, mindenki számára hozzáférhető szintjéről: a Koplalók emberei ütöttek rajta a Hajcsárok tolvaján. A Villanás nevű varázstrükkal vakították el, majd lerohanták, és rövid, ám igen heves küzdelem után felaprították. Igen csodálkoznak, amikor nem találják nála a keresett tárgyakat.

Mire a játékosok a helyszínre érnek (legyenek igen óvatosak, ne hívják fel magukra a figyelmet feleslegesen – mindenképpen beszélj nekik a rabszolgákról, az amundok határtalan rosszindulatáról és erejéről, az afféle árulóvárosokról stb.; tisztázd azt is, hogy kinél milyen felszerelési tárgy található, illetőleg hol van a többi), csak néhány halálra rémült Koplalót láthatnak, illetve egy vezetőfélét (Sadin – lásd NJK-k között), aki roppant nehézkesen magyaráz valamit egy előkelő és félelmetes külsejű amundnak (neb-het kasztú NJK). Az itt-ott elhangzó dzsad szavakból (ha értik) rájöhetnek, hogy az amundok valami rendkívül fontos tárgy eltűnését sérelmezik. A Hajcsárok tolvaja holtan, lemeztelenítve fekszik a romba dőlt szeráj közepén. Az amund bosszúsna látszik. Varázsolni kezd... Sosem hallott szavak hagyják el ajkát, szél kavarodik odalent, s panaszos hangon felmordul valami a falban. A varázstárgy segítségével támaszt vihart, hogy kiderítse a hollétét. Eleddig bíztak abban, hogy a Koplalók ügyis megtalálják. Az amundot nem igazán érdekli, mi történik ezután, s míg az emeleten elszabadul a pokol, ő távozik, emberi ebeire bízva, hogy előássák az elrabolt holmit. Az amundok szállására, a régi emíri palotába távozik.

A kis nyakék közvetlen közelében néhány pillanatra a legvadabb sivatagi vihar kezd tombolni. Hatását ugyan némileg csökkenti, hogy egy kis falifülkében van elhelyezve, ám így is gyilkos erejű. Mindazok, akik a közvetlen közelében tartózkodnak, 6K6 Fp veszteséget szenvednek a normális (6K10) sérülés helyett. A kis helyiség pillanatok alatt megtelik forró homokkal, mely eltöm szemet-szájat, s a bentieket csak az menti meg a megfulladástól, hogy a roppant homoktömeg súlya alatt az egész szoba leszakad a szeráj belső udvarára, egy néhai árkádsor közepére.

Az odabent tartózkodók az eséstől újabb sérülést a homok miatt nem szenvednek, aki pedig a helyszínre siet, az megpillanthatja a kis nyakéket egy jókora homoktölcsér kellős közepén. A varázs a végére ért, egyelőre nem jelent különösebb veszedelemet. A kalandozók szállása romokban hever mindent betemetett a homok. Ahhoz, hogy a legszükségesebb felszereléseiket kimenthessék, legalább fél óra nyugodt kutakodás szükséges. Ebben az esetben 65% eséllyel megtalálják a másik varázstárgyat is. Ha nincs rá idejük, vagy nem fordítanak rá kellő energiát, utóbb a szobában lévő összes holmi a Koplalókhoz kerül, s amit ki tudnak következtetni belőlük, az mind a játékosok ellen fordítható. (Természetesen hibás következtetésekre is juthatnak. Ez kizárólag kiinduló ismereteiktől és a föllelt tárgyaktól függ.)

Nyugodt kutakodásra természetesen nincs idő, a Koplalók emberei Sadinnal az élen azonnal megjelennek, s gondolkodás nélkül rátámadnak mindenkire, aki a rommá lett árkádsor közepén éktelenkedő, óriási homokdűne közelében talál. Ha a helyzetük válságosra fordulna, Sadin néhány varázstrükköt bevetve menekülni próbál.

Ettől fogva az események előre megjósolhatatlan fordulatot vehetnek, s csupán a játékosokon múlik, miként cselekednek. A fontosabb irányvonalakat azonban nem árt vázolni.

A szeráj tulajdonosa azonnal távozásra sűrgeti a karaktereket, mondván, hogy most már nincs esélyük a Koplalók és az Amundok ellen, ő pedig lehetőség szerint szeretne ebből kimaradni, nem akar sem rabszolga lenni, sem halott. Igaza van, fél óra múlva megjelennek a Koplalók megerősített csapatai (15 fő) és velük két amund harcos is. Ők elsősorban a nyakéket akarják, s csak azután a kalandozókat. Ha meglelik a varázstárgyat, sokkal kisebb lelkesedéssel üldözik tovább a partit, de megteszik!

A karaktereknek jól meg kell fontolniuk, hová rejtőzzenek, a város ugyanis tele van a Koplalók besúgóival, s hacsak nem álcázzák magukat szerfölött meggyőzően vagy nem válnak köddé, nagyjából egy óra alatt a nyomukra bukkannak. (Néhány vakmerőbb támadással jól lehet érzékeltetni a szorultságukat, esetleges jótevőik is árulóikká válhatnak, stb.)

Ugyanilyen hatékonysággal működik a Hajcsárokhoz hű besúgóhálózat is, noha sokkal kevesebb tagja van, így legalább három óra kell nekik, hogy ráleljenek a partira, folyton csak az események nyomában járhatnak. Számukra is fontosak a kalandozók, még akkor is, ha nincs náluk a nyakék. Szövetségeseiket keresnek az amundok elleni harcban.

Két hely van a városban, ahol a kalandozók viszonylagos biztonságban meghúzhatják magukat. Az egyik a néhai Galradzsa-szentély, melynek papja a segítségükre lehet. Ő a romok között rejtőzik, a Koplalók nem méltatják különösebb figyelemre.

A másik a régi bazár alatt húzódó csatornarendszer, amely a régi időkben egyszerre volt raktárakból álló labirintus és titkos megbeszélések színtere. Itt is megbújhatnak, ám a mindkét klánt rendszeres hírekkel ellátó patkánybárók alattvalói idővel felfedezik őket.

Nagyon sok múlik azon, hogy ki talál rájuk először. A KM-nek gondoskodnia kell róla, hogy a játékosok meglehetősen kétségbeejtő és kilátástalan helyzetben érezzék magukat, s rendkívül gyanakvóak legyenek mindenkivel szemben. (A már említett túlerő és a galád erkölcsű árulók ebben sokat segíthetnek. Fontos, hogy tisztában legyenek vele: a legjobb esetben is rabszolgák lesznek, azoknak a helyzete pedig megfelelőképpen gyalázatos – erre is láthatnak példákat bujkálás közben. Mi legyen, ha nem akarnak menekülni? A legkiválóbb lovagot is meg lehet győzni a pillanatnyi harc hiábavaló voltáról néhány túltápoltnak tűnő NJK felvonultatásával. (Ha mégis inkább a végsőig harcolnának, fogasd el őket nyugodt szívvel, szenvedjenek el mindenféle megaláztatásokat – de lehetőleg ne öld meg őket. Legyenek utolsók a rabszolgák között, keményen szemmel tartva. Ők lesznek az elsők, akik szökni akarnak majd, hogy azután segítőköt szerezve bosszút állhassanak nemcsak magukért, de az egész megcsúfolt emberi fajért.)

A Hajcsárok patkányai is dolgoznak, s előbb-utóbb a menekülők nyomára bukkannak, ha a két hely valamelyikén rejtőzik. Ekkor egy közvetítővel találják meg velük, a régi katakombakerőd külső régiójában. (Nyugodtan gyanakodjanak csapdára – nem lesz.) Itt a Hajcsárok vezetőivel találkozhatnak, akik nagy vonalakban beavatják őket a történetek hátterébe. Két lehetőségük van: vagy együttműködnek az amundok elleni harcban, vagy megölik őket, mint potenciális árulókat. A tolvajok mindenképpen szeretnék hozzájutni a nyakékhoz, mert a pyarroniaknak szánják. A kalandozóknak adott esetben meg kell róla győzniük őket, hogy náluk jobb kezekben van, mint a „pyarroni” szövetségeseikben.

A krániakat kizárólag abban az esetben érdeklik a kalandozók, ha náluk van a nyakék, különben nem bújnak elő rejtkehelyükről. Csak akkor lépnek kapcsolatba a Hajcsárokkal, ha akarnak; segítenek

az amundok elleni küzdelemben, de csakis a nyakéért cserébe. Ők ugyanis saját terveket fontolgatnak. Tudomásuk van róla, hogy a régi emíri palota egyik udvara különösképpen alkalmas mágikus szertartások bemutatására: az egész városban egyedül itt van rá lehetőség, hogy minimális energia befektetéssel kaput nyissanak Krán egyik külső tartományára, ahonnan jelentősebb segítséget kaphatnának. Ám ennek az az előfeltétele, hogy a kapunyitáshoz szükséges tárgya – egy úgynevezett vérlándzsát – bejuttassanak az udvarra, s ott véráldozattal működésbe hozzák. Nem a dzsádok és a tolvajok ellen küzdenek, csupán nem válogatnak a módszerekben, ha az amundok elsöpréséről van szó.

Ha a kalandozók nem a két fent említett hely valamelyikén rejtőztek el, akkor is meghívást kapnak egy találkára, ám ez esetben egy Koplaló fogja magát a rivális klán megbízottjának kiadni, s megkísérli csapdába csalni a partit.

Ezt követően már nem lehet pontosan behatárolni, hogy mi fog történni, ám a fontosabb helyszínek bemutatása minden bizonnyal a KM segítségére lehet az események mind élvezetesebb lebonyolításában.

Helyszínek

Ezen átfogó jellegű leírások alapján bárki elkészítheti az adott helyszín térképét, ha úgy látja jónak. Ha valahol valami nagyobb fontosságú dolog található, az a szövegben szerepel, egyébként a KM fantáziájára bízunk, ha egyet s mászt még el akar helyezni itt-ott. Csak arra kell közben ügyelnie, hogy a játékegyensúly ne boruljon fel, s játékosai ne kerüljenek megoldhatatlan, kilátástalan szituációba.

Al Haddab egyike azoknak a kísértetvárosoknak, amelyeket az amund inváziós erők a villámháború első hónapjai során bekebeleztek. Nem jutott olyan sanyarú sorsra, mint számos társa, de lakóinak nagy része elmenekült; akik maradtak, azok vagy behódoltak, vagy az amúgy is népes rabszolgasereget gyarapították, vagy egyszerűen lemészárolták őket. Kihalt utcák néptelen sikátorok városa ez, ahol félelemben él mindenki, s ha valaki az utcára merészkedik, az csak rabszolga vagy az amundok talpnyalója lehet. Csupán a déli órákban engedélyeznek kijárást a hódítók, ekkor indulhat mindenki a szükségletei beszerzésére. Ám a legnagyobb hőség idején néha még azok is hús házaik mélyére húzódnak, akik máskülönben ételre vagy italra szorulnának.

Csak az amundok szolgálai páváskodnak az utcákon, ők intézik a jócskán megcsappant forgalmú bazár ügyeit, ők felügyelnek a rendre, ők büntetik meg, akit az új törvények megszegésén kapnak. A vakító fehérségű házak közül eltűntek a kóbor kutyák, a koldusok és a próféták, egyszóval mindenki, aki mások alamizsnájából tengette életét. Al Haddab gonosz, kegyetlen, öröm nélkül való várossá lett.

Három központi helyszíne van. Az egyik a **régi emíri palota**, melyet csúnyán helybenhagytak a hódítók, kiknek semmi sem volt szent, ami az embereknek örömet okozhat. A kertek kiszáradtak, a szobrokat összetörték, a termek díszzeit és bútorzatát hatalmas máglyákon elégették, s a saját idegen ízlésüknek megfelelően rendezkedtek be az épületben. A falakat katonák vigyázzák, a napfényes udvarokon homok borítja a mozaikpadlót, a tűző napon csak a meggyötört rabszolgák vánszorognak.

Az egész palota falakkal körülhatárolt épületegyüttes, amelyet belső falak is több részre osztanak. Három nagyobb belső udvara van, pálmákkal és lassan kiszáradó növényzettel. A legkisebb közülük a középső, a régi medenceudvar, ahová csak az épületen keresztül lehet kijutni. Ezt a helyet akarják a krániak felkeresni. Itt volt egy rózsakert is, ma szomorú száraz, fülledt luk, minden oldalról a palota épülete, egykor hűvös árkádai veszik körül.

A palotában egy szobordémon és három faldémon található. A szobordémon a rózsakertre nyíló volt háremben áll, itt rendezték be az amundok Amhe-Ramun szentélyét is. A három faldémont szétszórtan festették fel a palota három különböző pontján (a kalandozók ne találkozzanak egy

útvonalon mindegyikkel), de a szobordémontól távol. Ezek egyikét lehet a homokköpönyeggel uralni. A KM döntse el – természetesen előre -, hogy melyik legyen az.

A másik, egykor központi szerepet betöltő hely a **bazár**. Több egymásba kapcsolódó utca együttese, melyeket kupolás tetőkkel fedtek be, s tettek egyetlen összefüggő csarnokká. Manapság sokkal több a bedeszkázott ajtó és ablak, mint a portékáját kínáló kereskedő, a kávéházak tulajdonosai legfeljebb gyötrő félelmeikről és a pangó üzletről beszélgethetnek egymással. Csupán napközépkor és a rákövetkező két órában elevenedik meg tetszhalott álmából a bazár, amikor a város maradék lakói az engedélyezett időt kihasználva elzarándokolnak ide élelmiszerért és hírekért. Majd minden üzletből nyílik lejárát az alsó csatornarendszerbe, ám a boltosok között számtalan bizonytalan, félelemteli pletyka kering, ezért mostanság már nem járnak a régi raktárakba, inkább maguk torlaszolják el az arra futó alagutakat.

A **csatornarendszer** elvileg minden házba bejutást biztosítana a városban, ám egyrészt ezek a járatok jobbára szűkek egy felnőtt embernek – egy öt éves gyerek is csak ügyel-bajjal boldogulna -, másrészt általában vasrácsokkal vannak ellátva a patkányok miatt. Ennek ellenére persze a tolvajok rengeteg titkos átjárót, rejtekajtót építettek errefelé, innen lehet eljutni a katakomba-erődbe is. Hogy melyik úton, az természetesen szigorúan titkos, a Koplalók sem tudják.

A békeidőkben, amikor még valódi élet volt a városban, a csatornarendszert az oázis vizének segítségével működtették. Most azonban a megfelelő szerkezetek híján (öszvérekkal hajtott vízátemelők), a kanálisok beszáradnak, hihetetlen bűz uralkodik mindenütt. A csatornarendszer egyik kijárata a városon kívülre nyílik, a falaktól mintegy hatszáz lépésre, egy homokos váz oldalában. Elrozsdállt vasrács védi a sivatagi állatoktól, ám a túlfolyó kiszáradása óta nem csak patkányok, hanem kígyók és skorpiók is szívesen húzódnak ide a hőség elől.

A város harmadik központi hajszíne az a néhány tó, melynek annak idején a létrejöttét köszönhette: a régi oázis közepe, néhány pálmaligettel és teveitatóval. Itt számos szeráj található, ám egy kivételével mind lakatlan. Már korántsem jár annyi karaván a városba, hogy munkát adjon többnek is. Az egyetlen működő szerájba, az El Dzsiahba szállásolták el a kalandozókat is.

Az **El Dzsiah** régi, komor épület. Egyetlen hatalmas kapuja az oázis melletti nagy, napsütötte térre nyílik, odabenn hús félhomály uralkodik. A szeráj minden ablaka az árkádsorral övezett belső udvarra szolgál. Ide egyetlen ajtó vezet, ugyanabból a teremből, ahová a nagykapu nyílik. A teremből lehet feljutni a szállásokra, melyek az emeleten vannak. A földszinten az egyszerű, szegényebb vándorok húzódnak meg közös teremben. Az emeleti szobák ajtaja a folyosóra, ablaka a belső udvarra néz. Tizenöt szoba van, mindegyik négy személy befogadására alkalmas.

Az egyik hely, ahol a kalandozók ideiglenesen oltalmat nyerhetnek, **Galradzsa régi szentélye**. Ma már nincsenek közös imádságok, mint régen. A városka lakóinak Amhe-Ramunt kell tisztelniük, ám sokan közülük akár életük kockáztatásával is ősi isteneikhez fohászkodnak otthonuk magányában. Az egykori szentélyt felégették a hódítók, kormos, keserű falai azonban még állnak. Itt tengeti életét Galradzsa volt papja, aki esetleg segíthet a bajbajutottakon. A szentély kör alakú, a berendezését összetörték, a pap egy kis melléképületben lakik. A derékalja alatti búvóhelyen – ami épp az ilyen esetekre készült – akár öt embernek is menedéket adhat. A kicsiny fülkéknek van összeköttetése a csatornahálózattal, a melléképület árnyékszéke révén, ám ez csak a patkányok számára járható, a karakterek számára szűk, kibontani, kiszélesíteni rendkívül nehéz.

A csatornarendszer egyik – titkos ajtóval rejtett – aknájából nyílik a Hajcsárok **katakomba-erődjének** a bejárata is. Látszólag nem más, mint egy félig-meddig beszáradt, bűzös gödör az öt láb mély kút alján, ám ez csak egy 120E-s illúziót kisugárzó varázsjel hatása. Ez rejti el a falba vert kapaszkodókat is, amelyeken alá lehet ereszkedni. Az erődöt nemzedékekkel ezelőtt vájták a város alatti vízzáró réteg alatt húzódó homokkőbe a Hajcsárok ősei. Voltaképpen nem egyéb alacsony

járatok, jól védhető termek, lépcsők, üregek bonyolult szövevényénél. A falakon elhelyezett titkos jelek alapján az itt lakók fény nélkül is eltájékozódhatnak. Ugyancsak ismerik a csapdákat meg azokat a járatokat, ahová nem tanácsos belépni. Az előző Rúnában leírt varázsjelek közül nyugodt lélekkel válogathat a KM (Rúna III/4, 16.o), és persze saját találmányú csapdáit is elhelyezheti. Ám a külterületen túl a katakombaerőd nem halálcsapda, inkább jól védhető vár. Van itt bőséggel minden, ami a túléléshez szükséges – élelmiszerraktárak, fegyverkamra, gyakorlóterem, stb. -, de még egy kisebb könyvtár és egy Doldzsah-szentély is akad, no meg a kígyóterem, ahol a folyosók mennyezetére aggatott hullókorsókban mérgekígyókat gondoznak. A hullókorsók egyszerű csapdák, aktiválásukkal a magasról lezuhanó cserépedényekből kiszabadulnak az ijedt hüllők... (Bestiárium 21.o – Mérgekígyók)

A Hajcsárok hatalmának megingatásával felkapaszkodott árulók, a Koplalók egy elesett kereskedő roppant magánépületében, az úgynevezett **Homokpalotában** szállásolták el magukat.

Az amundok talpnyalóinak erődítménye közel sem olyan jól védhető, mint a Hajcsárok generációk során kiépített föld alatti birodalma, erősségét inkább a sok benne nyüzsgő adja. Többszintes épület, amelyhez hatalmas raktárak, hombárok tartoznak. Saját belső kútja van, s védelmi berendezései hasonlóak a másik tolvajklánéhoz. Az egyetlen különbség, hogy semmi olyasmit nem használhatnak, ami miatt teljesen át kellett volna építeni a házat, így hát igazán bonyolult mechanikus csapdáik nincsenek. Van viszont számos különlegesen képzett harci kutyájuk, amelyek nem csupán kitűnő szaglással szolgálják őket. (Bestiárium 17. o – akinek kedve van, ezeket még tápolhatja, de csak egy kicsit) A Homokpalota gazdagon díszített, a város különféle pontjairól összerabolt holmikkal ékes tolvajtanya. Nem állna ki egy nagyobb ostromot, ám ilyesmitől nem is kell tartania. A behatolók ettől függetlenül nehéz helyzetben vannak, mivel a tolvajok helyenként még a kőlapokat is recsegő padlódeszkákkal helyettesítették, az utcára nyíló ablakokat, ajtókat pedig – egy kivétellel – befalazták.

A modulban szereplő NJK-k, hatalmi csoportok és szörnyek

Azokban az esetekben, amikor nem egy konkrét személyről van szó, a harcértékeknél csupán értékhatárt határozunk meg. A maximális érték minden NJK-nak legfeljebb kétszer adható meg (amundoknál egyszer). A többit arányosan kell megosztani a tartományban. A különféle fegyverek értékeit ennek megfelelően kell átszámolni. Természetesen más fegyverek is használhatók, ám figyelembe kell venni, hogy adott esetben belül esnek-e az NJK lehetőségein. (Nem juthat akárki dzsen szablyához vagy mara-sequorhoz.)

Az esetleges varázstárgyakkal nem minden NJK rendelkezik, csak akiket a KM erre kijelöl. Ne feledjük, hogy máskülönben a parti rengeteg varázstárgyhoz jutna, mégpedig érdemtelenül. Az NJK-kat varázsszükséggel felruházni tehát nem kötelező, kizárólag a karakterek erejének előzetes ismeretében lehet rá szükség. A sok mágikus tárgyon ne csodálkozzunk, elvégre generációk óta tevékenykedő tolvajklánokról van szó.

Az (Mf) azt jelzi, hogy az adott NJK mesterfokon bánik a fegyverrel. A (Mf+mágia) két értéket takar, az egyik a közönséges, a másik a rúnafegyver használata, mindkettőt mesterfokon. A (+ mágia) azt jelenti, hogy a karakter csak alapfokon jártas az adott fegyver forgatásában, a második érték rúnafegyver esetén értendő.

Az amundokra és a dzsenekre a Második Törvénykönyvben (6-11. o) foglaltak érvényesek, azzal a kivétellel, hogy JK nem kerülhet ki közülük.

Az aktuális pszi-ponton kívüli pontok a dinamikus pszi pajzsban vannak.

Hajcsárok

A régen nagyhírű és befolyásos szervezet ma már csupán 50 főt számlál, ebből mindössze 3 rangosat és 12 számosat. A többiek – persze a vezetők kivételével – ennél mind tapasztalatlanabbak. Elsődleges céljuk az Al Haddab megtisztítása az amundoktól, mindenkit el akarnak söpörni, aki ellenük szegül. Fanatikus társaság, kívülálló szemmel nézve már-már örültek. Nincs vesztenivalójuk, szövetségeseket keresnek, és a szabadságukért bármire kaphatók. Rabszolgalázadások szervezése ugyanúgy szerepel terveik között, mint a „gerillaharc”. A megszállás óta lelkiismeret furdalás nélkül használnak gyilkos mérgeket. (A mérget a katakombában tartott kígyókból nyerik.) A belharc képzettség a Második Törvénykönyv 77. oldalán található.

Doldzsahot imádják, jellemük rend.

Szamosok (5-6. szintű tolvajok)

Ép:	7	Fp:	50-60	SFÉ:	1
------------	---	------------	-------	-------------	---

Harcérték	alap	tőr	Kézi nyílpuska	jatagán	Dobótőr
Ké	24-28	34-38	27-31	31-35	39-53
Té	42-46	50-54	-	56-60	63-67
Vé	93-100	95-102	-	107-114	105-112
Cé	21-30	-	35-44	-	-

Max. pszi pont:	0 v. 13 (Af)	AME:	4 v. 22
Akt. Pszi pont:	0. v. 3	MME:	4. v. 22

Fontosabb képzettségek (az alapkönyvben felsoroltakon kívül):

1 fegyverhasználat	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Kötélékből szabadulás	Mf
Kétkezes harc	Af
Lopózás	80%
Rejtőzés	60%
Zsebmetszés	85%
Zárnyítás	75%
Csapdafelfedezés	75%
Belharc	Mf
Írás/olvasás	Af

Esetleges mágikus tárgyak (személyenként legfeljebb 1 darab):

- Asztrál- vagy mentál támadásoktól védő amulett (max. +5 Me)
- Rúnafegyver (+2,+5,+5,+1Fp)

Rangosak (6-8. szintű tolvajok)

Ép:	7	Fp:	60-75	SFÉ:	2
------------	---	------------	-------	-------------	---

Harcérték	alap	tőr	Kézi nyílpuska	jatagán	Dobótőr
Ké	26-30	36-38	27-31	33-37	41-45
Té	46-50	54-58	-	60-64	68-72
Vé	97-104	99-106	-	111-115	109-116
Cé	37-49	-	37-49	-	-

Max. pszi pont:	18 (Mf)	AME:	30
Akt. Pszi pont:	4	MME:	30
Mp:	0 v. 6	TME:	5

Fontosabb képzettségek (az alapkönyvben felsoroltakon kívül):

Csomózás	Mf
Lopózás	95%
Zsebmetszés	99%
Szájról olvasás	Af
Kétkezes harc	Mf
Rejtőzés	75%
Zárnyítás	85%
Közös nyelv	Af, 3

Esetleges mágikus tárgyak (személyenként legfeljebb 2 darab – a Számosaknál már említettek kivül):

- Asztrál- vagy mentál támadásoktól védő amulett (max. +10 ME)
- Rúnafegyver (+4, +10, +10, +2 Fp)
- Rejtőzés köpenye
- Repülő szőnyeg
- Sárkánylehelet itala (90 Mp)

Ama-dir (10. szintű tolvaj)

A klángrof első embere, az egyetlen, aki a Nagytanácsból megmaradt. Ő irányítja a „hadműveleteket”, s minden szempontból a klángrof jobb kezének számít. Vézna, középkorú férfi, mélykék, hímzett köpönyegben, kopasz fején fezzel. Ránézésre teljesen jelentéktelen alak, ám a valóságban számító, ravasz, gátlástalan. Kizárólag a klángrof bírja tökéletes bizalmát és hűségét. Vélhetően nem fog megbízni a kalandozókbán, és igyekszik majd megakadályozni őket abban, hogy minél nagyobb megbecsülést vívjanak ki a dzsenn szemében. Ez alól csakis az amundok elleni harcot közvetlenül segítő cselekedeteik jelentenek kivételt. Jelleme rend halál.

Ép:	8	Fp:	85	SFÉ:	3
------------	---	------------	----	-------------	---

Harcérték	Alap	Tőr	Jatagán (Mf+mágia)	Dobótőr (Mf)	Ostor
Ké	32	42	44 ill. 50	47	35
Té	53	61	77 ill. 92 (+3 seb)	74	59

Vé	105	107	129 ill. 144	117	105
Cé	17	-	-	-	-

Max. pszi pont:	28 (Mf)	AME:	53
Akt. Pszi pont:	8	MME:	53
Mp:	15	TME:	5

Fontosabb képzettségek (az alapkönyvben felsoroltakon kívül):

Esés	70%
Lopózás	105%
Zsebmetszés	110%
Szájról olvasás	Mf
Ugrás	65%
Rejtőzés	95%
Zárnyítás	99%
Sebgyógyítás	Af
Herbalizmus	Af
Csapdafelfedezés	75%

Mágikus tárgyak:

- Asztrál- vagy mentál támadásoktól védő amulett (+10 ME)
- Rúnafegyver – jatagán (+6, +15, +15, +3 Fp)
- Rejtőzés köpenye
- Láthatatlanság itala
- Sárkánylehelet itala (120 Mp)

Hin-di-dan klángróf (13. szintű dzsenn mestertolvaj)

Az elűzött, rejtőzésbe kényszerített emír gondosan ügyel rá, hogy senki ne jöhessen rá valódi kilétére. Egyedül Ama-dir ismeri a titkát. Alacsony, vékony csontozatú, látszatra gyenge alkatú. Higgadt, magabiztos, rendszerető férfi. Noha sok időt töltött a tolvajok között, gondolkodása nem változott; azzal viszont tökéletesen tisztában van, mennyit várhat el tőlük, hogyan gondolkodnak ők.

Ósi ellenségei iránt olyan gyűlölet fűti, hogy – megfelelő biztosítékok mellett – szinte bárkivel hajlandó szövetséget kötni. Talán ő az egyetlen, aki nemcsak a „pyarroni” ügynökök rejtélyét ismeri, hanem azt is tudja, hogy valójában Kránt szolgálják. Szeme előtt kizárólag a CÉL lebeg, ennek eléréseért bármire hajlandó. Ha ehhez mindenkit fel kell áldozni a környezetében, ám legyen...

Ép:	10	Fp:	103	SFÉ:	4
------------	----	------------	-----	-------------	---

Harcérték	Alap	Dzsenn szablya (Mf)	Tőr (Mf+mágia)	Dobótőr (Mf)
Ké	38	52	53 ill. 59	53
Té	65	95	83 ill. 98	86
Vé	116	143	128 ill. 143	128
Cé	18	-	-	-

Sebzés bónusz: +1

Max. pszi pont:	66 (Mf)	AME:	87
Akt. Pszi pont:	36	MME:	87
		TME:	6

Fontosabb képzettségek (Ama-dinén kívül):

Esés	115%
Lopózás	125%
Zsebmetszés (dzsenn)	0%
Szájról olvasás	Mf
Ugrás	100%
Rejtőzés	115%
Zárnyítás	115%
Csapdafelfedezés	105%
Legendaismeret	Af
Vakharc	Mf
Történelemismeret	Mf

Mágikus tárgyak:

- Rúnafegyver – Hasszran két tőre (+6, +15, +15, +3 Fp) két gyönyörű, díszes tőr, melyeket tradicionális tőrharcban használ (Ü:18, Gy:18, Kétkezes harc Mf, körönként négy támadás),
- Teleportáló pálca (Az Utazás palcájához – M*287. o – hasonlóan működik, alkalmazóját 50 láb távolságba, egy általa kiválasztott helyre repíti, ám a manaháló sajátosságai miatt mágikus tárgyai nem tartanak vele),
- Topáz gyűrű (12E) – parncsszó kimondásával viselőjét és felszerelését 3. fokon légiessé teszi 60 kg súlyhatárig (Hin-id-dannak ez tökéletes). Naponta egyszer használható K6x10 percig. Amennyiben viselője a súlyhatárt meghaladja, nem aktiválódik, ám csak 1 nap elteltével lehet újra próbálkozni.

Koplalók

Hirtelen kerültek csúcsra, s ez meglátszik egész viselkedésükön. Jóllehet nem mindegyiküknek volt kezdetben ínyére az amundok elvtelen kiszolgálása, mára már bátran pöffeszkednek a város minden pontján, s élvezik, hogy mindenkinél különb bánásmódban részesülnek. Úgy hiszik – némi joggal -, hogy most már bármit megengedhetnek maguknak. Éppen ezért rendkívül kegyetlenek és durvák, kedvüket lelik mások megalázásában, s nem utolsósorban tisztában vannak vele, hogy nem engedhetik ki kezükből a gyeplőt, mert az véres megtorláshoz vezetne. Jelenlegi létszámuk 150-200 fő (ebből 30 Számos és 12 Rangos). Színük a halványsárga, s míg a Hajsárok égkék emáméi és kelméi régen eltűntek Al Haddab utcáiról, az ő színeik mindenütt láthatók. Kitartóan kutatnak régi ellenségeik után, rengeteg besúgót alkalmaznak, jelen vannak a város minden zugában. Ők vigyáznak a rendre, és ők a végrehajtói az amundok parancsainak is. Elvileg Amhe-Ramun hitére tértek, bár többen közülük kételkednek a jövevény isten ügyének igazában (jól kell titkolniuk). Gyenge, bénító és kábító mérgeket

használnak, hiszen ellenfeleiket nem feltétlenül megölni, inkább megalázni akarják. Jellemük káosz halál.

Számosak (5-6. szintű tolvajok)

Értékeik megegyeznek a Hajcsárok hasonló rangú embereinél leírtakkal.

Rangosak (6-8. szintű tolvajok)

Értékeik megegyeznek a Hajcsárok hasonló rangú embereinél leírtakkal.

Sadin (10. szintű tolvaj)

Megalkuvó, sunyi, nagyravágyó alak, az előrejutásért bármire képes. Goromba, durva és erőszakos, tolvajtársai rettegnek tőle, klángrófja pedig még nem látja benne a közmondásos keblen melengetett kígyót. Alacsony, vékony szemű, kurta szakállú, jókötésű férfi. Korábban gorvikban volt rabszolga, erre néhány szörnyű heg emlékeztet arcán és testén. Homokszín selyemruháit fekete övvel, emáméval viseli. Csavaros észjárású, bosszúálló alak, a karaktereket igyekszik – emberei segítségével – manipulálni és saját céljaira felhasználni. Ha szükséges, akár a halálukat is megrendezi, csak hogy eltüntesse őket az amundok szeme elől. Sadint ugyanis kizárólag az a cél élteti, hogy egyszer ő legyen a Koplalók első embere.

Ép:	8	Fp:	86	SFÉ:	3
------------	---	------------	----	-------------	---

Harcérték	Alap	Tör (Mf+mágia)	Dzsenn szablya (Mf)	Dobótör (Mf)
Ké	33	48 ill. 54	47	48
Té	57	75 ill. 88 +3 sebzés	87	78
Vé	108	120 ill. 135	135	120
Cé	17	-	-	-

Sebzés erőbónusz: +1

Max. pszi pont:	39 (Mf)	AME:	69
Akt. Pszi pont:	9	MME:	69
Mp:	15	TME:	5

Fontosabb képzettségek (Ama-dinén kívül):

Esés	70%
Lopózás	105%
Zsebmetszés	110%
Szájról olvasás	Mf
Ugrás	65%
Rejtőzés	95%
Zárnyítás	99%
Csapdafelfedezés	75%
Méregkeverés/seml.	Af
Ökölharc	Mf

Mágikus tárgyak:

- Asztrál- vagy mentáltámadásoktól védő amulett (+10 ME)
- Rúnafegyver – tör (+6, +15, +15, +3 Fp)
- Rejtőzés köpenye
- Átváltoztatás itala (120 Mp - sólyom)
- Sahred töre (Rúna III/1, 5. o)
- Jáspis gyűrű (amíg viseli, egészségéhez +2 járul – 20 karát – így méreg ellen egészsége 16)

Reheri klángróf (12. szintű mestertolvaj)

Jó politikai érzékkel megáldott, korosodó férfi, aki a múltó évek ellenére is megőrizte fizikai és szellemi kondícióját, így nem fenyegeti az a veszély, hogy gyengesége miatt kelljen megválnia klángrófi címétől. Méltóságteljes megjelenésű, színpadias figura, s noha az amundok lelketlen kiszolgálója és talpnyalója, szeret a város rangban második vezetőjét megillető külsőségek között mutatkozni. Hiú és becsvágyó, az idegenek uralma egy kicsit könnyelművé és magabiztossá tette – különben Sadin aligha férközhetett volna a bizalmába. Ha nem figyel fel erre a kigyóra, az bizonyosan az első kínálkozó alkalommal megszabadul tőle, méghozzá úgy, hogy őt a gyanú árnyéka sem illetheti – tán mondani sem kell, hogy a partit is felhasználhatja bűnbaknak.

Ép:	10	Fp:	102	SFÉ:	3
------------	----	------------	-----	-------------	---

Harcérték	Alap	Dzsenn szablya (Mf)	Tör (Mf)	Tűzij
Ké	30	44	45 ill. 51	35
Té	69	99	87 ill. 102	-
Vé	110	137	122 ill. 137	-
Cé	32	-	-	36

Max. pszi pont:	47 (Mf)	AME:	82
Akt. Pszi pont:	7	MME:	82
Mp:	18	TME:	5

Fontosabb képzettségek (Ama-dinén kívül):

Esés	85%
Lopózás	115%
Zsebmetszés	120%
Szájról olvasás	Mf
Ugrás	85%
Rejtőzés	105%
Zárnyítás	109%
Méregkeverés/semlegesítés	Mf
Vakharc	Mf
Csapdafelfedezés	85%

Mágikus tárgyak:

- Asztrál- vagy mentáltámadásoktól védő amulett (+10 ME)
- Rúnafegyver – tör (+6, +15, +15, +3 Fp)
- Rejtőzés köpenye
- Átváltoztatás itala (120 Mp - sólyom)
- Sahred töre (Rúna III/1, 5. o)
- Jáspis gyűrű (amíg viseli, egészségéhez +2 járul – 20 karát – így méreg ellen egészsége 16)

Dzsadok

Debahh (3. szintű pap)

Galradzsa egykori szentélyének papja. Istenében csalódott az amund betöréskor, s hitetlenségének büntetése, hogy Galradzsa nem részesíti kegyében azóta. Bűnbánattal és a feldúlt szentély megtisztításával, Galradzsának tetsző cselekedetekkel igyekszik visszanyerni istene bizalmát. Mivel soha nem volt remek fegyverforgató, ha összetűzésbe kerül a karakterekkel, azok valószínűleg felülkerekednek. Jelleme rend.

Al Amhan (2. szintű harcos)

Ő csak egy példa azokra a NJK-kra, akik megpróbálják becsapni a karaktereket, kihasználva szorultságukat, miután látták őket menekülni. Első pillantásra segítőkésznek mutatkozik, még el is rejti a partit, hogy azután riassza a koplalókat, vagy rögvést az amundokhoz siessen a jó hírrel. Ha sikerül elaltatnia a karakterek gyanúját, lehetőleg olyan helyen próbálja „elbújtatni” őket, amit jól ismer, s ahonnan tán meg tudja akadályozni a szökésüket is. Esetleg felajánlhatja, hogy bemutatja őket néhány „megbízható dzsad hazafinak”, és személyesen vezeti csapdába a partit. Valószínűleg egyedül akarja learatni a babérokot, de ha a KM úgy látja jónak, segítői is támadhatnak, persze csupa hasonszőrű fickó. Ha harcra kerülne a sor, a JK-k minden bizonnyal legyűrik.

Krániak

Krán zűrzavaros politikai cselszövéseinek eszköze ez a két fejjadász. Tökéletes nyelvismeretüket kihasználva jutottak el a városba, s elsőre eltervezték, miként indítsák útra a megfelelő híreket a megfelelő fülek felé. Így azóta már elég sokan tudják, hogy két pyarroni ügynök rejtőzik a városban. Ők ketten mindenkit kihasználva próbálnak az amundok közelébe férkőzni, ha alakoskodni, hazudozni kell, egy pillanatig sem haboznak. Amennyiben a parti segítségével jutnak célba, azt nagyon szépen köszönik, de ez nem fogja befolyásolni őket a véráldozat kiválasztásánál. Jellegtelen arcú, napégette férfiak; esendőségük, koszos ruháik, folyton reszkető kezük – a megviselt, zaklatott pyarroniak képe – azonban csak álca. Nem öldökölnek céltalanul, segítőiket csupán akkor küldik szemrebbenés nélkül a másvilágra, ha hátráltatják, netán akadályozzák őket feladatuk végrehajtásában. Ranagol imádják, jellemük rend, halál. Az egyszerűség kedvéért harcértékeik megegyeznek; a KM, ha úgy tartja kedve, alkothat egy ettől eltérő, önálló NJK-t is.

Tartományi ügynökök (8. szintű fejjadászok)

Ép:	13	Fp:	87	SFÉ:	3
------------	----	------------	----	-------------	---

Harcérték	Alap	Sequor	Mara-sequor	Hajítóbárd (+mágia)	Tör
Ké	46	56	53	55 – 59	56
Té	89	104	107	99 – 109	97
Vé	135	153	149	139 – 149	137
Cé	0	-	-	.	-

Max. pszi pont:	25 (Mf)	AME:	54
Akt. Pszi pont:	5	MME:	54
		TME:	4

Fontosabb képzettségek (az alapkönyvben ismertetetteken kívül):

Kétkezes harc	Mf
Nyelvismeret (dzsad, közös)	Af 5,5

Mágikus tárgyak:

- Mindkettőjüknél két hajítóbárd (+4, +10, +10), amelyek, ha elvétik a célt, visszatérnek a kezükbe. Neki ügyességpróbát kell tennie (krániak esetében 18), hogy képes-e elkapni. Ha a dobás sikertelen, nemcsak elejti a fegyvert, de az sebesülést is okoz neki, ami ellen nem véd az SFÉ (kéz). A tökéletes harcra tartogatott fegyverek markolatán és a tenyerükön mágikus jelpár van, amelyek segítségével akár 500 láb távolságról a kezükbe tudják teleportálni a sequorokat és mara-sequorokat. Mágikus tetoválások adnak +15-öt az asztrál és MME-jükhöz. Ezek tarkójukon található (sérülési esély 2%, hátsó támadásnál 25%), még egy hétig vannak érvényben, utána egy megfelelő tudású boszorkánymester szükséges a feltöltésükhöz. A Rúna I/5 4-5. o.-án leírtaknak megfelelően – mivel készítésük 25 Mp-t igényelt -, megsérülése esetén mindkét rajz 25 x K6/3 Fp veszteséget okoz.

A vérlándzsa jelenlegi állapotában nem több egy karószerű, vésetekkel díszített fémrúdnál. Csak az élő ember testébe ütve „kel életre”, és mihelyt az utolsó csepp vérig kiszipolyozta, 3x3 láb méretű kaput nyit Krán egyik Külső Tartományára. Az innen érkező segéderők kidolgozását a KM-re bizzuk. A vérlándzsával elég nehézkes lenne bárkit is megölni, tökéletesen elegendő azonban, ha beleszúrják egy friss áldozatba: ekkor is növekedésnek indul, majd a vér mágikus esszenciáját használva működésbe lép. Az így nyitott kapu 15 percig „él”, azután összeroskad.

Amundok

Hebet kasztúak (6-8. szintű harcosok)

Ép:	12	Fp:	65-85	SFÉ:	0
------------	----	------------	-------	-------------	---

Harcérték	Alap	Fogastőr* – (Mf)	Meneth – (Mf) (e.: menesz)
------------------	-------------	-------------------------	-----------------------------------

Ké	35-48	48-61	41-54
Té	64-84	89-104	83-98
Vé	114-131	126-143	129-146
Cé	5	-	-

Sebzésbónusz: +2

* Ké: 8, Té: 10, Vé: 2, sebzés: K6+3

AME:	24, 28 v. 32	MME:	24, 28 v. 32
------	--------------	------	--------------

Egyes harcosok pajzsokat is használnak, ezek közepesnek minősülnek.

Fontosabb képzettségek:

Fegyvertörés	Af
Nyomolvasás/eltűntetés	Mf
Ugrás	60%
Öklözés	Mf
Esés	35%

Neb-het kasztúak (6-8. szintű papok)

Az amundok papjai, ha csak tehetik, nem harcolnak, hiszen őket a szolgálkasztúak (hebet) hivatottak megvédeni. Mágiájuk viszont annál hatékonyabb. A M.A.G.U.S. rendszerében – egyelőre – a halál szavát uralják, illetve a lélek szférából azokat a varázslatokat, amelyek közel állnak az amundok gondolkodásához (pl.: a hatalom szava, parancs, rettegés). Ezen kívül a MT-ben leírt különleges képességeiket is szívesen alkalmazzák. A Manifesztáció óta az amund papok hatalma jelentősen megnövekedett. Ezt jelzi Mp-ik száma is.

Ép:	10	Fp:	50-64	SFÉ:	0
-----	----	-----	-------	------	---

Harcérték	Alap
Ké	15-19
Té	57-63
Vé	97-103
Cé	5

AME:	30, 35 v. 40
MME:	30, 35 v. 40
Mp:	Szint x 12

Keb-neeth (10. szintű harcos)

Kiszámíthatatlan, lobbanékony amund. Igazi megszállottja a szent háborúnak, lángoló szenvedéllyel gyűlöli az embernépeket. Csakis a főpap iránti engedelmességből nem hányt kardélre az egész várost. A rabszolgákkal mit sem törődik, és a talpnyalói, a Koplalók sem töltik el túlzott

lelkedéssel. Ereje, hite, fanatizmusa félelmetes; ugyanakkor a legkisebb engedetlenség is mérhetetlenül kihozza a sodrából (asztrál 10). Testét ékszerekkel, olajjal, festéssel díszíti. Gyakran látni az utcákon, különösen a kék hold idején.

Ép:	13	Fp:	95	SFÉ:	0
------------	----	------------	----	-------------	---

Harcérték	Alap	Fogastór* (Mf)	Meneth (Mf)	Korbács (Mf)
Ké	43	55	49	52
Té	97	117	111	115
Vé	139	151	154	139
Cé	4	-	-	.

Sebzésbónusz: +3

* Ké: 8, Té: 10, Vé: 2, sebzés: K6+3

AME:	40
MME:	40

Keb-neeth pajzsa is közepesnek minősül, ám csak akkor használja, ha tudatosan készül a harcra. Fontosabb képzettségek (az hebet kasztúakén kívül):

Fegyvertörés	Mf
Esés	55%
Pusztítás*	Af
Birkózás	Mf
Ugrás	70%

* Harcosok, barbárok, gladiátorok, 112. o

Mágikus tárgyak:

Az ő meneth-e, noha mágikus harci bónuszai nincsenek, mágis varázstárgynak minősül. A neve Rid-net, vagyis bőrnýzó. Minden sebzéshez K6 veszteség járul. Túlítés esetén pedig +2 Ép-t roncsol. Mágikus fojtókorbácsa, ha a támadó dobás 40-nel meghaladta az ellenfél Vé-jét, annak nyaka köré tekeredik, s az áldozatnak 4K6 körre van szüksége a kiszabaduláshoz (kötelékből szabadulás képzettséggel 2K6). Ha a szabadulás várható ideje meghaladja az áldozat állóképességét, meg fog fulladni, mielőtt sikerülne. Csak akkor szabadulhat hamarabb, ha a fojtókorbács kihull Keb-neeth kezéből, vagy mágikus fegyverrel elvágják. Keb-neeth azonban valószínűleg hamarabb elengedi, semmint valaki elvághatná. Jól tudja ugyanis, hogy a fegyver csakis annak engedelmeskedik, aki saját kezűleg itatja meg 30 rabszolga vérével.

Aneth-heth (12. szintű pap)

A szélsőséges érzelmek vámpírja. Vén amund, akit ugyanúgy fűt a szent háború tüze, mint a többieket, hozzájuk képest azonban megfontoltan, ravaszul viselkedik. Az ő utasításai alapján szervezték meg a városban a rabszolgagazdaságokat, ő az összekötő a Manifesztáció más hadszíntereivel, őt kell elhallgattatni, ha nem akarják, hogy egy esetleges lázongás hírére újabb amund hordák zúduljanak a városra. Érdeklődéssel és némi undorral szemléli az embereket, azzal kísérletezik,

hogy szélsőséges helyzetekbe kényszerítve őket, az érzelmeiket tanulmányozza. Kegyetlen és visszataszító kísérletek ezek. A rabszolgákat hitegeti, hogy ellenséges hangulatot szít közöttük, elárulja, becsapja, kínozza őket, csak hogy minél többet megtudjon az emberi lélekvilágról. Barátokat fordít egymás ellen, szerelmeseket kerget őrjöngő féltékenységi és dührohamokba, szövetségeseket ugraszt egymásnak. Tanulmányait a szent háború későbbi szakaszaiban szeretné kamatoztatni.

Ép:	10	Fp:	88	SFÉ:	0
------------	----	------------	----	-------------	---

Harcérték	Alap	Korbács - (Mf+mágia)
Ké	19	28 ill. 36
Té	79	95 ill. 115
Vé	119	119 ill. 139
Cé	5	-

AME:	60
MME:	60
Mp:	144

Mágikus tárgyak:

Az érzelmeik korbácsa. Félig az asztál, félig az anyagi- síkon létező fegyver. Fémszálakból szőtt markolatába egy neki szolgáló asztráldémont börtönöztek, aki minden általa megsebzettet az amund kívánalmainak megfelelő érzelmekkel bombáz (75E). Ugyanakkor a megsebzettek érzelmeit is képes összegyűjteni és gazdájának átsugározni. Éppen ezért mindazok, akik megfogják a korbácsot, asztrálpróbát kötelesek tenni. Ha sikerül, a démon megpróbál szóba elegyedni velük és valamely varázslattal próbára teszi őket, hogy megfelelnek-e gazdának. Ha ellenállnak akkor elfogadja őket, ha nem, akkor fájdalmas bosszút vesznek. Sikertelen asztrálpróba esetén az áldozatok beleőrülnek a árjuk zúduló tömény érzelmi viharba. A többi varázstárgy vélhetően a karaktereknél van. Ha nem szedik fel azokat a homokdűnéből, az amundok visszaviszik főpapuknak. Lehet ismét ellopni!

Szörnyek

Faldémon (ankhe-tueeth)

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 75

Támadás/kör: -

Kezdeményező érték: -

Támadó érték: -

Védő Érték: -

Célzó Érték: -

Sebzés: -

Életerő pontok: -

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: 30

Mentál ME: -

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Kiegyensúlyozottság: magas

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 585

A faldémonok ezen csoportjába tartozó lények valójában nem a démoni síkokon honosak – holott nevükről erre lehetne következtetni -, hanem az asztrálsíkon. Ennek megfelelően nem érvényesek rájuk a IV/1-es Rúnában közzétett szabályok sem. Anyagi testük nincs, minden kapcsolatuk a mi világunkkal az a rajzolat, amely idéző formulának számít, s ide rántja őket. Ezek a rajzok mind-mind különbözőek, s rajzolójuk (neb-het) akarata szerint aktivizálódnak. Léteznek olyan ábrák, amelyeket az amundok is aktiválhatnak, akadnak mások, amelyeket a különféle sivatagi állatok ellen hoztak létre. A volt emíri palota rajzai akkor kelnek életre, ha élő ember kerül a tőlük számított 2 láb sugarú körön belülre. Védekezni ellenük a nyakékkal ill. a homokköpönyeggel lehet, de hatásosak lehetnek az Első Törvénykönyvben világot látott papi varázslatok is, amelyek a Belső Síkok lényeiére hatnak. (A létezésükről csakis azok a kalandozók tudhatnak, akik dzsad származásúak és legendaismeretük Mf-ú, ám ők is csak 30% eséllyel.)

Sokféle asztrállény töltheti be a faldémon szerepét, ennek megfelelően a támadási, védekezési módszereik is meglehetősen eltérőek. A palotában felrajzolt démonok naponta három alkalommal képesek 65E erősségű érzelmi vihart kelteni 15 láb sugarú körön belül. Kedvelt formáik a félelem, rettegés, önmérsztő bánat, nyomorúság stb. – ám a KM nyugodtan szabadjára engedheti fantáziáját, és kitalálhat hasonló vagy akár egészen más hatásokat is. Fontos, hogy a faldémonok a kivetített érzelmekkel igyekeznek lehetőleg mozgásképtelenné tenni a behatolókat – az egyik a sarokba bújva retteg, a másik összeomlik saját nyomorúsága tudatában, a harmadik félőrülten, magatehetetlenül bolyong stb. Ha a varázslat sikeres, időtartama minimum 10 perc. Érdemes a KM-nek megfelelő hangulati elemekkel felkészülni, hogy kellemes meglepetésben részesíthesse játékosait az érzelmek leírásánál. Elfeledettnek vélt gyerekkori élményekhez kapcsolódó érzelmek, színek, illatok robbannak fel, kelnek életre ilyenkor a halandók elméjében, mind-mind csupán azért, hogy a megfelelő érzelem minél tökéletesebben kifejtse rájuk a hatását.

Szobordémon (kheb-thueeth)

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 55

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: ?

Támadó érték: 120

Védő Érték: 135

Célzó Érték: -

Sebzés: 4K10

Életerő pontok: 45

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 1675

Ez a teremtmény is csupán a nevében számít démonnak, s a faldémonokhoz hasonlóan nem érvényesek rájuk a IV/1 Rúnában leírtak. Hatalmas, roppant erejű szoboróriások, amelyeket mágia mozgat. Léteznek kisebbek, ember nagyságúak is, ám az emír palotájában lévő meglehetősen nagy – 2,5 láb magas. Testét ékszerek díszítik, arcát, mellkasát tagjait festett minták és rajzolatok. Meztelen amundot formáz, és meglepően gyorsan mozog, bár ha feldöntik, legalább 3 körbe kerül, amíg feltápáskodik. Harc közben csikorgó, tárnamélyi hangok törnek fel kötestéből, már hallani is szörnyűséges. Irányítani általában Aneth-heth szokta, de szükség esetén bármelyik amund pap megteheti. A főpap legfeljebb 150 lábnyira lehet a szobortól, s ha úgy kívánja, lát a szemével; 25 Mp-ért 30 teljes percig mozgásra tudja bírni. Az alantasabb papok erre legfeljebb 15 láb távolságból, 40 Mp-ért és 10 körig képesek.

A „démon” csak túlütéssel sebezhető. Gonoszabb lelkületű KM-ek úgy is határozhatnak, hogy egy mágiával életre keltett kőszobornak kizárólag varázsfegyver okozhat teljes sebzést. A közönséges fegyverek sebzése feleződik, nem beszélve arról, hogy igen hamar elváznak a kövön.

Ha a kék hold fenn jár az égen, az irányítás mana-költsége 5-tel csökken, a kheeb-tueeth harcértékeihez +25 járul, Ép-inek száma pedig 50-re nő.

Tamari

Mindkét tolvajklán három tamarival tart kapcsolatot. Kettő közülük a patkánybárókkal érintkezik, míg a harmadik varázshasználó: boszorkánymesteri mágiája alkalmazásához 60 Mp áll rendelkezésre. Ha csak teheti, nem bocsátkozik harcba, ezt a tolvajokra, illetve a patkányokra bízta. Egyebekben megfelelő a Bestiárium 201. oldalán leírtaknak.

Patkánybáró

A Hajcsároknak 15, míg a Koplalóknak 22 patkánybáró szolgál; előbbieknak 3, utóbbiaknak 5 patkányidézője van. A patkányidézők együttműködésre is képesek, így szélsőséges esetben az is elképzelhető, hogy a bazár patkányai közül 25K10 álljon a rendelkezésükre. Egyebekben megfelelőnek a Bestiárium 181. oldalán leírtaknak.

Patkányok

A patkánybárók által fanatizált patkányok sokkal hatékonyabban támadnak: a patkánycsapat által körönként okozott veszteség a falka aktuális Sp-inek az egyharmada. Szétszaladni csak akkor fognak, ha a falka Sp-inek háromszorosát elveszítik. (Egy 40 patkányból álló csapat tehát körönként 13 Fp sebzést okoz, és csak 120 Fp elvesztése után szalad szét.) Egyebekben megfelelőnek a Bestiárium 24. oldalán leírtakkal.

Gazsi

Déli Városállamok

Geográfia

Talán egész Ynev, de a kontinens déli felének mindenképpen legsűrűbben lakott vidéke az a hatalmas terület, melyet világszerte csak Déli Városállamok névvel illetnek. Határai szinte az egyenlítőtől Új-Pyarronig, illetve a Kráni hegység keleti lejtőitől egészen a Gályák-tengeréig terjednek. Bámulatos az a nyüzsgés, mely ezt a vidéket jellemzi, mintha az ember egy gigantikus, soha véget nem érő vásári forgatag kellős közepébe csöppent volna. Lenyűgöző az ezernyi kultúra keveredése, mely korokon és népeken egyaránt átível. Sokszínűségét talán csak az Ibara éjszakai bazarjainak kínálatához lehetne hasonlítani. De ellentétben a dzsadok kényelmes tempójával, itt az élet mintha kicsit gyorsabb lenne, mintha az emberek attól félnének, hogy nem lesz idejük minden fontos dolgot elintézni. Nem tudhatjuk, hogy csak a nyugati szomszédságukból átvetülő árnyék az, amely ezt a kimerítő életritmust diktálja vagy valamiféle örökség. Ám az is lehet, hogy az itt élők megsejtettek valamit az istenek terveiből.

Történelem

A városállamok területe valaha, amolyan elővédként, a Kyr Birodalom része volt. Szórványosan helyezkedtek el ezen a vidéken a kisebb-nagyobb városok. Minden jel arra mutat, hogy egy-két település története még régebbi korokra nyúlik vissza, de a kyrek szorgalmának köszönhetően ezen a vidéken alig-alig maradtak fenn ezeknek a nyomai. Tehát a mai államalakulatok a kyrek által hátrahagyott települések romjain felépült kisebb-nagyobb városokra épültek. Ma már több száz törpe állam található a vidéken, míg a kyrek idejében jó ha néhány tucat falu, erőd és város volt a területen. Még ma is vannak olyan területek, ahol a kyr hagyományokat – és isteneket tisztelik, de a városállamok mai népességének már aligha van köze is a kyrekhez.

Természetesen a számtalan városállam korántsem mutat minden szempontból azonos képet. Köszönhető ez annak, hogy a népesség rengeteg nációból tevődik össze. Mint már említettem, valaha kyrek is lakták a vidéket, illetve annak egy részét – noha már előttük is léteztek városok a térségben -, az ő leszármazottaik valahol a Hat Város Szövetségnek magasságában elhelyezkedő néhány városban élnek. Nehéz megállapítani, hogy mennyire tudták tisztán megőrizni a kyr vért, mindenesetre ragaszkodnak az ősi hagyományokhoz, melyek hasonlatosságot mutatnak a toroni szokásokhoz, de az eltérés azért számottevő. Bizonyos szempontból ezt a néhány várost tekinthetjük a városállamok gyűjtőpontjának, hiszen körülöttük a fiatalabb népek sokszorosán keveredett utódai élnek – aránylag békésen – egymás mellett. A városállamok területét öt elég jól elhatárolható régióra tagolhatjuk, jóllehet a valóságban nem léteznek efféle határok. (Valójában hat, jellegzetes jegyei alapján elkülönülő területről van szó, az itt lakók azonban ezt tagadják. Mintha az egész városállamokra átragadt volna a kyrek viszolygása a páros számoktól.)

Először a városállamok délkeleti területeiről essék szó:

Első régió

Akárcsak a többinek, ennek a régióknak sincs külön elnevezése. Területileg talán a legnagyobb kiterjedésű, ám a népsűrűség csak a nyugati szomszédságában elterülő vidéken alacsonyabb. A legrégebb városok kb. Ó-Pyarronnal egyidősek, a legfiatalabbak pedig párszáz esztendősek lehetnek. Ennek megfelelően népességük is hasonló temperamentumú, mint az említett államok, hiszen azonos töről erednek. Meglepő azonban, hogy az itt lakók ereiben több nomád vér kering, mint a tőlük délebbre elhelyezkedő államok lakosaiéban.

A térség mezőgazdasági termékeiről híres – a gabonafélék és egyéb gyümölcsök mellett néhány fűszer is szereti az itteni klímát -, de Új-Pyarron lakói például nagyon kedvelik az itt készülő díszes, finoman megmunkált fából faragott használati tárgyakat, Predoc pedig az aranyozástól roskadozó, minden igényt kielégítő hintókat szerzi be erről a vidékről.

Lewgenau-Isturna

A városállamok délkeleti területén néhány tucat kisebb-nagyobb városállam létezik, közülük a legnagyobb Lewgenau (ejtsd: Lögenau) és Isturna közös államalakulata. Jellegzetes jegyei az egész régióra jellemzőek, s az itt zajló események alakítják az egész térség arculatát. A kettő államnak kijárata van a Gályák-tengerére (pontosabban szólva Isturnának), tengeren határosak Predoccal, a szárazföldön pedig Új-Pyarronnal.

Történelem

Lewgenau alapításának idejét nem ismerjük pontosan, de egyes feljegyzések Psz. 1243-ban már említést tesznek a városról, mely kereskedelmi kapcsolatban állt Ó-Pyarronnal. Az első nagy nomádjárás után a vallási közösség okán nyújtottak némi segítséget Pyarronnak.

A nomádjárás során a Pyarront védő csapatok között voltak nomádok is. Az egyik nomád törzs, mely az iszonyú népvándorlás elől menekült északra, a letelepedés reményében nyújtott segítséget a Pyarront védő seregnek. Részben nekik köszönhető, hogy sikerült megállítani az ostromló hordákat. Ez a törzs később még északabbra vándorolt, Lewgenau szomszédságában telepedett le, a honalapítással egyidőben feladta régi isteneit és Pyarron hitére tért. Országukat első városukról, első városukat pedig az alapítóról Istu fejedelemtől nevezték. (Az ő nyelvükön az Isturna szó nagyjából annyit tesz, mint: amit Istu létrehozott, alkotott; de jelentheti ezt is: istu leszármazottai, fiai.)

Az ezután következő néhány száz év meglehetősen zavaros és hadi eseményekben bővelkedő volt a két törpeállam számára, de ezalatt kialakultak s valamelyest megmerevedtek a határok. Lewgenau végül nem tudta területét növelni, Isturna viszont igen, ám nem fegyverrel és nem a lewgenauiak rovására: Istu fejedelem fiai ügyes politikával bekebelezték a Gályák-tengere partvidékének néhány városát, melyek közös irányítás alatt afféle kereskedőállamot alkottak.

Az ezt követő néhány évszázad során nem háborúzott egymással a két állam, ám mégsem nevezhetjük ezt a béke időszakának. Lewgenau néhány tragikusan végződő kísérletet tett arra, hogy a kyr örökséggel büszkélkedő és kérkedő belső államok közül legalább néhányat az irányítása alá vonjon, míg Isturna hadi erejének nagy részét az időről-időre bekövetkező nomád támadások kötötték le. A lewgenauiak végül beleuntak a hiábavaló csatározásokba és felhagytak a belső államok meghódításának tervével, s az isturnai kormányzó sürgetésére szövetséget kötöttek a nomádok ellen. Isturnának akkor már több mint nyolcvan éve nem volt fejedelme, mivel az Istu Ház oldalági leszármazottai nem tudtak megállapodni az öröklésben. Lewgenau nehézvértes serege bevonult

Isturnába és néhány elvetemült politikai húzásnak köszönhetően Psz. 3257-ben Lewgenau uralkodóját Isturna királyává koronázták.

A két (jobban mondva három) állam uralkodója azóta közös. Noha eredetileg az isturnai nemesi főtanács megkérdezése nélkül nem lehetett államügyekben döntést hozni, ez idővel formálissá vált, mivel a felsőtanács (melyet származás szerint Istu oldalági főnemesi rangú utódai, számukat tekintve pedig hagyományosan tizenhárman alkottak), felhígult. Még ma is tizenhárman vannak, és főnemesek is, de már korántsem mind tagja az Istu Háznak. A honalapító magvát minden bizonnyal valami átok sújtja, hiszen vérszerinti utódai egyre fogynak, a főnemesi rangú családok közül ma mindössze öt eredezteti magát a híres fejedelemtől, a többi inkább vélt vagy valós lewgenau-i rokonságára büszke.

Földrajz, gazdaság

A kettős állam éghajlati sajátosságai lehetővé teszik, hogy kiváló minőségű gabonát és egészséges gyümölcsöket termesszenek. Igaz, ez főleg Isturna területén valósítható meg inkább, hiszen itt találunk hatalmas sík területeket, melynek a termőképessége is megfelelő. Csodálatos látványt nyújtanak nyár közepén a hatalmas aranylő gabonaföldek. Isturna nem csak Lewgenau éléstára, a környező államokba is szállít és nem csak gabonát, hanem sertést is. A marhákat lábön hajtják el a közelebbi országokba. Beroqi faszorok szegélyezik országszerte a búzatáblákat. Ez az a fa, mely keménysége, különleges színe (rozsdásvörös) és erezte miatt olyan sokat kedvelnek. Nem csak egyszerű használati- vagy dísz tárgyakat készítenek belőle, hanem a lewgenau-i hintók elengedhetetlen díszítő eleme. A hintók belső faburkolatát vagy annak berakásait készítik ebből a fából, melynek színe nagyszerűen harmonizál a finoman futtatott arany mintákkal. Kevesen tudják, hogy a beroqinak létezik cserje változata, mely annyival mutat eltérést a fával szemben, hogy erezte még finomabb, valamint folyamatosan enyhe, kesernyés illatot áraszt. A cserjéből készült tárgyak sokkal drágábbak, mivel megmunkálása is körülményesebb.

Isturna területén foglalkoznak bányászattal is, de az itt kitermelt ásványok még a kettős állam igényeit sem elégítik ki. A Gályák-tengerének partján fekvő néhány város (melyeket annak idején bekebeleztek) igen aktív kereskedelmi tevékenységet folytat, ennek következtében jó néhány különleges előjogot vívtak ki maguknak az ország többi településével szemben.

A lewgenau-i területeken főleg bányászatra nyílik lehetőség, hiszen szinte kizárólag hegyes vidéken fekszik az ország. Az itt kitermelt jó minőségű ásványok, ércek keresettek a környező államokban.

A kézművesség néhány fajtáját is igen magas fokon űzik. Említettük már a hintókészítést, de nem kevés ynevi uralkodó kedvenc tárgyai között szerepelnek gondos ötvösmunkával készített ezüst használati tárgyak és mechanikus játékszerek, amelyek nem vetekedhetnek ugyan a kahrei csodákkal, de azért remekbe szabott darabok.

A zöldellő völgyekben, a folyók árterületén és a havasi legelőkön azért mezőgazdasági tevékenységet is folytatnak. Igaz, ez egyetlen kivételtől eltekintve nem nevezhető jelentősnek. Ez a kivétel pedig a lupeki medence (az elnevezés kissé túlzó, mivel egy völgyről van csupán szó) természetett fűszer, a lupen. Ez a közönséges bors egy változata, mely kizárólag ezen a vidéken fordul elő. Az éretlenül szüretelt bogyókat különleges páclében érlelik, majd amikor kékesszürke színűvé válik étvágygerjesztőként fogyasztják. Az érett bogyókat szárítják, majd közvetlenül a felhasználás előtt őrlik meg. Levesek, sülték ízesítéséhez használják. Mindkét formában egyedi ízű a fűszer, ezért nagyon kedvelik, de az ingyenceknek meg kell fizetni a gasztronómiai élményért, hiszen a különleges zamatú fűszer ötször annyiba kerül, mint az abbit.

Vallás

Egyházi és vallási tekintetben elég nyugodtnak mondható a helyzet, és ez az elmúlt néhány évszázadra is igaz. Lewgenauban emberemlékezet óta nem fordult elő vallási csatározás, már a legkorábbi feljegyzések is arról tanúskodnak, hogy az itt élők hithű pyarroniták. Isturna is megért már vagy ezer esztendő, mióta az utolsó „vallásháború” véget ért. Mindez Psz. 2539-ben történt. Nem igazi háború volt ez, hanem pogány lázadás, mely ködös eszmék érdekében arra szólította fel az isturnai embereket, hogy imádják ismét rég elfeledett nomád isteneiket. A régi hit elkötelezettjei a főváros melletti legelőn gyülekeztek tavasztól nyár végéig, majd végigvonultak az országon, de az aratni vágyó parasztok a könnyűlovasság segítségével még a betakarítás vége előtt szétkergették a gyülevész hordát, a főkolomposokat pedig kerékbe törték és felnégyelték.

Mivel Ó-Pyarron védelmében elévülhetetlen érdemeket szerzett a közös állam mindkét tagja, így az egymás elleni küzdelemben nem tudták az egyházakat felhasználni.

Ebben a térségben egyébként a pyarroni pantheon valamennyi istenét egyaránt tisztelik.

Hatalom és politika

A politikai élet pangása figyelhető meg a Lewgenau-Isturna birodalomban. A lewgenau uralkodó erős kezében futnak össze a szálak, ő pillanatnyilag Isturna kormányzója és tavaszra készítik elő a koronázási szertartást. Tanácsadók seregével veszi magát körbe, a nemesek – pillanatnyilag szervezetlen – erőlködései, hogy hatalmi pozíciókba kerüljenek nem túlságosan foglalkoztatják. A hatalom birtokosai ugyanis régen a nemesek voltak, különös tekintettel a főnemességre.

Mindkét országban három nemesi réteg különült el. Ezek közül a főneméseknek és a középnemesek ügyesebbjének valóban van politikai hatalma, míg a kisnemesség „csak” mint gazdasági tényező volt jelentős.

A pyarronita egyház mindkét államban fontos hatalmi tényező, ám konkrét politikai befolyással nem rendelkezik.

Az utóbbi időben jellemző bizonyos fokú polgárosodás is, elsősorban a kiváló munkát végző mesteremberek, illetve a partmenti kereskedelemmel foglalkozó városiaknak köszönhetően.

Megjegyzés

Talán említésre méltó, hogy az idei Rúna tábor kalandmodulja is a Lewgenau-Isturna birodalom területén játszódik majd. A modulról és a szükséges előkészületekről pontosabb és bővebb információkat hamarosan a Valhalla honlapon találhattok.

Pisti

Erkölcsök és törvénykezés Yllinorban

Szemet szemért, fogat fogért...

Mióta a világ világ, a bűnösre bűnhődés vár. Minden nép, minden állam megalkotta a saját törvényeit, s ezek betartására a lehető legnagyobb figyelmet fordítja. Persze ezek a törvények igen eltérők, akárcsak betartásuk illetve áthágásuk megítélése. Ami az egyik helyen még csak illetlenség, az másutt halálos véték. Az adók és ajándékozási kötelezettség alól való kibújás Toron lakói között lassan művészetté válik, míg Észak rideg hercegségeiben a csalót megvetik és kiközösítik. Erigowban a házasságtörés magánügy, Erionban szórakozás, a dzsadok között azonban előkelő helyet foglal el a nyakazással végződő főbűnök között.

A kultúrák sokszínűsége, a szokások eltérő volta számtalan csapdát rejt magában: egy utazónak az életébe kerülhet, ha nem tájékozódik még jó előre, hogy ott, ahová érkezik, miféle szabályokat kell betartania.

Az írott törvények és szabályok rengetegét a szokások és az íratlan parancsolatok – kívülállók számára olykor átláthatatlan – kuszasága teszi még bonyolultabbá.

Yllinor

A Húszmilliónyi nemes hazája

Yllinor Dél-Ynev egyik legfiatalabb államalakulata. Harcos, kemény, szabadságszerető nép hozta létre, s noha a beolvadt öslakosok számtalan szokását átvették, az alapvető szokásjog az őshazáét, Ilanorét mintázza.

Érdemes tudni, hogy minden yllinori szabadnak születik. E fogalmat, azonban kissé másképp értelmezik Új-Ilanorban, mint bárhol másutt Yneven. Nem csupán azt jelenti, hogy nem szolga, avagy rabszolga, de azt is, hogy fegyverhordásra és forgatásra jogosult (és kötelezett) tagja a társadalomnak, aki származásától függetlenül bármilyen posztra pályázhat, akinek joga és kötelessége a közösség ügyeiben véleményt és akaratot nyilvánítani. Az ilanori *cva'nuir* szó, mely fordításban annyit tesz: szabad, valójában (szó szerint) azt jelenti: akinek szava van. Talán épp ezért tartják úgy, Yllinor a húszmilliónyi nemes hazája.

A szolgaság intézményét nem ismerik, ahogy an egy tősgyökeres yllinori nem csak a röghözkötöttség fogalmát nem értené, de a szólásszabadságét sem, hisz akinek szava van, annak nem csak lehetősége a szabad véleménynyilvánítás, de kötelessége is.

Nagycsaládok és nemzettségek

Bátorság és becsület mindenk felett

Természetesen Yllinorban is vannak nagyobb hatalmú családok, olyanok, akiknek szava nagyobb súllyal esik latba, akikre a közösség jobban odafigyel. Ezt azonban legtöbbször nem a vagyon határozza meg. Miután a társadalom szigorú patriarchális alapon szerveződik, a legnagyobb tekintélynek a család (közösség) legidősebb férfitagja örvend, így aztán egy család megbecsülését

szintén a családfő – a tharir – személye határozza meg. Elismerést legfőképp persze a hadi vállalkozásokban nyújtott kiemelkedő teljesítménnyel lehet szerezni, de a békésebb időkben ugyancsak értékeli a jól gazdálkodó vezetőt, s nagyra tartják az igazságos, a tradíciókat ismerő és betartó, a közösség érdekeit szem előtt tartó tharirt.

Ahhoz, hogy egy család rangosnak számítsa, több generáción át kiemelkedő képességű családfő vezetésére van szükség, s bár a tisztelet egy idő múltán már megilleti az egész családot, kihat annak minden tagjára, ha méltatlan kézbe kerül az irányítás, könnyen semmivé enyészhet.

Különös az yllinori adózás is. Miután mindenki azonos jogú tagja a társadalomnak, ezért mindenkinek a lehetőségeihez mérten, egyformán kell viselnie a terheket. Az adókat azonban nem egy egyéntől szedik, hanem a családoktól. Minden család a jövedelmének egy tizedét különíti el, amit aztán a közösség hasznára fordítanak. Yllinor úgynevezett thwunokra van osztva. Egy thwun azonban nem csak területet jelöl, hanem a benne lakó családok összességét is. Ha tehát egy család elköltözik más vidékre, attól még az eredeti thwunjához tartozik. A thwunokat a thwuir vezet, az adott thwun legnagyobb tiszteletű családfője, ám bizonyos kérdésekben össze kell hívnia a Tharirok tanácsát, és ki kell kérnie a többi családfő véleményét. Ilyen kérdésnek számít a hadba szólítás, az adók felhasználása, a thwun területén új város alapítása, és a tharir cím öröklése.

A thwuir a tharirok tanácsa választja meg. Ez az egyik legnagyobb tisztség Yllinorban, hiszen a thwuryrok tanácsának véleményét a nagykirálynak, Mogorva Chei-nek is ki kell kérnie. A thwuir (fordíthatjuk nemzetségfőnek is) cím persze nem csak a családfő megválasztását jelenti, hanem az egész családra nézve óriási tisztesség és felelősség, hiszen a thwuir jelöli ki örökösét, általában a család új, utána következő tharirját. Ezt a döntését azonban el kell fogadnia a tharirok tanácsának. Ha nem fogadják el, úgy a tanács a thwuir halála után új urat választ magának.

Az adott család tharir címének öröklése szinte névlegesen, de ugyancsak a thwuir és a tharirok tanácsa kezében van. A tharir kijelöli örökösét, aki általában a legidősebb egyenesági férfi leszármazottja, néha azonban más férfiági rokont választ – ha alkalmasabbnak ítéli a család vezetésére –, majd döntését a thwuir elé terjeszti. A nemzetségfő a tharirok tanácsának jóváhagyásával elfogadja az előterjesztését, és ezt azzal nyilvánítja ki, hogy a legközelebbi tanácskozással, már az új tharirt hívja meg. Ez általában formalitás szokott lenni, a tényleges öröklésbe csupán akkor szólnak bele, ha a jelölt becsületessége bizonyíthatóan kívánni valót hagy maga után, vagy ha a jelölt nem a legidősebb egyenesági férfi rokon, és az szót emel a döntés ellen.

Olykor az is előfordul, hogy a családfőnek nincs közeli férfirokona, ilyenkor a thwuir a tanáccsal egyetértésben jelöli ki az új családfőt. A házasságok különösebben nem bonyolítják a helyzetet, a férjhez ment asszonyok a férj családjába tartoznak a frigy megkötése után.

Bíraskodás Yllinorban

A büntetés száműzetés vagy halál

A bíraskodás ugyancsak a családfők, illetve a nemzetségfők hatáskörébe tartozik. Mindazon bűnök felett, melyeket a nagycsaládon belül követnek el, a tharir mond ítéletet, míg a főbenjáró vétségek és a nemzetségen belüli gonosztettek megítélése a thwuir feladata. Ha a bűnt elkövető és az áldozat külön nemzetségbe tartozik, úgy az áldozat thwunjának feje ítélezik, a különösen vitatott kérdésekben azonban a Thwurok tanácsa jár el.

Tolvajláson ritkán kapnak yllinorit, mert nem csak a törvénykezés bünteti igen szigorúan, de a közösség is teljes megvetéssel és kirekesztéssel sújtja a tolvajt. Egy yllinori sosem nyomoroghat, s ha a sorscapások miatt mégsem lenne mit ennie, úgy a családfőnek kötelessége gondoskodnia arról, hogy

ne lásson szükségét – erre a befolyt adókból kell a tharirnak áldoznia. Ha egy yllinorit tolvajláson kapnak, és az élelmet lopott, úgy először a családfő felelősségét vizsgálják meg. Amennyiben bebizonyosodik, hogy a szerencsétlen tényleg a megélhetése híján folyamodott a lopáshoz, úgy a tharirt vonják felelősségre: letaszítják tisztéről, majd száműzik. Az a családfő, aki hagyja, hogy a családjának egy tagja az éhezés miatt becstelenséget kövessen el, nem méltó a thariri címre, de lelketlensége okán nem élhet Yllinorban sem. Ebben az esetben a tolvajt nem büntetik meg, azonban a család megvetése egy életen át kíséri: a becstelenségre nincs mentség, ha volt olyan büszke, hogy ne könyörögjön a nemzeti tanács előtt, vállalta volna fel büszkeségének minden következményét (akár az éhenhalást is!)

Más a helyzet, ha a tolvaj értéktárgyat tulajdonít el. Ez esetben a vétkét semmi nem mentheti, büntetése botozás, megbélyegzés, teljes vagyonekbobzás és száműzetés. A megbélyegzett bűnözőket nem tűri meg egyetlen közösség sem, elvesztik jogukat a szólásra, és a fegyverforgatásra is. Előttük csupán három lehetőség nyílik.

Amennyiben vissza kívánják szerezni becsületüket, a Fekete Határra kell költözniük. Az itt található ércbányákban dolgozva munkát és szegényes megélhetést találnak, s közben reménykedhetnek, hogy kráni portyázók támadnak a lakhelyükül szolgáló bányavárosra. A bányák védelmét – akárcsak az egész Fekete Határét természetesen reguláris csapatok látják el, azonban gyakorta napokig tart, amíg a felmentő seregek megérkeznek. Ez idő alatt, a sokszoros túlerővel szemben, csupán a bányákban dolgozók harcolnak, rendes fegyver nélkül, csupán munkaeszközeiket használva. A küzdelem az esetek többségében kilátástalan, a kitaszított yllinoriak mégis az utolsó leheletükig harcolnak: ha hősi halált halnak, legalább feleségüket és gyermekeiket visszafogadja családjuk, ha életben maradnak, ők maguk is megszabadulnak a szegénytől, becstelenséggel visszanyerve hazatérhetnek. Ezt a lehetőséget általában férfiak választják.

A magányos bűnözők egy része inkább külhonban próbál szerencsét: karavánkísérőnek, zsoldosnak állnak Délvidék urai szolgálatába. Ők azok, akik sosem térnek vissza Yllinorba, mert tudják, bűnük nem évül el, de mindvégig keserű nosztalgiával gondolnak a szülőhazájukra, és szégyenük egész életükben mardossa őket.

A legelkeseredettebb, legmegátalkodottabb bűnözők azonban – ahogyan Ynev számtalan egyéb vidékén – rablóbandákba, szabadcsapatokba tömörülnek. Ezek a bandák csak a legritkább esetben merészkednek Yllinor területére: nem csak Mogorva Chei határvadász csapatai vadásznak rájuk, de felbukkanásuk esetén a thwun minden fegyverforgatója felkerekedik, hogy véget vessen garázdálkodásuknak. Éppen ezért a rablók inkább választják a Déli Városállamok területeit, a gyéren lakott pusztaságokat átszelő kereskedelmi útvonalakat. Ha mégis kézre kerülnek, és nem sikerül gyors halált halniuk a csatában, úgy bitófán végzik – kivégzésükre egyaránt parancsot adhat a thwunok hadinépét vezető tharir, vagy a határvadász egységek irányítója.

Ugyancsak halálbüntetés terheli a száműzetésből hazaszökőket is. Ráadásul a szégyenbélyeg eltüntetésére csupán Arel papjai képesek, és a bűnösnek sokáig kell keresgélnie, míg talál egyet a Sólyomasszony felszenteltjei közül, aki hajlandó érvényes ítélet nélkül elvégezni a szertartást. Persze Ynev nagy, érdekes hazugságokkal, megható történettel és sok pénzzel minden elképzelhető.

A fentiekből kiviláglik, hogy Yllinorban nincsenek tolvajklánok. Más javainak elvétel olyan bűn, ami felett egyetlen cva'nuir sem huny szemet, ezért a tolvajt, rablót nemcsak a rend őrei üldözik, hanem minden yllinori.

Ra'kayhassi

A szent vérbosszú

Bűnesetek jelentős részét a vérbosszúk képezik. A vérbosszú – az ilanori nyelvben: ra'kayhassi – ugyan szigorúan tiltott dolognak számít a törvények értelmében, az yllinori társadalom azonban nemcsak elfogadhatónak tartja, hanem olykor megköveteli, s az veszíti el becsületét, aki nem hajtja végre.

A törvények szerint minden gonosztett felett a család- illetve a nemzetségfőknek kell ítélnie, s csak utána hajtható végre az ítélet. Ennek a betartása azonban komoly nehézségekbe ütközik.

A gyilkosság büntetése minden esetben halál. Ha viszont bizonyíthatóan gondatlanságból követték el, úgy a bírák felmenthetik a gyanúsítottat. Az ilyen felmentő ítélet azonban nem fogadható el az áldozat szűkebb családja számára. Ezért szinte bizonyos, hogy a felmentés után az áldozat közeli férfirokonai ra'kayhassi-t fogadnak, és nem nyugszanak, míg a gyilkoson be nem végezték a bosszújukat. Utána pedig nem marad más számukra, mint hogy egyikük magára vállalja a tettet. Ez ugyan egyenlő a halálos ítélettel, de az yllinori igazságszolgáltatás ilyen esetekben nem siet, néhány nap haladékot ad, hogy a vérbosszút elkövető, az önkéntes száműzetést vállalva, a külvilágba szökjön.

Ugyancsak vérbosszúra adhat okot, egy nő meggyalázása – ezt a törvények heréléssel és száműzetéssel büntetik.

Különösnek tűnhet, de ra'kayhassi-t leggyakrabban a házasságtörés miatt hirdetnek. Noha Mogorva Chei törvényei a hűtlenséget nem tekintik bűncselekménynek, azonban a társadalom erről másként (némiképp különösen) vélekedik.

A házasság talán az egyik legszentebb, legfontosabb dolog egy yllinori szemében. Felbontani nem lehet, egy életre (csak szerelemből) kötik – és ez nem üres frázis. Egyetlen yllinori sem sietteti vagy kapkodja el, hiszen döntése egy egész életre szól. A frigy ráadásul nem bomlik fel az egyik fél halálával, az özvegyek özvegyek maradnak, nem házasodhatnak újra. Éppen ezért, ha elhagyják egymást, egy életre kirekesztik magukat a családi élet lehetőségéből. Nem csoda hát, hogy Yllinor lakói szemében a hűség mindenek felett áll, megszegése egyenértékű a gyilkossággal.

A házasságtörés tette minden esetben a csábító fél. Ha egy feleség válik hűtlenné, a szeretőjére mondanak ra'kayhassi-t, és a férj akár az élete árán is végrehajtja. Az indoklása igen egyszerű: a csábító minden biztonnal tudta, hogy a nő házasságban él, ha ennek ellenére sem tudott uralkodni magán, lakoljon halállal. Ugyanez a helyzet, ha a férj válik hűtlenné, akkor a feleség ragad fegyvert, hogy bosszút álljon a csábító nőn.

A csábító kifejezés persze nem feltétlenül a kezdeményezőt illeti, hanem mindig azt a felet, aki nem házasságban él. Az yllinoriak ugyanis elvárják, hogy egy egyedülálló minden körülmények között tartózkodjon a házasságban élőkötől.

Különös módon a hűtlenség csak akkor úszható meg vérbosszú nélkül, ha a szerető is házasságban él. Persze ilyenkor is azonnal véget vetnek a kapcsolatnak, amint fény derül rá, ám ez esetben a gyilkos párviadalok elmaradnak. A felek a tharir elé viszik az ügyet, aki dönt, melyik párnak (és szűk családjának) kell elhagynia a család területét, és kell elköltöznie egy messzi thwunba.

A fentiek korántsem nyújtanak teljes képet Yllinor törvényeiről és szokásairól, azonban mégis jól példázzák, milyen erkölcsiség uralkodik Új-Ilanor lakói között. A bátorságnál és önfeláldozásnál talán csak a becsület és a hűség a fontosabb. Ferde szándékkal, bűnös célokkal érdemesebb a kontinens más országaiba utazni, hisz Mogorva Chei népe bünt nem tűr megtorlatlanul.

Biztosíték erre húszmillió cva'nuir, akiknek nemcsak szava, de éles kardja is van.

Novák Csanád

Predoc és Edorl

Geofrámia

Történelem

Noha Ynev egyéb államalakulataihoz képest az Ikerhercegség néven ismert két országnak nincsenek mérhetetlen történelmi hagyományai, az alapításuk óta eltelt két és félezer esztendő nincs események híján.

Nem csak a már egykor is itt élő őslakosok voltak hatással az új honfoglalókra, de az azóta eltelt évek sem szűkültek változásokban. Számos dolog van amire mindkét állam lakói büszkén gondolnak vissza, s hiába tagadják, akadnak olyan pontok is históriájuk lapjain, melyekre cseppet sem lehetnek büszkék.

A kezdetek

Az Ikerhercegség alapító ősei, abból a kilencszázöt pyarroni családból valók, akik keményen elleneztek, hogy szeretett városuk – s az általa képviselt hatalom – egyértelműen egyházi irányítás alá kerüljön. Népüknek országot, az országnak királyt akartak, s meglehetősen rossz szemmel nézték a jócskán megnövekedett egyházi befolyás további terjeszkedését.

Így történhetett, hogy ötvenhárom nemesi család, a város milleniumi évfordulója – s a teokrácia hivatalossá tétele – előtt felkerekedett, hogy új hazát találjon magának. Ez a cselekedetük meglehetősen csorbította az ünnepségek fényét, s nem kevés ellenérzést kavart, ám világossá tette a papi vezetés – és a főpapi dinasztiáknak behódoló többi családok – előtt, hogy a büszkeségükben sértett nemesek nem értenek mindenben egyet a megváltozott helyzettel.

Erre a cselekedetükre a rendelkezésre álló források szerint a város alapítása után 950 esztendővel, de legkésőbb 965-ben került sor.

Elképesztő megpróbáltatások vártak azokra a nemesi családokra és hűbéreseikre, akik vállalták, hogy átkelnek a Larmarion hegység hágóin, s új életet kezdenek, valahol, távol régi otthonuktól. Nem csupán a fizikai nehézségek, megpróbáltatások jelentettek kihívást, de az ellenségesen viselkedő hegyvidéki népek és a hegység túloldalán élő primitívebb, földművelő és halásztözsek sem tették könnyebbé az új honfoglalást.

Azok sem jártak sokkal jobban, akik a Zanami Udvar zászlaját követve a hegység megkerülése mellett döntöttek. De számbeli, kulturális és technikai fölényüknek megfelelően egyhamar leigázták majd magukba olvasztották az új hon őslakos népeit, s éppen ez az új vér az, ami a mai napig megkülönbözteti az Ikerhercegség lakóit, más velük rokon népektől.

A pyarroni vérvonal egyhamar keveredett az itt lakókéval, s néhány generáció alatt megkülönböztethetetlenül elvegyült az őshonos és a pyarroni vér. Sokan ennek, s a nemesekre váró mostohább körülményeknek tudják be, hogy az ikerállam mai nemessége oly sok vonatkozásban eltér a Pyarronhoz és hagyományaihoz komolyabban kötődő népek arisztokratáitól.

De mindez nem ment egykönnyen. Ezt a Zadami udvart követők jóval hamarabb, míg a hegyvidéki utat választók némileg később voltak kénytelenek tudomásul venni. A Salumion hegységtől északra, a Larmarion bérceitől keletre elterülő pusztaságot ugyanis rendkívül harcias, ám fegyelmetlen törzsek lakták. Ők maguk sem voltak tisztában származásukkal, nem voltak állandó

szállásterületeik, s jobbára a környező népek megsarcolásából éltek. Magukat kashanoknak nevezték. Az írásos és egyéb források hiányossága miatt ma már szinte képtelenség megállapítani, hogy kik is voltak, mely etnikumhoz tartoztak valójában. Tény azonban, hogy a pyarroniták felbukkanásával eljárt felettük az idő.

Véres küzdelemben szorították csak vissza őket a nemesi Udvarok az úgynevezett Első hadjáratban. Írásos emlékeink az Égi Fény 968-970-es éveire teszik ezen csatározásokat. Később ezeket a sikereket vették erkölcsi alapul a új területeken élők leigázására is.

A beilleszkedés nem ment egykönnyen. Az első esztendőben nem csupán az őslakosok ellenállásával és az Első Hadjárat után még megmaradt kashanok bosszúszomjas csoportjaival kellett megküzdeniük, hanem az Udvarok közötti ellentétek szította viharokkal is. Míg az őslakosok szemében sikerült magukat több-kevesebb sikerrel az eddigi zsarolók felprédálóinak és igazságosztónak feltüntetni, addig az egymás közötti hatalmi versengésben kevesebb érvet tudtak az eddig is torzsalkodó Udvarok saját igazuk mellett felmutatni. Véres gyilkosságok és bosszúhadjáratok jellemezték ebben az időben a frissen letelepedett Udvarok viszonyát. Nem könnyített a helyzeten az sem, hogy az új hűbéri láncolat kialakítása – s ezzel együtt a megélhetés sem ment zökkenőmentesen.

A véres belviszályban azonban ha lassan is, de kibontakoztak a pyarroni mintára újjáélesztett államiság alapjai, és sikerült a magukkal hozott jog és erkölcsrendszert is az új környezethez idomítani.

Érdekesen alakult a nemesek helyzete az új hazában. Talán Ynev egyetlen államában sincs ilyen magas a nemesség aránya, mint éppen itt. Ezzel természetesen együtt jár az is, hogy – a kezdeti viszonylagos szegénység miatt – egyetlen predoci vagy edorli nemesnek nem esik le a gyűrű a kezéről ma már, ha munkáról van szó. Mindőjük rendkívül büszke nemesi származására, ám a legtöbbjükről senki fel nem tételezné, hogy „kék vér” csörgedezik az ereiben.

Az Udvarok torzsalkodásában döntő fordulat a legkevesbé várt helyről érkezett: Pyarronból. A kezdetben csak néhány mindenre elszánt térítő nyomában megjelentek az ősi város csavaros agyú és éles eszű diplomatái is. Ők pedig amellet, hogy sikerrel tömték be az újjászületett jogrendszer hézagait, megoldásokat hoztak számos, az őslakosokkal felmerülő problémára is. Ügyes politikai manőverezéssel sikerült elérniük, hogy az egykori nemesek elfogadják két független tanács létét, amely az adott terület alá eső újdonsült tartományok felett bírt korlátlan hatalommal. A későbbiekben a két terület is az egykori tanácsok után kezdték nevezni a hegyi (predochin) és síkvidéki (edorlin) elnevezés után.

Kitűnő politikai húzás volt Pyarron diplomatái részéről, hogy nem inkvizítorként, vallásuk védelmezőjeként léptek fel; s így sikerült azt is elérniük, hogy a pillanatnyilag megbékült államok – nem kevés nosztalgiától kísérve – maguk is a pyarronita vallás védőbástyáinak kiáltották ki magukat. Még meg sem fordult senkiben, hogy valaha az ősi város papjai ellen fordultak, s nem is olyan rég, még felmerült más istenek imádatának gondolata is. Az ismeretlen és veszélyekkel teli vidékek visszahozták szívükbe isteneiket is.

Noha a politikai nézetek nem sokat közelítettek egymáshoz, bizonyos fenntartásokkal – s elsősorban az ősi város védelmére apellálva, végül is a két állam csatlakozott az Államszövetséghez. Az égi fény 996. évében történt mindez.

A Békeszázadok és az Ezüst ló kaganátus

Nevével ellentétben a Békeszázadok nem a tökéletes egyetértés és a nyugalom jegyében teltek. Sőt éppen az e néven ismert korszak (Psz. 1000-1900) legelején gyökeres változás állt be a két ikerállam hatalmi berendezkedésében. Mindkét tanácsban a legerősebb udvarok hangja lett a döntő, és

sikerült elérniük, hogy a korábbi látszategyenlősdi játszó tanácsok helyett, hivatalosan is egyetlen család, a magát hercegnek nevező Udvar kezében összpontosuljon a hatalom.

Így valóban viszonylag békés évek következtek a magukat most már hivatalosan is Predocnak illetve Edorlnak nevező Ikerhercegségre. Erre az időszakra tehető a ma is létező gazdasági tevékenységek kialakulása és megerősödése, az edorli lovagi kultúra háttérbe szorulása és Antoh egyházának mind látványosabb előretörése. Az Udvarok közötti viszálykodás ha nem is csitult, de legalább nem a nagy nyilvánosság előtt folyt. Ekkoriban alakultak ki a Zászlók és Udvarok körei, melyekről a későbbiekben lesz szó.

A Békeszázadok idejére esett az Első Nomádjárás néven ismert dúlás, amely elsősorban Pyarront vette célba. Az Ikerhercegség csapatai is küzdöttek a déli, ismeretlen behatólókkal, ám saját területeiket soha nem fenyegette veszély. A békés évek végét két nagy fontosságú esemény jelentette.

Az Udvarok Lázadása volt a korszak legnagyobb polgárháborújának kiindulópontja. Predocban néhány udvar megneszelte, hogy a századonként más-más családra szálló hercegi cím birtokosai uralmi idejük lejártával nem kívánnak lemondani jogaikról és heves támadásba kezdtek. Félelmük nem volt alaptalan, ám hamar rá kellett döbenniük, hogy hibáztak. A magát hercegi udvarnak nevező Ghoron család jó előre felkészült az események ilyenén alakulására és példátlan kegyetlenséggel folytatta el a lázadást. A rebellis udvarokat megfosztotta földjeiktől és az Ikerhercegség határvidékeire száműzte őket, ekként létrehozva a külső és belső tartományok rendszerét. A belső tartományokban a hercegi családokhoz hű Udvarok uralkodtak, míg a lázadók a határokon kell vigyázzanak. A külső tartományok elnevezés egy kicsit pontatlan, mivel ez a vidék nem mindig pontosan körülírható területet jelentenek. Vannak olyan Udvarok, amelyek valamelyik külső tartomány felett bírnak hatalommal, ám nincs – nem kaptak rá jogot – állandó székhelyük, s folyamatosan vándorolva élnek a hercegségek peremvidékén. Mára ez a helyzet megszilárdult, ezek a „nomádrófkok” is büszkén teljesítik feladataikat, noha arról valószínűleg soha nem tettek le, hogy egykor majd ismét közelebb kerüljenek a tűzhöz. Mindkét hercegségben bevett szokás, hogy a renitens, lázongó főurakat a külső tartományok valamelyikébe száműzik. A rendszer megalkotásakor még nem is gondoltak arra, hogy hamarosan milyen fontos szerepet kapnak majd a külső tartományok urai.

Felbukkant ugyanis a déli sztyeppéken egy rendkívül karizmatikus, nem kevés mágikus hatalommal bíró nomád férfi, a Kara-Shin nemzetségbeli Nan-shu. Nemcsak az egymással marakodó törzseket és népeket volt képes megbabolázni, de az akkor már sikereitől kissé eltelt Államszövetséget is komoly csatározásokra kényszerítette. Államalakulata, az Ezüst ló kaganátus, amely halálával darabjaira hullott, félezer esztendeig tartotta rettegésben a környező államokat. A déli jégmezőktől egészen a pajsországokig, keleten a Shadoni öböl mentén egészen Edorl gyepűiig nyújtózott.

Predoc és Edorl ebben az időszakban elevenítette fel igazán a régmúlt idők fegyveres hagyományait, melyeket azóta sem engednek újra feledésbe veszni. Míg Predocban megmaradtak a lovagi tradíciók, addig a síkvidéki államban elsősorban nehéz és könnyűgyalogság fejlesztésével próbálták útját állni az idegen áradatnak – több-kevesebb sikerrel. Ekkortájt alakultak ki a hírneves edorli számszeríjász egységek – ellensúlyozandó a nomádok íjászeit, és a két állam közös, azóta több ütközetben próbált harcmodora is ezidőtájt alakult ki. Kemény, embertpróbáló csatákban védtek meg függetlenségüket, jóllehet volt olyan időszak is, amikor nomádok csatangoltak az edorli földeken.

A Nan-shu félezredes életét követő zűrzavarban nem kevés nomád maradt az Ikerhercegség környéki vidékeken – ellenük hozta létre többek között Shadon a féldominiumok rendszerét – ám már korán sem jelentettek olyan komoly veszélyt, mint a rettegett hatalmú kagán idején.

A közelmúlt

A nomádokkal folytatott folyamatos csatározások megedzették a hercegségeket. A közvetlen fenyegetés elmúltával sikerült mindkét államban megszilárdítani a hatalmát egy-egy Udvarnak. Ennek megfelelően Predocban az Ermeni família tartja kezében a hatalmat, s elérték, hogy a hercegi cím örökletes legyen, míg Edorl trónján a Ravissorok ülnek, s az uralkodó halála esetén a főnemesség választ magának új herceget az Első Zászló alá tartozó Udvarokból.

Az utóbbi időszak hozta az Ikerhercegség gyors meggazdagodását is. Ekkortájt tett szert világhírré a predoci bor, s a telivérek, míg edorli mezők terményei sosem látott áron kerültek piacra az Államszövetség országaiban. Ezzel járt együtt a kereskedők és céhek fokozatos megerősödése – s mivel a hercegségekben kezdettől fogva más volt a nemesség és a fizikai munka viszonya, mint más államokban – újabb Udvarok jutottak így az államügyekbe való beleszóláshoz.

Ebben az időben épültek a külső tartományokba, Shadonba és az Államszövetség országaiba vezető fontosabb kereskedelmi utak, amelyek a térkapuhálóra nehezedő egyre erőteljesebb nyomást hivatottak enyhíteni. Ez az időszak, amikor a hercegségek flottája végérvénnyel megerősödött.

Az utóbbi évek legsúlyosabb krízisét is a közelmúltban élte át az Ikerhercegség. A Kránból induló Dúlás, amely Pyarront is elsöpörte, ugyan nem érintette közvetlenül a Gályák-tengerének partjait, ám az onnan érkező menekültáradat zűrzavaros viszonyokat eredményezett mindkét hercegségben. Csak valamelyest tudott ezen változtatni az Államszövetség politikája, s végső megoldást is csupán az immár védettebb helyen – Predoc szomszédságában – felépített Új-Pyarron jelentett.

Földrajz és gazdaság

Az Ikerhercegség rendkívül kedvező helyen fekszik, ám hogy a szerencsés földrajzi elhelyezkedés mindenki számára haszonnal is járjon, ahhoz az is szükséges, hogy a két állam a továbbiakban is az eddigiekhez hasonlóan segítse a másikat.

Predoc hátát – nyugati határait – a Larmarion bércei óvják, s a lassan a tenger felé lejtő lankák egészen Edorl sík vidékéig nyúlnak. Predoc területén nincsenek még igazán magas csúcsok, ám a legnyugatabbra eső határvonalak éghajlata már hegyvidékinek számít. Az itt elterülő tartományok híresek hideg teleikről, hiszen a tengerközeli vidékek melegebb légáramlatai nincsenek igazán hatással az itteni klímára. Hatalmas nyájakat, sűrű erdőket talál, aki a vidék büszke lakóit felkeresi. A hegyi patakok érc- és fűrészmalmok százait dolgoztatják, a helybéli fafaragók párját ritkító ügyességgel díszítik házaikat, épületeiket.

„Egymás kezét fogó” kisebb nagyobb tartományok során keresztül juthatunk le a predochi dombvidéken keresztül egészen a tengerig. Két nagyobb folyón kell csak eközben átkelni: a zavaros vizeiről elnevezett Tradon, amelynek jelentése saras, és a csendesebb folyású Epreminin, amely nevét egy néhai tartomány uráról kapta. Ez a folyó, amely a leghíresebb bortermelő vidékeket is összeköti, kiváló lehetőséget biztosítva így a folyami kereskedőknek, a bor szállítására.

Vannak persze olyan predoci borok is, amelyek természetüknél fogva nehezen vagy egyáltalán nem szállíthatók, mert ez a bor minőségének a rovására menne. Ezeket a fajtákat csakis itt kóstolhatja meg az utazó, a maga Igrain Reval is ezt írja, hogy: „...botorul cselekszik, aki a szíves invitálást elengedi a füle mellett, mert az Indásdombok, a Tartenn tartományaiban olyan borokat ihat, melyek bizony feledtetik vele mindazon örömeiket, amelyeket a predoci borok a világ más részein eddig neki már szerezni szíveskedtek.”

A tengerparttól az ország belsejéig nyúló végeláthatatlan szőlőshegyek, pinceerődök és borvároskák vidéke ez, ahol nem nemesember az, aki nem tudja tizenötféle módon metszeni a szőlőt,

aki nem szakértője a hordóknak, s nincs tisztában első nyeletre a szájába vett bor származási helyével és évjáratával.

Egyéb furcsaságok is szembeötlenek az erre utazónak. A bor és a szőlő mindenk feletti hatalma számos megdöbbenő dologgal szolgálhat. Lenyűgözőek a hetekig tartó szüreti ünnepek, s csakúgy hatalmas feneket kerítenek az újbor megjelenésének is. A környék leghatalmasabb és legbefolyásosabb nemesei bizonyosan tekintélyes kereskedők vagy szőlősgazdák, és megfelelően nagy szava van a kormányzásban a különféle borászattal kapcsolatos céheknek – kádárok, daráló és préskészítők – is.

Az ikerhercegség éghajlata meleg, időjárása – elsősorban a szőlőtermelő vidékeken – könnyen kiszámítható. Antoh papjai gondoskodnak ugyanis róla, hogy a bortermelő tartományokban mindig olyan legyen az idő, ami a növényeknek, a termésnek éppen a legmegfelelőbb. A főpapoknak szinte másra nem is akad gondja, ám cserébe a bortermelő Udvarok hihetetlen összegekkel támogatják az egyházat. Szintén Antoh papjai gondoskodnak arról is, hogy a szárazföldről eltiltott viharok másutt kitombolhassák magukat. Éppen ezért nem árt, ha a Gályák-tengerének ezen vidékét járó hajósok egyet a fedélzetre vesznek a tengerúrnő szolgálai közül. Ha valaki, hát ő bizonyosan tudni fogja, merre nem érdemes hajózni.

Az ország belső dombvidékein, és a délre nyúló széles lapályokon a szintén Ynevhírű ménesek nyargalásznak; megbecsülésük és fontosságuk csakis a boréhoz mérhető. Úgy tartják pegazusok vére folyik bennük, ami nem lenne meglepő, hiszen nem egy Udvar büszkélkedhet vele, hogy a szárnyas jószágokból több is a birtokában van.

Noha a külvilág felé egységes és egységesen büszke arcukat mutatják, az országon belül már nem egy kisebb belviszály oka volt, hogy egyik vagy másik Udvar, a borászatból vagy a lótenyésztésből szerezte hírnevét. A legjobban persze azok jártak, amelyek mindkettőben érdekeltek, ám ők nincsenek túl sokan. Predoc székvárosa Graligan, itt van az Első Zászló, az Ermeniek zászlaja is, legnagyobb települése Hefremin, egy borszagú kikötőváros a Gályák-tengerének partján.

Ha a predociakra igaz, hogy valamelyest mindannyian konyítanak a borászathoz és a lótenyésztéshez, akkor az edorliakról nyugodtan elmondható, hogy legalább ennyire értenek a növénytermeléshez. „Az államszövetség éléskamrája”. Ezen a néven is közismert az Ikerhercegség másik tagja.

Edorl korántsem bír olyan változatos felszíni alakulatokkal, mint nyugati szomszédja, hisz egész területét egyetlen síkság alkotja, amelyet csak nagy néha számít meg néhány kisebb dombvidék. Ám itt bontakozik ki igazán az a három nagyobb folyó, amely „gyerekkorát” a Larmarion déli vidékein töltötte. Közülük kettő, a Hideg- és a Meleg-Vironto nem messze a déli határtól egyetlen folyóban egyesül. Ez a Kék-Vironto. A harmadik folyó a Parla – jelentése görbevíz -, végigkacsaringózza a külső tartományok javarészét, mielőtt edorli területre lépne. A nomádgrófok számos Udvara látja hasznát, de maguk a nomádok is szent folyóként kezelik. Komótos útját a nagy keleti gabonaföldek között folytatja, ahol már gátak és csatornák is szabályozzák az útját, s veszélyes áradásait.

Antoh papjai itt elsősorban arra ügyelnek, hogy a tápanyagokban gazdag hordalékot megfelelően oszlassa szét a rá váró földeken. A termés – az égieknek hála – mindig bőséges.

A Nagy Síkon minden évben kétszer aratnak, s meglepő bőséggel teremnek a gyümölcs és zöldségek is. A nemes Udvarok legbefolyásosabb tagjai a nagy kalmárfamíliák közül kerülnek ki, s nem ritka, hogy Predoc nagyobb pinceerdeiben is edorli kereskedők szavát hallani.

Ha vigasságra vágyik az utazó, jól teszi, ha felkeresi Edorlt valamelyik aratási ünnep lett, de akkor is vigalomra számíthat, ha a különböző termékenységi ünnepek valamelyikén teszi lábát ezekre a földekre.

Edorl a raktárak, hombárok és csűrök földje, ahol a rágcslók és kártevők számítanak a legnagyobb ellenségnek; ahol egy jó patkányirtó kutya vagy egy ügyes macska nagyobb becsületet

szerezhet magának, mint bármely katona. Éppen ezért ne csodálkozzon az utazó, ha időről-időre macska- vagy görényszobrokat lát az út mentén. Már Igrain Reval is megemlékezik ezekről a fura „védőszentekről”, akik Pyarron minden tiltása ellenére – vagy talán éppen ezért – mindig megkapják a maguk áldozatait néhány agyoncsapott vagy megmérgezett pocok, hörcsög „képében”.

Már beszéltünk róla, hogy Edorl kereskedői szállítják az Ikerhercegség portékáinak javarészét külhonba, ennek megfelelően ebben a hercegségben találjuk a Gályát-tengere déli részének legnagyobb és legrégebb kikötővárosát, Patarrét. Idővel meglehet, hogy Új-Pyarron tengeri dokkjai mind fontosságában, mind forgalomban felülmúlják majd, ám egyelőre nem lehet kétséges, hogy a méhkasként zúgó város jelenleg - egyesek szerint a későbbiekben is – örzi vezető pozícióját a Kereskedő Hercegségek, Gorvik, a Hat Város és Shadon közötti kereskedelemben.

Dokkjai folyamatosan zsúfolásig teltek, fogadói, mulatói a legkényesebb ízlésnek is megfelelnek, s vonzerejét növeli az utazók és szerencsevadászok szemében, hogy itt igazán olcsón juthat predoci borhoz a szomszéd.

Hatalmi csoportosulások

Zászlók és Udvarok

Az Ikerhercegség mindig is büszkék voltak arra, hogy lakosságuknak milyen nagy hányada nemesi származású. Az is igaz ugyanakkor, hogy az itteni nemesek nagy többsége nem az Államszövetség mércéjének megfelelően értelmezi a nemesség fogalmát. Sokan közülük mindennap végeznek fizikai munkát. Ezt a hagyományt – büszkén vallják – őseiktől örökölték, s nem is igazi nemes szerintük az, aki maga is a régiekhez hasonlatosan nem veszi ki a részét a munkából.

A nemesi családokat Udvaroknak neveik. Gyaníthatóan már akkor ez az elnevezés volt divatban, amikor Pyarronból elvándoroltak. Évszázados hatalmi versengés során alakult ki azután a Zászlók rendszere, amely mind a mai napig meghatározza az egyes Udvarok hovatartozását.

A különféle Zászlók mindig rendkívül fontosak voltak a hercegségek életében, számtalan rege és história létezik, amelyben központi szerepet kap egy-egy lobogó. A mai Zászlók is mágikus hatalommal bíró tárgyak, noha hatalmuk meg sem közelíti az északi hadurak hatalmi jelképeit. Mind Predocban, mind Edorlban négy-négy Zászló ismert. Az Első Zászlónak nevezett hatalmi csoportosulás vezető hatalmi ereje mindkét államban a hercegi Udvar. Ide tartozik mindkét államban az öt-öt legbefolyásosabb, leghatalmasabb család. A többi Udvar rangjának megfelelően a következő – Második, Harmadik, Negyedik – Zászló alá tartozik. Itt már nincsenek számbéli korlátozások, sem területi felosztás. Szigorúan a rang, a vagyon, a hatalom határozza meg, hogy ki hová kerül.

Külön Zászlajuk van a külső tartományok, a nomádgrófok Udvarainak is. Mostanában kezdenek annyira megerősödni, hogy szavuk a megfelelő súllyal essen latba a különféle fórumokon.

Az Ikerhercegség nemesi gyűléseinek szószólói a Zászlósúruk. Ők képviselik a Zászló alatt csoportosulókat a hercegi tanácsban. Az Első Zászlósúr kifejezést minden esetben a hercegre kell érteni.

Talán nem szükséges külön hangsúlyozni, mekkora presztízsnövekedéssel jár, ha egy-egy Udvar egy „körrel”, azaz Zászlóval feljebb tud kerülni, s szintén bukásnak számít, ha valaki a továbbiakban egy alacsonyabb Zászló urának köteles engedelmességet. Az adott Zászlóhoz tartozó Udvarok száma ugyanis kötött, s csakis valamely Udvar bukásával képzelhető el, hogy egy másik feljebb léphessen. Ez alól egyedül a Negyedik Zászló a kivétel, hiszen az újdonsült nemesi címmel rendelkezők azonnal ehhez a körhöz tartoznak. Arra is volt már példa – igaz, meglehetősen ritkán – hogy egy Ötödik

Zászlóhoz tartozó (azaz egy külső tartománybeli) Udvar is felvételt nyert a Negyedik Zászló alá. Ehhez természetesen szükséges az Udvar bukása és „száműzetése”, földjeinek újraosztása.

Külön hatalmi harc folyik a Zászlósúri tiszttöltéséért is, hiszen korántsem mindegy, hogy ki képviseli az adott Udvarokat, s kinek mekkora szerep jut az államok eseményeinek irányításában.

Antoh egyháza

Az Ikerhercegség gazdaságával kapcsolatban már felbukkant a tengerűrnő neve. Nos nem véletlenül. Antoh talán egyetlen helyen nem olyan erős, mint éppen itt. Hivatalosan ugyan nem számít államvallásnak az imádata, ám egyes kőszívű inkvizítorok bizony haraggal szemlélnék csupán, minként hanyagolják el a pantheon többi lakóját az itteniek, akik gyakorta akkor is a tenger asszonyához intézik imáikat, ha könyörgésük tárgya adott esetben egy másik pyarroni isten „hatáskörébe” tartozna.

Antoh nem egyszerűen tengerhez köthető isten, de minden vizek úrnője, kinek a folyamok mellett éppen akkora a hatalma, mint a haragvó tengeren. Szinte minden településen felbukkannak kicsiny, fehér rendházaik, s nem ritkák azok az épületek sem, amelyek a településektől távol, egy-egy dombgerincen terpeszkedve felügyelnek a vidékre. Természetesen minden nagyobb városban megfelelőképp képviseltetik magukat, s hatalmuknak megfelelően a politikába is beleszólást nyernek. Nem véletlenül. Rajtuk múlik igazán, hogy az Ikerhercegség jóléte állandó maradjon. Mindenki emlékezhet arra a zűrzavarra, amikor a Dúlást követő esztendőkből a hercegek meg akarták kurtítani a tengeristennő papjainak jogait és hatáskörét. Sosem látott viharok dúlták a hercegségek területét, s a Zászlósúrok egyhamar meghátráltak.

Mindkét hercegségben az Első Zászló Udvarai közé sorolják a pátriárkák Nagyudvarát is, amely Predocban Graligan, míg Edorlban Patarre városában székel.

A tengerűrnő kék köntösű papjait mindenütt nagy megbecsülés övezi. Ugyan más-más okokból kifolyóan, de leginkább a shadoni Domvik-papokat övező tisztelethez lehetne csupán hasonlítani. Minden városban lépten-nyomon delfinszobrokra bukkan az ember, s a különféle halak ábrázolásai is szinte minden esetben összefüggésbe hozhatók Antohhal.

A tengerűrnő egyháza mérhetetlen hatalommal rendelkezik. Nem csupán politikai, de gazdasági befolyásuk is lenyűgöző. Kagylódíszes kereskedőhajóik és diplomatabárkáik az egész Gályák-tengerén ismert látványosságnak számítanak.

Könnyen észre lehet venni, ha valamelyik Udvar kiesik az egyház kegyeiből – kiszámíthatatlan időjárás, súlyosabb esetben kemény viharok fenyegetik földjeiket. Talán mondani sem kell, hogy az egyház ilyen jellegű viselkedése számos ellenérzést szül, ám csak igen keveseknek adatik az meg, hogy elegendő ereje legyen arra, hogy szembeszállhasson a papokkal.

Vannak persze olyan családok is, akik Antoh papjai nélkül, csupán az istennő kegyelmében bízva próbálnak élni, több-kevesebb sikerrel. A tengerűrnő papjai ugyanis csak kivételes avatkoznak az időjárás menetébe, ha csak lehet, nem térítik azt el eredeti medréből. Nem is nagyon van erre szükség, hiszen az Ikerhercegség időjárása a mágikus befolyásolás nélkül is kiemelkedően kedvező.

A céhek

A Zászlók és Udvarok rendszere mellett létezik egy másik szövetségi szervezet is a hercegségeken belül, ez pedig nem más, mint a különféle Céhek paktumai. Már szó volt róla, hogy a nemesek nem vetik meg a munkát, ám nem szabad elfeledni, hogy mindezek mellett mégsem ők azok, akik a legtöbb hasznot hozzák a két államnak, még ha bevételeik jelentősek is. A borászattal, a

lőtenyésztéssel és mezőgazdasággal foglalkozók között, sajátos módon kialakultak azok a „szakértői csoportok”, akik lépésről-lépésre kiharcolták maguknak a mind nagyobb befolyást, s különféle paktumokkal egyre szorosabbra fűzték kapcsolataikat. Ezáltal is elősegítették, hogy mihamarabb megerősödjének. Így alakulhatott ki az az egyedülálló céhes rendszer, amely meghatározó szerepet tölt be az Ikerhercegség gazdaságában. Vannak persze olyan céhek, amelyek vezetői nemesi származásúak, ők automatikusan részesei valamely Zászlónak, ám a Céhek nagy többségének vezetői nemtelenek. Ily módon csakis közvetett módon szólhatnak bele a politikába.

A legfontosabb céhek területi alapon is szövetkeznek, s amolyan titkos társaságok alapításával szövik szorosabbra kapcsolataikat. Így nagyobb befolyásra tehetnek szert, s akár azt is elérhetik, hogy gazdasági hatalmukat egyes Udvarok mögé felsorakoztatva, ők maguk is – az adott Udvaron keresztül – beleszólást nyerhessenek az adott ország ügyeibe.

A legfontosabb ilyen Céhek a következők: kádárok, lócsiszárok, metszők, daráló- és préskészítők, kalmárok és fuvarosok, puttonyosok, gyümölcsgazdák. Bármilyen furcsa legyen is, ma már számottevő befolyással rendelkeznek, s egyes paktumok tagjai még azt is megtehetik, hogy önálló bandériumokkal segítsenek az ország védelmében, ha kell.

Gazsi



A kyr naptár

Ynevi kultúrtörténet

Észak-Ynev egyetlen népe sem függetlenítheti magát az ősi birodalom máig ható kulturális és történelmi hatásaitól. Jóllehet Kyria örökségének mai letéteményese, Toron nem igazán népszerű a kontinens északi részének nagyobbik felén, azt egyetlen mai államalakulat sem tagadhatja, hogy a „Sötét Birodalom” őse mindmáig befolyásolja hétköznapjait.

Ennek egyik kevésbé szembetűnő megnyilvánulása a pyarronita naptár, amely kyr mintára az istenek „hatáskörébe” helyezett bizonyos hónapokat, csakúgy, mint tették azt annak idején a kyrek is. Az Államszövetség csillagászpapjai új rendszerbe szedték a kyrek által szerkesztett naptárat, s megpróbálták olyan formába önteni, hogy az elfogadható és népszerű lehessen a hatalmas területi befolyással rendelkező egyház valamennyi lakója számára. Így történhetett, hogy az egykori öt kyr istent a pyarronita naptárrendszerben kilenc pótolja, s hogy a régen az öt különféle – Kyriában ismert – évszakot úgy módosították, olyan általános megfelelőekkel pótolták, melyek kisebb-nagyobb jóváhagyással majd egész Yneven érvényesek.

Hogy a mai naptár milyen és hogyan működik, mindannyian jól tudjuk. Vessünk azonban néhány pillantást mindezek alapjára, az úgynevezett kyr naptárra, amely Toronban és egyes konzervatív godorai (értsd - erioni) családokban a mai napig használatos.

A naptár vizsgálatánál nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy a kyrek számmisztikája mindennapjainknak, legegyszerűbb cselekedeteiknek is meghatározó eleme volt, s még a legprózaibb tetteik esetében is betegesen kerültek a rosszerencsét hozó számokat.

Azzal a ténnyel, hogy egy ynevi esztendő 620 napos, nem tudtak mit kezdeni – ezt az „apró rendellenességet” oly módon korrigálták, hogy váltakozva 619 és 621 napos esztendőket hívtak életre. Az évet öt évszakra osztották – ezt a rendszert valószínűleg Calowynról hozták magukkal – s ennek megfelelően itt is meghonosították a Meleg, a Hús, a Nyirkos, a Hideg és a Langy évszakokat. Manapság jobbára a tél, tavasz, nyár, nyárutó, ősz kifejezéseket használják, s ezek mentek át az északi közélet kifejezései közé is.

Az öt évszakot egyenként három, negyvenegy napos hónapra osztották, ennek megfelelően két kettős holdtölte ideje alatt telt ki egy hónap. Mikor a második, a „szerencsétlen” holdhónap is véget ért, akkor jött el az ideje annak, hogy egy új, sikeres hónap vehesse kezdetét. Hogy a hétköznapok életét ne befolyásolhassák kedvezőtlenül a páros számok, gyakorta fordultak különféle módszerekhez, amelyek segítségével az egyes szerencsétlennek tartott időszakokat bizonyos rituálékkal másokhoz rendelték, ily módon téve szerencsésé azokat is. Ne is csodálkozzunk ez okból akkor, ha toroni vagy kyr forrásokban egyes hónapok ötven-, hatvan- vagy hetvenvalahányadik napjáról találunk említést! Sajnos nem lehetünk bizonyosak abban sem, hogy minden esetben ki tudják hüvelyezni a változások okát és módját, ezért elképzelhető, hogy egyazon eseményről bizonyos forrás két különböző dátummal tesz említést.

A naptár évi fordulópontján ötnapos ünnep során vezetik át a mai napig is a toroniak az egyik évet a másikba. Ez a hét ünnepi hét, nem tartozik egyetlen évszakhoz vagy hónaphoz sem, ám mindig a hideg és a langy évszakok fordulópontjára esik. A kyr újév ugyanis a természet újjáéledésétől, a hideg idők elmúltától számítja az új esztendőt, s ekkor lépnek egyet az évek számával is.

Hogy egy kicsit bonyolítsa a helyzetet, az évek számlálására több, jelenleg is érvényes módszer használatos. Az első módszer azt az esztendőt veszi kiindulópontul, amikor a kyrek először tették

lábukat Ynevre. Ezek szerint a P.sz.-i 3700. esztendő Földre Lépés 20983. évére esik. Ezt az időszámítási módot elsősorban a Dinasztia történészei, s egyes Nemes Házak alkalmazzák.

Egy másik módszer azt a dátumot veszi alapul, amikor Toron első császára hivatalosan is hatalomba lépett. Ezek szerint Rounn Lyechara a Császári Korona 1. évében koronáztatott császárrá, ami a P.sz. 170. évben történt. Könnyen kiszámítható, hogy mindez, ha a Földre Lépés szerint számoljuk, a 17453. esztendő eseménye volt, s hogy most, a Psz. 3700-ban a Császári Korona szerinti 3530-at írjuk.

Létezik még néhány hasonló módszer, ám mivel hasznát csupán a történészek látják, ezúttal talán nem fontos valamennyiüket számba venni.

Lássuk tehát, miként is néz ki az a naptár, mely néhány ezer esztendővel ezelőtt még a kontinens nagy részén elterjedt volt.

Ünnepi hét (khyn-ontor)
Langy évszak – Igere hónapjai
Fák hava
Rügyek hava
Levelek hava
Meleg évszak – Sogron hónapjai
Bogarak hava
Kígyók hava
Baglyok hava
Hús évszak – Morgena hónapjai
Pókok hava
Árnyak hava
Rákok hava
Nyirkos évszak – Tharr hónapjai
Gallyak hava
Ködök hava
Varjak hava
Hideg évszak – Weila hónapjai
Gyökerek hava
Skorpiók hava
Jéggyémánt hava

*E*gy hét – bármely ellentmondásos legyen is ez az elnevezés – csakúgy, mint Ynev más tájain, Toronban is ötnapos. A napok megnevezései továbbra is őrzik régi alakjukat, melyek eredeti formájukban nyilvánvalóan a kyr panteon tagjaihoz köthetők, s a mai toroni szavak is csak kevésbé torzultak az eltelt évek alatt. Nem nehéz észrevenni a hasonlóságot, ami a toroni – illetőleg kyr – alak és az Északi Szövetség területén ma is használatban lévő elnevezések között létezik:

Kyr elnevezés	Toroni változat	Északi-erv – megfelelő
---------------	-----------------	------------------------

eweilan	eweil	evir
higger	higge	higr
asogre	assog	asor
emorge	emorgr	emor
tarra	tarar	tar

Nagyjából hasonló folyamattal állunk szemben akkor is, ha az órák megnevezéseinek boncolgatásába fogunk. Itt jóval könnyebb dolgunk van, hiszen egyértelműen visszaköszön a kyrek használatra fémek, fémötvözetek (és színek) rendszere. A húsz óra elnevezéseit ugyan nem őrizték meg – még kisebb változások árán sem – az eredeti alakjukban az Északi Szövetség területén, ám tükörfordításuk mindenütt visszaköszön, bármerre is járunk.

a Higan órája
az Ólom órája
a Cink órája
a Vörösréz órája
a Bronz órája
a Kéklunár órája
az Ezüst órája
a Mithril órája
a Vöröslunár órája
a Vas órája
az Abbit órája
a Sárgaréz órája
az Acél órája
az Arany órája
a Zöldlunár órája
a Fehérréz órája
a Feketeacél órája
az Ón órája
az Óezüst órája
a Feketelunár órája

Mint láttuk, Kyria ilyenformán mindmáig jelen van Észak mindennapjaiban, s ez ellen még azok is csak keveset tehetnek, akik egyébiránt Toron esküdt ellenségei. Azt talán még ők sem gondolják komolyan, hogy ezeket a jól bevált és közkeletű elnevezéseket újakra cseréljék: mindez nem jelenti Toron befolyásának vagy átró hatalmának megnövekedését. Egyszerűen csak olyasmire hívja fel a hozzáértők figyelmét, ami elgondolkodtat, és más megvilágításba helyezi az egymásra következő korok tényeit. Nem kell elfeledni sem Orwellt, sem a Káoszort, Ryeket vagy a Zászlóháborúkat... ám tudni kell, hogy a nyelv soha nem lehet azonos egy eszmével, legyen az akár hibás, akár briliáns. Sokkal érdekesebb azon elgondolkodni, hogy közel azonos módon beszélt a hét napjaitól vagy a napok óráiról Kyria egykori császára, a gianagi favágó vagy egy toroni boszorkányhadúr.

Gazsi

Dalpárbaj

Avagy a zene mágiája

Sötét ruhás férfi lép ki a fák közül, ajkán gúnyos mosoly. Vonásai jellegtelenek, ám elegánsak. Tekintete mélyén hideg fény lángol. Oldalán törkard lóg, kezében gyönyörű kivitelezésű lantot tart. Ki ez, és honnan került ide?

- Nem rossz! – mosolyog; hangja, akár az acél pendülése. – De ostobaság a tehetséget bugyuta gyermeknótákra fecsérelni. Tudsz valami komolyabbat is, vagy ebben a nevetséges mesében ki is merül minden tudományod?

- Nem tudom, hogyan jutottál ide, barátom – intek fölényesen. – Ám ha kívánod, bizonyosat adhatok róla, hogy tehetségem jóval sokrétűbb, mint hinnéd!

A sötét ruhás közelebb lép, arcán talányos mosoly terül szét. Ujja megpendít egy húrt a lantján. Különös, zsongó hang vet fodrokat a hús levegőben.

- Készen állok. Döntsük el, ki a jobbik! – bólint. – Ha kívánod, akár kezdhethük is.

Bárdok. Vándor muzsikusok és széltolók; kacagtató-ríkató történetek mestermívesei; lágy és édes összhangzatok megszólaltatói; az asszonyzív mélységes titkainak legnagyobb értői. Az érzelmek finom mívű manipulálása számukra nem pusztán szélhámosság; egész személyiségük, életfelfogásuk jut kifejezésre benne. Mindannyian megvetik a durva módszereket, gondolkodásmódjuk csiszolt és emelkedett. Ettől csak roppant kevesen térnek el, akiket a többiek megvetnek és kiközösítenek, nem is tekintik őket igazi bárdoknak.

A fentiek ismeretében sokakban felmerülhet a kérdés: hogyan intézik el a dalnokok egymás közötti nézeteltéréseiket? A hiúság legalább annyira jellemző rájuk, mint a kifinomultság, óhatatlanul rivalizálnak hát; de hogyan, miféle módon döntenek el, hogy ki a jobb két versengő fél közül? Egy bizonyos: módszereik sohasem hétköznapiak, hiszen e poétalelkű világcsavargók számára a stílus, a külső maga az élet.

Akadnak közöttük, akik fegyverek csatájára esküsznek. Ők vannak a legkevesebben, javarészüket Ilanorból vagy Yllinorból való. A legtöbb bárd megveti ezt a módszert, meggyőződéssel vallják, hogy a muzsikus dalnok tehetségét és tudását nem lehet pengére fent acéllal mérni. Az efféle fegyveres párbajok rendkívül ritkák, és szinte sohasem végződnek halállal.

A vitás ügyek elintézésének másik közkeletű módja a dalpárbaj. Ez már sokkal előkelőbb és nagyobb tekintélynek örvendő megoldás. Leggyakoribb fajtája, amikor a két vetélkedő bárd felváltva adja elő a tetszőlegesen kiválasztott dalokat vagy költeményeket, míg egyértelműen ki nem világlik, melyikük versel mélyebb ihletéssel. Ennek semmi különösebb külső kísérelése nincs – a képzett kobzosok egy-két dalváltás után már tisztában vannak vele, hogy a másik jobb-e, rosszabb-e náluk.

Játéktechnikailag ez a következőket jelenti: mindkét játékos (vagy NJK esetében a KM) megnézi a karakter éneklés/zenélés és nyelvismeret képzettségét, valamint a Tsz-ét. Ez utóbbinak értékét elfelezi (mindig lefelé kerekítve), majd beszorozza tízzel. Így egy százalékos alapértéket kap. Az éneklés/zenélés alapfoka +5% bónuszt, mesterfoka +15%-ot jelent. A vonatkozó nyelvismeret mesterfoka további +15%-kal növeli az alapértéket. (Bizonyos nyelvek esetében az 5-nél rosszabb nyelvismeret tízszer annyi százalék levonást jelent, amennyivel a nyelvismeret foka alatta marad az ötösnek. Amelyik nyelvet a bárd 3-mál alacsonyabb fokon beszéli, azon képtelen dalolni.) Ezek után mindkét dalnok dob K100-zal, és az eredményt hozzáadja a százalékos értékéhez. Az egész módszer a

képzettségpróba-ellenpróba elvén alapszik. Akinek a végeredményként kapott százalékértéke magasabb, győzött. Mint látjuk, még a legegyszerűbb dalpárbajban sem lehet biztosra menni; a szeszélyes, kiszámíthatatlan ihlet olykor bizony a gyöngébb dalnokhoz pártol, és cserben hagyja a tapasztaltabbat.

Amennyiben a bárdok pusztán szavalótudományukat kívánják összemérni – ritka eset, de előfordul -, akkor az éneklés/zenélés képzettség nem ad bónuszokat a kockadobásukhoz, legendaismeret és a színészet viszont igen (Af: +5%, Mf: +15%).

A dalpárbaj másik változata jobban próbára teszi a költői tehetséget. Lefolyása a bajvívók hasonló jellegű összecsapására emlékeztet, csak éppen a fegyvereknek nem jut benne szerep. Az egyik dalnok – hogy melyik, azt közös megegyezéssel kell eldönteni, - szavalni kezd. A vers lehet tanult, vagy helyben költött; persze a rögtönzés sokkal nehezebb feladat. A másoknak – ha tudja – folytatnia kell a verset egy újabb sorral, amely ritmikailag igazodik az előzőhöz. (A rím nem feltétlenül követelmény; számos ynevi kultúrkör – például a toroni és a dzsad – egyáltalán nem ismeri a rímes verselést.) Ezután újra az első dalnok következik, majd megint a második, és így tovább. Aki először elakad, veszít. Ha hiba nélkül eljutnak a dal végéig, a párbaj eredménye döntetlen; ez persze csak tanult verseknél fordulhat elő, hisz a helyben költött verseket a végtelenségig tovább lehet fűzni.

Játéktechnikailag az ilyen dalpárbaj úgy szimulálható, hogy a két játékos (vagy a KM) a vers minden réeső sora után felváltva intelligencia próbát tesz. Amelyikük elvétí, az belesült a szövegébe, és veszített.

Ezt a párbajt, ha az érintett felek is úgy kívánják – és elég vállalkozó kedvet éreznek magukban hozzá -, a valóságban is végig lehet játszani, akár tanult, akár rögtönzött verssel. Kétségtelen, hogy ez a megoldás sokkal izgalmasabb és érdekesebb szerepjátékra nyújt lehetőséget, viszont komoly mértékű beleélő készséget és előadói tehetséget igényel a játékosok részéről.

A dalpárbaj harmadik – s egyben leglátványosabb, legkifinomultabb – típusát akár egyfajta varázspárbajnak is minősíthetjük.

Természetesen csak alapjaiban hasonlít a varázsló adeptusok viadalához, maga az összecsapás egészen más formában zajlik. A legnemesebb, legnagyobb dicsőséget hozó megmérettetésnek számít a vándorpoéták körében, ám ugyanakkor szörnyen nehéz és veszedelmes: általában csak a legkiválóbb, messze földön elhíresült bárdok merik föl vállalni a vele járó kockázatot.

A két versengő dalnok itt is soronként felváltva citál valamilyen megzenésített költeményt, eszköztáruk azonban már sokkal szélesebb skálán mozog. Ezúttal már nem csak hangjukra és tehetségükre hagyatkoznak, hanem a mágiájukra is. Mivel ezek a viadalok általában a nagy nyilvánosság előtt zajlanak, mindkét rivális igyekszik minél jobban elkápráztatni és lenyűgözni a közönséget, fölülmúlva ebben a másikat. A nemes dalpárbaj rendkívül ritka esemény, ám akik a jó sors kegyeltjeként tanúi lehetnek egynek, azok számára életre szóló élményt jelent – noha nem feltétlenül kellemesét. Számos északi krónikás megemlékezik róla, hogy amikor Dathra Ynn-Bhalar, a híres toroni Ezüstszirén egy tragikus szerelmes balladával a halálba dalolta nagy vetélytársát, az erv Tavaszkezü Ladoriant, hallgatóságuk nagy része gyógyíthatatlan mélakórba esett, és sokan közülük később önkezükkal vetettek véget az életüknek.

A nemes dalpárbaj játéktechnikai lebonyolítása oly módon történik, hogy a játékos, illetve a KM tízzel beszorozza a vetélkedő karakterek Tsz-ének egynegyedét (mindig lefelé kerekítve). Így egy százalékos alapértéket kap, amit – a főntebb megadott mértékben – tovább módosít minden olyan tényező, mely a két közönségesebb párbajtípus kimenetelét befolyásolhatja. (éneklés/zenélés, nyelvismeret, legendaismeret és színészet) Ha a bárdok varázslatok alkalmazásával emelik látványos előadásuk fényét, ezekért további bónuszpontok járnak. Erre a célra a bárdmágia számos eleme alkalmas, (bár direkt támadóvarázslatok sohasem); melyek közül a legismertebb és a legcélirányosabb kétségkívül a

Bűvhangszer. Ezért a varázslatért jár a legtöbb százalékos bónusz is, az alább következő táblázat szerint.

Minden plusz szólam:	+10%
Egy szólam eltolása kánonba:	+5%
Egyéb hangszer bekapcsolása:	+10%
Egyéb hangszer hangzásának eltolása (kánon):	+5%
Egyéb hangszer több szólamban, szólamonként:	+10%

A nemes dalpárbajban felhasználható többi varázslatot értelmetlen volna lajstromba szedni és pontértékeket rendelni hozzájuk, hiszen a riválisok fantáziája ilyenkor nem ismer határokat – mint ahogy remélhetőleg a játékosoké sem. A talpraesett, ravasz dalnokok olyan varázslatokat is képesek hatékonyan alkalmazni dalaik érdekében, melyeknek első pillantásra semmi közük nincsen a költészethez. Nagy általánosságban elmondhatjuk, hogy a bárdok játékát látványosan kiszínező varázslatokért (Képidézés, Élő történelem stb.) egyenként +10% módosító adható, míg a legfeljebb aláfestésül szolgáló fény és hang effektusokért (Hangteremtés, Aura) egyenként +5%. A legfontosabb szabályt azonban igen tömören meg lehet fogalmazni: Minél rendhagyóbbnak és ötletesebbnek találja a KM a varázslat alkalmazását, annál több bónuszt adhat érte.

Előfordulhat, hogy a fentiek szerint módosított százalékos érték száz fölé emelkedik, de ennek nincs különösebb jelentősége – mi több, nem feltétlenül jelent automatikus győzelmet. A számítások elvégzése után a párbajozó felek egyet dobnak K100-zal, s az így kapott számot hozzáadják módosított alapértékükhöz. Amelyiküknek magasabb összeg jön ki, az a nyertes; ha az eredmény netán egyenlő volna, akkor az győz, aki több Mp-t használt fel a vetélkedésben. Amennyiben ez a z érték is megegyezne, a viadal döntetlenül végződik – ami persze rendkívül ritkán fordul elő.

A dolog azonban ezzel még nem fejeződött be. A mágikus dalpárbaj ugyanis – mint már említettük – sokkal kockázatosabb a két közönséges verziónál. Amit az összecsapás eldőlt, a győztes szabadon megválaszthat egy általa ismert dalmágikus effektust, amellyel a vesztest sújtja, és nem kell érte Mp-t fizetnie. A vesztes automatikusan a varázslat hatása alá kerül, nem dobhat ellene mágiaellenállást, az időtartam tízszer annyi perc, amennyi Mp-t a győztes a párbaj során felhasznált.

Egyesek ezt bizonyára ijesztőnek látják, hiszen a diadalmas bárd – ha úgy tartja kedve – ilyenkor akár meg is ölheti a legyőzött riválisát, ha például ismeri a halál dalát. Ez azonban korántsem ilyen egyszerű. Igaz ugyan, hogy a győztesnek nem kell Mp-t fizetnie a vesztesre kiszabott dalmágikus hatásért; ám a választott bárdvarázslat Mp-igénye ettől függetlenül nem haladhatja meg azt a mennyiséget, amennyivel a győztes a párbaj lezárultakor rendelkezik. Ha tehát a dalnok valami nagy erejű varázslattal akarja sújtani ellenfelét, akkor jó sok Mp-t kell tartalékolnia erre a célra; ám mivel a viadalban alkalmazott varázslatok fölfelé módosítják a százalékos alapesélyt, ezzel éppenséggel a győzelmét kockáztatja. Persze kellő leleményességgel megáldott, Mp-ivel okosan gazdálkodó nyertes így is megtalálhatja a módját, hogy az összecsapás záróakkordjaként porig alázza riválisát.

A dalpárbaj nem a bárd kasztnak valamiféle misztikus titka vagy kiváltsága: gyakorlatilag bárki vívhat ilyen viadalt, függetlenül attól, hogy milyen kasztba tartozik. Az igazi bárdok ellenében a más kasztú karaktereknek persze elég rosszak az esélyeik: az ő Tsz-ük egyáltalán nem számít bele a százalékos alapértékükbe, csak a képzettségeikből fakadó bónuszokra támaszkodhatnak. (Ebből logikusan következik, hogy a szükséges képzettségekkel nem rendelkező karakter automatikusan alulmarad.) Némely más kaszt azonban még így is meglepően szívós ellenfélnek bizonyulhat – például bajvívók, egyes varázslók és Alborne papjai. (Nemes dalpárbajban a közönség elkápráztatására bármiféle varázslat felhasználható, nem csupán a bárdmágia; a vesztest sújtó büntetőcsapásnak viszont

mindenképpen dalmágikus effektusnak kell lennie, amit értelemszerűen csak az igazi bárdok alkalmazhatnak.) A többi kaszt részéről általában vétkes ostobaság elfogadni a dalpárbajra szóló kihívást, de a kivételt erősítő szabályok itt is akadnak. Ilyen volt például a neves lovagköltő, Dequator Marses fölényes diadala egy kráni sötét dalnok fölött; összecsapásuk a dalváltásos párbaj szabályai szerint zajlott, rögtönzött versezettel. Mesélik, hogy a megszegyenült dalnok veresége után elbujdokolt, s azóta is álnéven rejtőzködve él, nehogy bárki felismerje, s szemére vesse elbizakodott gögjét és ostobaságát.

Dióhéjban ennyiben foglalhatjuk össze mindazt, mit az Ynevszerte híres-hírheht dalpárbajokról tudni érdemes. Légy hát óvatos, kalandozó, és gondold meg jól, mit cselekszel, ha egy vándor kobzos gúnyos szavakkal kihívást intéz hozzád poétaviadalra! Könnyen meglehet, hogy porig alázva, megsebzett szívvel kerülsz ki az összecsapásból, s bizonyos, hogy egyhamar nem fogod elfelejteni a megrendítő élményt, amikor az ágrólszakadt igric ízelítőt adott neked a dal hatalmából...

Szabó „Dragon” Péter



Riegoy városállamok

Geofrámia

Még Északföldre népeinek körében sem igazán ismert ez a mindentől távol fekvő, ám aprónak éppenséggel nem nevezhető államszövetség. Talán éppen csekély politikai hatalma és gazdasági ereje miatt van ez így, ám tény, hogy az északi félteke ügyeinek befolyására valóban kevés kihatással vannak az itteni események. Mindez mégsem jelenti azt, hogy Ynev ezen távoli részében szorgos semmittevésével múlatnák az időt, mint ahogy az sem, hogy az itteni törpeállamok semmiféle érdeklődésre nem tarthatnak számot.

Komoly történelmi múlttal és hagyományokkal rendelkeznek, s azt sem lehet mondani, hogy minden érdekességet nélkülöznek a végeérhetetlen tengerpart eseményei. Speciális fekvésének köszönhetően számos faj egyedeit megtaláljuk itt, s az sem mellékes, hogy az emberi faj különböző isteneit is más formában imádják ezen a vidéken, mint másutt.

Történelem

Komoly történelmi múltat említettünk, s ez akkor is igaz, ha a városok mai lakosai – talán csak az elfeket leszámítva – nem igazán tartják számon őseiket és örökségüket. A Riegoy-öböl partvidékének első lakosai feltehetően elfek voltak, s noha az akkori városoknak ma már hírmondója sem maradt, a könnyűléptű nép regéiben és mondáiban számtalan utalással találkozhatunk azokból az időkből, amikor még ők uralták ezeket a vidékeket.

Egykoron a ragadashi szállásterületek déli gyepűi húzódtak ezen a vidéken, s a haonwelli elfek töredékesen fennmaradt énekeiből azt is megtudhatjuk, hogy ezek a települések álltak ellen legtovább a fajháborúk mindenén átsöprő viharainak. Az aquirok Terdt Tanácsa számára sokáig megoldhatatlan problémát jelentett a Végtelen Erdők itteni harcosai, s csakis azután sikerült őket elűzni ezekről a földekről, miután olyan pusztító mágiákhoz folyamodtak, melyek megidézésére ma már ők sem lennének képesek.

Bármilyen hihetetlennek tűnjön is, éppen az aquirok azok, akiknek észak tudósai a legtöbbet köszönhetnek, már ami a térség legrégebbi történelmének feltárását illeti. Ők hagyták maguk után ugyanis azt az oszlopot, amelynek hiányos domborművei alapján több-kevesebb sikerrel meg lehet kísérelni a Fajháborúk ezen időszakának rekonstruálását. A Tarin-hegység nyugati lejtőin nem is olyan rég felfedezett kőpillér tanúskodik arról, hogy annak idején mágikus eszközökkel pusztították el az elfek erdeit, s hogy a manapság Shimano sivatag néven ismert sivár vidék valaha virágzó rengeteg volt. Ennek az elképzelhetetlen méretű rombolásnak csupán az uszálya söpört végig a ma Riegoy-öbölként ismert területeken, arra azonban mégis elegendő volt, hogy az elf kolóniák feladják az életre kicsiny híján alkalmatlanná vált szállásaikat.

Emberi mértékkel beláthatatlan időnek kellett ahhoz eltelnie, hogy ismét civilizált vidékké váljon e táj. Ezen a tényen az sem változtat, hogy az elfeknek továbbra is maradt itt néhány haldokló szórványtelepülése, ám ezek mind hatalomban, mind jelentőségében elmaradnak a kontinens északi vidékein meghatározó szerepet játszó velariumi szállásterületektől. A magukat crantaiaknak nevező népek lakták be utóbb az öböl vidékét, s ők emelték azokat a városokat is, melyek helyén a mai szövetség államai is felépültek.

Mint ismeretes, ezek a városok estek azután először áldozatul a Calowynről érkezett kyr csapatoknak, s noha a Crantai Birodalom léptékével mérve nem számítottak kicsiny településeknek, a lassan ocsúdó varázslók segítségével hamar behódolni kényszerültek. Ezekről az összecsapásokról elsősorban a különféle kyr forrásanyagok szolgálnak megfelelő információkkal, ám mindmáig néhány töredékes crantai feliratra is bukkanhatnak a városállamok területén kutakodók.

A kyrek jobbára meghagyták vagy újjáépítették a crantai települések védműveit, s az egykor virágzó városok néhány száz esztendő alatt soha nem látott gazdagságú füzérként virágoztak fel újra a tengerparton. Ezidőtájt épült a leghatalmasabb távolnyugati kikötőváros, Dyss, és a partmenti úthálózat is, melynek megkopott töredékei a mai napig hirdetik az egykor itt éltek dicsőségét.

A birodalom belső viszályai egy jó darabig nem éreztették hatásukat a partvidéken, s a bukás után még évtizedeken keresztül hatalmas forgalmat bonyolítottak le a lassan elnéptelenedő kikötők.

A tisztavérű kyr népesség soha nem volt meghatározó a birodalomnak ezen a területén, így talán nem is meglepő, hogy az egykor a határok védelmére idetelepített népek leszármazottai egyhamar feledték egykori uraikat és isteneiket. Zűrzavaros kor volt ez, melyre mi sem utal jobban, mint hogy ebből az időszakból származó írásos emlékanyag meglehetősen ellentmondásos tényeket tartalmaz, s csupán az állapítható meg belőle, mily viharos gyorsasággal süllyedt a vidék a tudatlanság és a káosz mocsarába. Jó néhány esztendőt kellett kibőjtölnie az itt lakóknak, amíg újra virágzásnak indultak a hajdani kikötővárosok. Természetesen szó sem volt még azidőtájt a mai szövetségi rendszerről, ám a P.sz. 800. esztendő táján már nagyjából körvonalazódtak azok az erőviszonyok, amelyek ma is érvényben vannak végig a partszakaszon. Az önállóan kereskedő és háborúzó halász- és kalmárfejedelmek időszaka volt ez. Sötét kor, amelyben csupán hosszabb-rövidebb időre tudta egyik vagy másik város szomszédaira kényszeríteni az akaratát. Kiemelkedik ebből az eseményekben gazdag periódusból az egykori Dyss romjain felvirágzó Dinis városának aranykora (kb. P.sz. 950-1300-ig), mikor is a Haraben flottaklannak sikerült az, ami később csak a Sósöböl Paktummal lépett újfent életbe: egy akarat alá hajlította majd az egész partszakaszt.

Ennek az időszaknak a végén jelentek meg először az emberek között azok a törpék, akik a bórogi átkelés során szakadtak el társaiktól, s hosszas bolyongás után végül az öböl bejáratánál elterülő szigetsoporton vetették meg a lábukat. Ha meg is maradtak régi hitükön, eddigre már feladták a reményt, hogy megtalálják halottnak hitt társaikat, s valódi tengerészekké váltak. A zord körülmények és az itt talált embernépek gyűlölködő viselkedése az oka, hogy szívük megkeményedett, s az idők során egészen más módját eszelték ki a életben maradásnak, mint a Tarin-hegységben hazára lelt testvéreik: manapság közülük kerülnek ki a vidék legcsavarosabb eszű kalmárai és kalózái egyaránt. Sokkal nagyobb erejű változást hozott azonban mások felbukkanása a partszakaszon. Emberek érkeztek a kontinens belsejéből, akik új isteneket és új törvényeket hoztak magukkal: a pyarroni hit térítői lenyűgöző gyorsasággal arattak győzelmet a régi dogmák felett. Jórészt nekik tudható be az is, hogy az önálló városállamok a P.sz. 2250-ben az úgynevezett Sósöböl Paktumban kötöttek egymással egységet, s ez a dátuma annak az okiratnak is, amelyben először említik mai nevén a Riegoy-városállamokat. Nyilvánvaló, hogy az új, a közös hit sorsdöntő szerepet játszott abban, hogy az egymással marakodó államocskák jobb belátásra térjenek, s felhagyjanak a kölcsönösen előnytelen acsarkodással.

A legutóbbi időkben egyetlen jelentősebb esemény rázta meg csupán – a szó szoros értelmében – a vidéket. Egy tengerrengés miatt hatalmas szökőár pusztított a déli városok környékén mérhetetlen károkat okozva. Az istenek haragja néven ismert katasztrófa számolatlanul szedte az áldozatokat, kicsiny híján tönkretette jó néhány állam flottáját és így kereskedelmét is.

Az Északi szövetség tudorai manapság kettőszáz-kettőszázötven különféle államalakulatot tartanak számon az öböl hosszán, ám aki egészen pontos adatokra kíváncsi, annak bizony végig kell hajóznia a cseppet sem rövid és lakatlan szakaszokkal bőven tarkított öbölvidéken Tredesstől Up-umbarig.

Földrajz és gazdaság

A városállamok éghajlatát meghatározó meleg tengeri áramlat legerősebben az északi partok időjárását befolyásolja, ám a déli államalakulatok lakói is csak ritkán látnak havat. Az esőre egyik városnak sem lehet panasza, legfeljebb a túlzott csapadékmennyiség okoz néha gondokat. A szövetség tagjai a Shanice hegység alatti sziklás öböltől déli irányban gazdag városok laza láncát alkotják egészen a Terin, vagy ahogy itt nevezik, a Hömböly deltavidékéig. Nyugatról a Riegoy-öböl védi tagjait, míg a keleti oldalról dimbes-dombos területek határolják. A bő csapadék és a kedvező éghajlat kedvez a mezőgazdaságnak, s így elmondható, hogy egyes – sziklásabb vidékre épült – városon kívül (Entredi, Hul-em) egyikőjük sem szorul élelmiszerek behozatalára. A szövetség nagy többségének területeit bőven termő földek veszik körül, gyümölcsösök és gazdag kertek látják el a piacokat friss javakkal. Az állattenyésztésen belül a vágómarhák és a sertések foglalkoztatják a legtöbb embert, ám főleg északon kitűnő hírű ménesekkel találkozhat az utazó.

A szövetség egész területén nagy népszerűségnek örvendenek a kutya és kakasviadatok, nem véletlen hát, hogy egyes államocskák, (Jem-irre, Hatam) éppen kiváló képességű harci állataik révén híresültek el.

Nem feledkezhetünk el ugyanakkor a legtöbb embernek megélhetést biztosító gazdasági ágazatról, a halászatról sem. Hatékonyság és tapasztalat terén a szövetség halászflojtái és a magánkézben lévő halászhajók legénysége bátran felveheti a versenyt akár az abasziszi, akár a toroni hasonló céhekkel. Nem lehet véletlen, hogy a helyi étkezési szokásokat nagyban befolyásolja a tengerről folyamatosan érkező rengeteg élelmiszer. Errefelé megszólják azokat a gazdasszonyokat, akik nem tudják legalább háromszáz féleképpen asztalra rakni a halféléket, s nincs olyan vendégfogadó, amelynek étlapjáról hiányozna a tőkehal vagy a másik leggyakrabban fogyasztott halféle, a maar.

A legtöbb államot összekötő kagylóösvény a néhai kyr úthálózat maradványaira épült. Ez a szárazföldi kereskedelem legfontosabb helyszíne, ám jelentőségében persze messze elmarad a tengeri útvonalaktól. A tengeri áramlatok és zátonysorok legjobb ismerői a kereskedők flottaparancsnokai, ők azok, akik rendületlenül járják az öböl vizeit, s az északi szigetek törpéitől kezdve még az emberfélékkel mogorván bánó elfekig is eljutnak.

A kereskedelem kiemelkedő fontossággal bír a városállamokban. Hosszú évek tapasztalatai azt mutatják, hogy életképtelen az a település, amely nem rendelkezik erős kereskedőflottával. A történelem is számos példával igazolta, hogy az egymással háborúzó városokat a hadászati fiasoknál is jobban sújtja, ha kalmárait elveszíti. A városokat irányító flottaklánok és tanácsok éppen ezért rengeteg pénzt ölnek évről-évre a hajóállományuk fejlesztésébe. A legnagyobb befolyással bíró kikötőváros, Dinis is roppant kalmárflottájának köszönheti hatalmát.

A városok között az idők során jól működő munkamegosztás alakult ki. A különféle iparágak mesterei más-más államokat részesítenek előnyben, annak megfelelően, hogy hol előnyösebbek a feltételek számukra.

A Dinis városát körülölelő alacsony röghegységek érce kovácscéheket virágoztatott fel. Művészi szinten űzött mesterségük alapjait állítólag az elfektől lesték el, fegyvereik és vértjeik messze földön keresett és meglehetősen drága portékák.

A Hömböly torkolatvidéknek agyagbányái szinte vonzzák a fazekasokat, míg Bellendar a város környéki erdők szinte kimeríthetetlen gazdagságának köszönhetően a leghíresebb hajóépítő műhelyeket tudhatja magáénak.

Nagy segítségére van a városok üzleti életének bonyolításában a dzsadok El Hiram bankháza, amely szinte valamennyi településen kirendeltséget tart fenn. Szinte hihetetlen, de a jó üzleti érzékkel megáldott pénzkufárok első képviselői szinte csaknem azt követően megjelentek itt, hogy a Paktumot

aláírták a városállamok küldöttei. Ezután csupán néhány év kellett hozzá, hogy a szövetség bekerüljön a nagy ynevi pénzforgalomba. Ha az itt vert kagylóforma pénzeket a kontinens más tájain nem is fogadják el, vándorok biztosak lehetnek benne, hogy az ő fizetőeszközeit hamar az itt elfogadhatóra cserélik az Ibarából érkezett, finom beszédű pénzváltók.

Egy ilyen vidék szinte két kézzel kínálja a lehetőségeket a különféle alvilági szervezeteknek. A tengeri kalózok három jól elkülönülő tartományra osztották maguk között az öböl végeláthatatlan hullámain.

Az északi partvidékek sarcolói között az Albatroszfiókák gyors járatú hajói számítanak a legveszélyesebbnek, szinte valamennyi konkurens szervezetet fel tudták számolni. Egyedül a Shanice-öböl környékén hajózó törpe klánok szkúnjai vehetik fel velük – sikerrel - a versenyt. Ők még azt is keresztülvitték, amit más, hasonló rablóbandák sem: a déli vizeken is le-lecsapnak áldozataikra.

A középső területek vizein két nagyobb flotta garázdálkodik. Az egymással is folytonos harcban álló Kézkátony klán és a Rekedtek hadihajói eddig még az ellenük küldött szövetségi hajóhaddal is dacolni tudtak. Kapitányaik nevét messze földön ismerik. A Kézkátony klán feje, Horid Magaal, afféle legendás hős, családi fészke, a Sirályvár nevű szigeterőd még ostromgályáknak is kemény falat.

A déli vizeken több, egymással marakodó kalózszerződés próbál megélni. A jelenlegi erőviszonyok alapján a végső győzelemre és a többiek behódoltatására a Sárkányhajósok nevű társaság a legesélyesebb. Mellettük szól az is, hogy székhelyüket, Dursah városát nemzedékek alatt amolyan kalózállammá sikerült fejleszteniük. Durash-t éppen emiatt százötven esztendeje törölték a Sósöböl Paktumot aláíró városállamok jegyzékéből. Hogy mindezek ellenére továbbra is életben vannak, azt jelzi, hogy a kalózkikötőt nem viselte meg különösebben a politikai döntés: továbbra is képesek ellátni magukat és alattvalóikat a legfontosabb árucikkkel.

A fenti szervezeteken kívül persze számos kisebb kalózcsoport is próbálkozik a fennmaradással. Ezek legtöbbször idővel a szövetségi flottául esik, mások beolvadnak más alvilági társaságokba. Csak a legtehetségesebbeknek és legravaszabbaknak adatik meg a lehetőség, hogy idővel komoly kalóztestvériségek vezetői lehessenek.

Jóllehet a tengeri rablók rivalizálása nem sok lehetőséget teremt az együttműködésre, a vad leszámolások, vérbosszúk és tengeri ütközetek számának csökkenése azt jelzi, hogy talán valakinek vagy valakiknek mégis sikerült az akaratát rábírnia a különféle szervezetekre. Többen Horid Magaal sejtik a dolog mögött, mások egy titkos egyezsége gyanakodnak, amelyet a legtöbb kalózszerződéssel elfogadtattak.

Nem tanácsos hát az óvatlan kalandoroknak veszélyes vizekre hajózniuk, s jobban teszik, ha valamelyik kereskedő hajókaravánjához csatlakoznak, melyek viszonylagos védeltséget élveznek, szemben a magányos kalmárok vitorlásával.

A városok tolvajjaival más a helyzet. Léteznek ugyan szinte minden városban önálló tolvajszerződések, ám a Riegoy-városállamok egész területén csupán egyetlen kiterjedt tolvajcsalád tevékenykedik: a Barrakudák. Ők afféle szövetség a szövetségen belül. Embereik mindenütt ott vannak, nem ritkán a városi tanácsokon és flottaklánokon belül is. Akcióikat egyeztetik s egyetlen esetben sem rohannak fejfel a falnak. A kezük mindenüvé elér, s az, aki a városállamok ügyeiben vájkál, előbb-utóbb hozzájuk érkezik. Szinte senki nem tudja, hogy a Barrakudák vezetői valójában elfek. A legfontosabb szervezeteik élén az adott városban letelepedett családok hercegei állnak. Ők maguk a legritkább esetben ártják magukat mocskos ügyekbe. A kezük alatt dolgozó embereknek fogalmuk sincs arról, hogy valójában Sirenar titkos városának, Oilannak szolgálnak. Nem mintha az elfeknek konkrét anyagi hasznuk származna az emberek tevékenységéből. Kémkedésre használják a kérészetüket. A Barrakudák legfontosabb feladata, hogy az általuk megszerzett információkkal, adatokkal az elfeket segítsék. A Riegoy-városállamok ugyanis stratégiai fontossággal bírnak egy esetleges Sirenar elleni

invázió esetén. Amellett, hogy az elf „állam” biztonságára felügyelnek, nem kevés szerepük van a Szépek Népe külpolitikájának alakításában.

Egyes híresztelések szerint a Barrakudák komolyabb összetűzésbe kerültek az ezen a vidéken is terjeszkedő Kobrákkal, ám ezt aényt, ahogy mondani szokás egyik fél sem erősítette meg, mint ahogy ennek cáfolatáról sem reppentek fel hírek.

Vallás

Az egykori pyarroni vallásalapítók bizonyára nagyot néznének, ha meglátnák, hova is fejlődött mindaz, aminek magjait egykoron elvetették. Időről-időre megjelennek ugyan hitmagyarázók, távolról érkezett papok, még ritkábban inkvizítorok, ám most már aligha tehetnének bármit is, bele kell nyugodniuk a megváltoztathatatlanba.

Az új hit egykor robbanásszerű gyorsasággal terjedt el az egész vidéken. Ám Pyarron messze van, s az Északi Szövetség sincs komoly befolyással erre a területre. Az új isteneknek nem csupán a nevük változott meg idővel, de új isteni attribútumokat is nyertek, befolyási területük pedig gyakorta keveredik az óidőkből itt maradt isteni lényekével.

A városállamok területén legnépszerűbb istent, Antohot is Annir néven ismerik a népek, s a tengeren és tengeri viharon kívül a parti főveny és a tenger teremtményeit is az ő különféle megnyilvánulási formáinak tartják.

Dreina itteni neve Dreu, Kyelt Kíl néven tisztelik, s noha itteni tanításaik egynémelyike szemben áll a pyarroni dogmákkal, városállamokbeli híveik nem számítanak istentagadónak, sem veszélyes eretneknek. Ezt támasztja alá az a tény is, - s ezt még az inkvizítorok is kénytelenek elismerni -, hogy a városállamok papjai továbbra is élvezik isteneik bizalmát, és mágikus hatalmuk egyetlen esetben sem szenvedett csorbát.

Arelt Aari néven ismerik, és szent állata a viharmadár, de ő pártfogolja a viharos tengeren utazókat, s ő minden sirály oltalmazója is.

Komoly ellenérzést csupán az válthat ki a pyarroni hittudorokból, hogy bizonyos isteneket itt olyan formában tisztelnek, amely semmiképp nem számíthat a Szent Város helyeslésére. A különböző tengeri szörnyetegeket kivétel nélkül Antoh valamely megtestesülésének gondolják, s a változatos szeleket is mind-mind egy isten megjelenési formájaként tartják számon.

Ennek megfelelően a különböző áldozatok is nagy eltéréseket mutatnak a hivatalosan bevettektől.

Mivel azonban egyetlen olyan tanítás sem férközött be megváltozott vallásba, amely ellentétes lenne az istenek személyével, vagy ami még fontosabb, a Pyarroni Paktummal, a városállamok lakóit nem fenyegeti az a veszély, hogy szigorú inkvizítorok seregei lepjék el lakhelyeiket.

Jelentősebb államalakulatok

Itt természetesen lehetne valamennyi olyan települést elővenni, amely ilyen vagy olyan okból érdeklődésre tarthat számot, hisz a rengeteg városállam között csak elvétve találni olyat, amelyik tökéletesen jelentéktelen vagy unalmas lenne. Lássuk inkább azokat, amelyek valamiért példa értékűek, vagy érdekesek:

Up-umbar

A legészakibb emberlakta település. Itt található ugyanakkor talán az egész partvidék legnagyobb elf kolóniája, mivel a Szépek Nép a számára különleges fontossággal bír az egykor itt álló elf város. Ez az egyik legnagyobb központja a Barrakudák szervezetének is, s komoly beleszólása van a vidék életét döntően befolyásoló kérdésekbe a városállamok évenként megrendezett tanácsülésen.

Up-umbar élén a legnagyobb hatalmú városi családok tagjaiból álló Tanács áll, ők irányítják a város kereskedelmét, s így szavuk nagy súllyal esik latba az északi régió gazdasági ügyeiben is. Jelentős hadiflotta felett rendelkeznek, s mindig igyekeznek hangsúlyozni, hogy ők az első védőbástyái a szövetségnek, ha egyszer az északi vizek felől komoly támadás fenyegetné a városállamokat.

Dinis

Más néven Sósöböl. Az egykori hatalmas kyr település maradványain felépült roppant kikötőváros. Hatalmát kitűnő földrajzi elhelyezkedésének és hagyományosan széles látókörű Haraben flottaklának köszönheti. A város életét irányító dinasztia mindig híres volt jól megválasztott politikai házasságairól és tökéletesen felszerelt kalmár- és hadiflottájáról.

Diplomáciai súlyát mi sem jellemzi jobban, minthogy az itteni fellegrvárban írták alá annak idején a Riegoy városállamokat létrehozó egyezményt.

Itt található a szövetség legnagyobb piaca is, ahol szinte minden megtalálható, amit Yneven gyártanak, és Sósöböl ad otthont a legnagyobb pyarronita katedrálisoknak is. Talán nem véletlen, hogy gyakorta mint az államok egyházi központját említik a krónikák.

Jem-irre

Elsősorban kiváló harci kutyáiról elhíresült városállam. A Tanácsba is szinte csak a különféle idomárklánok vezetői kerültek be. Jem-irre ad otthont a legnagyobb állatviadaloknak, de itt található a partvidék legimpozánsabb gladiátorarénája is. Az elfek nem szívesen látott vendégek ezen a vidéken, hiszen már többször kerültek összetűzésbe a viadalok miatt a városi vezetéssel.

A fogadások városában épültek a leglátogatottabb játépaloták és kaszinók is, így nem meglepő, hogy az innen befolyó hatalmas pénzösszegekből a vidék legkitűnőbb zsoldos katonáinak és kapitányainak felbérelésére is lehetőség nyílik.

Bellendar

Már néven Tölgyespart. A másik olyan település, amely komoly perpatvarba keveredett az elfekkel. Ennek megfelelően az ő megítélésük hasonló ahhoz, mint amire Jem-irrében számíthatnak.

Hihetetlenül gazdag városállam, amely vagyonát a hajóépítő műhelyek tökéletes munkájából szerezte. Ez volt az oka az elfekkel való szembekerülésüknek is. Csakis hosszas alkudozás útján tudták a Sirenar-beliék elérni, hogy kizárólag bizonyos fák felhasználásával készülhessenek Tölgyesparton hajók. Mivel egyik félnek sem komoly érdeke a háborúskodás, végül mindkét oldal képviselőinek engednie kellett. A várost irányító Tiumm ácsklán vezetői végül is belátták, hogy az üzletmenet rovására menne egy Sirenarral folytatott viszály, így beleegyeztek az elfek főbb követeléseibe, abba viszont továbbra sem túrnek beleszólást, hogy egy évben hány hajót készíthessenek.

Bellendar a hajóépítő műhelyek mellett a nagy tömegben tenyésztett vörösmoszat telepeiről is híres. A szinte csak ezen a vizeken élő növényfajból pompás színű festéket nyernek, melyet elsősorban vitorlák és ruhák színezésére használnak fel. Innen ered a bellendari vörös kifejezés is.

Gazsi

Éjmágia

A boszorkánymágia új fejezete

Az éjmágia a boszorkánymágia azon fejezete, amelyet az alkalmazó (azaz a boszorkány) csak éjjel, szabadban, holdfénynél vagy csillagfénynél. Esetleg tábortűz fényénél tud alkalmazni. Szinte minden varázslatra igaz az, hogy hatásuk megszüntethető, illetve szüneteltethető elemi fénnel, szent fénnel, esetleg nagyobb tűzzel. Az éjmágikus hatás legkésőbb hajnalban szertefoszlik.

Láng színe

Típus: éjmágia

Mana pont: 1

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: 20 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Mindenki ül a tábortűz mellett, a rőt lángok meleget adnak, bevilágítják a tisztást, és távol tartják az éjszaka ragadozóit... ám a láng hirtelen magasba csap, színe megváltozik, és a megrémült űr arcának körvonalai már zöld színben láthatóak. Ezzel a varázslattal a boszorkány legfeljebb egy kisebb tábortűz lángnyelveinek színét változtathatja meg, kékre, zöldre, sárgára, pirosra, lilára, esetleg lángnyelvenként is különböző színűre.

Lidércfény I.

Típus: éjmágia

Mana pont: 2

Erősség: 2

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 3 perc/szint

Hatótáv: speciális

Mágiaellenállás: -

A távolból sápadt fény árad. Ha megpróbáljuk elérni, mintha incselkedne velünk, tovább áll és hirtelen a hatunk mögül jön. A lidércfény színe sárgászöld, de más szín is elképzelhető, a Láng Színe varázslat szerint. A varázslat elmondásakor a boszorkány legfeljebb 20 lépésre lehet a célszemélytől, ezután a lidércfény a célszemélyhez kötődik, tehát bármennyig eltávolodhat.

Lidércfény II.

Típus: éjmágia

Mana pont: 3

Erősség: 2

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: Speciális

Mágiaellenállás: -

A varázslat ezen formája állatokhoz, vagy emberekhez kötött. Az áldozat szeméből baljós fény árad, ő eközben erről mit sem sejt. A varázslat elmondásakor a boszorkány legfeljebb 5 lépésre lehet a célszemélytől, utána a lidércfény a célszemélyhez kötődik, tehát a boszorkány bármeddig eltávolodhat. A fény színével kapcsolatban itt is lásd még a Láng Színé-t.

Denevérek

Típus: éjmágia

Mana pont: 3

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: 10 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A harcos végső ütésre emeli kardját, a kard megcsillan a fáklyafényben, ám ekkor a nő ajkát soha nem hallott bűvigék sora hagyja el... Szárnysuhogás... A semmiből előröppenő denevérek a harcos körül rajzanak, minduntalan beleakadnak ruhájába, hajába, az arcába, fülébe kapnak... Amíg a harcos kétségbeesetten csapkod, a boszorkány eltűnik a sötétben. Ezzel a varázslattal egy csapat denevér idézhető meg, a kiszemelt célpont körül csapkodnak, megzavarják, de valódi sebet nem ejtenek rajta.

Rémisztő üvöltés

Típus: éjmágia

Mana pont: 8

Erősség: 5

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: 100 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: asztrális

A csapat táborozáshoz készül, amikor a távolból hosszan elnyújtott farkasüvöltés hangzik fel. A lovak nyugtalanodni kezdenek, a lovasoknak minden tudományukat össze kell szedniük, hogy féken tartsák hátasaikat. Amikor az üvöltés megismétlődik, az egyik ló megbokrosodik, és hátán a tehetetlen utazóval elvágtat az ellenkező irányba... A rémisztő üvöltés a boszorkány szájából száll fel, újra, meg újra.

Hallatán az erős akaratúak is megremegnek, a gyáváknak pedig végleg inukba száll a bátorságuk.

A varázslat időtartama alatt a boszorkány kétszer annyi üvöltést hallathat, mint a tapasztalati szintje. A Mp-ok duplázásával az időtartam és az üvöltések száma is duplázható. Azoknak a lényeknek, akik

hallják az üvöltést, Asztrálpróbát kell tenniük, különben menthetetlenül megrémülnek, és a „harc félelem alatt” módosítóival kénytelenek küzdeni, az állatok pedig mindenképpen rettegni fognak.

Sátáni kacaj

Típus: éjmagia

Mana pont: 6

Erősség: 5

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 20 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: asztrális

Hatása mindenben megegyezik a Rémisztő üvöltéssel, mindössze a hanghatás más. Vértfagyasztó. Különösen, ha a hátad mögül jön... A kacajok száma 1 minden tapasztalati szint után. Azoknak a lényeknek, akik hallják a kacagást, asztrálpróbát kell tenniük, különben menthetetlenül megrémülnek, és a „harc félelem alatt” módosítóival kénytelenek küzdeni, viszont az állatok nem ijednek meg, csak nyugtalanná válnak. A kacaj számukra kevésbé rémisztő, mint a farkasüvöltés.

Halott familiáris I.

Típus: éjmagia

Mana pont: 20/40 (állat/ember)

Erősség: -

Varázslás ideje: 1 óra

Időtartam: 30 perc/szint

Hatótáv: 20 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Sötét szertartás az erdő mélyén. Éjközép van, a környék vaksötétbe borult, csak hét fáklya ég, fakó kék lánggal. A tisztás közepére kiterítve egy hatalmas kutya fekszik. Él még, legalábbis erre utal ütemesen emelkedő és süllyedő horpasza. Egy gyönyörű nő áll előtte, kezében égő gyertya. A lecsepegő viasz lassan otromba mintába gyűlik a kutya hasán. Egyszer csak vad ordítás tör elő a nő ajkai közül, a gyertya messzire repül, a nő letérdel az állat mellé. A fáklyák egy pillanatra kihunyni látszanak. Pár szívdobbanásnyi idő múltán a nő feláll, kezében az állat szívével... Ezzel a szertartással a boszorkány egy familiárisra tett szert, aki hajnalig híven teljesíti minden utasítását, akkor viszont menthetetlenül elpusztul. Az áldozat éppúgy lehet ember, mint állat, hajnalig nem látszik meg rajta a szörnyű seb. Ez a familiáris mindenben élőholtaknak számít, tehát vonatkoznak rá az idevágó szabályok, asztrál és mentál teste viszont egy a boszorkányéval. A familiáris tárgyszimpátia viszonyban áll a boszorkánnyal. Ha a familiáris erőszakos halált hal (feldarabolás, mágia, stb.) a boszorkány K6 órára elveszíti az eszméletét, és nem téríthető magához csak mágiával.

Halott familiáris II.

Típus: éjmagia

Mana pont: 38/60 (állat/ember)

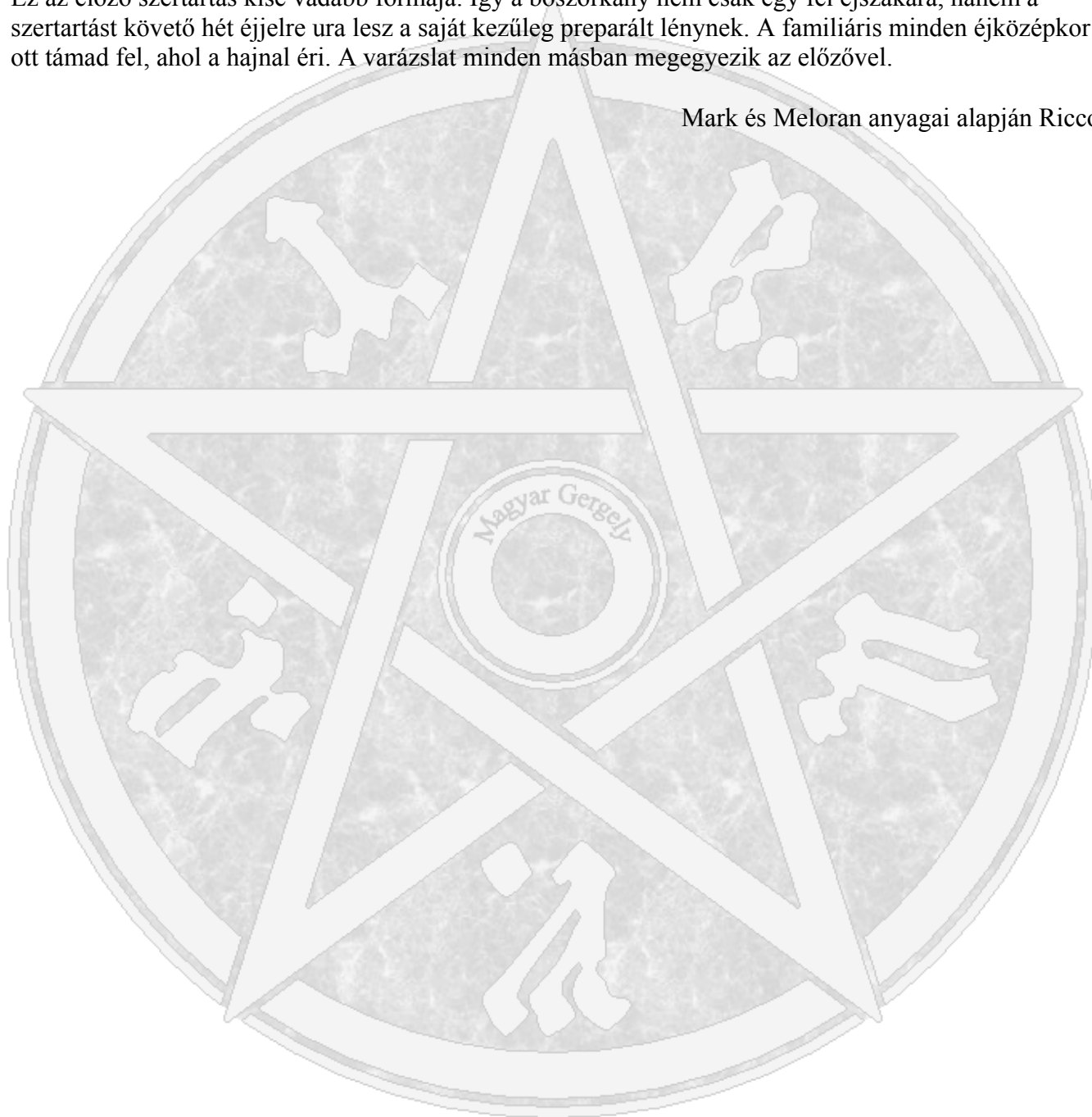
Erősség: -

Varázslás ideje: 2 óra

Időtartam: speciális
Hatótáv: 1 állat/ember
Mágiaellenállás: -

Ez az előző szertartás kisé vadabb formája. Így a boszorkány nem csak egy fél éjszakára, hanem a szertartást követő hét éjjelre ura lesz a saját kezűleg preparált lénynek. A familiáris minden éjféltől ott támad fel, ahol a hajnal éri. A varázslat minden másban megegyezik az előzővel.

Mark és Meloran anyagai alapján Ricco



Boszorkánymesteri tetoválások

A Szent Inkvizíció legfőbb Purgátorának becses figyelmébe!

Az alább következő tekercsre egy bizonyos Beramor cwa Thilamar, Kyel felszentelt papja bukkant, akit ezúton is szeretnék nagyságod figyelmébe ajánlani. Beramor secretorus, a pálcája alá rendelt lovagokkal, akik mind Dreina úrnőnk felszenteltjei, egy bizonyos ügy felderítésén munkálkodott, mely ügy Tiadlan legdélibb határszéleire szólította. (Az ezen ügyre vonatkozó beszámolót és az ezzel kapcsolatos igazságtételeket az Erioni Főrendház nagytiszteletű purgátorai kezéhez eljuttattuk.)

Ladoc városában – mely az utolsó határszéli település Toron dögvészes tartományai előtt – ismeretlen kultusz ütötte fel fejét, mely nem átalotta a Pyarroni Paktumban foglalt szentségeket semmibe venni, és meggyalázni az igaz istenek rendelkezését. Beramor secretorus a fogadalmak havában felkutatta az istentelenek fő rejtekhelyét, ahol gyalázatos praktikáikat folytatták, és makacs, sötét gonosszággal átítatott ellenállásukat felmorzsolta, testüket megtörette és lelküket az örök kárhozatba taszította, ahogyan az Inkvizíció Asparti bullája rendeli.

A gyalázatos bűntanya szédülése közepette, egy rejtett szobácskában több olyan kárhozatos irománynak is megtalálta példányait, melyeket az inkvizíció megsemmisíteni rendelt. Ezen kötelességét buzgón teljesítette, s minden grimóriumot tüzre vetett, csupán az említett tekercs kivéve.

A tekercs, mely elgondolása szerint a kárhozatos Ein Endorel, Aritium tevrel elnevezésű, az Igaz Istenek törvényeit semmibe vevő boszorkánymesteri praktikákat egybehalmozó grimóriumának valamiféle kiegészítése lehet.

Miután e kiegészítő tekercs meglétéről mindezidáig nem volt tudomása az Inkvizíciónak, ezért Beramor secretorus helyesen arra a következtetésre jutott, hogy tanulmányozás céljából megküldi rendházunknak.

A tekercs tanulmányozása során eddig általunk még sosem látott praktikákra bukkantunk, melyek értékelése meghaladja csekély tudásunkat.

Ezét elküldjük, hogy méltóbb kezekbe kerülven döntsenek sorsáról.

Még utoljára kérvén a fő purgátor atyát, hogy jó emlékezetében tartsa számon dél-tiadlani rendházát, minden hű szolgálójával egyetemben, és ne feledkezzék meg Adron első havában írt kérvényüinkről, melyben további lábasjóságért, és némi használható minőségű fegyverért esedezünk.

*Ashtigon Ceird
A Samroni Rendház Purgátora*

Játéktechnika

Az alábbi boszorkánymesteri tetoválásokat az alkalmazója csak saját testén helyezheti el. Minden rajzolathoz tartozik egy litánia, mely 7 Mp-t helyez el a tetovált rajzolatban. Ez lényegében egyfajta kötőelem, amely az egyes használatok között őrzi a jel mágikus erejét. Az így elkészült tetoválás azonban még nem működőképes, további mana pontokkal kell feltölteni, hogy kifejtsen hatását. Ezek fogják táplálni a rajzolatot a hatásidő (időtartam) alatt. Az egyes tetoválásoknál leírt Mp igény a használathoz szükséges Mp-k mennyisége, ehhez járul hozzá minden esetben a már említett 7 Mp (ezt zárójelbe írtuk).

A mana elfogytával – a hatás (időtartam) lejártával - varázslat megszűnik.

A tetoválásoknak azonban megvannak a veszélyei is. Ha a rajzolat megsérül, nem csak a mágikus hatás szűnik meg, de a felszabaduló mana akár el is pusztíthatja a jel viselőjét. Számszerűen: 1 Mp x

K6/3 Fp sebzést okoz. Annak az esélye, hogy harcban a rajzolat megsérül, a méretektől függően 5-25% lehet.

Kettő vagy több azonos tetoválás nem működhet egyazon alkalmazón. Ha a boszorkánymester olyan jelet próbál magára tetoválni, amilyennel már rendelkezik, az új rajzolat a feltöltés után megsemmisül és a felszabaduló mana a fentiekben meghatározott sebzést okozza.

Erő bélyege

Mana pont: 15 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 30 perc

A jelet a megerősítendő végtag (általában kar) felső részére tetoválják. Hatására a boszorkánymester tetovált végtagja rendkívül megerősödik: az időtartam lejártáig +4-et kap az erejére. A rajzolat tenyéryni nagyságú.

Méregtől óvó jel

Mana pont: 29 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 6 óra

A mágikus rajzolat a szív fölött helyezkedik el. Ha a boszorkánymestert az időtartam alatt mérgezés éri, akkor egyetlen alkalommal kétszer dobhat méregellenállásra (mindkét dobásra +4-et kap) és a két dobás közül a jobbik számít. A jel csak egy mérgezéstől védi meg a boszorkánymestert, azaz a mágikus energia eltávozik a rajzolatból, amint a mérgek kerül az alkalmazó szervezetébe.

Átoktól óvó jel

Mana pont: 29 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 6 óra

A mágikus rajzolat a szív fölött helyezkedik el. Ha a boszorkánymestert az időtartam alatt Átokmágiával támadják, akkor egyetlen alkalommal kétszer dobhat mentődobást, (mindkét dobásra +4-et kap) és a két dobás közül a jobbik számít. A jel csak egy átokmágiától védi meg a boszorkánymestert, azaz a mágikus energia eltávozik a rajzolatból, amint megátkozzák az alkalmazót.

Rontástól óvó jel

Mana pont: 29 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 6 óra

A mágikus rajzolat a szív fölött helyezkedik el. Ha a boszorkánymesterre az időtartam alatt rontásmágiával támadnak, akkor egyetlen alkalommal kétszer dobhat mentődobást, (egészségpróbát), mindkét dobásra +4-et kap, és a két dobás közül a jobbik számít. A jel csak egy rontástól védi meg a boszorkánymestert, azaz a mágikus energia eltávozik a rajzolatból, amint rontással támadják az alkalmazót.

Harci bélyeg

Mana pont: 23 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 30 perc

A jelet a fegyverforgató kézre tetoválják, s a rajzolat az egész kart beborítja. A rajzolat sérülésének esélye harcban: 25%. A tetoválás hatására a boszorkánymester sebesebben forgatja a fegyverét. Az időtartam lejártáig ha a fegyvere erre alkalmas (kétszer lehet vele támadni egy körben) akkor minden második körben +1 támadási lehetőséget kap.

Lidérctest

Mana pont: 22 (+7)

Feltöltés ideje: 2 perc

Időtartam: 10 perc

A mágikus rajzolatot a köldök köré kell tetoválni. Feltöltve a boszorkánymester teste (csak teste, ruházata és eszközei nem) 1. fokon légiessé válik.

Méregpohár

Mana pont: 29 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 6 óra

Ez a mágikus rajzolat a boszorkánymester bal tenyerére kerül. Hatására a boszorkánymester az időtartam alatt annyi adag légnemű vagy folyékony mérget tárolhat a jelben, amennyi a boszorkánymester Tsz-jének a kétszerese. Azonban legfeljebb annyiadik szintű mérget tárolhat így, amennyi a hordozó személy aktuális Ép-inek száma. Ha valamelyik mérge szintje ezt meghaladja, vagy az Ép-k csökkennek a szint alá, akkor 50% eséllyel az adott mérge kiszabadul a tetoválásból, és megtámadja a hordozóját.

Fantomtest

Mana pont: 22 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 30 perc

A tetoválás a boszorkánymester derekát borítja, akár egy öv. Feltöltve képessé teszi alkalmazóját, hogy teste (mely felszerelésével együtt sem lehet nehezebb 90 Kg-nál) a levegőbe emelkedjen és legfeljebb egy futó ember sebességével repüljön, az időtartam lejártáig.

Kígyószem

Mana pont: 15 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 1 óra

Ezen mágikus rajzolat a boszorkánymester homlokát ékteleníti, ezüstdénárnyi nagyságban. Azoknak, akik ellenséges szándékkal közelednek a boszorkánymesterek felé, és látják a jelet, asztrális mágiaellenállást kell tenniük akkora erősség ellen, amennyi a boszorkánymester asztráljának tíz feletti része. Aki elvétí a mágiaellenállását, eszelősen rettegni fog, és semmit sem mer tenni viselője ellen, az időtartam leteltéig. A félelem a hatóidő lejártával is csak lassan, fokozatosan múlik, s az áldozat nem lesz tisztán azzal sem, mi okozta az előbbi rettegését.

Befolyásolás bélyege

Mana pont: 25 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 1 óra

Ezen tetoválás a boszorkánymester bal kézfejére kerül. Segítségével a boszorkánymester mentális hatalma időlegesen megnő. Ez annyit tesz, hogy az időtartam alatt minden, a boszorkánymester által létrehozott varázslat vagy pszi-diszciplína, amely ellen az áldozatnak Mentális mágiaellenállást kell dobnia, annival nagyobb erősséggel jön létre, mint amennyi a boszorkánymester Tsz-jének kétszerese, plusz az intelligenciájának és az akaraterejének a tíz feletti része.

Villámtagadó bélyeg

Mana pont: 28 (+7)

Feltöltés ideje: 1 óra

Időtartam: lásd a leírást

A tetoválást a mellkas közepére kell felrajzolni. Feltöltéstől egészen addig megőrzi energiáját, míg a hordozóját villám alapú támadás nem éri. A jel képes 3E-nyi villámmágiát semlegesíteni, vagy annál erősebbet 3E-vel gyengíteni. A jelet csak akkor lehet újratölteni, ha a 3E villámot már elnyelt.

Sárkánypikkely jele

Mana pont: 25 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 1 óra

A jelet a jobb mellkasra tetoválják. Hatására a boszorkánymester teste (ruhája és felszerelése nem) ellenállóvá válik a tűzzel szemben. A közönséges tüzekkel szemben Tsz-nyi, míg a mágikus tüzekkel szemben Tsz-1E védelmet nyújt az időtartam lejártáig.

Érzelmek bástyája

Mana pont: 25 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 1 óra

A jelet a halántékra szokás tetoválni. Feltöltésekor a boszorkánymester asztrálteste körül mágikus védelem alakul ki, amely megnehezíti a befelé, de a kifelé mozgó asztrális energiák áramlását is. Az időtartam alatt a boszorkánymester annyi plusz AME-t kap, amennyi Tsz-jének kétszerese, míg az ő kifelé irányuló asztrális energiái Tsz-nyi erősséggel csökkennek.

Smaragd jele

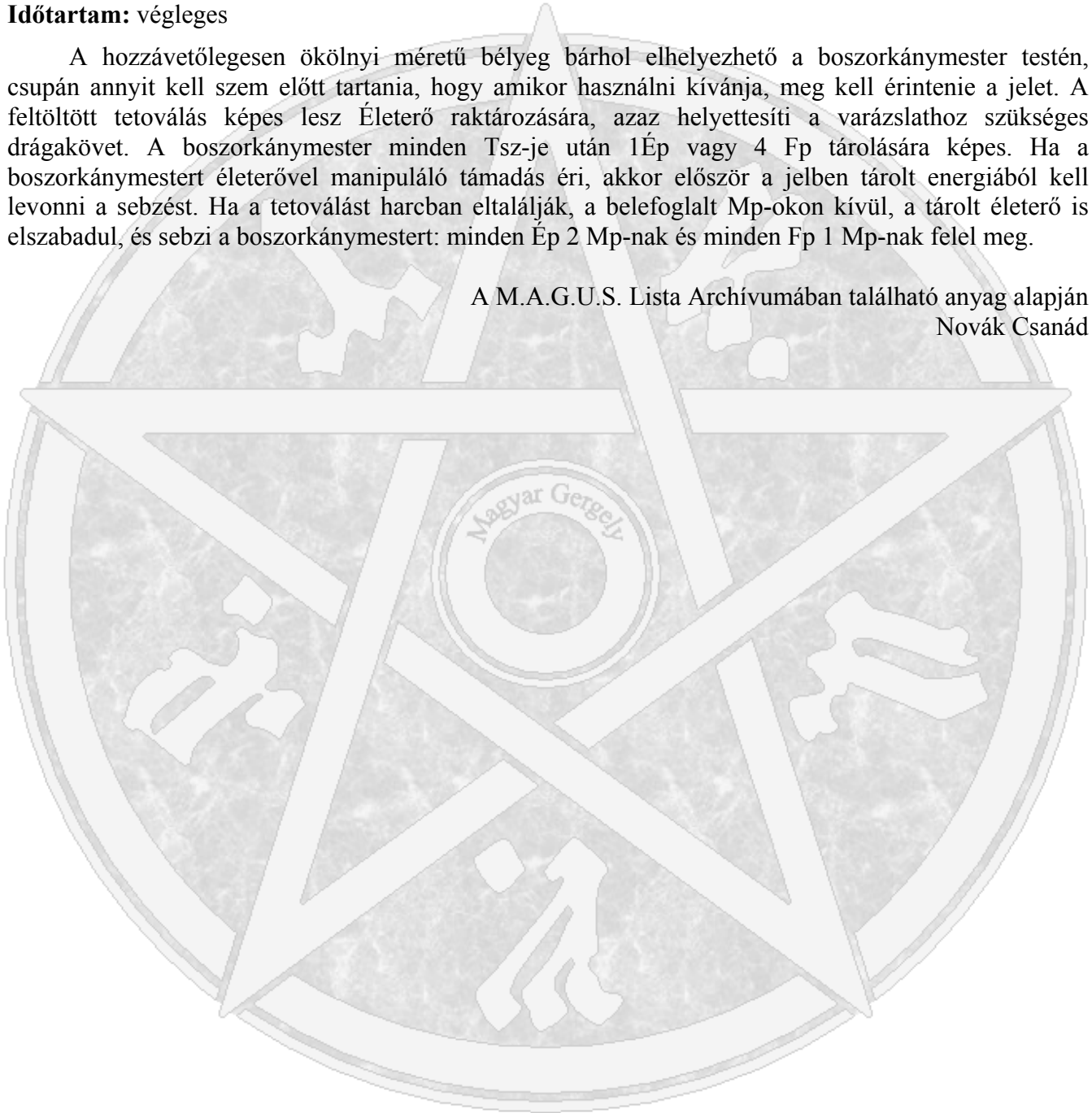
Mana pont: 17 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: végleges

A hozzávetőlegesen ökölnyi méretű bélyeg bárhol elhelyezhető a boszorkánymester testén, csupán annyit kell szem előtt tartania, hogy amikor használni kívánja, meg kell érintenie a jelet. A feltöltött tetoválás képes lesz Életerő raktározására, azaz helyettesíti a varázslathoz szükséges drágakövet. A boszorkánymester minden Tsz-je után 1Ép vagy 4 Fp tárolására képes. Ha a boszorkánymestert életerővel manipuláló támadás éri, akkor először a jelben tárolt energiából kell levonni a sebzést. Ha a tetoválást harcban eltalálják, a belefoglalt Mp-okon kívül, a tárolt életerő is elszabadul, és sebzi a boszorkánymestert: minden Ép 2 Mp-nak és minden Fp 1 Mp-nak felel meg.

A M.A.G.U.S. Lista Archívumában található anyag alapján
Novák Csanád



Déli Városállamok

Keleti régió

A Városállamok keleti térsége egyértelműen kyr hagyományokra tekint vissza. Ezeket a hagyományokat ma már csak nyomokban fedezhetjük fel a tengerparti városokban, s bár az egész térség pyarroni hitre tért nyugat felé haladva az ősi szokások jobban élnek. Területileg talán a legkisebb a régiók közül, lévén azonban, hogy a fő tevékenység ezen a vidéken a kereskedelem, ez nem jár semmiféle hátránnyal a Városállamok más régióihoz képest. Kereskedelmi tevékenységük jelentős részét adja a térség államainak egymással folytatott árucseréje. Erre a vidékre is jellemző a hihetetlenül felgyorsult életritmus. A tengerparti városok utcáin éjjel-nappal folyik a munka. A hajók ki- és berakodása soha nem szünetel és nem telik el úgy perc, hogy ne futna be vagy ki egy súlyos rakománnyal megterhelt hajó. A nyugati és északi területeken folyik termelő tevékenység is. A Hat Város Szövetségével határos nagy alföldön mezőgazdasági termelést folytatnak - igaz ezekből a terményekből kevés hagyja el a régió területét -, a Byr és a Kráni hegység köves területein bányászattal foglalkoznak, de a kis hegyi települések egyike-másika a kézműves ipar fellegvára.

Történelem

Nem véletlen, hogy a területen még ma is fellelhetők a kyr szokások, hiszen az itteni városok közül nem egyet a menekülő kyrek alapították és részei voltak a Kie-Lyron Szövetségnek. Minthogy a Kyr Birodalom újjáalakítására tett kísérletet a belviszályok megghiúsították a szövetség felbomlott és önálló városállamokra esett szét. Később a legrégebbi kyr városok megalakították a Hat Város Szövetséget, míg a többi település megőrizte önállóságát, s most ezeknek a javarésze a Déli Város államok területi egységébe sorolandó.

A Kie-Lyron Szövetség az első, de nem az egyetlen kísérlet volt arra, hogy a környező városokat egy központosított hatalom alá vonják. Egészen a Pyarron előtti V. századig számtalan törekvés irányult arra, hogy egyetlen birodalomban fogja össze a kyrek által alapított városokat. Erről az időszakról meglehetősen kevés írásos emlék maradt fenn. Annnyit azért tudunk, hogy Kie-Lyron bukása után zűrzavaros idők következtek, amikor is minden város önállóan próbált meg boldogulni. A városok szemben álltak egymással, s ha nem is került sor fegyveres összecsapásra az együttműködést lehetetlenné tette. A kereskedelemre helyezték a hangsúlyt, és fennhatóságukat is kiterjesztették a környező vidékekre. Így az önálló törpeállamok központjai az egyes kereskedővárosok lettek, de szinte mindegyikhez tartozott már néhány bányászfalu vagy kisebb mezőváros. Ez alatt minden városnak kialakult a közigazgatása és a helyi hatalmi berendezkedés is megszilárdult.

Pyarron előtt kb. 1500 évvel már eléggé elhalványult a Kie-Lyron Birodalom keserű emléke ahhoz, hogy Temoran városát lázba hozza ifjú vezetőjük, Liantyr birodalom építő törekvése. Rövid idő alatt egyesítette a kyr hagyományú településeket a környéken. Eleinte - jó diplomáciai érzékről téve tanúbizonyságot -, a rokoni kötelékek létrehozásával vont a szorosabbra egyes városokkal a kapcsolatot. Ezt néhány együttműködési szerződés követte, és mikor már elégségesnek ítélte támogatottságát fegyverrel alakította ki birodalma végső határait. Jóformán csak a szájhagyomány útján fennmaradt adatokra támaszkodva ismerjük ezeket az időket, de szerencsére 1. avagy Nagy Liantyr tetteivel és birodalmával egész mondakör foglalkozik. Ebből megtudhatjuk, hogy Liantyr kitűnő diplomata, nagyszerű harcos és hadvezér, valamint felvilágosult uralkodó volt. A rengeteg történet alapján azt gondolhatnánk, hogy

birodalma évszázadokig állt fenn, de a környező népek ezen idősakra vonatkozó emlékei azt mutatják, hogy bizony csak néhány évtizedig tartott uralkodása. Ezt támasztja alá az is, hogy a birodalmat alkotó városok krónikáin és legendáin kívül nem találunk utalást a dicsőséges birodalom létre.

A környező államok historikus írásaiban nyomát sem találjuk a kérészéletű birodalomnak. Liantyr aránylag fiatalon még ereje teljében halt meg, valamiféle titokzatos betegség végzett vele, s egyben birodalmával is. Diplomáciai és hadvezéri képességeiről szóló történeteket nincs okunk vitatni, de hogy felvilágosult uralkodó lett volna, azt semmi nem támasztja alá.

Hogy rövid uralkodása mennyire rányomta bélyegét a későbbi korokra, azt mi sem bizonyítja jobban a tengernyi legendánál, mely róla szól, illetve az, hogy a birodalmát alkotó államok között megindult, sőt halála után is folytatódott a párbeszéd és a kereskedelem. Liantyrnak köszönhetően az ellenségeskedés megszűnt, sőt egyfajta gazdasági differenciálódás indult meg a városállamok között és így már volt értelme az egymással való kereskedelemnek. Egyes történetek szerint a Hat Város Szövetségének köszönhető a nagy király korai halála, mivel kyr újraegyesítés jegyében lépéseket tett a szövetség bekebelezésére, amit azok - érthetően - nem néztek jó szemmel. Halála után - megfelelő utód híján - a birodalom szétesett, de már volt némi kapcsolat az egyes államok között.

Liantyr után nyugalmas évszázadok következtek, míg Pyarron előtt kb. 900 évvel egy újabb birodalomépítő zavarta meg a törpeállamok csendes kereskedését. Berentyr, vagy ahogyan a nép száján fennmaradt „öreg” Berentyr próbálta meg egyesíteni a kyr hagyományú városokat. Berentyr már valóban meglehetősen élemedett korban látott hozzá birodalma létrehozásához, a rossz nyelvek szerint második felesége unszolására, aki ifjú és nagyravágyó volt. Sikerült is néhány városállamot országához csatolnia, magát pedig császárrá koronáztatta, de birodalma határai meg sem közelítették nagy elődéét. Halála után a városok szövetségben maradtak még néhány évtizedig és csak Pyarron előtt 700 táján függetlenedtek ismét.

A birodalomalkotó törekvések utolsó hulláma kétszáz évvel a Berentyr által létrehozott szövetség széthullása után jelentkezett a térségben. Az eddigiekkel ellentétben ez nem egyetlen személy nevéhez fűződik. Az történt ugyanis, hogy - valószínűleg valamilyen külső manipulatív behatás eredményeként - szinte minden városállam vezetésében döntő többségre tettek szert azok a nézetek, melyek szerint a kyr hagyományú városokban kyrek éljenek. Gyakorlatilag megindult az etnikai tisztogatás. Ez eleinte udvarias formában folyt, és nem érintette azokat, akiknek akár csak egy csepp kyr vér is folyt az ereiben. Később azonban már csak a tiszta vérűek érezhették biztonságban magukat.

A lakosság körében meglehetősen népszerűek voltak ezek a nézetek, és az azonos nézőpont kapcsán a városok egyfajta szövetségbe tömörültek. Mikor már valódi egységben működhetek volna, a kyr városok szövetsége egy csapásra széthullott. A korábban oly közkedvelt nézetek felháborodást keltettek, s amilyen hamar előtérbe került a kyr vér, illetve a származás fontossága, olyan hirtelen el is veszítette jelentőségét. Ez arra enged következtetni, hogy a városállamok területe ismeretlen hatalmak összecsapásának színtere lehetett.

Ezzel a régió történelmének egy fontos szakasza zárult le. Lassan megindult a nem kyr népesség újbóli betelepülése. A térség újabb kori történelme nem olyan viharos, mint volt az a Pyarront megelőző időkben, még a Dúlás sem érintette igazán komolyan az itteni városállamokat. Egymással való viszálykodásaik is megmaradtak a gazdasági vetélkedés szintjén.

Egyetlen esemény kavarta csak fel kissé a régió életét. A krónikákból kiderül, hogy a Dúlást követően hirtelen - és látszólag ok nélkül- gyökeresen megváltozott a térség államainak politikája. Az addig csöndes kereskedelmet folytató és a békés egymás mellett élést hirdető államok szinte teljesen be-szüntették kereskedelmi tevékenységüket, és minden energiájukat haderejük növelésére fordították, közben pedig nem hivatalosan próbáltak kapcsolatot teremteni egymással. Ez az állapot csaknem öt évig tartott, majd amilyen hirtelen jött úgy véget is ért. Az eset valódi okát nem tudjuk, az itt lakók a

„Félkezű” - egy kalandor, akinek kilétét homály takarja - tevékenységének tudják be a dolgot. Még néha ma is babonás félelemmel emlegetik a Félkezűt, bár a legtöbb helyen már csak a gyerekeket ijesztgetik vele.

A manifesztációs háború gazdasági fellendülést hozott, de egyes területeken riadalmat is okozott. Az északi törpeállamok növelték valamelyest haderejüket, bár szükségállapotot sehol nem léptettek életbe határaikon. A városokban is fokozódott az ellenőrzés. Ennek köszönhetően a közbiztonság lényegesen javult.

Mai hatalmi berendezkedésükre jellemző, hogy tanácsok igazgatják az államokat. Katonai erejükre nézve nem jelentős hatalmak, bár határaik védelmét bőséggel ellátják. Esetenként változó, hogy banderiális, vagy reguláris hadat tartanak fenn.

Földrajz és gazdaság

A régió alapvetően kontinentális éghajlatú területen fekszik. Ennek megfelelően négy évszak váltja egymást. Annak a néhány kikötővárosnak az időjárását, melyet a térséghez sorolhatunk, tengeri áramlatok enyhítik. Az évszakok csapadékosabbak és nem válnak el élesen egymástól, a tél nem annyira kemény, és a nyári időszakban sincs olyan perzselő hőség. Ezekben a városokban az igazi húzóágazat a kereskedelem, de jelentős szerephez jut a halászat is. Érdekes erre ellátogatni a hideg évszak végén, mert ebben az időben rendezik meg délvidék egyik legnagyobb vásárát, mely egy teljes hétig tart. A gigantikus forgatagban állítólag mindent megkap az ember, amire csak vágyhat, s nem kell azon sem csodálkozni, ha az áhított dolgot nem a paron, hanem egy, a kikötő vizén messze bent ringó kis csónakon leli meg. A kikötővárosok mindegyike tart fenn kisebb hadi flottát is, melynek legénysége jól képzett és jól fizetett zsoldosokból áll. Nem ritka látvány, hogy egy-egy hajókaravánt néhány hadihajóból álló gyors, ütőképes kisebb egység is kísér. Mivel a Gályák tengerének ezen a részén nincs komolyabb kalóztevékenység, ez a kíséret a tapasztalatok szerint elegendő.

A kikötővárosok tolvaj klánjai szervezeten tevékenykednek, egyesek úgy vélik a Kobrák befolyása alatt állnak. Sokak szerint az évenként megrendezett vitorlásverseny - mely minden nagyobb partvidéki települést érint - szintén az ő szervezkedésük eredménye. A versenyben résztvevő hajókon szállítják a fontosabb csempészárut és információkat.

A szárazföldi területek nagy részén mezőgazdasági termények előállításával foglalatoskodnak.

Gyümölcsöt, jó minőségű gabonát termelnek. Ezeket főként feldolgozott formában értékesítik.

Állattenyésztésük is mintaértékű, de nem jelentős jövedelemforrás. Csodálatos látnivalót kínálnak az aranyló gabonamezők és a terheiktől roskadozó gyümölcsösök is, de talán még ennél is lenyűgözőbb a folyók és csatornák látványa. Valaha az esőzések alkalmával megduzzadó és kiöntő folyók sok bosszúságot okoztak az itteni földművelőknek; ez már a múlté. A folyók mellett kétoldalt gátrendszer kígyózik, melyet minden évben az esőzések előtt gondosan ellenőriznek és javítanak, ha szükséges. A természetes vizektől messze eső területek öntözésének megoldására csatornarendszert építettek ki.

A hegyvidéki területek időjárása lényegesen zordabb az előzőeknél. Minimális mezőgazdasági tevékenységet folytatnak, ezek kivitele sem számottevő. Bányászatuk viszont jelentős. Sokféle ásványt, ércet rejtnek az itteni hegyek, melyek nagy részét nyersanyagként feldolgozatlan formában értékesítik. A fő bevételi forrást azonban a méltán híres fegyvereik kereskedelme adja. A kiemelkedően jó minőségű hagyományos gyilkoló eszközök és vérték mellett különleges fegyverek készítésével is foglalkoznak. Ezek közül néhányat kisebb' mennyiségben folyamatosan "gyártanak", de egyedi megrendeléseket is teljesítenek. Már sokan próbálták meg kifürkészni az itteni kovácsmesterek titkait, eleddig hiába.

Kisebb mértékben állattenyésztéssel is foglalkoznak. Egy itt őshonos törpe lófajtát tenyésztenek, melyet kiválóan lehet teherhordásra használni. Ezek eladása jelentős jövedelemforrást jelent a hegyvidéki államok számára.

A közös múltnak köszönhetően a régió egyes államai között élénk a kapcsolat, ez a kereskedelemben is megnyilvánul. Főként a hegyvidéki államokra jellemző, hogy áruikat egy másik városon keresztül értékesítik. Ezért kereskedőházakat és lerakatokat tartanak fenn néhány tengerparti, illetve alföldi városban.

Vallás

Kezdetben a kyr hit volt az uralkodó az egész térségben, de ez az utolsó nagy egyesítési mozgalom hanyatlásával megváltozott. Először csak háttérbe szorult, de mára már szinte teljes egészében eltűnt a kyr istenek kultusza. Igaz, hogy a szárazföldi területeken itt-ott még találkozhatunk ezek nyomaival, sőt szervezeteik is hallatnak olykor magukról, ezeket azonban sűrű homály övezi és jelentősnek semmiképp nem nevezhetők. A pyarroni istenek megjelenése után nagyon hamar terjedni kezdett az új hit. Ma lényegében az egész régió pyarroni vallású. A tengerparti városokban természetesen Antoh kultusza a jellemző, néhol szinte már államvallásnak is tekinthető.

Bár a kikötővárosokban is sokan áldoznak Dreinának, az istennő tisztelete a szárazföldi területeken jelentősebb. Antoh hatalmát ezeken a területeken is elismerik, de azért itt már nem bír olyan befolyással, mint a tenger melléki részeken. Ezen a vidéken valamennyi pyarroni isten templomát megtalálhatjuk.

A hegyvidéki területek is nagy változatosságot mutatnak vallási tekintetben, még Gilron egy-egy felszentelt szolgájával is összeakadhat a figyelmes utazó.

A kyr hagyományok vallási tekintetben csak a szárazföldi területeken fedezhetőek fel, ott is csak nyomokban. Akadnak azonban olyan kevésbé megközelíthető helyek, ahol elképzelhető, hogy még él valamelyik kyr isten kultusza.

Jelentősebb államalakulatok

A térségben több tucat törpeállam található, s ezek mindegyike érdekes lehet a maga módján. Lehetetlen volna azonban valamennyit részletezni, ezért a három aránylag jól elkülöníthető - a tengerparti, a szárazföldi, és a hegyvidéki - terület egy-egy példaértékű államát vegyük alaposabban szemügyre.

Rymilo

A város a Gályák tengerébe benyúló földnyelv csücskén található. Földrajzi elhelyezkedése révén kiterjedt kereskedelmi kapcsolatokkal rendelkezik. Hatalmas kalmárflottával rendelkezik, melyek mellett néhány hadihajót is fenntart. Katonai szempontból nézve nem számottevő tengeri hatalom. A város vezetése a tanács kezében van, melynek tagjai a legbefolyásosabb kereskedőcsaládokból kerülnek ki. A legjelentősebb szervezet, mely a városban működik, kétséget kizáróan a helyi tolvaj céh, mely vélhetően a Kobrák érdekeltségéhez tartozik. A közbiztonság átlagosnak mondható, de ez az évente megrendezett nagyvásár alkalmával jelentősen romlik.

Ez az a híres vásár, melyről fentebb már szóltam. Már napokkal a vásár kezdete előtt megjelennek az első árusok és csepürágók, hogy jó helyet találjanak maguknak. Az évente visszajáró kereskedőknek

már saját helyük van, melyet nem szükséges ily módon biztosítani. Az egy hetes forgatag hivatalosan felvonulással veszi kezdetét, melyen a nagyobb árusok legbecsesebb portékáikkal vonulnak el a városatyák előtt. A vásár központja a kikötő, de akárcsak a vízen, a parton is végeláthatatlan messzeségbe nyúlnak el a vásári sátrak, gyakran túl a városfalakon. A rendezvény csúcspontja az utolsó nap estéjén következik be, amikor áldozatot mutatnak be Antohnak. Az áldozat során minden kalmárnak kötelessége áruja egy részét a tengerbe vetnie. (Természetesen a város is meghozza a maga áldozatát.) Ezt követően ünneplés következik, mely hajnalig tart.

A város számára komoly bevételt jelent az árusoktól beszedett helypénz, ezért azok biztonságát a lehetőségekhez mérten garantálják, de nem árt, ha a báméskodók odafigyelnek az erszényeikre.

Temoran

Nagy Liantyr városa. Ma is számtalan helyen rálelhetünk a legendás uralkodó szobrára. Úgy tekintenek rá az itt élők, mint a város védőszentjére. A város elöljáróját hagyományosan királynak nevezik, aki a nemesi tanács segédletével uralkodik.

Ezek azonban csak hivalkodó külsőségek, hiszen a nemesi rang adományozható és visszavehető, és nincs semmilyen különbség az öröklött és a szerzett cím között, sőt a királyt is a nemesi tanács választja. A nemesi ranggal egyben földterület is jár. Mivel haderejüket a nemes által felállított bandériumok adják - melynek létszámát a földbirtok nagysága határozza meg -, így a rang nem csak kiváltságokkal, de kötelezettségekkel is jár. Lévén, hogy a város csaknem a régió legészakibb települése a manifesztációs háború kezdete óta hadereje és közbiztonsága növekedett.

A törpeállam központja maga Temoran város, de jó néhány kisebb mezőváros és falu is tartozik hozzá. Területileg a régió legnagyobb állama. Temoranban évtizedek óta él egy kisebb dzsád kolónia, mely felügyeli a régió dzsád bankházait.

Minden év késő őszén a betakarítások végeztével gladiátorjátékokat rendeznek. A látványosság nem vetekedhet ugyan a rymiloi vásárral, de azért elég nagy hírnévnek örvend. Messze földről érkeznek a gladiátorok, hogy összemérjék itt erejüket és tudásukat. A háromnapos játékok gerincét kocsihajtó versenyek adják. A játékokat szintén a legendás király Liantyr emlékének szentelik.

Dugora

A Kráni hegység egy nyúlványa ad helyet ennek az államnak, mely Dugora városa mellett mintegy féltucatnyi bányászfalut foglal magába. A hegyvidéki államok közül is itt készülnek a legjobb minőségű fegyverek és vérték. Ez talán annak köszönhető, hogy az államot igazgató tanács tagjai között mindig van egy Gilron pap, aki egyben a kovácsok céhének vezetője is. A város fő bevételi forrása természetesen fegyverkereskedelemből származik.

Katonai erejének túlnyomó részét a hegyivadász egységek adják. Minden fiatal férfi köteles három évet letölteni valamelyik egységben, addig gyakorlatilag nem veszik felnőtt számba, míg le nem töltötte katonaidejét. Szükség esetén bármely felnőtt férfi azonnal hadra fogható. Jól képzett katonáknak számítanak, bár a fegyelem nem az erősségük.

Nem büszkélkedhet olyan látványosságokkal, mint nagyvásár, vagy ünnepi játékok, de jó pénzért cserébe szívesen szerveznek vadászatot vadregényes tájjaikon az arra tévedő utazóknak. Életre szóló élménnyel lehet gazdagabb az, aki itt jártakar nem mulasztja el, hogy medvevadászon vegyen részt.

Borbás István

A Kígyó hátán

Avagy az időutazás titkai

„Az emberi faj végtelenül kíváncsi és tudásra éhes: sohasem elégszik meg azzal, amit már elért, mindig többet akar. A magasban, a mélyben kutat, az istenek titkait fürkészi. Olyan helyekre teszi be a lábát, amelyeket a bölcsőbb fajok messzire elkerülnek. Tanuljátok meg: az ember soha nem tartozott a megfontolt népek közé. Túl sok szorult belé a végtelen kíváncsiságból és tettvágyból, a hataloméhségből, s éveinek számát túl szűken mérték az égiek. Egyetlen ember persze lehet rendkívül bölcs és megvilágosult – a sötétség tömegében azonban elvész a fény, kihuny a parázs, amelyre hideg vizet öntünk. Ti, akik itt vagytok, valamennyien rendkívül felvilágosultnak számítotok, s a tanulás évtizedei alatt remélhetőleg bölcsőbbek és higgadtabbak lettetek. A Nagytiszteletű Mágustanács benneteket talált érdekesnek a Világegyetem mélyebb titkainak megismerésére, amelyek az emberi értelem és felfogóképesség határait súrolják, a végtelen Univerzum roppant összetett mechanizmusához képest azonban nem egyebek holmi felszínes tudásnál, a tojás héjánál, amelynél mélyebbre nem adatott meg az emberi fajnak léásni. Tudom jól, hogy kezetekbe helyezve eme tudást, jó helyen lesz, de óva intelek benneteket ama végzetes ballépéstől, hogy érdemtelennek eláruljátok mindezen titkokat, melyekbe most beavatást nyertek. Avatatlan kézbe kerülve e titkok olyan erőket szabadíthatnak fel, amelyeknek létezését még a Legbölcsőbbek is csak sejthetik, s amelyeket halandónak, de talán még isteneknek sem lehetséges megfékezni, ha egyszer tombolni kezdenek.

Halljátok hát az Idő félelmetes titkait, s ne szégyelljétek, ha megborzongtok szavaimat hallva. Nem halandó embernek való tudás ez, mert birtoklása nagy hatalmat, de roppant felelősséget is jelent birtokosának.

A Farkába Harapó Kígyó – mindenki így nevezi őt, a végtelen, önmagába visszatérő folyamatot uraló eszméletlen Tudatot, amelyet talán még az Ősi Istenek vertek bilincsbe az idők hajnalán. Létére csak kopott, százezer éves kőtáblák zagyva írásából és a bizonyos vidékeken legendává kövesedett mendemondákból következtethetünk. Semmi bizonyosat nem tudunk vele kapcsolatban, de bízzatok ősz fejú tanítótok szavaiban: ez így van rendjén. Bizonyos vagyok benne, ha egyszer fellebbenne előttünk a fátyol, akkor az az egész emberiség, vagy az általunk is mert Világegyetem pusztulását jelentené.

Elégedjünk meg egyelőre annyival, hogy számunkra a Kígyó jelenti a végtelen és mérhetetlenül vén Időt.

A Kígyó hátán minden pillanatnak, minden apró részletnek megvan a maga helye. Ha egyszer megszülettünk, nem fogunk ismét megszületni, legalábbis nem abban a formában, azon a helyen, ahol egyszer ez márt megtörtént velünk. Ha egyszer kipotyog egy fogunk, bizonyosan nem fogjuk ama fogunkat még egyszer elveszíteni. Ez a természet rendje, s ez a Kígyó törvénye.

Tessék, ifjú barátom, látom, nagyon csóválod ott a fejed. Mondd, miben nem értesz egyet vén mestereddél? Bátran elő a farbával, hiszen sosem lehet tudni, miféle új ötleteket, új tudást rejthet egy ilyen ifjú, alkotásra alkalmas elme?

Persze, tökéletesen igazad van. Nincs olyan törvény, amely alól ne lenne kivétel. Éppen rátérnék előadásom lényegére, ha senki nem szól közbe. Nos, mint ahogyan fiatal, heves vérű tanuló társatok is mondotta, bizony minden törvény alól van kivétel. Vagyis... fogalmazzunk inkább úgy, hogy minden falon vannak kikapuk, rejtett átjárók, csak meg kell őket találni.

Mint már említettem, az Idő végtelen folyamában minden kavicsnak megvan a maga helye. Ám ha egyszer egy kavics úgy határoz, hogy kilép a helyéről, s meg szemléli, miféle köveket koptatnak a folyamamon lentebb vagy fentebb a hűs fodrok, megteheti - ha megvan hozzá a hatalma. Nektek, akik itt

ültök körülöttem, s szavaimat hallgatjátok, hamarosan meglesz hozzá a hatalmatok. Ti valamennyien az Időmágia rejtettebb bugyraiba fogtok beavatást nyerni - ez azonban lehetetlen a megfelelő elméleti tudás és felkészítés nélkül. Tanulmányaitok legelején jártok még, de az újabb tanulással eltöltött évek, évtizedek bőséges gyümölcsöt hoznak majd, melyek mézédések a gazdájuk kezében, avatatlanában azonban halálos méreggá változnak.

Igen, jól sejtitek. Előadásom a Kígyó hátán való utazásról szól, arról, hogy miként lesztok képesek meglovagolni a vén Idő hullámait, hogy oda vessen benneteket, ahová szeretnétek.

Talán most megszádlótok a hirtelen feltárulkozó lehetőségek érintésétől, de ne feledjétek: az ember ereje véges. A Világegyetem törvényeit nem lehet büntetlenül megbolygatni, s ha mégis megteszitek, óvatosan kell eljárnotok, különben jobbik esetben is elmétek épségét veszélyeztetitek..."

Ehelyütt megszakítom a neves erv származású dorani időmágus, Seunnar cwa Trawa előadását. Azt hiszem, hogy a folytatásból az Olvasó nem sokat értene, hiszen bonyolult folyamatot ír le és misztikus igéktől terhes.

Tudásra éhes kalandozók! Engedjétek meg, hogy az Időmágia legnagyobb mesterének szavait szerény személyem tolmácsolja nektek, lefordítva azt olyan nyelvezetre, amelyet ti magatok is könnyen megérthettek, ezáltal olyan ismeretekhez juttatva benneteket, amely tiltott tudásnak számít a Kárpiton innen és túlban is.

Sok szerencsét hát, vakmerő kalandozó, és légy óvatos! A Kígyó Törvényei szigorúak és roppant titokzatosak. Halandó csak felszínesen ismerheti őket - ahogyan a neves mester említette: csak a tojás héját kapargathatja meg legfeljebb.

Aki időutazásra adja a fejét, roppant terhet vesz a vállára, amely, ha meggondolatlanul, ostobán cselekszik, könnyedén összeroppanthatja őt, s talán olyan eseményláncolatot indít el, amely kihatással lesz az Idő fonalára is. Jól gondold hát meg, vakmerő kalandozó, hogy nekivágsz-e a hosszú útnak! Mielőtt még belevágnánk a dolgok közepébe, fontos megjegyezni, hogy az alább közzétett szabályokat csak varázslók ismerhetik és közülük is csak azok, akik elérték a 8. Tapasztalati szintet. E titkot ritkán helyezik méltatlan - értsd: nem varázslók vagy alacsony szintűek - kezébe, ami érthető is.

Csupán két esetet jegyeztek fel a tudorok, mikor e hagyomány méltatlan kézbe került. Az első eset kontinens szerte hírhedté vált: Ryura cwa Timornak, egy fiatal Arel-papnak, egy részeges varázstudó árulta el a félelmetes titkokat, miután az hamis történetekkel traktálta a vén magisztert, s közben mágikus hatású borokkal itatta álnokul. Az ifjú papot megrészegítették a lehetőségek – egy ereklyével időkaput nyitott a végtelen örvénybe.

Nem lehet tudni, mi lett a sorsa. Soha többé nem hallott róla senki emberfia. A bölcsek által alaptalannak vélt mendemondák szerint ott, ahol egykoron a Világegyetem rendjét feldúló förtelmes Kapu állt – s ahol az ereklye végső nyughelyre talált - néha sikoly hasít rozsdás késként a levegőbe, s egy elfúló szellemhang könyörög segítségért. Hiába, mert senki nincs oly ostoba, hogy megszabadítsa szenvedéseitől, s ezáltal megkérdőjelezze az Isteneknél is vénebb törvények által kiszabott büntetést. A másik eset jóval kevésbé ismert, még a tudós körökben is, annál több értelmetlen legenda kering róla. Egy névtelen dzsad varázstudó igen különös módját választotta az időutazásnak: kiszakította elméjét és lelkét önmaga testéből, s egy különös, aquir származású varázstárgy révén kicserélte azt a tárgy egykori gazdájának, a kyr Pusztító egy szenturjának valójával.

A továbbiakról ugyancsak keveset tudunk, még a kis számú beavatottak is csak homályos mendemondákat hallottak egy vérengző örültről, aki El Hamedben több tucat embert mészárolt le, mielőtt egy íjász szíven lőtte. A dzsad származású dühöngő állítólag érthetetlen nyelven motyogott, s egyfolytában valami Wey'illahot emlegetett... S hogy mi lett a varázstudó sorsa? A Kristálykönyvtár egyik bejegyzésének tanúsága szerint a fendori ütközetet egy örült kyr szentur vezette, akinek szavára

holtak keltek ki sírjukból, és aki üvöltő szörnyhordáknak parancsolt. Az akkori akkoriak körében igen nagy riadalmat keltett a nekromancia számukra tiltott és ismeretlen tudománya. A szenturt végül utolérte a sorsa: a vei-anyrok egyik sújtotta halálra, egyesek szerint nem más, mint Weila parancsára. No de hagyjuk a ködös legendákat, s térjünk rá a lényegre: a kristálytisztá és kézzelfogható törvényekre, amelyek a Világegyetem emberi elme számára ismeretlen bugyraiban születtek az idők hajnalán.

A Nagy Út Törvénye

A legelső tisztánvaló dolog a témával kapcsolatban: az időutazás nem halandó elmének való élmény. A gyarló lélek súlyos károsodásokat szenvedhet egy ilyen utazás alkalmával, mert a korlátolt elme képtelen visszaverni az Ősi Törvények áthágásával önmagára szabadított kozmikus erők nyomását, s befogadni azt aényt, hogy olyasmi történik vele, amely a számára megszabott korlátok között képtelenségnek számít.

Ez a játérendszerben a következőképpen fest. Minden időutazó karakternek annyi százalék esélye van a következő veszteségekre, ahányszor öt évet utazott előre vagy hátra az időben: Intelligencia, Akaraterő, Asztrál -3. Ez a veszteség ideiglenes, addig tart, amíg a karakter vissza nem tér a normális idejébe. Természetesen a veszteség hatással van a Pszi és a varázslási képességekre is. Ha a karaktere (ek) tovább utaznak más időbe, a veszteség ismét jelentkezik, annyi százalékkal, ahányszor öt évet előre vagy vissza utaznak. A hazaútra is így kell számítani a veszteséget, s ha a karakter ilyenkor értékeket veszít, eszméletét veszti, s csak három óra múltán térhet magához egy sikeres egészségpróbával. Ha a próba sikertelen, egy óra múlva ismét lehet próbálkozni. Az elvesztett értékek a megérkezés után három órával kezdenek visszatérni, egy óra alatt egy pontnyi jön vissza minden tulajdonsághoz. Ha valamelyik érték három alá esik, az illető azon nyomban elájul, ekkor a fent közzétett szabályok érvényesek a magához térésére, akármelyik időpillanatban van is. Ha egy érték eléri a nullát, a karakter nyomban meghal, lelke sikoltva kísért majd az idő legkülönbözőbb bugyraiban, titkos átjáróiban.

A Változás Törvénye

Az idő folyásába avatkozni istensértő cselekedet, s bizony beláthatatlan következményekkel jár. Ha valaki meg akarja változtatni a múltat, kemény fába vágja a fejszét. Ősibb törvényeket sért meg ezáltal, mint amilyen vének maguk az Istenek –a Kígyó törvényét, amely örökkön örökké kergeti a saját farkát, tébolyodott körforgásba veszve.

A legelső és legfontosabb említeni való e témában az, hogy a megváltoztatott múlt (csak a múlt!) milyen hatással lehet az azt megváltoztató elméjére. Hiszen ha a múltat átformálja, ő, a jövőből érkezett elme bizony súlyos károsodásokat szenvedhet. A megváltoztatott múlt kisebb-nagyobb változásokat okozhat a jelenben, és abban a múltban is, amely ahhoz az időpillanathoz képest, amelyben az időutazó tartózkodik, a jövő.

Vegyünk egy példát hősünk visszautazik pár évvel ezelőttre, s véletlenül rálök egy követ a gyermekkori barátjára, akinek megsérül a lába, s ezért egész életében sántítani fog. Ekkor ellentmondás keletkezik hősünk elméjében: a múlt átformálja az abban a pillanatban még ki nem alakult jövőt (a tulajdonképpeni jelent), s ezzel együtt hősünk emlékezetét is, akinek elméjében megjelenik a sántító barátja, s az eset, ami vele történt, és az ebből következő jövő. Magyarul új emlékeket kap, amelyeket befolyásolnak a "régebbi" jövő eseményei is, ám az

Idő Tudata beleszövi a balesetet is. A jelen emberei ebből semmit sem vesznek észre, hiszen ők még meg sem születtek ekkor, mindent természetesnek vélnék, s eszükbe sem jut, hogy úgy is lehetne, hogy a hősünk barátja esetleg ne sántítson. Hősünk azonban már jelen van a múltban, ámbar az idő szövedéke őt is megpróbálja átformálni. Ő emlékszik a történet „régebbi” változatára is, egyben azonban tudja, hogy a jelen mégsem ilyen, hiszen a kő rágördült a barátja lábára... A Kígyó ereje igyekszik vele feledtetni a régebbi emlékeket, s átformálni azokat az újak szerint. Ez érthetően olyan kavardóhoz vezet hősünk elméjében, amely bizony a végső tébollyal fenyegeti őt. Ha az elméje esetleg mégis megússza a hihetetlen „rendcsinálást”, a régebbi emlékeit elveszti - nem tudja, hogy mi történhetett volna, ha barátjára nem esik rá a kő - attól kezdve csak az új emlékek élnek benne. Ha a kaland folyása úgy engedi, a KM bizonyos személyekre, tárgyakra meghatározhatja, hogy megsebesítésük, elpusztításuk, megrongálásuk milyen konkrét hatással lesz a jövőre. Ez különösen jó ötlet a nevesített, fontosabb szereplőknél, akiknek általában a rövid élettörténetét is kidolgozzák a gondos KM-ek és a történet szempontjából különösen fontos tárgyakkal. Ugyanez vonatkozik a különféle tettekre is, amelyek közül a sorsdöntőbbek hatását előre is meg lehet határozni - így az időutazás nem válik feltétlenül halálcsapdává. A Kalandmesternek azonban mindenképpen szem előtt kell tartania, hogy igen sok esemény kihatással lehet a jelenre.

KM-ek figyelem! Soha ne essetek a túlzott engedékenység bűnébe! Nem kell elpusztítani vagy az örületbe kergetni a karaktert, csak mert belerúgott egy kutyába, ha viszont a kyrek bevonulását akarja botor módon megakadályozni, sújts le rájuk teljes hatalmaddal! (Ha a KM úgy határoz, hogy a tett kihatással volt a karakter emlékeire, akkor a később meghatározott, Akaraterő-próbánál leírt szabályokat kell alkalmazni.)

Persze az improvizációban és a nem olyan lényeges szereplők és tettek esetén jól jöhet az alábbi módszer, amely segítségével véletlenszerűen lehet meghatározni, hogy egy cselekedet miféle hatással lesz a későbbi jelenre így nem marad ki a játékból az idegborzoló, tenyérizasztó izgalom sem. A KM választ három jellemző értéket a lentebb feltüntetett három táblázatban közöltek alapján. Mindhárom érték az időutazás egy-egy paraméterét jelzi, az 1. táblázat az átugrott időértéket években, a 2. számú a cselekedet súlyát a történelem színpadán. A leolvasott két értéknek az átlagát kell megszorozni a 3. táblázatban található megfelelő értékkel. Ez az utolsó táblázat az idő folyását megváltoztató cselekedet távolságát jelzi attól a tájéktól, ahol a karakter életében legtöbbször megfordult, vagy ahol a legtöbbet lenni szokott. Nem fontos az utolsó lábíg pontosan számolgatni, hiszen ez lehetetlen is egy kalandozónál, aki oly sok vidéken megfordult már. Mindhárom táblázatban a feltüntetett értékek példák, iránymutatók csupán. A KM, látva a kialakult helyzetet, ezek alapján képes értékeket rendelni a saját számításához. A kapott eredmény egy százalékérték, amelyre dobni kell K100-on ahhoz, hogy kideríthessük, hogy a cselekmény kihatással volt-e a karakter múltjára, emlékeire és ismereteire. Ha a dobott érték nagyobbba kapott értéknél vagy egyenlő azzal, akkor örült szerencséje volt az illetőnek, s nagyobb lelki sérülések nélkül megússza a rendcsinálást a fejében. Csupán egyetlenegy pontot veszít az asztrál értékéből, persze ideiglenesen.

Am ha a dobás kisebbnek bizonyul, rettegj, szánandó kérészeltű teremtménye az isteneknek! A játékosnak Akaraterő próbát kell dobnia, amelyet ha elvét, a karakter veszít 2k6 pontot az Intelligencia, Akaraterő és Asztrál képességeiből. Ha a levonandó érték öt feletti, akkor a karakter végérvényesen megőrül, összeroppan az elméjében keletkező hirtelen zűrzavartól. Intelligenciája, bármennyi is volt azelőtt, 2-re csökken. Semmiféle mágia nem képes többé segíteni rajta - nyáladzó idiótaként fogja leélni egész nyomorúságos életét - hacsak a társai meg nem kegyelmeznek neki, s nyomban szíven nem döfik. Ha azonban a dobott érték' öt vagy az alatti, akkor a karakter elméjében csupán ideiglenesen kavardtak össze az emlékek - a tudatnak kell egy kis idő, mire sikerül megszereznie az új ismereteket és elfelednie azokat az emlékeket, amelyeknek immáron semmi helyük ott. A karakter látszólag

teljesen összeomlik, forgó szemekkel gagyog mindenféle értelmetlenséget, s bármiféle közeledési kísérletre sikoltozva menekülni kezd. Ilyenkor az tesz legjobbat neki, ha békén hagyják. Ha ráerőltetik magukat a szerencsétlenre, akkor a javulás addig szünetel, míg magára nem hagyják örületével. Természetesen ha a karakter valamelyik értéke nullára vagy az alá zuhan, akkor az illető elméje nem bírja a rá nehezedő súlyt, s szó szerint önmagát emészti fel. Ez azonnali halálhoz vezet. Ha az érték háromra vagy kevesebbre csökken, akkor a karakter elájul, s csak annyi nap múlva tér magához, amennyi az elvesztett tulajdonság-pont értéke volt. Ilyenkor, ha az elvesztett érték öt vagy az alatti, akkor egészségesen, ámde az új emlékekkel ébred, ha azonban öt fölötti, akkor a már fent említettek vonatkoznak rá.

Ha többen utaztak és valamelyik karakterek dobást kell tennie, akkor a dobást meg kell ismételni a csapat minden egyes tagjára. Ha valamelyikük elvétí, ő is a már fent leírt hatások áldozata lesz. A számítások eredményeképpen néha igen különös értékeket kaphatunk, de nem feledjük: az idő folyása kiszámíthatatlan. Nem tudhatjuk, hogy mely cselekedetünk milyen folyamatokat indíthat el a történelemben. Lehetséges, hogy csak egy sétára indulunk mondjuk száz évre visszamenőleg, s mire visszatérünk, mindenki legendabeli angyalként beszél rólunk, aki oly hirtelen tűnik fel, mint a pusztító viharok Rualan felett és távoztakor szertefoszlik, akár a hajnali köd. Persze ekkorra már az emlékeink is átrendeződtek - s ha nem diadalmaskodunk régi énünkkel vívott küzdelmünkben, bizony lehet, hogy nagyon, egészségtelen állapotban hallunk majd a legendabeli angyalokról.

1. táblázat		2. táblázat	
1 perc - 1 óra	1 %	Mindennapos cselekedet (járás, evés, szükségletek, beszélgetés stb.)	0 %
1 óra - 1 nap	5 %	Egy jelentéktelenebb épület megrongálása	5 %
1 nap - 1 hét	10 %	Fontos, neves épület megrongálása	20 %
1 hét - 1 hónap	15 %	Embereknek komoly sérülés okozása, komolyabb összecsapások	20 %
1 hónap - 1 év	20 %	Emberölés	25 %
1 év - 10 év	30 %	Több ember halálának okozása	30 %
10 év -100 év	20 %	Kisebb katasztrófák (járványok, természeti katasztrófák)	50 %
100 év -1000 év	10 %	Kisebb (országon belüli) háború kirobbantása	60 %
1000 év-10000 év	5 %	Néhány ország közötti háború kirobbantása	80 %
		Nagyobb (országokra, kontinensre kiterjedő) katasztrófák okozása	90%
		Egész kontinensre kiterjedő háború okozása	100%

3. táblázat	
Távolság a leggyakrabban látogatott helyektől	Szorzó
0-1 mérföld	20
10 - 100 mérföld	5
100 - 1000 mérföld	1
1000 - 10000 mérföld	0,5
10000 mérföld felett	0,1

A Paradoxon Törvénye

Tulajdonképpen mikor a tudósok által Paradoxon Törvénynek nevezett ősi szabályról beszélünk, az Idő egy számunkra roppant felfoghatatlan és idegen védekezési módját értjük alatta. Ám először térjünk ki arra, hogy mi is az az időparadoxon!

A karakterek időkalandozásaik közepette bizony cselekedhetnek olyan dolgokat, amelyellentmondásokhoz vezethetnek az idő fonalában. Mivel a paradoxon olyan gondolatmenet, amely sajátos módon önmagába kanyarodik vissza vagy meghazudtolja önmagát, az időben is valahogy így működik a dolog. Vegyünk egy igen egyszerű és közkedvelt példát!

Ryr Sontagor visszautazik százötven évet az időben, s összetűzésbe keveredik egy emberrel, akit párbajban megöl. Ezzel roppant nagy ostobaságot csinált, mivel nem tudhatta, hogy az illető valamiképp kapcsolódik-e az ő személyéhez. Ráadásul roppant szerencsétlennek bizonyult, mivel saját ősapját szemelte ki arra, hogy vívótudományával kérkedjen. Abban a pillanatban, ahogyan az ő kileheli lelkét, Ryr megszűnik létezni, hiszen soha nem fog megszületni, mivel - ismét a szerencsétlenség! - ősapja azelőtt halt meg, mielőtt gyermeket nemzhetett volna. Ám, ha Ryr soha nem fog megszületni, nem mehet vissza az időben, hogy megölje a saját ősapját, aki ennek következtében mégsem fog meghalni...

Vagy egy másik példa: egy varázstudó visszaküldte néhány harcosát, hogy pusztítson el egy ereklyét, amelyet száz évvel a jelen pillanat előtt próbál titokban létrehozni néhány velejéig romlott gazember. A harcosok végrehajtják a feladatot, így az ereklye nem készül el. Ám ha az ereklye nem születik meg, és a szervezet valóban a legteljesebb titokban tevékenykedett, akkor senki nem fog tudni róla, hogy bárki is megpróbált volna megalkotni egy ilyen förtelmet, tehát senki sem fogja visszaküldeni a harcosait, hogy megakadályozza az ereklye létrejöttét.

Azt hiszem, érzékeltetem, hogy felesleges megoldáson töprengeni, mert ilyen esetekben olyan ellentmondás jön létre, amely arcul köp minden ismert törvényt. A Kígyóra, az időt uraló öntudatlan tudatra ez a paradoxon úgy hat, mint az alvó emberre a csiklandozás: felriad egy pillanatra, s megrázza magát, eltünteti a paradoxont okozó, zavaró ténytet, vagyis a karaktert. Az idő helyrezőkkel, minden úgy lesz, ahogyan eddig volt, csak a zavart létrehozó tényező hiányzik - a lelke sikoltva foszlik semmivé a Világűrben. Gyakorlatban ez a következőképpen fest: az illető utazása kezdetén eltűnik az időalagútban - ám soha többé nem bukkan fel sehol, és semmi nem változik.

Hasonló dolog történik, ha a történelem menetében komoly változás történik. Ynev sorsa ugyanis (ámbar nem a legapróbb részletekig) megíratott ezt bizonyítja a Jelhordozók léte is. Ha valaki - akár szándékosan, akár akaratlanul - olyan tettet készül végrehajtani, amely nagyban befolyásolja az elkövetkezendő időket és nem illik bele az eleve elrendelésbe, akkor mozgásba lendül az Idő „immunrendszere”.

Ez a következőt jelenti: abban a pillanatban, mikor a tett gondolata megfordul az illető fejében, az összes Jelhordozó megérzi a készülődő bajt mintha csak egy zivatar előszele csapta volna meg őket. Velük együtt más, nagyhatalmú lények is érzékelik ezt, olyanok, akik a Teremtő Akarat szándékainak megfelelően ügyelnek a Világegyetem rendjére.

Ezek a lények - sok esetben a Jelhordozók segítségének igénybevételével - igyekeznek "rábeszélni" az illetőt, hogy hagyja abba oktalan és káros tevékenységét. Soha nem indokolnak, nem bocsátkoznak vitába, nem könyörögnek - egyszerűen utasítanak. Ha megjelenésük és hihetetlen képességeik nem rettentik el a nyomorult férget, és annak fejében határozott szándékká kristályosodik a tett végrehajtásának gondolata, újfent mozgásba lendülnek. Ha kell, a jelhordozók segítségével igyekeznek az illetőt örökre elpusztítani Ynevről. Roppant gondosan járnak el - nem okoznak paradoxont, hisz akkor a felriadó Kígyó őket is könnyedén lerázhatja a hátáról, hogy sikoltva tűnjenek el az űrben, s soha ne is bukkanjanak fel újra.

Legcélravezetőbb módszerük az, hogy egyszerűen visszaküldik az illetőt az indulási pillanatba, s kitorlik az emlékezetét, minden emléket, amely az utazással kapcsolatos - akár csak azokét, akik vele tartottak, vagy időutazásnak előkészítésében részt vettek. Ha az utazás varázstárggyal történik, azt elragadják és jól elrejtik, az emberi kezek elől.

A Hatalom Törvénye

Az időalagút egy roppant összetett és bonyolult működésű mágikus Kapu, amelynek kisugárzását képtelenség leleplezni. Olyan zavart okoz a tér és időhihetetlenül finom és érzékeny reil dszerében, amelyre minden közelben tartózkodó nagyobb hatalom felfigyel a játék szabályaira lefordítva: minden 500 mérföldes körzetben tartózkodó 15. Tsz feletti Varázshasználó és Pap főkasztú személy érzékeli az időkaput. Pontos hollétét nem tuják meghatározni, de ha képzettek az Időmágia területén - például Doran nagyhatalmú magiszterei - akkor bizonyos jelek alapján 10 mérföldes pontossággal képesek behatárolni a helyet, ahol a Kapu megnyílt.

Azt, hogy ezek az igen nagy hatalmú varázstudók és papok milyen módon reagálnak az észleltekre, nem lehet megmondani. Lehet, hogy elfelejtik az egészet, de az is előfordulhat, hogy hajtóvadászatot indítanak a karakterek ellen, talán meg is öletik őket. Ne feledjük: ilyen magas szinten nagy az esélye, hogy nem magányos személyekről van szó, hanem az illető minden bizonnyal befolyásos személyiség, és akár ezreknek is parancsolhat. Csak bátran, kalandozó!

A Szelek Törvénye

Ez az igencsak rejtélyes megnevezés a jövő kiszámíthatatlanságára utal. Ha egy halandó időutazásra adja a fejét, már ezzel a ténnyel is megváltoztathatja a jövőt. A karakter tehát nem abba a jövőbe érkezik meg, amely akkor történe meg, ha élné nyugodtan az életét, hanem mindenképpen egy másikba, amely a jelen eseményei szerint kialakult. Persze előfordulhat, hogy a változás nem jelentős - talán csak az Időkapu által a jelenben felkavart porszemek helyzete változik meg, de előfordulhat, hogy egy egész város, ne adják az istenek, egy egész ország sorsát dönti el az utazás. Ezek a változások sok természetesen nincsenek kihatással a karakter elméjére, hiszen a jövőt még nem érte meg.

Ha a jövőutazás olyan eseményláncolatot indít el, amely esetleg paradoxont vagy jelentős történelmi változást okoz, akkor az a Változás Törvényében leírt, a karakter számára nyilvánvalóan végzetes találkozáshoz vezet az Időörökkel.

Ha a karakter visszatér a jelenbe, majd ismét távozik a jövőbe, akkor egy harmadik jövő-variációba csöppen, hiszen újbóli utazása következményeképpen a jövő ismét megváltozik. És ez folytatódhat akár a végtelenségig... vagy amíg a vakmerő kalandozó meg nem unja az utazgatást és a rendbontást, esetleg amíg valakik - ha kell, igencsak kíméletlen eszközökkel - észhez nem térítik...

Bestiárium

Időörök

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: K10

Termet: N

Sebesség: 200 (SZ) 250 (L)

Támadás/kör: 4

Kezdeményező érték: 120

Támadó érték: 180

Védő Érték: 250

Célzó Érték: 100

Sebzés: 4K6+20

Életerő pontok: 50

Fájdalomtűrés pontok: 300

Asztrál ME: lásd a leírást

Mentál ME: lásd a leírást

Méregellenállás: immunis

Pszi: 100 (pyarroni Mf)

Intelligencia: kimagasló

Max. Mp.: 300

Jellem: rend

Max. Tp: 300

Az Időörök a Kígyó örök álmának hős lovagai - evilági halandó számára szinte felfoghatatlan hatalommal rendelkeznek. Már külsőre is félelemmel vegyes tiszteletet keltőek - leggyakrabban az áldozat elméjéből olvasták ki a legmegfelelőbb képet és olyan alakot választanak, amelytől a halandó retteg vagy amelyet tisztel. Megjelenésük 100 lábnyi sugarú körön belül 100 E-s félelemvarázslat hatását kelti arra nézve, aki megpillantja őket.

Mindig együtt érkeznek, s árnyas helyekről kifolyó ködből lépnek elő.

Halandó nem sok eséllyel szállhat szembe velük. Már varázstudományuk is félelmet keltően magas szintű - kiválóan alkalmazzák az idők során kialakult összes mágiaformulát.

Mivel a Kígyó álmából táplálkoznak, lelkük bizonyos szempontból egybefügg magával a Tudattal. Így mágia ellenállásuk oly erős, hogy azt halandó - de még isten sem - le nem gyűrheti, bármekkora hatalommal rendelkezzen is.

Ha harcra kerül a sor, bármilyen fegyvert megjeleníthetnek a kezükben. A fent közölt értékek már a fegyverrel együtt értendők.

Roppant hatalmukat szinte sosem használják teljesen ki, s ha lehet, csupán megleckéztetik a megtévelyedett halandót. Csak a legvégső esetben hajlandók elmenni a végletekig - ekkor azonban jaj annak a szánalmas porszemnek, aki botor módon felingerli őket!

Ha valaki akár egymaga (amelynek esélye finoman szólva is a nullával egyenlő), akár segítséggel legyőzi az összes megjelent Őrt, akkor ugyanabban a szegmensben kétszer annyi jelenik meg, s a szemtelen halandó és segítő társai elpusztítására törekednek.

Sohasem hibáznak - ha ez egyszer mégis előfordulna, az végzetes következményekkel járna az idő folyására, és az egész Univerzum rendjére, amely úgy omlana össze, akár az ingatag kártyavár a feltámadó erős szélben.

De hát kedves KM-ek, ezt ugye nem hagyhatjátok?

Rajta hát, halandó! A lehetőség nyitva áll! Olyan titkok tárulhatnak fel előtted, amelyekről még a legvadabb álmaidban sem gondoltál. Vágj neki az útnak, amely messzebb vezet a legtávolabbi csillagnál is. Ám vigyázz: a titkok átkot rejthetnek méhükben, amelyek, ha feltámadt mohóságodban túl mélyre ásol, kiszabadulhatnak, örület és halál szelét lehelve feléd...

Ints hát búcsút könnyes szemekkel szeretteidnek, barátaidnak - hiszen soha nem tudhatod, hogy ép elmével bukkansz-e fel újra, ha felbukkansz egyáltalán valaha is...

Szabó „Dragon” Péter

Nomád

A puszták harcosa az Első Törvénykönyv szerint

Az ilanoriakon és yllinoriakon kívül Ynev legkiválóbb könnyűlovas és íjász népe. Rendkívül szívós, nem túl magas termetű, rossznyelvek szerint karikalábú emberek, akik igénytelen, alacsony, de villámgyors lovaikon száguldva járják a végtelen pusztaságokat.

Nomád életmódjuknak köszönhetően rendkívül sok titkát ismerik a hazájuként szolgáló pusztaság, Dél-Ynev sztyeppéinek. Nem sokan állnak közülük kalandozónak, mert az elfekhez hasonlóan rosszul érzik magukat a városok körengetegében, idegenkednek a zártságtól s tudásuk sem segíti őket a beilleszkedésben. Ha mégis nyakukba veszik a világot, annak nyomós oka kell legyen. Regéikben időről-időre felbukkannak magányos hősök, akik a törzseik érdekében vállalják, hogy sátraiktól távol élje őket a halál. Másokat esküjük, törzsfőjüknek, sámánjuknak adott szavuk kötelezi, hogy maguk mögött hagyják szülőföldüket.

A természet, a nyílt puszták gyermekei ők, isteneik még az ősi, fűben, állatokban, szelekben lakozó szellemek. Ennek megfelelően szinte közvetlen kapcsolatban állnak velük, noha a sámánok szerepe nem vitatható.

Egyértelműen ők a nomád közösségek szellemi életének vezetői, ők védik meg a harcosokat az ártó erőktől. Éppen ezért nagy veszélyek fenyegetik azokat a nomád harcosokat, akik törzsüktől (sámánjuktól) elszakadni kénytelenek.

A sámánok védelmének híján ugyanis könnyebben utat találnak hozzájuk azok az ártó szándékú szellemek, amelyeket egyébként a törzseket óvó mágia távol tart. (Az efféle lények a Szellemnép kategóriába tartoznak, bővebben a Summarium 241. oldalán olvashattok róluk. A KM az ott leírtak alapján készíthet személyre szabott asztrálszellemeket a nomádjainak.)

A törzsek sámánjai természetesen tisztában vannak a nomádokra leselkedő veszélyekkel, éppen ezért különféle talizmánokat adnak azoknak a harcosoknak, akiket a Sors a törzs tőle elválni kényszerít. Ezek a kis tárgyak távol tartják az ártó asztrállényeket, elvesztésük vagy megrongálódásuk tehát a legnagyobb csapás, ami egy nomád kalandozót érhet. Nem csupán védelmet nyújtanak viselőjüknek, de a hozzáértők számára azonnal nyilvánvalóvá teszik a nomád hovatartozását is, következésképpen mindannyian büszkén viselik.

Csak akkor fejtik ki hatásukat, ha közvetlen kapcsolatban vannak a karakterek testével és jól láthatóak. Ilyenek lehetnek a különféle karperecek, gyűrűk, fejpántok, fülöngyök, stb.

Ha valami módon elrejtik e tárgyakat, nem csupán mások, de az asztrálszellemek sem érzékelik, s így azok nem is fejtik ki hatásukat.

Ha egy nomád kalandozni kezd, akkor van néhány dolog, amelyről semmi pénzért nem mond le. Ezek a következők: láncingnél, bőrvértnél nehezebb vértet soha nem visel; a sajátjain kívül nem használ más fegyvereket. Képzettség pontjaiból megtanulhatja ugyan a pszit, ám amint felépíti első pajzsait, elveszíti a Névadással ráruházott ellenállást. Csak a tudatalatti mágiaellenállása marad meg.

Természetükre nézve általában maguknak való, zárkózott alakok, kiknek barátságát, megbecsülését nem könnyű elnyerni. Kevés olyan halandó él Yneven, aki azzal dicsekedhet, hogy egy nomád harcos vértestvérévé fogadta. Az ilyen kötés azonban rendkívül erős; az a nomád, aki ezzel a szertartással köti magát egy másik halandóhoz, tűzön-vízen keresztül kitart fogadott testvére mellett.

Ennek megfelelően rendkívül nehezen illeszkednek be idegen közösségekbe, s nemcsak nekik akadnak gondjaik a más származásúakkal, de ők is hasonlóan problémákba ütköznek, ha magukat akarják másokkal elfogadtatni (feltéve, ha egyáltalán szükségét érzik ilyesminek)

S most következzenek a Ló Népének statisztikái:

Képesség	Dobás módja
Erő	2k6+6
Gyorsaság	2k6+6+kf
Ügyesség	2k6+6
Állóképesség	K6+12
Egészség	K10+10
Szépség	3k6
Intelligencia	3k6
Akaraterő	K10+8
Asztrál	3k6

Harcértékek

A nomádok elsődlegesen az íjhasználat mesterei, de ügyesen bánnak a szablyával, törrel ill. a legalapvetőbb nomád fegyverrel, az ostorral is. Harcértékeik ennek folyamányaként a következőképpen alakulnak:

KÉ alapjuk 9, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75, CÉ alapjuk pedig 25. Minden tapasztalati szinten (az első is) 11 Harcérték Módosítót kapnak, s ebből 3-at kötelesek minden szinten a TÉ-jük és VÉ-jük mellett a CÉ-jük növelésére is fordítani.

Életerő és Fájdalomtűrés

Az egészséges, természet közeli élet és a nélkülözésekkel teli sors megedzi szervezeteiket, így Ép alapjuk 7, Fp alapjuk 8 és Szintenként K6+5 Fp-t kapnak.

Képzettségek

Mivel eleve jó néhány képzettséget megkapnak és nem túl sok idejük marad más ismeretek elsajátítására, kevesebb Kp-t kapnak, mint egy másik harcos. KP alap alapjuk 6, amihez Tapasztalati Szintenként (már az 1. szinten is) további 8 járul.

Képzettségek	Fok/%
fegyverhasználat	Af
- ostor	Af
- szablya	Af
- tör	Af
- visszacsapó íj	Af
Belharc	Af
Lovaglás	Af
Idomítás (ló)	Af

Vadászat	Af
Szakma (íjkészítő)	Af
Puszták ismerete*	Af

A további szinteken megkapott képzettségek:

Szint	Képzettségek	Fok/%
2.	Lovas íjászat	Af
2.	Ugrás	10 %
2.	Esés	25 %
3.	Vadászat	Mf
4.	Célzás	Af
4.	Lovas íjászat	Mf
5.	Puszták ismerete	Mf
6.	Ostorhasználat	Mf
7.	célzás	Mf

* Megfelel az erdőjárás nevű képzettségnek, csupán – értelemszerűen – a pusztákon való boldogulás mértékét jelöli.

Különleges képességek

- Vadászatnál megkapják ugyanazokat a módosítókat, amiket egy félelf, amennyiben pusztán tartózkodik
- A nomádokkal szemben az összes ló, legyen bárhogyan idomítva, barátságosan viselkedik
- 2-szeres látással rendelkeznek
- Egy egyszerű (15 körig tartó) szertartás követően 1 óra időtartamig érzékelik a körülöttük 20 lábnyi sugarú gömbben tartózkodó asztrállényeket, ha azok kiegyensúlyozottsága (lásd. Summarium 240. oldalán) nem haladja meg az átlagos értéket.
- Mágiaellenállása a Névadás szertartásának köszönhetően a következőképpen alakul: teljes AME-je első szinten megegyezik a karakter Asztráljával, MME-je a karakter Akaraterejével. Ezekhez minden további szinten + 4 járul.

Dachner Richárd és Gáspár Péter

Képzettségek

A M.A.G.U.S. klasszikus kiadásában és az Első Törvénykönyvben található mintegy 66 képzettség jó alapot biztosít a karakter egyedivé formálásához, a kasztok különbségeinek kidomborításához, de nyilvánvalóan nem fedik le az ynevi halandók által elsajátítható ismeretek, jártasságok teljes skáláját.

Az ismereteknek léteznek olyan területei, melyeket fajtól-kaszttól függetlenül bárki elsajátíthat indirekt módon, csupán tapasztalással. A karakteralkotás során elkészített előtörténet játéktechnikai kifejezéseinek is tekinthetjük őket, mivel számszerűleg jelenik meg bennük a karakter származása, jelleme; fejlődése során pedig rajtuk keresztül is tükröződnek a karakter által túlélt kalandok, utazások tapasztalatai.

Azok, akik képzetlenül próbálnak eligazodni egy vadidegen városban, bizony, kevés jóra számíthatnak. Amíg van idejük kényelmesen kérdezősködni vagy nézelődni, még nincs igazán nagy gond. A problémák ott kezdődnek majd, ha sietősre fordul a dolguk, vagy – ne adják az istenek! – menekülniük kell... Ha útmutatás alapján kell megtalálni egy Morgena szentély romjait a végtelen gianagi erdőségekben, vagy egy orgazda pinceboltját Erionban, sokat segít, ha a kalandozó már járt az adott területen, hisz az útbaigazítás mindig tájékozási pontokat ad meg, és ezekből nem árt néhányat (de leginkább mindet) ismerni. Az alábbi képzettség ehhez a problémához nyújt játéktechnikai segítséget.

Helyismeret

Talán nem kell hangsúlyozni ennek a fontosságát. Azok, akik olyan helyre érkeznek, ahol még nem jártak, és fontos elintéznivalójuk van, jobban teszik, ha azonnal kerítenek valakit, aki biztonsággal eligazodik az illető városban vagy tartományban. Viszont ha valaki több-kevesebb időt eltöltött egy városban, hetekig-hónapokig kóborol egy országban, egyre jobban rögzül benne az épületek, utcák elrendeződése, vagy a tájfoltok egymásutánisága. Ez azt eredményezi, hogy egyre kisebb eséllyel téved el, vagy ha ez mégis előfordulna, hamar talál ismerős tájékozási pontot, nem is beszélve arról, hogy megfelelő eligazítással könnyebben megtalál rejtett vagy nehezen fellelhető helyeket.

A képzettséget legegyszerűbb nagyobb földrajzi egységekhez, illetve településekhez kötni. Ennek megfelelően egyes helyismeretek vagy egy nagyobb városhoz (Erion, Ifin, Davalon), vagy egy állam egy-egy tartományához kötődnek, azt mutatják, a karakter mennyire van tisztában az ott uralkodó állapotokkal. (Ez hasonlatos a fegyverhasználat képzettséghez; ott is minden egyes fegyverre fel kell venni a képzettséget.) Minden egyes alkalommal, ha valaki új, számára ismeretlen városba, tartományba, kantonba, stb., kerül, újra és újra az alapoktól kell kezdenie az ismerkedést – a következő tárgyalat módosító körülmények figyelembevételével. Célszerű tehát listát vezetni az ismert helyekről, az ismeret szintjének feltüntetésével.

Az előbb „szintet” és nem fokot említettünk: a képzettséghez ugyanis százalékos értéket rendelünk. Ez az érték – értelemszerűen – azt mutatja meg, hogy a karakter az adott helyen mekkora eséllyel igazodik el. Fejlesztése nem igényel Kp-t, alapvetően az illető területen eltöltött időtől függően növekszik, mégpedig városban 2K6+3% /hét, nagyobb földrajzi egységre vonatkozóan K6+4% /hónap. Módosíthatja ezt a térképészet ismerete (Af: +5%, Mf: +15%), és nyilvánvalóan a település vagy a terület mérete (a megadott értékek egy kb. 30000 fős városra és egy nagyjából Predoc méretű területre vonatkoznak). Alapvetően a KM dolga, hogy a körülményeket mérlegelve eldöntse, mennyire

ismerhette meg a karakter azt a várost vagy országrészt, ahol az utóbbi időben jelentősebb időt töltött el.

Még több tényező módosíthatja a képzettségpróbát egy adott szituációban. Itt is szerephez jut a mesélő kreativitása és ítélőképessége, hisz neki kell döntenie arról, hogy mekkora esélye van a kalandozónak a helyes útvonal, stb. megtalálására. Módosító tényezők lehetnek:

- Az adott területen beszélt nyelv ismerete
- Az adott kultúra ismerete
- Rendelkezik-e a kalandozó térképpel, vagy kapott-e előzetes útbaigazítást
- Bizonyos esetekben a legendaismeret képzettség

Fontos kérdés, hogy a karakter első szinten milyen Helyismerettel és mekkora ehhez tartozó % - os értékkel rendelkezik. Általában a játékos karakterek zöme a szülőföldjét illetve – városát meglehetősen jól ismeri, ezért minden karakter első szinten 4K6+6% Helyismerettel indul erre vonatkozóan. Még egyszer hangsúlyoznánk az előtörténet szerepét, mivel ez alapján teljesen más érték is előfordulhat, gondoljunk csak például arra, ha a kalandozó siheder korában egy lócsiszár segédje volt, és többször bejárta Ilanor déli részét, vagy – hogy ellentétes példát is lássunk – lehet ő egy parasztfiú is, aki a faluját csak évente egyszer hagyta el – a szomszéd faluban rendezett vásár miatt. Ezért a mesélőnek jogában áll az előtörténet alapján le- vagy felfelé módosítani a kidobott értéket.

Egyes kasztok esetében indokolt, hogy már első szinten jobb helyismerettel rendelkezzenek, vagy több helyet is ismerjenek. Ilyen kaszt a tolvaj, a bárd és az Arel-pap, akik az alapokon kívül újabb 4K6+6%-ot kapnak, amivel vagy a szülőföld (tolvajoknál város) ismeretét növelik, vagy újabb Helyismeretre fordítják.

Mint láttuk, a Helyismeret képzettség több szempontból is újszerűnek és rendhagyónak számít. A KM-eknek bizonyára segítséget jelenthet a Summarium első kötetében megjelent Ynev leírás.

Kultúra

Sokfajta értelmes lény él Yneven, s a történelem – no meg az istenek akarata – mindegyiknek a sorsát másképp alakította. A különféle fajok lelkialkat és testfelépítés tekintetében persze eleve elkülönültek egymástól, ám idővel az egyes fajokon belül is markánsan megkülönböztethető csoportok jöttek létre: nyelvük, hagyományaik, szokásaik mind mások és mások voltak. Az ily módon keletkezett népi-földrajzi-szellemi közösségeket hívják kultúrköröknek.

Itt csak annyi tartunk ismételtén szükségesnek megjegyezni, hogy a kultúrkör nem faji kategória: a civilizált, értelmes fajok általában több kultúrkörre oszthatók. Jelen esetben az emberi civilizációt tárgyaljuk, amelynek Yneven tizennégy főbb kultúrkörét különböztetjük meg. A többi jelentősebb értelmes fajjal ugyanez a helyzet. Egységes törpe kultúrkör például nem létezik: a törpe civilizáción belül vannak tarini, zimahánus, tengeri törpe, diaszporikus, gaáb stb. kultúrkörök. A sirenari elfek életmódja, világnézete élesen elüt az elfendeliectől, akárcsak az északi Kiszakadtaké az Yllinorban letelepedett kolóniáktól, s természetesen mind a négy felsorolt közösség gyűlöli a kráni elfeket. Az ork civilizáció törzsi választóvonalak szerint tagozódik kultúrkörökre; vadhajtasát képezik az udvari orkok, akiknek „vörös” (szövetségei) és „fekete” (toroni) csoportjai között úgyszintén nagy eltérések tapasztalhatók. Nemcsak humán kultúrkörök léteznek tehát Yneven, a terjedelem szűkösége miatt azonban egyelőre csak ezekkel foglalkozunk.

Alapfok (2 Kp):

A befogadó kultúrkör kellő fokú ismerete nélkül a karakter mindig élesen kirí a környezetéből, messziről látszik rajta, hogy idegen, a legelemibb viselkedési szabályokat sem ismeri. Ez még a toleránsabb vidékeken is problémákat okozhat: a kívülállóval szemben az emberek zárkózottabbak, vonakodnak szóba elegyedni velük, ha bármiféle bonyodalom támad, azonnal őt hibáztatják érte. Hogy a mindennapos életben elboldoguljon, ahhoz legalább Alapfokon kell ismernie a környező kultúrkört; máskülönben mindenütt visszautasításba, bizalmatlanságba, gyanakvásba ütközik. (Természetesen viszonyulás tekintetében kivételt képeznek azok a személyek, akiknek éppen a kívülállókval való foglalkozás a hivatásuk: fogadósok, ceremóniamesterek, heroldok stb.) A Taba el-Ibarában perceken belül egy egész közösség gyűlöletét kivívhatja maga ellen az az utazó, aki nincs tisztában az alapvető dzsád szokásokkal. Ordanban habozás nélkül letartóztatják azt az embert, aki fennhangon a szájára veszi Sogronon kívül bármely más isten nevét vagy nyilvánosan a szent jelképét viseli.

Mesterfok (30 Kp):

Az egyes kultúrkörökön belüli szűkebb közösségekben, amelyek önálló, saját hagyományokkal rendelkeznek – ilyenek a különféle rendek, testvériségek, kiváltságos társadalmi kategóriák – a képzettségnek legalább mesterfokú ismerete szükséges a boldoguláshoz. Egy sivatagi rablótörzzsel folytatott tárgyaláshoz kevés az a tudás, amit az ember a karavánszerájokban fölszedett. És hiába éli valaki éveken keresztül az ordani átlagpolgár békés életét, az még nem készíti föl egy Feketelánggal való találkozásra.

A képzettség alapfoka tehát az egész kultúrkörre általánosan kiterjedő információkat foglalja magába, míg mesterfoka egy-egy „szubkultúra” sajátos ismerveit takarja. Ebből következik, hogy egy kultúrkörre nézve a karakternek egyszer kell felvennie az alapfokot, amit a karakterlapján jelöl (pl. Kultúra/pyarroni/Af). A mesterfokot azonban egy kultúrkörön belül annyiszor, ahány szubkultúra jellegzetességeivel tisztában van (pl. Kultúra/pyarroni, Kobra/Mf).

Fontos megjegyezni, hogy a kultúra hordozója minden esetben a nyelv. Egész seregnyi információ megtanulható egy kultúrkörrel az ott honos nyelv ismerete nélkül is, de az így megszerzett tudás java használhatatlan marad. Akkor szembesül ezzel a kalandozó, ha megpróbálja nehezen elsajátított tudását felhasználni, de az adott nyelv ismerete nélkül lehet, hogy csak süket fülekre lel.

Minden játékos karakter kultúra ismerettel indul a játékban, hiszen azt a kultúrkört, amelyben élt ismeri alapfokon. Amennyiben egy szűkebb közösség (rend, szekta, stb.) tagja, úgy mesterfokú képzettséggel kezdi a játékot. A karakter előtörténetének folyamánként elképzelhető, hogy nem csak egy kultúrkörrel vannak ismeretei, ekkor előfordulhat, hogy a képzettség valamely fokát többször is megkapja az illető. Ennek elbírálása a KM feladatkörébe tartozik, de felhívjuk a figyelmet arra, hogy a játék egyensúlyának fenntartása érdekében alaposan fontolják meg a döntésüket.

Ez a képzettség játéktechnikailag nem szorítható kategóriákba, a M.A.G.U.S.-ban nincsenek szabályok a szociális interakcióra. Az igényes szerepjáték szintjén viszont annál bővebb lehetőségeket nyújt. A Summarium első kötetében a mesélő vélhetőleg elég információt talál Ynev egyes tájairól, országairól, hogy nagy körvonalakban fogalmat alkothasson magának a különböző kultúrkörök jellegéről. A fentebb leírt megszorításokhoz a KM-nek érdemes mindig szigorúan igazodnia. Eltekinteni csak a legnagyobb kozmopolita centrumok – például Erion – esetében szabad tőle: itt a kultúrák szabad keveredése példátlan fokú toleranciát szül.

Megjegyzendő, hogy a toroni kultúrkört – őslakosain kívül – nem lehet mesterfokon megismerni. Ez a kultúra avatatlan szemmel áttekinthetetlen bonyolultsága és ősi inhumán (kyr) gyökerei miatt olybá veendő, mintha nem az emberiség volna a hordozója.

1. Pyarroni kultúrkör

Központ: Új-Pyarron (Psz. 3676 előtt Ó-Pyarron)

Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, a Predoci-medence és szélesebb értelemben vett környéke

Befolyási övezet: Ynev emberlakta területeinek közelítőleg 70 százaléka

Politikai keretek: teokratikus konföderáció (Pyarroni Államszövetség)

Rassz: Magas termet, szőke haj, világos bőr (pyar)

Jellem: Változatos, szinte minden kombináció előfordul, bár összesítésben a súlypont az Élet-Rend pólus felé tolódik el

Vallás: Politeizmus (pyarroni pantheon)

Nyelv: Pyarroni (Közös nyelv, új-godoni)

Őskultúra: Godon (humán)

Rivális kultúrkör: Kráni (inhumán)

2. Shadoni kultúrkör

Központ: Shadon

Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, a Gályák-tengerétől a Shadoni-öbölhöz húzódó földnyelve

Befolyási övezet: Dél-Ynev, Kereskedőhercegségek

Politikai keretek: Feudális monarchia, hármas hatalommegosztással (Shadoni birodalom)

Rassz: kevert, nem jellemző

Jellem: Rend-Élet, nagyobb hangsúly a Rend komponensen

Vallás: Monoteizmus (Domvik-hit)

Nyelv: Shadoni (más néven utó-godoni; a tartományokban helyi dialektusok: felföldi, öbölvidéki, shadleki stb.)

Őskultúra: Godon (humán)

Rivális kultúrkör: Gorviki (humán)

3. Gorviki kultúrkör

Központ: Az öt tartomány (Abrado, Rokmund, Gorvik, Warvik, Akvilona) székvárosai és Todvar

Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, a Ravanói-öböl és a Gályák-tengere által határolt földnyelv

Befolyási övezet: Dél-Ynev, Kereskedőhercegségek, elszórt gócpontok Shadonban és Észak-Yneven, a Quiron-tenger mellékén

Politikai keretek: Elméletileg teokrácia, ez azonban csak két tartományban érvényesül maradéktalanul, inkább feudális anarchiának tekinthető („Szent Föld”)

Rassz: Vékony testalkat, kreol bőr, olajosan fekete haj, sasorr (öbölvidéki)

Jellem: Rend-Halál

Vallás: Monoteizmus (Ranagol-hit)

Nyelv: Shadoni (más néven utó-godoni; öbölvidéki nyelvjárás)

Őskultúra: Shadon (humán) és Krán (inhumán)

Rivális kultúrkör: Shadon (humán)

4. Ordani kultúrkör

Központ: Ordan

Földrajzi kiterjedés: Hágóvidék

Befolyási övezet: Elszórt kultuszközpontok a Hat Városban és a Városállamokban, elvéve a mélyebb Délvidéken is

Politikai keretek: Magokrácia (Tűzvarázslók Rendje)

Rassz: Kevert, nem jellemző

Jellem: Változatos, összesítésben szinte teljesen kiegyensúlyozott; a szélsőséges kombinációk – irányultságtól függetlenül – elég ritkák

Vallás: Monoteizmus (Sogron-hit)

Nyelv: Pyarroni

Óskultúra: Kyria (inhumán), erős helyi befolyással

Rivális kultúrkör: -

5. Dzsad kultúrkör

Központ: Al Abadana, el Sobira, Abu Baldek és a többi sivatagi kisállam

Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, Taba el-Ibara

Befolyási övezet: Politikailag Dél-Ynev, Taba el-Ibara közvetlen körzete; gazdaságilag lényegében a földrész minden emberlakta területe

Politikai keretek: Változó, általában plutokrácia, néha nyílt despotizmus, a sivatagi törzseknél katonai demokrácia

Rassz: Közepes termet, sötétbarna bőr, sűrű, fekete haj, horgas orr, sötét szem (dzsad)

Jellem: Változatos, többnyire kiegyensúlyozott, olyakor azonban túlzó szélsőségekbe csap át; az Élet komponens legfeljebb elvéve szerepel kombinációkban

Vallás: Politeizmus (dzsad pantheon)

Nyelv: Dzsad

Óskultúra: Dzsenn (inhumán)

Rivális kultúrkör: Általában senki, inkább egymás között háborúznak; néha Gorvik (humán), az utóbbi időben pedig az amund (inhumán) kultúrkör.

6. Nomád kultúrkör

Központ: -

Földrajzi kiterjedés: Déli Síkföld

Befolyási övezet: Déli Síkföld

Politikai keretek: Katonai demokrácia (törzsi-nemzetségi társadalom)

Rassz: Alacsony termet, vaskos csontozat, barnássárga bőr, durva szálú fekete haj, vágott szem, széles járomcsont (nomád)

Jellem: Káosz-Halál

Vallás: Démonimádat (szerafizmus)

Nyelv: Hyunghai (nemzetségeként eltérő dialektusok)

Óskultúra: Démonikus Óbirodalom (inhumán)

Rivális kultúrkör: Pyarroni (humán)

7. Aszisz kultúrkör

Központ: Ifin, az egyes hercegkapitányságok székvárosai és a Baraad-sziget

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, Onpor-medence és környéke

Befolyási övezet: Észak-Ynev, néhány közeli sziget és városállam

Politikai keretek: Feudális anarchia, monarchikus díszlettel (abasziszi királyság)
Rassz: Zömök termet, sötét bőr, göndör, fekete haj, erős testszörzet (aszisz)
Jellem: Változatos, de összesítésben határozottan a Káosz pólus felé hajlik
Vallás: Változatos, Pyarroni pantheon, kyr maradványpantheon, Orwella-hit, démonimádat stb.
Nyelv: Aszisz
Óskultúra: Ryeiki démoncsászárság (humán; erős inhumán beütéssel)
Rivális kultúrkör: Változatos, de jobbra erv, dwoon és Ilanori (mindegyik humán)

8. Toroni kultúrkör

Központ: Shulur
Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Quiron-tenger északi partvidéke, egészen a vízválasztóig
Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Quiron-tenger tágabb értelemben vett körzete, különösen a városállamok
Politikai keretek: Despotizmus, hallgatólagos magokráciával társulva (toroni császárság)
Rassz: Magas, nyúlánk termet, ezüst vagy hamuszín haj, kreol bőr, fakó szem (kevert kyr)
Jellem: A Halál komponens különböző variációi
Vallás: politeizmus (kyr maradványpantheon, elsősorban Tharr-hit; hekkák)
Nyelv: Köztoroni, a felsőbb társadalmi rétegekben kyr
Óskultúra: Kyria (inhumán)
Rivális kultúrkör: Erv, dwoon és ilanori, olykor niarei (mindegyik humán)

9. Erv kultúrkör

Központ: Erigow, Eren
Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Traidlan-medence szélesebb értelemben vett körzete
Befolyási övezet: Észak-Ynev, néhány hegyvidéki törzs és település
Politikai keretek: Feudális konföderáció, nemesi respublikára emlékeztető vonásokkal (Északi Hármak)
Rassz: Magas termet, feltűnően izmos testalkat, sötét hajszín (erv)
Jellem: Változatos, alkalmanként szélsőségektől sem mentes, de a Halál komponens jószerivel ismeretlen
Vallás: Politeizmus (Pyarroni pantheon)
Nyelv: Erv
Óskultúra: Dawa Birodalom (humán)
Rivális kultúrkör: Toroni (humán, erős inhumán)

10. Ilanori kultúrkör

Központ: Dorian, Ru-Shennon
Földrajzi kiterjedés: Északon a Peratlon-félsziget, Délen a Gyűrűhegység és környéke
Befolyási övezet: Ynev legészakibb részén a niarei határtól az erv hegyekig terjedő szakasz; Délen a Gyűrűhegységtől Elfendelig terjedő területek
Politikai keretek: Északon törzsi-nemzetségi alapokon nyugvó katonai demokrácia (Szépmező), Délen abszolút monarchia (Yllinor)
Rassz: Sudár termet, vékony testalkat, halvány bőr, sötét színű haj világosfakó szemmel (ilor)
Jellem: Élet-Káosz

Vallás: Politeizmus, elvétve animizmus (pyarroni pantheon, helyenként az ősi természetszellemek tisztelete)

Nyelv: Ilanori (rejtnyelv)

Óskultúra:

Rivális kultúrkör: Toroni (humán), esetenként az aszisz (humán)

11. Dwoon kultúrkör

Központ: Davalon (korábban Tiarniel)

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Ziron-medence és közvetlen környéke

Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Ziron-medence és közvetlen környéke

Politikai keretek: Teokratikus rendi konföderáció (Dwyll Unió)

Rassz: Zömök testalkat, darabos vonások, sötét színű szem, mézszőke vagy világosbarna haj (dwoon)

Jellem: Rend

Vallás: monoteizmus (napimádat; Ranil-hit)

Nyelv: Dwoon

Óskultúra: Naphon (humán)

Rivális kultúrkör: Toroni (humán), esetenként az aszisz (humán)

12. Niarei kultúrkör

Központ: a Mennyei Palota Magasságos Sárkánytrónusa

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Yian-Yiel hegyláncon túli vidékek

Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Yian-Yiel hegyláncon túli vidékek; Enoszuke és a Sinemos-tengeri szigetvilág; Tiadlan

Politikai keretek: Niaréban szakrális despotizmus (Sárga Császárság), Enoszukén katonai diktatúra (Dandzsódai), Tiadlanban alkotmányos monarchia, hármas hatalommegosztással (király, Dorcha, Duin)

Rassz: Alacsony termet, finom csontozat, sárgás bőrszín, vágott szem, egyenes szálú, fekete haj (niarei)

Jellem: A Rend komponens különféle variációi: Tiadlanban inkább az étellel, Enoszukén a Halállal társul, míg Niaréban többnyire magában szerepel

Vallás: Monoteizmus (Sárkányimádat, Kaoraku-hit)

Nyelv: Niarei (a tartományokban helyi dialektusok; az enoszukei „nyelv” lényegében a niarei Igazgyöngy nyelvjárása)

Óskultúra: -

Rivális kultúrkör: Tiadlannak a toroni, Enoszukének az erv, a dwoon és az ilanori (mindegyik humán); Niarének nincsen rivális kultúrköre

13. Korg kultúrkör

Központ: a Tengeri Kígyó Barlangja

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a K'Harkad és a Y'Halpina hegyvidéke é tágabb körzetük

Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Quiron-tenger partvidéke északon Toron, délen Abaszisz nyugati határsávjáig

Politikai keretek: Despotizmusba hajló katonai demokrácia, törzsi-nemzettségi keretek között (kánság)

Rassz: Magas termet, vaskos csontozat, feltűnően izmos alkat, dús testszőrzet; hajszínben gyakori a szőke és a vörös (korg)

Jellem: Káosz komponens, többnyire önmagában, olykor halállal párosítva

Vallás: Természetimádat (őselemi sámánizmus)

Nyelv: Korg

Óskultúra: -

Rivális kultúrkör: Lényegében bármelyik, ha elérhető közelségben van; leggyakrabban mégis a dwoon és a niarei (mindkettő humán), illetve a tengeri orkok (inhumán)

14. Tongoriai kultúrkör

Központ: Az egyes nemzetségek sámánszentélyei, többnyire jeles ősök végső nyughelye közelében

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, Doardon-hegység

Befolyási övezet: Észak-Ynev, Doardon-hegység

Politikai keretek: Magokratikus anarchia (törzsi-nemzettségi társadalom sámáni vezetés alatt)

Rassz: Alacsony termet, vékony testalkat, kiugró homlokeresz, betegesen sápadt bőr (késő-crantai)

Jellem: Káosz-Halál, összesítésben a Halál komponens a hangsúlyosabb

Vallás: Ősimádat (nekroszerafizmus)

Nyelv: Crantai

Óskultúra: Crantai Birodalom (humán)

Rivális kultúrkör: Az összes többi.

J.A. & K.Zs. Illusztrációk:
Keith Parkinson és Tikos Péter

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 haszonszerzésre felhasználni, így az sem elektronikus, sem nyomtatott formában nem ajánlott, és határozottan ellenkezik a gyűjtemény elkészítőjének szándékával.

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