

Rúna V. évfolyam

Rúna V. évfolyam 1. szám

1	Ynevi építészet - Cranta	S.J.	Rúna V/1	2. old.
2	Magisztérium IV.	Gazsi	Rúna V/1	5. old.
3	Gyöngykeresők	Gazsi	Rúna V/1	9. old.
4	Kígyófészek - kalandmodul	Ja.	Rúna V/1	17. old.
5	Déli városállamok – Az új ösvény	Pisti	Rúna V/1	22. old.

Rúna V. évfolyam 2. szám

6	Déli városállamok – ordani régió	Pisti	Rúna V/2	28. old.
7	A kígyó hátán, avagy időutazó varázstárgyak	Gazsi	Rúna V/2	33. old.
8	Magisztérium V.	Gazsi	Rúna V/2	41. old.
9	Az ynevi építészet – Az ó-kyr birodalom	S.J.	Rúna V/2	45. old.
10	Hogyan meséljünk?	Gazsi	Rúna V/2	48. old.

Rúna V. évfolyam 3. szám

11	A fejevadászok és a lovagok kötöttségeiről	Gazsi	Rúna V/3	55. old.
12	Magisztérium VI.	Gazsi	Rúna V/3	60. old.
13	Ynevi építészet – A godorai birodalom	S. J.	Rúna V/3	64. old.
14	Tapasztalati úton készülő varázstárgyak	Gazsi	Rúna V/3	67. old.
15	A második arc testvérisége	Skald & Ricco	Rúna V/3	71. old.
16	Ynev nyelvei I.	Kornya Zsolt	Rúna V/3	77. old.

Ynevi építészet

Cranta

Az építészet és az építőművészet gyakran vitatott fogalmak egy olyan világban, ahol a sok ezer éves történelemben különböző kultúrák születtek, olvadtak egybe vagy esetleg veszték a feledés teljes homályába. Az építészet a feltalálás tiszta művészete, mert formáihoz nincsen a természetben kész minta, ezek kizárólag az emberi képzelet szabad alkotásai. A legszabadabb ábrázoló művészet lenne, ha nem függne az általános természeti törvényektől; az építőművészet bármely tárgyát tekintjük is, annak első és eredeti koncepciója mindig valamely anyagi szükséglet kielégítéséből keletkezett. Az anyagi függőség a természeti törvényektől és feltételektől függ, melyek minden időben azonosak maradtak. Az építészet elsődleges rendeltetése majdnem biológiai jellegű: védelem az időjárás és a környezet egyéb erői ellen, mellyel az ember a létfenntartás küzdelmében érvényesülhet. Rendeltetése elsősorban céljának valóra váltását jelenti. Ez tiszta használati funkció lehet (pl. raktár) vagy jelképi rendeltetés (pl. templomok, paloták). A kézműves-művészi hagyományok széttörése vagy éppenséggel a tradíciók megtartása volt az, mely zavar okozott a stílus és a forma terén. Az építészet az alkotó tevékenységek összessége, mindig a maga idejéhez kötődik, és megismételhetetlen. Már az ó-birodalmak értelmében is sokrétű fogalom volt. Egy olyan eszköz, mellyel az emberi életteret az egyes lakóháztól az egész városig, a szabad természettel kölcsönhatásban rendezi, értelemszerűen határolja, formálja és alakítja. Az Északi Szövetség államai a múlt kultúráinak és hatásainak megismerése érdekében iskolát hoztak létre Erigowban, Észak kulturális fellegvárában. Mára már szinte minden pyarronhú állam támogatója lett az iskola tevékenységének. (Az itt leírtak is az iskola munkáiból származnak, melyeket a Múlt Könyvei tartalmaznak). Az épületek a történelem tartós tanúbizonyosságai, mivel az évezredek elmúlásával is még megbízható felvilágosítást adnak a keletkezési idejükről, szerepükről és lakóiról. A kutatások tapasztalatainak alapján az építészet történetében úgynevezett alaptípusok keletkeztek, melyek hosszú ideig fennmaradtak és belőlük helyi változatok születtek (pl. templom, színház, palota). Hasonló célok különböző történelmi korokban és földrajzi térségekben hasonló típusokat hívtak életre és csak az eltérő stílus választja szét őket. A különböző típusokat viszont az azonos stílus köti össze, melyhez hozzájárulhat a dekoráció és az ornamentika, mely öltöztethet vagy feltűnő lehet játékos túláradatával. A stílus ereje pedig addig tart, amíg saját korában ható erőket testesít meg, illetve amíg alkotó erők határozzák meg a kort. Minden kultúra az idősebb generáció (társadalom) tapasztalati kincsével dolgozik, azonban új erőket kap korának változó szellemi áramlataiból, ami befolyásolhatja az építészeti hagyományokat.

Háborúk és a hódítások kísérője a pusztítás, mely az építészet valamint a művészetek számára mindig óriási veszélyt jelentett. De az építészet legnagyobb ellensége mégis az idő. Az építészet történelmi korszakainak ábrázolását és az egyes épületek rekonstrukcióját annál inkább bizonytalanságok terhelik, minél mélyebbre nyúlnak a múltba vezető nyomok. A fennmaradó építészeti alkotásokból csak kevesen őrizték meg eredeti alakjukat, többnyire hosszantartó változás eredményei. Vannak azonban Ynev területein olyan építészeti remekművek is amiket nem „építész kezek” alkottak, ezek az építmények a mágia sokoldalúságát és az istenek hatalmát hirdetik. Ezeknek az épületeknek általában sikerült megtartaniuk eredeti alakjukat, rendeltetésüket. A kutatók csak kivételes esetekben bukkannak hiteles leírásokra, még ritkábban akadnak eredeti tervrajzokra. A történelmi korok nagy építményeinél a tervezési idő többnyire rövid, a kivitelezési idő viszont hosszú: éveket, évtizedeket, néha évszázadokat vesz igénybe. Több korszakban az építészet tág működési területet kínál a

képzőművészetnek. Minden technika és művészeti teljesítmény (festészet, szobrászat, kézművesség) egységgé olvad össze a nagy építményekben. Az építészet bármennyire is átalakult az évek során, hosszú történetének valamint az ősi kultúrák megismerése nélkül kevésbé érthető.

A nagy kultúrák létrejöttének előfeltételei, illetve kísérő jelenségei a népességnövekedés, a mezőgazdaság, a társadalmi elkülönülés és a városi központosítás. A kultúrák hordozói a nagyobb törzsek vagy népek, melyek központi irányítással megművelték a termékeny völgyek nagy területeit. A nagy kultúrák teljesítményén nyugszik a civilizáció fejlődése.

Az ősi nagy kultúrák jelentős időbeli eltolódással a következők:

Crantai birodalom (Negyedkor)

Ó-Kyr birodalom (Ötödör) (Dawa birodalom, Ryeki császárság, Godorai hercegség)

Godoni birodalom (P.e.X.sz.-P.sz. XII.sz.)

Ezek mellett önálló, helyi kultúrák is létrejöttek a hegyekben, tengerparti vidékeken és a folyóvölgyek közötti fennsíkokon. Naphon kultúra (a Pidera-hegység északi lejtőjén), Niarei kultúra (Yian-Yiel hegylánc vonulatán), Dzsenk kultúra (SHERAL-hegység déli lejtője).

Valamint rengeteg apró kultúra kibontakozása is megfigyelhető Ynev egész területén, amelynek legtöbbje beleolvadt a lényegében összetettebb és kifinomult ősi vagy nagy kultúrák körébe. Ha mégis sikerült a tradíciók megtartásával átvészelnük az elmúlt korok viszontagságait és megtartani a helyi közösségek zárt birodalmát, az csak a földrajzi elszigetelődéseiknek köszönhető. De így nem csak a nagyobb kultúrák nem tudtak kontaktust találni a kisebb közösségekkel, hanem azok hatásai sem érvényesültek zárt területeiken kívül.

Az emberiség egyik legősibb kultúrája, a Crantai birodalomban keresendő. Gyökerei egészen a Negyedkorig nyúlnak vissza. Virágzása idején kiterjedési területe felölelte Észak-Ynev egész nyugati felét. Legelső csoportjai a Doardon-hegység árnyékában húzódtak meg Croton központjával. Cranta történelméről, építészetéről csupán töredékes és bizonytalan ismereteink vannak, forrásaink a régészeti leleteken kívül egyes inhumán fajok ködös hagyományaira korlátozódnak. Jelentős építészeti emlékek ugyan találhatóak – de a birodalom egykori kiterjedéséhez képest számuk csekély – azokat is a kyr és az azt követő civilizációk megsemmisítették (az Ó-Kyr birodalom hódításai alatt) vagy saját ízlésük és stílusaik szerint átalakították (virágzó Ó-Kyr birodalom, Gha-ek Teryun és a Kegh Dant-un dinasztia korában P.e. IX.-IV. évezred). Azonban még így is akadnak áruló nyomok a crantai birodalom egykor virágzó múltjából. A Riegoy-városállamok területein fellelhetőek az egykori városfalaik, a Fendor-tenger torkolatánál található falvaikra utaló nyomokat (mezőgazdaság), valamint a Doardon-hegység eldugott völgyében (bányászat) a száraz levegőnek köszönhetően még ma is állnak az elhagyott szentélyek. Központját, Crotont a mai napig keresik, de pontos helyére utaló nyomokat eddig még nem találtak a múlt kutatói. Feltételezéseik szerint a Riegoy-városállamok északi területei adhattak otthont az ősi városnak. A crantai birodalom virágzásának legjelentősebb máig fennálló és működő építészeti alkotásai a Riegoy városállamokban fekvő Up-umbar városállamban található. A város területein elszórtan megfigyelhetőek Cranta egykori építészeti remekművei. A legtöbb itt sem eredeti formában és küllemben lelhető fel. Az idő okozta károkat ugyan lakói „ápolják”, de renoválásaikkal, bővítésekkel folyamatosan átépítik azokat.

A crantai építészet fejlődését a három legfontosabb építési feladat határozta meg: a szakrális épületek, a palota és a városfal. Up-umbar már a korai crantai birodalomban kimutathatóan erősített város. Az itt található városfalak a legrégebbiek és a városállam lakói a mondabeli Hracor Kachdur uralkodónak tulajdonítják. A falak építése a birodalomban uralkodói tevékenység, ettől függ a városban összpontosult hatalom megőrzése. A Kormányzói palota, mely ma a városi tanács rezidenciája, prototípusnak nevezhető a későbbi palota építészetben. Két különböző térsorból tevődik össze. Az

északi rész, mely különféle trón- és fogadótermek együttese, az államügyek intézésére szolgál. Csoportosítását inkább a sokoldalú kormányzási tevékenység, mint a fényűzés határozta meg. A déli, magánpalotarész ezzel szemben a legbelső helyiségek szimmetrikus elrendezésével tűnik ki. A központi oszlopcsarnokot mindkét oldalról egyforma tércsoportok fogják közre, három-három lakosztállyal. A végén következik az uralkodói lakosztály, a trónteremmel, hálószobával és fürdővel.

A szakrális építmények prototípusai is már a crantai birodalom korai településtérségeiben megtalálhatók. A specifikus építészeti formák főként a szakrális építészetben alakultak ki. A crantai építészet fő feladataihoz tartozik a felületek kialakítása plasztikus tagolásokkal vagy színes díszítményekkel. Mindkét lehetőséget már a kezdetektől alkalmazzák. Az Up-umbari korszak templomain, szentélyein is megtalálhatóak a plasztikus faltagolások, falpillérekkel vagy fülkékkel. Ugyan alkalmazzák a színeket, de legtöbbször csak belső falfelületek tagolására, díszítésére. A városok kialakulásával kezdődően, vastag tömör falakat építettek.

Az építőanyag tekintetében valószínű nem mutatott egységet a birodalom építésze. A legújabb és még konkrét bizonyítékokkal alá nem támasztott kutatások szerint a birodalom három súlypont körül koncentrálódik, amelyek egybeesnek a letelepedési körzetek központjaival. Az északi csoport, a Fendor-tenger s folyóinak torkolatainak területén jött létre. A középső csoport, amely a Doardon-hegység védelmét élvezte. Valamint a déli csoport a Riegoy-öböl térségében alakította ki kultúráját. Stílus és formajegyei azonban mindhárom csoportban azonosak, s a kor előrehaladásával kisebb eltérésekkel megtartották azt. Az építőanyag és megmunkálási azonban a csoportok között eltérők lehettek, mivel földrajzi és természeti törvények nem biztosítottak azonos feltételeket. Az északi csoport kezdetleges építőanyagokat használhatott (növényi anyagból, vályogból). Erről a területről nem is maradt fenn semmilyen kézzel fogható építészeti alkotás. A feltételezések a jelenleg itt élő népcsoport megismerése alapján keletkeztek. A középső csoport a Doardon-hegységből fejtette ki mészkő és márvány építőanyagait. Itt főleg szentélyek valamint rituális épületek maradtak a következő kultúrára. Ezek a szentélyek nem nagyobbak huszonöt-harminc négyzetméternél, haránttengelyesen helyezkednek el és kerítésfallal vették körbe. A Riegoy-öböl csoportjainál épp úgy előfordult a mészkő és a márvány de a napon szárított téglából készült épületek is felbukkantak. De mint oly sok minden Cranta építészetében, ezek a csoportok, „kis helyi kultúrák” kialakítása is csak feltételezések alapján születtek.

Annyi bizonyos azonban, hogy az emberiség legrégebbi birodalma meglehetősen hosszú ideig állott fenn, s még néhány igen komoly válságot is átvészelt. Az idegenből érkező kyr hódítók csapásai alatt azonban megdöbbentő gyorsasággal omlott össze, ami mindenképpen arra vall, hogy belső stabilitása ekkor már erősen megkérdőjelezhető volt.

S.J.

Magisztérium 4

Remélem, sokak örömeire ismét jelentkezünk a Magisztérium rovattal, melyben az eddigiekhez hasonlóan a játék közben felmerült vitás kérdésekre szeretnénk magyarázatot adni. Új elrendezésében – szándékaink szerint – a Levezés rovatra fog leginkább hasonlítani, ami nem jelenti azonban, hogy azt immáron hanyagolni fogjuk. Igyekezünk úgy intézni a dolgokat, hogy oda leginkább a kiadóval, játékelmélettel kapcsolatos kérdéseket tegyünk, de ha az adott levél több témát is boncolgat, arra az adott helyen próbálunk meg válaszolni. A rovat mérete nem teszi lehetővé, hogy minden egyes kérdést részletesen megvitassunk, ezért csupán a legfontosabb, legtöbbeket érdeklő dolgokra térhetünk ki. Lássuk!

Bodrogi Péter, Budapest

Külön elnézésedet szeretném kérni, hogy csak most kerülsz sorra, de remélem ettől függetlenül kielégítőek lesznek a válaszok.

- Lehetséges-e valakit légiessé tenni, majd a „testén belülről” teleportálva valamit, az időtartam lejártával sérülést okozni neki?

Nem. Mint ahogy azt te is fejtegeted, a Személye Aura ebben az esetben is védelmet nyújt.

- Egy negyedórásra nyújtott varázslat miért kerül több Mp-be, mint egy órára nyújtott?

Talán legegyszerűbb ezt úgy magyarázni, hogy amikor egy varázsló percnyi pontossággal akar egy varázslatot megkonstruálni, az jóval nagyobb odafigyelést, több precizitást és jóval több Mp-t igényel, mintha „elnagyolva”, durvább időkeretek között dolgozik.

- Hiányolom a varázslói mozaikok közül a hanggal manipulálókat. Léteznek ilyenek?

Szándékaink szerint egyelőre nem, de ha te úgy érzed, hogy ez fontos lenne a ti játékokotok szempontjából, akkor javaslom, hogy házi használatra nyugodt szívvel dolgozd ki őket.

- Független-e valamilyen módon a Levezés mozaik Mp-igénye a leplezendő mozaik E-jétől? (Mivel szerintem elég logikus, hogy egy 9E erejű máglya fényét nehezebb palástolni, mint egy 2E erejű gyertyát.)

Igen függ. Ahhoz, hogy a varázslat szerkezetét látható megnyilvánulási formáit álcázni lehessen, a Levezésnek legalább olyan erősségűnek kell lennie, mint az elrejtetni kívánt varázslatnak.

- Létezik-e olyan mozaik, amely egy adott szó elhangzása, egy adott esemény bekövetkezése esetén aktiválja a varázslatot a varázsló zónájának egy megadott pontján?

Nem, tudtommal nincs ilyen. Mint már az előbb is mondtam, ha hiányolod, nyugodtan dolgozd ki, de nagyon alaposan körül kell járni, hogy mikor és milyen körülmények között jöhet létre, hiszen ez egy újabb rendkívül erős fegyvert adna a varázslók kezébe.

- Milyen órákat ismernek Yneven? Homokórát, napórát, vízórát, esetleg mechanikus/mágikus erők által működtetett órákat is? Melyik óra mennyibe kerül és hol lehet őket beszerezni?

Az általad felsoroltak közül mindegyik ismert – valamilyen formában – Yneven. Homokórát vagy napórát szinte mindenütt alkalmaznak, éppen ezért van belőlük kisebb-nagyobb egyaránt. Nem számít ugyanakkor rendkívül elterjedt tárgynak, egyes körökben kifejezetten „úrizálásnak” tartják ezek használatát. Elsősorban olyanok alkalmazzák, akiknek a munkájához szükséges az, hogy megközelítőleg pontosan tisztában legyenek az idő múlásával (egyedülálló alkimisták, asztrológusok, stb.) Ez lehet az oka, hogy áruk meglehetősen borsos. 2-3 ezüstenél kezdődik, s a felhasznált anyagoktól, a műszer pontosságától, kidolgozottságától függően ennél csak több lehet.

A legtöbb vízóra nagyobb annál, semhogy bárki csak úgy magánál tarthassa. Elsősorban tehetősebb kereskedők épületeiben, nemesi udvarokban található. Építésük meglehetősen költséges, nem ritka, hogy a mester – már ha valaki talál ilyet – 10-15 aranyban is számolja a legegyszerűbb kivitelezést is.

Mechanikus, főként mágikus óraművek csak elvétve található Yneven. Ennek oka az, hogy megépítésükre csak igazán kevesen vállalkozhatnak. Leghamarabb Kahreban találni olyan mestert, aki erre képes lehet, s ha valaki, akkor ő bizonyára égbekiáltóan sokat fog kérni a munkájáért. Nagyobb óratornyok megfizetésére csakis rendkívül gazdag urak, esetleg városok képesek, s ennél csak kevéssel olcsóbbak a kisebb (semmiképpen sem karóra nagyságú!!!) egyéb szerkezetek. Alig hinném, hogy valaki 250-300 aranyból olcsóbban hozzájuthatna bármelyikhez is. El lehet képzelni, mit kóstálhatnak az óratornyok...

- II/4-es Rúna, Béltépő nevű fegyver. Mik a statisztikái, és egyáltalán: hogy néz ki, micsoda, kik használják?

Tám.:2, Sebzés: 1K6+2, Ké: 10, Té: 8, Vé: 2, Súly: 0,3 kg, Ár: 5 e. Gro-ugoni fegyver, bővebben a Harcosok, barbárok... c. kiegészítőben, a 128. oldalon olvashatsz róla.

További kiegészítőidet, javaslataidat köszönjük, ha vannak még, azokat is várjuk, nem kizárt, hogy hamarosan találkozhatsz velük.

Egy miskolci olvasónk, aki szeretne inkognitóban maradni.

Rengeteg kérdést küldött, igyekszem úgy válogatni, hogy mindenkinek tanulságos legyen.

- Krán és Gorvik parasztjai, koldusai, kisebb földbirtokosai mit szólnak a mindennapi gyilkosságokhoz, a gonosz isten filozófiájához? Netán ők is gyilkosok a maguk módján?

Ez elsősorban hit kérdése. Mivel nap mint nap szembesülnek Ranagol hatalmával, ostobák lennének, ha nem ismernék el fensőbbiségét, a papok által hirdetett igazát. Ha helyesen akarnak viselkedni, követniük kell azokat a hittételeket, amelyeket Ranagol papjai ismertetnek meg velük. Arról nem is beszélve, hogy aligha van lehetőségük más vallásokkal összevetni az általuk ismerteket. Mindazonáltal saját filozófiájuk szerint egyáltalán nem érzik magukat gonosznak vagy gyilkosnak. Csupán követni szeretnék az utat, amely hitük szerint magasabbra emeli őket, mely által hasznosabban, Ranagol elveihez méltón élhetnek. A Kosfejes Úr vallásáról bővebben a Summarium I Gorvik, Krán és Ranagol c. fejezetében olvashatsz.

- Az ököl zúzófegyvernek számít? Valamint az ököl Tám/köréhez 2 van írva. Akkor elvileg négyszer lehetne támadni egy körben, hisz két kezünk van, nemde?

Nem. Az ököl nem zúzófegyver, és igen, négyszer támadhatsz, ha van kétkezes harc képzettséged, és gyorsaságod valamint ügyességed legalább 14.

- A harcművész fegyvereinek milyenek az értékei és a sebzése?

A Rúna II/1-es számában részletes leírást találsz az általad hiányolt fegyverekről.

- Egy harcművésznek vagy bárkinek kötelező belharcot folytatnia egy rövidkardnál hosszabb fegyvert használó ellen?

Nem, de célszerű.

- A Chi-harcnál leírt Tám/kör egy szorzószám vagy alacsony szinten tényleg csak ennyit lehet támadni egy körben?

Az kéne még, hogy szorzószám legyen! Tényleg ennyi támadás lehetséges. De ha megfigyeled, elég komoly harcérték-módosítókat kap...

- A érintést igénylő varázslatoknál (pl.: Mérgezés) és diszciplínáknál (pl.: Halálos ujj) rögtön a varázslás ill. meditáció után kell támadni, csak egyszer lehet-e és ököl értékeivel?

Varázslatoknál általában nem kell támadni, csupán megérinteni. Ahol sikeres támadáshoz kötött a siker (legyen akár mágia, akár valamely diszciplína), ott csakis az elő próbálkozás érvényes, ha pedig kézzel kell támadni, akkor hát azzal.

- Pusztakezes harcossal szemben alkalmazható-e a lefegyverzés vagy a fegyvertörés képzettség?
Egyik sem. Meg kell próbálni tovább ütlegetni a hagyományos módszerekkel.

- Halálos ujjat lehet Chi-harcban alkalmazni?

Dehogy!

- A villám miért nem okoz Ép veszteséget?

A mágikus tűznél leírtak szerinti kötelező Ép-vesztést okozza.

- Ha a karakter Ép-sérülést szenved el, a következő körben automatikusan elveszti a Ké-t. Igaz ez, a kötelező Ép-vesztésekre, valamint a meglepetésszerű támadásokra és a hasonló szabályokra is?

Minden esetben igaz. Azt egyébként meglehetősen nehezen tudom elképzelni, hogy valaki feltűnés nélkül Ép-t veszít, majd meglepetésszerűen támad a következő körben.

- Mágikus kifáradás. Igaz ez a szabály, ha a varázshasználó nem saját Mp-iből varázsol, hanem egy varázstárgyból?

Mindenképpen vonatkozik azokra az esetekre is.

- Ha egy fejdadás háromszor támad egy körben, egy kardművész pedig négyszer, és a kardművésznek nagyobb a kezdeményezése, akkor ő előbb letámadja mind a négyet és azután jön a fejdadás az ő három támadásával?

Nem. Az támad először, akinek nagyobb a kezdeményező dobása, utána pedig felváltva esnek az ütések. Ha valakinek több támadási lehetősége marad (ő háromszor támad, míg ellenfele csupán egyszer), akkor persze egymás után többször is támadhat, ha az ellenfele már kifogyott a lehetőségekből.

- Hogyan lehet egyetlen vágással (rúgással, ütéssel) egyszerre több ellenfelet megsebezni? Például harcosunk egyszerre két ellenfél fejét szeretné levágni. Milyen módosítókat kell figyelembe venni?

El kell keserítselek. Egyetlen vágással (rúgással, ütéssel) még mogorva Chei sem képes több ellenfelét megsebezni. Ha mindenképpen egyszerre sokat akarsz több ellenfeleden sebezni, akkor célszerűbb mágiához folyamodnod. Esetleg dönts rájuk egy falat.

- Milyen értékei vannak a lefejelésnek és a harapásnak?

Úgy gondolom, 1K6/2 a megfelelő érték ezekhez a támadási formákhoz. Persze csakis akkor, ha emberről van szó. A szörnyetegek harapásairól célszerűbb a Bestiáriummal konzultálni.

- Egy légiessé tett személyen/tárgyon átlátni?

Nem. De egykönnyen rá lehet jönni a cselekedetei alapján, hogy megváltozott a halmazállapota. Ha misztikussá akarja tenni a jelenetet a KM, nyugodt szívvel mesélheti úgy a dolgot, mintha egy gyengén áttetsző tárgyról vagy személyről van szó.

- Egy légiessé tett személyre/tárgyra hogyan hatnak a csapdák (főleg a súlyérzékelők)?

A mechanikus csapdák közül csakis azok vannak rájuk hatással, amelyeknek vannak olyan részeik, amiket a légiessé tett dolgok meg tudnak mozditani. (pl. minden mágikus alkatrész, ami aktiválhatja a csapdát) A súlyérzékelő szerkezetek hatástalanok maradnak. A mágikus érzékelőkkel ellátott csapdák természetesen működni fognak. A hatás csakis a csapda jellegétől függ. Aligha valószínű, hogy egy légiessé tett személy/tárgy verembe zuhanjon – ettől a mágia természete megóvja -, sebzést is csak azok a szerkezetek okozhatnak, amelyek a légiessé állapot ellenére (foktól függően) megsérthetik a csapdát aktiválót (a legtöbb méreg is csak így juttatható a szervezetbe).

- Ha a varázstárgyak nem tehetők sem légiessé, sem láthatatlanná (a Természetes Anyagok mágiája hatástalan rájuk), akkor egy légiessé tett személy, nem tudja a varázsfegyvereit egy falon keresztül magával vinni?

Pontosan.

- Mivel a démonoknak nincs személyes aurájuk, lehet-e közvetlenül a testükön belül létrehozni romboló hatású mágiát (pl.: elemi erő kitörést)?

Nem. Mivel a testük mágikus anyagnak számít, nem lehet azon belül varázslatot létrehozni, csakis kívülről lehet őket támadni – akár fegyverrel, akár mágiával.

- Egy démon sebezhet-e ütésével egy légiessé tett élőlényt?

Minden további nélkül – hisz mágikus anyagból áll a teste. A démonokról bővebben egyébként a Rúna IV/1-es számában olvashatsz.

- Ha valaki pszi-lökést (esetleg elemi erő csóvát) alkalmaz ellenfelére, az csak és kizárólag az alkalmazó felől jöhet?

A pszi-lökés esetében a válasz: igen; a Csóvával azonban már más a helyzet. Ott ugyanis a varázsló határozza meg, hogy a Zónán belül hol jöjjön létre és merre irányuljon a varázslata.

Hát, egyelőre ennyi. További jó játékot mindenkinek!

Líthas!

Gazsi

Gyöngykeresők

Testőrök, fejevadászok, bűvárok, titkok tudói, gyilkosok. Attól függően, hogy kik a megkérdezettek, sokféleképpen nevezik a Gályák-tengere mentén a Hat Város Szövetségének egyik legtöbb tradícióval rendelkező fejevadászklánját.

Az Államszövetség kalmárai, hajósai elismeréssel beszélnek róluk, mert kiváló testőrök. Erről a Hat Város nemes családjai is hasonlóan vélekednek. Új-Pyarronban is mint megbízható és biztos kezű fejevadászok híresültek el, az Inkvizítorok Szövetségének egyetlen titkát sem kotyogták ki soha, pedig számtalan kényes esetben siettek segítségükre. A Kereskedő Hercegségek zűrzavar-szülte orgyilkosklánjai tiszteletteljes gyűlölettel emlegetik a pyarronita gyilkosokat, a köznép szemében pedig megmaradtak bűvároknak, gyöngykeresőknek, akiknél jobban senki nem bánik a fegyverekkel.

Mindez igaz, egy szemernyi tódítás sincs benne. S akkor még hozzátehetnénk azon hajóskapitányok történeteit, akiknek a hajóin szolgálnak, azokat a históriákat, melyek víz alatti labirintusok felfedezéséről, ismeretlen kyr hajóroncsok vagy csupán egyszerű, vízbefúlt gályák megtalálásáról mesélnék. Minden esetben egyetlen klán különböző tetteiről hallhattunk. Ők a Gyöngykeresők.

Történelem

A gyöngykeresők rendkívül büszkék hagyományaikra, szívesen felemlégetik kyr gyökereiket. Természetesen nem kell toroni befolyásra vagy az Ikrek bármilyen praktikájára gondolni. Amikor az első fejevadász-családok megalakultak, sem a sötét birodalomról, sem annak orgyilkosairól nem írtak még krónikák.

A kyr menekültek alapította Kie-Lyron Szövetségről van szó, az ősi családok által a Délvidéken létrehozott városállamokról, melyek Kyria felélesztését tüzték ki célul maguk elé. Pyarronnak és az új vallás híveinek nyoma sem volt még ekkor. Megközelítőleg 2500 esztendőnek kell majd elteltie, hogy Selmo kijelölje az új város helyét.

Mindez nem jelentette azonban, hogy az újonnan született államközösségnek ne kellett volna ellenséges hittételekkel szembenéznie. Krán külső tartományaiba, ha lassan is, de eljutottak a hírek az új állam tetteiről, s ezek nyilván nem egyeztek azokkal az elképzelésekkel, melyeket a külső tartományurak tápláltak a határállamok megosztottságát és hitbeli elkötelezettségét illetően.

Kezdetben intrikákkal, később fegyverrel, Kránnak sikerült elérnie, hogy a Szövetség tagállamai megosztottak legyenek, egymás ellen forduljanak. Közös ellenséget soha nem találtak, erről a gonosz birodalom tartományurai mindig gondoskodtak: nem engedték, hogy Krán neve bárhol is felbukkanjon az események mögött.

Ez volt az az időszak, amikor előtérbe kerültek azok a családok, akik az új időkben megfelelő harci tapasztalattal rendelkeztek: akik képesek voltak a sötétben osonni, lopva hallgatózni, csendben gyilkolni, ha kell.

Az egykori Kie-Lyron Szövetség azonban felbomlott, jó néhányan a Krán befolyási területéhez tartozó városállamok számát gyarapították, egyedül hat város maradt meg laza szövetségben a tengerparton. A későbbi történészek nem kevés szerepet tulajdonítanak ebben azoknak a fejevadászoknak, akik a háttérben settenkedve oltalmazták a Szövetség maradványát, s elérték, hogy a roppant öblöt körülölelő városok egységesek maradhassanak. Ehelyütt nem váltogatták egymást követhetetlen gyorsasággal különféle uralkodói dinasztiák, az ősi családok nem rúgták fel a másíknak

tett ígéreteiket és sikerült megőrizni a városok határait. A néha Kie-Lyron Szövetség darabjaira hullott ugyan, ám e távoli sarok mindvégig meg tudta őrizni szuverenitását. Pontos adatok ugyan nem állnak rendelkezésre, de a Hat Város elnevezés nagyjából P.e. 2200 környékén már ismert kifejezés lehetett.

A korai fejedelemségek kolóniáiban P.e. 1900 táján találkozunk először egy bizonyos Yle Cyrras névvel. Csupán tetteiről találni említéseket, azok pontos dátumára csak következtetni lehet. Több történész azonosnak véli őt egy Mosoly nevezetű orgyilkossal. Ha ez igaz, akkor Yle Cyrras már a szövetségen belül dúló háborúk idején is tevékenykedett. Vélhetően ő volt a feje annak a családnak, amely később a Hat Város Szövetségének legmegbecsültebb fejedelemszklánját alapította meg.

A hagyomány szerint ő és öt fia voltak az első Gyöngykeresők, s leszármazottaik vezetnek a mai napig is a fejedelemszklánt. Az sem zárható ki, hogy öt különböző családot kell a mai belső klánok, az úgynevezett Oszlopok őseinek tekintenünk. Bárhogyné legyen is, mindazok az elvek, melyek annak idején a klán öt részre osztását eredményezték, ha más formában is, de a mai napig érvényesülnek.

Senki sem volt, aki megkérdőjelezte volna a klánvezér döntéseinek helyességét. Nem csupán a fiúi hűséget kell e mögött látnunk. Ha hinni lehet a krónikáknak, Yle Cyrras már életében is több volt afféle legendánál: tetteiről bárdok énekeltek, jóllehet övéin kívül soha senki nem találkozott szemtől-szembe vele (pontosabban nem tudta kiről is van szó). Neki tulajdonítják a keleti kalózhercegek gályáinak megfűrészt, amikor azok ostromzárattal vontak Tilemaer köré. Sokak szerint ő rabolta el Himmár nagypátriárkájának testőrparancsnokát, hogy az személyesen kérhessen bocsánatot a Hat Várost sértő kijelentéseiért és ő volt az, aki megszabadította a Külső Földeken élőket az őket rettegésben tartó kráni démonigázótól.

A Gyöngykeresők hagyománya szerint ő építtette a klán központjául szolgáló Jádetermet is. Erről a mesés helyről csak a beavatott keveseknek van tudomása. Itt végzik azokat a szertartásokat az öt oszlop első emberei, melyek során valaki a Gyöngykeresők teljes jogú tagjává válik.

Valahol a szövetség területén található ez a mitikus épület, ám nem csak azt nem lehet kívülállónak tudni, hogy pontosan merre kell keresni, de még a város neve sem közzismert.

A Jádeteremnek egyik falára azok neveit vésik, akik valami rendkívül fontosat hajtottak végre, ezzel is öregbítve a klán hírnevét. Aligha akad egy Gyöngykereső számára nagyobb dicsőség, mint erre a falra felkerülni.

Az idők során akadtak persze olyanok is, akik megpróbálták kideríteni, merre is lehet ez az épület. Elsősorban természetesen a rivális fejedelemszklánok áhították a titkot, s akadtak olyan feljegyzések a Kereskedő Hercegségek területén, amelyek arra utalnak, hogy egyeseknek sikerült a Jádeterem nyomára bukkanniuk. Maguk a Gyöngykeresők is elismerik, hogy nemegyszer komoly veszélybe kerültek, s egy alkalommal magát a Jádetermet is fegyverrel kellett megvédeniük, ám mindezidáig sikerült megőrizniük a titkot.

Hogy maga Yle Cyrras volt-e, aki a klán öt részre való osztását kezdeményezte, nem tudni. Tény azonban, hogy annakidején – jórészt a kyr számmisztika hatására – a Gyöngykeresők öt különféle területen álltak a Hat Város szolgálatába. Ezt nevezik a mai napig ez öt Oszlopnak.

Az első vagy Obszidián Oszlop tagjai az árnyak, melyek az ellenség nyomában osonnak, kikémelelik, megtevesztik őket, ha kell ügyelnek rájuk, legyenek akár a szövetség területén, akár azon kívül.

A második vagy Rubin Oszlop tagjai a tűz, mely lecsap a városok, tágabb értelemben a hit ellenségeire. Ők azok, akik az Obszidián Oszlop tagjaival karöltve óvják a szövetséget annak külső vagy belső ellenségeitől.

A harmadik vagy Gyémánt Oszlop tagjai felelősek mindazok ügyekért, melyeknek bármilyen köze csak lehet a vizekhez, a tengerekhez. Ők a bűvárok, a víz alatt kutakodók, a hajók oltalmazói.

A negyedik vagy Smaragd Oszlop tagjai azok, akik megoltalmazzák mindazokat, akik mellé őket rendelik. Egyenes gerincű testőrök, hűséges, becsületes társak.

Az ötödik vagy Borostyán Oszlop tagjai a legrejtélyesebbek mind közül. Ők az elmúlás, a bosszú szolgálói, felbérelhető orgyilkosok, a városok ellenlábasaiknak életét ők hivatottak megkeseríteni.

Nem nehéz észrevenni a hasonlóságot az Oszlopok elnevezései és a kyr panteon alakjai között. Az istenekhez kötött kövek nevei, illetve a különféle tevékenységi körök is mind igyekeznek megfelelni az adott istenről alkotott képnek. Az istenek anyrjai is ezeket a köveket viselték, gyakorta még szent jelképeiket is ezekkel díszítették.

Gyanítható, hogy annak idején sokkal szorosabb volt a kapcsolat a fejedelmek és a kyr egyház között, ám ez a pyarroni hit térhódításával egyértelműen háttérbe szorult, manapság pedig már csupán elnevezéseikben emlékeztetnek a kyr istenekre.

Hogy nevüket honnan kapták, azt pontosan nem tudja senki. Gyanítható azonban, hogy az alapítók között többen voltak olyanok, akik annak előtte gyöngyhalászattal keresték kenyerüket. Mindenesetre az elnevezés megmaradt, s idővel meglehetősen elismertségre sikerült szert tennie.

Jelen

A Délvidéket átrajzoló nagy változások ellenére az öt Oszlop fennmaradt, élükön magukat tisztavérűnek mondott családfők, az úgynevezett Szobrok állnak. Nagy valószínűséggel egyikük sem állná meg a helyét egy toroni bálon, bár tagadhatatlan, hogy kyr vér is folyik az ereikben. Ennek a Délvidéken nem tulajdonítanak olyan jelentőséget, s aligha valószínű, hogy bárki a Gyöngykeresők közül fellázadna az egyik családfő ellen, csakis azért, mert nem tudja minden igényt kielégítően igazolni, hogy ereiben kizárólag az ősi faj vére csörgedez.

Az öt tevékenységi terület kisebb-nagyobb különbségekkel a mai napig változatlan maradt. A hit ellenségei immáron Pyarron ellenségeit jelentik, s ennek megfelelően a Rubin Oszlop tagjai az Inkvizítorok Szövetségét segítik, ha renegátok és megtevélyedettek kifüstöléséről van szó.

Az Oszloprokról és azok jelentéséről a köznépek, az egyszerű halandóknak továbbra sincs tudomása, számukra a Gyöngykeresők megmaradtak egységes, kemény vezetésű klánnak, akik mindazon területeken bevethetők, ahol csak a Szövetségnek szüksége lehet rájuk. Klánházaik minden városban megtalálhatók. Ugyanakkor az öt Oszlopnak saját erődje van egy-egy városban a fenti klánházak mellett, ám ezek holléte titkos, csupán a klán tagjai ismerhetik. A hatodik városban található a Jádeterem az öt óvó épületegyüttessel. Ez a Gyöngykeresők tényleges központja, itt hangolják össze az Oszlopok tevékenységét.

Mindez persze azt jelenti, hogy azok, akik a fejedelmek szolgálataira igényt tartanak, nem tudják, hogy léteznek az Oszlopok, hogy a Gyöngykeresők megosztják egymás között a különféle tevékenységeket. Ennek megfelelően a különböző klánházakban meghallgatják a kérelmezőket, majd eldöntik, hogy érdeme-e ezzel a Gyöngykeresőknek foglalkozniuk. Amennyiben megegyeznek az ügyféllel, hamarosan értesítik a megfelelő Oszlopot, attól függően, hogy a megrendelő kérése mely területhez kapcsolódik. Ha az illető testőröket akar, a Smaragd Oszlop embereire van szükség, ha egy elmerült gályát akarnak felkutatni, vagy hajók védelmét szeretnék biztosítani, akkor a Gyémánt Oszlop tagjait értesítik.

Az Oszlopok belső felépítése többé-kevésbé azonos. Mindegyik élén a Szobor áll, egy rendkívüli tapasztalatú és különleges képességekkel megáldott fejedelmek, aki mindenki számára bizonyította már, hogy alkalmas az Oszlop vezetésére (min. 15. szint). Általában az Oszlopot vezető család tagjai közül választják, s ők maguk is mindig ügyelnek rá, hogy nem egyszerűen utódaik, de megfelelő örökösök legyenek. Ha meghal és nem jelöl ki, nem nemz méltó utódot, akkor a rangban utána következő

fejvadászok, az úgynevezett Mesterek (min. 8. szint) választanak maguk közül valakit a megüresedett pozícióba. A Mesterekre bízzák a legfontosabb, legnehezebb küldetéseket, ugyanakkor ők keresik azokat a fiatalokat, akik szerintük megállnák a helyüket a Gyöngykeresők között. Az így „verbuvált” növendékeket Halacskáknak nevezik, s a Halászok (min. 3. szint) gondjaira bízzák. Ők hivatottak az ifjakból fejvadászokat, a Halacskákból Halászokat csinálni.

Egyes Oszlopok belső hierarchiájában rengeteg különbözőség lehet (elegendő a Borostyán Oszlop első-, másod- és harmadtörőseire gondolni), de a legfontosabb rangok, a Halacskák, a Mesterek s a Szobor mindegyik belső klánnál megtalálható.

Az Oszlopok munkáját a titokzatos Jádeőrök (min.17. szint) hangolják össze. Ők avatják be az ifjú Gyöngykeresőket a Jádeteremben, ők bírálják el, hogy egy-egy jelölt valóban alkalmas-e a megtiszteltetésre, ők tartják a kapcsolatot az egyes mágiahasználókkal, akik a klán tagjait összekötő varázsjeleket készítik és ők azok, akik a Várost irányító Szenátus tagjaival tartják a kapcsolatot, ily módon biztosítva, hogy a fejvadászok munkája valóban a Hat Város Szövetségének hasznára legyen.

Mindennapok

Említettük már, hogy két különböző típusú épület található a Hat Város Szövetsége területén, amely kapcsolatba hozható a Gyöngykeresőkkel. Azok, amelyek a lakosság számára is közismertek, az úgynevezett klánházak. Magas, soktornyú épületek, bejárataik felett Dreina, Antoh és Uwel jelével. Zászlóikon fekete alapon öt gyöngyszem látható. Ezek azok a helyek, ahová bárki betérhet, ha úgy érzi bármi elintéznivalója is akad a Gyöngykeresőkkel.

Minden klánház széles gyakorlódudvarral, fegyvertermekkel, vendégházakkal rendelkezik. Általában maguknak oldják meg az ételmezésüket belső kertjeik és baromfiudvaraik segítségével, s erősségeik egy nagyobb ostromot is kiállnának. Nem csupán könnyű védhetőségük garancia erre, de a város alá nyúló alagútrendszer is, mely az oda beható avatatlanoknak halálos labirintusnak tűnhet.

A klánházakon kívül minden városban egy-egy úgynevezett Oszloperőd is található. Ezekben intézik az adott Oszlop ügyesbajos dolgait. Kívülről nem többek egyszerű épületeknél, nagyrésztük gyakorta a föld alatt található. Az Obszidián oszlop erődje Haddarennim városában, a Rubiné Quessertholban, a Gyémánté Tilemaer kikötője alá épült. A Smaragd Oszlop erődje Armen fellegvárában, míg a Borostyáné Immyn Hassyn falai között terpszkedik. Ha valaki nyomára bukkanna ezeknek a titkos helyeknek és még a Gyöngykeresők belső szervezetével s tisztában lenne, kikövetkeztethetné, hogy a Jadeterem bizonyára Equassel vagy más néven Öbölmély városában található.

Ez azonban szinte a lehetetlenséggel határos. Rendkívül kevés beavatottnak engedélyezik ugyanis, hogy emlékezhessenek a Jádeterem pontos helyére. Általában mágiahasználók tüntetnek el minden erre utaló nyomot az ifjak elméjéből, csupán a beavatási szertartás emlékét hagyják meg érintetlenül. Keveseknek adatik meg az, hogy később szolgálataival kiérdemelje a kegyet, hogy immár mágikus felügyelet nélkül is ellátogathasson a Jadeterembe.

Sajátos mágikus kapcsot is elhelyeznek még ezek a varázslók a jelölteken. Ennek segítségével minden Gyöngykereső megérzi, ha egy másik beavatott társa 10 lépésnyi közelségben van. Akárcsak a varázslók zónája, ez is egyedi, tehát, ha valaki már találkozott egy ilyen jellel, felismeri az illetőt, elegendő ismét a hatáskörzetébe kerülnie. Semmilyen egyéb különleges tulajdonsággal nem bír, hacsak nem számítjuk, hogy mások számára érzékelhetetlen, s csakis a 30E-nél erősebb mágia-érzékelések teszik láthatóvá.

Mindazokra, akik valami módon árulókká válnának, akik a klán belső ügyeiről fecsegnének, halál vár, függetlenül attól, hogy milyen körülmények között lettek hitszegővé. Legnagyobb kegyként

esetleg kérhetik, hogy saját maguk öljk meg mindazokat, akiknek beszéltek a titkokról. Ám ez sem mentesíti őket a halálos ítélet alól.

A Gyöngykeresők soha nem rejtik véka alá hovatartozásukat. Nincs ugyan egyenruhájuk, sem kizárólag rájuk jellemző fegyvereik. Mindőjüknek van azonban egy igazgyöngye, amit minden körülmények között magánál tart. Az avatásuk során kapják, s ők dönthetnek róla, miként kívánják viselni. Vannak olyanok, akik gyűrűbe foglalják, mások függőkbe, fülbevalókba rakatják, s akadnak fejvadászok, akik valamely ruhájukra varrják fel az átfürt gyöngyöket.

Akadnak olyan idegenek is, akik csupán mert igazgyöngyöt viselnek valahol a ruházatukon, különleges figyelemmel találkoznak, ha a Szövetség területén járnak. Talán mondani sem kell, hogy a nagy tisztelet övezte fejvadászoknak köszönhetik a váratlan bizalmat.

Az Oszlopok titkos belső azonosító jegyeit persze hiába is próbálná mímelni akármely külországi. Minden Gyöngykereső ismeri a klán rejtnyelvét, ezt a jobbára kézjelekből és arckifejezésekből álló kommunikációs formát, ugyanakkor minden Oszlopnak megvan a saját „nyelvezete” amely a beavatottak számára sokkal hatékonyabb érintkezést tesz lehetővé.

A gyöngyök mellett minden Oszlop a saját kövéből is tart magánál egyet. Ezeket általában gyűrűbe foglalva viselik, nem ritka, hogy (ha egy értő drágakőmágust meg tudnak fizetni) különféle varázserővel próbálják meg őket felruházni.

A Hat Város Szövetségének szokásaihoz alkalmazkodva öltözködnek, s fegyvereik tekintetében sem lógnak ki a sorból. Tény, hogy akadnak közöttük olyanok, akik előnyben részesítik a Kagylóbontónak nevezett hosszú, enyhe ívű törököt, ám ennek használata nem előírás a klán tagjai között.

Mint minden fejvadászklánnak, úgy a Gyöngykeresőknek is kiterjedt kapcsolatai vannak lakóhelyükön és annak közelében. Ugyanígy ellenségekben sem szűkölködnek.

Kiválóak a kapcsolataik a pyarronita egyházzal, s ennek elsősorban akkor látják hasznát, ha az Államszövetség területére szólítja őket a kötelesség. Különösen jó a viszonyuk Antoh papjaival. A Tengerúrno nem egy rendházában ők ügyelnek a rendre és a klérus biztonságára. Külön említést érdemel az Inkvizítorok Szövetségéhez fűződő kapcsolatuk. Számos esetben siettek már a jól ismert testület segítségére, ha a hit ellenségeinek felkutatásáról és kézrekerítéséről volt szó. Ezen akcióik nem szükségképpen korlátozódnak a Hat Város területére, gyakorta előfordulnak az Államszövetséghez tartozó más országok határain belül is. Ilyenkor legtöbbször a Pyarron városában székelő Öklök fejvadászklán tagjaival kell együttműködniük, s kisebb súrlódásoktól eltekintve mindkét szervezet kitűnőnek nevezi a viszonyt, amely a másikhoz fűzi.

Ugyanakkor városuk, s így Pyarron ellenségeivel is gyakorta összetűzésekbe kerülnek. Haragosuknak számítanak a Gályák-tengerének kalózbárói, s jó néhány a Városállamok erőszakosabb kereskedőszervezete közül. Kitűnő figyelemmel követik nyomon a Gyöngykeresők tevékenységét a Sikoltók karavánjainak emberkereskedői, akik a Hat Várostól nyugatra vezető kereskedelmi útvonalakon próbálnak kétes haszonhoz jutni. Senki nem repesne az örömtől, ha haragosai sorában tudná a Kereskedő Hercegségek legendás orgyilkosait. A Gyöngykeresők azonban nem nagyon akarnak változtatni a kialakult helyzeten. Ennek megfelelően halálos ellentétük a Feketeszáj és a Mákonyevők klánjával egyhamar nem fog rendeződni.

A Gyöngykeresők – más fejvadászklánok tagjaihoz hasonlóan – szinte soha nem vállalkoznak kalandozásra. Tudják jól, hogy csakis klánjuk érdekeinek védelmében ragadhatnak kardot. Ha mégis egyedül vágnak neki a világnak, a mögött legtöbbször a Jádeterem urainak akaratát kell sejtenuk. Előfordulhat az is, hogy az Inkvizíció megbízásából kénytelenek hosszabb időt hazájuktól távolabb eltölteni.

Ha klánjuk mégis hajlandó lemondani a szolgálataikról, abban az esetben alá kell magukat vetni egy rendkívüli erejű mágikus szertartásnak. (Talán nem szükséges külön kihangsúlyozni, hogy milyen ritkán engedélyezik, hogy akár személyes okokból, akár politikai döntések nyomán egy tagjuk elhagyhassa a klánt. Legtöbbször rendkívüli tettekkel kell kiérdemelniük a kegyet, máskor pedig tevékenységük ellensúlyozza a potenciális árulás tényét.) A varázslat során egy mentális gátat építenek elméjükbe a Jadeteremhez hű mágusok, amely megakadályozza, hogy bármikor kifecseghessék a fejedelmük belső titkait. Ha ezt mégis megtennék, az elhatározás megszüntetésének pillanatában a mágikus formula életbe lép és tíz perc leforgása alatt megöli az óvatlan árulót. Már az is halálos bűnnek számít a varázslat számára, ha az illető a mágia létéről egyáltalán szót ejt.

A mágiát 50 E-t meghaladó mágiaérzékeléssel már fel lehet fedezni, és legalább ilyen erősségű Destrukciónal vagy 65 Mp-ot meghaladó mágia oszlatással eltüntetni.

Azok a klántagok, akik a mágikus rituálé végrehajtása nélkül vágnak neki a nagyvilágnak, soha nem alhatnak nyugodtan, még akkor sem, ha eszük ágában sincs elárulni a Gyöngykeresőket. Náluknál jobban képzett (magasabb szintű) fejedelmek erednek nyomukba, s a már említett (zóna varázsjelhez hasonló) bélyeg és némi szimpatikus mágia segítségével megpróbálják felkutatni az illetőt.

Ilyesmi, ha nem is ritkán, de azért előfordul. Legutóbb 350 esztendeje akadt rá példa. A menekülő áldozatot Ordanban érte utol a jól megérdemelt bosszú.

Képzettségek

A Gyöngykeresők képzettségeik terén nem sokban különböznek más fejedelmektől. Kisebbségi eltérések azonban több Oszlop esetén is előfordulnak.

Az Obszidián Oszlop tagjai nem rendelkeznek az Ökölharc Af-val, viszont Lopózás értékük már az első Tsz-en 40%-os.

A Gyémánt Oszlop tagjai nem rendelkeznek a Futás Af-val, viszont Úszás képzettségük már első Tsz-en Mf-ú.

A Rubin Oszlop tagjai nem kapják meg a Futás Af-át, Mászásuk 20, Ugrásuk 15%, viszont már első szinten 45%-os rejtőzködés értékük van.

A Gyöngykeresők fegyvertára

A Hat Város hagyományaihoz híven, a Gyöngykeresők sem viselnek zárt ruházatot, ennek megfelelően jobbára fedetlen felsőtesttel járnak. Ha harcra készülnek, könnyű bőrvérteket öltenek, esetleg kar vagy lábszárvédőket használnak. Sisakot soha nem használnak, a klánalapítóról ránk maradt ábrázolásokon sincs nyoma ilyesminek. Fegyverek tekintetében a könnyű és rövid harci eszközöket részesítik előnyben, így elsősorban rövidkardokat esetleg a már említett kagylóbontókat használják. Ennek értékei a következők: Ké:8, Té: 10, Vé: 2, Seb.: 1K6+1, Tám.: 2.

Más fejedelmektől eltérően soha nem használnak mérgeket, még akkor sem, ha azok nem okoznak halált. Szívesebben küzdenek meg szemtől-szemben, elítélik és megvetik azokat, akik mérgek segítségével akarnak ellenfelük fölé kerekedni.

A Gyöngykeresők különleges eszközei, varázstárgyai

Az Oszlopok tagjai előszeretettel alkalmaznak különféle apróbb szerkezeteket, mechanikus csapdaféleségeket. Noha ezek feltehetően gorviki eredetű tárgyak (arrafelé használnak különös előszeretettel trükkös vértzeteket, nyílvetőket és hurokrántókat), a Hat Város területén inkább a működési elv az, ami fontos, és néhány ügyesebb fegyverkovács – egyesek szerint Gilron-pap – segítségével a Gyöngykeresők is elkészítették a maguk mechanikus szerkezeteit.

Ezeket a fejjadászok nem kapják meg azonnal a beavatásuk után. Meglehetősen ritka eszközök, előfordul, hogy egy már elesett fejjadászhoz tartoztak. Minden esetben ki kell őket érdemelni, arról nem is beszélve, hogy már ahhoz is úgymond „le kell tenni valamit az asztalra”, hogy az ifjú Gyöngykeresőnek felajánlják a lehetőséget.

Kéttorkú

Különleges fegyver. Látszólag nem különbözik egy közönséges Kagylóbontótól, ám egy apró szerkezet segítségével a markolatból egy másik penge ugrasztható ki. Ezután a fejjadász szabadon dönthet, hogy melyik pengével harcol. A másikkal az alkarját védi, s esetleg más, a testének szánt ütések is háríthat vele. Az így preparált kagylóbontó értékei a következők: Ké: 6, Té: 10, Vé: 10, Seb.: 1K6+1, Tám.: 2. Használata külön fegyverhasználat képzettséget igényel.

Cápfog

Apró tárgy, leginkább egy kétujjni vastag, tenyér hosszúságú fémhengerhez hasonlít. Egyik végéből vékony abbitlánc hull alá, ezt csavarokkal, kampókkal gyakorlatilag bárhová rögzíteni lehet. Elsősorban az emberi kíváncsiságra alapozó csapda-szerkezet, habár más, agyafúrta felhasználási módjai is lehetnek. A henger belsejében két, rendkívül erős acélrugó és két abbit fogazat található, valamint egy apró – leginkább az egérfogóhoz hasonló működési elvű – kioldószerkezet. Ha a „kibiztosított” cápfogat óvatosan lehelyezik valahova – íróasztalra, ablakpárkányra, ágyra, stb. -, és azt bárki megmozdítja, a két acélfog szempillantás tört része alatt ráharap az illető testrészére. Ez nem csupán fájdalmas (1K6 Fp), de rendkívül kellemetlen is, hiszen az acélfogakat még két kézzel sem egyszerű eltávolítani egymástól, ahhoz pedig, hogy visszaugrasszák őket eredeti helyzetükbe, vagy maga a fejjadász, vagy Mf-ű mechanika képzettség szükséges, valamint legalább két óra gondolkodási idő, míg az áldozat rájön a cápfog működési elvére.

Persze léteznek egyszerűbb megoldások is, valami módon a rögzített abbitláncot szétverni, kirángatni a rögzítő csavarokat, vagy a legrosszabb esetben levágni mindazt, amit magához szorított. Minden esetben gyorsan kell cselekedni, hiszen a Gyöngykeresők nem szoktak túlságosan messze menni hűségese „vadászuktól”.

Az ismertetőben már szó esett róla, hogy az Oszlopok különféle varázstárgyakat is alkalmaznak sikereik elérése érdekében. Az alábbiak csupán példaként álljanak itt, a KM természetesen más mágikus eszközöket is kidolgozhat. Ezekre is igaz azonban mindaz, amit a mechanikus szerkezetekről, és azok kiérdemeléséről említettünk.

Sellőgyűrű

Elsősorban a Gyémánt Oszlop tagjai között használatos varázstárgy. Viselőjének lehetővé teszi, hogy 1 óra ideig szabadon lélegezhessen a víz alatt. Gondolati parancsra aktiválható, s ugyanígy hatása meg is szüntethető. Egy nap használata lehetséges.

Árnyfüggő

Az Obszidián Oszlop tagjainak körében ismert leginkább. Természetesen obszidiánból készült kicsiny függő, amely megsúgja gazdájának, ha 20 E-nél nem erősebb leplezésű élőhalott tartózkodik 25 lépésnyi távolságban.

Kirurguskő

A Borostyán Oszlop tagjait védheti különféle betegségektől, fertőzésektől. Minden ilyen esetben +2-t ad az illető Egészségpróbájához. Mérgek ellen nem használható. Általában nyakéknek készítik el.

Smaragdfül

A Smaragd Oszlop tagjainak fülében tűnik fel időről-időre ez a kicsiny kő, amely lehetővé teszi viselője számára, hogy egy nap két alkalommal kétszeresére növelhesse a hallótávolságát 15 percnyi időtartamra. Használatakor vigyázni kell a környezetben előforduló hangos, éles zajokra.

Kígyónyelv

Nevével ellentétben nem hazugságra kényszeríti viselőjét, hanem épp ellenkezőleg, megmutatja, ha valaki az illető környezetében szándékosan hazudik. Hallótávolságon belül működik (ha nem látja az illetőt, nem fogja tudni megmondani, ki állított valótlant), naponta két alkalommal használatos, és minden esetben 1 percig tart. A varázslat 20-as erősségű és mentális mentódobás jár ellene.

Gazsi

Kigyófészek

Kalandmodul 5-7. szintű papkarakterek számára

A rég várt M.A.G.U.S.-kiegészítő, a Papok, paplovagok valószínűleg sok játékosnak meghozza a kedvét az ebben a kiadványban taglalt karakterek kipróbálásához. Nemcsak új pap- illetve paplovag alkasztokat, specializációkat találhattok ebben a kötetben, hanem a már eddig közlésre került papok is kisebb-nagyobb változásokon estek át – és nem csak játéktechnikailag. A szerzők fontosnak tartották, hogy a könyv jól használható háttér információkkal szolgáljon az egyes istenekről, azok egyházairól és felkentjeiről, motivációkkal lásson el minden papkaraktert, hogy jobban kidomborodjanak a papok közötti különbségek, és hogy az eddig kisé elhanyagolt alkasztok is „alkalmasak” legyenek kalandozásra.

Ez a modulvázlat kifejezetten egy papkarakterek számára készült mese alapja lehet, ahol a játékos karakterek mindegyike, de legalábbis többsége pap vagy paplovag. Ehhez jó háttérrel szolgált, szinte „adja magát” a pyarroni inkvizíció: egy gyanús ügyet kivizsgáló inkvizítorokból álló parti elméletileg bármely pyarroni istenség a feladatra alkalmas papja lehet. És hogy a dolog pikánsabb legyen, a helyszín miatt az inkvizítoroknak dzsad pap is fog segíteni...

Az alább közölt forgatókönyv csupán a helyszín, a történések és a szereplők áttekintése, vázlat és nem részletesen kidolgozott modul; a nem játszó karakterek, konkrét helyszínek megfelelően alapos megformálása a mesélő feladata, és – természetesen – nyitva áll előtte a változtatás lehetősége.

Háttér

Már a Godorai Birodalom tündöklése idejébe megtelepedtek a dzsad kereskedők Erionban, nem csoda hát, ha történetünk idején (Psz. 3660-as évek) a különböző negyedekben több tucat, szinte kizárólag dzsad népességű kerület virágzik a városban. A dzsadok hitüket is magukkal hozták; mintegy negyedszáz mecset áll a szolgálatukra, melyben főleg Dzsah és Doldzsah papjaihoz fordulhatnak tanácsért vagy segítségért a főleg polgári kasztúak, no meg a csöppet sem csekély számú tolvaj és a zsoldosként, testörként boldogulást kereső harcosok. A népes – legalább félmillió – erioni dzsad kolónia évszázadokkal ezelőtt felépítette saját nagymecsetét, a Ghulámot, ahol a papi képzés mellett világi tudományokat is oktatnak – elismerten magas színvonalon. Ez az oka annak, hogy nemcsak dzsad ajkúak látogatják ezt a híres intézményt, bárkit oktatnak itt, aki megtanulja a Taba el-Ibara lakóinak nyelvét, nem vét vallásuk ellen, és bírja fizetni a tanulás költségeit. A Ghulám közel ötezer fős diákságának nagyjából fele Erion és Ynev dzsad területeken kívüli részéről érkezik, hogy megismerhesse a több ezer éves kultúra alkímia, élettan, matematika, logika, stb., terén elért eredményeit. A diáksereg hétköznapi igényeiről pedig gondoskodnak a haszonleső dzsad „üzletemberek”...

Ennek a prosperáló kerületnek a megrontását tűzte ki céljául Alijjah el-Kenal, az el-Kenal kereskedő família fejének csinos lánya. A renitens lánygyermek serdülőkorától kezdve rengeteg bajt-bosszúságot okozott családjának, végül tizenhét éves korában megszökött apja házából. Hogy mennyire nem hiányzott a családjának bizonyítja az is, hogy csak egy rövid ideig, tessék-lássék kerestették, majd gyorsan el is felejtették a rosszindulatú, gonoszkodó teremtetést. Természete és testi adottságai szinte kijelölték sorsát: Orwella rontást terjesztő papnői (az Arc Nélküli Hatalom követői) felfigyeltek rá és maguk közé fogadták. Egzotikus szépségét felhasználva romlásba taszított vagy elpusztított jó néhány

kéjvágyó pénzembert, nemesurat – mindig olyan személyt, akinek bukása vizsalyt, zavart keltett. Dédelgetett vágya volt, hogy saját népe, az erioni dzsádok között is elhintse a pusztulás és a vizsaly magvait, hogy szárba szökkenve gonosz folyondárokként megfojtsák azt, aki közel kerül hozzájuk. Segítőtársa is akadt förtelmes terve megvalósításához: egy orwellánus romlásszekta gazdagságra vágyó, szőke boszorkányával hozta össze átkozott sorsa, aki megfelelő vadászterületnek ítélte a jómódú dzsád diaszpórát.

Elképzelésüknek megfelelően mulatót nyitottak a Ghulámtól néhány utcányira, a Fogadónegyed és a Kereskedőnegyed határán, a dzsád kerületek peremén. Az örömtanyájuk táncosnőinek híre („gyönyörűek és készségesek...” – mint Orwella elkötelezett híve) hamar elterjedt, de sokan a hatalmas vízpipákból szívható különleges bódítószert miatt tértek rendszeresen be hozzájuk. A fő attrakciót maga Alijjah szolgáltatta: esténként ő is fellépett, hogy táncával és alig fedett bájjaival örületbe kergesse vendégeit. Barátnője közben társaságával szórakoztatta a befolyásos „ügyfeleket”, mágiáját használva több hatalmi csoportosulás vezetőjét az ujsa köré csavarta. Közben nem feledkeztek meg istennőjük jussáról sem; az elhomályosuló tekintetű vendégek – diákok, kereskedők, gazemberek – közül néhányan a mulató alatti pince kígyóvermében végezték, az eltűnésük körülményeire még a társaik sem emlékeztek. Minthogy azokra a kéjes pillanatokban fülükbe sutogott gonosz kívánságokra sem, amiknek engedelmessé másnap barátaik vagy ellenségeik, üzletfeleik vagy riválsaik ellen fordultak. A terv működni kezdett, éjszakánként egyre több vér ömlött ki a dzsád kerület földjére.

A főszereplők színrelépése

A pyarroni inkvizíció Orwellánusokkal folytatott harcának fontos színtere Erion, ahol a város egészét tekintve gyakorlatilag totális vallásszabadság uralkodik. Tulajdonképpen minden kerületben az az elfogadott vagy az éppen nem kívánatos vallás, amit a hűbérúr annak nyilvánít. Így lehet az, hogy még a köztudottan emberáldozó vallások templomai is megtalálhatók az örök Város falain belül, bár Orwella követői itt sem lépnek fel nyíltan. Az inkvizíció erioni ügynökei néhol nélkülözni kényszerülnek a hatalom támogatását, de ennek ellenére minden negyedben ott vannak. Akik tudják, hogy mire kell figyelni, azok gyanítani kezdték, hogy a Ghulám kerületében az ősi ellenség ütött tanyát: az évszázadok során a kereskedőcsaládok és tolvajklánok között kialakult hatalmi egyensúly hirtelen felbomlott, a viszonylag békés városrészt véres leszámolások, gyújtogatások tartották rettegésben – Orwella-papnők ténykedése is kiválthatta ezt. Csak megerősíti a feltételezést az, hogy mostanában elszaporodtak a kígyók a negyedben... Az inkvizíció kerületben tevékenykedő két megfigyelője üzenetet küldött hát feljebbvalóinak.

Játékos karaktereink annak az inkvizíciós ügynökcsapatnak a tagjai, akiket az aggasztó jelentések kivizsgálására küldtek vezetőik a dzsádok lakta kerületbe. Inkvizítoraink utasításai között szerepel a Ghulám imámjának felkeresése is, mivel az inkvizíció erioni vezetősége tudja, hogy a dzsád főpap hittestvéreinek békéjét erősen a szívéen viseli, és ezért a kerületben nyomozó pyarroni ügynököket támogatni fogja. Az imám melléjük rendel egy dzsád papot, aki jól ismeri a kerületet és természetesen jó tolmácsként is sokat segíthet, de természetesen csak akkor, ha az ügynökök nem követnek el valami vagy tiszteletlenséget vele szemben. Ha jó napja van, és nyomozóink kissé mélyebben is beavatják az ügybe, még azt is felajánlja, hogy Dzsahától kérhetnek tanácsot személyén keresztül (a Dzsah bölcsessége nevű jósvarázslattal.)

Első feladatuk a jelentést küld ügynökök megkeresése, ami nem fog egykönnyen menni: egyikük (egy édességáros) már halott, „véletlenül” a kerületet átszelő csatornák egyikébe fordult a kordélyával, a másik (egy gazdag új-pyarroni diák) pedig – bár ezt a JK-k nem tudhatják még – a boszorkány bábja. Az édességáros utolsó napjairól-heteiről annyit lehet kideríteni, hogy mozgó boltjával a Ghulám és a

mulatók utcája között ingázott. A diákot nem találják a szállásán – háziura napok óta nem látta -, viszont hagyott egy levelet „a pyarroni rokonoknak”, ahogy az ügynökök az inkvizitorokat nevezik. A levélben azt kéri a „kuzinoktól”, hogy érkezésüket jelezzék azzal, hogy a virágpiacon egy nap folyamán kétszer is megállnak egy-egy fertályórára annál a standnál, ahol sárkányliliomot árulnak, akkor majd jelentkeznek. A diák levelével csapdába csalja az inkvizitorokat: a második jeladásra észrevétlenül szekerek rekesztik el a virágpiac sárkányliliomos szegletét és a virágkötegek közül marcona, thadzsiival hadonászó haramiák ugranak elő. Legalább kétszer annyian vannak, mint az ügynökök, de nem túl képzett harcosok, ha túlságosan meleg lenne a helyzet, megbízásukkal – amit egy közvetítőn keresztül nem mástól, mint a boszorkány egyik dróton rángatott bábjától kaptak, aki egy gazdag kereskedő legidősebb fia – nem törődve lelécelnek. Ha foglyot ejtenek, megtudhatják a közvetítő nevét, akit néhány nap alatt fel tudnak hajtani, és kis ügyességgel ki tudják belőle szedni a megbízó nevét, de őt már nem találják meg: túl sok pénzt vert el apja vagyonából (sejthetjük, hova vándorolt el a sok-sok arany), és ezért a dühös atya messzi útra küldte. Ez tehát a nyomozás szempontjából zsákutca, ha csak a JK-k nem rukkolnak elő valami fölöttébb használható ötlettel.

Történetünk negatív főszereplői tudják, hogy gonosz praktikáikra előbb-utóbb felfigyelnek, ezért más lépéseket is tesznek a felbukkanó inkvizitorok ellen. A diák jelzése után a kerületben tevékenykedő tolvaj- és orgyilkoscéh, a Kumal-klán tagjai figyelik őket; az ő főnökük is a boszorkány állandó ügyfele. Ha túlságosan közel kerülnének a Kacagó Hurihoz (így hívják az Orwella-fészket), nem késlekednek sokat, profi módon megszervezett rajtaütéssel próbálnak meg leszámolni hőseinkkel.

Az áruló diákkal már nem lesz alkalmuk találkozni, mivel a két némbor a droggal, saját testük és boszorkányfortélyaik bűvöletével fűzték rabláncra a szerencsétlent. Ha ideje kitelik – vagyis már nem lesz rá szükség – ő is a kígyóveremben végzi, és ez már közel van: egyetlen feladata, hogy a mulatóban figyelje a pyarroniak felbukkanását. Mert előbb-utóbb eljutnak a Kacagó Huriba, hacsak életük fonalát durván el nem szakítják a rájuk uszított orgyilkosok. A csak késő este nyitó mulatóban a felhőben gomolygó, mézillatú füsttől jóformán csak a színpadot lehet látni, azt is csak azért, mert két lenge öltözetű fiatal lány hatalmas pávatollas legyezőkkel oszlatja a homályt. Az aromás füst veszedelmes légiméreg, amit Alijja készít; áldozatai tudomást sem vesznek az általa okozott bódulatról, mert „mellék effektként” eufóriát, mennyei boldogságot éreznek. Különösen akkor fejt ki intenzíven a hatását, ha vízpipából szippantják, és bizony a vendégek nagy többsége ezt teszi... Viszont a méreg csak itt, a mulatóban működik, ugyanis csak a táncosnők látványával együtt képes hatását kifejteni, mivel Alijja az áfium egyik komponenseként az ő (és a saját) vérüket alkalmazta, de ezzel azt is elérte, hogy őket ne korlátozza.

A játékos karakterek fellépésétől – amit nehéz megjósolni – függően a boszorkányaink több dolgot is tehetnek. Ha az ügynökök elsősorban az Orwellára utaló jeleket figyelik, akkor mindenképpen megpróbálják őket lekötni a szépséges örömlányokkal, a fő cél az, hogy a légiméreg hatni kezdjen – körülbelül egy óra kell hozzá; onnantól már kiszolgáltatottak a szó legszorosabb értelmében. Maga a boszorkány is megjelenhet, hogy elbájosolja valamelyik papot: jó szeme van a megrontásra legalkalmasabb áldozat kiszúrásához. Célja a társaság tagjainak egymás ellen fordítása vagy egymástól való eltávolítása – térben és érzelmileg is. Az Orwella-papnő direkter módon próbálja elveszejteni a parti egyik tagját: miután az est fénypontjának számító táncát előadja, öltözőszobájába hívhatja a kiszemelt inkvizitort, és megnyitja lába alatt a kígyóverem fölött elrejtett csapóajtót egy asztalba rejtett szerkezettel. A veremből nincs menekvés: több száz különböző méretű és fajtájú mérges és óriáskígyó tekergőzik benne.

Ha szorongatott helyzetbe kerülne a két fő gonosz, még mindig van két lehetőségük. Az egyik: a mulató egész vendégseregét (legalább három tucat ember) néhány szóval a kalandozók ellen fordítják, és bár a narkotikum hatása alatt egyikük sem lesz túlságosan veszedelmes ellenfél, hosszabb-rövidebb

ideig fel tudják tartani hőseinket. Eközben sok mindenre lesz idejük, ha más nem, hát elmenekülnek. Minthogy a második cselekvési lehetőségük is csak a végső menekvést szolgálja: a boszorkány egyszerűen árnyékajtot nyit, és azon keresztül eltűnnek. Az teljesen bizonyos, hogy nem akarnak az inkvizítorok markába kerülni...

További ötletek

Az előbb leírt modulvázlatot tekinthetjük úgy, mint egy ötlet viszonylag egyszerű kibontását, amúgy első nekifutásból. A sztorit azonban másképp is végig lehet gondolni és persze játszani; ehhez adunk néhány ötletet.

Először is nagyon fontos a mese (és így a játék) hangulata, stílusa. Ezt a történetet egy-két hangulati elem megváltoztatásával egészen át lehet alakítani, így az alapvetően krimi-jellegű sztoriból könnyen lehet akár egy paranoiás horror történetet is kreálni. Ebben az esetben célszerű az eseményeket az esti órákra időzíteni, a helyszíneket baljóslatú, sötét helyekként leírni, illetve beiktatni néhány apró eseményt (klisé), amik a sztorivonalat nem befolyásolják, de a megfelelő hangulat kialakítását elősegítik. Ha valaki inkább marad a M.A.G.U.S. „hagyományos” stílusánál – amit nehéz lenne meghatározni, de azt hiszem mindenki tudja, mire gondolunk -, akkor azt tanácsoljuk, hogy a hangulat megteremtésénél a mesélő koncentráljon a dzsád környezetre, illetve Erionra, Ynev metropoliszára – ezekről a témákról bőségesen lehet olvasni az eddig megjelent kiadványokban.

A történetben sok ponton lehet változtatni, illetve újabb elemeket behozni. Az a KM, aki szereti az olyan szituációkat, amikor a játékos karaktereinek a nem játszókval való beszélgetés, alkudozás, vesztegetés révén kell megoldani a felmerült problémákat, nyugodtan beillesztheti a történetbe a kerület közbiztonságáért felelős erőket, a városrész hűbérurának fegyvereseit. A szabad harcosokból – hadsíkiból – toborzott őrség fertályórán belül ott terem, ha közterületen történik valami atrocitás, és nem ajánlatos velük összeakaszkodni – képzett harcosok, sokan közülük kalandozók voltak, no és az egész kerületben közel százan vannak, társaik pusztulása esetén pedig nem ismernek kegyelmet, szóval velük és felettesükkel (vagy akár a kerület urával) csak tárgyalni lehet, be kell nekik bizonyítani, hogy nem ártani jöttek ide.

Akik igénylik, vagy a kaland végén a fő gonosz (ok) legyőzése ne csak eszmei sikert jelentsen, de ne felejtsük el, hogy inkvizítorokról van szó -, azoknak ajánlhatjuk egy orwellánus varázstárgy beiktatását a történetbe. Ez mondjuk egy kígyódíszes hajtű, amit Alijja birtokol, és a kígyók megidézésére szolgál – csak sokkal nagyobb mértékben, mint amennyire egyébként is képes egy Orwella papnő. Ezt ha felruházzuk még más tulajdonságokkal is (pl.: akit megszúrnak vele, ámokfutó gyilkossá válik; a birtoklójának lassan, de biztosan eltorzítja a jellemét Káosz, halál irányba, stb.), valóban nagy fogás lehet az inkvizíció számára – csak ne a JK-kat rontsa meg...

Mint szoltunk már róla, a Ghulám imámja egy papot ad(hat) segítségként a hőseink mellé. Érdekes szituációt eredményezhet, ha ez a pap (mondjuk egy Doldzsah-pap – nagyon hasznos lehet, mert kapcsolatban állhat az alvilággal) Alijja közeli rokona, mondjuk a bátyja, aki minden gonoszsága ellenére szerette a kishúgát. Ha az inkvizítoraink eljutnak az Orwella-papnőig, komoly konfliktus adódhat ebből, a - dzsád pap számára különösen – nehéz helyzetből.

Játéktechnikai megjegyzések

Fontos kérdés, hogy milyen szintű karakterek számára készülhet a modul kidolgozott változata. A játékos karakterek minimális szintje rögzített, inkvizítorként 5. szinttől működhetnek. Ha a KM ezen

a szinten indítja a partit, akkor valószínűleg ez lesz a papok első „bevetése”, így lehet afféle próbatétel is. Ebben az esetben az ellenfelek szintjét is valahol 5. szint környékén kell megállapítani; mi azt tanácsoljuk, hogy az Orwella-papnő 4-5., a boszorkány pedig 7-8. szintű legyen. Ha tapasztalt inkvizítorok (7-9. szint) nyomoznak, mindkét fő gonosz szintjét növeljük meg 2-3-mal.

Az imám által a nyomozóknak segítségül adott dzsah papot már csak az eddig nem ismert papi kaszt kipróbálása miatt is érdemes a történetbe bemesélni – akár játszó, akár nem játszó karakterként. Bármelyik dzsah papi kaszt alkalmas és alkalmazható a feladatra, bár a városi környezet a Dzsah- és Doldzsah-papokat valószínűsíti, de mivel az imám testőrségét dervisek alkotják, ők is nyugodtan választhatóak.

A boszorkányvarázslatok közül még Alijja is képes néhányat használni, de társa elméjében a boszorkánymágia csaknem teljes eszköztára megtalálható. Felhívánk a figyelmet viszont arra, hogy a saját mulatójukban nagy valószínűséggel nem használnak tűzmágiát, annál inkább a manipulatív varázslatokat, Hatásos kombók a Viszály és a Gyűlölet/öngyilkos hajlam, vagy az Álmodások asszonya – Csábítás – Felejtés csókja/Rabszolgaság csókja – Rabszolga ölelés (természetesen a boszorkányt alakító KM-nek ügyesen el kell játszani a csábítás folyamatát... – lányok előnyben!).

A történet taglalásakor említést tettünk a két nőszemély motivációjáról: Alijja gyűlöli az egész világot, de különösen saját családját, népét; a boszorkány (aki mindig más néven tűnik fel) életében a legnagyobb kihívást a minél nagyobb vagyon, hatalom és befolyás megszerzése jelenti, de nem hanyagolható el az a tényező sem, hogy mindketten rendkívüli módon élvezik, ha a férfiak a porban csúsznak előttük... Érdemes elgondolkodni azon, hogy még mi befolyásolhatja cselekedeteiket.

Végezetül, afféle „csemegeként” megadjuk az Alijja által előállított mérge leírását:

A Kígyó lehelete

Idegrendszerre ható légimérge, ami bódulatot, kábulatot okoz. Hatóideje K6x10 perc, a méregellenállást az módosíthatja, hogy milyen tömegben szívta be az áldozat; ha vízpipán keresztül, akkor a mérge 7. szintű, de ha csak annak a helyiségnek a levegőjét lélegzi, ahol intenzíven szívják a Kígyó Leheletét (a modulban ilyen hely a Kacagó Huri), akkor csak 4. szintűnek számít. Mindkét esetben szükséges egy speciális körülmény a hatáshoz: a kábítószer fogyasztóinak a vízpipázás közben látniuk kell azt a személyt, akinek a vérének a készítő a mérgebe foglalta. Sikertelen méregellenállás esetén a drogot fogyasztó a bódulat módosítóit szenved el, és földöntúli boldogságot érez, ha viszont a próba sikeres, akkor csak a gyengeség módosítóit fognak érvényesülni; ez csak viszonylag kellemes, lelazult állapotot eredményez. A mérge nagy veszélye, hogy már egyszeri használata (ha teljesen hatása alá kerül az áldozat, tehát ha a játékosnak sikertelen volt a méregellenállás-dobása) is súlyos függőséget okoz. Minden hét, amit a drogtól függő személy a Kígyó Leheletének hatása alatt tölt, egy-egy ponttal maradandóan csökkenti az asztrál és akaraterő képességet. A leszokás nagyon gyötrelmes folyamat, mivel a legfontosabb követelmény az, hogy az áldozat még csak közelébe se kerüljön a mérgehez. Ehhez naponta kell akaraterő-próbát dobni, ráadásul a rosszullét módosítóival, mert ez szimulálja az elvonási tüneteket. Két tiszta hét után már elmúlik a rosszullét, és újabb két hét múltán teljes a gyógyulás. Mivel a drogfüggőséget tekinthetjük betegségnek, ezért a papi mágiával is lehet gyógyítani, de legalább 45 mana pontos gyógyítás szükséges hozzá, de ez csak a függőség megszüntetéséhez elég, az elvesztett képességpontokat pontonként újabb 10 Mp-os gyógyítás hozza vissza.

Maga a mérge egy barnás színű ragacsos massa – a színére az egyik legfontosabb komponense, a vér a magyarázat, íze édeskés, kissé kaparós, csípős utóízzel.

Alijja mindegyik táncosnőjétől és természetesen saját magától is csapolt le vért a lehelethez, hogy biztosítsa az állandó hatást – valamelyik lány mindig látható a mulató színpadán. Kegyetlenebb

mesélők súlyosbíthatják a méreg hatását abban az esetben, amikor maga az Orwella-papnő lejti csábtáncát...

Ja.

Déli Városállamok

Az Új ösvény

Ordból indul és egészen a Gályák-tengeréig húzódik az Új Ösvény, vagy ahogyan a kyrek mondják, Kie-Lyron. Forrásánál alapították a menekülő kyrek Ordant, majd a folyó mentén haladva vették birtokukba a Délvidék egy részét. Már alig egy-két ezer évvel a dzsádok népének kialakulása után megjelentek az első menekültek, akik a birodalom széthullása miatt a Sheraltól délre próbálták meg letenni Új-Kyria alapjait. Ordan volt az első a sorban, s még számtalan város követte, de Új-Kyria soha nem válhatott valósággá.

A Kie-Lyron folyó nyugati partja mentén kialakult törpeállamok önálló egységet alkottak a Déli Városállamokon belül, melyet leginkább Új Ösvény néven szokás emlegetni. A folyó forrásvidéke (Ordan és vonzáskörzete), valamint alsófolyása (Keleti régió és a Hat Város) nem tartozik bele ebbe az egységbe.

Történelem

A terület ismert történelme a Pyarron alapítása előtt kb. háromezer esztendővel kezdődik, amikor is a Kyr Birodalom több ezer éves tündöklés után elbukik, és a kyrek egy része délre menekül. A menekülők első csoportja megalapítja Ordant (Pe. III. évezred), és ezzel kezdetét veszi a délvidék meghódítása. A Kie-Lyron folyó mentén haladva veszik birtokukba a mai Déli Városállamok egyes területeit folyamatosan újabb és újabb városokat alapítva. A Pyarron előtti XXV. században már hat kyr város áll a Gályák Tengerének partján, a Kie-Lyron folyó torkolatvidékén. A mai Új Ösvény régiójának városai közül Pregulion és Taliara már áll ebben az időben, de egyes források szerint a ma itt található városoknak mintegy felét ebben az időszakban alapítják.

A Pe. XXIV.-XXV. században létrejön Kie-Lyron Szövetség: Délvidék első kísérlete a Kyr birodalom újraélesztésére, melyben a régió városai közül is jó néhány részt vállalt. A rövid életű birodalom bukása után a régió lassan elkülönült déli és északi szomszédaitól egyaránt. Míg a déli városok (ma a Keleti Régió) a Hat Város szövetségével próbálnak meg gazdasági és diplomáciai kapcsolatot létrehozni, addig az Új Ösvény városai a keletre elterülő, olvadt aranyként sárgálló homoktenger felé tekintgetnek. Hamar sikerül viszonyukat rendezni El Hamed és El Sobira emírségekkel, és ezáltal kedvező gazdasági pozícióba kerülnek. Megindul a kereskedelem fellendülése. Megkezdődik az árucsera a mai Keleti Régió északi városaival, a nyugati dzsád emírségekkel és természetesen Ordannal, mely ebben az időszakban félelmetes ütemben fejlődik.

A nyugalmas kereskedést Új-Kyria eszméjének előtérbe kerülése zavarja meg Pe. 1500 körül. Nagy Liantyr saját államához csatolja a régió déli városállamainak egy részét. A rövid életű ám dicsőségesnek mondott birodalom az uralkodó halálával szétesik, a régió déli határai nagyjából kialakulnak, és ezzel a régió történelmének egy szakasza lezárul.

A Pyarron előtti első évezred kezdetén észak felől Ordan ideológiai nyomást kezd el gyakorolni a déli részek felé. Ebben az időben még virágzik a Godorai birodalom, ahol kyr isteneket tisztelnek, kyr szertartásokat hajtanak végre és alapvetően kyr hagyományok szerint zajlik az élet. Ordanban ekkorra már a valódi kyr rítusoknak csak az eltorzult változatai élnek. Istenei közül Sogron a legjelentősebb, sőt majdhogynem egyetlen. Az Ordanban kialakuló Sogron-kultusz meglehetősen erőszakosan viselkedik. A városban korlátozzák a vallásszabadságot és dél felé is szorgalmazzák nézeteik elterjedését. Sogron és hívei azonban még nem elég erősek, hogy hatalmukat ráerőltessék a tömegekre, ezért a korlátozó intézkedések rövid életűnek bizonyulnak, de kultuszuk terjesztését nem adják fel.

Pe. első évezred közepén az Új Ösvény kyr alapítású városaiban is előtérbe kerülnek azok a nézetek, hogy vissza kell térni a legtisztább kyr hagyományokhoz. Első lépésként megkezdték az idekenek eltávolítását. Mint azt a keleti régió történelméből is tudjuk: amilyen váratlanul fellángolt a kyr szívekben a vérségi kötelék fontossága, olyan hirtelen ért véget az egész időszak. Néhány évtized elmúlásával ismét biztonságosnak és letelepedésre alkalmasnak ítélték az „idegenek” a régió államait.

A nyugalom évszázadai köszöntöttek a vidékre. Kialakulnak a karavánok legfőbb útvonalai. Az Ibarából Ordanba tartó kereskedők nagy része érinti a régió területét, míg a délről érkező karavánok végig azon haladnak. Megszilárdulnak az államok határai, biztonság és jólét reményével töltve el az itt lakókat. Ebben az időben teszik hajózhatóvá a Kie-Lyron folyó egyes részeit, ami ismét háborúskodáshoz vezet. Taliara városához (nagyjából El Hamed magasságában található) tartozó partszakasz hajózhatatlan maradt, pedig emberfeletti erőfeszítéseket tettek lakói azért, hogy a hajók egészen eddig felmerészkedhessenek. Nyughatatlanná tette őket, hogy mind délre, mind északra járható a folyónak egy-egy hosszabb szakasza. Úgy okoskodtak, ha már nem sikerült hajózhatóvá tenni a folyó nekik jutó részét, akkor szereznek maguknak egy jobb partszakaszt. Ez háromszáz éves háborúskodást eredményezett a vidéken. A háború több-kevesebb sikerrel, változó intenzitással és váltakozó résztvevőkkel zajlott. Csak a cél maradt mindig ugyanaz: hajózható folyószakaszt szerezni Taliarának. Nem sikerült. Taliara folyója ma is járhatatlan a hajók számára. A háború szerencsére nem ijesztette el a vándorokat, új hazát keresőket, és a kereskedőket sem. Csak ez tette lehetővé, hogy ez a kis állam ilyen sokáig hadat viselhesen.

Pyarron alapítása után nem sokkal új istenek papjai, hívei, majd templomai jelennek meg a térség városaiban. Ekkoriban már vége felé jár a háromszáz éves háború. Amikor a Gályák-tengerének partvidékén hivatalosan is államvallásnak nyilvánítják a Pyarroni panteon hitét (kb. Psz. 500), már az Új Ösvény államaiban is megtalálható valamennyi pyarroni isten temploma. Ekkor már felbukkan a térségben néhány dzsad kolónia, akiknek letelepedéséről nincsenek adataink, de valószínű, hogy az első sivataglakó telepések már Pe. két-három ezer esztendővel megjelentek. A pyarroni időszámítás első évezredében számtalan új dzsad család telepszik le a vidéken.

A P.sz. XIII. században Ordanban Sogron hite válik egyeduralmódóvá, s minden más hit templomát bezárják. Északról menekültek érkeznek a régióba, akik az ordani teokrácia elől itt keresnek menedéket, akad közöttük pyarronita, dzsad és még számtalan fajú és hitű szerzet.

A P.sz. 3200-as évek vége felé dzsad letelepülési vágyók újabb hulláma jelenik meg a térségben. A dzsadok a gorviki betörés elől menekülnek nyugatra. Igaz, hogy a dzsad-gorviki háborúk soha nem fenyegették a nyugati emírségeket komolyan, de mindig akadtak olyanok, akik inkább félnek, mint megijednek. Tőlük szerzett tudomást a régió, majd Krán is egy új készítményről, amit a dzsadok csak fűszernek, vagy fűnek neveznek. Ez a serkentőszer (harci drog) felkelti a sötét birodalom – de legalábbis a külső tartományok – érdeklődését, s mivel készítésének titkát nem tudják megszerezni, óriási mennyiségben rendelnek az anyagból. Ennek eredményeképpen a karavánok által használt „útvonalat” (kb. száz mérföld széles sáv) ma is a Fű Ösvényének nevezik.

A dzsad-gorviki háborúskodás még fellángol néhányszor, ám a menekültek száma egyszer sem közelíti meg az első hullámban érkezőkét. A közelmúlt eseményei miatt azonban rengeteg dzsad család ragadott vándorbotot, hogy új hazát keressen magának. Amhe Ramun megtestesülésével kezdetét veszi a manifesztációs háború (P.sz. 3692) és elindul a dzsad menekülők – egyelőre – utolsó áradata. Sokan közülük az Új Ösvény térségének államaiban lelnek menedékre.

Földrajz és gazdaság

A térség trópusi éghajlati területen helyezkedik el, de egy részének időjárását erősen befolyásolják a Kráni hegység hatalmas bércei. Általánosan azt mondhatjuk, hogy a keleti területeken trópusi éghajlat uralkodik, mindennaposak az esők, míg a nyugati területeken hegyvidéki az éghajlat. Nagyon sokrétű növény- és állatvilág jellemzi a vidéket.

Elméletileg nincs évszak váltás ezen a szélességi körön, a hegyvidéki területeken azonban igenis érzékelhetően jelentkezik a hőmérséklet különbség a hideg hónapok és a meleg hónapok között.

A Kráni hegységben rengeteg kis hegyi patak ered, melyek mind a Kie-Lyron óriási folyamába viszik terhüket. Sok közülük csak időszakos és csak a meleg hónapok olvadási időszakában telik me medrük hordaléktól zavaros hólével.

Bár sokrétű gazdasági tevékenységet folytatnak a térségben a régió azonban mégis főként a kereskedelemről él. Részint maguk is kereskednek termékeikkel, de javarészt a Fű ösvényének és az Ordanba tartó karavánoknak köszönhetik kisebb vagy éppen nagyobb gazdagságukat.

(Itt kell megjegyeznünk, hogy a híres-hírhedt Fű ösvénye erősen túlzó elnevezés. Szinte legendák szólnak arról, hogy Krán milyen hatalmas mennyiséget vásárol ebből a harci drogból, hogy seregei harci kedvét szinten tartsa. Ez így nem felel meg a valóságnak. Való igaz ugyan, hogy időnként nagyobb szállítmány indul Krán felé ebből a szerből, de ezeket csak egyes külső tartományok rendelik és használják, nem pedig az egész Sötét Birodalom. Az is igaz, hogy a Fűszer ezen az útvonalon jut el a megrendelőhöz, de a Fű ösvényének legendája az inkvizíció terméke. Az inkvizíció fújta hatalmasra az ügyet, valószínűleg azért, mert a hagyományos módszerekkel képtelen volt megakadályozni ezeknek a szállítmányoknak a megérkezését. Ezért más eszközökhöz folyamodott. Időről időre felröppennek hírek, hogy újabb szállítmány al bahra-kahremet – ahogyan a krániak nevezik – foglaltak le, s hiúsították meg ezáltal Krán tovább erősödését. Nem tudni azonban, hogy ezek a hírek igazak-e és, hogy az inkvizíció elérte-e a célját ezzel a legenda teremtéssel.)

Vallás

Talán már mondani sem kell, hogy a térség államainak jó része kyr hagyományokra tekint vissza. Még ma is találhatunk errefelé kyr templomokat, bár kultuszuk gyakorlatilag már nem él. Ez alól az északi részek jelentenek kivételt, de itt sem az eredeti kyr vallással találkozunk, hanem az ordani típusú Sogron-hittel. A régió lakosságának legalább fele valamelyik pyarroni isten hitét vallja, nagy számban található dzsadok, és számtalan kisebb-nagyobb kultusz ápolói is szép számmal élnek a vidéken. A rengeteg vallás, nézet elkötelezettjei viszonylag békésen élnek együtt, a szemléletbeli különbségek nem befolyásolják őket. Ez az egyik oka annak is, hogy a Pyarroni Inkvizíció bár óriási erővel képviseli magát a vidéken, mégsem tudja megfelelően ellenőrizni a térséget. A másik ok Krán közelsége, illetve az a tény, hogy a Fű ösvénye a térség területén halad keresztül, ezért fokozott figyelmet szentel az itt zajló eseményeknek, sőt sokan azt állítják titkos előretolt állásokat rendezett be a vidéken.

Jelentősebb államalakulatok

Az Új Ösvény területén több mint félszáz kisebb-nagyobb törpeállam található. Ezek közül ismertetünk néhányat – amelyek jellemzőek a vidékre, vagy valamilyen oknál fogva érdeklődésre tarthat számot – az alábbiakban.

Larom

A térség délnyugati határvidékén a Kráni hegységben található a hercegség, melynek fővárosa Larom és hozzátartozik még csaknem tucatnyi kisebb város és falu. Földrajzi adottságai miatt lehet érdekes, hiszen egy bércektől ölelt völgykatlanban található amelynek egyetlen kijárata kelet felé nyílik. A terület időjárása meglehetősen zord az egyenlítő közelségéhez képest, de a maga vulkánikus hegység erősen torzítja az éghajlatot. Épületeik úgy hatnak, mintha a természet alkotásai lennének, mintha a hegyek oldalából nőttek volna ki. Errefelé nem ritkák a túlevelű erdők, nyír erdők, alpesi rétek. Gazdag vadállománnyal látja el a környék lakóit és az idelátogatókat a vidék. Nem ritka a zerge, a kőszáli kecske, s gyakorta látni az égen köröző saskeselyűket, melyek gyakorta csak apró fekete pontnak tűnnek.

A legenda szerint vagy négyezer esztendővel ezelőtt három hős érkezett a városba, akik egy szál magukban elüldözték az akkori uralkodót és lerakták a mai kis helyi paradicsomnak az alapjait. A törpeállam életszínvonala valóban fölötte áll valamelyest a környező államokénak.

Larom uralkodó rétegét a nyolc nemesi család adja, melyek folyamatosan versengenek a hatalomért. Az uralkodó a hercegi család mindenkori feje, de az állam ügyeit a Völgyek Tanácsa intézi. A 11 tagú tanácsba a hercegi család négy tagot küld (a herceggel együtt), a hét másik család pedig egyet-egyet. A tanácsban mindig a herceg elnököl.

A térség egyetlen állama, ahol nincs dzsad kolónia.

Pregulion

Az Új Ösvény egyik legnagyobb területű állama. A Kráni bércekből alázúduló hegyi patakok vizét a Leron folyó gyűjti össze és vezeti bele a Kie-Lyron hatalmas folyamába. A Kie-Lyron folyó bal partján jószerével csak átjárhatatlan dzsungelt találunk, míg jobb oldala mentén váltakozva találkozhatunk a zöld pokollal és szépen művelt területekkel.

A főváros a Leron folyó torkolatánál található, hatalmas kikötő negyed tanúskodik arról, hogy a Kie-Lyron folyó ezen szakaszát sikerült hajózhatóvá tenni. A városon alaposan meglátszik, hogy rengeteg dzsad él, a polgári negyedben szinte kizárólag dzsad stílusban épített házak találhatóak. Különösen éjszaka szembetűnő a város hasonlatossága valamely dzsad bazáréval, hiszen sötétedéskor nyitnak az üzletek, és ilyenkor kezdődik az igazi nyüzsgés. Délvidék egyik leghíresebb egyeteme is itt található. Főként műszaki jellegű tudományok oktatását vállalta fel a főváros egyeteme, katedráin dzsad bölcsek és mesterek mellett jó néhány kahrei Gilron-pap is tanít.

Az aránylag sik keleti területek nagy részét már művelés alá vonták, de sok helyen még ma is erdőégetéssel szorítják vissza a dzsungelt. A fővárostól délre fekvő mocsaras, szikes pusztán hatalmas ménesek nyargalásznak. A király istállóit is találhatóak, de rengeteg a vadló is a környéken. Ami igazán nevezetessé teszi őket, hogy a környék valamennyi lova makulátlanul fehér.

A folyó menti települések pompás gasztronómiai élménnyel tehetik gazdagabbá az erre járó éhes utazót. Hallevesük vidékenként más-más ízű, de valamennyi nagyon finom; ezenkívül kiválóan készítik a kemencében sült szopós malac pecsenyét, a főváros pedig több száz fajta sült kagylójáról híres.

Míg a keleti részeken a trópusi örökzöldek jellemzik a növénytakarót nyugat felé haladva megjelennek a lombhullató fák is. Igen vegyesnek mondható a növény- és állatvilág, az ország területén találkozunk olajfával, paratölgygel, vidrával, hóddal, hüllőkkel, de láthatatlan túlevelű erdőket, sást, zergét, hegyi nyulat, és mormotát is.

A Kráni hegység oldalában egy érdekes jelenség vonzza magára a szemet: egy hatalmas smaragdzöld színű vulkáni kúp. A Zöld vulkán. Így emlegetik a helybeliek. A több ezer láb magasságú csúcsot tetőtől talpig zöld pázsit borítja. Az erdőt már réges-régen leégették róla, és a király főkertészének a feladata, hogy a pázsit mindig tökéletes legyen. A királyi palota a hegy déli oldalába épült kb. ötszáz láb magasan az alatt elterülő erdő fölött.

Pregulion uralkodója a király, de az ország ügyeinek igazgatásába nemesi tanácsnak is van beleszólása.

Taliara

Pregulionhoz hasonlóan aránylag nagy területű állam. Építészetében, életritmusában és még számtalan dologban érezhetjük a sivatag közelségét, az erős dzsád hatásokat. Taliara városára fokozottan igaz az, amit Pregulion fővárosánál említettünk, vagyis, hogy leginkább valamiféle óriási ibarai bazár nyüzsgésére emlékeztet. Nem túl sok látnivalóval kényezteti a kíváncsi utazót Taliara állama. Ez főként annak köszönhető, hogy a Kie-Lyron folyó Taliara menti szakaszát nem sikerült hajózhatóvá tenni, amibe az állam uralkodója, a király nem akart belenyugodni. Az eredmény a háromszáz éves háború. A nyugat felé és az Ordanba tartó kereskedő karavánok útvonalán fekszik az ország. Csak ezek a kivételes adottságok tették lehetővé, hogy Taliara egyszerre két fronton viseljen hadat háromszáz esztendőn keresztül. Egyidőben háborúzott hajózható folyószakaszért az északi Kotariával és a déli szomszéd Pregulionnal. Persze nem dúltak csaták háromszáz éven keresztül délen és északon egyaránt. Voltak mindkét oldalon tíz-húsz éves csend időszakok is, de három évszázadnak kellett eltelnie, míg Taliara feladta a hiábavaló hadakozást és békét kötött mindkét féllel. A dicstelen háború utolsó szakaszában a királyi kereskedő házak kalmárai az idegenben értékesített áruikért kapott aranyakat már haza sem vitték, hanem egyenesen Taliarának hitelező államokba irányították útjukat, hogy az adósság egy részét törlesszék a pénzből.

Mindezek ellenére a keleti városok a művészetek és tudományok fellegvárai, főként a dzsád lakosság munkájának eredményeképpen.

Taliara éghajlata, flórája és faunája csaknem megegyezik Pregulionéval. Legfőbb nevezetessége a Csillaghegyen keresztül vezető úgynevezett kyr alagút. Az elnevezés megtévesztő, mivel a kyreknek – azon kívül, hogy a homlokzatát átépítették – nem sok közük van az alagúthoz. Egy régebbi kor öröksége. A Csillaghegy egyébként Pregulion és Taliara határán található, így az alagút másik vége Pregulionbna található. Manapság ismét használják az alagutat, de a háborúskodás éveitől le volt zárva. Az alagút kb. egy mérföld hosszú, szélében pedig két fogat is kényelmesen elfér egymás mellett. A főjáratból számtalan kisebb oldaljárat ágazik el, melynek nagy része még felderítetlen.

Garunil

Ez a törpeállam valóban kis területű, mindössze néhány nagyobb falu és kis város alkotja. Nem is nagyon érdemes róla megemlékezni, ebbe a felsorolásban is csak azért kívánczik bele, mert egy olyan nép él itt, amelynek hitvilágára, szokásaira, eredetére semmilyen utalást nem találunk, hasonlóval nem találkozhatunk sem közel, sem távol.

Egyfajta természetihitet vallanak, amely egyáltalán nem mutat egyezést a nomádok szellemhitével, sőt, semmilyen más ismert természeti vallásával.

Garunil elhelyezkedése is rendhagyó, mindössze két másik állammal szomszédos: Pregulion és Taliara közé van beékelődve a nyugati oldalon, közel a Kráni hegység gerincéhez. Mindkét ország szívesen vásárolja a garunili kencéket, melyek egy részét az asszonyi szépség oltárán áldoznak fel, másik része pedig testi és lelki fájdalmak enyhítésére szolgál (csak külsőleg alkalmazhatók).

Az állam vezetését a választott régens kapitányok látják el. Minden év őszen választanak egy régens kapitányt, aki két esztendeig marad ebben a pozícióban. Így mindig ketten viselik az uralkodás terheit egy időben. Minek is tagadjuk, elég furcsa rendszer.

Kotaria

A legészakibb városállam az említettek közül. Nem igazán jelentős állam, de apró különlegességei miatt érdekes lehet. Földrajzi adottságai miatt meglehetősen zord, komor vidék. Ordan közelsége rányomta bélyegét a nem túl nagy területű országocskára. Az ordani teokrácia hatására sokáig szinte katonai diktatúrában élt az állam, mára azonban valamelyest konszolidálódtak a viszonyok. A szegénység azonban még ma is gyakori vendég a vidéken, emlékeztetve az itt élőket a múltra.

Kopár, sziklás hegyoldalakon gyakran látni kövekből rakott sáncokat, melyek a tenyérnyi termőföld darabokat hivatottak megvédeni attól, hogy az alázúduló víz lemossa a vulkáni kőzetről.

Kotaria területén számtalan vulkán működik ma is a renegát tűzvarázslók legnagyobb örömére, és Ordan legnagyobb bánatára. A P.sz. XIII. századtól kezdve ugyanis számtalan tűzvarázsló iskola működött itt, melyeket Ordan megpróbált tűzzel-vassal kiirtani. Legtöbbjüket sikerrel felszámolták, de néhánynak sikerült eddig elkerülni Ordan lesújtó öklét és titokban még ma is működik.

Adron felszentelt szolgálóiból feltűnően sokat látni errefelé. Mint mondják ők is kedvelik az ilyen, nyers manában ennyire gazdag területeket. Ráadásul azt rebesgetik, hogy Kotaria területén valahol szent zarándokhelyük is található, ahová majd minden Adron-pap ellátogat életében egyszer. A zarándokhely mibenlétéről sajnos semmit nem tudni, mert ezt a titkot féltve őrzik a fény istenének papjai.

A főváros mellett meredező hegy fennsíkján található Kotaria egyik legnagyobb látványossága, a Kék barlang. A barlang csak az előtte fodrozódó óriási tengerszem vizén keresztül közelíthető meg. A melegebb hónapokban csak kevesen merészkednek a barlang közelébe, mivel nagyon sziklás a tengerszem feneké és veszélyes zátonyok állják útját a kíváncsiskodóknak. A téli hónapokban azonban olyan vastagságú jégréteg képződik a felszínén, hogy akár egész hadseregek is táborozhatnak rajta. De nem teszik. Inkább óriási vásárokat rendeznek rajta, mely kedvelt látványosság hírében áll. A vásárok során szerény díjazás fejében szívesen kalauzolják az érdeklődőket körbe a Kék barlangon, mely nevét onnan kapta, hogy télen és nyáron egyaránt szórt kék fény világítja be.

Pisti

Déli városállamok

Ordani régió

A Déli városállamok északnyugati részét nevezik manapság Ordani régiónak. Ez nem véletlen, hiszen a tűzvarázslók aktívan részt vettek a térség arculatának alakításában, sőt a mai napig nagy befolyással rendelkeznek a vidéken. Ordan természetesen csak az utóbbi századokban tudott beleszólni a helyi politikába, mivel a kyr menetült áradat (P.e. III. évezred) megindulása előtt mindössze alig pár száz lelket számláló kis falu állt a mai nagyváros helyén. Aztán jöttek a kyrek, letelepedtek itt és hozzáláttak egy valódi város kiépítéséhez. Ettől kezdve jócskán megváltoztak a mindennapok ezen a vidéken, ahol síkságok is legalább ezer láb magasan helyezkednek el a nyugati óceán felszínéhez képest.

Történelem

Nem tudjuk biztosan, hogy az embernépek megjelenése előtt miféle fajok lakhattak a Sheral hegység északi nyúlványán, de minden jel arra mutat, hogy nem volt lakatlan ez a vidék. Mielőtt északon létrejött volna Kyria a vidékre a legnagyobb befolyást Krán tette. Akkoriban még elég ritkán lakott volt a Kráni hegységnek ez a nyúlványa. Amikor azonban a kyrek létrehozták hatalmas birodalmukat, annak kulturális, politikai és gazdasági hatása nem csak északon volt érezhető, hanem a Sheraltól délre is. Mára sajnos ezeknek az ősi népeknek minden emléke megsemmisült köszönhetően részben az embernépek alkalmazkodó képességének, hogy ezen a korántsem könnyű életet biztosító vidéken is meg tudtak telepedni, részben pedig az északról menekülő kyreknek, akik nem csak a Kie-Lyron folyó mentén alapítottak városokat, hanem a Déli városállamok azon részén is, amit ma Ordani régiónak neveznek.

Különösen a régió északi részén volt igen erős az ordani nyomás. Már a Pyarron alapítását megelőző időkben is nagy befolyással rendelkezett ezen a vidéken Ordan, de a foga fehérjét igazán csak azután mutatta ki, hogy a városban átvették az uralmat a tűzvarázslók. Mára már jórészt minden hatalmát elveszítette a térségben, egyetlen állam – Vaniir – területének nagyjából a felét mondhatja csak magáénak.

A Psz. XXII. században vallásháborúk dúltak a vidéken. A helybeliek az ordani igát akarták ilyen módon lerázni magukról. Legtöbbet a pyarroni egyházak segítettek a térség lakóinak.

Földrajz, gazdaság

Gazdaság tekintetében nem mutatnak túlzott változatosságot a régió államai. Legtöbbjük a bányászattal és fakitermeléssel foglalkozik. Az északi részeken megrendezett vásárookra szívesen látogatnak messze földről is, mivel az itteni kézművesek köztudottan ügyes mesteremberek. A déli területek lakói pedig főként avval tűnnek ki, hogy szinte bármiből képesek fogyasztható szeszesital előállítására. Akadnak aztán olyanok is, akik aranyat keresnek a hegyekben. Sokan gazdagodtak már meg aranymosásból, de még többen vesztek oda. Könnyű pénzkeresetnek tűnik, de roppant veszélyes vállalkozás.

Régió államainak földrajzi adottságai is közel azonosak. Gyönyörű vidék ez, ahol a hatalmas hegyeket zöld színnel vonja be a dzsungel, melyet át eg átszőnek a sebes hegyi folyók. Egy-egy kopár vörös vagy éppen fehér karsztos hegyoldal töri csak meg ezt a kék és zöld színorgiát. Belülről tekintve azonban sokkal színesebbnek mutatkozik a vidék. Csodálatos színű orchideák nyílnak egész évben, vagy ott van a bársonylevél, mely tiritarka virágaival kápráztatja el az utazó szemét. De óvatosnak kell lenni ebben a paradicsomban, mert nem csak ártatlan növények, de veszedelmes állatok is lakják. Az aranyvarangy sok tudatlan halálát okozták már, akik azt hitték, hogy termésaranyra bukkantak, s közben óvatlanul csupasz kézzel fogták meg ezt a különös békát, melynek oly erős a mérgé, hogy egyetlen érintés is halálos lehet. A hatalmas óriáskígyók is veszedelmesek, bár közel sem annyira, mint gondolnánk:

„... Óriási anakondát nappal elfogni művészet, s ez csak egy esetben lehetséges, ha elszunnyad valami vízmenti fatörzsön, legkedvesebb tartózkodási helyén. Innen – nagy szerencsével – hurokkal is ki lehet fogni, de ehhez nagyobb óvatosság kell, mint bátorság. Erdei óriáskígyónál is más a helyzet. Emberre úgyszólván alig jelent veszedelmet. Mindig menekül, mert a nem négy, hanem két lábon járó lény, az ember, irtózatossá félelmet vált ki benne... Az, hogy anacondát vízben lehessen elfogni, képtelenség, nagy teste ellenére – vagy éppen azért – iszonyú sebességgel úszik. Nincs az a hatalmas, akár tízméteres anaconda, amelyik ne csavarodna le azonnal áldozatáról, ha késsel átdöfik...”*

A helybeliek számtalan érdekes történetet mesélnek az itteni állatokról. Elmondásuk szerint egy sárga és zöld színben játszó kígyó – ők silgal kígyónak hívják – a fák koronájában, a fára tekeredve les áldozatára. Amikor egy kisebb madár repül el mellette, hirtelen kivágódik és elkapja, miközben a farkával tartja magát. Így lóg egy ideig áldozatával lefelé, majd felhúzza magát és elfogyasztja zsákmányát. De élnek itt vörös mókusok is, melyek az év egyik részében a fákon ugrálva élnek, másik részében pedig a föld alá bújnak. Az egyik kis állat – lámpás bogár a neve – éjszaka erős fényt sugároz szét, s gyerekek tucatszám szedik össze, majd kis kalitkába zárják őket. Éjszakánként sok helyen ezzel világítanak. Az egyik – igen ritka – fajta lepkének olyan kemény és átlátszó a szárnya, akár az üveg, az itteniek ékszert készítenek belőle.

„... hatalmas darázs köröz a mohos szikla túloldalán. Néhány kör után nagy zúgással lecsap, Lenn az avaron féltőjásnyi barna pók várja elképzelhetetlen dühvel támadóját, az acélkék darazsat. A nagypotrohú madárpók és a darázs összekapaszkodva dulakodnak. Ilyesmit csak egyszer, az uratimai ösvadonban láttam. Lenyűgözve figyeltem az ádáz csatát. Valamelyik holtan marad a porondon. A darázs átgondolt stratégiával támad. Az első roham után hirtelen lerúgja magát a pókról, s nagy dühösen, mintegy araszyi magasságban apró körökben kering ellenfele fölött. A pók szinte megigézve, egyre arrafele perdül, amerre a fekete zúgó darazsat látja. Újabb támadás következik. A pók vad dühvel lerúgja magáról ellenfelét, hogy maga alá fordítva rágóit belevágja. A darázs azonban pillanat alatt fordul, szinte háton repülve a levegőbe pattan, s a madárpók ujjnyi rágói csak a korhadtt avart érik. Újabb roham után ismét egymásba kapaszkodik a két ellenfél. A pókon meglátszik, hogy ereje lankadóban. Újabb darázsszúrás, és a nagy madárpók szédülve forog. Néhány diadalmas kör után a darázs végleg meglepszik a mozdulatlaná vált pók hátán.

A csata azonban még nem ért véget. Előszedem a rovarfogó edényemet – egy mozdulat, és a győzelem örömétől mámoros erdei gladiátorra ráborul a rovartartó edény börtöne. Beszízajom az eldugaszolt edényt az izákba.

Most már előhúgom rövidpengéjű késemet, hogy megnyúzzam a szép szörméjű fekete jaguárt...”*

Persze nem csak ártatlan kis állatok népesítik be az itteni erdőket. Hatalmas vérengző fenevadak is gyakran előfordulnak. Igaz, az emberlakta vidéket ezek az állatok hacsak lehet elkerülik, de olykor –

egyedül vagy falkában – betörnek a falvakba, s nem egyszer megesett már, hogy csaknem az egész falu lakosságát elpusztították.

Legveszedelmesebbnek mégis az apró mászó, repülő állatokat tartják, melyek olykor mérgükkel, olykor az általuk terjesztett betegséggel jelentenek komoly veszélyt.

„... a fekete hányással fertőzött szúnyog, vagy más betegséget terjesztő kullancs néha sokkal veszedelmesebb, mint a legnagyobb óriáskígyó. Az óvatosságra és figyelemre persze mindig szükség van, de ennél is fontosabb az ősvadon flórájának és faunájának lehető legalaposabb ismerete. Ennélkül nem tudna itt élni az, aki gyűjtésre, vadászatra adja magát.”*

* Az idézetek Garmoli Serdanut híres vadásznaplójából származnak, melyet az Ordani régióban tett vadász körútja után írt.

Vallás

Mindenféle vallás képviselőit megtalálhatjuk a vidéken. Az északi részeken az államok többsége pyarroni hitre tért, amivel Ordantól való elszakadásukat demonstrálták. Ezeken a területeken valóban nagy szerepe van a pyarroni vallásnak, de korántsem egyeduralkodó. Sok helyütt élnek még a kyr hagyományok, s még több helyen találkozhatunk olyan rítusokkal, melyek még a kyr betelepülést megelőző időkből származnak. Néhány államban megkérdőjelezzük az inkvizíció tanait is, és helyet adnak az emberáldozó vallásoknak is.

Jelentősebb államalakulatok

Hakkary

Az egyik legészakibb törpeállam ebben a régióban és ősbibb múlttal dicsekedhet, mint Ordan. A P.sz. XIX-XXIII. században gyakorlatilag Ordanhoz tartozott, mára azonban teljes önállóságot nyert, s igen erős mind gazdasági, mind politikai szempontból. (A térségben csak azok az államok erősebbek gazdaságilag, melyeken keresztül halad a Fű ősvénye.)

Kevesen tudják, hogy Hakkary talán a legrégebb kyr hagyományú város a Délvidéken. A város krónikáiból egyértelműen kiderül, hogy néhány csaknem az egész évszázaddal hamarabb telepedtek meg kyrek, mint Ordanban. Manapság egyre gyakrabban hangoztatják az itt lakók, hogy: „Ordan még csak egy kis halászfalu volt, mikor Hakkary már nagy volt és kyr, és az ordaniak még nem értették a kyr nyelvet és lovat áldoztak pogány isteneiknek, amikor a hakkarai udvarban már dalfesztiválokat rendeztek!”.

Hakkary állama három városból és a hozzá tartozó területekből áll. Központja maga Hakkary városa. Még ma is rendeznek fesztiválokat, legnevesebb közülük az a zenei fesztivál, melyet Alborne tiszteletére tartanak minden esztendőben Krad negyedik havában. Erre az eseményre a várostól néhány mérföldre kerül sor a Dian tó partján. A tavat egyetlen folyó, a Germine táplálja. A Germine vize meglehetősen zavaros, ám a tó mégis csodálatosan tiszta. Ez annak köszönhető, hogy a folyó vize először a Kis Dianként emlegetett mocsárban megtisztul és csak utána jut el a tóba. Maga a mocsár is megkapó szépségű, ám igen veszélyes vidék. Azt tartják róla, hogy néhány óránál többet csak valódi művészek – olyanok, akik Alborne jelét viselik magukon – élhetnek túl a mocsárban. A mocsár már századokkal ezelőtt is veszedelmes lehetett, a legenda azt mondja, hogy itt laknak a hegyek szellemei.

Hakkaryban rengeteg fogadó, bisztró és bár található, ahol előszeretettel időznek azok a vadászok, akik ezen az egzotikus vidéken akarják próbára tenni vadász szerencsésüket. Általában a régióba tett vadász kirándulások kiinduló- és zárópontjául is Hakkary városát szokták választani.

Aki a városban jár annak két helyre mindenképpen érdemes ellátogatnia. Az egyik a Vadaskert. A Vadaskertet még Ordan tűzvarázslói hozták létre, s egyesek szerint látvány tekintetében vetekszik a shuluri udvar vadasparkjával.

A másik látványosság a Fekete Templom. Ez a híres Krad-templom, amely P.sz. 2134-ben pusztító tűzvészben nem pusztult el. A város valamennyi temploma – számtalan egyéb épülettel egyetemben – a lángok martalékává vált, a Fekete Templom azonban – azon kívül, hogy a falai kívül-belül feketére változtak – semmiféle károsodást nem szenvedett. Ez az épület lett aztán a függetlenségi törekvések szimbóluma, s talán nem tévedhetünk, ha azt állítjuk, hogy részben ennek a csodának köszönhető, hogy végül Psz. 2546-ban a törpeállam hivatalosan is pyarroni hitre tért.

Vaniir

Hakkarytól délre fekszik Vaniir. Ezt az államot két részre osztotta Ordan, méghozzá úgy, hogy a határ a fővároson, Vaniiron keresztül húzódik. Csaknem ötszáz esztendeje áll fenn ez az áldatlan állapot, s az állam lakói még mindig hisznek benne, hogy egyszer teljes egészében sikerül elszakadniuk Ordantól.

A város és az állam északi része ma is ordani fennhatóság alá tartozik, itt a hivatalos vallás a Sogron hit. Hatalmas palotákat, gyönyörű parkokat láthatunk ezen a területen mindenfelé. Az itt élők többsége valamelyik ordani hatalmasság szolgálatában áll, s annak birtokán dolgozik.

Vaniir városának egykori főterén húzódik a Vörös vonal, ahogyan a határt hívják errefelé. Mint mondják, azért lett vörös vonal a neve, mert az ordaniak tűzzel és vérrel húzták meg a határt, ameddig a lázadók elmerészkedhetnek. A lázadás P.sz. 2895-ben tört ki, amikor is Vaniir város helyőrsége lázadt fel az ordaniak ellen. Eleinte jelentős sikereket értek el, s csaknem az egész államból kiszorultak az ordaniak. Ezt az időszakot az ezrednagyk uralmának nevezik. Nem sokáig váratott magára az ellencsapás, s a vaniiriak egy véget nem érő háborúban találták magukat. A P.sz. 3187-ben azután meghúzták a Vörös vonalat, melyet azóta is tiszteletben tartanak a szembenálló felek, bár egyik sem tett le arról, hogy a végső győzelmet megszerezze. Igaz kisebb-nagyobb incidensek folyamatosan akadnak, P.sz. 3425-ben a déliek egy csoportja felgyújtotta az északi városrészt, a tűz azonban áterjedt a déli részekre is. A déliek igazán csak a saját oldalukon végeztek pusztítást, s az ordaniak így nem is tettek ellenlépéseket.

Délen még mindig a hadsereg tartja kezében a hatalmat. Minden felnőtt férfi köteles öt esztendőt szolgálni a seregben, ahol a gyilkolás művészetén kívül mesterségekre is oktatják őket, sőt nem kevesen még a betűvetés tudományát is elsajátítják.

A déli részeken, bár még elég erősen élnek a kyr hagyományok a pyarroni vallás a hivatalos, ezzel is az északiakkal való szembenállásukat óhajtják kifejezésre juttatni.

Dayrak

Dayrak városát hegyek veszik körbe, s maga a város is rátelepült az egyikre, ahonnan nagyszerű kilátás nyílik a vidékre. A hegyről jól látszik, hogy a város hét dombra épült. Ma már csak hat domb van meg a hétből, mert az egyiket kőbányaként hasznosították, abból építették fel az új Dayrakot.

Tiszta időben a hegyről még a régi Dayrak is látszik, melynek híres kilenc kupolás palotáját már csaknem teljesen benőtte a dzsungel. Az itteniek nem szívesen beszélnek a régi városról, és senkinek nem ajánlják, hogy akár a közelébe is menjen. Gonosz helynek tartják, azt mondják a szellemek, vérszívó szörnyetegek lakják. Néhány kísértet história – melyet egy-egy ittas helybéli mesél a kocsmában – mindaz, amit erről a helyről tudni lehet.

Dayrak főterén egy hatalmas fürdőépület áll, alapterülete körülbelül tízezer négyzetláb és három hőforrás táplálja. A törpeállam területén több száz hőforrás található, melynek vizét gyógyfürdőként hasznosítják.

Vallás tekintetében nem lehet a dayrakikat egyértelműen besorolni. Erősen élnek olyan szokások az országban, melyek valamilyen ősi vallás maradványainak tűnnek, de találunk, kyr szentélyeket és a pyarroni istenek templomai sem ritkák. A fővárost ölelő hegyekben pedig különféle kolostorok épületei állnak. Állításuk szerint az egyikben pyarronita szerzetesek élnek, akik Ó-Pyarron pusztulása után érkeztek, hogy a sötétség földjét szemmel tarthassák. Mondják, hogy a nyugati országrészben még egy gorkviki kolónia is él, ők éppen Krán és a Kosfejes Úr közelsége miatt települtek ide.

A dayraki emberek estéknként gyakran táncolnak a városok és a falvak terein, juhsajtot és savanyú bort fogyasztanak közben, a gyermekek ilyenkor valamilyen erjesztett eszegetnek mézzel.

Mezrud

Az aránylag nagy kiterjedésű állam történelme nem szűkölködik véres eseményekben. A tíznyelvű ország – így nevezik a környező népek – területén rengeteg kisebb-nagyobb háború dúlt az elmúlt időkben. Előfordult, hogy egész falvak férfi és gyermek lakosságát kiirtották a nőket pedig elhurcolták rabszolgának. (A feljegyzések szerint a P.sz. III. században egy véreskezű hadvezér száz embert nyúzattatott meg élve egyetlen nap alatt.)

Mindez szerencsére már a múlté. Ma már senkinek nem kell attól tartania, hogy egy véres leszámolás kellős közepébe kerül. Mezrudban a tanács kezében a hatalom, mely megpróbál békében uralkodni a soknyelvű lakosságon.

A főváros melletti hegy tetején áll Serumik Bomar – Mezrud leghíresebb költője – sziklasírja. A költő óriási szobrát, mely körülbelül ötven tonnát nyomhat a hegy oldalába vágott keskeny lépcsősoron – pontosan 1240 lépcsőfokon vonszoltak fel. Ma is csak ezen az egyetlen útvonalon lehet csak ide feljutni, itt gyakran találni elmélkedő művészeket, akik arra várnak, hogy a nagy költő közelsége megtermékenyíti képzeletüket.

Mezrud városától néhány mérföldnyire a Smaragd völgy fölé nyúló százötven láb magasságú fehér sziklán egy csodálatos várerőd áll: a Tanács mindenkori elnökének rezidenciája, mely egyben az állam kincstára is. Ide bejutni szinte lehetetlenség, ám a környező hegyekről pompás kilátás nyílik rá.

Pisti

A kígyó hátán

avagy időutazó varázstárgyak

Korábbi értekezésemben kimerítően ecseteltem az időutazás lényegét, problémáit és persze a lehetőségeket, amelyeket nyújtanak. Azt hiszem, elég lényegre tapintóan kifejeztem, milyen bajos ez a fajta utazás, s mennyi mindenre kell figyelnie a vakmerő kalandozónak, aki ilyesmire vállalkozik. Ha azonban valaki – értelmeim ellenére – mégis úgy érzi, hogy kalandszomját csak ezen a szerfölött kockázatos módon elégítheti ki, én minden lehetőséget megadok vágyai valóra váltásához. Elvégre a tollforgatónak nem az ítéletalkotás, hanem a tájékoztatás a feladata.

Hogyan érheti el tehát becsvágyó kalandozó, hogy a Tér és Idő eleddig rejtett kapui megnyíljanak számára, s feltáruljon előtte a csodák birodalma: a régmúlt dicsősége vagy akár a jövő sötét világa?

Egy képzett varázshasználónak ez nem jelenthet gondot. A mai varázstudomány temérdek módját ismeri az idő rejtett dimenzióiba való behatolásnak. Az egyszerűbb időutazó formulák egyetlen időmágiára szakosodott beavatott eszköztárából sem hiányozhatnak. Ezek mind rendeltetésüket, mind működési elvüket tekintve roppant sokszínűek: egyesek segítségével álmunkban nyerhetünk betekintést a múlt és a jövő titkaiba; mások múltbéli vagy majdnem születendő személyekhez fűznek speciális mentálfonalat; megint mások még egy lépéssel tovább mennek, s lehetővé teszik velük az időszakos tudatcserét. Metódusaik titkát a varázslók féltékenyen őrzik, önszántukból szinte soha nem szolgáltatnák ki avatatlanknak. Mindenki másnál jobban tudják, milyen nagy bajokat szabadíthatnak ezzel a világra.

Az időutazó formulák másik nagy csoportja a papok, az égi hatalmak evilági képviselői kezébe van letéve. Ezek sokkal bonyolultabbak a varázslói időmágiánál, s alkalmazóira is nagyobb terhet rónak. Kevés olyan szent ember nevét jegyezték fel, aki képes volt időutazásra. Ez nem is csoda: a papi metódusok meglehetősen komoly energia befektetést igényelnek, amellet általában hosszas előkészületi szakasz vezet be őket. Ez akár napokig és hetekig is húzódhat, nem is beszélve a tetemes anyagi költségekről, mivel a formulák gyakran írják elő különleges drágakövek vagy egyéb értéktárgyak feláldozását. A józanul gondolkodók joggal vonják le ebből azt a következtetést, hogy az isteneknek nincs ínyükre, ha valaki belepiszkál az idő folyásába, még ha történetesen a saját szolgájuk is az illető. Suttogják, hogy Yllinor legendás kalandozókirálya, Mogorva Chei is építeni kívánt palotája kazamatáinak mélyére egy időkaput. A kísérlet – és a kapu – sorsáról azonban senki nem tud semmit, vagy ha mégis, hát lakatot tesz a szájára, bizonyára nem alapos ok nélkül.

Így hát, kalandozó, ha eltökélt szándékokat bekóborolni, a legegyszerűbb eljárás egy varázsló segítségét igénybe venni. Ilyen lehetőség persze rendkívül ritkán adódik, és akkor is nagy árat kell fizetni érte. Azok a mágusok ugyanis, akik ismerik az időutazás titkát, általában elég bölcsek és hatalmasok hozzá, hogy tisztában legyenek a benne rejlő veszedelmekkel is. Akaratuk ellenére szolgálatra kényszeríteni nemigen lehet őket, megvásárolni még kevésbé: alaposan megválogatják, kit tüntessenek ki a kegyeikkel, s az ellenérték, amit cserébe követelnek, nemcsak pénzben számítva hajmeresztő. A kilátások tehát nem túl biztatóak, de azért ne add fel a reményt, kalandozó: elvégre Ynev hatalmas és csodálatos világ, ahol bármi megtörténhet... és meg is történik.

Az időutazásnak egy másik, kevésbé körülményes módja, amikor a kapu már áll, csak át kell sétálni rajta. Ilyen időkapukról és –örvényekről csak egyetlen helyen tudnak: a hajdani Rualan háború dúlta földjén, mai nevén az Elátkozott Vidéken. Ez a gonosz hely megszámlálhatatlan torz szörnyűséget fiadzott az évezredek során, sötét méhében mételyként fortyog a romlott, ártó mágia.

Hátborzongató legendák járnak hirtelen támadó időviharakról, elfeledett zugokban ásitó múltkapukról, melyek a történelem legádázabb vérzivatarába taszítják az átkelőt. Ezeket a vad és kiszámíthatatlan átjáróknak a használata szerfölött kockázatos, csaknem annyira, mint a puszta felkutatásuk.

Végül, de nem utolsósorban beszélnünk kell azokról a bűvös tárgyakról és ereklyékről, amelyek – szemben az időutazó adeptusok varázsfórmuláival – mágikus szakismeret nélkül is használhatók – feltéve, ha a kalandozó meg tudja szerezni őket. Ezért a könnyebbségért azonban nagy árat kell fizetni. Az időutazó varázstárgyak kivétel nélkül mind egyedi darabok, roppant hatalmú ősmágusok alkotásai. Gyakorta saját öntudattal és akarattal vannak felruházva, sohasem adják olcsón szolgálataikat, s ha gazdájuk vonakodik eleget tenni követeléseiknek, nem haboznak erőszakkal kényszeríteni. Számos olyan esetet ismerünk, amikor egy-egy óvatlan utazó az életével rótt le tartozását a bűverejű ereklyének, amely megnyitotta előtte az Idő végtelen hullámverését.

Dönts hát, kalandozó: mekkora áldozatot ér meg neked a tiltott tudás?

De látom, ifjonti véred már forrong, nem vagy kíváncsi egy magamfajta vén okoskodó véleményére. Téged az ősi titkok sziréndala csábít, be akarod barangolni az ismert világ mezsgyéit, fényt deríteni a múlt sötét talányaira. Nos, a kíváncsiság istentől kapott adomány, éppoly botorság lenne elvetni magunktól, mint az életet. Eredj hát, én nem állok az utadba; csak arra vigyázz, hogy kíváncsiságod soha ne párosuljon ostobaággal!

Most pedig lássuk a varázslatos tartalmú ereklyéket, melyek fénykévét vetnek az Idő homályos alagútjába, s rést törnek számodra gyémántnál is keményebb falában!

Az Obszidiánfő

Aquir ereklye

Ez a tárgy külsőre egy művészi gonddal kőbe mintázott koponyának tűnik, egyetlen obszidián tömbből kifaragva. Igazi mestermunka: a legügyesebb kezű törpe pátriárkák sem alkothattak volna különbet. A legenda szerint valaha egy vak obszidiánelf koponyája volt, a Sápadt Angyal főrangú szolgáljaé. Történetét Sathor ra Coquan, a Sötét Dalnokok testvériségének alapítója jegyezte le; értesüléseit állítólag magától az Obszidiánfőtől szerezte. Mint mondják, az első Sötét Dalnok temérdek vérontás árán kaparintotta az ereklyét, majd hosszú évekig vallatta az Ősök letűnt birodalmának titkairól; ám az apró cseppekben adagolt tudás megmérgezte a lelkét, s végül örületbe és keserves kínhalálba kergette.

Az elf – írja ra Coquan – két teljes világekorszakon keresztül szolgálta a Sápadt Angyalt, hogy visszanyerje a szeme világát. Az ősaquir olyan elégedett volt hűségével, hogy a kiszabott idő leteltével nem csupán a természet szerint való látását adta vissza, hanem ráirányította szemét a Kígyó örök igazságára is. A sötét elf nem bírta elviselni a látványt: az első pillantástól elsorvadt. Csak a koponyája maradt meg belőle, mely tüstént kővé dermedt, az idők végezetéig bebörtönözve lelkét. Az elf tehát – így ra Coquan – nem halt meg, ám nem is elven. Látni viszont lát, mert, ez volt a Sápadt Angyal adománya; hideg köszemét nem tudja lehunyni a kezdet és vég nélkül való Kígyó elől.

Hogy a legenda igazat beszél-e, annak csak az égi hatalmak a megmondhatóí, vagy talán még ők sem. Annyi bizonyos, hogy az ereklye hihetetlenül ősi, eredete a Harmadkor homályába vész. Mivel bizonyos mértékig kívül áll az időn – a Kígyó, amikor megmutatkozott előtte, elbocsátotta öleléséből – fizikailag abszolút elpusztíthatatlan. Semmiféle halandó hatalom nem képes kárt tenni benne, és még a közvetlen isteni beavatkozás is csak azzal az eredménnyel jár, hogy az ereklye átkerül egy másik idősíkra, ahol az illető istenség még – vagy már – nem létezik.

Félelmetes hatalom szunnyad benne, ám közönséges halandók ennek csupán a töredékéhez férhetnek hozzá. Az Obszidiánfő ugyanis - mint már említettük - önálló akarattal bír, s ezt az akaratot képes aquir hatalomszavakba önteni. Hátborzongató látvány, ahogy az éjsötét koponya üres szemgödrében vörhenyes pokoltűz lobban, s az örök vigyorba torzult obszidián szájon pusztító igék csikordulnak.

Az Obszidiánfő ismeri a Titkos Nyelv összes hatalomszavát, bár természetesen használhatja az alsóbbrendű dialektusokat is. Maximális Op értéke 250; az elhasznált Op-eket ugyanolyan ütemben nyeri vissza, mint az élő aqirok. Minden tekintetben önálló NJK-nak minősül, „gazdájának” semmi befolyása nincs rá, hogy mikor és miért alkalmazza hatalomszavait. Az egyetlen kivétel az a hatalomszó, ami az ereklye saját, egyedi alkotása: az aquir név, amit az örökkévaló Kígyónak adott. Ennek kiejtése örvényt támaszt az Idő sodrában, mely beszippantja a jelennek egy darabkáját, s az ereklye által megválasztott pillanatban kilöki magából.

Az Obszidiánfő méltóságán alulinak érzi, hogy többi hatalomszavával alsóbbrendű lényeket szolgáljon; erre az egyre azonban roppantul büszke, hiszen ő maga alkotta. Ha tiszteletteljes áldozattal hódolnak neki, még a véglényeket is hajlandó megismertetni vele, hogy csodálhassák a bölcsességét, és tovább terjeszthessék dicső hírét. Az áldozatot - mint minden aquir ereklye - ő is nyers életerőben követeli meg.

Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy 1K4 Ép-ért cserébe az Obszidiánfő pillanatnyi örvényt támaszt az időáramlatban, amennyiben úgy tartja kedve. (Nevén szólítja a Kígyót, aki fölfigyel rá, és megvonaglik.) Erre egyáltalán nem köteles, szabad akaratából dönt; minden további nélkül viszonzatlanul hagyhatja az áldozati felajánlást. Az Ép-k átadása érintés útján történik, a felajánló szabad elhatározásából: akarata ellenére az ereklye nem szipolyozhatja ki.

Az időörvény szürke széltölcsér képében manifesztálódik, valójában azonban nem kavarja föl a levegőt, tapintással nem érzékelhető. Kiterjedése az Obszidiánfő körüli, általa tetszőlegesen kiválasztott terület (de maximum egy 50 ynevi láb sugarú kör). Három kör fojtott, recsegő kántálás szerű hang kísérete minden élő és élettelen anyagot képes magába szippantani a hatáskörén belül, majd – földrajzilag ugyanazon a helyen - kiokádja őket a múltba vagy a jövőbe. Amíg a kör véget nem ér, az örvényből ki lehet menekülni, illetve kívülről beleugrani. Aki a hatás beálltakor éppen a határvonalon tartózkodik, az menthetetlenül szörnyű halált hal: az időörvény ereje kettétépi.

A hatalomszó kiejtése az ereklyének mindig 4 Op-be kerül. A Kígyót csak a Titkos Nyelven nevezte el; az alsóbbrendű dialektusokat méltatlannak vélte egy ilyen őstermészetű hatalomhoz. A hatalomszó működésének természetesen nem feltétele az életerő-átvitel; amíg van elég Op-je, az Obszidiánfő bármikor támaszthat időörvényt a saját céljaira. Idegenek kedvéért azonban kizárólag akkor hajlandó erre, ha Ép-t áldoznak érte.

Hogy az örvény milyen időpontra nyílik, azt mindig az ereklye határozza meg, „gazdájának” ebbe semmi beleszólása. Persze erről előzetesen meg lehet állapodni vele, ám a tárgyalást ajánlatos a legnagyobb fokú óvatossággal lefolytatni. Az Obszidiánfő nem tekinti magát senki tulajdonának, a helyzetet úgy fogja fel, hogy valami alantas véglény isteni kegyért könyörög hozzá. Mivel mérhetetlenül öntelt és mániákus örült, egyetlen ostoba bakitól olyan haragra gerjedhet, hogy mindent és mindenkit elsöpör maga körül. Tovább nehezíti a vele való érintkezést, hogy tud ugyan beszélni, sőt, több száz nyelvet ismer - ám ezek közül a legfrissebb egy harmadkori óelf dialektus.

A fentiek alapján nem meglepő, hogy noha az Obszidiánfő gyakorlatilag korlátlan átjárást biztosít „gazdájának” az idősíkok között, a teremtés hajnalától a világ végezetéig - mégis roppant kevesen veszik igénybe a segítségét, azok is jobbra örültek és megszállottak. Időutazó képességétől eltekintve is hatalmas kincs, hiszen egyike a világ legvénebb és legbölcsebb elméinek; sok történész, filozófus és

költő az életét is odaadná érte, ha néhány óracskát beszélgethetne vele. Ez olykor elő is fordul, hiszen az Obszidiánfő nemcsak öreg és bölcs, hanem tébolyult és tomboló haragú is.

Ellentétben más hasonló ereklyékkel, a holléte egyáltalán nem titok. A kráni Sötét Dalnokok „örzik” testvériségük székhelyén, a Zengő Toronyban. Valójában persze nem tudnák visszatartani, ha távozni akarna; ő azonban a jelek szerint kedvére valónak találja környezetét. Időnként ugyan ráun, és évszázados vándorutakat tesz távoli idősíkokon; ám ezt általában észre sem veszik, mert mindig visszatér róluk, közvetlenül a távozását követő pillanatban.

A Dalnokok nem óvják az ereklyét strázsákkal, csapdákkal, titkolózással vagy mágiával. Bárki könnyűszerrel hozzáférhet, ha valahogy bejut a Zengő Toronyba (ami már önmagában is hősregékbe illő fegyvertény). Az Obszidiánfő leghathatósabb védelme saját maga, s ez bőven elegendő a tolvajok és a nagyravágók elrettentéséhez. Jóllehet sokan tudják, hol keressék, nyugalmát Sathor ra Coquan óta senki nem háborgatta. Az ő sorsa intő például szolgált; maguk a Sötét Dalnokok is ezerszer meggondolják, mikor járuljanak alázatosan az ereklye elé, tanácsát vagy segítségét kémi valami nagy horderejű ügyben...

A Kristálytükör

Az Idő végtelen folyamát meglovagló varázstárgyak közül talán a Kristálytükör a legkülönlegesebb. Ránézésre csupán egy tükörsimára csiszolt kristálylemez, melyet mithrillkeretbe foglaltak. A keret díszítése barokkosan tobzódó, az egymásba burjánzó indák és kígyók látványa elbizonytalanítja a tekintetet, olykor szédülést, fejfájást, futó émelygést okoz. Egyes szóbeszéderek szerint a folyton változni látszó mintázatból – kellő mérvű intelligenciával és képzelőerővel – mindenki kiolvashatja a saját sorsát. A feljegyzések valóban megemlékeznek a hajnalkor néhány jeles személyiségéről, akik az ereklyére pillantva minden látható ok nélkül elsápadtak és sóbálvánnyá dermedtek. Későbbi sorsuk igen változatosan alakult. Akadt, akit még aznap meggyilkoltak, ám a többség még hosszú évig élt utána; legtovább Hraggan hír Hrundlad, a dorani Szarvtorony mindmáig első és utolsó dwoon származású adeptusa. Ő azonnal feladta mágusbotját- és köpenyét, s egy kolostori vezeklőcellába vonult vissza, ahol szakadatlan böjtöléssel, önostorozással és bűnbánó imákkal könyörgött a Nap Atya bocsánataért – mint mondják, egyre reményvesztettebben. Kilencvenhárom év múlva ragadta el a megváltó halál. A kolostor Ranil-hitű apátja, miután bizonyos jeleket talált a testén, megtiltotta, hogy szentelt földbe temessék.

A Kristálytükör nem időkapu, hanem időablak, amit gazdája a csillagok állásához igazodva a múlt vagy a jövő bármelyik pillanatára rányithat, de kizárólag a fénysugarakat bocsátja át, mást semmit. Sem szilárd, sem folyékony, sem légnemű anyag nem hatol át rajta; hasonlóképpen útját állja a hangnak és a mágia minden ismert formájának is. Tulajdonosa tehát csupán szemlélődésre, megfigyelésre használhatja, arra sem teljes hatásokkal.

A túloldalról az ablak láthatatlan és anyagtalan, hőmérséklete megegyezik a környezetével. Mágiát azonban sugároz, meglehetősen erőset, így hát mágiafűrkészéssel érzékelhető. Ha felfigyelnek a jelenlétére, az 50E-s leplező varázs megfelelő mértékű mana befektetéssel megszüntethető. Ez esetben a Kristálytükör mindkét irányból átlátszóvá válik, de továbbra is csak a fényt bocsátja át.

Földrajzilag a Kristálytükör mindkét oldala ugyanott van: csupán az időben távolodnak el egymástól, a térben soha. Egy adott történelmi esemény megfigyelése tehát nem csak a dátum percre pontos megállapítását követeli meg, hanem egyeznie kell a színhelynek is. A tér-idő koordináták precíz meghatározása rendkívül alapos elméleti ismereteket igényel: mesterfokú számtant, Térképészetet, Történelmet és Asztrológiát. A kalkulációk elvégzésében több személy is közreműködhet; persze nem egyik napról a másikra készülnek el vele. A szükséges idő egy héttől egy évig terjedhet, és számtalan

különböző tényezőtől függ: hányan vannak a kutatók, milyen körülmények között dolgoznak, mennyire kiterjedt és megbízható a forrásbázisuk, milyen felszereléssel vannak ellátva, stb. A KM gondosan mérlegeli mindezen tényezőket, majd belátása szerint dönt a munka időtartamáról, a fent megadott határok között.

A legalaposabb előkészületek mellett is előfordulhat, hogy a kutatók számításai nem egészen pontosak. 1K20% esélyük van rá, hogy 1K6 órát tévednek az időben, és ugyancsak 1K20%, hogy 1K4 mérföldet térben. Ezt a két esélyt a KM dobja ki titokban, és az eredményt csak a Kristálytükör működésbe hozatalának percében árulja el. A hibalehetőség csupán a közvetlen közelmúltban történt eseményeknél csökken nullára, ám ebben az esetben is csak akkor, ha a kutatók élő szemtanúk adataira támaszkodnak. (A „közvetlen közelmúlt” fogalma persze egészen mást jelent egy elfnek vagy egy aquirnak, mint egy emberi lénynek!) A téves számítások – az első fürkészési kísérlet támpontjai alapján – 1K4 nap alatt korrigálhatók.

Az ereklye idő- és térbeli betájolása természetesen csak akkor lehetséges, ha a kutatóknak van hozzá valami kiindulási alapjuk. Adatok híján – a jövőben bekövetkező, illetve ötödkornál régebbi eseményeknél – a Kristálytükör legfeljebb vaktában használható, és elhanyagolhatóan kicsi az esélye, hogy gazdái ráhibáznak a keresett jelenetre. A hatod- és ötödkori események a siker reményében fürkészhetők ugyan, de a kutatómunka sokkal fáradtságosabb: a hibaszázalék és a tér-idő eltérés a Hatodkorban tízszeresére, az Ötödkorban hétszeresére nő. (Jóllehet az Ötödkor volt régebben, a kyr birodalom történelme mégis csak jobban van dokumentálva, mint az utána következő Káoszkor zsúrzavarai.) A téves számításokat egyik esetben sem lehet utólagosan korrigálni, a helyesítéshez mindent előről kell kezdeni.

A tér-idő metszéspontok ismeretében a Kristálytükört a helyszínre kell szállítani. Ez nem mindig veszélytelen feladat, néha pedig egyszerűen lehetetlen. (Például ha a szóban forgó vidéket elnyelte a tenger.) Az ereklye precíz elhelyezéséhez nincs szükség az egész kutatógárdára, de a munkát mindenképpen egy mesterfokú térképészettel rendelkező személynek kell irányítania, különben a térbeli tájolás automatikusan elcsúszik.

Az ereklye a „Thura!” varázsigére lép működésbe, és a „Sisadda!” varázsigére szünteti be. („Láss!”, illetve „Vakulj!” ókyr nyelven.) Inaktív állapotban közönséges tükörként funkcionál. Egyelőre csupán tejszerű homály kavarg benne, mert még csak a térbeli koordinátákat ismeri, de szüksége van a percre pontos dátumra is. Ezt szintén ókyr nyelven kell közölni vele, az ősi calowyni időszámítás szerint, különben vak marad. Ugyancsak azonnal megvakul, ha kizökkentik nyugalmi helyzetéből: képtelen követni a térbeli metszéspont gyors változásait. A Kristálytükör tehát kizárólag stabilan rögzítve használható, „mozgó felderítést” nem lehet végezni vele.

A fenti feltételek teljesedése esetén a kristály kitisztul, és peregni kezdenek a megadott tér-idő metszéspontban folyó események. A látószög mindenképpen az ereklye pozíciójához igazodik, ezért tanácsos a talajszintnél magasabbra helyezni. Innentől fogva az ablak által összekötött két idősíkon az idő párhuzamosan folyik. Az ereklye mindaddig működésben marad, míg az előírással utasítást nem kap az ellenkezőjére. Élettartama gyakorlatilag korlátlan; a szükséges energiát közvetlenül a manahálóból nyeri.

A Kristálytükör kétségkívül kyr eredetű, a birodalom korai korszakából, közvetlenül a hódító háború után. Készítője feltehetően egy kyr hatalmas volt, inkább tudós, mint harcos, aki nagy érdeklődést tanúsított a történelmi múlt iránt. A legtöbb időutazó varázstárggyal ellentétben a Kristálytükörnek nincs saját akarata, még a gazdáját sem tudja megkülönböztetni másoktól; bárkinek a szájából hangzanak el az előírással parancsok, ő engedelmeskedik nekik. Működési mechanizmusa arra utal, hogy eredetileg történész-mágusok használatára készítették. Korunk zordabb és erőszakosabb Ynevén ritkaság az ilyen varázsló, ám a korai Ötödkor nyugodt századaiban sokkal nagyobb keletje

volt a békés tudományoknak. A Kristálytükör alighanem az egyik legkifinomultabb bűverejű segédeszköz, amit valaha a történetírás szolgálatába állítottak.

Az ereklye később, a zavaros időkben sem veszített az értékéből – legalábbis nem mindenki szemében. Az egymást gyilkolók legokosabbjai számon tartották a dicső múlt feledésbe merült titkait. Tudták, hogy tartósabb és szilárdabb hatalom szunnyad bennük, mint a fegyveres hordákban vagy a frissen kovácsolt acélban, bár nem annyira húsbavágó, és sokkal nehezebben megszerezhető.

A Kristálytükör az utóbbi tíz évben szinte minden jelentősebb háborút döntő módon befolyásolt Észak-Yneven, bár ez a befolyás általában észrevétlen maradt. Az ereklye megszerzése és használatba vétele általában meghaladta a magányos kalandozók, alkalmi társulások lehetőségeit, és a szigorú fegyelemben élő, többé-kevésbé titkos szervezetekre maradt. Ezek viszont gyakorta szerződtek független kalandozókat a Kristálytükör működtetéséhez szükséges részfeladatok egyikére-másikára. Az ősi kyr ereklye évszázadokon át vándorolt kézzől kézre, nemegyszer vérrel fertőzötte; s a gyilkosok meg az áldozatok, bár idegen érdekekért forgatták kardjukat, zömükben kalandozók voltak. Rebesgetik, hogy ez ma sincsen másként; jóllehet a Kristálytükörnek a tizenharmadik zászlóháború végén nyoma veszett, s azóta sem bukkant föl sehol...

A sors fintora, hogy ez a bűvös ereklye sokáig megfoghatatlan fantom maradt Észak tudósai számára, részletes információkhoz csak röviddel rejtélyes eltűnése előtt jutottak róla. A forrás a tükör utolsó ismert tulajdonosa, a kétes hírű álomjós, Sigfrid sul Tarran volt. Kapkodva fogalmazott levelét, melyből az itt közzé tett adatokat is merítettük, teljesen váratlanul küldte el régi ellenségének, egy dorani titkosügynöknek. Beszéli, az ereklye igazi gazdája ellen akarta így bebiztosítani magát, akik csak megőrzésre bízták rá, később pedig úgy vélték, szerződött kalandozó létére túl sokat tudott meg róla. Ha valóban ez volt a szándéka, nem járt sikerrel, mert másnap este már habzó szájjal haldokolva találtak rá egy ifni sikátorban. Teste mellé egy törött kristálytükört löktek, mely megszólalásig hasonlított a kyr ereklyére, de nem az volt. Talán intő jelként került oda, talán valami szimpatikus mágia tartozékaként; megvizsgálni nem lehetett, mert virradatra eltűnt. A rejtélyes ügyre máig sincs magyarázat; és meglehet, nem is lesz, míg valaki meg nem jelenik a sikátorban egy másik tükörrel, s el nem mormolja fölötte ókyr nyelven a gyilkosság éjjelének dátumát...

Lélekgyertya

Erről a különös varázstárgyról, hatalmáról és furcsa szimbolizmusáról a következőket olvashatjuk Ogonomus nagy kompandiumában:

„Asztrál-, mentál-, idő-, szimpatikus- és rúnamágia olvad össze puha viaszelegyként ebben a szemre oly semmicske holmiban, ebben a piciny-törékeny játékszerben, melynek jámbor kistestvérei világot kínálnak az éjben vakoskodóknak, enyhet a fagyban didergőknek. Ő többet nyújt ennél: a tudás fényességét, a tapasztalat meleg biztonságát. Lángja azonban éppoly szeszélyes, akár az emberi természet: az otthon langymeleg illatát árasztja, ám alatta az örök homály dermesztő lehelete lappang, s lopva körülfüvelli a balga halandó lelkét, ki méltatlanul közelít hozzá a bűn mocskával. Híd ő, mely dacosan ivel át minden szakadékok legmélyebbikén; rezgő aranyfonál, mely Múlt és Jövő között feszül, akár a felajzott ijhúr. Veszélyes játékszer: a legcsekélyebb rossz mozdulatra is megpendülhet, útjára bocsátva a kárhozat vesszejét, mely nem kímél sem halandót, sem halhatatlant, és dús aratást hoz az örök sötétségnek...”

Ahogy a jeles mágus-enciklopédista szavaiból is kitűnik, a Lélekgyertya igen összetett működésű varázstárgy, mely a mágiának számos válfaját ötvözi egybe. Ugyanúgy merít az asztrál- és a mentálmágiából, mint a szimpatikus- vagy a rúnamágiából. Ha mégis be kellene sorolni valamelyik iskolába, működési elve mind közül az időmágiához közelítene leginkább.

A kanóc meggyújtása láthatatlan időfolyosót nyit két idősík között. Mindegyik lélekgyertya szimpátiás kapcsolatban áll egy másik idősíkon honos értelmes lényvel, a bűvös viaszba ágyazott

bőrfoszlány, körömvagdálék, tejfog vagy más elhullajtott testdarabka révén. Az idősíkot meg a kötésbe vont személyt néha a gyertya oldalába ütött varázsrúna azonosítja; az azonban egyáltalán nem általános, és az is megesik, hogy a rúna olvashatatlanná olvad vagy eleve érthetetlen.

A gyertyagyújtó lelke a láng fellobbanásának pillanatában kiszabadul a testéből, s helyet cserél a szimpatikus kötelékbe vont lélekkel, aki a folyosó túoldalán él. Az ilyen kierőszakolt személyiségcsere addig tart, amíg a gyertyaláng ég; visszafordítani kizárólag ennek eloltásával lehet. A Lélekgyertyák hossza változó, 3K6 ynevi hüvelyk; minden hüvelyk viasz egy teljes óráig ég. Amennyiben a láng bármilyen oknál fogva kialszik, a lelkek automatikusan visszatérnek a hozzájuk tartozó testbe.

A szimpatikus béklyóba vert célszemély két ellenállódobást tehet, 100 E erősségű asztrál-, illetve mentálmágia ellen. (Az asztrál- és mentálestest a lélek két alapvető komponense.) Amennyiben két dobás közül legalább az egyik sikerül, a folyosó innenső oldalán a Lélekgyertya lángja emésztő hevességgel lobban egyet, majd kialszik; gazdája ebből tudni fogja, hogy a lélekcseré kudarcot vallott. Újra próbálkozni csak a varázsviasz kihülése után (1K6 nap múlva) lehet, és a láng kilobbanása 1K4 hüvelyket megolvaszt a gyertyaszáלבól. Amennyiben persze a karakternek több Lélekgyertyája is ugyanazzal a személlyel áll szimpatikus kötésben, ezekkel tüstént megismételheti a kísérletet.

A Lélekgyertyák – mint a fentiekből is kitűnik – nem egyedi varázstárgyak, az elkészítésük módja viszont igen. A titkos receptúra egyetlen régi iratban szerepel, amely gyakorlatilag elpusztíthatatlan – akárcsak az Obszidiánfő, ez is kívül áll az időfolyamon. Ámbátor egy arisztokratikus ókyr dialektusban fogalmazták, a betűforma és íráskép alapján az Ötödök utánra datálható. A szerző személyére sehol sem esik utalás, ám a szöveget zöld viaszpecsét zárja le, melynek címerdíszét – négyfejű vipera két telt, női kebel között – némely historikusok egy történelmileg elég nehezen megfogható káosz kori boszorkányszektával hozzák kapcsolatba. A szekta neve – „Ronela Matiera na Salva” – szó szerint „Méreggel Szoptató Anyát” jelent, s egyes felvetések szerint Morgena istennő zsarnok-szenvedtető aspektusát tisztelte, ezen kívül azonban szinte semmit nem tudunk róla.

Jelenlegi ismereteink szerint az irat csak egyetlen példányban létezik, noha a Koszkor óta számtalanszor kísérleteztek a lemásolásával. Minden jel arra vall, hogy valamely titokzatos hatalom évezredek óta céltudatosan törekszik a benne foglalt információ teljes megsemmisítésére, s ijesztő kegyetlenséggel sújt le mindenkire, aki terjeszteni próbálja. Ez a hatalom roppant vénnek és félelmetesnek tűnik, hiszen egyetlen olyan másolatról sem tudunk, amely néhány esztendőnél tovább létezett volna. Valamennyi a készítőivel együtt pusztult el, a körülmények szerencsétlen összjátékának tetsző módon, ám kivétel nélkül drámai és kínkeserves véget érve. Aligha véletlen az sem, hogy a Méreggel Szoptató Anya szektája úgyszólván nyom nélkül eltűnt a káosz kor krónikáiból; ám az ismeretlen ellenség mégsem lehet mindenható, hisz az örök kígyó védelmét élvező szöveg mindmáig tudott dacolni a haragjával. A téma több tekintélyes kutatója – bizonyos rítustörténeti egybeesések miatt – egy közismert toroni hekká, a Vakon Látó befolyását gyanítja az események hátterében, akit egyesek Kránból származtatnak, arra azonban ők sem tudnak magyarázatot adni, mi oka volna e félelmetes bosszúkultusznak a Lélekgyertyák iránti emésztő gyűlöletre.

A receptúra holléte jelenleg ismeretlen, ám létezését nem csak azért vehetjük biztosra, mert maga a Kígyó vette oltalmába. Utolsó biztos adatunk P.sz. 3459-ből származik róla, amikor XXII. Tuhtaharkast császár Odassyn tartományában lerombolásra és fölperzselésre és nevének örök időkre szóló eltörlésére ítélt egy szabad birodalmi várost, amiért megtúrta a tiltott iratot a falai között. A Lélekgyertyák azonban ezután sem tűntek el Észak-Ynevről; gyér számban ugyan, de mind a mai napig föl-föltünedeznek a boszorkánymesterek méregkonyháiban és egyes alvilági testvériségek titkos arzenáljában. A dorani Nagytanács tizenkettőt őriz belőlük, bár ebből csak három példány teljes, a többi részben leégett.

A boszorkányszekta bukása óta nem érkezett hír felőle. A rendházat állítólag fegyveresek dúlták fel, de a papirost soha nem találták meg. Több mendemonda és legenda szól a Lelkek Gyertyája elkészítési módjának sorsáról, de ezek legtöbbje légből kapott mese, a többi pedig meglehetősen homályos, és ki tudja, hogy a leglényesebb részletek igazak-e?

Az egymásnak ellentmondó szóbeszédnek hol a boszorkányerőd urait, hol a hírhedt Családot, hogy a quironeiai wierek titkos szövetségét, hol egy titokzatos, savmarta képű, rongyokban kóborló khótorrpapot vélnek a receptúra birtokosának. Az elméletek ingatagságára jellemző, hogy a két utóbbiról még az sem bizonyos, hogy egyáltalán léteznek-e. Manapság kevesen érdeklődnek a Lélekgyertyák után, hisz a legtöbb nincs ellátva azonosító rúnával, ami nélkül rendkívül nehéz meghatározni, hová, mikorra, miféle testbe fogja repíteni meggyújtóját. Magát a receptúrát állítólag senki nem kutatja; más vélemények szerint rengetegen, csak éppen okultak a Méreggel Szoptató Anya szektájának példáján, és nem verik nagydobra vállalkozásukat. A köznép ajkán azonban ódon, poros mesévé fakult: bizonytalan mendemonda, amiből a fonókban, a pattogó tűz mellett izgalmas – és fele sem igaz – történetek keríthetők.

Ám ki mondja meg, mennyi igazság lappanghat ezekben a történetekben? Ki mondhatja meg, mikor bukkan fel újra az a szemre oly semmiske holmi, az a piciny-törekeny játékszer, melynek jámbor kistestvérei világot kínálnak az éjben vakoskodóknak, enyhet a fagyban didergőknek? Hisz ő sokkal többet nyújthat ennél: a tudás fényességét, a tapasztalat biztonságát... és persze hideget, sötét és örökké tartó hideget...?

Szabó „Dragon” Péter

Magisztérium 5

Előző számunkban már megkezdjük egy miskolci levélírónk kérdésözönére adott válaszaink folytatásos közlését. Ímhol a maradék:

- Ha a varázsló átalakítást akar véghezvinni magán (vagy bármi más súlytól függő mozaikot), előtte lecsökkentheti-e a testsúlyát telekinézissel (akár pszi, akár mágia), hogy megspóroljon egy pár Mp-t?

Sem a telekinézis nevű pszi-diszciplína, sem a varázslat mozaik nem a test súlyát csökkenti, hanem a már meglévőt emeli fel a talajról. A testsúlyváltoztatás nevű diszciplína képes arra, amire te gondolsz, de ezt csakis a slanek képesek alkalmazni, minden varázsló őszinte bánatára.

- Ha egy varázsló a saját testét alakítja át egy teljesen más emberi testté (pl.: egy jól megtermett barbárrá) változnak-e a képességei?

Nem. Minden külső szemlélő egy barbárt fog látni ugyan, ám a képességei megmaradnak a varázsló képességeinek.

- Az őselem teremtésénél, ha földet teremtünk, akkor a benne lévők benn maradnak, ha vizet teremtünk, akkor az abban a pillanatban szétfolyik?

Ha ősföldet teremtész, akkor a benne lévők aligha maradnak benne, lévén, hogy nem szikláról, hanem „száraz, szürke, porszerű” anyagról van szó. Lelassítja éppen a mozgásukat valamelyest, de aligha számottevően. Az ősvíz nem fog szétfolyni. Megmarad a kör alakú formában a varázslat végéig, utána eltűnik, akárcsak a többi, hasonlóképpen teremtett elem.

- Ha záport hozunk össze a földdel, az egyszerűen a levegőben marad?

Miért maradna ott? Egyszerűen leesik és kész.

- Milyen hőmérsékletűek az adott anyagok? A víz iható?

A tűz kivételével ugyanolyan hőmérsékletűek, mint az adott környezet. Ami a vizet illeti, idézem az alapkönyvet: „Az ősvíz kristálytisza, a természetes vízre minden szempontból hasonlító folyadék.” Több ilyen kérdésed is van még, ha azokra nem találsz itt választ, bizonyosan rábukkansz valahol, ha utána nézel a már megjelent kiadványokban.

- 153 Mp-ból miért csak 4-es SFÉ-t lehet összehozni?

(Gyanítom, hogy a védőköpenyről lehet szó.) Azért, mert ez nem egy egyszerű elemi erő aurát létrehozó varázslat, hanem több mágikus formula végeredménye. Ennyit kell áldozni akkor, ha 4-es SFÉ-t akarsz kapni. (Ha figyelembe vesszük, hogy az örökkévalóság mozaik 150 Mp, szerintem még jól is jársz. – Más kérdés, hogy egy ilyen köpeny alighanem az örökkévalóságnak készül.)

- Mi az, hogy a Rúnapajzs túlütés esetén 1-et veszít az SFÉ-jéből?

Ez azért lehet, mert súlyosan megsérül. Nyilván egy közönséges karddal magát a rúnapajzsot nem lehet tönkretenni, de egy mágikus fegyver igenis megrongálhatja.

- Ha egy kráni fejevadász elszökik a klánjától, a további szinteken kapott képzettségeket hogyan tanulja meg? Ugyanez a helyzet még jó néhány kaszttal.

Azok a képzettségek, amelyeket egy-egy kaszt megkap, általában úgy lettek összeválogatva, hogy többé-kevésbé bemutassák a karakter fejlődését, amennyiben ő erre rendes körülmények között sort tud keríteni. Tehát a lovag a lovagrenden belül, a tolvaj a tolvajklán kebelén, a fejevadász a céhben, stb... Az is megfelelő, ha egy tapasztaltabb társa van vele a kalandjai során. Ha azonban a karakter durván szakít vagy szakítania kell eddigi társaival, s nem is számíthat az adott közösségre a továbbiakban, akkor csakis azok a képzettségei fejlődnek a jelzett szintlépéskor, amelyeknek már rendelkezett az Af-

val. Mindazokat, amelyeket csak a szakítás után „kellett volna” elsajátítania társaitól, mestereitől a saját Kp-iból kell kigazdálkodnia – ha akarja.

- Ha egy kaszt automatikusan kap %-os képzettségeket, akkor ahhoz – akárhány %-a van is – hozzáadódik ügyessége (vagy IQ-ja) 10 feletti része?

Nem. Az ügyesség 10 feletti része csupán egy alapesély, ami azt mutatja meg, hogy egy képzetlen kalandozónak mennyi esélye lehet az adott szituációban. Az alapon megadott %-os képzettségeknél ezt már nem lehet újra beleszámolni. Az intelligencia 10 feletti részét pedig semmilyen esetben nem lehet a százalékos képzettségek növelésére fordítani.

- A Kp/szintet, a HM/szintet és a százalékos módosítókat már első szinten megkapja minden kaszt?

A Kp/szint és a HM/szint esetén csakis akkor, ha az az adott kasztnál le van írva. A százalékos módosítók pedig csak szintlépés után oszthatók szét (a max. Érték szem előtt tartásával).

- Egy legyőzött NJK-ért mennyi Tp jár? Mondjuk egy 3. szintű tűzvarázslóért vagy egy 1. szintű fejvadászért?

Ezt minden esetben a KM-nek kell eldöntenie. Figyelembe kell vennie, hogy mekkora nehézséget okozott az adott ellenfél legyőzése, mennyire használta ki képességeit, alkalmazott-e varázslatot, piszkos trükköt, stb... Ugyanakkor az sem mindegy, hogy ki az, aki legyűr egy ilyen NJK-t. Egy első szintű partinak sokkal több Tp-t lehet adni egy terveit akadályozó 3. szintű tűzvarázsló legyőzéséért, mint egy 5. szintűnek.

Fontosnak tartom, hogy a KM csakis akkor adjon Tp-t valaki megöléséért, ha az valóban hasznos volt a játék szempontjából, ami tényleg tapasztalathoz juttatta a játékosokat.. Az értelmetlen vérengzést (nem győzzük hangsúlyozni) egyetlen esetben sem szabad Tp-vel jutalmazni!

- A teremtés varázslattal lehet-e gyógyított, esetleg ciángázt teremteni?

Gyógyított csak pap vagy boszorkánymester készíthet. Egy varázsló nemhogy az összetevőit, de a megfelelő mágiaformát sem ismeri ahhoz, hogy ilyesmit előállíthasson. Amennyiben van olyan képzettsége (pl.: alkímia Mf), amely lehetővé teszi számára, hogy ismerje a ciángázt, akkor esetleg megpróbálkozhat annak a teremtésével, de valószínű, hogy egyszerűbb a hozzávalókat megteremtenie, mint a kész elegyet.

Göndör Balázs, Budapest

Lássuk a fontosabb kérdéseket!

- Mi történik akkor, ha egy időmágikus öregítés, lassítás vagy gyorsítás varázslatnál megnöveljük az E-t?

Ugyan a varázslatok leírásánál nem szerepel ez a lehetőség, valójában nem tartom kizártnak, hogy ez, mármint az erősítés növelhető. Mivel ennek önmagában nincs hatása, csak közvetett módon hathat. Több Mp-ba kerül és jóval több Mp-ért lehet destruálni.

- Ha egy külső létsíkra kerül egy – veszem azt – óriási vaslap, amelybe térkapu pentagramma van rajzolva, akkor a pentagramma elveszíti hatását vagy ezentúl a pentagramma segítségével mozogni tud a használó a két sík között?

Jelenlegi tudásom alapján az a feltételezett vaslap a térkapu pentagrammával nem veszítené el mágikus képességeit, így – ha rajzolnak ezen a síkon egy másik pentagrammát -, elvileg lehetséges a síkok közötti utazás. Bár gyanítom, ez meglehetősen veszedelmes játék. No meg azt a feltételezett vaslapot is el kell juttatni oda.

- Tud egy démon a síkok közt magával vinni tárgyakat? (testén belül, kívül; lényegtelen) Valamint számít az, hogy mágikus-e vagy sem?

Szerintem tud. Akár a kezében is. Az pedig, hogy a tárgy mágikus-e vagy sem, szinte nem igazán számít – lévén a démon maga is mágikusnak tekinthető. Gonoszabb KM-ek esetleg elmorfandírozhatnak olyan háziszabályon, hogy az idézett démon nem tud tárgyakat is magával ragadni, csak ha éppen fogja azokat, stb...

- Miért pont a varázslók nem tudnak térkaput nyitni más síkokra? Hisz pontosan a varázslók tanulják meg ezeket a legjobban. Természetesen már olvastam róla, hogy nem lehetséges, csak nem tartom logikusnak, hisz a manaháló segítségével, ha az időn keresztül lehet mozogni, akkor miért nem lehet más síkokra kaput nyitni? Legalábbis azokra mindenképpen lehetne – SZERINTEM – nyitni, melyekre kiterjed a manaháló.

Nos a papok nyilvánvalóan istenük hatalmát kapják segítségül ahhoz, hogy egy másik síkra kaput nyissanak. A manahálóval csupán az a baj – hogy a különféle síkok közötti esetleges elhelyezkedésén még mi magunk sem gondolkodtunk el. Éppen ezért egyértelmű választ nem adhatok. Ha a játékokban feltétlenül fontos egy ilyen jellegű varázslat, a legteljesebb nyugalommal dolgozd ki, és használdátok. Csak nehogy egyszerű multság legyen végrehajtani!

- Hogyan működnek a mágikus csapdák és érzékelők? A M.A.G.U.S. alapkönyvben olvastam már ezek felől és a mechanikus csapdákat tudom, hogyan lehet elkészíteni, de mágikus csapdák felállításához pontos adatokra lenne szükség.

A Rúna III/4-es számában a 16-17. oldalon találsz elképzeléseket arról, hogyan is gondoljuk mi ezeket a csapdajeleket. Ezek alapján szerintem te magad is elboldogulsz majd.

- Lehetséges az olyan diszciplínák használata, mint: érzékelés, láthatatlanság észlelése, asztrál-mentál szem, auraérezékelés, mágikus tekintet, abszolút látás, szinesztézia, érzéktisztítás az olyan speciális esetekben, mint amikor egy kémszem varázsjellel, érzékeléssel (mentálmágia), madártávlatlással, megfigyeléssel, távolbalátással (boszorkánymágia) lát a mágiahasználó karakter?

Nem. Ezek a diszciplínák nem használatosak egyetlen ismert távolbalátó metódussal sem. Elvégzésükhöz meglehetősen közelségre van szükség.

- Az aquiroknál (a Bestiáriumban) a pszinél le van írva, hogy ősi út. Milyen ez az ősi út?

Ez a szellemi energiáknak egy igencsak régi módszerrel történő manipulálását jelenti, mely már rég elveszett, csupán néhány ősi fajzatnak van a mai napig a birtokában. A mai fajok elméje alighanem képtelen a befogadására, éppen ezért a JK-k kevés (gyakorlatilag semmi) hasznát nem látnák. Mivel az aquirok már így is éppen elég erősek, egyelőre nem tervezzük a részletes kidolgozását. Mindezen túl képesek használni a Pyarroni iskolába tartozó diszciplínákat mint Mf alkalmazók.

- Az elemi erőnek van ellentétes ereje, vagy csak akkor múlik el, amikor letelik az ideje (ez persze időmágia és formázás kérdése)?

Nincs ellentétes ereje, következésképpen úgy, mint ahogy az Óselemi tűz és a víz kioltják egymást csupán egy tökéletesen ellentétes irányú, azonos erejű elemi erő képes kioltani. Ha az egyik erő nagyobb, abban az esetben az magába nyeli a másikat és a gyengébb erejével csökken a saját E-je.

- Amennyiben a varázsló meghal, akkor minden személyes aura varázsjellel ellátott tárgyáról elmúlik a hatás?

Ahogy mondom. Bár gyanítom, hogy különböző szimpatikus és nekromancián alapuló próbálkozásokkal még lehet sikereket elérni a megboldogulttal kapcsolatban, az aura viszont eltűnik.

- A démonok hordhatnak ősmágikus varázstárgyakat vagy ereklyéket? (Az én tippem szerint igen: lásd SUMM. I. 217. old. „A túlvilági lények és az aquir mágia „ alatt leírtakat. Ezek alapján gondolom úgy, hogy végül is életerő a életerő, ne legyünk finnyásak, nemde?

Dede. Bár az, hogy bizonyos fokú védelmet élveznek az ősmágikus hatásokkal szemben, nem jelenti feltétlenül azt, hogy rajonganak a hasonló jellegű tárgyakért és ereklyékért.

Sokan vetették fel a kérdést a Papok, paplovagokkal kapcsolatban:

- Ha térkaput nyitunk oly módon, hogy annak egyik oldala alacsonyabb mana szintű területen van, mint a másik, akkor az így nyert résen átáramlik-e a mana?

Semmi esetre sem. Maga a térkapu, tehát a működő mágia az, amely megakadályozza, hogy ott bármilyen mana áramlás folyjon.

- A papok végül is honnan nyerik mágikus erejüket, a manahálóból vagy istenüktől?

Istenüktől, következésképpen a manaháló esetleges hiányosságai nincsenek rájuk hatással, hiszen egyenesen az adott istentől, közvetlen mana-csatornán kapják a varázserőt. Csakis az olyan speciális esetek vonatkoznak rájuk is, mint pl.: a manatúlsordulás. Azt azonban nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy jóllehet imájuk során végül is nem használják a mana-hálót (ellentétben azzal, amit sajnos a 159. oldalon írtunk), minden egyes varázslatuk igenis pusztítja a környéken jelenlévő manát.

- Miért pont ebbe a kiadványba került a manaháló?

Ez egy már régebben meglévő része a szabályrendszernek, s ez a kiadvány jó fórum volt ahhoz, hogy nyilvánosságra kerüljön. Ennek híján egyébként az Adron-papok jó néhány varázslata is értelmezhetetlen lett volna.

Líthas!

Gazsi



Az ynevi építészet

Az Ó-kyr birodalom

Az első északi nagy birodalom – Cranta – bukását egy távoli, idegen civilizáció, a magát kyrnek nevező faj idézte elő. A hatalmas kyr sereg ynevi partraszállásakor, a birodalmukat védő crantai légiók ellenállásába ütközött. Az első ynevi emberlakta birodalom már nem volt képes fölvenni a küzdelmet az idegen hódítókkal szemben és a kyr sereg hamarosan fővárosuk – Croton – kapuját döngette. A dicső város pusztulásával pedig kezdetét vette a kyr hódítások kora. A crantai birodalom bukása egyben az Ötödik kezdetét is jelzi. Északon pedig az ötödik, a kyr civilizáció és az Ó-Kyr Birodalom kibontakozásának, virágzásának és bukásának jegyében telt el. A birodalom bukása nem feltétlenül jelentette a kyr kultúra bukását is, hiszen tény, hogy a kyrek több ezer évig fennálló birodalma jelentősen megváltoztatta Ynev északi féltekéjét. Bárhol is forduljon meg az utazó, a kyr kultúra maradványai, emlékei még a mai napig is megtalálhatóak. „Utódállamai”, legyen az a félelmetes Toron vagy az Északi-szövetség bármelyik tagállama, országuk alapjait – ha vannak is akik ezt elutasítják – a kyr birodalomtól és „nagyjaitól” örökölték. Sokan úgy tartják, hogy a kyr „birodalom” még a mai napig sem veszett el, hanem utódállamai, sajátos elképzelések szerint ápolják és védik azt. Teljes végromlása pedig a bölcsek szerint, csak Ynev pusztulásával érhető el.

Amikor a hódító idegenek megérkeztek, sokkal fejlettebb építői kultúrával rendelkeztek, mint Észak-Ynev őslakói. Hamarosan előzönlöttek a hatalmas vidéket, egészen a SHERAL vonulatáig. Építészeti emlékeik egykori területeiken mindenütt megtalálhatóak. De nem csak az Ó-Birodalom épületei állnak rendíthetetlenül, hanem a kyr építészen alapuló hetedikori épületek is, amelyek néha már-már meglepően hasonlítanak az egykori birodalom alkotásaira. Észak szinte bármelyik könyvtárában utánanézhet építészeti emlékeknek a kíváncsi utazó. Ynev iskoláiban még ma is oktatják a kyr hagyományokon alapuló építési technikákat és stílusjegyeket. Sőt az ynevi építészet nyelve ma is a kyr, építészeti fogalmai az Ó-birodalom mestereitől, művészeitől származnak. Szerszámaikat, pontos műszereiket a Hetedikor lakói is változtatás nélkül használják.

Megérkezésük első évszázadában – a hódítások alatt – hatékony és gyors építészeti elveket követtek. Mivel a még fel nem fedezett vidékek lakói – akiről nem rendelkeznek kellő információkkal – komoly fenyegetést jelentettek, ezért úgynevezett védelmi-településeket, majd később védvárosokat hoztak létre, amelyek meggátolták a már megszerzett területek elvesztését. A hódítások korában talán az egyetlen kivétel a Weila felsőségét hirdető templomépítészetükben jelentkezett. A kyrek legelső ynevi épületei között a Sorskovács templomai külön is kiemelkednek. A kyr isten keménysége, harciassága épületeiben is megmutatkozott. Ezek az ősi templomok nem csak a hit, de a városok védelmezői is voltak. Nem a települések középpontjában helyezkedtek el, hanem a városfalak peremén lévő bástyák szerepét láttak el. A kilencszögletű alapsíkon enyhén fölfelé ívelő és enyhén elkeskenyedő, negyven-ötven méter magas falak a férfias erőt, a templom kilenc oldalából előretörő hosszú „fémtüskék” pedig az ellenségen aratott győzelmet szimbolizálták.

Az ezt követő időszakot a felfedezés korának nevezték, mely egyszerre magában hordozta a „bezárkózást”, a nyugalmat, de a hódítás agresszivitását is. Lassan stílussá terebélyesedett, de mielőtt birodalmi építészeti stílussá avatták volna, békés idők jöttek, amelyek új eszméket tettek népszerűvé. E kor szellemében alapította Heik en Ydvaril azt az építészeti és művészeti iskolát, amelyen a mai toroni építészet-oktatás is nyugszik. Mára a felfedezés korában emelt épületek szinte tökéletesen eltűntek. Részint az idő, részint a folyamatos átépítések pusztították el őket.

Amikor a birodalom belső állapotai – a békés kor eljövetele – lehetővé tettek bizonyos változásokat a művészet és az építészet terén is, Weila harciassága, hatalma éppúgy elhalványult, mint a felfedezés kora – legalább is egy időre. (Később a shuluri építészetben figyelhetjük meg e stílusjegyek újbóli felbukkanását, s ez az az irányzat, amely meghatározó a tartomány és a jelenlegi toroni birodalom építészetében is.)

Az új kor eljövételével, a birodalom határainak megszilárdulásával, a kyr vezetők tíz tartományra osztották észak földjét. Fővárosuk Enrawell lett, amely a mai Erigow területén állhatott és igazi kulturális központnak számított. Az itt alapított építészeti iskolák tevékenysége során születtek a legidőtállóbb épületek. A tartományok mind kulturális, mind építészeti szempontból összefüggő területet alkottak. Ugyanakkor mindegyikük több kulturális központtal is rendelkezett, amelyek civilizációs hatása kisugárzott a környező vidékre, és befolyása alá vonta az ott élő népelemeket is. Ezek a népelemek – maguk is régebbi, hanyatló kultúrkörök szertehulló maradványai – állandó nyomásnak voltak kitéve, fokozatosan feladták ősi hagyományait, és hasonultak Kyria népéhez. A birodalom nyugalma külső vagy belső konfliktusok nem zavarták meg, így lehetőség adódott az építészet felvirágoztatására is. A következő másfél évszázadban, Enrawellből indult el az a küzdelem, amely egyesíteni szándékozott a birodalom építészetét. Ezzel párhuzamosan nagyszabású építőtevékenység bontakozott ki. Ekkor épült fel Enrawellban a Csaták Palotája, az Óselemek szentélye, a Kristálykönyvtár. A szegényesebb épületeket lerombolták vagy átépítették, impozánsabbakat emeltek a helyükön. A városok fellendültek, minden tartomány ura mozgósította alattvalóit és bevonta őket a különféle építkezésekbe, segítségükkel vitték végbe a nagyszabású városrendezéseket. A békés korszak végső évezredében építették a legtöbb színházat, könyvtárat, fürdőt és kulturális központot. Utakkal hálózták be a tartományi területeket és olyan csatornákat építettek a városokba, amelyek jelentős része még ma is működik. Míg a hódítás évei alatt a külső díszítésre kevés hangsúlyt fektettek, ugyanakkor a béke időszakában az egyre aprólékosabb kidolgozás jellemezte épületeiket; az esztétikai hatás elsődleges szemponttá vált. A templomépítészetben az Igerének emelt szakraális épületek kiemelkedő helyet foglaltak el. Ezek az impozáns alkotások a P.e. IX.-IV. évezred között, a Gha-ek Teryun és a Kegh Dant-un dinasztia korában születtek, és több szempontból is az építészeti fénykor fő reprezentánsainak számítottak.

Az épületek belső terei könnyedséget, rugalmasságot és állandó mozgást árasztottak. A kor előrehaladtával mind a belső, mind a külső falakat egyre kisebb területekre osztották és így sok eddig mozdulatlan elemet sikerült kiküszöbölniük. A hatás sokkal elevenedni kezdett, mint az eddigi építészeti alkotásaiknál. Kőfaragók ezrei dolgoztak éjjel nappal, hogy Kyria dicsőségére emelt épületek, a lehető legnagyobb pompában tündökölhessenek. Egyre több oszlopot használtak, ezek a későbbi alkotásoknál hatalmas oszlopcsarnokká terebélyesedtek. Ezeket is gazdagon díszítették növény- és állatszimbólumokkal. Az ablakokban színes kristálybetéteket alkalmaztak, így a fény segítségével a belső díszítés hatásait fokozták, s a napszaktól függően mindig újabb képeket vetítettek a belső terekbe. A fennmaradt tervrajzok és az egykori leírások és z egykori leírások alapján mind közül a legszembeütőbbek a Morgenának emelt épületek. Legnagyobb templomai, városai már mind megsemmisültek és csak keveseknek lehet tudomása az enrawelli Árnýékkatedrálisról, az istennő egyik legnagyobb yenevi templomáról. Ugyanígy feledésbe merült Morgena városa, az egykori Freiglund tartomány székhelye, Umrann is. Ma már csak kisebb szentélyek emlékeztetnek az Árnýékúrnő egykori hatalmára. Ezek legtöbbje is romos, használhatatlan állapotban van. A megmaradt építmények jelentős része Shulurban megtalálható, de Toron-szerte is rájuk bukkanhat az utazó.

A shuluri iskola, mely a Quiron-tenger mellékén hódított, még merészebb technikákat alkalmazott. A hódítás korának épületeit mintha új ruhába öltöztették volna: az arányokat eltorzították, fokozatos módosításokat eszközöltek az enrawelli – a birodalmi – stíluson. A szemlélő első élménye a

lélegzetelállító magasság volt. A mesterek igyekeztek fölülmúlni enrawelli társaikat. A kő teherbírását egyre merészebben használták ki, így a szerkezet elérte a legnagyobb magasságot, sőt túl feszítette a lehetőségek határait. A továbbiakban nem a magasságra törekvés, hanem a díszítés került előtérbe. Ekkor Enrawellben már elkezdődtek ennek az előmunkálatai, de a shuluri iskola hamar felülmúlta társait és átvette a vezető szerepet az aprólékos díszítés terén is.

A rualani építészetben is voltak eltérések a meghatározó enrawellivel szemben. Épületeinek elsődleges célja a használhatóság volt. Az eltérések az éghajlatnak is köszönhetőek, mivel ez merőben más itt, mint az északi tartományokban. Alacsonyabb épületeket emeltek, tornyaik nem az ég felé törtek, hanem kupola formájúak voltak. Sokszor használták a kör alapterületeket és szívesen alkalmaztak lekerített gömbölyded formákat. Nem úgy a többi tartományban, ahol a kyr számmisztika alapján tervezték építményeiket. A mindig is különben tartott és a birodalomnak örökös gondokat okozó tartomány ha tehette, ellenállt mindennek ami Enrawellből érkezett vagy azt dicsőítette volna. Orwella testetöltése pedig végképp elfordította (építészetüket is) a birodalmi normáktól.

A birodalomban az ötödik vége felé mindinkább megszorodtak azok a jelek, melyek – noha senki nem gondolt rá – már a közeli véget sejtették. Ó-Kyria lakosságának zömét a tisztavérű kyrek tették ki, az emberek kisebbségben voltak, s egészen Orwella megjelenéséig nem akadt olyan tényező, ami az egységet drasztikusan megbonthatta volna. A véráldozatokot követelő háború lezárásával ez az arány az ellenkezőjére fordult. A korábban többé-kevésbé toleráns kyr kultúra erre mind jobban szigorodó, kirekesztő és fajvédő intézkedésekkel reagált, aminek hatása az építészetben is jelentkezett. Újra előtérbe kerültek az egyszerű stílusok, amelyek még első ynevi épületeiket jellemezték. De ez nem a shuluri stílus eltorzított változata volt, hanem új törekvés az egyszerűbb, tisztább kyr vonalakra. Ám ez a „segélykérés” már nem volt elegendő, hogy „kiégett” birodalmukat összetartsa.

S.J.

Hogyan meséljük?

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

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

I. rész – A szereplők

Ha lehetséges egyáltalán valamiféle rangsort felállítani a jó játékhoz elengedhetetlenül szükséges „hozzávalókból”, a szereplők feltétlenül az élbolyba kíváncsoznak. Ők mozgatják az eseményeket, minden dolog háttérében őket kell sejtetni, az ő érzelmeik, vágyaik, gondolataik formálják, adott esetben előre nem is látott irányba sodorják a történetet. A játékosok által megformált szereplőkkel egy későbbi cikkben foglalkozunk majd, most következzenek azok, akik az ő társaik, ellenfeleik, segítők, rosszakaróik vagy akár közönyös szemlélők:

1. A nem játékos karakterek

Az afféle szórszálhasogatásokba, miszerint az NJK-k alatt nem játszó- vagy nem játékos karaktereket kell értenünk, nem célszerű belemenni, hiszen végső soron mindenki pontosan tudja mit is kell érteni a kifejezés alatt: a játék azon szereplőit, akiket nem a karakterek alakítanak. Pont.

Ők szövik a hálót a játékosok körül, ők irányítják, befolyásolják, szeretik és gyűlölik a karaktereket. Éppen ezért rendkívül óvatosan és körültekintően kell velük bánni. És nem csupán a játékosoknak. Egy-egy rosszul megformált NJK, sablonos mellékszereplő kétségtelenül tönkretetheti a játékot, a kellően át nem gondolt, ki nem talált figurák logikátlanságokhoz, következetlenségekhez vezetnek. Ezekről egy darabig csupán a mesélőnek lesz tudomása, ám ha nem vigyáz, a játékosai is egyhamar megneszelhetik, hogy valami nincs rendben.

Az NJK-k nagyban befolyásolják egy játék hangulatát, akár jó, akár rossz irányban. A rosszul „előadott”, hiteltelen figurák savanyú szájízű kelhetnek a játékosokban, a tizenkettő-egy tucat mellékszereplőknek egy idő után már senki nem fog fontosságot tulajdonítani, az ízetlen főhősöket senki nem fogja elfogadni akármit csinálnak is, s mindenki ott mocoog majd a játék végeztével, hogy jó, jó, de... nem lehetett volna ezt egy kicsit érdekesebben megcsinálni?

Ugyanakkor azok az NJK-k, amelyeknek van karakterük (és itt jellembeli karakterre gondolok), akik valóban szerepelnek, akik nem csak szerves részei a történetnek, de hitelesek, átgondoltak és jól megformáltak, nem csupán nélkülözhetetlen elemei lesznek játékunknak, de annak hangulatát is jócskán emelhetik.

Nem véletlenül hangsúlyozom ennyire a hangulat jelentőségét, hiszen ez az, amit majd évek múlva is felidézhetünk egy-egy különösen jól sikerült játék kapcsán, ez az érzés ugrik be rögtön, újra átéljük valahányszor felelevenítjük. S a leírásokon, cselekményeken kívül az NJK-knak ebben rendkívül fontos szerepe lehet.

Talán célszerű ezek után közelebbről is szemügyre venni őket. A magam részéről négy csoportba osztanám az NJK-kat különösebb fontossági sorrend megállapítása nélkül. Végső soron mindegyiknek megvan a maga jól körülhatárolt szerepe.

Mellékszereplők

Első ránézésre nem tűnnek különösebben fontosnak, s az esetek többségében valóban nem is jutnak szóhoz. Ők az utca népe, a falvak lakói, a városok polgárai, egy metróállomás utazóközönsége. Közöttük jönnek-mennek a játékosok, valójában csak a háttér megelevenítését szolgálják, s csak ritkán kerülnek előtérbe. Azonban nem lehetnek semmi esetre sem jellegtelenek, találmásra odadobottak: „hát tudjátok milyenek,... városlakók”. A magam részéről nem vagyok híve az ilyen hányaveti mondatoknak, pedig éppen elégszer hangzanak el. Persze az is igaz, hogy nem lehet – és nem kell – egy egész település minden polgárát, egy üzem minden dolgozóját precízen kidolgozni, ám nem árt, ha a mesélő a játék előtt elgondolkozik az esetleges mellékszereplőkön, miként lehet velük abban segíteni, hogy a játéknak egyedi és emlékezetes hangulata legyen. Nem csak kinézetük lehet mellékszereplőinknek, bizony hangokat is kiadnak, illatuk, szaguk lehet. Akad, hogy csupán a színek említésével is kiemelhetjük, jellemezhetjük őket, sőt egyes talányos mondatokkal játékosainkat is gondolkodásra készíthetjük: Pl.: „Szürkék mindannyian. Jellegtelenek. Ha meg nem nézitek őket közelebbről, ki sem derül, hogy az arcuk különbözik a másiktól. Erős izzadtság szaguk van.” Vagy „Általatos ismeretlen okból mindannyian sötétkék selyembe öltöztek.” Bárhol bevethetők olyan mellékszereplők, akiknek pusztán említése is sajátos ízt adhat egy-egy játéknak, esetleg egész színhelyeket lehet köréjük építeni. Ilyenek lehetnek pl.: vándorcirkusz, színjátszók, filmesek, guberálók, egy hárem, stb.

A mellékszereplők azok, akiktől számos információt szerezhetnek a játékosok, s így akadnak közöttük olyanok is, akik nem csupán hangulati elemként szerepelnek. Ők lesznek azok, akiket a mesélő már komolyabban is szerepeltethet. Jól teszi, ha ezeknek a mellékszereplőknek egyéniséget kölcsönöz, s ha csak lehetséges tartózkodik a sablonoktól. Hány szurtos utcagyerek, zsíros képű fogadós vagy fogatlan öregasszony szaladgál a játékokban? Ha a karakterek NJK-kal akarnak beszélni, a mesélő helyesen teszi, ha megpróbálja életre kelteni, valós érzelmekkel felruházni, valami módon egyedivé tenni őket. Ez persze általában improvizáció kérdése, nem árt tehát, ha a mesélő, mielőtt megszólaltatja az adott NJK-t, röviden összeállítja, szerinte milyen is az illető külalakja (minél inkább eltér a sablonostól annál érdekesebb lesz), milyen a jelleme, esetleg ő akar-e valamit a játékosoktól (hazudós, kapzsi, mohó, félnék, bamba, stb.), és éppen mivel foglalatosskodik (valamit ki akar piszkálni egy csatornanyílásból, bosszút forral valaki ellen, álmosan üldögél, stb.).

Jó segítséget nyújthat ilyenkor egy-egy ismert embertípus felidézése. Célszerű ezután ezt kipofozgatni, felöltöztetni, neki külsőt és hangot adni.

Remek szórakozási lehetőség, ha egy fontos információt szokatlan körülmények között, különös mellékszereplőktől szerezhetnek meg a játékosok. Érdekes kipróbálni mi történik akkor, ha egy bizonyos kérdésre csakis egy állat vagy egy tárgy adhatja meg a magyarázatot.

A játékosok gyakorta esnek áldozatául annak a tévképzetnek, hogy őket csakis igazi ellenfeleik, a mindenki mástól különböző, nagyhatalmú, befolyásos rosszakaróik sebesíthetik meg, ültethetik fel vagy leckéztethetik meg. Ezen illúzió szertefoszlásának nincs is megfelelőbb eszköze, mint egy mellékszereplő.

Az ilyen alakok általában nem kötődnek erős szálakkal a tulajdonképpeni modulhoz, csak élük a maguk életét. Segítségükkel helyrerakhatjuk a figyelmetlen, túlságosan is elbízott játékosokat, rádöbenthetjük őket, hogy rosszul mérték fel a helyzetet, saját magukat, stb. Ezek az NJK-k semmi esetre sem pusztíthatják el játékosainkat, hiszen a mesélő részéről meglehetősen etikátlan lenne egy olyan ellenféllel megölni a játékosokat, akikre nem volt kellő idejük felkészülni.

Arra mindenesetre tökéletesen megfelelnek, hogy a játékosok ne intézhessenek el minden mellékszereplőt egy kézlegyintéssel, hogy figyelmesebbek, megfontoltabbak legyenek.

Konfliktushelyzetben (szándékosan nem harci helyzetet írtam) a mesélőnek mindig el kell döntenie, hogy az adott mellékszereplőt játékosai le tudják-e győzni vagy sem. Ha bizonyos a karakterek sikerében, főlegesen minden mellékszereplőről statisztikákat készíteni, hiszen egykönnyen eldöntheti ki kerekedik fölül. Éppen ezért nem kell kockákkal dobálózni, egyszerűen mesélje le, ki mivel próbálkozik, miként győzi le ellenfelét. (Akinek az örömet jelent, az dobálhat ugyan, ám könnyen kiteszi magát annak a veszélynek, hogy játékosra felsül, s minden észérvet és logikát mellőző támadást produkál. Az „...izé, megbotlottál és elejtetted a kardod... oda esett a nyomorék mellé” jellegű mondatokat így mindenki megspórolhatja magának.)

Talán mondanom sem kell, hogy a fenti logikát követve mellékszereplőink is gond nélkül megleckéztethetik a játékosokat, ha a mesélő úgy véli, ez hasznos lehet a játék szempontjából.

Célszerű néhány általános statisztikát összeállítani minden mesélőnek arra az esetre, ha játékosai összeakaszknának egyes mellékszereplőkkel. Nem kell ezeknek mindenre kiterjedőnek lenniük, elegendő, ha a legfontosabb értékeket feltünteti rajtuk. Az így előkészített „városőrök”, „genszterek”, „biztonságiak”, stb. ezután már bármikor bevethetők, a mesélő pedig akkor és olyan irányba módosíthat az értékeiken, amikor és ahol csak jónak látja. Így más helyzetekben is hasznavehetők lesznek.

A most következő két csoport tagjai követelik a mesélőtől a legtöbb odafigyelést és ötletességet.

Segítőtársak

Ebbe a kategóriába azok az NJK-k kerülnek, akik a csapattal együtt haladnak akik hasznos tanácsokkal, esetleg varázslatokkal, fegyverük erejével vagy pusztán jelenlétükkel támogatják a játékosokat. Minden esetben akad valamilyen szerepük, a legritkább esetben kerülnek véletlenül a játékba, vagy avanszálnak elő a mellékszereplők közül.

Szerepük két okból is fontos: egyrészt a játékosok (tapasztalataim szerint) rendkívül gyanakvóak minden új jövevénnyel kapcsolatban, fontos tehát, hogy időről időre pozitív tapasztalataik is legyenek az NJK-kal. Árnyalják, színesítik a játékot. Másrészt, közvetve éppen azt segítik elő, hogy ellenséges NJK-kat csempésszünk a közelükbe, akik – miután elnyerték játékosaink bizalmát – nagyot fordítanak az események menetén.

Mivel ezek az NJK-k szinte állandó kapcsolatban vannak a játékosokkal, vagy legalábbis kiemelt fontossággal bírnak a játékon belül – nevüket, foglalkozásukat, tetteiket ismerhetik a karakterek – mindenképpen több odafigyelést igényelnek, mint az egyszerű mellékszereplők.

A mesélő nem árt, ha tisztában van az előtörténetükkel, személyes motivációikkal, jellemükkel. Könnyen elérheti, hogy a játékosai is megtudjanak ebből ezt-azt, ha úgy intézi, hogy már a találkozás előtt is hallhattak az adott NJK-ról.

A játék jellegétől függően azután fellebbentheti a fátylat róla. Ha egy ilyen fontosságú szereplő színre lép, akkor nem árt, ha a mesélő meglehetősen pontos leírást ad róla, s megfelelő körülmények között keveri bele a kalandba.

„Hát ott ül a bárpultnál egy fickó, pontosan illik rá a leírás...” Az efféle felvezetés nem feltétlenül állja meg a helyét, a játékosok nem fogják pontosan beilleszteni a képbe, nem tudják felmérni az illetőt.

Hacsak a helyzet nem kívánja meg a titkolózást vagy a játékosoknak nem maguknak kell választaniuk ismeretlen alakok közül, a mesélő bővebben is elidőzhet az új jövevény(ek)nél.

Komponálja meg az egész jelenetet – lehet egyszerű, de akár hatásvadász is -, találja ki az NJK bevezető szavait, adjon róla részletes leírást, mondjon el mindent, amit fontosnak gondol. Legyen ezeknek az NJK-knak stílusuk, érzelmeik, gondolkodjanak, cselekedjenek vérmérsékletük szerint. Mindaz, amit a mellékszereplők kapcsán elmondtunk, esetükben hatványozottan igaz. Ne kerülje el a játékosok figyelmét az illető felszerelése, használati tárgyai, stb. sem. Ha esetleg nem pillanthatják meg a találkozáskor, vagy nem törődnek vele, a későbbiekben az új társ folyamatosan újabb és újabb részletekkel gazdagodhat.

A mesélő megengedheti magának, hogy olyan dolgokat is elmondjon egy-egy ilyen NJK-val kapcsolatban, ami nem szembetűnő, nem nyilvánvaló, viszont feltételezi, hogy a karakterek észrevennék. Nyugodtan elmondhatja, hogy szerinte mi fordul meg az illető láttán először a karakterek fejében.

Nem árt, ha a mesélő a játék során több ízben is utal az NJK-k küllemére, viselkedésére, így a játékosok könnyebben megszokják, jobban elfogadják, közelebb kerülnek a kitalált figurához. A „Smerin csak néz, tréfásan, ahogy szokott és a szakállát babrálja...” jellegű közlések nem csupán az NJK-k megjelenítésében segítenek, de általa a játékosok hamarabb észreveszik az esetleges változásokat, s olyan információkat is megszerezhetnek, amelyet csakis az adott NJK viselkedéséből bogozhatnak ki.

Ugyanakkor a segítőtárs típusú NJK-kat nem szabad csőstül a játékosokra szabadítani. Ha egy modul túlságosan is nehéz a játékosoknak, az mindig a mesélő hibája, s ezt nem lehet azzal korrigálni, hogy akad egy NJK, aki mindent megold helyettük. Ez komoly probléma lehet olyan esetekben is, amikor a mesélő „beleszeret” egy NJK-ba és a játékosok helyett végigviszi az egész modult. A segítőtársak ne járjanak mindenben a parti tagjai előtt! Segítsék őket, de ne vegyék el a játék örömét másoktól! Egy-egy megjegyzéssel közelebb vihetik a játékosokat a probléma megoldásához, a mesélő esetleg olyan dolgokra is ráveheti őket, amiről úgy gondolta, a játékosoknak kellett volna megtenniük, ám nekik ez meg sem fordult a fejükben (de ez soha ne legyen kioktató, megszégyenítő!). Pl.: „Arrat nekidől a kisasztalnak, de olyan szerencsétlenül, hogy leveri a vázát. Látjátok, hogy a kiömlő víz bugyogva eltűnik a kőlapok közötti repedésben.”

Csak egy esetben lehet segítő-típusú NJK a csapat vezetője: ha ezt a játékosok is elfogadják, és nekik megvan a megfelelő szintű kihívás az egész játék során. Ilyen párosítások lehetnek például: nagyúr és segítői, diplomata és tanácsadói, stb.

A segítőtárs típusú NJK-k karakterisztikáit már érdemes részletesen is kidolgozni, sőt tudásuk a kalandok során gyarapodhat, jellemük változhat – akár komoly konfliktusba is keveredhetnek a játékosokkal.

A fentiek igazak azokra a NJK-kra is, akik nem feltétlenül segítik a játékosokat, ám felbukkannak a játékban és nem különösebben ellenségesek.

Ellenfelek

Gyanítom, nem szükséges külön részletezni, mennyire fontosak azok az NJK-k, akik a játék során szembekerülnek a karakterekkel vagy akár már a játék kezdetén hadilábon állnak velük. Sok minden, amit a két előző csoportnál említettünk, rájuk is igaz. Mégis másként kell kezelni őket, hiszen a játékidő jelentős részében – általában – nincsenek együtt a játékosokkal.

Ha lehet, az ő esetükben a mesélőnek még inkább át kell gondolnia, mi is motiválja őket, kit, mit, milyen eszméket, stb. szolgálnak. Viselkedésük nem mondhat ellent gondolkodásuknak, s ha a

játékosok nem is feltétlenül értelmezik helyesen minden döntésüket, fontos, hogy a mesélő pontosan átlássa mozgatórugóikat.

Ugyanolyan árnyalt jellemek legyenek, mint az előzőekben említett NJK-k, legalább akkora súlyt kell helyezni megjelenésükre, stílusukra. Soha ne essünk abba a hibába, hogy az ellenfeleket egysíkúakra készítjük. Akárcsak a játékosok, ők is összetett személyiségek kell legyenek, ellenfél státuszuk nem feltétlenül jelenti azt, hogy vérengző gyilkosok vagy konok inkvizítorok.

Ugyancsak célszerű, ha a mesélők az ellenfelek megjelenítésére is gondot fordítanak. Akárcsak más NJK-k esetében náluk is fontos szerepet kaphatnak bizonyos tárgyak – egy sétatálcá, egy Chicago Bulls baseball-sapka, egy szarukeretes szemüveg, stb. Mindjüket találhatunk ilyen „ismertetőjeleket”, csakúgy, mint a megfelelő és hozzájuk méltó fegyvereket. Ezek persze nem feltétlenül gyilkoló eszközök. Van, aki a nyelvvel hatékonyabban hadakozik, mint más egy shotgunnal. A mesélők mindenképpen ügyeljenek arra, hogy az ellenfél NJK-k megfelelő kihívást jelentsenek a játékosoknak. A csapat egyetlen tagja ne legyen elegendő a legyőzésére. (A mellékszereplők közé sorolható szolgák, testőrök, stb. esete persze más tészta.) Ha tényleg sikert akarnak elérni, tudják, hogy az csak közösen, a másik segítségével sikerülhet.

Mivel az ellenfelek komoly szerepet kapnak az események alakításában, fontos, hogy mikor, milyen körülmények között bukkannak fel. Stílusuknak, jellemüknek megfelelően vezessük fel őket.

Elképesztő hatást lehet elérni egy-egy jól sikerült leírással. Az ilyen jeleket megfelelően adagolt információkkal jó előre előkészíthetjük, játékosaink rettegve várhatnak egy-egy ilyen találkozást. Ha pedig elég jól sikerül a mesélő kis előadása, az NJK pusztá megjelenésével képet adhat valós hatalmáról, s akár azt is elérheti, hogy a játékosok ne akarjanak azonnal öngyilkos akcióba kezdeni, s próbáljanak várni a „kérdéseikkel”. Nem az a jó NJK, akiről mindent tudnak a játékosok, hanem az, akiről mindent el tudnak képzelni. Ha bizonyos figurák újra és újra felbukkannak, akkor a játékosok folyamatosan „képben lehetnek”, követhetik ellenfelük, ellenfeleik lépéseit, állandó motivációt kapnak a játékhoz. Ehhez segítenek hozzá az efféle mondatok: „Amikor a portás észrevesz benneteket a homályos üvegtábla mögöl, hirtelen arca elé kapja a kezét. Sikerül ugyan eltakarnia, de ti mindannyian nagyon is jól tudjátok, mit próbál rejtegetni. Egy fekete foltot. Közvetlenül a szeme alatt. Itt volt. Már megint megelőzött benneteket!”

Fontos, hogy az ellenfél NJK-kat miként „adagoljuk” játékosainknak, hiszen mindegyik különböző erősségű kell legyen, más-más kihívást kell jelentsenek. Logikusnak tűnik, hogy az események alakulásával – fokozatosan lássanak bele játékosaink az ellenfelek lapjaiba, lassan jöjjenek rá mi is mozgatórugóikat, ki áll esetleg a hátuk mögött.

Remek kihívás mesélőnek játékosnak egyaránt, ha az ellenség folyamatos kapcsolatban van a csapattal, esetleg együtt is működik velük, vagy félre kell tenniük az ellentéteiket, hogy egy mindjüket zavaró akadályt elháríthassanak.

Bármint legyen is, a karaktereknek előbb-utóbb (ha sikerre akarják vinni a játékot) valamilyen formában szembesülniük kell ellenfelükkel. Nagyon fontos, hogy a győzelmet (akár harcban, akár szópárbajban, stb.) a mesélő ne adja könnyen, érezzék úgy, hogy valóban sikert arattak – már ha sikerrel jártak egyáltalán. Bizonyos játérendszerben előfordulnak olyan ellenfelek is, akikkel szemben a játékosoknak szemernyi esélyük sem lehet, s jól teszik, ha nem is találkoznak vele. Ilyen esetekben ezen ellenfél szolgálait, segítőit célszerű ütköztetni a játékosokkal.

Hatalmasok

Majd minden nagyobb ívű játékban felbukkannak olyan NJK-k, akik ugyan nem foglalkoznak különösebben a játékosokkal, mégis hiba lenne őket a mellékszereplők közé sorolni. Kevés olyan

játékos van, aki nyíltan szembeszállhat velük, s gyakorta még egy jól felszerelt, rendkívül tapasztalt karakterekből álló csapat is kerüli a velük való szembefordulást.

A hatalmasok ők, minden dolgok mögött állók, akiknek kezében minden összpontosul. Koronás fők, gengszterbandák, vállalatóriások, korcs istenek, stb. Ha meg is jelennek a történetekben, azt legtöbbször a színpalak mögül teszik, cselekedeteikre csak következtethetnek a játékosok. Így lehet, hogy háborúk dúlnak az események háttérében, világformáló dolgok zajlanak, míg a játékosok a boldogulásukkal, a túléléssel foglalatostkodnak.

Ezek az NJK-k igen ritkán kerülnek kapcsolatba a játékosokkal. Legtöbbször megközelíthetetlenek, sérthetetlenek – ilyen módon karakterisztikáik kidolgozásával nem kell különösebben bíbelődni. Ha felbukkannak, azt érdemes mindig jól előkészíteni, esetleg látványosra, de mindenképpen emlékezetesre kerekíteni. Érdekesekek lehetnek azok a játékok, melyekben ilyen hatalmasok is részt vesznek – persze szigorúan a háttérből – és a játékosok közvetlenül vagy közvetve az ő akaratuknak megfelelően cselekednek.

Célszerű minden játék háttérébe beépíteni őket, s fontos, hogy a mesélő mindig tisztában legyen a terveikkel, ne érhesse váratlanul, ha a játékosok valami módon be akarnak avatkozni a dolgaikba.

Mindezek után lássunk néhány olyan dolgot, melyekről szót kell ejtenünk. Mire kell figyelni az NJK-kal kapcsolatban? Már ugyan említettük, de nem árt újra kihangsúlyozni. Az NJK-k gondolkodnak, alkalmazkodnak, általában ragaszkodnak az életükhöz és ennek megfelelően próbálnak viselkedni. A mesélőnek mindezt szem előtt kell tartania, ha jó játékot szeretne. Ne hagyja, hogy az NJK-it egyszerűen lecsapják vagy, hogy azok feledésbe merüljenek: „-És Jackson mit csinál? – ú tényleg!”

Ugyanakkor ne feledje, hogy lehetnek dolgok, amikre még ők sem képesek. Hogy nem juthatnak információ birtokába, ha azokat nem szerzik meg! Nem támadhatnak valakinek azonnal a gyenge pontjára, ha azt csak a mesélő tudja. Hogy azért nem hoznak létre egy varázslatot, mert a mesélő tisztában van vele, hogy úgysem működne, stb. (Persze mindez a játékosokra is igaz, de ez más lapra tartozik.)

Az NJK-k hírhordozók. Rajtuk keresztül értesülnek a játékosok szinte mindenről, ami egy játékban történhet. Tulajdonképpen ők mozgatják a karaktereket, éppen ezért nagyon fontos, hogy mit, hogyan mondanak, tesznek. Ha a mesélő beszélteti őket, próbáljon természetes maradni, fogalmazzon egyszerűen, tisztán, jól érthetően. Ne felejtse, hogy amit nem mond, arról a játékosai nem is tudnak. Ha azt szeretné, hogy ne tűnjön ki egyértelműen az NJK mondandójából, hogy a játékosok mitévők is legyenek, ha azt szeretné, hogy elgondolkodjanak a hallottakon, hogy tudják kiszűrni a mondandóból, hogy mi a fontos nekik, és mi nem, akkor ne legyen rest jegyzeteket készíteni, gyakorolni. Ha csak lehet, ne olvassa fel a szöveget, hanem adja elő ő maga!

Nagyon hatásos lehet, ha a mesélő nem csak beszédében, de gesztusaiban, mimikájában is stílust talál az NJK-nak. Ne szégyellje valóban megszemélyesíteni azokat. Ha a játékosai partnerek ebben, nyugodt szívvel hadonásson, ugráljon, táncoljon, ha egy NJK-t alakít.

Az igazán tapasztalt mesélő nem egyszerűen a játékhoz, hanem a játékosaihoz találja ki az NJK-it. Ismeri stílusukat, esetleges problémáikat, s akár olyan szereplőket is bevonhat ily módon a játékba, melyek valójában a játékos mindennapi problémáit hivatottak megoldani. Így ő a szerepjátékon keresztül szembesülhet a kérdéseivel, s az esetleges válaszokkal is. Ez azonban nagyon komoly és felelősségteljes próbálkozás, csupán a játék, a próba kedvéért senki ne próbálja ki! Szélsőséges esetben ugyanis komoly problémákhoz vezethet egy rosszul levezetett játékülés, egy rosszul kitalált NJK.

Külön kérdés az úgynevezett „mesélő kedvenc NJK-ja”. Sajnos minden mesélőnek tudomásul kell vennie, hogy – hacsak nem olyanra készítette -, bizony a legjobban sikerült, legkedvesebb NJK is

sérülékeny és halandó. Az megengedett, ha védi az életét, s furfangosnál furfangosabb módokat talál a túlélésre. De ezt semmiképpen nem teheti akkor, ha viselkedése ellentmond a szabályoknak, ha ezáltal légbőlkapott módszerekkel tizedeli ellenfeleit, ha a játékosok szórakozásának rovására kerül az előtérbe. A mesélőnek ki kell szolgálnia a játékosokat, s elsősorban arra kell figyelnie, ők mit szeretnének.

Hogy mennyire kezelheti rugalmasan a mesélő a rendszer adta szabályokat? Akár NJK-ról van szó, akár nem, meggyőződésem, hogy a legteljesebb mértékben – feltéve, ha ebben a játékosai is partnerek, és elfogadják az általa hozott változásokat.

A másik kivételt a különböző dramaturgiai okok szolgáltatják. Ha azáltal a játék látványosabb, hangulatosabb, izgalmasabb, fordulatosabb lesz, a mesélő szabadon változtathat a rendszer adta kereteken belül. Hozzátehet és elvehet, NJK-inak új varázslatokat kreálhat, sosem látott könyvekkel ajándékozhatja meg őket, a harc hevében elmehet a kisebb hiányosságok felett, nagyvonalúan elintézhet, megengedhet bármit, ha ezzel a játék lesz gördülékenyebb. Ugyanakkor nem engedheti meg sem magának (NJK-inak), sem játékosainak, hogy felboruljon a játékegyensúly, hogy logikátlan, súlyos következményekkel járó döntéseket hozzanak csak azért, mert „az a lánggömb ott jó ötletnek tűnt”.

Ha hibázott, célszerűbb inkább elismerni, mint körömszakadtáig ragaszkodni vélt igazához, mert ezzel nem csak fals következmények lavináját indítja el, de elveszíti a játékosait is. Nekik pedig joguk (és kötelességük), hogy a hülye mesélőket magukra hagyják!

Ha a mesélő valóban odafigyel játékosaira, egykönnyen a kedvükben járhat, s ők talán észre sem veszik, hogy az általa megszemélyesített NJK-k valójában az ő elejtett megjegyzéseik, vágyaik alapján készültek.

Hogy valóban sikerülte olyan karaktereket kitalálnunk, amelyek hasznosak, szórakoztatóak lehetnek a játék szempontjából, egyhamar eldönthetjük: az igazán jól sikerült NJK-k egyhamar élni kezdenek, idővel szinte maguk alakítják a sorsukat. Ilyenkor büszkén hátradőlhetünk – jól dolgoztunk.

Gazsi

A fejvadászok és a lovagok kötöttségeiről

Minden karakter számára fontos az életelvek, az a szemlélet- és gondolkodásmód, azok az erkölcsi nézetek, amelyek alapján cselekszik, melyek meghatározzák tetteit, melyek alapján a különböző szituációkban dönt. A legtöbb kaszt számára ezek csupán jellembeli vagy előtörténetből származó megkötések, irányelvek, amelyek csak keretet adnak az illető cselekvési szabadságának, de nem verik őt bilincsbe. Akad azonban két kaszt, amelyek számára – éppen abból fakadóan, hogy az adott kasztba tartoznak – sokkal súlyosabb megkötéseket kell figyelembe venni a játék során. Természetesen a lovagokról illetőleg a fejvadászokról van szó.

Mindkét kaszt szigorúan zárt keretek között tevékenykedik, s ha cselekedeteik alapján nem is, ám bizonyos, mindőjükre jellemző komoly megszorítások miatt mégiscsak rokoníthatók. Az alábbiakban – noha általánosan mindenkire ráhúzható sémákat hiába is keresnénk – arra próbáljuk megtalálni a választ, melyek lehetnek azok az irányelvek, törvények, mozgatórugók, melyek az adott kaszt tagjait egymáshoz, szigorúságuk, következetességük révén pedig a másikhoz kötik.

Lovagok

Valamivel könnyebb a helyzet, ha először a különböző lovagokat, lovagrendeket vesszük górcső alá. Akad ugyanis négy szempont, melynek Ynev minden egyes lovagja megfelel, függetlenül attól, hogy hol született, milyen vallás híve vagy miként keresi a boldogulást.

Lovag kizárólag nemesi születésű illetőből válhat. Nincs a kontinensnek olyan országa, ahol a lovagok soraik közé fogadnának bárkit is, aki nemtelen szülők gyermeke lenne. Ez nem csupán tartást ad nekik, de egyben megfelelő neveltetést, a különböző viselkedési normák ismeretét, és természetesen illő stílust is jelent. Olyan dolgok ezek, melyekre valóban születni kell, s ha meg is lehet tanulni, az így szerzett ismeretek soha nem lesznek egyenértékűek a valódi nemesi „iskolákban” megszerzhető tapasztalatokkal. Meglehet éppen ezért tartják sokan gőgös, pökhendi alakoknak ezeket a harcosokat, s néha bizony igazuk is van.

Hűség, lojális szolgálat, önfeláldozás. Oly szavak ezek, amelyek minden lovag előtt ismertek kell legyenek. Aligha akad Yneven közöttük, akit ne kötne az adott szava olyasvalakihez, akinek viselkedése, gondolkodása, céljai példaértékűek a számára. Lehet z egy lovagrend nagymestere, egy hűbérúr, egy uralkodó, stb. Egy igazi lovag számára nem is akadhat más cél, mint az ilyen vezetők, hadvezérek, eszmék, stb. becsületos szolgálata. Éppen ezért elképzelhetetlen, hogy egy lovag ne tartana ki a végsőkig az általa legkövetesebbnek vélt ideák, személyek, vezetők mellett, még abban az esetben is, ha ezáltal az életét teszi is kockára.

Nehézlovas harcmódor. Ez a harmadik szempont, amely megkülönbözteti őket más harcosoktól. Akadnak ugyan, akik szintén hasonló vértzetben vagy fegyverekkel küzdenek, ám ettől önmagában még nem lesznek lovaggá. Ha nem teljesülnek rájuk a további követelmények, aligha tekintheti őket bárki is annak.

Erkölc, becsület, elhivatottság. Ez a negyedik feltétele annak, hogy valaki valóban a kaszthoz tartozónak nevezhesse magát. Szorosan összefügg mindazzal, amit a hűség kapcsán már felemlgettünk. Minden lovagrendnek létezik egy írott vagy íratlan erkölcsi kódexe, amelyhez mindannyian szigorúan tartják magukat. Ennek megsértésénél nem véthet nagyobbat bárki is. Természetesen ezek a „parancsolatok” vidékenként, kultúránként mást és mást tartalmaznak, attól függően, hogy az adott helyen miként vélekednek a világ dolgairól. Így azután könnyen elképzelhető,

hogy míg valamit az egyik lovagrend a legnemesebb feladatai közé sorol, az másutt meg sem fordul a kasztbeliek fejében. Bárhogy is vélekedjen erkölcsről és becsületről egy pyarronita, hiba lenne azt hinnie, hogy ugyanezen elveket tekinti magáénak egy gorviki lovag is. S jóllehet másként ítélik meg a mérgek használatát vagy más elvek döntenek arról, hogy ki a méltó ellenfél, akad néhány pontja ezeknek a kódexeknek, ahol még a legtávolibb nézetek is megegyeznek.

Ezek egyike az adott szó szentsége. Ha egy lovag valóban a szavát adja bármire is, ahhoz minden körülmények között tartani fogja magát. Meglehet, hogy Gorvik vagy Toron lovagjai hazugságon kaphatók, ez azonban mégsem jelenti azt, hogy ha valakinek lovagi szavukat adják, azt azok után nem tartanak be.

Az ellenfél tisztelete is szintúgy azon elvek közé tartozik, amelyeket minden lovag magára nézve kötelezőnek tekint. Persze egész más elvek alapján döntenek el Kránban és Erenben, hogy ki számít ellenfélnek, viszont mindenki bizonyos lehet abban, hogy mihelyt méltónak találtatott rá, az adott lovagrend szabályait betartva fognak vele küzdeni.

Szintén hasonló a megítélése a bajtársakkal való viszonyoknak. Minden lovag gondolkodás nélkül segíti azokat a társait, akik hasonló hitelveket vallanak. Ezért lehet, hogy az egyes lovagrenden belül nagy az összetartás. Esetenként az is előfordulhat, hogy akkor is társuk mellé állnak, ha ez sokak rosszallását kiváltja.

Akadnak persze más hasonlóságok is, melyek nem köthetők észbeli vagy erkölcsi megfontolásokhoz, mégis szorosan kapcsolódnak a lovagokhoz. Mindegyikük rendkívül büszke, esetenként a hiúság sem áll távol tőlük. Mindez annak a neveltetésnek köszönhető, melyet a nemesi udvarokban kapnak. Számukra a viselkedésük soha nem póz – ők valóban vallják is, hogy ez a helyes és egyedül üdvözítő magatartás. Ugyanakkor aligha akad közöttük olyan, amelyik megelégedne azzal a ténnyel, hogy egy lovagrend a tagjai közé fogadta. Akad, ahol ezt talán önhiúságnak, törtetésnek nevezik, lovagi körökben egyszerűen azt látják benne, hogy egy társuk az egész világnak meg szeretné mutatni, hogy méltó a bizalomra, hogy képes olyan hősi tetteket végrehajtani, amelyek öregbítik az ő és a rend hírnevét. Az így kivívott megbecsülést azután sokan sokféleképpen próbálják felhasználni. Akadnak vidékek, ahol a mihamarabbi előrejutás szolgálatába állítják, másutt csak az egyéni hírnév hangsúlyozását tartják fontosnak. Sokan csupán személyes példát szeretnének állítani társaik – és az eljövendő lovagok – elé, a rendben betöltött pozíciójuk nem érdekli őket, s ezt általában az indokolja, hogy feletteseiket, vezetőiket sokkal példamutatóbbnak, érdemesebbnek tartják az adott feladatra. Mindig új és új kihívásokat, megmérettetéseket keresnek, s ez kiváló kalandozóvá teszi őket. Mindez természetesen egyfajta kényszerpályára küldi a lovagokat, akik egyszerűen nem cselekedhetnek másként, mint ahogy azt a rend, annak regulái, erkölcsi eszméi és gyakran a közvélemény elvárja tőlük. Akadnak vidékek, ahol nem csupán a lovagok, de az általános vélekedés szerint is ők képviselik a létező legtökéletesebb harcosokat, akik mindig az élen állnak, és példát kell mutassanak az adott ország többi fegyveresének is.

Éppen ez az, ami a lovagok számára lehetetlenné teszi, hogy olyan dolgokba ártsák magukat, amelyeket méltatlannak ítélnék lovagi eszményeikhez, amelyek nem jelentenek kihívást, ahol nincsenek megfelelő ellenfelek, ahol nem öregbíthetik maguk és a rend hírnevét, ami nem hoz megbecsülést, tisztességet számukra – mégha csak társaik körében is. Bárhogy alakulnának is a dolgok, a legritkább esetben tehetik meg azt, hogy a maguk feje után menjenek. Mindig a rend, az általa képviselt értékek, az elfogadott erkölcsi normák szerint kell cselekedniük – függetlenül attól, hogy egyébként nekik maguknak milyen terveik lennének. (Neveltetésük, gondolkodásuk általában nem is teszi lehetővé, hogy kizárólag a saját érdekeiket szem előtt tartva cselekedjenek. Meglehet eszükbe sem jut.)

Ha egy lovag valami módon mégis eltérne a fentiektől, ha szegyenben marad, ha vét a rend törvényei ellen, ha elárulja őket vagy elveiket, akkor a többiek – s gyakorta az egész általuk képviselt eszmerendszer számára áruló lesz. Ennél nagyobb szegyen lovagot nem érhet, hisz ezzel mindenfajta jogát elveszíti, nem számít többnek egyszerű harcosnál, társai elfordulnak tőle, nem tekintik többé maguk közül valónak, gyakorta még arra sem tartják érdemesnek, hogy egy levegőt szívjon velük. Nem lesz több, mint egy felkapaszkodott pór, aki méltatlan arra, hogy lovagi fegyverei legyenek. Bizonyos körökben az ilyesfajta árulásnak súlyosabb következményei is vannak, s az illető örülhet, ha valami mód egyáltalán életben marad.

Fejvadászok

Rendkívül sok hasonlóságot mutatnak a különféle fejvadász és orgyilkos szervezetek. Nem mintha akár fegyvereikben, akár harcmodorukban egy kicsit is hajaznának a lovagokra, de őket is olyan motivációk vezetik, olyan közösségekben élnek, oly erős az összetartás közöttük, hogy bizonyos kérdésekben óhatatlanul is érdemes összehasonlítani őket.

Mint ahogy egy nehézvértes lovasból sem lesz szükségszerűen lovag, úgy nem lehet fejvadásznak sem nevezni senkit, aki lesből támad és esetleg gyilkolni akar. Csakis a szervezett keretek között tevékenykedő gyilkosok, testőrök, kémek, stb. tekinthetők fejvadásznak, mindenki más legfeljebb renegát vagy jól képzett gyilkos lehet.

Ami a lovagoknál a nemesi neveltetés, azt a fejvadászklánokban a már-már családi összetartozás jelenti. A fejvadászok a legtöbb esetben már fiatal koruk óta egy-egy klán mellett vannak, világlátásuk, életelveik nagyban meghatározza az a közeg, ahol felcseperedtek. Itt szerzik meg azokat az élményeket, amelyek alapján kialakulnak bennük azok az érzelmek, amelyek az összetartozást, a hűséget, a büszkeséget hivatottak biztosítani. Igaz ugyan, hogy akadnak fiatal fejvadászklánok is, ám a legtöbb hasonló ynevi szervezet komoly történelmi múlttal rendelkezik. Ezek a tradíciók, szokások, írott szabályok avagy szokásjogon alapuló törvények alapjaiban meghatározzák egy-egy fejvadász viselkedését. Gyakran nem csupán egy fontosabb pozíció szerepe van ily módon tisztázva, de a klán minden tagjának pontosan körülírható tevékenysége is.

Akárcsak a lovagok esetében, úgy a fejvadászoknál is akadnak olyan alapelvek, amelyek felbukkannak Ynev majd minden hasonló testvériségében.

Az összetartozás és a hűség mindenképp felett. Egy-egy fejvadászklán – éppen azért, mert a tagok gyermekkoruk óta itt nevelkednek, s gyakorta valós rokoni szálak is összefűzik őket – szinte már családként működik. A tagokat – a kívülről érkezetteket is – hűségeskü köti a klánhoz, melynek megszegésénél komolyabb bünt klántag nem tehet. Ez a hűségeskü szabályozza az egyén és a klán viszonyát. A legtöbbször valamiféle erkölcsi kódex is áll mögötte, amely pontos támpontokat nyújt a tagok és a klán kötelelességeiről és feladatairól, nemritkán konkrét példákkal határozva meg a teendőket. Gyakorta éppen a családi vagy családi közösség az, amely elősegíti a tagok feltétlen hűségét. Nemigen akad ugyanis olyan, aki hajlandó lenne szeretteit elárulni vagy elveszejteni. Ugyanígy a szereteten alapuló zsarolás is megfelelő büntetés vagy ellenintézkedés lehet a mégiscsak hűtlenné vált tagokkal szemben.

A rangsor. Minden klánban komoly, pontról pontra szabályozott rangsor van érvényben, mely meghatározza a tagok helyzetét, egymáshoz való viszonyát, behatárolja cselekedeteiket és megszabja lehetőségeiket. Mindenben igazodik a már említett hűségeskühöz és az erkölcsi kódexhez. Igaz ugyan, hogy minél feljebb kerül valaki ezen a ranglétrán, annál több mindenhez van joga, s bátrabban, szabadabban cselekedhet, ugyanakkor sokkal nagyobb a felelőssége a klán többi tagjával szemben, sokkal többet kell foglalkoznia a rábízottak gondjaival, szükségleteivel, boldogulásával. Egyes

testvériségeknél ez a más-már családfelelősség valóban azt jelenti, hogy a klán tagjai vérüként tisztelik a felettük állókat még akkor is, ha valójában semmi rokoni kötelék nem fűzi őket egymáshoz. A fegyelem. A fejedelmek klánok összetartásának és fennmaradásának alapköve, ami részint az eddigiekből is következik. Szigorú – katonai – fegyelmet kell tartani az olyan szervezeteknél, mint amilyenek az orgyilkos testvériségek is. Voltaképpen harcosokról – még ha azok egy speciális változatáról – van is szó, elkerülhetetlen hát a megfelelő intézkedések bevezetése és elfogadása. Nem egyszerűen kisebb kellemetlenségek kiváltó okai lehetnek a különféle mulasztások. A klánok tevékenységének jellegéből adódóan a fegyelmetlenségek akár az egész testvériség bukásához is vezethetnek.

A titoktartás. Talán még az előző ismérvnél is fontosabb. A fejedelmek klánok természetük szerint titokzatosak, hiszen cselekedeteik a legkritikább esetben kerülnek a nagy nyilvánosság elé. Hogy ez továbbra is így maradjon, hogy távol tarthassák maguktól a kellemetlenkedőket, hogy biztonságban dolgozhassanak, elengedhetetlen, hogy mindez rejtve maradjon az esetleges kutató tekintetek elől. Aligha akad fejedelmek, aki kapcsolataival, képességeivel, feladataival hűtlen. Ilyen erővel akár orgyilkosságot is elkövethetne. Ugyanígy rejtve kell maradnia a klán lakhelyének, szokásainak, szertartásainak, stb. Nincs olyan szervezet, amely magát akarná gyengíteni azzal, hogy kifecsegi a titkait.

Akár csak a lovagok esetében, a fejedelmek között is akadnak erények, melyekre különösen büszkék, amelyek segítségével kiemelkedhetnek társaik közül. Ezek a ravaszság, az ügyesség és gyorsaság, a tisztánlátás, az alkalmazkodókészség, a lojalitás, a feltétlen engedelmesség, bátorság, stb. Igaz ugyan, hogy a legkritikább esetekben éneklék meg őket a trubadúrok, viszont mindannyian tudják, hogy a fenti erények nemcsak a maguk, de a klán boldogulását is szolgálják.

Már sokszor említettük a klánok kapcsán bizonyos erkölcsi kódexeket. Akár csak a lovagok esetében itt is arról van szó, hogy milyen elvek határozzák meg a klán mindennapjait, a gondolkodásukat, a tetteiket. Kihatással van döntéseikre, gyakorta eleve meghatározza a lehetséges választásokat.

Általában nincs szoros összefüggésben az adott kultúrkör vallásával, ám az tagadhatatlan, hogy a helyi világnézet minden esetben rajta hagyja a nyomát. Ezek azok az – írott vagy íratlan – törvények, amelyek minden másnál jobban meghatározzák a tagok cselekedeteit, ugyanakkor biztosítják, hogy amennyiben azok szerint él, egyszerűen nem tehet a klán ellenére. Ha viszont megszegi ezeket, a lehető legkomolyabb bünt követi el.

Éppen ez az, ami élvezetessé – és nehezebben játszhatóvá – teszi a fejedelmek klánokat. Nekik is – akár csak a lovagoknak – állandóan alkalmazkodniuk kell, folyamatosan a közösség érdekeit kell figyelniük, mielőtt saját problémáikon elgondolkoznak. Hűségük, tántoríthatatlanságuk erre a garancia, no és persze azok az évek, melyek során vérükbe ivódott ez a fajta gondolkodásmód.

Ez a magyarázat arra, miért kell a kalandozó fejedelmek mögé minden esetben klánt, célokat, esetleg hosszan elhúzódó, hosszútávú feladatokat kitalálni. A fejedelmek, aki nem tartozik egyetlen klánhoz sem, csupán renegát. Áruló. Aki így vagy úgy, de becsapta azokat, akik felnevelték, kijátszotta, esetleg cserbenhagyta őket. Hogy miként birkózik meg ezzel a teherrel – esetleg az őt üldöző bosszúszomjas alakokkal – az legyen immár az ő gondja.

Amennyiben egy fejedelmek mégis eltérne ezektől a normáktól, a fent részletezett kikötésektől, valamilyen formában felrúgná azt a szövetséget, amely a hűségesküvel jött létre közte és a klán között. Az ilyen esetekben a legkritikább alkalommal bocsátanak meg a vétkesnek, a legtöbbször arra sincs ideje, hogy esetleg magyarázkodjon. Árulónak, ellenségnek bélyegzik, s megvonnak tőle mindent, amit a klán kebelén eddig élvezhetett. Társaiból vadászok lesznek, s gyakorta megpróbálják halállal büntetni az árulójukat. Akadnak olyan testvériségek, amelyek a kisebb bűnöket csupán száműzetéssel torolják meg, ám ez meglehetősen ritka. Ha az áruló valami más módon mégis megússza a klán bosszúját, egyik

legfőbb büntetésként – az esetleges lelkifurdalás, stb. mellett – azt kell elviselnie, hogy mindaz a biztonság, amit eddig élvezett, egy csapásra szertefoszlott. Rangrejtve, titkolózva kell élnie, mindeniben ellenséget szimatolhat, s egy jó darabig valószínűleg nem akad senki, akihez bizalommal fordulhatna, aki gondját viselné vagy megtorolná a rajta esett sérelmeket.

Ha a fentieket a játéktechnika vonatkozásában vizsgáljuk, nem nagyon lehet konkrétan számokat és módosítókat találni. Ha valaki mégis ezekhez ragaszkodik, akkor célszerű a papok, paplovagok I.-ben leírt erkölcs képzettséget megnéznie. Ez is kapaszkodót jelenthet, a KM-ek azonban más, mesélői eszközökkel is hathatnak a játékosok fejedelmének vagy lovag kasztú karaktereire.

Találjanak ki számukra megfelelő kihívásokat, igazi feladatokat, melyek megoldása dicsőséget, megbecsülést, előrelépést hozhat a számukra a lovagrenden vagy a klánon belül.

Ígéretesek lehetnek azok a feladatok, szituációk, amelyek során a karaktert ellentmondásba keverhetik saját elvei és a társai képviselte eszmék. Érdeemes megfigyelni, hatott-e rá a sokéves nevelés, a gondoskodás, megváltozott-e a véleménye az erkölcsi irányelvekről, s ha igen, akkor miért.

Ha pedig a játékosok sikeresen megfelelnek a vizsgán – akár úgy, hogy a meghatározó eszméket követik, akár úgy, hogy rádöbbenve azok helytelenségére felvállalják az ezzel járó következményeket – a KM nyugodt szívvel jutalmazza meg őket.

Gazsi



Magisztérium 6

Íme, folytatódik a Magisztérium. Ezúttal levelekből válogattuk össze a kérdések legjavát, hogy a játék- és Ynev technikai kérdésekben eligazítást adjunk.

Pelles Péter, Telk

„- Kezdeném egy történettel, amiből adódnak a kérdések: Amikor jómagam még nem meséltem, és igencsak kezdő játékos voltam (1 év), volt egy kaland, ahol egy varázslóval és egy paplovgal együtt a sivatagban pontosabban a széle menti államokban kalandoztunk. Egy fontos tárgyat kellett volna megtalálni, és visszahozni. Na most az történt, hogy a varázsló (dorani, Tsz.: 6, faj: dzsenn),...”

Nekem már ez a dorani dzsenn sem tetszik igazán...

„...mivel a kaland kudarcba fulladt, visszament, és egyedül próbálta elhozni a varázstárgyat. Na most meghalt, de...

Lehet, hogy volt már hasonló kérdésetek, de az biztos, hogy én nem tudom ezeket a kérdéseket megválaszolni a könyv alapján és vagyunk így négyen. A varázsló testén volt egy Halottmozgatás bélyeg, na most a drága föltámadt egy idő után, és lett belőle egy élőhalott dorani dzsenn varázsló. Amíg nem lettem KM, nem tudtam, mit is jelent egy ilyen ember. És három kaland után rájöttem, hogy ennek véget kell vetni. Mivel megölni nem akartam, vagyis mindenáron elpusztítani, megpróbáltam megvívni azt, hogy élőhalott lehessen, vagy a közeljövőben ezt bárki megtehesse. „

Előbb nézzük a fontosabb kérdéseidet, azután majd elmondom a dologról a saját véleményemet is.

„- Csak a halott testre lehet elhelyezni a Halottmozgatás bélyeget, vagy lehet élőre is?”

Elvileg nincs annak akadálya, hogy élő testre ezt a bélyeget felróják, csak hát nemigen van értelme. Az, aki mégis megteszi, minden bizonnyal elmebeteg, vagy veszedelmes nekromanta.

„- Mivel a Bestiáriumnál a homonkulusznál le van írva, hogy az asztrálja eltorzul, stb., akkor ez igaz akkor is, ha magának rakta fel, vagyis akarta, hogy rajta legyen a bélyeg?”

A homonkuluszok elsősorban mágikus úton létrehozott, mesterséges testek, habár arra is akad példa, hogy halottakat használnak fel ilyen célra. Lelket kell beléjük idézni, különben nem működnek. Hogy ez a lélek egyébként milyen, az más kérdés. Tény azonban, hogy nem feltétlenül kell azonnal számolni a megromlott asztrállal és hasonlókkal, tehát ez a te esetedben nem annyira fontos. Tény azonban, hogy a homonkuluszok a legritkább esetekben sem akarják, hogy bármi is rájuk kerüljön, ne lévén saját akaratauk.

„- Akkor viszont, hogy lehetnek élőhalott boszorkánymesterek?”

Ez más lapra tartozik, lévén, hogy az „életüket” ily módon meghosszabbító alakok jobbra valamely felettes hatalomtól kapják az erőt, mégpedig azért, hogy szolgáljanak. Én azonban ilyenekkel kizárólag, mint NJK-kal találkoztam eddig, s gyanítom, hogy ez így is van rendjén.

„- 20+K6 Ép, amit az élőhalott kap. Mikor, mekkora sérülésnél kerül olyan állapotba, hogy rothadni kezdjen, vagyis maradandóan megsérüljön?”

Ez a 20+K6 gyanítom, kizárólag a homonkuluszra vonatkozik. Sok minden függ attól ugyanis, hogy kit, mi kötelezett a túlvilági létre. Szerintem ezen Ép-k felének elvesztése már komoly károsodásokat okoz, amelyeket egyes varázslók átformázással orvosolhatnak. Ugyanakkor, ha maga a test nem tökéletes, nem képes önmagát megújítani, akkor csak idő kérdése, hogy ezek a bomlási folyamatok beinduljanak – hasak nincs ott egy hozzáértő, aki valamilyen úton-módon tartósítja a testet.

„- Lehet-e egy testen több az adott bélyegből? Pl. lehet-e több halottmozgatás bélyeg a testen?”

Ennek nincs semmi akadály. Egyedüli határt a mágiahasználó Mp-inek száma szabhat, bár hosszú idő elteltével mindez orvosolható. Az más kérdés, hogy amennyiben ezek a bélyegek valami olyan hatást fejtenek ki, melyek ellenállnak egyes erőknek, akkor az ő erejük soha nem adódik össze, mindig a leghatékonyabb van érvényben, s csak ennek megsemmisülésével lép helyére a következő. (A halottmozgatás esetében ez persze nem számít.)

„- Az elemi erő átveszti a vizet? Vagy milyen mélységben kezdi átvesztetni?”

Nem engedi át, hacsak nem az ősvíz valamilyen formájával támadnak rá. Ebben az esetben a nagyobb E-jű varázslat lesz hatékonyabb. Közönséges vizek nem kerülnek az elemi erő mögé (pl. aura), csakis a varázslat hatóidejének lejártával, az adott mágia megszűntével.

„- Tudnak-e a boszorkányhercegek varázslói mágiát alkalmazni, s ha igen, akkor az is feleannyi Mp-ba kerül?”

Nem tudnak, s így a kérdés második része már fölösleges is.

„- Egyáltalán, gondolom egy elf vagy egy dzsenn soha nem tenné magát élőhalottá, vagy bármilyen normális ember, annak ellenére, hogy játéktechnikailag ez hatalmas előny.”

Pontosan. Mint fentebb már említettem, egy ilyen szertartás végrehajtásához elég erős lelki deffektusra van szükség, már az illető életében is. Ebben az esetben igaz lehet az a feltevésed, hogy az ilyen lelkek már eléggé sérültek, és nem csak az asztráljuk, de a mentáljuk is.

Nos a véleményem a dolgról a következő: Nem tudom ugyan, hogy miként teszi valaki magát a halála után élőhalottá, de ha mégis megvalósítja, akkor az illető fejében komoly problémának kell lennie. Én leginkább úgy tudom ezt a dolgot elfogadni, ha ott a sívatagban valaki vagy valami átalakította a varázsló holttestét, és saját céljaira használta fel. Ez azonban sokkal inkább elképzelhető és kivitelezhető. Ebben az esetben pedig elég kevés az esélye, hogy a szerencsétlenül járt személy ura magának. Leginkább csak báb lehet az őt életre keltő kezében. Ha esetleg mégis sikerül magáról ezeket a kötöttségeket leráznia, akkor sem marad az, aki volt, s javaslom a továbbiakban NJK-ként való szerepeltetését, akinek az irányítását a KM veszi át. Igen izgalmas lehet az egykori társaknak ismét szembekerülnie, ráadásul immár az ellenséges oldalon.

Lássuk további kérdéseidet!

„- Mennyi mana-pontja van egy amund papnak? Tényleg szintenként 12?”

Pontosan.

„- Ha ez így van, akkor ez a Pyarron-Krán kényszerű szövetség egy kicsit mókás. Ugyebár még sok száz manával sem tudom, hogy egy amund pap a maga kevés szférájával mit tud kezdeni egy láthatatlan, légies, elemi erővel, stb. védett, magas szintű varázslóval szemben. Szerintem ez nem lett átgondolva, mert ezt a kis létszámú igen könnyen meg lehetne gyengíteni egy-két varázsló segítségével, akik megsemmisítenék a papokat. Tudom, a varázsló nem éppen az, aki irtja az ellenséget, de ha ennyire nagyon szükséges...”

Nos. Ez sokkal összetettebb kérdés. Nem csupán arról van szó, hogy néhány magas szintű varázsló oda bemegy, ami ugye nem szokásuk. Olyan sok magas szintű varázsló nem mászkál csak össze-vissza Yneven, arról már nem is beszélve, hogy az amundok sincsenek olyan kevesen.

Am ha mégis bemerészknének egy ilyen vidékre, garantálom, hogy tudnék nekik komoly érdekességeket mesélni, függetlenül attól, hogy légiesek, elemi erősek, láthatatlanok, stb. Nem csupán az amundok különféle mágikus praktikáira gondolok itt elsősorban, meg hogy egy-egy templomban nem csak három-négy harcos lófrál, de ne feledkezzünk meg a különböző démonokról sem – itt elsősorban a faldémonokra gondolok. Ezek a teremtmények a mai napig jobbra ismeretlenek a különféle varázslóiskolák előtt, rendkívül keveset lehet róluk tudni. Ami viszont édeskevésé érdeklí őket, hogy ki mennyire láthatatlan, légies, meg elemi erős. Az asztrálsíkról kivégzik és kész. Kell egy pár expedíció, mire nagyjából rájöhetnek, hogy miként is kell ellenük védekezni.

És ki tudja mi van még a sivatagban?

Kontrecz Milán, Nagykanizsa

„- Lehet-e Yneven naftavetőt személyi használatra venni? Ha igen, hol? És mennyi? És tűzköpöt?”
Ezeket a hadászati eszközöket soha nem magánszemélyeknek készítik, habár az lehet, hogy egy-egy kivételesen gazdag nemes áll egy vásárlás mögött, ő akarja saját hadseregét ezekkel még ütőképesebbé tenni. Az ilyen jellegű fegyverkészítő műhelyekre, dolgozóira általában az uralkodó rendeletei vonatkoznak, és semmilyen esetben nem adják ki titkaikat, s nem készítenek, nem készíthetnek ismeretlen embernek ilyen eszközöket, csakis uralkodói engedéllyel.

Lehetséges persze ilyen hadigépek megszerzése, zsákmányolása csakhogy rendkívül kockázatos, arról nem is beszélve, hogy a megfelelő kezelőszemélyzet és „lőszer” híján fabatkát sem érnek. Azt sem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy azok, akik ily módon próbálnak valaki ellenére tenni, legjobb esetben is hamarosan néhány fejjavadásra számíthatnak.

„- Még mindig nem vagyok tisztában a „szegmens” fogalmával.”

Gyakorlatilag egy másodpercnek felel meg.

„- Egy apró kéréssem lenne: Legyen egy Rúna különszám, amiben csak a M.A.G.U.S.-ról írtok!”

Annyit ígérhetek, hogy megfontolás tárgyává tesszük a dolgot.

Soproni Tamás, Budapest

Külön köszönjük, hogy ennyit bibelődtél leveled külalakjával!

Lássuk a kérdéseket!

„- Yneven milyen tömegsportok léteznek, ha léteznek egyáltalán?”

Tömegsportokról semmi esetre sem beszélhetünk, de létezik jónéhány olyasféle testedzési forma, amely mai értelemben tömegsportnak számít. A gazdagabbak számára az eszközigényes formái is elérhetők, míg a szegényebbek inkább csak saját testük az, amellyel versenybe szállhatnak. Különféle bajnokságok nem nagyon léteznek, m akad majd minden vidéken egy-egy verseny amelyre távolról is érkeznek vendégek.

A gazdagabbak körében divatosak északon a labdaházak, ahol a tenisz és a fallabda őséhez hasonló játékokat űznek; majd mindenütt találkozhatunk hajó és lovasversenyekkel, s bizonyos körökben a vadászatok különböző formái is kedveltek.

A szegényebbek között inkább az atlétikai versengések divatosak – futás, különféle súlyos tárgyak minél messzebbre való hajítása, és bizonyos csapatjátékok, mint pl.: Toronban a koba.

„- A kalandozó állataira vonatkozik-e a morális szabály?”

Hivatalosan nem, de ha ti úgy látjátok jónak, akkor nyugodt szívvel megtehetitek.

„- Akartok-e készíteni szerencsevadászok kiegészítőt?”

Igen, feltétlenül, ám addig még rengeteg egyéb tennivalónk van.

„- Az Új Tekercsekben a régi kasztok képzettségei le lesznek-e írva ötfokozatú képzettségrendszerben, vagy egyszerűen Af-2. fok, Mf-4. fok?”

Minden alapkaszt és specializáció képzettségeit kidolgozzuk az ötfokozatú rendszerre is.

„- Rúnázni lehet-e használt kardot, vagy újat kell készíteni?”

Csupán a varázslótól és annak felkészültségétől függ, hogy mire képes, de azt kijelenthetjük, hogy általában a már kész kardokat látják el rúnákkal, tehát nem feltétlenül kovácsolás közben.

„- Ha bosszút állok (jogosan) valakin (megölöm), de a jellemem káosz-élet, nem jár-e jellemváltozással?”

Nem. Bár a KM megnehezítheti a dolgot, ha ráébreszt, hogy esetleg lett volna más módja is a bosszúdnak, s komoly lelki dilemmába hajszolhat. Egy gyilkosság nem fogja feltétlenül megváltoztatni a jellemedet, csak akkor, ha az átélt élmény gyökeresen átalakítja egész gondolkodásodat.

Székely Elek, Vaja

„- A mostani történetemhez szükségem lenne Niare leírásához, de sem a Summariumban, sem az ET-ben nincs benne.”

Niare egyes titkairól a Papok, paplovagok II.-ben találsz leírást, bár azt előre kell vessem, hogy minden még ebből sem fog kiderülni. Ha sikerül kiadni az Enoszuke kiegészítőt, utána szerintem hamarosan Niarével is előrukkolunk majd.

„- Hogyan lehet pontosan meghatározni, hogy egy karakter mennyi súlyt képes magánál tartani? (Gondolok itt: fegyverek, páncél, hátizsák, élelem, stb.)”

Erre nincs pontos szabály, de javaslom, hogy az illető karakter erejéből és állóképességéből indulj ki. A két érték összege lesz az a súly kg-ban, amivel a vállán még harcolni tud levonások nélkül. Minden + kiló egyet-egyet levesz a Té-ből, a Vé-ből és a Cé-ből, minden +5 kiló pedig egyet a Ké-ből. A két főérték összegének kétszerese az a súly, amit magával cipelhet mindenhova, anélkül, hogy különösebben kifáradna, ötszöröse pedig az, amit hirtelen meg tud még mozdítani.

Perszer ez nem tökéletes, nem is hivatalos, nem tesztelte senki, de talán egy házi rendszerhez kiindulási alapnak elmegy.

„- Fegyveres harcot folyamatosan hány körig, percig bírja az adott karakter.”

Erre sincs szabály, de érdemes az illető akaraterjét és állóképességét alapul venni. A két érték összegének kétszerese határozza meg azon körök számát, amikor a karakter még levonások nélkül harcol. Ezután a fenti érték felét meghaladó számú körben (56 esetén tehát 28 körig) a harc kábultan, utána a küzdelem befejeztéig a harc bénultan módosítói lesznek érvényben. A harc végeztével minden egyes harccal töltött kör pihenőt kíván. Minden, a harc bénultan módosítóival eltöltött kör 5, a harc kábultan módosítóival eltöltött harci kör 2, míg a hagyományos harci körök fél perc pihenőt kívánnak. Csakis ekkor harcolhat ismét a karakter levonások nélkül. Ha nincs ideje az adott pihenésre, akkor az új küzdelem sokkal nehezebb lesz.

Mindaz, amit az előző válasznál leírtam, itt is érvényes. Gondolom, ez egy várvívásnál már nem állja meg a helyét, de igyekeztem minél egyszerűbbre venni a dolgot. Ha van jobb, egyszerűbb, átláthatóbb megoldások, várom szeretettel!

„- Egy varázsló képes-e örökkévalóságot varázssitalra alkalmazni?”

A hatására nem, csupán az anyagra. Így annak cseppjei mindörökké létezni fognak.

Líthas!

Gazsi

Az ynevi építészet

A Godorai birodalom

Az öröknek hitt Kyr Birodalom pusztulása, egy új kor eljövételét jelezte Ynev világán. A Hatodkort, mely vad háborúival, belviszályaival, méltán kiérdemelte a Káoszkor nevet. Új kultúrák születtek szinte a semmiből és ősi kultúrák alakultak át, vagy estek áldozatul a kor sötét árnyékának. A császárság bukása azonban nem rántotta magával a kyr civilizációt és évezredek hagyományait, ami valóságos csodavolt – és a hordozófaj megdöbbenő életerejére vallott. Azok akik túléltek Orwellával és teremtményeivel folytatott háborút, új birodalmak létrehozását tűzték ki célul. Isteneikbe, új vezetőikbe vetett hitük vezérelte őket, és egykori birodalmuk újraépítése volt az álmuk. A történelem ismerői tudják, hogy ezt ugyan nem sikerült elérniük, de kísérleteik nélkül a hetedikori Ynev számos területe – politikai, gazdasági és kulturális szempontból is – más képet mutatna. A Káoszkor első zavaros évszázadait követően Ó-Kyria utódként az „idegen” faj, három jelentősebb és egymástól független „államot” hozott létre: a Godorai Birodalmat, a Ryeki Démoncsászárságot és a Dawa Birodalmat.

Talán a Káoszkorból maradt ránk a legkevesebb írásos emlék, építészeti-tervrajz és alaprajz, de neves épületeiben a romboló idő kevés kárt okozott. Így ezek a neves építmények nagy része még ma is rendíthetetlenül hirdeti a kor vadságát, zűrzavarát és reménytelen küszködését Kyria egykori dicsőségének visszaállítására. A kialakuló három nagy államalakulat közül kettő – a Godorai Hercegség és a Ryeki Császárság – tudatosan vállalta és hirdette a kyr örökség továbbvitelét. De a későbbi Dawai Birodalom is az ó-kyr alapokra épült. Az alábbiakban, a legtovább fennmaradt államalakulat, a Godorai Birodalom építészeti emlékeit ismerhetjük meg.

Godorai Birodalom

A bukást követő évszázadokban hozták létre azok a kyr nemesek, akik később csak Godora hercegeinek nevezték magukat. E birodalom lett otthona a legtöbb ó-kyr kulturális értéknek. A birodalom földrajzi elhelyezkedése és éghajlata kitűnő lehetőséget kínált kyr építészeti hagyományok felélesztéséhez. Központja Erion volt. Északi határa pedig egészen az Elátkozott Vidékig terjedt, de egykor a Sheral nyugati lejtője és a jelenlegi Déli Városállamok területeinek egy része is a Birodalomhoz tartozott. Területeit pontosan soha nem lehetett meghatározni, mivel az állandó háborúk folytonosan változtatták – még virágzása idején is – határait. A Godorai-öböl partmenti sávját népesítették be legsűrűbben a kyr letelepedők. A kikötői települések, városok mellett a bentebb húzódo magaslatokon, domboldalakon is több várost építettek. Ezek a területek lettek a későbbiekben legfejlettebbek – gazdaságilag és kulturálisan is – és mint kiderült a betolakodók ellen is jól védhetőnek bizonyultak. Védve voltak az időjárás szeszélyeitől, a viharoktól, szökőáraitól. A hátszág és a külső helytartóságokban viszont mindennaposak voltak a harcok, így ezek többsége, „barbár” vidék maradt. Ezeken a területeken az építészet csak védelmi – katonai – szempontok szerint fejlődött és kevés helyet biztosított a kultúrának és épületeinek.

A birodalom alapítói és vezetői helytartóságokat hoztak létre, amely élén a helytartó állt. A helytartóságok a kor lehetőségei szerint egységesek voltak és a kyr civilizáció újbóli felemelkedéséért küzdöttek. Ősi isteneket imádtak és szertartások is a tradíciók alapján zajlottak. A hatalmas tudással azonban mégsem tudtak mit kezdeni, hiszen godora vezetői inkább katonák voltak semmint tudósok.

Az állandó csatározások – amit a környező államokkal vívtak – akadályozták hajdani birodalmuk megújulását, s a kyr hagyományok lassan feledésbe merültek. Ahogyan egykori dicső birodalmuk létrehozására tett kísérletük is.

A „menekülő” kyrek, művészeti értékeinek zömét magukkal vitték az új birodalom területére. Így az építészeti iskolák legtöbbje is itt koncentrált. A városok építésének ügye az uralkodó és közvetlen alattvalói, a Godorai Nagy Tanács kezében volt. A nagyobb tervekről azonban maga a város vagy a terület döntött. A kezdeti időszakban, az egykor egységes iskolák különböző és sajátos építési terveket tártak a birodalom vezetői elé. A kezdeti versengés sok vizsályt robbantott ki az iskolák között, intrikáik csak hátráltatták a birodalom fejlődését. A kisebb iskolák lassan megszűntek, de a nevesebbek közül is többen elvesztek. A versengést a Tyereg-oria Godora művészeti tanoda nyerte meg. Sikereségét nemcsak kitűnő művészeinek, hanem az iskola köré csoportosult harcos iskolának, a Giarey-eknek is köszönhette – így azután jelentős politikai befolyásra is szert tettek. Ezek a harci iskolák a művészet pártfogói voltak, de valószínű azonban, inkább az iskola politikai érdekeinek védelmére jöttek létre. A Tyereg-oria Godora iskola a felfedezés kori építészet alapelveit követte, amit még ó-kyr őseiktől örökölt. Ilyen volt a véd-falvak, véd-városok építése is. Nagy hangsúlyt fektettek a katonai építkezésekre. Erion is az iskola kitűnő mesterei keze alatt kezdte el fejlődését és lett a Városok Városa. Az iskola sikeres munkája nyomán általános érvényűvé válik a szabályos városépítés elmélete és gyakorlata. A háztömbök alapjait negyedenként változtatták. De legtöbbször csak méretbeli eltérések voltak. Viszonylag egyszerű utcakép volt a jellemző, és a házakat kívülről majdnem teljesen zárt homlokfalak jellemezték. A középületeket és a közteleket is ugyanebbe a rendbe próbálták szorítani. Ez a városterv szolgált alapul évszázadokon át a godorai városok építéséhez. A városok lakónegyedei korlátozás nélkül növekedhettek – természetesen csak akkor, ha a város urai erre engedélyt adtak. Az ó-kyr felfedezéskori építészettől eltérően, a stílusból hiányzott az agresszivitás. A zárkózottság, melykezdetben még nyugalmat árasztott, feledtette a birodalom határain kívül tomboló káosz. A tervekkel, alkotásokkal a közösséget próbálták szolgálni. Az egyszerűbb formákra törekedtek, ugyanis a birodalom urai tiltották a kései kyria dekadens stílus irányzatait. A vezetők a nagyszabású magánépítkezéseket is megtiltották. A főépítész vagy kinevezett segédei nélkül nem lehetett építkezésbe kezdeni, s aki ezt megszegte, az magas pénzbírságra, börtönre, egész különleges esetekben, halálra ítélték.

A középületeknél az oszlopsorokat a legtökéletesebb mértani pontossággal sorakoztatták fel – így a szemlélőben azt a benyomást keltették, mintha hős kyr harcosok tartanák vállukkal az épületek homlokzatát. Szakrális építészetükben próbálták megvalósítani elképzeléseiket az eszményi építészetről, a mérték és a rend alapján. Templomaikba belecsempészték a színházépítészet elemeit, így ezek a szentélyek a későbbiekben – ahogy a birodalom kezdte elveszíteni hatalmát és az istenekbe vetett hitüket – lassan színházként is szolgáltak, miközben megőrizték eredeti funkciójukat is. A birodalom bukása előtti évtizedekre azonban már teljesen elvesztették szakrális feladatukat. Jó példája ennek az erioni Tér Színház, amiben egykor Weila oltára díszelgett. Az épületek díszítései is leegyszerűsödtek, de a díszítmények nagy része mégis a hagyományos kyr formakincset idézte. A növényforma ornamentikák hullámvonalakká és spirálisan futó, egyszerű alakzatokká alakultak át. A késői Godorában már állatszobrok is felkerültek épületeikre. Sok helyen még most is fellelhetők az ekkor keletkezett vízköpők, amelyek szintén állatokat, mitikus lényeket formáznak.

A legtöbb energiát és pénzt Erion fejlesztésére fordították. A város napról napra változott. Amikor a birodalom katonai és mágikus potenciálja hanyatlásnak indult, akkor Godora kénytelen volt feladni területeinek egyes részeit. A legtöbb „felszabadult” terület kikerült ugyan a kyr politikai fennhatóság alól, ám a kyr kulturális befolyás továbbra is érvényesült. Ezeken a vidékeken sajátos kultúrkonglomerátumok alakultak ki, melyek folyton bizonygatták a kyr örökségtől való

függetlenségüket – ami nem volt igaz -, ugyanakkor igyekeztek oly színben feltüntetni magukat, mintha Kyriánál régebbi hagyományok folytatói lennének – ami szintén nem felelt meg a valóságnak. A falvak és a feladott területek lakói a nagyobb városokba vándoroltak. Erionban lassan kialakult a város politikai, gazdasági és társadalmi szerkezete, a városi maggal és a falusi környékkel, arisztokráciával és polgársággal. A még el nem vesztett kisebb városokat sem hagyták el teljesen. Ide a – lassan polgárosodó – katonaaρισztokráciát telepítették be és erőd valamint menedékvárakat hoztak létre. A következő években Erion fejlődését a kényserhelyzet és a védelmi feladatok sokasága határozta meg. Ekkorra a Godorai Birodalom tényleges hatalma csupán Erion óriási területére korlátozódott. P.sz. 1024-ben a város uralkodóhercege parancsot adott a „kis birodalom” fallal való körbevételére. A városfal hamarosan a függetlenségének feltétele és szimbóluma lett. A hatalmas munkálat az egész államot mozgósította és a birodalom még teljes bukása előtt létrehozta Ynev legnagyobb városfalát. A birodalom azonban már nem volt képes megvédeni, az amúgy is egyre inkább elnéptelenedő területeit, így mindenki a főváros, Erion falai közé-köré települt. Az idegenek bevándorlása egyre nagyobb méreteket öltött, így mára a Városok Városa lakóinak száma tizenötmillióra becsülhető.

Erion mellett – szinte párhuzamosan – egy másik nagy város építése is elkezdődött. A munkálatok legalább ugyanolyan nagyságrendűek voltak, akár a fővárosban. Rehgur városának építését, a Tyereg-oria Godora építészeti iskolából eltávozó Alrey Heisraal mester kapta meg. (Sokak szerint a mester sikerét és iskolájának 500 éven át tartó fennmaradását csakis annak köszönhette, hogy a Godorai Nagy Tanács egyik helytartói székében, nagybátyjának családja és annak rokonai ültek). A város eredeti rendeltetése elsősorban, az északról fenyegető veszélyek feltartóztatása volt. Ezzel az előretolt véd-várossal Eriont próbálták megóvni a betolakodóktól. Az elképzelés sikerét bizonyítja, hogy Rehgur falai több támadást is visszavertek. Biztos védelmében bízva, a hadászati építkezések lassan a háttérbe szorultak, és megjelentek a kulturális jellegű épületek. Gyógy- és fürdőhelyek, bordélyházak, helytartósági palota, színházak és amfiteátrumok nőttek ki s semmiből, eszelős gyorsasággal. A város urai és építészei lassan eltávolodtak a godorai építészeti normáktól és annak szigorú szabályaitól. Különös keverékstílus jött létre – a városon belül – a kései kyr hagyományok egyvelegével. Godora urai felszólították Rahgur városát, hagyjon fel örült tervei megvalósításával, mert amit csinálnak, az ellenkezik a birodalmi törvényekkel. Am a becsvágyó helytartó és az építészeti iskola ellenállt a parancsnak. Ezért Godora Nagy Hercege, az iskolát felszámolta, a helytartót és csatlósait kivégeztette. Ezzel alá is írták a város halálos ítéletét. A város teljesen elpusztult, romjai azonban még most is állnak, Erion és az Elveszett Lelkek Tava között.

S. J.

Tapasztalati úton készülő varázstárgyak

Mint ismeretes, a (jel)mágiának akadnak olyan eltorzult, korcs, mégis hatalommal bíró formái, melyek alkalmazása a magukra valami is adó varázslók számára lealacsonyító. Ám ez nem akadályoz meg más mágiahasználókat abban, hogy ők maguk ne alkalmazzák ezeket a nemzedékről nemzedékre öröklődő rajzolatokat, szertartásokat, melyek segítségével ők is képesek varázstárgyak létrehozására. Való igaz, hogy ezek nem minden esetben bírnak olyan hatalommal, mint az igazi jelmágikus varázstárgyak, ám mégis rendkívül hasznosak, s nem egy helyzetben nélkülözhetetlenek készítőiknek, felhasználóiknak.

A tárgyak leírása előtt feltüntetjük, hogy mely kaszt tagjai képesek az adott varázstárgy elkészítésére. Ugyanígy jelöljük a létrehozott varázslat időtartamát is. Az ár, mindenkor a készítendő varázstárgyhoz szükséges alapanyagok, hozzávalók árát jelöli. Ehhez szokták még hozzáadni a varázshasználók magának a létrehozott mágiának az árát. Ez vidékenként változó, s mindig a KM szava lesz a döntő az ügyben, de annyit megemlíthetünk, hogy általában a befektetett Mp-k számát szokás másfél arannyal megszorozni. Ebből is kitetszik, hogy nem igazán olcsó mulatság még a legegyszerűbb ilyen amulett, ital, stb. megszerzése sem.

Fénykő

Készítheti: bárd

Mana pont: 20 v. 40

Időtartam: maradandó

Ára: 2 ezüst

Elsősorban egyes északi bárdtestvériségek körében ismert az az eljárás, amely segítségével egy-egy megfelelő köre egy ágbogas rúnát rajzol az énekmondó, s manát plántál bele. Ezek után a rajzolat felizzik, s világítani kezd. Ily módon olyan világítóeszközhöz juthatnak, mely könnyen kezelhető, kis helyen elfér, s a későbbiekben már nem szükséges újfent mana-pontokat rápazarolni, csakhogy működjön. Az ilyen fénykövek soha nem nagyobbak egy gyermektenyérnél. Általában börtasakokban hordják őket, s csakis akkor kerítik elő, ha feltétlenül szükség van rájuk. Nem maga az ágszerű rajzolat az, ami világít ilyenkor, hanem a kő kap egyfajta belső – hő nélküli – izzást, ez vet fényt a környezetre. Fényerejét tekintve kétféle lehet. Vagy egy gyertyának vagy egy fáklyának megfelelő méretű. Ez a különbség a készítésére használt Mp-kben is megnyilvánul.

A mágia erősen átformázza a kő szerkezetét, ezért az ilyen varázstárgyak meglehetősen törékenyek, a tárgyak ellenállása táblázatban az üveg kategóriának felelnek meg.

Papagáj amulett

Készítheti: bárd

Mana pont: lásd a leírásban

Időtartam: 2K6 óra

Ára: 3 ezüst

Rendkívül furcsa az az amulett, melyet jobbra a Sheral déli oldalán élő bárdok készítenek. Ránézésre egyszerű, kerek fémlapocskának tűnik, melyeket vésetekkel láttak el. Valójában meghökkenítő képességekkel bír. Ha megfelelő sorrendben érintik a rúnákat, az amulett „megjegyzi” azt a hangsort,

mondatot, melyet először „hall”. Ezután azt meg is ismétli, mielőtt valaki ismét a megfelelő sorrendben érinti a rúnákat.

Akadnak olyan típusai is, melyeknél az üzenet elővarázslásához nem szükséges feltétlenül betartani a megfelelő sorrendet, tökéletesen elegendő, ha valaki – bárki – az időtartam lejárta előtt kezébe vette az amulettet, miután azt az üzenet leadása után gazdája elengedte.

Az így elhangzó hangsor minden tekintetben megegyezik azzal, amit az amulett „megjegyzett”.

Kizárólag egyszerű zörejek, hangok továbbíthatók ily módon, varázsolni, esetleg hatalomszavakat használni képtelenség.

Attól függően, hogy az amulettbe mennyi Mp-t fektettek, különböző hosszúságú hangsorok felállítására képes:

Hossz	Mana-igény
1 szó (hang)	15 Mp
5 szóig	30 Mp
10 szóig	40 Mp
20 szóig	50 Mp
30 szóig a háttér hangjaival	60 Mp

Halottúzó bot

Készítheti: boszorkánymester

Mana pont: lásd a leírásban

Időtartam: maradandó

Ára: 1 arany

Toron az igazi hazája azoknak a véseteknek, rajzolatoknak, melyek segítségével különféle hatások alkalmazhatók az élőholtakkal kapcsolatban. Ezek általában az ilyen jellegű bestiák távoltartására szolgálnak, de akadnak közöttük olyanok is, amelyek segítségével parancsolni lehet az egyes szörnyetegeknek – természetesen a felhasználásra kerülő Mp-k mennyiségének függvényében.

Noha az ilyen tárgyak eredetüket tekintve elsősorban az északi birodalomból származhatnak, manapság már egyetlen boszorkánymesteri szekta sem nélkülözheti azokat a magitorokat, akik hasonló tárgyak előállítására képesek.

A halottúzó bot nagyjából embernyi magasságú, vöröstölgyből készült eszköz, melyen három sorban található különféle vésetek. Ebből kettő a bot tetején, egy pedig nagyjából középtávon helyezkedik el. Segítségével használója távol tarthatja magától – és esetleg társaitól is – azokat az élőholtakat, amelyek ellen a varázs vérteteket nyújt. Az a bot, amely sikeresen ellenáll a III. nekrográfiai osztályba sorolható lényeknek, értelemszerűen ugyanazt a hatást biztosítja az alacsonyabb osztályba sorolt bestiákkal szemben is, a magasabbra sorolt szörnyetegek ellen azonban hatástalan.

A bot a felhasznált Mp-k függvényében bizonyos nagyságú területet hozzáférhetlenné tesz egyes túlvilági teremtmények számára. A terület nagyságától, illetőleg a távol tartható bestiák típusairól a lenti táblázat tájékoztat. (A felhasználandó Mp-k számát akkor kapjuk meg, ha a területre, illetőleg a szörnyetegek osztályára vonatkozó értékeket összeadjuk.) Ugyan a Necrografia osztályokba sorolja a démonokat is, ezek ellen azonban a bot hatástalan.

Osztály	Mp-igény	Védett terület	Mp-igény
I.	20	A botot fogó személy	15
II.	30	1 láb sugarú kör	25
III.	40	3 láb sugarú kör	45

IV.	50	5 láb sugarú kör	65
V.	60		
VI.	70		
VII.	80		

Holtak gyűrűje

Készítheti: boszorkánymester

Mana pont: 35

Időtartam: maradandó

Ára: 2 arany

Ez a gyűrű vidékenként más és más formájú, néhanapján különféle kövekkel is ékítik, abban azonban mindegyik megegyezik, hogy kígyóvonalban tekergő fekete vésetek találhatók rajta.

Meglehetősen hatalmat ad viselőjének, hisz segítségével az illető képes lesz a halottak nyelvén szólni, s természetesen megérti azt, ha a holtak szólnak hozzá ezen a nyelven. Akaratát nem tudja majd rákényszeríteni a túlvilági bestiákra, s a gyűrű védelmet sem nyújt ellenük. Csupán azt a szakadékot hidalja át, amit az élők és a holtak közötti közös nyelv – esetleges – hiány jelent. Így legalább egy, mindkét fél által ismert nyelv használatára nyílik lehetőség.

Kígyókarperec

Készítheti: boszorkány

Mana pont: lásd a leírásban

Időtartam: 10 kör

Ára: 1 arany

Állítólag a Taba el-Ibara boszorkányainak sikerült először helyesen alkalmazni azokat a régi szertartásokat és romlott hatalmú rúnákat, amelyekkel ezeket a praktikus varázstárgyakat létrehozták. Ma már északföldén is rájuk bukkanhatunk, noha kétségtelen, hogy igazi hazájuk a Sheraltól délre fekvő terület.

Alakjukat és fajtájukat tekintve rendkívül változatosak. Ugyanez mondható el az anyagukról is. Nem is lehet ez másként, hiszen első ránézésre csupán egy női ékszer láthat a megfigyelő. Ez a kígyóforma karperec csuklón és a karon egyaránt használatos, s minden esetben egy speciálisan csavarodó, tátott szájú állatot ábrázol. Akadnak olyanok, melyek szemeit drágakövekkel díszítik, másoknak csupán a különféle vésetek szolgálnak ékül.

Három különböző formáját különítik el az ismerői. Mindhárom megegyezik azonban abban, hogy naponta egyszer lehet használni, gondolati parancsra aktiválódik, és az időtartama minden esetben tíz kör.

Az első típusba tartozó varázstárgyak elkészítéséhez a boszorkánynak 45 Mp-t kell felhasználnia. Az így létrehozott varázstárgy mindenben a Kígyóvarázs I.-ben leírtak szerint fog viselkedni, ha aktiválják. Hossza viszont legfeljebb 10 lábnyi lehet, Vé-je 60, és legalább 20 Fp-t kell sebezni rajta ahhoz, hogy tönkremenjen.

A második típusba tartozó varázstárgyak létrehozásához a boszorkánynak 65 Mp-t kell felhasználnia. Az így létrehozott varázstárgy minden be a kígyóvarázs II.-nél leírtak szerint viselkedik majd. Legalább 30 Fp-t kell ahhoz sebezni rajta, hogy tönkremenjen.

A harmadik típusba tartozó varázstárgy nem más, mint egy valódi kígyó, melyet a boszorkány elvarázsol. A kígyót természetesen élve kell a varázslatnak alávetni, s az így „készített” tárgy a

későbbiekben varázseszköznek számít majd. Amennyiben aktiválják, a gazdája irányítja cselekedeteit az időtartam alatt. Harcértékei, esetleges mérge, Fp-i mindenben az eredeti állat értékei lesznek. Ha a kígyót megölik, természetesen a varázstárgy is tönkremegy. Elkészítéséhez 85 Mp szükséges. Mindhárom típusa igaz, hogy amennyiben a varázslat időtartama során a kígyó megsemmisül, abban az esetben maga a kígyókarperec is végérvénnyel tönkremegy. Bármilyen egyéb – nem halálos – sérülés a következő használatra eltűnik.

Gazsi



Klánok, Rendek - A Második Arc Testvérisége

„Nyeltem egyet de se a gyógyital ízétől, se a torkomban növekvő gombóctól nem sikerült szabadulnom.

- Az inkvizíció...?

- A Második Arc testvérisége nem azonos az inkvizícióval - dünnyögte Celestius. - Önálló szervezet, melyet eleink épp az ilyen ügyekre számítva helyeztek kívül a Triatos joghatóságán. Kortalanok irányítják, akiket sem az udvari pártokhoz, sem a főatyához nem köt hűség: maguk dönthetnek, meghallják-e a koronavárosból és Tela-Bierrából érkező sugallatokat.”

Wayne Chapman: Garmacor címere

Az Egyetlen délvidéki birodalmában, Shadonban se szeri, se száma a titkos szervezeteknek. Az alvilági klánok a polgárháborúk és az évszázados megosztottság következtében erősödtek meg, befolyásuk növekedésével pedig sorra jelentek meg azok a védszövetségek, melyek a törvényességet - vagy annak látszatát - voltak hivatva fenntartani a központi hatalom által ellenőrizetlen, olykor tartománynyi nagyságú területeken. A shadoni társadalom Pyarron szerinti II. évezredben tapasztalható gorkvikizálódása (a folyamatot természetesen csak az erv és pyar historikusok emlegetik így) az egyházat sem hagyta érintetlenül: a kezdetek óta létező Égi ítélőszék árnyékában ekkor szerveződött meg a titkos inkvizíció, mely sokkal eredményesebben vehette fel a harcot a romlásszektékkal, s melyet sokan még napjainkban is a Második Arc Testvériségével, e legendás és titokzatos szervezettel azonosítanak.

E tévedés bizonyos források szerint nagyon is kedvére való a testvériségnek: kiszélesíti cselekvési körét, tekintélyt teremt, félelmet plántál a hit és az ország ellenségeinek szívébe... ugyanakkor lehetővé teszi, hogy beavatottjai a világi és egyházi hatóságok látókörén túl, a szervezet rendeltetésének leginkább megfelelő homályban végezzék feladatukat.

A fentiekből kiviláglott, hogy a Második Arc nem kötődik a Tela-Bierrából irányított Égi ítélőszékhez, és nem azonos a titkos inkvizícióval sem. Micsoda tehát, hogyan épül fel, kik és milyen céllal hozták létre?

Az alábbiakban e kérdésekre keressük az igaz - s nem épp veszélytelen - válaszokat.

A múlt

A közvélekedés szerint Shadon történetének legdicstelenebb szakasza a Bel Corma és Bel Estesso familia elhúzódó viszálya volt. A birodalom arculatát és berendezkedését máig meghatározó családi háborúság (melynek elmérgesedésében Krán is eljátszotta a maga szerepét) a Pyarron szerinti XXIII. században vette kezdetét, három emberöltővel később hágott forrpontjára. s csak a P.sz. 2887-ben, a Tavaradolai Bulla kikürtölésével ért véget. A királyi család, a főhercegi dinasztia és a Domvik-egyház triatosa azóta viszonylagos egyetértésben kormányozza a hatalmas országot, az ősi gyűlölség következményei azonban máig érezhetők, a feszültség hajszálrepedései pedig a shadoni társadalom minden szintjén, így a birodalom védelmére hivatott szervezetekben is éreztették és éreztetik káros hatásukat.

A tartományi seregek erősorrendjét az ősi királybirtoknak számító Mélyföld armádiai vezetik, a hadiflotta hagyományosan főhercegi befolyás alatt áll, a bierrai angyalgárda vezető posztjaiért pedig öldöklő küzdelmet folytatnak a csapatszolgálatban levitézlett (vagy arra alkalmatlannak bizonyult)

nemesifjak... nincs hát mit csodálkozni azon sem, hogy a két párt „jó emberei” az Égi ítélőszék bírái és a titkos testület inkvizitorai közt is megtalálhatók. A széthúzás mindaddig nem nyilvánvaló, míg fent nevezettek országos jelentőségű ügyekben. Domvik és a birodalom dolgában járnak el, de problémát okoz, ha az ügyek némelyikében pártfogóik - vagy azok pártfogói - az érintettek: az ilyenkor elmélyülő ellentétek nem egyszer sodorták Shadont új polgárháború küszöbére, egyszer a Pyarron szerinti IV. évezred derekán pedig magában a koronavárosban vezettek véres villongáshoz, melynek csak az uralkodó, XI. (Nagy) Tannagel halálát követően tűzvészek és járványok közepette sikerült véget vetni.

Tannagel rátermett és vitéz király volt, az első Bel Corma, akit minden belviszálynál inkább foglalkoztattak a kontinentális politika kérdései. Ifjabb éveiben harcolt Corma-dina gorviki kézen lévő szigetein, rangrejtve járta be a godoni múlt porával megült Felföldet, és a hagyomány szerint megfordult a Kránra nyíló térkapu túloldalán is - igaz vagy sem, kétségbevonhatatlan tény, hogy felismerte az ifjú civilizációt, és annak nyugati bástyáját, Pyarront fenyegető veszélyt, és mindent elkövetett, hogy a délvidék embernépei közt szorosabb egységet teremtsen.

Mivel nevelői javarészt pyar mesterek voltak, sosem bírta a főatya bizalmát... következképp nem reménykedhetett a két inkvizíció maradéktalan támogatásában sem. Az élete alkonyán kirobbant zavargások vezetői odáig merészkedtek, hogy istentagadónak mondják, pedig Tannagel holtáig hű maradt Domvikhoz, akit hátrahagyott művében, az Intelmekben a világ fejedelmének, az igazak gyámolának nevez. Országlása alatt Tela-Bierra befolyása jelentősen megnövekedett, a dinasztia adományai révén rendházak sora épült a térítők poklának számító végeken, a külsországban tanult betűvetők temérdek északi teozófus munkáját tették elérhetővé Shadon lakói számára... s új, minden eddiginél hatékonyabb szervezettel gyarapodott a hit védelmezőinek tábora is.

A Második arc születése

Tannagel és tanácsnokai - közülük is elsősorban a hadtörténeti és bölcséleti munkáiról ismert Pan Thei Girolamus - helyesen mérték fel a helyzetet, mikor az egyházi érdekeltségű szervezetek „megtisztítása” (ti. pártatlanná tétele) helyett a Második Arc létrehozása mellett döntöttek. Az inkvizíciók kebelén belüli átcsoportosítás tovább élte volna a meglévő feszültségeket, és bátorítólag hatott volna az északi partvidéken gombamód szaporodó romlásszektekre, melyek Amanovik tanainak megannyi elkorcsosult változatával csábították a szabadosságra kiéhezett arisztokráciát. Bár Tavaradola óta jó néhány emberöltő telt el, Domvik egyháza rossz példáját adta a vallási türelemnek: az inkvizítorok nem csupán a démonimádókat és a vajakosokat, de Javea, Jedome és Jovidon híveit is könyörtelenül üldözték. A felföldi nemesség lázongott, a kincstár bevétele a seregek moráljával együtt a mélyponton állt - Shadon sosem volt kiszolgáltatottabb a külső és belső ellenségnek, mint abban az átkos emlékezetű évtizedben, melyet manapság a Félelem Idejének nevez a nép.

Pan Thei Girolamus (aki a Délvidék és az embernem szerencséjére utóbb főatyai rangra emelkedett) elég eszes volt ahhoz, hogy a megoldást új utakon keresse, és elég elvhű ahhoz, hogy olyan vezetőket találjon a testvériségnek, akik a birodalom érdekeinek érvényesítését hosszú távon szavatolhatják. A legenda szerint egy teljes esztendeig tanácskozott a Domvik-egyház Kortalanjaival, az eleven szentekkel, akik a végső kvalíthea teljesítése után felülemelkedtek a halálon és az időn. Hogy milyen alkut kötött velük, mindmáig bizonytalan, tény viszont, hogy az emberfeletti éleslátással bíró teremtmények létrejötte óta támogatják - egyes nézetek szerint irányítják - a Második Arc tevékenységét.

A testvériség eredeti feladata - mint Septameronból vett neve sugallja - a hit védelmezése volt, illetékességi köre azonban a kezdetek óta kiterjed Shadon és a délvidék embernépeinek védelmére mindazon erők ellenében, melyeket a domviki liturgia „sötétnek” bélyegez. Beavatottjai boszorkány- és

ördögüzökként működtek egy olyan korszakban, mikor az inkvizíciók és a tartományi törvényszékek a hatalmi torzsalkodás eszközeivé váltak, a helyzet javulása óta pedig (Tannagel és Girolamus eredeti szándéka szerint) a pyarroni titkosszolgálat helyi megfelelőjét, a shadoni kamarillapolitika mindenütt jelenlévő árnyékseregét alkotják.

Különcök és kalandozók

Bár a Tannagel elleni zendülés idején már nyolc éve létezett, a testvériség keveset tehetett az agg uralkodó megmentéséért... annál tevékenyebb részt vállalt Girolamus főatyává avatásában, melyet a Kortalanok (nemkülönb a Fehér páholy mágus-diplomatái) a shadoni megújulás zálogának tekintettek. A P.sz. 3557-től '65-ig húzódó interregnum alatt az országot Tela-Bierrából, a mélyföldi seregek és a Tannagelhez hű vezérkar segítségével kormányozták - és mire a kijelölt utód, Avrano Bel Corma elérte a nagykorúságot, maga mögött hagyta mozgalmas gyermekkorát a stabilitásért titkon küzdő Második Arc is.

A testvériség hírének és sikerességének záloga a Girolamus óta érvényben lévő vezérelv, hogy beavatottjait a fellelhető legfurcsább alakok közül toborozzák. A tartományi seregekből engedetlenség vagy egyéb okok miatt kirostált fegyverforgatók csak az első lépcsőt jelentik - a szervezetet számos költő, alkimista, csillagjós, orvos, szabadgondolkodó, sőt, külföldi kalandozó szolgálta az idők folyamán.

Mivel a Kortalanok nem emberi mércével mérnek, kezdettől vallják, hogy a szent cél a legkétségesebb eszközöket is szentesíti - így eshet, hogy a Második Arc a birodalom számos ellenfelével köt alkut, hogy erejének javát az igazi ellenség, Krán és az aquirok ellen fordíthassa. Girolamus öröksége az is, hogy az élőszentek utasításait papok helyett sokoldalúan képzett világi személyek, katonatisztek és magiszterek továbbítják: a fontos döntésekben az ideológiának nem, csak a századok óta változatlan elveknek jut szerep.

A testvériségnek nincs földrajzilag meghatározható központja, ahogy nincs a szó szoros értelmében vett hierarchiája sem: bárki a tagjává válhat, aki a Kortalanoktól felkérést kap rá, és bárki eljárhat a nevében, aki birtokolja Shadon szerte ismert jelképét, a liliomos szigiliát. A testvériség beavatottjai nem szükségképp ismerik vagy kedvelik egymást - megeshet, hogy valamely fontos információt egy gorviki születésű kalandozó juttat rendeltetési helyére, egy cormasai határerődbe. Az erőd parancsnoka, noha maga is a beavatottak közé tartozik, szemrebbenés nélkül börtönbe veteti a kémgyanús egyént... és esetleg csak napokkal később, egy álombéli sugallat hatására gondoskodik „megmagyarázhatatlan” szökéséről. A beavatottak, akiket a szervezet titkainak megőrzésére hagyományos esküszó - „Daccordia” - kötelez, egy-egy feladat végrehajtását vállalják, vagy életük fogytáig a Második Arc szolgálatában maradnak: a lehetőségek éppoly változatosak, amilyen kiszámíthatatlanok az érintettek, és amilyen szeszélyes a testvériség által óvatosan alakított jövő.

Tények és adatok a KM figyelmébe

Mint a fentiekből kiviláglott, a Második Arc testvérisége szakrális irányítás alatt álló, ám ízig-vérig világi szervezet, melyet csak szokásosnál szélesebb látóköre, rendhagyó tagsága és szokatlan gyakorlata óv meg a rosszízű „politikai” minősítéstől. Ha belbiztonsági szervnek tekintjük, keveset mondunk a valósághoz képest, ha shadoni titkosszolgálatnak, kicsit sokat - tevékenységi köre ritkán terjed túl Corma-dina szigetein, melyeken egyébként csak háborús időkben képviselteti magát, a

Délvidék és a világ gondját pedig minden körülmények közt meghagyja a Smaragd Társaságának, vagyis Pyarronnak.

A Második Arc ideális eszköz a KM kezében arra, hogy Shadonba vetődő játékosait mielőbb „tűzközelbe” hozza, országos vagy kontinentális léptékű események részesévé tegye. Az ország hivatalos hatalmi tényezői közül a testvériség az egyetlen, mely nem gyanakvással, hanem érdeklődéssel tekint a jövevényekre, mert egy-egy problémája potenciális megoldását látja bennük. Minél eredetibb és eredményesebb egy karakter, annál nagyobb az esélye, hogy magára vonja a Kortalanok figyelmét - ha ez bekövetkezik, már csak idő kérdése, hogy álmok vagy közvetítők útján kapcsolatot keressenek vele, és előálljanak ajánlatukkal, majd a liliomos szigiliával. A testvériség bőkezű megbízó, az elutasítást pedig csak abban az esetben követi megtorlás, ha a karakter rosszul sáfarkodik a birtokába került információkkal, vagyis domviki értelemben vett "sötét" célokra próbálja felhasználni sors adta ismereteit.

A Második Arc gyakorta használ speciálisan képzett fegyverforgatókat és fejedelmeket - utóbbiakat Shadonban árnyékjáróknak nevezik, és egy-egy hivatalos iskolát leszámítva az alvilági társaságok kebelén belül képzik, ezért a megfelelő tudással bíró játékos karakterek fokozott érdeklődésre számíthatnak a testvériség részéről. Nagy keresetnek örvendenek a művészek (főként a bárdok), a világi varázshasználók közül az illúziómágia beavatottjai, és mindazok, akik a maguk szakterületén valami különlegessel rukkolnak elő. A hozzáértőknek ennyi is elég, azoknak pedig, akik az elhangzottak alapján értelmetlenül excentrikusok bandáját sejtik a Második Arcban, hadd súgjuk meg: igyekezniük kell, hogy eredetiség és merészség dolgában munkaadóik nyomába érjenek. A tétel igazolására következzen egyetlen példa a P.sz. 3611-es corma-dinai hadjárat idejéből.

A harci készülődés csúcspontján, Szent Brendan havának derekán a gorviki sorhajók téli kikötője közelében Ichafan szigetén roncsdarabokat és néhány holttestet vetett partra a tenger. Ichafan erődjének parancsnoka - bölcs és körültekintő férfi - alapos vizsgálatnak vetette alá valamennyit, s mikor a legdíszesebb öltözetű tetem zekéjének bélésében shadoni nyelvű irományokra lelt, lélekfürkészeket kért Akvilona kormányzójától. A helyszínre érkező papok megerősítették gyanúját: az ellenség egy futárhajója járt szerencsétlenül Ichafan partjainál, az irományok hordozója pedig nem egyéb Cera-Corma shadoni flottabáró elsőszülöttjénél, aki a tavaszra érvényes hadi parancsokkal indult a délkeleti part egy eldugott öblébe. A dokumentumokból kiderült, hogy a shadoni hadvezetés ebben az öbölben vonta össze csapatszállítói zömét, a parton emelt raktárakban pedig esztendőre elegendő készleteket halmozott fel. Ichafan parancsnoka, aki helyőrségét leszámítva két corga és három sorhajó felett rendelkezett, hálát adott Ranagolnak a véletlenért és a kormányzó engedelmét be sem várva megelőző csapásra szánta el magát.

A dokumentumokban szereplő öböl fekvése kizárta, hogy a gorviki raj biztonságos távoból zúdítson tüzzáport az ellenségre, ezért a parancsnok egy hajóját a föld karéj fedezékében hagyta, kettővel pedig a shadoniak ellen indult. Késve ébredt rá, hogy a hajnali ég háttérére rajzolódó árnyak utánzatai csupán a büszke karaveleknek, s mire - a „raktárak” vászonként ellobbanó falai láttán - észbe kapott, már nem menekülhetett Domvik papjainak vihára elől, mely mindhárom hajóját és összes fegyveresét a mélyben marasztotta.

A shadoni csapatok két nappal később szálltak partra Ichafan szigetén, és az erőd elfoglalása után díszes temetést rendeztek az ifjú Menor Sil Cera-Cormának, aki vérbajban hunyt el. Domvik és a Második Arc segédelmével azonban halálában is fényes győzelmet aratott hazája ellenségein...

NJK

Braban Monacero

Kaszt: Harcos
Szint: 8
Jellem: Rend
Vallás: Domvik (Jedome)

Képességek

Erő: 13
Állóképesség: 17
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 17
Egészség: 16
Szépség: 15
Intelligencia: 17
Akaraterő: 18
Asztrál: 17

Ép: 13
Fp: 90
Pszi: Pyarroni Af
Pszi-pont: 22
Mentál ME: 30
Din.pajzs: -
Mp: -
Vértezet: Láncing (abbit)
MGT: 0
SFÉ: 3

Harcértékek

Fegyver	Alap	Spec. mágikus hosszúkard
Tám/kör	2	2
Ké	37	53
Té	72	108
Vé/Táv	121	159
Cé	14	
Sebzés	-	1K10 +erő (1) + kard (4)

Képzettségek

Képzettségek	Fok/%
Hadvezetés	Af
1 fegyverhasználat	Mf
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Mászás	15%
Esés	20%

Ugrás	10%
Vakharc	Af
Lefegyverzés	Af
Pszi	Af
Írás/olvasás	Af
Legendaismeret (Felföld)	Mf
Történelemismeret	Af
Vallásismeret	Af
Nyelvtudás (pyarr, gorviki, erv)	Af (4,3,3)

A Garmacor címerében megismert Monacero tipikus példája a Második Arc beavatottjának. A shadoni felföldön született, átokfűrkész családban nevelkedett, apja halála után azonban – mivel nem tudott belenyugodni abba, hogy bosszulatlanul hagyja – a nagyvilágot választotta hazájának. Vándorlásai során megismerkedett az északi és erioni inkvizítorok módszereivel, számos különleges ismeretre, hasznos tárgyakra tett szert, s húsz év múltán visszatért Ronna-gellára, ahol halállal fizetett a maberoni dombvidék aquirjának apja meggyilkolásáért.

A Kortalanok hívása menekülőben, kassagela kikötőjében érte el, a Braban, mert lelkében mindig is shadoni maradt, engedett: azóta a Második Arcot szolgálja, Rudig Ves Garmacor oldalán pedig megadatott neki, hogy a testvériség alapítója, Nagy Tannagel útjára lépve Kránban is próbára tegye hite és vasa erejét...

(Bővebben lásd Wayne Chapman Garmacor vére című, nyár végén várható kötetében!)

Skald & Ricco

Ynev nyelvei I.

Ynev hatalmas és sokszínű világ, s ez – bár az átlagos kalandozó ezt hajlamos néha figyelmen kívül hagyni – híven tükröződik a nyelvi viszonyaiban is. Az olyan forgalmas, kozmopolita városokban, mint Erion vagy Új-Pyarron, ez a sokszínűség csupán az események háttérét élénkíti, nagyobb fennakadásokat ritkán okoz. Mégis érdemes ügyelni rá, mert bőségesen adódhatnak olyan helyzetek, amikor a nyelvtudás megléte vagy hiánya sorsdöntőnek bizonyulhat. Amikor kalandozni indulnak, az ifjú reménybeli hősök általában elegendőnek vélik magukat fölvertezni a közös nyelv ismeretével. Utóbb aztán igen kínos meglepetések érhetik őket – például – a shadoni hercegi székvárosban senki nem ért egy kukkot sem a magyarázkodásukból; vagy amikor Shulurban partra szállva alig böknek ki egy-két szót, és rögtön eladják őket rabszolgának. Jelen értekezésünk az ilyen és hasonló szituációk elkerüléséhez kíván némi segítséget nyújtani.

Az Yneven beszélt összes nyelvet e helyütt felsorolni erőnkön felüli vállalkozás volna, a legfontosabb humán dialektusokról és elterjedési körükről azonban mindenképpen érdemes néhány szót ejteni. Az inhumán nyelvek tarka sokaságára ezúttal nem térünk ki; pusztán számba vételük is beláthatatlanná duzzasztaná írásunk terjedelmi kereteit. Csupán azzal a közkeletű hiedelemmel szeretnénk előljáróban leszámolni, hogy ezek faji kategóriákra volnának egyszerűsíthetők – például elf vagy törpe nyelvre. Ez kapitális tévedés. Egy sirenari elf éppúgy nem érti meg elfendeli testvére beszédét, ahogy egy aszisz földműves sem egy dzsád bazári kofáét. Nemcsak az emberiség tagozódik önálló hagyományokkal rendelkező kultúrákra és nemzetekre, hanem az inhumán civilizációk is; erről azonban bővebbet később, egy majdani Rúna-cikkben.

A vén kontinens embernépei temérdek nyelvet beszélnek, ám ezek közül csak néhány jutott – különféle történelmi és politikai okoknál fogva – kiemelkedő szerephez. Ezek általában a meghatározó ynevi kultúrkörökhöz kapcsolódnak, bár a megfeleltetés nem teljesen automatikus. Mint látni fogjuk, van olyan fontos kultúrkör, amelynek nincs saját hordozónyelve (Ordan); máskor két kultúrkör osztozik egyazon nyelv különböző dialektusain (Shadon és Gorvik); megint máskor az adott kultúrkör nyelvi befolyása számos másakra átsugárzik (Pyarron).

Természetesen Yneven sokkal több élő humán nyelv létezik, mint ahány önálló kultúrkör. Ezeket a kisebb nyelveket olyan emberközösségekben beszélik, amelyek a különböző kultúrkörök peremvidékén (Riegoy Városállamok), ütközőzónáiban (Kereskedőhercegségek) vagy kapcsolódási pontjain (Erion) élnek. Az ilyen nyelvek általában helyi jelentőségűek; ráadásul a domináns kultúrkör szellemi és lélekszámbeli fölénye gyakran rászorítja az érintett közösséget, hogy anyanyelvük mellett jól-rosszul elsajátítsák a kultúrkör elsődleges hordozódialektusát is. (Ez a jelenség egyébként független kultúrkörök viszonylatában is előfordul, mint azt Pyarron példája mutatja.) Távolság áll tőlünk, hogy elvitassuk e helyi nyelvek, nyelvjárások jelentőségét, melyek közül nem egy több évezredes írásbeliséggel és gazdag irodalommal rendelkezik. Mivel azonban felsorolásuk úgyszólván a végtelenbe nyúlna, és a kalandozóknak – a fenti okokból kifolyólag – aránylag ritkán adódnak velük kapcsolatban nehézségeik, ismertetésüktől ezúttal eltekintünk, s az alábbiakban csak a nagy ynevi civilizációk kultúrthordozó nyelveivel foglalkozunk.

Ezek közül feltétlenül első helyen kell említeni a godoni eredetű pyart – vagy tudományos elnevezése szerint: új-godonit -, a Pyarroni Államközösség hivatalos nyelvét, melyet rendkívül széles elterjedési köre miatt közös nyelvnek is szokás hívni. Elsősorban persze az Ynev-szerte futótűzként elharapózó pyarroni vallás nyomán hódított, de sikeréhez hozzájárult viszonylag egyszerű, könnyen tanulható grammatikája is, melyet az átvevő népek mindenütt saját nyelvi hagyományaikhoz

igazítottak. Ennek megfelelően hiába beszélnek rendkívül sokan, igazán egységesnek mégsem nevezhető. Eredeti, tiszta formájában (ez az úgynevezett szövetségi pyar) kizárólag az Államszövetség belső területein találkozhatunk vele, mindenütt másutt helyi változatok honosodtak meg, melyek teljes joggal tekinthetők önálló dialektusoknak, hisz egymás számára sokszor alig-alig érthetők. Főbb külső nyelvjárásai, melyeket a továbbiakban egyenként is sorra veszünk majd: a pusztai, a hágóvidéki és a tengeri közös, az erv-közös, valamint az úgynevezett slan nyelv. Ynev emberlakta régióiban – különösen a civilizált, városiasodott vidékeken – általában nem nehéz olyan lakost találni, aki jól-rosszul beszél a pyart – ám hogy valóban a földrész közös nyelve lenne, az igen erős tódítás. A Délvidéket kivéve sehol nem számít kultúrhordozó nyelvnek, s amelyik kalandozó nem szándékozik egész életét az Államszövetség határai között tölteni, az bizony jobban teszi, ha elsajátít néhány idegen nyelvet.

Ami a szűkebb értelemben vett szövetségi pyart illeti, ennek törzsterületén is mutatkoznak árnyalatnyi eltérések, ezeket azonban túlzás volna önálló nyelvjárásoknak minősíteni: inkább csak afféle tájszólások. Elemzésükkel a lingvisták meglehetősen pontossággal rekonstruálni tudják a pyar nyelv hódító útjának kezdeti szakaszát, ahogy Ó-Pyarron körzetéből kiindulva fokozatosan elterjedt a Larmaron-medencében, előbb háttérbe szorítva, majd a feledésnek adva az őshonos ynevi dialektusokat. E régi humán nyelvek közül egynek sem volt saját írásbelisége, ami nagyon megkönnyítette a beolvadási folyamatot. Mindazonáltal például a predoci hősköltészet mélyebb rétegeiben a mai napig kimutathatók a szóban örökített epikus hagyomány nyomai, melyet a közös nyelv viharos tárhódítása virágzása teljében semmisített meg.

A Larmaron-régió antik emberközösségei közül csupán a Hat Város tudta elkerülni a teljes nyelvi asszimilációt, valószínűleg azért, mert – a térségben egyedülként – igen régre visszanyúló történeti-kulturális gyökerekkel rendelkezett. Igaz, ma a Hat Városban is a szövetségi pyar a hivatalos nyelv, mellette azonban számos más dialektus is használatos, többek között a híres lyronais. Ez a nyelv ugyan nem kultúrhordozó, elterjedési köre is meglehetősen kicsi (alig nyúlik túl a Hat Város szűkebb körzetén), mégis számot tarthat figyelmükre, mert minden bizonnyal egy romlott ókyr dialektusra vezethető vissza. E minőségében nem csupán a Délvidéken, hanem egész Yneven páratlan, mert a kyr utódnnyelvek Toronon kívül mindenhol másutt kihaltak. A toroni hatóságok ezért „méltó” nyelvnek ismerik el a lyronaist, s beszélőit nem taszítják rabszolgasorba a felségterületükön.

A pyarhoz hasonlóan godoni eredetű nyelv a shadoni (tudományos elnevezéssel utó-godoni) is. Földrajzi elterjedése korlátozottabb ugyan, lélekszámra nézvést azonban csaknem ugyanannyian beszélnek. Alapítása óta hivatalos nyelve a Shadoni Birodalomnak, s Délvidék – s egyben az egész földrész – legsűrűbben lakott országának. Noha közös töről fakad a pyarral, rokonságuk rendkívül távoli, csak tudományos elemző munkával mutatható ki. A két nyelv roppant régóta különvált, anyanyelvi beszélőik – korabeli írásos emlékekből ítélve – már a P.sz. XIV. században sem értették meg egymást. A „közös nyelv” később úgyszólván egész Ynevet viharos gyorsasággal meghódította; a legszűkebb törzsterületével szomszédos országban viszont – amelyhez ráadásul régi történelmi rokonság fűzte – sohasem tudta megvetni a lábát. Ennek háttérében valószínűleg az húzódott meg, hogy Shadon a hasonló diadalutat bejáró pyarroni vallás beszivárgásának is ugyanilyen szívósan és konokul ellenállt, jóllehet a két ország kapcsolata a P.sz. XXIX. század óta töretlenül szívélyes és baráti.

Shadon lakosságának ma csupán elenyésző töredéke beszél a pyart, főként a nemesurak, a hajósok és a távolsági kereskedők; ezek idegen nyelvként tanulták. A papi hierarchiában a pyarul tudók aránya kirívóan alacsony, az egyszerű köznép körében pedig úgyszólván zérus. Nem is vennék sok hasznát, hiszen az átlagos shadoni polgár soha életében nem lépi át szülőhazája határait.

Következésképpen Shadon egyike ama kevés emberlakta országnak Yneven, ahol a közös nyelvre hagyatkozó külhoni – ha boldogulni akar – kénytelen lesz tolmácsot fogadni.

Erre máskülönben akkor is szüksége lehet, ha egyébként úgy-ahogy töri a királyi székhely város környékén uralkodó nyelvjárást, melyet hagyományosan bíbor shadoninak szokás nevezni. A shadoni nyelv ugyanis korántsem egységes, hanem – amint azon egy ilyen óriási kiterjedésű birodalomban nem is csodálkozhatunk – több tucat dialektusra oszlik. E dialektusok tájegységek szerint különülnek el, s erősen érezhető rajtuk a godoni bevándorlás előtti humán őslakosság – ellánok, derindák, hosszolok, rónok stb. – nyelvi öröksége. A főbbek közül a felföldit, az öbölvidékit, a shadlekit, a gordozaít, a viharvizit és a szigetláncit érdemes megemlíteni. Mindegyiket legalább félmillió ember használja, s egymás számára elég nehezen érthetőek. Ez helyel-közzel még a világi közigazgatásban is fennakadásokat idéz elő, ami különösen azért érinti roppant érzékenyen a királyi meg a hercegi udvart, mert a főtya tartományai mentesek az efféle zavaroktól. (A Domvik-egyház - mint ismeretes – saját szakrális nyelvet használ, amelynek semmi köze a shadoni dialektusokhoz, sőt, a humán nyelvekhez egyáltalán; dogmatikus alapvetéseik szerint uruk adománya volt az első prófétának.) A két uralkodó dinasztia az utóbbi időben több ízben kezdeményezett nagyszabású nyelvtisztító és –egyenlősítő mozgalmakat, ezek azonban rendre zátonyra futottak az egyház hangsúlyos közönyén, illetve az ősi hagyományaikat védő tartományok ellenállásán.

A nyelvjárások közül egyébként nem a bíbor shadoni, hanem a felföldi áll legközelebb az archaikus godoni nyelvhez, mégsem ez minősül mérvadónak, mert – legalábbis az inkvizíciós atyák álláspontja szerint – a megszállás évszázadai során kráni elemekkel szennyeződött be. Valóban kimutathatók benne szórványos átvételek a birodalmi khorsból; kérdés azonban, mennyire jogszerű morális alapon ítéletet alkotni a nyelvfejlődés törvényeiről. Tény, hogy a felföldi dialektusban beszélő utazókat a többi tartományban bizonyos fokú gyanakvással kezelik.

Hasonlóképpen rosszhírű nyelvjárásnak számít az öbölvidéki, melynek elterjedési övezete messze túlnyúlik az országhatárokon. Ezt a dialektust használták – és használják még ma is – azok a harcias zarándokok, akik a P.sz. XV. század derekán vándoroltak ki Shadonból a vallásüldözés elől, és Amanovik próféta vezetésével új államot alapítottak: a Szentföldet, azaz Gorvikot, mely kezdettől fogva az anyabirodalom ellensége volt. Önálló gorviki nyelv tehát nem létezik: a Szentföld lakossága ugyanazt a shadoni dialektust beszéli, mint a Birodalom alattvalói a Gályák-tengerének túlsó partján. Ez mindkét fél részéről megkönnyíti a beszivárgást, a kémportyákat; fenntartja az áldatlan vallási viszály testvérháborús jellegét; és a gyanú sötét árnyékát veti mindenkire, aki öbölvidéki nyelvjárásban fejezi ki magát.

Gorviktól északra a Taba el-Ibara és peremövezete alkotja a dzsad nyelvterületeket. A dzsad egyetlen más humán nyelvvel sem rokonítható, s újabban nem csak az ősi legendák, hanem a történeti és lingvisztikai kutatások is inhumán eredetét látszanak alátámasztani. Minden valószínűség szerint az Ibara-vidéken hajdan uralkodó dzsenn civilizáció kultúrhordozó nyelvéből alakult ki, többek között a grammatikai alapok igen jelentős egyszerűsödésével. Ennek ellenére az egyik legnehezebben elsajátítható emberi nyelvnek tartják, ami közvetve szintén rendhagyó múltját bizonyítja. Maga a jelenség – a különböző értelmes fajok között végbement nyelvátadás – gyakorlatilag példa nélkül áll az ismert történelemben. Csak Észak-Yneven, a toroni kultúrkörben történt valami hasonló, ám ott – mint látni fogjuk – ez a folyamat távolról sem ennyire előrehaladt.

A dzsad nyelvet egyébként találóbb volna dzsad nyelvcsaládnak nevezni. A mostoha természeti környezet, a szétszórt településszerkezet kezdettől fogva előmozdította a nyelvi szétagulódást. A valaha tán egységes idióma napjainkra törpedialektusok százaira esett szét, melyeket gyakran csak pár tucat ember beszél: keletkezési-kihalási folyamataik teljességgel nyomom követhetetlenek. Az Ibara-vidéken gyakorlatilag minden oázisban más és más tájszólás dívik, valósággal az örületbe kergetve a

felkészületlen utazókat. A legtisztábbnak és a legválasztékosabbnak tradicionálisan az abadanait tartják, amelynek egyébként évezredes írásbelisége és roppant értékes irodalmi hagyománya van. A többi közül említést érdemel még a quasarmai, amely – alighanem az emirátus beteges elzárkózási hajlama miatt – egészen archaikus nyelvi állapotokat tükröz, afféle lingvisztikai kövület gyanánt; a hamedí, amelyre épp ellenkezőleg, az idegen jövevényszavak tömeges átvétele és gyors cserélődése jellemző, valamint sobirai, amely valóságos művészetté nemesítette mások szellemes, ám húsba vágó sértegetését.

Mint a fentiekből is kitűnhet, a dzsad nép különös, szinte már gyermekteleg rokonszenvet táplál a cifra beszéd, a nyelvi játékok, lelemények iránt. Furcsa szenvedélyüknek hódolva nem elégednek meg a természetes nyelvi fejlődés révén kialakult dialektusokkal, hanem mesterségesen kidolgozottakkal is szaporítják őket, nem is csekély számban, amiket persze saját maguk ötlnek ki. Elméjük e rendhagyó tornáztatására hol véresen komoly, hogy arcpirítóan nevetséges okok ösztönzik őket; de az is előfordul, hogy az ember nem tudja eldönteni, magasztalja vagy kikacagja-e az indokaikat. A fűnyelv például a Fű Útját járó ember- és méregkufárok körében alakult ki: lényegében egyfajta körmönfont tolvajnyelv, csak a beavatottak számára érthető, amely megkönnyíti a Kránnak szállító karavánmesterek hajmeresztően kockázatos üzletmenetének szervezését és lebonyolítását. A rózsaszíromnyelv viszont, amelynek öt vaskos kötetre rúgó szótárát és grammatikáját Abu Baldek egyik idős emírje írta, szerkesztette, majd másoltatta le tíz példányban a legfinomabb selyemlapokra, kizárólag a rózsatermesztés műhelytitkaival foglalkozik, másról nem is lehet beszélni rajta.

A harmadik eshetőséget talán a híres dzsad bölcselő, Nászir Mu'wallat ibn Íszá al Kindi története példázza a legékesebben. Egész életében egyetlen könyvet írt csupán, a Liliomfüzér című mesegyűjteményt, amit egyébként nyíltan az emberi kultúra csúcspontjának és betetőzésének minősített; ám még higgadtabb fejű pyar bírálói is hajlamosak művét az Ibara-vidék Legendák és Enigmájának, őt magát a dzsad Enika Gwonnak magasztalni. A Liliomfüzért egy négysoros rubaiyaáttal szándékozta lezárni saját bevallása szerint minden halandó költemények legszebbikével; az általa ismert nyelvek közül azonban egyet sem talált méltónak a nemes feladatra. Végül – más megoldás híján – személyesen látott neki a megfelelő nyelv kidolgozásának. Hét fáradságos, munkás esztendő múlva aztán öt perc alatt megírta a versét, vaskos jegyzetkötegeit varázstűzbe vetette, majd meghalt. A rubaiyaátot mind a mai napig nem tudta elolvasni senki, mert az agg filozófus-költő magával vitte a titkát a sírba. Azóta egy-egy becsvágyó és tehetséges írástudó időnként megpróbálkozik a megfejtésével. Eddig még egyikük sem járt sikerrel, noha néhányan az egész életüket ennek szentelték, s halálos ágyukon gyötrő bizonytalanságban hunyták le a szemüket: még ekkor sem tudták eldönteni, mártírként vagy pojácaként viselkedtek-e.

A fenti példák persze némileg végletesek, bár korántsem egyedülállóak az ibarai történelemben. A legtöbb dzsad tehetségéből, szorgalmából vagy kitartásából nem futja ilyesféle teljesítményekre, bármennyire is vonzódna a bizarr ötletekhez. A legegyszerűbb műhelynyelvek fabrikálása azonban még így sem számít ritka különcségnak a sivatagban. Nincs az a tekintélyesebb tolvajház vagy kalmárfamília, uralkodócsalád vagy ezermestercéh, koldustestvériség vagy tudós akadémia, amelyiknek ne lenne sajátos titkos idiómája, akár szolgál valami értelmes célt, akár nem. Még a nagyhírű emírdinasztiák örökletes rabszolgatestőrei is külön harci nyelvet hagyományoznak a posztjukat átvevő fiaikra; a párbajozó kardtáncosok egyezményes arc- és kézjelekkel adják ellenfelük tudtára, mikor fogadják el a maguk halálát és mikor követelik az övét; a dúsgazdag dzsad bankházak pénzügyeire pedig bárki füle hallatára meg tudják vonni egymás közt az éves mérlegüket – anélkül, hogy az illető egy árva szót is értene belőle.

A legtöbb ilyen mesterséges nyelv a helyi dialektusok kifacsarásán alapszik: olykor visszafelé beszélnek, máskor bizonyos rendezőelvek szerint összekeverik a szórendet, megint máskor fölösleges

szótagok beszúrásával torzítják el a mondataikat. Gyakori módszer, hogy egyes szavakat eredeti alakjukban, ám megváltozott értelemben használnak. A fünyelv szótárában legalább félezer ilyen kitüntetett szó van, a mindegyikhez négy-négy jelentés tartozik; a beszélő testtartásával, mimikájával, gesztusaival jelzi, hogy az adott esetben éppen mire gondol. Az alapoktól kezdve fölépített, önálló nyelvet ritkán szerkesztenek, s ha mégis, hát inkább – mint a rózsaszíromnyelvnél láthattuk – szűkebb fókusszal, személyes kedvtelésből.

Mindent összevetve egy jó eszű megfigyelőnek nemigen eshetne nehezére megfejteni az Ibara-vidéki műnyelvek többségét – amennyiben alkalma nyílna néhány órán keresztül szemmel tartania a beszélőket. Az oázisok nyomasztó hőségében, a lármázó bazári tömegben tolongva ez általában komoly akadályokba ütközik, különösen akkor, ha a megfigyelő még a mérvadó abadanai dialektussal is hadilábon áll, a helyi tájszólásból pedig eleve alig ért valamit. A dzsádok ezért idegenek előtt szemérmetlen nyíltsággal használják a különböző titkos jelrendszereket. Nem utolsósorban azért, mert már-már gyermeketegen büszkék rájuk, kivált akkor, ha – ami bizony megesik olykor – két-háromfélében is járatosak.

Szerencsére a dzsádok különös nyelvi szenvedélye azzal a következménnyel is jár, hogy többségük szívesen és gyorsan tanul idegen nyelveket, részben merő szórakozásból, részben praktikumból. Ez főleg a kereskedőkre, a pénzemberekre és a zsoldosokra jellemző, akiknek a mesterségéhez elengedhetetlen az alapos nyelvtudás. Márpedig nem ok nélkül tartja úgy a régi bölcsesség, hogy amelyik dzsád egyik foglalkozásba sem kóstolt bele ebből a háromból, az nem is lehet igazi: poronty korában suttyomban csempészték be a sivatagba. Az Ibara-vidékre vetődő utazónak nem kell aggódnia, ha történetesen csak a közös nyelvet ismeri: a Sheraltól a Ravanói-öböl minden faluban, oázisban és sátortáborban fog találni valakit, akivel gond nélkül szót érthet majd. Még keresgélnie sem nagyon kell, legfeljebb abban a fölöttébb valószínűtlen esetben, ha a nyugat-ibarai peremvidékre téved, ahol a forró sivatag fokozatosan hideg pusztává vedlik át. A Fű Útjának végszakasza mentén az oázisvárosok mind barátságatlanabbá válnak, s ha a lakóik nyelvtanulásra adják a fejüket, a közös nyelv helyett inkább a birodalmi khorsot választják. (Ami miatt egyébként – a nyomasztó szomszédságot tekintve – aligha volna igazságos elmarasztalni őket.) Errefelé a pyar szó akár még nemkívánatos feltűnést is kelthet; ámbátor érteni ugyanúgy fogják, mint keletebbre.

Természetesen a fenti szabályt is erősíti néhány kivétel, a legnyomatékosabban a mélysivatagi vándortörzsek. Ezek az emberek – a bayadik, a haszrák, a rettegett fayumák és a többiek – teljesen el vannak szigetelve dzsád testvéreiktől, kapcsolataik abban merülnek ki, hogy időnként vérengző rablóportyákat intéznek ellenük. Nem követik sem Kránt, sem Pyarront, csak saját fékezhetetlen ösztöneiket, melyek nélkül egy napig sem maradhatnának életben hazájuk poklában. A külvilágtól semmit nem kívánnak a rabolt prédán kívül, amelyre vérük hullajtásával formálnak jogot. Nem csoda hát, hogy nem beszélnek idegen nyelveket, csupán a maguk mélysivatagi tájszólásait. Ezek viszont az évszázados elzárkózásnak köszönhetően olyan szeszélyes és szerteágazó irányokban fejlődtek tovább, hogy a törzsek már egymás szavát sem értik, civilizált dzsád rokonaikét pedig egyáltalán nem – nem mintha bármi mondanivalójuk volna számukra. Az egyedüli olyan hely, ahol egy kívülálló úgy-ahogy elsajátíthatja e szilaj rablólovások nyelvét, Al Hidema oázisa a mélysivatag határán. Az itt letelepedett kharamik alig kétszáz éve még ugyanolyan vándorló-portyázó életmódot folytattak, mint a többi belső törzs, s máig nem szakítottak meg velük minden kapcsolatot. Más kérdés, hogy Al Hidema épp ezért nem a legbiztonságosabb hely a külföldről érkező utazók számára.

Folytatjuk

Kornya Zsolt

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