

Rúna

FANTASY ÉS SF SZEREPJÁTÉK ANTOLÓGIA

29

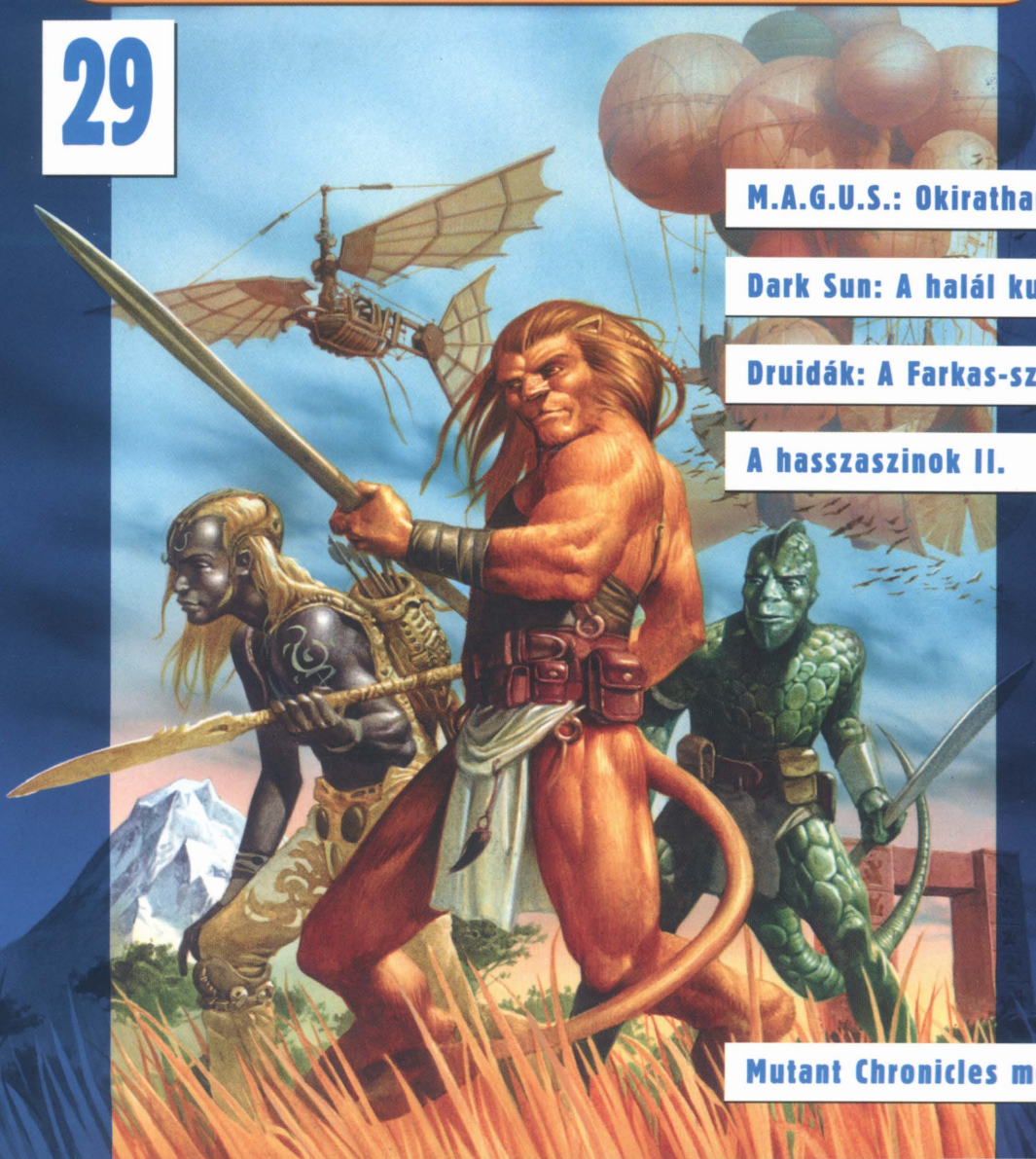
M.A.G.U.S.: Okirathamisítás

Dark Sun: A halál kufárai

Druidák: A Farkas-szekta

A hasszaszinok II.

Mutant Chronicles modul



ELŐBESZÉD

Akár főnix a hamvaiból, úgy támad fel a RÚNA újra meg újra, kisebb-nagyobb szünetek után. Ennek persze lehet örülni, vagy akár banksódhatunk miatta – minden csupán nézőpont kérdése. Valóban ideális állapot volna, ha ezekre a feltámadásokra nem kerülne sor, hisz az újraéledést törvényszerűen elmúlás – legalábbis tetszhalál – előzi meg, ami bekövetkeztekor már okot adhat a búslakodásra.

Most én mégis inkább örvendeznék. Új – sokak számára bizonyára furcsa, meglepő – formában jelentkezünk. Méretünket a megboldogult Galaktikától kölcsönöztük, és sajnos oda lettek a színes oldalak is. Mégis, talán a legfontosabb változás, hogy ezentúl könyvnek minősülünk – legalábbis kereskedelmi szempontból – ezt jelzi, hogy már nem magazinnak hívjuk magunkat, hanem „Antológiának”. Ezért már most szeretnék figyelmeztetni mindenkit: ne terrorizálja kedvenc újságosát a legújabb számot követelve, mert szerencsétlen flótás nem szolgálhat vele: a Rúnát ezentúl a könyvesboltokban kell keresni. A dolog jó oldala, hogy egy-egy szám egészen addig folyamatosan megtalálható lesz, amíg nekünk a kiadónak van belőle, (míg mind el nem fogyott). Igen. Valóban ez a ravasz kereskedői húzás hajtott minket az újságos standokról a könyvesboltok polcaira, így a Rúna fenn- és eltartásához szükséges példányszám eladását nem egy-két hónap alatt kell produkálnunk (így többesszámban írom, ám ezúttal ez nem királyi többes, nem is a munkatársakra értendő csupán, de rátok, az olvasókra is, akik reményeink szerint megveszik a kiadványt). Ennyit a változásokról. Ami változatlan maradt többé-kevésbé, az a tartalom. Tematikájában, felépítésében az eddigi hagyományt próbáljuk követni, az egyetlen szempont a tartalmi minőség folyamatos növelése.

Apropó. E számunk már régen elkészült, igazából még magazin formában, és meg is jelent, igaz csak elektronikus formában (lásd.: Digital Future Elektronikus Könyvkiadó, <http://www.e-kiado.hu>) Ha valaki összehasonlítja az e-formát jelen papírformátummal, tapasztal majd némi eltérést. Az e-kiadványban több cikk és illusztráció található, ám ezzel nem tudtunk mit kezdeni, a méret csökkenése ezt törvényszerűen hozta magával. Sebaj, ami abból kimaradt, megjelenik a következő számunkban.

Mert lesz. Előre láthatólag nyáron, július közepén kerül a boltokba a 30. szám, és ősszel novemberben érkezik az idei utolsó Rúna. Jövőre aztán – ezek persze a tervek és remények – negyedévente rendszeresen jelentkezünk.

Addig is jó lapozgatást, játékot kívánok:

Novák Csanád

Főszerkesztő:

Novák Csanád

Szerkesztő:

Yardain

Laptervező:

Champdor, Yardain

Munkatársak:

Gáspár "Saint Just" András,

Gáspár Péter, J. Goldenlane, Juhász Viktor,

Kornya Zsolt, M.A.D., Molnár Márk, Nero &

GWalker, Rajkó Zoltán, Sics, Szabó "Dragon"

Péter, Tasnádi "Thaur" Ákos, Tea & Dia,

Zsonda "Anar" Gábor

Grafikusok:

Szikszai Gábor (Szike)

Boros Zoltán (Nagyboros)

Tolnai Mária, Balla Péter, Tikos Péter

A RÚNA Fantasy & SF szerepjáték Antológia
megjelenik negyedévente.

ELEKTRONIKUS FORMÁBAN letölthető a

<http://www.e-kiado.hu>
címen.e-mail: runa@arcadia.hu

A szerkesztőség címe:

1102 Budapest, Szent László tér 20.

Kiadja az Arkádia Kiadóház és a Szukits Könyvkiadó

Felelős kiadó: Novák Csanád és Szukits László

ISBN 963 9238 34 1

A nyomdai munkálatokat

a Kaposvári Nyomda Kft. végezte.

A megrendelés törzsszáma: 210351

Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

29. szám

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái az Arkádia Kiadóház Kft. bejegyzett védjegye. Az AD&D, a Dragonlance, a Forgotten Realms, a Dark Sun, a Ravenloft a TSR Inc. bejegyzett védjegyei. A STAR WARS a Lucasfilm Ltd. a STAR WARS Role-Playing Game a West End Games bejegyzett védjegye. A Legend of the Five Rings a Five Rings Publishing Group Inc. bejegyzett védjegye. A Cyberpunk 2020 az R. Talsorian, a Magic the Gathering a Wizards of the Coast, a Vampire: The Eternal Struggle a White Wolf Inc. bejegyzett védjegye. A Nephilim, a Call of Cthulhu, a Pendragon, a RuneQuest a CHAOSIUM Inc. bejegyzett védjegyei. A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a kiadó írásos engedélyével lehetséges!

Meg nem rendelt kéziratokat és képeket nem őrzünk meg és nem küldünk vissza!

A címlapon

Boros Zoltán és Szikszai Gábor

festménye látható

All rights reserved!

Tartalom

MESÉLŐKNEK

Játékról, mesélőknek	2
----------------------	---

ARCKÉPCSARNOK

Garro del Zamarguillerana	7
---------------------------	---

MOZAIKOK

A hamis oklevelekről	15
Büntetésnemek	20
Hóhérszerződés	25
Lovak Yneven – 1. rész	29
A kyrek neveiről	49

A MI YNEVÜNK

Tanmese	27
Szerafizmus, avagy a rejtőző hagyomány	42

TÁPLÁLÉK

A Füst Nővérei	38
----------------	----

NOVELLÁK

J. Goldenlane: Egy kardot tartó kéz	59
J. Goldenlane: A Szélhámos és a Varázsló (részlet)	110

AD&D

Dark Sun – Tanácsok játékosoknak és mesélőknek	87
Dark Sun – A halál kufárai	90
A Farkas-szekta	93

EGYEBEK

Signum – a Rúna Codex oldalai, 9. rész	58
Hortus Bestiarum – A griffmadár, 3. rész	81
A hasszaszinok – 2. rész	97
A Necronomicon és egyéb misztériumok – 5. rész	105
Pokoljárás – Mutant Chronicles modul	116
Lapozgató, Kiadói tervek	127



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

Játékról, mesélőknek

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

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

Mi szükségeltetik a jó meséhez?

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

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

Megfelelő helyszín is szükséges – ez lehetőleg kellemes, zavaró körülményektől mentes legyen, olyan, ahol a játékra koncentrálni lehet eltölteni az erre szánt órákat – va-

lamint egy olyan **időpont**, amikor a társaságból mindenki ráér.

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

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

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

Rinek és mit mesélünk?

Vannak, akik a karakterekből álló *partinak*, vannak, akik az *egyes karaktereknek*, és vannak, akik a *játékosoknak* mesélnek.

Nem mindegy az sem, hogy ki mit állít a meséjében központi fontosságú helyre, hogy mi köré építi azt.

Egyes kalandmesterek kiagyalnak egy érdekes történetet, és ez a történet, ez a sztori



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

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

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

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

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

Amit jómagam leginkább kedvelek, az a világ-alapú mesélés. Az e stílusba tartozó kalandok, kalandsorozatok gerince egy megálmodott, elképzelt világ – egy mesevilág. Olyan

közös álmovilág, ahova „elvihetem” a játékosokat. Ennek elemeiként léteznek a helyszínek, az NJK-k, a történetek, és a karakterek is; az ebben a világban létező situációkba, az itt folyó történésekbe helyezem bele a karaktereket, akiknek mesélve valamiféle élményt nyújthatok talán a játékosaiknak is. Ez a **világtéremtő** mesélés.

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

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

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

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

Különböző játékstílusokról

Jó pár évvel ezelőtt néhány barátommal szerepjáték-találkozót szerveztünk – ekkor ötlött fel bennünk egy érdekes probléma. Tudtuk és tapasztaltuk, hogy az efféle rendezvényeken, ahol a mesélők és csapatok általában nem ismerik egymást, sőt olykor a csapattagok is ott találkoznak először, nem mindig sikerülnek túl jól a mesék. Pedig az ilyen alkalmakra többnyire jó, élvezetes kalandokat szoktak írni, felkészült, rutinos mesélőket szoktak hívni, és a közönséget alkotó játékosok lelkesülésére sem lehet panasz. Mégis gyakran tapasztalhatjuk, hogy nem sikerül jól a játék!



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

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

Mindennek részben játéktílusbeli, részben az érintettek valóság-béli személyiségében gyökerező okai vannak...

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

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

Apró különbség ennek a stílusnak a játékosai között, hogy vannak, akik azért készítenek erős karaktert, hogy azzal sok ször-

nyet/ellenfelet irthassanak ki – míg mások azért irtják a szörnyeket, hogy ettől a karakterük egyre tapasztaltabb, egyre erősebb legyen. Azaz előbbieknél a szörnyek kiirtása, utóbbiaknál a karakter fejlődése jelenti a játék lényegét. Ettől függetlenül egymás társaságában jól elvannak, mivel amúgy hasonló stílusban játszanak, hasonló dolgokat élveznek, hasonló kihívásokat várnak.

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

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

Az ilyen, és az ehhez hasonló stílusra törekvő játékosoknak mesélni nehéz feladat: ugyanis az NJK-kat is a játékos karakterekhez hasonló igényességgel kell megformálnia és eljátszania a mesélőnek. Márpedig neki nem csak egy figurát kell kitalálnia és megisméltatnia! A játékosok azonban ilyesfajta nem-játékos karakterekre vágnak, és az őket körülvevő mikrovilág többi elemének is hasonlóan gondos megrajzolását várják el a mesélőjüktől. Akinek még egy dologra ügyelni kell: szükséges igen pontosan éreznie, hogy a játékosok karakterei miféle személyiségek, hogy milyen helyzetben hogyan, miképp viselkednének, reagálnának. Csak ekkor tud nekik élvezetesebbet mesélni. Figyelem: az ilyesfajta részletekbe menő szerepjáték nagyon hosszadalmas szokott lenni – azaz az ilyet játszó partik rengeteg időt képesek eltölteni például



egy fogadóbeli étkezés eljátszásával; vagy más esetben a karakterek hosszú órákig társalognak egymással életük történetével, vagy filozófiai nézeteikkel kapcsolatban, stb.! Számukra ez természetes dolog. (A többi hasonló stílusú játékos általában az események ilyen alakulását kifejezetten élvezzi és tolerálja, de ha más játéktípus képviselője is jelen van a partiban, az valószínűleg igencsak vontatottan fogja érezni a kalandot...)

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

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

A játékosok különös – és vegytiszta for-

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

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

A hősies, illetve a személyiség-megformáló játékot kedvelő játékosok esetében bizony gyakran előfordul, hogy a vicces stílust roszszul tűrik: előbbiek azért, mert nem szeretik, ha bohócot csinálnak belőlük és szent küldetésükből, utóbbiak pedig azért húzzák a szájukat, mert számukra nem igazán hiteles egy





efféle figura. (Lássuk be, nehéz hitelesen – értsd a világirodalom remekeibe illő szinten – megformálni egy burleszkfilm főhősét...) Mindenesetre a poénkedvelő játékosnak leginkább olyan mesélőnél, illetve csapatokban érdemes játszaniuk, ahol vevők a viccekre, netán hajlandók is támogatni ezirányú törekvéseiket, mintegy „alájátszva” a poénkedvelő karakterének.

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

Egyéb problémák

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

- Dohányzás – aki nem szereti, ha az orra alá füstölnek, az meglehet nem érzi majd jól magát egy dohányzó partiban... Akár játékosként, akár mesélőként szembesül ezzel a helyzettel.
- Étkezés, nassolás játék közben – van akinél ez természetes, de akad, aki mesélőként nem viseli el.
- Alkoholfogyasztás. Van, akit zavar – és van, aki úgy gondolja, hogy 20-30 éves fejjel neki bizony nemhogy nem árt meg, de egyenesen jót tesz az a pár üveg sor, vagy pár pohár bor... (részünkről *nem* javasoljuk – *a szerk.*)
- A zaj. Van, aki szeret beszélgetni, esetleg a játék kiszemelt helyszíne kissé zajos már eleve (szórakozóhely, netán népesebb klub). Ez egyes játékosok számára nem jelent problémát, mások elviselhetetlen zavaró tényezőként élik meg.
- Beszélgetés játék közben játékon kívüli témákról. Egyesek nem bírják megállni, másokat viszont kizökkent a történetből. Nem biztos, hogy szerencsés együttjátszaniuk!
- Életkori különbségek: általában rossz, ha a

mesélő fiatalabb (érezhetően fiatalabb) a partijánál. Nehezen lesz tekintélye a „nagyfiúk” előtt. De már általános iskolás és középiskolás korú partitagok együttjátszása is okozhat belső feszültséget.

- Más kulturális háttér. Értelemszerűen másképp játszanak a tanult, és a kevésbé tájékozott emberek. De akár amiatt is előfordulhatnak súrlódások, mert a csapat egyes tagjai egyetemi, míg mások gimnáziumi szintű ismeretekkel, vagy TTK-s kontra BTK-s, netán igen hangsúlyos jogász-közgazdász-mérnöki szemlélettel rendelkeznek...

Összefoglalás

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

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

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

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

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

Legközelebb reményeim szerint a *Mikrovilág* és a *Motiváció* témákkal folytatjuk.

Sics



ARCKÉPCSARNOK címet viselő sorozatunkat többes céllal indítjuk: egyrészt a benne bemutatásra kerülő személyiségek és típusok segítségével szeretnénk a M.A.G.U.S. világának eddig még ismeretlen részleteit megvilágítani (jelen esetben például egy oklevélhamisító, valamint – később – egy bajvivó küzdelmes és tanulságos életpályáját, melyek sok tekintetben tipikusnak mondhatók), másrészt a közölt előtörténetekkel megmutatni, hogy mit is értünk mi az egyes karakterek esetében „alaposan kidolgozott, színes karakterhátter” alatt. (Az alábbi dokumentumok mellest az Yneven hivatalosnak számító iratok formai és tartalmi követelményeire nézvést is mintaként szolgálhatnak.) Harmadrészt olyan NJK-tablót sze-

retnénk kínálni a KM-eknek, melyből azok bátran szemezgethetnek, és szükség esetén (esetleg apró változtatások után) bármilyen mesébe zökkenőmentesen be tudják illeszteni az Arcképcsarnokban büszkén (illetve kevésbé büszkén...) feszítő egyéniségeket.

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

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

Garro del Zamarguillerana

del Zamarguillerana családi levéltár – No 1.

Mi, Valdalos del Eguilaz con Barrenechea, Urunk, Serrato Bel-Corma, az Egyetlen kitüntető kegyelméből Shadon e néven százhuszadik királya és Andoin bel Xauri-Guizar, Kasagella fejedelme megbízásából Kasagella tartomány hadrakelt seeregének vezére, mindenkinek tudomására hozzuk, akit illet, hogy egy bizonyos, Shadon tartomány Guetair falvából származó Ordone szívében Domvik Urunk iránti szeretettel és a Birodalom iránti hűséggel kitűnően szolgált, a harcban sem életét, sem testi épségét nem kímélte, szolgálata során fegyvermezett és megbízható volt, az alája rendelték között fegyelmet tartott, azokat jól irányította, felette sok hőstettet követett el az eretnekek ellen vívott harcokban, s mindeközben számos sebet szerzett; húsz éves szolgálata során egészen a száznagyi rangig emelkedett. Ezért hát a mondott Ordonót, húsz évi teljesített szolgálat után, a hadseregből, őt illően megdicsérve és megjutalmazva, elbocsátottuk. Erről az ügyről király urunknak is levelet küldtünk, melyben részletesen elbeszéljük az említett Ordone tetteit, remélve, hogy Urunk, ki mindenkor megjutalmazza az őt hűségesen szolgálókat, a mondott Ordone irányában is kegyet gyakorol. Ha pedig valaki ezt az elbocsátó levelet megvetve, a fent mondott Ordonót katonaszökevénynek vélve és mondva lefogatja, vagy bármely más módon zaklatja, az nem csupán minket sért meg személyünkben és

tisztünkben, hanem, mint törvényszegőre, király urunk haragja is lesújt majd rá. Ezt az elbocsátó levelet a nagyobb hitelesség kedvéért személyes pecsétünk lenyomatával is megerősítettük. Kiadatott Calvo írnok keze által, Erriaga mellett, Urunk, Serrato Bel-Corma, Domvik Urunk kegyelméből Shadon e néven százhuszadik királya uralkodásának tizenkettedik évében, Szent Razel havának huszonkettedik napján.

del Zamarguillerana családi levéltár – No 2.

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

Mint ahogyan Urunk, Domvik is pártfogásába veszi és felemeli az igazak lelkét haláluk után, úgy szükséges az, hogy itt e világon is azok, akiket Domvik Urunk a többi ember fölé emelt, megjutalmazza és felemelje azokat, akik tetteikben hűségeseknek és igazaknak bizonyultak. Így hát ezen írással örök emlékeztetőt adjuk mindenkinek, hogy a Shadon tartomány Guetair falvából származó férfi, hűséges hívünk, bizonyos Ordone



seregünkben hűségesen és kiválóan szolgált, ahogy az egy igaz alattvalóhoz illik. Sok éven át példásan és fegyelmezetten, sőt életével és testi épiségével nem gondolva miértünk és a Birodalomért mindenkor vitézül harcolt, s többször is sebesülést szenvedett. Ennélfogva egy bizonyos, Gordoza tartományban fekvő, Zamarguillerának nevezett birtokot, amely üres és gazdátlan, ahogy azt nekünk jelentették, s amely ekképp adományozásunk alá tartozik, minden tartozékával, úgymint földekkel, erdőkkel, szántókkal, rétekkel, jobbágyságokkal és szolgálkával, állatokkal, eszközökkel, szerszámokkal, és minden más hasznával megígértük, hogy átadjuk az említett Ordonónak és utódainak és utódai örököseinek, más jogának sérelme nélkül.

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

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

del Zamarguillerana családi levéltár – No 5.

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

Ezen levelünkkel bizonyítjuk, hogy színünk előtt megjelent a nemes férfi, Ordono del Zamarguillerana és a nemes hajadon, Beltrana del Meddiar, azzal az alázatos óhajjal, hogy Domvik nevében házasságra lépni szándékoznak. Szintúgy megjelent a nemes úr, Recharo del Meddiar, az említett hajadon, Beltrana atya, ki beleegyezését adta a frigyre; valamint a becsületes hírű, és általunk is jól ismert nemesek, úgymint Belrano del Massalde és Vicenzo con Vives, akik örömmel vállalták, hogy ennek, az Első Arc színe előtt kötött házasságnak tanúi legyenek; ezenkívül bemutatták a szabályos és a törvényeknek mindenben megfelelő házassági szerződést is, amelyet, mivelhogy mi állítottunk ki, amúgy is ismertünk. Így hát kolostorunk apátja, az igen tisztelt Leandro az összehívott rokonok jelenlétében, a kolostor templomában, Szent Calicus ünnepén elvégezte a szent szertartást, és minthogy az említett nemes úr, Ordono del Zamarguillerana és az említett nemes hajadon, Beltrana del Meddiar önként hűséget fogadtak egymásnak, és mert a mondott nemes úr, Recaro del Meddiar, a hajadonnak apja sem mondott ellen, valamint az elhangzott kérdésre senki sem támasztott kifogást, férjnek és feleségnek nyilvánította őket az Első Arc színe előtt.

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

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



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

Képzettséglista

az Első Törvénykönyv szerint

Öklözharc <i>Af</i>	Legendaismeret (Shadon) <i>Af</i>
Fegyverhasználat (hosszú-kard) <i>Af</i>	Történelemism. (Shadon) <i>Af</i>
Fegyverhasználat (tőr) <i>Af</i>	Vallásism. (Domvik-hit) <i>Af</i>
Lovaglás <i>Af</i>	Etikett (Shadon) <i>Af</i>
Helyismeret (Shadon) <i>Af</i>	Szexuális kultúra <i>Af</i>
Írás/olvasás <i>Mf</i>	Festészet/rajzolás <i>Af</i> *
Nyelvismeret (shadoni) <i>Mf</i>	Emberismeret <i>Af</i> *
Nyelvismeret (közös) <i>Mf</i>	Mellébeszélés <i>Af</i> *
Heraldika (Shadon) <i>Af</i>	Hamisítás (iratok) <i>Mf</i> *

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

az Új Tekercsek szerint

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

del Zamarguillerana családi levéltár
— No 13.

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

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

E szertartás tanúja volt a nemes úr, Garro del Meddiar, Vergara város tanácsának tagja és Orregui con Ylarduia, a szomszédos Mergiavelli várának várnagya. Ennélfogva kijelentjük, hogy a gyermek, Garro del Zamarguillerana törvényes házasságból származik, és tagja a Korona nemeseinek csakúgy, mint az Egyetlen szolgálóinak ebben a világban. Kívánjuk, hogy felnövekedvén a Hét Arc áldása kísérje útján, a Birodalom és az Egyház üdvére cselekedjék, s megöregedvén gyermekek és unokák sokaságában lelje örömet.

Ezen ügy bizonyosságára kiadtuk kolostorunk rányomott pecsétével meg erősített levelünket. Kelt Vergara városában, a Szent Akarat kolostorban, a méltatlan Airas testvér keze által, Canus pan-thia Garsos szolgálatának hatvannegyedik évében, Szent Neanna ünnepének előnapján, Leandro apát, Achila mester, Fordo mester, Hiemo, Calvo és Rius testvérek jelenlétében. Domviknak legyen hála!

Kiadott oklevél másolata
a vergarai Szent Akarat kolostor
könyvében

Dicsőség Urunknak, az Egyetlennek, az Igaz Úton Megtartónak, Domviknak! Mi, a vergarai Szent Akarat kolostor szerzetesi közössége mindenkinek, akik



ezen levelet olvassák és olvasni fogják, üdvöt és áldást kívánunk az Egyetlenben.

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

Mindezen rendelkezéseket szabad akaratomból, értelmi képességeimnek teljében mondtam el,

Domvik Urunk akarátában megnyugodva. Mi, a vergaroi Szent Akarat kolostor méltatlan szerzetesei, Achila mester és Calvo testvér e rendelkezést szorgalmasan és figyelmesen lejegyeztük, és igazoljuk, hogy azt a végrendekező, a nemes úr, Ordono del Zamarguillerana szabad akaratóból és értelmi képességeinek teljes birtokában diktálta le nekünk, valamint felolvasás után sajátjának, teljesen igaznak és akaratával egyezőnek ismerte el. Igazoljuk azt is, hogy a végrendekezés során jelen voltak a nemes urak: Recharo del Meddiar, a rendelkező apósa; Garro és Menendez de Meddiar, a rendelkező sógorai; Orregui con Ylardua, Mergiavelli várának várnagya; Vicenso con Vives, az Isten Kardja rend lovagja; Jaine del Aldeuza, Eguino del Massalde és Saldano del Massalde, a mondott Ordono del Zamarguillerana becsületes hírben álló szomszédai, akik örömmel vállalták, hogy eme örökvallásnak tanúi legyenek, és esküt tettek Domvik Urunk szent nevére, hogy a végrendelet végrehajtását minden eszközzel és móddal elősegítik. Igazoljuk azt is, hogy az említett nemes urak, Recharo, Garro és Menendez del Meddiar esküt tettek Domvik Urunkra, hogy Beltrana del Zamarguilleranát a gyámi teendők ellátásában minden eszközzel és móddal támogatják és segítik; az árvák életét és jogait mindenkor megvédik.

Ezen ügy bizonyosságára kiadtuk kolostorunk rányomott pecsétével megerősített levelünket; melyet, a nagyobb erő okán, a fent említett nemes urak, azaz Ordono del Zamarguillerana, Recharo, Garro és Menendez del Meddiar, Orregui con Ylardua, Vicenso con Vives, Jaine del Aldeuza, Eguino és Saldano del Massalde pecséteik lenyomatával is megerősítettek. Kelt Vergara városában, a Szent Akarat kolostorban, a méltatlan Achila testvér keze által, Canus pan-thia Garsos szolgálatának hetvenegyedik évében, az Akarat Ünnepeire következő harmadik napon, Leandro apát, Hiemo mester, Calvo, Rius és Lailos testvérek jelenlétében. Domviknak legyen hála!

Bejegyzés a shadoni királyi udvar
kancelláriájának könyvében

Serrato Bel-Corma, u.é. 32.

Az elhunyt nemes úr, Ordono del Zamarguillerana fiúgyermekét, Garro del Zamarguilleranát befogadtuk a kancelláriai iskola falai közé. A fiú a bemutatott születési levél alapján betöltötte tizenharmadik életévét; testi állapota ennek megfelelő; korához képest különösen intelligensnek tűnik; írni-olvasni tud, az alapvetően szükséges ismereteknek birtokában van.



del Zamarguillerana család levéltára,
levelek – No 16.

Mindenekelőtt az Egyetlen áldását kérem anyáma, és üdvözlöm forró gyermeki szeretettel; utána ugyanez szeretett bátyámnak, Pelayónak, ott-hon, avagy idegenben tartózkodó minden fivéremnek és nővéremnek, nemkülönben többi rokonoknak; végezetül a vergarai kolostor nagytiszteletű apátjának és összes szerzetesének, akiknek oly sokat köszönhetek.

Tudatom, hogy megkaptam leveleteket; el sem tudjátok képzelni azt az örömet, amit akkor éreztem, amikor értesültem belőle, hogy nővérem, Jalina, akinek szeretett édesanyám az Első Arc kegyelméből egyazon napon adott életet, mint nekem – s melyért nem lehetek elég hálás sem az Úr-Arcnak, sem anyámnak –, ugyanezen Úr-Arc kegyelméből áldott állapotban van. Imádkozom, hogy a hamarosan megszületendő gyermek egészséges legyen, s ha lány, örökölje anyám és nővéreim testi és lelki szépségeit, ha pedig fiú, öregbítse sógoraim, a del Massaldek családjának hírnevét. Bizom benne, hogy anyám, legidősebb fivérem, Pelayo, valamint rokonaim hasonló szeretettel és felelősséggel keresnek és választanak majd férjet szeretett húgomnak, Alminának, és ő éppoly boldog lesz majd a házasság szent kötelékében, mint nővére.

Ami ifjabb fivéreimet illeti, örömmel értesültem, hogy Garro öcsém jó előrehaladást mutat a kancellária iskolájában; tanuljon hát szorgalmasan továbbra is, hogy jó írnok, majd jegyző legyen belőle a Korona szolgálatára; ami pedig legkisebb fivéremet, Recharót illeti, kérdésekre, hogy mi-féle életúton indítsátok el, aligha adhatok tanácsot, minthogy immár hetedik éve tanulok e kolostorban, és így öcsémet alig láttam felcseperedve. Ha ti, akik nálamnál sokkalta jobban ismeritek, és más, jóval idősebb és tapasztaltabb emberek a Korona szolgálatát, a katonai pályát javasoljátok és választanátok neki, ugyan miért mondanék ellen? Mert bizony nem mindenki alkalmas az Egyetlen közvetlen szolgálatára; és a Korona és a Birodalom szolgálatára, fegyverrel történő védelmezése szintúgy az Egyetlennek tetsző dolog; ráadásul hón szeretett, az Egyetlenhez megtért atyánk példája is bizonyítja, hogy a hűséges és vitéz szolgálat mindig elnyeri jutalmát, ezen a világon éppúgy, mint halálunk után.

Egyébiránt tudatom, hogy jól vagyok és nagy-szerűen érzem magam; napról-napra többet ismerek meg az Egyetlen szent misztériumaiból – de erről többet nem mondhatok. Időmet tanulással, el-

mélkedéssel és imádkozással töltöm, tanítóim nagy megelégedésére; mindenki egyetért abban, hogy a megfelelő úton haladok ahhoz, hogy néhány év elteltével Urunk szolgájává szenteljenek. Ha majd ezen álmom és kívánságom az Egyetlen kegyéből valósággá válik, örökrészemről ünnep-lyesen le fogok mondani fivéreim javára; nekem nem lesz rá többé szükségem. Üzenem azt is, hogy a nyár közepén egy hónapra elengednek, és ezen időre hazatérnek. Egyébiránt pediglen kérve kérném anyámat, küldene egynéhány inget és harisnyát, mert azok a sok mosástól úgyszólván teljesen elfo-szoltak, s így végképp kifogytam az alsóneműkből.

Canus pan-thia Garsoz szolgálatának nyolc-vankettedik évében, Szent Revis ünnepe utáni harmadik napon. Az Úr-Arcok és az Egyetlen ál-dása legyen rajtatok!

Bejegyzés a shadoni királyi udvar
kancelláriájának könyvében

Serrato Bel-Corma, u.é. 39.

A nemes ifjú, Garro de Zamarguillerana a Korona kancelláriájának írnokai közé lépett. Tudása meg-felelő, írása szép. Különösen intelligens ifjú. Ha jól szolgál, pár év múlva a jegyzők közé emelkedhet.

Kötelezvény

Én, Garro del Zamarguillerana kijelentem, hogy Shadon város polgárának, Ardo Galvasnak tarto-zom, méghozzá egy fél tantummal, másképpen öt ezüstpénzzel. Amennyiben az adósságot nem egyenlítem ki, az havonta fél ezüsttel, azaz ötven rézpénzzel növekszik. E kijelentésemet pecsém rányomásával is megerősítem.

Kelt E.B.-C., u.é. 2.

Bejegyzés a shadoni királyi udvar
kancelláriájának könyvében

Evendil Bel-Corma, u.é. 2.

A nemes ifjút, Garro del Zamarguilleranát, a Koro-na kancelláriájának írnokát rajtakaptuk, ahogy papírt és pergament próbált kivinni a kancelláriá-ból. Kérdéseinkre bevallotta, hogy adósságai ki-egyenlítésre akarta fordítani az ezek eladásából szerzett összeget; ezen adósságaira kártyázás út-ján tett szert. Minthogy az említett ifjú idáig na-gyon megfelelő munkát végzett és viselkedést mu-



tatott, és családja jó hírnévnek örvend, megelégedtünk azzal, hogy a nevezett ifjút eltávolítottuk a kancelláriából; szégyenéről csak mi tudunk, így még bármiféle új életet kezdhet. Domvik óvja!

Bejegyzés a shadoni

királyi udvar

kancelláriájának könyvében

Evendil Bel-Corma, u.é. 3.
Egy oklevelet mutattak be nekünk, mely, bár első ránézésre valódinak tűnt, a tüzetesebb vizsgálat alapján hamisnak találtatott. A hamisítvány igen jó. A bemutató a vizsgálat során bevalotta, hogy a Szürkecsuklyások mondott titkos és üldözött szervezettől vásárolta a hamisítványt.

Bejegyzés a shadoni

királyi udvar

kancelláriájának

könyvében

Evendil Bel-Corma, u.é. 3.
A fentebb említett hamisítványt gondosan átvizsgáltuk, és szomorú eredményre jutottunk. Mielőtt azonban ezt kijelentenénk, újabb vizsgálatra szántuk el magunkat.

Bejegyzés a shadoni királyi udvar

kancelláriájának könyvében

Evendil Bel-Corma, u.é. 3.
Megérkezett alázatos hívásunkra Albus Arvinus mester, aki a Főatya – Domvik áldása rá! – kancelláriájának nagy tudású tagja. Ő is megvizsgálván a fentebb említett hamisítványt és más iratokat, velünk megegyező véleményre jutott: a hamisítvány a korábban nálunk írnokoskodó, innétlopás és kártyázás vétké miatt alig két éve eltávolított nemes ifjú, Garro del Zamarguillerana műve. Az ügyet – minthogy az ifjú, nem gondolva az isteni és emberi törvénnyel, hűtlenség bűnébe esett – átadtuk király urunk megfelelő bíróságának.

Királyi oklevéltár, 6-os számú szoba, 9-es jelzésű láda, – No 37.

Az Egyetlen Isten, Domvik nevében. Mi, Evendil Bel-Corma, az Egyetlen kitüntetett kegyéből Shadon e néven százhuszonegyedik királya és a többi, mindenkinek, aki eme írást olvassa és majdan olvasni fogja, üdvözlést mondunk Mindannyiunk Ura nevében.

Ahogy Urunk, Domvik megítéli a lelkeket a test halála után, felemelve az igazakat, és megbüntetve a hamisakat, éppúgy szükséges, hogy a rend fenntartása és a Birodalom megőrzése érdekében mi is megjutalmazzuk azokat, akik a Birodalom üdvén munkálkodnak, ám lesújtunk azokra, akik ellene cselekszenek. Ezért hát ezen levéllel tudtára adjuk mindenkinek, akit illet, hogy nemrégiben egy bizonyos Ordavus Quiena nevezetű shadoni polgár bemutatott nálunk egy oklevelet, mely szerint egy bizonyos, tulajdonosaitól elhagyott, és így kincstárunknak járó ház az ő tulajdona. Az oklevelet kancelláriánk megvizsgálta, és azt igaztalannak, hamisítványnak találta; gondos és hosszadalmas vizsgálat után kétségtelenül kiderült, hogy egy bizonyos nemes ifjú, Garro del Zamarguillerana, nem

tudni, miféle gonosz indulattól vezérelve, megfélekedve a törvény szaváról, nem állította ezt a hamis oklevelet elkészíteni.

A nevezett ifjú korábban a mi kancelláriánk írnoka volt, amíg onnét vétkei miatt el nem távolították. Miután a kancellária tiszte szerint átadtuk az ügyet a mi bíróságunknak, az hosszas és gondos vizsgálatot végzett ebben a rendkívül fontos és veszélyes ügyben. Megállapított, hogy a nevezett Garro del Zamarguillerana ifjú kora ellenére gyakori vendége volt a kocsmáknak és más efféle alantas helyeknek, ott kártyázott vagy más, hasonló szórakozásokat űzött, melyek ugyan nem tiltottak, de azért méltatlanok jó és becsületes alattvalóinkhoz; s bár efelől bizonyosságot nem nyertünk, feltételezhető, hogy a mondott ifjú a





Szürkecsuklyások titkos, tiltott és üldözött szervezetéhez csatlakozott. Megbizonyosodtunk arról is, hogy Shadon városán kívül is még több helyen előálltak hamis oklevelekkel, melyek bizonyosan színtűgy e megátalkodott Garro del Zamarguillerana munkái; valamint a vizsgálatok során kiderült, hogy mindezen hamis oklevelek a Szürkecsuklyások titkos, tiltott és üldözött szervezetén keresztül jutottak azokhoz, akik bemutatták őket. Ennélfogva biztosra vehető, hogy a nevezett Garro del Zamarguillerana nevezetű ifjú a Szürkecsuklyások titkos, tiltott és üldözött szervezetéhez csatlakozott, és azok támogatásával okleveleket hamisított. Ezért hát a fent említett Garro del Zamarguilleranát törvény szerint megidéztük ítélezésünk elé, de ő, tudván bűneit, a többszöri idézésre sem jelent meg. Így hát bíróságunk – a tökéletes és teljes bizonyítékokra való tekintettel – távollétében mondott ítéletet felette, mely szerint a nevezett nemes ifjú, Garro del Zamarguillerana hűtlen volt királyához és a Birodalomhoz.

Ezért hát az ítélet, törvényeink és szokásaink alapján, az, hogy a sokszor említett ifjú, Garro del Zamarguillerana fosztassék meg nemességétől, melyre méltatlanná vált és melyet tettével megtagadott, nemkülönben minden ingó és ingatlan vagyontól, s végezetül fejével bűnhődjön. Ha a nevezett Garro, egykor del Zamarguillerana, előkerülne, úgy meg kell tőle tudni cinkostársai nevét, hogy azok is törvény szerint megbűnhődjenek, majd elevenen tűzön kell elégetni, ahogy az jog szerint büntetése a hamisítóknek; a büntetést, mások okulására, Shadon város főterén kell elvégezni. Mint-hogy a mondott Garro, ki többé már nem viselheti a del Zamarguillerana nevet, szökésben és menekülésben van, nevét levelesíteni kell, hogy a mondott ifjú az igazságszolgáltatás kezére jusson. Az Egyetlen írgalmazzon bűnös lelkének!

Ezen ügy bizonyosságára kiadtuk jelen, bírói pecsétünk rányomásával megerősített levelünket. Kiadatott Suidas jegyző keze által, Shadon városában, Menor del Innes-Farna ítélmestersége idején, Urunk, Evendil Bel-Corma, az Egyetlen kü-

lönös kegyelméből Shadon e néven százhuszonegyedik királya uralkodásának negyedik évében, Szent Elster havának tizedik napján, az Egyetlen segedelmével.

Cormasa tartományi levéltár,

35-ös láda – No 45.

A Mi Urunk, Domvik nevében! Mi, Evendil Bel-Corma, az Egyetlen kegyéből Shadon királya tartományaink hercegeinek egyenként és együttesen üdvözlétünket küldjük.

Jelen levéllel tudomasotokra kívánjuk hozni, kik is azok a személyek, akik uralkodásunk előző negyedéve során ítéltettek el főbenjáró bűnök elkövetésével, de akik jogos büntetésük elől elmenekültek. Ezért hát tegyetek róla, hogy nevük levelesítsék, és az egész tartományban igyekezzenek élve avagy, ha másképp nem megy, halva elfogni őket; az elfogónak a szokásos 10 jó tantum jár személyenként, illetve ha az elfogott már nem él, 5 tantum. Gondoskodjatok róla, hogy a levelesítettek névsora egyrészt minden faluba és városba elküldessék, ott nyilvánosan, piac napján, is-tentisztelet után felolvassassék; ugyanúgy a bűnösöknek e névsorát kapják a határok, révek, hidak és más helyek őrei is. Levelesítve lettek pedig a következők:

[...]

Garro del Zamarguillerana, 19 éves ifjú, termete rendes, haja sötétbarna, nemkülönben a szeme is, más különleges ismertetőjele nincsen.

[...]

Hogy híradásunknak megfelelő hitele legyen, ezen levelet lezártuk nagypecsétünk lenyomatával. Kelt Shadonban, Suidas jegyző keze által, uralkodásunk negyedik évében, Szent Tameris havának hetedik napján. Az Egyetlen áldása legyen rajtatok!

Tasnádi „Thaur” Ákos

VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT
BUDAPEST 1063, ANDRÁSSY ÚT 86.

A M.A.G.U.S. KÁRTYA LAPONKÉNT AZ EGÉSZ ORSZÁGBAN
ITT A LEGOLCSÓBB!



Garro valóban a Szürkecsuklyásokként emlegetett szervezethez csatlakozott, noha ennek önkéntessége vitatható. A tolvajok, akik már évekkorábban felfigyeltek az italmérésekben fel-felbukkanó ifjú kancelláriai írnokra, természetesen azonnal felajánlották neki vendégszeretüket, amikor az utcára került. Ekkor még látszólag valóban vendégségről volt szó, s Garro, ha kívánta, elhagyhatta a szállásául szolgáló külvárosi házat, sétálhatott a környező utcákban, látogathatta a városnegyed templomait. Lebukása és üldözése – levelesítése – után a szabályok megszigorodtak, és új szálláshelyét (látszatra egy gazdag kereskedőcsalád palotának is beillő házat) többé nem hagyhatta el – igen, bár szerte a Birodalomban keresték, Garro sosem távozott a fővárosból. Sejtette ugyan, hogy látszólagosan még létező szabadsága erősen korlátozott, de mindig félrehegyezte a gondolatot; amikor azonban, egy év elteltével, józansággal, érvekkel nem törődve úgy döntött, hogy meglátogatja családját, végül rádöbbenették leginkább fogságként meghatározható helyzetére.

Így hát Garro immár bő évtizede lakik annak a polgárháznak egy gazdagon berendezett lakosztályában, amelynek kulcsra zárt ajtaja előtt örök állnak. Ideköltözése óta egyszer sem hagyta el a házat; az utóbbi években legalább annyit sikerült kialakítania, hogy kísérettel néha felkeresheti az épületben található apró kis kápolnát. Fogoly tehát, de kiváltságos fogoly; szabadságában ugyan korlátozottak, ám egyébként szívesen látott vendégként kezelik. Az ételre, italra panasza nem lehet, kívánságait, amíg az ésszerűség határain belül maradnak, teljesítik, legyen szó könyvről, lányról, vagy bármi másról.

Merthogy Garro igencsak bővében van a szabadidőnek. Ugyan a tolvajok kérésbe burkolt utasítására az írás és olvasás művészetére oktatja a hozzá küldött gyermekeket, néhány kiválasztott, ügyes kezű és éles eszű ifjút pedig a hamisítás titkaiba is beavat – egyébként Garro tanárnak kifejezetten csapnivaló –, napjainak és éjjeleinek nagyobb része mégis szabad. Olykor felkéri egy-egy hamis oklevél vagy más írás elkészítésére, ilyenkor néhány napra lázas, boldog munka váltja fel a semmittevést. Egyébként a maga szórakoztatására is készít hamis okleveleket, meg persze azért is,

hogy ki ne jöjjön a gyakorlatból. Követelésére a helyi tolvajok minden, a kezükbe került írást elhoznak neki, legyen bár szó oklevelekről, magán- vagy hivatalos levelekről, szerződésekről, vagy akár csak tépett fecnikről; sok irat érkezik hozzá a Birodalom egyéb vidékeiről, s néhány még külhonból is. Ezeket rendszerez, szövegüket és jellemzőiket könyveibe másolja. Maradék idejét olvasással, táplálkozással – lassan igazi ínyenc válik belőle –, és lustálkodással tölti. Ennek köszönhetően az egykor vézna ifjú már komoly pocakot eresztett, s minden jel arra mutat, hogy újabb évtized múltán pontosan úgy néz majd ki, mint a városházak nagyszatalainál üldögélő, kövér, dupla tokás, bajszos és önmagukkal fölöttébb elégedett patríciusok.

Két dolog van, amittől azonban tartózkodik – az a két dolog, ami a bűnbe vitte: az ital és a szerencsejáték. Az Egyetlen tett fogadalmát, hogy többé sem kockát, sem kártyát nem vesz a kezébe, és hogy bármi más játékra sem adja magát; ezt a fogadalmát pedig aggályosan betartja. Borral is módjával él; étkezésenként egy-egy kisebbfajta kupával engedélyez csak magának. Az első időkben még vezekelni próbált, sanyargatta magát, ám erről hamar leszokott; azt azonban, hogy bűnös isten és ember előtt, nem felejtette el. Nem tűri, hogy nemesi előnévén, a del Zamarguilleranán szólítsák, minthogy nemességére, amikor bűnös és törvénytelen cselekedetekre adta magát, méltatlanná vált. Haját a közrendűek módjára rövidre vágatja, öltözékei is a nemteleneknek engedélyezett szabással és színekben készülnek.

Egyébként Garro még nem hagyott fel teljesen a szökés tervezgetésével, latolgatja a lehetőségeket, figyeli, nem hibáznak-e vendéglátói, nem lanygul-e az őrizet. Időnként, keserűbb pillanataiban azonban beisméri ön maga előtt, hogy bár vágyódik a szabadság, valamint családjá után, tulajdonképpen elégedett helyzetével; s tudja azt is, hogy túlságosan gyáva és lusta a szökés megtervezéséhez és kivitelezéséhez. Arra pedig, hogy egyszer majd elengedik, nem számíthat: tudása okán jóval többet ér a tolvajoknak, mint saját súlya aranyban, ráadásul immár kényelmetlenül sokat tud a Szürkecsuklyások titkaiból...

A Hamis Oklevelekről

A MOZAIKOK cikksorozatot olyan témák bemutatására szánjuk, melyek egészen biztosan mindenki érdeklődésére számot tarthatnak: beszélünk majd a különféle tájakon szokásos törvénykezésről (jogviszonyokról, büntetés-végrehajtásról, rendfenntartásról, rangokról és címekről, hierarchiáról stb.), a postakocsi-szolgáltatokról (tiadlani bankházakról, gianagi kovácsműhelyekről, pyarroni vámházakról, alkimista műhelyekről, javasaszszonyok kunyhóiról, vízimalmokról, kancelláriákról, ibarai karavánszerájokról, a legkülönbébb fogadóról stb.), egy átlagos aszisz parasztfalu (városállamokbeli csempésztelepülés, déli lovasnomád szálláshely, ork törzsi tábor, dzsad oázis, shadoni kisváros stb.) életéről, hogy hogyan néz ki a Titkos Szekta egy kolostorerődje (egy északi lovagi rendház, déli nemesi kúria, dwoon végvár, ronellai kikötő, toroni Császár-sziget stb.), miként épül fel például egy átlagos Tharr-templom (erioni Ellana-templom, gorviki Ranagol-templom, shadleki Domvik-klastrom stb.) – azaz Ynev világának megannyi apró, ám mégis nélkülözhetetlen mozaikjáról.

Elsőként mindjárt következzen egy írás – bizonyos Garro del Zamarguillerana előadása nyomán – az oklevelek hamisításáról, majd pedig egy másik – szorosan illeszkedő – a shadoni büntetésnemekről.

E rovatunkra is érvényes: örömmel fogadunk bármilyen anyagot, ötletet, írást, amit a fentiekkel kapcsolatban elküldötök hozzánk; amennyiben megütik a megfelelő mértéket, akár a cikksorozatba is szívesen beillesztjük őket!

Arra kértek tehát, hogy néhány szóban foglaljam össze mindazt, amit a hamis oklevelekről tudok. Ám legyen! Ugyan nem értem, miért is van erre szükség, hiszen ha annyi tudással, amennyit így át tudok adni, próbát tesztetek egy hamisítvánnyal – nos, akkor célszerű, ha mindjárt visztetek magatokkal egy szekér fát, nehogy az hibázzon, amikor a máglyára kerültek. De mert nem illő, hogy ily kedves vendéglátóknak ellentmondjon a vendég, megteszem, ami tőlem telik, s hogy hogyan sáfárgodtok vele, az legyen már a ti gondotok!

Tanítóim, a királyi kancellária jegyzői tapasztalatból állították, hogy töméntelen hamis oklevél található a Birodalomban. Sok-sok, a nemes családok által kincsként őrzött oklevél valójában csúf hamisítvány; de bizony, hiszen gyarló az ember, lelkét gyakorta teljesen megtölti a vagyon, a jogok utáni vágy, vagy csak a hiúság, még kolostorok, városok, vagy akár lovagrendek levelesládáiban is furcsa dolgokra akadhat a tanult vizsgálódó. Belső-Shadonban húsból egy oklevél talán, ami hamis, Shadlek vidékén tűzből egy, ami pedig a Felföldet illeti, nos, állítólag ott lámpással kell bármiféle írást keresni, de ha találunk, az bizonyosan hamis... ki tudja? E sok hamisítvány között akad annyi-
ra primitív, hogy bárki, aki egy kicsit is ért hozzá, egyetlen pillantással felméri annak valót-lanságát, akad azonban olyan is, amely még a leggondosabb vizsgálatok próbáját is kiállná.

Azt gondoltátok, mindenképp ilyen, tökéletes hamisítvány alkotására kell törekedni? Tévedés. Mert egy ilyennek az elkészítése oly tudást, íráskészséget, és a szükséges oklevelek oly nagy számát igényli, oly sok időt és pénz emésztene fel az előkészületek, hogy meggondolandó, megéri-e e sok fáradozás? Másrészt teljesen felesleges a legpontosabban utánozni egy háromszáz éve élt írnok keze vonását, ha tudjuk, az oklevél egy olyan szerzetes kezébe kerül majd, kinek látása majdhogynem teljesen elveszett, s aki az imádkozáshoz sokkalta jobban ért, mint az iratok vizsgálatához... Mindig gondosan mérlegelni kell, miféle célra készül a hamisítvány, s hogy kiknek a kezébe kerül majd; továbbá számba kell venni lehetőségein-

ket és eszközeinket, s mindezek megvizsgálásával kell döntenünk a hamisítvány milyensége felől. Elsőre mégis a tökéletes hamisítványokról szölok, s csak aztán beszélék a másfajtaórókól.

Kezdjük azzal, mire lesz szükségetek! Kell ugyebár papír és pergamen; ne feledjétek, fontos irat, oklevél csak pergamenre készülhet! Ha nagyobb, fontosabb kancelláriák leveleit hamisítanátok, gondosan szabályos alakra kell vágotok a pergament, és méretre is; célszerű, ha még előtte készítek egy fogalmazványt, hogy lássátok, mekkora pergamenre lesz szükségetek. Bizonyos esetekben viszont pont a ferdén vágott oldalak, az épp hogy bezsúfolt szöveg kölcsönzi a valódiság látszatát.

Arra, hogy megfelelően régi, üres papír vagy pergamen kerül a kezünkbe, aligha számíthatunk, így nem marad más, mint a különféle öregítő módszerek használata. A kontárok ezt tűzzel, füsttel, dörzsöléssel, szerszámokkal végzik; az igazi hamisítóknak pedig számos olyan vegyi anyag áll a rendelkezésére, amelyekkel a kívánt hatás elérhető.

Sérült, szakadt, hiányos bőrt csak módjával használhatunk, hiszen tudott dolog, hogy ki-ki kincsként őrizi az okleveleit; azonban pár apró, egerektől származó harapásnyom épphogy nem gyanút, hanem bizalmat kelt; néha pedig, így hányatott sorsú családok vagy többször is támadást szenvedett kolostorok nevében íródott okleveleknél a szakadások, az égésnyomok is elfogadhatóak.

Ha mégis papírt használnátok, ügyeljétek a vízjelre, s ne abban az amúgy valószínűtlen esetben döbbenjétek rá hibákra, amikor a lapot a fény felé fordítják, és ott olyan papírmalom vagy mester jegyét látják, amely az állítólagos időpontban még nem is létezett. Célszerű, ha minden papírt, ami bármilyen okból a kezetekbe kerül, megvizsgáltok, s a vízjeleket a lehető legnagyobb pontossággal, a szükséges adatokkal együtt, feljegyzitek, hogy később, ha szükségesnek ítélnétek, elkészíthessétek vagy elkészíttethessétek a megfelelő merítőszítát.

Soha, ismétlem, soha nem szabad egyszer már használt pergament, papírt alkalmazni, mert nincs annál könnyebb, mint felismerni a kaparás, ledörzsölés nyomát. Ha nincs más lehetőségek, ám használjatok ilyet, de vigyázzatok: csak rövid ideig bízhattok munkátokban, mert könnyen elárultathattok általa!

Nem árt, ha tudjuk, hogy az adott időszakban miképpen vágják be a tollat, s mi is ehhez

tartjuk magunkat. Milyen kis eltérés is hogy megváltoztatja az írásképet! Bizony, sosem lesztek képesek egy régi írás tökéletes utánzására, ha tollaitokat az újfajta módi szerint hegyezitek. Talán ti, akik épp hogy megismeritek a betűket, nem is gondolnátok, de az értő szem egy írás gondos tanulmányozásával, a vonalak vastagságának, a száraz hurkolásának, az írásjelek dőlésének vizsgálatával megsejti a vágás módját. Ehhez persze sokat kell gyakorolni, és azok a lurkók, akiket rám bíztatok, olyan rettentő lusták, hogy... de ezt hagyjuk.

A tinta újabb fogós kérdés. Megint a vegyszerekhez, titkos adalékanyagokhoz kell folyamodnunk, ha azt akarjuk, hogy írásunk elég réginek hasson. Aki pedig az uralkodói kancelláriák okleveleinek hamisítására vetemedik, az jobban teszi, ha nem áltatja magát hiú reményekkel, hiába, hogy ezeken a tinta mindig frissnek látszik; ha új tintát használ, akkor jobb, ha nyomban elhagyja Shadont, és nem is tér vissza többé. Vagy elfogadja egyesek vendégszeretetét... khm. Mert először is, az ő tintája idővel fakulni kezd, amivel egyből kárba vész minden munkája. Másrészt, ezeken a helyeken sokféle összetevő kerül a tintába: nem csupán olyan, amely az élénk színt tartósítja, de olyanok is, melyeknek addig nincs semmi szerepe, amíg az ellenőrző folyadékából rá nem cseppen egy kevés az írásra. Mert ha ekkor a tinta nem színeződik el, vagy nem úgy, ahogy kellene, akkor hamarosan kivégzéshez kiáltják össze a népet. Alig valaki ismeri e titkos összetevőket, s aki nem, annak alkimistához kell fordulnia, olyanhoz, aki nemcsak kiváló a maga mesterségében, de az aranyak csengésére hajlamos megfélekezni a törvényről és annak szigoráról. Nektek persze, gondoljátok, ez nem jelenthet gondot, amióta saját embereitekkel kiemeztétek a tintát, amit magammal hoztam; kérdés, mikor jut eszébe egykori mestereimnek, hogy változtassanak az összetevőkön...

Az, hogy az oklevelek immár kánonná merevedett minták és formulák alapján készülnek, az, hogy stílusuk, noha kissé nehézkes, mégis tömör és könnyen utánozható, igencsak megkönnyíti a dolgunkat. Persze ehhez a formulák tökéletes ismerete is szükséges; ha ez hiányzik, és nem rendelkezünk egykorú formuláskönyvvel, úgy nem tehetünk mást, mint hogy az adott időből és az adott oklevél-kiállítótól összegyűjtjük a lehető legtöbb oklevelet. Ezt persze sokkalta könnyebb mondani, mint megtenni; általában már annak is örülhetünk, ha egy-két erede-

ti példány kerül a kezünkbe, melyek ha nem is ugyanabban az évben, de legalább annak környékén születtek.

Ráadásul még az is szükséges, hogy ezen oklevelek ugyanolyan típusúak legyenek, mint az, amit hamisítani kívánunk, hiszen az egyes oklevélfajták nagyon is eltérhetnek egymástól. Példának okáért, igencsak pórul jár az, aki egy királyi parancsból másolja át a tömör, rövid bevezetést egy hamisított ünnepélyes adománylevélbe, vagy, bár jó pecsétet használ, a rossz minta miatt elrontja a hitelesítő záradékot, s az másféle pecsétről vagy megpecsételési módról tesz említést. Vagy, hogy egy másik, még számotokra is könnyen megérthető példát említsek, a világi oklevelek és üzenetek keltezésében az évet királyaink és uralkodóhercegeink regnálása szerint számolják, utána pedig a hónapot nevezik meg, s azt, annak hányadik napján állították ki az írást; az egyházi oklevelekben viszont a Főatyák „szolgálatának” éveit számlálják, és az ünnepek szerint kelteznek. Egy szó, mint száz, minél több és minél jobb mintára van szükségünk.

Ha van elegendő mintánk, vagy megfelelő tudásunk, a szöveg elkészítése aligha okozhat gondot. Arra azonban mindenképp figyeljünk, hogy ne említsünk olyan személyt, aki akkor már nem élt, vagy bizonyíthatóan, de legalábbis köztudottan másutt volt éppen, netán más hivatalt, tisztséget viselt, más méltóságban volt – no nem mint ha nem akadnának olykor ilyesféle tévedések a valódi oklevelekben –, s hasonló gondot kell fordítanunk a szövegben megemlített helyekre, eseményekre, nemkülönben a csak nemrégiben megjelent szavakra, fogalmakra, ismeretekre is.

Az sem mindegy, milyen írást használunk. Dőreség azt hinnünk, hogy a betűk változatlanok; bizony, mutathatnék nektek olyan régi írásokat, amelyek láttán megesküdnétek, hogy nem shadoni betűkkel készült... Így hát tudnunk kell, hogy *ott* és *akkor* milyen írást vagy írásokat használtak. A legjobb, ha van ugyanonnet, ugyanabból az évből mintánk; ha nincs, más, egykorú oklevelek alapján kell találgatnunk. Ez azonban kockázatos is lehet, mert a kancelláriák egy része fogékony az újítások, a divat iránt, a kolostori *scriptoriumok* viszont gyakorta mereven elutasítanak minden változtatást, vagy éppen egész másképp írnak Carappóban, mint Therrosában. Néha – különösen, ha nem régi, hanem, úgymond „a minap íródott” hamis oklevelet, levelet készítünk – nem csupán az írást, de magát az egykorvult

vagy még ma is élő írnok kézírását is utánoznunk kell. Kevesen látják, mennyire jellegzetes egy-egy ember írása, a magunkfajta szakértőket azonban nehéz becsapni. Ráadásul egyes helyeken, mint amilyen a királyi kancellária, még bátorítják is az egyéni betűképek használatát; nem tagadhatom, amikor az első hamisítványaimat készítettem, még annyira tapasztalatlan és ostoba voltam, hogy nem változtattam meg az írásomat, és mi lett a vége... Ma viszont már eljutottam oda, hogy ha akarom, két napi gyakorlással bármilyen írásfajta árt tudok állni, egy heti gyakorlás után pedig már bárki kézírását tökéletesen utánozni tudom.

Az, aki valódi írást készít, akár köz-, akár magáncélra, igyekszik gondoskodni egyfelől arról, hogy bebizonyítsa, az írás tőle származik – azaz a hitelesítésről –, másrészt pedig igyekszik megakadályozni a hamisítást; a kettő eszközei és módszerei nehezen választhatóak el. A hitelesítés legfontosabb eszköze a pecsét, amiről majd később ejtek szót; mellette különféle ismert és titkos módszereket alkalmaznak. Levelekben gyakori, hogy a végére beszúrnak egy-egy olyan utalást, melynek a levél tartalmához ugyan nincs köze, ám minthogy olyasmiről szól, amit csak a feladó és a címzett ismerhet, az utóbbi számára bizonyítja az üzenet valódiságát. Ehhez hasonló, amikor az oklevél-kiállítók a szöveg egy részét a pergamen alján valamiféle titkosírással megismétlik. Gyakori szerződéseknel, vagy más alkalmakkor, amikor ugyanabból az oklevélből többet kell kiállítani, hogy ugyanazt a szöveget kétszer, négyszer, vagy akár kilencszer is felírják ugyanarra a – néha ezen okból igen csak nagy – pergamenre. Ezután a vágásvonalakra valamiféle szöveget írnak, és csak utána darabolják fel a pergament, így egy-egy oklevél szélén ezen betűknek csak a fele lesz látható. Később két példány valódisága könnyedén megállapítható, mert az okleveleket egymás mellé helyezve a két fél betűsornak össze kell illenie. Az is a hamisítás megnehezítésére szolgál, hogy sok kolostori oklevél végén felsorolják mindazon testvéreket, akik éppen jelen voltak, amikor az irat elkészült; a szerzetesek saját nyilvántartásaikban bármikor utánanézhettek elődeiknek – számunkra azonban, hacsak nem rendelkezünk egy egykorú eredetivel, szinte lehetetlen a helyes záróformula elkészítése.

Az igazi problémát azonban nem ezek a közismert és könnyen felismerhető – ha nem is alkalmazható – hitelesítő módszerek, hanem a kü-

lönféle titkos jelek okozzák. A legtöbb olyan helyen, ahol sok oklevelet, vagy más iratot állítanak ki, kialakítanak, kialakítottak valamiféle saját védelmet a hamisítások ellen; ezek pedig, ellenben az olyan hitelesítő eszközökkel, mint amilyenek a fentiek, vagy mint a pecsét, korántsem közismertek. Egy-egy nagy kancellária egyszerűen vagy tizenöt-húsz féle titkos hitelesítő módszerrel dolgozik, melyekből egy-egy kiadványba úgy ötöt-hatot használnak fel; e módszerek közül idővel néhányat ideiglenesen vagy véglegesen elhagynak, hogy helyettük újakat vezessenek be. Az ilyen titkos jelek a gyakorlatlan szem számára szinte észrevehetetlenek. Meglehet, egy kolostor díszes oklevelein a pecsét különféle színű zsinegekből font sodraton lóg, és miközben a leendő hamisító a kezébe került példányok alapján kétségbeesve keresi a színek jelentette kódrendszerre a megoldást, a szabály csupán annyi, hogy mindig három különböző színű zsineget fonnak össze. Vagy ki az, aki akkor, amikor hamisítványt készít, merne óvatlanságból, gondatlanságból hibát ejteni írás közben? Mégis, sok valódi oklevélben vannak hibák; ám korántsem mindegy, hogy hol – lehet, hogy az adott *scriptorium* egyik titkos módszere az, hogy a nyolcadik sor harmadik szavában szándékos hibát ejtenek. Megintcsak lehetséges, hogy ha valahol az oklevél bevezető részében egy bizonyos szót használnak, a zárórészben egy másinak kell szerepelnie, kivéve, ha egy bizonyos, gyakori kifejezés megtalálható a fő részben, mert akkor az adott szó egyik szinonimáját használják. Még sokáig sorolhatnám a példákat; legyen elég annyi, hogy a tökéletes hamisítványhoz ismerni kell az adott helyen és időben használt titkos jeleket, ezek felismerése pedig még akkor is közel lehetetlen feladat, ha véletlenül számtalan egykorú, egy helyről származó, eredeti oklevél kerülne a kezünkbe. Azonban az is igaz, hogy idővel a régi titkos jelek mind feledésbe mennek, és alig akad olyan hely, ahol a négy-öt évszázados titkos jelek fontosabbjait még ismerik, a korábbiakat pedig ne is említjük...

Végül, ami a legalapvetőbb hitelesítési módot, a megpecsételést illeti, itt két lehetőségünk van. Megtehetjük, hogy egy másik, valódi oklevélről helyezzük át a pecsétet. Ehhez nincs szükség másra, csak egy felforrósított vékony drótra, megegyező színű viaszra, kézügyességre, no és szerencsére. És arra, hogy jó pecsétet használjunk. Mert egyfelől, egy-egy személynek, vagy hivatalnak több pecsétje is lehet, és mind-

et csak meghatározott alkalmakkor használja, másrészt pedig a pecsétet időnként újakra cserélik. Legjobb, ha olyan oklevélről szedjük le tehát a pecsétet, amely ugyanolyan típusú, mint a mi hamisítványunk, és legalábbis ugyanabban az évben kelt, mint amikor, úgymond, a miénk. No igen, annak az esélye, hogy ilyenrel rendelkezünk, vajmi csekély...

A másik megoldás, ha mi készítjük el a pecsétet, akár úgy, hogy a meglágyított viaszban alakítjuk ki a lenyomatot, akár úgy, hogy pecsétnyomót vésünk, vésettetünk. Itt is figyelni kell arra, amire fentebb; ugyanakkor jó, ha tudjuk, és elfogadjuk, hogy tökéletes másolatot gyakorlatilag lehetetlen készíteni. Ti tudjátok a legjobban, hogy a pénzék is különböznek apró, szemmel szinte észrevehetetlen részletekben, mert különböző verőtövekkel készültek; nos, hasonló itt is a helyzet. Azonban ez részben a kezünkre is játszik. Ott ugyanis, ahol hosszú időn át ugyanazt a pecsétet használják, azaz városokban, kolostorokban és egyebütt, az új pecsétet mindig a régebbiek alapján készítetik, ám annak tudatában, hogy részben úgyis eltérő lesz, bármennyire is igyekszik a vésnök, megelégednek azzal, hogy bizonyos, megszabott részleteknek egyezniük kell. Más részletekkel viszont annyira nem törődnek, hogy azokat a vésnök akár teljesen meg is változtathatja. Így, ha nem törekszünk tökéletességre, megelégedhetünk azzal is, hogy pecsétünkön ezek a részletek helyesen legyenek kialakítva – ha szerencsénk van, megelégszenek a hitelesítő részletek ottlétével, és nem ellenőrzik, hogy pontosan milyen is volt évszázadokkal ezelőtt valójában a pecsét.

Elddigg a tökéletes hamisítvány készítésének nehézségeiről beszéltem, ám a legtöbbször sem időnk, sem eszközeink, sem lehetőségeink nem elégségesek egy ilyen megalkotásához. De nincs is rá szükség. Ha nem éri meg a költséget, ha csak hirtelen, ideiglenes jelleggel kell egy hamisítvány, ha vélelmezhetően sosem kerül hozzáértő kezébe, vagy bármi más érv szól ellene, nemhogy nem érdemes, de nem is szabad tökéletes hamisítványra törekednünk, s csak azt kell jól megfontolnunk, meddig mehetünk el, mit hagyhatunk el, és mire kell mindenképpen figyelni. Bár minden eset más, arany szabályként elmondható, hogy a pergamenre, a megszövegezésre és a pecsétre kell a legnagyobb gondot fordítanunk.

Ha tehát nem törekszünk tökéletességre, mégis megtehetjük, hogy egy valódi oklevélről



teljesen levakarjuk az írást, s így egy olyan üres pergamenünk lesz, amelyik kellően régi, és ráadásul valódi pecséttel megpecsételt. Igaz, mint említettem, ez a levakaras sosem lesz teljes és észrevehetetlen; kivéve, ha a dörzsöléssel vagy más módok alkalmazásával magát a pergament is tönkretesszük. Az üres pergament viszont tettségünk szerint teleírhatjuk; csak arra kell vigyáznunk, hogy a tartalom és a pecsét egymásnak ne mondjanak ellent. Igaz, ezt a módszert én megengedhetetlen pazarlásnak tartom, hiszen ezáltal teljesen megsemmisítünk egy valódi oklevelet.

Eddig a teljes hamisítványokról beszéltem, ám igen gyakran találkozni részleges hamisítványokkal, amelyek kivakarással vagy betoldással készültek. Az első esetben egy vagy több szót, mondatot, részt vakarnak ki, hogy helyére, helyükre új szöveg kerülhessen. Ilyenkor gondot kell arra fordítani, hogy minél kevesebbet vakarjunk ki és írjunk át, mert annál kisebb a dolog utólagos felismerésének veszélye. E módon az oklevél, leszámítva az általunk eszközölt apró változtatást, változtatásokat, teljesen valódi; kis szerencsével még akkor sem árultatunk el, amikor oklevelünket az eredetivel vetik össze – akár mert a másolat meglétében megnyugodva nem olvassák össze a két levelet, akár mert a felületes és figyelmetlen szem átugrik a kisebb eltéréseken.

A másik általam említett módszer a betoldás: vagyis veszünk egy valódi oklevelet, amit újból leírunk, ám úgy, hogy a szöveget megváltoztatjuk, akár bizonyos szavak átjavításával, akár, ami a gyakoribb, újabb részek betoldásával. Nagy hátránya, hogy ilyenkor új oklevelet kell készítenünk, annak minden nehézségével, mint amilyen a pergamen öregítése vagy a pecsét áthelyezése.

Nem beszélek arról az esetről, ha akár csalással és hazugsággal, akár megvesztegetéssel elértek, hogy valóltan tartalmú írást állítsanak ki számotokra, bár a jog ezt is oklevélhamisításnak tekinti; ehhez ti nálamnál sokkalta jobban értetek. Ugyanakkor hasonló módszerrel egy hamis oklevél mintegy valódivá tehető. Gondolom, még ti is tudjátok, mennyire gyakori dolog az átírás, hiszen csak így lehet egy oklevélről hiteles másolatot készíteni. Ha pedig sikerül elérnünk, hogy valahol egy hamisítványunkat elfogadják valódinak, kérhetjük, hogy írják át nekünk. Ekkor már egy teljesen valódi oklevél lesz a kezünkben, leszámítva persze a tartalmat. Ráadá-

sul, ha gyanú merülne fel ezen új oklevelünkkel szemben, másolata ott lesz a kiállító levéltárban, s igen kicsi az esélye annak, hogy a vizsgálat nem torpan meg ezen a ponton.

Az, hogy mennyire ellenőrzik az oklevelek, iratok valódiságát, nagyon változó. Az egyszerű emberek, akik nem, vagy csak alig ismerik a betűket, minden írásra áhitattal tekintenek; de még a nemesek, arisztokraták, tisztek, hivatalnokok zöme is mindent azonnal hitelesnek fogad el, ha a pecsét jónak tűnik, az irat külalakja nem tér el a megszokottól, és a tartalom is hihető. A nagy kancelláriák viszont mindent ellenőriznek, méghozzá annyira, hogy még a legjobb hamisítványokban sem bízhatunk, legfeljebb csak reménykedhetünk. E két véglet között pedig bármi lehetséges: egyfelől láttam én már olyan oklevelet, amelyről szinte üvöltött hamis volta, mégis hitelesnek fogadták el egy kolostor szerzetesei; a szomszédos kolostorban viszont még akkor is tovább vizsgálódtak, a nagyobb bizonyosság végett, amikor már régen tudták, hogy az oklevél hamis. Hadd idézzem e kiváló szerzeteseket: *„...Már akkor hamisnak véltük és gondoltuk ezt a mondott levelet, amikor bemutatták nekünk, mert pecsétje nagyobbnak tűnt a miénknél; amikor pedig a kezünkbe vettük, azonnal nyilvánvalóvá vált a pecsét hamissága. Mégis, mintha a pecsét ép és valódi lenne, folytattuk a vizsgálódást, melynek során bebizonyosodott, hogy a levél közönséges, ráadásul rossz és otromba hamisítvány, minthogy egyikünknek sem ismerős a kéz, amelytől a levél írása származik; továbbá, hogy a mi leveleinkben a keltezés más módon történik; továbbá, hogy levéltárunkban nem található meg a levél másolata, márpedig ebből az időből az általunk kiadott levelek másolatai hiánytalanul megvannak; továbbá, hogy azon szerzetesek, akik már akkor is e kolostor lakói voltak, nem emlékeznek a szerződést kötő személyre; továbbá, hogy előttünk csak a szomszédok jelenlétében lehet és szabad föld eladásáról és megvételéről szerződést készíteni, míg a levélben erről nem található említés; és végül, hogy teljességgel hiányoznak titkos jeleink...”*

Nos, ennyi lett volna, amit az oklevélhamisításról a lehető legrövidebben és legtömörebben el lehet mondani; bár, az arckifejezésekből ítélve, számotokra még ez is túl hosszú és kissé érthetetlen volt...

Tasnádi „Thaur” Ákos

BÜNTETÉSNEMEK

S H A D O N B A N

„...Hogy mi a büntetés célja? Sokféleképpen magyarázzák ezt Shadonban is. Megtorlás és megakadályozás, ahogy az a jogkönyvekben áll. A megtorlásnál csak a legrégibb szerzők emlegetik a nemzetségi-családi bosszút, illetőleg ennek maradványait; az újabbak, talán szegényünkben, ezt a leghatározottabban elutasítják, s csupán a társadalmi igazságérzet kielégítéséről, esetleg a hatalom megsértett tekintélyének helyreállításáról beszélnek. Ami a megakadályozást illeti, itt is van olyan érv, amelyet hajlamosak a mai jogtudorok könyveikből kifejezteni: a halálbüntetés, a testcsonkítás igen hatékonyan megakadályozza a bűnöst az újabb, hasonló tettek elkövetésében. Helyette inkább a büntetésnek a bűnösre gyakorolt javító-nevelő hatásáról írnak – ami, valljuk meg, néha igencsak megkérdőjelezhető –, másrészt a potenciális bűnelkövetőkre gyakorolt elrettentő hatásról beszélnek. Ez utóbbira gyakran hivatkoznak, ha a nyilvános ítéletkiszabásokat, kivégzéseket magyarázzák, védelmezik – a magam részéről ehhez hozzátenném a nép szórakoztatását is...”

„...Ugyan mi ragadható el egy embertől: élete, testi épsége, egészsége, vagyona, becsülete, szabadsága, kiváltsága. Így hát létezik halálbüntetés, testcsonkítás, testi büntetés, vagyoni büntetés, szegénybüntetés, szabadságvesztés, jogfosztás...”

Shadonban a következő büntetéseket alkalmazzák (pontosabban fogalmazva, ezek számítanak törvényesnek):

HALÁL: a bűnös fejével bűnhődik. Egyserű halálbüntetés a pallos és az akasztás; az első „becsületesnek”, „tisztességet nem érintőnek” tartják, így a nemeseket rendszerint erre ítélik – kivéve a súlyosabb eseteket. Az akasztás dehonesztáló kivégzési módnak számít: leginkább a szolgai renden lévők esetén alkalmazzák. Ezt azonban felülbírálhatja törvény vagy szokás, így például

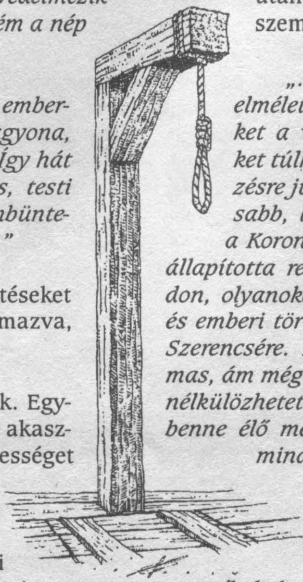
az útonállás büntetése – bármily jogállású volt korábban a bűnös – szinte mindig akasztás. Különösen súlyos esetekben alkalmazhatnak minősített halálbüntetéseket is. Ezek lehetnek kínzóak: karóbahúzás, kerékbetörés, vízbefulladás, máglya.

„...A kínzó halálbüntetés a belső tartományban ritka, a peremterületeken sokkal gyakoribb; igaz, egyes bűntettekhez szorosan hozzákapsolódnak bizonyos minősített halálbüntetések, így a hamisítók mind máglyán végzik, Shadon városában éppúgy, mint Shadlekben vagy a Gályák Tengerének partján...”

Szintúgy minősített a halálbüntetés, ha azt kínzással kötik egybe: például a végrehajtás előtt testcsonkításra is ítélik a bűnöst, vagy lóval húzzák oda a kivégzés színhelyére. A bírák azt is előírhatják, hogy az ítélet végrehajtása után mennyi ideig kell a holttestet közszemlén hagyni.

„...Pyarron jogtudósai, könyveik és elméleteik fedezékében, hajlamosak ezeket a valóban kegyetlen halálbüntetéseket túlhangsúlyozni. Talán ha száz kivégzésre jut egy ilyen – mert csak a legsúlyosabb, legelvetemültebb bűnök elkövetőit, a Korona és az Egyház, az Egyetlen megállapította rend ellen törőket büntetik ily módon, olyanokat, akik megvetnek minden isteni és emberi törvényt. És az ilyenből nincsen sok. Szerencsére. A kegyetlenség mindig is fájdalmas, ám mégis szükséges eszköz, borzasztó, ám nélkülözhetetlen gyógyszer. A Birodalmat – és a benne élő megannyi lelket – meg kell védeni, mindenáron. Lám, Pyarron emberieségről beszél, meggyengült – és elbukott...”

A halálbüntetést rendszerint nyílt helyen, sokadalom előtt hajtják végre; ritkán – kegyelemből vagy más ok miatt –, titkon, zárt helyen. A legtöbb büntetésfajtánál lé-



tezik egy-egy fél-legális módszer, mellyel a halálfajtát kínjait lehet lecsökkenti.

„...gondolok itt a máglyánál vagy akasztásnál a nyakcsigolya kiugratására, kerékbetörésnél a „kegyelmi ütésre”, melyekkel az emberséges bíró vagy hóhér megkönnyítheti a bűnös utolsó pillanatait; ám a hóhérnak, aki végrehajtja, gyakorta arra is ügyelnie kell, hogy a bűnös tömeg ne vegyen észre semmit. Általában véve ugyanis a tömeg, az ostoba, otromba, vére és kínra szomjazó csőcselék számára kedvesebb a könyörületességnél a véres látványosság, és alkalmasint kisebb zavargások is kitörhetnek, ha az efféle emberek úgy vélik, megfosztották őket jogos szórakozásuktól. Ez ritkán lépi túl a gyalázkodás, netán a kőhajigálás mértékét; ám ki ne emlékezne a véres deronai lázongásra, amely az elégedetlenség így keletkezett szikrájából lobbant lángra, s amelynek elfojtására csak a minap kellett odaküldeni egy tartományi ezredet?...”

Megjegyzendő még, hogy a nőket, öregeket, valamint a vádló fél rokonait kevésbé, a gyermekeket pedig csak nagyon ritkán ítélik halálra. Az Egyház tagjai halálra nem ítéltetők; igaz, a legsúlyosabb bűnök elkövetőit az Egyház kizárja soraiból, és a halálbüntetés végrehajtására átadja őket a világi hatóságoknak.

TESTCSONKÍTÁS: leggyakrabban az orr, a fülek, az ujjak, a kéz és a kar levágása, a szem kitolása, a nyelv kitépése. Bizonyos esetekben még felfedezhető az ősi „szemet szemért”-elv alkalmazása, inkább azonban a „bűnös testrészt megbüntetéséről” van szó: így a tolvajok kezüket vagy karjukat vesztik, a hamis eskü büntetése pedig a hamisan szóló nyelv kitépése. Emellett a testcsonkítás megakadályozza az újabb bűn elkövetését, és végezetül, haláláig megjelöli a bűnöst. Épp ezért figyelmet szokás fordítani rá, hogy az illető ne haljon bele a vérvesztésébe, seblázbá. Önálló alkalmazásán kívül halálbüntetéseket megelőzően is előfordul.

TESTI BÜNTETÉS: meghatározott számú ütés kiszabása. Az eszköz férfiaknál általában bot, nők és fiatalok esetében ostor és korbács, gyermekeknél vessző.

„...A leggyakoribb a pálcának nevezett bot, a korbács és a vessző, amellyel a szegénypadra

(vagy fakecskére, falóra, és még számtalan más néven tisztelt alkalmazosságra) fektetett bűnösre kimérik a büntetést; azonban ostobaság lenne feltételezni, hogy nem lehetnek óriási különbségek úgy az anyagban, mint a vastagságban, arról nem is beszélve, hogy korántsem mindegy, mekkora erővel lendítik meg őket. Ritkábban, de előfordul még a lapát (amit néha kifűrnak, hogy könnyebben meglendíthető legyen), a bikacsók, a seprű (amibe sokszor sodronyt fonnak), valamint a tövis is...”

Az ütések száma egytől szinte a végtelenig terjedhet. Megjegyzendő, hogy 150-200, egyidőben kiosztott botütést már a legerősebbek, legszívósabbak sem igen élnek túl, ám a gyengébbek akár 50-60 ütésbe is belehalhatnak. Épp ezért szokás – már amennyiben nem szándékosan halállal felérő büntetésként szabják ki a botütéseket –, hogy a büntetést részletekben adják ki; így egyrészt kisebb a veszélye a végzetes sérülésnek, másrészt nagyobb az elrettentő hatás, hiszen az ilyen büntetéseket majdnem mindig nyilvánosan hajtják végre.

Általános szokás Shadonban, hogy a nemeseket nem ítélik testi büntetésre – miként egyébként kalodára, pellengérré sem.

VAGYONI BÜNTETÉS: rendszerint a kártérítést és az ítélezés költségeinek megtérítését célozza, vagy más (leginkább testi) büntetéseket lehet pénzzel megváltani. Így lopás esetén a kárt kell megtéríteni, akár többszörösen is, a testi épség elleni büntetteknl fájdalomdíjat – úgynevezett vérváltságot – kell fizetni, állni kell a gyógyítás költségeit és a sértett keresetkiesését. Általában kisebb összegre szól, hiszen a súlyos büntetéseket nem lehet pénzzel megváltani; nagy összeget is jelenthet a teljes vagyoneklobzás, ezt azonban rendszerint mellékbüntetésként szabják ki a halálbüntetés mellett.

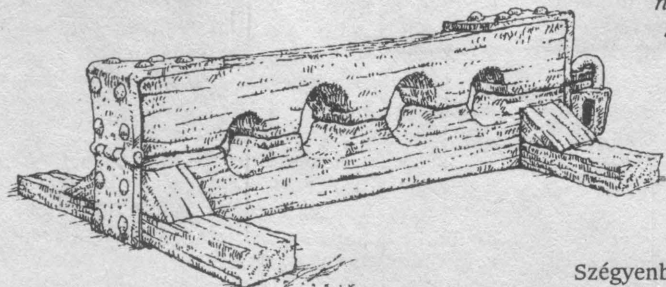
Másrészt viszont bizonyos enyhe bűnök, vagyis inkább csak vétkes esetén csak pénzbüntetést szokás kiszabni, mint amilyen például a szitkozódás, a részeg duhajkodás; ekkor csak a fizetni képtelenekre mérnek ki valamiféle kisebb testi büntetést.

SZÉGYENBÜNTETÉS: a becsület teljes vagy részleges elvesztése. Minden olyan halál- vagy testi büntetés, testcsonkítás ide sorolható, amelyet nyíltan, sokadalom előtt, sőt szándékosan piac- vagy ünnepnapokon hajtanak végre. Főbüntetésként is gyakori: ilyenkor rendszerint pellen-

gerre, szegényfához állítást, kalodába zárást jelent. Főként nem túl súlyos bűnök esetén alkalmazták, vagy mikor a bűnös – betegsége, kora, neme, társadalmi státusza okán – nem tehető ki testi büntetésnek. Általában olyan helyen történik, ahol sokan járnak (piactér, templom vagy városháza előtti tér), és lehetőleg akkor, amikor ott a megszokottnál is többen tartózkodnak (piac, istentisztelet).

„...Shadon lakóit néha maradiaknak, ötleetleneknek tartják; elég azonban egyetlen domínium településeit végigjárni, hogy bizonyosat szerezzünk ennek ellenkezőjéről; legalábbis, ami a büntetések végrehajtására szolgáló eszközök és módszerek sokféleségét illeti...

... Ott vannak a különféle kalodák: álló kalodák, lábkalodák, kéz- és lábkalodák, rendszerint oly rafináltan megoldva, hogy akit odazárnak, azt már pár perc után kiállhatatlan fájdalom kínozzák. Bármelyik shadoni faluban tévedhetetlenül meg lehet határozni, melyik házában lakik a falu bírójja, hiszen a kaloda, mint hivatalának jelképe, ott éktelenkedik a háza előtt. Vagy épp a nyelv-lakat, amit a rágalmazókra adnak. Aztán a szegyenketrecek, pellengérek, szegényfák, szegyenoszlopok, bitófák, akasztófák, bűnfák, törvényfák sokasága és változatossága; nincs olyan város, amelynek ne lenne egy a főterén, sem vár, amelynek a kapuja előtt, belevésve vagy ráakasztva, rászögezve egy kard, jelezve, hogy a pellengér birtokosa élet és halál ura. Aztán a városháza vagy a templom bejáratához láncsal rögzített nyakvasak, amelyekbe zárva állítólág néha hónapokat is eltöltenek egyesek. Mégis, a „kedvencem” az, amikor a templombejárat alatt volt kisebb, ráccsal fedett gödör; így mindenki az oda lehajított bűnös felett ment a templomba, vagy jött ki onnét, s ha akarta, feddő vagy gúnyos szavakkal, netán köpetével illethette...”



„...Nem elég, hogy valakit órákra a szegyenoszlophoz kötnék, gyakorta még táblát is akasztanak a nyakába, amire ráírják bűnét, vagy, hiszen az egyszeri nép nem ismeri a betűket, ráfestenek valamit, ami a bűnre utal: állattalvagnál az ellopott állatot, rágalmazónál egy nyelvet... Néha olyan öltözeteket, fejfedőt, álarcot adnak az illetőre, ami még növeli szegényét; máskor hangosan ki kell kiáltania bűnét. Magam is láttam olyan embert, aki a szegényfánál állt, nyakában táblával, miszerint megrágalmazta a magisztrátus tagjait, és e szerencsétlennek ráadásul tenyerével csapkodnia kellett bűnös tettét elkövető száját, miközben azt kiáltozta, hogy „így jár, aki rágalmaz”. Ámbár ő még viszonylag jól járt, mindig volt a környéken egy-két ember, aki vigyázott, nehogy valami suttyó legények még csúfoskodjanak is vele – mert ha egy tolvaj kerül pellengérré, akin nem szánakoznak, azzal bizonyos keretek között mindenki szabadon elbánnak: megdobálhatja, megkínózhatja, megalázhathatja. Sőt, olyat is hallottam, hogy az ítélet írta elő, hogy egy rágalmazónak, mint-hogy ebül szólt, ebnek csindálmányával kenje be száját a poroszló; szörnyű, hogy a shadoniak néha milyen ízléstelenek! Máskor meg tábla helyett magát a lopott holmit akasztják a tolvaj nyakába, legyen az pár csizma, vagy épp egy élő lúd. A legrosszabb mégis az, amikor szegyenkövet, vagyis egy láncra lógó nehéz kötömböt vagy faragott követ akasztanak a szerencsétlen nyakába.

Az is gyakori, hogy a bűnöst egy vagy több poroszló körbehurcolja a városban; ilyenkor is lóghat a nyakában tábla vagy a lopott holmi, s a legtöbbször ilyenkor is kiabálnia kell önnön bűnét. S ezt még nem is vélik elégnek: a poroszlók rendszerint pálcával, vesszővel, seprűvel csapkodják is a nyomorultat. Máskor meg nehéz szegyenköveket kell cipelniük a bűnösöknek, meghatározott távolságra vagy ideig; e kövek néha olyan súlyosak, hogy, azt hiszem, jómagam meg sem bírnám mozditani őket...”

Sokkal enyhébb büntetés, amikor valakit megkövetésre ítélik: ekkor nyilvánosan kell a sértett vagy sértettek bocsánatát kérnie; ez általában a templomban, istentisztelet után történik.

Szegénybüntetés a lekopasztás is. A bűnöst megfosztják hajától, ha férfi, fejének más ékes-

ségeitől – szakállától, bajuszától – is. Ezzel eléri, hogy amíg fejszörzete újfent ki nem nő, mindenki felfigyel rá, s vigyáz, nehogy újabb bűnt kövessen el. Ehhez hasonló, ám súlyosabb büntetés a megbélyegzés, hiszen a haj kinő, ám a forró vas nyoma mindhalálíg megmarad. Még ezen belül is jut helye a mérlegelésnek, hiszen a vállra, mellre, hátra nyomott vas nyoma elrejtethető, az arcra nyomott viszont nem. A fentebb említett testcsonkítás is tekinthető a megbélyegzéssel rokon szégyenbüntetésnek, hiszen eltitkolhatatlanul megjelöli a bűnöst – érdekesség, hogy amennyiben a csonkulás okaként hamisan háborús sérülés is megjelölhető lenne, az ítéletek rendszerint tartalmazták az „és billoggal jelöltesse meg” kitéletet...

Végül, amennyiben valaki becstelenségbe esik, azaz bűne következtében minden becsületét és tisztességét elveszti (mert hamisan esküdött, megtagadta rokonát, kiforgatta javaiból gyámoltját, megszegte lovagi fogadalmát, megszökött a hadjáratból, hamisan ítélezett, és így tovább), az egyéb büntetések végrehajtása után mintegy kiteszítatik a társadalomból. Télienyáron mezítláb, fedetlen fővel kell járnia, tarka ruhát viselnie; elveszíti minden címét, rangját, hivatalát és vagyonát; nem örökölhet, nem vállalhat hivatalt, nem indíthat pert, nem lehet tanú, s nem köthet szerződést sem. Legtöbbször családjaik is eltaszítják a becstelenné vált személyeket; e szerencsétlenek sorsa rosszabb a legnyomorultabb koldusnál is, mert alamizsna helyett csak szidalmakat és ütleget kapnak. Néha az Egyház könyörül meg rajtuk, s egy-egy kolostor szolgálatába lépve, vezekelhethetnek bűneikért.

A becstelenné vált ember érintése, ha csak ideiglenesen is, de becstelenné tesz, ahogy a ragállyal fertőzött beteg érintési is továbbadja a ragályt. Épp ezért nem mindegy, hogy testi büntetéseknel ki az, aki kiosztja az ütéseket, ki az, aki a bűnöst végigvezeti a városra, vagy hozzáköti a szégyenfához, a posztóló, vagy a hóhér, bakó; ez utóbbiak ugyanis becstelen személyek, még akkor is, ha a szankciók zöme rájuk nem vonatkozik.

Az ilyen, „ideiglenesen becstelen” személyeknek nem tarka, csupán fekete ruhát kell viselniük; vagyonuk, jogaik megmaradnak, bár tanúskodni nem tanúskodhatnak, és ezen állapotukban csak megvetéssel szabad róluk vagy velük beszélni. Az istentiszte-

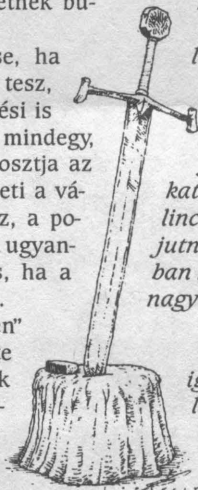
leteken oldalt, az utcalányoknak és más kétes elemeknek fenntartott helyen kell állniuk, egészen addig, amíg a pap kézen fogva – hiszen, miként a becstelen ember érintése becstelenné, úgy a pap, a tiszta ember érintése tisztává tesz – képletesen és valóságosan vissza nem vezeti őket a becsületes emberek közé.

SZABADSÁGBÜNTETÉS: valójában inkább szabadságban korlátozást jelent. Leggyakoribb módja a kitiltás, kiűzés, kiséprűzés, amikor valakit – rendszerint csavargókat, idegen szajhákat, más kétes elemeket –, kiharancsolnak egy falu, város, uradalom, domínium, megye, tartomány, vagy akár az egész Birodalom területéről, avagy ütlegek, vesszőcsapások kíséretében kergetnek ki.

„...Shadon földjén nincsenek börtönök. Természetesen vannak fogdák, de ott ugyebár a még ítélet előtt állókat őrzik. Hiszen a börtön nagyon sokba kerül: fel kell építeni, karban kell tartani, őrszemélyzetet, a rabok ellátást fizetni... Továbbá fontos szempont, hogy a börtönben ülő nem dolgozik, és nem is fizet adót. Persze mindig van néhány nemes, akit – valamely politikai ügyből kifolyólag – az egyik vagy másik királyi várban őriznek, ám az ilyen esetek száma elenyésző – és a dolog a legkevésbé sem publikus.

Ami viszont a fogdákat illeti, ott természetesen sokan és gyakorta hosszan ülnek, néha akár több éven át is – bár amilyen mostohák a körülmények, a bírák rendszerint már nem szabnak ki haláltbüntetést arra, aki fél évnél többet volt fogdában – mondván, egy haláltbüntetést már túlélt. Sőtét, gyakorta ablaktalan pincehelyiségek ezek, zsúfoltak, koszosak, mindenféle járványok melegágyai... A koszt is kevés – jobban jár az, akit a rokonai élelmeznek. Sokakat le is láncolnak, vagy nyakvasban, bilincsben tartanak. Friss levegőre csak akkor jutnak, ha közmunkára viszik őket – ez azonban ritka, mivel a fokozott szökésveszély miatt nagyobb őrizet szükségesetük...”

„...Ez azért mára már nem teljesen igaz. Vannak börtönök Shadonban is – való, hogy inkább csak a városokban. Nem tudom, mi rá a magyarázat. Lehet, hogy a városok ebben is mások akarnak lenni, elkülönülésüket kívánják hangsú-



lyozni. Az is bizonyos, hogy a városok nem szeretik túlzottan a súlyos testi és a halálbüntetéseket: együttérzés ez a polgárságtól, önvédelmi reflex, vagy jól felfogott önérték, ki tudja? Némelyek pedig egyenesen a falakban, a bezártság érzésében látják e jelenség okát...

Az ilyen városokban a börtön rendszerint a városháza pincéjében kap helyet. A legtöbb esetben elkülönítik a fogdát, ahol a letartóztatottakat és a kisebb kihágások elkövetőit őrzik, és a tényleges börtönt, ahol a súlyosabb bűnökben elítéltek töltik le büntetésüket. Ezek a börtönök nem jobbak a másutt megtalálható fogdáknál; ezért, s hogy ne kerüljenek össze mindenféle alantas, s gonoszlelkű emberrel, a város előkelő polgárai, akiket nem nyom nagy bűn terhe, nem itt, hanem egy erre kijelölt házban tartózkodnak, a város egy megbízható polgárának vagy tisztviselőjének felügyelete alatt..."

Részben talán ide, részben a szegénybüntetésekhez sorolható a közmunka: ugyanis nem elsősorban nehéz, hanem inkább mocskos, megvetett munkára parancsolják a bűnökben elmarasztaltakat. Ilyen az utcasöpítés, a városháza vagy más középületek sikálása, letisztítása, a szemét- vagy ganézszállító taliga húzása, ésatöbbi. A szegénybüntetés elsikkad, és csak a szabadságban korlátozás marad, amikor a fiatal, erős férfiakat fontos, nagy munkaerő-igé-

nyű munkákra irányítják, mint amilyen például gátépítés, mocsárlecsapolás, vagy épp katonának adják őket.

JOGFOSZTÁS: nemességtől, hivataltól, polgárjogtól szokás megfosztani valakit. Ebből adódóan elsősorban mellékbüntetés. A nemességtől való megfosztás szegénybüntetésnek is kiváló, hosszadalmas és az elítéltre nézve rendkívül megalázó procedúra; a nézők számára igen egyszerű látványosság.

Természetesen más büntetések is léteznek; ilyen például, ha bűjtölésre, vezeklésre, zárándoklatra ítélnék valakit – ám ezeket, efféléket inkább az Egyház tagjai, semmint a bírák szabják ki; az ítélet legfeljebb annyit mond ki, hogy „a bűnöst az Egyház bölcs megfontolására bízuk”. A hadseregnek is megvannak a saját büntetésnemei, mint amilyen például a nyeregcipeles a lovasoknál, a faszamárra ültetés a gyalogosoknál, a farkasgúzs, a lándzsafutás.

Végeredményben elmondható, hogy a törvények és szokások megszabta kereteken belül a bírák szabadon dönthetnek a büntetés fajtája, mérete és végrehajtási módja felül, tetszésük szerint; ebből adódóan a fentiek bőven nem fedik le az összes büntetésnemet, csupán a legfontosabbakat, leggyakoribbakat. Hosszú oldalakon át lehetne sorolni az érdekesnél érdekesebb, színesebbnél színesebb büntetési módokat, amelyeket Shadonban alkalmaztak vagy alkalmaznak; de még mielőtt valaki téves következtetéseket vonna le az Egyetlen Birodalmáról – Gorvik, az Ibara vagy Toron lakóihoz képest a shadoniak fantáziátlanok és ötlettelenekek, ami az új, kegyetlennél kegyetlenebb büntetések kitalálását, illetve maradiak, tartózkodóak és könyörületesekek, ami ugyanezek alkalmazását illeti...

Tasnádi „Thaur” Ákos



Hóhérszerződés

Mi, Arraez városának törvényesen és jogszerűen megválasztott bírása és esküdt polgárai a hegyeken túli llerdából való, Gasdarnak nevezett hóhérral ama szerződést kötöttük és azt élő szóval betartani fogadtuk, hogy

1. havonként fél királyi aranyat, vagy annak megfelelő súlyú ezüstöt adunk neki fizetségül;
2. nemkülönben évenként 2 süldő disznót, 3 köből búzát, 10 köből árpát, fél kocka sót, 2 szeker tűzfát, valamint egy vég jó posztót és egy pár csizmát;
3. továbbá szállásul adjuk neki a temető mellett álló, a város kezében levő ún. „Vörös-házat”;
4. továbbá vállaljuk, hogy részére a város költségén évente egy nyári és egy téli ruházatot készíttetünk;
5. nemkülönben, hogy részére Savarin uramnak a „Vadkanölőhöz” címzett korcsmájából minden este bőséges vacsorát, valamint egy icce jó sört küldetünk;
6. kijelentjük azonban, hogy a város parancsára végrehajtott büntetésekért és tortúrákért semmiféle külön fizetség nem jár;
7. továbbá, hogy a szükségétől hajtva a bíró éjjel is munkára szólíthatja a hóhért, akinek azonban napszállta után minden megkezdett őrsegidőért¹ negyed ezüst külön fizetség jár;
8. továbbá, hogy a város egy heti járőrföldön belül a hóhért bármikor kölcsönadhatja; azon túl azonban csak a hóhér beleegyezésével;
9. továbbá, hogy ilyen esetben az utazásról és más költségekről a kölcsönkérő gondoskodik;
10. továbbá, hogy ilyen esetben a kialkudott fizetség fele a várost, fele a hóhért illeti;
11. elvárjuk azonban, hogy a hóhér munkáját mindenkor nagy gondossággal és hozzáértéssel végezze, ne legyen se renyhe, se túlbuzgó, se lágy kezű, se kegyetlen;
12. valamint, hogy saját eszközeit és szerszámait mindenkor a legjobb állapotban tartsa;
13. valamint, hogy a város tulajdonában levő eszközök, szerszámok és helyiségek állapotára a legnagyobb gondot fordítsa;
14. továbbá, hogy a büntetéseket, legyenek azok bármifélék, a vesszőzéstől a halálosig, a szokások és a bíró utasításai szerint hajtsa végre;
15. továbbá, hogy a halállal lakolt bűnösök testét adja ki a családnak vagy temesse el, vagy másképp bánjon velük, a bíró parancsai szerint;
16. továbbá, hogy vigyázzon, nehogy a halállal lakolt bűnösök testét vagy azok egy részét elragadják²;
17. továbbá, hogy viselkedése a törvényeknek, szabályoknak és szokásoknak mindenben megfelelő legyen;
18. továbbá, hogy csak a város által készített sajátos ruhában³ lépjen az utcára;



19. kijelentjük azonban, hogy a hóhér másnak, mint a városnak nem szolgálhat; kivétel ez alól a neragránus lovagoknak a városban álló rendháza;
20. továbbá, hogy úgy állatoknak, mint embereknek bármiféle orvoslása, gyógyítása, történjék bár szóval, tettel, füvekkel vagy más orvosságokkal, teljességgel tilalmas;
21. továbbá, hogy a halállal lakolt bűnösök testének vagy ruházatának darabjait, s bármi mást, amit a rút babona hozzájuk kapcsol, valakinek is eladni vagy ajándékolni adni teljességgel tilalmas; ha pedig valaki a halállal lakolt bűnösök, különösen eretnekek, boszorkányok és más efféle gonosztevők testének vagy ruházatának valamely darabját kérné a hóhértől, az tartozik ezt nem csupán visszautasítani, hanem erről azonnali jelentést tenni;
22. továbbá, hogy a halállal lakolt bűnösök bármiféle ruhájának vagy holmijának megtartása teljességgel tilalmas;
23. továbbá, hogy bárkitől fizetséget elfogadnia, hogy a büntetést lágyabb vagy keményebb kézzel mérje, vagy bármiféle más okból, teljességgel tilalmas; amennyiben valaki fizetséget ajánlana neki, a hóhér ezt azonnal jelenteni köteles;
24. továbbá, hogy tilos bármit vagy bárkit kesztyű nélkül megérintenie, különösen nyilvános helyen; piacon vagy másutt kenyeret, húst vagy bármi más ételt még kesztyűben sem érinthet;
25. megengedjük, hogy a hóhér családját is magával hozza, vagy családot alapítson;
26. továbbá, hogy a templomban akár egyedül, akár családotul megjelenjen, de csak azon oldalsó részen, ahol a szajhák és más effélék is állnak;
27. továbbá, hogy a tanács engedélyével inast fogadhat, saját költségén; de egy év elteltével, ha az inast a tanács kellően szorgalmasnak és alkalmasnak találja, fizetséget adhat neki.

Kelt Arraez városában, Szent Alvaron ünnepének előnapján, fejedelem urunk, Eusso bel Catho-Orta uralkodásának második évében.

Tasnádi „Thaur” Ákos

1 A shadoni seregeknél az éjszakát, őrség szempontjából, négy egyforma részre szokás osztani – ámbár télen ezen őrségidők jóval hosszabbak, mint nyáron. Ez az időbeosztás általánosan elterjedt a katonaságon kívül is; a napnyugtától napkelteig terjedő időszakot csak kevesen mérik az állandó hosszúságú órák szerint.

2 Az erőszakos halált haltak, de főként a kivégzettek testrészei (nyelve, szeme, haja stb.), illetve kisebb mértékben ruházata, egyéb dolgai komoly szerephez jutnak az yvei népi mágikus praktikákban; elsősorban, de nem feltétlenül, ártó célra használják a tárgyakat. Sőt, több boszorkányi és boszorkánymesteri hagyományban is előfordul a kivégzettek maradványainak alkalmazása. Ehhez mérten a shadoni jog és Domvik egyháza teljes súlyával fellép az efféle praktikák gyakorlói ellen. (Lásd még 21., 22. pontok.)

3 A hóhéroknak olyan ruházatot kell viselniük, amely egyértelműen megkülönbözteti őket a többi embertől. Ez Shadonban rendszerint tetőtől talpig vörös ruházatot jelent, részben, mert e szín igen feltűnő, részben, mert ezen látszanak meg legkevésbé a vérfoltok. A ruházatot állandóan viselt vörös bőr- vagy selyemkesztyű egészíti ki (lásd még 24. pont). Egyes helyeken a hóhérok az ítélet végrehajtása idején az arcot eltakaró maszkot vagy csuklyát viselnek.

4 Ynev-szerzte előfordul, hogy a hóhérok gyógyítással is foglalkoznak. Ennek egyik magyarázata az a kétségtelen anatómiai tudás, amellyel az ítéletek és kiváltatások kivitelezői rendelkeznek; a fő ok azonban az az általános vélekedés, hogy a hóhér, mesterségéből adódóan, valamiféle természetfeletti erővel bír, rendelkezik az „oldás és kötés” hatalmával, nem csupán ártani, hanem gyógyítani is tud. Ennek megfelelően módszereik, gyógymódjaik inkább mágikus jellegűek. A hóhérok e tevékenységét sokhelyütt tiltják: hol azért, mert konkurenciát jelentenek az engedéllyel rendelkező orvosoknak és kirurgusoknak, hol azért, mert munkaadóik szerint ez elvonja őket rendes feladataiktól; hol pedig, mint Shadonban is, a hóhérok orvoslását emberre-állatra veszélyes kontárkodásnak, babonás, hatástalan kuruzslásnak, netán boszorkánysággyanús praktikák gyakorlásának vélik.

5 A hóhér az, aki a közösség nevében végrehajtja az ítéleteket; ezenközben azonban óhatatlanul „vérrel mocskolódik be a keze”. Ő az, aki afféle bűnbaként az igazságos, a közösség számára hasznos, ám mégis gonosz és bűnös tettek súlyát viseli. Ennek következtében megbélyegzett, félig-meddig társadalmon kívüli helyzetbe kerül. Shadonban ezt „becstelennek” nevezik. A becstelen személy (esetünkben a hóhér) társasága, de különösen az érintése is megbecstelenít. Ezért is kell a hóhérnak állandóan kesztyűt viselnie, s óvakodnia bárminek és bárminek véletlen vagy szándékos érintésétől. A hóhér becstelen volta, ha enyhébben is, a hóhér családtagjait is érinti; ez a fő oka a hóhérdinasztiák kialakulásának. (Lásd még 5., 26. pontok.)

„Mindenkinek megvan a maga Yneve” – tartja a mondás, és mi tökéletesen egyetértünk vele. Sőt: mindig is kifejezetten bátorítottuk a kalandmestereket és játékosokat arra, hogy a M.A.G.U.S. világát és törvényeit a saját szájuk íze szerint formálják át, ha azt úgy helyénvalóbbnak, játszhatóbbnak érzik.

Am mindez nem jelenti azt, hogy nekünk ne lenne egy saját, konzekvens, élő Ynevünk – ahol bizony nagyon is meghatározott, jellegzetes módokon születnek, élnek és halnak az elfszabású (no meg egyéb) fajok, dúlnak a háborúk, zajlanak az egyházi szertartások, intrikálnak a politikusok,

jutalmaznak és büntetnek az istenek, tanulnak ifjú mágiszterek a neves egyetemek szemeszterein, fortyognak különféle gyanús oldatok félhomályos kamrák üveglobbikaiban, csilingelnek apró rezcsengetttyűk az Ibarát járó tevék nyakában, főzik a híres kráni feketelevest Torozon tavernájában, és így tovább, és így tovább... A Mi Ynevünk sorozatban e világ szilánkjait szeretnénk felvillantani.

Még egyszer: a sorozatot alkotó cikkekben írtak korántsem kötelező érvényűek – ám a **Mi Ynevünk**re **ezek**, és nem mások érvényesek.

Tanmese

*E*lőjáróban: a következő történetet szinte minden évben előadják Doranban, a Mágia és Ember előadássorozat keretében. Nincs olyan hallgatója a dorani egyetemnek, aki ne hallotta volna legalább egyszer, és ne látta volna a valóságát bizonyító felfjegyzéseket a Nagykönyvtárban...

Pyarron szerint 3642-ben a Dorani Nagytanács különös demonstráció elvégzésére adott engedélyt: az utcáról véletlenszerűen behívott tizenöt járókelőt a magasabb évfolyamok hallgatói előtt megkérdeztek arról, vajon mit kérnének a dorani varázslóktól, amennyiben lehetőségük adódna effélére. A tizenöt személyből ötven pénzt kértek – a tételek egyénenként változtak –, egy házaspár fiuk felvételét az intézmény falai közé, másvalaki a feleségét szeretne volna visszakapni (az asszony fél évvel azelőtt halt meg, betegség vitte el), hárman személyes ellenségeik meggyilkolását, egy személy varázstárgyakat, a maradék kettő pedig azt óhajtott, hogy szüntessék meg az Egyetemet.

Az alanyok közreműködését megköszönték, majd levonták a tanulságokat – ez azonban csak a történet kezdete.

Egy élelmes diák felvetésére ugyanis a Nagytanács ismét összeült, majd engedélyt adott a kérések teljesítésére.

Először a pénzért folyamadókat keresték fel. Újra behívták őket az Egyetem területére, ahol mind ők, mind a ráérő diákok előtt az Anyagi Mágia mágiszterei teljesítették a kívánságokat – grammra pontosan lemérték és kiszámolták a kért összegek súlyát, majd a télre felhalmozott tűzifából a megfelelő mennyiségű aranyat előállították. Az alanyok az így nyert nemesfémrudak mellé egy engedélylevelet is kaptak, mely felhatalmazta őket, hogy a helyi pénzverdében az általuk bevitt aranyból valódi, hiteles aranypénzt verethessenek.

A következő a gyermeke felvételét kérő házaspár volt. Hosszas tanakodás után végül egyik fiukat a Nagytanács alkalmasnak nyilvánította a mágikus tudományokba való beavatásra, és képzését megkezdte.

A gyilkosságot kérők kénytelenek voltak félmegoldással beérni – Doran nem vállalta magára a vérontást, de egy végzős csoport lehetőségét látott a feladatban, így magukra vették a megnevezett célszemélyek „békés” eltávolításának „terhét”. Ők mind a Nagytanácsot, mind az



érdeklődő diákokat előadások keretében tájékoztatták az alkalmazott hétköznapi és mágikus módszerekről.

Ezek után a Jelmágia mesterei özönlötték el a varázstárgyakat kérő alany birtokát, és minden erre alkalmas használati tárgyat mágikus erővel ruháztak fel. Erre a napra minden hallgató soron kívüli kimenőt kapott, hogy amenyinyben kívánja, a helyszínen tekinthesse meg az alkalmazott jeleket és használatukat.

Az Egyetem megszüntetését kérők kedvéért egy hétre – a kívülállók számára legalábbis – bezárt az Egyetem. Zárt ajtók mögött került sor az utolsó kívánság teljesítésére, a halott asszony felélesztésére. Az ezt kérő alanyt, a néhai testét és legfontosabb személyes tárgyait már korábban a Szarvtorony területére szállították.

A legnagyobb érdeklődést, épp bonyolultsága miatt, ez utolsó kívánság váltotta ki. A Szarvtorony nagyjai egy ötnapos rituálé segítségével rátaláltak az asszony lelkére, kiszakították jelenlegi inkarnációjából, és visszakényszerítették időlegesen megfiatalított testébe. Mint kiderült, a nő nem véletlen betegségben halt meg, hanem megmérgezte magát, mert titokban mást szeretett. Néhai férje ezek után csalóknak és ördögimádóknak nevezte a nekromancia mestereit, majd rátámadt egyikükre. A mágiszter persze megvédte magát – az illető férj azóta csontvázként szolgálja a Szarvtorony urait. (Igen, vele mosatják fel a második, harmadik és negyedik emeletet.)

Amint letelt az egy hét, az Egyetem újra kinyitotta kapuit. A nyitó ceremónián elhangzott az ünnepélyes fogadalom, mely szerint évente visszahívnak egyet az alanyok közül, hogy megkérdezzék, hogyan befolyásolta életüket a váratlan „ajándék”. Az már az első napon kiderült, hogy az Egyetem pusztá léte ellen kifogást emelők cseppet sem értékelték a gesztust, és továbbra is szapulták az isteneket az Intézmény fennállása miatt. Evégből az ő visszaidézésüktől a Nagytanács végül elállt.

Az első év vendége a varázstárgyakat kérő alany volt. Ő a varázstárgyak nem rendeltetészerű használata miatt elvesztette a házát, jobb karját és fél szemét. A keletkezett tűzvész okoz-

ta károk miatt rá kirótt kártérítés összegét is csak részben tudta fedezni az épen maradt holmik eladásával.

A második évben a nagy érdeklődésre való tekintettel mindhárom gyilkosságot kérőt visszahívták. Beszámolójukból és a Mentálmágia mestereinek analíziseiből kitűnt, hogy személyes ellenségeik eltávolítása után újabb ellenségre – egy esetben ellenségekre – tettek szert, így a beavatkozást végül eredménytelennek nyilvánították.

A gyermeke felvételét kérő pár szóbanforgó fia időközben halasztást kért, és visszautazott családjá földjére, hogy segítsen apjának a szükséges munkálatokban. A harmadik évben azonban szülei akarata ellenére sem tért vissza a falak közé, mondván, nem neki való a bölcseledés és a pennarágás.

A negyedik és az azt követő években a pénzt kérő alanyok kerültek sorra, egy kivételével, aki elhalálozott Erionban. Három közülük itálra és szerencsejátékra verte el a pénzt, miként azelőtt is; az utolsó viszont faházat és földet vásárolt, és azóta gazdálkodóként keresi betevőjét. Ellenben semmi olyat nem tett – mutatott rá a Mentálmágia tornyának egy negyedéves növényéke – amire ne lett volna képes három-négy évnyi bér munkával. A többiek rendszeresen visszajártak további pénzek reményében; egyikük élete végéig az Egyetem kapujánál koldult.

A végzős hallgatók későbbi elemzéseinek tanulsága szerint a cselekedetek semmiféle olyan pozitív hatást nem értek el az egyének életében, melyek tartósan bizonyultak volna. További rendszeres konzultáció és beavatkozás bizonyos esetekben *talán* eredményezhetett volna tartós javulást, de ha figyelembe vesszük, hány ember jut egy varázstudóra, az egyedi jótéteményhez szükséges energia igen magasnak bizonyul a várható haszonhoz képest. A záró kérdésre adott válaszok – mi lehet a helyzet egy nagyobb horderejű (országpolitikai stb.) beavatkozás esetén – legtöbbször lényegében ismételték a fenti konklúziót vontak le.

M.A.D.

LOVAK YNEVEN

(a v a g y a l ó n e m m o t o r . . .)

1. rész

Mesélés közben gyakran találkozom azzal a jelenséggel, hogy a játékosok részlete-sen felkészülnek minden karakterüket érintő témából, a mitológiától kezdve a politikai áramlatokig, miközben a mindennapi élet terén megmaradnak az erősen általánosító, sokszor hibás közhelyeknél. Ez bizonyos fókig érthető, hisz a kiegészítők írói ezen kérdéseket triviálisnak, a regények szerzői érdektelennek tartják. Ha viszont azt akarjuk, hogy a karakterek körül a világ ne csak elnagyolt színházi díszlet legyen, akkor nem árt odafigyelni az alapokra. Erre a jelenségre jó példa a lovaglás és a ló.

...Hősünknek sietős a dolga. Nosza, hajnalban nyeregbe pattan, s lovagol napszálltáig, legfeljebb ebédelni áll meg. Este kiköti a hátast, hogy legeljen, míg ő tábort üt, de mivel támadástól tart, nem szerszámozza le. Ha szorult helyzetbe kerül, kihasználva a Lovaglás *Mf.*-ot (4. fokot) legázolja az ellent, eltiporja a vérebe-ket, átugrat a tábortűz felett, felrobog a hajópal-lón.

Egész addig, amíg bele nem botlik egy olyan KM-be, aki ismeri a rideg valóságot...

Jellemzőikről

Íme, néhány alaplodog, amely MINDEN lóra érvényes:

Intelligencia: a lovak általában meglepően okosak. Természetesen, mint ahogy az emberek között előfordulnak gyenge felfogásúak, úgy lovak közt is lelhetünk lassú eszű egyedekre, de a tapasztalat azt mutatja, hogy a bambának tartott lovak nagy része egyszerűen csak nem veszi a fáradságot, hogy megtanulja a dolgát. Amit

azonban egyszer megtanultak, sosem felejtik el. Erővel is idomíthatók, de így az alapoknál nem lehet tovább lépni. A tanítás mindig hosszú hónapok, sokszor évek munkája.

Ijedősség: a lovak gyakorlatilag mindentől megijednek, ami váratlanul éri őket, vagy gyanús. Szokatlan bűz, zaj, felvillanó fény, vér vagy vadállatok szaga, néha egészen képtelen apróságok is képesek megugrasztani egy lovat. Ha pedig igazán megijed (pánikba esik), akkor a *Mf.* lovaglás is csak annyit használ, hogy a lovas nem potyog le, és pár perc múlva talán már van esélye megállítani holtra rémült állatát. Amennyiben a lovas gyakorlatlan, ilyenkor megeshet, hogy a megrémült ló kárt tesz mindkettejükben. Mikor a hisztérikus állatnak nincs lehetősége futni, tör-zúz, rúg és toporzékol. Az ijedősség bizony számos ravasz fogás forrása lehet. Váratlan fénykitörés láttán még a legdrágább ló is arébb szökken, egy jól utánzott bömbölés egész ménest megugraszthat, a híd alatti frissen nyűzött farkasbőr pedig teljes menetoszlopokat bírhat megtorpanásra.

Ki nem állhatják továbbá a térkapukat (per-se azoktól minden állat ösztönösen irtózik, éppúgy, mint a tűztől), s egy-egy csökönyös példány bizony jó időre megbéníthatja az átkelést, ha egyáltalán sikerül átvonszolni.

Bár a fent felsorolt dolgoktól minden ló fél, kemény munkával, kiemelkedő idomítással egy részük ezekhez hozzászoktatható. Példának okáért a harci lovak alkalmazkodnak a csatatér forgatagához, a mutatványos lova már nem fél a műsor fényeitől, és így tovább. Ez azonban nem jelenti azt, hogy ha a békésen abrakoló harci mén mellett valaki leejt egy vértet, akkor az nem fog egy ölelet ugrani helyből, s tán még

rúgni is. Itt megint felmerül a tércapu, és egyéb mágikus jelenségek problémája, ugyanis míg a zajhoz, dögszaghoz szoktatás nem túl eszköz-igényes feladat, addig keveseknek áll rendelkezésére teszemazt egy házi tércapu, lóidomítás végett.

Bár csupán anekdotának tűnik, igaz: ha az istálló kigyullad, bizonyos esetekben – és bizonyos különösen ijedős lovaknál – hiába nyitjuk ki az ajtót, szegények annyira megrémülnek, hogy nem találják meg a kivezető utat. Akinek tehát fontos a lova, az ilyenkor kénytelen bemenni a lángok közé és kivezetni, kockáztatva, hogy saját megvadult hátasa tapossa halálra.

A lovak érzékeléséről:

– Alig néhány színt látnak, de a mozgást sokkal messzebből észreveszik, mint egy ember. (Nagyjából olyasféléképp, mint egy félelf.) Egész jól elboldogulnak félhomályban, sőt bizonyos mértékig még sötétben is. Gyakori örökletes hiba viszont náluk a rövidlátás.

– Szaglásuk jobb, mint némely kutyáé. A vizet már mérföldekről megérezik. (Ez sivatagban kincset érő tulajdonság lehet.) A mérgezett vizet is észreveszik – ha a mérge nem szagtalan –, és nem isznak belőle. A sivatagi fajták az egyéb lótipusoknál körülbelül kétszer messzebből megismatolják a nedvességet.

– Hallásuk szintén kiváló. Megjegyzés: rúgásnál a ló hallás után is céloz – és 90%-ban talál.

– Bőrük nagyon érzékeny, egy légy érintésétől összerándulnak. Emiatt viszont felettébb csiklandósak. Ebből következően egy ló hasa alatt átbújni igencsak veszélyes vállalkozás. Ezen okok miatt a szabadban alvók gyakran

bízzák lovaikra az őrökést. (Persze ha komoly támadástól lehet tartani, jobb, ha egy ember is figyel...)

– Különleges képességeikről: ha a lónak van állandó lakhelye, oda biztosan hazatalál. Számtalan eltévedt lovat mentett meg, hogy hátasa nyakába dobta a kantárt, s a paci szépen hazasétált vele. (Bár a tércapuk megkeverhetik szerencsétlen állatot.) A sokszor gazdát cserélt hátsónál, postakocsi lónál is elhalványul ez a képesség. Egyes források szerint a csapatban élő lovaknál kialakulhat bizonyos telepátia is a ménes tagjai közt. Némely komoly lótartók esküsznek rá, hogy kedvenceik hatodik érzékkel rendelkeznek. Ez így nem bizonyított, de a természeti katasztrófákat egészen biztosan jóelőre megérezik.

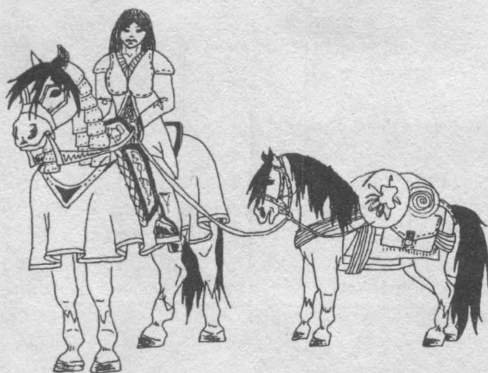
Amennyiben pánikba esik a ló, netán roszszul ugrik, vagy egy nagyobb gödörben megbicsaklik a lába, könnyen súlyosabb húzóást, ficamot, netán törést szerezhet be. Ez utóbbi a legrosszabb, ebben az esetben ugyanis rögtön végezni kell szerencsétlen állattal, mert a ló a lábtörésbe (középkori viszonyok között) mindig beledöglik. Különböző egyéb lábsérülései is csak igen nehézkesen gyógyíthatók. A problémára nem megoldás, hogy „semmi baj, megáldatom az atyáival, majd ő meggyógyítja!” Egy magára, de főleg istenére valamit is adó pap nemigen gyógyítgat lovakat.

Ha a ló bukik, lovasa nagyon kellemetlen helyzetbe kerül. Kengyelben lévő lábbal, támasz nélkül még azok is bajban vannak, akik egyébként gyakorlottak az ugrásban, esésben. Tehát csak óvatosan azokkal a fékevesztett vágókkal árkon-bokron át! (Annál is inkább, mivel a ló vágta közben csak saját magasságát veszi számításba, és könnyen berobog olyan csincsésbe, ahol a lovas esetleg fennakad...)

Csoportosításukról

Csoportosítani nagyon sokféleképp lehet őket. A legalapvetőbbek természetesen a nemek szerinti eltérések.

A kanca kisebb, finomabb felépítésű, mint a mén, szelídebb, kezebb is. Hátránya: gyengébb, sérülékenyebb. Amikor fogamzóképes, szeszélyessé válhat. Ilyenkor egy csődörrel való véletlen találkozás kínos jeleneteket szülhet. Utazó lónak jó, könnyű harcinak csak akkor, ha erre fajtájából következően alkalmas.



A mén nagyobb, erőteljesebb, sokkal jobban terhelhető. Bátorabb, temperamentumosabb, kezdőknek nem való. Természetes agresszivitását idomítással gyakran még fokozzák is. Hátránya, hogy két mén nincs meg harc nélkül: addig verekednek (igen brutálisan), amíg egyikük el nem menekül. Ha erre a vesztesnek nincs lehetősége (netán ki van kötve), a másik folyamatosan gyöttri – könnyen meg is ölheti. A ménnek harci lónak ideálisak, de csak akkor, ha nagy gyakorlattal bíró lovas (Mf./4. fok) üli meg őket!

A herélt, vagy más néven paripa a mindennapi használatban leginkább elterjedt változat. Felépítése a ménnekhez, természete a kancákhoz hasonló, azzal a különbséggel, hogy korántsem olyan szeszélyes.

Az ynevi szakértők három, olykor négy fajtacsoportot neveznek meg. Az északiak (az ilanoriak kivételével) csak a pónit, a könnyű és a nehéz lovakat különböztetik el, a nomád lovakat vagy nem említik, vagy korcs könnyű lovakként írják le őket. Délen viszont jobban ismerik ezeknek a lovaknak az erőit, így ott őket különálló, negyedik csoportnak tekintik.

A pónik jellemzői dióhéjban: vastag bőr, dús szőr, kivételes igénytelenség és teherbírás, valamint nem lehetnek magasabbak egy átlagos embernél (az északi hagyományokat alapul véve, mely a ló magasságát a szemétől számítja). Törpe csilléslovak, hegyi emberek, északi halászok málhás állatai. Erényei mellett meg kell említeni, hogy a póni a leglassúbb hátasok egyike, nem bírja jól a meleget, és a mén kivételesen undok természetűek tudnak lenni.

A nomád lovak magassága egy-két marokkal több, mint a póniké. Nem tartoznak a lóvilág szépségei közé: kócos, durva szőrű lovacsák szögletes kosfejű, méla arckifejezéssel. Nemes ember nemigen ül ilyen hátára, hacsak a szükség rá nem viszi. A pónikhoz hasonlóan igénytelenek, és jól bírják a zord időjárást. Ugyan a

rövid hajrákban nem a legjobbak, a hosszú meneteket nekik találták ki. Aki több napos utakra készül, az a nomád lóval jár a legjobban, bár a teherbírása nem különb egy póniéval.

A könnyű lovakat úgy jellemzik, mint a lovasnál magasabb, ötszáz kilogrammnál általában kisebb tömegű lovakat. Ismervük emellett az élénk vérmérséklet, a finom, nyúlánk felépítés, vékony, érzékeny bőr és gyors mozgás. Közülük kerülnek ki a rövid vágta bajnokai, valamint a legszebb hátasok. Tény viszont, hogy ezek az állatok a legfinnyásabbak a tartás körülményeire, s ha nem megfelelő ellátásban van részük, könnyen lebetegednek.

Nehéz lónak számít minden ló, aminek háta az átlag ember szemvonala felett van, és súlyosabb ötszáz kilogrammnál. A legnagyobb példányok magassága eléri a három ynevi ölt (három métert), súlya akár az ezer kilogrammot is. A pónikhoz hasonló vastag bőr és dús szőr jellemzi őket; igazán impozáns látvány nyújtanak hosszúra hagyott sörénnyel, farokkal és bokaszőrökkel. Megfelelő kezekben kimondottan békés, jó természetű állatok, de ha tudatosan elvadítják őket, életveszélyessé válhatnak. Ellátmányuk általában a másfélszerese egy átlag lónak.

Alkalmazás szerint megkülönböztetünk munka-, háta- és harci lovakat.

A legkülönbözőbb területeken fogják munkára őket: csilléket húznak a bányákban, gazdag polgárok áruit szállítják a városban, nomádok ingóságait cipelik a sztyeppéken... Meglepő módon éppen igáslónak nem túl gyakran alkalmazzák őket, csak igazán gazdag vidékeken. A ló ugyanis jóval kényesebb, s ennek következtében drágább, mint a többi igásállat (ökör, bivaly). Meg lehet enni, de kevesebb húst, tejet ad. Így ahol lehet, a paraszt ökörről szánt, számárháton utazik. Valójában nem igazán létezik olyan külön fajta, hogy igásló.

A háta, vagy utazó ló már drága mulatságnak számít. Akinek nem sürgős, s nem ad annyira a látszatra – mint például a közpapok jó része –, az inkább utazik számaron, vagy öszvéren. Annál is inkább, mivel ezek sokkal igénytelenebbek és biztosabb járásúak, mint a ló, így a hegyek között sok helyen csak velük lehet átkelni. Az utazó lónál elvárás, hogy szelíd, békés legyen, szoktatva mindenféle irányítási módhoz, bármilyen nyereghez és gazdához. A városi forgatagtól ne féljen, kényelmes ülés essen rajta (igényeseknek poroszka ló dukál). Sajnos a min-



den igényt kielégítő, szelíd, engedelmes egyedről viszont könnyen kiderülhet, hogy nem is ló, hanem egy négylábú virsló, aki már rég elfeledte az igazi vágat, és ugyanilyen készségesen áll az első lótolvaj rendelkezésére is.

A könnyű harci ló kifejezés elég tág, mert harcának minősítenek minden fajtát, amit tenyésztők gyakran használnak háborús célokra. Így tehát a predoci telivértől a nomádok kócos lovacskájáig idevehetnénk az összes hátast. Gyakorlatilag bármely fajta megteszi, amely elég mozgékony, temperamentumos, és jól bírja a vágat. Persze tulajdonosaik között már gyakrabban látunk urakat, így ebben a csoportban több a híres, drága fajta. Jelenleg Ynev területén a lovakat elsősorban hadászati célokra tartják, ebbe a csoportba tartozik a lóállomány nagy része.

A nehéz harci ló már nemesi játékszer, a jó vérű példányok több falu árát érik. Kimondottan kényelmes a járásuk, és méreteikhez képest meglepően fürgék. Terhelés (vért) nélkül gyakorlatilag ugyanolyan fordulékonyak és ugyanúgy ugranak, mint a könnyű lovak, de a vágta nem az erősségük. Idomításuk sajnos sok helyen megmaradt a kezdetleges szinten. Jó szó



helyett erővel, kemény zablával és aszoros sarkantyúval „nevelik” a hátast, ami ennek következtében nagyon elvadul. Persze a

lovagi elvek szerint ez kimondott előny: a nehéz harci mén a fékezhetetlen erő szimbóluma, aminek semmi élő nem állhat útjába a csatatéren. Az, hogy emiatt hosszú távon szinte lehetetlen vele pontos harci alakzatban maradni, részletkérdés, hiszen a lovagi hadviselés úgyis az egyéni érdemek alapján...

Itt térnek ki a kezdő szerepjátékosok egyik leggyakoribb téveszméjére, mely úgy szól, hogy „...a lovagot gyerekjáték elintézni, csak ki kell ütni alóla a lovat, annak meg úgyis kicsi a védje...”. Hogy ennek mennyi a valóságalapja, azt semmi sem bizonyítja jobban, minthogy sokan már akkor meggondolják magukat, ha a való világban odaáll melléjük egy igazi „súlyos egyéniség” a lovak közül.

A nehézlovasság együttes rohamát csak egy sánc, árok vagy karós védvonal törheti meg. Persze ők sem vakok, így ennek eleve nem ro-

hannak neki, ha nincs mágiával, vagy más módon álcázva. Egyébként lehet még próbálkozni íjászokkal, megerősített harci szekerekkel, speciálisan kiképzett szálfegyveres elitegységekkel, valamint a könnyűlovasság szétzilálós-el-futós taktikájával. Mindezekhez azonban egyrészt egy kiváló hadvezér, másrészt pedig – s ez a nehezebb ügy – jól felszerelt, fegyelmezett sereg szükségeltetik.

A karakterek persze legtöbbször csak néhány lovaggal akaszkodnak össze – ha van eszük –, de nekik a fent leírt módszerek sem állnak a rendelkezésükre. A mágia nyilván tartogat lehetőségeket, de erre most nem térnék ki. A legtöbb karakter nem hurcol magával állandóan szálfegyvereket, s ha igen, azok ritkán érik el az ilyen esetben javallott formát (minimum két és fél méteres hossz, horgas fej), amivel a lovat le lehet akasztani a nyeregből. A súlyos kétkezes fegyverek lassúak, a kicsi és könnyű fegyverekkel veszélyesen közel kell menni, és még akkor sem biztos, hogy áthatolnak a páncélon. Ha a JK mégis úgy érzi, hogy kiáll egy nehézlovassal szemben, akkor nem árt egy kicsit megnézni az asztrálját. Ugyanis lehet, hogy egyébként gyakorlott harcos, de egész más dolog a városban kard-kard ellen megvívni a hasonszőrűekkel, és megint más csaknem egy tonna állig páncélozott, ilyesmire kondicionált, veszett hírv halállal szembenézni. Ilyenkor bizony gyakran előfordul az, ami való világunkban „tankpánik” néven vált ismertté. Ha viszont hősünk mégis megáll a talpán, akkor jön még csak a neheze. Először ugye nem árt kitérni a kopja elől, mivel nem valószínű, hogy a saját fegyvere lenne a hosszabb. Utána hova üt? A harci lónak csak a lába nem páncélozott, de azt egyrészt gyorsan kapkodja, másrészt hajlamos vele felrúgni a túl közel óvakodókat. (Önállóan. A „parancsra rúg” opció teljesen felesleges, ugyanis maguktól jobbak.) A fejére szintén vigyáz, ráadásul azon sebet ejteni nem könnyű. A többi részre pedig a lovag ügyel. A karakternek jobb az esélyei, ha maga is lovon van, de ekkor sem szabad elbízni magát. Ha könnyebb a lova, abból még nem következik, hogy ki tudja fárasztani a csatamént, mivel az valószínűleg helyben toporogva fogja bevárni, míg ellenfele gyanútlanul megközelíti. Akkor pedig egyszerűen elkapja és legázolja a nálánál gyengébb lovat.

Összességében elmondhatjuk, hogy a nehéz harci ló nem véletlenül, és nem csak teherbírása jogán lett a legdrágább hátasok egyike.

Tartásukról, gondozásukról

Persze nem ez az egyetlen tévhit a lovakkal kapcsolatban. Sokan gondolják úgy, hogy a karakter dolga a lóval csupán ennyi: felszerszámoz, nyeregbe pattan, egész nap vágdat, aztán leszerszámoz, kiköt legelni.

A gyakorlat ezzel szemben: reggel etetés, itatás, utána egy óra emésztés-szünet, gyors reggeli csutakolás. Maga a felszerszámozás a leg-rövidebb, körülbelül öt perc. Dél előtt kényelmes séta, olykor egy kis ügetés. Vágta legfeljebb összesen negyven-ötven perc. Amennyiben ezt egyben akarja valaki lefuttatni, akkor be kell érnie nagyjából húsz perccel, s utána akár meg is állhat pihenni. Délben etetés, egy-két óra pihenő. Délután hasonló tempó, mint délelőtt.

Ha csak egynapos útra megyünk, s kényelmesen akarunk utazni, átlagos lóval jó út- és időjárási viszonyok között hozzávetőleg 40 ynevi mérföld (negyven kilométer) az ajánlott táv. Kiváló minőségű lóval, több év folyamatos gyakorlással ez a táv akár 150-160 mérföldig is növelhető, de hangsúlyozom, ez a lehetséges maximum, amit még az állat károsítása nélkül el lehet érni. A lovas tehetsége annyiban számít, hogy ezt az eredményt már eleve csak a mesteri szintű lovas tudja kihozni a létező legjobb lóból is – és a mestert a zsenitől csak az választja el, hogy tíz vagy húsz mérföldet tesz meg egy óra alatt átlagosan.

Ha hosszabb távval kell számolnunk, akkor már csak 20-30 mérföldnyi napi út javasolható. Természetesen ha a terep, vagy az időjárás romlik, ez a szám drámai módon csökken. Szélsőséges esetben – hófúvásos hegyi úton – az ember sikerként könyvelhet el napi 3-4 mérföldet is... Aki kényszerből, vagy nemtörődomségből nem tartja be ezeket a korlátokat, az gyorsan megtapasztalhatja a következményeket: amennyiben csak egyszeri az eset, és nem hajtja túlságosan meg szegény párát, (50-55 mérföld egy nap) akkor valószínűleg másnap „csupán” egy igen rosszkedvű és gyenge lóval kell szembenéznie. Ha azon-

ban ezt huzamosabb ideig folytatja, akkor a hátas kondíciója leromlik, s már az átlagos teljesítmény is komoly erőfeszítésébe fog kerülni. Ilyenkor jönnek elő a rejtett járáshibák; a ló többet botlik, fárasztóbb lesz rajta a lovaglás. Aki komolyan meg akarja hajtani a hátasát, az több kellemetlenségre számíthat. A ló is csak érző lény: ha elege van, lassítani fog. Ostorral tovább lehet hajtani, de ha nem szokta az efféle bánást, a lovas könnyen a rekettyésben találhatja magát. Ha mégis tovább tudja űzni, a ló – akár csak a fáradt ember – könnyebben hibázik. A legtöbb – a nagy sebesség miatt gyakran végzetes – bukás ilyenkor fordul elő. Kevés ember képes úgy meghajszolni egy lovat, hogy az holtan forduljon ki alóla, de egy-egy kegyetlen vágta során a szerencsétlen pára általában összeszed valami olyan kórságot, amibe aztán napokon belül beledöglik.

Váltott lovakkal futárok napi távja 200-220 ynevi mérföld, amit nagyjából tíz napig képesek egyfolytában teljesíteni. A valaha feljegyzett legjobbak sem tudtak (válogatott futárlovakkal!) 310 mérföldnél jobb átlagot teljesíteni a tíznapos távon.

Egészen rövid távot (egy mérföld) egy az yllinori királyi ménesből származó ló csaknem egy perc alatt képes lefutni, míg az átlagos lónak ez legalább másfél percébe kerül.

A nap végén alapos csutakolás szükséges: előbb durva kefével, aztán finommal, végül pataztisztítás, patkóellenőrzés. Ha az állat megázott,

meg kell szárítani. Utána kiadós vacsora dukál neki. Napi adagja: legelészve negyed nap, mire jóllakik, mert 30-50 kilogramm fűvet eszik.

Száraz zabból, abrakból „beéri” 5-10 kilogrammal is. Inni fajtától és igénybevételtől függően 25-45 litert iszik. Az istállót mindenki finom, meleg helyként írja le, ahol romantikusan lehet aludni a szalmában. Az igazi lóistálló ezzel ellentétben kimonodottan hűvös hely egy ember számára, mert a lovaknak nem tesz jót a túlzott meleg. Nagyjából olyan ott éjszakázni, mint egy pincében.

A napi rutinon felül nem árt időről időre átnézni a



szerszámot sem: az elhanyagolt felszerelés csúf helyzeteket szülhet. Hat-nyolc hetente újra kell patkoltatni – csakis jó kováccsal, különben a drága pénzen vett háts rondán lesántul. Amennyiben igazán lelkiismeretesen akarja valaki csináltatni, akkor ez valójában kétszeri alkalmat jelent, mivel először csak a patát formázzák, s a patkó csak akkor kerül fel, ha a formázás bevált. Egy patkolás időtartama körülbelül egy óra, nyugodt ló esetén. A pónikat nem kell patkolni, egyes nomád lovakat sem szoktak, de azok emiatt sokkal kisebb teljesítményre képesek és gyorsabban leromlanak. Hegyi utakon, városban dolgozó lovakra télen szöges patkót tesznek. Az egyedi patkóknak és az egyedi járásnak köszönhetően viszont minden lónak egyértelműen azonosítható nyoma van, ami ugyanúgy jellemző rájuk, mint az elfszabásúakra az ujjlenyomat. (Már azok szemében, akik értenek a nyomolvasáshoz.)

A gyakorlatlan lovas még sok kellemetlenséggel találkozhat. Aki nem szokott a nyereghez, vagy hosszabb időt kihagyott, az már egy-két órácska után számíthat rá, hogy másnap vonyítani fog az izomláztól. Így lesz ez akkor is, ha egyebekben igen jó erőben van, mivel nem valószínű, hogy a far- és belső combizmait is rendszeresen edzette volna. (Hacsak nem alapító tagja egy Ellana-szentélynek.) Azokat leszámítva, aki szinte nyeregben nőtt fel, vagy a munkájuk miatt megszokták (nomádok, futárok), az átlag lovas kevesebbet bír, mint a háts alatta. Nagyon durva átlagban napi 4-6 óra az általános, de ezt oly sok tényező befolyásolja – egyéni kondíció, környezeti feltételek, a ló járása, a nyereg, miegyéb – hogy inkább csak támpontnak tekinthető.

A lószerszámról

A lóhoz persze szerszám is dukál. A nyereg lelke egy sima faváz, aminek ülőrésztét igyekeznek minél kényelmesebben kipárnázni. Az utazónyergek mindkét kápája igen magas (egy arasz körüli), s a hátsó ívesen körülöleli a csípőt. Sima terepen jó támasztékot ad, de kaptatós részen, ugratásnál kényelmetlenné válik. Aki gyakorlatilag a lóval élnek, azoknál egy sereg apró kiegészítő kerül még a nyeregbe: bőrborítás a kengyelre, hogy ne legyen olyan hideg, szarv vagy fül a kápára, amihez hozzá lehet kötni különböző dolgokat, és így tovább. Ezek a

darabok természetesen sokkal igényesebben készülnek, s így drágábbak, mint a hétköznapi használatra szántak. Az utazónyereg másik különleges változata az asszony- vagy dámanyereg. Speciális kiképzése lévén lehetővé teszi, hogy a hölgy kecsesen, alsószoknyái mutogatása nélkül szálljon lóra. Bár nagyon ízléses dolog ilyen nyeregben ülni, hosszú útra nem javallott. Ezt a luxust azonban úgys csak a vagyonosabb nemesasszonyok engedhetik meg maguknak. A többiek vagy kocsi szállításra, vagy vállalva a kényelmetlenséget és a lepottyános veszélyét, hagyományos nyeregben utaznak női módra.

A harci nyereg kétféle lehet. Az egyik az utazónyereg továbbfejlesztett változata – úgy alakítják ki, hogy a lovas minél biztosabban üljön a ló hátán, véletlenül se billenthessék ki. Ez jellemző többek között a nehézlovassági felszerelésekre. A másíknál a cél, hogy kényelmesen lehessen benne vágtázni, ugratni, szükség szerint a ló nyakára dőlni. Ez a nyereg könnyű, és egészen kis kápákkal készül. Leginkább a gyors mozgású felderítőegységek használják, de például vadászatokon is elterjedt.

A nyereg alá vastag nemezlap vagy báránybőr kerül – az ún. izzasztó –, hogy a faváz ne sértse fel az állat hátát.

Kantár és zabla szinte annyiféle akad, ahány ló Yneven. Legtöbbjük azonban csak jelentéktelen apróságokban különbözik egymástól. A legelterjedtebb a csikókantár, mivel ennek a használata a legegyszerűbb. Az ilanori kantár az előbbihez nagyon hasonló eszköz, csak annál feszítőzablát használnak. Ezzel komoly hatást lehet gyakorolni, de épp ezért kezdőknek nem ajánlott, mert a túl durva bánásmódtól a ló megvadul. A harmadik a nagy, vagy predoci kantár, amely a pompás lovasfestményekről, szobrokról lehet ismerős. Ezen a legfeltűnőbb, hogy egy szár helyett kettő van a kantáron, de tulajdonképpen az egész sokkal összetettebb. Használata igen bonyolult, ám egyedülállóan kifinomult kapcsolatot eredményez ló és lovas között, ha mindketten beletanultak.

Mindezekon felül nem árt még, ha akad egy lópokróc, amit a lenyergelt állat hátára lehet teríteni, ha hűvösre fordul az idő, vagy nagyon kimelegedett. Mindennap szükség van továbbá kötőfékre, kefére, vakaróra, patakésre, valamilyen eszközre, amivel a kilazult patkót vissza lehet ütni, nem árt egy zabos tarisznya, patazsír, esetleg béklyó.



Beszerezésükről

Amennyiben valami oknál fogva a JK elvesztette a hátasát, s új után kell néznie, az sem olyan egyszerű, mint egy másik csizmát húzni. Természetesen vidéke válogatja, de az átlagos faluban vagy egyáltalán nincs ló (ez gyakori), vagy csak egy-kettő akad (ez a gazdagabb vidékekre jellemző). Még ha történetesen találni is lovat, attól általában nem szívesen válnak meg, ezért jól felverik az árát – s még így is örülhet a vevő, ha egy közepes vagy gyenge minőségű, de legalább egészséges állat gazdája lesz.

A városokban, forgalmasabb kereskedelmi utak környékén valamivel jobb a helyzet: itt jó eséllyel már hivatásos lócsiszárba is lehet botlani. Épp ezért azonban annak is megnő a lehetősége, hogy a JK-t magas szinten csapják be. Még a komoly tapasztalatokkal rendelkező vásárló is legalább fél óra tüzetes, szabadtéri szemlélődéssel tudja csak elkerülni, hogy pórul ne járjon. A lovaknak gyakran adnak nyugtatót vagy élnéktőt, befestik őket, átpatkolják, hogy ne tűnjön fel a járáshiba, s még hosszan sorolhatnánk.

Lovat nemcsak venni lehet, hiszen házasításával egyidős a lótolvajok szakmája. Természetesen ennek is, mint minden „mesterségnek”, megvannak a maga buktatói. A szabad térségeken tartott ménest nehéz észrevétlenül megközelíteni (bár a lónak nem kell feltétlenül asztalimaságú terep). Amennyiben ez mégis sikerülne, mivel a lovak nincsenek hozzászokva az idegenekhez mozgolódni kezdenek, s ha a csikósok nem pálinkáztak aznap túl sokat, máris lefűlik a tetteket, mielőtt elinalhatna. Ha mindezek ellenére mégis sikerül a dolog, szőrén megülni egy lovat nem kis feladat, főleg, ha az nem szokott a lábbal irányításhoz. Persze az is lehet, hogy olyat sikerül kiválasztani, amelyik nincs is betörve – de ezt a lehetőséget inkább nem részletezem...

A városokban egyrészt a sok lehetséges szemtanú, másrészt a helyi alvilág rontja az esélyeket. Ilyen helyen nem is igen hagynak lovat őrizetlen. A fogadók, bordélyok, kocsmák, egyéb vendéglátó műintézmények mindig gondoskodnak a hátasok őrzéséről, még ha rendes istállójuk nincs is.

Ha netán mégis sikerült elemelni egy lovat, jobb gyorsan elcserélni, mert ha felismerik, már lehet is végrendelkezni. Márpedig felismerik, s

nem lehet arra hivatkozni, hogy „ez egy másik fekete ló, csak hasonlít a tiedre!”. A legtöbb lovon billog van, s ezen felül számon tartják a természetes azonosító jeleket is. Szakavatott lótolvajok átsütik ugyan a billogot (ha lehet), lefestik az orr és bokajegyeket, de a szőrforgókkal már ők sem tudnak mit kezdeni. Márpedig ha a vádló fejből felsorolja, hogy a ló szőre hol merre áll, a védelemnek nehéz dolga lesz... A lólopás büntetése a legtöbb kultúrkörben halál, mégpedig valamilyen szégyenletes formában.

Dióhéjban ennyit az általánosságokról.

Jellemükről

Ezen túl viszont minden ló egyéniség. Íme egy kis ízelítő a kirívó esetekből, a teljesség igénye nélkül (az itt leírtak nem jelentik azt, hogy minden hátast teljes jellemrajzzal kell kidolgozni, viszont ötletet adhat a KM-nek, ha egy kis színesítés kell a kalandba):

Álljon elsőként mindnyájunk kedvence, egyben a leggyakoribb bajkeverő, az agresszív ló.

Enyhe eset: csak egyvalakit utál – azt viszont nagyon. Mivel, mint említettem, a ló intelligens állat, igen ravaszul kellemetlenkedik. Ártatlan képpel ballag „áldozatához”, kedveskedve odadugja az orrát, majd jól megharapja a delikvenst. Vagy csak a lábára lép, és nem száll le róla. Rosszabb esetben csendben vár a pillanatra, míg a gyűlölt személy figyelme lankad, s ha az illető hatótávon belül ér, igrámatlanul felrúgja. Az már csak apróság, hogy utálata tárgyának természetesen semmiképp nem fogad szót. Avagy lásd: „engedetlen ló”, „lusta ló”. (Megjegyzés: a ló ritkán gyűlöl valakit ok nélkül. Viszont sosem felejt.)

Súlyosabb eset: egy bizonyos csoportot utál. Ez lehet faj (például orkok, szamarak, ölebek), de lehet bármi más is (cserzővargák, vörös hajú emberek) – ideértve néhány kínos lehetőséget is, teszem azt ereni kékköpenyesek (a ló képes felismerni az egyenruhát). Amint meglát egy egyedet az utált csoportból, rögtön az enyhe esetben leírt tüneteket produkálja.

Legsúlyosabb eset: az ún. „egygazdás ló”. Senkit nem tűr meg a személyes auráján belül, csak a gazdáját. Minden ok nélkül is megharapja, megrúgja az óvatlanul közelébe merészkedőt. Csak tapasztalt lovas bír vele! Előnye ellenben, hogy asztrális mágia nélkül ellophatatlan.

Ennek az típusnak a kapcsán térnék ki bő-

vebben a lórúgás természetére. A ló híresen jó hallása alapján céloz – nos, híresen jól. A felső határt valószínűleg az a példány képviselte, mely képes volt eltalálni a lehulló vízcseppet, az

előző csepp zajából kiszámítva. De ha valakit nagyon nem szeretett, az aláhulló lócitromot rúgta az arcába...

KISSZÓTÁR

aranyfakó, aranszárga, leányfakó – az aranypejhez hasonló ragyogó színű, de a sörénye, farka színe egészen világos, „akár az ereni szépleányok haja”.

aranypej – igen ritka változat, nagyon előkelőnek tartják. Valóban impozáns látvány, ugyanis az ilyen lónak a „frissen vert aranypénzre” hasonló a színe.

csánk – a pata feletti második ízület a hátsó lábakon.

csillag – négyágú folt a homlokon. Szerencséhezoknak tartják.

csüd – a pata feletti első ízület.

deres – ahol a fehér és valamilyen más szín egyenletesen, fele-fele arányban keveredik. Nemesi körökben divatos változat, különösen az almásderes, amit fehér alapon szabályos kör alakú foltok díszítenek.

fakó – bármely szín világos változata (aranyfakó, egérfakó, mogyorófakó, sárgafakó, stb.).

fehér – a legritkább szín; valójában szürke (mert az állat bőre sötét árnyalatú). Ránézésre sok ló tűnik fehérnek, de amelynek a szeme nem kék, azt fakónak hívják.

fekete – tiszta fekete szőr, pata-szürke pata.

hátszík – a gerinc vonalán végigfutó sötét, legtöbbször fekete csík. A pónikra, s azok közül is a fakókra jellemző.

hóka – hosszú, széles csík az orron.

jegyek – jellegzetes fehér foltok a fejen és a lábon (pl. hóka, csillag, kesely, stb.).

kesely – a láb vége fehér.

lámzás – az egész orrot beborító fehér folt.

mar – a hát és a nyak találkozásánál található, lapocka feletti rész. Egyes kultúrák innen mérik a ló magasságát, mások a szemmagasságot veszik figyelembe, vagy a fejtetőt.

pej – a leggyakoribb lószínű. Egy lovat akkor nevezünk pejnek, ha alapszíne barna, vagy barnás árnyalatú, farka, sörénye pedig az alapszínnél sötétebb. Foko-

zatai a legvilágosabb sárgás árnyalattól a sötét vörösesig: aranypej, meggypej, középpej, gesztenyepej, sötétpej, nyárfekete (ez utóbbi nyáron feketének tűnik, csak téli szőrzete barnás).

poroszká – speciális járásmód, amikor a ló az azonos oldali lábaival egyszerre lép. Mivel ilyenkor nem rázza úgy lovasát, az ilyen utazólovak igen keresettek, de drágák is. A legtöbb lovat tanítani kell rá, de délen a shadoni és gorkiki fajták nagy részénél természetesen alakul ki.

sárga – a sárga ló szőre a világosárgától a sötétbarnáig, sötétvörösig bármilyen lehet; hosszú szőreinek színe megegyezik az alapszínnel, esetleg pár árnyalattal világosabb annál, de semmiképpen sem fekete.

szügy – ha szemből tekintünk a lóra, a két váll és a nyak közé eső terület.

tarka – ha nagy fehér foltok kisebb színesekkel váltakoznak. A pej után a leggyakoribb, bár a nemeség által kissé közönségesnek tartott szín. Az elfek ellenben sokra tartják, mert a pej mellett a legjobb álcázható lószínű.

tűzött – a fekete, barna vagy sárga szőrön kicsiny fehér foltok vannak.

hám – a szerszám szügyre, vállizomra felfekvő része, aminél fogva a ló húz.

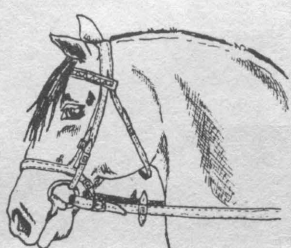
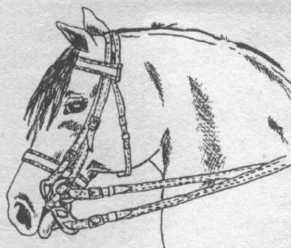
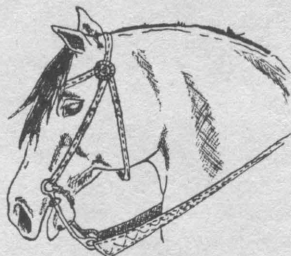
istráng – a hámat a kocsihoz kötő szerszámrészt.

szár – a ló irányítására használt szíj.

csótár – tollas, szalagos dísz a ló fejetején.

kocsi – a szekérnél igényesebb jármű. Jellegzetessége, hogy az első kerekei kisebbek, mint a hátsók, ami lehetővé teszi az igen kis íven fordulást. Mélyebb súlypontja miatt stabilabb és így gyorsabb is. A kocsitest felfüggesztett, ezért jóval kényelmesebb benne az utazás.

fék – vagy kötőfék; egy egyszerű kötél a ló nyakában, aminél fogva ki lehet kötni.



(Zárójelben jegyezném meg, hogy a Bestiáriumban a lórúgás sebzéséről közölt adatok csak akkor elfogadhatóak, ha hozzáadjuk a tetemes erőbónuszt is – a ló méretétől függően +5 és +10 között!). Az sem köztudott, ám szomorú tény, hogy a ló oldalra is képes rúgni.

A következő bosszúságforrás az engedetlen ló, a képzetlen lovas életének megkeserítője. Gyakorlatilag egy lépést sem lehet vele megtenni, hiszen a paci lecövekkel, süketnek tetteti magát és verésre csak megvadul. Ha pedig mégis elindul, arra megy, amerre akar, vagy odaszorítja emberét a falhoz, karámhoz. Tapasztalt lovasnak nem jelent problémát, gyorsan ráncba szedhető.

A lusta ló mindenre képes, csak ne kelljen dolgoznia. Ha istállóban áll, nem engedi maga mellé azt, akinél lószerszámot lát. Szabadban mindig csak annyival trappol arrébb, hogy a szerszámmal közelítő ne érhesse utol. S mivel a lovak sokáig bírják a fogócskát... Amennyiben mégis sikerül fülön csípni, jó szorosan összezárja a száját, nehogy a zablát be lehessen tenni. Ha kezdő próbálkozik, meg is harapja. Mikor a nyeret csatolják fel rá, teleszívja magát levegővel, így indulás után negyed, fél órával már meg kell állni megigazítani a furcsamód laza nyeret. Természetesen sétánál gyorsabb tempóra csak folyamatos ösztökéléssel bírható. A ravaszabb példányok képesek betegnek, sántának tettetni magukat, csak ne kelljen elindulniuk.

A falánk ló nem ismer mértéket: addig eszik, amíg van előtte. Ennek persze hasfájás és lustaság lesz a vége. Ha a gazdája emiatt korlátozza abrakadagját, képes fölenni maga alól az almot. Zsúfolt piacon csak fokozott figyelemmel lehet vele közlekedni – elég egy pillanatnyi bámszókodás, és a ló már a standról csemegézik. Falánkságában olyasmit is megkóstolhat, ami nem tesz jót neki (kalap, kötél, takaró stb.). Ezekkel a lovakkal fordul elő leggyakrabban, hogy mérges növényt esznek. Feljegyeztek olyan esetet, amikor egy póni még ügetés és vágta közben is folyamatosan legelni próbált. A fa-

lánkság akkor a legidegőrlőbb, ha a „szabadulóművész”-tulajdonsággal párosul.

Szabadulóművésszé általában intelligens lovak válnak. (Bár egyébként bambának tartott egyedek közt is akadt már östehetség ezen a téren.) Általában valamely cél érdekében kísérleteznek a szökéssel (lásd még falánk, lusta, agresszív), de előfordul, hogy csak úgy, a játék kedvéért csinálják. A szokásos karám nagyjából egy ember magas. Jogos a kérdés, miért ilyen alacsony, mikor ennyit még egy átlagos ló is simán át tud ugrani. Nos, a lovak nem szeretnek ugrani. Maguktól meg sem próbálják! Önszántukból még az öles akadályt is csak hosszú tipródás után veszik. – Nem így a szabadulóművész! És mivel a karámokat az átlag lovakra szabják... Az istálló már bonyolultabb eset, főleg ha szakszerűen van bekötve. Ilyenkor a ló nem tud kijönni az állásból, de az igazán elvete-mült állat nekiláthat lebontani. Egy éjszaka alatt elég komoly károkat tud okozni. Ha pedig a lovasz egy cseppet is hanyag volt, lovunk fenekestől felforgatja az egész helyet. Az agresszív típus közben beleköt a többi lóba. Ha falánk, megkeresi az abrakosládát, és akkor reggelre a hős kalandozó lova helyett csak egy négy lábon álló hólyagot talál. Ezen tevékenysége közben persze mindenbe belelép, belebotlik, s könnyen sérül.

Mikor csak úgy kikötjük valahol, gondolhatjuk, hogy elég egy erős csomó, a szerszámból úgysem jut ki. Aki már látott lószerszámot közelebbről, nehezen tudja elhinni, hogy a ló ebből önállóan, minden segítség nélkül kibújik. Egy tehetséges szabaduló nem egészen öt perc alatt lefintorogja a fejről a kantárt. Persze, ha kocsí elé van fogva, nemigen tud a hámból is kimászni, de a fejét szabadon mozgathatja. (Ennyi a faláknak bőven elég...) A hátas a kantár levétele után mehet, amerre kedve tartja. (A kötőfékből is ki tudnak bújni, vagy elharapják.)

Tea & Dia

(folytatjuk)

VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT
BUDAPEST 1063, ANDRÁSSY ÚT 86.

FOLYAMATOSAN VÁSÁROLUNK RÉGI KÖNYVEKET!

Vajon a kalóztanya kincsei között kihunyott a befolyásos boszorkányrend lángja, vagy valahol pislákol még?

A füst Nővérei



Úgy gondoljuk a rovatcím magáért beszél, igazából fölösleges bármit is hozzátennünk... Reméljük minél többen talál-
tok az írásban (és a rovat soronkövet-
kező cikkeiben) olyan részleteket,
melyeknek a játékok folyamán hasz-
nát vehetitek – legyenek azok va-
rázstárgyak, fegyverek, karakterek,
kalandötletek, klánok, helyszínek,
vagy bármi más.
Jó étvágyat kívánunk!

A kaotikus Hatodikor kezdetének homályába vesző időkben Quironeia egyik déli nagyvárosában – az akkori évszázadokban korántsem például nélkül álló módon – igen erős és igen sötét praktikákat űző boszorkányrend telepedett meg. Pár kurta éven belül a város legtöbb gazdasági és politikai vezetője mögött ott álltak a rendbe tartozó Húgok – olyan szeretők, feleségek alakjában, akik szépségüket és bűvös hatalmukat eszközként használva hálózták be ezeket az illusztris személyeket. A Húgok által szőtt háló közepén pedig megkérdőjelezhetetlen hatalommal trónolt a rend vezetője, a Füst Nővére; az ő kezében futottak össze a szálak, végső soron neki engedelmeskedett szinte az egész város, valamint a befolyási övezetéhez tartozó kisebb települések és a környező partvidék.

Egészen addig, amíg egy bizonyos lus Vall'Erian névre hallgató, kígyókkal tetovált karú sogronita vándorpap képében a városba nem érkezett a felemelkedőfélben lévő, démonimádó Ryek császári kémszolgálatának egyik ügynöke. A különös, szótlan csuhásnak hamarosan gyanússá váltak bizonyos dolgok, és mivel komoly, veszélyes konkurenciának ítélte a boszorkányokat, nem késlekedett sokat: személyes hatalma, roppant magasságokba vezető kapcsolatai – no meg pár tucat termágikus eszközökkel a város kulcsfontosságú pontjaira juttatott *shrad* – segítségével villámgyorsan véget vetett a rend hatalmának (és egyúttal a város függetlenségének). A boszorkányok többségére lecsaptak és elpusztították őket, ám egy kisebb hiba követ-

keztében a rend Nagyasszonya, Zara Per Aien, a Második Alapító, a Füst néhány Húgával együtt elmenekülhetett.

Zara, látván miként enyészik hatalma semmivé, kétségbeesett elhatározásra jutott: tudomása lévén egy nem túl távoli kalóztanyáról, elhatározta, hogy a tengeri rablók felhasználásával valamilyen messzi, civilizációtól elzárt helyen szervezi újra rendjét, és csak akkor tér majd vissza, ha már eléggé megerősödtek.

Az elgondolást tett követte: a Nővér hamarosan a kalózvezér bizalmába férköztött és annak állandó szeretője lett. Húgai közben a fontosabb alvezéreket vették kezelésbe, így szinte senkinek sem volt ellenvetése, midőn a kalózvezér kijelentette „népének”: székhelyüket áthelyezik egy távoli szigetre és ezután onnan dézsmálják a kereskedőhajók rakományait.

A választást jelentősen megkönnyítette számukra, hogy a kalózvezér, Mínga Om Gortari, egy kelet-quironeai Nemesi Ház egyenes ági leszármazottja lévén pontos térképekkel rendelkezett bizonyos apró, nehezen megközelíthető szigetekről, melyek a tengerszoros szigetvilágának többi tagjától viszonylag távol helyezkedtek el, s melyeket dédapja valaha sebbel-lobbal elhagyni kényszerült. A kapitány kikémleltette a szigeteiket és mikor kiderült, hogy bizony azokon életnek semmi nyoma, egy pillanatig sem habozott. A régi romokon, valamint a közelükben lévő barlangrendszerben újjáéledő kalóztanya valóban eszményi helynek bizonyult, miután viszonylag távol esett a főbb hajózási útvonalak-

tól, és partjait zátonyok tömege tette nehezen megközelíthetővé. Ugyanakkor a tengeri rablók sebes járású hajóinak nem jelentett gondot se a távoli szigetek gazdag zsákmánnyal kecsegtető városainak, sem pedig szükség esetén a kontinens partjainak elérése.

A hely ráadásul a tökéletesen megfelelt a boszorkányok céljainak is. Ám még a háborítatlan körülmények ellenére is több mint három évszázadnak kellett ahhoz eltelnie, hogy a Rend újra megerősödjön. Az észrevétlenül leigázott kalózok addigra már engedelmes szolgálói lettek a Füst Nővéreinek, rablóportyáik szinte kizárólag a boszorkányok érdekeit szolgálták: így szerezték be rabszolgáikat – nőket és férfiakat vegyesen –, valamint a szertartásaikhoz szükséges alapanyagokat. Amit nem lehetett a kereskedőhajókról elrabolni, azt a szárazföldről kaparintották meg maguknak. A rend a foglyul ejtettek közül a legígéretesebb fiatal lányokat – amennyiben megfeleltek az elvárásoknak – tagjai közé fogadta, sőt időnként a szárazföldről is raboltatott leánycecsemetéket, így biztosítva fennmaradását és fokozatos erősödését.

Ám, mint már oly sok ízben, ezúttal is úgy tűnt, hogy a boszorkányok szándékai nem nyerték el maradéktalanul bizonyos emberföldről entitások jóindulatát. A történelem megismételte önmagát: egy napon a szigetcsoporthoz közelében hatalmas hadihajó vitorláit feszítette a szél, s a monstrem árboccsúcsán Ryek haditengerészetének lobogója lengett. Miután a csatahajó sikeresen lehorgonyzott a legnagyobb szárazulatot szegélyező sekély vizeken, öblös csónakjaiban katonák szálltak partra, és átfésülték a szigetet.

A boszorkányok csupán szerencséjüknek és rég elhunyt Nővérüknek köszönhatték, hogy nem pusztították el azonnal őket. A szerencse abban segített, hogy a császári csapatok a kalóztanyától legtávolabb eső szigetet választották ki leendő erődjük helyszínéül, és egyelőre nem fordítottak különösebb gondot a szigetcsoporthoz többi tagjának felderítésére; hajdani Nagyszonyuknak, Zara Per Aiennek pedig azért adhattak hálát, mert annak idején ragaszkodott a telep elrejtéséhez. Az azóta eltelt nyugodt évek

során az észrevétlenségre ugyan egyre kevésbé ügyeltek, de még így is napok alatt sikerült elűntetni nyomaikat. A nem a barlangok rejtekén megbúvó épületeket lerombolták, a kalózhajókat pedig gondosan álcázták.

Mindeme óvintézkedések dacára a Nővérek tisztában voltak vele, hogy felfedeztetésük csupán idő kérdése, hiába fogják el a szerteküldött felderítőket és áldozzák a Füstnek testüket. A boszorkányrend akkori Nővére – Henrietta Yee-na Per Aien – is érezte a közelgő véget: minden praktika és mágia ellenére a roppant, démonok uralta Császárság haderejével nem vehetik fel a versenyt. Hacsak...



A következő elfogott felderítőt a boszorkányok csak azután áldozták a Füstnek, miután mágia alkalmazásával kivallatták, valósággal üresre facsarták az agyát. Majd bonyolult szertartást készítettek elő, melynek során a rendelkezésükre álló teljes mágikus erőt összpontosítva – emberáldozatok, boszorkánykör és a birtokukban lévő összes varázstárgy segítségével – roppant erejű asztrális csapdát alkottak, hogy annak hatására Ryek katonái saját magukat veszejtsék

el. A „romokat” megközelítő, s a hajó immár erősen gyanakvó kapitánya által parancsnokolt felderítőegység lépre is ment – a szemlátomást üres, elhagyatott barlangrendszerbe hatolva a haditengerészek kis ideig tétován kóboroltak, majd látszólag eredménytelenül indultak vissza. Ám közel sem ugyanolyan lényekként, akikként pár órával korábban partra szálltak...

Nem tudható, a Füst Nővérei hol követték el mégis a hibát – talán valahol elrontották a bonyolult, harmadik napja tartó szertartásokat, talán egyszerűen csak alábecsülték az ellenfelet. Annyi bizonyos, hogy a rabszolgává alázott kapitány és emberei áruló támadása nem érte készületlenül a hajón maradtakat. Mi több: a lángoló fedélzeten még javában gyilkolták egymást a hajdani bajtársak maradványai, mikor a monstrem szolgálatot teljesítő birodalmi démonidéző egy kis csapat élén örjöngve átvágta magát árulókon, rabszolgákon, kalózkodokon és bo-

szorkányokon, egészen a Füst Szentélyéig, majd annak szívében a kapitány vérétől még mocskos kezeit széttárva saját testén keresztül utat nyitott a Démoni Síkok egyik lénye számára.

A démon jött, látott és győzött – valósággal fürdött a vérben. A nap végére nem maradt élő személy az egész szigetcsoponton, hacsak a boszorkányok átkai és mágiája által árnyá és tetetlen fantommá gyalázott szerencsétlen tengerészatonák ott bolyongó nem-evilági maradványait nem tekintjük azoknak.

... Vajon valóban minden élet fonala megszakadt azon a napon a szigeteken? Vagy netán sikerült néhány túlélőnek elmenekülnie? Nyom nélkül kifakult a hely kárhözatos emléke még a legendákból is, vagy esetleg az azóta letelt sok száz év alatt sem tűnt el a bizonyos családokban apáról fiúra szálló, suttogva továbbadott hagyomány? Végképp elrozsdálltak az öböl vizébe süllyedt nagy erejű ryeki fegyverek, elporladtak a boszorkányok titkos feljegyzései, avagy valahol, a barlangrendszer mélyén háborítatlanul fekszenek a kalózok által összerabolt kincsek szomszédságában? Felfedezték-e azóta mások is a titkos kazamatákat – és ha igen kik, és hány ízben?

Megannyi kérdés, ami válaszra vár...

Gyertyamágia

Zara Per Aien addig sosem hallott mágikus formulákon dolgozott, az újjáéledt boszorkányrend neki köszönhetette tudása legjavát. A Második Alapító számos új, veszedelmes hatásos varázslatot fejlesztett ki. Halála után egyenes leányági leszármazottai vezették a Rendet és léptek nyomába. Az örökösödést egyszerűen szabályozták: minden Nagyasszonynak csak egy leánygyermek lehetett. Kezdetben egyszerűen megölték a többi leányt, ám Zara Nővér unokája, Aena Per Aien varázslata óta egy mágikus gyertya füstjének rendszeres belélegzése garantálta, hogy a mindenkori Nővérnek ne születhessen több leánygyermek. A nemzőapának kiválasztott férfit a boszorkányok fogságban tartották a gyermek Nővérré avatásáig, mikoris a szertartáson az újdonsült Nővér saját kezűleg áldozta fel apját a Füst oltárán. Az esetleges fiúgyermekeket is felnevelték, ők testőrként szolgálták a boszorkányrendet, halálukig.

A Füst Nővérei többek között a gyertyamágia mestereivé képezték magukat; szinte nem is lé-

tezett olyan mágikus hatás, amelyet ne tudtak volna elérni varázsgyertyáik segítségével. A Rend sok új formulát dolgozott ki hosszas, szorgalmas kísérletezéssel, és e hatékony mágikus eszközök elkészítésének fogásait – a szükséges nagy erejű igékkel egyetemben – gondosan rögzítették a Füst Szentélyéből nyíló titkos fülkébe rejtett kapcsos könyv oldalain. Lássunk közülük néhányat részletesebben!

Minden gyertyánál adott a gyertya színe, leégésének időtartama, az elkészítéséhez szükséges Mana-pontok száma és a hatás elleni esetleges Mágiaellenállás. A gyertyákat, mint minden varázstárgyat, a boszorkány csak transzban képes elkészíteni. Minden gyertya elkészítése annyi percig tart, amennyi Mana-pont szükséges hozzá. Például egy 15 percen át „működő” Füstidéző gyertya elkészítéséhez $8 + 12 \times 3 = 44$ Mana-pont, így 44 perc szükséges – nem számítva a Transzba esés idejét.

Transz gyertyája

Színe: Fehér
Idő: 5 perc
Mana: 5 Mp + 1/perc
ME: nincs

A gyertya füstjét belélegezve a boszorkány könnyebben esik transzba. A megfelelő varázslat 15 perc helyett csak 5 percet vesz igénybe, Mana-pont igénye pedig 3-ról 2-re módosul. A transzba esett boszorkány természetesen már elolthatja a gyertyát, hogy a maradékot később felhasználhassa.

Füstidéző gyertya

Színe: Világosszürke
Idő: 3 perc
Mana: 8 Mp + 3/perc
ME: nincs

A gyertya a Füstidézés varázslatnál leírtakkal megegyező hatású füstöt bocsát ki. Meggyújtása után két körrel egy méter átmérőjű füstfelhőt képez; ezt követően mindig egy körrel több időbe kerül, míg a füstfelhő átmérője újabb méterrel növekszik. (Azaz az 5. kör végére lesz 2 m, a 9. kör végére 3 m, stb.) A gyertya csak zárt helyiségben hatásos, viszont füstje hosszú percekig megmarad. Megfelelő amulett birtokosára a füst hatástalan; a Rend tagjainál természetesen volt ilyen amulett.

Árnyékgyertya

Színe: Sötétszürke
Idő: 2 perc
Mana: 6 Mp+1/perc
ME: nincs

Ez a gyertya meggyújtása után nem világosságot, hanem sötétséget áraszt magából. Minél több ég belőle az adott helyiségben, annál teljesebb a mágikus sötétség. Egy ilyen mágikus gyertya hozzávetőleg egy-két közönséges gyertya fényét semlegesíti. Az infra- és ultralátást nem befolyásolja.

Vakmerőség gyertyája

Színe: Vörvörös
Idő: 4 perc
Mana: 10 Mp+1/perc+4/E
ME: 3 E, Mentális

A gyertya füstjének beszívása után az áldozat elfeledkezik minden félelméről. Ha társai figyelmeztetik, hogy túl nagy kockázatot vállal, csak nevet rajtuk. Ebben az állapotban ugyanúgy nem tart ellenfélnek egy csapat mezítlábas gyermeköt, mint két összehangoltan mozgó, állig felfegyverzett páncélos alakot. A hatás a gyertyától való eltávolodás után is megmarad, még hozzá annyi percig, amennyivel az áldozat elvettette Mágiaellenállását.

Vakrémület gyertyája

Színe: Sötétvörös
Idő: 4 perc
Mana: 14 Mp+1/perc+5/E
ME: 3 E, Mentális

Ennek a gyertyának a hatása ellentétes az előzőével: aki füstjét beszívja és elvéteti mentális Mágiaellenállását, hirtelen mindenben veszdelmet lát. Még kedvenc kardját sem meri előhúzni, mert fél, hogy megvágja magát. Ha rátámadnak, eszelős módjára menekülni kezd – amennyiben erre nincs lehetősége, a „Harc félelem alatt” módosítói érvényesek rá.

Kín gyertyája

Színe: Világoskék
Idő: 5 perc
Mana: 8 Mp+2/perc+3/E
ME: 3 E, Mentális

Mindenki, aki belélegzi ennek a gyertyának a füstjét és elvéteti mentális Mágiaellenállását, eny-

he, ám lassan erősödő fájdalmat érez. (Körönként 1k3, 2k3, 3k3, stb. FP-vesztesség.) Ha az áldozat eltávolodik a gyertya közeléből, lassan visszanyeri elvesztett FP-it, félpercenként 1k3-at.

Gyilkos gyertya

Színe: Fekete
Idő: 10 perc
Mana: 37 Mp+1/perc+6/E
ME: 5 E, Asztrális

Aki e gyertya füstjét beszívja és elvéteti asztrális Mágiaellenállását, minden őt megtámadó, megsértő, vagy rá akár csak egy rossz pillantást vető személyt megpróbál megölni. A varázslat hatása alatt nem tervezget, nem taktikázik, azonnal végezni akar képzelt, vagy valós ellenfelével. A küzdelem halálíg tart. A hatás megmarad a gyilkosság(ok) után is, mégpedig annyi percig, amennyivel az illető elvettette Mágiaellenállását.

Hűség gyertyája

Színe: Csontszínű
Idő: 60 perc
Mana: 15 Mp+1/10perc
ME: 1 E, Asztrális

Ez a gyertya szinte semmiben nem különbözik a normális világítóeszköztől: füstje színtelen, szagtalan, szinte észrevehetetlen. Hatása egyszerű: aki a füstjét huzamosabb időn keresztül belélegzi, hajlamos lesz a környékre mint szívének kedves helyre, már-már mint második otthonára tekinteni. A varázslat olyan személyek esetében, akik eleve negatív érzelmekkel viselkednek az adott hely iránt, csak viszonylag hosszú idő (órák, vagy akár napok!) után lehet hatásos.

Közöny gyertyája

Színe: Halvány sárga
Idő: 30 perc
Mana: 22 Mp+1/perc+2/E
ME: 3 E, Mentális

Ez a gyertya kiválóan alkalmas bizonyos helyiségek őrzésére, a hivatlan látogatók távoltartására. Ugyanis aki a füstöt belélegzi, sikertelen mentális Mágiaellenállás esetén elveszti érdeklődését a gyertya által „vigyázott” terület iránt, mégpedig annyi percre, amennyivel elvettette Mágiaellenállását.

mark

KORNYA ZSOLT

Szerafizmus

vagy a Rejtőző Hagyomány

II. rész

Nemrégiben páratlanul érdekes dokumentum jutott a dorani Nagytanácshoz, a hírhedt kalandozó, Airun al Marem révén, aki kis híján katasztrófába torkolló kráni útvjáról hozta magával, Rah Gul városából. Egy helybéli vérfilozófus kimerítően alapos értékezőse ez, vallás és egyház elvont fogalmáról. A szerző valóságos erkölcsi torzszülött, érvelése világosságát és következetességét azonban nem lehet elvitatni tőle. A *Har'gunn ta Karthinmak* óta ez az irat nyújtott számunkra a legmélyebb betekintést a Kosfejes Úr zárt világába. Sok egyéb értékes adat mellett szó esik benne egy Csontlovag néven emlegetett ősaquirról, aki szinte bizonyosan Ranagol egyik angyalának, Káosz-Methának az avatárja. Ami azonban még megdöbbentőbb: a szöveg sejtetni enged, hogy a Csontlovag maga is patrónusként lép fel egyes kiválasztott halandókkal szemben. Nemcsak a szerafizmus ősi – emberiség előtti – eredetére van hát bizonyítékunk, hanem arra is, hogy működési mechanizmusa rendkívül összetett, adott esetben lépcsőzetes hierarchiába rendeződhet.

Egy másik ősfaj, amely rendszeresen úzte – és úzi még ma is – a tapasztalati mágiának ezt a csaknem feledésbe merült ágát, az elfek népe. Ők azokkal a testvéreikkel lépnek alkalmanként szeráfi szövetségre, akik már jelentős mértékben előrehaladtak a kiemelkedés útján, s afféle szentként tisztelik őket. A szerafizmus és a vallás közötti határvonal az elfeknél elmosódni látszik. A szervezett egyház fogalma messzemenően idegen tőlük, de vannak spirituális vezetőik, az úgynevezett megtartók, akik lényegében véve papi funkciókat látnak el, mégis vehemensen tagadják, hogy papok lennének. Mágiaelméleti szempontból igazuk is van, ugyanis valójában egytől egyig szerafisták, még ha maguk nem is tudnak róla. Különleges vonásuk, hogy misztikus

hatalmukat nem írott kútfőkből, hanem népük faji emlékezetéből merítik, egy lépéssel közelebb kerülve a szakrális mágiához. Ennek ellenére alapjában véve szerafisták maradnak, amit az is bizonyít, hogy olykor avatárok támadnak köztük; ezeket az elfek *kalahoráknak* nevezik.

Egy konfúzus és ellenőrizetlen hír szerint, amely a Riegoy Városállamokból származik, s a Nagytanácshoz a Papi Széknél lévő barátaink révén jutott el, éppen a közelmúltban jelent meg északon egy ilyen avatár, aki valamelyik harmadkori elf szent megtestesülésének vallotta magát. Testvérei több ízben kísérletet tettek a meggyilkolására, ő azonban Riegoyba menekült előlük, ahol kijátszotta és megfenyegette a Pyaroni Inkvizíció írnokát, majd nyomtalanul eltűnt. Ügynökeink jelenleg egész Északon kutatnak utána.

A szerafizmus talán legjelentősebb felvirágzása földrajzilag Dél-Ynevhez, azon belül is a Démonikus Óbirodalomként emlegetett, rejtélyes államalakulathoz kapcsolható. Ma sem tudjuk, hogy kik és mi célból alapították ezt az országot; annyi bizonyos, hogy rendkívül rövid idő alatt jutottak el a kezdektől a hatalom magasságába. Még ahhoz is elég erősen érezték magukat, hogy kihívást intézzenek Ranagolhoz; Krán aztán alig egy évszázad alatt az emlékeztüket is eltörölte. Ez a hirtelen kiemelkedés és dőlyfős magabiztosság, amely ezúttal birodalmi méreteken nyilvánult meg, általában véve is jellemző a szerafistákra, de konkrétan bizonyítékokkal is rendelkezünk rá, hogy ők irányították a titokzatos államot. A délvideki nomádokról Reuben Machadras, a jeles történész már a Psz. 1900-as években megállapította, hogy az Óbirodalom köznépének leszármazottai; márpedig az ő sámanhitük nem egyéb, mint elkorcsosult szerafizmus. A sámanok nem szeráfi szövetségre lépnek

a népükön zsarnokoskodó démonokkal, hanem talpnyaló módon kiszolgálják őket; esetükben nem egyenrangú felek közötti szerződésről, inkább egyfajta hűbéres viszonyról van szó.

Persze a múltat fürkésző kutatások során hiba volna a mai nomádok viszonyaiból kiindulni. Az Óbirodalom vezető erejét rég kipusztult, ismeretlen fajok alkották – talán a khálok és az aquirok rokonai –, semmiképpen sem az emberek, akik akkoriban még alig emelkedtek ki a félállati sorból. A hatalmat feltehetőleg szerafista varázslók gyakorolták, korántsem bizonyos azonban, hogy valamennyiüknek démoni patrónusai voltak. Nyilván szép számmal akadtak közöttük másféle entitások is, például síkurak és elementálfejedelmek – ám az sem lehetetlen, hogy a manapság tisztelt istenek egyikének-másikának hatalma is innen eredeztethető. A Krán ellen induló hadakat bizonyára avatárok vezették – képzeljük csak el, micsoda félelmetes energiák szabadulhattak föl, amikor összecsaptak az aquir nagyokkal! –, s bármi lett később a személyes sorsuk, anyagiasságukkal mindenképpen patrónusukat erősítették.

Rhennel Azadyr, a híres szabadgondolkodó, aki *Orcographia* című munkájával elindította a késő Hetedkor történelmének ártérképezését, néhány esztendeje közzétett e tárgyban egy rövid dolgozatot. Kiindulópontjául azok az ősrégi romok szolgáltak, amelyekről a Dúlás idején Lar-dort védő mágusok által kavart szököár mosta el az évszázados földrétegeket. Ezek valószínűsítetően az Óbirodalom korából származnak, s Azadyr mester több helyütt felismerni vélte rajtuk a páros ököl archaikus ábrázolását; továbbá talált egy vésetírásos feliratot, amelyet „U-BAAL”-nak olvasott. (Más értelmezés szerint „UK-MAAT”; ez esetleg a Káosz-angyalok egyikére utalhat, mielőtt Ranagol mellé szegődött volna.) Ebből szellemes érveléssel azt a következtetést vontak le, hogy a Rettenetes Uwel, a Bosszúállás Atyja eredetileg *siyeraf* volt a Démonikus Óbirodalomban, aki szeráfi szövetség révén manifesztálódott a Kránnal vívott háborúban, s nem utolsósorban itt szerzett hatalmának köszönhetette, hogy később a pyarroni pantheon oszlopos tagjai közé emelkedhetett. A reagálás nem késett: Rhennel Azadyrt azonnal kitiltották az Északi Szövetség összes tagállamából, Dorant, Ilanort és az Uniót kivéve. Figyelemre méltó azonban, hogy mind a mai napig él és jó egészségben van, pedig a Bosszúállás Atyja nem szokta megtorlatlanul hagyni az őt ért igaztalan sértéseket.

Amikor az Ötödkorban az ősfajok mindinkább háttérbe szorultak, s előbb a kyrek, majd az emberek jutottak Yneven domináns szerephez, a szerafizmus is rohamosan vesztíteni kezdett jelentőségéből. Északon a kyr hódítóknak szilárd egyházszerkezete volt, keménykezü máguspapokkal és erős istenekkel, akik nem tűrték meg környezetükben a vetélytársakat. Délen ekkor élte a virágkorát Godon – a maga nemében páratlan történeti jelenség –, ez az intellektuális diktatúra, amelynek nemcsak a vallásos hitet sikerült kiirtania alattvalói szívéből, hanem olykor még az emberi érzelmeket is. Ráadásul a beavatott kevesek mindkét birodalomban ismerték a magas mágia műhelytitkait, amellyel a szerafizmus és a többi tapasztalati hagyomány nem vetekedhetett. Szükségszerű volt tehát térvésztesük, elhagyódásuk.

Kyriában a szerafizmus a társadalom legalsó rétegeibe szorult vissza. A hagyomány továbbvivői az elnyomottak és a megtiprottak sorából kerültek ki, legnagyobb számban a crantai származásúak közül. A crantaiak, ha nem akartak a hódítók hitére térni, óhatatlanul erre az útra kényszerültek: mivel régi isteneik elbuktak és semmivé enyészték, megpróbálták újakat alkotni maguknak helyettük. Erre leginkább a honvédő háború hősei és vezérei látszottak alkalmasnak, akik utolsó csepp vérükig harcoltak a kyrek ellen. Sokan elestek közülük, mások azonban az árnyak közé menekültek a keserű vég elől, s álomkristályokba zárva vagy élőhalottként folytatták létezésüket. Az örök körforgásba még az igaz halált haltak sem kerülhettek vissza, hisz – isteneik nem lévén – nem volt, aki a túlvilágon fogadja és kalauzolja őket. Ily módon a hajdanvolt crantai nagyok szinte valamennyien köztes lényekké váltak, bár nem igazi *siyerafokká*; túlságosan sok emlék és kötelek fűzte őket az anyagi síkhoz. Ezért csak azokkal a halandókkal tudtak szeráfi szerződésre lépni, akiknek az ereiben az ő vérük folyt, akiknek a magja az ő ágyékukból sarjadt; és még az ilyen szövetség is jóval gyengébb volt a szokásosnál. A crantai származékoknak ezt a sajátos mágiját a szakirodalom *nekroszerafizmusnak* hívja, és teljesen külön kategóriaként kezeli. A rejtőző Tongoriában ma is működnek nekroszerafisták, bár hatalmuk minden újabb nemzedékkel csökken, mely a félistenektől tisztelt ósatyától elválasztja őket.

Ennek ellenére vétkes ostobaság lenne alábecsülni őket: a közelmúltban egyiküknek sikerült avatárrá válnia, és hajszaál híján katasztrófába döntötte egész Észak-

Ynevet. Amennyiben a dorani hírszerzés információi helytállóak, ő rombolta le a Livinai Gyülekezet székvárosát; azt pedig bizonyosan tudjuk, hogy K'Harkad hegyei között percek alatt tízezernél több barbárt pusztított el tüzzel és viharral. Rejtély, hogy végül mi történt vele; amilyen váratlanul felbukkant, ugyanolyan hirtelen tűnt el pár hétre rá. Később híre kelt, hogy egy toroni lker gyilkolta meg, noha nem volt rá parancsa; hogy a Tiltott Fennsík lakói végeztek vele, valami ősi viszály miatt; hogy az Ötödik Fekete Hadúr pusztította el orvul, a Boszorkányerőd közvetlen utasítására. A kétes hitelű források kölcsönösen ellentmondanak egymásnak – aligha fogjuk valaha megtudni, mi volt az igazság.

Érdekes paradoxon egyébként, hogy a patrónusként funkcionáló crantai hatalmaságok közül nem mindenki rekedt meg a nekroszerafizmus szintjén. Az utóbbi ötezer évből féltucat olyan példát ismerünk, amikor szabályszerű szerafi alkut kötöttek különböző halandókkal, semmivel sem erőtelenebbet vagy hiányosabbat a szokásosnál. A szerződő felek egyike sem volt vér szerinti leszármazottjuk, már annyire meg lehetett állapítani; a két részletesen dokumentált esetben ez biztosra vehető, a fennmaradó négyben igen valószínű. E jelenség azt mutatja, hogy egyes crantai szellemek valódi *siyergfökká* fejlődtek, bár a folyamatot talán helyesebb lenne degenerálódásnak nevezni. Metafizikusaink véleménye szerint a haláltalan létben töltött évezredek során elméjük fokozatosan elborult, gondolati struktúrájuk emberi fogalmakkal értelmezhetetlenné vált. Sokan úgy tartják, ez elmaradhatatlan állomása az apoteózishoz vezető útnak; mások cáfolják ezt, és a shadoni élőszenteket meg az orkok bálványait hozzák fel példának, hogy a halandók akkor is felmagasztosulhatnak, ha közben maradéktalanul megőrzik a népük és társadalmuk által hirdetett értékrendet. A kérdés további tárgyalása magvas teológiai problémákat vetne fel, ami nem célja jelen értekezésünknek, s felkészültségünket sem ítélik elegendőnek hozzá. Legyen hát ehelyt elég annyi, hogy a crantai szellemek nem ezt az utat járják, s ez az orkok legförtelmesebb bálványainál is veszedelmesebbé teszi őket.

Sokáig úgy tűnt, hogy a szerafizmus északon legfeljebb elkorcsosult, crantai változatában marad fenn az embernépek között. A kyr hatóságok lankadatlan eréllyel üldözték a tapasztalati mágiát űzőket; tudományukat romlottak, sarlatánnak, olykor egyenesen gonosznak tekintették. Nem

is élt tovább, csak az eldugott, vad vidékeken, a remeték és az embergyűlölők között. Számtalan titkos invokáció hamvadt el a szent máglyák varázstüzében vagy rothadt szét a nyirkos földben, ahová a kopók elől menekülteben rejtette el gazdája, hogy soha többé ne térjen vissza érte. A magas mágia és a hideg intellektus felsőbbrendűsége örök időkre biztosítottak tűnt.

A Pártütés Korában a látszatra oly szilárd rend hitvány kártyavárként omlott össze. A támadás nem arról az oldalról érte, amerről építői és fenntartói várták: nem az elnyomottak, a kisemmizettek, a tudatlannok fordultak ellene. A birodalom szívében támadt meghasonlás: a legelső tartományokban, az uralkodó dinasztiában, a mennyei pantheonban. A pöffeszkedő góg, ha túl hivalkodóra duzzad, könnyen szétrobban, enmagát szaggatva cafatokra. Ez történt Kyriával is. A cifra paloták pernyét hárnyó lángtengerben roskadtak össze, magukkal rántva a kifinomult kultúrát, a civilizáció vívmányait.

A romokat az ostoba, nyomorgó, alsóbbrendű népek örökölték; és az üszkös törmek léken varázslatos hirtelenséggel szökkent virágba az elveszettnek hitt, ősi tudomány.

Dél-Yneven Godon fennállásának kétezer éve alatt – a déli lovasnomádoknál előforduló eseteket kivéve – a szerafizmust csak Krán területén űzték, de ott sem tudott a mágia uralkodó irányzatává válni. Ahogy az az Óbirodalommal vívott háborúban bebizonyosodott, a legtapasztaltabb szerafista sem képes megállni az aquir népek ősmágiája ellenében. Ranagol földi honában a szerafizmus a kisebb horderejű viszályok és csetepaték eszköze maradt, leginkább a Káosz-angyalok éltek vele szüntelen csatározásaikban. Ez persze csak a későbbi állapotokból való visszakövetkeztetés, hiszen gyakorlatilag semmit sem tudunk róla, hogy ebben az időben milyen viszonyok uralkodtak Kránban.

Egyetlen konkrét adattal rendelkezünk a korszak vége tájáról, az is meglehetősen bizonytalan. A vil-Essandra család egyike volt azoknak a hercegi rangú mágusfamíliáknak, amelyek Godon bukása után előbb Shadonba, majd onnan Pyarronba menekültek, s letelepedésük után még sokáig ragaszkodtak ősi hagyományaikhoz. A herceg legfiatalabb leánya, Inaiz, krónikát vezetett száműzetésük keserveiről, amelynek a *Síralmas országút* címet adta. Ebben a „Halott Lombok Gyermekeinek” nevezi azt a félelmetes hatalmú aquirt, aki Psz. 1110-ben behatolt Godonba, és térkaput nyitott egy tiltott

létsíkra, a birodalom szörnyű végzetére. Némely szövegmagyarázók összefüggésbe hozzák a különös elnevezést a tiltott létsík természetével, s ebből azt a következtetést vonják le, hogy az aquir az entrópia egyik hadúrának avatárja lett volna. Soványka bizonyíték, nem is túl meggyőző; valószínűbb, hogy az ügynök egyszerűen a Hutthchag vérvonalból származott, és kimondottan erre a feladatra tenyésztették ki.

Északon ezzel szemben az elfeledettnek hitt hagyományok az embernépek körében is virágzásnak indultak. Az akadémiák és meszteriskolák eltűnésével a primitív, félig írástudatlan vajákosok által megőrzött tudás került a mágikus érdeklődés homlokterébe. Ez nemcsak a tisztavérű emberközösségekre, hanem a különféle kyr származékokra is jellemző volt. A két lassan kikristályosodó hatalmi centrum – Dawa és Ryek – között mégis éles különbségek figyelhetők meg.

Dawában a máguskirályok tudatos szakításra törekedtek a kyr örökséggel, ezért itt a mozaikmágia csaknem teljesen feledésbe merült. A tapasztalati mágia változatos fajtái közül elsősorban a szexuál- és a verbálmágia vált jelentőssé; gombamódra szaporodtak a boszorkányszekta és a dalnoktestvériségek. A dawai utódállamokban – ma összefoglalóan Északi Szövetség néven szokás emlegetni őket – a jelzett típusú szervezetek mind a mai napig igen befolyásosak, noha elenyészően kevés vezetheti vissza közülük történeti múltját kora káosz-kori előzményekre. Dawa fénykorában azonban a legjelentősebb tapasztalati hagyomány az őt terület kreatív hatalmán alapuló irreálmágia volt; ez később szinte teljesen kiveszett, mostanság alig ismerik, az utókor igen nagy szerencséjére.

Ryek más utat járt be, itt tudatosan törekedtek a mozaikmágia megőrzésére – de nem az átörökítésére. A túlélő Hatalmasokat belviszályok osztották meg, egyikük sem kívánta tehetséges tanítványok nevelésével szaporítani a leendő vetélytársak sorát. Az ő elit köreiben kívül a régi tudománynak csupán roncsai maradtak meg. Így alakult ki az a helyzet – Ynev történelmében egyedülálló módon –, hogy a kyr hódítás előtti időkből átmentett tapasztalati hagyományok mesterei hatalmi túlsúlyra tettek szert a mozaikmágia szétszórt morzsáiból élő varázslókkal szemben.

Ryek birodalmát, mint ismeretes, démonidéző beavatottak kormányozták. Maguk a démoncsászárok szinte bizonyosan kyr Hatalmasok voltak, abból az enklávéból, amelyet később a rivális shuluri csoport csak

nem maradéktalanul megsemmisített. A hatalmi struktúra alsó és középső fokain klasszikus értelemben vett démonidézők és nekromanták helyezkedtek el, akik mozaikmágiát használtak ugyan, ám mai megítélésünk szerint szánalmasan hitványat és hiányosat. A császárok közvetlen szolgái és bizalmasai viszont gyakorlatilag mind szerafisták voltak, kivéve egy maroknyi démonlovast, csupa déli renegátot. Többségüket természetesen a démoni síkokról patronálták, de korántsem valamennyiüket. A Nagytanács archívumában őrzött szeráfi szerződések túlnyomó része ryeki eredetű, és szövegükben nagy számban bukkannak fel olyan nevek, amelyekkel manapság különféle toroni hekkákhoz szokás társítani.

A ryeki szerafizmusra a döntő csapást a Daumyr szigetén fészkelő Hatalmasok mérték, akik a maguk részéről egy másik tapasztalati hagyományra – a boszorkánymesterek mágijára – építették saját uralmi bázisukat. Meg kell azonban jegyezni, hogy szó sem volt elvi vagy ideológiai ellentétéről: amikor a Boszorkányurak elfordultak a kyr vallástól, egyúttal a szerafizmussal szemben táplált, teológiai gyökerű ellenszenvtől is megszabadultak. A démoncsászároktól független szerafisták működését nem akadályozták, esetenként még a szolgálatakba is fogadták őket. Egyes – bizonyításra szoruló – elméletek szerint az első toroni uralkodó titkon maga is szerafista volt. A hagyomány rohamos pusztulása a Hetedkor közepétől számítható, amikor a Toronban egyre nagyobb befolyáshoz jutó Tharr-egyház kíméletlen irtóhadjáratot indított ellene. Daumyr félelmetes urai semmit nem tettek ennek megakadályozására; nyilvánvalóan úgy ítélték meg, hogy a Tharr-hívők szervezett, ám elvakultan fanatikus mozgalmát jobban ki tudják használni saját céljaik érdekében, mint az elszórt szerafistákat, akiket magas fokú individualizmusuk miatt roppant nehéz volt hatékonyan kizsákmányolni.

Ryekkel egy időben virágzott Észak- és Dél-Ynev határvidékén a szerafizmusnak egy másik jelentős góca, itt azonban a hagyomány egészen mostanáig elevenen él, bár lényegi gyökereivel már a hagyomány művelői sincsenek tisztában. Nagytanácsunk előtt azonban a jeles Diar Amderlynn alapos kutatásai óta nem titok, hogy Ordán az intézményes szerafizmus utolsó központja kontinensünkön, és a tűzvarázslók valamennyien Sogron patronáltjai.

Az ordániaiak temérdek, olykor egymásnak ellentmondó hazugságot terjesztenek

rendjük eredetéről és alapítójukról, Ardae Magnusról; ezek jelentős részét ők maguk is elhiszik. Szerintük Ardae Magnus bölcs és próféta volt, a széthulló Godonból menekülve érkezett a hágóvidékre, s égi látomástól vezérelve telepedett le az arrafelé tengődő Sogron-rendházak egyikében. Ezután vetette pergamenre nevezetes művét, a *Phoenix Triumphantát*, a tűzmágia elméleti és gyakorlati összefoglalását, amelyben állítólag bizonyos rejtjelkulcsok segítségével mindeztől elrejtette a Godoni Belső Iskola titkos tanításait. A tűzvarázslók azóta próbálják megfejteni ezeket a kódokat, és átlag tízesztendőnként előhozakodnak egy vélt megoldással, amiről rövidesen kiderül, hogy egészen elképesztő badarság.

Ami a tűzmágiát illeti, nem szükséges különösebben képzett teoretikusnak lenni hozzá, hogy megállapíthassuk róla, misoda: a tapasztalati mágiának egy rendkívül vulgáris formája, fókuszában még a boszorkánymesteri praktikáknál is szűkebb. Ezen túlmenően viszont tipológiai besorolása súlyos nehézségekbe ütközik. A tanulatlan köznép gyakran tűzimádó papoknak véli gyakorlóit, ami egyáltalán nem meglepő, hiszen mágiájuk számos szakrális vonást visel magán. Az alábbiakban ezeket soroljuk fel, Diar Amderlynn értekezése alapján.

1) Kivétel nélkül minden tűzvarázsló Sogron-hitű. Ha megtagadják istenüket, azonnal elvesztik varázshatalmukat. (Erre Diar magiszter huszonhárom jól dokumentált példát ismertet az elmúlt kétszáz év történelméből.)

2) Minden rendházuknak elengedhetetlen tartozéka a Sogron-szentély, ahol a papi teendőket kizárólag tűzvarázslók végzik; e funkció azonban csupán tekintélyüket emeli, varázshatalmuk nem gyarapszik tőle.

3) Sogron, mint ismeretes, tűzisten; az ordani mágia kizárólag a tűzzel, vagyis a Sogron befolyása alatt álló őselemmel foglalkozik.

4) A tűzmágia kvantitatív természetű, azaz az egyes varázslatok zártan elkülönülő egészet alkotnak, nem lehet részekre bontani vagy összefűzni őket. A kvantitatívitás a szakrális mágia fontos megkülönböztető sajátossága. Korlátaik sem a papok, sem a tűzvarázslók nem tudják soha túllépni, ellentétben egyes – különleges képzésben részesült – boszorkányokkal és boszorkánymesterekkel, akik képesek mágiájuk bizonyos elemeit mozaikokként kezelni és manipulálni. (Diar magiszter igen meggyőző példákat hoz erre Gorvikból és Toronból.)

5) Tűzvarázsló csak olyan személyből válhat, akit az előjárók Ordanban, rendjük kultikus jellegű központjában, szertartásosan felavatnak.

6) Életmód és erkölcs terén a tűzvarázslókat igen szigorú előírások kötik; ha valaki vét ezek ellen, a rend kitaszítja. Diar magiszter hangsúlyozza, hogy itt nem pragmatikus célokat szolgáló akadémiai vagy szövetségi szabályzatról van szó, hanem Sogron dogmáin alapuló, kultikus regulákról.

Minden érv mellé fel lehet azonban sorakoztatni egy másikat, amely igen határozottan cáfolja a tűzmágia szakrális jellegét.

1) A közönséges Sogron-hívők az ordani állam határain kívül sehol sem tekintik a tűzvarázslókat fejlebbvalóiknak – sem spirituális, sem világi téren. Dél-Yneven általában a nagyhatalmú hittestvérek kijáró tisztelettel és barátsággal fogadják őket, s elvárják tőlük, hogy lépéseket tegyenek a pyarroni egyházak nyomasztó túlsúlya ellen. Északon a legjobb esetben óvatossággal szemlélődő számíthatnak, a legtöbb helyi gyülekezet azonban kárhozatos eretnekeknek tekinti őket.

2) A fentiekből következik, hogy a tűzvarázslók kizárólag Ordanban láthatnak el papi feladatokat. Másutt Sogronnak mindenhol hagyományos papjai vannak, akik a tűzvarázslókra legjobb esetben féltékenyen, legrosszabb esetben gyűlölettel tekintenek. Az – egyébként elképesztően dezorganizált és kaotikus – Sogron-egyház távolról sem azonos a tűzvarázslók rendjével!

3) A hasonló szerepkört viselő istenek általában hasonló jellegű szakrális varázserővel ruházzák föl szolgálóikat. (Fölmerülhet persze az ellenvetés, hogy ezek voltaképpen egyazon istenek, más-más néven tisztelve. Am egyetlen épelméjű tudós sem tarthatja azonosnak Tharrt Dartonnal, vagy Uwelt Ranagollal; a papjaik által forgatott mágiában mégis szembetűnőek a párhuzamok.) A tűzvarázslóknak ezzel szemben kivétel nélkül minden varázslatuk teljesen egyedi; még a hagyományos értelemben vett Sogron-papok sem ismerik őket, egyéb istenségek szolgálói pedig végképp nem.

4) A tűzvarázslók nem Sogronhoz imádkoznak a varázslataikért, hanem mestereiktől tanulják őket. Mágiájuk alapja nem az intuíció és a mély hitből fakadó ihletés, hanem az írásos hagyomány. A tűzvarázslók, mint láthattuk, nem tagadhatják meg Sogront; nem kötelesek azonban téríteni, prédikálni, szertartásokat végezni és gyülekezeteket vezetni a nevében.

5) Az egyszer már felavatott tűzvarázslót semmi nem akadályozza meg abban, hogy renegáttá váljon, és Ordan ellen forduljon. Amennyiben közben megmarad Sogron hitén, varázshatalma ettől a legcsekélyebb csorbát sem szenved; sőt, az északi Sogron-sektáknak több ízben sikerült növendéknek álcázott titkos ügynököket küldeni Ordanba, ahol aztán annak rendje-módja szerint hamisítatlan tűzvarázslókká avatták őket. (Diar magiszter itt is bőségesen él példákkal; külön fejezetet szentel Amman Rubendarknak, aki Til Smeddeth sogronita városállamából került Doranba, s önfeláldozó módon lemondott a magasabb mágiaiból való beavatásról, hogy értékes információkat szolgáltatasson a tűzvarázslók rendjével kapcsolatban Nagytanácsunknak.)

6) Az ordani rend dogmatikus szabályzata merőben világi jellegű. Ha egy tűzvarázsló vét ellene, ez legfeljebb annyiban érinti varázshatalmát, hogy mesterei büntetésből nem tanítanak meg neki bizonyos varázslatokat. (Amman Rubendark kínosan betartott minden szabályt, több ízben is tanúja volt azonban más növendékek kihágásainak, illetve megbüntetésüknek.) Magát Sogront a jelek szerint egyáltalán nem érdekli a regula megsértése.

Diar Amderlynn részletes elemzése – amelynek mi leegyszerűsített vázát tettük közé csupán – tehát valahová a szakrális és a klasszikus mágia közötti határsávba helyezi az ordani tűzmágiát, pontosan oda, ahol – mint fentebb láthattuk – a szerafizmus helyezkedik el. Önmagában ez igen valószínű elmélet alapvetése lenne. Diar magiszter további érvei azonban roppant nehézze, ha ugyan nem lehetetlenné teszik teóriája megcáfolását; a Nagytanácsban uralkodó általános vélemény mindenestre bizonyított ténynek tekinti.

1) A mágia rendszeres gyakorlása mindenkiben – még a legvulgárisabb tapasztalati hagyományok beavatottjaiban is – jelentős mértékben erősíti az individualizmust, elősegíti az egyéni személyiségegyek kibontakozását. Nincs ez másképp a tűzvarázslóknál sem, az ő esetükben azonban együtt jár egy igen érdekes lélektani tünettel: valamennyiüknek egyazon irányban változik a vérmérsékletük, ingerlékenységük és lobbanékonyságuk, hamar elvesztik türelmüket, nem tűrik az ellentmondást, és hajlamosak képességeik túlbecsülésére. Ezek a közös vonások idővel még a rendbe beépített titkos ügynökökén is kiütözköznek; sajnálatos példa Amman Rubendarké, aki négyesztendős működése során egyre vakmerőbbé és óvatla-

nabbá vált, végül leleplezték és kivégezték. A személyiség e lassú átalakulását korábban Sogronnak a tűzvarázslókra gyakorolt befolyásával szokták magyarázni, noha hasonló jelenséggel a hagyományos Sogron-papok között nem találkozunk. Diar magiszter nem vonja kétségbe a befolyás tényét, csupán arra mutat rá, hogy nem a Sogronnak tulajdonított egyéni karakterben, hanem a szeráfi alku természetében gyökerezik. A patrónusuk felsőbbrendű tudatával fenntartott gyakori és intenzív kapcsolat előbb-utóbb minden szeráfistánál ugyanilyen tüneteket idéz elő. (A jeles tudós e tézist tizenegy shadoni és két ryeki szeráfista kimerítően dokumentált életútjával támasztotta alá; a tűz őselemére egyikük patrónusának sem volt különösebb befolyása.)

2) Kertelés nélkül el kell ismerni, hogy a tűzvarázslók olyan hatékonysággal manipulálják választott őselemüket, ami messze meghaladja a klasszikus mágia lehetőségeit. Hiába szakosodik egy mozaikmágus az őselemi tűz mágijára, teljesítménye meg sem fogja közelíteni egy ordani beavatottét. A tűzvarázslóknak a tűz fölött gyakorolt uralma egész egyszerűen szétfeszíti a halandó ember mágikus kapacitásának határait. Ezt igen nehéz lenne bármi mással magyarázni, mint közvetlen túlvilági beavatkozással. Vagyis – mivel a szakrális mágia lehetőségét kizártuk – egy szeráfi szövetség működésével.

3) A dorani Nagytanácsnak birtokában van a Phoenix Triumphata toroni nyelvű kivonata, továbbá a VIII. és a XII. fejezet teljes szövege eredetiben. Az utóbbi Amman Rubendark jóvoltából került archívumunkba, az előbbinek fejében pedig ideiglenes együttműködést vállaltunk bizonyos északi sogronita szervezetekkel. A dokumentumok elemzéséhez Diar magiszter tapasztalt kriptográfusok és metamágusok segítségét vette igénybe. A szakértők valóban kimutatták egy töredékes rejtjelkulcs létét, és még bizonyos információkat is ki tudtak nyerni a szövegből. Ezeknek az információknak azonban semmi közük nincs a hézagosan ismert godoni magas mágidához; inkább valóságos jellegük van, legközelebbi párhuzamaikat egyes ókyr misztériumiratokban találjuk. Diar magiszter nem kételkedik benne, hogy a Phoenix Triumphata nem más, mint a Sogronnal kötött szeráfi alku teljes szövege, és a rejtjelkulcs valójában az isten Igaz Nevét rejt. A tűzvarázslóknak nincsenek metamágusai, kellő elméleti háttér nélkül pedig nem is reménykedhetnek a kód feltörésében. Persze az Igaz Név csak a teljes, ere-

deti, romlatlan szövegből elemezhető ki; ennek megszerzése továbbra is elsőrendű prioritással bíró feladat.

4) Ardae Magnus nem godoni név. (A godoni nyelvet, a Közös Nyelvként is ismert új-pyarroni őst, természetesen igen jól ismerjük.) A „Magnus” jelentése „nagy, hatalmas”, ez a Domvik-egyház szent nyelvéből (Lingua Domini) való. Hogyan és mikor került a névbe, természetesen rejtély; de aligha valószínű, hogy a vallás- és egyházellenességről ismert Godonban a Belső Iskola egyik tekintélyes mágusa egy agresszívan monoteista hit szakrális nyelvén hívatta volna magát. Az „Ardae” szóalak fonetikai képtelenség a sem a diftongusokat, sem a magánhangzó-halmozást nem ismerő godoni nyelvben. Ezzel szemben a „-dae” utótagot több gyors, hajózhatatlan, züggökkel szabdaltnak hegyi folyó nevében megtaláljuk a mai Shadon területén. A grammatikusok zöme azon a véleményen van, hogy értelme ó-shadoni nyelven „veszélyes, veszedelmes” lehetett (mint emlékeztetünk rá, maga a „szerafizmus” kifejezés is az ó-shadoni nyelvből származik). Ardae Magnus tehát valami olyasmit je-

lenthett, hogy „Hatalmas és Veszedelmes”, esetleg „Nagy Vesztély”. Tegyük még hozzá mindehhez, hogy a shadoni száműzöttek által hátrahagyott források révén Godon bukásának korából a Belső Iskola szinte valamennyi mesterének nevét ismerjük; még véletlenül sem találunk közöttük akár csak hasonló hangzásút sem.

Diar magiszter ezekből az adatokból azt a kissé vakmerő következtetést vonta le, hogy Ardae Magnus Sogron avatárja volt, aki nem patrónusa megbízásából, hanem saját titokzatos céljai érdekében alapította az ordani szerafista szektát, tudatlanságban hagyva őket varázshatalmuk valódi gyökerei felől. Bizonyítékok hiányában ezzel nem tudunk maradéktalanul egyetérteni; az azonban nyilvánvaló, hogy a legenda Ardae Magnus egyáltalán nem az volt, akinek a tűzvarázslók hiszik. A magunk részéről még emberi mivoltát sem véljük bizonyítottnak, különös tekintettel arra, hogy a legújabb kutatások szerint Sogron eredetileg egy hüllőszabású értelmes faj védistene volt.

folytatjuk

ÁLMODÓK

SZEREPJÁTÉKOSOK ÉVKÖNYVE I.



Ízelítő a tartalomról:

Az RPG.HU novellapályázat díjnyertes művei
Hogyan keltsünk feszültséget mesélés közben?

A törvények alkalmazása fantasy világokban

Kidolgozott MAGUS modul és más ötletek

Vadonatúj Bruno, a bandita képregény

Szerepjáték rendszerek ismertetői

Tanulmány kardokról, pengékről

Bakik, poénok, utolsó mondatok

Hazai kiadók önvallomásai

Mindezekon kívül más
igényes cikkek és novellák.

KERESSÉTEK A SZEREPJÁTÉK ÉS
FANTASY KÖNYVESBOLTOKBAN!

A KYREK NEVEIRŐL



Hogy manapság a Toron Birodalomban miként is folyik a névadás és az ehhez köthető szertartások, arról meglehetősen sok ismerettel rendelkezünk. Nem kell különösebb tehetség annak a megállapításához, hogy ezen – ma már nyilván több változáson és torzuláson keresztülment – szokásoknak az eredetét a Kyr Birodalom idejében keressük.

Az Őtödkor zűrzavaros végkimenetele a legtöbb írásos feljegyzést ugyan tönkretette, s megsemmisültek a főbb kulturális központok – s ezzel együtt az ott őrizgetett tudás java része is –, a nevekkal kapcsolatosan ismereteink azonban inkább a szóbeli hagyományokon alapulnak; s eképpen tisztábban láthatunk ebben a kérdésben még akkor is, ha az azóta eltelt századok komoly változásokat hoztak.

Ha ma már nem is mindenütt szereznek ennek érvényt – s a Toron Birodalom a legkevésbé sem számít alapvetően kyr lakosságúnak – tudnivaló, hogy a kyrek általában három nevet használtak. A leginkább elterjedt feltételezések szerint ez a három a családi, az utónév és az esetek legnagyobb hányadában az e kettő közé beékelődött ún. apai név volt.

Mínekutána az öröklés már egy jó ideje apai ágon folyt, ezért értelemszerűen az apák családi nevét örökölték az utódok, akik nevük közepén az apjuk utónévét is használták.

Például, ha az enrawelli kereskedőcsalád, a Hessyrek neveit vizsgálgatjuk – a hiányosan ránk maradt, ún. Kalmárlisták alapján –, egykönnyen átláthatjuk, miként is történt mindez a gyakorlatban.

Attasyn Heras Hessyrt fia, Onassat Attasyn Hessyr követte a kalmárcsalád élén, aki később az örökébe lépő Mjassot Onassat Hessyr követett. Abban az esetben, ha az apa és a fia utóneve megegyezett, az *utónév* kisebb változásokon ment keresztül, s más hang- és frott alakot nyert. Erre jó példa a kései rokon, Atass Attasyn Hessyr neve.

Ma már ezek a formák nem mindenhol élnek ugyanúgy, s akadnak a mai Toronban olyan tartományok is, ahol a nevek sorrendje is megváltozott.

Ugyanígy léteznek torz formák is. Nem csupán az jelzi ezt, hogy a nem kyr gyökerű családok – nem egy

esetben a hagyományokról mit sem tudva – hibásan alkalmazták a három név használatát (az apai név gyakran más helyekre került), de az is, hogy nem apai nevek – becenevek, ragadványnevek – is időről időre használatba kerültek, lassan már-már második családnévvé váltak.

Külön kategóriát alkotnak azok a nevek, melyek ún. *rangjeleket* tartalmaznak. A leggyakoribb ilyen rangjelek az -on, -in, -an, In-, On- és az An-.

Mind az apai, mind a családnemekhez köthetők és elhelyezkedésük minden esetben valamely fontosabb társadalmi rangot jelöl, attól függően, hogy a név elejéhez avagy a végéhez kötik őket.

Az -on, -in, -an rangjelek a nevek végén nemesi származásra utalnak, s eredetileg a különféle birtok- és szolgáltatástípusokat jelölték vele. Ugyanezen rangjelek a nevek előtt arra utalnak, hogy vagy maga a név tulajdonosa, vagy valamely őse komoly egyházi pozíciót töltött be.

Az ókyr névadási hagyományban meg kell még említenünk az ún. *valódi neveket* is, melyek ismerete komoly hatalommal ruházta fel e tudás birtokosát. Ennek megfelelően ezeket minden esetben a legszigorúbb titoktartás övezte, s a legnagyobb bizalom és megbecsülés biztos jelének számított, ha valaki másnak is elárulták.

A *valódi nevek* adományozásának szertartása az ötödkori varázslóiskolák elsatnyulásával és eltűnésével fokozatosan elmaradt – ami nem jelenti egyben azt is, hogy a *valódi nevek* is kivesztek velük együtt, csupán nincsenek már hozzáértők, akik kiolvashatnák azt a lelkek legmélyéről egy-egy szertartás során.

Maga a névadás ma is élő rítusa egyike a toroniak legfontosabb családi eseményeinek, kiemelkedő helyet foglal el minden család életében. Ennek megfelelően vannak különösen szerencsés, ún. névadó napok, amikor is az eddig csupán családi (esetleg apai) névvel rendelkező ifjak egy látványos és minden esetben költéses szertartás során elnyerik saját nevüket. Erre mindig az egy éves kor betöltése előtt sort kell keríteni. Ellenkező esetben balszerencsét és rossz sorsot von magára mind a család, mind az ifjú gyermek.

Gazsi



SIGNUM

Δ ΝΙΤΟΡ CΟΔΕΧ RΟΥΑΤΑ Δ ΡÚΝÁΒΑΝ – 9. ΣΖÁΜ



Zöldvár 2. – A paradoxon

Az alábbi történet a '98 nyári Tiltott Kanton Tábor kalandja volt. Akik ott voltak és játszották, nyilván sok mindent meséltek már róla. Jómagam is visszahallottam mindenfélét, miközben sokan kérték, tegyük végre közkinccsá az eredeti változatot. Úgy vélem, az újra induló SIGNUM-hoz méltó egy régi ígéretet betartani. Remélem, hamarosan olvasható lesz a '99-es és a 2000-es kaland is.

Figyelem, a kalandot csak rendezvényeken érdemes játszani, több csapatban. Magányos csapatnak mesélve sokkal kevésbé izgalmas – játszható úgy is, ám ez esetben a KM csak ötleteket merítsen az alant leírtakból, azok alapján írja át a forgatókönyvet.

Nyúl

Tisztelt Kalandmester!

Ismét egy szokatlan mese, mert hisszük, hogy évenkénti egyszeri nagy összejövetelünk alkalmából valami ilyesmivel kell előállnunk, nem pedig olyan rutinszerűen megoldható feladattal, amilyennel bárhol, bármikor találkozhatnak a játékosok. Mivel meglehetősen összetett kalandról van szó, nem árt többször végigolvasnod, mert sok mindent csak a teljes olvasat ismeretében, másodsorra fogsz megérteni.

Akárcsak a Zöldvár, ez a történet is kivételes mesélői adottságokat igényel. Jóval több feladat hárul itt rád, mint a szokvány kalandokban, épp ezért bízunk, formáld át a történetet saját ízlésedre. Rögtönözz, térj el a leírtaktól! Mint meglátod, ezt a mesét a csapatok közti eltérések csak izgalmasabbá és élethibbé teszik.

Ne feledd, nem célunk kideríteni, ki a legokosabb, ki a legügyesebb szabály-zsonglőr, talán még az sem elsődleges, ki a legraszababb filozófus a játékosok között. Csak azt szeretnénk, hogy a résztvevők maradan-

dó élményben részesüljenek. Ha ezen felül bármit is bírálat tárgyává teszünk, az kizárólag az ihletett szerepjáték.

Mielőtt belevágnánk, még valami: köszönjük értő közreműködésed ennek a szép célnak a megvalósításában.

Mitől szokatlan?

Ezt a kalandot nem lehet az otthoni csapatnak lemesélni, ehhez valamilyen találkozót kell szervezni, vagy legalábbis több csapatot összehívni. Ebben a kalandban ugyanis a csapatok találkozhatnak egymással. Ugyanazt a feladatot oldják meg, ugyanazon a helyen, nagyon is hasonló körülmények között. Mindannyian egy-egy alternatív valóságba kerülnek, ahol hasonló élményekben részesülnek, mint a többi csapat.

A csapatok idővel rájöhetnek arra, hogy a sajátjukon kívül más alternatív valóságok is vannak, ahol az övékhez hasonló, más csapatok munkálkodnak ugyanazon, ami ők. Felfedezhetik azt is, hogy létezik a ka-



land helyszínén egy bizonyos hely, ami mindenütt közös: itt a csapatok képviselői találkozhatnak és beszélgethetnek egymással.

Az alternatív valóságokat (a csapatokat) úgynevezett bolyongók járják: ezek egyik csapattól a másikig mennek, beszélgetnek és mesélnek a csapatoknak egymásról. Egy-egy karaktert is képesek magukkal vinni, át egy másik valóságba (azaz egy másik csapathoz).

A kalandot a csapatoknak közösen kell megoldani. Az említett közös helyen minden csapattól jelen kell lennie legalább egy képviselőnek, s nekik együtt kell végrehajtaniuk azt, ami a kaland megoldását jelenti.

Ennyit előljáróban...

Egy démonvadász naplója

– Hé, jóember! Merre van a Zöldvár?

Ezt kérdeztem az öreg birkapásztortól, mert akkor még nem tudhattam mi vár ránk abban az elátkozott kolostorban. Oh, ha tudtam volna, az Égre esküszöm, meg nem kértem!

– Átokverte hely az, nagyuram, ne menjenek oda!

– Ne károgi, te pásztor! Mondd az utat!

Nem vagyok efféle pökhendi uraság, de nehezemre esett volna elmagyarázni, kik vagyunk mi, és honnan jöttünk. Ez nem tartozik az efféle egyszerű népekre. A Zorawa Rendeke parancsa volt, hogy keressem fel a várat és vizsgáljam ki rejtélyes történetét. A magamfajta démonvadász pedig nem ellenkezik.

Azért mégiscsak rákérdeztem:

– Jártál már ott?

– Jártam, nagyuram. Elátkozott hely az!

– És mit láttál?

– Nem láttam semmit – így mondta, esküszöm. – Elhagyott hely, nagyuram, de átkozott. Ne menjenek oda!



A pásztor és mások is jártak már odafenn a kolostorban, de üresnek találták és nyomasztónak. Túl hamar elmenekültek, nem láttak elég mélyre ahhoz, hogy a tegumentum felfigyeljen rájuk. Nekik nem nyilatkozott meg, így ők – a sok kíváncsi idegennel ellentétben – túlélték a kalandot.



A birkapásztor útmutatásai alapján ráakadtunk a kolostorra. Sötétedett, mire elértük. Ócska rom volt egy vízmósas közepében, magas meredély tetején. Többnek gondoltam – ki tudja, milyennek, de nem egy

kiszolgált romnak. *Ez hát a félelmetes hely, ahol egy eszten-deje démoni erekye szabadult el? A hely, ahonnan eltűntek a szerzetesek? Nos, én kivizsgálom az ügyet!*

Várakozással volt telve fejem és szívem.

Vajon mit találunk odabenn? Vajon mit takargatnak ezek a roskatag, szánalomra méltó falak?

Felkaptattunk a meredek úton, elértük a félig bedőlt kaput. *Ki rombolhatta le és minek?*

Hazudnék, ha azt állítanám, nem dobbant a szokottnál nagyobb a szívem, mikor átléptem a rettegett kaput. No de anynyi rettegett kaput léptem már át – hisz démonvadász vagyok!

Hogy mit vártam, magam sem tudom. Ami bizonyos: nem egy tátongóan üres kis udvart. Elhagyatottság és üresség érzete lengte be a kolostort. Az emberen úrrá lett a levertség, amikor belépett ide... míg rá nem ébredt, a tegumentum teszi – no de mindent a maga idejében!

Bejártuk a romhalmazt. Nem lőtünk senkit és semmit. Aligha akad a Birodalomban más, ami ennyire üres lenne. Nincsenek bútorok (talán *elhordták?*), nincs életnek sem nyoma. Üres, kopár kövek mindenütt; mintha nem is fél esztendeje, hanem évszázadok óta állna elhagyatottan. Csak az apátúr tornyát találtuk lezárva... míg be nem zúztuk ajtót, hogy azt is tüzetesen átkutassuk: üres.



Nem szaporítjuk a szót: a kolostor leírását megtalálod a Zöldvár modulban. Persze most minden kihalt és üres: nincsenek szerzetesek, tárgyak, bútorok – csak a csupasz falak. Valóban olyan, mintha évszázadok óta elhagyták volna.



Ha nem azért küldenek, hogy kiderítsem, mi történt itt, máris visszafordultam volna, olyan reménytelenül üres és semmitmondó volt ez a hely. Ugyan mit találhatnánk itt egy huzamosabb vizsgálat után? Semmit! No, azért csak elrendeltem az alaposabb vizsgálatot. Végére is démonvadász vagyok, megláthatok számtalan dolgot, ami mások előtt rejtve marad... kísérőim sem unaloműzésből jöttek velem.

Így történt, hogy letáboroztunk a kihalt falak tövében.

Elsőként a tegumentum érdekelt. A feljegyzések szerint ennek a helynek erős tegumentuma volt, most mégis itt semmi. De nem, ez nem a pontos kifejezés, ma inkább úgy mondanám: a *Semmi* volt ott. Nagy különbség van ám semmi és Semmi között... mert van a semmi, ami valaminek a hiánya, és van a Semmi, ami olyan átható, hogy az már önálló minőség. A Zöldvárban ez utóbbit éreztem. Mintha, bizony mondom, a



tegumentum nem megszűnt, hanem Semmivé alakult volna. Aurává, melynek érzete a nem-lét. Ezt éreztem – akkor még nem sejtettem miért... ma meg... he-he... ma már tudom, hogy örült vagyok!



Ezt az Aurát nem lehet érzékelni. Nem lehet kifürkészni az erejét – csak az érzete jelenik meg: üresség, levertség, csalódottság formájában. Mindenkin úrrá lesz, aki elvéti a mágiellenállását a tegumentum ellen (Aura: 70 + k10). Aki sikerrel jár, az viszont érzékeli a Semmit.



Az éjszaka eseménytelenül telt – ma úgy fogalmaznék: nem történt semmi (vagyis a *Semmi történet!*).

A másnapot nyomozással töltöttük. Töviről-hegyire átkutattunk mindent, de nem találtunk semmit (a *Semmit* találtuk!). A mágikus vizsgálódás sem vezetett eredményre, ám ekkor támadt először az a különös érzésünk, hogy az üresség természetellenes. Elhatározásra jutottam: nem hagyjuk el ezt a helyet, amíg ki nem derítem, mi folyik itt.

Pedig ez lett volna az alkalmas pillanat, hogy elmeneküljünk. No de mi elől menekültünk volna? A *Semmi* elől?!



Itt még valóban nem találhatnak semmit, mert nincs is. A mágikus vizsgálatok (Aurafürkés, Hangulatmágia, Időmágikus betekintések) csak annyi eredményt hoznak, hogy a varázstudó számára „kitapinthatóvá” válik a Semmi természetellenesen erős jelenléte.



Éjjel különös álmot láttam: a „Semmi” figyelt ránk. Megfoghatatlan érzés volt; nem nézett és nem hallgatott ki bennünket – csak figyelt. Vagy mondjam úgy: „felkeltettük a figyelmét”? Mindegy, nem számít *semmi*.

Reggel nyugtalanul ébredtem. Nem beszéltem az álmomról, de megtette helyettem más: mindannyian ugyanezt álmodtuk.

Futni, menekülni! – ezt kellett volna tennünk. De nem tettük... később meg már nem tehetjük.



Az álmot elég néhány szóval leírnod, de hívj felre mindenkit és egyenként mondd el nekik. Így rajtuk áll, reggel megosztják-e egymással az álmaikat.



Nocsak! Tegnap nem figyeltünk volna fel a tövig égett gyertyákra a szentélyben? És a pentagramma az

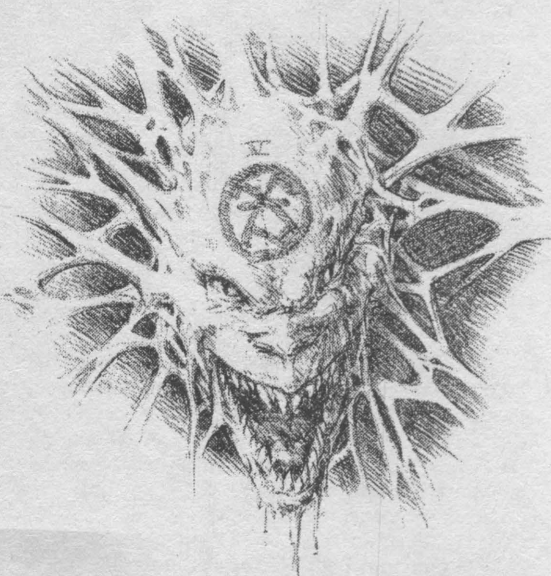
apátúr szobájának padlóján, az nem volt ott tegnap? Ugyancsak különös!

Ismételt kutatást rendeltem el. Újra tűvé tettük a kolostort, és megint elvégeztük a mágikus vizsgálatokat. Különös eredménnyel járunk. Találtunk egy könyvet, minden lapjára két sort írtak, ugyanazt a két sort:

„Nincsen semmi, ami van,
Egy Való van: a Nincsen!”

Miféle rossz tréfa ez! – véltem.

A gyertyacsonkok vizsgálata is eredményt hozott: elmélkedés és meditáció céljára használták őket, nem öregebbek fél esztendősnél. Sokan eljutottak mellettük a megvilágosodás élményéhez – sokkal többen, mint az hihető lenne.



De a pentagramma a legérdekesebb mind közt: tér és időmágia hatja át, mintha valamiféle kapu lenne. Hiába próbáltunk azonban bármit is tenni, ez a kapu zárva áll. Vagy résnyire nyílt? Valami történik a kolostorban: kezdetét vette és kötődik a kapuhoz.



No igen: ezek a dolgok csak úgy odakerültek. A könyvet mindegy, hova dugod előlük, lényeg az, hogy rátaláljanak, mert a tegumentum ezt akarja. Már figyel rájuk, már játszik velük.



Este árnyakat láttunk imbolyogni a falak között. Megfoghatatlanok és léttelenek voltak, incselkedtek velünk. Figyelték bennünket. Fakó, fekete árnyak.

Ezen az éjszakán a falakon kívül aludtunk – már aki aludt.



Ez az a pillanat, amikor a valóság meghasad – vagy egybeolvad, ki honnan nézi. Most csúszik át a valóság a démoni síkba. Az alternatív világok áthatják egymást: azok a bizonyos árnyak a más csapatok tagjai.



Reggel nyugtalanul ébredtünk. A kolostorban mozgás neszelt, hamarosan megpillantottuk azokat... Kezdetét vette életem talán legnyomasztóbb, de mindenképpen leghosszabb napja.



A valóságok a második reggelre már végképp összekeverednek. Jönnek a rémek, melyeket a tegumentum mindenhonnan összeszedett. Nyilvánvaló, a Zöldvárban járatos játékosok hamar rá fognak ébredni, hogy megint a bolondját járatjuk velük. Ez jó! Csakhogy ami történik, most nem rémálom, nem varázslat, a rémek teljesen valóságosak, nem lehet eltüntetni őket az egyszerű felismeréssel.

A kaland lényege

Ez a kaland egy hangulatról, egy fontos élményről... egy találkozásról szól: találkozásról egy démoniúrral. Ezzel kapcsolatban javasoljuk, fúsd át újra a Demonológiáról leírtakat (Grimoire 294. old.)! A démonúr közvetlenebb, épp ezért megfoghatatlanabb formában jelenik meg, mint amilyen az erekle volt a Zöldvárban. Nem más, mint egy jelenség, egy paradoxon, ami magába szippantja a karaktereket és igyekszik összezavarni az elméjüket, mindörökké elveszejteni és elnyelni őket.

A démonúr, akit a játékban Arsaaliet-nek nevezünk, egy hamis tanítás, amely cáfolja a valóság létét, azt állítván, hogy „nincsen semmi, ami van, egy Való van: a Nincsen.” Vagyis a valóság csak hazugság, csalás és ábránd. Senki és semmi nem létezik igazából, minden körülöttük csak fikció.

A nézet könnyen alátámasztható egyfajta negatív bizonyítási eljárással, mondván: „add bizonyítékát, hogy bármi is, akár te magad is valóban létezel.” Ez nem bizonyítható.

Cáfolható azonban onnan, hogy: „ha semmi nem létezik, akkor ki csinálja ezt a csalást és kinek az ábrándja mindez?”

Kissé tréfásan azt is mondhatnánk, hogy ez a démonúr a „szubjektív idealizmus démona”. Arra beszél rá bennünket, hogy semminek a létében ne higgyünk és ne bizakodjunk, mert minden csak saját képzeletünk kreatúrája. Ekként már a karakterek között is létrejön egy paradoxon, hiszen mindenki kijelentheti, hogy a többiek csak az ő képzeletében léteznek, na de hogyan lehetnének mindannyian egymás ábrándjai?

A paradoxon lététől nem kell megriadni, ebben a kalandban számtalan lesz még. Itt a KM-nek kifejezetten

célja kell legyen, hogy minél több feloldhatatlan ellentétet, ellentmondást, paradox lehetetlenséget meséljen.

A démon célja

A démonúr célja, hogy ezeken a tanokon keresztül elveszejtse, valóban nemlétbe, az örök pusztulásba taszítsa az embereket azáltal, hogy összezavarja és elveszi hitüket a valóságban. Hogy ezt megtehesse, hatalmat kell szereznie felettük. Csak azokat képes „megsemmisíteni”, akik ebbe belenyugszanak, elfogadván, hogy a lét csak hazugság, hogy a valóság semmilyen formában nem létezik. Egyszóval azokat, akiket meggyőzött, akik már nem hisznek önmaguk létezésében sem. Őket már valóban képes semmivé tenni.

A „vitában” hatékonyabb eszközei vannak, mint egy prófétának vagy eltévelyedett bölcselőnek, mert hiszen ő démonúr, céljai érdekében mágikus erőt is használ, hogy meggyőzze áldozatait. Hogy miként, arról szól a kaland.

Az előtörténet

A játékosok egy démonvadászt és a kíséretét (embereit, segítőt) személyesítik meg. Előttörténetüket úgy kell kitalálniuk, hogy az kitérjen egyéni és közös múltjukra is: mióta vannak együtt, milyenek a viszonyok a csoporton belül, mi tartja őket össze. Indokolniuk kell azt is, hogyan kerültek a Zorawa Rendek „szolgálatába”.

A karakterek szintje változó legyen:

- egyvalaki 6. szintű,
- két fő 5. szintű,
- három 4. szintű,
- és ha vannak még többen is, azok csak 3. szintűek.

Képzettségek és lehetséges specializációk tekintetében nem kell különösebben szigorúnak lenned, hadd alkossanak kedvükre való karaktert. Amit jól meg tudnak indokolni, azt megengedheted – úgysem ezen múlik a kaland sikere!

A feladat

Jelenleg egy magas fokozatú Zorawa rendház utasítására tartanak a Zöldvárbá. Erről nem kell sokat beszélned, de azt mindenképp említsd meg, hogy feladatukat a Fény Tükre kolostorban kapták, Nianio testvértől.

És hogy mi a feladat?

A Zöldvárbán, ebben az ősi, világtól elzárt kolostorban, ahol elmélyült szellemi életet éltek a szerzetesek, mindmostanáig démonikus erekleket is őriztek a falak között. Szűk esztendővel ezelőtt elszabadult az egyik ilyen erekle, amit végül az apátúrnak és segítői-



nek sikerült legyűrni. Tanulságos történet volt, híre eljutott a rendek legtöbb kolostorába.

Nem sokkal ezután különös értekezéseket írt az apátúr a Mindenség mibenlétéről. Torz és veszélyes tanokat képviselt, melyek megbonthatják a beavatottak elméjét, és kárára lehetnek lelki fejlődésüknek. A leveleket és tanulmányokat a Zorawa elzárta – még a karaktereknek sem mutatják meg, mivel nem jutottak el a bölcséletben a beavatottság kellően magas szintjére.

Néhány holdnapja jött az újabb és egyben utolsó levél az apátúrtól, melyben hosszan ecseteli, hogy több szerzetesével együtt hamarosan eléri a teljes és végső megvilágosodás pillanatát. Állításának felül-, kolostorának pedig kivizsgálására a közeli, fölébe rendelt Zorawa rendház nyomban megvette a szükséges lépéseket. Eredménytelenül. Azóta csak érthetetlen hírek érkeztek a kolostorról: tanúságuk szerint a szerzetesek eltűntek, még a szegényes bútorzatot és a tárgyaikat is magukkal vitték – hogy hova, nem tudni. Csak a csupasz falak állnak, az épület régóta elhagyatottnak látszik – ami nyilvánvalóan képtelenség. Legalábbis aki visszatért onnan, ezt állította... de jópáran nem tértek vissza.

Az esztendővel azelőtti események tudatában a Zorawa most démonvadászt küld végső vizitátorként. Feladata eljutni a Zöldvárhoz, és tüzetesen kivizsgálni, ha lehet felderíteni a misztikus események hátterét, elsősorban is azt, nem démonikus hatással áll-e szemben.

A kolostor szomorú históriája

A Zöldvár az erekye elszabadulása óta alaposan megváltozott. Akkori legyőzetése csak látszólagos sikernek bizonyult, mert a kolostor lassanként démonikus befolyás alá került. Ennek oka lehetett az ereklyés szoba *moeniájának* „szívárgása”, vagy a történtek utóhatása... de bármilyen más, ismeretlen tényező is.

A kolostort megszállta egy démonúr: egy hamis tanítás. Hatalmába kerítette az apáturat, rajta keresztül a szerzeteseket is. Ez a torz tanítás – részleteit még számtalan helyen fejtegetjük – a Zorawa tanok vad- és hamis hajtása, számtalan vonásában kapcsolódik hozzájuk, így könnyen bűvkörébe vonhatta a tanokban és elmélkedésben járatos szerzeteseket – míg az egyszerű embereket már kevésbé képes megtevesztetni. Az eltévelyedettek egyfajta megvilágosodást látnak benne, az anyagi világon való felülemelkedés útját, a Mindenség végső természetének felismerését. Ráadásul a démonikus hatás (démonúr) mágikus (világformáló) erejét felhasználva könnyűszerral részeltethette híveit hamis tapasztalatokban.

Végül a nihilizmus, a valóság ezen megtagadása oly mértékben elharapózott a kolostorban, hogy a tegumentum is áldozatul esett. A démonnak sikerült valóra váltani céljait: a szerzetesek és a lényükhöz tartozó holmik lassanként valóban kihaltányultak a létezésből és semmivé enyésztek a démoni hazugságban.

A démoni sík

A kolostorba érkező karakterek először üresnek találják a romos épületet. Kutakodnak, mágiával vizsgálódnak, de mindenütt csak a természetellenes ürességbe ütköznek.

Aztán felfedezik, hogy ez az üresség maga is egyfajta torz létezés. Érzik, hogy figyelni őket a kolostor, hogy rejlik itt valamiféle entitás (a tegumentum „maradványa”), melynek felkeltették az érdeklődését. Megmagyarázhatatlan események történnek, mégiscsak előtűnnek dolgok, a kolostor lassacskán benépesül, de már rémekkel, melyek az ő és mások képzeletéből születtek.

A harmadik napon végképp átcsúsznak a démoni síkra, ahol a valóság már nem létezik, az idő is széttrörik, minden kaotikussá és paradoxzá válik. Felismerhetik, hogy módjuk van befolyásolni a környezetüket, beleértve az *időt* is, rájöhetnek, hogy más csapatok is vannak itt, más, alternatív valóságokban. Feltűnnek a „bolyongók”, akik kísérteni, társalogni jönnek. Elvben a karakterek mindörökké csapdába estek, önmegadásuk és ekként végleges megsemmisülésük immár csak idő kérdése.

A megoldás

Az apátúr szobájának padlójába vésett pentagramma az egyetlen kiút a démoni síkról, mert egyöntetűen jelen van mindegyik valóságban. A szabaduláshoz minden valóságból (minden csapatból) jelen kell lennie a pentagrammában egy embernek. Közösen és egyöntetűen kell akarniuk egy időugrást, korábbi időpontba, minthogy beléptek volna a démoni síkra. Csak így szabadulhatnak: ha meg nem történté, semmissé teszik a történeteket – mintegy saját fegyverével győzve le a démonurat.

Ha máshol, más körülmények között, vagy csak egyenként próbálnak a csapatok ilyen korábbi időpontokra ugrani, mindannyiszor beleütköznek a pentagrammába. Ez a démoni síkon úgy tűnhet, mintha a pentagramma lenne a gát, az akadály, hiszen valóban ez választja el egymástól az igazi és a paradox világot. Voltaképpen annyi történik, hogy a próbálkozók eljutnak a pentagrammáig (a kapu közös előterébe), de tovább nem, mert maga a kapu zárva van. Azt csak egyszerre az összes valóságból, együttes erővel lehet megnyitni, mert csak együtt, az összes alternatív valóság adja ki a teljes és igaz valóságot.



Saját valóságában a pentagrammába hiába telepszik be valaki, ott meditációba is kell mélyedjen. De önmagában még ez sem elegendő: a közös, köztes valóságba csak olyan ember juthat át, aki képes uralni és irányítani a Manát – magyarul varázstudó (Külső vagy Belső Erő képzettség).



A varázstudóknak minden játékos bejelentés nélkül, ösztönösen is sikerül a közös valóságba kerülni, ha elmélyülnek, meditálnak vagy olyan tevékenységet végeznek a pentagrammában, ami náluk a meditációt helyettesíti (például kardtánc). Ha rajtuk kívül éppen nincs ott senki, akkor is megérik, hogy valamiféle furcsa, köztes helyen tartózkodnak.

A pentagramma

Az apátúr szobájában található, a padlóba vésve – leírását lásd a Zöldvárban! Egyfajta tengely, ami összeköti, összetartja, felfűzi az alternatív valóságokat. Miként a kerék tengelyének, kulcsszerepe van a forgásban, de nem vesz részt benne.

A pentagramma kapocs az alternatív világok között, mindegyikben változtathatatlan és örök. Az előző kalandban (Zöldvár) nyerte el ezt a képességet (talán lélekkovácsolás által?), amikor a két világot összekötő egyetlen és fontos kötelék része volt.

Nem része a démonúrának, sem a démoni síknak, sőt, bizonyos mértékig ellene hat. Persze a démon befoglalta a „világába” és démonikus jellegűnek tünteti fel, hogy elriassa tőle a karaktereket.



A pentagrammát egy körrel fogjuk jelölni, felrajzoljuk valahol a Táborban (végül a tábortűz lett a kinevezett színhely). Ez egy külön helyszín, amire külön KM felüggel. Ha egy varázstudó karakter a saját valóságában belép a pentagrammába és ott meditációba mélyed, a KM közli a játékoskal, hogy álljon fel és legyen szíves átfáradni a felrajzolt körbe.

A körben tartózkodók – az ott várakozó külön KM felügyelete alatt – társaloghatnak egymással. Itt semmi nem történik, nincsenek rémek. A játékosok csak karakterük szájával beszélhetnek – ezt a KM követelje meg.

Ha valaki végzett és elhagyja a pentagrammát, akkor visszatér saját valóságába – vagyis visszaballag a saját csapatához.

Eltévedt karakterek

A *bolyongók* képesek magukkal vinni a karaktereket más, alternatív valóságokba. Korántsem biztos azonban, hogy vissza is kísérik őket a sajátjukba, így aztán lesznek, akik eltévedtek az alternatív világokban... Lehetséges, hogy a kaland közös megoldásakor, a démoni síkról való kiszabaduláskor éppen nem saját valóságukban tartózkodnak, hanem valamelyik másikban.

Mi történik ekkor?

Akik más valóságban jöttek ki, mint ahol beléptek, csak maguk és új társaik számára idegenek. A világ úgy

emlékszik rájuk mint a csapat tagjaira, akik mindig is együtt voltak, együtt indultak a küldetésre. Hogy ők maguk nem így emlékeznek, az már egy más kérdés – ez egy újabb paradoxon.

Tematika

Nyilvánvaló, és erősen reméljük, hogy épeszű játékos nem fogja elfogadni ezt az egész nihilista elméletet. Noked KM nem az a feladatod, hogy meggyőzd a játékos.

Csak a karakter hitét kell megingatnod abban, hogy létezik-e ő egyáltalán Abrisss valóságában. Vagyis azt kell elhitetni és beláttatni a játékoskal, hogy *a karaktere nem volt és soha nem is lesz jelen Abrisson, mert annyi ellentmondásba ütközött, hogy vagy ő vagy Abrisss nem létezhet.*

Ezt úgy érheted el, hogy paradox helyzeteket teremtesz, melyek józan ésszel már nem oldhatóak fel. Olyan helyzeteket, amelyekből egyetlen ésszerű kiút van: azt mondani, hogy ez az egész csak egy hibás koncepció, egy rossz kitaláció.

Eseményvázlat

Íme egy rövid emlékeztető, hogy szerintük hogyan is kellene zajlania a kalandnak. Ettől bármikor eltérhetsz vagy kiegészítheted.

I. rész – Kezdetek

1. Ismertesd, kik ők, honnan jönnek és mi a feladatuk.
2. A démonvadász és kísérete a hegyekben kóborol.
3. Valami apró, összekovácsoló esemény, aminek kidolgozását rád bízuk.
4. Sötétedik, mire rátálnak a Zöldvárra.
5. Gyors kutatás: a kolostor teljesen kihalt.
6. Az éjszaka a romok között eseménytelen.
7. Alapos kutatás, mágikus vizsgálódás: sehol semmi. Ez természetellenes.
8. Az éjszaka ugyanazt álmodják: valami figyel.
9. A második napon feltűnik a pentagramma és a vesszor. A kapu résnyire nyílt, a kolostor figyel ők.
10. Sötétédéskor incselkedő árnyak járják az elhagyatott falakat.
11. Az éjszaka átlépnek a démoni síkra: létrejönnek a szubjektív valóságok. Ettől kezdve a „*démoni síkon*” tartózkodnak.
12. Harmadnap reggel jönnek az első rémek.

II. rész – Démoni Sík

13. Immár a démoni síkon: a szubjektív valóságban vannak.
14. Elkezdik felfedezni az időcsúszást.
15. A rémekkel folytatott harcban az elnyúló időt is kitapasztalhatják.
16. Ha meghalnak, a nap újrakezdődik: a reggeli ébredéstől.



17. Rájönnek, hogy az akaratok képes befolyásolni az eseményeket. Tudatosan is megkísérik ezt.

18. Rájönnek, hogy az öveken kívül még más akarat is befolyásolja a démoni sítot.

19. Rájönnek, hogy közös akaratokkal akár még az időt is képesek befolyásolni a saját valóságukban. Még időugrásokat is tehetnek.

20. Képesek a pentagrammán keresztül felvenni a kapcsolatot más valóságzeletekkel. A csapatok varázstudói így társaloghatnak egymással.

21. Gondolkodnak, próbálkoznak, találgatnak.

22. Aki megleti a megoldást, próbálja értesíteni a többi csapatot.

23. Minden csapatból egy ember beül a pentagrammába – most már csak idő kérdése, hogy kimeneküljenek.

Démoni Sít

A démonúr alkot egy „démoni sítot”: azaz áldozatai számára paradoxsá torzíja a Mindenséget. Világában minden széthullik, az idő csakúgy, mint a valóság egysége és realitása – ezt később még magyarázni fogjuk. Mindezzel arra készíti foglyait, hogy nyugodjanak bele, nem létezik az egyetlen és igaz valóság, sőt, maga a valóság sem létezik, hiszen különféle formái elmentmondanak egymásnak. A valóság megtagadása nem más, mint az egyetlen és legfelsőbb igazság felismerése: a Mindenség nem létezik – vagy másként: a Mindenség azonos a Nem-léttel.

A démoni sít sajátos keveréke a valóságnak és a démonnal kapcsolatba került emberek képezetének. Az eredmény a zöldvárbeli ereklje varázslatához hasonlít, de itt és most *valóságos*. Nem szüntethető meg, nem lehet megtagadni, kilépni belőle, mint az illúzióból lehetett a másik kaland során.

A démoni síkon valóra (valósággá) válhat minden képzelgés és vágy, ami a Zöldvár kalandban félelmekből, ártó vagy pusztító szándékból, rosszakaratból született. A mesélők egyeztettség élményeiket, mintegy közös kalapba szórva mindazt a borzalmat, amit az idők során különféle alkalmakkor a Zöldvárban a játékosaik „megteremtettek”. Hiszen ezek az emlékek immár mindörökre itt laknak a hely Aurájában.

Rémek

A kaland *rémnek* nevez mindent, ami az idők során bárhol és bármikor is belefogant a Zöldvár kaland árnyékvalóságába. A rémek bármifélek lehetnek, de mindig közvetetten hatnak a játékosra. Magyarán nem lehetséges, hogy valakinek leesik a lába vagy az, hogy egyáltalán nincs is (nem is volt) neki, csak az, hogy valami jön, ami leszakítja, lerágja... stb. Ez ellen pedig megpróbálhat tenni a sértett és egész csapata.

Amúgy a sérelem hamarosan úgyis megszűnik, amikor minden kezdődik előlről.

Meghasadt valóság

A démonúr minden csapat számára létrehoz egy *szubjektív valóságot*. Mindegyik igazi; egymást áthatva, párhuzamosan léteznek, mondhatnók, egyazon valóság különféle változatai. Minden csapat a saját alternatív valóságában mozog, ahol az idő és az események egészen másként zajlanak (sőt ez cél is) mint a többiben. Nyilvánvaló, hogy az alternatív „világok” számtalan dologban eltérnek, sőt ellent is mondhatnak egymásnak (ha másban nem, a csapat összeállításában mindenképp!).

De itt jön a kaland legérdekesebb része. A démoni sít nem más, mint ezeknek az alternatíváknak az összessége. Egy paradox, meghasadt, józan ésszel felfoghatatlan világ, ahol a valóság több, egymásnak ellentmondó változatban is létezhet. A kalandban ezek az alternatív valóságok (és ekként a bennük létező egyes csapatok is) összeköttetésben vannak egymással. Híreket cserélhetnek, beszélgethetnek, akár még át is mehetnek egymás valóságába. Az NJK-k (akiket nem a KM, hanem beszervezett játékosok személyesítenek meg) képesek közlekedni a valóságok között – magyarul csapatról-csapatra járni.

Az egész helyzet tehát paradox, de sebai, hiszen ez a célunk! A démonok léte és tevékenysége felfoghatatlan!

Áthatás a valóságok között

Külön érdekessé teszi a játékot, ha a valóságok hatnak egymásra. Egy csapat rémei feltűnnek egy másik csapatnál; az egyik helyen elveszett tárgyak egy másik valóságban kerülnek meg. Ez természetesen kapcsolattartást igényel a kalandmesterek között – a híreket vihetik az amúgy is csapatról-csapatra járó bolyongók, de lehet erre külön segítőt is foglalkoztatni.

A Tiltott Kantonban mi azt a módszert választottuk, hogy a játék elején, mikor a játékosok lefestették egymásnak a karaktereiket, a KM lejegyezte egy-egy cédulára egy-egy jellegzetes tárgyat, néhány szavas leírás kíséretében. Azután ezeket a cetliket a bolyongók véletlenszerűen elosztották a többi KM között. A csapatok idővel felfigyeltek titokzatos körülmények között eltűnt tárgyaikra, miközben itt-ott ismeretlen és indokolatlanul odakerült holmikra bukkantak. Később, a pentagrammában, az ott találkozó varázstudók közvetítésével nagy vissza-cserebere alakult ki.

Törött Idő

Az idő is elvesztette ütemét ebben a paradox valóságban. Elvben össze-vissza keveredhet, lehet korábban a jövő, mint a múlt – de ezt sajnos nem lehet elmesélni. Azért ha van ötleted, nyugodtan próbáld meg, bátran teremts idő-paradoxonokat. De amit biztosan megtehetsz, arra néhány ötlet:



Hurkok az Időben

Ha a karakterek elválnak egymástól, távolról megpillanthatják a társaikat vagy akár saját magukat valami régebben történt helyzetben. Ezt egyszerűen írj le nekik, amíg rá nem döbbenek, hogy már megtörtént esetet látnak.

Napszakok váltakozása

Ha mind fedett helyre mennek, változtass napszakot: így lesz – mire kijönnek – egyik pillanatról a másikra éjjel, reggel, déli verőfény... vagy amit akarsz.

Időcsúszás

Amikor különböző ideig tartó dolgokat végeznek egymástól különválva, minden cselekvés azonos ideig tart. Ha valaki félrevonul megírni egy két oldalas naplóbejegyzést, az ugyanennyi ideig fog tartani, mint tőle külön vált társának befűzni a cipőjét. Mindig a rövidebb időt válaszd etalonnak, így igencsak furcsa lesz, hogy valaki elmegy naplót írni, majd (a többiek számára) fél perc múlva visszatér két teleírt oldallal.

Elnyúló idő

Mindig mindenre van idő, akár a legelképzeltetlenebb dolgokra is. Sose fordul elő, hogy valamit nem sikerül időben megcsinálni, valahova nem sikerül időben odaérni. (A rohamra lendülő ellenséggel szemben akár még falat is építhetnek, mire az eléri őket.) Mindössze hinni kell benne, pontosabban, nem szabad kételkedni a sikerben – ha egyvalaki is kételkedik, máris elveszítik a csodás adottságot.

Az elnyúló idő jelensége jó lehetőség, hogy érzékeltesd velük, akaratok képes befolyásolni az időt. (Erre vezesd rá őket, mert fontos a kaland megoldásában.)

Karakterhalál

Igyekezz úgy bonyolítani a dolgokat, hogy egyetlen karakter se haljon meg a rémektől. Ha mégis, akkor viszont gyorsan végezz az egész csapattal. Amikor mind meghaltak, helyezd vissza őket az időben az ébredés reggelére, mesélj mindent ugyanúgy, mint korábban, de hagyd, hogy ezúttal másként oldják meg a helyzetet. Vigyázz, ezt a trükköt nem érdemes sokszor eljátszani, és ne húzd el hosszasan az ismétlést, mert unni fogják – de egyszer-kétszer azért érdemes!

Időugrások

Közös akarattal képesek lehetnek akár visszaugrani is az időben, és valamit újra megcsinálni, feltehetőleg másként, jobban, mint korábban. Ez nyilvánvalóan csak a saját alternatív valóságukat fogja érinteni. Erre a jelenségre úgy figyelhetnek fel, ha mind meghaltak és egyszer csak újra elkezdődik az adott nap.

A démoni síkról azonban nem kerülhetnek ki, vagyis nem ugorhatnak korábbra, mint hogy beléptek a meghasadt valóságba. (Ami a harmadik nap reggele

volt.) Ha ennél régebbre próbálnak ugrani a múltba, rájönnek, hogy a pentagramma akadályozza meg őket. Az a forrása, a középpontja mindennek.

Így lehet rájönni, a pentagramma kulcsszerepére.

Közös akarat

Többször szó esett róla, hogy a csapat közös akarat nagy mértékben képes befolyásolni saját alternatív valóságukban az időt.

Mit tekintünk hát közös akaratnak?

A közös akarathoz az kell, hogy minden egyes játékos bejelentsen: igen, a karaktere ezt szeretné. Emellett pedig mindegyiküknek, kivétel nélkül, sikeres képességpróbát kell dobni ASZTRÁL vagy MENTÁL főképességére, attól függően, melyik a gyengébb. A próba nehézsége 5-10-ig terjedhet – annál könnyebb, minél inkább rendíthetetlennek látja a KM a játékosok hitét abban, hogy amit akarnak, valóban sikerülni fog.

A bolyongók

Ezek a valamik a hamis megvilágosodást nyert szerzetesekből lettek. A démoni sík rabjai, akárcsak a karakterek, de szellemlények, ezért jellemük berögzült és mindannyian örültek kissé. A maguk módján részei a démonúrának, mert mélyen hisznek a hamis tanok többségében. De mindüknek van valamilyen személyes indoka, rögeszméje, ami miatt csak a testi létezését tagadta meg és nem érte el a teljes nihilt. A bolyongók nem váltak semmivé, hanem szellemlényekké lettek.

Ezeket a karaktereket beszervezett játékosok alakítják. Valóságról-valóságra (csapatról-csapatra járnak), ha feltűnnek valahol, ott rögvést megszűnik minden rém. Olyan erősen hisznek benne, hogy a valóság csak hazugság, hogy nyomban elsőpriki, megsemmisítik az adott valóságot benépesítő összes rémet. Ilyenkor a karakterek körül csak a kolostor üres, csupasz falai maradnak (mint a játék kezdetén), egyedül a bolyongó lesz jelen.

Távoztukkal a rémek csak kis idő múltán térnek vissza.

Minden bolyongó hajlandó rá, hogy egy karaktert magával vigyen valamelyik alternatív valóságba – hogy melyikbe, azt persze ő találja ki. Ehhez azonban meg kell őt győzni. Meggyőzni csak olyan módon lehet, ami összhangban van a személyiségével és kapcsolódik a rögeszméjéhez. Így aztán nem árt, ha játékosok beszélgetnek a bolyongókkal, igyekezzenek kiismerni őket és megértetni gondolkodásmódjukat.

Az elveszejtő

„Nincsen semmi, ami van, egy való van: a Viszály!”

Szerinte semmi más nem létezik, csak az örök elmentét. Minden kétpólusú, a valóság csak szíkra a két pólus között. Ezért aki ragaszkodik az élethez, a valósághoz, a világ változékonyságához, az ne szűnjön meg



viszálykodni; aki pedig elmúlni vagy halni akar, az bé-
küljön meg.

A karaktereket minduntalan vitára, ellenségeske-
désre bízta. Szerinte a párhuzamos valóságok is vi-
szályból születtek és csakis úgy szüntethetők meg.
Azt javasolja, átvissz valakit oda (csak egy embert), aki
ölje meg az ott létezőket, mert ezzel megszüntetheti
magát az adott valóságot is.

A bolond

„Nincsen semmi, ami van, egy való van: ÉN magam!”

Mindenki mást csak maga által teremtett illúzió-
nak tart. Senki és semmi más nem létezik szerinte,
csak ő maga – ő az egyetlen és egyszemélyi Isten.

A karaktereket is saját fikciójának tartja, akárcsak
ezt az egész furcsa világot, meg azokat a más embere-
ket a többi valóságban.

Nem javasol semmit nekik, hiszen nem is léteznek.
Lehetetlen meggyőzni, csak vigyorgva, leereszkedő ér-
deklődéssel figyel, hogy saját kis képzelet-kreatúrái
mivel foglalatostkodnak. De hát amíg jelen van, nincsen
rémek... a karakterek pihenhettek, a játékosok meg –
ha úgy gondolják – unatkozhatnak.

A filozófus

„Cogito ergo sum! Nincsen semmi, ami van, egy való van:
a Gondolkodás.”

A valóság és az egész világ csak fikció, igazából
nincs is, csak elhittetünk magunkkal, hogy létezik, mert
a megteremtett sémák segítségével hatékonyabban mű-
ködhetünk (gondolkodhatunk). Mi magunk sem léte-
zünk (csak a gondolataink léteznek), magunk elé vetít-
jük a valóságot (ami egyébként nincs is). Lám, az álla-
tok, a növények mennyivel kevesebbet látnak a világ-
ból, mert nincsenek bonyolult gondolataik (mert ők
maguk nem bonyolult gondolatok). A kövek pedig nem
is érzékelnek (nincsenek is, csak a képzeletünkben)!

Hogy mások léteznek-e, azt az ember nem tudhat-
ja. De aki kételkedik benne, vajon létezik-e egyáltalán,
az már gondolkodik, tehát biztosan létezik.

A világ nem több, csak egy szép filozófiai rend-
szer, egy összetett gondolatalkísérlet, amelyet azért al-
kottunk, hogy megszabaduljunk a paradoxonoktól.
Hiszen lássuk be, a valóságtól gondosan távol tartjuk
a paradoxonokat, még démonnak is elneveztük és üd-
dözzük őket, mert ártalmunkra vannak. De ugyan
mit ártathatnának nekünk, ha hús-vér, valóságos lé-
nyek lennének? Akkor mit ártathatnának nekünk?
Azért rettegünk a démonoktól, mert jól-rosszul mű-
ködő gondolatok vagyunk és létünket, működésün-
ket a paradoxonok tönkretelhetik.

A karaktereknek azt javasolja, ne féljenek az ellent-
mondásoktól és a paradoxonoktól, mert azok részei a
világnak. Azok a valóság igazi természete, mert a gon-
dolatok bonyolultak és könnyen ellentmondhatnak
egymásnak. Amit mi látunk, az csak hazug önámítás,

gondolataink épségének megőrzéséért. Fontos felolda-
ni a paradoxonokat, de nem hazugságok és önámítás
által. Ha nem tudjuk megmagyarázni létüket, inkább
fogadjuk el őket, akkor nincs szükségünk a világra, ezt
az egész átkozott, hazug valóságot megtagadhatjuk.
Így igaz természetükben láthatjuk meg a dolgokat: el-
vont gondolatok formájában.

„Gondolkodjatok elvontan! – mondja ő – És megszaba-
dultok minden bekötőtől!”

A mesélő

„Nincsen semmi ami van, egy való van: ami már elmúlt.”

Szerinte a jövő kiszámíthatatlan és kaotikus, a jelen
csak ábránd, amit kedvünkre formálhatunk, de a múlt
igenis létezik. A múlt olyan, mint az író tolla alatt rögzü-
lő és valóra váló álmok. A múlt örök és eltörölhetetlen.

Történetet mesél, ezekkel traktálja a csapatokat.
Faggatja őket a múltukról, és elmeséli azoknak a múlt-
ját (előtörténetét), akikkel korábban találkoztak. Tőle
könnyen meg lehet tudni, hogy minden csapatot a
Zorawa bérelt fel, mindenkit ugyanaz a személy, min-
den előzmény egyezik, csak éppen a személyek egészen
mások. Ő azt állítja, minden csapatnak a múltja való-
ságos, mert a világ – ugye nem meglepő! – paradox.

Igyekszik meggyőzni a csapatokat, hogy a kiutat
csak a múltban lelhetik meg.

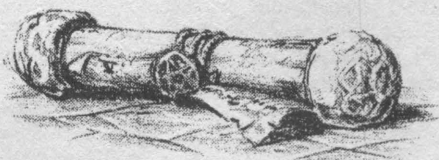
A barátságos

„Nincsen semmi ami van, egy való van: az Egység.”

A világ hazug illúzió, mert mi mindannyian ugyan-
azok vagyunk. Egyetlen lény vagyunk mi mind, unat-
kozunk magányunkban, ezért önmagunkat szórakoz-
tatjuk a valóság képzetével.

Állandóan békíteni igyekszik a legapróbb ellentéte-
ket is. Arra beszéli rá a csapatokat, hogy tartsanak ösz-
sze. Azt is elárulja, hogy sok-sok másik csapat van még
itt rajtuk kívül, más, párhuzamos valóságokban. Azok
éppilyen igaziak, mint akikkel most beszél, más, de
mégis azonos sorsú emberek. Más a történetük, a múlt-
juk, nyilván a jövőjük is, mégis itt vannak. Lám, itt a
Semmiben, ahol a valóság levetközö hamis álarcát és
feltárja abszurd és paradox voltát, itt megmutatkoznak
a hasonlóságok. Mert mindannyian csak ábrándok va-
gyunk, egyetlen töről fakadunk: az Egység, az Egyetlen
Isten meghasadt személyiségei vagyunk mindahányan,
nem létező lények, csak kitalált szerepek. A valóság
éppilyen kitaláció, ahol szerepeinkben önmagunk előtt
tetszeleghetünk.

Nyúl



Egy kardot tartó kéz

J. GOLDENLANE

Naené laza tartásban állt az ivó közepén, és unatkozott.

– Kitépem a beled, te szuka! – ordította az arcába a nálánál két fejjel magasabb rablóvezér.

– Felkötünk, te ribanc! – fenyegetődött félszemű társa. – Lógni fogsz! – szajkózta a harmadik, és miután eme kis ordítózással bemelegítettek a lincseléshez, nekiláttak valóra váltani elképzeléseiket. Azaz a két szélső közelebb lépett, hogy megragadja Naené karját.

Az alacsony, nyomokban már őszülő nő elnyomott egy fáradt sóhajt. Mindig ugyanaz a koreográfia, mindig ugyanaz a végkifejlet! Kurta, vágyakozó pillantást vetett asztala felé, ahol egy alig érintett kacsacomb várakozott, de úgy sejtette, most egy ideig még nem lesz alkalma befejezni vacsoráját. Bár, talán le lehetne beszélni ezt a pár haramiát arról, hogy ily fiatalon öngyilkosságot kövessenek el...

– Rendben, fiúk, most már kiszórakoztatók magatokat! – intette hát őket békésen, miközben negyed lépést hátrált, hajszálra kikerülve a felé lendülő karokat. – Most már mehettek vissza a téhenlegelőre szembekötősdit játszani! És addig is, szívesen meghívlak titeket pár korsó sörre, rendben?

Durva röhögés volt a válasz.

Naené újból felsóhajtott. Sejtette, hogy nem fogják komolyan venni. Egyszerűen nem úgy nézett ki, mint akit komolyan kell venni, ha harcra kerül a sor! Alacsony, napszitta arcú, ötven felett járó nő, széles váll, lapos mell, keskeny csípő, kopott utazóruha. Az egyetlen harciasnak nevezhető momentum az oldalára kötött kard volt, ám Kicsi Testvér sem tűnt első látásra elég marconának ahhoz, hogy elriassza a csöcseléket. Egy alig félméteres, kétujjnyi széles penge, jellegtelen keresztvassal, megviselt, kétkezes bõrmarkolattal ugyan miért hatna fenyegetőnek? Lehet, hogy mégiscsak valami flancosabb ruhában, csicsás fegyverekkel teleagatva kéne járnia?

Ám a helyzet nem adott sok időt küllemén merengeni.

– Kapjátok el! – ordította dühösen a rablóvezér, és maga is előrelépett, hogy megragadja Naené nyakát.

A nő alig fordulva tért ki a felé mozduló kéz elől, majd ráfogott annak csuklójára, és egy rántással megtoldotta a férfi lendületét. A rablóvezér lapos ívben szállva eltűnt az egyik fal melletti asztal alatt.

– Ha most abbahagyjátok ezt az idétlenkedést, akkor úgy veszem, hogy nem történt semmi, és futni hagylak titeket – tett még egy kísérletet Naené a maradék két fickó testi épségének megóvására.

Az asztal alól felharsanó, artikulatlan üvöltés volt a válasz.

Na, tessék, így próbáljon meg az ember kedves lenni, dohogott magában, miközben az egyik talpon maradt rabló kezéből kirúgta a hirtelen ott termő kést, aztán elhajolt, hogy kikerülje a másik által dobott széket. A nehéz tölgyfa bútor a füle mellett zúgott el, majd földet ért, leverve pár asztalt, a hozzájuk tartozó vendégekkel együtt.

Naené röpké pillantással ellenőrizte, hogy megvan-e még a vacsorája, közben pedig gyomorszájon vágta és lefejelte a meggondolatlanságában újabb szék után nyúló pasast, majd miután megnyugodott, hogy az ő asztalát elkerülte a dülás, fellelegzett, és térdén rúgta az imént még késsel hadonászó fickót, hogy az a földre bicsaklott. Ám ellenfeleit még ez sem fogta vissza, a szeme sarkában látta, hogy az egyik asztal megemelkedik, majd felborul, és alóla előbukkan a megtépázott vezér.

Csak ekkor ítélte úgy, hogy itt az ideje kardot rántani.

„Na végre, már azt hittem, kihagysz a mókából!” méltatlankodott Kicsi Testvér, mikor Naené keze markolatára kulcsolódott. „Amúgy mögötted is vannak ketten, és őlni vágyunk” tette még hozzá barátán.

„Tudom” gondolta Naené, aki nem volt süket, és már fordult is. Kardmarkolattal vágta állcsúcson a mögötte lopakodó banditát, hogy az nekitántorodott társának. Mindketten elterültek a földre.

„Hé, én kard vagyok, nem bunkósbot!” kérte ki magának a hozzá méltatlan bánásmódot Kicsi Testvér, de Naené nem figyelt rá. Gyomron rúgta az épp felé tartó bandavezért, majd könyökkel halántékon csapta, miközben félrelépett egy másik rátámadó alak elől. A lé-

pést fordulás követte, majd újabb ütés, ami egy életre átrendezte a soros rabló arcvonásait.

„Adj nekik!” lelkesedett a harctól megrészegült Kicsi Testvér, Naené viszont – veszületett végtelen optimizmusával és az emberi józan észben vetett megintathatatlan hitével – még mindig bízott a kérdés békés rendezésében, hát kilépett támadói közül, és felugrott arra a sarokasztalra, ahol pár perccel ezelőtt még nyugodtan vacsorázott. Börcsinás lába pontosan a tányér és a félig teli sörökupa között érkezett a deszkára. Nagyon ügyelt rá, nehogy felborítson bármit is, ha már eddig elkerülte a vész azt a szerencsétlen kacsacombot, meg a hozzá tartozó fél pohár sört!

Közben az öt bandita is összeszedte magát, feltápaszkodtak a padlóról, padok alól, és bosszú után lihegve, bár egyelőre tisztos távolságot tartva körbevetették az asztalt. Láthatóan még mindig nem értették meg, hogy nincsenek egy súlycsoportban az áldozatuknak tekintett, magányos nővel. Naené agya pedig elborult, mint mindig, ha ily mértékű szűklátókörűséggel és ostobasággal volt kénytelen szembesülni.

– Elegem van belőletek, marhák! Kotródjatok, mert innentől kezdve minden kardcsapásom egy emberéletbe fog kerülni! – ordította őszinte haraggal, és egy pillanattal komolyan is gondolta. A banditák viszont még negyedennyi ideig sem hittek neki, hát bevette a végső érvet:

– A nevemre esküszöm, és bizonyos vagyok benne, hogy nevem nem cseng idegenül! Naené vagyok! – vágta ki nagy haraggal, és erre már meghököltek a banditák.

– A Vércsomjas! – nyögte egyikük.

– A Numabeli Bajnok! – kiáltotta egy másik.

– A Néma Gyilkos! – suttogta a harmadik, és a lelkükben feltámadt félelem elsodorta a bosszúvágyat, no meg a küzdeni vágyást. Pillanatok alatt véget ért az affér!

Egymás sarkát taposva tódultak ki az ivóból, majd hallani lehetett, ahogy lovaikra pattantak, és hangos kurjantásokkal ösztökélve hátaikat elvagtattak. Mögöttük csak a néma csend maradt, amit alig-alig tört meg a nyitva hagyott ajtó megalozatlan sarokvasainak nyikorgása, ahogy a huzat megmeglökte lapját.

Naené könnyedén lehuppant a padlóra, ami bezzeg nyekkeni se mert, majd oda sem figyelve, pusztán rutinból combjába törölte amúgy tiszta kardját.

„Legközelebb ne végy elő, ha csak játszadozni van kedved!” hisztizett Kicsi Testvér. „En kard vagyok, nem harci zászló, akit épp csak meglengetnek az ellen orra előtt! Ezerszer megmondtam már, ha hozzám nyúlsz, akkor öl is, ne csak a legeket hajkurászd!”

– Kuss – morogta Naené, majd hüvelyébe lökte a kardot. Aztán pár pillanatig élvezte a jól megérdemelt csendet és nyugalmat.

– Ó, méltóságos asszonyom, mily öröm számomra, hogy elzavarta ezt a söpredéket! – harsant aztán fel a

sokkból magához térő fogadós hangja. A fiatal, piperkőcösen öltözött férfi már belépésekor undorral töltötte el Naénét, pedig akkor még csak pár szóra méltatta, és gögösen átnézett a feje felett a negédes mosolyú és pénzsóvár tulaj.

– Semmiség! – legyintett hát, és visszaült vacsorájához. Jót húzott kupájából, és tüntetően elnézett a fogadós mellett, remélve, az ért a célzásból, és nem háborgatja tovább. Ám frászt!

– Ön valóban a nagy Sárkányölő Naené, akiről oly sok, csodás legenda járja?

– Valóban – bólintott megtörtén Naené. És ez most már így fog menni egész este! Hát megérte annak a fél tucát gazembernek az élete, hogy le kellett lepleznie magát?

– Ó, mily remek, hogy a dicső Naené, a Nagytanács Örökös Tiszteletbeli Küldötte a vendégem! – lelkesedett tovább a fogadós. – Micsoda megtiszteltetés, micsoda csoda! És ahogy előlépett a sarokból, mikor azok a haramiak besereglettek! Micsoda bátorság, micsoda büszkeség! Nekem, meg kell vallanom, inamba szállt a bátorságom, és már azon féltem, micsoda iszonyú kárpótlást kell fizetnem előkelő vendégeimnek, ha kirabolják őket! Ám maga előlépett, és elzavarta az akasztófára való gazembereket! Micsoda elegancia, micsoda hősiesség!

Micsoda barom, sóhajtott magában Naené, és a tányérjára koncentrálni igyekezett kilépni a fickó fecsegéssel teli univerzumából. Csak abbahagyja egyszer ez a marha! De nem hagyta.

– Remélem, lesz oly kedves, hogy elfogadjon egy kisebb összeget, hálám jeléül! Nyilván a jelenlévő hölgyek és urak is szívesen adakoznak a hősnek, aki megmentette őket, én pedig még az unokáimnak is büszkén mesélhetem majd, hogy megvendégeltem Halálhozó Naénét! – hadarta lélegzetvétel nélkül a tulajdonos, körbeintve vendégein. Aznap este telve érkezett a postakocsi, a nőn kívül még nyolcan ültek az ivóban. Nyolc megszeppent, békéhez és nyugalomhoz szokott polgárember.

– És persze azonnal megnyitom a jobbik szobámat! – folytatta a fecsegést a tulaj. – Az az igazság, hogy az a Nagytanács futárainak van fenntartva, másnak nem lehetne kiadni, ezért is mondtam a hölgynek, amikor megérkezett, hogy már nincs szobánk, de hát akkor persze még nem tudtam, hogy ön Naené, Aki Nem Hátrál Meg! Így persze azonnal adom a kulcsokat, a fi-am meg felviszi a csomagjait. Aztán, gondolom, lesz kedves leülni közénk, és hőstetteiről regélni! Majd összetoljuk az asztalokat, maga kapja a legjobb helyet, a kandalló mellett. Hogy vágyom hallani ezer csodás kalandját! A feleségem egy szót sem hisz belőlük, de ugye, mind igaz? – kérdezte, és Naené nem habozott kihasználni a pillanatnyi csendet.

– Fogadás, kérlek, figyelj ide egy kicsit! Először is, letöröm a két kezéd, ha gyűjtést mersz rendezni a vendégek között az én díjazásomra! Amit tettem, azt szíveségből tettem, és jobb ez így nektek, mivel nem hiszem, hogy mindannyiótoknak együttesen lenne annyi pénze, amivel akár csak egy kardcsapásomat meg tudjátok fizetni. Másodszer, ha beléptemkor nem adtál szobát, akkor most ne másítsd meg a döntésed! Az istállóban alszom, ott legalább nem leszek szem előtt. Harmadszorra pedig én nem vásári mutatványos vagyok, aki a csöcselék kénye-kedvére táncol. Ha már minden kötél szakad, én inkább véghez viszem a hőstetteket, nem pedig mesélem azokat! Világos?

A fogadás nagyot nyelt, ahogy Naené hideg tekintete a szemébe mélyedt.

– Világos – nyögte, mire a nő elmosolyodott.

– Helyes! Kérdésekre válaszolva pedig... csak azt mondhatom, hogy a rólam szóló legendák túlnyomó többsége mese. De mivel ezt úgy sem fogadod el tőlem, hát higgy, amit akarsz! A lényeg, hogy hagyj békén, és értesd meg a vendégeiddel, hogy aki meg meri zavarni éjszakai nyugalmaikat, annak levágom a két kezét! – fejezte be zordan, aztán felállt, és magához ragadva hűlő vacsoráját, kiment az istállóba.

Ennek az estének is lőttek, állapította meg magában, miközben elvackolt egy üres bokszbán, és végre elfogyasztotta a kacsacombot, meg a maradék sört. Az alig pislákoló mécses, a tömény trágyaszag, meg az egyéb kellemetlenségek nem zavarták, ez még mindig jobb volt, mint odabent! Az ivóban legfeljebb egy nyíltszíni kiselőadás keretein belül vacsorázhatott volna meg! Utálta, ha mindenki őt bámulja, meg azt is, mikor állandóan a kalandjairól faggatják.

Hát maradt kint, és miután jóllakott, elheveredett a szalmán, kezébe vette Kicsi Testvért, és megpróbált elaludni. Fáradtsága ellenére is sokáig forgolódott, értelmetlen fejtörésre pazarolva az időt, mire végre elnyomta az álom. Tán negyed órát pihenhetett, mikor valami nem az istállóba illő nesz felébresztette.

Szeme azonnal felpattant, teste megfeszült, és buzgón fülelve meredt bele a tökéletes sötétségbe, az őt felkeltő zaj eredetét kutatva. Hamarosan ismét megreccsent a feje felett valami, majd újra és újra, mintha valaki járt volna a szénapadláson.

„Valaki jár a szénapadláson” érkezett szinte azonnal Kicsi Testvér üzenete.

„Ki hitte volna?” sóhajtott mentálisan Naené.

„Most arra akarsz utalni, hogy semmi hasznát sem látod remek képességeimnek?” sértődött meg a kard. „Te tényleg azt hiszed, hogy azzal a két félsüket füleddel észrevennél bármit is, ami csendesebb, mint egy lopakodó bivalycsorda?”

„Ó, ilyesmi fel sem merült bennem!” visszakozott Naené, miközben buzgón fülelt. Az idegen pontosan a

feje felett járhatott, és megállás nélkül ment tovább. Majd, csupán a zajokból ítélve elvágódott, feltápáskodott, kurtán káromkodott egy sort, lépett kettőt, beverte a fejét, majd leesett a nyitva hagyott padlásfeljárón, egyenesen az oda feltornyozott szalmakupacra.

Naené hang nélkül felemelkedett.

– Ha megmozdulsz, megöllek – sziszegte a feketeségbe, és azonnal földre is lépett, hogy kitérjen az esetlegesen felé vetett török elől.

– Elnézést, én csak...

– Csend! – parancsolta Naené, majd az idegen mögé osont.

„Fiatal suhanc, zavaros gondolatokkal. Elképesztő káosz uralkodik a fejében, egy ép hangulatfoszlányt sem vagyok képesek elkapni, de nem tűnik veszedelmesnek. Szerintem nem kell komolyan venni” fecsegett közben Kicsi Testvér, majd még hozzátette: „Öld meg, vagy zavard haza a mamája szoknyája mellé, aztán pihenjünk tovább!”

„Mindjárt!” intette türelemre kardját Naené, ő már tudta, ki az illető. A postakocsi egyik utasa, egy pisze orrú suhanc, ki magányosan üldögélt csekélyke vacsorája mellett, mikor Naené belépett a fogadóba.

Már csak rutinból is az volt az első dolga megérkezése után, hogy alaposan megszemlélte a bentlővöket, és azonnal megakadt a szeme a gyereken. Ismerősnek tűnt, vagy még inkább egy régi ismerősére emlékeztetett, de nem tudott rájönni, kire. Így most érdeklődve várta, miért kereste fel a gyerek.

Kicsit még szoktatta a szemét a sötétbe, és amikor már ki tudta venni a suhanc nyurga, a szalmán térdelő alakját, ismét megszólította.

– Ki vagy, és mit keresel itt?

– Urisz fia Zenam vagyok, és elnézést kérek, hogy háborgatom! – felelt ideges hangon az árny. – Beszél-nem kell önnel, Vészvihar Naené!

– Vészvihar? Vészvihar Naené? – visszhangozta a nő, és majdnem felkacagott. – Hah, ezer nevet aggat-tak már rám, de így még nem szólított senki!

– Az utazai egyetem mágiszterei nevezik önt ezen a néven – magyarázkodott készségesen a Zenam nevű ifjú.

– Ó, a híres utazai mesterek! – ismételte Naené, és örült, hogy a sötét elrejtí gúnys mosolyát. A sok madárijesztő, hogy milyen képet vágta, amikor végigkergette azt a ribanc Ojrát az egyetem évszázados falai között! Az volt ám a felfordulás! A fél épület romba dőlt, míg párbaját vívta a lélekabló boszorkánnyal, aki gyógyító varázslónőnek álcázva élt Utazában. De megölte őt is.

Aztán persze nem akaródzott fizetni a nagynevű mestereknek, hosszan károgtak, az okozott kárt emlegették, de rövid úton megértette velük, hogy azok a bizonyos károk sokkalta komolyabbak is lehetnek, tesztem azt, némely mágiszter akár kezét, lábát vagy bár-

mely más nemesebb szervét vesztheti, ha magukra haragítják Örjöngő Naenét. Így végül persze megadták a kialakult pénzt, de a feszült viszony hosszú éveik megmaradt. Lám, ezek szerint még mindig jól emlékeznek rá arra felé!

Ám ez már vagy három évtizede esett, és Naené rég eltemette a nagyképű mesterek iránt érzett haragját és megvetését.

– Mi közöd neked az ottani egyetemhez? – kérdezett hát tovább, és közben könnyedén nekidőlt az istálló falának.

Az ifjú, aki tőle pár lépésre térdelt, neki háttal, a padlón felhalmozott szénán, meg sem kísérelt az őt kérdező hang irányába fordulni, a semmibe nézve válaszolt.

– Diákja vagyok a híres egyetemnek! – húzta ki magát nevenséges göggel.

„Tudóspalánta. Lékeljük meg a fejét, mielőtt szétfeszíti az a rengeteg tudás, amit az egyetemen töltögetnek bele!” morogta Kicsi Testvér, aki sosem tartotta sokra az elméleti szakembereket.

– Hát ez már igen szép – felelt halálos komolysággal a nő, oda sem figyelve kardja közbeszólására. – És hogy sikerült a záróvizsgád?

– Ööö... sehogy. És épp ezért mertem megzavarni önt, Vészvihar Naené! Most ősszel fejeztem volna be tanulmányaim, de hat napja kaptam kézhez apám levelét, melyben hazarendel. Nyilvánvalóan valami nagy baj eshetett otthon! És pont most ez a véletlen találkozás, hogy egy egyszerű, útszéli postakocsi állomáson összefutok a teremtet világ legjobb harcosával! Nem lehet véletlen! Bizonyosan valamely felsőbb erők rendezték így! Az a gyanúm, hogy otthon szükség lenne az ön segítségére, hát ezért vagyok itt! Hogy segítséget kérjem! – vágta ki, majd lélegzetvételnyi szünetet tartott.

Merthogy lélegzetet kellett vennie, legalábbis ennyi egy lélegzetre elhadart marhaság után már illenék, vélekedett Naené, aki égbeszökött szemöldökkel hallgatta, de mielőtt közbeszólhatott volna, az ifjú folytatta.

– Természetesen nem kérem ingyen, és azt is sejtem, nincs módomban annyi pénzt adni, ami elég lenne. Ezért inkább saját szolgálataimat ajánlom fel viszonzásként.

Naené zavartan pislantott kettőt.

– És mégis, miben tudnál te az én szolgálatomra lenni?

– Jelenleg, azt hiszem, semmiben – kezdte óvatosan Zenam, majd gyorsan folytatta. – De ha elmúlik a vészcsaládod feje fölül, apám bizonyosan visszaküld az egyetemre, ahol letehetem a vizsgát, és mivel szép reményű tanulónak tartanak, utána feltehetőleg bevezetnek a magasabb misztériumokba is. Ha pedig mágiaértő mester leszek, bizonyosan tehetek valamit még egy oly híres és nagy nevű hőst is, mint Vészvihar Naené!

„Mondtam, hogy tele van a feje zavaros gondolatok-

kal!” kommentálta az ajánlatot azonnal Kicsi Testvér, és Naené, kivételes módon szóról-szóra egyetértett vele.

– Van valami halovány fogalmad arról, hogy milyen „vész” lebeg a családod feje felett, ami miatt apád hazahívott? – puhatolódzott óvatosan.

– Nincs – válaszolta egyszerűen Zenam.

– És ha mondjuk semmi más, mint hogy meghalt egy távoli rokon, és el kell menni a temetésére?

– Nem ilyen jellegű a probléma. Ha csak annyi lenne, azt megírta volna apám. De nem írt semmit, azaz nagy lehet a baj – mutatott rá az ifjú.

– És ha valami olyasmi, amiben egy egyszerű harcos nem segíthet?

– Nem is egyszerű harcost hívok segíteni, hanem magát Vészvihar Naenét! Ha pedig mégsem tudna semmit tenni, ez esetben már előre bocsánatát kérem, hogy idejét raboltam, és természetesen ugyanúgy rendelkezésére állok egy később megteendő szolgálattal, mintha valóban szükség lett volna a közreműködésére.

– Tehát az apád mindenféle indoklás nélkül hazahív, te ebből úgy sejtéd, valami baj van otthon, aminek elosztatásához egyenesen az én segítségemet kéred, holott fogalmad sincs ezen koránt sem biztos, hogy létező baj természetéről, és ráadásképpen cserébe egy tetőleges szolgálatot ajánlasz fel, mint szép reményű, ám mindössze esetleges mágusnövendék, akiből egyszerűen, talán, valóban varázsló lesz – szögezte le a nő.

– Igen – bólintott Zenam, bár a gesztus elveszett a sötétben.

„Szerintem sem épeszű”, helyeselt Kicsi Testvér. ”Vágyuk fel a hasát, vagy fejezzük le, aztán aludj tovább!” tette még hozzá.

Naené csak megrázta a fejét.

– Becses ajánlatod, fejezzük talán ki úgy, hogy mélyenszántó gondolatokat ébresztett lelkemben. Ám ha nem haragszol, szeretném meggondolni a dolgot. Napfelkeltekor légy az ivóban, ott adom meg a végső választ! Most pedig hagyj magamra!

A gyerek azonnal talpra kászálódott, majd meghajolt a semmi felé.

– Köszönöm, Vészvihar Naené! – búcsúzott, majd egyenes léptekkel távozott.

Naené az utolsó pillanatban ragadta karon, és állította meg.

– Ez itt veled szemben tömör fal. Az ajtó arra van! – fordította irányba.

– Ó. Köszönöm – felelt zavartan a gyerek. Talán csak egy araszra volt az arca Naené árnyától, és a nőnek hirtelen végtelen ismerősnek tűnt a nálánál talán egy fejjel magasabb, nyurga alak, a sötétben épphogy kivehető pisze orr. De még mindig nem tudta, honnan.

– Na, menj! – eresztette útjára, és a suhané immár baj nélkül távozott, magára hagyva a nőt.

– Vészvihar! Még hogy Vészvihar, megáll az eszem,

hogy mit ki nem találhatnak egyes pihentagyú szobatudósok! – kuncogott fel végül Naené, mikor ismét egyedül maradt, majd lefeküdt, kezét rákulcsolta Kicsi Testvér markolatára, és újból megkísérelt pihenni egy picit.

Most a kardja nem hagyta.

„Hé, Naé, azt kell hinnem, hogy elvesztetted az eszed! Te képes vagy komolyan venni egy ilyen... hogy is nevezzem, mert hogy ajánlatnak nem ajánlat, az biztos!”, háborodott fel.

„Még hogy komolyan! Ne szórakozz velem, ez volt a legmegalapozatlanabb és leghebehurgyább kérdés, amivel valaha is hozzám fordultak, dehogyan veszem komolyan!”, kérte ki magának Naené.

„Akkor miért nem küldted el a fenébe? Azt már nem is kérdezem, miért hagytuk, hogy a saját lábán távozzon, mert erre úgyis elő tudnál adni valami nyakatekert magyarázatot, de azt már nem vagyok hajlandó elfogadni, hogy esetleg meg is alkuszol vele! Arról nem is beszélve, hogy megígérted Ginelungnak, hogy elviszed neki Azaszan fejét! Szóval, van dolgunk elég, eddig is csak az időt loptuk, ne késlekedjünk tovább!”

„Testvére, én nem azt ígérted Ginelungnak, hogy megcsinálom, amire kért, hanem azt, hogy meggondolom, hogy megcsináljam-e. Nem ugyanaz!”, igazította helyre kardját Naené.

„Mit kell azon meggondolni, remek ajánlat!”

„Igen, de nekem mégsem tetszik.”

„Félsz Azaszanról? Ugye nem, megölné a szégyen!”

„Nem félek, mert annak semmi értelme sincs, ha az ember reszketésre pazarolja csekélyke szabad idejét. De neked is tudnod kell, sőt, neked kell csak igazán tudnod, hogy minden küzdelem kétesélyes! Azaszan veszedelmes, arról nem is beszélve, hogy sötét szelek dagasztják hajójának fekete vitorláit! Nem véletlenül javasoltam Ginelungnak, hogy ne engem fogadjon fel, hanem inkább egy hadsereget. Mindent összevetve igenis életveszélyesnek tartom ezt a munkát, bár úgy sejtem, több esélyünk van győzni, mint belehalni” összegezte véleményét komoran.

„Szerintem is. Akkor meg?”

„A jutalom.”

„Kevéselled? Gondolj bele, húsz évet fiatalítana rajtad! Sosem kaptál még ennél többet!”

„Igen, de...”

„Attól félsz, nem tudja megadni?” vágott közbe Kicsi Testvér, ami tekintve egy mentális párbeszéd tempóját, nagyon szép teljesítmény volt, még tőle is.

„Meg tudja adni, ha akarja” vélekedett Naené. „Hisz már a nagyapám korában is ő volt a Nagytanács Első Mágusa, nyilván ismer fiatalító igéket. Csak tudod, én nem érzem öregnek magam!”

„Én viszont öregnek érzek! Húsz éve még könnyedén felváltuk volna az ivóban annak az öt gazembernek a hasát. Legfeljebb egyet hagytunk volna meg, de

azt is erősen megcsonkítva, hogy legyen hírmondó, aki elmeséli, miféle harcban győzött ismét Vérivő Naené.”

„Testvére, te összekevered az öregséget a megfontoltsággal! Ha meg is fiatalodnék, attól sem válnék megint azzá a hebehurgya, dicsőségre és hírnévre éhes csitrivé, aki találkozásunkkor voltam!” háborodott fel Naené. „Ha rám is olvassa Ginelung azokat az igéket, legfeljebb a testem lesz húsz évvel ifjabb! És értsd meg, nem akarok csak azért megküzdeni Azaszával, hogy egy kicsit jobbak legyenek a reflexeim, meg erősebbek az izmaid.”

„Na és azért, hogy ne fájjon többet a térded, és ne mondd a hamut mamunak?” kontrázott Kicsi Testvér.

„Eh, rendben, persze, hogy sokat számítana, nyilván utána sokkal jobban bírnám a harcot! De ugyan minek? Így is én vagyok a legjobb, nincs rá szükségem, hogy még jobb legyek!”

„Most te vagy a legjobb! De mondjuk húsz év múlva?”

„Azért kockáztassam az azonnali halált, hogy esetleg tovább éljek húsz évvel?” csattant fel Naené, Kicsi Testvér pedig továbblépett, látva, ennek a kérdésnek a feszegetése zsákutcába vezet.

„Na jó, tegyük fel, magadra nem gondolsz, mert már nagyon vágysz egy nyugis sírhelyre, de akkor is, legalább az én érdekeimre figyelhetnél! Mi lesz velem, ha annyira meggyöngül a kezed, hogy még engem sem tudsz megemelni? Na? Felakasztasz a szobád falára, és napi huszonnégy órában sápitózol előttem, hogy bezzeg amikor még együtt jártuk a világot, közben meg kicsorog a tejbepapi a szádból? Erre is gondolj, amikor kijelented, hogy nem akarsz megfiatalodni! És egyébként is, ne merd azt mondani, hogy annyira elviselhetetlen lenne megint tisztán látni a másfél méternél távolabbi tárgyakat!”

„Ne szidd a szemem, nincs még annak semmi baja! Bár rendben, elismerem, azért nem lenne rossz megint harmincévesnek lenni.”

„Harminchatnak. Ha húsz évet fiatalítanak rajtad, Naé, akkor az még mindig harminchat! Ezt jól védse bele abba a kusza szerkezetű agyaskádba, világos?” csattant fel Kicsi Testvér, majd tüntetően és hangosan elkezdett birkákat számolni.

Naené nehézkesen rekesztette ki a tudatából a zöld mezőn ugrabugráló gyapjúgomolyagokat, de végül elaludt.



Másnap a nap előtt kelt, vagy jó órával, de még a szürkület világossága is elég volt, hogy tisztán lássa a tegnap még oly zavaros problémáit. Hát döntött, és mint mindig, nem habozott utána cselekedni sem.

Legelőbb bedőngetett a fogadós szobájába, és még

az ajtón keresztül elárasztotta pergő parancsaival, minek nyomán aztán felbolydult az amügy csendesen ébredező hajnal. Mikor Zenam megjelent az ivóban, pontosan együtt a fák mögül előbukó, giccsesen rózsaszín napfénnel, Naené már nagyjából befejezte reggelijét, és épp azon merengett, hogy töltsön-e egy második pohár bort, vagy már ez az egy is elegendően meg fogja viselni a gyomrát?

Mikor meglátta az ifjút, hagyta a fenébe az aggodalmaskodást, töltött, és magához intette a gyereket.

– Döntöttem, hajlandó vagyok felajánlani neked a kardom – kezdte, aztán azonnal leintette a hálálkodni kész Zenamot. – Csend! Szigorú feltételeim vannak, nem biztos, hogy tetszeni fognak, de egyikből sem engedek!

– Kész vagyok őket elfogadni! – készségeskedett a gyerek, és szemében az örülettel határos, tengernyi lelkesedés csillogott. Világosan látszott, hogy életét is szívesen adná, ha a nő kéri. Naené viszont megtanulta már félni a vakhitet és a feltétel nélküli rajongást, hát megborzongott a suhanc pillantásától.

Hogy már megint mibe mentem bele, sóhajtott magában, és egy pillanatra megingott hajnali határozottsága.

„Még mindig rövid úton elintézhetik a problémát, meg a gyereket. Csak egy kurta vágás!”, susogta Kicsi Testvér, aki hajnalban oly mértékben kétségbeesett a nő döntésén, hogy elébb magába akart dőlni, majd ragaszkodott hozzá, hogy kovácsolják át ekevassá, mert nem akarja túlélni Naené agyának megbomlását. Végül persze abba hagyta a hisztizést, de nem törődött bele a helyzetbe.

– Tehát, az első szabály – hessentette el Naené kétségeit –, ha hazudsz nekem, vagy megpróbálsz becsapni, akkor onnantól kezdve szabad vagyok, és azt teszem, amihez kedvem van. És már most hozzáteszem, csak a tisztánlátás végett, hogyha madárnak nézel, akkor feltehetőleg kedvem lesz majd megkurtítani téged egy fejjel.

– Sosem hazudnék Vészvihar Naénének! Hallottam sok történetet, hogy hogyan jártak azon bolondok, kik megpróbálták!

– Kettő: a fizetségem én határozom meg. Általában előre megnevezem a bérem, de most te magad mondtad, hogy egyelőre nincs mit ajánlanod, hát majd később nyújtom be a számlát. És nincs alku!

– Mindenem az öné, Vészvihar Naené! Nem fogok visszakozni, bármit is kér!

– Harmadsorban pedig amikor úgy érzem, a feladat megköveteli, átveszem az irányítást, és akkor nem tűrök ellenkezést! Egyéb helyzetekben viszont azt teszem, amit mondasz, elvégre ezért fizetsz – vont vállat, majd felhajtotta az italát. A torkán végigfutó maró íz azonnal tudatta vele, hogy ez elhamarkodott lépés volt, most egész délelőtt égni fog a gyomra, de úgy érezte,

szüksége van egy kis támaszra, hogy könnyebben vegye saját döntését. Ő nagyon is tisztában volt a helyzet komolyságával, amit az ifjú láthatóan nem fogott fel.

– Számomra megtiszteltetés, hogy elfogadta ajánlatom! – dobott oda egy üres frázist a teremtett világ legjobbnak tartott harcosának hűségéért. A sértést az sem enyhítette, hogy komolyan gondolta ezen frázis tartalmát.

– Igen, számodra megtiszteltetés! – csattant fel Naené. – Az elmúlt évtizedben talán ha féltucatszor adtam el a kardom, hát becsüld meg magad! Most pedig készülj, odakint már nyergelik a lovainkat!

– Elnézést, nekem nincs lovam, én a postakocsival jöttem... – nyögte Zenam, de Naené leintette.

– Nekem sincs, de hajnalban megvettem a kocsi hat lovát. Kettőt málhásnak, kettőt lovagolni, kettőt meg cserének.

– És adták? Egy vagyonba kerülhetett! – hűlt el a gyerek.

– Igen, és ráadásul a te vagyonodba. Ne feledd, a legvégén te fogsz kifizetni mindent! – biztatta a nő a suhancot.

– De... de miért volt erre szükség? Ennyire sietnénk?

– Én abból indulok ki, hogy az otthonodban valami baj van, tehát mielőbb oda kell érünk. Bár ehhez persze két ló is elég lett volna. Csak éppen én azt is akartam, hogy a postakocsi ne tudjon tovább menni.

– De minek? – sóhajtott elhaló hangon Zenam, aki eddigre már kiszámolta, hogy mennyibe kerülhetett a hat ló megvétele, a kocsis és a fogadás megvesztegetése, továbbá az utasok kárpótlása a késedelem miatt.

– El akarok tűnni a környékről, mielőtt elterjed, hogy a híres Naené erre jár. Hidd el, egyikünknek sem hiányzik a felfordulás, ami követni szokott, ha nem álneven utazom. Neked is azt javasolom, senkinek, még apádnak se mondd el, ki a kardot tartó kéz melletted! Szólíts harcosnak, vagy testőrnek, és ha utánam érdeklődnek, mondd azt, hogy csak egy holdhónapra béreltél ki, a hosszú utazás viszontagságaitól való félelmedben.

– De nem vár rám hosszú utazás! Holnap délre elérjük Shaddakot! Mert hogy Shaddak városának környékén van a birtokunk, ahol apám vár rám – magyarázta a suhanc.

– Nézd, kölyök, ha nem a hosszú útra béreltél, hát nem arra, majd hazudsz valami mást. Rád bízom, mit! Csak ki tudsz találni valami hihetőt, elvégre mi másért palléroztatod az elméd az egetemet? Most pedig menjünk, mielőtt a többi vendég felébred, és elkezd kárálni a lovak miatt!



A hat lóról hamarosan kiderült, hogy remek jószágok, gyorsabban haladtak, mint ahogy Naené remélni merte

volna. Estére már ő maga fogta vissza az iramot, hogy nehogytúl hamar megérkezzenek.

– A kövezett úton kell menni, majdnem a városig, amíg egy nagy fűzfaliget nem következik. Ott kell lefordulni balra, és onnan már csak egy óra lovaglás – magyarázta Zenam.

– Tehát át az Öregréten – bólintott Naené alig odafigyelve, és elhatározta, hogy a következő alkalmas helyen lepihennek. Akkor nagyjából másnap késő délelőttre érhetik el a birtokot, ami ideális időpont az érkezésre.

– Igen. Honnan ismeri a környéket, Vészv... ööö, honnan ismered a környéket, testőr? – hökkent meg a suhanc.

– Sokat utaztam, jól kiigazodom mindenütt az országban, meg a határt övező területeken is! – legyintett könnyedén, de alig figyelt oda a gyerekekre, Kicsi Testvér szinte folyamatosan lekötötte.

„Bolond voltál, hogy elvállaltad ezt az ostoba feladatot! Már rég Azaszan nyomában loholhatnánk!” szajkózta a kard.

„Hidd el, végiggondoltam, hogy mit csinálok! Nem akartam egyenesen Azaszan fejéért indulni. Nem érzem magam késznek egy ekkora megmérettetésre. Ha jól emlékszem, az elmúlt két évben szinte semmit sem csináltunk, csak jártuk a világot, és süttettük a hasunkat a nappal. Kíváncsi vagyok, mennyire rozsdálltak be az izmaim. Ezt az egyszerű munkát fogd fel bemelegítésnek!” magyarázkodott Naené.

„Tehát félsz Azaszanától!”

„Nem félek! Csak óvatos vagyok, és körültekintő! Amúgy is, szerintem semmi baj sincsen ennek a gyerekeknek a házatáján, vagy ha mégis, hát nem lehet komoly! Semmi perc alatt rendbe tesszük! Ha már nem akarod úgy felfogni az egészet, mint könnyed, felkészítő ujjgyakorlatot, akkor legalább az nyugtasson meg, hogy nem fog sokáig tartani!”

„Ismerlek, Naé, ne akarj hülyeségekkel lerázni! Akármilyen rövid ideig maradunk Shaddak környékén, találsz majd alkalmat, hogy beletenyerelj négy-öt népes darázsfészekbe! Csupa felesleges idővesztés! És egyébként is, arra még nem gondoltál, hogy ez csak egy csapda?”

„Ahhoz túl jó volt a gyerek megjelenésének időzítése! Nem hiszem, hogy a suhanc csak báb lenne.”

„Akkor sem kellene segítenünk neki!”

„Miért ne? Szerintem igenis ráfér, hogy valaki a hóna alá nyúljon!”

„Nem azt mondtam, hogy nincs szüksége segítségre, hanem azt, hogy veszélyes megadni neki! Gondolj bele, ha a te apád váratlanul hazahívna, te is rögtön így reagálnál, ahogy ő? Felfogadnád vakon a teremtet világ legjobb kardját, és a hozzá tartozó, szintén elég színvonalas kardforgató kezét? Ez egyszerűen heb-

rencség! Felelőtlen a gyerek, és felelőtlenségében könnyen galibába kever minket, ami aztán még tovább húzza az időnket!”

„Minek állandóan úgy rohanni, Testvérke? Miért ne tennénk pár apróságot ezért a suhancért!”

„Persze, levett a lábáról az a pisze orra! Látom ám, milyenek látod az arcát! Csak mert úgy néz ki, mint egy gyámolítandó kölyök, te már rohansz is, és gyámoltod! Naé, Naé, ez eddig nem volt szokásod! Siessünk Azaszan fejéért, aztán olvassa rád Ginelung azokat a megfiatalító igéket, mielőtt teljesen szenilis vénaszonnyá válsz!”

„Kikérem magamnak a feltételezést! Nem azért váltam mellette munkát, mert jóképű!”

„Nem, hanem mert emlékeztet valakire, akit nekem nem volt szerencsém ismerni, te meg még gondolatban sem mered megnevezni!” szúrt vissza a kard, aki bejáratos volt Naené elméjének legtitkosabb zugaiba is.

– Hallgass! – csattant fel a nő, mire Zenam felkapta a fejét.

– Tessék?

– Csak annyit mondtam, hogy ott letáborozunk! – mutatott egy út menti kis ligetre Naené, és egészen késő éjszakáig hozzá sem nyúlt kardja markolatához.

De persze együtt aludtak el.



Másnap reggel Naené felvette gyakran használt, fekete maszkját. Nem vágyott rá, hogy akár véletlenül is felismerjék! Aztán csak nézte a mellettük elvonuló tájat, de nem ismerős apróságok után kutatott, hanem a veszélyt leste, mint egy jó testőrnek az kötelessége is. Ám hosszan nem történt semmi említésre méltó, még Kicsi Testvér is hallgatott.

A fűzfaligetnél lefordultak a forgalmas, kövezett útról, aztán elhagyták az öregreg fákát, és átvágtak az Öregréten. Senkivel sem találkoztak közben, Naené éles érzékei sem jeleztek semmi rájuk leselkedő veszét. De a mező másik oldalán, a sűrű bokrokban észrevett valami mozgást.

„Csak nyolcan vannak. Bemelegítő gyakorlat” nagyképpuskódott Kicsi Testvér, visszatérve Naené mellé.

És mielőtt a nő rákérdezhetett volna szándékaikra, az idegenek elő is léptek a bozótból. Tényleg nyolcan voltak, szedett-vedett ruhákban, ám mindnek oldalán egyenforma kardok lógtak. De még ezzel együtt sem tűntek rendezett, fegyelemhez szokott csapatnak, hirtelen felfogadott, sokadrangú martalócoknak annál inkább.

– Állj! – kiáltott vezetőjük, mire Zenam majdnem leesett a nyeregből.

– Tessék?

– Állj, utazó! Erre tiltott az áthaladás!
– Tessék? – ismételte Zenam, és láthatóan nem értette, mit akar tőle ez a pár útszéli fegyveres.

– Azt mondtam, erre tiltott az áthaladás! Ez itt Urisz úr birtokának határa, és ő megtiltotta, hogy bárki a földjére lépjen! – magyarázkodott az idegenek vezetője.

„Te, ez nekünk akar megtiltani valamit! Hát nem édesen naiv?” lelkesedett Kicsi Testvér. „Hagy szűrjam szíven!”

Naené válasza sem méltatta. A fegyveresek mozgólatait leste, meg azt, hogy lapul-e még valaki a közelben. De semmi gyanús mozgás nem látszott a bozótosban.

Közben Zenam is megértette, mi történik körülötte.

– Ó, már azt hittem valami baj van! Nos, én Urisz úr fia vagyok, Zenam. Az egyetemről rendelt haza atyám, bizonyosan szölt közlőg érkezésemről! – mosolyodott el könnyedén, majd térdével megbökte lovát.

A háas vagy két lépést tetetett, mikor az idegen megragadta a szarat.

– Lehet, hogy nem voltam világos, kölyök! Senkit sem engedhetek át, így szöl az úr parancsa! Takarodj innen, míg szépen mondom!

– Na de én...

– Tűnés!

– De hát...

– Kotródj!

– Úgy értem...

– Hát nem hallod, mit beszélék, kölyök! – ordította a fegyveres.

Zenam még egyszer szóra nyitotta a száját, majd úgy maradt. Egyszerűen nem bírta elképzelni, hogy valaki ennyire immúnis legyen a józan észre! Az egyetemen hozzászokott, hogy értelmes emberek veszik körül, akikkel meg lehet beszélni, ha valami gondja van. A jelenleg előtte álló, finoman szölva is csölátásos katonához még csak hasonló elemekkel sem találkozott az ott töltött évek alatt.

Hát csak ült ott, lova nyergében, tátva felejtett száját, és nem értette.

„Szerinted mikor jut az eszébe, hogy mi is itt vagyunk?”, kérdezte Kicsi Testvér.

„Csak ha szölunk neki” vélekedett Naené, és célzatosan megköszörülte a torkát.

A suhanc azonnal az eddig illedelmes testörként háramaradt nő felé kapta a fejét.

– Nos... Hát... – keresgélte a szavakat egy ideig, aztán csak megtalálta őket.

– Testör! – emelte fel a hangját. – Itt nem akarnak beengedni! – tárta szét a karját értetlenül.

Naené elmosolyodott a maszkja alatt.

– Értem, uram. Mindjárt megoldom a problémát! – biccentett, majd előre léptette lovát.

Bár ő komolyan gondolta, hogy így lesz, a szedettvedett fegyveresek csak felröhögtek magabiztosságán.

– Asszony, eltévedtél! Ez itt nem a maszkabál! – nevetett fel vezetőjük, társai pedig őszinte jókedvvel hahotáztak mókás megjegyzésén.

„Vágjuk ki a pimasz béka nyelvét!” lelkesedett Kicsi Testvér, ám Naené nem így akarta elboronálni a kérdést.

– Fiúk, fiúk! – rázta meg a fejét szánakozón. – Ha engem rendelték volna ide utat őrizni, én bizony nem a bozótban tartanám a lovamat, hanem a fenekem alatt! – jegyezte meg, és az utolsó szavaknál már cselekedett is.

Előredőlt a nyeregben, elkapta Zenam lovának kantárját, majd nagyot kiáltott, és vágta ugratta háasat. A hat, kocsihúzáshoz szokott ló egyszerre indult meg, lendületük szétszórta a kis csoport fegyverest, alig győztek elugrálni előlük.

Aztán persze rohantak a lovakért, de mire nyeregbe pattantak, Naenéüket már elnyelte az útkanyarulat. Hogy aztán mit csináltak, azt már nem tudhatta a nő, pedig többször is hátrapislantott a karja alatt, ahogy mélyen lovára dőlt, de nem látta közeledni őket.

– Zenam! Elénk vághatnak? – kiáltott át a suhancnak, aki ugyan első megdöbbenésében majdnem leesett a háasáról, de utána már több-kevesebb biztossággal nyeregben tudta tartani magát.

– Ez a leggyorsabb lóval járható út! Csak a bokrok között lehetne rövidíteni, és akkor még az erdőn is át kell vágniuk! – felelte a gyerek, és a következő forduló után már fel is tűntek az évszázados tölgyfák, a birtok belső részének határai.

Nem lassítva az iramon robogtak be a lombok alá, követve a részeg módra kacskaringózó utat, míg felmagasodott előttük Urisz úr otthona.

A háromszintes kastélyt díszes, gondozott kert övezte. Térdmagasra nyírt bokrok alkotta labirintus, több kis szökőkút, kavicsal felszórt sétatnyok és ezen felül még össze-vissza vagy kétszáz méternyi rózsaaágys díszlett a magas kőkerítés mögött, melyet két szekérnyi széles, kovácsoltvas kapu tört meg. A méltóságteljes alkotmány most tárva-nyitva állt, felső részét friss virágfüzér ékítette.

Naené nem győzte csóválni a fejét, ahogy átléptettek alatta.

– Még mindig ragaszkodsz hozzá, hogy valami nagy baj van itthon?

– Valami nincs rendjén, az bizonyos! – vonta össze szemöldökét Zenam. – Ez a kapu nem így szokott kinézni!

– Nem kétlem – hagyta rá a nő, de szeme már a kastély homlokzatát fűrkészte.

Az épület is fel volt virágozva, de az életet mindősze egyetlen, a feljáró előtti sétatnyt gereblyéző szolga képviselte.

– Zenam úrfi vagyok! – kiáltott neki már messziről a gyerek. – Atyám itthon van?

– Üdvözlöm, úrfi! Mindjárt felszaladok, és szólok az édesapjának! Tudja, a személyzet most nincs a házban, mindenki a tóparton tüsténkedik, a filagóriát díszítik – magyarázta a szolga, és már kocogott is be az épületbe.

Zenam elgondolkozva csusszant le lováról, majd tétova léptekkel felment a lépcsőn, és belépett a kastélyba. Naené árnyékként követte.

A fogadócsarnok az újévi mulatságok hangulatával köszöntötte őket. A lépcsőkorláton virágfüzerek ékeskedtek, a mennyezetről lampionok lógtak, meg színes selyemszalagok.

– Hát, tényleg nem úgy néz ki, mintha meghalt volna valami rokonod, és a temetésére hívtak volna – jegyezte meg Naené, miután megbizonyosodott róla, hogy egyedül vannak a csarnokban.

– Hát nem – bólintott a suhanc, majd felkapta a fejét, ahogy odafent becsukódott egy ajtó.

A csattanást energikus léptek kopogása követte, és hamarosan megjelent a lépcső tetején egy idősödő, de láthatóan fiatalos csarnokbaj.

– Zenam, te csibész, hát máris itt vagy! – mosolyodott el szélesen, majd kitért karral sietett le a suhanc üdvözlésére.

– Atyám! – felelte a gyerek illetudóan, majd zavartan hagyta, hogy apja többször átölje, és alaposan megvergesse a hátát.

– Holnap reggelre vártunk csak! Nagyon hamar beért a postakocsi! – nevetett rá Urisz úr, miután befejezte az üdvözlés hosszas procedúráját.

– Nem a postakocsival jöttem. Igyekeztem sietni, nem tudván, miféle baj miatt hívtál haza.

– Baj? – mosolyodott el a ház ura. – No, hát bajnak semmiképpen sem nevezném!

„Megmondtam!”, morogta a semmibe vett látnokok keserű büszkeségével Kicsi Testvér.

„Te megmondtad, de magam sem kételkedtem benne”, hagyta rá Naené, ám nem igazán figyelt a kardjára. Inkább az emelet felé tekingetett, bár csak laposan, lopva, és megpróbálta kitalálni, mi a fenének lapul a feljáratot díszítő, vörös brokátfüggöny mögött egy ember. Persze tippjei voltak, hát mintegy melleleg azt is számba vette, hol találhatók potenciális fedezékek a teremben. Lehangelőan alacsony számban lelt ilyesmit, így szomorúan vette tudomásul, hogy odafent feltehetőleg nem kezdő lapul és lesekszik.

– Tehát minden rendben van? – kérdezte közben hitetlenkedve a suhanc.

– Bizony!

– Akkor miért hívtál, papa! Már a vizsgámra kéne készülnöm! – fűjt családottságában dühösen a gyerek.

– Nem sürgős az a vizsga, fiam! – intette le apja. – Emlékszel a kicsi Klárára, innen, a szomszédból?

Zenam szemöldöke az égbe szökött.

– Emlékszem. Egy buta fruska.

– Volt, amikor elmentél, de mára már igazi kis hölgy lett belőle! Olyannyira, hogy holnap meg is házasodik – újságolta a férfi.

– Remek – morogta a suhanc, az érdeklődés legcsekélyebb jelét sem mutatva. – Kinek szerencsétlennek varrták a nyakába?

– Neked, fiam! – mosolygott rezzenéstelenül a férfi.

– Nem... – hörögte elhalóan a gyerek.

– De bizony! Az esküvőre hívattalak haza, amit holnap tartunk!

Zenam szó nélkül csuklott össze. Naené rutinosan kapta el az elvágódó testet, majd megemelte, megtámasztotta, és két kurta pofonnal eszméletére térítette.

– Sejtettem, fiam, hogy megpróbálsz majd kitérni a megtiszteltetés elől, úgyhogy megtettem a megfelelő óvintézkedéseket – magyarázta közben a szerető atya. – Hívó levelemben azért nem említettem hazajövedeled célját, nehogy véletlenül eltévedj az ide vezető úton. Ha szűkszavúságom azt a képzetet keltette volna benned, hogy valami baj van itthon, és ezért túlzottan aggodni kezdted, hát bocsánatotok kérem! Most pedig vonulj vissza a szobádba! Láthatóan rád fér némi pihenés a hosszú út után, megtörtnek tűnsz.

– Papa, ha ezt te komolyan gondold, én meghalok! – hörögte Zenam.

– A holnap szertatás után azt teszel, amit jónak látsz! Ám addig is, Atren majd a gondodat viseli! – intett a ház ura, és a brokátfüggöny mögül előlépett az eddig lapuló alak.

Középkorú, szigorú tekintetű férfi volt, már deresedő hajjal, de még ráncatlan arccal. Ruhájának anyaga gazdagságról árulkodott, fegyverének állapota pedig pedáns gondosságról, legalábbis Naené így összegezte első benyomását. Kicsi Testvér egyszerűbben fogalmazott.

„Ez a pasas naponta több fegyverolajat elhasználhat, mint amit eddigi életemben összesen rám kentek. Gusztustalan!”

– Az ünnepség rendjének őrzésére fogadtam fel Atrent, aki kiváló testőr, olyannyira, hogy hosszan képzőtiszt volt a Nagytanács seregében – mutatta be a ház ura ez előlépő idegent. – Külön kiemelném, milyen nagy súlyt kap feladatában a te őrzésed, fiam. Nem örülnék neki, ha holnapig elkallódnál ebben a nagy készüldésben! – tette még hozzá szigorú hangon.

– Meghalok... – nyögte a gyerek, figyelmen kívül hagyva atyja szavait, ám az nem botrányozott meg az illetlenségen, csak intett a testőrnek, vezesse el a fiút.

– Jöjjön, uram! – nyúlt a gyerek hóna alá Atren, és átvette Naenétől a suhancot. – Felkísérem a szobájába.

És már indult is, magával vonszolva az alig magánál lévő ifjút. Naené érdeklődve nézett utánuk.

„Hála minden isteneknek, ez a meló ugrott, mehetünk Azaszan fejéért!”, sóhajtott megkönnyebbülten Kicsi Testvér.

Naené nem válaszolt, de lelke mélyén csalódottságot érzett. Csak ennyi lett volna? Rajta fiú, ne add meg magad, küzdj, hisz mindig van remény, szuggerálta annak lassan távolodó hátát.

A gyerek már felért a lépcső tetejére, mikor megtorpant, majd lassú mozdulattal lefejtette magáról Atrén segítő kezét.

– Ja, apám, majd elfelejtettem! – fordult meg. – Ez a nő a testőröm. Egy humabeli diáktársamtól nyertem kártyán. Holdnapokra előre ki van fizetve – adta elő már útközben gondosan kitalált kis meséjét, majd megfordult, és immár hagyta, hogy az idegen Atrén szobájába vezesse.

Naené épp csak elmosolyodott álarca mögött, majd kurtán biccentett a ház ura felé, és macskakönnyes lépésekkel utánaesietett.

Még a való világ is megremegett, ahogy Kicsi Testvér magába roskadt.



Amikor felértek a suhanc emeleti lakosztályába, az egy intéssel elküldte az idegen testőrt, majd bement a hálószobába, végigvágódott az ágyán, és úgy maradt.

Naené pedig felderítette a környéket. Benézett a bútorok alá, mögé, végigsimította a falikárpitokat azon helyeken, hol gyanúsnak találta őket, alaposan megvizsgálta a kandallót, és persze szétnézett az ablakokból. Jó negyed órát töltött el vizsgálódással, mire úgy ítélte, hogy immár itt nem érheti meglepetés.

Csak ekkor lépett a suhanc mellé, aki végig mozdulatlanul, üveges szemmel feködt a hátán, és mindössze kósza lélegzete árulkodott róla, hogy még él.

– Nos, tehát mégis potyára fogadtál fel. Nincs itt semmi baj! – jegyezte meg a nő, és karba fonta kezét.

– Hogy baj? – nyögött fel síron túli hangon a suhanc, és nem mozdult meg. – Baj nincs. Csak katasztrófa meg világvége. De baj, az tényleg nincs.

– Egy házasság azért nem a világ vége. Többekről tudok, akik túléltek! – vigasztalta Naené.

– Nem ismered az angyali kis Klárát! Az a liba, az... az egy nő!

Naené meghökkenten félrefordította a fejét.

– Ezt már abból sejtettem, hogy hozzád akarják adni.

– Azt hiszem, nem érzed át ennek jelentőségét – támaszkodott a könyökére a suhanc, és vádlón testőrére nézett.

– Nézd, én nem tartom katasztrófának, ha valaki nő. Tudod, magam is az vagyok.

– Ja, de Klára tényleg nő. Az a fajta, aki nem tud kiszabadulni a táncleckék, az új ruhák és az áptelykált délutánok bűvköréből. Ha hozzáadnak, végem. Meghalok! – roskadt vissza a gyerek.

– Hát beszélj apáddal!

– Hogy beszéljek a papával? Kizárt! Ha valami a fejébe vesz, nem lehet róla lebeszélni! Egyetlen gyermeke vagyok. Mindig is úgy képzelte, hogy majd én veszem át tőle a birtok irányítását, természetesen valami neki tetsző feleséggel az oldalamon! Már évekkal ezelőtt is unokákat akart ringatni a térdén! Akkor még ifjú koromra való tekintettel megúsztam, sikerült rávenni, hogy egyetemre küldjön, ám most, úgy látszik, nagyon begorombult! De hát magad is láthattad, micsoda összeesküvés várt itt rám! Ha holnap reggel érkezem, a postakocsival, ahogy az várható volt, akkor egyenesen a szertartásra estem volna be! – magyarázta a gyerek, majd belegondolt szavaiba, és ismét rosszul lett.

Naené türelmesen megvárta, míg abbahagyta a fuldokló köhögést.

– Nos, ha úgy ítéled, nincs mit tenni, hát törődje bele – vetette fel végül.

– Soha! – kiáltott az ifjú meglepő heveséssel, majd feltérdelt az ágyon, és könyörgőn összekulcsolta a kezét. – Vészvihar Naené, ments meg! Eddig is mindent megadtam volna a segítségéért, de most ennek a ketszeresét is szívesen adom, csak ne kelljen holnap elvennem azt a nőt! Nekem még dolgom van, én nem áshatom el magam vidéken mint ifjú férj és földhözragadt birtokos! Nekem vissza kell mennem az egyetemre, letenni a záróvizsgát. Mágus szeretnék lenni, aztán bejárni a világot, átkelni Asatan havasain, megcsodálni Dór főterén az Ezerarcú szökőkutat, együtt énekelni a Napköszöntőkkel Ulios szigetén. Én még fiatal vagyok a házassághoz!

Naené rezzenéstelen arccal hallgatta a kitörést, majd utána még hosszan elmélkedett. A háborítatlan csend mint halotti lepel borult a szobára, Zenam még lélegzetvételével sem merte megzavarni, és kétségbeesetten leste a nő minden rezdülését. Végül Naené hitetlenkedve megrázta a fejét.

– Eh, rendben, megnézem, mit tehetek érted, de ígérni semmit sem ígérek. És azt már magam sem tudom, hogy hogyan fogod ezt kifizetni nekem! – sóhajtott. – Maradj itt, és ne is mozdulj, míg körbenézek! – parancsolta aztán, és határozott léptekkel elhagyta a lakosztályt.

Odakint szétnézett a folyosón, megigazította a kardját.

„Naé, könyörgöm, hát mi vagy te? Hetedrangu kerítőasszony, vagy a teremtet világ legjobb harcosa?” sírt fel Kicsi Testvér. „Jaj, de szeretném tudni, ki lehetett az a fickó, akire ez a pancer hasonlít, hogy még erre is képes vagy az emlékéért!”

„Nincs közöd hozzá!” csattant fel Naené, de nem engedte el a kardmarkolatot.

„Jó, rendben, beletörődtem, ezt is megcsináljuk. De előre figyelmeztetek, elképesztő botrány lesz belőle, ha kitudódik. A véglegénysöktetés nem illik az embe-

rek által rólunk alkotott képbe! Egyáltalán, hogy akarsz nekifogni? Lekaszálunk mindenkit?”

„Nem hiszem, hogy Zenam arra gondol, én majd megölöm a menyasszonyát, annak szüleit, az ő apját, a násznépet, meg még mindenkit, aki ellenkezni mer.”

„Pedig ez egy igen jó terv! Nagyon tetszik!” lelkesedett Kicsi Testvér, mint mindig, ha ölésről volt szó, ám Naené leintette.

„Nem, ennek nem erőből kell nekimenni.”

„Hanem? Te jó ég, már látom is, ahogy összecsesmózott lepedőkön leereszkedsz vele az ablakon, majd lovon menekültök a feldühödött atya elől, aki persze beér, és holmi színpadias párbaj keretein belül megküzd veled, hogy aztán éveken át erről pletykáljon a fél világ. Naé, azt hiszem, ezzel elérted pályád mélypontját! Beleértve azt az esetet is, amikor Zassában elvetteted egygel a háztömböt, és egy kupleráj szobáit dúltad fel, holmi ellopott üzleti leveleket keresve!”

„Kicsiny hitű vagy, Testvére! Ez sem lesz nehezebb, mint sárkányt ölni!”, nyugtatta kardját, és még mondott volna más is, de a való világban megzavarták.

A folyósó kanyarulatánál megjelent Atren, a középkorú, zord tekintetű testőr. Amikor észrevette a nőt, megtorpant, egy pillanatra összetalálkozott a tekintetük, majd közelebb sétált. Csak Naenétől pár lépésre állt meg, majd zavaró alaposággal végigmustrálta. A nő félrehajtott fejjel, kardmarkolatra kulcsolt kézzel várta meg, míg végez.

– Nos, tehát numabeli testőr lennél – szólalt meg végül a férfi.

Naené kurta biccentéssel válaszolt.

– Azt mondják, arrafelé legendásan jó képzést kapnak a harcosok, és szükségük is van rá, abban a gyenge törvényű, kusza rendű országban!

– Talán – vetette oda Naené.

– Szükszavú vagy! Tényleg lehetsz numabeli – mosolyodott el Atren, majd ismét komorrá vált az arca, mint az ég a nagy viharok előtt. – Lehetnél numabeli, de nehezen hiszem. Talán ott is tanultál pár esztendőt, de nem hinném, hogy felérsz egy mesterrel. És hogy honnan gondolom? Abból, hogy túl sokat adsz a külsőségekre! – intett fölényesen, majd látva, hogy a nő nem reagál, könnyedén folytatta.

– Fekete maszk, de vajon valóban csak azért hordod, hogy ne ismerjenek fel, hogy tetteidet ne kapcsolják össze arcoddal, nem csak egyszerű, romantikus vonása ez festett jellemnedek? Kopott ruha, mintha sokat utaznál, és nem lenne időd újat csináltatni, de nem inkább csak szegénységű bizonyítéka? És lám, kezded most is kardod markolatán, mintha minden percben harcra készülnél, de mily rövid is az a penge! Rövid és könnyű. Asszonykézbe való játékszer, nem harcshoz illő fegyver! – nevette el magát végül, és kihívón nézett Naénére.

„Öljük meg!” őrjöngött Kicsi Testvér. „Öljük meg! Méghogy én kicsi vagyok, és könnyű! Meg hogy nem harcos kezébe való! És ő beszél, azzal az elfuserált, csorba ekevassal az oldalán! Öljük meg! Majd megtáncoltatom én őhosszúságát!”

Ám Naenének eszébe sem volt megölni a fickót. Sőt, szíve szerint egyszerűen vállat vont volna, és ott hagyja, de hát nem cselekedhetett szíve szerint. Így csak megszorította Kicsi Testvér markolatát, és dühös fújással félig kirántotta a pengét.

– Tel – sziszegte, őszinte haragot mímelve, és előre lépett.

Ezt igazán nem kellett volna tennie, így nyilvánvalóvá vált, hogy bő egy fejjel alacsonyabb a megtermett katonánál, aki csak könnyed mosolyra húzta a száját.

– Harcolni akarsz? Rajta, kész vagyok a megméretetésre, asszony! – biztatta, de nem nyúlt kardja után.

Naené pedig immár nem mozdult, csak gyűlölködve nézett Atrenre, hosszan, nagyon hosszan. A férfi hamar elunta.

– Lám, fegyvered markolod, látszatra dühöngsz, de nem mersz megtámadni! Helyes.

– Arra utalsz, hogy legyőznél, hogy te lennél a jobb? – köpte oda Naené.

– Dehogy! Te vagy a jobb, hölgyem! – nevette el magát a férfi, majd sarkon fordult, és vissza sem nézve távozott.

„Szúrjuk le! Szúrjuk le! És ne gyere nekem azzal, hogy hátulról nem illik, ezt te sem vetted soha komolyan, szúrjuk le!”

„Minek?” sóhajtott Naené, és szabad kezével megtörölte a homlokát.

„Megalázott! Ahogy azt mondta, hölgyem, te vagy a jobb, az mélyebb sértés volt, mint amilyen sebet én ejteni tudok! Világosan kimutatta, hogy magát tartja jobbnak, de mily alaptalanul! És amilyen elégedett pófát vágott! Szúrjuk le!”

„Testvére! Nagyon nem érdekel, hogy mennyire elégedett most magával, és az sem, hogy teljesen alaptalanul. A lényeg, hogy tényleg elhittem vele, le tud győzni, nem vagyok rá nézve veszélyes.”

„És te ezt akartad elhitetni vele? Azok után, hogy évtizedeken át ennek az ellenkezőjét sulykoltuk a világba? Na de mi a fenének?”

„Ez az Atren nem teljesen kezdő. Nyilván jó testőr, talán jó harcos is. Amint alkalma volt rá, kipróbálta, hogy mit érek. Ha énrám bízta volna ennek a háznak a védelmét, engem is érdekelne, hogy miféle számításba jöhető fegyverforgatók vannak a környéken. És most úgy hiszi, senki vagyok, egyszerű pojáca. Jobb ez így, így nem fog komolyan venni, könnyebben kijátszhatjuk majd a figyelmét.”

„Naé, tönkretesz téged ez a munka! Hát mikor volt neked utoljára szükségéd efféle alakoskodásra!”

J. Goldenlane: Egy kardot tartó kéz

„Már nem is emlékszem rá. Most viszont ez az egyszerűbb módja a dolgok rendezésének”, jegyezte meg Naené, majd elgondolkodva hozzátette: „Azért ha ez a fickó túlzottan visszaél azzal, hogy kénytelen voltam megalázkodni előtte, akkor megöölöm.”

És Kicsi Testvért, érthetetlen módon, megnyugtatta az ígéret, holott ő is érezhette, hogy Naené nem gondolja igazán komolyan.



Nagyjából akkor halt el kint a lovak dobogása, amikor Naené leért a fogadócsarnokba, és ahogy kipillantott az egyik ablakon, láthatta, hogy épp ellovagol az a nyolc fegyveres, akik az utat őrizték, és akik, úgy látszik, idáig követték őket. Most mélyen lovaikra dőlve, sietve vágattak vissza, nyilván posztjukra. A kapu előtt pedig a ház ura, Urisz úr állt, illetve éppen indult befelé.

Naené ellépett az ablaktól, és a belépő férfi elé sietett.

– Uram, bocsássa meg, hogy bolondját járattam embereivel, de fia parancsát kellett követnem, ki haza óhajtott térni! – hajtott előtte fejet katonás merevséggel.

– Nem baj, testőr! – legyintett Urisz úr. – Nem is fiam feltartóztatására fogadtam fel ezeket a semmirekellő naplopókat! Sőt, én hibáztam, hogy nem adtam nekik parancsba, Zenamot engedjek át. De hát azt hittem, csak holnap ér ide – magyarázkodott, inkább csak magának, Naené pedig mozdulatlan, szó nélkül hallgatta végig, mintha egy lenne a csarnok falai mellett álló márványszobrokkal.

És alig halt el a házigazda hangja, odakintről kocsizörgés hallatszott. Urisz úr szomorúan elfintorodott.

– És meg is kaptam a büntetést, mert lám, akit nem akartam itt látni, az bejutott! – sóhajtott maga elé, majd felemelte hangját. – Testőr, nem láttad Atrent?

– A hátsó lépcsőn távozott, feltehetőleg a filagória díszítését ellenőrzi – felelte szolgálatkészén Naené, aki mielőtt lejött volna, az egyik hátsó ablakon át megsejmelte a kertet, és látta, merre távozik a ház testőre. – Ha óhajtja, megvárhatom az új vendég érkezését ön mellett, mint kardot tartó kéz.

– Remek! Hagy lássa csak az a pojáca Renem, hogy van pénzem új emberekre! – nevetett fel a házigazda, majd lendületes léptekkel kísietett az épp megálló hintó utasa elé.

Naené árnyékként követte, majd a férfi háta mögött állva nézte végig, ahogy a kocsiból kikászálódott egy idősödő, kövérkés úr.

– Ó, Urisz, mily rég találkoztunk, és mily jó újra látni téged! – köszönt a vendég, miközben felsietett a lépcsőn.

– Renem, régi barátom, hogy örülök, hogy házamban fogadhatlak! – felelte a házigazda.

„Juhéj, akkor éreztem utoljára ennyi gyűlöletet, mikor feldúltuk annak az anyasárkánynak a fészkrét! Naé, kapaszkodj belém, mert elsodor ez az áradat!” idegeskedett Kicsi Testvér, aki nem mindig volt képes elválasztani a való világot a sajátjától.

Naené nem válaszolt neki, maga is érezte, hogy a két férfi gesztusai hamisak, és hogy ezt tudják is egymásról. Ennek ellenére adtak a formaságokra, igyekezték az illem szabta keretek között a lehető leginkább keresztbe tenni a másíknak. Láthatóan élvezték az elegáns játékot.

– Nagyon kedves, hogy meglátogatsz, bár csak holnapra vártalak! – udvariaskodott a házigazda. – Most, sajnos, nagyon leköt a készülődés, a szervezés, hát bocsáss meg, ha nem tudok túl sok időt szakítani rád!

– Készülődés? Ugyan mire? És hogyhogy holnapra vársz? Mi lesz holnap? – érdeklődött tettetett kíváncsisággal a másik.

– Hát a fiam esküvője! Nem hallottál róla, hogy elveszi Klárát? De hát küldtem meghívót! – hökkent meg látványosan Urisz úr, és értetlenkedve szétártta karját.

– Nem kaptam meg!

– Ó, nyilván elkallódott valahol. Manapság már a postaszolgálatban sem lehet megbízni! – csóválta fejét a házigazda.

– Hát igen. Ez a postaszolgálat! – helyeselt a vendég buzgón, látszatra egy pillanatra sem kételkedve a szóban forgó meghívó létezésében.

– De mindegy! Hisz nagy szerencsénkre pont ma jutott az eszedbe, hogy meglátogass, és így időben értesülhetél a jó hírről – mosolyodott el Urisz úr, majd rezzenéstelen tekintettel még azt is hozzátette:

– Remélem, holnap is megtisztelsz minket jelenléttedel.

– Természetesen! – bólogatott Renem úr.

– Sejtettem, hogy így lesz – morogta az orra alá a házigazda, majd hangosabban folytatta:

– Nos, akkor holnap találkozunk, mert sajnos, most nem tudok rád időt szakítani.

– Sejtettem, hogy így lesz – mosolygott vissza a vendég. – Nos, a holnapai viszontlátásra!

– A holnapai viszontlátásra!

Ezzel Renem úr visszakecmergett hintójába és elhajtott. Urisz úr kedélyesen integetett utána, egészen addig, míg el nem nyelte őket az első útkanyarulat. Akkor aztán lefagyott arcáról a mosoly, és mogorván belesapott a levegőbe.

– A pojáca! Muszáj volt neki az új hintójával jönni, mi? A pojáca! És itt lesz a fiam esküvője! – morogta, míg bement a házba.

Az előcsarnokban egy pillanatra megtorpant, majd észrevette Naénét, aki eddig hű árnyékként követte.

– Eh, köszönöm jelenléted, most elmehetsz! És je-

gyezd meg jól, egy gond van ezzel a kényelmes, megállapodott életmóddal. A szomszédok. Azok az átkozott szomszédok!



Naené még végigsétált a kerten, közelebből is megnézte a filagóriát, ami körül most épp szolgák hada tüsténkedett. A fedett, lugassal körbefuttatott terasz egy kisebb aréna porondjánál is nagyobb volt. Ideális helynek tűnt úri esküvők színterének.

A nő nem is bámészkodott sokat, nem akarta, hogy Atren esetleg meglássa, hát visszasietett a házba, és aztán azt is bejárta a lehetőségekhez képest. Senkibe sem futott bele, kihalt volt a nagy épület, mindössze a másodikon találkozott egy idősebb nővel, aki szigorú hangon kiharcolta a folyosóra.

– Mit keres itt? Ez Klára kisasszony lakosztálya!

– Elnézést, eltévedtem. Új vagyok a házban – mentegetőzött.

– Akkor takarodjon innen! Vagy nem hallott róla, hogy kisasszonyom beteg? Nem szabad háborgatni!

Lám, a másik fél sem bizonyos, hogy osztatlan lelkesedéssel várja a holnapot, vont a le a következtetést Naené, aki nem tudta elképzelni, hogy egy boldog menyasszony csak úgy ágyinak esik házassága előtt fél nappal. Ezen meglátással felvértezve visszament Zenam szobájába.

A gyerek lakosztályának előszobájában végtelen volt a csend, és már épp belépett volna a hálóba, amikor az ablakban megjelent egy kéz, majd belekapaszkodott a párkányra.

Nahát, csodálkozott el, miközben a kéz párja is megjelent, majd egy idegen ifjú tornázta fel magát a párkányra. Ott egy kicsit lihegett, majd benyomta az ablaktámlákat, és szétnézett a szobában. Senkit sem láthatott, Naené akkor már rég az ablak függönye mögött lapult.

Így az idegen megnyugodott, bemászott, majd gondosan betette maga mögött az ablakot. Már pár lépést megtett a hálósoba ajtaja felé, amikor Naené utánaszólt.

– Megtudhatnám, hogy mit keres itt, uram?

Az ifjú sarkon perdült, és kardja után kapott, majd mikor látta, hogy csak egy magányos, alacsony, őszülő alak szólította meg, lehiggadt, és kihúzta magát.

– Azért jöttem, hogy megakadályozzam ezt az elátkozott esküvőt!

Naené majdnem elmosolyodott álarca alatt.

– Remek! Megtudhatnám, mi áll az útjában, hogy ezt megtegye?

– Ön! – kiáltott az ifjú, majd kardot rántott, és szúrt.

A nő annyira meghökkent, hogy még visszatámadni is elfelejtett, mindössze egy mozdulattal kifordult a felé mozduló suhanc elől. Azt pedig továbbvitte lendüle-

te, hogy kardja beleszaladt a fal menti, vitrines szekrénykébe. Az üveg eltört, és a bent őrzött ezüst csecsebecsék szétgurultak, ahogy megfordult.

– Ha... – kezdett volna értelmes társalgást Naené, de a fickó újra támadott. A nő könnyedén elhajolt a vágás elől. A kandallópárkányon álló porcelánvázák csörömpölve adták meg magukat az enyészetnek.

De az ifjúnak ez sem volt elég, újra felé fordult, hogy újra támadjon. A nőnek betelt a pohár.

– Na ebből elég! – csattant fel, és előrántotta kardját. Kicsi Testvér együtt szállt a gondolattal, és hamarabb kiverte az ifjú kezéből a fegyvert, mint ahogy az akár egyet is pisloghatott volna. A penge messze repült, és mire nekicsapódott a falnak, Naené már az elgáncsolt suhanc hátán térdelt. Baljával hajába markolt, jobbával Kicsi Testvért feszítette a torkának.

– No, akkor most felteszem azokat a kérdéseket, amikkel eddig is próbálkoztam, csak nem hagyta rád időt! – szusszant dühösen. – Tehát, ki vagy?

– Ar Arisz a nevem, és végtelen szerelemmel viseltek Klára kisasszony iránt! Ha kell, az életem árán is megakadályozom a holnapi házasságot!

– Kinek kell az életed? Vidd a nőt, tied mindenestől, csak kérned kell! – értetlenkedett Naené, majd elengedte a suhancot, és felállt.

Az ifjú zavartan tápázkodott fel, majd értetlenül nézett a nőre. De mielőtt az megmagyarázhatta volna, kinyílt a hálósoba ajtaja, és kilépett Zenam. Álmosan megdörzsölte az arcát, majd Naené felé fordult.

– Azt hiszem, egy kicsit elaludtam nagy aggodalmamban, de mintha valami zajt hallottam volna innen. Történt valami? – kérdezte értetlenül, majd észrevette hívatlan vendégüket.

– Arcsi! Hát te meg mit keresel itt? – csodálkozott el.

A választ Naené adta meg.

– Azért jött, hogy elvegye helyetted a menyasszonyodat.

Zenam álmos arca abban a pillanatban felderült, majd odalépett az ifjúhoz, átölelte, megcsókolta két orcáját, végül megragadta a kezét.

– Arcsi, Arcsi, öreg haver, hogy tudnám ezt valaha is meghálálni neked! Köszönöm, köszönöm! – hálálkodott könnybe lábadt szemmel, miközben ütemesen rázta barátja kezét.



– Egyszerű! Elmaszkolom magam, és helyetted szerepelek az esküvőn – ajánlotta Ar Arisz.

– Nem jó! – rázta meg a fejét Zenam. – Észrevennék a cserét. Lényegesen magasabb vagyok nálad, arról nem is beszélve, hogy mindkettőnk apja ott lesz. Öreg és szenilisek, de sajnos még nem ennyire.

Az összeesküvés Zenam hálószobájában zajlott. Az

ifjú az ágyán ült, törökülésben, barátja, Arcsi, az egyik karosszékekben terpeszkedett. Naené az ajtóban állt, és kifele fülelt, nehogy valaki megzavarja őket. No és egyre növekvő aggodalommal hallgatta a két ifjonc való világtól teljes mértékben elrugaszkodott terveit.

„Hát, aki elvállalja egy gyerek dadusgatását, az ne csodálkozzon rajta, ha egyszer csak egész kölyökfalka rángatja a szoknyáját!” bölcsekedett Kicsi Testvér.

„Mikor hordtam én szoknyát?”

„Hát pont ez az, Naé, pont ez az!”

– Testőr, te mit javasolsz? – zavarta meg hirtelen elmelkedésében Zenam.

– Én legelőbb kérdeznék.

– Rajta!

Naené egy picit gondolkodott, majd nekivágott.

– Ar Arisz úr miért keresett fel minket?

– Bocs, de meg akartalak ölni, Zé – hajtotta le fejét az ifjú bűnbánóan.

– Fényes nappal? – csodálkozott el Naené, aki azért meglehetősen tisztában volt az orgyilkos szakma alapjaival.

– Most mindenki hátul van, ez a szoba meg az oldalsó falra nyílik – magyarázkodott Arcsi. – Azt hiszem, észrevétlen sikerült felmásznom. És csak most tudtam jönni, mert apám most nincs otthon.

– Csak azt ne tedd még hozzá, hogy sötétedésre hazá kell érned! – borzongott bele a feltételezésbe Naené.

– Pedig vacsorára hazavárnak... – sütötte le tekintetét zavartan Arcsi. De a nő ezt már szó nélkül hagyta, mindössze Kicsi Testvérral közölte véleményét, aki pedig végtelenül érzéketlen volt problémái iránt.

„Te akartad ezt a munkát!” vélekedett, és még igaza is volt.

A kurta csendet Zenam törte meg.

– Azért Arcsi, azt nem gondoltam volna, hogy egy nap meg akarsz ölni! Ezer éved barátok vagyunk!

– Persze, de hát a szerelem!

– No igen – morogta az orra alá a való világba viszatérő Naené, majd tovább kérdezett. – És ha szabad érdeklődnöm, a kisasszony hogy viszonyul a kérdéshez?

– Hát, a nyáron többször is találkoztam vele, és... öö... bizonyos jelekből mintha arra következtethetnék, hogy igazából nem teljesen közömbös irányomban – nyögte ki Arcsi, és vörvörösre pirult.

Naené mindent értően bólogatott.

– Nos, akkor az a legegyszerűbb megoldás, ha megszökteti. Én segítek, nem lehet belőle gond – javasolta.

– Nem jó, apám azonnal kitagad! – rázta a fejét Arcsi.

– Az anyém meg utánuk megy, és visszahozza a nőt! – szólt közbe Zenam. – Nagyon agilis az öreg, állítólag fiatalabb éveiben elég nyughatatlan életet élt! És igazából nem kedveli Arcsi papáját – magyarázta, Naenében pedig megfogalmazódott egy csúf gyanú.

– Nem véletlenül Renem úr gyereke vagy te, Arcsi?

– De – vallotta be megtörtén a szótól.

Remek, merengett el Naené, miközben elvetett még pár lehetséges megoldást. Ismét hallgattak egy sort, mély tanácstalanságban.

– És mi lenne, ha látványosan megvívánk Kláráért? – vetette fel végül Arcsi. – Akkor apád sem mondhatja, hogy nem akartad elvenni, és mégis enyém lenne, hisz legyőznék!

Zenam hümmögve gondolt bele, majd hirtelen felragyogott a szeme, mint a felkelő nap.

– Jobb ötletem van! Én szúrlak le téged!

– Hm, ha nem haragszol, nem tudok osztatlan lelkesedéssel tekinteni erre a megoldásra – komorult el barátja.

– Pedig ebbe nem lehet belekötni! – vigyorodott el Zenam. – Ha megöllek, akkor Shaddak tartományában körözött gyilkos leszek, azaz nem házasodhatok!

– Abba a bizonyos „megöllek” pontba csak belekötnek, ha nem bánod – morogta Arcsi, ám barátját akkor már elragadta a lelkesedés.

– Áh, nem, valóban! Csak látványosan leszúrlak, te összeesel, Klára gyilkost kiált, én meg elmenekülök.

– És? Miért jó neked, Zé, ha az egész országban köröznek?

– Nem az egész országban! Tudod, az utazai egyetem autonómiával rendelkezik. Onnan nem adnak ki diákok! Ha apám halottnak hisz téged, akkor nincs más választása, mint hogy visszaküld engem az egyetemre – húzta ki magát diadalmasan Zenam, majd büszkén körbenézett, vajon van-e még valaki, aki nem érti még, mire gondol. Volt.

– Na de előbb-utóbb kiderül, hogy nem haltam meg! – okvetetlenkedett Arcsi.

– Mit számít az már? – intette le Zenam. – Ha pár napig halottnak hisznek, az bőven elég! Ha egyszer visszajutok az egyetem falai közé, ki nem mozdulok onnan, míg képzett mágus nem leszek!

– De én ettől még nem vehetem el Klárát!

– Ugyan Arcsi, ha én kilépek a képből, te maradsz a messze legjobb parti a széles láthatáron! Klára szüleit meggyőzi apád vagyona, apádat meg az a tény, hogy gyakorlatilag az én apám elől halászhatta el a nőt! Sokat mondok, ha újévre jósolom az esküvődet! – mosolyodott el biztatóan.

– Tehát, ha mondjuk a szertartás közben előlépek, te kardot rántasz, megvívunk, leszűrsz, én meghalok, te elmenekülsz az egyetemre, rólam meg pár nap múlva kiderül, hogy kutya bajom – merengett Arcsi. – Tulajdonképpen jól hangzik.

– Nos, testőr, mi a véleményed? – fordult Naené felé Zenam.

A nő kicsit habozott, hogy hogyan is fogalmazhatná meg illendően.

„Ha gyerkőcök mellé adtad magad, akkor játszod is velük kedvenc játékaikat!” – szúrta közbe Kicsi Testvér gúnyosan.

– Nos, szerintem általában a kevésbé színpadias megmozdulások a hatékonyabbak – kezdett neki óvatosan. – Eljátszani egy párbajt a násznép előtt, úgy, hogy látszatra az egyik fél halálával végződjön, de igazából senki se sebesüljön meg... Ez nem gyerekjáték!
– Ó, egyáltalán nem lehetetlen megcsinálni! – pattant talpra Arcsi. – Én például remekül meg tudok halni!

Ezzel a szívére szorította kezét, kimeresztette a szemét, nyögött párat, tántorgott néhány lépést, majd összerogyott. Végül felült és diadalmasan körbenézett.

– Milyen?

– Csapnivaló – összegezte véleményét Naené. – Ha valakit szíven szúrnak, akkor az összeesik, és nem mozdul többet. Tehát nem nyöszörög, nem mászkál, nem suttozja el utolsó kívánságát. Csak meghal. Elhíheded, nagy tapasztalatom van benne.

– Aha – bólintott Arcsi, majd talpra pattant, és újra próbálta a nő leírása alapján.

Azaz nyikkanás nélkül földre csuklott.

– Most jobb? – kérdezte végül felülve.

Naené megcsóválta a fejét.

– Megteszi – hagyta rá, kis mérlegelés után.

– Akkor megcsináljuk, igaz? – derült fel Zenam.

Naené elnézett a semmibe, majd pár pillanat múlva visszatért a való világra.

– Nos, ha megpróbáljuk, legrosszabb esetben is botrányba fullasztjuk az esküvőt. És az sem rossz. Aztán persze maradni kell megállnótok az apáitok előtt, én ki fogok maradni a dolog ezen részéből. Vállaljátok? Bár lehet, hogy fölös idegeskedés helyett inkább elgondolkodnak a dolgon... – halt el a hangja, ahogy belegondolt ebbe a lehetőségbe. Milyen egyszerű is lenne ez a világ, ha az emberek hajlandóak lennének kalaphordáson kívül valami nemesebbre is használni a fejüket!

Aztán vállat vont.

– Mindegy, vágjunk bele! – hagyta rá a két suhancra, mire azok örömjongásban törtek ki. Gyorsan leintette őket.

– De ha már csináljuk, csináljuk értelmesen! – vonta össze a szemöldökét. – Az orvosod jelen lesz holnap? – fordult Arcsihoz.

Az kicsit gondolkodott, majd bólintott.

– Nagy praxisa van, népszerű ember a környéken, biztosan kapott meghívót!

– Akkor még ma délután keresd fel, és beszélj meg vele mindent. Arra lenne szükség, hogy amikor te összerogysz, ő érjen oda melléd elsőnek. Vörös tintával fessen meg előre kötszert, amit majd ott a képzelt sebedre szorít, és más kendőket meg valódi vérral locsoljon le, hogy később, ha kell, alvadt vérfolt is legyen.

– Nem lenne egyszerűbb valami vérral teli tömlőt

rejtegni a ruhámba, mellkastájt? – szúrta közbe a suhanc.

– Nem. Nem egyszerű egy olyat kilyukasztani úgy, hogy közben ne sérüljön meg a viselője! Amatőr kardforgató majdnem bizonyosan elhibázza. Te pedig amatőr vagy, igaz, Zenam? – fordult a másik gyerek felé.

– Igaz – bólintott az megtörtén.

– Honnan is sejtettem? – morogta maga elé Naené, majd hangosabban folytatta:

– No, tehát az orvos ott, a helyszínen úgy tesz, mint-ha ellátná a sebet, majd elvitet egy szobába, amit rád zár. Lehetőleg a hordárok is legyenek beavatva. Két cseléd, vagy valaki hasonló. Aztán mondom, rád zárja a szobát, mindenkinek megtiltja, hogy látogasson, majd pár nap múlva, egy sötét éjszakán kisurransz, és hazamégy. No, arra kell rávenni az orvost, hogy ebben segítsen.

– Nehéz lesz... – csóválta meg a fejét Arcsi.

Naené válasz nélkül a sarokba dobott hátizsákjához lépett, és kivette a vaskosabb pénzeszacskóját.

– Ennek elégnek kell lennie egy orvos megvételére is – és odadobta az erszényt a meghökkent suhancnak. Az kibontotta a száját, majd elismerően füttyentett.

– Kész kis vagyon!

Zenam csak elsápadt, tudván, az ő vagyona, hisz neki kell majd kifizetnie a nőt a végén, de Naené nem tűnt meghiúsultnak az összegtől.

– Igen, vagyon. Ám egy orvos nem olcsó mulatság. Nem mondom, egy sírásót negyedéért megvesztegethetnénk, de te sem vágysz rá, hogy élve elhantoljanak, nem? Apáitok megvétele meg ennek sokszorosa lenne. Arra is gondoltam, hogy őket fizessük ki, de azt még én sem engedhetem meg magamnak – közölte, fel sem emelve hangját.

Arcsi tátott szájjal hallgatta, majd megrázta a fejét.

– Te aztán nem semmi vagy! Zé, honnan vetted ezt a testőrt? Nekem is kell egy!

– Nincs párja! És nem adom. Kivéve, ha menni ohajt... – tette hozzá óvatosan az ifjú.

– Most már maradnék! – intette le Naené, és folytatta tennivalóik felsorolását. – Aztán szólni kell a hölgynek, nehogy váratlanul érje a dolog, és ostobaságot csináljon. Sőt, meg kell kérni, hogy sírva roskadjon a holttestedre, azzal is foglalja a helyet. Minél kevesebben jutnak a közeledbe, annál jobb!

– Ez nehéz lesz. Már négy napja ideköltözött, és azóta beteg is – magyarázta Arcsi. – A dadája állandóan a közelben van, és az a nő egy sárkány!

Nem ez lenne az első, merengett Naené, de gyorsan továbblépett.

– Tehát erőszak nélkül nem lehet bejutni?

– Nos, az ablakon át... – kezdte óvatosan Arcsi, de a nő közbevetett.

– Ne kímélj!

J. Goldenlane: Egy kardot tartó kéz

– Hát, párszor már eljátszottam a gondolattal, hogy bemászak hozzá, bár még nem próbáltam – magyarázta a gyerek.

– Térj a lényegre! Melyik az ablaka?

– A hátsó fronton balról a hetedik, a második emeleten – válaszolta immár habozás nélkül a suhanc.

Naené felidézte a hátsó homlokzatot. Balról a hatodik ablak mellett megy fel egy szőlőinda, talán az első emeletig el is bírna egy embert, aztán át lehet mászni arra az erkélyre, aminek a korlátjáról csak egy ugrás az a második emeleti párkány... Nem lehetetlen.

– Rendben, este felkeresem. Aztán, kik lesznek jelen, akik feltehetőleg szintén kardot rántanak, ha látják, hogy ti összeceptok?

– A papa – vágta rá habozás nélkül Zenam, majd az ujjain folytatta a felsorolást. – Aztán a testőrök, Arcsi apja, meg a két unokatestvére, az én nagybátyám, meg talán az ő nevelt fia. Nagyjából ennyien. Meg még minden fegyverhez értő ember a nász népből – vont végül vállat.

– Gondolom, úgy képzelitek, hogy ezeknek ne essen bántódása – morogta Naené.

– Hát, jó lenne! Elvégre tényleg nem lenne szép dolog, ha valaki megsebesülne a mi hibánkából! – vélekedett Arcsi.

Naené kifejezéstelen arccal belebámult a semmibe, de végül megtartotta a véleményét.

– Jó, akkor majd én háttamaradok, és igyekszem lefegyverezni őket! – bólintott nagy sokára. Elvégre, cirka félszáz fegyveres, mi az neki!

„Naé, ez a nagyképuság netovábbja! Nem mondom, megölni félszázat nem úgy, de lefegyverezni! Kezd tetszeni ez a móka!” kuncogott fel Kicsi Testvér.

– Tehát ezt megoldom én – folytatta Naené. – Aztán, meg kell venni egy lovászt, hogy Zenainot felnyergelt ló várja, mikor menekül, de ez sem gond. Majd este beszélek valakivel. Már csak az van hátra, hogy el tudtok-e élethűen játszani egy párbajt – sóhajtott nagyot, majd Zenam felé fordult. – Tehát te, mint említetted, amatőr vagy.

A gyerek csak zavartan lehajtotta a fejét, de Arcsi nem habozott megszólalni.

– Sose volt még kard a kezében!

– És neked?

– Ó, én már négy éve heti két órában edzek!

– Csodás! – sóhajtott fel Naené, és ismét elmerengett azon, hogy idehaza, az ország szívében mennyire más az élet, mint a határokon túli, ismeretlen veszedelmekkel teli területeken.

– Tehát a ma délutánt azzal kell töltenünk, hogy begyakoroltok egy elképzelhető párbajt – összegezte feladatukat.

– És még van egy kis probléma... – nézett fel Zenam.

– Én még sosem kötöttem kardot. Ha holnap kérek

egyed, azzal már el is árultuk magunkat. Ha pedig nincs nálam fegyver, mivel szűröm le Arcsit?

Naené kicsit elgondolkodott, majd nagy levegőt vett, és a gyerek szemébe nézett.

– Majd utánam kiáltasz, és én odadobom az én kardomat, hogy azzal küzdj.

„Naé!!!”, sikoltott felháborodottan Kicsi Testvér, de egy másik világban, ahonnan nem szólhatott bele Naené cselekedeteibe.

– Ez egy rövid, könnyű penge, remek súlyelosztással – folytatta a nő. – Ha szeretettel forgatod, meglásd, szinte a kezedhez nő. Könnyen megtanulhatsz vele pármozdulatot, ami talán elég lesz holnap. Így kell fogni – magyarázta, és rákulcsolta a gyerek kezét a markolatra. Aztán szinte megrázkódott, ahogy tudatosult benne, mit tesz.

Ám hamarosan elfeledte ostoba gondolatait, ahogy belekezdett a két gyerek oktatásába. Előbb egy egyszerű, három pengeváltásos harcot képzelt el, majd látván adottságaikat, gyorsan két pengeváltásra redukálta a megtanulandó küzdelmet.

Estig gyakoroltak.



Már elmélyült az éjszaka, mikor Naené nekivágott felkeresni Klára kisasszonyt. A hátsó ajtón osont ki, majd megkereste azon szőlőindát, amin felmászni szándékozott. Kihalt és csendes volt körötte minden, a ház holtat tetten lapult a sötétben. Bár délután egymást érték a hintók, egyre hordván a jó kedélyű vendégeket, most már mindenki aludt. Másnap nagy mulatság várt a díszes vendégseregnek!

Nem is tudja, milyen nagy, gondolta Naené, előre félve, hogy a küszöbön álló botrányban neki a bohóc hálátlan szerepe jut. Köszönhetően a két lelkes, ám igen csekély élettapasztalattal bíró gyermeknek. Illetve, inkább csak az egyiknek...

„Naé, ha látnád, hogy néz ki az agyad! Tiszta mentális katasztrófa! Naé, Naé, te szerelmes vagy!” sóhajtott Kicsi Testvér, aki pedig azóta hallgatott, hogy Naené idegen kezébe adta. „Ilyen még sosem történt veled! Most mégis, mi lesz?” érdeklődött kétségbeesetten, de a nőt lekötötte a való világ.

Hangtalanul függeszkedett fel az indán, ez nem is lett volna nehéz, de aztán át kellett jutnia egy majd három méter távolságra lévő erkélyre.

„És kibe vagy szerelmes, na kibe? Egy gyerekbe! Ez a Zenam tizenkilenc éves, na jó, legfeljebb húsz. Te vagy háromszor idősebb vagy nála!”

Naené végre elszánta magát, és ugrott. Az ujjaiával épp elérte az erkély padlójának peremét, karja fájdalmasan megrándult a hirtelen rántástól. De amint megkapaszkodott, már mászott is fel, és hamarosan ott állt

a balkonon. Mellette sötéten ásitottak a szobák üveglablakai.

„És ha ez még nem lenne elég, hallhattad, mi a véleménye a házasságról! Nem pártolja az intézményt! Tanulni akar, meg utazgatni, nem gyerekeket ringatni! Amit mellelleg rólad sem tudok elképzelni!” morgott tovább Kicsi Testvér.

Közben Naené szusszant egyet, összedörzsölte lehorzsolts tenyerét, majd felállt az erkély párkányára. Kisöpört a szeméből egy elszabadult, őszülő tincset, és felmérte, mi vár még rá. Felette, tán egy karnyújtásnyira, párkány futott végig az épületen, szép, széles párkány. Ugrott.

„És ha már itt tartunk, belegondoltál, hogy néznél ki mint ifjú feleség? Hogy miféle élet várna rád? Főzés, mosás, gyerekek pelenkázása. Hát ezért gyakoroltál velem két évtizeden át napi négy órát? Az bizonyos, hogy te lennél a legtűzről pattantabb menyecske, de minek pályáznál erre a címre, ha egyszer most a leggyilkosabb harcosa vagy ennek az egész teremtet világnak?”

Épp csak elérte a párkányt, de onnan már nyert ügye volt. Felhúzódkodott, majd nekivetette a hátát a hideg kőfalnak. Alatta kéteemeletnyi mélység tátongott, szédelés nélkül nézett bele. Felette ragyogtak a csillagok, örök társai vándorlása során.

„Ha nem tűnt volna fel, már hosszú percek óta pofázom! Válaszolnál?” csattant fel Kicsi Testvér.

Naené elméjében kurta válasz fogalmazódott meg. És bármennyire is titkolta, kardja meghallotta.

„Még hogy én féltékeny? Embernek nézel? Még egy ilyen ostoba feltételezést!” háborodott fel, de Naené leintette.

„Testvérke! Hazudtam én már neked valaha is?”

Röpke csend következett, amíg a penge végigfuttatta elméjét az elmúlt évtizedek napjain. Kiváló emlékezete volt, felejtésre szinte képtelen, majdnem tökéletes emlékezete.

„Soha” válaszolta végül.

„Akkor most hidd el nekem, hogy többet jelentesz számomra, mint amit ki tudok fejezni, és hogy amíg rajtam áll, addig nem hagylok el. Senkiért és semmiért” jelentette ki egyszerűen.

Sokára érkezett válasz.

„Elhiszem.”

„És holnap nem hagyod cserben Zenamot?”

„Nem.”

„Akkor ezt megbeszéltük” mosolyodott el Naené, majd végigarasztott a párkányon, a kicsi Klára szobájáig.



Klára kisasszony végtelen örömmel sietett az ablakhoz, mikor valaki bekopogott rajta.

– Arcsi kedves, már napok óta várok rád! – tárta ki,

aztán megdermedt, mikor az ifjú helyett egy idegen, álarcos arcú nő lépett be a szobába. – Elnézést hölgyem, de azt hiszem, rossz helyen jár! – nyögte bátortalanul.

– Én nem hiszem. Klára kisasszonyt keresem, és gondolom, megtaláltam – jelentette ki határozottan az ismeretlen.

– Igen – nyögte a lány, és hirtelen nagyon rosszul érezte magát. Ahogy az a nő mozgott! Ahogy körbefordult a szobában, egy pillanatra sem engedve el kardja markolatát! Ahogy szeme körbejárt, tompán meg-megcsillanva az álarc mögött! Mint egy zsákmányt kereső ragadozó!

– Ar Arisz küldött. Legyen olyan kedves, és figyeljen, a holnap napról kell beszélünk – kezdett bele végül Naené, amint meggyőződött róla, hogy egyedül vannak, és Klára kisasszony figyel.



Már késő éjszaka volt, mire Naené visszatért Zenam szobájába. Halkan tette be maga mögött az ajtót, majd mikor az ágy felől hallatszó légzés ritmusából arra következtetett, hogy a suhanc még nem alszik, meg is szólalt.

– Én vagyok az. Mindent elintéztem.

– Köszönöm! – suttogta a gyerek, miközben a nő leheveredett az ajtó elé.

– Elnézést... – szólalt meg kicsit később Zenam. – Engem zavar, hogy a földön alszol, én meg ágyban. Cseréljünk!

– Én vagyok a testőr. Aludj, holnap nehéz napod lesz – utasította el az ajánlatot Naené, és lehunyta a szemét. Fáradt volt, és nem csak a suhancra várt megterhelő másnap.

De Zenam nem tudott aludni, túl ideges volt hozzá.

– Mennyit adtál az orvos megvesztegetésére? – kérdezte pár perc csend után.

– Eleget. Miért?

– Mert azt nekem kell kifizetni! – magyarázta. – Megvallom, fogalmam sincs, honnan szerzek majd pénzt.

– Ne törd ezen a fejed. A pénz nem számít. Éveken át dolgoztam a Nagytanácsnak, annyi címen kapok évjáradékot, hogy magam sem tudom számon tartani. Felejtse el! – legyintett Naené bele a semmibe, és ismét lecsukta a szemét.

– Köszönöm – hálálkodott a suhanc, aztán egy ideig csendben volt.

De nem aludt el.

– Vészvihar Naené! – szólalt meg újabb pár perc múlva. – Mivel érdemeltem ki a segítséged?

– Tessék? – nézett nagyot a nő.

– Miért teszed ezt meg értem? Hisz nem arról szólnak a legendák, hogy te senkifia kölyköknek segítesz meg-

úszni a házasságot! Te a hírnévért harcolsz, olyan harckat, amikre más képtelen lenne! Miért segítesz most mégis engem? – ismételte meg a kérdést elszántan.

Naené felemelte tekintetét, de sehol nem voltak a csillagok segítő fénycseppjei. Csak a fekete mennyezet borult fölé.

– Hasonlítasz valakire, akit kedveltem – jelentette ki kis habozás után. – És akinek talán tartozom is – tette még hozzá tétován.

– Kire hasonlítok? – makacskodott a gyerek.

– Volt egy fiú – kezdte lassan Naené. – Együtt nőtünk fel. Kölyökfejjel nagyon sokra tartottam. Minden gyerekcsínyni elkövetett, amit el lehet követni. Én meg persze állandóan a nyomában loholtam. Idősebb volt két évvel, az akkor még sokat számított. Mondom, vele csináltam, amit csak kitalált, a lovaglástól kezdve a fára mászáson át az éléskamra fosztogatásáig mindent. Muszáj volt bizonyítani előtte! Nem maradhattam le. És nem maradtam. Kardvívásban meg is előztem – mesélte lassan, de megakadás nélkül. Az elmúlt napokban sokszor végiggondolta már ezeket a rég elfeledett emlékeket.

– Aztán jött egy mester. Numa, ha hallottál már róla.

– Azt mesélik, nála tanult Vészvihar Naené – helyeselt buzgón a gyerek.

– Igen. A fiú szülei hívták, egy vagyont fizettek neki, és kérték, vegye maga mellé gyermeküket. De a mester engem választott. A szülők mondták, hogy én csak nevelt gyerek vagyok, és értem nem fizetnek, de Numa azt mondta, mindegy. Engem tanít, mert engem tart tehetségesnek. Most képzelheted a helyzetet! – kuncogott fel, ahogy eszébe idézte nevelőanyja végtelenül meghökkent, majd hasonlatosan felháborodott arcát.

– A fiú meg azt mondta, válasszak! Ha elmegyek helyette a mesterrel, ő többet nem áll velem szóba. Én meg nem őt választottam, hanem a kardot – fejezte be, és kicsit elgondolkodott.

– Érdekes, erről nem beszélnek a legendák... – motyogta Zenam, majd tovább kérdezett. – És mi lett a fiúval?

– Tényleg nem beszéltünk többet. Numa ugyan három évre rá meghalt, de én nem mehettem haza, a nevelőszüleim látni sem akartak. Azt üzenték, kígyó vagyok, és nem óhajtanak tovább a keblükön melengetni. Talán igazuk volt. A fiú meg elment a fővárosba, a katonai akadémiára. Azt mondják, ott ő volt a legjobb. De pár évre rá meghalt egy párbajban. Ennek már vagy három évtizede.

– Tehát rá hasonlítok – sóhajtott a gyerek.

– Csak arca! – visszakozott Naené. – A jellemeteknek nincs egy közös vonása sem! Ő makacs volt, akaratos és célratörő. Te meg... – és itt sóhajtott, majd legyintett.

De a gyerek nem kérdezett rá, hogy őt milyennek tartja a nő.

– És ezért te most nekem segítesz. Mert úgy érzed, hogy tartozol neki, hisz ha helyetted őt választja a mester, akkor nem hal meg párbajban. Igaz?

– Talán tartozom neki, de nem a halála miatt – csatant fel Naené. – Azt magának köszönhettem! Mondom, világ életében makacs volt és akaratos, mindig is sejtettem, hogy hasonlatosan fogja végezni! Még csak nem is a három év tanulás az, amit tényleg elvettem előle, hisz Numa nem az egyetlen jó mester volt! És végül fogadtak mellé valakit, ő is a legjobbaktól tanult – magyarázta Naené, majd csendesebben folytatta. – Az egyetlen dolog, amit tényleg kivettem a kezéből, az Kicsi Testvér. Mert Numa nemcsak tanított, de engem kért meg a halálos ágyán, hogy vigyázzak a fegyverére.

– Így mondják a mesék is! – bólintott fektében Zenam. – Meg, hogy Numa kardja varázserejű.

– Kicsi Testvér a létező legjobb penge ezen a teremtet világon, bár néha talán egy csipetnyit vérszomjassabb a kelleténél! – mosolyodott el Naené, és a feje alá kulcsolta kezét. – De holnap te is a kezvedbe veheted, bár csak játékra, nem harcra. Ennek ellenére bánj vele tisztelettel. Ne eszköznek tartsd, hanem társnak. Akkor nem lesz semmi baj. És most aludj! – fejezte be, és ismét becsukta a szemét.

Ám Zenam még hosszan forgolódott, és végül csak kibökte, ami a lelkét nyomta.

– Vészvihar Naené! Megbántad azt a választást?

– Soha! Egy kurta pillanatra sem!



A másnap szürke fellegekkel köszöntötte a hajnalt. Naené a nap előtt kelt, és mire a gyerek felébredt, ő már megreggelizve, harcra készen állt az ajtóban. Test-örhöz illő módon.

Aztán már nem sok beleszólása volt a dolgokba. Szolgák jöttek, mentek, az egész ház zsongott az előkészületektől. A vendégek között elterjedt, hogy a már napok óta beteg menyasszony ma reggel végre jobban érzi magát, olyannyira, hogy hajnalban énekelt, és felpofozott két szolgát, akik majdnem a lábára öntötték a fürdődezsába szánt forró vizet. Jó ómen, bólogattak a meghívottak.

Zenam hőöket megszegyenítő elszántsággal készült a szertartásra, magában a tegnapi begyakorolt küzdelemsort memorizálva. Szúrás, szűk könyökkel, egy lépés balra, a kard ferdén kicsapódik, majd egy megke-rülés, és szúrás Arcsi hóna alá. És közben nem szabad kint felejtene a nyelvem hegyét, tette még hozzá Naené legutolsó jótanácsát.

Amikor apja felkereste, büszkén felvetett fejjel fogadta.

– Na aggódj, papa, minden rendben lesz!

– Örülök, hogy beletöröttél a megváltoztathatatlanba – veregette meg a vállát apja, de arcán látszott, nem érti. Majd hosszú, gyanakvó pillantást vetett Naenére, végül fejcsóválva távozott.

„Ha elszúrja a mókánkat, leszűrjük, ugye?” érdeklődött Kicsi Testvér.

„Nem hiszem. Mindenesetre örülök, hogy immár magadénak érzed ezt a munkát is!” mosolygott magában Naené.

„Hah, az én hírnevem is bánja, ha lebukunk! Remélem ez a taknyos nem felejtí el, amit tegnap a fejébe vertél. Én mégsem irányíthatom a kezét!”

„Nem felejtí. Nyilván éveken át megjegyzett minden hülyeséget, amit az egyetemen tanították neki, miért ezt a két másodperces mozdulatsort felejtene?” vélekedett Naené, végtelen optimizmussal.

Majd eljött a nagy pillanat. Felharsantak a kürtök, a násznép zsongása alábbhagyott a filagóriában, és megindult a házból az esküvői menet.

Naené feltűnésmentesen igyekezett Zenam mellett maradni, de Atrén még indulás előtt mellé lépett.

– Te maradj hátra, csak a díszegyenruhás fegyveresek lehetnek most urad mellett. Rosszul mutatnál szakadt gönceidben, testőr! – mosolyodott még el gúnyosan.

„Mondtam, hogy tegnap kellett volna eltenni láb alól, most nagy feltűnést fog kelteni, ha nyílt színen megöljük!” vélekedett Kicsi Testvér.

– Uram mellett a helyem – tiltakozott Naené, és árca ellenére is látszott, hogy megfeszülnek vonásai.

– Most nem. Most én felelek uradért! – csattant fel a testőr, Naené pedig engedelmesen fejet hajtott.

– Jó. Így gondolom tiéd a felelősség, hogy semmi botrány ne zavarja meg a szertartást.

– Persze! – legyintett magabiztosan Atrén, nem tudván, mit vállal ezzel magára.

– Helyes – mosolyodott el Naené, majd elvegyült a tömegben.

Persze igyekezett Zenam mellett maradni, de az előkelő csöcselék erősen megnehezítette a dolgát. Azért sikerült bejutnia a filagóriába, de amikor a pap elkezdte felcitolni a szertartás szövegét, még mindig csak a negyedik sorban állt. Szemközt látta, ahogy Renem úr feszít, egy egészen jó helyen, mellette a már most halottápadt Arcsi toporgott.

Még egy pillanatot várj, szuggerálta, ahogy kikerülte az előtte álló, idősebb urat. De Arcsi lelkében túlsordult a feszültség.

– Állj! – kiáltotta nagy hangon, és kilépett apja mellől, egyenesen a fiatal pár mellé.

Naené dühösen félrelökött egy ficsúrt, hogy még közelebb kerülhessen, és kardjára kulcsolta kezét.

– Mit akarsz? Miért zavarod meg ezt a szent percet? – csattant fel tőle szokatlan erélyességgel Zenam.

Naené lendületesen arrébb tolta az utolsó alakot, aki még az útjában állt.

– Soha nem leszel Klára férje! Megöllek! – kiáltotta Arcsi, és kardot rántott.

Naené közelebb lépett volna, de az imént félrelökött hölgy belekapaszkodott a karjába.

– Kérem, mi ez a faragatlanság! – sziszegte, nem figyelvén a kint zajló eseményekre.

– Testőr, a kardot! – fordult odakint Naené felé Zenam, a megbeszélt módon.

– Ne tolakodjon, maga huligán! – háborgott tovább a hölgy, és nem engedte el a nő karját.

– Testőr! – kiáltott kétségbeesett zavarral Zenam, és egy pillanatra megtört határozottsága.

Naené kurta mozdulattal hallgattatta el a hölgyet, majd beletámasztotta a mellette bámészkodó úriember karjaiba az immár megnyugtatóan csendes, ernyedtestet.

– Itt van! – lendítette a levegőbe Kicsi Testvért.

A kard repült, tökéletes pontossággal érkezve a suhanc kezébe. Immár fegyverrel a kézben állt mindkét ifjú. A vendégereg bénultan bámult, a két kard kétszer csattant össze, majd Zenam megtette az utolsó, végzetes szúrást. Arcsi hangtalanul vágódott hanyatt, feje nagyot koppant a márványpadlón.

Szegény, jól megüthette magát, villant át Naené fején a gondolat, de teste már előtte járt és cselekedett. Zenam mellé lépett, és visszavette kardját.

– Fuss! – kiáltotta messzehangzón, és előrelökte a gyereket. Az rohanva indult, végig a vendégek közötti szabad téren, ahol az imént még menyasszonyával vonult a pap elé. Egyedül a mellettük álló Atrén lépett volna utána, de őt Naené elgáncsolta, majd feltűnés nélkül tarkón rúgta. Nehogy már elrontson valamit az a pojáca!

– Meghalt! Megölte, gyilkos! – kezdett közben sikoltani Klára kisasszony Arcsi mellett térdelve, egy ősz hajú ember pedig függően előretolakodott a tömegben.

– Félre, orvos vagyok!

Zenam ekkor ért ki a filagóriából, és az istállók felé futva rohant tova, ahol a tegnap éjszaka megvesztegetett lovászlegény várta a felnyergelt lóval. Nyurga alakja gyorsan eltűnt a kinti fényben.

A vendégereg csak ekkor ébredt fel dermedt hallgatásából. Páran kiabálni kezdtek, az eddig tehetetlenül bámuló testőrök fegyverük után kaptak. De akkor Naené már kivont karddal állt a forgatag közepén.

– Uram kardja én vagyok! – kiáltotta a numabeli testőrök hagyományos formuláját, amivel harcba indultak.

Az egyik fegyveres ismerhette a csatakiáltást, azonnal szűrt, a nő kurta mozdulattal verte ki a kezéből a kardot. Egy másik is felé lépett, ezt térden rúgta, és már fordult is tovább.

Elszabadult a pokol.

– Megölték a fiam! – ordította Renem úr, és kardot rántva ugrott a szintén fegyvere után kapó Urisz úr felé.

Naené szélvészkként pördült közéjük, az egyiket lefegyverezte, a másikat óvatosan hasba rúgta. Már amennyire óvatosan hasba lehet rúgni valakit. Aztán lépett tovább, végigtáncolva a felbolydult testőrök előtt, itt-ott elgáncsolva egy-egy túlzottan útjában lévő vendéget. Pár pillanat alatt elérte a filagória szélét, átugrott a jelképes kis korbáton, és kiért a kertbe.

Gyors pillantással mérte fel, mi történt közben. Odabent megbízható káosz tombolt, de pár testőr illetve felzaklatott rokon már kiverekedte magát a tömegből. Vércseként csapott le rájuk.

„Juhéj, adj nekik!” kacagott Kicsi Testvér, még azt is megbocsátva, hogy eddig egy csepp vér sem mosta pengéjét.

Naené pedig ajkán halovány mosollyal küzdött, egyszerre négy-öt emberrel, ahogy épp a helyzet hozta, végtelenül összezavarva soraikat, lehetlenné téve Zenam üldözését. Mikor szétverte őket, sarkon fordult, és maga is eliramodott a kertbe. A tegnap kitervelt úton futott, végig a magas bokrok, virágok között, el a tó mellett. A majdnem háromméteres kerítés olyan negyed másodpercig tartóztatta fel.

Amint átlendült rajta, eltette kardját, kitörölte szeméből az izzadságot, majd lassabb tempójú futásra váltott.

„Gyere, Testvérke, vágjunk a lovasok elé, zavarjuk össze őket is” biztatta kardját, aki természetesen vele tartott.



Késő este volt, mikor izzadságtól csatakosan belovagolt a kis erdei tisztásra. A fák alatt, az egyszerű istenszobrocska mellett magányos árny várakozott rá.

– Minden rendben? – érdeklődött Zenam, ahogy felismerte Naenét.

– Egész nap téged kergetett a fél világ. Szóval, tulajdonképpen minden rendben – csusszant le lováról. Ez már a harmadik volt, mit innen-onnan kölcsönvett, majd félholtra hajtott. Nehéz nap állt mögötte.

– Arcsi jól van?

– Honnan tudhatnám? – fújt dühösen, majd megenyhülve legyintett. – De majd megkérdem.

– Biztos, hogy te akarsz visszamenni, és beszélni a papával? – vette fel kis habozás után Zenam. – Nem mintha én annyira szeretnék az öreg elé kerülni, de mégis az én apám!

Naené nem válaszolt, csak lehajolt, és alaposan megdörzsölte a térdait. Embertelenül sajogtak az egész napos lovaglás miatt!

– Én beszélek az apáddal, hogy adjon pénzt Utazába

menni, te itt maradsz – egyenesedett végül fel. – Így biztonságosabb.

– Köszönöm!

Naené csak legyintett, majd sarkon fordult, és beszélt a fák közé. Pár perc múlva már látta a ház fényeit.

Zenam javasolta, hogy ezen a közeli kis tisztáson találkozzanak, és a nő most elégedetten nyugtázta, hogy jó választás volt. Ilyen közel senki sem kereste a suhancot, és mennyivel kényelmesebb volt innen visszamenni, mintha még órákat kellett volna lovagolnia!

Az árnyak közt rejtőzve jutott el a házig, ahol hangtalanul bemászott egy földszinti ablakon. Odabent gyorsan megtalálta a ház urának szobáját. Kurtán kopogott, majd választ sem várva belépett.

Urisz úr a meghökkenés legkisebb jele nélkül nézett fel rá, majd letette a kezében tartott könyvet, és felállt az asztaltól.

– Üdvözöllek, testőr! Már vártalak!

– Uram! – hajtott fejet illedelmesen a nő.

– Összekészítettem mindent, vidd! – intett a sarok felé, ahol degeszre tömött hátizsák várakozott a falnak támasztva.

– Köszönöm uram! – hajolt meg elégedetten Naené, és felvette a zsákot. Nem tehetett róla, imádta az értelmes embereket!

– Visszamegy az egyetemre, igaz? – kérdezte közben az apa.

– Igen – bólintott a nő. – És ha nem haragszik, megkérdezhetném, Ar Arisz úr hogy érzi magát?

– Az orvos senkit sem enged be hozzá, és elég sápadt arccal jár-kel – vont vállat a ház ura, majd csúfan elmosolyodott. – De ha engem kérdezel, hát nincs annak a suhancnak más baja, mint hogy hogyan fogja vissza a röhögését abbéli jókedvében, hogy ilyen ügyesen lóvá tették a fél vidéket! – mordult fel, majd visszaült az asztal mögé.

Naené elmosolyodott álarca alatt.

– Talán – hagyta rá a férfit.

– Meg kell hagyni, piszok ügyesen csinálták a kis gazfickók! – bólogatott Urisz úr.

– Ne becsülje le a fiát, uram! És engedje meg, hogy tolmácsoljam a bocsánatkérését. Nem akarta megbántani önt!

– Szóra sem érdemes! Érkezések után rosszabbra számítottam – sóhajtott a férfi, majd elkomorodva felnézett. – Kegyetlen és félelmetes történetek járnak Kardtáncos Naénéről.

A nő egy pillanatra meghökkent, majd mélyen meghajolt.

– Régi történetek azok!

És hang nélkül megfordult, hogy távozzon, de Urisz úr még utánaszólt.

– Egy pillanatot még! – emelte fel a hangját, és Naené engedelmesen visszafordult. – Nem tudom, mit

akar a fiamtól. Nem is parancsolhatok magának, hogy mit tegyen. De vigyázzon rá, testőr! – kérte csendesén.

– Úgy lesz, uram! – hajolt meg ismételten a nő, és kilépett az ajtón.



Már derengett a hajnal, mikor elérték a kövezett utat. Zenam csendesén szunyókált a nyeregben, Naené inkább csak elmélkedett, bár hasonlatosan messze a való világtól. Agyának egy távoli szegletébe Kicsi Testvér még mindig fáradhatatlanul cítálta a tegnapi csetepaté részleteit, kihangsúlyozva ellenfeleik bénábbnál bénább voltát.

– Állj! – fogta vissza lovát Naené, mire a suhanc felébredt. Körbenézett, majd bólintással nyugtázta, hogy hol vannak.

– Köszönök mindent, Vészvihar Naené! – fordult a nő felé. – Én most Utaza felé tartok, nem tudom, egybeesik-e ez a te utaddal.

– Nem, de nem számít. Te sem arra mégy! – mosolyodott el a még mindig viselt álarc alatt Naené. – Ha jól emlékszem, szentül fogadkoztál, hogy ha segítek neked, akkor felajánlod viszontszolgáltatáidat. Nos, eljött az ideje a törlesztésnek!

Zenam elkomorodott, majd kihúzta magát.

– Nem szegem meg a szavam, Vészvihar Naené!

– Remek! Akkor legelőbb is a fővárosba mégy, és elviszed üzenetemet Gínelung mágusmesternek.

– A Nagytanács Első Mágusának? – csodálkozott a gyerek.

– Neki. Szóról-szóra add át a következőket: én, Vészvihar Naené, elmegyek, és elhozom neki Azaszan fejét. Ám magam szabom meg kardom árát. Nem hús, de harminc évet kérek, és ezen felül pedig azt, hogy az üzenetet vivő Zenam nevű ifjút vegye maga mellé tanítványnak, mindaddig, míg én vissza nem érkezem.

– Micsoda? – nyílt tágra a gyerek szeme.

– Hallhattad! – nevetett rá Naené. – És azt már csak neked mondom, ha tehetségesnek bizonyulsz, akkor nyilván az én visszatérésem után is szívesen foglalkozik majd veled a mester!

– Nem is tudom, hogy köszönjem meg! – sóhajtott a gyerek, de Naené akkor már elfordította lovát.

– Úgy, hogy nem hozol rám szégyent, és nem felejtessz el! – válaszolt, vissza sem fordulva, ám mielőtt megsarkantyúzhatta volna a hátasát, a gyerek még utána szólt.

– Vészvihar Naené! Mikor térsz vissza?

A nő visszafogta lovát, megfordította, majd elmosolyodott.

– Tudod, Azaszan nem ebben a világban létezik. Ő már tulajdonképpen halott, démonnak is nevezheted, ha jólesik, vagy ördögnek, ahogy jobban tetszik. Le

kell szállnom utána az alvilágba, legalábbis a legendák így fognak beszámolni erről az utazásomról. De mind egy is! Az a lényeg, hogy messze kell mennem, talán négy-öt év, mire visszaérek. Talán több. De visszatérek! – húzta ki magát gőgösen a teremtett világ legjobb kardforgatója.

– Ki kételkedett benne? – nevetett fel Zenam, aztán elváltak.



A hajnal lassan reggelbe fordult, ahogy Naené elhagyta Shaddak környékét.

„Naé, Naé, elment az eszed!”, siránkozott közben végeláthatatlan állhatatossággal Kicsi Testvér.

„Testvérke, nem tűnt fel, hogy mennyire egyhangú vagy? Most Azaszan után loholunk, hetek óta ez a szíved vágya. Most mi a bajod?”, unt rá végül Naené.

„Tudod te jól! Rendben, megöljük Azaszan. De miért? Hogy hozzáfiatalodj ehhez a kölyökhöz, és elcsavarhasd a fejét! És nem oly módon, ahogy ez természetes lenne tőled, hanem átvitt értelemben.”

„Nem ragaszkodom a feje elcsavarásához” morgott a nő, és mellesleg nem mondott igazat.

„De Naé, ez a kölyök évek múlva is csak egy taknyos lesz, te pedig megmaradsz veterán harcosnak, akármilyen történet a testeddel!”

„Nem marad taknyos!” ellenkezett Naené. „Mágus lesz belőle. Sokak által félt és tisztelt mágusmester, bölcs férfiú, ki kiigazodik e teremtett világ magasabb misztériumainak kusza útvesztőjében. Ne feledd, Gínelung a legjobb a maga szakmájában, akit ő tanít, az előtt végtelen távlatok nyílnak!”

„Na és akkor? Ti lesztok az álompáros! El tudom képzelni! Hatszázszoros gyilkos asszony, fekete praktikával foglalkozó hullámágus férjjel dadát keres aranyos, szófogadó csemetéje mellé. Brrr!”

„Rémeket látsz. Zenam nem az a fajta, aki megtelepedne. Hallottad, utazni akar. Képzett mágusként utazhat is. De szüksége lesz egy jó testőrré. Az apja meg rám bízta, hogy vigyázzak rá. Szóval, most megöljük Azaszan, aztán Gínelung megfiatalít, és végül Zenam mellé csapódunk, testőrnek. És igen, valóban, közben majd megkísérelem azt a fejelcsavarást. Így megfelelő?”

Kicsi Testvér pedig erre már nem válaszolt, amit a nő úgy értelmezett, hogy kardjának nincs ellenvetése. Hát csendesén poroszalkalt tovább, az út lassan, kanyarogva vezette őket.

Naené nem sietett, olyannyira nem, hogy mikor elérte az Oroszlános forrást, meg is állt, hogy megittassa lovát és megmosakodjon. De alig csusszant le a nyeregből, amikor lódobogást hallott.

Érdeklődve kapta fel a fejét, és arcizma sem moz-

dult, mikor a fák közül előléptetett Atrén, a tegnap oly szerencsétlenül járt testőr.

– Üdvözöllek, kardforgató asszony! – köszöntötte a férfi, de Naené nem válaszolt, hát maga is leszállt lováról, és tett felé pár lépést. – Tán csodálkozol, hogy találtalak meg, de egyszerű a válasz! Urisz úr birtokáról követtelek, aztán eléd vágtam, mikor elváltál attól a taknyostól. Beszédem van veled!

– Hallgatom – válaszolta a nő csendesen.

– Tudod, Urisz úr elbocsátott!

– Te kérted a felelősséget, nem én erőltettem rád!

– Nem azért jöttem, merthogy téged vádolnának, és elégtételt követelnék! Nem vagyok bosszúálló fajta! – mordult fel a férfi, de szemén látszott, hogy nem teljesen őszinte tiltakozása. – Azért vagyok itt, hogy össze-mérjük a kardunkat!

– Minek? – nézett nagyot Naené.

– A házban ügyesen a bolondját járatnád velem, elhittetted, hogy pojáca vagy! De hallottam ám hírért, mit tettél tegnap! Tucatszám szórtad szét a fegyvereket, bár megsebezned egyiket sem sikerült. Ebből gondolom, hogy ügyesebb lehetsz te annál, mint amit mutatsz. És szívesen kipróbálnám a kardom! – fejezte be, majd fegyvert rántott.

– Nem kell megküzdenünk! Én elhiszem, hogy te vagy a jobb! – hajolt meg könnyedén Naené, majd sarkon fordult, és elindult a forrás felé.

„Szerintem is seggfej”, helyeselt Kicsi Testvér.

– Hé, sértésnek tartanám, ha nem állnál ki velem! – kiáltott utána Atrén. – Nincs okod visszavonulni, egyenlő küzdelmet ajánlok! Elég jó vagy te hozzáam, ne hivatkozz arra, hogy nő vagy, meg hogy nálam lényegesen alacsonyabb!

És megállt a szél. Naené megtorpant, arca kőszobor-rá dermedt.

– Tehát küzdeni akarsz? – suttogta vészjóslóan, hogy a fák levelei megreszkettek.

Tán egyedül Atrén nem vette észre a tisztás fölé suhanó halált.

– Igen! – kiáltotta büszkén.

Naené egy pillanatra behunyta a szemét. Láta, tökéletes részletességgel látta, ahogy Kicsi Testvér előre-lendül és lecsap, Atrén elkerekedett szemmel véd, ám kardja ezer szilánkot vetve robban szét, ahogy a két fegyver összezsugor. És aztán már semmi sem áll a hideg, kemény penge és a forró, puha hús között, a mozdulat pedig befejeződik, gyorsabban, mint ahogy elkésződhetett volna.

Látta, ahogy Atrén egy pillanatig még ott áll, végtelenül értetlen arckifejezéssel, majd feje legördül nyakáról, és lehull a porba, hogy aztán teste is kövesse, végtelen lassúsággal.

Mindezt látta, aztán elhessentette a képet. Hogy mondta ez a pojáca? „Bár egyiket sem sikerült megsebezned.” Tényleg nincs tisztában azzal, hogy mennyivel nehezebb úgy harcolni, hogy nem hull közben vér? Hát nem tudja, hogy az ölés a legkönnyebb módja a győzelemnek, ám egyben a legkegyetlenebb is, hisz visszavonhatatlan? Lehet, hogy még azt sem tudja, hogy nincs nehezebb, mint csendesen fejet hajtani, és elkerülni a küzdelmet, nem megmutatván a csőcseléknek, ki a jobb? No de ha ezt mind nem tudja, hát akkor miféle harcos lehet?

Kinyitotta a szemét, és megrázta a fejét. Lassú mozdulattal levette álarcat, majd fáradtan letörölte az izadságot a homlokáról.

– Márpedig nem küzdök veled, és igenis azért nem, mert túl egyenlőtlen lenne az a küzdelem! – morogta, majd vissza sem nézve otthagya férfit.



FANTASY ÉS SZEREPIÁTEK SZAKÜZLET 1991

M.A.G.U.S. rajongók figyelem!

Minden, ami M.A.G.U.S.-hoz megjelenik, az a mi polcainkon megtalálható: kiegészítők, kalandmodulok, a **TRÉFA** magazin régi és új számai. S ha nem csak játszani, hanem olvasni is szeretitek, a Valhalla Páholy jobbnál jobb regényei közül válogathattok!

Sőt!

A Magyarországon megjelenő Fantasy könyvek legválasztékosabb kiadványát kínáljuk, a legérdekesebbeket a legjobbakat. Ami megjelenik, az nálunk biztosan kapható!

TELJESÍTŐ KÍNÁLATUNKBÓL:

Több, mint ötvenféle lapozgatós könyvél-, Hapud-, Káosz-, Conan-könyvek, Fantasy antológiák, Dragonlance, Forgotten Realms, Ravenloft, stb. sztorizók, Tolkien művek magyarul és angolul. Közel 500 félé angol nyelvű regény!

EREDETI ANGOL NYELVŰ SZEREPIÁTEKOK

AD&D minden létező kiegészítőjével

Aras Magica, Battletch, Call of Cthulhu, Changeling, Cyberpunk, Earthdawn, GURPS, Magic, Middle-Earth, Rolemaster, Shadowrun, Star Wars, Vampire, Warhammer, Werewolf, Wraith és még sok más

MAGYAR NYELVŰ SZEREPIÁTEKOK

M.A.G.U.S., Star Wars, Középföldé, Shadowrun, Armageddon, Auvron, Harc és Varázslat

KÁRTYAIÁTEKOK MAGYARUL ÉS ANGOLUL

Kiválasztottak, Hatalom Kártyái, Spellfire, Blood Wars, Magic the Gathering, Rage, Vampire, Middle-Earth, Netrunner, Star Wars, Star Trek, stb.

TÁRSASJÁTEKOK, DOBÓKOCKÁK, POSZTEREK, MATRICÁK, MŰVÉSZETI ALBUMOK ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN

LEGTELJESEBB KÍNÁLAT SZEREPIÁTEKOKBÓL ÉS FANTASY KÖNYVEKBŐL

EZT LÁTNÍ KELL!

Címünk:

1036. Budapest III. ker. Lajos u. 40. Tel.: 250-41-57
Nyitvatartás: 11-18; 10-18; 10-13

www.e-kiado.hu

I. A GRIFFMADÁR

TARTALOM

01. A griffek testalkatáról és nevezeteiről
02. A perzsaországi griffekről és csudás átváltozásukról
03. A napisten földi birodalmáról
04. A kincseket őriző griffekről
05. Ugyanezen griffek kincseiről
06. A griffekről és a honfoglalásról
07. A pusztákban lakozó griffekről
08. A kereszténnyé dicsőült griffekről
09. A címerekbe foglalt griffekről
10. A hősöket hordozó griffekről
11. Rénaud lovag griffkalandjáról
12. A griffek varázserejű karmairól
13. A griffek után kutató utazókról
14. A valóságosan való griffekről
15. Függelék: A hippogriffről

09. A CÍMEREKBE FOGLALT GRIFFEKRŐL

A harmadik keresztény réteggkultúra, ahová a griff hosszú időre befészkelte magát, a világi uralkodó körök műveltsége volt. A teológusok a legsúlyosabb allegorizálással sem bírták lecsutakolni a legendás szörnyről a perzsa birodalomból örökölt nimbuszát, mely az erő, a hatalom, a nyers méltóság jelképévé tette, s érthető módon delejes vonzerőt gyakorolt a dölyfös feudális urakra. Így röppent át a griffmadár a nemesi címerekre, ahol már úgyszólván a heraldika csecsemőkorában, a XII. század végén megjelenik. Különösen Kelet-Európában volt rendkívül népszerű, Mecklenburgban, Pomerániában, Lengyelországban és hazánkban. (Pajzstartóként a régi Budapest címerében is szerepelt.)

A nagymúltú balti kereskedőváros, Rostock polgárai annyira büszkéek voltak a címerükben díszelő meselényre, hogy a XVI. században a *Gran Griffon* – azaz Nagy Griffmadár – nevet adták annak a zászlós-

hajónak, amit a Hanza-hadiflotta élén a spanyol király Anglia ellen készülő Győzhetetlen Armadájába küldtek. Nem gondolták azonban át kellő mértékben, hogy a griffmadár – számos kiváló tulajdonsága mellett – az úszásban köztudomásúlag kevésbé jeleskedik, s így a névválasztás rossz ómennek bizonyult. A *Gran Griffon* 1588. szeptember 27-én zátonyra futott az Orkney-szigeteken, s háromszáz fős legénysége kénytelen volt évekig egy zsebkendőnyi földdarabon vesztegelni, a bennszülött kecskepásztorok nem éppen túlradó vendégszeretetét élvezve.

„A középkor embere számára a címer sokkal többet jelentett hiúsági vagy genealógiai kérdésnél” – írja a híres történész, Huizinga. „A heraldikus alakok majdnem olyan szerepet játszottak tudatában, mint a totemállatok a primitív népeknél. A címeri oroszlánok, liliomok és keresztek a gőg és a becsvágy, hűség és áhitat hatalmas komplexumait sűrítették magukba és képletes úton bonyolult szellemi tartalmakat jelöltek és fejeztek ki.”

Mit jelentett hát a címergriff? Hogy a keresztény teológiai szimbolikához semmi köze nem volt, az kitűnik abból is, hogy megtették Makkabeus Júdás fiktív címerállatának. Makkabeus Júdás középkori felfogás szerint a lovagi eszményt testesítette meg: a világ kilenc legdicsőbb vitéze közé sorolták, akik közül hárman pogányok voltak (Hektór, Caesar és Nagy Sándor), hárman zsidók (ő, Józsué és Dávid király), és mindössze hárman keresztények (Arthur király, Nagy Károly és Godefroy de Bouillon, Jeruzsálem meghódítója). Böckler 1688-ból származó címerkönyve szerint „a griffeket oroszlántestből és sasfejből szerkesztik meg, hosszú fülekkel és saskarmokkal, ami azt jelenti, hogy az okosság és az erő összeegyeztetése legyen a cél”. Sir Thomas Browne 1646-ban azt írja (*Vulgar Errors* III. 2.), hogy a griffmadár az éberséget, a bátorságot, az állhatatosságot és a gyors, határozott cselekvést jelképezi. Ehhez még hozzátehetjük a hűséget is: ha orrlyukából füstöt és lángokat ereget (*gryphon fumant*), akkor gazdája megvédelmezésére készül az ellenséggel szemben.

A címereken gyakran nem az egész állatszörnyet ábrázolják, hanem csak a fejét, amit a felmeredő, csúcsos fülek különböztetnek meg a közönséges sasfejtől. Ha szarvakat is visel, *alcénak* – azaz *jávorgriffnek* – hívják; sárkányszárnyal és kígyófarokkal megtoldva *gamelion* a neve. A heraldika tudománya ismer egy *opinicus* nevezetű furcsa jószágot is, amely a XVI. században fejlődött ki a griffmadárból. Törzsét és farkát a tevéától, lábait az oroszlántól, fejét a sastól kapta kölcsön, ám ez utóbbról nála sem hiányozhatnak az elmaradhatatlan kutyafülek. Hosszú kígyónyakát pikkelyek borítják, és természetesen szárnya is van – vagy tollas, mint a sasé, vagy hártvás, mint a denevéré, erre nézvést a szakértők még nem tudtak megegyezni. Hogy mit akarna jelképezni, azt már a korabeli heraldikusok sem igen értették; témánk szem-

pontjából azonban mindenképpen említést érdemel, mert számos népszerű szerepjáték – többek között az AD&D – besorolta a szörnykatalógusába.

A magyarországi címergriffek közül a legnevezetesebbek az Esterházy-család címerén találhatóak. Egy érdekes anekdota is ránk maradt velük kapcsolatban. Eszerint II. József király egy ízben megkérdezte volna Esterházy Ferenc herceget:

- Hát ez meg milyen állat?
- Griffmadár, felséges uram – jött a felelet.
- És hol teremnek ezek a madarak?
- Ott, ahol a kétféjű sasok!

A válasz szellemességének értékét némileg csorbítja a herceg tájékozatlansága. Neki igazán tudnia kellett volna, hogy a kétféjű sasok *Mexikóban* honosak. Legalábbis 1723-ban onnan került egy kitömött pél-

JÁTÉKTECHNIKA TIMELORDS

GAMELION

A gamelion sok mindenben hasonlít a griffmadárra. Ugyanúgy oroszlánteste és sasfeje van, mellső végtagjain saskarmokkal. Ezeket azonban a gamelionnál hártvás sárkányszárny és pikkelyes sárkányfarok egészíti ki.

Akárcsak a griffeknek, a gamelionoknak is rendkívül éles a látásuk és a hallásuk. Hatalmas és félelmetes ragadozók; az a hír járja róluk, hogy egyszerre két igába fogott ökröt is elragadnak vacsorára.

Karmaik ugyanolyan gyógyító-védő varázserővel bírnak, mint az unikonisszarv: ivókupának feldolgozva huzonnégy órára immunissá teszik a mérgek és a legtöbb betegség ellen azt a személyt, aki iszik belőlük.

Testhossz/Testmagasság: 7 méter

Testsúly: 1700 kg

Méreteltérések: $\times 0,5$ -től $\times 1,5$ -ig

Maximális sebesség: 25 m/sec

Ideális élőhely: Mérsékelt Égöv

/Hegyvidék /Tetszőleges Páratartalom

Erő	65
Ügyesség	15
Egészség	20
Intelligencia	10
Akaraterő	12
Hidegvér	10
Érzékelés	15

Megjelenés	8
Állóképesség	20
Kisugárzás	34

Életpontok:	136
Páncél:	3
Gyorsaság:	20
Különleges támadások:	
mellső karom	33 II
harapás	13 II
számyütés	33 III
hátsó karom	35 II
farokcsapás	33 II

Képzettségek:	
fegyvertelen harc	13
Élelmiszerérték:	340
Páncélalapanyag:	tollas-prémes irha, 353 egység

OPINICUS

Az opinicus zöld bundájú oroszlánra emlékeztet, melynek torkát és altestét aranyszínű pikkelyek borítják. Hatalmas, zöld tollas szárnyai vannak, horgas sascsőre és hosszú, csúcsba futó fülei.

Testhossz/Testmagasság: 2 méter	
Testsúly: 200 kg	
Méreteltérések: $\times 0,5$ -től $\times 1,5$ -ig	
Maximális sebesség: 15 m/sec	
Ideális élőhely: Mérsékelt Égöv/Tet-szőleges Terep/Normál Páratartalom (erdők)	

Erő	13
Ügyesség	12
Egészség	12
Intelligencia	3 (állati skálán 12)
Akaraterő	13
Hidegvér	12
Érzékelés	19
Megjelenés	13
Állóképesség	14
Kisugárzás	12
Életpontok:	47
Páncél:	3
Gyorsaság:	13

Különleges támadások:	
Karom	10 III
Harapás	10 II

Képzettségek:	
pusztakezes harc	13
vadászat	9
hangészlelés	10
nyomkövetés	11

Élelmiszerérték:	40
Páncélalapanyag:	prémes gerez-na 50 e pikkelyek 10 egység

dány a spanyol uralkodóház gyűjteményébe, az alkirály ajándékaként. Nagyon nehéz volt elejteni, mert szerfölött éber állatnak bizonyult; miközben egyik fejével a zsákmányát marcangolta, a másikkal folyton a környező vidéket kémlelte, nem bujkálnak-e valahol vadászok. Nem is sikerült meglőni, csak a hímet; a nőstény idejében kereket oldott.

Habsburg Miksa császár, akinek balsorsú mexikói pályafutását ez a különös vadászkaland tökéletes pontossággal megjósolta, rosszul tette, amikor nem ügyelt a százötven éves ómenre...

10. A HŐSÖKET HORDOZÓ GRIFFEKRŐL

A teológiai magasságoktól idegenkedő lovag urak fantáziáját egy másik minőségében is megragadta a griffmadár: mint *hátasállat*. Megérthetjük őket, valóban nehéz elképzelni pompázatosabb csatamént. Némi módosítással átvették a lovasnomád hiedelmekből az ehhez kapcsolódó funkciót, a *világok közötti közlekedést* is. Pogány gyökerű népmondáinkban Fehérlófia griffháton járja meg az alvilágot; a középkori Nagy Sándor-regényben a főhős (a Kilenc Vitéz egyike, akárcsak Makkabeus Júdás) ugyanilyen paripán próbál a mennyországba* jutni. Neki ugyan nem sikerül, mert cselekedetét a bűnös gőg vezérli; Nagy Károly legendás bajnoka (itt meg a hűbérúr való a Kilencek közül), a keresztényi erényekben bővelkedő Astulf lovag azonban eredményesebbnek bizonyul. Ő egy *hippogriff* nyergében – erről a fura jószágáról később még

* Pontosabban mondvá a Napisten birodalmába, a látóhatár legszélére. Az eddig kifejtettek fényében be kell látnunk, hogy elképzelése tökéletesen logikus volt; a makedón hódító – vagy még inkább nevelője és tudományos tanácsadója, a híres *Arisztotelész* – igen tájékozott lehetett griffmadár-ügyekben.

bővebben lesz szó – röpi fel a földi *paradicsomba*, ahol dús gyönyörűségek közepette édegél egy darabig, miközben épületes csevegéseket folytat más elevenen mennybe szállt hírességekkel: Énok pátriárkával, Illés prófétával és Szent János apostollal.

Azok a mesebeli keveréklények, amelyek minden emberi vonást nélkülöznek, a képzelet különféle állatokból ötvözte össze őket, a lovagregékben általában undok és gonosz szörnyeknek vannak beállítva, kiváltképp akkor, ha kedvenc foglalatosságuk a kincsek őrzése. A szerző azért írja bele őket a történetbe, hogy a hősök dicsőséges győzelmet arathassanak rajtuk, s mellékesen anyagi javakban is gyarapodjanak. A griffmadár azonban kilóg ebből a sémából, részint valószínűleg a keresztény szimbolikában betöltött pozitív szerepe miatt, részint pedig azért, mert a valódi lovagok roppant nagyra becsülték a jó hátsólovat, s bizonyára gyakran merültek szentimentális ábrándokba: milyen remekül festenek egy ilyen grandiózus meselény nyergében! A regényes történetekben a griffmadár szinte mindig bajtársként vagy kísérőként jelenik meg, aki ugyan vad, akaratos és nehezen zabolázható, ám alapjában véve hűséges és nemes szívű.

Adatgyűjtés közben egyetlen olyan példára bukkantam csupán, amikor a klasszikus szörnyeteg – a bestiális ellenség – szerepében találkozunk vele. A Nagy Károly-mondakör egyik epizódjáról van szó, amit az alábbiakban érdemesnek vélek teljes terjedelemben idézni, jobb híján a saját fordításomban, Thomas Bulfinch nyomán. Olvasóim így egyrészt képet alkothatnak róla, milyen légkört áraszt egy igazi lovagregé (nem egészen olyat, mint manapság egy jól-rosszul összefecelt fantasy-regény), másrészt arról is értesülnek, hogy a griffmadár sokkal bátrabb és erősebb az óriásnál.

Ami igazán minden szerepjátékos számára hasznos tudnivaló.

JÁTEKTECHNIKA T O R G

GRIFFMADÁR

ÜGYESSÉG 14

Kitérés 15

Repülés 16

Lopózás 15

Fegyvertelen harc 17

ERŐ 18

ÁLLÓKÉPESSÉG 16

ÉRZÉKELÉS 9

Nyomkövetés 11

Cselezés 10

ELME 8

Akaratpróba 11

KARIZMA 5

Ingerkedés 8

SZELLEM 5

Megfélemlítés 11

Természetes felszerelés

Szárnyak (Gyorsaság 12)

Karmok (ERŐ +2/20)

Csőr (ERŐ +3/21)

Megjegyzés: A *Torg* a West End Games szerepjátéka, akárcsak a *Star Wars* RPG. A játéktekéket ugyan nem K6-ban számítva adja meg, hanem (az AD&D-hez hasonlóan) 1-től 20-ig terjedő skálán, a főjellemzők és az alájuk rendelt jártasságok rendszere azonban többé-kevésbé hasonló. A fenti adatokból tehát némi becsléssel akár a *Star Wars*-griffek értékei is kiszámíthatók; ezek természetesen nem mitikus meselények lennének, hanem valami idegen bolygó egzotikus állatvilágának prominens ragadozói.

11. RÉNAUD LOVAG GRIFFKALANDJÁRÓL

Az erdőben lovagolván különös zajok ütötték meg a fülüket, és Rénaud lovag, miután megnyugtatta a hölgyet, elindult arrafelé, amerről hallatszottak. Hamarosan egy óriást pillantott meg, aki szörnyű bunkót markolászva állt egy barlang sötét boltíve alatt, s oly csúfságos ábrázata volt, hogy látványától a legvakmerőbb léleknek is inába szállt volna a bátorsága. A barlang bejárata mellé egy nőstény griffmadár volt leláncolva. A félelmetes madarat, az óriással együtt, egy csodálatos paripa őrzetére állították ide, amely hajdan Argalia* háta-losa volt. Ez a jeles csatamén varázserővel volt eltelve: kitartásban, gyorsaságban, szépségben nem akadt párja a föld színén, s közönséges lótar- sárai étrendjét – a füvet és a zabot – mélységesen megvet- vén, csak tiszta levegővel élt. Rabicannak hívták.

A csodaparipa, miután a vitéz Ferrau lovag levá- gta gazdáját, Argaliát, szabadságban találta magát, és

visszatért a barlangba, ahol az istállója volt, az óriás és a griff éber strázsasága alatt. Mikor Rénaud lovag közelebb ért, az óriás rátámadott a bunkójával. Rénaud kivédte az óriás csapását, s oly rettentő kard- vágással válaszolt rá, amely biztonnal véget vetett volna a viadalnak, ha az óriás irhája nem lett volna a szarunál is keményebb. Így azonban az óriás, seb- hedetten bár, de el tudott menekülni, és közben elo- dozta láncáról a griffet. Ez a szörnyeteg madár a leve- gőbe emelkedett, s innen csapott le Rénaud lovagra,

* A katháji, azaz kínai császár fia, akit atyja Angelica hűgával egyetemben a kereszténység megdöntésére küldött Európába. E célból a csodalovon kívül egy varázslándzsát is adott neki, amely mindent a földre döntött, amit a hegye megérintett. Angelica egy varázsgyűrűvel volt felszerelve, amely az ujjára húzva védelmet nyújtott minden ellenséges bűbájjal szemben, ha pedig a szájába vette, láthatatlanná vált.

JÁTÉKTECHNIKA EARTHDOWN

GRIFFMADÁR

E különös, négylábú állatoknak oroszlántestük van, amelyhez hatalmas sasfej és sasszárny csatla- kozik. Mellő lábaikat tolltakaró fedi, és éles ragadozókarokban végződnek, akárcsak a sasoké; a hátsók oroszlánláb- ra emlékeztet- nek, selymes szőrzettel borítva, mancsokkal a végükön. Az átlag- os griffmadár vállmagassága 1.3 méter, testhossza 1.7 és 2 méter között mozog, szárnyainak feszít- vósága a 3 métert is elérheti. Fej-ük a saséhoz hasonlít, nagy szem- küvel kitűnően látnak, csőrük hajlott végű és éles. Szárnyukat élénk színű tollak borítják, melyek általában sárgák és fehérek, olykor azonban a vörös külön- böző árnyalataiban játszanak.

A griffmadarak csoportosan fészkelnek, többnyire négyen- öten együtt, de megfigyeltek már tízfős rajokat is. Lakóhelyként a kopár, sziklás hegyeket kedvelik, Barsaive erdőibe és dzsungleibe csupán elvétve merészkednek.

Gyalogos vándorokat ritkán támadnak meg, hacsak nem érzik

veszélyeztetve a fészkelőhelyü- ket. A lóhúst viszont rendkívül kedvelik, ezért időnként előfor- dul, hogy lecsapnak a lóháton utazókra, és megpróbálják elra- gadni a hátasaikat. A támadó griff bukórepülésben zuhan az ál- dozatára, és a karmaival vág oda hozzá. Ez a taktika 3 fokozatot ad az állat veszteségdobásához, ám így körönként csak egy támadás lehetséges. A látványos légítá- madás után a griff a földön ma- rad, ahol saskarmaival és hátulsó oroszlánmancsaival hadakozik tovább. A csőrét harcra nem használja, az elejtett zsákmányt vagdalja szét vele.

A griffmadarakat a közepes- nél nem nagyobb termetű ember- szabásúak meg is lovagolhatják, a széltündéreket kivéve. Bár igen nehéz betörni őket, a szelíd grif- fek egyszerű, bátor és hűséges lé- gi hátasok.

ÜGYESSÉG	5
ERŐ	7
ÁLLÓKÉPESSÉG	9
ÉRZÉKELÉS	6
AKARATERŐ	4
KARIZMA	5

Kezdeményezés:	7
Támadások száma:	2
Támadás:	8
Veszteség:	12
Varázslatok száma:	–
Varázslás:	–
Hatás:	–
Fizikai Védelem:	8
Mágikus Védelem:	8
Szociális Védelem:	7
Páncél:	4
Misztikus Páncél:	1
Halálküszöb:	50
Sebküszöb:	14
Eszméletvesztés:	43
Egyensúlyvesztés:	8
Gyógyulásp próbák:	4

Harci Mozgás:	29
Normál Mozgás:	57
Repülés:	60/120*
Legenda Pont:	200
Felszerelés:	Nincs

Kincs: A csőre és a tollai 3k6 × 10 ezüstöt érnek. Ez a kincs a Legenda Pontok- ba is beleszámít.

* A második érték a bukórepi- lésre vonatkozik.

aki, kihasználván az alkalmat, súlyos sebet ejtett rajta egy hatalmas ütessel. Ám a griffnek még maradt ereje egy újabb fordulóra, majd még újabbra és még újabbra. Rénaud lovag, ahogyan erejétől tellett, hártotta a támadásait, miközben a hölgy reszkette állott a közelben, az ádáz vetelkedést figyelvén.

A harc egyre folytatódott, s az éj közeledte még borzalmasabbá tette, amikor Rénaud lovag, gyöngültét érezvén, egy kétségbeesett cselfogással megkísérelte bevégezni. A földre bukott, mintha sebeinek fájdalma gyűrte volna le, s midőn a griffmadár közelebb jött hozzá, olyan csapást mért rá, mely fél szárnyát lehasította. A fenevad, noha már erőtlenedett, megragadta őt a karmaival, melyek keresztülváltak vaslemezen és sodronyingen; Rénaud lovag azonban végső elkeseredéssel döfte belé a kardját, és imígyen végül sikerült elpusztítania.

Ezután Rénaud lovag belépett a barlangba, s ott

találta a csodálatos lovat, fölnyergelve és fölszerszámozva. Merő szénfekete volt, kivéve egy csillag alakú fehér foltot a homlokán; továbbá fehér volt még az egyik hátsó lábására is. Gyorsaságban egyetlen más ló sem vetekedhetett vele a világon, ámbátor erő tén a második helyre szorult Bayard* mögött. Rénaud lovag pedig felült Rabicanra, és kiléptetett vele a barlangból.

* Rénaud saját halhatatlan csodalova, korábban a híres Galliai Amadis lovagé. Párviadalban nyerte el; ti. magával a lóval kellett megverekednie, mert Amadis akkor már nem élt. Történetünk időpontjában Bayard nincs a gazdájával, mivel Gradasso király annyira áhítózott rá, hogy háborút indított miatta Nagy Károly ellen, és elfoglalta az egész birodalmát

JÁTÉKTECHNIKA PENDRAGON

Van ennek a heggynek a túloldalán egy csodálatos, tiszta vízű tó; ennek a tónak a partján teremnek a legédesebb áfonyák egész Cambriában. Nagyon szeretem őket, és szívesen szednék egy kosárára valót belőlük, de nem tehetem, mert nemrégiben egy rettenetes griffmadár fészkelte be magát a hegyoldalba. Ha arra felé vennék az utakat, levágnának azt a szörnyű griffet, és hoznádnak nekem egy kosár áfonyát, bizony örömet meglelnék én minden kérdésedekre, lovag urak...

Imane, a tudós asszony

BEVEZETÉS

Ez a rövid epizód egyfajta mentőövként szolgál azoknak a lovagárságoknak, akik a problémákat inkább karddal és buzogánnyal, mint mihaszna fejtöréssel szeretik megoldani, s ennek következtében sikeresen megfelelenek egy hosszabb Pendragon-kaland kellős közepén. Ha végképp nem tudnak mihez kezdeni, az irgalmas szívű mesélő elvezetheti őket a tudós asszonyhoz, aki a fenti feltételek mellett közli velük a továbblépéshez szükséges információt. Persze csak egyetlen dobásuk lesz; ha újra elakadnak, Imane nagyon sajnálja, de most már maga is tud elég áfonyát szedni, a megürrült griff-fészekbe azóta nem költözött újabb lakó.

A történet másik kimondott előnye, hogy az üsd-ahol-éred játéktílushoz szokott karakterek esetleg könnyű kis kirándulásnak vélhetik, elvégre „csak” egy griffmadárról van szó. Mint látni fogjuk, ez súlyos tévedés: a kaland valósággal rákényszeríti a lovagokat, hogy a fegyverük helyett a fejüket használják, s ha még ebből sem értenek, jó eséllyel fűbe fognak harapni. Végigjátszása ilyenformán tanulságos leckének is beillik; a mesélő akár kimondottan ezzel a céllal is beiktathatja az éppen folyó kampányba.

A TÓNÁL

Imane egy keskeny, fűvel benőtt csapásra igazítja a lovagokat, amelyek megkerüli a hegyet. Az ösvény csupasz, töredezett sziklák között kanyarog. Mintegy négy óras poroszkálás után a lovagok megérkeznek az Éneklőtő partjára. A tó körülbelül háromszáz méter széles. A hegy felé eső parton van egy kis tisztás, ahová a karakterek kiköthetik a lovaikat. Fölöttük a hegyoldalt valóságos bozóttá burjánzó áfonyabokrok borítják. Az erdő a tó túlpartján a legsűrűbb. A víztükör kristálytisza és mozdulatlan, lehetetleni fodrozódás sem háborítja. Kísérteties csend üli meg a tájat: sehonnai

nem hallatszik madárdal, még a szél sem zúg a fák ágai között. A tisztás tözsomszédságában mohlepte, kopottas szikla magasodik, eszményi pihenő- és tanácskozhelyet kínálva a partinak.

Ha valamelyik lovag körülnéz egy kicsit, hogy jobban földerítse a terepet, dobnia kell a Vadászat jártasságára. Siker esetén feltűnik neki, hogy mindenütt csak apróvadaktól származó nyomokat lát; mintha mókusnál nagyobb állatok egyáltalán nem élnének a környéken. Az áfonyaszedés nem ütközik nehézségekbe, a kosár két óra alatt megtelik – a griffmadár azonban már keményebb dió lesz.

A GRIFFMADÁR

Ennek a szörnynek a hátsóteste az oroszlánhoz hasonlít, a melle, a feje, a szárnya és a mellső lába pedig a sashoz. Hatalmas fenevad, rendkívül kedveli a lóhúst; az embereket gyűlöli. Hyperborea legendás földjéről származik, tanyáját zord hegyi tájakon üti fel.

MÉRET	40
ÜGYESSÉG	20
ERŐ	40
ÁLLÓKÉPESSÉG	25
Mozgás:	14 (repül)
Sebzés:	8K6
Gyógyulási Ütem:	7

Életpontok: 65

Páncél: 10

Egyensúlyvesztés: 40

Eszméletvesztés: 16

Súlyos Seb: 25

Támadások

Karom 17

(körönként kétszer, akár ugyanazon, akár két különböző célpont ellen)

Préda Elragadása 10

(magával viszi a levegőbe, majd a magasban elengedi)

Mindkét támadást bukórepülésben, fordulatból hajtja végre.

Vadászösztön: 30

Bátorság-módosító: -5

Legyőzéséért járó Hírnév: 250

A KELEPCE

A lovagok előtt két lehetőség áll: vagy felmásznak a hegycsúcsra megkeresni a griffet, vagy megpróbálják lecsalni a tisztásra, ahol lóháton vehetik föl vele a harcot. Utóbbira az a legjobb módszer, ha a tisztás közepére kipányváznak csalétkül egy lovat vagy más nagytestű zsákmányállatot. A mesélő mindennap dob K20-szal; 1-5-ös eredmény esetén a griffmadár aznap megéhezik, és leruccan a tóhoz a vacsorájáért.

A szörny vérfagyasztó ríktással jelenti be érkezését, magasán a fák koronái fölött. Leír egy kört a ló felett, aztán zuhanórepülésben lecsap rá. Megpróbálja elragadni magával a hegyre, de ha a csalétket jól kipányválták, ez nem fog sikerülni neki. Jobb híján rátelepszik az utolsókat rúgó állatra, és hatalmas húsdarabokat szaggat ki belőle a csőrével. Ha a lovagok megtámadják, dühösen védi a zsákmányát. Ha a nagy kavarodásban egy lovak lezuhan a nyergéből, habozás nélkül kihasználja az alkalmat: felragadja a levegőbe a gazdátlanú vált lovat, és visszarepül vele a fészkére. Amennyiben Ép-inek több mint felét elveszti, feladja a küzdelmet, és panaszos rikongatással elszárnyal a hegy-orom felé. A lovagoknak nem marad más választásuk, kénytelenek lesznek követni.

A HEGYEN

A griffmadár fészkéhez vezető nyaktörő út lóháton járhatatlan, a hátsó- és málhállatokat a tóparton kell hagyni. A partinak remélhetőleg eszébe jut, hogy megkerülje velük a tavat, és a túloldali sűrű erdőszegben kösse ki őket. Ellenkező esetben az ujjongva rikoltozó griffmadár pompás lakomát fog csapni belőlük, és terített asztala mellől alig pár pillanattal azelőtt emelkedik a levegőbe, hogy a gyalogszerrel visszaholódó lovagok végre odaérnének hozzá. Ha a lovak őrizetere csatlósokat vagy egy magányos lovagot hagynak hátra, és a strázsák futás helyett szembeszállnak vele, a griff őket is fölveszi az étlapjára.

A hegymászás két teljes óráig tart, a lovagok közben véres verítéket iznának ormótlán veretettükben. Az ösvény végül egy lankásan emelkedő tisztásba torkollik. Ennek a túloldalára építette a griff a fészket, társzékér nagyságú sziklából és gyökerektől kicsavart fatörzsekből. A fészek kisebb-fajta világítótoronynak is beillene, külső fala mintegy hat méter magas.

A karaktereknek most van néhány percük, hogy kifújják magukat és haditanácsot tartsanak. Ha valaki nekiáll megmászni a falat, félútig fog jutni, mire az odafönn szunyókáló griffmadár fölneszel a gyanús kaparászásra. (Persze ha kötélvégre erősített csáklát dobna a fejére letről, az rögtön kihozza a sodrából.) Ha a lovagok meddő vitatkozásba merülnek, fertályóra múlva megfordul a szél, és elviszi a szagukat a griffhez, aminek ugyanez lesz az eredménye.

A KÜZDELEM

A fészkeről felzavart szörny dühös vijjogással ront a lovagokra. Ha valakit a fészke szélébe kapaszkodva talál, azt először is lecibálja onnan, és elereszti egy közeli szakadék fölött. Utána lecsap a többi betolakodóra.

A küzdelem legyen kemény, de ne megnyerhetetlen. A griff nem áll le ütéseket váltani a lovagokkal. Kihaszalja helyzeti előnyét, nagyívú bukó-

fordulókkal ostromolja őket, igyekszik megbontani a harci alakzatukat (ha van), hogy egyenként végezhesen velük. Az a taktikája, hogy sorra fölborogtatja a súlyos páncélban vergődő karaktereket, és megpróbálja a melybe taszítani őket.

Ha Ép-inek több mint felét elveszíti, azonnal abbahagyja a harcot és elreptül. Száz-kétszáz méterrel távolabb letelepszik egy nyaktörő sziklaszálla, tollászkodni kezd, a sebeit nyalogatja. Amelyik lovak utána akar mászni, annak dobnia kell a Tetterős személyiségjegyre. Ha elvétí, akkor úgy kimerült a viadalban és annyira torkig van már a griffel, hogy esze ágában sincs tovább hajkurászni. Amennyiben egy karakternek mégis sikerül újra becserekésznie, a griffmadár nem várja be: az utolsó pillanatban a levegőbe rugaszkodik, és átteszi a székhelyét egy másik, még megközelíthetetlenebbnek tűnő sziklára. Ezt addig ismételteti, amíg a lovagok meg nem unják – de a fészketől mindig látótávolságon belül marad.

A MEGOLDÁS

Ha az idegtépő fogócska során valamelyik lovak magasabbra mászik a hegyen a fészek szintjénél, dobnia kell az Éberség jártasságára. Siker esetén egy csenevész griffmadárfiókát pillant meg a fészkekben. Ha persze eleve oda mászott föl, akkor nem szükséges dobni, óhatatlanul észreveszi.

Akárcsak közösségesebb rokona, a sas, a griffmadár is elkeseredetten védi a fiókait. Ez a kulcs a legyőzéséhez. A fészkebe betolakodó karaktereket őrgöngy haraggal rohanja meg, és mindhalálig harcol velük.

A fészekbe fölmászni 1K3 percben telik, és a vállalkozó kedvű lovagnak sikeres ÜGYESSÉG-próbát kell tennie; ha elvétí, lezuhan és 1K6 Ép veszteséget szenved. Ha páncélt visel, a próbabórához -10 levonás járul, kudarc esetén pedig a veszteség 2K6 Ép-re nő. Aki leveti a vértetét, mielőtt nekiindulna a falnak, azt természetesen nem sújtják ezek a nehezítések; de a griffel is páncéltalanul kell



odafönt megküzdenie. A szörny azonnal megtámadja azt a lovagot, aki elsőnek mászik be a fészékbe; a többiekkel nem törődik, míg ők is föl nem érnek.

A fióka nem tudja megvédeni magát, egyetlen kardcsapással végezni lehet vele, de ezért a dicső fegyvertényért nem jár Hírnév. Ha a lovagok magukhoz veszik, később esetleg a cameloti udvar figyelmének középpontjába kerülhetnek, ha látványosan odaajándékozzák Guinevere királyné menazsériájának – ez azonban már túlnő jelen kaland keretein.



DARK SUN
WORLD

Tanácsok mesélőknek és játékosoknak

A forráság lassan alábbhagy, a szűnni nem akaró szél újabb porfelhővel söpör végig a város utcáin. A koldusok igyekeznek rongyaikkal minél jobban beburkolni sebes testüket, miközben nekiállnak éjszakai menedéket keresni. A templomosok morogva indulnak őrrátatba, mindegyikük nyolc-tíz harcost, főként félóriásokat vezet újra és újra végig a lassan elnyugvó város utcáin. A hőség helyét az éjszaka rohamosan hűlő levegője veszi át. A város porlepte utcái még sugározzák a nappal melegét, de bűztől terhes, lehűlt

levegőjük már melegebb öltözetek viselésére készíti a kései órákban kint járkálókat. A város nyilvános kútjait éjszakára őrség alá veszik, vizet legközelebb már csak napkelte után lehet kapni. Az a néhány utazó, akinek a sivatagból érkezve még sikerült a város monumentális kapuinak bezárása előtt átlépni a vaskos kőfalakon belülre, fegyverét elrejtve igyekszik a legközelebbinek vélt ivó felé. Kis csoportjaik talán megfogyatkoztak a száraz homok- vagy kősvatagokban tett úttól. Sarujuk elrongyolódott a hosszú szik-

DARK SUN

W O R L D

lakanyonok köves talaján. Lelkük belefáradt a városon kívüli vad puszták örökké éhes ragadozóival való csatározásba. Am tévednek, amikor azt hiszik, hogy a falakon belül biztonság és nyugalom várja őket. A legtapasztaltabb sivatagjáró is halálos veszélyben forog, ha nem ismeri a város előtt és íratlan törvényeit. A város utcáin napal ugyan ritkák a fegyveres összecsapások, de a városokat uraló máguskirályok nevében a templomosok könnyen bebörtönöznek akárkit, aki nem tetszik nekik. Ellenszenvüket pedig egy óvatlanul elől hagyott fémfegyver, vagy egy különösen értékes ékszer megszerzésének lehetősége kiválthatja. Ekkor pedig a szerencsétlen utazónak szerencséje, ha a templomos "csak" elfogadja ajándékba az érdeklődését felkeltő tárgyat, s nem veszi el azt erőszakkal. Szinte minden város börtönében ülnek olyan utazók, akik elég okosnak hitték magukat ahhoz, hogy egy templomossal vitatkozzanak, vagy elég erősnek ahhoz, hogy megküzdjenek vele. Tévedtek...

Készülj utazó, mert ez a Sötét Nap világának igazi arca! Itt gyönyörködhetsz a sivatag színpompás virágaiban, amik a hozzád hasonló óvatlanok véréből táplálkoznak. Itt nevelhetsz egy templomos arcába, remélve, hogy a rajtad lévő sziklabőr varázslat mindentől megvéd, hogy aztán a templomos a tömeggel lincseltesen meg, mint varázslót, vagy a máguskirály törvényei szerint ítéljen el – halálra. Bármit teszel, bárhová lépsz, bármily csodát is tár fel előtted Athas, ne feledd : célod a túlélés. Ha emlékszel erre, vadász lehetsz, ha elfelejted, csak préda vagy.

Azt hiszem nem férhet hozzá kétség, hogy a TSR által alkotott világok közül az egyik legjobban sikerült a *Dark Sun*, azaz a Sötét Nap világa. Mi sem bi-

zonyítja ezt jobban, mint az a tucatnyi kiegészítő – könyvek, kalandok, regények – amik a legapróbb részletekig leírják mindent, ami egy mesélőt vagy játékost érdekelhet.

A TSR világai közül mindegyik sugároz valamilyen hangulatot, valamilyen célt, amit a játékosok előbb vagy utóbb megéreznek, követni kezdenek. Athas földjén ez a cél csupán a túlélés lehet. Persze előbb-utóbb a karakterek arathatnak apróbb győzelmeket az életüket veszélyeztető hadakon, de ki képes kiirtani az összes szörnyeteget, amik a genetikai fejlődés csúspontjaként alakultak ki. Sokukkal szemben már az is győzelemnek számít, ha sikerül elmenekülni előlük. És ha az utazó szerencsésnek mondhatja magát, és megússza a találkozást a sivatagok, kömezők ragadozóival, akkor is ott marad, egy félelmetes ellenfél, a természet. A néha napokig tomboló, az utakat időn-

ként járhatatlanná tevő szélviharok, amik a kavargó homokkal pillanatok alatt meg tudnak fojtani szinte bármilyen élőlényt, a hőség, ami miatt a legkönnyebb vérték viselése is embertelen kínokat okoz. És végül a természet egyik legnagyobb csapása, a víz ritkasága, és az ezt kihasználó ragadozók sokfélesége. Amikor a három napja víz nélkül vánszorgó karakterek lassan beleőrülve a szomjhalál biztos közelségébe egymásnak esnek... távoli víztükrön csillan meg a kíméletlen napsugár. Az utazók megkönnyebbülten nevetnek fel, és egymással versenyt futva-vánszorogva érnek az életet adó sáros pocsolyához. Aztán pár pillanat, és mindnyáján halottak. Ami az előbb még egyszerű víztócsa volt, az egy félelmetes lény testnedvének bizonyult, melyet csalinak használ. Az utazók csontjai soha nem kerülnek elő a gigantikus lény föld alatt rejtőző testéből.

Ebben a világban a másutt táposnak számító ka-



DARK SUN

W O R L D

rakterek is eltörpülhetnek egy-egy itteni karakter mellett. (Aki nem tudná: a TSR-nek ebben a világában a karakterek induló tulajdonságai akár a 20-as értéket is elérhetik, sőt faji módosítókkal előfordulhat 24-es érték is!) Fontos tehát, hogy a majdani kalandozócsoport megfelelő összetételű legyen. A legfontosabb talán az, hogy a karakterek között ne legyenek belviszályok, de ugyanilyen fontos lehet a megfelelő karakterosztályok kombinációja is. Néhány jó tanács erre vonatkozólag:

– Egy vízpap segítségével, és a *Water Find* képzettség tanulásával sok gondtól kímélhetjük meg karakterünket.

– Ha van egy pszionista a csoportban, akkor célszerű kiválasztania a Vasakarat Tornya tudományt (*Tower of Iron Will*), mert ezzel a nem-pszionista karaktereket is védheti a mentális támadásoktól. Tápos karaktereket kedvelő játékosoknak érdemes egy félszerzet pszionista/pap karakterrel megpróbálkoznuk.

– Varázslót játszani meglehetősen kockázatos vállalkozás, mivel átlagos élettartama a városokon belül kb. a negyede egy nagyszájú, kötekedő bűnözőének. Érdemes tehát elrejtetni a valódi foglalkozást. Erre remek módszer, ha a varázsló osztály mellé karakterünk még kereskedő karakterosztályú is. (A kereskedő (*trader*) leírása a *Dune Trader* kiegészítőben található.) Ez lehetőséget nyújt a városok közti feltűnés nélküli mozgásra, a varázslatokhoz szükséges komponensek könnyű elrejtésére, és segít elaltatni a templomosok gyanakvását.

– Varázslónk lehetőleg kövesse az Őrzők Útját, mert a pusztító – bár erősebb – kevés jó jellemű karaktereknek írt történetben tud részt venni. (Se ele mi papokkal, se druidákkal nem lesz képes együttműködni!)

– A csapat ütőerejét egy vagy két fegyverforgató képviselheti. Szinte minden kezdő csoportban előfordul egy mul (félvér, törpe-ember) vagy egy thri-kreen

gladiátor. Tápos karaktereket kedvelő játékosaink ezúttal egy félóriás gladiátoron kezdhetnek el gondolkodni.



– Nem túl tápos, de kétségkívül érdekes és életszerű lehet egy elf vándor/pszionista is, aki a Szellem Láthatatlan Útját (Athason így nevezik a pszionikus erőket) a felderítésre (*clairsentience* tudományág) és az utazások megkönnyítésére (*psychoportation* tudományág) használja.

Persze a fenti ötleteken kívül nyilván számos érdekes karaktert lehet alkotni. Álljon itt egy ténacs Athas varázslói számára egy társuktól, aki már megtapasztalt ezt-azt.

„A mágia tanulása küldetés, ami egy életre szól. Ha szeretnéd, hogy ez az élet hosszú legyen, akkor tartsál szem előtt néhány dolgot. Soha ne nyilvánítsd ki a hatalmat, hacsak nem feltétlenül szükséges, vagy nincs idegen a környéken! Ez városokban különösen igaz. Ne feledd, hogy ha megtudják rólad, hogy varázsló

vagy, akkor elpusztítanak. Vagy a tömeg tép szét, vagy a templomosok végeznek veled. Elf törzsekkel való találkozásokkor is jobb ha hallgatsz, mivel szinte minden törzsnek van két-három pusztító varázslója. Megőrzőként küzdj a pusztítók ellen, és akkor számíthatsz a Fátyol Viselőinek támogatására! Ne feledd, hogy a zsarnokok csatlósai, a templomosok képesek a mágia érzékelésére. Amennyiben láthatatlan mágikus védelmet pillantanak meg rajtad a fenti varázslatuk használatával, elkapnak. A varázslataidhoz szükséges komponenseket az elfektől tudod megvásárolni a városon belül, pult alól. De ismerned kell a megfelelő szavakat, és óvatosnak kell lenned. A Fátyol Viselőivel különböző kézjelek segítségével tudod felvenni a kapcsolatot. Ha egyszer Tyrben jársz, akkor látogass meg a Részeges Óriásban!”

Mutamin, elf megőrző



A halál kufárai

A jókora kókerék nyikorogva örölte az útra került homokszemeket. A vagon vontató mekillotok fáradhatatlanul húzták terhüket, egyetlen pillanatra sem lankadva. Az őket irányító férfi elméjének erejét használta, hogy a gigantikus méretű lényekre kényszerítse akaratát.

A vagon, amit az állatok húztak magasabb volt, mint két elf együtt, hossza több lehetett negyven lábnál. Szélességének csak az út szélessége szabott határt, és a jókora jármű építői ki is használták a lehetőségeket. A porlepte bőr- és csontdarabok tökéletesen illeszkedtek a vagon főbb részeinek építőanyagául szolgáló köelemekhez, kirekesztve a nap gyilkos sugarait.

Ami azt illeti, odabent így is iszonyú hőség volt. Aki csak tehetette, a vagon ponyvával fedett, alacsony fallal körülvett tetején utazott, az árnyékban. A ponyvát tartó legmagasabb oszlop csúcsán zászló jelezte a karaván hovatarozását. A fekete mezőben bestiálisan villogó sárga szemek arról tanúskodtak az avatottak számára, hogy a karaván a Tsalaxa ház, Draj legnagyobb kereskedőházának tulajdona.

Nem mintha lett volna valaki a környéken, aki a zászlót fűrkészte volna. Illetve... A távolban az út felett mintha porfelhő emelkedne a magasba. Urubi, a vagon kapitánya egy pillanatig mérlegelte a dolgot. Draj már nincsen messze, és a porfelhő elég nagy csapatot sejtet. A tetőn állva kémlelte még egy darabig a felhőt, majd dühösen harákolva a lejárhoz sietett, és leivöltött:

– Hozzátok fel a Vordon zászlót, és cseréljétek ki a másikra! Azután készítetek elő mindent a táborveréshez, úgy látom, áldozatok közelednek.

Szavai nyomán a vagon belsejében megindult az élet. A Szellem Láthatatlan Újjának mestere, aki idáig a mekillotokat vezette, most megálljt parancsolt az állatoknak, és szemét levéve róluk, a vagon belsejében fekvő szobájába indult. Az eddig árnyékban henyélő férfiak és nők a fegyvereik után nyúltak, és rendbe szedték mérsékeltlen díszes öltözetüket.

Mire a Draj felől közeledő karaván odaért, már csak egy békés, éjszakára készülődő csoportot láttak. A két karavánvezető röviden beszélgetett, majd kiadták a parancsot az áruért felelős embereiknek, hogy bonyolítsák le a hasznosnak ítélt árucseréket!

A kapitány emberei gondosan ügyeltek, hogy az árucseré kitarson sötétedésig, majd nagylelkűen megosztották táborhelyüket a Draj felől jövő karavánnal. Urubi kisvártatva bejelentette, hogy a sikeres árucseré megünneplésére csapra veri egy hordó borát. A szokatlanul nagylelkű gesztus hatalmas tetszést aratott mindkét karaván tagjai között.

Az idegen karaván tagjai úgy nyeltek a mérgezett bort, mintha napok óta nem ittak volna. A kapitány emberei kaján örömmel figyelték a bortól és méregtől lelassuló, elnehezedő szemhéjú fegyvereseiket. Aztán megjelent Fronzar, a kapitány jobbkeze, aki a szóbeszéd szerint Kalaknak, Tyr egykori máguskirályának tanítványa volt. Az idegen karavánnak volt néhány óvatos tagja, akik nem itták le magukat azonnal. Ők jártak rosszabbul. Míg a méregtől kába társaikat élve fogták el, velük Fronzar végzett jeges közönnnyel. A két vagon körül sötét foltok jelezték a területet, amit a pusztító megfosztott az élet eszenciájától, mire a harc – egyetlen kardcsapás nélkül – véget ért.

Másnap reggel a karaván tovább indult Draj felé. A vagon mélyén vagy két tucat rabszolga, akiket persze Drajban már nem adnak el, és nagy halom áru. Az út mentén a találkozás helyét csak két elpusztult mekillot és egy szénné égett vagon jelezte, és persze a pusztító áldozatainak felismerhetetlen teste.

Vajon kik ők? Kik ezek a kegyetlen férfiak és nők, akik lecsapnak a gyanútlan áldozatokra, és rabszolgaságba taszítják őket? Magukat a halál kufárainak nevezik, mivel úgy kereskednek étellel és halállal, mint más a fűszerekkel, vásznakkal, edényekkel. A karaván, melyről kevesen tudnak bármit is a terjedő szóbeszéden kívül, komoly szállka a kereskedőházak



szemében. Ha valaki segít nekik a karaván megtalálásában, az komoly pénzt remélhet. Sajnos, a máguskirályok a karavántól kapott rabszolgák miatt nem kívánnak fellépni a halál kufáiraival szemben.

Történetük

A halál kufárait Urubi vezeti, aki valaha harcosként szolgált a M'Ke házat. Egy összecsapásban azonban megsebesült, és amikor a ház lemondott további szolgálatairól, a középkorú férfi elhatározta, hogy bosszút áll a közönyös szívű, mohó kereskedőkön. Bosszúja azonban nem csak az őt elárulókat sújtotta, hanem sokakat Athas-szerte, akik az útjába akadtak Urubi karavánjának. Emberei csak kapitánynak szólitják, az időközben kereskedői ismeretekkel gazdagodott férfit, aki mostanság nem fog fegyvert, hagyja, hogy az általa kevert mérge győzze le gyanútlan ellenfeleit. A hatalmas vagon egyike volt első zsákmányainak, amit egy harminc fős rablóbandával támadott meg. A vagon védő őrköt legyőzték, azután Urubi a pusztító Fronzar segítségével átvette az uralmat a bandából megmaradtakon, szerzett egy szellemharcost, a legjobbat azok közül, akik értettek a mekilatok vezetéséhez, és hajlandók voltak tudásukat pénzért használni. A hajdani cél, az M'Ke ház megleckéztetése eltűnt, és Urubi egyre zavarosabb agyában már csak a karavánok iránt érzett gyűlölet tornyosult. A körülötte lévő emberek egytől-egyig kiszámíthatatlan banditák, akik félik a kapitányt, de még jobban félik Fronzart. Hűségük azonban mindaddig megkérdőjelezhetetlen, amíg megfelelő mennyiségű zsákmányra tehetnek szert, – a mérgeknek köszönhetően – testi épségük kockáztatása nélkül.

Felszerelésük

A halál kufárainak vagonja egyike a legnagyobbaknak, ami Athas kereskedőútjait rója. Belül két szinten helyezkednek el a raktárhelyiségek. A vagonban összesen csak négy helyiség van, amit emberek laknak, ez Fronzar, Urubi, és a szellemharcos Jugal szobája, valamint egy hely, ahol a rabokat tartják. Szinte mindig bővében állnak rabszolgáknak, akiket figyelemreméltó óvatossággal bocsátanak áruba. Legtöbbjüknek kívágyák a nyelvét, hogy ha

esetleg el is szöknének új gazdájuktól, ne tudjanak beszélni a kufárok lidérces karavánjáról. Kivételt csupán a máguskirályoknak szánt, igazán figyelemreméltó rabszolgák képeznek. A vagon mindig rejt magában elég élelmet és ivóvizet ahhoz, hogy tíz napig megállás nélkül haladhasson. Ezen kívül mindig nagy választékot visznek mindenféle termékekből. A raktárhelyiségek mélyén egy egyszerű faládában van elrejtve legnagyobb fegyverük, 7 darab zászló, ami Athas nagyobb és kisebb karavánjainak címerét ábrázolja. A vagon tartalmának értéke általában 2000–3000 arany(!) körül mozog, ami igen tekintélyes összeg.

Urubi, a kapitány

9. szintű kereskedő/4. szintű harcos

Ember, férfi, semleges gonosz.

Erő: 16, Intelligencia: 14, Bölcs: 17, Állóképesség: 9 (fél lába béna), Ügyesség: 11, Karizma: 17

Felszerelés: térképtok, benne 3 térkép (Athas karavánútjai, Altaruk és környéke, Balic és környéke), csont hajítótőr +2, erszény (30-40 arany), mérgek (4-5 fajta, mindegyikből 2 adag). Védelem gyűrű +1 (apró, kőgyűrű, kis pajzsot formáló vörös drágakővel a közepében).

Fronzar, a pusztító

7. szintű pusztító varázsló

Ember, férfi (mutáns, fülcimpái hozzánőttek a fejbőréhez), kaotikus gonosz.

PSP: 58, Vad képesség: Szorongások felerősítése, Mentális összekötés, Kapcsolat (*Phobia Amplification, Mindlink, Contact*)

Erő: 11, Intelligencia: 19, Bölcs: 14, Állóképesség: 15, Ügyesség: 16, Karizma: 13

Felszerelés: csontból faragott bot, ami látszólag csak a járást segíti, de a vége ki van hegyezve, lehet hosszú botként is forgatni, de a viselője szűrhat is vele, mint egy dárdával. Egy látszólag jelentéktelen pálcá, aminek nyelvét vörösrre pácolták. A pálcá Kalak hagyatékából származik, és a „Roshamur” parancsóra tűzgömböt lehet vele löni. A pálcá töltetei vál-

DARK SUN™

W O R L D

tozók, mivel Fronzar ért a feltöltéséhez. Ennek a pálcának a segítségével gyűjti fel az elhagyott vagonokat, mintha csak egy szökött rabszolgából álló törzs áldozatául estek volna. Két füge, amelyek segítségével a pusztító légnemű alakot öltve elmene-külhet.

Ezenkívül titokban Fronzar ellopott a kapitány kabinjából jó pár adag mérget és ellenmérget arra az esetre, ha kenyértörésre kerülne sor közte és Urubit között.

Jogal, a szellemharcos

6. szintű pszionista

Félelf, férfi, semleges.

PSP: 82, Elsődleges tudományág: telepátia, Többi tudományág: pszichokinetika, pszichoportáció

Erő: 11, Intelligencia: 20, Bölcs: 16, Álképesség: 15, Ügyesség: 16, Karizma: 13

Felszerelés: egy apró csontgömb, benne egy darab gyémánt (értéke 35 ezüst). A gömböt nyakláncon hordja, de a gömb hátul(!) van, a pszionista hosszú haja alatt. A gyémánt 50 pszionikus pontot képes tárolni, és amíg Jogal érintkezik vele, addig szabadon tud a gömbbe és a gömbből pszionikus erőpontokat mozgatni, 10 pont/kör sebességgel. A pontok mozgatásához meditáció szükséges. Obszidián rövidkard; térkép Tyr környékéről, ahonnan Jogal is származik. Jogal egyébként soha nem avatkozik a harcokba, az ő megbízása csak az állatok irányítására vonatkozik. Ha valaki több pénzt ajánl fel a számára, akkor Jogal az illetővel tart, és neki dolgozik.

Kalandötletek

– A halál kufárai elkövettek egy hibát, az egyik támadásnál hagytak elmenekülni egy kölyköt, aki túl kevés mérgezett bort ivott. A kölyök a szomjhalál küszöbén

fekszik a sivatagban, amikor a játékosok rátalálnak. A kölyök útmutatása alapján a játékosok megtalálhatják a karavánt. A kölyök egyébként jóval gyengébbnek festi le a karavánt, hogy sikerüljön elérnie annak megtámadását.

– A karaván egy faluban pihen meg a karakterekkel, ahol azok éjszaka hallják a vagon belsejéből a rabszolgák üvöltését, reggelre a vagon körül sötét folt jelzi, hogy valaki pusztító mágiát használt odabent...

– Valamelyik máguskirály enged a kereskedőházak nyomásának (és elfogadja a pénzt tőlük), és útnak indít néhány fegyverest, hogy hozzák elé Urubit. A fegyveresek közt lehetnek a játékos karakterek, ha a máguskirály ügynökei.

Phantom



A FARKAS-SZEKTA

Vezérmotívum	Természetesen a farkasok kultusza. Nem imádják őket istenként, de kiemelt tisztelettel adóznak nekik.
Domináns jellem	Teljesen Semleges, Törvényes tendenciákkal.
Ismertség	A szekta nem túl közismert, a földrajzi régió lakosságának körülbelül 1-3 százaléka hallott már róla.
Elterjedés	Kimondottan elszigetelt, vidékies kultusz, igyekszik minél távolabb húzódnai a nagyobb civilizációs központoktól. Főleg félreeső, kicsiny falvakban tud gyökeret verni a vadon határán. Ezek a zárkózott, mogorva közösségek mély bizalmatlansággal tekintenek a kívülállókra; általában négy-öt nagycsalád alkotja őket, összesen tehát harminc-negyven ember, akik valamennyien a szekta tagjai.

A Szervezet

A vezető pozíciókat tapasztalt harcosok és különféle természetihű papok töltik be, igen gyakran druidák. Ezeket a druidákat a szektán kívüli társaik éppoly furcsának és meghökkentőnek találják, mint mások az egyszerű szektatagokat. Sokkal vadabbak és harciasabbak a többi druidánál, sűrűbben folymodnak a szabályához, mint a mágiához. A jellemük ugyan igazodik a kaszt követelményeihez, náluk azonban a Teljes Semlegesség nem annyira a természeti egyensúly fenntartásán való fáradozást jelenti, mint inkább a morális kérdések iránti teljes érdektelenséget, különösen a szektaközösségén kívül.

Általános tudnivalók

A nem túl népes, szétszóró Farkas-szekta sokban különbözik a hagyományos értelemben vett vallási közösségektől. Inkább olyan emberek spontán létrejött csoportosulásának tekinthető, akik a vad őstermészet közelében élnek, a benne munkálódó erőket tisztelik, s ezen belül van egy közös jellemzőjük: valamennyien ugyanabban az állatban vélnek megjelenni a legnemesebb természeti erényeket, melyektől felfogásuk szerint az emberi viselkedésnek sem szabad eltávolodnia. Teológiai dogmáik nincsenek, térítéssel nem foglalkoznak, bár gyermekeiket már zsenge koruktól igyekeznek a saját szigorú elveik szerint nevelni. Eldugott falvakba húzódnak vissza a civilizáció peremvidékén, a városokra gyanakvással és ellenszenvvel tekintenek.

Senkire nem kívánják ráerőltetni a saját nézeteiket, idegen környezetben még beszélni sem szeretnek róluk. Nagyot téved azonban, aki hallgatásukban a tolerancia jelét látja; inkább megvető lenézésüket mutatják ki vele. Ha valaki véletlenül az ő tanyájukon emleget föl másféle erkölcsöket és szokásokat, arra rendkívül nyersen és agresszívan reagálnak. Lelkük távolról sem romlatlan, hanem nagyon is kemény; a kifinomult kultúrát éppúgy nem veszik semmibe, mint a koronás fők jogi kódexeit; s időnként nem riadnak vissza a civilizált ésszel aljasnak vagy kegyetlennek vélt tettektől sem. Törvényük a vadon törvénye – amikor a farkas, az alom vagy a vadásztárs védelméről van szó, nem válogatnak az eszközökben.

Igen különös ideáljai vannak, mert inkább farkasnak tekintik magukat, mint embereknek. Ha szükség hajtja őket, nem szívesen bár, de lelkifurdalás nélkül megölnék egy idegen utazót a nála lévő élelemért (a pénzéért soha); az viszont eszükbe sem jutna, hogy egy farkast elverjenek az elejtett préda mellől. A farkasok nem félnek tőlük, s hacsak varázslattal el nem bájolják őket, nem is támadnak rájuk soha. Gyakran szegődnek melléjük önkéntes vadásztársnak, amiből sokan jutottak már arra a téves következtetésre, hogy a szekta farkasokat szelídít – pedig ezek az állatok izzig-vérig vadak maradnak. A falvak közelében szinte mindig tanyázik egy farkas, melynek szürke bundás kóborlója éppúgy személy szerint ismerik az embereket, mint azok őket. Ha az egyik felet támadás éri, a másik azonnal a védelmére siet, s ha úgy hozza a sors, habozás nélkül életüket áldozzák egymásért.

Mindez távolról sem jelenti, hogy a közösségen belül ne fordulnának elő véres marakodások, ember és ember vagy ember és farkas között. Sőt, igencsak gyakori eset, hiszen a szoknyaügyek meg a rangsorrend eldöntésének egyedül ezt a módját fogadják el. Ám az ilyen párviadal mindig nyíltan, egyenlő esélyekkel folyik, és sohasem végződik halállal; miután a vesztes fél megadást jelez, a győztes nem bántja többé, ismét szent a béke közöttük. A kívülállók visszaborzadnak e „barbár” szokástól; pedig távolról sem tudnak még mindent. A Farkas-szekta saját jól felfogott érdekében eltitkolja a civilizált világ előtt, hogy ők híven ápolnak még ősbibb, még zordabb hagyományokat is. A nyomorék poronty csak terhére van a falkának; az elaggott vadász tudja, mikor válik fölöslegessé; ha éhség gyötri a kölykeidet, semmilyen hús nem tilalmas...

Előírások

Amikor a szekta ifjait felnőtté avatják, a testvérfalka egyik öreg farkasa egész hosszában felhasogatja körmeivel a jobb alkarjukat. Ezek a sebhelyek az összetartozás és a hűség jelei, egész életükben büszkén viselik őket. Ha két szektatag találkozik, a hegek mintázatából nemcsak azt tudják egymásról megállapítani, hogy közös hiten vannak, hanem még azt is, hogy milyen faluból valók és melyik a testvérfalkájuk. Jobb karjukat könyöktől lefelé általában födte nélkül hagyják; ha a zord időjárás miatt ez ostobaság lenne, a sebhelyek kacskaringóit kökénylélvel vagy állatvérral ráfestik a ruhaujjukra. Felfogásuk szerint a beavatási hegek eltitkolása gyalázatos szégyen, örökségük és hagyományaik szándékos megtagadásával egyenértékű.

A vadállatok viselkedésének mágiával való befolyásolásában a szekta a természet megrontását látja; a varázstudó tagok sohasem tennének ilyet, és undorodva tekintenek mindenkire, aki efféle mocskos praktikákat űz. Hasonló véleménnyel vannak a vadállatok befogásáról és idomításáról, bármilyen céllal történjen is. Falvaik körzetében mindenkit erélyesen leszoktatnak erről; otthonuktól távol, magányos utazóként igyekeznek mérsékletet tanúsítani. Kivételnek számít, ha az áldozat farkas; ezt soha nem nézhetik tétlenül. Elsődleges törekvésük ilyenkor a „falkatestvér” kiszabadítása lesz a mágia és/vagy a ketrec rabságából; ha ez sikerült, megpróbálják megölni a „bűnösöket”; saját félbehagyott ügyeikre csak ezután térnek vissza.

Engedélyezett fajok

A Farkas-szekta tagjai csak emberek vagy félelfek lehetnek. Utóbbiak rendkívül ritkák, és nem alkotnak saját közösségeket, az emberek közt elvegyülve élnek. Az elfek ugyan harmóniában élnek a természettel, a farkaskultusz szellemisége azonban teljesen idegen tőlük; ezt az örökséget még a kitaszított félvérek sem vehetnek le egykönnyen.

Főjellemzők

(1) A Farkas-szekta minden tagjától megköveteli – választott kasztjától függetlenül – az átlagon felüli fizikai felkészültséget és lelkierőt. Állóképességük nem lehet alacsonyabb 14-nél; Erejük és Ügyességük 13-nál; Bölcsességük pedig 12-nél. Aki nem tesz eleget ezeknek a követelményeknek, az nem éri meg a közösségeikben a felnőttkort.

(2) A szektatagok Karizmáját -3 levonás sújtja, de csak a kívülállók viszonylatában; egymás között és a vadon lakóival szemben ez a hátrány nem érvényesül.

(3) Problémát okozhat, hogy a szektatagok lehetnek druidák, és ennek a kasztnak Karizma-minimum van előírva. Annak eldöntésekor, hogy megfelel-e a szektatag karakter a druida kaszt követelményeinek, mindig a *levonás nélkül számított* Karizma-érték az irányadó.

(4) A szektatagok Intelligenciájához ugyan nem jár levonás, ám a mesélő feltétlenül figyelmeztesse a játékos, hogy az esetleges magas érték csupán a karakter *veleszületett* Intelligenciáját tükrözi; formális műveltsége ettől messze elmarad!

Engedélyezett kasztok

(1) Fegyverforgatók: Csak a Harcos kaszt engedélyezett; a Lovag és a Vándor jellemellentét miatt kiesik.

(2) Varázslók: Minden kaszt tilos. Ha a mesélő használ alkasztokat, a *Complete Wizard's Handbook*-ból az Anagajok alkasztot *esetleg* engedélyezheti.

(3) Zsiványok: Minden kaszt tilos.

(4) Papok: Kizárólag a különféle természeti vallásokra szakosodott papok engedélyezettek, mint amilyen a Druida. (További kidolgozott példák találhatók a *Complete Priest's Handbook*) Az összes többi papi specializáció tilos, az általános papi kaszttal együtt.

Farkasdruidák

A Farkas-szekta druidáira jórészt ugyanazon szabályok érvényesek, mint a tradicionális druidákra. Néhány eltérés mégis van közöttük, ezeket az alábbiakban foglaltuk össze. Minden más kérdésben az „igazi” druidákra vonatkozó szabályok az irányadók.

(1) A farkasdruidák kívül állnak a tradicionális druidák világszervezetén, mivel egészen más gyökerű hagyományt képviselnek. Ez részben könnyebbséget jelent, hiszen fejlődésüket nem akadályozza a szigorú hierarchia; pl. nem kell rituális párbajban kivíniuk a jogot a szintlépésekhez, mert az „igazi” druidák nem tekintik riválisnak őket. Másrészt viszont értelemszerűen nem is részesülnek a viadalok győztesének járó pozicionális előnyökben.

(2) A farkasdruidák maximum 14. szintig fejlődhetnek; az ő hagyományukban innen nem vezet tovább út. Akik még tevékeny korukban elérik ezt a szintet, azok általában kasztot váltva folytatják pályafutásukat.

(3) A farkasdruidák mágiája kissé eltér a szokványostól, kevésbé őselemi jellegű. Nekik – az „igazi” druidáktól eltérően – csak *részleges* hozzáférhetőség van az Elemi Szférához.

(4) A farkasdruidák már 1. szinten képesek napjában háromszor átváltozni, de kizárólag farkassá. A naponta végrehajtható alakváltások száma ezután minden szintlépésnél eggyel nő. Az egyedüli ismert állatforma a farkas marad, más alakot egyáltalán nem vehetnek föl; ellentétben a tradicionális druidákkal, az ő repertoárjuk nem bővül ki 7. szinten.

Általános hátrányok

Az alább felsorolt hátrányok egyaránt sújtják a Farkas-szekta valamennyi tagját, függetlenül attól, hogy melyik kasztba tartozik. Ha a kasztal járó megkötések szigorúbbak a hátrányoknál, akkor *mindig* súlyosbítják őket; ha viszont enyhébbek, akkor *sohasem* enyhítenek rajtuk. Más szóval: mindig az a kombináció érvényesül, ami a karakter számára a *legkevésbé* előnyös.

(1) Vértet – Csak természetes vértet engedélyezett, mint a Druidáknál: fém páncél, fém pajzs tilos.

(2) Fegyvertet – Nincs általános hátrány; csak a választott kaszt megkötései érvényesek.

(3) Jártasságok – A Farkas-szekta tagjainak sem alkalmuk, sem hajlamuk nincs az elméjük pallérozására: ha intellektuális jártasságokat akarnak felvenni,

+1 kategóriát kell áldozniuk rájuk. Intellektuális jártasságnak minősül a papi és a varázslói csoport összes tétele, a *Gyógyítást* és a *Gyógyfüvek ismeretét* kivéve. Erősen javallott, hogy a mesélő ezt a szigorítást saját belátása szerint terjessze ki egyéb „kifinomult” jártasságokra is, mint amilyen a Címertan vagy az Értékbecsülés.

(4) Induló pénzösszeg – Az induló pénzösszeg a karakter kasztjától függ; szektatagok esetében a kockadobás eredményét *felelni* kell. A kezdőfelszerelés megvásárlását követően a karakter maradék pénze *elvész*, legfeljebb egy-két aranyat tarthat meg belőle. (Mint a Papoknál, de más okból.) A szektatagok – kasztjuktól függetlenül – nem szeretnek és nem tudnak bánni a pénzzel.

(5) Vagyon – A szektatagnak csak annyi vagyona lehet, amennyit elbír. Ugyanaz a megkötés, mint a Vándornál, de nem szűnik meg 8. szinten: egész életre szól. Ingatlana névleg ugyan lehet, ám a gyakorlatban a szektaközösség rendelkezik fölötté; a falkaszellem nem fér össze a magántulajdon ideájával.

(6) Fejlődés – A Farkas-szekta tagjai elég sokoldalúak, figyelmüket többfelé kell megosztaniuk, mint egy szűk fókuszú karakternek, aki csak egy dologra koncentrálni fejlődés közben. Ezért az általuk gyűjtött Tp-hez soha nem jár százalékos bonusz, főjellemzőik értékétől függetlenül.

Általános előnyök

Az alább felsorolt előnyöket ugyanúgy élvezzi a Farkas-szekta minden tagja, függetlenül attól, hogy melyik kasztba tartozik. Ha a kasztból adódó előnyök ezeknél többet kínálnak, akkor *mindig* kibővítik őket; ha viszont kevesebbet, akkor *sohasem* rontanak rajtuk. Más szóval: mindig az a kombináció érvényesül, ami a karakter számára a *legkedvezőbb*.

(1) Bonusz jártasságok – Induláskor a Farkas-szekta minden tagja automatikusan megkap két jártasságot, amelyért nem kell fizetnie. Az egyik az *Állatok ismerete: farkas*, a másik a *Túlélő ismeretek*, szülővidéke jellegzetes tereptípusára vonatkoztatva. Amennyiben a szektatag Állóképessége meghaladja a 15-öt, harmadik bonuszként a *Kitartás* jártasságot is elnyeri.

(2) Jártasságok tanulása – Mivel a szektatag – kasztjától függetlenül – élete nagy részét a vadonban, illetve szülőfalujában tölti, más embereknél sokkal könnyebben sajátítja el az önálló jártasságokat. Megtanulásukra az előírtnál 1 kategóriával kevesebbet kell áldoznia (de legalább egyet minden-

képpen!). Önellátó jártasságnak minősül a fegyverforgató csoport összes tétele, a *Kocsihajtást* és a *Hazárdjátékot* kivéve. E jártasságok körének további bővítése a KM részéről *nem* javasolt.

(3) Empátia a vadállatokkal – Mint a Vándorok hasonló képessége.

(4) Állatok Barátja – Kizárólag farkasokkal szemben alkalmazható, napjában annyiszor, ahányadik ösztintű a szektatag. Mindenben megfelel az 1. szintű papi varázslatnak, ám azzal ellentétben teljesen természetes jelenség, semmi mágia nem lappang benne. (Hisz akkor – ugyebár – szentségtörés volna.)

(5) Erdőjárás – Korlátozott tolvaj-képességek: Csendben Mozgás és Árnyékban Rejtőzés természetes környezetben. Mint a Vándorok hasonló képessége, azzal a különbséggel, hogy művi környezetben az esély nem feleződik, hanem nullára csökken. Mivel a szektatagok fémvérét eleve nem viselhetnek, ennek a zavaró hatása miatt nem kell aggódniuk.

(6) Lélektárs – Hasonló a Lovagok csataménidőzéséhez. 10. szinten a szektatag magához szólíthatja a vadonnak azt a lakóját, akinek a lelke tökéletesen illeszkedik az övéhez, s ketten együtt kerek egészet alkotnak, megsokszorozva egymás erejét és vadságát. (Valahogy úgy, mint Gilgames és Enkidu az akkád eposzban.) Előbb behatol a rengetegbe, olyan mélyre és messzire, ameddig még sohasem merészkedett; aztán, mikor már-már össze-rokskad kimerültségében, utolsó erejével elnyújtott farkasvonítást hallat. A lelke másik fele – akinek pontosan ugyanekkor jutott eszébe megkeresni őt – meghallja az ordítást, és mire felkel a hold, törvényszerűen odatalál hozzá.

A játékos ilyenkor egy végleges és megmáshíthatatlan kockadobást tesz a *Vándorok Különleges Követőinek* táblázatán. Ha az eredmény vadállatot vagy erdei monstnumot jelez, akkor az lesz a lélektárs. Ha – mint valószínűbb – emberszabású lényt, akkor valami varázserejű farkasszörny válaszol a vonításra; a KM belátása szerint szemezgethet a *Monstrous Compendium* meg a saját fantáziája bőséges anyagából. Dupla nullás eredmény kisebb apokalipszist von maga után; ez esetben roppant alvilági farkasfajzat érkezik, a Világfaló Fenrirhez hasonló, mitikus góliát.

Bármifélének is bizonyul a lélektárs, fontos szereplője lesz a játéknak, tanácsos saját karakterlapot készíteni neki. Értékei elérik vagy meghaladják a fajtájában elérhető maximumot; akár beszédképes, akár nem, a karakterrel folyékonyan tud kommunikálni telepaticusan. A mesélőnek meg kell próbálnia olyan mederbe terelni az eseményeket, hogy őszinte bízalom és barátság fejlődjön ki közöttük. Ezt persze néhány játéktechnikai elem is segíti.

A két lélekfél *valóban* tökéletes egészet ad, ha nincsenek messzebbre egymástól látótávolságnál. (Ténylegesen látniuk nem feltétlen muszáj a másikat; elegendő, ha tudják róla, hogy ott van.) Amíg ez a helyzet fennáll, mindketten *kétszer* végezhetik el a játékban fölmerülő *összes* kockadobásukat, és a két eredmény közül kiválaszthatják a nekik tetszőt: ez fog számítani. Persze ez csak a saját dobásaikra vonatkozik, a KM-ére meg a többi játékosra nem, azon belül viszont mindenre: próba-, kezdeményező-, harci-, veszteség-, százalékos- és mentődobásokra egyaránt. Hogy ezáltal mekkora előnyt biztosítanak egymásnak a pusztá jelenlétükkel, aligha szükséges bizonygatni.

Lelkiismeretlenebb karakterek esetleg nyaklól nélkül visszaélnék majd a partnerük segítségével, ezt azonban nagyon rosszul teszik. A lélektárs esetleges pusztulása ugyanis sokkal komolyabb dolog egy csatamén vagy egy famulus elvesztésénél, nem lehet semmissé tenni egy közönséges zarándoklattal vagy vezekléssel. A túlélő ilyenkor *valóban* a lelke újra megtalált felét veszti el, és semmi reménye, hogy ebben az életben még visszaszerezheti. Ilyenkor búskomorságba esik, bezárkózik, majd csöndes szenvedéssel utána sorvad a halálba.

A folyamat feltartóztathatatlan; nincs az az égi-földi hatalom, mely vissza bírna fogni egy csonka lelket, aki titkon saját maga vágyik a feledésre.

Más szóval: ha egy játékos elkövette azt az otrombaságot, hogy faltörő kosnak vagy ágyúölteléknek használta a karaktere lélektársát, és hanyagul a halálba küldte – akkor a mesélő ölje csak meg nyugodtan azt a karaktert, akár minden szabálynak fittyet hányva, de maradandóan és végérvényesen.



SAINT JUST

A HASSZASZINOK

2. rész

02. Az iszlám világ képe a XI. századig

Ha az asszaszin csoport kialakulását és a történelemben elfoglalt helyét tisztán akarjuk látni, némi képpen foglalkoznunk kell magával az iszlámmal, és a mohamedán világ XI. század végi helyzetével is. Az iszlám vallás, amely Arábiából kiindulva hihetetlenül gyorsan hódította meg egész Észak-Afrikát, Közép-Ázsiát, igen hamar a belső szakadás jeleit is mutatta. A különböző szakadár csoportok, „pártok”, „szekták” tagjai azután sokszor súlyos harcokat vívnak egymás között (is).

Az asszaszinok sem jelentenek kivételt ez alól, a csoportot így gyakorlatilag a síita rítusú iszlámon belüli iszmáilita ág egy szakadár szektájának tarthatjuk. Nevezték őket nizáritáknak, iszmáilitáknak, batiniknak, vagy mulhidoknak is, hogy miért, arra rövidesen fény derül.

Kanyarodjunk vissza kissé az iszlám korai történetéhez, így, lépésről lépésre haladva érthetővé válik majd a vallás történeti fejlődése, és az egyes csoportok kialakulása is. A mohamedán időszámítás tradícionális kezdőpontja a Krisztus utáni 622. év, a hidzsra, vagyis Mohamed, a vallásalapító Mekkából Medinába való átköltözésének az éve. Mohamed 632-ben bekövetkezett halála után a vezető a kalifa – a „próféta helyettese” („kalifát rászul Allah”) – lett, aki kezdetben egy személyben egyesítette az egyházi és politikai hatalmat. Az iszlám terjeszkedése ezidő tájt megállíthatatlannak látszott. Mohamed hívei elfoglalták egész Arábiát, Palesztinát, rövidesen legyőzték a kis- és közép-ázsiai nagy birodalmakat, Bizáncot és a Szasszanidákat, hatalmuk alá vonták Szíriát, Irakot, Nyugat-Íránt, Egyiptomot. A VIII. század elejére mélyen benyomultak Közép-Ázsiába, elfoglalták Taskentet, nyugaton pedig Gibraltárnál átkeltek Európába. Itt csak a felemelkedő frank állam állította meg őket, már a mai Franciaország területén, Poitiersnél. Az iszlám világ, amelynek központja ekkor Damaszkusz volt, a VIII. század közepén Taskenttől és az Indus völgyé-

től Kis-Ázsián, Arábián és Észak-Afrikán keresztül a Pireneusokig terjedt.

Ez a lenyűgöző gyorsasággal terjeszkedő közösség azonban belül nem volt egységes. Már a Mohamed után következő harmadik kalifa, Uthmán (Oszmán) idején létrejött az a szakadás, amely a mai napig megosztja az iszlám világot. Egy csoport ugyanis meg volt győződve arról, hogy a muzulmán közösséget csakis a Próféta – Mohamed – valódi leszármazottai irányíthatják. Azt kívánták, hogy a kalifa tisztségét is egy ilyen ember, Ali, Mohamed veje; vagyis lányának, Fátimának a férje töltse be. Magukat „sí’at Alinak”, vagyis Ali pártjának nevezték, később egyszerűen csak síitáknak. A mozgalom így kezdetben kimondottan politikai, később változott a szembenállás vallási jellegűvé.

A síita felkelők megölték Uthmánt, így a negyedik kalifa választottjuk, Ali lett. Nem mindenki ismerte azonban el a hatalmát. A szíriai helytartó, az Umajja (Omajja) családból származó Muávija ibn Abi-Szufján hadat indított Ali ellen, aki végül is szintén egy gyilkosság áldozatává vált, így Muávija került ki győztesen a küzdelemből. Ő lett az Umajjád vagy Omajjád kalifátus megalapítója, amely 750-ig maradt uralmon.

Rövidesen kitört azonban a második síita felkelés, amelyet Ali fia, Huszein vezetett. Ám őt magát és csapatát a Karbala melletti csatában lemészárolták. A síiták, de az egész muszlim közösség felháborodása óriási volt, ugyanis Huszein legyilkolásával a Próféta unokáját ölték meg az Umajjádok. Így az Ali-párt, a „sí’at Ali” lassanként vallási csoporttá vált, amely igen lényegesen különbözött a muszlim vallásúak másik fő felekezetétől, a szunnitáktól. Utóbbiak szerint ugyanis a Koránban és a prófétához, Mohamedhez köthető hagyományban megtalálható minden, a hívő életét szabályozó útmutatás. A síiták azonban meg voltak győződve róla, hogy a Korán mindenki számára érthető magyarázata mellett kell, hogy legyen egy belső, titkos magyarázat is, melyet Mohamed csak Alinak, vejének adott át, amely így titkon hagyományozódott tovább annak leszármazottai közt. Ezért a kö-

zösség vezetői sem lehetnek mások, csak Ali utódai. Az általuk ilyenképpen kiválasztott és elismert vezetőket imámnak nevezték. Az imámokat lasanként emberfeletti lényként, a Mennyei Fény megtestesüléseként kezdték tisztelni, s tévedhetetlenek és büntetlenek gondolták őket. A síiták tehát a kalifa helyére az imámot helyezték, mint legfőbb vezetőt. Az imám személyén keresztül azután minden egyes nemzedék részesülhetett Mohamed látomásának eredeti ragyogásában, ezzel minden új nemzedéknek megvolt a lehetősége a szellemi és politikai irányítás forrásának megújítására is. A mohamedi hagyományt és a Koránt betű szerint értelmező szunniták számára a síiták nem véletlenül tűntek veszélyes szabadgondolkozóknak.

A szunnita Umajjád kalifátus hatalmát egy Irakból, Merv oázisából kiinduló felkelés zúzza szét, az új uralkodó Abul-Abbász lesz, az új dinasztia pedig az Abbászidáké. A központot nonsokára az újonnan alapított Bagdadba teszik át. Maga a kalifátus egészen 1258-ig, a mongolok hódításáig fennáll, bár a politikai hatalmat a kalifák már jóval korábban elvesztik. Így a bagdadi kalifa a szunnita világ egyházi vezetőjének marad meg, míg a kalifátus egykori területén számos helyi dinasztia rendezkedik be.

A sí'a újabb és újabb ágakra szakad az idő haladtával. A VIII. század közepén az imámok hatodik képviselője, Dzsafer megfosztotta elsőszülött fiát, Iszmáilt az örökösödés jogától. A síiták egy része ezt jogtalannak tartotta, s továbbra is Iszmáilt tekintette vezetőnek. Nevük innen lett iszmáilita, vagy Hetes síita, mivel csak az első hét Imámot, (hetediként Iszmáilt) ismerték el törvényesként. A síita többség azonban elfogadta Dzsafer döntését, s így ezen a leszármazási ágon összesen tizenkét imámot ismertek el, így általában Tizenkettes síitáknak nevezték őket. Az utolsó, tizenkettedik Imám egyébként titokzatos körülmények közt eltűnt a IX. század végén, s az ő visszatértét a Tizenkettesek a mai napig várják.

Foglalkozunk azonban kissé részletesebben az iszmáilitákkal, vagy Hetes síitákkal, hiszen az asszaszinok sem mások, mint egy szakadár csoport ebben az amúgy is szakadár síita szektában. Az iszmáiliták a IX. század végére kialakítottak titkos tanait, s erre épülő titkos szervezetüket is. Tanításaik igen messze kerülnek mind a szunnától, mind a Tizenkettesek elképzeléseitől. Ezek szerint Isten kezdetben saját magából hozta létre a „világsszellemet”, amely megteremtette az ideák világát. Ezután kibocsátott egy alacsonyabb rendű létezőt, a „világ lelkét”, amely létrehozta az anyagi világot. Tanításuk szerint az Isten néha megtestesül és emberben, ezek a „nátik”, a próféták, segédjük pedig az „aszász”, a próféták tanításainak magyarázója, a „világfélelem” megtestesítője. Az iszmáiliták, mint minden síita, a Koránnak egy belső, allegorikus értelmet is tulajdonítottak, ennek következtében a szunnita szertartások jórészt nem is tartottak szükségesnek.

Az iszmáilita szekta erősen hierarchikus felépítésű volt. Kezdetben hét, majd kilenc fokozatot különítettek el a szekta misztikus titkainak elsajátításában. A felsőbb fokozatokat igen kevesen érték el, az alsóbb fokozatok beavatottjai pedig vakon engedelmeskedtek a feljebbvalóknak. Az iszmáilitákat is az a vasfegyelem és ellentmondást nem tűrő fensőbb akarat jellemezte, ami majd az asszaszinokat teszi igazán hírhedtté.

A X. század elején egy iszmáilita szónok és vezető tűnt fel a tuniszi berber törzsek közt. Abu-Abdalláh as-Síi szavai nyomán felkelés bontakozott ki a Tuniszban uralkodó Aglabida dinasztia ellen, melynek hatalmát sikerült megdönteni. Az uralmat egy iszmáilita vezető, Ubaidalláh kaparintotta meg, aki Szíriából érkezett, és Ali valamint Fátima, Mohamed veje és lánya leszármazottjának adta ki magát.

Első intézkedései közt van, hogy megöleti a felkelést kiűző Abu-Abdalláh as-Síit, majd mahdivá, messiássá és kalifává kiáltja ki magát. Így jött létre, kezdetben Tuniszban és Algériában a Fátimidák síita kalifátusa. Ez a dinasztia foglalta el aztán Egyiptomot, majd a X. század végére Palesztinát, Szíriát, és Arabia egy részét is, a szent városokkal, Mekával és Medinával. Így tehát egy hatalmas síita vallású állam jött létre Észak-Afrikában. Az idáig üldözött és elnyomott vallási irányzat, a síita iszlám a X. század végére soha nem látott hatalmat szerzett a muszlim világban.

03. Haszan ibn Szabbáh és az asszaszin szekta születése

A síita iszlám ezen „fénykora” azonban nem volt hosszú életű. Amint az a történelemben megszokott, egy új hódító népesség tűnik fel, és a dolgok megváltoznak. A szeldzsuk törökök a XI. században Közép-Ázsiából nyomulnak be Iránba és Elő-Ázsiába. A helyi, Gaznavida uralkodók legyőzése után elnyerik a közép-ázsiai Horezmet és Horászánt, majd meghódították egész Iránt, továbbnyomulva néhány év leforgása alatt Irakot, Azerbajdzsánt, Örményországot, beveszik Bagdadot, – az ott élő kalifát arra kényszerítik, hogy vezetőjüknek, Togrul bégnek megadja a szultáni címet. Legázzák a Kaukázuson túli országokat, majd Bizánccal kerülnek szembe.

1071-ben az Alp-Arszlán vezette törökök legyőzik a bizánci császár mintegy százezer fős, bizánci, normann-orosz, varég, besenyő, kun, alán, grúz és örmény csapatokat is egyesítő seregét. Maga a császár is fogságba kerül, akit a győztes szeldzsukok ugyan hamarosan szabadon engednek, de Bizánccban politikai ellenfelei elfogják és megvakítják, s sebeibe néhány nap múltán belehal. Bizánc

szinte egész Kisáziát elveszti, de a szeldzsukok hamarosan megszerzik Palesztinát és Szíriát is, Jeruzsálemmel és Damaszkusszal. Ez a hódítás azután néhány év múlva a meginduló keresztes hadjáratok egyik okává is válik.

A szunnita iszlámot támogató szeldzsukok előrenyomulása tehát alaposan megkurtítja a síita uralom alatti területeket. Nem jobb azonban a helyzet a síitának megmaradt Egyiptomban sem. A Kairóban élő fátimida kalifa, al-Musztanszir semmilyen hatalmat nem birtokol, helyette a vezér, Badr al-Dzsamali kormányoz. A túléléshez a síita állam és a síita tanok megújulására lenne szükség. A síita világ ezt az öreg kalifa legidősebb fiától, a tehetséges és bátor Nizártól várja, akinek trónrajzásával ismét megerősödhetne az állam és a vallás. A XI. század végén néhányan ezen kezdenek fáradozni, köztük az asszaszinok rendjének megalapítója, a később szinte mítikus személyiséggé nőő perzsa Haszan ibn Szabbáh.

Haszan ibn Szabbáhról beszélni sokat, biztosat tudni annál kevesebbet lehet. A későbbi korok folyamán alakját éppúgy legendák és enigmák vették körül, akárcsak az általa alapított orgyilkos szekta. Egy elterjedt történet szerint például a nisápurai akadémián iskolatársa, s jó barátja volt mind Omar Khajjámnak (Hajjámnak), mind Nizám al-Mulknak.

Omar Khajjámról tudni érdemes, hogy a perzsa költészet egyik legnagyobb alakja, emellett kiemelkedő matematikus és csillagász is volt, akit szabadgondolkodása és állítólágos istentagadó mivolta miatt sokat üldöztek kortársai. Verseiben mindenestre a bort és a szerelmet, a földi, múlandó világot ünnepelte, s az askéta életmódot folytató Szabbáhhall – ha igaz a legenda – a matematika és a csillagászat szeretete kötötte össze. Ami a másik iskolatársat, Nizám al-Mulkot illeti, ő éppen a felemelkedő és dicsőséges szeldzsuk állam katonai parancsnokává, emírévé lesz, s így éppenséggel az egykori állítólágos jóbarát, Haszan ibn Szabbáh által vezetett asszaszinok legelső áldozatává (is) válik. De beszéljen erről inkább maga a legenda.

„Omar Khajjám, Haszan ibn Szabbáh és Nizám al-Mulk, ugyanazon mester tehetséges tanítványai, egyetértettek abban, hogy egyikük bizonyára magas tiszttségbe fog kerülni; s bármelyikük is lesz az, ugyanebben a szerencsében fogja részesíteni, a két másikat. A megfelelő időben aztán Nizám al-Mulk a hatalmas szeldzsuk birodalom vezérévé emelkedett. Omar, a földi örömek tanítója és szerelmese, nem egy provinciát választott magának, hanem csak némi ellátmányt saját kényelmére, de az ambíciózus Haszan ragaszkodott az udvarban betöltött magas poszthoz, ahol azután gyilkos vetélkedésbe kezdtek Nizám al-Mulkkal. Bölcs elmésségével Haszan elhomályosította vetélytársa alakját a szultán szemében. Amikor egyszer a szultán építkezéseire márványt szállítottak, a vezért kérték fel a kereskedőknek kifizetendő összeg felosztására, s

ő az odaszállított márvány súlyának megfelelően akart fizetni, de Haszan azt ajánlotta, hogy a pénz felosztását minden esetben a teherből fennmaradt felesleg mértékéhez igazítsák. A szultánt elkápráztatta Haszan éles elméje.

Amikor pedig a királyság általános jövedelméről való elszámolást kérték, a vezér kétvényi időt kért a feladatra. Haszan azonban azt állította, hogy a feladat megoldása nem tarthat tovább néhány hétnél. Erre a szultán rábízta a feladatot, rendelkezésére bocsátotta a szükséges iratokat, s ő az előírt időre készen is állott, hogy megtartsa a beszámolóját a szultán előtt. Nizám al-Mulk kétségbeesve saját helyzetétől, az utolsó pillanatban megszerezte, s összekeverte a megírt beszámoló lapjait, így hát a mit sem sejtő Haszan, amint elkezdte felolvasni azokat, bizony belezavarodott. Egy bíráló megjegyzés a vezértől azután betetőzte az ellenfél legyőztetését, s Haszan kegyvesztve távozott a birodalomból.

De Haszan bosszúra készült. Egyiptomi száműzetése alatt kitanulta az iszmáilita hit titkait, s titkon visszatért Iránba, megszervezte a rendet (dava). Egyszer, amint egy követőjénél tartózkodott, így kiáltott fel: »Ha csak két olyan emberem volna, mint én magam, le tudnám rombolni a hatalmas szeldzsuk birodalmat is!« Követője, bolondnak gondolván őt, orvosságot kezdett keresni számára, de Haszan eltávozott feladatára. Amikor azután Haszan már bevette Alamút várát, Nizám al-Mulkot meggyilkoltatta; a szultán halott volt, és a szeldzsuk birodalom széttöredezett az egymással versengő emírek és a felemelkedő iszmáiliták áldozataként, Haszan és követője ismét találkoztak. »Nos, melyikünk volt bolond, amikor orvosságot kerestél számomra?« – kérdezte ekkor a mester.”

(A három iskolatárs legendája)



Még ha ez csak egy legenda is, a valóság néhány helyen alátámasztja a történetet. Haszan ibn Szabbáh Rajban, Iránban született, nem messze a mai Teherántól. Siítaként nevelkedett, de Tizenkettes siítaként, tehát nem az iszmáilita hitet fogadta el. Néhány ember azonban, így a Pénzverő Amira, a Szíjgyártó Bu-Nadzsar elültették benne az iszmáilitizmus, vagyis a Hetes sí'a alapjait. Egy súlyos betegség után pedig, félve a haláltól, s örvendő a felépülésnek, hajlandó volt elfogadni az iszmáilita imámokat, mint a mohamedánok vezetőit. Áttért tehát az iszmáilita hitre, beavatottá lett.

Gyorsan kitűnt tehetsége, és rövidesen hittérítővé, prédikátorrá, „dái”-vá vált, s így került az 1070-es évek végén Egyiptomba. Haszan itt vált Nizár támogatójává, annak a csoportnak a tagjává, akik a siíta Fátimida birodalom megújulását az ifjú trónörökösztől várták.

Az események azonban másképp alakultak. Badr al-Dzsamáli, az egykori örmény rabszolga, most a tehetetlen fátimida kalifa mindenható vezírje saját fiát, al-Afdalt szeretné a kalifa örökösévé látni. Haszannak, aki kitart Nizár mellett, távoznia kell Egyiptomból. Háborgó tengeren keresztül ér Szíriába, majd onnan Iránba. Szülőföldjére visszatérve nem télenkedik, megkezdí egy nagy szeldzsuk-ellenes, Nizárt támogató felkelés előkészítését. Már a kortársak is egyetértettek abban, hogy a lázadás kezdőpontja az 1090-es év, amikor Haszan beveszi az asszaszinok későbbi központját, a „Sasfészket”, Alamútot. (Az már csak véletlen egybeesés lehet, hogy Alamút nevének arab átírata „ALH AMWT” az ősi abzsad (abjad) olvasat szerint – az abzsad egyébként olyan rendszer, amelyben az ábécé egyes betűinek meghatározott számértéke van, így talán a zsidó kabbalához hasonlítható – a 483-as számot adja, amely az arab időszámításban éppen az 1090-es évként feleltethető meg.)

Ekkorra Haszan ibn Szabbáh híre már bejárta a környéket, legendássá váló önmegtartóztató életmódja, személyes kisugárzása miatt sokan váltak a követőjévé, míg a szeldzsuk vezetése és a legenda szerinti egykori jóbarát, Nizám al-Mulk mindent megtesz, hogy elfogja és elpusztítsa a prédikátort.

1090-ben tehát Haszan titkos követői beférkőznek Alamútba, ebbe a szinte megközelíthetetlen, hegyi erődbe is, s a bentélők jórészt pedig Haszan oldalára állítják. Radzsab hónap 6. napján azután a mester is bevonul a várba, egyelőre még inkognitóban, magát Dihkhudának nevezve. A vár parancsnoka, aki a szeldzsukok híve, semmit sem tehet, távoznia kell. A felkelők megszerzik első erősségüket, Alamútot, amely alig ötven kilométernyire a Kaszpi-tengertől délre, fontos útvonalak ellenőrzőjeként, az asszaszinok története folyamán végig a rend központjává szolgál majd.

Haszan ibn Szabbáh mindenhova elküldi követőit, s a térségben – Nyugat-Iránban – fellobban a szeldzsuk-ellenes siíta felkelés. Nem késik azonban a szeldzsukok ellenakciója sem. Seregeket vonnak

össze, s ostromolni kezdik Alamútot. Haszan ibn Szabbáh és követői – alig vannak hatvan-hetvenen ekkor még odafönn a várban, s készleteik sem elegendőek – rövidesen már éheznek is. Haszan kitar-tása és hihetetlen aszketizmusa azonban erőt önt a bentlakókba, és a szerencse is melléjük szegődik. Segélykérésükre egy háromszáz fős csapat átverek-szi magát az ostromló szeldzsukokon és bejut Alamútba, majd egy váratlan és sikeres támadással szétszórják ellenfeleiket. A vár felszabadul.

Haszan ibn Szabbáh válasza döntő mind a térség, mind az asszaszinok története szempontjából: újukra indulnak az első fidáik, az első öngyilkos asszaszin kommandó. A célpont: Nizám al-Mulk, a hatalmas szeldzsuk birodalom hadvezére – a legenda szerint Haszan gyermekkori jóbarátja. A per-sza Dzsuvaini megőrökíti az esetet, hozzá kell azonban tennünk, hogy az ő nézőpontja a szunnita mohamedáné, aki számára nincs gyűlöletesebb, mint a siíta asszaszinok tevékenysége:

„Haszan ibn Szabbáh a csapadék sokaságát terjesztette, hogy az első alkalmas pillanatban a végzet hálójába foghasson valamely kiemelkedő személyt, amelyen Nizám al-Mulk is; s ezzel saját hírnevét is növelje. Szemfényvesztő családdal és cseles hazugságokkal, képtelen előkészületekkel és hamis fortélyokkal lefektette a fidáik [nevelésének] alapját. Egy ember, Bu-Táhir Arrani, aki »az evilág és túlvilág kárvallottjaként [Korán XII.,2.] kínóztatik, a boldogság utáni félrevezetett igyekezetében Ramadan hónap 12-én [1092. október 16.] Nizám al-Mulk hordszékéhez ment, egy Sahná nevű helyen, Nihavand tartományban. Nizám al-Mulk, megtörve a böjtöt, a hordszékében a szultán audienciaterméből épp háremének sátrába tartott. Bu-Táhir, aki szúfi [iszlám misztikus papi rend] álöltözetben volt, egy törrel leszúrta, s ettől a csapástól Nizám al-Mulk vértanúságot szenvedett. Ő volt az első ember, akit a fidáik öltek meg.”

(Aláaddin Atámalik Dzsuvaini:
A világhódító története III., 12.)

A hosszantartó és kegyetlen küzdelem az asszaszinok és a szeldzsukok közt tehát megkezdődött. A siker kezdetben a lázadók mellé állt: Nizám al-Mulk legyilkolása után néhány nappal maga a szultán is meghalt. Az állam zűrzavarba sülyedt, a provinciákban a káosz uralkodott. Haszan ibn Szabbáh és emberei kihasználva a zűrzavart, egyre újabb sikereket értek el, hegyi erődök sokaságát szereztek meg, onnan birtokolva a környező területeket is. Az asszaszinok megvetették 150 évig fennálló államuk alapjait.

04. Haszan ibn Szabbáh Alamútban

Alamút, az elsőként szerzett erősség a szekta történetében végig a vezető szerepet játszotta. Haszan ibn Szabbáh itt rendezkedett be, s az első ostrom elhárítása után gondja volt arra is, hogy az erődöt felszerelje raktárakkal, és biztosítsa a vízellátást. Alamút, amely szinte minden oldalról megközelíthetetlen volt, bevehetetlenné vált.

A felkelés azonban hirtelen törést szenvedett, méghozzá nem Iránban, hanem Kairóban, a Fátimida birodalom központjában. Nizár, akiben mindnyájan bíztak, akitől a síita birodalom megújítását vártak, s akit egyszer már apja is kijelölt örökösének, most megpróbálta érvényesíteni jogait. Az örmény származású Badr al-Dzsamáli örököse, Abul-Kászim Sáhansáh al-Afdal ibn Badr al-Dzsamáli (röviden al-Afdal) – aki követi atyját a vezíri székhelyben, és aki a kalifa legkisebb fiát, Abul-Kászim Ahmed al-Musztalit akarja a trónon látni –, nem habozik: Nizár családját kiirtatja, őt magát élve befalaztatja. Haszan ibn Szabbáh és követői egyedül maradnak a szeldzsukokkal szemben, nem számíthatnak többé a fátimida Egyiptom és Nizár segítségére. A lázadás azonban folytatódik, sőt, a felkelők kitartanak Nizár örökségében. Így tehát el kell szakadniuk maguktól a fátimida síitáktól is, akiknek jó része elfogadja a Kairóban kialakult helyzetet, vagyis azt, hogy Nizár félreállították. Valójában igazán ekkor válik önállóvá az asszaszinok rendje, innen kapják egyik elnevezésüket is: nizáriták, azok, akik Nizár örököseit ismerik el imámként, a síita közösség vezetőiként. Kitartásuk következményeképpen most már szinte az egész mohamedán világgal szembeállnak, ez az elzártságuk pedig egészen furcsa következményekhez vezet majd az idők során.

Egyelőre azonban Haszan ibn Szabbáh a csoport vezetője, aki vaskézzel irányítja az asszaszinokat. A beszámolók szerint ő maga, miután elfoglalta Alamútot, soha többé nem hagyta el a várat, sőt élete hátralevő harmincöt évében még szobájából is csak három alkalommal távozott. Szigora és önmegtartóztatása valóban legendássá vált. Egy embert, akit furulyán játszeni hallott, kiűzött a várból, s soha többé nem engedte vissza. Mindkét fiát halálra ítélte. Egyikőjüket, Ustad Huszeint egy ellensége keverte gyilkosság hamis vádjába. Apja szemrebbenés nélkül kivégeztette fiát, majd amikor az igazság kiderült, ugyanígy halálra ítélte a rosszakarót, és annak fiát is. Másik gyermeke a borívás bűnébe esett, Haszan őt is megölette e tette miatt. Feléségét és két lányát a vár ostroma alkalmával elküldte Alamútból, hogy azután soha többé ne lássa viszont őket. A rend alapítója és első nagymestere idejét az asketikus életmódnak, az asszaszin hitelvek kidolgozásának és a rend irányításának szentelte. A harc a szeldzsukokkal pedig egyre kegyetlenebbé vált...

05. A rend felépítése

Az eddigiekben láthattuk, hogyan alakult ki az asszaszin közösség Iránban. Ezután érdemes a rettegett szekta belső életével is foglalkoznunk. Az asszaszinok elsősorban halálmegvető bátorságuk és emberfeletlinek tűnő fegyelmeük miatt váltak rövid időn belül ismertté. Nos, ez egyáltalán nem véletlen.

A gyilkosság a szekta számára nem egyszerűen az ellenség félreállítása, hanem politikai fegyver volt. A tett híre néha többet tudott használni, mint maga a tett. A rettegés, hogy az asszaszinok haragja elől szinte lehetetlen megmenekülni, a bosszútól való félelem olyannyira elterjedt, hogy a számbelileg kisebbségben lévő asszaszinok kiterjedt területeket tudtak tartósan birtokolni.

Magának a gyilkosságnak éppen ezért feltűnőnek, színpadiasnak kellett lennie. Mindenki láthatása és érezhesse, hogy az asszaszinok bárkit meg tudnak ölni, aki árthat nekik. A gyilkosságok így a legnagyobb nyilvánosság előtt zajlanak, általában a mecsetben, pénteki imakor, vagy a fürdőben, esetleg a nyílt utcán. A fidáik, a kiválasztott gyilkosok mindig tört használnak, soha nem mérget, és nem orvul támadnak, hanem mindig szemtől szemben, de meglepetésszerűen. Sokszor öltöznek álruhákba, beférkőznek a számukra idegen környezetbe is, képesek akár idegen nyelveket is megtanulni akciójuk sikere érdekében. Nem akarják viszont mindenáron megmenteni saját életüket, sőt, a legtöbbször őket is megöli vagy halálra kínozza a bosszúálló tömeg. A fidáik csodálatraméltó önfegyelmével várják a halált, soha nem bánják meg tettüket, nem próbálnak kegyelmet kérni. Talán ezért is terjed el róluk, hogy hasisszívók. Mindenképpen igaz az, hogy hitük szerint a küldetések során meghaltak mártírokká lettek, és a túlvilágon, a Paradicsomban a legteljesebb gyönyörökre számíthattak.

Azt, hogy mennyire szükségszerű, sőt szinte megkövetelt volt a fidáik önfeláldozása, mutatja az a történet is, amelyben az anya, miután fia kiválasztásáról és küldetésre indításáról hall, ünnepi öltözetet vesz magára, majd miután a fiú épen tér vissza a gyilkosságból, gyászolni kezd, így mutatva ki szégyenét, hiszen fia nem vált mártírrá.

Maga a rend szigorúan hierarchikusan épült fel. A vezető, a mindenkori Nagymester, a „Dái'd-Duát” volt, akit neveztek „Sejk al-Dzsabal”-nak, a „Hegyi Főnök”-nek is – ennek félreértett változatát használták azután a nyugati krónikások, amikor a „Hegyi Öreg”-ről írtak. (Más források szerint a keresztények a „Hegyi Öreg” – *senex montanus, senors de montana* – névvel nem általában az alamúti vezetőt, hanem egyetlen személyt, egy igen híres és rettegett szíriai nizárita *miszsziofőnököt*, Rásídaddín Szinánt jelölték.) A Nagymester után a Nagypriorok, vagy Felsőbb Propagandisták („Dái-i-

Kabír”) következtek, mindegyikük egy-egy önálló kerület élén állott. Alattuk helyezkedtek el a hierarchiában az egyszerű „térítők”, a „dái”-k. E három rang birtokosai képezték a hierarchia felsőbb fokait. Ők teljességgel be voltak avatva a szekta titkaiba, céljaiba és politikájába is. Az alsóbb szinteken álltak a „rafík”-ok, vagy „társak”, akik csak részben voltak beavatva; majd a „lásik”-ok, avagy „támogatók”, akik hűségesküet tettek, anélkül, hogy igazán tudták volna, mivel is jár ez.

Végül ott voltak a leginkább híres szektatagok, a „fidáik”, az „Elhivatottak”, a „Pusztító Anyalok”, a Rend Bosszújának szolgálói. Ők némiképp kivételezettek lehettek az alsóbb rangúak közt, hiszen ők voltak annak a terrornak az eszközei és fenntartói, mely a szekta hatalmát alátámasztotta. Tudunk arról is, hogy a fidáik egymás közt különböző elnevezéseket adtak egymásnak. Hasonlóképp, mint ahogyan a Római Birodalomban az Africa provinciában győztes Scipio „Africanus” lett, úgy ők is az Abbaszida kalifát megölő társuknak az „Abbaszid” melléknevet adták.

A leendő áldozatok néha kaptak egy finom figyelmeztetést is. Az, aki felébredvén álmából, saját hálószobájában, párnája mellett egy tört talált a földre szúrva, biztos lehetett abban, hogy kihívta az asszaszinok haragját, s ha nem akar áldozattá válni, változtatnia kell politikáján. Így járt például Szandzsar, egy későbbi szeldzsuk szultán is. Sokévi ellenségeskedés után, egy nap, amint részeg álmából ébredt, ott találta azt a bizonyos tört. Azután megkapta Haszan üzenetét is: „Nem kívántam, hogy a tört, amit a kemény földre dőtek, a szultán puha mellkasába szúródjon”. A szultán sietve békét kötött velük, s a rend nem is szenvedett támadásoktól az ő uralmának ideje alatt.

Az asszaszinok a várban, vagy a körül birkát, állatokat is tartottak, de rablóportyákon is részt vettek. Habár volt egy réteg a szektán belül, akik az állatokkal, vagy földműveléssel foglalkoztak, az egész közösség nem volt paraszti. Valójában egy zárt, és a külvilággal általában ellenséges viszonyban álló vallási szektáról van szó, amelynek legfőbb politikai eszköze, terroruralmának fenntartója az orgyilkosság. A szigorú hierarchia megkövetelte az alárendeltek feltétlen engedelmességét is. Amint láttuk, a fanatikus fidáik képesek voltak akár a Nagymester egy intésére feláldozni életüket.

Haszan ibn Szabbáh harmincöt éven át vezette az asszaszinok rendjét. Ő fektette le az alapokat,

az ő uralma biztosította a későbbi utódok uralkodását is. 1124 májusa körül halt meg, miután ki-nevezte utódját. Haláláig azonban még számos esemény történt.

06. Harc a szeldzsuk birodalommal

Az első orgyilkos akció, Nizám al-Mulk meggyilkolása és a szultán halála után a szeldzsuk állam szétesett. A zűrzavart kihasználva az asszaszinok újabb és újabb hegyi erődöket szereztek. Egyeseket, mint Girdkúh erősségét egyszerűen, a bentlakók megtérítésével, másokat, mint Lamasart, amely visszautasította az asszaszin ideológiát, éjjeli támadással és a bentlakók lemészárlásával. Az elfoglalt várakat megerősítették, és alaposan fel is szerelték. Girdkúhban például a kutat majdnem 350 méteres mélységig ásták, anélkül, hogy vízre bukkantak volna, majd azután, évekkel később, egy földrengés után végre víz törjön fel a mélységből.

Szinte minden városban és településen ott vannak híveik és segítők. Szimpatizánsaik ott élnek a kézművesek, a városlakók közt. Nem mindenki ért persze egyet céljaikkal. A lakosság egy része még a legkövetkeztesebben síta gondolkodású területeken is a szunnita rítusú iszlám híve, egy szunnita számára pedig az asszaszinok és cselekedeteik, céljaik a legkevésbé sem elfogadhatóak, sőt, ők a legveszélyesebb eretnek. A városokban újra és újra szabályos hajtóvadászatokat tartanak az asszaszinok, vagy szimpatizánsaik ellen, legyilkolva mindenkit, aki gyanúba keveredik. Egy-egy orgyilkosság után különösen gyakoriak az ilyen lincselések, amelyek valószínűleg jónéhány ártatlan életet is kioltottak. Az ilyen méészárlások vezetőit azután előszere-ttel választották a fidáik következő célpontjával.

1093-ban Iszfahán városában különös események játszódtak le. A névtelen krónikás részletesen megörökítette a történeteket:

„Ebben az időben egy Alávi Madáni nevű vak ember tűnt fel, aki az éj leszállta körül utcája végénél szokott volt álldogálni, kezében bottal, és ezt kiáltván: „Isten legyen kegyes ahhoz, aki megfogja ennek a szegény vaknak a kezét, és házához vezeti ebben a sikátorban!” A sikátor hosszú és sötét volt... a ház előcsarnokában pedig egy kút állt. S mikor [az áldozat] elvitte Alit [vagy Alávit, ahogy korábban neveztük] az épület ajtajához, egy csapat [eretnek, asszaszin] megragadta azt, behúzták a házba és fejfelé a kútba dobta, ahonét átjáró nyílt a cellákhoz. Négy vagy öt hónap is eltelt így, és a város fiataljai közül igen sokan eltűntek. Senki sem tudott menekülni onnan, sem pedig hírt szerezni az eltűntekről...”

Egy nap egy koldusasszony alamizsnáért könyörgött ennél a háznál. Sójajtozást hallván így



kiáltott fel: "Isten gyógyítsa meg betegségedet..." A bentlakók attól tartottak, hogy megtudja, mit tettek, és annak ürügyén, hogy ennivalót keresnek a számára, fondorlatosan becsalták, de ő gyanút fogott és elmenekült. Az utca végén néhány emberrel találkozva, így szól: "Ebből és ebből a házból szörnyű jajgatást hallottam, és néhány ember megpróbált elfogni..."

Nagy zűrzavar támadt, a tömeg a ház ajtaja előtt gyülekezett, bejutván pedig elkezdtek kikutatni [a ház] minden egyes szögletét. Végül megtalálták a lejáratot a pincékbe, ahol négy- vagy öt-száz embert is találtak, néhányukat lemészárolva, másokat a falra felfeszítve, akik közül néhányan még lélegeztek. Miután ez kitudódott a városban, a tömeg odacsődült, mindegyikük keresvén egy-egy barátját, társát, s Iszfahán leírhatatlan gyászbá és szomorúságba zuhant. Azután megtalálták Alávi Madánit, bűntársai után is kutattak, végül őt és feleségét megégették a Hadsereg Bazárjában.

Ezután pedig Szaad al-Mulk a miniszter is abba a gyanúba keveredett, hogy szimpatizál az asszaszinokkal. Néhány nemes és pap vádolta ezzel, például a főkádi, Ubaidallah Hatibi és Szadraddin Hujandi, s bár ezt a gyanút többször is elmondták a királynak is, ő nem hitt a szóbeszédnek, teljesen megbízában a bevádoltban. Szaad al-Mulknak volt azonban egy titkára, akivel lepleztebb titkait is megosztotta, nem titkolván el semmit előle. S mikoron Dirkuh [a közelben lévő asszaszin erőd] ostroma már igen régóta tartott, Ahmed ibn Attás, az asszaszinok vezére üzenetet küldött Szaad al-Mulknak, ezt írva: "Készleteink kimerültek, embe-reink fáradtak: föl akarjuk adni a várat." Szaad al-Mulk válasza így szólt: "Légy türelmes, és ne add meg magad egy hétig, míg meg nem buktatjuk ezt a kutyát." A "kutyá" alatt a királyt érte. Az uralkodótól ugyanis vért vettek, minden hónapban egyszer. Szaad al-Mulk megvesztegette tehát az érvágót ezer dinárral, hogy az operációhoz mérgezett kést használjon. Az érvágóért küldetett, majd megparancsolta neki, hogy vágja meg magát a saját szíkjével. Amint a mérge hatni kezdett, az érvágó [arcszín] feketére váltott, és kínok közt meghalt. Másnap a király felakasztatta Szaad al-Mulkot, és Abdal-Ala Mufaddalt. Két nappal később Ahmed ibn Attás feladta Dirkuh várát. Kezeit megkötözték, egy tevére kötözték, és így vitték végig a városra, ahol több mint száz ezer férfi, asszony és gyermek gyűlt össze, hogy meglássák, mindenféle mocsokkal megdobálják, s gúnyos dalokat énekeljenek róla...

Azután hét napon keresztül feszítették keresztre, majd nyílveszőket iizzítottak, s megégették a testét"

(A Ráhatu's-Sudur szerzőjének beszámolója, idézi: E. G. Browne)

Egy másik megemlékezés szerint az említett megkínzott és kivégzett asszaszin vezetőről, Ahmed ibn Attásról köztudott volt, hogy igencsak járatos a csillagászatban és mindenféle tudományokban, így, amint keresztrefeszítve kínozták, hóhérainak egyike megkérdezte tőle, vajon miért nem tudta előre meglátni saját végzetét titkos tudományai segítségével. Ibn Attás így felelt: "Megtudtam a horoszkópomból, hogy királynál nagyobb pompa és parádé közepette fogok keresztülmenni Iszfahán utcáin, de nem gondoltam volna, hogy ilyen módon fog megtörténni..."

A horoszkópja végül is igazat mondott...

A szeldzsukok a lázadás első hullámának elütével ellenakciókba kezdtek. Muhammad, az új szultán sereget gyűjtött, s Ahmad, Nizám al-Mulk fiának vezetésével ellenük tört. A csapatok körbezárták az asszaszin főhadiszállást, Alamútot, elpusztították a terményt, s várakoztak. Odabent az éhség nőtön-nőtt, az emberek végül már füvet ettek. A szeldzsukok nem tudták bevenni a szinte hozzáférhetetlen sasfészket, de seregeik nyolc éven keresztül minden évben visszatértek, hogy térdre kényszerítsék a bentlakókat. Az asszaszinok kitarítottak. Végül a szultán újabb csapatokat is küldött, komoly ostromfelszereléssel. A várvédők erejük végén jártak, a nyolcévi ostromba belefáradtan. A pusztulás bármikor bekövetkezhetett, amikor a szeldzsuk szultán halálhíre érkezett, és az ostromlók elvonultak. A várból elővánszorgó védők möhön vetették magukat a hátrahagyott készletekre.

A két szembenálló fél ellenségeskedése azonban a továbbiakban sem csillapult. Igazi élethalálharc volt ez mindkét oldalról, a legkegyetlenebb eszközök bevetésével. A városok rettegő népe újra és újra hajtóvadászatokat indított azok ellen, akiket asszaszinnak vélt, de az öngyilkos fidáik is egyre szedték áldozataikat.

Így például Barkijárukot, az 1094-ben trónra kerülő szeldzsuk uralkodót és környezetét is az eretnekek, a bátinik barátságával vádolták, olyanra, hogy kénytelen volt változtatni politikáján, s ennek hatására véres asszaszin-ellenes mészárlásokat vezettek több nagyvárosban, ilyen volt az iszfaháni, de hasonló események történtek például Bagdadban is. Több expedíciót vezettek a hegyi erődök ellen, a második ilyen vállalkozást már egyenesen szent háborúnak, dzsihádnak tekintették. Maga Barkijáruk azonban nem járt jól: egy új, hírhedten iszmáilita-ellenes vezír kinevezése után utoléri a sorsa – a fidáik áldozatává válik. Maga a szultán sem lehet már biztonságban.

A szeldzsukok támadásai elegendőek voltak arra, hogy megfékezzék, leverjék az iszmáilita felkelést, de nem tudták gyökerestül kitépni azt. Az asszaszinok biztosítottak jónéhány erődöt maguknak, amelyekből a környező területeket is ellenőrizték. Rövidesen patthelyzet alakult ki: egyik szembenálló fél sem volt képes elpusztítani a másikat, végleg eldönteni a harcot. Az asszaszinok

foglalásai, jelenlétük az ellenséges szeldzsuk birodalom szívében állandósult, fenyegetésük akarva-akaratlan a mindennapi élet részévé vált. A fidái pedig időről-időre lecsaptak: célpontjaik a számukra legveszélyesebb szeldzsuk vagy szunnita vezetők. Így rövidesen áldozatukká vált Nizám al-Mulk mindkét fia, az iszfaháni és nisápurí kádi, és számos egyéb asszaszin ellenes személyiség. Ekkoriban, az Alamút bevételével kezdődött felkelés megtorpanása és a szeldzsuk ellenakciók után alapvetően két fő területet birtokol a szekta: Rudbart, a Kaszpi-tengertől nem messze délre, Alamút központtal; és az ettől jóval délkeletebbre fekvő, Perzsia szívében elhelyezkedő huzisztáni területeket. Ezenkívül ebben az időben szilárd bázist alakítottak ki Szíria területén is; a szíriai asszaszinokkal később külön foglalkozunk.

Az asszaszin hódításokat Haszan ibn Szabbáh halála sem zavarja meg. Bár örököse, Buzurg-Ummid uralkodása elején nehéz feladat elé kerül – ugyanis ismét szeldzsuk akciók indulnak az asszaszin közösség ellen –, de ezek ezúttal semmilyen eredményre nem vezetnek, sőt, a batinik helyzete csak erősödik a térségben, újabb hegyi erődök elfoglalásával.

Ebben az időben egyébként ellenségeskedés tört ki a Bagdadban élő kalifa – akinek inkább csak névleges, vallási vezetősége volt a szunnita mohamedánok felett, és a politikai hatalom birtokosa, a szeldzsuk szultán alkirálya, Maszúd közt. Maszúd elfogta a kalifát, al-Musztarsidot, és magánál tartotta, de később már nem mint foglyot, hanem mint vendéget. Az ellenségeskedés elcsitulni látszott, amikor egy csapat fidái berontva a kalifa számára fenntartott épületbe, megölte al-Musztarsidot. Az egész szunnita világ vallási vezetőjét gyilkolták le ezzel az akcióval. De nemcsak ő az egyetlen, akire ekkortájt lecsapnak a Pusztító Angyalok. Tíz emberük megöli az egyiptomi fátimida kalifát is, aki bár sííta, de tudjuk, hogy Nizár halála után az asszaszinok már nem fogadják el az egyiptomi uralkodókat sem. Nem sokkal ezután egy fidái az új kalifa, al-Háfiz vezírjét gyilkolja le. Az asszaszinok keze szinte mindenhová elér. Buzurg-Ummid, a második alamúti Nagymester legyőzi és tűzben égeti el az ellene támadó Abu-Hásimot. Ahogyan az ő egyik utolsó cselekedete volt a bagdadi kalifa, al-Musztarsid megöletése, úgy fiának és utódjának, Mohamednek szinte első dolga Musztarsid fiának és örökösének, az új bagdadi kalifának a legyilkoltatása:

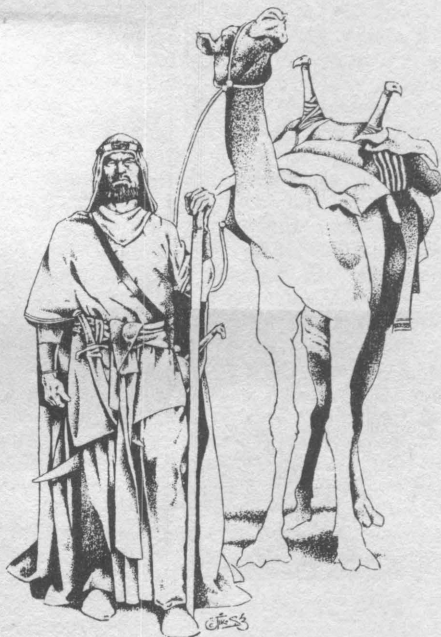
„Amikor Rásid megörökölte a kalifátust, néhányan el akarták onnan távolítani, míg mások kitartottak a hűségében. Néhány évnyi Maszúd szultánnal való háborúskodás után elindult Bagdadból az eretnekek [asszaszinok] megtámadására, s hogy megbosszulja apja [kiontott] véréért. Az úton azonban megbetegedett és igen legyengült állapot-

ban érkezett meg Iszfahánba. Hirtelen néhány hívány fidái lépett audiencia-termébe, és halálra szúrták. Azonnal eltemették. Attól az időtől fogva, az Abbászida kalifák rejtőzködtek, és elrejtették magukat a köznép elől.”

(Aláaddin Atámalik Dzsuvaini:
A Világhódító története III., 13.)

A küzdelem csak egyre elkeseredettebbé vált az idő múlásával. Mazandranban, Alamút szomszédságában az asszaszinok megölték az egyik helyi sah, Gázi Rusztem fiát. A sah ezután a szekta kérlelhetetlen ellenségévé vált. Gyűlölete nem ismert határokat, szokása volt egy-egy hajtóvadászat után a megölt asszaszinok fejéből építeni tornyokat. A szekta egy másik kérlelhetetlen ellensége volt Szandzsar szultán egyik emírje, Abbász. Szinte folyamatosan támadta a huzisztáni asszaszinokat az 1150-es években – talán még magasabb koponyahegyeket építve, mint Rusztem sah –, míg azután őt is utolérte a végzete: egy útja alkalmával, amint szultánjához igyekezett, a fidáiak őt is legyilkolták, fiaival együtt. A kegyetlen és döntő eredmény nélküli mészárlások csak ezután, a XII. század közepétől ritkultak meg. Mindkét szembenálló fél kimerült, egyikük sem tudta legyőzni a másikat. De az egykori lázadók, az asszaszinok történetében is új fejezet kezdődik.

folytatjuk



Kornya Zsolt

A NECRONOMICON ÉS EGYÉB MISZTÉRIUMOK

Tiltott könyvek és grimóriumok a Call of Cthulhuban

A NAGY ÖREGEK

A Külső Istenek mellett Abd al-Azrad néhány Nagy Öreget is felvett a grimóriumába, de – híven kikövetkeztethető alapelveéhez – csak a legfélelmetesebbeket: Cthulhut, Ithaquát, Shudde M'ellt és más hozzájuk mérhetőket. (A Kimondhatatlan Hasturt, noha a Nagy Öregek közül talán ő a leghatalmasabb, érdekes módon valószínűleg nem ismerte.) Ezekről a mítoszlényekről egészen más stílusban ír, szinte már történeti felfogásban, több konkrétummal és kevesebb allegóriával. A tiszteletteljes félelem továbbra sem hiányzik hangvételéből, megnyilatkozásai azonban valamelyest tárgyyszerűbbek és magabiztosabbak, s a beavatottak ebből joggal következtetnek arra, hogy Abd al-Azrad az emberiség valaha élt leghatalmasabb mágusa lehetett. A nyomozók szem-

pontjából a Necronomicon e fejezeit az teszi valóságos kincsebányává, hogy a szerző az egyes Nagy Öregek bemutatásakor részletes leírást ad mindama titkos módszerekről, melyeknek segítségével a siker halvány reményében szembe lehet szállni velük. Persze ezek a módszerek távolról sem csálhatatlannak, amint azt Abd al-Azrad végső sorsa is mutatja; a semminél azonban így is jobbakk, és több dokumentált esetben kielégítő eredményre vezettek.

A Sötétség Lakója: így hívták az ember fiai őt, a Nagy Öregek vak és mohó testvérét, akit mások Nyogtha néven tiszteltek egykoron, s mint mondják, már nem volna szabad léteznie. Titkos vermekből és hasadékokból lehet előszólitani a föld színe alól; akik avatott szemmel néznek, azok látták őt Szíriában és Leng fekete tornyai alatt; Thang barlangjából tört elő éhesen a hun legelőkre, és rettegetes mérsárlást tőn Uldin király seregének löfarkdíszes sátrai között. A hurkos fejű kereszt, amely a Nílus népének ajkán az élet szava volt, hatalmas fegyver ellene; mit sem ér azonban, ha nem párosul a Vach Virajigékkal és a tikkoun elixír illatával. E három, ha erős akarat ötvözi egybe, visszaűzheti őt a miazmás mélység homályába, ahonnt büzhödötte előbugyborékkolt.

Minden olyan Necronomicon-változat, amelynek az elolvasása legalább 10%-kal növeli a Cthulhu-mítosz képzettséget, tartalmazza az alábbi varázslatokat: Ősi Jel, Voor Jel, Ibn Gázi Bűvös Pora, Áldott Penge, Thoth-formula, Mortlan Tükre, Hullapor, az Idővándor Ablaka (Create Scrying Window), Úz Átok (Curse of Darkness), a Fekete Kő Átká (Curse of the Stone), Uralom, Szulejmán Bűvös Pora, Eibon Ködleple, Varázsbót (Enchant Cane), a Fény és a Sötétség Szeme, Kapu Érzékelése, Gyógyítás, Jövendőlátás, Titkos Sugallat (Mental Suggestion), Delejezés és Ízisz-pecsét. A romlottabb szövegekből arányosan (százalékpontonként hárommal) kevesebb varázslat rekonstruálható; a megbízhatóbb változatokban viszont gyakran bukkannak fel teljesen egyedi mágikus formulák és receptek. A titkoknak itt szabadjára engedheti a fantáziáját; ötletadóként mellékelünk néhány idézetet a Necronomicon vonatkozó fejezeteiből.

A fenti eljárást 1937 októberében egy San Franciscó-i okkultista, bizonyos Michael Leigh, teljes sikerrel alkalmazta Salem városában. A szövegben említett Vach Virajformula általános érvényű oltalomige, Cthulhu és Hastur kivételével mindegyik ismert Nagy Öregre léteznek variánsai, és a Necronomicon szövegéből példányai többet is tartalmaznak közülük. Különösen dr. John Dee igyekezett a fordításában gondo-

san rekonstruálni őket. A Shudde M'ell ellen szóló formula például így hangzik:

*Ya na kadishtu nilgh 'ri stell 'bsna Shudde M'ell,
K'yarnak phlegethor l'ebuma shy'a 'h n'ghft
Ya hai kadishtu ep r'luh-eh Shudde M'ell eeh,
S'uhn-ngh athg li 'hee orr 'e syha 'h.*

Ezt a változatot a gyakorlatban utoljára 1920-ban Új-Mexikóban tették próbára (nem maga Shudde M'ell, csak néhány ivadéka ellen), és lényegesebben hatékonyabbnak bizonyult, mint a valamelyest közismertebb oltalomlitánia a *G'Harne-töredékekből*. (A hat érintett személyből ketten életben maradtak.) Ha a tragikus véget ért Sir Amery Wendy-Smith, a jeles brit régészprofesszor ismerte volna a formulát, ma bizonyára sokkal bővebb ismereteink lennének Shudde M'ellről és a föld alatti népről.

Végezetül következze egy hosszabb szemelvény Yigről, a Kígyók Atyjáról. Az ismertetett módszer hatásfoka bizonytalan, mivel az Abd al-Azrad által megírt eset óta – amely a szövegben elszórt utalásokból ítélve Kr. e. 4000 körül történthetett a kora neolitikus Sumerben – egyetlen alkalom sem adódott a kipróbálására. Hogy ez szerencse vagy szerencsétlenség-e, azt elég nehéz volna eldönteni; bizonyos értelemben csupán nézőpont kérdése.

YIG IVADÉKAINAK TÖRTÉNETE

És az ember fiai közül néhányan nagyobbak hitték magukat Yignél, és kihívást intéztek hozzá, mert fellette bízta a varázshatalmukban. Yig pedig nem harcolt, hanem összepárosodott velük, lettek légyen bár férfíuk vagy asszonyok. És amikor a hasuk gömbölyödni kezdett a bőrös héjú tojásoktól, akkor Yig kiszaggatta azokat belőlük; és az ember büszke fiai ekkor meghaltak, igen rútul és igen lassan.

Tudnivaló, hogy akkoriban sokan szegődtek Yig árnyékába, hogy imával hódoljanak neki. És ezek jobbadán az ember más fiai voltak; és amíg rájuk nem jött az első vedlés viszketege, addig úgy hittek magukról, hogy azok is maradnak; de tévedtek. Ám akik az élükön álltak, azok nem estek ilyen tévedésbe, mert ők másfajta magból és másfajta méhből fakadtak; és amikor ellátogattak az agyagtéglákból rakott városokba, az ember fiai ajándékokkal könyörögtek neki, nehogy föltakarják az arcukat; és úgy tartják, a legfőbbeknek közülük nem is igen volt mit föltakarnia.

És mivel a hasakból kiszaggatott tojások még zsengek voltak és a bőrük könnyen felhasadt, Yig rá-

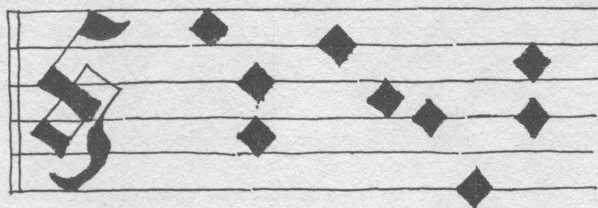
bízta őket ezekre a híveire. És úgy rendelkezett, hogy a hívek ássák el mindet mélyen a föld nyirkába, és emeljenek föléjük olyasforma halmokat, mintha maga Yig ülne rajtuk és melengetné őket. Ám ez nem azért volt, mintha Yig valaha is ilyet cselekedett volna. Mert az ő teste, mint mondják, hideg volt, mint a jég; és ha pirkadattól alkonyatig tűzött reá a nap, akkor is csak annyira melegedett föl, mint a márványkő; így hát ha rájuk telepszik, az a tojások halála lett volna. A földrakások pedig azért voltak, hogy az ember fiai lássák, ez a hely Yignek van szentelve, és messzire rettenjenek; és nem ezek a halmok melengették a tojásokat, hanem az alulról jövő rothadás.

És idővel a tojások kikeltek a meleg rothadásban; de Yig gyermekei nem jöttek elő a halmok alól, mert kicsinyebbek és erőtelenebbek voltak atyjuknál, és a napfény bántotta a szemük hártáját. Ezért inkább még mélyebbre fűrták magukat a föld nyirkába; és hogy mit ettek odalent, arról most ne essék említés.

Tudnivaló, hogy eme gyermekek csupán atyjukhoz mérten voltak kicsinyek és erőtelenek. Élt akkoriban Yig hívei között egy előljáró; azok közül való, akit az agyagtéglából rakott városokban azért ajándékoztak meg, nehogy föltakarja az arcát; nagyon sokan féltek tőle, és nemcsak az ember fiai, mert esküt is tett és gyűrűt is viselt. Ez az előljáró kiásta egyszer Yig egyik gyermekét; és másnap, amikor rátaláltak a mocsárban, már senki nem félt tőle; és utána már nem sokáig élt. És a gyűrűjét elvették, és titkon rejtegették, nehogy Yig megtudja, és haragra gyűljön. Ez hosszú-hosszú ideig így volt; közben a városok porrá omlottak, és újak emelkedtek a helyükön; aztán ugyanez történt amazokkal is, és még újabb városok épültek. És ezt a gyűrűt most én viselem az ujjamon; és ezért nem félek arra én semmitől, ami láb nélkül csúszik-mászik a földön, még ha tíz öl hosszú is, avagy mérgesebb a fekete skorpiónál.

Mikor az ember fiai megszerezték a gyűrűt, élt közöttük egy tanult öreg, sok titok tudója, aki nagyon bölcs volt; olyannyira bölcs, hogy eszébe sem jutott kihívást intézni Yighez. Ám amikor ez a dolog történt az előljáróval, nagy-nagy aggodalom fogta el. Arra gondolt, hogy Yig gyermekei egyre sokasodnak, közben pedig rothadó dolgokat falnak a föld nyirkában, amitől megnőnek és megerősödnek; és egy idő múlva talán már nem fogja annyira bántani a szemük hártáját a napfény. És arra is gondolt, hátha Yig egyszer majd mind elő fogja szólítani a gyermekeit, mert inkább velük akarja megosztani a földet, mint az ember fiaival; és ez a gondolat egyáltalán nem tetszett neki.

Ezért másnap az öreg, sok titok tudója, elment arra a helyre, ahol megtalálták a mocsárban ama nyűszító valamit, ami a gyűrűs és leples arcú előljáróból maradt; és ő is kiásta Yig gyermekét, bár nem volt könnyű dolga, mert az ember fiai azidőtájt még kőből csiszolták a szerszámaikat. És amikor meglátta őt, nem vesztette el az esztét, mert elég bölcs volt hozzá, hogy előzőleg bizonyos jeleket vessen magára. A gyermek vakon vonaglott és sziszegett, mert nagyon szúrta a szeme hárttyáját a napfény; és mielőtt magához térhetett volna, az öreg egy szavak nélküli varázsdalt olvasott reá, a következőképpen:



Yig gyermeke pedig a napfénytől és a varázsdaltól azonnal kimúlt. Igen felbőszült erre Yig, és elragadta a bölcsét, sok titok tudóját; és úgy büntette meg, hogy általa nemzett új gyermeket ahelyett, akit elpusztított. Így hát az öreg oly szörnyűséges halált halt, amelyet már akkortájt is csak kevesen, manapság meg szinte senki; és az ember fiai nagyon megfélemledtek a sorsán. A szavak nélküli varázsdalt egészen elfeledték, mert annyira rettegtek Yigtől, hogy senki sem merte megtanítani rá az ifjabbakat; és mire rájöttek, hogyan kell jeleket róni a puha agyagba, akkor már senki nem emlékezett rá. Én azonban a gyűrű kövének ragyogásába nézve ablakot nyitottam a múltra, és a tulajdon fülemmel hallottam a bölcs öreg ajkáról ama tiltott dalt, amit az ember fiai időtlen időknél előtte elfeledtek; és a tulajdon szememmel láttam, hogy mi sors érte őt, sok titok tudóját, amiért el merészelte énekelni.

Mióta mindezek megtörténtek, azóta Yig vére kihűlt, lomha szíve meglassúdott; egyet-egyet ver minden évtizedben. Talán a nap süt ma kevésbé forrón, mint valaha rég; talán a csillagok állása fordult rosszabbra; így vagy úgy, de Yig, a Kígyók Atyja kösziklához hasonlatos álomba merült, és nem jár már az emberek fiai között. Olyan terekben szunynyad, ahová halandó test nem követheti, még a gondolat is csak nehezen; nagy tudományúnak és igen balgatagnak kell lennie, ki megkísérli felébreszteni. Yig gyermekei továbbra is ott fúrnak és vájnak a mo-

csarak mélyén, éhesen falják a föld nyirkában tenyésző rothadást; mert a tanult öreg, sok titok tudója, csak egyetlenegy pusztított el közülük; és azt is pótolta, önéletével. Talán elég erősek már, hogy előjöjjenek odvaikból; talán a szemük hárttyája még mindig nem bírja a napvilágot. Bármiképpen legyen, amíg Yig elő nem szólítja őket, odalent maradnak; márpedig Yig alszik, mélyebben alszik, mint amilyen mélyre ők leásnak.

Tudom, hogy egyszer, ha majd a nap ismét forróbban süt a földre, és a csillagok állása újra kedvezőre fordul, Yig fel fog ébredni, hogy előszólítsa gyermekeit; és örülök neki, hogy én már akkor marék por sem leszek. Tudom azt is, hogy Yig haragja álmában is félelmetes, mert számolatlan szolgája csúszik-mászik láb nélkül a földön; némelyik tíz öl hosszú, más mérgeesebb a fekete skorpiónál. Ámde én egy régi gyűrűt hordok az ujjamon; és ennek a gyűrűnek az első gazdája esküt tett Yignek, és a téglából rakott városokban ajándékokkal könyörögtek neki, nehogy föltakarja az arcát. Ezért nem félek én Yig bosszújától; és

ezért merem lejegyezni a szavak nélkül való dalt, amit utoljára akkor énekeltek az ég alatt, amikor az ember fiai még kőből csiszolt szerszámokkal ásták ki a föld nyirkából önhalálukat.

NEKROMANCIA A NECRONOMICONBAN

Mint fentebb már említettük, a *Necronomicon* szó szerint valami olyasmit jelent, hogy "a halott dolgokra vonatkozó törvények könyve". A címnek megfelelően a második nagy témakör, amivel a mű a Cthulhu-mitográfia mellett foglalkozik, a nekromancia. A szerző időnként nem győzi hangsúlyozni, hogy mennyire undorítónak és visszataszítóznak találja a mágának ezt a válfaját, ugyanakkor azonban úgy tűnik, hogy nagyon is járatos benne – sőt, a legfélelmetesebb és leghátborzongatóbb nekromantikus rítusok ősforrása többnyire éppen a *Necronomicon*. Ez többek között azt is megmagyarázza, miért foglalkozott vele olyan behatóan dr. John Dee, akit rendkívül érdekelt a téma, és szakavatott halottidéző hírében állt. Amikor a lefordításán dolgozott, a mitográfiai részt oly drasztikus módon megcsonkította, hogy terjedelme csaknem a felére csökkent; a nekromantikus fejezeteket viszont roppant alaposan gondozta, helyenként még ki is egészítette őket a saját eredményeivel. Ebből a szempontból a szöveggyomrányozás Dee-féle ága messze fölülmúlja az

Olaus Wormiusét. Láthattuk, mindössze öt kéziratot példány sorolható ide, ezek azonban valószínűleg az európai kultúrkör legátfogóbb és leghatékonyabb nekromantikus grimóriumi.

Persze hiba volna úgy felfogni egyrészt a "tradicionális" nekromanciát, másrészt pedig a Cthulhu-mítosz "kozmikus" mágiját, mint két szigorúan különálló, egymással semmiféle kapcsolatban nem lévő tudományt: valójában szervesen összefüggenek. Az élet-állapot és a halál-állapot között ugyanolyan misztikus határvonal húzódik, mint ami az álmvilágot választja el az ébrenléttől, a jövőt a múlttól, vagy éppen a magasabbrendű mítoszlények dimenzióit az anyagi törvények univerzumától. Az ilyen típusú válaszfalak nyers erőszakkal áthághatatlanok, de valahol mindig nyílik rajtuk egy Kapu, csak a megfelelő helyet kell megtalálni. Ám a Kapu sohasem őrizetlen, még ha első pillantásra úgy is tűnik! Mi több, legyen szó bármelyik határról, a Kapu Őrizője (*Tawil at'Umr*) mindenütt ugyanaz, bár más-más alakban: az enigmatikus Külső Isten, Yog-Sothoth. Erővel ezt az entitást legyőzni nem lehet; valamiképpen meg kell nyerni a kegyét, hogy átengedje az utazót. Ha odaátról bocsát be valakit a békés földi világba, Yog-Sothoth óhatatlanul gonosznak és rosszindulatúnak tűnik a nyomozók szemében; ha épp ellenkezőleg, őket segíti át a tiltott határon, akkor szövetségesnek és védelmezőnek érzik. Persze Yog-Sothoth valójában sem ez, sem az, hanem egyszerre pártatlan és kiszámíthatatlan. A Kapu Őrizőjének ez a nehezen felfogható kétarcúsága tesz roppantul kockázatosá minden olyan tevékenységet, amely a válaszfalak gyakori átlépését igényli, legyen bár szó álmobéli barangolásról, időutazásról, mítoszlények megidézéséről vagy éppen nekromanciáról.

A nekromanták pártfogója Yog-Sothoth egyik gyakori megnyilatkozása, az Élet Híján Eleven. A nekromantikus rítusok során vagy maga a mágus lépi át élet és a halál határvonalát, vagy másokat kényszerít erre; a varázsfórmulának mindenképpen tartalmaznia kell egy Yog-Sothothhoz intézett fohászt. (Még elképzelni is nevetséges volna, hogy egy igazi nekromanta Cthulhuhoz folyamodjon segítségért; nem is beszélve arról, hogy Cthulhunak sem hatalma, sem hajlandósága nincs az ilyen kérések teljesítéséhez.) A másik fontos törvény a test és a szellem kölcsönös függősége: az egyik nem létezhet a másik nélkül, s ha valamelyik megszűnik létezni, az általuk hordozott szemé-

lyiség visszavonhatatlanul szertefoszlik. A közönséges embereknél ez a halál pillanatában következik be. A mítosz titkaiban járatos nekromanták ideig-óráig olyan háborzongató romaradványokban is képesek megkapaszkodni, amelyek a szerves életre már végtelenen alkalmatlanok; de ha a testük teljesen elpusztul, mielőtt valami úton-módon másikat szereznének helyette, akkor menthetetlenül végük. Mrs. Asenath Derby-Waite csak azért tudott visszatérni a halálból, mert a férje, miután meggyilkolta, elmulasztotta elégetni a tetemét. (Félreértések elkerülése végett: a szerencsétlen férjnek alapos oka volt e kissé drasztikusnak tetsző lépésre.) Joseph Curwen még tapasztaltabb varázsló volt: az ő testéből csupán egy kevés por maradt, mégis életre bírt kelni másfél évszázad múlva, némi külső segítséggel. Az ő esetében a hamvasztás már nem volt elegendő, savfűrdőre lett volna szükség; ellenfele, dr. Willett azonban visszaborzadt ettől, s végül az iszonyúbb megoldást választotta – maga is a Kapu Őrizőjéhez fohászodott...

Kevesek bírnak róla igaz tudomással, ámde tény és való, hogy a holt varázslók akarátának hatalma

A Necronomicon minden olyan változatában, amelynek elolvasása legalább 12 %-kal növeli a Cthulhu-mítosz képzettséget, használható szöveggel megtalálhatók az alábbi varázslatok: Feltámasztás; Sorvasztás; Fekete Béklyó; a Patkány Átka; Uralom; Yog-Sothoth Ökle; Húspajzs; Szürke Béklyó; Félelem; Tudatsere*; Tudatrablás*; Rémálom; Életorzás; Végtag Leszártása; Poklok Kínja (*Wrack*). A romlottabb variánsokból arányosan (százalékpontonként hárommal) kevesebb varázslat rekonstruálható; a szöveghűbb példányokban viszont gyakran bukkannak fel teljesen egyedi bővígék (az 1586-os Dee-fordításra visszamenő kéziratok mindenképpen tartalmaznak 1K6 ilyen formulát). A titoknok itt bátran szabadjára engedheti a fantáziáját; ugyanakkor azon is eltűnődhet kissé, hogy milyen vérfagyasztó következményekkel járhat a nyomozókra nézve a fenti varázslatok gátlástalan és nyakló nélküli alkalmazása. (Természetesen a Lelkierő földcsuszamlásszerű csökkenésén és az úgyszólván bizonyosra vehető tébolyon kívül.) Ötletadóként mellékelünk néhány idézetet a Necronomiconból és egyéb érdekes forrásokból.

* A legtöbb más RPG-ben ezek a varázslatok a mentemágiához vagy a pszionikához tartoznának, a Call of Cthulhuban azonban szintiszta nekromanciának minősülnek, méghozzá nem a világosabbik fajtából. Akik rendszeresen használják őket, azok általában elég háborzongató alakok; például Mrs. Asenath Derby-Waite és a titokzatos Joseph Curwen, akikről fentebb már ejtettünk néhány szót.

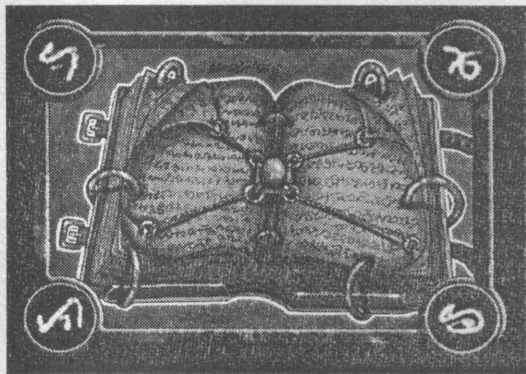
van a tetem fölött; és ezek ki tudnak kelni a sírból, hogy ami dolgot befejezetlen hagytak életükben, azt most járkáló döggént véghezvigyék. És az efféle sírból támadókban csakis rút rosszindulat munkál, és amit cselekszenek, az ártalmára léssen az eleveneknek. És ha a tagok mind egy helyütt vannak, akkor semmifajta nehézség nem hátráltatja a tetem megelégedését; és olykor az is megeshetik, ha a varázsló akarata elég erős, hogy a testét darabról darabra vagdadják, ám ő megéleszti eme maradékokat, és általuk hajtja végre, amire igyekezik. Történhetik ez olyféle módon, hogy a maradékok külön-külön végzik a dolgukat, amiképpen a holt mágus akarata vezérli őket; és történhetik még olyféle módon, hogy a tetem újfent mintegy összeáll a tette, akárha megfoldszott cserépkorsó volna; és egyikfelének látása sem örömdetes. És minekutána a félben hagyott cselekedet bevezetett, a varázsló akarata tüstént ellobban; és a tetem visszatér természet szerint való állapotába.

A dolog persze nem pusztán akarat kérdése: a nekromantának előzőleg el kell végeznie egy rendkívül bonyolult és visszataszító szertartást. Igaz, hogy erre csak egyszer van szükség, mivel a hatás élete végéig fog tartani, maga a rituálé azonban annyira ocsmány és undorító, hogy szinte biztosan elborul tőle az elméje. Az idézett szöveg tulajdonképpen kétféle hatást foglal össze, mert a felkaszabolt holttest megelevenítését csak egy másik, hathatósabb formula biztosítja. Mindkét szertartásnak elmaradhatatlan része a Yog-Sothótnak bemutatott véraldozat. Az alany bármiféle értelmes lény lehet, a Kapu Órizője nem ragaszkodik az emberekhez. Az első változatban elég egyszerűen elvágni a torkát, a másodikban azonban éleben kell felaprítani, a darabjait pedig rituális mintában elhelyezni az áldozóköreiben, s mindezt lehetőleg oly módon, hogy minél tovább életben maradjon. Ha ugyanis túl korán kiszerved, az annak a jele, hogy Yog-Sothóth nem fogadta el a felajánlást, és a ceremónia kudarcot vallott. A nekromantának ezenkívül a saját Kisugárzás pontjaiból is maradandó érvénnyel fel kell áldoznia kettőt, illetve a hatékonyabb formulánál ötöt. A rítus további színesítését és a technikai részletek kidolgozását a titkok fantáziájára és egyéni ízlésére bizzuk.

A szertartás megismétlése nem biztosít többszöri feltámadást, csak egyszerűen érvényteleníti az előző varázslatot és a helyébe lép, függetlenül attól, hogy a mágus melyik formulát használta. Az első változat esetében zombiként, a másodikban vámpírként fog visszatérni a sírból; a főértékeit újra kell dobni a Bestiárium alapján, máskülönben azonban megőrzi saját korábbi képességeit, továbbá megkapja az

illető szörny minden különleges előnyét, illetve hátrányát. Hogy az erősebb varázslat hatása alatt akár cafatokra aprítva is cselekvőképés marad, az nem valami különleges effektus; egyszerűen a vámpírok regenerációs képességéből adódik. Mondanunk sem kell, hogy az ilyen élőhalott nekromanta roppant kockosnak bizonyul majd, és nemigen lehet eltántorítani tőle, hogy befejezze félbemaradt tennivalóit; még akkor is újra meg újra vissza fog térni, ha hamuvá égetik vagy savfürdőbe dobják.

A nekromantikus átalakulás a halál pillanatában veszi kezdetét. Hogy mennyi idő alatt fejeződjön be, azt a varázsló maga határozza meg, de nem amikor meghal, hanem amikor elvégzi a szertartást. A legrövidebb lehetséges időtartam 1K6 kör; a leghosszabb elméletileg nincs korlátozva, akár ezer esztendő is lehet. Ez ilyen formában persze csak a második változatnál igaz, mivel a vámpíralak akár egyetlen porszemből is regenerálni tudja önmagát. A varázslat kevésbé hatékony verziójánál szerfölött kockázatos hosszabb intervallumot megszabni, mert ha a holttest időközben elpusztul vagy elpusztítják, értelemszerűen nem lesz mit megeleveníteni. Ennél



szörnyűbb csak az lehet, ha a tetem még nem semmisült meg teljesen, viszont végleg működésképtelenné vált. Ilyenkor a nekromantára iszonyú sors vár. Felocsúdik ugyan, de magatehetetlenül, s akár évtizedekig is kínlódhat saját lassan bomló maradványaiba börtönözve – se nem élve, se nem holtan, ám mindvégig öntudatánál –, míg hajdani testének utolsó maradványa is elenyészik.

Az átalakulást követően a varázslat egyetlen konkrétan meghatározott és szigorúan körülírt cselekedet befejezéséig tart, ürügyek és kitérők nélkül; utána azonnal beáll a halál. (Hacsak ez a cselekedet nem valami ravasz kibúvó; például egy új, ép és egészséges test megszerzése.) A cselekedetnek mindenképpen *félbehagyottnak* kell lennie; a varázsló

nem találhatja ki és kezdheti el a feltámadása után! Ha valami fatális véletlen folytán éppen semmi bevégtetlen dolga nincsen, akkor egyszerűen halott marad; ha pedig több is akad (ez a valószínűbb), akkor nem válogathat kedvére, hanem *köteles* a legsürgősebbet választani. Így ha például harcban esik el, s az magához térésekor még tart, akkor a legsürgősebb abbahagyott cselekedete nyilván *ennek* a befejezése lesz, nem pedig a kalandé! (Titkoknokok figyelmébe: ez afféle biztonsági szelep, hogy a nyomozók ne élhessenek vissza a varázslattal, de azért nem szabad túlzásba vinni! A bevégtetlen cselekedetnek feltétlenül *fontosnak* kell lennie a mágus szempontjából; prózai, mindennapos dolgok – villanyoltás, ebédfőzés, szemüvegtörés – nem számítanak.)

A varázslat csak abban a rendkívül ritka esetben változtatja véglegesen élőhalottá az alanyát, ha az valamilyen oknál fogva képtelen elvégezni, amit bevégtetlenül hagyott – például a Kohinoor gyémántot kellene összetörnie, de valami sötét barbár megelőzi

ebben. Ilyenkor az illető rohamos gyorsasággal megőrül és degenerálódik, két-három nap leforgása alatt elveszti halandó emlékeit és képességeit, szörnyeteggé fejlődik vissza. Ha játékos karakterről van szó, természetesen átminősül NJK-nak.

Előfordulhat, hogy a bevégtetlen feladat teljesítése elvileg nincs kizárva, ám az újjászületett élőhalottat egyszerűen fizikai akadályok gátolják: például egy hermetikusan lezárt sírboltban találja magát. A degenerálódás ebben az esetben is megindul, de a folyamat sokkal lassúbb. A végállapot csak annyi *hét* múlva áll be, amennyi a nekromanta Állóképessége (új alakjában). Régi emlékeit persze nem egyszerre veszti el, hanem fokozatosan, hetenként – mégpedig a titkoknok által jónak vélt ütemben, vagyis nem feltétlenül időarányosan. Egyetlenegy azonban bestiává züllve is megőriz: az elvégzendő feladatát. Ha bármikor később visszanyeri a szabadságát, első dolga az lesz, hogy megpróbálja befejezni, amit halandó életében félbehagyott.

J. Goldenlane

A Szélhámos

és a Varázsló

/ r é s z l e t /

Az Anrekből felvezető út a tó partján haladt, egyik oldalon a víz, a másikon magas kőkerítések szegélyezték. Argos töprengve sétált a vár felé, miközben a kapukra aggatott díszes címereket figyelte. Soha sem járt még itt, nem tudta melyik palota kié, de a színes lobogók és círádás címerpajzsok között kiigazodott. Elég sokáig mentek, míg talált egy neki megfelelő családot, közel ahhoz a ponthoz, ahol

az út elszakad a tóparttól, és a vár felé veszi az irányt.

– Itt fogunk megállni – jelentette ki határozottan. Nem zavartatta magát olyasmivel, mint a háziak véleménye.

– Miért, ki lakik itt? – kérdezte Tan.

– A nemesvérű Emsort.

– Az ki?

– Hát az átkozott, mocskos, áruló Emsort – magyarázta Argos.

– Ja, az az úr, akit Sharen nagyherceg úr szokott emlegetni! – derült fel Tan arca.

– Az hát – mondta Argos, és örült, hogy a gyerekek legalább az alapvető tényekkel tisztában van.

– Bizonyos, hogy jó szívvel fog minket látni? – kérdezett tovább Tan, hangjában enyhe kétkedéssel.

– Ez nem igazán érdekel. Az a lényeg, hogy adjon szállást, meg vacsorát. És azt adni fog, erre mérget vehetsz – válaszolta Argos magabiztosan, és megdöngötte a kaput az oroszlánfejes kopogtatóval.

– Azért – fűzte még hozzá rövid töprengés után –, ha engem bezárnak vagy meggyilkolnak, akkor söpörj haza, és feledkezz meg rólam. Annabelnek pedig egy szót se szólj a történetekről! Rendben?

– Persze – felelte Tan értelmes arcot vágva.

– És megmondtam már hetvenhétyszer, hogy legalább nekem ne hazudj! – mordult rá a gyerekekre.

– Persze, nem fogok hazudni többet Argos uramnak – válaszolta Tan ugyanazon a hangon, de Argosnak nem fordíthatott több időt a további gyermeknevelésre, mert kinyílt a kukucskáló. Egy meglehetősen gőgös képű alak mérte őket végig.

– A cselédkapu a másik oldalon van – mondta minden felvezető érdeklődés nélkül, majd már csukta is be az ablakocskát.

Argos persze gyorsabb volt nála, benyúlt a nyíláson, és elkapta a nyakát. Elég rossz kedve volt, nagyon unta már az egyhangú esőt, és amúgy is idegesítette, ha nem vették komolyan.

– Fiam, először is köszönj a rangomhoz méltóan, különben kitekerem a nyakadat. Aztán, megmaradva az anyád által tanított udvarias hangnemenél, érdeklődd meg, hogy mit óhajtok, mielőtt elhagy legendás türelmem, és szétverem a fejedet az ajtón. Rajta! – biztatta, és egy kicsit enyhített a szorításon, hogy a fickónak legyen elég levegője az elé állított feladathoz.

– Jó napot, uram – hörögte az liluló fejfel. – Miben lehetek a szolgálatára?

– Mindjárt jobb, látod, tudsz te viselkedni! No, akkor jelentsd uradnak, hogy Khazai Argos akar vele beszélni – engedte el elégedetten a fickót, aki immáron fehéredő arccal kitámolygott a képből.

– Tudod – magyarázta Tannak hősünk, miután becsukódott a kukucskáló –, ha nem nézel ki úgy, mint egy úr, akkor nehezen hiszik el neked, hogy tényleg nagyhatalmú ember vagy, de némi agresszivitással általában korrigálható az összkép. Ezt jól jegyezd meg. Például, ez a fickó akkor sem hitte volna el, hogy én vagyok Khazai Argos, ha fél órán át esküdözöm neki az égiek hetvenhét szent nevére, így meg simán ment az egész. Bármiben lefogadom, hogy tíz percen belül Emsort előtt leszünk!

És persze meg is nyerte volna a fogadást, hamarosan kinyílt az ajtó, és egy inas – nem az előbb látott –, beengedte őket a házba. Tan a szokásoknak megfelelően hátramarad az előcsarnokban, míg Argos bevezették a ház urának fogadószobájába.

A nemesvérű Emsort sokat öregedett azóta, hogy utoljára találkozott, de a szeme még mindig élénken csillogott, ahogy felmérte vendégét. Argos nem hagyta magát megfélemlíteni, szélesen mosolyogva köszönt.

– Üdvözöllek, fiam. Minek köszönhetem váratlan látogatásodat? – válaszolta a házigazda.

– Ó, csak erre jártam, gondoltam, benézek – hamukázott Argos kedélyesen.

Még ő is túlzásnak érezte volna azzal kezdeni, hogy szállás, étel és ruha kéne. Amúgy is, régről ismerte a nemesvérű Emsortot, és biztos volt benne, hogy azért ez nem fog annyira egyszerűen menni.

– Hm, nehéz ezt elhinni. Gondolom, nevelőapád még mindig neheztel rám, és ennek a tükrében igen furcsa, hogy pont nálam szándékozol baráti látogatást tenni.

– Ugyan, kit érdekel Sharen véleménye! – válaszolta Argos könnyedén – Fél lábbal már a sírban van az öreg, és a család nem áll abban a helyzetben, hogy mindenféle szentimentális okok miatt háborúságot tartson fenn egy olyan nagynevű és hatalmas családdal, mint az öné.

A ház ura felvonta a szemöldökét.

– Ha nem tőled hallanám ezt, aki az erkölcsatlanságáról hírhedt, hát nem hinném, vagy rosszabb esetben magam rántanék kardot arra, aki így beszél saját, gondokban megöregedett apjáról. Ül le, kérlek, ezek után már nagyon érdekelne, mi a jöveteled célja.

Argos elégedetten huppant le az egyik kényelmes fotelbe. Nagyon örült, hogy legalább az első menetet megnyerte. Persze, még lehet, hogy kivágják...

– Nos, valóban, tudom, fiatalabb éveimben elkövetett botlásaim miatt nem a legjobb hírnévnek örvendhetek, és nem is áll szándékomban pusztán üres szavakkal meggyőzni bárkit is arról, hogy megváltoztam. De mostanság erősen érdekel a családom sorsa, fájna, ha a dicső múltú Khazai nagyhercegség semmivé foszlana – kezdte, kissé komor és keneteljes hangon.

– És mit tehetek én ennek érdekében? – dobta fel a labdát a Lord.

Tehát most tartunk ott, hogy azt hiszi, kölcsön kérni jöttem, gondolta Argos. Na, ilyen egyszerűen nem húzol csőbe, öregfiú!

– Szeretném, ha megbékélne egymással a két család – jelentette ki határozottan. – Mi hajlandóak vagyunk megbocsátani, amit ön tett. Cserébe nem kérünk többet, mint barátságot.

– Csak ennyit? – kérdezte a házigazda hitetlenkedve.

– Hát van ennél több? – kérdezett vissza Argos mély ártatlansággal.

Emsort egy picit elgondolkodott, de mielőtt Argos fellélegezhetett volna, félrehajtotta a fejét, és gyanakodva nézett hősünkre.

– Te nem beszélhetsz a Khazai család nevében. Nem te vagy a nagyherceg, sőt, még csak az örökös sem. Miért számítana egy fogadott fiú szava?

Ja, persze, gondolta Argos, meg plusz még számúzve is vagyok, tehát itt sem szabadna lennem, fűzte tovább magában a házigazda gondolatmenetét.

– Valóban, de Sharen haldoklik – válaszolta, és igyekezett nem belegondolni, hogy talán ez az első igaz félmondata a társalgás során –, a fia meg még kiskorúak. És mivel én vagyok az egyetlen felnőtt férfi a családban, én leszek a gyámjuk, tehát a semminél sokkal többet ér a szavam. Persze, tudom, mostanság éppen számúzve vagyok, de többek között azért jöttem el a törvénynapra, hogy őfelsége megbocsátását kérjem.

Emsort elmosolyodott, amolyan mindent értő, és nagyon fölényes mosollyal. Tehát elhitte, gondolta hősünk elégedetten. A marha!

– Gondolom, fiam, a barátság fogalmába neked beletartozik, hogy támogatom ezen kérésedet.

– Igen – válaszolta kurtán Argos, és igyekezett enyhén zavartnak tűnni. Az önmagukat sokra tartó emberekkel szemben általában bejött ez a stratégia.

– Nos, meggondolandó – mondta a házigazda lassan, alaposan kiélvezve látható fölényét.

– Megköszönném. Én még azt sem tudom, megérkezett-e már őfelsége – adta a hülyét tovább Argos.

– Még nem jött meg, de talán holnap, vagy holnapután ideér – válaszolta Emsort a beavatottak magabiztosságával.

– Olyan soká? És még csak szállásom sincs! – sóhajtott Argos szomorkásan. – Azt hittem, hogy majd itt megszálok valami fogadóban, de Anrekben volt az utolsó, amit láttam – magyarázkodott még, és remélte, hogy ez az ötlet annyira ostobának fog tűnni a házigazdának, hogy nem is gondol bele, vajon igaz-e.

– Itt nincsenek fogadók a pórnépek, ez előke-lő hely! – húzta fel az orrát Emsort, tényleg elég megütközötten, ám aztán nagylelkűen folytatta:

– De arra a pár napra légy a vendégem! Barátok között ez semmiség – istápolta tovább enyhe lenézéssel.

Argos még hálálkodott egy sort olvatagon, aztán hagyta magát lerázni. Nagyon elégedett volt, amikor egy szolga elvezette a szobájába, még az sem zavarta, hogy az csak egy nagyobbacska lyuk a padláson. Tan már sokkal aggodalmasabban nézett szét.

– Tulajdonképpen miért fogadott be minket? – kérdezte Argost.

– Mert azt hiszi, hogy csak azt kérem tőle, hogy támogassa a száműzetésem visszavonását.

Ez neki semmiség, és cserébe ugráltathat egy Khazait. Gondolom, ezzel el fog dicsekedni fűnek-fának, és lehet, hogy emeli valamivel az ázsióját az udvarban, de mindenképpen befoghatja vele azoknak a száját, akik az ellenünk elkövetett régebbi tetteit akarnák a fejére olvasni – magyarázta.

Legalábbis én erre akartam rávezetni, remélhetőleg nincs más, hátsó szándéka annak a kigyónak, tette még hozzá magában.

– De nem fog minket becsapni? Mondjuk, ma este orvul megölet, amilyen gonosz ember.

Argos dühösen kapta fel a fejét.

– Mi az, hogy gonosz ember? Kétlem, hogy az égiesen kívül ezt bárkinek módjában állna eldönteni!

– De hát elárulta Sharen nagyherceg urat!

– Gondolod? – kérdezte vádlón. – Nem kell mindent elhinni, amit Sharen papa mesél róla! Igen, tényleg fogta a seregeit, és lazán átállt Aelan oldalára. De azt hiszed, egy polgárháború jobb lett volna? Már pedig két, közel azonos hatalmú trónkövetelő az hosszantartó, véres polgárháborút jelent, aminek a végén esetleg megjelenik az ismar uralkodó, és elviszi a koronát a két küzdő fél elől. Ezt a nemesvérű Emsort átlátta, hát átállt Sharen oldaláról Aelanhoz, eldöntve ezzel a küzdelmet, még az öldöklés megkezdése előtt. Az országnak ez sokkal jobb volt. Bölcsen cselekedett, megkímélt egy csomó életet. Mellesleg a Khazaitak tönkretette. De szerinted, ezért ő gonosz? – magyarázta a hajdani, rélfelajított történelem tanítója lelkesedésével Argos.

– Tehát rendes, felelősségteljes ember? – foglalta össze Tan kételkedve a hallottakat.

– Egy frászt! Mocskos, hazug áruló, és ha rajtam áll, nagyon meg fogja bánni, hogy most befogadott minket! De csak azért vélekedem így, mert magam is Khazai vagyok. És jobb ha te is el tudod választani az objektív tényeket a saját véleményedtől. Most pedig szerezz valami vacsorát! – rázta le a kölyköt gyorsan, mivel annak a szemén látszott, hogy még nagyon sok kérdés szorult bele.

– Megyek – mondta azért lelkesen, és kitrapolt a szobából.

Argos azzal a szent elhatározással dőlt le az ágyba, hogy alvással fogja tölteni azt a rövid nyugalmat, amíg a gyerek távol van, ha közben összedől a ház, hát akkor is.

* * *

Határozott kopogásra ébredt.

– Egy pillanat – szóló ki félálomban, aztán kinyitotta a szemét. Az eresz alá nyíló kis, zsalogáter nélküli ablakcskán kitekintve konstátálta, hogy már este van.

Hol lehet Tan, nézett körbe, de a gyerek nem volt a szobában. A kopogás megismétlődött, hát gyorsan felkapkodta a száradni kiterített ruháit, aztán ajtó nyitott. Körülbelül mindenre el volt készülve, így nem igazán lepte meg, hogy két katona áll az ajtóban.

– Mi kell? – kérdezte fásultan.

Az, hogy hogyan nézhet ki, félig nedves gönceiben, álmosan, kócos hajjal, azt láthatta tükröződni a fegyveresek arcán.

– A nemesvérű Emsort küldött minket – szólalt meg végül az egyik.

– Ki hitte volna? – morogta Argos. Az egyetlen érdekes kérdés az volt a számára, hogy elviszik, vagy nem.

– A nagyúr azt a parancsot adta, hogy álljunk őrt az ajtaja előtt, mivel aggódik az ön testi épiséért.

Tehát nem visznek el, gondolta Argos megnyugodva.

– Értem, és ezért keltettetek fel? – kérdezte szigorú, felelősségre vonó hangon.

A katona hirtelen nem tudott mit válaszolni, csak értetlen tekintettel meredt előre, és hősünk azonnal kihasználta a fegyveres pillanatnyi zavarát.

– No, jó, nem bánom – legyintett lemondóan. – Az apródom remélhetőleg nem sokára visszajön, őt engedjétek be, mindenki másnak alszom. És kellemetlen következményei lesznek rátok nézve, ha még valaki felkelt reggelig! – fenyegette még meg őket fölényesen, majd becsukta az ajtót.

Leheveredett az ágyra, de nem jött álom a szemére. Tulajdonképpen semmi oka nem volt elhagyni a szobát, de mivel ezt Emsort láthatóan megtiltotta neki – hisz mi másért küldött volna katonákat? – így egészen kedve szottyant egy kis sétát tenni. És egyébként is, hol lehet Tan, nézegette morfondírozva a szoba szűk ablakát. A szoba nagyon szűk ablakát. No, de lehet, hogy a gyerek valami bajba keveredett, döntött végül, és mivel ezt elegendő indoknak érezte egy kis esti bókászáshoz, kimászott az esőbe.

Egy ideig lógott a semmiben, aztán talált a lábának valami támasztékot, és elkezdett leereszkedni. Már közvetlen a tető alatt nyílt egy ablak, melynek sikerült benyomnia gondatlanul bezárt zsalogáterét. Valami cseléd szobába juthatott, a

szegényes berendezés legalábbis erre utalt. Az ágyon egy fickó aludt, szerencséjére elég mélyen, így nem kellett még arra is pazarolnia az idejét, hogy leüssze. Lábjegyen távozott, természetesen hóna alatt a szolgál inasi libériájával, melyet az ágy melletti székhátamlájáról akasztott le.

Aztán a folyosón átöltözött. Enyhe utálkozással öltötte magára a szolgaruhát, mindig is gyűlölte, ha cselédnek nézték, de azzal vigasztalta magát, hogy eredeti ruhája is inkább tűnt holmi paraszt szakadt göncének, mint Raan Masan legelőkelőbb szabója által varrt műremeknek. Pedig eredendően a királyi szabóságból lopta, de hát megviselte az utazás, a kisebb csetepaték, meg a mozgalmas menekülések mindenféle maradi erkölcsű férjek elől. És egyébként is, majd csak szerez magának valami más, úri ruhát, hisz hosszú még ez az éjszaka! Ebben reménykedve vágott neki az épületnek. Gyorsan megtalálta az egyik melléklépcsőt, és lement a másodikra.

Valahol itt kell lenniük a hálószobáknak, gondolta, miközben elindult a sötét folyosón, mikor hirtelen ajtó nyikorgását hallotta, majd közvetlen utána settenkedő léptekeket. Ám fény nem szivárgott sehonnan, amiből arra kellett következtetnie, hogy az illető, aki közeledik, nyilván titokban óhajta tartani titkát. Ám nem volt ideje végiggondolni ennek következményeit, mert a folyosó egyik oldalágából hirtelen kilépett egy idősebb úriember.

Nappali ruhát viselt, kabátot és csizmát, továbbá hóna alá egy bőrtáskát szorított, és végtelenül megdöbbsent, mikor hősünk mellé lépett a homályban.

– Jó estét, uram – szólította meg Argos, diszkrét udvariassággal, mintha mi sem lenne természetesebb, mint hogy itt és most találkoznak.

A férfi meghökölt, majd megköszöörülte a torkát, ám hősünk figyelmét nem kerülte el azon kurta, olajozott mozdulata, mellyel hátra nyúlt, a kabátja alá.

Tehát van fegyvere. Talán használná is, ha okot adnék rá, vélekedett, és azonnal átértékelte a helyzetet. Elvégre nem muszáj az első szembejövőt megvágnia, megvárhatja a másodikat is, döntött, fáradtnak érezve magát mindenféle felesleges testgyakorlással mútatni az időt.

A csend hosszú pillanatokig feszült közöttük.

– Izé, fiam, merre is van a konyha? – kérdezte végül az idegen férfi, zavarát leplezendő.

– Egyenesen, aztán le a lépcsőn, és kétszer balra – válaszolta Argos csuklóból, szintén zava-

rát leplezendő, csak rajta ez nem látszott annyira. Egy pillanatra sem aggódott, hogy rögtönzött hazugságát bárki számon kérheti rajta másnap. Bizonyos volt benne, hogy a fickó nem a konyhát keresi. De akkor mit?

– Köszönöm, fiam! – mondta az idegen, majd peckes léptekkel távozott.

Argos fejcsóválva nézett utána.

Látott már randevúra osonó úriembereket, de ez volt mind között a legfurcsább. Túl határozottan nyúlt a fegyvere felé! És egyébként is, ha csak a házban lett volna dolga, minek húz csizmát? És vajon hova cipeli azt a táskát? A dolog nem stimmelt, azaz bizonyosan valami bonyolultabb ügy lehet a háttérben, mint holmi hölgy, vélekedett. Jó esetben valami hosszadalmasabb huzavona, amiből nem fog túl hamar visszajönni. Akkor pedig szabad préda a ruhatára! Csak azt kéne tudni, melyik az ő szobája, tette még hozzá, aztán befordult arra a mellékfolysóra, ahonnan a fickó feltűnt.

Innen három ajtó nyílt, Argos sorra próbálta őket, de mind zárva volt. No, törjünk be, döntött másfél másodperces hezitálás után, aztán felnyitotta az egyik ajtó zárját.

Lakatlan, kétszobás lakosztályba jutott. Az enyhén orcsiklandozó porszag, a vastag védő-

huzatokkal letakart bútorok egyaránt arra engedtek következtetni, hogy ezen helységeket hosszabb ideje nem használják. Épp csak benézett a belső szobába, majd visszament a folyosóra, és kinyitotta a következő ajtót.

Második próbálkozásra egy jó ízléssel berendezett szalonba jutott. Lustán körbenézett az ablakokon beszüremelő, halovány fényben, miközben betette maga után az ajtót, és pár lépéssel beljebb sétált. Azonnal látta, hogy ez nem a fickó lakosztálya. Az egyik asztalkán odavetett csipkelegyező hevert, mellett a legfrissebb Raan Masan-i divat szerint hímzett, színes selyemsál. Vajon hol lehet a hozzá tartozó hölgy, tette fel magának a költői kérdést, miközben odalépett az egyik szekrényhez, kinyitotta üvegezett ajtaját, és kiválasztott a bent álló, metszett palackok közül egy szimpatikus tartalmút. Jót húzott belőle, majd visszatette. Emígyen felvértezve lelét, belépett a szemközti ajtón.

Jól sejtette, a hálósobába jutott, ám hiába húzta félre óvatosan az ágy földig érő csipke baldachinját, nem lelte meg az itt lakó hölgyet. Hol járhat ily késői órán egy úrinő, elmélkedett, és arra következtetésre kellett jutnia, hogy sehol. Tehát nem úrinő, azaz érdemes megvárni. Hisz mit veszíthet?

Ezzel leült az öltözködő asztalka előtti kényelmes, párnázott székre, és lehunyta a szemét. Ám épp csak a K betűs szeretőig jutott el a névsorban, mikor nyílt a kinti ajtó. A huzat meglebbentette a baldachint, odakint ruhák súrlódása hallatszott, és gyors, zaklatott lélegzetvételek.

– Óvatosabban, kedvesem! Észrevehetnek! – suttozta egy lágy, női hang.

– Ugyan, kicsoda? – értetlenkedett a férfi, aztán még félvállról odavetette – Gyönyörű vagy, mint maga a hajnal!

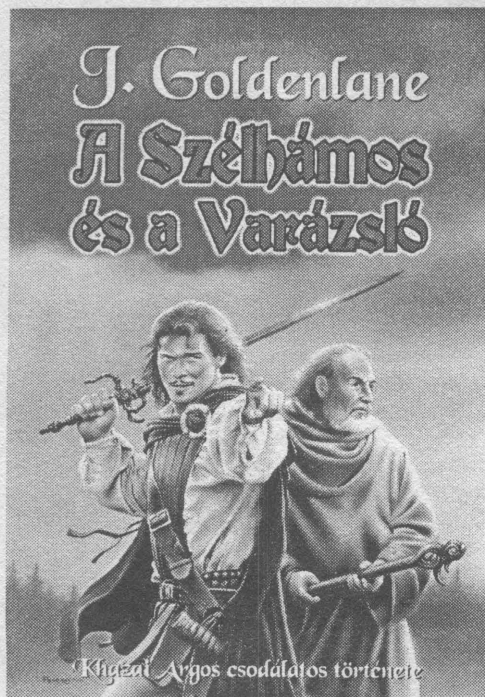
– Vigyázz, a szomszéd szoba Pashaté! Az öreg eberebben alszik, mint egy macska!

– Te pedig kecses vagy, mint egy macska! – bókolt a férfi.

Argos merengve bámult bele az öltözőasztalka üvegtükrébe. Kézenfekvő hasonlat, bár ő inkább a „titokzatos” jelzőt használta volna. Aztán legyintett, ez most nem az ő problémája.

– Könyörgöm, menj el! Pashat meghallhat minket, és akkor Emsort megölet, szerelmem! – szólalt meg kicsit később a hölgy.

– Ne aggódj, nincs a szobájában! Láttam, hogy elment! – válaszolt a férfi, Argos pedig felállt, hogy ha úgy hozza a sors, egy pillanat alatt eltűnhessen az ágy alatt.



FIGYELEM!

A Valhalla Páholy NOVELLA-, VERS-, valamint
GRAFIKAI PÁLYÁZATOT hirdet fantasy és sci-fi
témakörökben!

Pályázni tetszőleges számú, ám művenként legfeljebb
40 000 leütésnyi (körülbelül 10 gépelt oldalnyi), eredeti, máshol –
elektronikus és/vagy nyomtatott formában – még meg **nem** jelent írás-
sal lehet. (A grafikai alkotások esetében mennyiségi vagy technikai
korlátokat nem szabunk, de az egyéb követelmények érvényesek e
kategória versenymarabjaira is.)

A művek leadási határideje 2001. június 15-e.

A meghirdetett versenynemek első három helyezettjeit értékes
könyvjutalmakkal és – egy, másfél, illetve két éves időtartamra szóló
– Rúná-előfizetéssel díjazzuk. A kategóriagyőztesek műveit az újság-
ban megjelentetjük, velük a hosszabb távú együttműködés sem kizárt.
A helyezetek névsorát a következő Rúnában közöljük.

továbbá

A Valhalla Páholy pályázatot hirdet
„YNEV ZENÉJE“ címmel.

Pályázni tetszőleges számú, eredeti – azaz saját szerzeményű,
kereskedelmi forgalomba még semmilyen formában nem került – zene-
művel és/vagy dallal lehet. A szerzemények tükrözzék a világ hangu-
latát, és illeszkedjenek a Valhalla Páholy eddigi kiadványaiban az
ynevi kultúrkörökkel kapcsolatban megjelent ismertetőkhöz.
Figyelem! Pályaműveket **kizárólag** CD-re rögzített, illetve digitális
formában (mp3, wav stb.) fogadunk el!

A művek leadási határideje 2001. június 30-a.

A kiemelkedő színvonalú pályaművek alkotóit értékes könyvjutal-
makkal díjazzuk, szerzeményeiket hivatalos CD-kiegészítő formájában
megjelentetjük. Velük a hosszabb távú üzleti együttműködés sem
kizárt. A pályaműveket – kategóriától függetlenül – az 1102, Budapest,
Szent László tér 20., Árkádia Kiadóház postai címre, illetve a
valhalla@arcadia.hu elektronikus levélcímre küldhetitek. A
Küldeményeken, illetve az e-mailek tárgy/subject rovatában kérjük
tüntessétek fel: „pályázat“

Sok sikert, avagy
A'frad!

POKOLJÁRÁS

KALANDMODUL A MUTANT CHRONICLES RENDSZERÉHEZ

KISSÉ RENDHAGYÓ MODUL KÖVETKEZIK A RÚNA HASÁBJAIN – EGY OLYAN TÖRTÉNET, AMELY KIDOLGOZOTT HÁTTÉRREL ÉS KEVÉSBÉ KIDOLGOZOTT HELYSZÍNNEL VÁRJA A VÁLLALKOZÓ KEDVŰ MESÉLŐKET. A CÉL AZ, HOGY MINDENKI KEDVE SZERINT ALAKÍTHASSON ÉS VÁLTOZTATHASSON A TÖRTÉNETEN – A NAGY VONALAKBAN FELVÁZOLT KALAND ERRE ELÉG SOK LEHETŐSÉGET KÍNÁL. A MODUL ELSŐSORBAN „FREELANCER” KARAKTEREKNEK, AZON BELÜL IS A BŰNÖZŐ PÁLYAFUTÁST ELŐNYBEN RÉSZESÍTŐ (VAGY A MAFFIÁNAK IS DOLGOZÓ) ALAKOKNAK KÉSZÜLT. EZ MELLESLÉG A NEM IS ANNYIRA RÖVID, BEVEZETŐKÉNT ÉS HANGULATKELŐKÉNT SZOLGÁLÓ ÍRÁSBÓL KI IS DERÜL MINDJÁRT. AZÉRT AZ UTOLSÓ BEKEZDÉSEKBE AKAD NÉHÁNY TIPP AZOK SZÁMÁRA IS, AKIK MÁS STÍLUSBAN SZERETNÉNEK JÁTSZANI. EZ ESETBEN TERMÉSZETESEN MÓDOSÍTANI KELL A KÖVETKEZŐKBEN OLVAHATÓ ELŐTÖRTÉNETEN. A NEVEK ÉS A SZEMÉLYEK PERSZE SZABADON MEGVÁLTOZTATHATÓAK.

BEVEZETŐ

„A távolból mintha fanfárok hangját hozná a szél.

– Megjavulok, ígérem! – motyogja az eretnek, és megnyalja lepedékes ajkát. Arcát rút forradások rondítják, közelről olyan a szeme, mint a törött tükör. Elég egy suhintás, és szilánkokra hasad benne minden.

A csatorna kiömlőnyílása elnyeli az eretnek fejét.

Az inkvizítor tisztelgésre emeli szent pallosát. Szobornak tűnik most, ő a legyőzhetetlen, szentesítésre méltó megtestesítője. A förtelmes jelekkel telirótt falak között, a nyálkás víz sodrában állva még megrendítőbb a lényéből áradó tisztaság.

Testpáncélja ezüstözött rúnái szinte ragyognak a félhomályban, a szervomotorok engedelmesen nyöszörögnek, amikor magasba emeli a szent szimbólumot. Félelmetes maszkja fémessé szűri a hangját:

– Bízbanak bennünk! – harsogja. – Hiszen mi vagyunk a Kardinális tisztító lángja!

Valóban fanfárok zúgnak, magasztos, lelkesítő hangon.

A teret betölti a Testvériség főhehér szimbóluma.

HA ERETNEKGYANÚS SZEMÉLYT ÉSZLEL – ajánlja a beúszó felirat – AZONNAL ÉRTESÍTSE A MÁSODIK DIREKTORÁTUST!

És Boss Casetti kacag, csontváz-termetéhez képest meglepően mély és zengő nevetéssel. A szemcsés, fakó képernyőn újabb felirat tűnik fel – A TESTVÉRISÉG SZERET TÉGED, mondják a gyermekműsort beharangozó neogót betűk –, de a főnök egyetlen parancsoló vakkantására elsötétül az újabb propagandafilm. Marco kikapcsolja a készüléket. Marco mindig azt teszi, amit a főnök kíván. Marco két fejjel magasabb az átlagnál és nagyon ritkán mosolyog.

Pedig Boss Casetti kedveli ezt a szünet nélkül sugárzó reklámadót, ahol percenként diadalt aratnak a Kardinális harcosai. Szinte nem is néz mást. A pletykák szerint kölyökkorában egy Végzetgárdista alakulat mentette ki egy marsi kolónia fertőzött romjai közül. Ki tudja, igaz-e a legenda – mindenesetre a főnök gyakran szokott győnni, adakozni és katedrálisokba járni. És gyakran szokott álmodni. Azt mondják, olyankor üvölt, mintha nyúznák. Élő emlékeztetője annak, hogy a tévében sohasem mutatott, de gyakran emlegetett szörnyűségek valóban léteznek. Hogy vannak mutánsok és démonok, citadellák és fertőzött gépek, hogy az évezredekig legendákba börtönzött ördögök tényleg bármelyik pilanatban felbukkanhatnak az emberek között.

Első pillantásra nem is hinné az ember, hogy ő Luna egyik feltörekvő bünszövetkezetének a feje. Az iroda polírozott mahagóni asztalánál ülő férfi inkább emlékeztet egy tetszőtőzsdal-kuszra – mellény, zsebkendő, öltöny, ápoltság. De a szemei kegyetlenek. Akárcsak a módszerei. Boss Casetti nem ölet túl gyakran. De akkor kegyetlenül. Senki sem szeret ellentmondani Boss Casettinek.

Ha a történeteknek hinni lehet, tíz éve még tetsző vállalkozónak számított a Marson. Amikor a Végzetgárda szállítóhajóiból a karanténba, onnan pedig a rehabilitációs klinikára került, mindössze egy rongyos nincstelen volt a kolóniákról. Luna társadalmának legaljára került. És egyszer csak megindult felfelé. Talán már a Marson is ugyanezzel foglalkozott... ki tudja? Boss Casetti szája nem beszél, csak az a csontváz-arc és azok a szemek. Ölt és öletett, először kábítószert, aztán egy bordély, zsarolás és kurvák, végül a fegyverkereskedelem, mindfelett a legjövedelmezőbb Luna életveszélyes külterületein. Mostanra sok embere van, sok haragosa és sok ismerőse. Meg néhány kiválasztottja, akik vele együtt még magasra emelkedhetnek. Boss Casetti szerint az egész szervezet olyan, mint egy nagy család. Ezt gyakran mondogatja, és sós mogorót

eszik, miközben marsi szappanoperákat néz a tévében. Ti is családtagok vagytok. Ti vagytok azok, akik még vele emelkedhettek egy napon.

Türelmesen ácsorogtok, talpatokat zavaróan nyalogatja az iroda bársonyszőnyege. Innen, a harmincnegyedik emeletről egyenesen a Kartell gigantikus üveg és beton felhőkarcolójára látni. A látóhatár szélén emelkedő Első Katedrális tornyai mintha a fekete eget tartanák, nehogy a lent nyüzsgő emberek fejére szakadjon... hiszen a leomló égbolt-panelek mögül a legendák démonai ugranának elő. Akkor elszabadulna a Pokol. Szó szerint.

Boss Casettit ritkán látjátok. De mosoly még annál is ritkábban tűnik fel az arcán. Nagy oka lehet ennek a vidámságnak.

– Rábukkantunk Schwenkenre – mondja, és marsi konyakot tölt egy hasas pohárba. Felsőhajtótok.

Hiszen jól ismeritek az illetőt. Karl Schwenken, nőtlen, szótlán, drogfüggő és zseni. A Bauhaus egykori alkalmazottja, a vénuszi Heimbürg Sicherheitsrüstung und Bau királyi módon fizetett mérnöke, aki elektronikai rendszereket, fegyvereket, járműveket és véd-műveket tervezett a Bauhaus vénuszi bunkerjeibe, valahol a dzsungleek peremén, ahonnan már jól látszik a Sötét Szimmetria iszonytató citadellája. Ő volt a legjobb. Évekig csinálta, a víztől csöpögő fák birodalmában, míg egyszer csak, egy szép napon elpattant benne valami. Hazahozták, idegi kimerültségre hivatkozva először leszerelték, aztán végigjárta a számlárletrát, lefelé, egészen a legaljáig, morzsánszerűen kopott ki belőle a zseni, míg a Bauhaus ki nem tette az utcára. De Boss Casetti kiemelte a mocskokból. A drogok, mondta határozottan, majd helyrepofozzák. És így is lett. Helyrepofozták... egy időre legalábbis, még ha ép eszének jelentős részével fizetett is érte. Azóta a főnöknek kamatoztatja kivételes tehetségét. Vagyis csak kamatoztatta... mert két hete eltűnt. Nyomtalansul, se szó, se beszéd, lerázva a védőőrzetét, még a fogkeféjét sem vitte magával. Huss. Boss Casetti legnagyobb fejlesztésének közepén. Pedig a titkos projekt azonnal Luna alvilági társadalmának felsőbb szintjeire repítené a céget a középben marakodó bandák háborújából. A projektről csak annyit tudtok, amennyi szükséges: olyan készülékről van szó, amely olcsó alapanyagokból nagyon drága drogot tud finomítani. És ez éppen elég. Karl Schwenkennek pedig nyoma veszett.

És Boss Casetti most nevet. Marco az ablak előtt áll és mosolyog, válla felett léghajók úsznak a feketeségben.

– Sergio Colfari – mondja a főnök elkomorodva, és megint sóhajtotok. Sejtettétek, hogy ezt fogja mondani.

A feltörekvő bűnszövetkezetek közül Colfari cége az egyetlen, aki igazi riválisotok lehet. De ő igazi nagyágyú és ugyanabban utazik, mint ti. A tökéletes ellenfél. Boss Casetti igazi ellenpólusa – dagadt zsírpacni, saját nevével felcímkézett szivarmárkát szív, és ugyanolyan ravasz, könnyörtelen és kegyetlen, mint a főnök. Csak ő lehetett az, aki képes a cég közepéből kiszzipkázni ezt a félig megtévelyodott agyat.

– Kezdem sejteni, hogyan csinálta – mondja a főnök komoran, és cigarettára gyújt. Mandzsettagombjain a Mishima logója. – De ez most nem számít. Két hétig szimatoltak a fiúk, és nem véletlen, hogy most éppen titeket hivattalak. Ami lényeges: Colfari ugyanarra készül, mint én. Hogy magától küszötte abba a hájas fejébe az ötlet, vagy valaki szívárogtatott, még tisztázásra vár. Eddig helyzeti előnyben voltunk. Hiába szerzi a kisbolygóövezetből a rendkívül olcsó drogot, a finomítógép elve annyira újszerű, hogy sohasem építhette volna meg. De most nála van Schwenken.

Hallgattok. Marco is komor.

– A kezdeti balszerencsét leszámítva most nekünk áll a zászló – folytatja a főnök. – Colfari kicsit elkapkodta a dolgot. Előbb szerezte meg Karlit, mint kellett volna. Pár órával ezelőtt sikerült megállapítani, hol tartja. Luna roncsövezetében vásárolt egy telket. Valaha rakodótelep volt, azt hiszem. Bepakolt oda néhány embert, de olyan nagyon sokat nem tudott, mert az már felkeltette volna a figyelmemet. Ha nincs ez a nyomorult incidens, még jó ideig eltartott volna, mire felfigyelek erre a telepre.

A főnök feláll, és elétek lép. Atyaian hordozza végig tekintetét rajtatok.

– A jelentések szerint Colfari hajóra szállt – nyilván személyesen intézi a tárgyalásokat a kisbolygóövezet keresztapáival. A telepen egyelőre kevesen lehetnek. A fiúk ennél többet nem mondtak – minden további érdeklődés gyanút kelthetett. Munkásokat is láttak... szerelőket, miegymás. Nyilvánvalóan vadul építik a gépso-rokat. Az egész roncsmentésnek van álcázva.

Tudjátok, hogy a roncsövezetben ennél jobb fedés nincs – az egykori telepes-zóna maradványai aranybányát jelentenek az öreg szerkezetek bontásával és értékesítésével foglalkozó apró cégeknek.

– Ennél jobb lehetőségünk nem lesz. Információink szerint az eddig kitermelt alkatrészekért holnap megérkezik a telepre a Lunatrans egyik szállítógépe – folytatja a főnök. – Marco ma már járt náluk. Boldogan beleegyeztek, hogy holnap az én embereim vezessék azt a gépet...

Marco elégedetten vigyorog, és megsimogatja az öklét.

– Nem kérek töletek sokat – mondja a főnök kedvesen. – Holnap megérkeztek a telepre a géppel. Már várni fognak benneteket. A bejutással nem lesz gond.

Arca megkeményedik. Most félelmetes a tekintete. Azt mondják, Boss Casetti újszerű elveket vall a bűnről és a gonoszságról. Szerinte mindaz, ami munkatokkal jár – halottak és sebesültek, vér és szenvedés, megkínzott emberek és lefizetett tisztviselők –, nem bűn, nem gonoszság. Hiszen ő már látta a Gonoszt. Tudja, mi az.

– Nem érdekel, hogyan csináljátok – mondja –, de hozzátok vissza Schwenkent. Nem szükségzerűen egészben, de élve. A telepet pedig repítsétek a levegőbe. Ne maradjon szilánkja sem. Vételezzetek robbanóanyagot.

Amikor kiléptek az ajtón, már megint szól a tévé. Az Imperial szóvivője a polgárok áldozatkészségéről beszél.

Marco mosolyog."

HÁTTÉR

Boss Casetti és Colfari között nem újeletű az ellenségeskedés – ez alkalommal azonban a kezdetben egyszerű rivalizálásnak látszó eset sokkal komolyabb következményekhez vezethet, mint az elsőre bárki gondolná.

Schwenkent a valóságban egyáltalán nem kel-

lett elrabolni – Colfari áldozatos rábeszélőkészségének és Boss Casetti némileg hézagos biztonsági rendszerének köszönhetően idővel úgy gondolta, sokkal gyümölcsözőbb számára, ha a rivális cégnél kamatoztatja tehetségét. Hogy pontosan mit ígértek neki és mit várt ő, igazából lényegte-

len: csak egy dolog számít: jelenleg már az ócskavastelepen tartózkodik, Colfari emberei hathatós védelmét élvezi, és serényen dolgozik valami igen fontos munkán. Mindeddig semmi különleges nincs a történetben: szokványos eset.

Kár, hogy mindez csupán illúzió.

A valóság ennél sokkal, de sokkal szörnyűségesebb.

Ki gondolná, hogy egy egyszerű ócskavaslerakat alatt olyan titok rejtőzhet, melyet a felkészületlen elme képtelen ép ésszel felfogni... De miről is van szó?

Mielőtt mélyebbre merészkednénk az említett telep roskadozó járataiba, mindenekelőtt szükség lesz egy röpké történelmi áttekintésre.

Amikor – valaha régen – az emberiség kirajzott az ürbe, első célpontja és későbbi ugródeszkája a Hold lett. A Capitolnak jutott az úttörő hálás és dicsőséges szerepe: a későbbiekben felbukkanó megatársaságok kezdetben kizárólag az ő kitaposott útjaikon kullogtak. A Capitol kezdett neki a Hold terraformálásának, és nekik köszönhetőek a Luna külső régióban nyújtózó sivár ócskavastelepek – a valamikori úttörők bunkerjeinek és támaszpontjainak maradványai.

Történetünk egy ilyen néhai „előretolt” helyőrségen játszódik. (Részletes leírását lásd később.)

A múlt homályába vesző előzményekkel felesleges sokat vesződni: Colfari valaha szert tett a Luna külső régióban számolatlanul rozsdásodó ócskavastelepek egyikére – akkoriban vágott bele a kábítószergyártás sok munkát és még több pénzt igénylő, ámde busás haszonnal kecsegtető üzletágába, és az elhagyatott támaszpontban ideális helyszínre lett: az üresen tátongó termekben csak darabokra hullott, néma gépek álltak őrt. Eltelt némi idő, és a poros csendet gépek zaja, csizmás lábak dobbanása verte fel – megérkeztek Colfari emberei, és serényen munkához láttak.

Az igazi történet valahol itt kezdődik.

Vagyis... csak hogy még pontosabbak legyünk... azon a napon, amikor telep alatti alagutakban az egyik fúrógép keresztülrágta magát egy dohos szagú földomláson. A torlasz mögött különös illat terjengett, láthatatlan masinák sziszegtek a vasbeton falakban és a munkások dideregtek, félve pillantottak egymásra, mert lélegzetük párafelhői idegen alakzatokat formáztak a levegőbe. Elhallgattak, és némán meredtek a terem túloldalán tornyosuló Kapura. Gigantikus volt és kör alakú, akárcsak egy óriási dugó. Ismeretlen rendeltetésű szám- és betűkombiná-

ciók tarkították, akárcsak a terem falait (utasítások? figyelmeztetések? kódok?). Felette és alatta fogazott sínpálya húzódtott – mert a hatalmas dugót félre lehetett gördíteni... de az ámuló munkások nem akarták tudni, mi szabadulhat ki ebből a palackból.

Nem úgy Colfari. A munka leállt, szorgos kezek söpörték tisztára a földomlástól elzárt termet, fürkésző tekintetek pásztázták végig a falak mellett kanyargó csöveket, a renyhén hunyorgó paneleket, reflektorok pásztázták a részínű torlaszt és magát Colfarit, személyesen, aki elegáns öltönyében kuporgott a betonpadlón és szinte féltve simogatta végig ezredszerre is a falba ágyazott öreg konzolt – a gombok és a kijelzők, a mutatók és a tárcsák egy régmúlt kort idéztek, amikor az ember még bízhatott gyáraiban megalkotott gyermekeiben... a gondolkodó gépekben. Amikor még nem torzította el gondolkodásukat a Naprendszer peremén, az utolsó bolygón lüktető Sötét Szimmetria.

A fúrók elváltak a falakon, az ajtón és a konzolon, mint egy réges-régi mesében: lovagok érkeztek a félhomályos trónterembe és sorra buktak el Colfari király megfejthetetlen rejtvényén, a közömbösen csillogó rézajtón. A király tombolt és üvöltött, mert a falakban duhogó gépek azt sugták neki, a falon túl a világegyetem legnagyobb kincseskamrája várja. És egy napon a király maga elé rendelte – hozatta? csábította? – Luna legtehetségesebb lovagját. Karl Schwenkennek hívták. Napokig gubbasztott a gúnyosan villogó konzol előtt, nem evett és nem ivott, csak furcsa eszközökkel matatott és gombokat nyomogatott. Aztán valami szisszent, valami reccsent, valami felnyögött, megmozdult a hatalmas dugó, félregördült, és hidegkék fény kúszott elő mögüle.

Az ajtó kinyílt. Az ajtón túl pedig ott lapult maga az iszonyat.

De ezt akkor még senki sem tudta.

A karakterek még most sem tudják.

AZ IGAZSÁG – A FÉMBARLANGOK

Luna külső régiói (mint azt a röpké történelmi áttekintésből már tudjuk) a néhai telepések bunkerjeinek, leszállópályáinak, radarjainak és ki tudja, még mi mindennek adtak otthont. Az ócskavastelep helyén pedig valaha a Capitol egyik kutatótelepe állt. Próbáljunk visszaemlékezni régi science-fiction filmekre és sorozatokra

– ha megvan, a lelki szemeink előtt felderengő kép nem is különbözik nagyon a Gamma Bázistól. Zsilipkamrák, laboratóriumok, központi vezérlőterem, mennyezetbe süllyesztett lámpák, falba csúszó ajtók, kék egyenruhás kutatók... A bázis elsődleges feladata nem a kutatás és a felderítés volt, hanem a kezdődő terraformálás felügyelete. A személyzet tagjai ellenőrizték a szenzorok adatait, módosítottak a folyamaton, ha kellett, de leginkább arra vártak, hogy a rak-tárakban pihenő munkagépeket megnyergelve hamarosan kilépjenek a kezdetben viharos, de mégiscsak lélegezhető légterbe – és nekiálljanak felépíteni a jövődő legfurcsább városát, Lunát. A személyzet nagy része a legsós szint hibernálókabinjaiban feküdt, álmaik időtlenek voltak és kellemesek... aztán egy napon megérkeztek a rémálmok.

A mélyalvásban heverő személyzet nem tudhatta, hogy a terraformálás vége felé rettenetes katasztrófa történik majd. A bázis peremén elhelyezett reaktorok egyikében hibásodhatott meg valami – a robbanás hatalmas volt és pusztító, krátert hasított a földre és megrengette a talajt, izzó tűzoszlop lövellt az égre és másnapra a bázis zsilipeit áthatolhatatlan sziklaréteg takarta. A kutatóexpedíciók hamarosan leírták a Gammát, mint sajnálatos veszteséget – és a veszteséglistán szereplő nevek tulajdonosai eközben legmélyebb álmukat aludták odalent, elfeledve, elhagyatva. A központi számítógép ismeretlen okokból úgy döntött, nem ébreszti fel őket. A rideg gépagy úgy határozott, megvárja a mentőexpedíciót. Ami sokkal, de sokkal később érkezett meg... és addigra odalent is megváltoztak némileg a körülmények...

Mert a néhai kopár síkság szürke talajából kisarjadtt Luna, a bűnös város, a külső régiókból rozsdatemető lett, és egészen addig, míg Colfari emberi le nem fúrtak a zsiliphez, senki sem tudta, mi lapulhat az ócska fémhulladék kupacai alatt. Talán jobb is lett volna, ha örökre így marad...

Mert a bázis már régóta nem halott. A munkások az ébredés utolsó fázisában érkeztek – de a fémdugó talán magától is kicsusszant volna a betonfalból. Mert amikor a Sötét Szimmetria ereje végigsöpört a Naprendszeren, és átvette a hatalmat a gondolkodó gépek felett – újfajta, különös barbarizmusba taszítva ezzel a csillagok felé terjeszkedő emberiséget –, a mélyen eltemetett fémbarlangok szívében is történt valami. Zsilipek nyíltak, géphangok zúgtak az üres

folyosókon, különös ábrák pislákoltak a zöldes- izzó monitorokon és a központi számítógép hirtelen eddig ismeretlen folyamatokat érzékelt önmagában. Olyan érzéseket, melyeket eddig csak a felügyelete alá rendelt emberi lényeken tapasztalt. Haragot. Elégedettséget. Hálát. És a falba épített hangszórókban rettenetes hangok csikorogtak: köszönetet mondtak felszabadítójuknak, Algerothnak, a Technológia Urának, a pokoli masinák lordjának.

A hibernálókamrák felügyelőrendszerében valami megváltozott. Adatok módosultak, különös vegyületek bugyogtak a létfenntartó tartályok beömlőcsöveiben, tűk szúrtak a magatehetetlen testekbe és lélegeztetőgépek álltak le riadt szusszanással. Az egykori személyzet tagjai sikoltani próbáltak, mindhiába. Míg testüket ismeretlen hatalom rángatta bábként, egykori – emberi – énjüket a világ legiszonytatóbb rémálma börtönözte magába. De ebből a rémálomból nem volt többé szabadulás...

AZ IGAZSÁG – A FÉMBARLANGOK LAKÓI

Mint említettük, a bázis életre kelt, a szó torz értelmében legalábbis. A történetben háromféle létforma próbálja birtokba venni a folyosókat:

Az emberek: mindenekelőtt Colfari bandájának tagjai – csupa kipróbált, sokat látott és sokat tapasztalt gazember (akik ez alkalommal mégis meglepődnek egy kissé...). Akad néhány balszerencsés munkásember, akik kezdetben nem tudták, mire vállalkoznak igazán, és mire kiderült, hogy itt nem csupán egy egyszerű kis renoválásról és alagútúrásról lesz szó, addigra a banditák fegyvereitől féltek a legkevésbé... És ne feledkezzünk meg a magáról a nagyfőnökről sem, Colfariról, aki Schwenkennel együtt lemerészkedett a folyosórendszer szívébe.

A gépek: Algeroth hatalma újfajta tudatossággal ruházta fel a bázist irányító rendszert – amelynek viszont ezernyi kamera-szeme, szellőző-szája és több ezernyi fémnyúlványa van. Ajtók, zsilipek, üdítőautomaták és konzolok – mind egyetlen agy irányítása alatt. És akkor a különböző funkciókat ellátó robotokról (a MUTANT CHRONICLES világában már régen mellőzött eszközökről) még nem is beszéltünk...

A szörnyetegek: a bázis egykori lakói ma is él-

nek. A szó bizonyos értelmében. A hibernáló-tartályok felnyíltak ugyan, de a kábán felsorakozó lényeket már nehéz lett volna embernek hívni: a természetellenesen burjánzó izmok, a hullaszín bőr, az izzó szemek és az akarattuktól megfosztott agy mind-mind a nekromutánsok jellegzetessége.

ÓVATLAN LÁTOGATÓK

Mi történt pontosan azután, hogy Colfarit és csapatát elnyelte a rejtelmes mélység? Kezdetben semmi különös. A főnök, Schwenken és tucatnyi jól felszerelt emberük izgalommal vegyes bizonytalansággal kóborolt a legfelső szint betonfolyosóin. (A helyszínek leírását lásd később!) Néma, mozdulatlan rakodógépeket, üres szkaferandereket és falra mázolt figyelmeztető feliratokat találtak csupán – sehol egy lélek, csak a gépek duhogtak tovább a falban. Amikor rábukkantak a mélységbe vezető liftre, a nagy zsákmányt szimatoló Colfari erősítésért küldött: még egy tucatnyi, ám ez alkalommal már alaposabban felszerelt (lámpákat, elsősegélydobozokat, feszítővasakat és egyéb holmikat cipelő) maffiózó csatlakozott hozzájuk. Amikor a puha, meleg fénnel világító lift megindult lefelé, még nem is sejtették, hogy egy igazi pokolraszállás résztvevői mindahányan. Mint ahogy azt sem látták – nem is láthatták –, amikor a főzsilip torlasza szépen viszágördült a helyére... De a rádióik már nem működtek. Bosszantó technikai malőr.

Az első szinten csak a régi idők fel-

szerelése köszöntötte őket, és a különösen működő ajtókat, furcsa zajokat, engedetlen gépeket mind-mind az idő rombolásának tudták be. Colfari csapatokra osztotta az embereit, hogy minél többet fel tudjanak fedezni ebből a felbecsülhetetlen értékű labirintusból. Az idegesen pislogó emberek mindenhol makulátlanul tiszta, zavaróan üres szobákat találtak. De amikor a Colfari vezette csoport lejutott a harmadik szintre, a néhai központba, elszabadult a pokol. A mindenhol önműködően bekapcsolódó belső hangszórókból démoni üvöltés harsogott, és a felső szinten értetlenkedő fegyvereseknek nem is kellett sokáig töprengeniük azon, mi történhetett társaikkal – mert a hirtelen megbolondult elektronika és mechanika csapdájából kikecmeregve rá kell jönniük, hogy a felső szintre vezető liftek nem működnek, lentől pedig csoszszanó, bizonytalan léptű alakok közelednek. Az elsőrendű sikolyokat fegyverropogás nyelte el.

Mi a gép célja? Algeroth mágiája életre keltette ugyan, de a Sötét Szimmetria ritkán élcsizik meg ennyivel. Míg a legalsó szinten Colfarit és Schwenkent éppen a központ felé vonszolják a

ÁLTALÁNOS MEGJEGYZÉS

Az alapkönyv helyenként utal arra, hogy a Sötét Szimmetria befolyása miatt a MUTANT CHRONICLES világa hangulatában és technikai szintjében helyenként az ötvenes éveket idézi. A modul ezt a hangulatot kívánta megragadni, a Luna felszínén. Miközben a karakterek egyre mélyebbre ereszkednek, ezt fokozatosan váltja fel a számukra futurisztikus (számunkra viszont idejétmúlt) miliő.

ELSŐ LÉPÉS: A BEJUTÁS

tébolyult masina nem-emberi szolgálai, a számítógép már azt tervezgeti, mikor zúdíttja gyomrából Lunára rettenetes seregét... Ebben a fázisban pedig történik valami, ami esetleg megzavarhatja az éppen új életre ébredt, erejét és képességeit próbálgató monstrumot. Odafent idegenek merészkednek be a kissé elővigyázatlanul őrzött kapukon. A karakterek kis csapata megérkezik... és még nem is sejtik, mi vár rájuk a mélyben. Lássuk hát, hová is vezet az útjuk.

Erre több lehetséges megoldás is kínálkozik. Az első, amelyet Boss Casetti is elintézett: az ál-

ca. A Lunatrans szállítógépek hatalmas monstrumok, leginkább egy tank és egy kukásautó kereszteződésére emlékeztetnek. Ha bejutottak, a roncsstelep szélére irányítják őket, ahol nekiláthatnak felpakolni a halomba hordott hulladékokat. Alaphelyzetben a karakterek papírokat is kapnak, de ha ez a megoldás nem tetszik nekik, utazhatnak potyautasként, megpróbálhatnak belőgni a kerítésen keresztül, stb. Ne feledd: ők úgy tudják, hogy Colfari elutazott, ezért sokkal könnyedebben veszik a feladatot. Odabent már rajtuk áll, hogyan kívánják teljesíteni a felada-

tot: a legideálisabb módszer persze az örök kicselezése valahogy: hátrahagyják a gépet és nekilátnak a felderítésnek. Ha akarod, megizzasztathatod őket: egy (vagy több) ór velük marad felülyelni...

A TELEP

A roncsövezet: ősrög, lepusztult épületekkel szegélyezett széles utakat borít el a szemét és a gépek maradványai. Képzeld el úgy, mintha egy régi sci-fi film tökéletesen leromlott díszletét látnád: korrodált radartányérok merednek az ég felé, lapos, hosszúkás épületek állnak a roncs-hegyek között, antennák és évtizedek óta használatatlan tornyok mindenhol.

A telep: magas fémkerítéssel elkülönített terület. A kapunál két őrbódé, azon túl egy óriási szemételep. Használhatatlan és felismerhetetlenre rozsdásodott fémalkalmazások tornyosulnak mindenütt, a földön olajos tócsákba gyűlik a víz. Kutyaugatás visszhangzik a radartányérok között. Balra lapos épület bújik meg, jobbra, a kupacokon túl hatalmas, fémlapokkal borított hangár áll az elszórtan elhelyezett reflektorok fényében – egy nagy szerelőcsarnokra emlékeztet.

FŐBB HELYSZÍNEK

– Őrbódék: a kapunál négy ór posztol. Nem vacakolnak sokat – már várták a Lunatransgépet. Tessék-lássék azért átnézik a járművet. Ha a karakterek nem rakták el biztos helyre a magukkal hozott robbanóanyagot, most kínos helyzetbe kerülhetnek.

– Irodaépület: a lapos ház. Az ablakok nagy része üresen, sötétben mered a roncsokra. Pár helyen lámpa ég. Ezekben a szobákban tartózkodnak a pihenőjüket töltő örök. Kávéspoharak, fegyverek, puritán berendezés, tompa fények és éjfekete, használaton kívüli folyosók. A régi épület doh- és rozsdaszagot áraszt. Akad két viszonylag jól rendberakott iroda: az egyik Schwenkené volt. (Az íróasztalt átkutatva hevenyészett tervrajzok találhatók... valami szerkezeté lehet; egészen pontosan a zsilip konzoljé. Electronics-dobással csak annyi deríthető ki, hogy valami nyitószervezet és rendkívül különösen van összerakva.) A másik iroda a főnő-

ké: a falon a telep alaprajza, a kék vonalak között piros behúzások – mintha egy grandiózus átalakítás tervei lennének. A jelek szerint a szerelőcsarnok alatt hatalmas termet építettek, ami közvetlen összeköttetéssel rendelkezik az irodaépület pincerendszerével.

– Pince: hosszú, kihalt folyosók, a falak mentén vasos csövek nyújtóznak a semmibe, a szürke betont elkenődött festékfoltok piszkítják. Kisebbfajta labirintus: a folyosók merőlegesen metszik egymást, és a takarékra állított áramellátásnak köszönhetően halványsárga fényben úszik minden. Különös, félelmetesen csendes hely, a levegőt meghatározhatatlan eredetű zúgás tölti be. A járatok idegesítően végtelennek tűnnek – alkalmanként dobj egy kockával, és tégy úgy, mintha ez befolyásolná, hova érkeznének a karakterek. Hagyd, hadd bizonytalanodjanak el. Ha akarod, őráráttal is találkozhatnak. Ha kellően kitartóak, idővel kilyukadhatnak a zsilipnél.

– Csarnok: odakint, a fémfalakon túl munkagépek pihennek. Mindenféle szerkentyű megtalálható itt, mintha odabent valami nagy feltárás folyt volna. Mint ahogy pontosan ez is történt. Az épület egy igen nagy, roncsokkal és régen halott gépsorokkal zsúfolt szerelőcsarnok. A vasgerendás, boltozatos mennyezetről póklábakként lógnak az emelőkarok. Középen szabályos ösvényt vágtak a hulladékfalba: a terem hátsó részén nagy részén eltakarították a roncsokat, és egy gödör tátong a földben. Teherlift várakozik odalent, de azonnal felhívható erre a szintre. A gödör fölött, egy fémemelvényen, üveglablakos fülke látható.

– A zsilip: a lenti terület egy hatalmas terem, ami tulajdonképpen az egykori földomlás maradványainak eltakarításával keletkezett. (Ezt a célt szolgálták a munkagépek.) Menet közben sikeresen beleromboltak az irodaépület pincerendszerébe: a falakon tátongó lukakon keresztül be lehet jutni a épület alá. Az igazán lélegzetelállító látvány a gigantikus rézszínű „korong” a falban. Különös, kicsit félelmetes és rendkívül lenyűgöző látványt nyújt, szabályosan eltöprel mellette mindenki. Látszik rajta, hogy nem mostanság készülhetett. Mellette, a falba mélyesztett fülkében a konzol áll.

Megjegyzés: a zsilipet könnyű kinyitni – bár tűnjön úgy, hogy meg kell szenvedniük vele –, de kijutni már lehetetlen, mert a számítógép túlzottan is szívesen lát mindenkit...

– A lift: a zsilipajtó kinyílik, tompa szírénavij-

jogás hallatszik, vörös riasztófények söpörnek végig a falakon. A benti tér egy nagy teherlift, oldalt található az irányítópanel. Ha elindulnak lefelé, megszűnik a vijjogás. (Ez a terület volt egykor légzsilip – megfelelő dobásokkal erre rá lehet jönni –, de mivel odakint már van légkör, a számítógép nem használja ezt a funkcióját.)

Ellenfelek: egyszerű, halandó maffiózók – géppisztollyal, pisztollyal és puhakalapban. Ők nem tudják, mi folyik itt – csak annyit árultak el nekik, hogy a főnök és néhány embere rábukant egy régi folyosórendszerre, azt próbálják felderíteni. Colfari bandájában nem divat a kérdészködés, ezért ők is szó nélkül végzik a dolgukat: a terep és a kapu őrzését. A kapu persze idegesíti őket, de egyelőre még nem pánikoltak be társaik hallgatásáért. Körülbelül tucatnyi-an lehetnek. Közöttük szint elvesznek a megfélemlített munkások – őket könnyű szóra bírni, mert nincs más vágyuk, csak kijutni innen.

Hangulat: ismételt filmekre kell hivatkoznunk – a telep talán a Terminator 2. jövőbéli jeleneteinek atmoszféráját idézi, a csarnok és a pincerendszer pedig az Alien sorozat harmadik részébe is belefére.

Események: ne felejtse el, hogy a történet ezen szakaszában a karakterek még nem is sejtik, valójában miről is van szó. Jó eséllyel feladatukra koncentrálnak, és a gépsorokat illetve Schwenkent keresik. Őt valószínűleg nem a felszínen szándékoznak meglesni. Terelgesd őket lefelé, a zsilipajtó irányába – ebben segítségére lehetnek a következő események (melyeket egyébként kedved szerint felhasználhatsz arra is, hogy sejtess, valami nincs rendben, vagy éppen elejts néhány – egyelőre még értelmezhetetlen – apró információt arról, mi folyik odalent):

- Az örök kihallgatott párbeszéde: zavart morgás, beszélgetések zaklatott foszlányai a főnökről, a fiúkról, a lenről, a kapuról(!), a süket rádiókról, a kattant mérnökökről (Schwenken), néhány rossz előérettről és az utóbbi pár órában tapasztalt meglepően nagy mértékű meghibásodásokról.

- A munkagépek. Mint arról már szó volt, a telep összes munkagépe a szerelőcsarnok körül áll. Könnyű odatalálni, ha valakinek feltűnik, hogy minden keréknyom egy irányba vezet. Vajon mit dolgozhatnak ott olyan lelkesen? Talán a gépsorok helyét készítik elő? (Valójában kiasták a zsilipkapu termét.)

- A telefon: a karakterek éppen valamelyik irodában tartózkodnak, amikor megcsörren a maszszív bakelit telefon. Aki felveszi, csupán hangos

zúgást és a zaj függönyén átszűrődő tébolyult üvöltözést hall. Egy hang azt üvölti: Gyertek le értünk! Aztán megszakad a vonal. (Ez Schwenken volt, akinek sikerült a kommunikációs központ egyik gépét beüzemelni – a számítógép engedelmével, persze, bár ő ezt még nem tudja akkor...) Most ne keresd mindenképpen a logikát: ez leginkább a karakterek megriasztására szolgáló trükk.

- Képernyők. A csarnokban, az egyik ablakos fülkében (vagy bárhol máshol, ahol jónak látod) fekete-fehér, böhm nagy tévékészülékek állnak. Elméletileg ezek a kezdetben felszerelt kamerák képét közvetítenék (a bázis legfelső, azaz raktárszintjéről), de az összeköttetés már a lenti számítógép irányítása alatt áll, azaz bármi feltűnhet a képernyőkön. Kezdetben legyen ez csak üres zúgás: ha valamelyik karakter megjavítja, ne habozz különös, torz állóképekkel megriasztani: különös testtartású alak görnyed, háttal a kamerának, valami nem igazán stimmel rajta, de ez inkább csak valami torokszorító megérzés. Egy sikoltó alak látványa villan fel, mögötte mintha mozogna a fal. Üres, fehér folyosó, a csempéken repedezett babafejek hevernek. Szoba látszik, furcsa szögből, a padlót sőtét tócsa csúfítja (És így tovább, és így tovább: a képek tényleg csak felvillannak, képtelenség alaposan szemügyre venni mindet, aztán ismét üresre vált a képernyő). Ne ijessd el őket, mindig tűnjön úgy, hogy ezeknek a félelmetes jeleneteknek van racionális magyarázata is. Becsúszik néhány „normális” kép is: ezeken látszódjon, hogy valamiféle alagútrendszert mutatnak (ez a raktár), és felbukkanhat valami gépszerűség is. (Még egy ok, amiért a karakterek lefelé szándékoznak majd továbbmenni.)

- Ha nagyon nem akarózik nekik lefelé menni, uszítsd rájuk az öröket, akik addig kergetik őket, míg le nem jutnak a zsiliphez.

Egykori tárolóhelyiségek labirintusa. A mindenféle cimomát nélkülöző termekben tárolták a felszíni munkák elvégzéséhez szükséges gépeket és alkatrészeket. Az üres betonfolyosókról vasajtók nyílnak a helyiségekbe. A levegő száraz és hűvös. A padló enyhén remeg a lent dolgozó gépek erőlködésétől, a szürke falakon helyenként sára festékekkel felfújt feliratok díszelnek. Ne feledkezzen meg a védőfelszerelés használatáról! Vészhelyzet esetén kövesse a felfestett vörös csíkot! Vigyázat – készüljön fel extrém időjárási körülményekre! Munkaterület, belépni tilos! A folyosók magasak, a termek hatalmasak.

ELSŐ SZINT: RAKTÁRAK

FŐBB HELYSZÍNEK

– Garázs: régi, de még mindig működőképes munkagépek lerakata.

– Építőraktár: előregyártott házelemek szépen elrendezve. A terem hatalmas – az itt elhelyezett anyagokból egy egész falut össze lehetne rakni.

– Műhely: van nagy, ahol a munkagépeket javították, akad kicsi, ahol csupán a felszerelést.

– A zsilip irányítófülkéje: a kijelzők a zsilip állapotát és a felszíni időjárási körülményeket mutatják. Némi meglepetést okozhat, hogy ezek szerint odakint még nem lélegezhető a levegő, rettenetes viharok dúlnak és vészhelyzet miatt le kellett zárni a kivezető kaput.

– Apró raktárak: szkaferanderek(!), szerszámok, alkatrészek, ilyesmi.

– A lefelé vezető liftek: nyolcszögletű terem, középen

Ellenfelek: itt mindössze egy aprócska csoport járőrözik, akik csak kezdik sejteni, hogy valami nincs rendben odalent – eddig bárki is lement, nem jött vissza. Ők képtelenek felmenni, ezért kissé harapós kedvükben vannak. Javarészt újonc bandatagok. Valószínűleg nem támadnak azonnal... de ha kiderül, hogy a karakterek a rivális bűnszövetkezetnek dolgoznak, már nem annyira barátságosak. Nem tudják, mi történt a lentiekkel, de rossz sejtéseik vannak. Fél tucatnyian lehetnek talán – vagy maguktól közlények, vagy előbb el kell őket kapni ...

Hangulat: az egész helyszín komor és borongós, betonfalak és folyosók, gyenge világítás. Nyilvánvalóan egy letűnt kor díszletei. A talált eszközök furcsák – a MUTANT CHRONICLES vi-

lágának technológiájához képest talán túl modernnek és formatervezettek.

ESEMÉNYEK

– A karakterek talán még mindig a gépsorokat keresik, de az már az esetleg közlény maffiózók elbeszéléséből is kiderülhet, hogy eredetileg ugyan valóban építeni akartak ilyesmit, de közben rábukkantak az ajtóra. Schwenken viszont – a fontos célpont – lement. Mit lehet tenni? Utána...

– Ha vissza akarnak jutni a felszínre, a lift nem hajlandó megmoccanni. (Az említett bűnözők megerősíthetik, hogy nekik sem sikerült.)

– A titokzatos hangulat mellett kezdetben az elvesztetten tévelygő maffiózók is meglepetést okozhatnak: csak éreztesd jelenlétüket, mielőtt felbukkannának (távolban koppanó léptek, elhajított csikkek, felfeszített ajtók stb.)

– Kiderülhet, hogy maga Colfari is itt van – komolyabb az ügy, mint látszik?

Ez már a tulajdonképpeni bázis. Igazi régivágású science-fiction hangulat: vajszerű, fehér fénnel elárasztott folyosók, legömbölyített sarkok, falba csúszó ajtók, fertőtlenítőszag, légcserezők zúgása, mennyezetbe süllyesztett lámpák. Ezen a szinten élte életét a bázis személyzete, amikor nem voltak hibernálva: mivel azonban erre csak a terraformálás végső szakaszában került volna sor, nem igazán használták. A fantázia szabadon tobzódhat – van itt minden, amire egy nagy személyzetű bázisnak szüksége lehet. Következzen néhány példa:

MÁSODIK SZINT: LAKÓRÉSZLEG

FŐBB HELYSZÍNEK

– Társalgó. Puha fotelek, a falakon furcsa ízléssel festett képek (hja, az akkori divat...). A fal mellett robusztus automaták, csokoládé és üdítő adagolására képes szerentyűk.

– Étkező. Különös gépsorok – ételautomaták. *Hosszú, fehér asztalok.*

– Könyvtár. Kis asztalkákon kis képernyők – elektronikusán tárolt szövegek olvasására.

– Vizesblokk. Mosdók, zuhanyzók, WC-k.

– Uszoda. Kékeszöld fénnel megvilágított terem, feszített víztükrő, klór szaga a levegőben.

– Lakószobák. Minden bútor beépített.

– A lefelé vezető liftek terme.

Ellenfelek: a karakterek kezdetben csak Colfari embereibe botlanak: de ezek az alakok egyszerűen életveszélyesek. A gép remekül szórakozik velük (lásd alant, az „Események” rovatban felsorolt apró trükköknél), ráadásul néhány nekromutáns már feljutott erre a szintre is. Páran

megőrültek, mások élet-halál harcra készülnek. A józanabbak a karaktereket inkább sorstársaként, esetleges segítségként üdvözlik, elmesélik, mivel kerültek szembe. Mások azonnal lőnek. Amikor a karakterek már kellően „felkészültek”, bedobhatod az első szörnyetegeket. A nekromutánsok a bázis egykori lakóiból kifejlődött torz létformák: lásd az alapkönyv idevágó ábráit és adatait. Mivel azonban valamennyire még látható, kikből is lettek, különös varázst ad megjelenésüknek a testükre feszülő, kék-fekete egyenruha (ismét a régivágású sci-fi filmekre kell gondolni), a bármilyen lövedéket kilőni képes kratach pedig ez esetben a „lézerpisztolyt” idézi külsejében: a ravasz megrántása után a bumfordi fegyver torkolata pirosan felizzik...

Hangulat: egyre félelmetesebb – ezen a szinten már majdnem minden megtörténhet. Minden jóval feszültebb, a környezet sokkal furcsább. A helynek kissé tébolyult atmoszférája van. A karakterekkel a következő dolgok történhetnek:

ESEMÉNYEK

– A konzolok. Minden helyiségben található a falon egy kis konzol, természetesen mikrofonnal ellátva. Mély, barátságos hang jelentkezik, aki Kapitánynak nevezi magát. (Ő a központi számítógép.) Algeroth mágiájáról sem árulkodik... kezdetben. Pedig a gép gonosz. És ravasz. A karakterek ezerféle információt megtudhatnak a segítőkész géphangtól – csak azt nem tudják, kivel van dolguk. Légy kegyetlen, és vezesd őket félre. Adj egymásnak ellentmondó információkat, tájékoztasd őket félre, ringass mindenkit hamis biztonságérzetbe. Csalogasd őket még lejjebb.

– A szint gépei furcsán és zavarbaejtően működnek. Az ételautomaták különös ennivalót adnak, az üdítőbe kábítószer fröccsen... vagy emberi vér. Az ajtók össze-vissza nyílnak és csukódnak, a hangszórók időnként igen különös közleményeket harsognak (vészhelyzet; meteorvihár; születésnap parti a társalgóban; vigyázat, patkányveszély, stb.)

– Az uszoda bizarr megvilágítása szinte kínálja magát az első nekromutáns felbukkanására...

– Az első holttestek: különös sebekkel borított hullák hevernek a folyosókon. Mintha karmok hasítottak volna a húsba... egyes tetemeken megperzselődött szélű „lyukak” tátonganak, a nekromutáns fegyverek nyomai (a falakon olvadt foltok árulkodnak a hatékony tűzerőről).

– A könyvtár gépeinek segítségével kideríthető, mi is ez a bázis.

– A falakon elnagyolt térképek segítenek tájékozódni – ezekből megtudható, hogy még két szint van a mélyben, és a harmadik a kommunikációs- és irányítóközpont.

– Lassan nyilvánvalóvá válik, hogy kifelé nem vezet út – de talán a harmadik szint kommunikációs központjából ki lehet nyitni a kapukat.

– A (majdnem teljesen) megtébolyodott maffiózóktól megtudható a történet háttérénel leírt információk nagy része. Schwenken életben van, de egy szinttel lejjebb merészkedett. Ők nem mennének le oda...

– Utalatsz arra (vagy egyszerűen egyértelmű a karaktereknek), hogy a kijutásuk leginkább Schwenken gépészeti zsenijén múlik... de mi van, ha ő már kijutott?

A bázis irányítóközpontja. Hangulatban ugyanolyan, mint a lakórészleg, csak puritánabb. Több biztonsági berendezés akadályozza a haladást.

HARMADIK SZINT: KÖZPONT

FŐBB HELYSZÍNEK

– Előadóterem – üres, eltekintve a padsorok között heverő holttestektől. A kivetítőn torz ábrák villódznak.

– A labor: a felszínről szerzett minták elemzésére szolgáló szobák, szokványos felszereléssel (a kémcsövektől a különböző méltóságteljes analízáló-szerentyűkig van itt minden... de ne felejtse, ezek is gépek!)

– Kommunikációs központ. Radarkijelzők, rádiók, képernyők, millió villogó kijelző és ki tudja, még mi minden. Puha fotelek, karzat, akárcsak egy úrhajó vezérlőtermében. Lift vezet a legalsó szintre.

– Kórházblokk. Orvosi szobák, műtők, kórtermek. Itt szabadon csaponghatnak a vérengző kedvűek: rengeteg gép, szűrő, vágó, fúró funkciókkal. Gondold végig, hogyan is keletkeznek a nekromutánsok – a műtőasztalokon mostanra

foglyul ejtett maffiózók üvöltenek tébolyultan, gépek sziszegnek és zúgnak mindenhol.

Ellenfelek: nekromutánsok. (Te döntöd el, mennyien keltek eddig életre.)

Hangulat: démoni és félelmetes. A folyosókon különös zajok visszhangoznak. Őrült gépek és még őrültebb – egyelőre még élő – maffiózók mindenhol. A falakon és a szobákban tűzharc nyomai. Holttestek hevernek a padlón.

ESEMÉNYEK

Itt valószínűleg már csak a túlélés és Schwenken felkutatása motiválja a karaktereket.

– Egy haldoklótól meg lehet tudni, hogy Karl és a főnököt a kommunikációs központban ejtették foglyul.

– Schwenken még él: a hangszórókból többször hallatszott az üvöltése... De hol lehet most? A kórházblokkban, ahol a karakterek éppen az utolsó pillanatban mentik meg attól, hogy egy műtőasztalon végezze. Megmentését gátolhatja a gép által megvadított Colfari: kemény hallucinogéneket fecskendezett a főnökbe,

és adott neki néhány nagyobb fegyvert (ezt esetleg több emberrel is megcsinálhatta). Schwenken közli, hogy ő ki tud jutni innen – a kommunikációs központban blokkolja a számítógépet és elindítja a vészliftet, amely a legalsó szintről vezet a felszínre.

– Minden piszkos trükköt bevethetsz, a biztonsági rendszertől kezdve (folyosók lezárása, levegő kiszivattyúzása) egészen a labirintus-effektusig (a gép kedve szerint nyitja és csukja az ajtókat, egerekként terelgetve a karaktereket a legszörnyűbb helyekre).

– A „végső leszámolásra” a kommunikációs központban kerül sor. Itt van a legtöbb ellenfél, ráadásul védeni kell Schwenkent, míg az a számítógéppel bibelődik. Sikerét fémes sikoly tudatja – a falak megremegnek a rettenetes hangtól. Már csak le kell jutni a negyedik szintre, a vészliftekhez.

Sivár fémfalak, rácsozott padlók, csövek és kábelek kötegei mindenütt. Vörös fény árasztja el a folyosókat. Üvegablakos fülké hosszú sora: a kamrákban, a homályos fedőlapon túl, az átalakulás különböző fázisaiban szenvedő szerencsétlenek.

NEGYEDIK SZINT: HIBERNÁLÓKAMRÁK

Az esetleges ellenfelek száma leginkább attól függ, milyen állapotban vannak a karakterek: lehetőleg ne végezzen velük a siker küszöbén... igaz, az sem jó, ha túl könnyedén mennek a dolgok. Ne feledd, rengeteg potenciális ellenfél törhet ki a hibernálókamrákból – és nem árt, ha ez a karakterekben is tudatosul. A liftet vörös fény világítja be: ha idáig eljutottak (az egyforma folyosókon nyugodtan tévelyeghetnek egy kicsit), már szabad a pálya. Örökkévalóságnak tűnő ideig süvítenek felfelé egy betonaknában, hogy aztán zökkenve landoljanak egy sivár kalitkában, ahonnan keskeny folyosó vezet egy torlaszig... ha ezen kijutnak valahogy, valamelyik roncsleplel közepén bukkannak elő. A csillagos ég alatt.

VARIÁCIÓK A BEFEJEZÉSRE

Értelemszerűen többfajta befejezés adódhat. Ha a karakterek vittek magukkal robbanóanyagot, és szeretetcsomagjaikat több helyen

is elhelyezték, távozásuk után a levegőbe repül az egész komplexum. Ha ezt a történetet egy hosszabb játék bevezetőjének szánod, akkor vagy nem robbantanak, vagy nem akkora a kár, mint kellene, és Lunára továbbra is hatalmas veszély leselkedik... Ha nagyon megszorulnak, küldj utánuk segédcsoportokat: bandájuk tagjait, zsoldosokat, extrém esetben Végzetgárdistákat vagy inkvizitorokat. (Felmerül a kérdés, vajon tud-e minderről a Testvériség? A misztikusok biztosan érzékelték a démoni erő jelenlétét, de mindez annyira hamar történt, hogy a helyszín lokalizása előtt a mit sem sejtő karakterek már úton is vannak lefelé.)

HANGULAT

Mint az már az eddigiekből is kiderülhetett, a történet nagyon sokat merít a régivágású sci-fi hangulatából. A fő hatás egyértelműen a jó öreg Alfa Holdbázis, ha emlékszik meg rá valaki. Pár-názott falak, feszülős egyenruhák, hatalmas

kijelzők... Akinek ez kimaradt, talán segít, ha néhány Star Trek epizód megtekintése után vág bele a mesélésbe (bár akkor már inkább az előbbi...). A hetvenes évek hangulatát pedig keverjük fel a modern és technokrata rémtörténetekkel: az Alien-sorozat látványvilágával és szörnyűségeivel, a Doom vagy a Quake lövöldözős játékok rozsdás és embertelen helyszíneivel, a Halálhadjó című film futurisztikus gépezeteivel.

A történetet mesélheted „ütöm-vágom” stílusban, ez esetben fegyverezd fel jól a karaktereket (ne a kezdet kezdetén, hiszen elméletileg csak kis tűzerőre van szükségük, hanem mondjuk a raktárakból). Mesélhetsz igazi horrort, ilyenkor ajánlatos kevesebb szörnyel, harccal és vérengzéssel előrukkolni, a hangsúly inkább a félelme-

tes hangulaton, a felfedezésen és a rejtélyes bázison van. Ha nem „freelancer” karakterek ülnék a csapatban, bedurvíthatasz: a helyzet a Végzetgárda bevetésére is alkalmas (a Testvériség mégis gyorsan reagál) – ez esetben viszont erősíts az ellenfeleken. Köztes megoldás valamelyik cég embereit bevetni: ha például éppen ekkor derül ki, hogy a telep XY társaság tulajdonában van, és a fejesek jól felszerelt csapatot küldenek, ugyan, füstöljék már ki onnan azokat a gazembereket...

Jó szórakozást!

Juhász Viktor

LAPOZGATÓ

LAPOZGATÓ rovatunkban az adott időszak fantasy (illetve a vele rokon egyéb stílusok: klasszikus sci-fi, horror, cyberpunk stb.) könyvterméséből válogatunk – kritikusaink e művekről mondják el bevallottan szubjektív, teljes mértékben személyes véleményüket. Szívesen veszünk bármiféle bírálatot, ellenkező – vagy megerősítő – vélekedést, netán más művekkel kapcsolatos, általános írt kritikát; amennyiben megfelelő színvonalúak, akár meg is jelentetjük őket a LAPOZGATÓ hasábjain.

Nem is tudom, hogy illik elkezdni az ilyesmit...

Mindenesetre itt könyvekről lesz szó, valamint arról, hogy én személy szerint mit gondolok róluk. (Ugyanis nem hiszem, hogy máshogy is van értelme kritikarovatot írni; a témából nem lehet kirekeszteni a szubjektivitást.) Gond viszont, hogy külön kérés volt: próbáljak meg az újabb cuccokról beszélni; én pedig, hmm, nem igazán tartom az ujjam a hazai sf&f (de főleg az f) könyvkiadás ütőerén. Na, majd legközelebbre igyekszem aktuálisabb kiadványokat is összeszedni. (Hopp, meg az is kérés volt, hogy próbáljak színvonal alapján is válogatni; nos, próbálok.)

Még valami: van ám pontozási rendszerem 'is, ráadásul nagy hagyományokkal rendelkező, mivelhogy én személy szerint évek óta ezt használom. Ez tízenegyfokozatú skála lenne, 0-10 pontot kaphatnak az

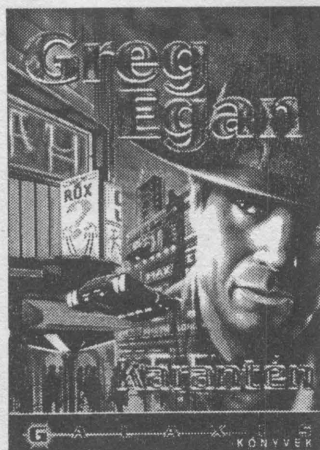
érintettek, elvileg 5-6 körül lennének az „átlagos” felíratú zsákba pottyant alkotások, 7-8 táján már igen kellemes dolgok találhatóak, 10-hez meg egy zseni mesterművének kell lenni. Legalábbis szerintem, de ezt már írtam.

Hmmm.

GREG EGAN: KARANTÉN

LAP-ICS Könyvkiadó;
fordító: Békési József;
borító: GRAPH ART

Na igen, ez tényleg nem mai gyerek, '99 van beleírva, mire meg ez megjelenik, már javában '01 lesz; de az ideai sci-fi-felhozatal nem volt valami bőséges... Szóval volt anno egy Galaxis sorozat Nemes István szerkesz-



színvonal szerintem eléggé so-so volt, de a Karantén még most is említést érdemel.

2034-ben eltűntek a csillagok. A Naprendszer körül egy fekete burok, a Buborék jelent meg, amin talán át lehet hatolni, de az átküldött szondák jeleit utána már nem fogták...

Harminckét évvel később az egyik Hilgemann Intézetből eltűnt egy értelmi fogyatékos nő, Laura Andrews. A szálak Új-Hongkongba vezetnek, ahol aztán az utána nyomozó magánдетektív (aki egyébként a főhős is, kicsoda meglepetés) igen furcsa helyzetben találja magát...

A regény teljesen egy cyberpunk valaminek indul, ugye magánnyomozó, akinek a feje mesterséges cucokkal van teleültetve (itt ezeket modoknak hívják), és a nyomozáshoz elektronikus kutyákat és számgépes adatszonglőröket is felhasznál.

Aztán úgy félúton előjön a sci-fi.

Még hozzá annak is a "hard" változata (a "kemény" kissé azért ütődötten hangzik), tehát technikai részletek rendesen; konkrétan a kvantumos dolgok körül folyik a kavarás, elég nagy lendülettel. Ilyenkor szokott lenni két elvárás: a lényeg valami eredeti ötlet legyen (itt, amennyire meg tudom ítélni, az), és az egész koncepció legyen ellentmondásmentes (szintén az). Mi lehet még?

Ja, igen, mondjuk hogy a végeredmény regényként is fogyasztható legyen; jelentem, ez is teljesül. Egan hihetően mutatja be a világot, sok aprósággal, háttérinfóval, visszaemlékezéssel, történelmi dolgokkal, estébé, estébé; jó dolog ez, na.

Viszont a könyv (mármost a magyar kiadás) szép színes borítója nem valami strapabíró.

Borító: 5 (elmegy)
Hangulat: 10 (emlegettem valamit korábban a mesterművekről; nos, igen)
Ára: hát, 798 Ft van ráírva, de nem művészet leértékelve megvenni

DOUGLAS ADAMS:

A LÉLEK HOSSZÚ, SÖTÉT TEADÉLUTÁNJA

N & N Könyvkiadó;

fordító: Kollárik Péter;

borító: Szigeti Sándor

Na, ez már legalább frissebb alkotás (mármost hogy 2000-ben jelent meg magyarul, nyomtatásban), ha jól emlékszem, a Möbius adta ki valamikor nyáron. Második rész szezényke; az első *Dirk Gently holisztikus nyomozóirodája* néven futott még elég régen (apropó, van neki most reprintje is, a GABO adta ki, pont mint az *Utikalauz* első három részének újranyomását, csak ennek már nézhető borítója is akad).

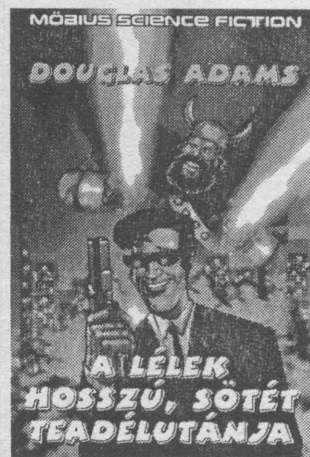
Az ott felbukkant Dirk 'minden mindennel összefügg' Gently most visszatér, még hozzá hogy legújabb, mégis máris néhai ügyfele halálát vizsgálja ki. Persze megint előjön egy csomó összekavarodó esemény, szerepet kap a sztoriban egy kólaautomata, a nem házhozszállító londoni pizzasütők, tiszta lepedők, kihalt éjjeli vasúti pályaudvarok, valami furcsa szerződés, meg a fél (vagy talán az egész) viking pantheon. A végén lesz egy hát-erre-nem-gondoltam-volna-mégis-minden-összevág magyarázat; az egész pedig jól fogyasztható stílusban van tálalva.

És mégis...

Az első rész súrolta a zsenialitás határát, ízlés dolga, hogy melyik oldalról. Ez itt most nem kimondottan sikerült (Adams bá'-nál ez a folytatáslaposodás egyébként az *Utikalauz*-sokológiánál is megfigyelhető); a fene tudja, miért nem, de nem. Valami elfogyott útközben.

Ettől persze még kellemes olvasmány.

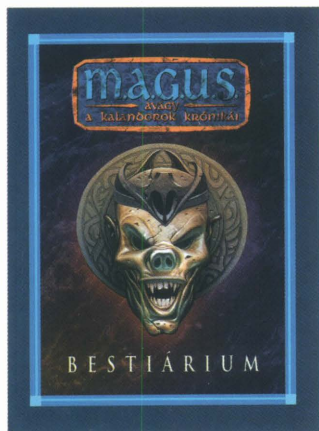
Borító: 6 (szép színes, pirosas & debil)
Hangulat: 7 (mint mondtam, kellemes)
Ára: 990 Ft (elég sok)



Wyquin
 dorloin@freemail.hu

KIADÓI TERVEK

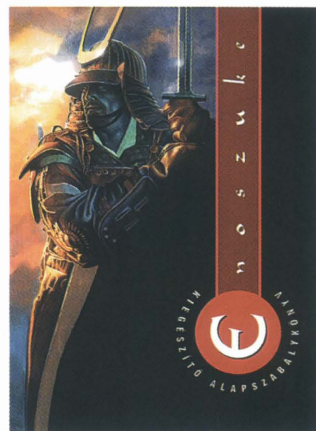
2001 első félévére



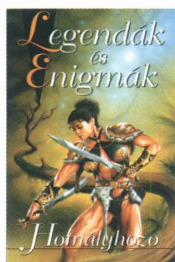
Bestiárium 3. kiadás
Ára: 2990 Ft



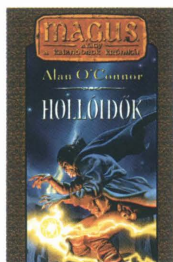
Első Törvénykönyv 2. kiadás
Ára: 2990 Ft



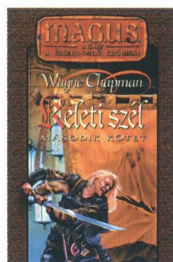
Enoszuken
Ára: 2990 Ft



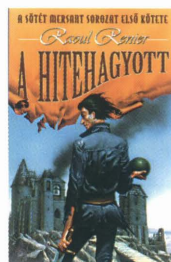
L&E. 8.
Homályhozó
Ára: 1090 Ft



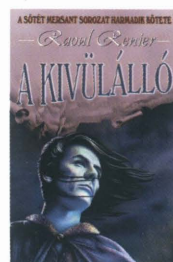
Alan O'Connor
Hollóidők
Ára: 1290 Ft



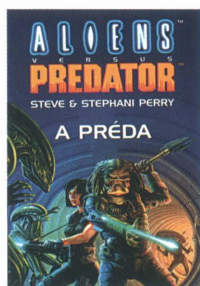
Wayne Chapman
Keleti Szél 2.
Ára: 1290 Ft



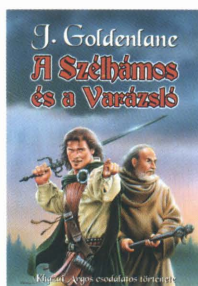
Raoul Renier
A Hitehagyott
Ára: 1090 Ft



Raoul Renier
A Kivülálló
Ára: 1190 Ft



Steve és Stephani Perry
Aliens vs. Predator:
A préda
Ára: 1090 Ft



J. Goldenlane
A Szélhámos és a Varázsló
Ára: 1290 Ft

Valhalla Páholy Könyvesbolt

FANTASY, SF ÉS SZEREPIJÁTÉK
SZAKÜZLET ÉS ANTIKVÁRIUM



BUDAPEST 1063, ANDRÁSSY ÚT 86.
A KISFÖLDALATTI KODÁLY KÖRÖNDI MEGÁLLÓJÁNÁL

Valhalla Páholy®

ISBN 963 9238 34 1

799Ft • 3 Euro



9 789639 238343

SZUKITS
KÖNYVEK