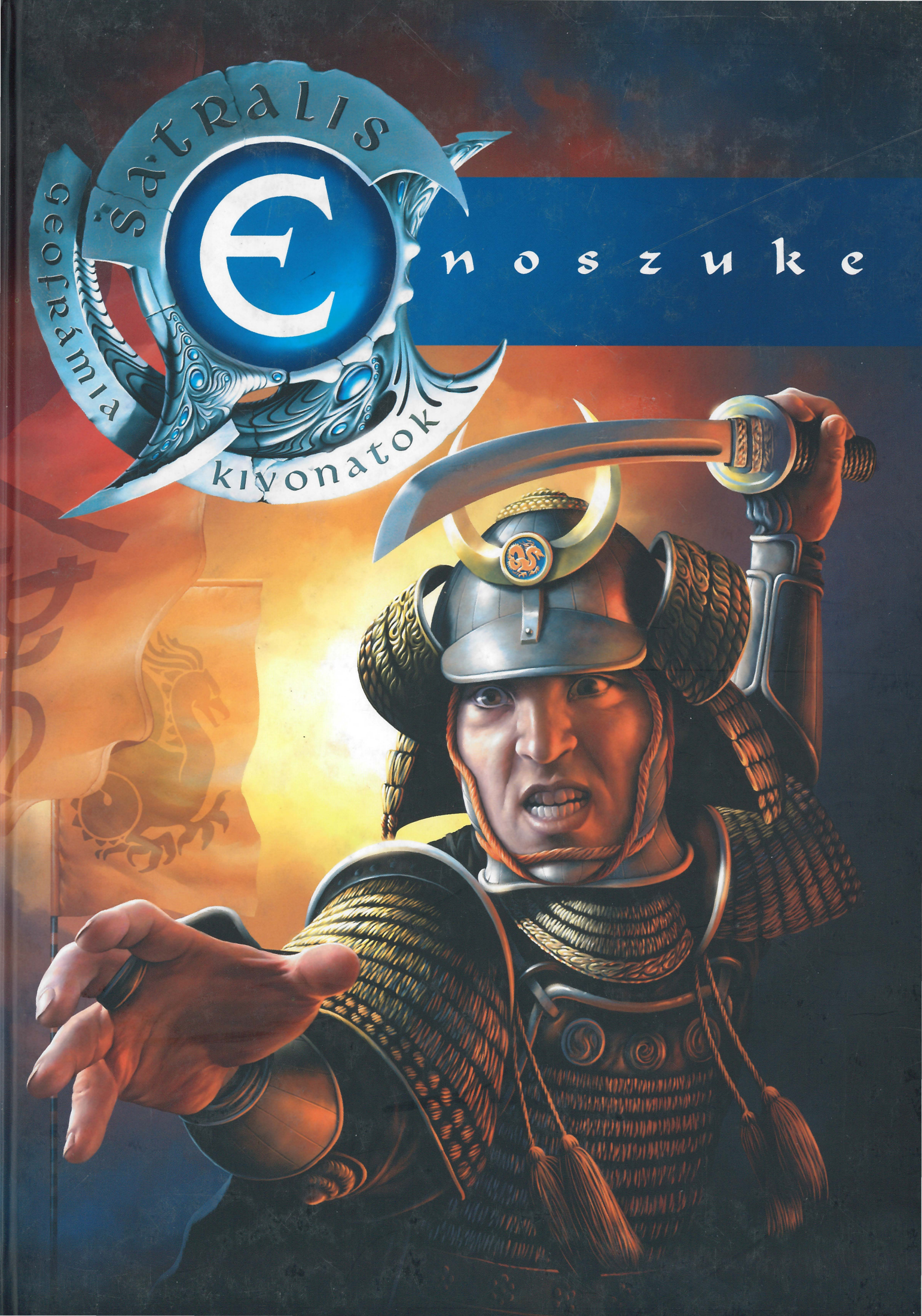
Satralis

geoframia

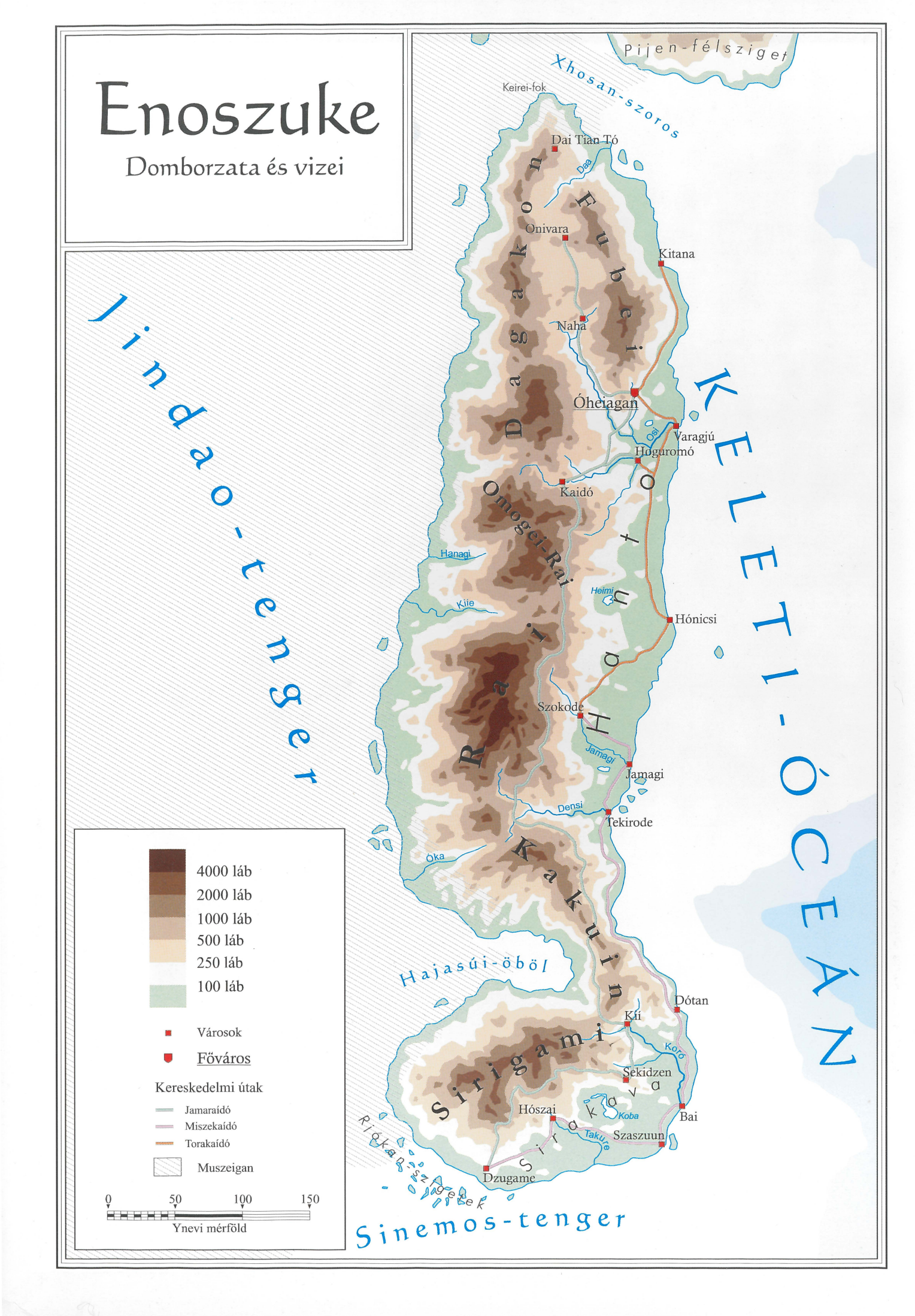
kivonatok

noszuke

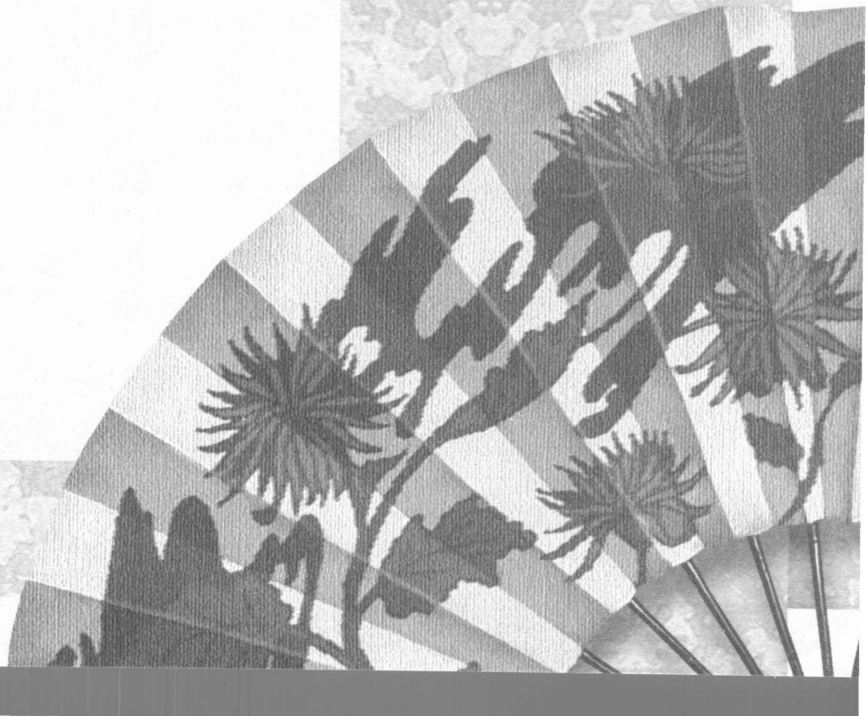


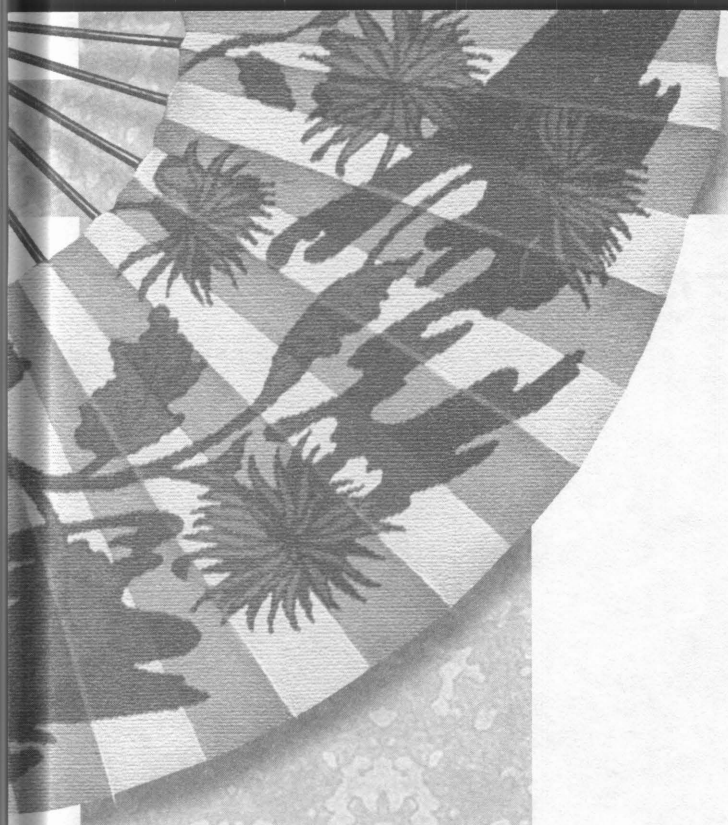
Enoszuke

Domborzata és vizei



Enoszuke

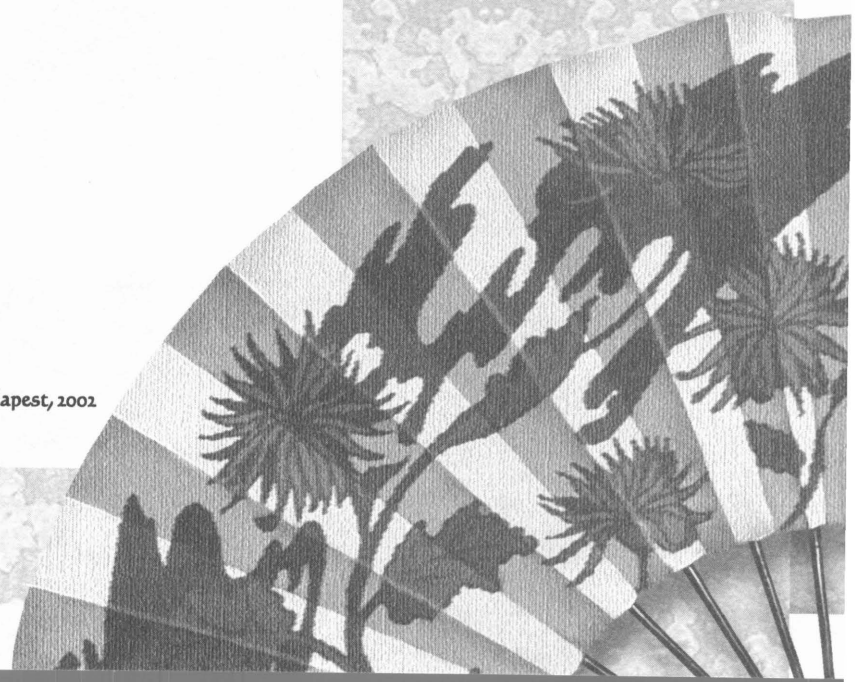




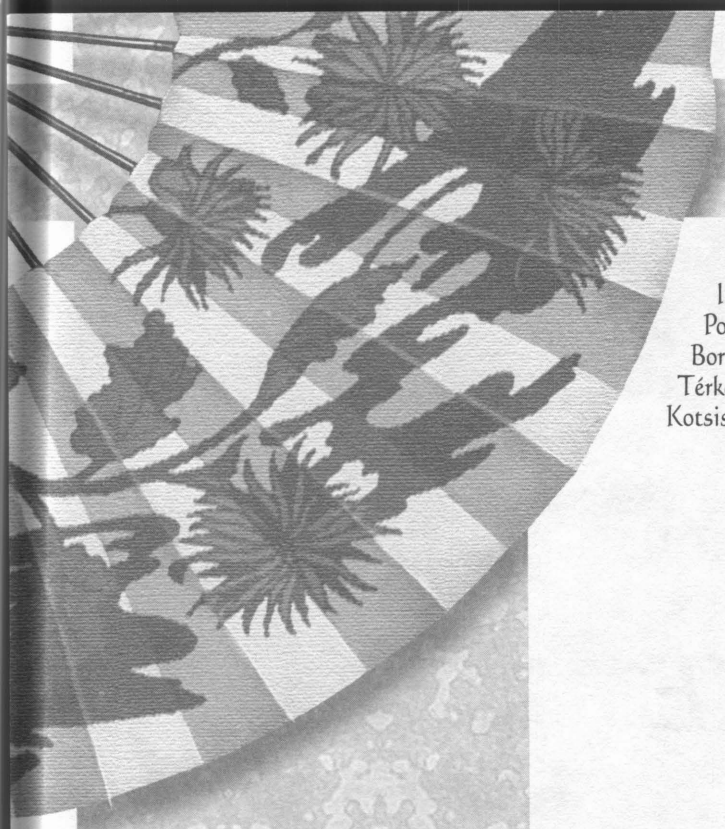
Geofrámia Kivonatok

Sorozatszerkesztő
Yardain

ENOSZUKE



Szürkecsuklyás Testvériség ✦ Budapest, 2002



© Járdán Csaba ('Yardain'), Tasnádi Ákos ('Thaur'), 2002
Illusztráció © Csernyi Tímea ('Tai'), Jantner János,
Pongráczné Bükkösy Beatrix ('Bride'), 2002
Borítófestmény © Jantner János, 2002
Térképek © Dományi Bálint ('Domoly'),
Kotsis Levente ('Beelze'), 2002

© Fekete Torony Könyvkiadó, 2002

Minden jog fenntartva, beleértve az egész vagy részletek bármilyen formában történő reprodukálásának jogát!

Korrektor: Dományi Bálint

www.szurkecsuklyas.hu
info@szurkecsuklyas.hu

TARTALOMJEGYZÉK

ELŐLJÁRÓ SZÓ 9

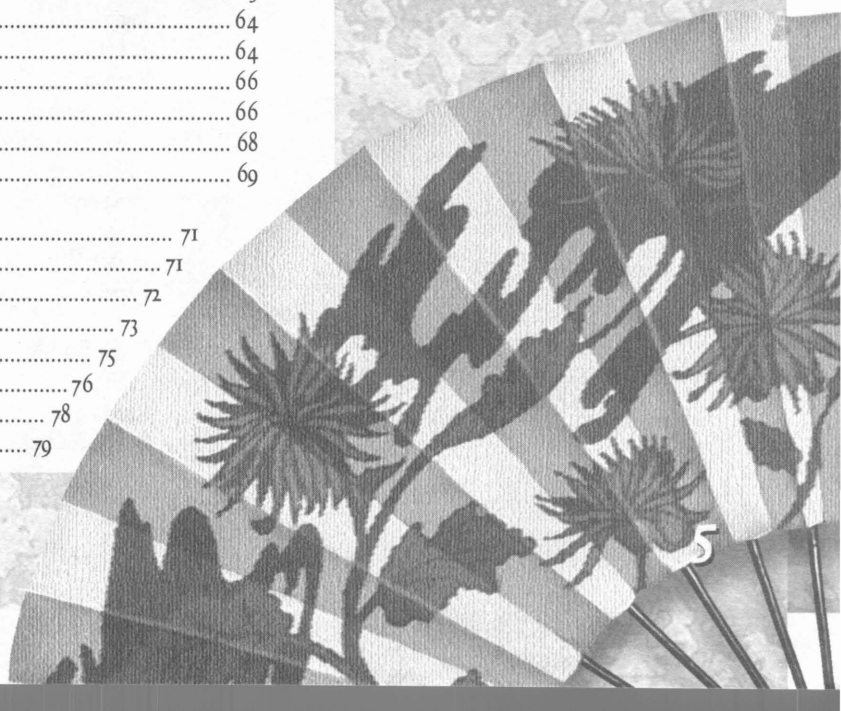
SZÉLBEN PORGŐ FALEVELEK 10

AZ ÉG ALATTI BIRODALOM 33
- Jellem 34
- Játszható fajok 34
- Geográfia 35

TÁRSADALOM 35
- Földbirtok 37
- Gazdaság 38
- Kereskedelem 39
- Főváros 40
- A császári közigazgatás rendszere 41
- Család 42
- Névadás 44
- Nyelv 44
- Kultúra 45
- A Lebegő Világ 46
- Öltözködés, divat 48
- Etikett 49
- Háború 53
- Szatudatori 54
- Riana-aték 55
- Ukkók 57
- Kronológia címszavakban 57

KLÁNOK 61
- Nem Rangbéli Klánok 61
- Kilencedik Rang Klánjai 62
- Nyolcadik Rang Klánjai 62
- Hetedik Rang Klánjai 63
- Hatodik Rang Klánjai 64
- Ötödik Rang Klánjai 64
- Negyedik Rang Klánjai 66
- Harmadik Rang Klánjai 66
- Második Rang Klánjai 68
- Első Rang Klánjai 69

KÉPZETTSÉGEK 71
- Harci képzettségek 71
  - Harc Bizonytalan Alapon 72
  - Iadzsai 73
  - Kardvívó-stílus 75
  - Kídzsai 76
  - Raígei 78
  - Úszás Páncélban 79



Bénító Ütés 79
Dzsjóhadzsai 81
U-dzsai 83
Szociális képzettségek 85
Dzsí 86
Teaszertartás 88
Daimai 90
Kalligráfia 93
Kertművészet 94
Elméleti képzettségek 97
Piktogrammok írása/olvasása 97
Archaikus niarei nyelv 99
Iharacu 100
Szóin-recitálás 102
Szaimindzsai 104

PSZI 106

A BIRODALOM KASZTJAI 109
A Nappali Világ 110
Deinin 110
Muszatasi 114
Az Árnyékvilág 122
Rau 122
Tatakó 126
Sinobi 131
A Rjúszúk Útja 137
Rjúszúk 142
Sinikucsi 143
Papok, kimikók 145
Kurodai papja 145
Ana-Amusi papnője 153
Mare-a papja 159
Kaoraku papja 164
A Megtartó papja 169
Rumatara követője 176
Heisók 182
Muszeigan-dzsi 183
Jamamusák 187
Jagai-dzsi 191
A Harc Útja 196
Kansin 196
Harcművész 200
Harcművészeti stílusok 201
Hjakusó-te 201
Jama-hó 204
O-dome-hó 207
Varázshasználók 210
Dzsusi 210

FEGYVEREK, VÉRTEK 214
Fegyverek 215
Kardok, tőrök, kések 217
Szálfegyverek 218

Zúzófegyverek 219
Botok 220
Dobófegyverek 221
Célzófegyverek 221
Különleges fegyverek 222
Fegyvertörés 225
Fegyvercsorbulás 226
Egyéb opcionális szabályok 226
Páncélok 227
Vértfajták 228
Kiegészítők 230
Egyéb páncélokra vonatkozó szabályok 232

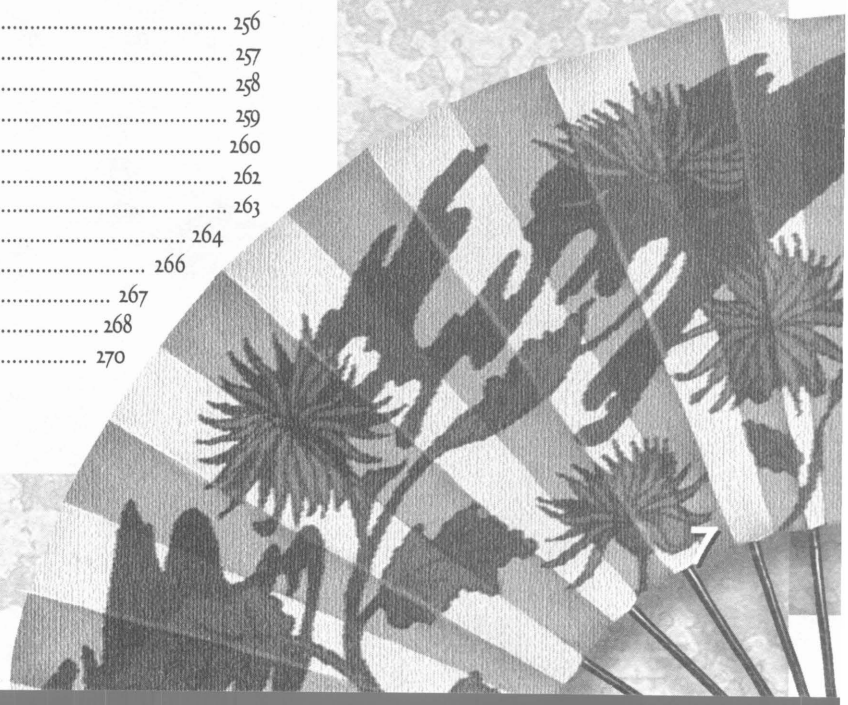
PÉNZ, FELSZERELÉS 233
Pénz 233
Jövedelmek 233
Tárgyak, felszerelés, szolgáltatások 234
Öltözködés 234
Élelmiszer, italok 235
Állatok 236
Lószerszám 236
Közlekedés 236
Szolgáltatások 236
A Lebegő Világ 237
Használati tárgyak 237
Kezdő felszerelés 238
Mértékegységek 239

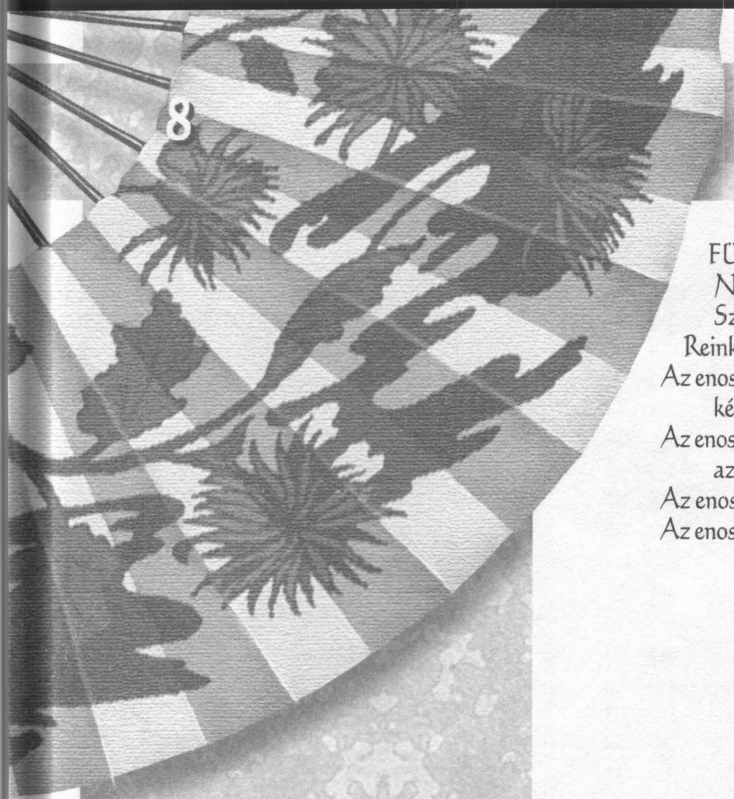
IDŐSZÁMÍTÁS 239
Naptár 239
Ünnepek 241

IRODALOMJEGYZÉK 244

KÖZNYELV 246
Szójegyzék 246
Fordulatok, kifejezések 254
Kiejtés 255

A MUSZEIGAN LÉNYEI 256
A Muszeigan Névtelenje 257
Boszoin-garabe 258
Curikanda-kamui 259
Ganoki 260
Hargai 262
Ivakosimpu 263
Nió 264
Oki 266
Szutunguru 267
Upaszrujanbeven-juk 268
Vaoro-pereneg 270





FÜGGELÉK 272
Névkreáló 272
Születési státusz táblázat 273
Reinkarnáció 274
Az enoszukei képzettségek a kétfokozatú rendszer szerint 274
Az enoszukei játéktechnikai kasztok az *Első Törvénykönyv* szerint 276
Az enoszukei fegyverek az *Első Törvénykönyv* szerint 281
Az enoszukei papi varázslatok indexe 282

Előljáró szó

Az Ynev képzeletszülte kontinensének birodalmait és országait bemutató sorozat nyitó darabját, a Geofrámia Kivonatok első kötetét tartod kezeid között, Tisztelt Olvasó. E könyv Enoszuke távoli, rejtelmes szigetére kalauzol; a kifinomult intrikák, roppant hatalmú császári hivatalnokok, évszázadok óta egymással rivalizáló Családok, fanatikus hűbéres-nemesek, sárkánnyal tetovált koponyájú papok, sötétben lopakodó orgyilkosok, vad harcos szerzetesek, színpompás pagodák, baljós, elhagyott romok, titkos tanítások, különleges ételek, mérgek és fegyverek földjére – ahol a Taidzsukiin hegység gerincétől nyugatra minden szárazulaton és tengervízen az iszonyatos, néven nevezhetetlen démoni jelenléttel terhes Köd az úr…

A kötetben leírtakhoz – Enoszuke társadalmi szerkezetéhez, a kulturális mintákhoz, kifejezésekhez, a történelemhez, nyelvhez – főképp Japán történelme, nyelve és kultúrája szolgált mintaként. Mindezzel csak az eredeti iránt érzett őszinte tiszteletünket és csodálatunkat szerettük volna kifejezni; minden általunk kitalált enoszukei esemény, személyiség, fogalom, illetve név esetleges egybeesése egy valóban létezővel vagy létezettel csupán a véletlen játéka, semmiféle párhuzam vonása nem állt szándékunkban. Ismételjük: a könyvben ábrázolt sziget egy kitalált világ része, nem pedig a történelmi Japán!

A kötet számos, Enoszuke elképzelt birodalmához alakított, ám valóban létező művekből származó (olykor szinte szó szerinti) idézetet és motívumot tartalmaz. A szerzők és műcímek teljes felsorolására sajnos nincs módunk, de illesse őket örök hála: a klasszikusoktól – a *Buddha, Arivara no Narihira, Hui Neng, Jamamotó Cunetomó, Macuó Basó, Muraszaki Sikibu, Szei Sónagon* etc. – a modernekig – *Fehér Judit, Ferenczy László, Ivaki Tosikó, J. D. Salinger, Jamadzsi Maszanori, James Clavell, Kazár Lajos, Kókubu Tamócu, Kuroszava Akira, L. Sz. Vasziljev, Louis Frédéric, Miklós Pál, Nakamura Matazó, Pető Tóth Károly, Satori Bhante, Schönau Beatrix, Stephen Turnbull, Szanjútei Encsó, Terebess Gábor, Tőkei Ferenc, Újvári Miklós, W. Hadanitzky* és így tovább…

Végül itt szeretnénk köszönetet mondani a M.A.G.U.S. szerepjáték megteremtőinek és szerzőinek: nélkülük nem készülhetett volna el ez a könyv sem, illetve zárva maradt volna sok olyan kapu, mely erre a különös, szép, borzongatóan izgalmas világra nyílik. Név szerint főhajtás *Borbás Istvánnak, Dacher Richárdnak, Galántai Jánosnak, Galántai Zoltánnak, Gáspár Andrásnak, Gáspár Péternek, Jakab Zsoltnak, Jeles Attilának, Kornya Zsoltnak, Kovács Adriánnak, Kun Józsefnek, Lakatos Péternek, Molnár Ákosnak, Novák Csanádnak, Nyulászi Zsoltnak, Oszlánszky Zsoltnak, Pálinkás Imrének, Sipos Józsefnek, Szalkai Lászlónak* és mindazoknak, akik akár a legparányibb módon is hozzájárultak e mindannyiunk által szeretett képzeletbeli valóság megszületéséhez.

Budapest, 2002. október 1.

Yardain





Szélben forgó falevelek

– …nevezett Enogai Watan herceg hivatali kötelességeit elhanyagolta, esküjét megszegte, fertelmes és sötét praktikáival az Eget és Földet gyalázva az Ég Alatti harmóniáját szörnyűségesen megzavarta. Ezért a Menny Fia, a Sárkánytrónus Ura, a Négy Égtáj Kiejthetetlen Nevű Fensége végtelen kegyelmében ezennel összes hivatali rangjától megfosztja, nevét nemlétezőnek nyilvánítja, családja és ősei nevét az Ég Alatti Nagy Törzskönyveiből törli. Őt magát, nemzetségét, minden rokonát, alantasát és szolgáját maradéktalanul száműzi tízezerszer tízezer évre, míg csak meg nem változik az Ég és a Föld, míg csak a Sárkánytrónus áll. Az Ég Alatti Legfőbb Uralkodója, a Fényességes Drágakő, a Legistenibb Sárga Császár nevében ellenjegyezte: Ho Kua Te hoan…

A széles arcú kikiáltó csak sorolta mély torokhangján a tanúskodó főurak nevét, címét és rangjait. A mellette ülő, rezzenéstelen tekintetű császári hivatalnok mellén a délutáni nap bearanyozta a birodalmi rangot jelző selyemnégyszöget.

A szemközt álló, kifinomultan egyszerű kékselyem ruhát viselő férfi udvariatlan módon az utolsó szótag elhangzása *előtt* hajolt meg, majd szó nélkül sarkon fordult, és eltűnt felegyenesedő kíséretének tarka ruhás, csillogó díszpáncélos sorai között. Vállig érő, egyenes szálú, kékesfekete haja a bal halántéknál belefont káprázatos gyönggyel együtt mint selyemköpenye kicsiny mása lobogott utána. A körben álló császári ezredek négyszögeiben leheletnyi moraj kélt ekkora pimaszság láttán.

❖

– Minden készen áll, Magasságos – dörmögte a félszemű, barázdált arcú, pikkelypáncélos szabados, és meghajolt. A magas, karcsú férfi aprót biccentett, de szemét nem vette le az éj sötétjében a parton parázsló szikrák százairól: az óriási tutajsereg fáklyáiról, melyeket ki-kioltott a szoroson átsüvítő keleti szél. A herceg – aki szokásos kékselyem öltözékén kívül semmit sem viselt, noha a hatalmas sátorban csupán fél tucat bronzlábú mécses lángja küzdött a kint már két *li* magas hótorlaszokat rakó metsző széllel – várt, talán csak egy általa észlelhető jelre figyelve, majd finoman jelzett bal kezével. A következő pillanatban százhuszonhárom remekmívű tőr emelkedett és csapott le, szívdobbanásnyi idő múlva pedig százhuszonhárom hollófekete hajú, aranybőrű szűz adta vissza lelkét az Égnek.

❖

„…ott állt ím a Császári Ős a Keirei-fokon, a Megérkezés Szikláján, arccal a Pijen-félszigetet felé, lába alatt kavargott és robajlott a Xhosan-szoros vize. Az Ég Fia pedig felemelte mindkét kezét, és fennszóval mondta:

– Igaztalanul bántak velem és népemmel; hűségemet hűtlenséggel, jóságomat gonoszsággal, becsületemet becstelenséggel viszonozták. Javaimat elorozták, házam népét sanyargatták, nekem életemre törtek. Az Ég által adományozott Erővel megátkozom ezért a Hitszegés Birodalmát, annak minden rendű-rangú lakóját, lett légyen az bár nemes vagy nemtelen: soha ne léphessen akár egy is közülük az Áldott Földre! Szintúgy megátkozom nemzetségemből mindazokat, legyenek bár nemesek vagy nemtelenek, akik Birodalmamat az Árulás Földjéért elhagyni merészelik! Legyen a tenger járhatatlan az ő számukra, ne hordja hajóikat hátán a tarajos hátú hullám! Ne leljenek utat rajta tévelygve, váljanak a vizekben lakozó szörnyű erők játékszerévé tízezerszer tízezer évig, míg nem szakad utódaim utódainak sora, míg az Enoszugai Ház fennáll!

Majd ősi, szent nyelven nagyhatalmú szavakat mondott, és ím! – sűrű homály szállt alá akkor a Jindao-tengerre, vastag fehér köd tompította a harsogó vizet. És akármerre néztek az

emberek, mindenütt ez tárult bámuló szemük elé. Attól a naptól fogva nem kötött ki hajó a Nyugati Császárságból, és nem is indult oda egy sem. Történt pedig mindez a Hito-korszak első évében, az Istenek Nélküli Hónap hatodik napján…"

[részlet az Enogaisókiból]

❖

„…Akkor a Név Nélküli egész nemzetségével, minden háznépével, vazallusával, szabadosával, összes szolgájával és jószágával, javait szekerekre rakodván a Hegybe Vágott Seben át a Hamupartra, majd onnan a Keleti Félszigetre vonult. Megérkezvén embereivel erős őrizet alatt nagy tutajokat ácsoltatott, több száz darabot. Mondják, egész erdőséget vágtak ki akkor. Az időtől fogva hívják ama vidéket Pi-jen, azaz Nefritszirt-félszigetnek, mivel a lecsupaszított sziklák nefritzölden ragyogtak a Jindao-tenger felcsapó vizében.

Majd a Száműzött egész népét a tutajokra rakva áthajózott a Xhosan-szoros haragvó hullámain, nagy veszteségeket szenvedve mind javaiban, mind embereiben, mivel a szokásosnál is zordabb volt abban az évben a tél. Aztán Ő, Aki Korábban A Csinhoang Tartományt Uraló Ház Feje Volt, kiállva a tengerpart fölé tornyosuló legmagasabb szirt csúcsára nagy erejű, iszonytató mágiát űzött, a bölcsek szerint több száz emberi lelket áldozva fel bizonyos irtózatos Hatalmaknak. Mivel pedig egyike volt Ő az Ég Alatti leghatalmasabbjainak, átka nyomán végeláthatatlan, áthatolhatatlan Köd szállt a tenger fölé. Mélyében szentségtelen, kárhozatos Kapuk nyíltak, melyek okádni kezdték a Káosz, a Halál, és az Iszonyat teremtményeit. Ama átkos órától kezdve járhatatlan a Jindao-tenger; és mindenki, aki végtelen elbizakodottságában vagy őrültségében hajóra mer szállni, nyomtalanul elvész a ködben, vagy válik a benne lakozó Félelem, Téboly és Kín játékszerévé. Szintúgy attól a naptól fogva zaklatják démonok és más nem-evilági szörnyek oly nagy számban a Császárság keleti partvidékét, megnehezítve a Menny Fiának szívét…"

[részlet a Paj Jün Fan Luból]

❖

– Mennyit? – kérdezte a hibátlan eleganciával öltözött főeunuch, miközben kissé előrehajolt, hogy ezzel is jelezze, milyen feszült figyelemmel várja az öreg katona válaszát. – Hány hadihajót küldött a mélyen tisztelt Po Ha Csien admirális a Ködbe? – Bár a halk kérdés a megfelelő formában volt feltéve, az udvaronc hangszíne és a körülötte lebegő szinte tapintható aura – a roppant erő és hatalom aurája – nyomasztó éllel ruházta fel.

– Harmincnégyet – hangzott a válasz. – Harmincnégy jó hajót, nagyra becsült császári biztos úr. Ebből az utolsó tíz négyfedélzetes Tengeri Sárkány volt. A legjobb katonáimmal. – Az öreg viharvert, kőből faragott arcán semmilyen érzelem nem látszott. Gyér őszes szakállú állát büszkén szegte előre, mélyen ülő, keskeny szemei szinte átdöfték a szemközti falat.

– Es? Mit jelentettek a bátor tengerészek hős elöljárójuknak?

– Semmit.

– Semmit? Tiszteletre méltó admirális úr, azt kell higgyem…

– Semmit – vágott közbe az öreg, az udvariasság legelemibb szabályait is felrúgva. Majd – a tanácskozás alatt most először – az udvaronc felé fordult. – Egy se tért vissza.

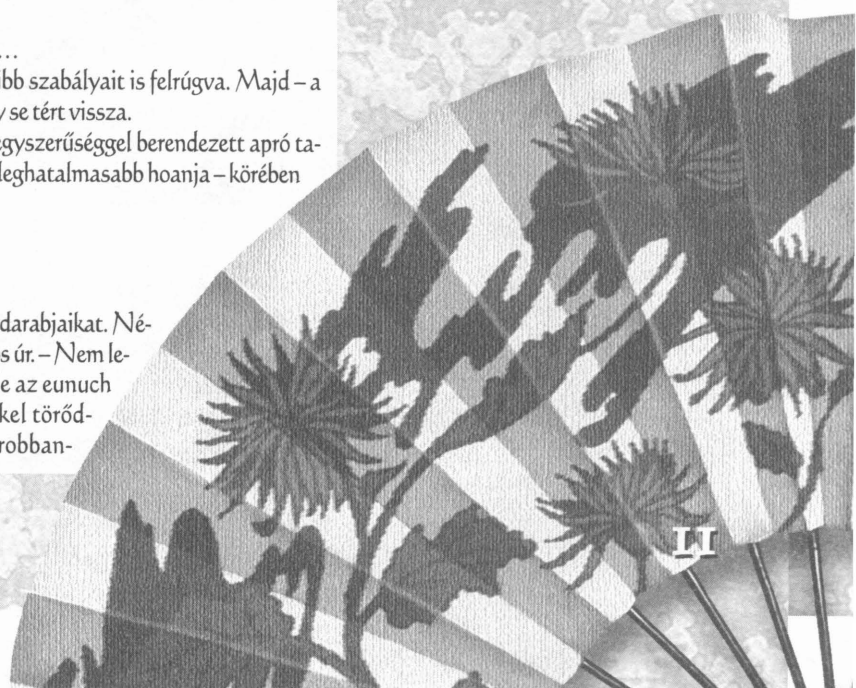
Még az eunuch szeme is megrebbent kissé, míg a nemes egyszerűséggel berendezett apró tanácsteremben tartózkodó többi férfi – a keleti partvidék kilenc leghatalmasabb hoanja – körében halk moraj kélt.

– Egy sem? – kérdezett vissza az eunuch.

– Hármat. Hármat partra vetett az áramlat.

– Talán a szerencsés túlélők…

– Csak hullák. Néhány hullát találtunk. Jobban mondva a darabjaikat. Néhány darabot a katonáimból, mélyen tisztelt miniszteri tanácsos úr. – Nem lehetett nem észrevenni az admirális szavaiban bujkáló dühöt, de az eunuch túl okos és tapasztalt volt ahhoz, hogy ilyen semmiségekkel törődjön, mikor az Ég Alatti világ megrendült, és egyre-másra robban-



nak ki a katasztrofális válságok a birodalomban. Fejét csöppnyit lehajtva néhány szívdobbanásnyi ideig némán ült, még egyszer átgondolva az átgondolandókat. Majd végigpillantva a balján ülő öreg katonán és a türelmetlenül mocorgó díszes öltözetű főurakon, megszólalt:

– Úgy. Ahogy azt a végtelen bölcsességű Tai Fang mester megmondta előre. Ez esetben ajánlatos volna…

E pillanatban kivágódott a terem faragott vörösfa ajtaja, és a belső testőrség halottsápadt, hátráló tagjai mögött megjelent egy alacsony, kopasz, derűs arckifejezésű emberke. A rajta lógó meghatározhatatlan színű, fertelmes állapotú öltözékre tapadt néhány száraz levél még a távolabb ülők számára is nyilvánvalóvá tette, hogy az újonnan jött az utóbbi néhány éjszakát a szabadban töltötte. Noha ők nem is érezték a szagát.

– Hoan urak… admirális…. Cö Ming, már megint túl sokat körülményeskedsz… fiaim, ne gyerekeskedjetek, vigyétek azokat a póznákat inkább az ajtó elé! – dünnyögte, miközben nyílegyenesen a császári biztos díszhelye felé tartott, és kínálás nélkül leült annak jobbján. Az alabárdos testőrség kétségbeesetten és tehetetlenül ácsorgó tagjait az udvaronc egy szemöldökrándítással küldte el, majd mintha mi sem történt volna fordult a koszos, rongyait rendezgető emberke felé:

– Isteni tökéletességű Tai Fang mester! Remélni sem mertem ekkora megtiszteltetést! Milyen kellemes meglepetés…

– Mondom, hogy túl sokat körülményeskedsz, Cö Ming. Rosszul állunk, mi, urak? Kár ezen most lovagolni, de hát én megmondtam előre… Na, mindegy. Szóval nem lehet.

– Mit nem lehet, végtelen bölcsességű Fang mest…

– Bezárni a Kapukat, amiket Watan nyitott.

– De hát… – Az eunuch most először bizonytalanodott el – Ön, mint a Névtelen Száműzött mestere, nyilván…

– Nem kell állandóan beleverni az orromat a saját szégyenembe! Tudom én azt anélkül is, hogy fölemlegetnéd – fortyant föl az emberke. – Hát persze. Watan a tanítványom volt. Méghozzá a legjobb! Bizony. Én – én viszont pocsék tanár voltam… – a kis ember arca elfacsarodott. Némán ült egy darabig, és a nagyhatalmú urak, a Császárság hoanjai meg sem pisszentek.

– Nem lehet. Tudod, Cö Ming, Watan mágiája – amennyire meg tudom ítélni, mert már régen külön utakon jár, és különben sem voltam ott – szóval, mint a kulcs, úgy működött. Mint egy zár. Kinyitott valamit, eltépte a Hatalmas Háló néhány szálát, és valami igazán nagyot szabadított ránk. Valami igen-igen nagyot. Vagy többet, merthogy Kapu több is van abban az átkos Ködben, az biztos. Ezt már emberfia be nem zárja. Még azok a szemfényvesztő csibészek, azok a kontár papok is hiába csinálják a hókuszpókuszaikat…

– De hát akkor… égi bölcsességű Tai Fang mester… mitévők legyünk?

❖

„…mert a nélkülözések ellenére is számosan voltak; jószágnak, egyéb javaknak bőviben. Az Ég Fia pedig érdemei szerint kinek-kinek birtokot és címet adományozott, hozzáillő ranggal és kísérettel. Birtokukba vették hát akkor mind a földet, hiszen senki sem lakta. Csupán a parton húzódott meg pár nyomorult halászfalu, melyek lakói boldogan fogadták urukként a hazát keresőket…"

(részlet az Enogaisókiból)

❖

A holdsarlós sisakot viselő parancsnok kijjebb ugratta lovát az ívből, és vaskesztyűs kezét felemelve üvöltötte az összegyűlt tömeg fölé:

– Figyeljetek rám, iszaposlábúak! Mától kezdve ez a föld, és mindenki, aki rajta él, a tiszteletreméltó és dicsőséges Ki Ta Család tulajdona! Hűbéruratok ettől fogva Csung Ki Ta méltóságos úr! Megértettétek? – A mintegy százötven, késekkel, furkósbotokkal és szigonyokkal

felfegyverkezett halász ellenségesen vizslatta a szemközt felsorakozott négytucatnyi pikkelypáncélos, lándzsás lovas alkotta félkört. Hirtelen nagy csend lett. A tömeg moraja elült, még a szél is elállt. Valahol hátul felsírt egy csecsemő. Majd az elöl álló férfiakat, asszonyokat és gyerekeket félretolva fiatal halász lépett ki a tömeg elé:

– Hogy-hogy hűbérurunk? Mi szabad halászok vagyunk!

A nyilak süvítése nem is hallatszott az újra feltámadó szélben, de a férfi legalább fél tucattól találva roskadt össze. A segítségére ugró két halász hasonlóan járt.

– Van még valakinek hozzáfűzni valója? – harsogta a vezér, miközben paripája nyihogva forgolódott alatta. – Azért. – Majd lovát megfordítva torokhangú kiáltással néhányszor belevágta sarkát annak véknyába, és kirobogott a viskók közül. Futtában hörrentette oda egyik alvezérének:

– Felgyújtani!

Testőrsége, valamint az osztag nagyobbik része késedelem nélkül csatlakozott hozzá. A tengerről fújó szél vadul csattogtatta fölöttük a Ki Ta Ház három krizantémmal ékes zászlaját, míg mögöttük belekapaszkodott az első nádkunyhó elharapódzó tüzébe.

❖

– Halászok, mi? – vicsorgott a behasadt rákozott páncélt viselő parancsnok, és véres nyálat köpött a földre – Mocskos kalózok, azok! Te pedig hogy lehettél ennyire ostoba, hogy nem tudtad megkülönböztetni a hálónyűvő barmokat ezektől az átkozott *la hauk*tól?!! – perdült a felderítők térdelő, sebes arcú tizedese felé. – Szégyent hozol rám és az egész egységre Hia nagyúr előtt! – Kezében a kimerültségtől és a dühtől reszketett az egyenes kard. Egy újabb katona rohant fel a harcosok szétnyíló sorai között az ösvényen, majd lihegve térdre vetette magát:

– Már a partnál vagyunk, de Lin szakasza eltűnt, és nálunk is sok a sebesült. És... és árnyék vetüljön nevemre, de két hajót láttunk kifutni az öbölből...

– Micsoda...?!? Engedtétek elmenekülni őket??! Az egész partvidéket riasztják! Kutyák!! – eltorzult arccal szökkent közelebb, és kardjának egy csapásával elválasztotta a hírhozó fejét a törzsétől. Majd lerázva a vért a pengéről rekedten sorolta:

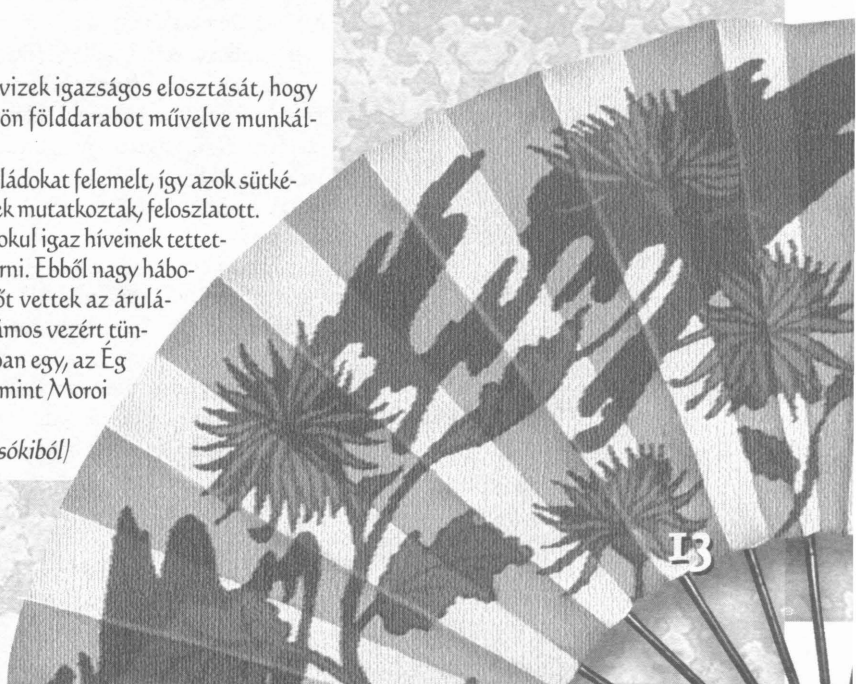
– Azonnal csengettyűs hírnök indul a táborba, jelentéstételre. Megmondja Tan zászlósúrnak, hogy komoly ellenállásba ütköztünk, veszteségeink vannak. És árnyék vetüljön nevemre, tudom, hogy nem teljesítettem a Ház iránti kötelességemet, de erősítést kérünk. Valamint bátorkodom javasolni, hogy három hajót küldjön a partok mentén délnek... Itt pedig rendet akarok egy kettősórán belül! Kao és Vu osztaga biztosítja a szárnyakat, Csen négy szakasszal még egyszer átfésüli a területet. Fegyvereket, élelmiszert a parton felhalmozni. Öljetek meg mindenkit, de nyelvet hagyjatok. Te – fordult ismét a tizedes felé – az embereiddel azonnal indulsz az erdőben délnek. Három nap múlva jelentést akarok – azzal komoran visszafordult a parti település lángoló házsorai felé.

❖

„...a Császári Ős pedig elrendelte a hegyek, földek és vizek igazságos elosztását, hogy senki ne szűköl̈ködjék, hogy még a legutolsó *hjakusó* is külön földdarabot művelve munkálkodhasson az Új Birodalom üdvén.

A Költözés alatt tanúsított erények miatt pedig egyes családokat felemelt, így azok sütkérezhettek kegyeiben; míg más *udzsi*kat, amelyek érdemtelennek mutatkoztak, feloszlatott. Ez utóbbiakból néhányan, akik kígyóként megbújva addig álnokul igaz híveinek tettették magukat, erre fellázadtak, nem átallva az Ég Fia életére törni. Ebből nagy háborúság keletkezett, de a Magasságos hűséges hívei végül erőt vettek az árulás on. A harcok során mutatott kiemelkedő bátorsága miatt számos vezért tüntettek ki. Így Kicsita no Kunimocsit, aki a kennosibai csatában egy, az Ég Fia életére törő támadást a saját élete árán hiúsított meg, valamint Moroi no Tokinaka és Sikedza Tadanara nagyurakat..."

[részlet az Enogaisókiból]





„…, akik kimagasló hadvezéri képességekről, valamint sziklaszilárd becsületről és hűségről téve tanúbizonyságot a Magasságos és a Birodalom ügyét a megfelelő módon szolgálták, ezért „a Birodalom Két Oszlopa" címmel ruháztatnak fel, valamint a Magasságos színe elé járulás jogával. Családjaik pedig rendre az Új Osztályozás szerinti Ötödik és Nyolcadik Rangba soroltatnak. E Birodalmi Rendelet hatályba lépése mától, azaz a Hito-korszak harmincnyolcadik évének ötödik, avagy Holdszemlélés havának tizennegyedik napjától kelteztetik.

Ellenjegyezte: Ou Csi Cu Ne miniszter, Legfőbb Személynök" – a kikiáltó összecsavarta a birodalmi színekkel ékes tekercset, és meghajolt a téren felsorakozott harcosok felé. Egyszerre hajolt meg vele az a tízegynéhány magas rangú hivatalnok is, akik az uralkodói pátens hivatalos kíséretét adták. A meghajlásra természetesen meghajlás volt a válasz: a szemben álló két vezér, valamint a díszkíséretként felsorakozott ötven-ötven katona – válogatottan ékes ruhákban és fegyverekkel – szintén illő módon hajtotta meg derekát, és úgy is maradt.

A baloldali fiatal férfi csinos arcán a mosoly halvány árnyéka látszott csupán, pedig nagyon is volt miért örvendeznie. Tudta jól, az uralkodói elismerésen túl az előtte takarosan felhalmozott kis piramisban, melyet a csatákban általa legyőzött ellenséges vezérek fejeiből raktak, benne van Családja ősi riválisának, az Ó Ha Klán vezetőinek feje is.

A mellette jobbról álló középkorú férfi arcvonásait ezzel szemben majd' szétvetette a büszkeség. Nem is csoda, hiszen egyszerű paraszti származék létére íme mérhetetlen kegyekben részesült, és ráadásul főrangúként távozik a Semmibe, ha eljön annak az ideje! Csakúgy, mint utódainak utódai az idők végezetéig. – De kár is ezen töprengeni, hiszen korántsincs még vége! Mennyi lehetőség, micsoda gazdagság, vagyon, jólét, nők – micsoda harcok várnak még rá!… Legszívesebben üvöltött volna a boldogságtól.

A díszkíséretek közepén a szél büszkén lengette a Mo Loi Ház kócsagos régi, és a Si Ke Ház liliomos-teknősbékás új zászlaját.

❖

„…Hito-korszak negyvenötödik évében, a harmadik, avagy Virágok hónapjának tizennyolcadik napján Watara-Icsi néven trónra lépve felvette a „tennó" – azaz „isteni uralkodó" – címet, és lett házának, az Enoszugai Háznak első, égi eredetű Császára. Ezen örvendetes naptól számítják a hozzáértő bölcsek az Unesi-korszak beköszöntét. Az Első Tennó dinasztiája megszámlálhatatlan sok…"

(részlet az Enogaisókiból)

❖

Az orka a sziget majdan Hajasúnak nevezett részének legdélebbi sziklái mellett úszott el, csak néhány *kjaku*nyira a parton megtörő hullámoktól. Sebhelyekkel borított bőrű, meglett hím volt, a falka vezére. Csillogó fekete és fehér foltokkal ékes, áramvonalas teste csak úgy repült a hullámok között, fennen hirdetve minden élő és élettelen előtt, hogy a kardszárnyú delfin, a Felszíni Vizek ura és parancsolója járja birtokát – aki néha még a Mélység Teremtményeit is meghátrálásra készteti. Mögötte ott suhant az egész falka: a jó tucatnyi felnőtt hím közrefogva a teheneket és borjakat.

A vezérhím kiváltott a sodró meleg víztömegből, majd északnyugatnak vette az irányt. Tudta, hogy a hideg- és melegáramlatok határán bőségben nyüzsög a hal, és ő mindig gondot viselt az övéire, jó vezér volt.

Néhány óra kényelmes úszás után megérezte bőrén a változást: a hidegáramlat ízét – és valami mást. Az eddig ragyogóan derült, napfényes, sirályrikoltásos felszín beborult, valahogy elhallgattak a hangok. És a víz – a víz furcsa íze egyre erősödött. A hullámok teteje átlátszatlan, sűrű ködöket nyaldosott, a vártnál jóval kevesebb hal úszott mindenfelé. A vezérhím nyugtalanul kiugrott a vízből – de nem csobbant vissza. A levegőben lebegve meglepetten fújt egyet, de torz, fájdalmas bőgés csak akkor tört fel belőle, mikor az első hosszú, vérzuhatagos

szakadék megnyílt az oldalán. Haláltusája egybeolvadt a többiek bőgésével, a vízből robajló és csapkodó hanggal kiemelkedő hatalmas testek kétségbeesett vergődésének zajával; s a furcsa, vak csattanásokkal, melyek nyomán többméteres, vért záporozó vágatok nyíltak a feketefehér testeken.

Kéttucat szívdobbanás múlva csak szétroncsolt maradékok lebegtek az émelyítően megsűrűsödött vízben, várva a dögevőket.

De a cápák nem jöttek.

❖

„...Történt pedig, hogy az ezók fölötte nagy számban összegyűltek a Birodalom déli részein. Akkor Nukite no Jaszuhira, a Nukite udzsi feje császári felhatalmazással sereget gyűjtött ellenük, hiszen akkoriban a Nukite Klán területe feküdt legközelebb a barbárokéhoz. Vele együtt vonultak harcba szövetségesei és a többi nagy déli udzsik hadai is mind, oly hatalmas és pompázatos sereget alkotva, hogy még a démonok amatui is futva menekültek előlük.

Az elővéd harmincezer emberét pedig Nukite no Maszahira, Jaszuhira nagyúr második fia vezette. Seregének előőrsei a Fuvolaszó havának ötödik napján barbár hadat jelentettek, mely a síkon előttük harcra készen várakozott. Megszámlálhatatlanul sokan voltak az ezók, és harcosaik sorát nagy erejű varázstudók, valamint barbár hitük papjai is számosan erősítették. Maszahira nagyúr erről értesülve rögtön futárokat küldött atyjaurához, majd védelmi állásokat foglalt el, hogy bevárja a főseregét..."

[részlet a Szuva monogatariból]

❖

A magas, tetovált karú nő kiviharzott az ajtónyíláson. A bentmaradtak néma csendben ültek percekig, még akkor is, mikor a távozó vörös köpenyének lángja már rég kilobbant a tisztás túlsó szélének mélyzöld bokrai között. Egy pisszenés, egy sóhajtás sem hallatszott. Csak az erdő szokásos neszei: könnyű mozgás a fák magasában, tücsökciripelés, méhdöngicsélés. A különféle virágok illatától balzsamos szellő utat talált az évszázados fahasábokból rakott tanácshely belsejébe, a kinti csábító meleg üzenetét csempészve a Döntések Helyének racionális hűvösébe.

– A Karrá'Doir'cha-nak igaza van – szólalt meg halkan a középkorú, bronzbőrű mellkasán türkizköves nyakláncot viselő férfi – A vérért vérrel kell fizetni.

– Sri'tavain! Úgy legyen! – mormolták illemtudóan a többiek.

– De fontoljátok meg jól, Ókarrá-vín! Csak az oktalan Vastagbőrű rohan vaksin a végzetébe. Az idegenek száma, mint a hangyáké...

– Veled vannak mind a keleti nemzetségek! – szólt égő szemmel a balján ülő fiatal férfi, akinek térdére fektetett meztelen pengéjén és felsőteste díszítésén látszott, hogy a nagy tengerparti törzseket képviseli.

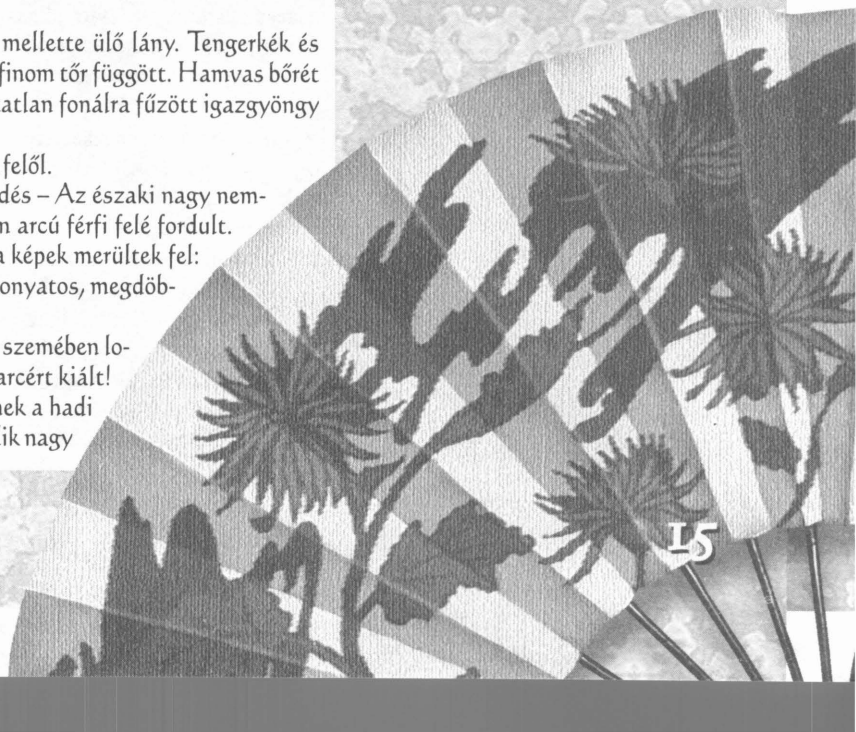
– És a déliek, meg a hegyvidékiek is! – folytatta a mellette ülő lány. Tengerkék és gyöngyházszínű, dúsan díszített paleuja derekán kicsiny, finom tőr függött. Hamvas bőrét és kebleinek tökéletes ívét a nyakában lógó, szinte láthatatlan fonálra fűzött igazgyöngy emelte ki.

– Úgy van!... Igazat szól!... – jött a helyeslés többek felől.

– De hol vannak az északiak?... – halkan szólt a kérdés – Az északi nagy nemzetségek?... – minden tekintet a kérdező, egy rezzenetlen arcú férfi felé fordult. Minden száj néma maradt, minden elmében ugyanazok a képek merültek fel: halottsápadt, vérző nők és gyerekek; komor férfiarcok; iszonyatos, megdöbbentő hírek – menekülők.

– Az ő vérük, – szólt a gyöngynyakékes lány, akinek a szemében lobogó belső tűz már arcát is átvilágította – az ő lelkük is harcért kiált!

– Legyen – vette át a szót a türkizköves férfi – Jöjjenek a hadi főnökök! Készüljenek a harcosok! A mától számított tizedik nagy



apály idején haditanácsot ülünk a Magasan Járók hosszúházában. Az északi vágottszemű gyilkosok most megtapasztalják, mi a háború!

– Sri'tavain! – hallatszott mindenfelől, majd a küldöttek sorra felálltak, és tiszteletteljes meghajlás után kiléptek a Tanács Helyének dúsan faragott ajtónyílásán. Csak két ember maradt ülve a hűvös homokon: a Törzsek Főnöke, és egy szikár, száraz testű öregember, aki eddig meg sem szólalt.

A főnök hosszas hallgatás után, láthatóan vívódva fordult az öreg felé:

– Karrá'Du-i-an, életet hoz nekünk ez a harc, vagy csak halált…?

– Ó, Rí, ezt magad is jól tudod, hisz bölcsességed az, ami fölénk emel…– az öreg beszéd közben felrebbenő keze nyomán háncsköpenye alól elővillant többsoros, hihetetlen tisztaságú drágakövekből összefűzött nyaklánca – Halált, hát persze hogy halált hoz nekünk ez a háború, te király… Hiába a bátor harcosok… hiába a Titkos Tudás… hiába, hogy a Szellemekkel Szólók szerint velünk az Erők – az északi ördögök rengetegen vannak, kegyetlenebbek a Nagy Víz cápáinál, és hatalmas, sötét Erők segítik őket. …Végül mégis győzni fogunk… Tovább fog élni a Nép… Tovább, mert vérünk elkeveredik majd az övékével, és jövendő utódaikban benne élünk mi is. Tovább, mert a Titkos Tudást összegyűjtjük, és nagy igékkel védett menedékekbe rejtjük a hegyek szívében – és amíg a tudásunk él, élünk mi is. Tovább, mert néhány törzs már most megközelíthetetlen, vad helyekre rejtőzött előlük, ahogy a Csillagszámlálók és a Tajték Fiai… Érted, király?… Nem győzhetnek.

❖

„Joi Me Ta úrnak

Kitűnő, ám balszerencsés barátom, Josze!

Megígértem volt, hogy legjobb képességem szerint tudósítalak a hadjárat eseményeiről. Halld hát a híreket, és okulj, ha már holmi vadászbalesetre hivatkozva ágyadban heverészel! (Bár meg kell adni, zuhanásod íve igen kecses és elegáns volt. Tudomásom szerint előtted még soha senki nem próbált elejteni vadkant ilyen különös technikával…)

Több mint másfél hónapja nyomul előre seregünk dél felé, úttalan utakon, nyaktörő hegyi hágókon át. A táborban azt suttogják, hogy meglehetősen közel vagyunk már a barbár területek szívéhez. Egyébiránt a vidék gyönyörű: fenséges hegyek, buja növényzet, sűrű erdők. Mindenütt tarka tollú madarak, különös állatok, rengeteg vad – már megbocsáss, de kiváló vadászterep!

A hegyek és a távolból idelátszó tenger látványa sokszor oly festői, hogy nincs költemény, mely híven tükrözhetné. (Az urakkal rögtönöztünk is egy röpke költői versenyt a minap, miközben egy különösen kellemetlen szakaszon keltünk át. Noha mindenkinek jócskán kijutott a fáradalmakból, a vidék oly szép volt, hogy szinte önkéntelenül kezdtünk verselni. Képzeld, mintha még azt a tompa Vei Cut is megragadta volna a pillanat varázsa!)

És az időjárás! Az istenek ugyancsak kegyelhetik ezt a vidéket. Még itt, a hatalmas hegyek között sincs szükség különösebben hideg ellen védő ruházatra; a lenti, mélyebben fekvő részeken pedig egyenesen fullasztó a meleg! Híre-hamva sincs a télnek, havat is csak akkor látunk, ha a fellegekbe magasodó szirtek csúcsaira tekintünk.

Most pedig az ezókról. Megtermett, aranybőrű emberek. Bő, lobogó ruhákban járnak, de felül gyakran meztelenek. Még a nők is. Nyelvük nagyon különös, és sokszor taszítóan idegen, a tarka erdei madarakéra emlékeztető hangokat használ. Városhoz hasonlító települést nem emelnek, legfeljebb nagy, két-háromszáz házból álló falvakat. Külső védműveik nincsenek, lakhelyeiket pedig kizárólag fából építik. Egyrészt az időjárás miatt, másrészt mert ezen a vidéken gyakori, hogy megmozdul a föld. Senki nem tudja ennek okát. Az elfogott barbárok szerint egy gonosz démon vagy szellem áll így bosszút azokon, akik a területére lépnek, vagy valami más módon megsértik őt. Már mi is megtapasztaltuk ezt a dolgot két ízben, de szerencsére ijedtségen és kis kavarodáson kívül más nem történt. Igaz, csak enyhén rengett lábunk alatt a föld. (Leginkább ahhoz hasonlított, mint mikor a régi szép időkben kissé felöntve a garatra, egymás és a virágszálak vállaira támaszkodva hazafelé tartottunk valamelyik nevesebb Zöld Házból.) A papok szerint nincs okunk aggodalomra – de azért bemutattak egy-egy engesztelő áldozatot az Égnek.

Harci dicsőségről nem nagyon számolhatok be. Kisebb összecsapások a barbárokkal, rö-

vid adok-kapok. Kevés emberrel, általában lesből támadnak. Nyilván várnak főerőik bevetésével, míg valamilyen számukra kedvező terepre nem érünk. A rajtaütéseik ennek ellenére eleinte komoly veszteségeket és zűrzavart tudtak okozni, de aztán – hogy a vén, pökhendi Kiu Fangot leváltotta a méltóságos Fővezér Úr, és helyére második fiát tette – Ma nagyúr rohamosztagai, meg jobbkezének, az egyébként nem különösebben rokonszenves Tö Linek a Némái hamar elejét vették az orvtámadásoknak.

Különben a barbárok minden körülmények között vitézül küzdenek, akár jókora túlerővel szemben is. Ha többen volnának, és egy kicsit civilizáltabbak lennének, még talán meghátrálásra is késztethetnének bennünket! – De, persze, nem azok.

A varázstudóikkal még nem találkoztunk – és ez szerencse, ha hinni lehet a háború első napjaiban szárnyra kelt híresztelésseknek. Bár szerintem ez esetben sem lenne semmi baj, hiszen velünk vannak a tennó Személyes Megbízottai, és előttük bizonyosan leomlik minden akadály. (Mindenki szűkszavú és komor lesz az Éjköpenyesek jelenlétében. Általában engem is elfog valami furcsa, kényelmetlen érzés. Te még nem érezted ezt...?)

Még egy érdekesség az ezók harcmodorával kapcsolatban: az előőrseink a minap kisebb csetepatéba keveredtek. Mikor a helyszínre értem az egységemmel, már csak egy barbár állt, két kézzel szorítva hosszú, görbe kardját, és körülötte halomban feküdtek a katonáink. Egy seb sem volt rajta; és különös, bő alsóruhája még csak el sem szakadt. Az arcán pedig valami furcsa kifejezés ült, mintha... kőbe vésték volna. Először mágiára gyanakodtam, de Cu Oan, a papom, rázta a fejét. Ráküldtem egy szakaszt – ő pedig pillanatok alatt felaprította őket! Egy egész szakaszt! Nem látszott semmi más, csak az, hogy a katonák körbefogják, rárontanak, ő pedig kisiklik a körből, miközben dőlnek körülötte az emberek. Sosem sújtott kétszer ugyanarra a célra! Olyan volt, mint a víz – nem lehetett megmarkolni, de mindent körbefolyt.

Megpróbáltam élve elfogatni, de a hálóvetőket még azelőtt levágta, hogy kibonthatták volna az eszközeiket. Pedig lándzsások védték őket!

Aztán persze lenyilaztattam, de őseimre mondom, soha nem láttam még harcost ilyen csodálatosan küzdeni! Emberfelettien gyors volt, és káprázatosan ügyes.

Illő módon eltemettettem, megparancsolva összes katonámnak, hogy feje előtt nyilvánítsa ki tiszteletét.

Attól tartok, most be kell fejeznem, hisz gyertyám utolsó könnyeit hullatja, és nemsokára hajnalodik. Remélem, válaszodban részletesen tudósítasz az otthoni hírekről!

Kegyeljen az Ég! És ne játssz túl sokat azzal a csintalan Mej-mejjel, meg az ennivaló Jin-jinggel, mert teljesen elvonják az erőt a gyógyulásodtól! (A játékról jut eszembe, a táborban már szinte minden úrnak van ezó rabszolgája vagy ágyasa. Az enyémet Lia-na-Lannának hívják – illetve emberi módon talán így lehetne kiejteni a nevét. Nagyon helyeske – de erről majd legközelebb.)

Üdvözöl barátod

Min Te Va

Kelt a Két Bivaly-hágótól délre, a Birodalom 114. évében, az Édes Szél havának negyedik napján."

(szakadozott tekercs az Ariteva Klán okirattárából)



„...míg a szembenálló felek nagyhatalmú varázstudói mágikus párbajaikat vívták, és miközben a papok buzgón kérték az összes nagy és kis istenek segítségét, kilovagolt a sereg színe elé sötétpej lován egy harcos; származásra nemes, kinézetre büszke és félelmetes. Szilvakék köpeny fedte remekbe készült hajnalszín páncélját, fején szarvas sisakot és rémítő hargai-maszkot viselt. Sötétlila nadrágja szárát bakurutobőr harci saruja szíjai szorították le. Vállát övezte karcsú íja, hátán keresztben másfélöles taitót, övén taisit, nyerge mellett sokszín-szalagos puzdrát hordott. Köpenyét és övébe szúrt legyezőjét tekergő százlábút ábrázoló mon díszítette.

Bátran odalovagolt az ezók sorai elé, és imígyen szólt:



– Az én nevem Szuva no Erihode no Kezava no Nakadzsuró. Apám a tennó Baloldali Kapuőrségének tisztje, magam a Kezavák ősi családjának vagyok örököse. Bár hőstetteket számolatlanul nem vittem még véghez, és személyem értéktelen, azért tisztelettel megkérdezem: van-é közöttetek olyan, aki megmérkőzik velem íj és kard által!

Ekkor az ezók seregéből előléptetett egy lovas; jobb kezében szorította kétöles íját, bal keze csípője ékes fegyverszíján nyugodott. Sötétzöld lakkpáncélt viselt sáfrányszín ruházata fölött. Fejét rákozott nyakvédős remek sisak védte. A barbár lovag a következőképp válaszolt:

– Az én nevem Riutararoe no Miitara. Apám az Ogarima beavatottja, a Du-i-an parancsszava alatt. Bár hőstetteket számolatlanul nem vittem még véghez, és személyem értéktelen, tisztelettel elfogadom a kihívást.

Akkor a két bátor harcos lovát megfordítva középről kétszáz lépésnyire távolodott, majd szembefordulva hirtelen a másiknak rontott. Számos hosszú nyilat irányoztak mindketten ellenfelük felé, míg végül páncéljaik sólyomtollas vesszőktől sűrűn teletűzdeltettek. Aztán kirántották kardjaikat, és egymás mellett elrobogva vágásokat tettek. Bár az ezó harcos már az első futamodásnál súlyos sebet kapott, utolsó erejét összeszedve a következő rohamnál a Kezavák örökösét halálosan megsebezte. Így egyszerre buktak a porba, ahonnan fel sem kelt többé egyikük sem. Ekképp növelte mindkettő családja becsületét, és halt hősi halált.

Mindezek után az ezók seregéből előléptetett egy harcos. Kinézetre nemes…"

[részlet a Szuva monogatariból]

❖

Iszonytató dördülések rázták meg a domboldalt, és a nyomukban nyíló három tűzgömb egyszerűen eltüntette a század közepét. Föld, égett testrészek, formátlanná vált páncéldarabok repültek szerteszét. Rémült lovak nyihogtak, emberi üvöltés harsant. A kiégett agyagfoltokról füstölögve párolgott el a folyamatosan zuhogó eső. Elnyílt szájak, villogó kardok, botladozó rohanás. Halált hozó surrogással nyílzápor csapott le; nyomában ágaskodó lovak, nehézpáncélos harcosok, hosszú lándzsás gyalogosok, festett testű déliek dőltek a sárba. A szemközti domb oldalában rezzenetlenül várt az a tucatnyi, kivont hosszúkardos harcos, kiknek gyűrűjében a három fahéncsköpenyes férfi állt. A hármak meredten bámulták ugyan a velük szemben felfejlődő sorokat, de szemük máshová, befelé figyelt. A halálos erőfeszítés transzát csak ujjaik villámgyors mozgása ellenpontozta, ahogy szétnyitott köpenyük alól kivillanó, szemkápráztató melldíszük köveit rendezték át- meg át. A szemközti magaslatról újabb két osztag indult öngyilkos rohamra.

❖

A könnyű vállsebbel – furcsa, tollakkal borított, faragott nyelű lándzsát forgatott az előző vadember – még vígan harcolt volna tovább, de az az ütés…! Valamit megroppantott benne. Egyszerűen nem tudott hirtelen mozdulni utána; könnyű, mégis halálos fáradtság fogta el… Az istenekre, a puszta kezével csinálta! A kezével, a raimaki-dón keresztül! Olyan gyerekképű suhancnak látszott, még sajnálta is, mikor nekihuzakodott, hogy levágja. Nyilván a mögötte álló nőt védte… Suhogó hang hallatszott, nyílvessző-zápor zuhogott tőle néhány ölnyire – tompa hanggal vágódva az elesettek testébe, felfröcskölve a jó illatú füvet, fémesen koppanva a szerteszórt fegyvereken és páncélokon. – … A Kiu Klán íjászai… Hiába mondtuk Lai úrnak, hogy alaposabb kiképzésre van szükségük… Kárba veszett erőfeszítés… még célozni sem tudnak… – A csata már jóval távolabb folyt tőle, semhogy akár az eltévedt vesszők is komolyan árthassanak a harcolóknak. Elnézte a táncot: a félmeztelen barbárok furcsa testfestését, szokatlan, szabálytalan verekedési stílusát, idegen fegyvereit; az övéi villogó egyenes kardját, a lakkozott páncélokat, a harci maszkok rémítő vicsorgását. Ezek itt a Lao Han Ház sárga-fekete színeit viselték, a saját embereitől még sebesülését megelőzően elsodródott. És olvadoztak. Határozottan olvadozott az egység, a sárgán csíkos fekete zászlók sorra buktak a földre. Dőltek persze a

déliek is, mégis, a végén állva csak néhány ezó harcos maradt – köztük legalább két nő! És némelyiknél nem is volt fegyver…

A segédtisztben hirtelen tudatosodott a törés, és ettől valószínűtlen élességgel, gyomorforgató erővel érezte át az élet szépségét. Egész mostanáig a bevett módon folyt a csata: a barbárok kis, lesből támadó csoportjai veszett dühvel törtek elő a fák közül, elpusztítottak egy-egy osztagot, tomboltak a szétvert századok között, míg az odavágtató erősítés nehézpáncélos muszatasii le nem vágták őket az utolsó emberig. Ahogy szinte hagyománnyá vált már ez a hadjárat során. Az ezók bele-belemartak ugyan a seregbe, hullottak az emberek mind a két oldalon, de a hadoszlopok megállíthatatlanul nyomultak tovább.

Ám most, ebben az átkos völgyben minden megváltozott. Most az életükért harcoltak… még az Éjköpenyesek is.

– Rjódzsi, ez a szolga nem hajolt meg előttem! Azonnal vágd le a fejét!

– Árnyék vetüljön nevemre, de nem tehetem, kisuram.

– Miért? Apámuram azt mondta, mindenkinek meg kell adni a rangjának kijáró tiszteletet. Vágd le a fejét!

– Látod, kisuram, a bal vállán azt a me alakú érmét? Az a tecumon. Ilyet csak azok a harcosok viselhetnek, akik csatáztak a Ködös Parton. Nekik az Ég Fia engedélyezte, hogy csak azok előtt hajtsanak fejet, akik előtt kedvük tartja.

– De az én apám a leghatalmasabb amatu! És én is nagyon hatalmas amatu leszek nemsokára! Előttem sem kell meghajolnia…?!

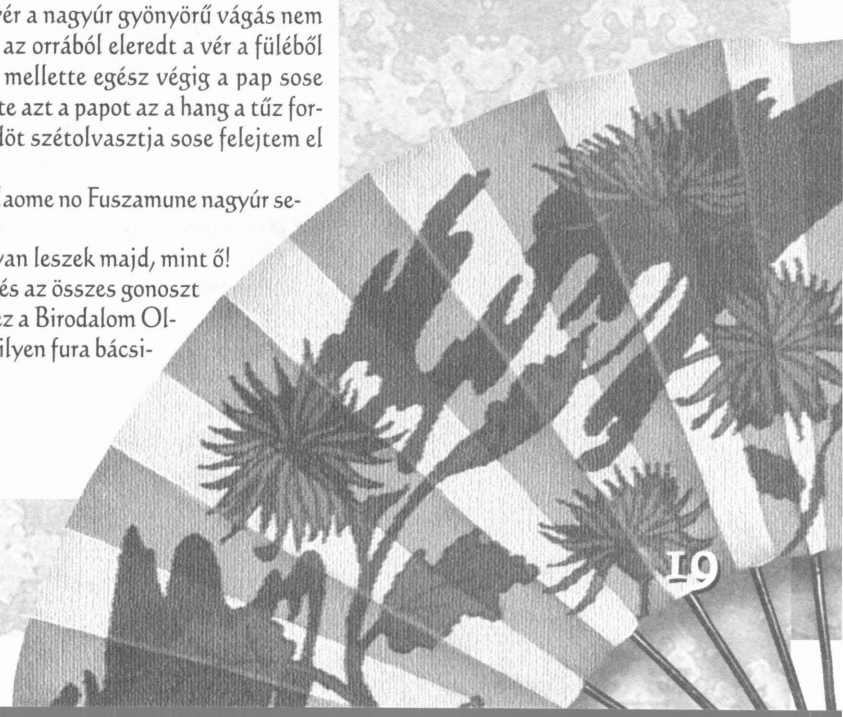
– Nem, kisuram.

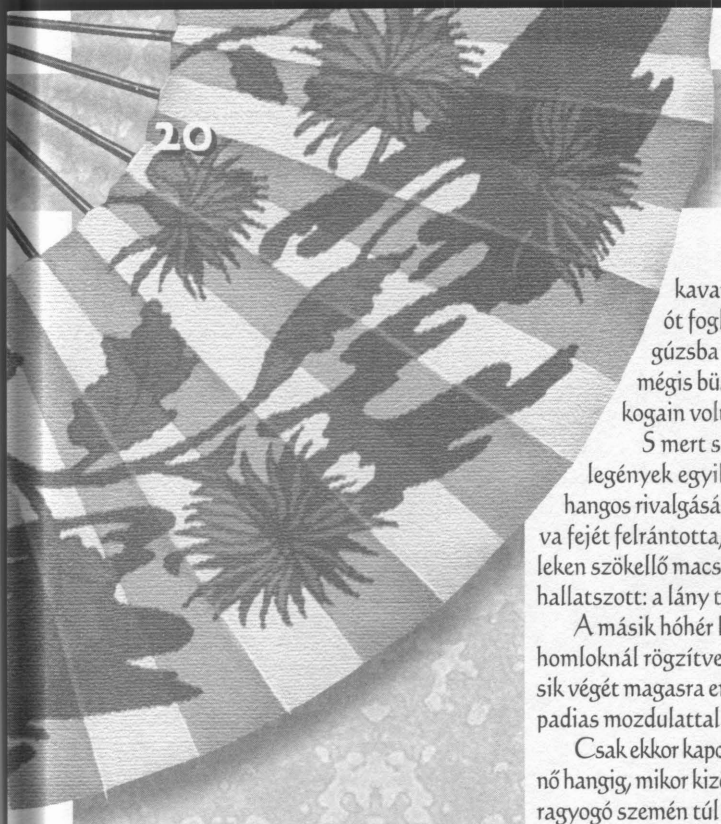
…a nap süt végre igazi most már igazi erővel meleg megmelegíti a csontjaimat de mindjárt arrébb odébb kell ülni helyes gyerek milyen finom ruha oda a fal mellé ott alkonyatig jó csak bámulni bele hunyt szemmel jó vörös meleg finom kiolvasztja a köd nem mozogni csak nézni bele a csatlós megbízható erős szereti mint a mint az a kagaku a neve már nem hogy is mint a Ködben helyes gyerek biztos kedves hangocskája van ó a fény meleg az a kagaku a második kapunál esett el alig a vége előtt micsoda út milyen rövid volt milyen halálosan hosszú mikor visszajött mikor visszajöttek azokkal a borzalmas sebekkel a bőrük a szemük mint a kő ember nem mozoghat olyan sebekkel nyirkos hideg sápadt bőr csak úgy markolták a fegyvereiket a nagyúr mindegyik a nagyurat támadta még jó hogy aztán a belső termek mikor a belső termekben az a szörnyű köd a fáklyák alig háromtucatnyian végig sorra egymás után a testőrök mindegyik lobot vetett bennük az őrület rikoltoztak vágtak mindenre ami mozog a nagyúr a saját testőreit a vége a végén az a dolog ahogy üvöltött hatalmas hatalmas szörnyűség vérzik de hogy vérzett fekete vér a nagyúr gyönyörű vágás nem élhette volna túl mégis üvölt és üvölt mindenkinek a vér az orrából eleredt a vér a füléből még a nagyúr is az a hang az a hang ahogy égett a pap mellette egész végig a pap sose hittem volna egyszer csak belobbant mint a fáklya kedvelte azt a papot az a hang a tűz forró meleg a meleg odébb kell ülnöm ez jó ez eltünteti a ködöt szétolvasztja sose felejtem el soha az a hang azóta néma…

– …pedig azt jelenti, hogy ez a vén harcos bizonyára Haome no Fuszamune nagyúr seregében szolgált.

– Haome nagyúr! Ó, apámuram mesélt róla. Én is olyan leszek majd, mint ő! Én is démonokat fogok legyőzni és levágom az amatuikat és az összes gonoszt visszazavarom a tengerbe, és a tennó majd engem is kinevez a Birodalom Oltalmazó Kardjának, és… Rjódzsi! Rjódzsi! Ez elmegy! Milyen fura bácsika. Nem is lát minket, Rjódzsi?

– Talán nem, kisuram.





Még alig látott húszegynéhány tavaszt, de a vállán, mellkasán és hátán kavargó irezumi dús mintái kétségtelenné tették, hogy gazdájuk előkelő pozíciót foglal el a szosin belül. És valóban: bár kezeit háta mögött csuklótól könyékig gúzsba kötötték, s a háromnapos kínvallatás nem emberi maszkká torzította arcát, mégis büszkén és egyenesen állt a kivégzőhely vériszamos deszkapadozatán. Hiszen kogain volt, Sekidzen valódi ura és parancsolója.

S mert szerette a lányt, nem fordította felé az arcát még akkor sem, mikor a hóhérlegények egyike – egy félfülű, kopaszra borotvált óriás – csorbafogú vigyorral, a tömeg hangos rivalgásától kísérve eloldozta őt a szomszédos oszloptól. Majd dús haját marokra fogva fejét felrántotta, hogy a karcsú, alig takart test húrként megfeszült. A ruganyos, apró melleken szökellő macskák kinyújtóztatták mancsaikat, ám a feldagadt ajkak mögül egy hang sem hallatszott: a lány tudta, hogy mivel tartozik a szosinak, neki – és önmagának.

A másik hóhér közben vörös zsinórhámot húzott a nő fejére, az áll fölött, alatt, valamint a homloknál rögzítve azt. Aztán dolga végeztével térdre lökte a lányt, s bal kezével a hám másik végét magasra emelte. A csorbafogú ellépett, lassan felemelte széles, görbe pallosát, és színpadias mozdulattal lendületet vett.

Csak ekkor kapcsolódott egymásba a tekintetük, és el sem vált egymástól a borzalmas, szisszenő hangig, mikor kizökkent az idő; és Rinzai Narae, az Álmos Istenek tatakó-szosi kogainja a lány ragyogó szemén túl egyszerre érzékelte a hóhér idióta vigyorát, a tömeg lelkesült állati képét, az első sorokban feltűnt ismerős arcok feszültségét, a megvillanó késeket – majd a végén, mindennek a végén a szörnyű, kárminpiros záporral kilendülő inga ívét.

Aztán suhogó pengék hangjával eljött a halál.

❖

Szoga tudta, hogy elakadt. Megvolt ugyan a kép: a felhők, a bokrok kék árnyai, a három nádbuga, a vízben csillanó pontyhátak. Minden a helyén, és mégis…

– Persze, a szakállas muszatasi biztos elégedett lesz vele. Talán még Hanagimi nagyúr is… – De tudta, hogy valami hiányzik belőle. Visszapillantott a kudzsira. – Pedig az ecsetkezelésemre se lehet panasz. – Letörölte az izzadtságcseppeket az ajka fölül. – Arra az átkozott ecsetkezelésre… Mégsem ér az egész semmit! Ezzel az erővel akár az az öregember is megfesthette volna, aki már két hete ott tanyázik a nagy szilfa alatt. Vagy Csó… – A szolgagyerek kerek, mosolygós arcáról eszébe jutott a tea. – Ez az, egy csésze hűvös sa. Az kell most. Talán attól megérinti a szívét az a valami, amitől még nem teljes a kép.

A gen-aenon át kilépett a késő délutáni hőségbe.

– Csó!… Csó! A játékok rjúszújára, ez a gyerek már megint elkódorgott!

Az öregember most is ott feküdt rongyos köpenyébe burkolózva a fa árnyékában. Szoga ráérősen megkerülte a házat, majd a kert felől belépett a hátsó szobába.

– Itt sincs. Most már kénytelen leszek megbüntetni…

Ekkor hallotta meg a zajt az elülső szobából: lépések halk csosszanása, majd furcsa, ütemes, csapkodó hang.

– Csak nem…?

Szemöldökét ráncolva húzta szélesebbre a válaszfalat, és még pont időben lépett át ahhoz, hogy lássa a kijáratnál ellebbenő szakadozott, koszos köpenyt. A szobában semmi sem változott, csak a támasztékon lévő ecset hegyéről – biztosan emlékezett rá, hogy több mint négy napja nem használta pedig – folyt le éppen a tus, és a kudzsin volt furcsán fehér a kép.

No meg a padlón vergődött tátogva, aranyfény cseppeket fröcskölve szerteszét egy csillanó hátú ponty…

❖

Már százhuszonhat éve esett itt az eső, és százhuszonhat éve borult egyenletes sötétség a tájra. A talajt a sziklákig lecsupaszította és belehordta a tengerbe az állandóan szakadó víz. A kövek felszínén leheletfinom barázdákat vájtak az új és új cseppek, mintha csak valami őrült és rendkívül kitartó varázsló véste volna tele őket mágikus jelei sokaságával. A guruló vízgyön-

gyökből ujjnyi vékony erecskék, azokból sziklákról zubogó csermelyek, a csermelyekből pedig rohanó patakok és folyók lettek, amelyeket néhány kjakuval odébb elnyelt a moccanatlan és közönyös Köd.

A sötét terület szívében, az egyik szikla tetején pedig már százhuszonhat éve borították fénybe egymást követő viola és fehér villámkisülések a furcsa alakú – és csontszáraz – félembernyi követ.

❖

A léptek halkan dübbentek háta mögött a pallón, de Sárkányszem Adzunori nem fordult meg, csak lustán vakargatta tovább a mellét. Persze az övébe tűzött két rövidkard markolata mellett, ha netán úgy hozná a helyzet. A puha, macskaszerű léptekből felismerte egyik legjobb alvezérét, Fuheit, s bár kedvelte őt, úgy döntött, hogy ha csak egy távoli célzást is megkockáztat a visszafordulásra vonatkozólag, tüstént levágja.

Most minden a kitartásán, elhatározása szilárdságán múlott. A kétség legkisebb jelére a legénység között elemi erővel harapódzna el a jelenleg még csak lappangó suttogás, aztán egyik-másik szemtelenebb talán nyíltan is megemlítené kételyeit, és természetesen előbb-utóbb valamelyik alvezére a zendülés élére állva hivatalosan is bejelentené a „közösség véleményét". Minek következtében a vállalkozás kudarccal, Adzunori pedig tőrrel a hátában végezné, szégyent hozva magára, nevére, és családjára a kogainok és az ojagain előtt.

Ez egyszerűen nem történhet meg. Adzunori hitte – hinni akarta –, hogy a helyes utat követi. Az az öreg, hályogos szemű bolond nem hazudhatott! Ugyan mi oka lett volna rá? És honnan vett volna ilyen hihetetlen, káprázatos értesüléseket, hogy tudta volna szuóban ázó agyából kiötleni ezeket a sosem hallott neveket és helyeket? Ráadásul Jatagi partjai mentén mindenki tisztában van vele, hogy Sárkányszem Adzunorinak hazudni egyet jelent a lassú, rettentő halállal...

A kapitány arca komor cápavigyorba torzult. Fuhei szerencsére tudta, mi az illem, ezért némán megállt hajóorrban szemlélődő vezére mögött, és türelmesen várakozott. Aztán észlelve Adzunori hátának rezdüléséből, hogy figyelnek rá, átadta az üzenetet:

– Kogain, a pap tisztelettel kéri, hogy az áldozathoz újabb vizestömlőt bonthasson!

Adzunori biccentett, miközben immáron sokadszorra ábrándozott el azon, hogy szerencsés hazatérés esetén hogy fogja a tengerbe rúgni azt a vén disznót.

Semmi hasznom belőle, csak a készleteket pocsékolja. Bezzeg amikor szükségünk lenne rá, mint a két hét előtti nagy viharban, vagy utána, mikor az a förmedvény előjött a mélységből, akkor csak a fenékben vacog, meg fejhangon sivalkodik! Hagynom kellett volna, hogy elragadja a többi kilenccel együtt a szörnyeteg azokkal az undorító, embervastag karjaival... Az összes tekergődző szárazföldi féregre! Most itt állok egy maradék hajóval a háromból, lázadófélben lévő legénységgel... és ő még arra sem képes, hogy azokat az átkozott Erőket egy tisztességes jóslatra kényszerítse!

Vizslatni kezdte a horizonton csillámló víz színét; úgy érezte, ha tovább töpreng, menten felrobban. Ám az idő derült volt, és a lég rjúszúja is kegyes hangulatában ledzett: egyenletes nyugati szél dagasztotta a Fehér Gyöngy vitorláit.

Ezen kissé felderülve Adzunori újból a keleti láthatár végtelen kékségére tapasztotta a szemét, úgy suttogta maga elé:

– Akkor is megtalálom a Napszülte Szigeteket! Ha kitagadnak az Égiek, ha az utolsó emberemet kell véresre korbácsolnom, ha nem lesz mit enni, akkor is megtalálom őket! Látni akarom azokat a helyeket, meg akarom ismerni azokat az embereket, találkozni akarok a barbárok királyaival! Be kell járnom az ősi városokat, meg kell érintenem kincseiket... Kellenek azok a nők, meg akarom vizsgálni azokat a mesebeli kéttörzsű hajókat... Meg kell lennie! Hallod, Óceán Rjúszúja? Kell!

❖





Olyan csendesnek, olyan valószerűtlennek tűnt ott elöl a pap a háta mögötti kis völgy parcelláinak aranyában és az ösvényt ölelő fák harsogó zöldjében, mintha nem is élő ember lett volna, hanem csak egy az erdő árnyékai közül. Mély kúpkalapja teljesen takarta arcát, és kékesfekete ruhája miatt már néhány ríről tűnékeny árnynak látszott csupán. Alighanem ettől hőköltek meg a lovak, ezért lepődtek meg a fegyveres lovasok is kirobogván az ösvény kanyarulatából – mert különben semmi rémisztő nem volt a magányos alakban.

Legalábbis papi csákánya, melyre nem sokkal annak félhold alakú hegye alatt támaszkodott, nem tűnt túlzottan veszélyesnek. Különösen nem így, hogy szemben háromtucatnyi, állig felfegyverzett harcos alatt toporzékolt a vágtából visszafogott ló. Hatalmas termetű, jobbjában nehéz usinót lóbáló vezérük – miközben másik kezével ágaskodó hátasát próbálta fékezni – kurta ordításra méltatta a mozdulatlanul álló alakot:

– Takarodj!!!

– Az én nevem Itó. És a tied? – jött a halk, valahogy mégis tisztán érthető válasz. A szarvsisakot és forradásos, meztelen testén csak ütött-kopott bőrvértet viselő óriás néhány pillanatig hökkenten nézett, majd odavakkantotta:

– Jazeni. Az én nevem Hjakusó no Jazeni…! – Felröhögött a viccen, aztán vészes hirtelenséggel elkomorult: a zsákmány közelsége, a lángoló kunyhók és a visítozó parasztlányok képének ígérete már szinte égette a lelkét. Veszélyes, mély torokhangon hördült rá a papra, miközben a ló oldalába vágta bőrsarus lábát:

– Pusztulj az utamból!

Még félúton sem járt felé, mikor a szemközt álló árnyék két kézre fogva csákánya nyelét maga elé szúrta azt a földbe, és megszólalt:

– Fönn…

A levegőben távoli, halk, végtelen ideig tartó égzengés kélt, miként a nyári viharok előjele, s a csákány nyele körül furcsán vibrált a lég.

– …lenn…

A föld enyhén, de folyamatosan rázkódni kezdett, és a már újra robogó lovak kigúvadó szemekkel, rémülten nyihogva meghőköltek.

– …kinn…

Furcsa formájú forgószél kavarta fel az avart a lovak lábai előtt: először csak egy-két levél, ág járta különös táncát benne, aztán csengve néhány fémlemez társult hozzájuk a lovasok páncéljaiból, majd süvöltő, hideg, fénylő szélrohamok csatlakoztak az örvényhez, míg végül valami hatalmas… valami alig sejthető, de érezhető alak bontakozott ki a szélből, és távoli, ködös smaragdlángokként izzó szemeit a lovasokra vetve

– …benn!

iszonytató, hegyeket hasító hangon felüvöltött…

Egy kettősóra múlva már csak két könnymocskos arcú, földre borulva reszkető, és szörnyekről, sárkányokról habogó alakot kellett agyonverniük az ámuló, értetlen parasztoknak – akik a környéken ezeken felül csupán néhány páncéldarabot, rengeteg patanyomot, no meg öt másik fegyveres hullját találták.

❖

Sigoró Denkant, a Császári Akadémia mesterét, a kaidói költői verseny négyszeres győztesét, a Nagy Személynök kagakuját, a fővárosi előkelő körök örökké elegáns hírességét épp írás közben, ültében, félhátulról érte a végzetes döfés. A támadó a Jaedák daruszárnyas monját viselte páncélján, fejét fekete kendővel kötötte be, és csillogón fekete volt a nagí nyele is, amelyet még mindig két kézzel szorított. A lándzsa Denkan testéből előtörő másik végét az áldozat vériszamos kezei markolták.

Mint egy udasan-e kép, futott át Denkan el-elködösülő tudatán. És fájt. Nagyon fájt. A költő el sem tudta képzelni, hogy valami ennyire tud fájni. Levegőt venni is képtelen volt. Elhomályosuló szemei mögött – vörös és fekete, vörös, fekete – csak egy gondolat dobolt: Hát mégis elárult bennünket Takke no Kijocugu!

Akkor a gyilkos kellemes, iskolázott hangon megszólalt:

Cseresznyevirág –
nem hiszi, hogy jön a tél.
Ilyen a világ.

Sigoró Denkan pedig szíve néhány tékozló dobbanása után folytatta a rengát:

De a hideg… őszi szél…
végül… mindenkit… elér.

Majd előrebukott a feje, és meghalt.

❖

Három Madár Szólítója valószínűtlen hirtelenséggel, furcsa pózban torpant meg rohanása közben. Kreol bőrű, alig fedett testéről fehér gomolyokban szakadt föl a pára, mellkasa vadul hullámzott – mégsem hallatszott egyetlen hang sem, csupán a szellő zizegtette porhóé a fenyők tűlevelei között. Testét harmatként vonta be az izzadság, meztelen talpa alatt olvadozott a többhetes hópáncél. Három Madár Szólítója minden érzékét megfeszítve, meredten figyelt lefelé.

– Az Ellenség…! Emberemlékezet óta nem történt meg az, ami most: az Ellenség ismét megjelent a Nép területén! Amit már csak a törzs legvénebbjeinek szemei láttak, az esett meg: átlépte a láthatatlan, de mindig is meglévő Határvonalat, és mélyen benyomult a Nép területére. És nem csak egy közülük, nem csak valami ereje fogytán lévő, tántorgó nyomorult, akire igazából nem is kell ügyelni, mert a Szellemek úgyis prédájukká teszik előbb-utóbb; nem, hanem egészséges, gyilkos dolgokkal harcoló furcsabőrűek, és mindjárt egy falkányi! Többen voltak, mint Három Madár Szólítójának meg testvérének a kezein és lábain lévő összes ujjak! Majdnem a markukba is került, mert nem figyelt eléggé, és mert éppen a Köszöntést végezte. Csak a legutolsó pillanatokban neszült fel és kezdett rohanni az Agyarszikla Melletti Derékba Tört Fenyő Alatti Horhos felé, hogy aztán itt megállva újból felmérje a helyzetet. Alig-alig hallotta a hangjukat, de azt tudta, hogy a nyomait megtalálták. És erre számított.

Tett még néhány lépést a szikla aljáig, és mert úgy akarta, lábnyomainak hajszálnyi pereme megmaradt a hóban. Majd vállán átbucskázva előrelendült, és onnantól már csak egy téli fehérbundás róka szaladt föl a meredek emelkedőn a hegyoldalból kiugró sziklaszál fölé. A kőmonstrum hátán többméteresre hízott havat a tavasz melege már kikezdte: itt-ott vékony repedések szabdalták, néhány helyen földsárga elszíneződés szennyezte az éjszakáról éjszakára újra megfagyó, majd nappal ismét olvadni kezdő roppant hótömeget. A róka tétován szaladgált kicsit, pár helyen megkaparta a jeges felszínt, majd három ponton – veszélyesen közel a sziklaszál meredek gerinccsúcsához – óvatos ásásba fogott. Néha fejét fel-felkapva hallgatódzott kissé, de aztán ismét a formálódó hasadékok felé fordult, és mancsai nyomán csak úgy szitált a fagyott hó…

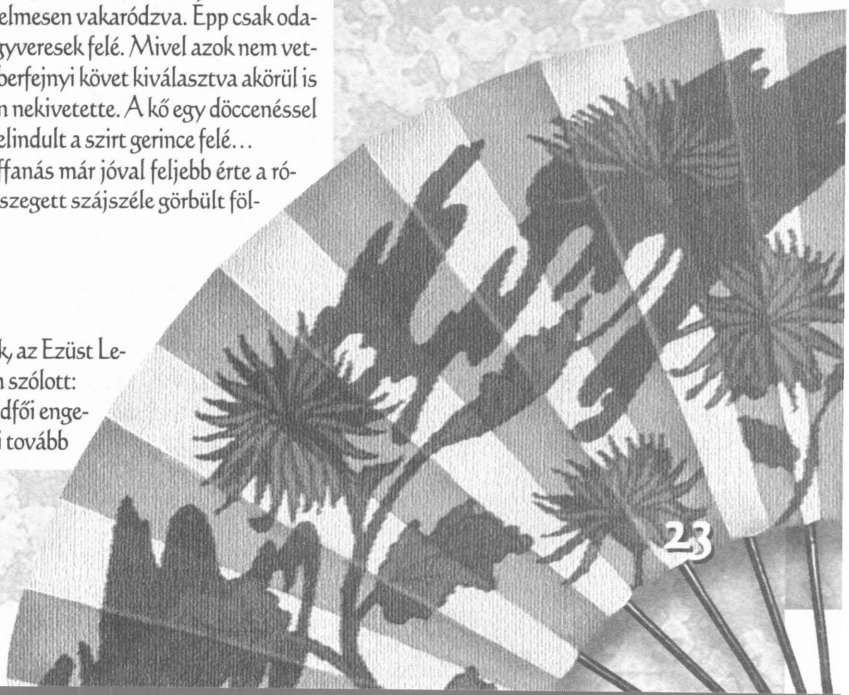
Egyszer csak furcsa, csikorgó hanggal megmoccant a hótömeg – de két pillanat múlva a róka már legalább ötvenlábnyival a sziklaszál feletti havon ült, kényelmesen vakaródzva. Épp csak odapislantott a fenyők közül kilépő, a szirt aljában csoportosuló fegyveresek felé. Mivel azok nem vettek róla tudomást, bolhászkodott kicsit, majd egy körülbelül emberfejnyi követ kiválasztva akörül is megkaparta a havat, és hátát állattól szokatlannak tűnő módon nekivetette. A kő egy döccenéssel lassan kiemelkedett ágyából, majd gurultában egyre gyorsulva elindult a szirt gerince felé…

A súrlódó hang, és az azt követő súlyos, csendteremtő puffanás már jóval feljebb érte a rókát. De az még csak vissza sem fordult, csupán fehér prémmel szegett szájszéle görbült fölfelé furcsa, emberi gesztussal.

❖

„…Ekkor Tamura no Cujakó, a tennó Úrnői közül a Második, az Ezüst Legyező Hölgye atyjaura, Tamura no Szuekió elé járulván emígyen szólott:

– Atyámuram, értéktelen leányod kéri legmagasabb Családfői engedélyed a szatudatorira, mert méltatlan létével nem szennyezheti tovább



e világ köreit, és nem szándékozik zavarni a Legmagasztosabb, valamint nemes Atyjaura váját. Hisz személye bemocskolódván nem méltó immáron semmire; Családja és tiszteletreméltó ősei nevéről a gyalázatot másképp le nem moshatja!

Szuekió nagyúr pedig így válaszolt:

– Nem értek egyet, nem engedélyezem.

Erre Cujakó úrhölgy a következőket mondta:

– Úgy hát szégyen száll rám és Családunkra; arcunkat elveszítve alávalóbbak leszünk a legutolsó szolganemzetségnél. Hiszen a semmit érő Miokó, Urunk ágyasai közül is a legcsekélyebb immár ország-világ előtt híreszteli atyjának, a felkapaszkodott Hinevara nemzetség fejének dicsőségét! Önmagának az Elsőévei vetekedő díszruhát készíttet, legyezőjét nem átallja a Napsárkány képével kitüntetni, s az Ég Fiától kérni a Niszan Kecui jogát. Kérkedésétől hangos az Udvar, birtokainkat sakálszívű csatlósai között nyíltan osztogatja… Kega o sita!

Mire Tamura no Szuekió így válaszolt:

– Árnyék vetüljön nevemre, ha eltűröm ezt!

Azzal csatlósait hadba szólítván rajtaütött a Hinevara udzsi szállásain, s őket az utolsó emberig lemészárolta…"

[részlet a Ginógi Szenszó no Sakusóból]

❖

„…S a tennóra akkor fivére támadt: testvér a testvérre. Sötét végzet ülte ím ünnepét a Császári Családon, az Enoszugai Házat viszály osztotta meg. Ott némelyek arról beszéltek, hogy a herceg az Ezüst Legyező Hölgyének pillangócsáp-szemöldökéért vette volna vállaira a háború terhét, mások rettentő viszonyt emlegettek. De az Ég Fia nem adott hitelt kárhozatos szavaiknak – az áskálódókat elevenen megnyúzatta, s Családjaikat kiirtatta az utolsó szálig.

Ám a Második Hölgy az Udvarba rokonai látogatásából nem tért meg…"

[részlet a Ginógi Szenszó no Sakusóból]

❖

„…A sinpan amatuk közül a Tamura, Bakoró, Ukke, Kai és Onodei Klánok fejei alkotta Nagy Tanács törvénykezett az északkeleti területeken a csecsemő Enoszugai no Ogihara herceg nevében, míg a déli hanok todzama Családjai közül sokan ellenük szegültek. Mások, mint a Hikkjó, Dzséta, Nukita és Jodzson udzsik, nem kívánván elkötelezni magukat senki mellett, mindenki ellen csapatokat küldtek, aki átlépte határaikat. Sokan halásztak a zavarosban, szomszédaik rovására növelvén birtokaikat; kétszínűen mindig ahhoz a félhez pártolva, amelyik erősebbnek látszott. A Matehija, Korobei és Óha Családok által vezetett Régi Liga hívei az eltűnt tennó nevében küzdöttek, míg Enoszugai no Kaicugu herceg emberei a Birodalom minden tartományában gyűjtötték seregeiket. Kaidót, Onivarát, Szokodét, Sekidzent és a keleti part többi városát három év alatt legalább hétszer égették fel a különböző Ligák seregei. A Hantó elnéptelenedett. A Taidzsukiin nyugati lejtőin fél tucat új, szörnyű szekta nyilvánította ki hatalmát, miközben Hajasú végsőkig gyötört parasztjai kirobbantották az Ikkiszent. A Birodalom vájának megbomlásával a Ködös Part messzire nyújtotta csápjait…"

[részlet a Ginógi Szenszó no Sakusóból]

❖

Patakokban csorgott le az izzadság az arcán, de végre megvolt. Sikerült kibontania a Háló végtelenül finom, állandóan változó szálait, és elkerülte a különböző csapdákat meg tévutakat is, melyek végén az őrület fekete homály-pókja, vagy valami más, még annál is sokkalta rosszabb lapult. Az agyában égett hát a minta – de gyenge volt, üres, és a keze reszketett megállíthatatlanul.

Az őrt álló muszatasik mint néma árnyak figyeltek körben, lándzsáikra támaszkodva, kivont taitókkal. A két pap holttestét – illetve ami megmaradt belőlük – félrehúzták. Más hulla nem látszott a környéken, de a harcosok óvatosan kerülték azt a néhány porladozó kupacot, amik nem is olyan régen még megdöbbentően ember alakú földhányásokat formáztak. A dzsusi a

szakértő hideg elismerésével szemlélte őket, s önkéntelenül is csodálattal adózott az ősi idők barbár varázstudói előtt, akik képesek voltak ilyen őrzőlényt megidézni és rabszolgájukká tenni. Emlékezete szerint az Irattár egy tekercse sem említett még csak hasonlót sem: áttetsző, fehér szellemalak, melynek hangtalan csapásai látszólag ártalmatlanul suhannak át a harcosok testén – eltekintve attól, hogy az ekképp eltaláltak nem evilági rikoltás után álltó helyükben összerogynak, s üres szemeikből a Semmi süt. Bőrük és minden felszerelési tárgyuk rohamosan szürkévé, sötétté válik, majd társaik legnagyobb iszonyatára lassan, kis darabokban porlani kezd. S tíz szívdobbanásnyi idő múlva helyükön nincs más, csak egy furcsa alakú, barnás-szürke földkupac.

A dzsusi tudta, hogy ez az utolsó esély. Az elméjére nehezedő iszonyatos nyomás dacára még ez alkalomra talán össze tudja szedni az erejét, és a minta segítségével – ha valami váratlan nem történik – meg tudja nyitni a rejtekhely Kapuját. (A „maa'ruanét", ahogy az a hegyvidéki ezó mondta, akit három hóval ezelőtt kaptak el a Kakuin szerzetesei, s aki aztán a Hivatal színe elé került. Ahol zseniális kivizsgálójának szerencsére feltűnt az elméjén valami, és megtörése után kiderült: az ősi barbárok újabb rejtekhelyére akadtak, immáron a hatodikra a Birodalom több mint ezerötszáz éves történetében.)

Ha valami váratlan nem történik. De hát eddig minden váratlan volt: az átjárhatatlan, iszonyatos tüskebozót az elején a gyilkos, mérgező indáival; az évszakban és a hegység e táján rendkívül szokatlan hóvihar a rettenetes széllel; az a tigris (már ha egy embernyi marmagasságú lényt annak lehet nevezni); a korábban soha nem tapasztalt, rettentő mentális nyomás; az éjszakánként visszatérő, egyre erősödő félelem; és végül ez a szellemalak. Csoda, hogy egyáltalán tucatnyian megmaradtak a háromszázból.

És a papoknak sem kellett volna piszkálniuk azt a követ…

A dzsusi szótlanul intett, mire az őrök gyűrűje szorosabbra zárult. Az éjkék köpenyes alak szinte hevenyészve néhány vonalat rajzolt a sziklatalapzatra, majd középen meditációs tartásba ült, és néhányszor tíz szívdobbanás után a magasba emelkedett. Ott, a föld felett lebegett több mint egy kettősórán át. Később a harcosok is pihentek keveset, néhányan megírták a halotti versüket, néhányan imádkoztak – a dzsusi kegyesen megengedte nekik.

Aztán már nem volt senki és semmi, csak álltak szorosan a szikla előtt; és a jorigi, a Dandzsódai tisztviselője fejét felszegve, magasba emelt kezekkel hörögte a nyitó igéket, miközben apró vérpatakok indultak meg orrlyukából és szemzugaiból járomcsontjaira feszülő, izzadt bőrén át – míg végül megnyílt a Kapu, és a bentről áradó aranyfényű hőség olvadt démonmaszkokat varázsolt a körülállók bámuló arcára…

❖

…Vaskézzel visszafogva a táncolni, rohanni vágyó lovat, Josima no Cujanori, a Kita Klán második seregvezére büszkén figyeli, amint kék páncélos lovasai, zasimonjukon a Vihar jegyével, nekirontanak a parasztok lándzsával felfegyverzett, girbe-gurba sorainak…

Ikkiszen!

…száll a kiáltás a mező felett, a lovasok a sorokba ékelődnek, taitóik csapásai alatt megbomlik a törékeny rend, az első tétova lépések hátrafelé, dobszó, a faluból újabb barnaruhások érkeznek, a bambusznagík döfései nyomán emberhangon hörögnek a lovak, a gyalog hadakozó kékpáncélosokat egyenként nyomja el a túlerő…

Ikkiszen!

…a nagyúr rohamra küldi a Kiták krizantémzászlós gyalogosait, a parasztok sorai felbomlanak, a kékpáncélosok szorítják, tépik őket, kisebb csoportokra szakadnak szét, hiába a sokszoros túlerő, lázadó csürhe, űzött vadakká lesztek, a nagyúr már szájában érzi a győzelem ízét…

Ikkiszen!

…az átkozott dobszó megint, a bambuszligetek mögül újabb csapatok özönlenek elő, Kurodai, hány falu népe lehet itt, kagaku, a hátunkban!, a hátunkban!, sorra hullanak a krizantémvirágok, hol van már Hidema, rég a falut kellene dúlnia…



Ikkiszen!

...Sinoszuga no Hidema körbeforgatja lovát, hiába, előre-hátra már zárva az út, nincsen menekvés, hiba volt, hiba a szurdok, törött lábú lovak nyerítése, a lezúduló kövek véres ösvényt vágnak a katonái között...

Ikkiszen!

...Cujanori jelt ad, testőrei élén leszáguld a dombról, akár a vihar, rajta hát!, lándzsák erdeje, Josimaaa...! kiáltják muszatasii, a parasztok gyomrát százados félelmek kapják marokra, meggörnyedve futnak, rajta hát!, lovasai legyezőbe szétterülve üldözik a futókat, néhányan megfordulnak, eszelős dühvel szorítva a nagít mielőtt a lovak eltiporják őket, már a faluban jár, tűz, tüzet nekik, lihegi oda egy tisztjének, mindjárt kifújja magát...

Ikkiszen!

...a dobszó, a dobszó megint, a kötél a házak között, lovak és emberek egymásra hullanak, a testőrök kétségbeesve rángatják hátasaikat, nincs tér, kiözönlenek a parasztok a házak mögül, a mellékutcákból, nincs tér, a mozdulatok megtörnek, sorra dőlnek a kékpáncélos harcosok, földre hullnak a zászlók a Vihar jegyével, a lábam, a nagyúr kapkodva szabadulna döglődő lova alól, eltorzult arcú hjakusó emeli a lándzsát, ne így haljak meg, Kurodai, ne így...

Ikkiszen!



Harmadik napja tartott a behatolás, és tudta, hogy hajnalra a mágia teljesen lefoszlik róla. Akkor már nem lesz képes a varázsszemek elől tovább álcázni magát – legkésőbb a Tigris órájában mindenképpen támadniuk kell. Tudta ezt a mahó-zukai is, s néhány szívdobbanással korábban a mentális szövedék szálainak finom megszorításával jelezte is döntését az osztagnak. Mi több, tisztában volt vele az a két ennin is, akik a belső testőrség szállásai környékén lapultak, s akik válluk on hordozták az öngyilkos elterelő-támadás terhét. Ők a mahó-zukai jelére szertartásosan elköszöntek, majd – immár az osztag többi tagja számára is érzékelhetetlenül – végső meditációjukba merültek. E pillanatra a másik négy páros közül már csak az az egy nem érte el kijelölt helyét, amelyik az útvonalába eső szobák egyikében előző éjjel kiborult parázstartó okozta tűz miatt késlekedni kényszerült, s amely a felújításon munkálkodó mesteremberek által egy ízben majdnem fel is fedeztetett. Bár megúszták a dolgot, sőt még javukra is fordították (az elrejtett testekről levett ruháknak köszönhetően mint ácssegédek közelíthetnek majd a végső pillanatban), sajnos ez azt jelentette, hogy minden bizonnyal késni fognak. A mahó-zukai végül döntött: ők alkotják a biztonsági tartalékot, és a visszavonulás fedezetét.

Nem mintha megfordult volna akármelyikük fejében is a visszatérés gondolata. Az egy másik probléma, mely más időkre tartozik. Nem engedhették meg – és mivel a Család veteránjai voltak, nem is engedték meg – maguknak az elméjük tükrét megzavaró, s így végső soron az akciót veszélyeztető érzelmeket.

Mintha csak először tenné, ismét felmérte a terepet: a kabóca-padló hosszát, a falak gerendáit, a kudzsik elhelyezkedését – a figyelmes szem észrevehette, hogy a legközelebbi alsó keretének sarka kissé megvetemedett –, a túlsó kanyarban álló két testőr unott ábrázatát, a szükséges lépések számát. Mindent a legaprólékosabban el kellett terveznie, mert nem hibázhatott.

Nem is fog hibázni. Ezért ő a sugennin, ezért tartja kezében ő az akció kulcsát – és ezért volt az ő kötelessége az, hogy a lehető legmélyebben hatoljon be a palotába.

Megbecsülte a rendelkezésére álló időt, majd egy villanásnyi mentális jelzés után meditatív állapotba süllyedt.

Tizenhat lélegzetvétel múlva elkezdődött.

Bár látszatra semmi sem mozdult, és a hatalmas palota zajai sem értek el hozzá, a mentális szövedék az osztag aktív tagjainak minden mozdulatát hűen közvetítette felé – egészen addig, míg a halál, vagy kibírhatatlan (és így fölösleges megterhelést jelentő) fájdalom nem nyűgözte le tagjaikat, mert akkor a mahó-zukai „lekapcsolta" őket.

És az első lekapcsolásra nagyon is gyorsan sor került: a belső testőrség termeitől induló két ennint sajnálatosan rövid idő alatt felfedezték. Noha a meglepetés ereje őket segítette, néhány testőrnek mégis sikerült vészjelzést leadnia és utánuk vetnie magát, mielőtt a következő páros a kudzsik mellé állva holttestekkel nem torlaszolta el a kijáratokat. A két ennin öngyilkos rohama

ennek ellenére sikerrel járt: az utolsó pár rín a legválogatottabb testőröknek kellett megfékezni őket. Aztán mikor az elöl rohanó egy dupla csapást kikerülve hirtelen üvöltő kék lángfáklyaként lobbant fel, a mögötte szaladó szemével az osztag összes többi tagja megpillanthatta a fél tucat még lábon álló, tajtékzó testőr mögött meghúzódó vésett arcú, kékköpenyes férfit, aki vércsekaromként görbülő ujjakkal markolt a levegőbe. ...Ő AZ! – jött a mahó-zukai jelzése, és a második ennin véres összeomlásával egyidőben a harmadik páros is támadott. A megzavarodott testőrök a fehér füstlabdacsok durrogásai és szikrái közül még fel sem ocsúdtak, mikor a kékköpenyes tehetetlen bábuként rogyott össze a szokatlanul rövid, egyenes pengék csapásai nyomán. Az osztag maradék párosa már javában gyújtogatott az alsóbb szinteken – a sugennin jóleső érzéssel figyelte rajtuk keresztül az elharapódzó lángokat és az áldott pánikot.

A következő huszonnégy szívdobbanás alatt a sugennin három embere halálát és számtalan vágás sűrített fájdalmát élte meg, de a várva-várt pillanat egyre késett.

A szája már megkeseredett, és ólmos, kábító érzéketlenség itatta át a testét, mikor végre kiabálás, rohanó léptek zaja hallatszott a folyosó túlsó kanyarulatában. Majd az ott álló, egyre idegesebb testőröket félresodorva megérkezett a nagyúr és kísérete. Berontottak a mögöttes kis szobába, és a sugennin szinte hallotta a mahó-zukai megkönnyebbült sóhaját: ...MOST! – De ő már a levegőben volt. Hang nélkül érkezett a padlóra, és négy ugrással a testőrök között termett. Az első kettő meg sem tudott fordulni, úgy halt meg, de a következő három sem értett sokat az egészből. Mire a maradék tízegynéhány és a nagyurat körülvevő kis csoport többi tagja észlelte, már a kudzsin belül volt. Persze a közelébe még így sem juthatott: a legkiválóbb személyes őröket nem lehetett csak úgy félresöpörni. Pontosan két szabad mozdulatra – bal kézzel feldobni a csillámló korongot, jobb kéz markolatig véres kardjával tisztára söpörni az arca előtt a teret – és egy félmondatra volt ideje: ...Mottó hajaku!!... Az eltorzult arccal ordító feketeruhás alak egy pillanatra mindenkit meghökkentett a szobában, de aztán négy penge száguldott felé.

Metta no Tokihide nagyúr csak állt, és lenyűgözve figyelte a merénylő őrjöngő pusztulását. Eközben a háta mögött álló Oszui úrhölgy – aki immáron három éve volt a nagyúr legkedvesebb ágyasa, és aki szívéből szerette őt – lassú, álmodozó mozdulattal illatos fejékéhez nyúlt, majd egyik hosszú, ezüst hajtűjét kihúzva tágra nyílt szemmel, biztos kézzel az amatu tarkójába döfte azt.

❖

„...Abban az időben már az Iganava-iskola első oktatója voltam, s maga az öreg mester, Iganava Csúszanbei állított ki számomra saját aláírásával hitelesített bizonyítványt. Mint ilyen, a mester és örökösei távollétében én tartottam az edzéseket a Ház tecsizeni birtokán lévő terában.

A Virágok havának egyik napján egy, a bejáratnál leskelődő, koszos, szakadt ruhájú, ám csillogó szemű, körülbelül tizenkét nyarat látott fiúra figyeltem fel, aki szemlátomást teljesen megigézve bámulta a gyakorló tanítványokat. Akkor nem fordítottam rá különösebb figyelmet, de miután másnap, sőt harmadnap is megismétlődött a dolog, elgondolkoztam az eset fölött. A leskelődő kis csibész közben egyre szemtelenebb lett: már nemcsak a délelőtti, hanem a délutáni edzések ideje alatt is ott sündörgött. Mikor aztán jó tíz nap múlva az esti edzés órájában is feltűnt, elhatároztam, hogy móresre tanítom. Elvégre az Iganava-rajú híres titkos technikái hatékonyságáról – és mire mennénk, ha mindenféle jöttment kis csavargó szabadon tanulmányozhatná ezeket?

A legközelebbi alkalommal hát megvártam, míg feltűnik a fiú, majd észrevétlenül jelezve Róicsi Kizavának – aki a második tanítvány volt a terában – átadtam neki az edzés irányítását, és kisurrantam a hátsó ajtón.

Hang nélkül megközelítettem a fiút, és sikerült is a háta mögé lopóznom. Kezemben a dokant már épp ütésre emeltem – nem akartam neki súlyos sérülést okozni, de egy kék foltból sokat tanulhat az ember –, mikor mintha megcsípték volna, megpördült. Rémülten bámult rám, noha a terából áradó zajok – a fakardok csattogása, a csatakiáltások, a lábak robaja – mellett egyszerűen lehetetlennek tűnt előttem, hogy bármi mást is meghalljon. Ráadásul a lenyugvó Nap is szemből sütött.



Felelősségre vontam:

– Hogy hívnak, gyerek?

– …Na… Nagi – felelte.

– Nagi…?

– Az istállóban vagyok harmadik szolga, nagyuram – kapott észbe aztán, és meghajolt tisztességesen.

– És szabad érdeklődnöm látogatása céljáról, Nagi uraság?

– …Én…. elnézését kérem, nagyuram… én csak… csak mert…

– …?!

– …Csak láttam, hogy milyen csodálatos… hogy…

– Szóval tanulni szeretnél, igen? – a fiú erre kerekre tágult szemekkel kapta föl a fejét, de aztán elszégyellve magát újból a földre fordította a tekintetét, és elvörösödve suttogta:

– …Igen, nagyuram…

– Na fogd csak meg! – és odadobtam neki a dokant, aztán a grabancánál fogva behúztam a terába. Ott felkaptam egy másik kardot, majd a kölyökkel szembeállva közöltem vele:

– Rendben van, akkor tanuljunk. Meglátom, mire vagy jó. De figyelmeztetlek: meg foglak vágni! Védekezz!

Azzal támadtam. A gyerek mindenki meglepetésére hárította az első néhány vágást – persze csak a maga tanulatlan, ide-oda kapkodó módján. Végigzavartam a termen, és mikor végül beszorítottam a sarokba, már nem tudott menekülni semerre sem. Ki akartam ütni a kardot a kezéből – és egy visszakezes vágással móresre tanítani –, ám a kölyök egy tökéletes legyezővágással hirtelen lefedte a pengémet. Igazi küzdelemben egy igazi ellenfél befejezte volna a vágást, s én valószínűleg nevemet és jobb csuklómat vesztve szégyenültem volna meg – de a gyereknek nem volt soha mestere.

Persze szemvillanással később lefegyvereztem. Ő dacosan, a küzdelemtől fújtatva állt előttem, és bátran a szemembe nézett.

Akkor felrántottam a kardot a fejem fölé, majd egy kiáltással lesújtottam. A homloka előtt megállítva a csapást figyeltem az arcát. Ám továbbra is bátran nézett rám, csak a szeme rándult meg kissé.

– Jól van – mondtam neki – Van bizonyos tehetség benned. Tanulhatsz… – A gyerek a földre borulva hálálkodott.

Hát így találkoztam a tennó majdani testőrparancsnokával…"

(részlet Kaeda Tadanaginak, az Iganava-rajú nagyhírű mesterének Önéletírásából)

❖

Moroi no Tokijaszu, Kabuhai ura és Szaidzsin, azaz a tennó Bal Oldali Személynöke mogorván adta ki a parancsot:

– Jöhetnek.

– Miközben a felszín alatt konokul próbált rájönni arra, hogy mi késztethette legnagyobb ellenségét, a hatalmas Ireva Klán fejét, Ireva no Kezage no Itorjó urat arra, hogy meglátogassa őt. Rendkívüli merészség volt ez tőle, melyet csak valami egészen elképzelhetetlenül fontos ügy indokolhat. Vagy Itorjó végtelen önhittsége. Hiszen még itt, a Moroi Klán hanjának szívében is akármi megtörténhet; banditák, orgyilkos merénylők a legalaposabb ellenőrzés dacára is előfordulhatnak bárhol az Ég Alatti térségein. Akármit is akar – döntötte el végül Tokijaszu – a háborút valószínűleg nem tudjuk elkerülni. Csak az a kérdés, hogy ki lép elsőnek…

A testőrök félkörben kuporodtak le Tokijaszu ülőpárnái körül a földre, míg a parancsnok kisietett Itorjó elé. A gőgös, sovány, gúnyosan csillogó szemű hadúr csupán három személyes testőrének kíséretében jelent meg, és a sietség legkisebb jele nélkül foglalt helyet a szemközti – alacsonyabb – párnákon. Kísérői a háta mögött ültek le. A két úr az előírásosnál szemernyivel sem jobban meghajolt – sőt, Itorjó úr talán még hajszálnyival kevésbé is az illendőnél. Bár rajtuk kívül senki sem moccant, Tokijaszu rögtön megérezte a szokásosnál jócskán feszültebb testőrei felől áradó gyűlölet és harag hullámainak lobbanásszerű erősödését.

Elkezdődött a beszélgetés. Ám miután jó tizenöt kate múlva, mikor a megfelelő udvariassági

formákon és kötelező témákon túljutottak, valamint Itorjó úr is visszautasította a felkínált teát, s mindig nem tértek a látogatás valódi céljára, Tokijaszu egyre türelmetlenebb és nyugtalanabb lett. Bár a viselkedésén természetesen semmi sem látszott ebből, igen rossz előérzet kerítette hatalmába. Hirtelen megütötte a fülét valami, és visszakérdezett:

– ...Eljegyzés? Úgy hallottuk az Ireva Klán a Takkék örökösével szándékszik házassági szerződést kötni, hiszen...

– Ó, igen, valóban, úgy is van – de ez a másik eljegyzés Családunk korban következő lánya és a tiszteletreméltó Mamejori no Karegome között fog megkötttetni... (– Karegome...?!? – gondolta elhűlve Tokijaszu – Hiszen az a vén roskatag csontváz nem hogy játszani, de menni sem tud!!! Ráadásul ezek szerint a második fiával kötött múlt havi titkos szerződés értéktelenebb egy fenéktörlő papírnál! Hogy az összes istenek rogyasszák rád az eget, és rogyasszák arra a vén, tehetetlen, kéjvágyó, vak öregemberre is...!)

– ...a jövő hét folyamán.

– Ó. Ez esetben kérlek add át jókívánságainkat az ifjú párnak!

– Köszönettel átadom. Sajnos, csak késve, mert hazafelé látogatóba hívtak a Siracujura, hogy az apát úrral együtt tekintsem meg a cseresznyevirágzást... (Tokijaszu bensője egy pillanat alatt megfagyott. Azonnal tudta, hogy vége van. De nem csak neki, a Családnak is. A Jagai szerzetesei Itorjó mellé álltak, pedig még tegnapelőtt is azt erősítette meg a felderítés főnöke, hogy a szerzet távol kívánja tartani magát a belviszálytól. – Istenek az égben, elvesztünk! És ez a ravasz róka, ez az átkozott, rohadt lelkű cselszövő nem bírta ki, hogy ne saját maga közölje velem a jó hírt...! Hogy pusztultál volna el az anyád hasában!)

– Valóban, azt mondják, ebben az évben rendkívül ígéretesnek tűnnek a fák! Bizonyára felejthetetlen látványban lesz részed... – miközben belül máris lázasan kereste és vetette el egymás után a megoldásokat, amivel elodázhatná a vereséget.

❖

Nyolcvankét nagy dobot vittek előtte: a nyolcvankét dobos transzban, kifordult szemekkel, tajtékos testtel ütötte az emberbőrrel bevont hatalmas üstöket. A fanatikus, félemberi lándzsások hideg sorfalán túl háromezer kardmester tombolt eksztatikus táncban. Roppant kocsijának véres húst és sarat egybetaposó, bronzpántos kerekei alá százszámra hullott a közrendűek ájtatos, rituális fűszerektől és ünneplestől elvakult tömege.

Iszonytató fejeinek egyike néha diadalmasan fel-felüvöltött az égre, miközben tucatnyi nem emberi méretű karjában dühöngve rázta a sosemlátott fegyvereket. Két pár keze csak azzal foglalatoskodott, hogy sorban agyaras szájaiba tömje a felékszerezett lánytestek darabjait.

Ünnep, ünnep volt a hegyek délnyugati lejtőinek egy kicsinyke sarkában – míg keletebbre, a csúcsok mögött a Birodalom élte távoli, szürke és gyanútlan életét...

❖

– Úrnő, a hír igaz – hadarta féltérden a harcos – Valóban az Edák örökösét kíséri a karaván. Még Tamenagi nagyurat is láttuk, álruhában... A papjukat leszedtük. – Néhány pillanatig senki se szólt, csak a lovak horkantottak és kapáltak néha patájukkal a havas domboldalon, no meg távoli varjak károgása hallatszott a hideg téli égből. Aztán a csapat közepén nyugtalankodó fekete ménen ülő lovas meleg, karcos női hangon megszólalt: – Rendben. Támadunk.

Néhány szempillantás múlva mindenki elkészült, majd a lovak sora kinyílt, és egyre gyorsulva, dobogva, fehér párafelhőket fújtatva lekanyarodott az út irányába. A vezér kiemelkedett a nyeregből, de jahitáját feje fölött két kézzel forgatva csak akkor rikoltott fel vércsehangján, amikor feltűntek a hordszékek, s a körülöttük zavarodottan rohangáló alakok. A rohamozók hátán rongyosan, tépetten, mégis felismerhetően lobogott a zasimon: zöld alapon vérvörös szélű narancsszín virág.

Kurta, száraz csattanásokkal és dallamos pendülésekkel robbantak bele az úgy-ahogy védekezéshez körbeállt katonák sorfalába. A



könnyű harci páncélt viselő nő fejéről már az első pillanatokban lesodorta egy csapás a sisakot: hosszú, kibomlott, kékesfekete haja mint démonüstök lobogott utána. Jahitájának mindkét végét használva verekedte magát egyre közelebb a díszes gyaloghintóhoz, miközben testőrei habozás nélkül ugrottak bele a neki irányzott lándzsadöfésekbe. Az őrjöngő vagdalkozás hirtelen, átmenet nélkül maradt abba. Körben egymás hegyén-hátán feküdtek a hullák, köztük egy előkelő ruhás, vérborította fejű illető. A nő feltépte a hordszék ajtaját, majd a kilendülő, kést emelő dajka elől apró mozdulattal kitérve átdöfte azt bal kézben tartott rövidkardjával. Az ellökött test még össze sem rogyott, amikor jobbjával a hintó mélyébe nyúlva előrántotta az örököst. Majd a finom hajba markolva hátrafeszítette a gyerek fejét, és belenézett a rettegéstől óriásira nőtt szemekbe. A négyéves kisfiú sírásra görbült szája hangtalan maradt, de a nő fülében mégis szavak visszhangoztak: „…A Vaccsjú nemzetséget, fejének méltatlan és megbosszulatlan halála miatt ezennel megfosztjuk minden jogától, és töröljük a muszatasi nemzetségek jegyzékéből…" Majd felködlött előtte egy ráncos, töredezett, ám még haldoklása közben is kegyetlen, sziklakemény öregasszony arca, aki három gyereket esket meg arra – a legkisebb közülük alig idősebb, mint ez itt –, hogy az Eda vezérek hullái Naha négy főkapuján rohadnak el.

A nő hosszan nézte az örököst – majd egy végtelen, világfordító perc után felkapta, maga elé fektette a nyeregbe, és kurta, fejhangú kiáltással vágtába ugratta a lovat. A megmaradt harcosok szó nélkül, fegyelmezetten, máris harci alakzatba nyílva követték.

❖

Semmi sem történt, pedig már ötödik napja várt. A tömlő teljesen lelappadt, alig kotyogott benne egy kevés víz, és az ivás gondolatára néha önkéntelenül is megnyalta kicserepesedett száját.

De éhséget nem érzett. Nem, a harmadik nap után egyszerűen eltompult, eltűnt a gyomrát mardosó fájdalom. Még a gondosan kiporciózott, füst fölött szárított húsz apró húscafatból is megvolt három félkörömnyi darabka.

„Lélektartó" – így mondta az öreg, amikor kezébe adta az Úrnő erejével megszentelt kést. – „Vágj ki magadból húsz kis darabot, és őrizd meg! Ez fog támogatni a próba alatt, ez erősíti majd a lelked." Emlékezett rá, hogy a próbát megelőző miszogi, és az izzasztósátor-béli tisztulás alatt még világosan felismerhetőek voltak combján az apró sebhelyek…

De már nem érdekelte az evés. Különösebb vágy nélkül, gépiesen nyelte le őket, ha eljött az ideje. Egyébként csak ült a sziklán, hátát a hatalmas, mohos fatörzsnek döntve, és nézelődött. Valahogy távolabb kerültek a dolgok, mégis sokkal élesebben érzékelt mindent: a csúcsot fent maga fölött, a felhők között; a hegyoldal szirtjeit a lába alatt; az erdőt körülötte. Figyelte a sziklán araszoló csiga végtelen útját, a sűrűben elvillanó vörhenyes foltokat, a fű susogását. Igen, hallotta a füvet. Érezte, amint a világosság felé nyújtózik, ahogy érezte a sziklavirág apró tölcséreinek mohó tárulkozását és a fatörzsben zuborgó nedvek hangját is. Megdöbbentő részletességgel látta a fél tucat rível alatta mozgolódó mormotákat; még a halvány, hajszálvékony, csupasz bőrsávot is megfigyelhette csillogó barna szemük körül.

Hirtelen mindent elsöprő, sürgető vágyat érzett arra, hogy csináljon valamit. Valami gyorsat, lendületeset, kirobbanót! Szinte öntudatlanul emelkedett guggoló helyzetbe – a próba okozta fáradtság mintha sosem lett volna. Türelmetlen láz borzongatta. Egész lénye dalolt az energiától.

A szelet akarta érezni az arcán, a végtelen terek szabadságát, az erő, a hatalom ízét, a vadászat izgalmát. A hegyeket akarta átölelni, az egész Omogei-Rait.

Aztán egy villanással egyszerre minden magától értetődő lett, a helyére került. A szeme sarkából ismét a mormotákra pillantott, kivárt, majd mikor eljött a megfelelő pillanat, elrúgta magát a szirttől.

Néhány szívdobbanás múlva pedig egy tollát diadalmasan borzoló, karmát a még meleg mormotatestbe vájó, sárga szemű sólyom rikoltott fel az égre.

❖

Az is elég szokatlan volt, hogy Osógai no Ikiharai nem szólíttatta elő köszöntésére családtagjait – de ezt Josida betudta annak, hogy az Osógai udzsi ugyan érdemes, ősi és erős, de mégiscsak vidéki, a társasági élet divatos finomságairól vajmi keveset tudó Család. Ám hogy két lánya van a Háznak, az a legmesszebbmenőkig megdöbbentette.

Josida zokszó nélkül fogadta atyja bejelentését, mikor az kifejtette neki: a Család érdeke úgy kívánja, hogy házassági kötelékkel fűzzék magukhoz a hegyvidék második legerősebb Házát, az Osógai Klánt. Tisztában volt helyzetük kényességével, és volt annyira értelmes, hogy felfogja: *látatlanban kell feleséget választania*, mert a politikai helyzet úgy diktálja. Atyja azt is közölte vele, hogy a kiszemelt jövendőbeli egészséges, minden szempontból kifogástalan hölgy. Ő jó fiúhoz illően térdreborulva köszönte atyjának a kegyet – és valóban, a szíve mélyén kissé még hálás is volt neki, amiért levette válláról a választás egyre sürgetőbb és nehezebb terhét.

De hogy két lány...?!? Erről senki nem ejtett egy szót sem. Sem atyja, sem az üzenetvivő csatlósok, sem az ilyen esetekben igen jólértesültnek számító húga...

Most pedig itt ül a terített asztal mellett, vele szemben az Osógai Klán feje, balján a Ház Asszonyával, körben testőrök és szolgák – neki magának pedig mindkét oldalán egy-egy fiatal lány, akik versengve kínálgatják, no meg az illendőség keretein belül felváltva csacsognak vele semmiségekről.

És senki még csak halvány célzást sem tett arra vonatkozólag, hogy most melyik is a jövendőbeli ara?

Nyilván szándékosan hozták ilyen helyzetbe... De miért? Az Osógai Klán talán készakarva meg akarja sérteni a Családját úgy, hogy udvariatlanságra készteti? De vajon mi célból? ...Vagy ez valami furcsa, barbár vidéki szokás? ...Netán próbatétel...?!? ...Várjunk csak! Hiszen mindkét hölgy hasonlóan... nem hasonlóan, szakasztott ugyanúgy öltözött! – Josida lopott pillantások között, mosolyogva felmérte a lányokat. – ...Hmmm... Igen... A jobboldali nyilván idősebb hajszálnyival... és magasabb... A kisebbiknek viszont bájosabb arca van... bár, a magasabbik sem csúnya... Egyáltalán...

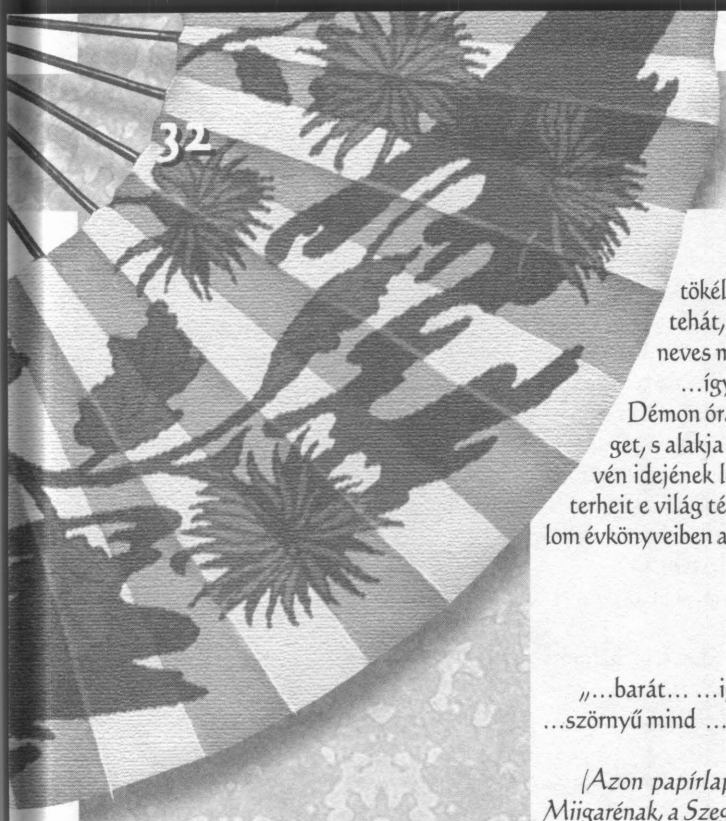
És ugyanazt a barackszín felsőkhitamát viselik, csak a jobboldali halványvörös, míg a baloldali fahéjszín kiegészítőkkel... Hmm... Még a legyezőik is egyformák...

– Josida az étkekre fordította a figyelmét, hogy időt nyerjen. Elgondolkodva futtatta végig a szemét a tálkákon, miközben kedvesen bólintva megköszönte a magasabbik lány által felényújtott csészét. – ...Meg kell adni, kitettek magukért... Az összes rjúszúk nevére! ...Az ott nem „Három sikítás"? ...De igen, minden bizonnyal. – Josida alaposan szemrevételezte a hófehér porcelántálkában lévő apró, ínycsiklandozó húsdarabkákat. Tudta, hogy azért „Három sikítás" a neve, mert a konyhaművészeti legenda szerint a felszolgált kis bambuszpatkányok háromszor sikítanak: először akkor, mikor még születésük előtt kivágják őket anyjuk méhéből, másodszor, mikor a forró vízbe dobják őket, és harmadjára, mikor az ember megragadja őket a tasival... Ám ez mind lényegtelen – ami fontos, az az, hogy az ősi niarei történet szerint ilyet szolgált fel Vu Kai királynak is a Csangao-hegy sárkánya, mikor végső próbatételre hívta ki... – Ezek szerint valóban őt mérik föl itt!! Egy pillanatra felhorgadt benne a büszkeség, de aztán eszébe idézve, hogy mivel tartozik Családjának, Josida elnyomta magában a haragot. – Rendben... Lássuk csak... Igen, nyilván nekem kell kiválasztanom... – újból alaposan átnézte a tálkák, csészék rengetegét, míg udvariasan vázolta a Ház Asszonyának az illedelmesebb fővárosi pletykákat, melyeket az bizonyára sokkal részletesebben ismert, mint ő.

– Mit is keressen, mit is... Talán... – és akkor megpillantotta a két szerény tálkát, melyeken valamilyen fehéres gombócok – valamiféle édes desszertek – gömbölyödtek. Az egyik tőle kissé balra, míg a másik leheletnyivel jobbra helyezkedett el az étkek gondosan és harmonikusan kirakott seregletében. – Eíjja...! Ez lesz az... – Először az egyikből, majd a másikból vett egy keveset. A jobboldali, díszesebb tálkában lévő gombóckák fehérek és kegyetlenül kemények voltak, tagadhatatlan keserűmandula-ízzel. Alig bírta szétrágni őket. Ám a baloldali, kisebb gömbök puhán szétolvadtak a szájban, és enyhe fahéjillat lengte körül őket.

Josida legelbűvölőbb mosolyát felöltve fordult a bal oldalán ülő alacsonyabb, fahéjszín-szegélyű alsókhitamát viselő bájos arcú fiatal lány felé.





„...az Égi Herceg már gyermekkorában csodálatos képességekről és isteni tökéletességre valló bölcsességről tett tanúbizonyságot. Senki sem lepődött meg tehát, midőn Atyja, a boldogult emlékezetű Szeitai tennó a Császári Iskolák hírneves mestereinek értő kezére s ügyelő szemeire bízta oktatását...

...így a Sógja-korszak 731. évének Holdszemlélés Havában, a 16. nap éjjelén, a Démon órájában az Ifjú Herceg magányos tanulmányait végezvén elérte a teljességet, s alakja ragyogással telt meg. Még azon éjjel Atyjaura, a dicső Szeitai tennó érezvén idejének leteltét, s hogy Legfenségesebb Fia immár kész átvenni tőle az uralkodás terheit e világ térségeiről ősei közé távozott. E pillanattól fogva tartjuk számon a Birodalom évkönyveiben a Dzukija-korszak éveit..."

[részlet az Enogaisókiból]

❖

„...barát... ...igami... végez... ...ami... A legrosszabb... ...a test... Azonnal... ne... ...szörnyű mind ...égesd el!... ...mélyebb tisztelettel: S..."

[Azon papírlapon lévő szöveg még felismerhető részletei, melyeket Kai, Kozome no Miigarének, a Szegan Császári Iskola tragikus véget ért mesterének írástudatlan kertésze fekete mellényének belsejébe varrt, hogy megvédelmezze őt a gonosz szellemektől]

Az Ég Alatti Birodalom





Bevezető

Ez a könyv reményeink szerint lehetővé teszi – vagy legalábbis megkönnyíti – az érdeklődők és a M.A.G.U.S. kedvelői számára, hogy kalandjaik színterét az Enoszuke Császárságra is kiterjesszék, álmaik tarka szövetébe a Birodalom sajátos ízének, hangulatának szálait beleszőhessék. Ehhez azonban nélkülözhetetlen az, hogy valamennyire megismerjék a Császárság mindennapjait, társadalmát, szokásait és hangulatát. Erősen ajánljuk tehát, hogy mielőtt elkezdenének játszani, okvetlenül és alaposan olvassák át a következőket!

Jellem

Az Enoszukéről származó karakterek „etikai váza" is a M.A.G.U.S. jól ismert négyes viszonyrendszerében építhető fel: Rend – Káosz, Élet – Halál. Bár jól tudjuk, hogy maga a megfogalmazás képtelen és jobbára értelmetlen, de ha valaki mindenképpen meg szeretné határozni a Birodalom – uralkodó, „hivatalos", leginkább jellemző – erkölcsi értékeit, akkor a Rend – Halál értékpáros mellett (ebben a sorrendben, azaz a „Hastin jellem") mellett lenne legcélszerűbb letennie a voksot.

Persze ez egyáltalán nem azt jelenti, hogy minden állampolgár erkölcsisége ilyen alapokon nyugszik, vagy hogy kinyilvánítottan ezek a legfőbb értékek a Császárságban! Nem, távolról sem; ám alapvetőnek számít az előkelőbbek, rangban magasabban állók, illetve az ország szokásainak feltétlen tiszteletben tartása, azok mindenek-fölöttiségének elismerése. A Birodalom, a tennó, a hűbérúr, a szokások, a család, a becsület diktálta kötelességeknek semmi sem állhatja útját: sem a cselekvő egyén, sem mások élete vagy halála.

A fentiek után képzelhető, hogy a szokások, kötelességek ilyen, olykor már-már áttekinthetetlen rendszere milyen sokszor kerül ellentmondásba önmagával. Mivel e konfliktusok nem oldhatók meg pusztán erőszakos úton – mert akkor már egy lélek sem élne a Császárságban – ezért Enoszukén a konfliktuskezelésnek sajátos, Ynev más részein nem, vagy kevésbé ennyire kifinomultan alkalmazott útjai alakultak ki. Ezek közül az egyik legfontosabb az illem, azaz az etikett útja: udvariassággal rendkívül sok kínos szituációt, veszélyes kérdést meg lehet oldani.

Sőt, ellentmondani például – pláne egy magasabb rangúnak – csak udvarias formában lehet.

Ebből viszont az következik, hogy az ember belső valója, igazi énje, szándékai – a honie – nem mutatkozhat meg mások előtt: kénytelen kifelé egy állandó külső álarcot, képet – a temaét – mutatni.

Így van ez persze szerte Yneven (gondoljunk csak Kránra, Toronra, vagy bármelyik másik nagyhatalomra), de a Császárságban ezt hihetetlen hatékonysággal és kifinomultsággal tudatosan alkalmazzák is.

Játszható fajok

Enoszukén csak emberi fajú karaktert indíthat a Játékos. Bár olykor-olykor más fajok gyermekeit is a Birodalom földjére veti – többnyire rossz – sorsa, a Császárságban még az ynevi átlagnál is sokkalta ritkábban találkozni törpével, vagy akár eggyel is a Szépek Népéből. (És ha igen, abban sincs sok köszönet: bizonyára egzotikus, idegen állatfajként, vagy legjobb esetben rabszolgaként tartják és mutogatják őket a gazdag amatuk háztartásában.)

Geográfia

Enoszuke szigete a Keleti-óceán, a Jindao-tenger, és a Sinemos-tenger által közrefogott szárazulat; területe hozzávetőleg 126 000 ude (négyzetmérföld). Nyugati szomszédja Niare, mely mindazonáltal legközelebb a Birodalom északkeleti partvidékéhez esik: a Keirei-fokkal szemben elhelyezkedő Pijen-félsziget szirtjei attól csupán mintegy 60 kjakunyi (mérföldnyi) távolságra fekszenek. A sziklákat a Xhosan-szoros vize, no meg a Köd választja el egymástól. A sziget leghosszabb kiterjedése 810 kjaku, legnagyobb szélessége 230 kjaku. Gerincét a Taidzsukiin nevű hegylánc alkotja, hat nagy hegyvonulatával (Fubei, Dagakon, Omogei-Rai, Kai, Kakuin, Sirigami), több ezer rís csúcsaival és tucatszám működő tűzhányóival, melyek közül az Ósiroiszei bő ötödfélezer rí magasra tör. A sziget déli részén a hasonnevű öböl beékelődésével kialakult „félsziget" neve: Hajasú.

Bár a szárazulat nagy részét hegyek borítják, két nagyobb síkság is található a keleti és a déli part mentén: a Hantó és a Sirakava. A Birodalom sűrűn lakott, mezőgazdasági művelés alá vont területe több mint 80 000 ude (azaz meghaladja a nyolcvanezer négyzetmérföldet). Ide természetesen nem számíthatók bele az igencsak kiterjedt hegyvidéki térségek, valamint a Ködös Part legalább kilencfélezer udényi rettenetes, démonjárta vidéke.

Enoszuke éghajlatát földrajzi fekvésén, valamint domborzati viszonyain túl még egy lényeges tényező alakítja: a Keleti-óceán. A sziget partjai mentén két áramlat sodor roppant víztömegeket: a keleti Attakai (a Kedves), amelyik a Sinemos-tenger és a barbár partok irányából szállítja a kontinens forró vidékeinek melegét, valamint a nyugati Szudzusii (a Rideg), amelyik a Jindao-tengert hűti messze északkeletről, az örök jég honából áradó dermesztő hullámaival.

A fentiekből eredően Enoszuke időjárását a következők jellemzik: az északi részeken és a Fubei – Omogei-Rai – Rai keleti völgyeitől nyugatra fekvő területeken a rövid tavaszt hűvös nyár, azt pedig esős ősz követi, míg végül eljön az igazi uralkodó, a roppant fagyot és több rís havat hozó kegyetlen tél. A keleti vidékeket, főleg a Hantó területét viszonylag hosszú, meleg nyár és hűvös, csapadékos tél jellemzi. A Hajasúi-félszigeten, illetve főleg a Sirakava területén – amely Enoszuke legdélebbi része, s ahol az Attakai a legközelebb hömpölyög a sziget partjaihoz – a szárazabb meleg évszakot párás, csapadékos periódus váltja fel.

Enoszuke uralkodó széljárása nyugati, ám a nyár végén (illetve az esős évszak beköszöntével) rendre eljön a nagy daifuk ideje, mikor a Keleti-óceánról pusztító, minden képzeletet felülmúló szélviharok látogatják meg a keleti partokat.

A sziget civilizáltabbnak számító keleti és déli részén negyvenöt nagy Család osztozik, melyeket holdudvarokként – főleg nyugati irányban – számtalan kisebb nemzetség, udzsi földbirtokai (azaz hanjai) vesznek körül. A Rangbéli Családok birtokai közüli legkisebb – Kuroma – területe mintegy 570 ude, míg a legnagyobb – Ume – meghaladja a 4040 udét is.

Enoszuke partjai mentén több kisebb sziget is található, ám ezek az anyaszigethez képest elhanyagolható méretűek és jelentőségűek. Ez alól talán csak a Hajasútól délnyugatra fekvő, több száz apróbb-nagyobb földmorzsából álló Rjókan-szigetcsoport jelent kivételt.

Társadalom

Részletek az Óricuiból, azaz a híres *Szabályzat* című törvénygyűjteményből:

- 1, Az irodalom és a haditudományok tanulmányozása minden muszatasira nézve kötelező.
- 2, A törvények bárminemű áthágása szigorúan megbüntettetik.
- 3, Mindenkinek kötelessége szüleiről illő módon gondoskodni.
- 4, Akinek tudomására jut, hogy valaki vagy valakik bármiféle összeesküvést terveznek vagy nemkívánatos Erőkkel paktálnak, netán valaki életére törnek, köteles azonnal bejelenteni a megfelelő hivatalnál.





- ...
- 7, A személyes háborúskodás teljes mértékben tilos. Ha a körülmények nyomása miatt az ilyen ellenségeskedés elkerülhetetlen, a Dandzsódaihoz kell fordulni jóváhagyásért. Más személyek semmilyen körülmények között nem avatkozhatnak a vitába – aki mégis ilyet tesz, súlyosabb büntetésben fog részesülni, mint a vitás felek.
- ...
- 9, Senki lakóhelyét engedély nélkül meg nem változtathatja.
- ...
- 11, Senki engedély nélkül várat vagy bármiféle erődítményt nem építhet!
- 12, A gyújtogatás halállal büntettetik!
- ...
- 18, Titkos társaságok alapítása tilos! Ha ilyenről valakinek tudomása van, köteles azonnal bejelenteni!
- ...
- 24, Az amatuk kötelesek tartományaikban az összes hivatalokat arra képesített kifogástalan emberekkel betölteni.
- ...
- 32, A szülők engedélye nélkül, kénye-kedve szerint vagy más osztályokbelivel senkinek sem szabad házasságot kötnie.
- ...
- 34, Senki másféle ruhát nem hordhat, mint amit a törvény megszabott azon osztály részére, melyhez az illető tartozik.
- 35, Rang nélküli emberek hordszéket nem használhatnak az utazásnál.
- ...
- 41, A muszatasi kötelessége a takarékos életmód.
- ...
- 43, A feltűnést keltő lármás mulatozás és részegeskedés szigorúan tilos.
- ...
- 67, Az amatuk kötelesek a megfelelő kísérettel utazni.
- ...



Mint látható, a Birodalom társadalma és mindennapjai a legapróbb részletekig szabályozottak a hagyományok, és a császári hivatalnokok egymást követő nemzedékei által finomított törvények által. No persze ezek a szabályok a Császárság történetének különösen zivataros századaiban, bizonyos vészes hírű helyeken a semminél is kevesebbet jelentenek, ha az adott korban és helyen parancsnokló emberek és egyéb erők másképp gondolják...

Az Enoszuke Császárság társadalma a P.sz. XXXVII. században öt jól elkülöníthető osztályra tagozódik: a muszatasik nemesi osztályára, mely a Birodalom hatalmi-katonai és közigazgatási gerincét adja (a Császárságban csak muszatasi származású tölthet be hivatalt), s melybe természetesen a tennó Családját is beleszámítják, noha az ténylegesen elérhetetlen magasságban foglal helyet mondjuk egy Hatodik Rangú Családhoz képest; a hjakusók, azaz a parasztok osztályára,

akik voltaképpen eltartják szorgos munkájukkal a többieket; a kézművesek (kódza) osztályára, akik termékeikkel szolgálják a Birodalmat; a kereskedők, színészek, városi polgárok (csóinok), „szolgáltatók" stb. osztályára, akik „csak élősködnek a többieken"; végül a rakiminek, azaz rabszolgák osztályára, akik nem számítanak embernek, és a legalantasabb, legundorítóbb, leginkább megvetett munkákat kénytelenek végezni, úgy, mint a tengerentúli Toron obsorai.

A fenti sorrend tükrözi a különböző osztályok „hivatalos" rangsorát, erkölcsi státuszát is, bár a tényleges hatalom és lehetőségek tekintetében a városi polgárok például bizonyosan sokkalta jobb helyzetben vannak, mint a parasztok óriási többsége. Sőt, lévén, hogy kezükben tartják a gazdaság gyeplőjét, egyes kereskedők hatalma – az adós nemes urakon, Családokon, kezükben forgó hihetetlen pénzösszegeken keresztül – olykor egész udzsikét, vagy uralkodói hercegekét is meghaladhatja.

A társadalmi osztályokba a Birodalom szinte minden polgára besorolható, csak két kivételről érdemes megemlékeznünk: az egyik a szerzetesek csoportja, a másik pedig az orvosoké. Szerzetes bárkiből lehet, akár a legutolsó rakiminből is. Ha már a szerzet és az istenek (ebben a sorrendben) befogadták, társadalmon kívülinek minősül: nem vonatkoznak rá – elvileg – a pusztán a születési státuszból következő előírások, kötelezettségek, jogok. Ezért sűrűn előfordul, hogy egy-egy szentember, rongyos ruhájú szerzetes előtt országnyi hanok amatui hajbókolnak – mint ahogy az is, hogy hatalmas birtokok szállnak vissza a tennóra, nagy Családok tűnnek el a semmiben csupán azért, mert az egyetlen szóbajöhető örökös szerzetesnek állt…



Az orvosok hivatását gyakorlókkal más a helyzet: rájuk mindenkinek szüksége van, ezért – no meg szó szerint életet jelentő tudásukért – bántatlanságot élveznek. Oda mennek, azzal érintkeznek akivel akarnak, tiszteletteljes hangon még a legnagyobb uraknak is parancsolhatnak néha. A Császárság gyógyítói egyébként igen magas fokon művelik tudományukat: ha lenne rá lehetőségük, a kontinens javasai, kirurgusai, élettannal foglalkozó tudósai többségének nagy meglepetéssel szolgálnának nemegyszer – bizony néha még Domvik papjainak is tudnának újat mondani.

Földbirtok

A Száműzetés után létrejött törvények kimondják, hogy a Birodalomban minden föld a tennóé. Azaz a muszatasi Házak és egyéb birtokosok (szerzetek, városok) csak bérbe, szolgálataik fejében kapták hosszabb-rövidebb időre birtokaikat, családi hanjaikat, melyeket a tennó akármikor vissza is vehet. Természetesen a nagy Családok és szerzetesrendek esetében ez a jog csak igen körülményesen, kisebb polgárháború árán érvényesíthető, ha egyáltalán… És persze vannak a Császárságnak olyan területei, ahol ez a jog – illetve maga a birtokviszony – mindig is névleges volt: gondoljunk csak a Ködös Partra, az ikkik és különféle rendek befolyási területeire, vagy a hegyvidék járhatatlan, fel nem derített vadonára.

A fentiek ellenére a Minnasó (Nép- és Adóügyi Minisztérium) szorgos hivatalnokai már a Birodalom határainak végleges megszilárdulása után (Iremi-korszak, P.sz. XX. század) elkezdték niarei mintára számbavenni a földterületeket. Hogy milyen metódusokkal csinálták, az egyike az Ég Alatti Világ legnagyobb rejtélyeinek, de felmérték és lajstromozták az egész Császárságot, és teszik ezt azóta is úgy félszázad évente. Egy-egy ilyen földmérés évekig





eltart, és mindig népszámlálással egybekötött: ezért van az, hogy a hivatalnokok néha megdöbbentően pontos információkkal rendelkeznek akár a legutolsó falu legszegényebb családjáról is (no meg hogy éppen akkora adókat tudnak kivetni, amibe még nem pusztulnak bele ugyan a parasztok, de nem is marad nekik szinte semmi…)

Enoszuke konszolidált, régen lakott, nagy hagyományokkal rendelkező területein – nagyjából a sziget gerincét adó hegylánctól keletre, a sziget „külső" felén – negyvenöt nagy, és több tucat kis hant, családi birtokot uralnak az udzsik, mely birtokok határai általában egy-egy tartomány határait is jelentik. Ezeket a határokat mindig őrség és határsorompók vigyázzák, melyeken útipasszus nélkül legfeljebb csak ötfős társaságokat engednek át egyik tartományból a másikba. Ez nem azt jelenti, hogy bárki átmehet, aki kevesebb mint négy útitárssal utazik; hanem azt, hogy a nyomós indokkal előhozakodó, nem gyanús és legfeljebb ötfős társaságnak általában utat engednek a határőrök. Nagyobb létszám esetén pedig a nyomós indok sem mindig elégséges. Sőt, magas rangú urak, vagy nem a Családhoz tartozó amatuk sem közlekedhetnek kényükre-kedvükre ezeken a sorompókon keresztül mindenféle engedély, meghívás, avagy papír nélkül. Főleg akkor nem, ha a szokványosnál nagyobb katonai kísérettel utaznak.

Viszont még a legkevésbé forgalmas hegyi utakon is meghatározott távokban (általában 30-40-50 kjakunként, azaz a hozzávetőleg egy napi járóföldön belül) vendégfogadók, útifogadók, állomások állnak.

A Császárság rendkívül elzárkózó, befelé forduló politikát követ – ami földrajzi helyzetét és létrejöttének körülményeit tekintve nem is csoda. Az Enogai Watan herceg által kimondott Átkok, és az azokkal párhuzamosan létrejött Köd nemcsak hogy szinte teljesen elszakította az anyaországtól, Niarétól, de értelmetlenné tette a kapcsolatok keresését délnyugat felé is. A kereskedők és hajósok viszonylagos biztonságban csak a sziget délkeleti és keleti partjairól próbálkozhatnak elhajózni a beláthatatlan távolságban lévő új földek (a titokzatos, messzi Keleti Szigetvilág) felé; avagy kísérletezhetnek az ismert országok felkeresésével – jókora kerülővel. Ám a herceg átka ezekben az esetekben is munkál: az újra és újra útrakelők között a megszokottnál jóval gyakrabban arat a halál[1].

Gazdaság

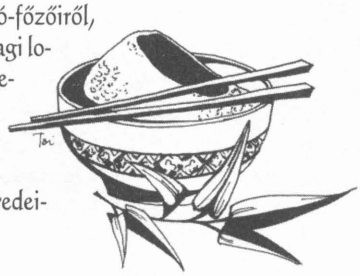
A sziget politikai értelemben elzárkózó magatartását az teszi lehetővé, hogy gazdasága teljesen önellátó. Sőt, a Birodalomban előállított fegyverek, páncélok, luxuscikkek és egyéb áruk Ynev más tájain feltétlen sikereket aratnának, ha nem csak elvétve kerülne közülük külföldre egy-egy darab, kivételes ritkaságként.

Enoszuke változatos éghajlatú területei miatt a Birodalomban a mezőgazdasági művelés terén is nagy különbségeket találunk: míg az északi részeken egyszer aratnak a főleg hidegtűrő gabonafélékkel beültetett mezőkön, addig a középső és déli részek enyhe, sőt kifejezetten meleg, csapadékos időjárása évi több betakarítást is lehetővé tesz. A Császárság éléskamrája ennek megfelelően a Hantó- és a Sirakava-síkság, melyek hatalmas rizsföldjeikkel a Birodalomban termelt gabona több mint hatvan százalékát adják. A keleti tengerpart és Hajasú délkeleti tartományai a halászatban, a Nagy Umi ajándékainak begyűjtésében jeleskednek (értve ezalatt a csempészetet, illegális kereskedelmet, és a rauk áldásos tevékenységét is…). A szárazföldi tartományok, önálló státusú (azaz az Enoszugai Ház fennhatósága alá tartozó) városok kö-

---

[1] *Játéktechnikailag:* ***minden****, a Császárságot elhagyni készülő vagy odautazó egyénnek, csoportnak és társaságnak a „szokványos" kockázaton – hajótörés, viharok, szörnyek, Kapuproblémák, betegség stb. – túl még* ***további 25–45% esélye*** *van a tragikus pusztulásra; azaz ha a KM az e határok közt megszabott érték alá dob, a csoport/egyén megszűnik létezni, mert az Átkok valamilyen formában működésbe léptek.*

zül jó néhányan különféle birodalom-szerte elhíresült termékről nevezetesek: Onivara és Kaia selyméről, Aszakumara szuó-főzőiről, Uniga és Kuroma teafüvéről, Beijú szójamártásáról, Sútagi lovairól, Kiszen és Mai lakkfőzőiről. Hírneves a goravai leheletfinom porcelán, és Isijó fazekasainak fehéreskék tálkáiért is vagyonokat fizetnek a gazdag nagyurak; az etagii legyezőknek a szóbeszéd szerint nincs párja, a legszebb lányok pedig – a főváros után – Szokode örömnegyedeiben találhatók.



Kereskedelem

A Császárság szárazföldi és vízi útjain egyaránt igen élénk kereskedelmi tevékenység folyik az északi és déli városok, hanok között. Szárazföldön főleg a három birodalmi főút, a Miszekaidó, Torakaidó, és Jamaraidó a legkedveltebb, míg tengeren a keleti és déli part nagy kikötőin – Kitanán, Varagjún, Hónicsin, Jamagin, Tekirodén, Szaszuunon, Bain – keresztül bonyolódik a forgalom java része. Persze mindkét módszernek megvannak a buktatói: a szárazföldi utakon száz veszély leselkedik, miért is a bolond az a kereskedő, aki nem fogad vagy bérel embereket karavánjai mellé kísérőnek. Ezzel szemben a kereskedelmi hajózást csak a rauk nehezítik, amennyiben a kapitány nem a nagy nyári daifuk idején kel útra…

A Birodalom külfölddel folytatott kereskedelme – mint már említettük – elenyésző. E szabály alól csak két kivétel ismeretes: az egyik a Fehér Jáde Útja, a másik pedig a tatakók által működtetett erioni térkapu-kapcsolat.

A Fehér Jáde Útján minden év tavaszán hajókaravánok bontanak vitorlát, hogy a Birodalom északi részének keleti kikötőiből a Pijen-félszigetet megkerülve Niare északi partjaira jussanak. A különféle, rendkívül értékes csereárukkal megrakott hajók aztán a nyári nagy viharok elmúltával, ősszel térnek haza – már amelyik hazatér. Ugyanis a veszteségek elképesztőek: minden tíz hajóból hét elsüllyed, elsodródik; észak hidegének vagy ismeretlen, szörnyű erőknek a martaléka lesz. Az indulókat és érkezőket ezen felül kalózok tizedelik ugyanolyan rendszerességgel, mint az időjárás. A haszon mégis tetemes, és ez az egyik oka annak, hogy a Császári Közigazgatás eltűri, illetve más kísérletező kedvű kereskedők által indított expedíciókkal szemben nem üldözi a Fehér Jáde Útjának karavánjait. Ez másképp szólva azt jelenti, hogy a vérrel és tengernyi kínnal szerzett nyereség több mint fele különféle csatornákon a Császári Kincstárba vándorol…



Igazából a kontinens minden kincse sem mentené meg az Első Tennó akaratának megszegőit, ha ez esetben nem sietne a kereskedőházak segítségére a Birodalom életében oly nagy szerepet játszó hagyomány: ugyanis a legendák szerint az üldöztetés elmaradása egy Itómasza Kobocsí nevű muszatasinak köszönhető. Ő valamikor a Josie-korszakban Enoszugai no Hokumei hercegnő *legfőbb bizalmasának*, Kai no Kiszedatának vazallusaként hajózott Niaréba, hogy onnan fehér jádét, és bizonyos gyógyító erejű füveket hozzon, mert egy homályos jóslat szerint csak ezek segíthettek az akkor már halálosan beteg hölgyön. A hercegnő végül meggyógyult, és ha kereskedelmi





Birodalmi főutak és az általuk érintett legfőbb állomások:

Miszekaidó (déli)
– Dzugame, Hószai, Szaszuun, Bai, Tekirode, Jamagi, Szokode
Torakaidó (északi)
– Kitana, Óheiagan, Varagjú, Hónicsi, Szokode
Jamaraidó (központi)
– Onivara, Naha, Óheiagan, Kaidó, Kii, Sekidzen, Dzugame

jogot nem is, de bántatlanságot biztosíthatott Itómaszának – valamint utódainak. Az Itómasza Ház ma az egyik legnagyobb északi kereskedőház az Uedo udzsi védnöksége alatt.

Az erioni térkapuk használata ezzel szemben teljesen illegális és üldözött tevékenység. A felfedeztetés veszélye miatt csak nagy titokban, ritkán, és mindig más helyekről nyíló Kaput egy tatakó-szosi – a „Zöld Hullám Vándorai" – működteti, és biztosítja rajta keresztül a szigetbirodalom erioni kolóniáival a kapcsolatot. Ilyen vagy olyan módon, de az eredetileg különféle száműzött udzsik töredékeiből, pusztulásra ítélt nemzetségek tagjaiból, kegyvesztett hivatalnokokból és egyéb kitaszítottakból szerveződött erioni Új Családok (Senko, Tomó stb.) mögé húzódva valójában ők az Imekó-torony és a Felhőbirodalom bordélynegyed gazdái, valamint a környező városrész – az ellenséges dzsad és gorviki szervezetekkel állandóan harcoló – urai[2].

A mágikus módszerek alkalmazására persze nem a fenti az egyedüli példa: a varázstudók a Birodalom történetének ezredévei alatt folyamatosan próbálkoztak és próbálkoznak efféle illegális térkapuk nyitásával, de a hivatalnokok a Dandzsódai és a Császári Iskolák hathatós támogatásával gazdáikkal egyetemben rövid időn belül felszámolják őket – hacsak nem a Ködös Parttal határos területeken folytatják sötét üzelmeiket. Ez utóbbi esetben viszont a Kivizsgáló Hivatalnál ezerszerte rosszabb szerzetek figyelhetnek fel a Kapu megnyitásával járó mágikus energiakitörésre…



A fentiek után érthető, hogy a különböző „külföldi" cikkek áruforgalma nem túl jelentős a Császárságban: felette nagy ritkaságnak számít a kontinensen készült áru, az ukkó rabszolga pedig egyenesen egzotikum.

Ugyan rebesgetnek olyasmit, hogy bizonyos titkos kikötőkből rendszeresen indulnak hajók a messzi délnyugat – a Sinemos-szoros – felé, de még ha ez igaz is, a merész vállalkozóknak bizonyára pokollá teszi az életét a Kivizsgáló Hivatallal, a konkurenciával (értsd más raukkal) és az amatuk hadiflottáival folytatott állandó harc és bújócska.

Mások szerint ezen felül némely eszelősségig bátor vagy életunt hajósok időről időre Niare keleti partjainak közvetlen elérésével is megpróbálkoznak a Ködön keresztül. Ami a legmeglepőbb ezekben a legendákban: makacsul ragaszkodnak ahhoz a képtelen állításhoz, miszerint ez nagyritkán sikerül is nekik!

Főváros

Enogai Watan herceg már a Száműzetés első évtizedeiben kijelölte jövendő fővárosának, Dai Tian Tónak a helyét a Dagakon hegység északi nyúlványának egyik védett, délre néző völgyében. A főváros alapjai húsz év múltán el is készültek, s a birodalmi székhely kiállta volna a Nyugati Császárság legpompásabb, legjobban megtervezett városaival való összehasonlítás próbáját is – ha látta volna bárki, ilyesféle összehasonlításokra képes idegen.

Ám a Ködös Part közelsége mindig is nyomasztóan hatott a városra: a tennó tanítványai közül minden időben jó néhány teljes energiáját lekötötte az állandó veszély és fenyegetettség elleni készenlét.

Ennek dacára Dai Tian Tó a lassan kialakuló Birodalom méltó császári székhelyévé vált: ide áramlott a hódítások és a megtelepedettek minden gazdagsága, tudása, kincse; és a kifinomult niarei hagyományokkal ötvöződve sosemlátott, csodálatos új stílusokat és értékeket szült.

Az elodázott, de kikerülhetetlen végzet az általános káosz és fejetlenség idején, a Tíz Harang-interregnum kezdetén, a Ran-korszak 7. évében (P.sz. 2493.) csapott le a városra. Már senki sem tudja, hogy mely varázslófejedelem vagy hadúr parancsára, de valaki vagy valakik megtörték Dai Tian Tó mágikus védelmét, és beengedtek – ha nem egyenesen megidéztek – egyet a Muszeigan szörnyű hatalmasságai közül. A város egy nap alatt elpusztult, és a csekély számú túlélő csak kivételes szerencséjének köszönhette puszta létét.

[2] *A közhiedelemmel ellentétben az erioni Minal Kaszinót és a Szelek Tornyát egy renegát niarei klán működteti, az enoszukei Új Családokat ezen intézményekhez csak részérdekeltségek fűzik. Természetesen a Zöld Hullám Vándorai tatakóklán azon tagjai, akik az erioni kolóniák tagjaival érintkeznek, jobbára bemocskolódott száműzöttnek számítanak a saját szosijukon belül is, hiszen rakiminekkel és a barbár „déli földek" megvetett ukkóival kénytelenek üzletelni nap mint nap.*



Természetesen a következő évek során a különböző pártok és szövetségek több kísérletet is tettek a város visszahódítására, de mivel még csak hírmondó sem maradt soha az újra és újra felszerelt seregekből, végül felhagytak e hiábavaló törekvéssel.

Az új főváros – Óheiagan – megalapítására a korszak viharos történései miatt mindazonáltal csak mintegy harminc évvel később került sor. A Birodalom keleti régiójában, a Hantó síkság északi részén, az Osi folyó egyik mellékága mellett kijelölt város alapjainak építése a Ran-korszak 39. évében (azaz P.sz. 2525-ben) fejeződött be.

Óheiagan manapság hatalmas, gyönyörű, élettel teli város: az összes fontos Klánnak, Családnak vannak itt palotái – némelyik több száz éves vagy századok óta változatlan formában, ugyanazon a helyen épül újra és újra. A kereskedőnegyedekben az Ég Alatti minden java és terméke megtalálható, sőt olyan is, amiről nem is álmodik az egyszerű csóin. Az örömnegyed – a Hanavara – természetesen a legelső a Birodalomban: teaházairól, mulatóiról még a Császárság legtávolabbi csücskében is legendák szólnak; hölgyeinek előkelősége és szépsége fogalom. (A Hanavara sok Harmadik Rangú hölgye más városokban Első Rangúnak számítana – és ez meglátszik a kerület árain is…) A polgári negyedekben egymást érik a híres színházak, fogadók, fürdők, a kereskedőházak megerősített telephelyei, a különféle terák, az Öt Név templomai és szentélyei, hivatali épületek, kézművestelepek, piacok, vásárok, a Császári Őrség laktanyái és útiposztjai. (A városon a két legfontosabb északi birodalmi főút – a Jamaraidó és a Torakaidó – is áthalad.) A Tiltott Negyed magas, erődített falaitól nem messze helyezkednek el a Császári Akadémia és a Könyvtár, a különféle Minisztériumok épületei – beleértve a rettegett hírű Dandzsódai központi épületegyüttesét is. A várost számtalan park, hidakkal ékített mesterséges csatorna, apró tavacska díszíti, melyeket a megfelelő hivatalok emberei nem szűnő figyelemmel ápolnak és gondoznak. Óheiaganban sosem áll meg az élet: fontosabb útjait éjjel császári parancsra kivilágítják. Ahogy nappal az egymással rivalizáló Klánok, kereskedőcégek, hivatalnokok tetteitől és – nyilvános vagy a színfalak mögött zajló – intrikáitól, háborúitól forrong a város, úgy folytatja a Róka órájának eljöttével gyilkos, soha meg nem szűnő küzdelmét egymással (no és persze a hivatalokkal) a számtalan éji testvériség, titkos társaság, tatakó-szosi.

A CSÁSZÁRI KÖZIGAZGATÁS RENDSZERE

A tennó közvetlen parancsszava alá tartozó hivatalok:
- Bal- és Jobb Oldali Harcosparancsnokság (Sza- és U-hófú)
- Bal- és Jobb Oldali Őrség (Sza- és U-dzsifú)
- Kapuőrség (Ómonfú)
- Kivizsgáló Hivatal (Dandzsódai)
- Istenségek Hivatala (Rjúszúkan)
- Nagy Államtanács (Daikan)

A Nagy Államtanácsot (Daikan) alkotó hivatalnokok:
- Bal Oldali Személynök (Szaidzsin)
- Legfőbb Személynök (Daidaidzsin) – beosztottja a Nagy Tanácsos (Ónagon)
- Jobb Oldali Személynök (Uidzsin)



A Nagy Tanácsos (Ónagon) alá tartozó hivatalnokok és testületek:

- a Bal Tanács (Szadaikan) – amelyet az alábbi hivatalok elöljárói alkotnak:
  - Személyi- és Szertartási Ügyek Minisztériuma (U-szaikibusó)
  - Kül- és Rangügyi Minisztérium (Gagacusó)
  - Nép- és Adóügyi Minisztérium (Minnasó)
  - Belügyi Minisztérium (Honsó)
- a Kis Tanácsos (Nanagon)
- a Jobb Tanács (Udaikan) – amelyet az alábbi hivatalok elöljárói alkotnak:
  - Katonai Ügyek Minisztériuma (Musaterasó)
  - Igazságügyi Minisztérium (Haesó)
  - Nagy Kincstárügyi Minisztérium (Ógjósó)
  - Palotaügyi Minisztérium (Hórjúsó)



Család

Huen és gaen – hűség és kötelesség. E két fogalommal jelzett értékpárosra épül ilyen vagy olyan formában az Enoszuke Császárság minden lakójának erkölcsisége. Minden tett, minden vágy, minden gondolat ezek fényében mérendő és méretik meg. És nem csak azért, mert a hűség és kötelesség értelmet adhat egy máskülönben semmit érő, eldobni való életnek; hanem mert ezek nélkül még a leghatalmasabb herceg, legnagyobb költőfejedelem, vagy legzseniálisabb hadvezér léte is értéktelen.

„Legfontosabb, s mindenek fölött legelsőbb pedig hűségünk és kötelességünk a tennó felé.
Aztán huen és gaen hűbérurunk felé.
Majd pedig a Család felé…"

Sajnos a fenti, sokszor hangoztatott elvek igen gyakran kerülnek konfliktusba egymással – és ez az egyénre nézve általában tragikus következményekkel jár. Az elvek sorrendiségén roppant sok múlik: bizony Enoszuke lakóinak tetemes része a harmadik parancsolatot igen gyakran előbbrevalónak érzi bármi másnál. Nyíltan nem ismernék ugyan soha be, de az ő számukra a Család, a Klán, a Ház, az udzsi érdeke mindenekelőtt való.

S miként a Klán feje korlátlan hatalommal bír Családja tagjai fölött – valójában legelső hűbéruruk –, úgy parancsol teljhatalommal férj a feleségnek, szülő a gyermeknek, mester a tanítványnak, idősebb a fiatalabbnak.

E rendkívül szigorú, rideg társadalmi szerkezet ellenére az Ég Alatti térségein élő családok szemernyivel sem boldogabbak vagy boldogtalanabbak, mint másutt. Az Enoszuke Császárságban ugyanúgy születnek, élnek, szeretnek, gyűlölnek és halnak az emberek, mint Ynev más birodalmaiban. (Sőt, ami azt illeti, az enoszukei gyerekek túlnyomó többségével nagykorúságuk eléréséig szüleik és mestereik jóval türelmesebben és elnézőbben bánnak, mint az a kontinens államaiban általában megszokott…)

A Birodalomban különben az egynejűség dívik; egyedüli kivétel e szabály alól a tennó, akinek egy időben több teljes jogú (de korántsem egyenrangú), hivatalos asszonya lehet. Persze azért az alacsonyabb társadalmi helyzetű férfiak sem élnek önmegtartóztató életet: az ágyasok intézménye teljesen bevett, elfogadott dolog. Ezen túl a szolgálók és szolgálólányok feladatai közé értelemszerűen beletartozik a szexuális szolgáltatás is, ha arra uruknak – legyen az bár a legalacsonyabb rangú muszatasi – igénye támad.

Igaz, a fentiekhez hozzá kell tennünk: a szigetbirodalom lakóinak erkölcsisége néhol alapjai-

ban különbözik a kontinensen megszokottól. A Császárságban magától értetődik, hogy a feleség dolga gondoskodni férjének – egyben urának – jólétéről, kellemes közérzetéről; és ha ez netán azzal jár, hogy meg kell szerveznie a családfő látogatását a Lebegő Világ valamelyik hölgyéhez (mi több, elő kell rá teremtenie a megfelelő összeget – ugyanis egy muszatasihoz nem méltó, hogy alantas pénzügyekkel piszkítsa be a kezét), akkor úgy. Egy ilyen feleséget mindenki dicsérni fog, hisz híven teljesítette kötelességét; ezáltal nem csak az ő hírneve, de családjáé is nő. Ugyanígy nem szégyen – sőt olykor egyenesen kitüntetés –, ha egy szolgálólánynak gyermeke születik urától. Ellenkezőleg: akkor viselkedne szégyenletesen, ha megtagadná kötelességeit. Márpedig a legrosszabb, ami az Ég Alattiban érheti az embert, az a szégyen (omei): bemocskolódott névvel még a legutolsó koldus sem élhet. Másrészt természetesen a példában említett szolgálólány urának ugyanúgy kötelessége gondoskodni a megesett nőről, hiszen ő felel érte – és a hűbéresekkel, alárendeltekkel szembeni kötelmek elmulasztása ugyancsak szégyenletes…

Ha egy muszatasi, aki hűségesen szolgálta urát, mindenkor tökéletesen teljesítette annak parancsait, és nem hozott szégyent a Klán nevére – azaz eleget tett a huen és a gaen elvárásainak –, elesik egy összecsapásban, hűbérura gondoskodik a hűbéres családjáról: megfelelő jövedelmet biztosít számukra, rangjukhoz méltón kiházasítja a lányokat, felneveltei a fiúkat. De még a közrendű fegyverforgató, a deinin is bizton számíthat rá, hogy ha ura szolgálatában megrokkan, élete végéig ellátást élvezhet, ha pedig elesik, öreg szüleiről, özvegyéről, árváiról gondoskodnak hasonlóan. Fia pedig, a megfelelő életkort elérve, apja nyomdokaiba lépve maga *is deinin lehet a Klán szolgálatában* – márpedig egy hjakusó vagy egy csóin, ha nem áll szerzetesnek, ennél többet s jobbat nemigen remélhet az Ég Alatt… (Persze a háborúk idején hirtelen besorozott, szintúgy deinineknek nevezett parasztkatonák családtagjairól a faluközösség kénytelen gondoskodni, s uruk kötelessége csupáncsak annyi, hogy erre az adókivetésnél tekintettel legyen – ha tud. Hiszen háborús időkben sosem lehet elég nagy a bevétel…)



Az élet feláldozása a hűbérúrért dicsőség az egyénnek, és dicsőség a családjának. Legszélsőségesebb példája talán akkor látható, amikor egy Klán új házat vagy erődöt épít. Ekkor ugyanis egy, feltétlenül önként jelentkező csatlós rituális öngyilkosságot (szatudatorit) követ el az alapgerenda gödrében, s az elkövetkezendőkben mintegy védőszellemként oltalmazza a helyet. Önként jelentkezők mindig vannak, közülük a szertartást végrehajtó pap vagy varázstudó legtöbbször valamiféle sorsolás útján választja ki azt, aki feláldozza magát. Nem ez az egyetlen, amikor az Ég Alattiban embert áldoznak: így például gyakori, hogy az újonnan épült hidakat átutazó idegenekkel „szentelik fel" – s bármily megdöbbentő, néha még ilyenkor is önkéntes az áldozat!



Ám nem csupán a dicsőség, a szégyen is közös, s aki bemocskolja saját nevét, az ősei nevét és emlékét is bemocskolja. A családtagok tetteiért az egész család felel – ha szükséges, teljes vagyonával vagy akár életével. S az még a jobbik eset, ha ez szatudatorit vagy alacsonyabb társadalmi osztályba tartozók esetében kivégzést jelent, mert az Ég Alatti lakóinak szemében sokkalta szégyenletesebb halálnemek is léteznek. Ha egy közrendű súlyosan vétkezik a huen és a gaen ellen, egész családjával a megvetett rakiminek közé kerül, tízezerszer tízezer évre megpecsételve utódai sorsát. Ha pedig egy muszatasi-család hívja ki

álnokságával és bűneivel maga ellen a Égi Nevek illetve a tennó haragját, a Klán minden tagját, a karonülő csecsemőket is, rettenetes és gyalázatot keltő módokon kivégzik, lakóhelyeiket felgyújtják, csatlósaikat és szolgáikat szétkergetik, javaikat ősi ellenségeik kezére adják, nevüket törlik a Családok jegyzékéből, emléküket örök átokkal sújtják.

Névadás

A Birodalomban használatos névadási szokások a „nemesi osztály" – a muszatasik –, és az összes többi polgár társadalmi helyzete közti hatalmas különbséget tükrözik: ugyanis a Császárságban csak az előbbiek rendelkeznek teljes, családjukra és őseikre is utaló névvel.

Tehát még a legutolsó nincstelen, koszos, éhező muszatasi is büszkén közölheti bárkivel, hogy „…az én nevem Kamaita no Razae no Acutari", azaz hogy a megszólaló a nemes Kamaita nemzetség Razae Klánjának Acutari nevű fia (a no szócska birtokosjel, melynek használata csak az udvarias beszédstílus esetén kötelező). Mint látható, Enoszukén a családnév(ek) áll(nak) elöl, és utána következik a személynév.

A nemtelenek pusztán egy egytagú személynevet viselhetnek, mely többnyire foglalkozásnév (parasztok, iparosok között), sorszámnév (gyerekek, szolgálók között), esetleg egyszerű növény- vagy állatnév („Lótusz", „Fenyőillat", „Ponty" stb.).

Bár az utóbbi néhány évszázadban a leggazdagabb városi polgárok között az a furcsa, és többeket megbotránkoztató divat harapódzott el, hogy tetemes összegekért cserébe egy egyszerű családnév viselésének jogát kérik „szívességként" hűbéruruktól. Ily módon találkozhat a Birodalmat járó a nagyobb városokban „Kavaita Csószanbei", „Dzsitte Szagoró", „Tarima Ore" és más hangzatos neveket viselő egyszerű, nemtelen származású kereskedőkkel.

A Birodalom lakóinak és azok személyneveinek kapcsolata mindazonáltal sokkal rugalmasabb, kötetlenebb, mint az a kontinens más tájain megszokott: az egyének életük során gyakorta vesznek fel új neveket. A Névadás szertartásán (fiúknál 12, lányoknál 11 éves korban) gyermeknevüket váltják fel egy felnőtt névvel, később pedig ha valami gyökeres sorsfordulat következik be életükben, vagy ha művészei lesznek valaminek – a művészek szinte kivétel nélkül álneveken alkotnak –, ha szerzetbe lépnek stb…. Így előfordulhat, hogy egy egyszerű muszatasi élete során akár öt-hat nevet is visel hosszabb-rövidebb ideig.



Ez meglehetősen nehézzé teszi azt, hogy valakit pusztán a neve alapján megtaláljanak a Birodalomban – csodák csodájára a Császárság hivatalnok-gépezete mégis sokkal pontosabban és hatékonyabban működik szinte bármely más hataloménál…

Nyelv

A Császárságban beszélt köznyelv változásai híven mutatják a Birodalom formálódásának, illetve a niarei menekültek sorsának komoly átalakulásokban és olykor megdöbbentő fordulatokban sem szűkölködő történetét.

A száműzöttek niarei (akkoriban – a P.sz. XII. században – a nyugati Mennyei Birodalomban széltében beszélt) dialektusa a Megtelepedést követő mintegy ezer év alatt igen erős „ellenféllel", a riana-ate törzsek nyelvével volt kénytelen szembesülni. No nem valamiféle „nyelvi háborúra" kell gondolni – a változás sokkal lassabb, ám jóval kivédhetetlenebb is volt: ahogy a győzelmesen dél felé nyomuló Klánok birtokukba vették a sziget földjét, úgy vettek át észrevétlenül mind többet és többet a legyőzött riana-ate tör-

zsek vallásából, kultúrájából, szokásaiból is. Hiszen a folytonos csatározások főleg az ezók férfiait pusztították el, és a rengeteg hadifogoly, a sok család nélkül maradt nő, fiatal lány közül a niarei származású férfiak előszeretettel választottak maguknak asszonyt, feleséget, ágyast. A nők pedig gyermekeiken keresztül vagy saját szelíd, de rendkívül hatékony módszereik segítségével lassan végbevitték azt, ami férfiaiknak nem sikerült: egyre több otthonban jelentek meg az őshonos riana-ate szokások a Nyugati Császárságból hozottak mellett, egyre többfelé gomolygott illatos füst a Niaréból ismert Égi Nevek oltárain túl a különféle rjúszúk szent helyei előtt is, mind több gyerek és felnőtt szájából lehetett hallani az ezók nyelvére olyannyira jellemző keményen pergetett nyelvhangokat és dallamos magánhangzó-torlódásokat.

Persze a két kultúra ötvöződése és eggyéolvadása korántsem pillanatok alatt ment végbe – mint már említettük, majd' egy évezredig tartott. Így igazán egységes, egyedi enoszukei nyelvről leghamarabb a P.sz. XX. századtól beszélhetünk.

Manapság (P.sz. XXXVIII. század) a Birodalom nyelve már Ynev bármely másik nyelvétől határozottan elkülönülő, jellegzetes, egyedi képződmény: mert ugyan az írásjegyek alapjai, a kiejtés egyes sajátságai, a beszélt nyelvi stílusok (udvariassági szintek szerint differenciálódó) rendszere, egyes hangalakok, szógyökök eredendően niarei mintákat követnek, a nyelvszerkezet fő elemei, bizonyos „új" hangzók, a beszéd ritmusa és dallamvilága egyértelműen a riana-ate ősökről árulkodik.

A nyelv mellett szükséges az írás változásairól is néhány szót ejtenünk: hiszen a nyugati Mennyei Birodalomból hozott piktogrammok festésének művészete az idők során jócskán leegyszerűsödött – sőt néhol az új hangzók ábrázolásának kényszere folytán alaposan meg is változott. Ennek köszönhetően az újonnan kialakult nyelv mellé egy új írás is társult – igaz, szintén e változások folyományaként a Sárga Császárság titkos tanokban jártas írástudói (csinsi) által gyakorolt betűmágikus eljárás, a li-cao tudománya alkalmazhatatlanná vált, illetve feledésbe merült[3].



Kultúra

„Az irodalom és a haditudományok tanulmányozása minden muszatasira nézve kötelező." – áll az Óricui első sorában. Ebből is látszik, hogy milyen jelentőséggel bír az említett művészeti ág a magasabb osztályok tagjai számára. A Császárságban egyszerűen nem is számít igazán kultúrlénynek az a személy, aki legalább az alapvető irodalmi utalásokat, célzásokat, idézeteket föl nem ismeri, vagy nem tud kapásból idézni a leghíresebb versgyűjteményekből. Az ilyen csodabogár egészen biztosan valami embernemjárta, vad rengetegben, vagy lehetetlenül távol a civilizált vidékektől, valahol az Erők háta mögött kellett hogy felnőjön, mivel még a legcsekélyebb rangú muszatasik gyermekei is az említett művek segítségével tanulnak meg írni-olvasni.

Legkorábbi közülük a „Kabócaének", mely százhuszonhárom rövid, és a maga egyszerűségében gyönyörű verset tartalmaz, s melynek minden egyes darabját híres niarei mesterek alkották. Mi több, magát a gyűjteményt is a Száműzetés előtt állították össze, még a Sárga Császárságban. Aztán az alapművek közé tartozik a Gekkósú, azaz „Holdfény-versgyűjtemény" is, valamint ide számíthatjuk a Fujumukisút, azaz „Télire való versek gyűjteményét" is. Ezeket az antológiákat már Enoszukén állították össze értő szerkesztőik. E versgyűjtemények majd' minden darabját betéve kell tudnia bárkinek, aki muszatasinak vallja magát.

A minimális műveltséghez hozzátartozik még pár nagy krónika ismerete is, mint például az Enogaisókié, a Hajasúsókié, illetve a hasonló témájú családtörténeteké, mint például a Szuva monogatari, a Gakija monogatari; avagy a nagy háborúk történetét elbeszélő mű-

[3] *Ha egészen akkurátusak akarunk lenni, akkor hozzá kell tennünk, hogy ez így, ilyen formában nem igaz: a Dandzsódai varázstudói között igenis vannak olyanok, akik művelik ezt a mágiaformát – csak értelemszerűen nem az enoszukei írásjegyek segítségével...*



veké, mint példának okáért a Ginógi Szenszó no Sakusó, azaz a „Kommentárok az Ezüstlegyező-háborúk történetéhez" című.



Ezenfelül illik legalább hírből ismerni a magas irodalom néhány személyesebb jellegű alkotását is, mint amilyenek például a Maikó Nikki, a Kesza Nikki – azaz „Maikó naplója" és a „Keszai napló" –, vagy a híres, többször kiadott Makura Csúsaku, azaz a „Játék-magyarázatok", mely a testi szerelem gyakorlati tanácsokkal és igen szemléletes példákkal, no meg gyönyörű fametszetekkel ellátott enoszukei kézikönyve. Persze az igazán művelt személyek kapásból idézik a fenti művek legfontosabb passzusait is…

Értelemszerűen mindenkinek illik ismernie legalább néhány hírneves daimai-szerző nevét, főképpen Akutabi-Záét, Dzumei Sisszéét és Csónaga Kagodzsiróét. A nevesebb darabok leghíresebb jeleneteinek néhány sora amúgy is szállóigévé vált.

Természetesen a fentiek csak kiragadott példák, a minimális kulturáltság e tekintetben nélkülözhetetlen alapjai. Az említett műveken felül még számtalan más versgyűjtemény, krónika, napló, kommentár és egyéb mű létezik, de felsorolásukra sem módunk, sem helyünk nincs elegendő.

Az irodalom minimális fokú ismerete még egy tekintetben igen lényeges a Birodalom polgárai számára: nélkülözhetetlen a halotti vers megírásához. Márpedig amelyik muszatasi méltó módon akar távozni e világból, az halála közeledtét érezvén kötelességének tekinti, hogy egy rövid versben összesűrítve önnön lényegét, egyéniségét, világszemléletét, esetleg a számára aktuálisan legfontosabb gondolatot kifejezze, és azt az utókor bíráló tekintete elé bocsássa. (Érvényes ez szatudatori esetére is.)

A Lebegő Világ

Miként Ynev szinte bármely más részén, úgy az Enoszuke Császárságban is megtalálhatjuk az egyik legősibb mesterség gyakorlóit, azokat a hölgyeket, akik életüket a férfiak szórakoztatására tették fel. A szerelem és a könnyed mulatságok – melyek hangulatáról kapta a Lebegő Világ nevet – enoszukei művészete persze Niaréból hozott alapokon nyugszik: már a Nyugati Császárságban megtaláljuk azokat a híres-hírhedt intézményeket („Zöld Házakat" – jellegzetes, megkülönböztető színű zöld tetőcserepeikről kapták e nevet), melyek ezen hölgyek lakó- és „munkahelyéül" szolgáltak. Maguk a hölgyek és a szakma titkos vagy kevésbé titkos „fogásai" a száműzöttekkel együtt érkeztek a szigetre – és nemcsak velük, hanem azokkal a szervezetekkel, társaságokkal egyetemben (értsd tatakók), akik „felügyeletet", „ellenőrzést" gyakorolnak fölöttük…

A császári adminisztráció az idők során felismerte, hogy a leghasznosabb lesz külön negyedeket bocsátani az ilyen jellegű intézmények rendelkezésére a városokban, mert így sok kellemetlenség és számos botrány elkerülhető, illetve a muszatasik közti konfliktusok egyik leggyakoribb okát legalább valamelyest korlátok közé szorítják. Ezért az említett, fallal és őrséggel körülvett negyedeken kívül a városokban tilos a speciális teaházak, fogadók, fürdők működtetése.

A hölgyeken belül többféle csoport, osztály különíthető el a szépségük, hírnevük, gazdagságuk, fiatalságuk – és szerencséjük – függvényében:

Az oirajanok (azaz kurtizánok) legalsó osztályába azok tartoznak, akik az örömnegyedek olcsó teaházaiban, fogadóiban teljesítenek „szolgálatot", és annyira nem tűnnek ki társnőik közül, hogy akár valamelyik Rangba is soroltassanak. (Persze az átlagos nőknél sokszor ők is jóval többet tudnak a férfiak szórakoztatásának művészetéről…) Az ő életük nem túl boldog: legtöbbször valamilyen tartozás, büntetés miatt jutnak ilyen sorsra, vagy gyermekként vásárolja meg őket valamelyik társaság, hogy aztán felnőve rabszolgaként nekik dolgozzanak.

A következő osztályokba azok a feltűnően szép, művelt (és többnyire fiatal) hölgyek tartoznak, akik három rangba soroltatnak kiválóságuk szerint; a Harmadiktól haladva értékük – mely esetükben összegszerűen megadható – szerint az Első Rang felé, ahová csak a legszebbek, leghíresebbek, legtündökletesebbek tartozhatnak. Okvetlenül meg kell jegyeznünk, hogy a Három Rangba sorolt hölgyek már nem csupán az érzéki játékok mesterei (hiszen arra ott vannak a mindenfelé megtalálható szolgálók, ágyasok, esetleg egyes színészdinasztiák ebből élő tagjai), de briliáns, széleskörű műveltséggel, birodalom-szerte irigyelt ízléssel is bírnak: mert a szórakozásnak a könnyed, ámde szellemes csevegés, az irodalom, a zene, maga a stílus ugyancsak szerves része. Sőt, a vendégek sokszor csupán ezekért a szolgáltatásokért fizetnek hatalmas összegeket, és a szexualitás az egész találka alatt szóba sem kerül (illetve szóba kerül, de csak frivol célzások és erotikus versek, képek formájában...).



E fenti értékek pedig nem gyakorolhatók szorgos, kemény tanulás, komoly tudás nélkül. Ezért nem lehet azon csodálkozni, hogy a magas rangú oirajanok mind kicsi gyermekkorukban kezdik el a felkészülést egy-egy teaház híresebb ma-szeijének irányítása és felügyelete alatt.

Az Első Rangba tartozó hölgyek közül kiemelkedik néhány, akik közül a legnagyobb örömnegyedekben is legfeljebb csak egy-kettő található: a taijúk. Ők a legkáprázatosabb, legbájosabb, és nem utolsósorban a legintelligensebb lények, akiket csak találni a Birodalom térségein. Már egy velük töltött vacsora vagy „egyszerű" beszélgetés ára horribilis; ha pedig a végsőkig lenyűgözött hódoló netán az éjszakát is társaságukban töltené – az Első és Második Rangba tartozó hölgyek kiváltsága, hogy csak azokat részesítik kegyeikben, akiket akarnak, tehát akár a környék leghatalmasabb amatuját is nyugodt szívvel visszautasíthatják –, akkor a reménybeli vendégnek fel kell arra készülnie, hogy a ma-szei által „javasolt" összeg a csillagos eget fogja súrolni.



Fentiek fényében talán nem kell kommentár a taijú rangú hölgyek másik nevéhez: kei no szei, azaz „kastélyok összeomlása"...

No persze ezek a hatalmas összegek szinte nyomtalanul el is tűnnek a kereskedők, a ház, és a különféle társaságok zsebeiben. (Igaz, olyan taijúról sem hallott még senki, aki szegényen halt meg: egy ilyen feleség bármelyik muszatasinak igen nagy megtiszteltetés.) Mert a ruhák, a drága hajtűk, fésűk, az illat- és egyéb pipereszerek, a bútorok, maga az épület, a kísérők, szolgák rengeteg pénzbe kerülnek. Hiszen egy magas rangú oirajan olykor szinte díszesebb kísérettel utazik, mint egy amatu... De menjen akár csak a szomszédba, legalább két kis tanulólánykája, a testőre, és minimum egy szolga mindenhová követi.

A kurtizánok felügyelői, gondviselői, és a teaházak korlátlan urai a ma-szeik: azok a többnyire kiöregedett oirajanok, akik a megélhetésnek ezt a kicsit kétes, veszélyes, de jövedelmező útját választották. Ők viselnek gondot hölgyeikre, és velük tárgyalnak a vendégek. Némelyik közülük befolyásosabb, mint a vidéki urak nagy része.

Természetesen a Lebegő Világ hölgyei diktálják a divatot a Császárságban – és egyébként is nagyon sok újítás származik tőlük. A Lebegő Világ legelőkelőbb, leghíresebb ne-



gyedei a fővárosban (Hanavara Negyed), illetve a délkeleti országrész nagyvárosaiban vannak (mint például Szokodéban a Torigami Negyed).

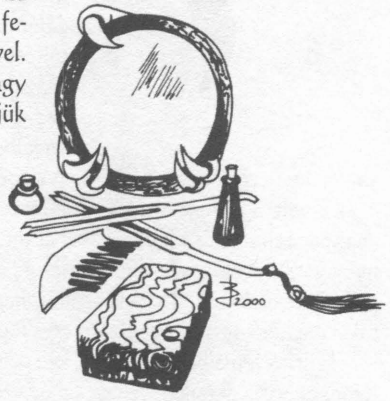
Öltözködés, divat

Mint arról már korábban szó esett, a Császárság lakóinak megjelenését az Óricui meglehetősen szigorú módon meghatározza: minél alacsonyabb társadalmi osztályba tartozik valaki, annál inkább.

A parasztok öltözködését egyszerű, tartós anyagból készült ruhák jellemzik: az ágyékkötőjük fölött viselt nadrág és felsőruha gyakorta egyetlen öltözetük, melyet azonos anyagú öv fog össze. Az egyszínű, minta nélküli ruhák általában sötét árnyalatúak: kékek, barnák, feketék. Színezésükhöz könnyen előállítható növényi alapú festékeket használnak. Lábbelijük – ha van – rövid idő alatt elkészíthető gyékény- vagy bőrsaru.

A kézművesek körében már jóval nagyobb változatosságra találunk: míg egy egyszerű falusi kovács öltözéke semmiben nem különbözik a körülötte élő parasztok kopott, kék rongyaitól, addig egy hírneves városi kardcsiszoló-mester akár a legrangosabb muszatasi-udzsikat megszégyenítő khitamákban is járhat. A városlakó polgárok (csóinok), kereskedők, „szolgáltatók", és egyéb ilyen népség a kézművesek osztályához hasonlóan igen eltérően öltözködik, anyagi helyzete és egyéni megbecsültsége függvényében.

E két utóbbi osztály ruhái anyagát szabadon megválaszthatja, ám a színek közül csak a különféle kékeket, szürkéket, barnákat, zöldeket, feketét, drappot, csontsárgát és egyéb visszafogott, halványabb árnyalatot használhat. A tehetősebb családok hölgytagjai mindazonáltal többrétegű, értékes alsó- és felsőkhitamákat viselnek pókhálószoknyájuk felett, a lehető legjobb anyagból készült mitával és övvel. (Sőt, a gazdagabbak egyenesen méregdrága niarei vagy onivarai selyemkölteményekben pompáznak.) Lábbelijük szintén igen változatos lehet: a szegények gyékénypapucsától kezdve a városokban népszerű tagékon át a legfinomabb bőrből cserzett szíjsarukig.



Végül a muszatasik osztályába tartozó szerencsések bármilyen anyagú, színű és mintázatú ruhákat viselhetnek – és viselnek is, ha van rá módjuk. Némely gazdagabb Család saját, csak rá jellemző egyenruhába öltözteti szolgáit és vazallusait; hovatartozásuk így messziről felismerhető és azonosítható. (Mindenki hallott már a Simevák rozsdavöröséről, az Ariteva halványsárgáról, vagy a Hikkjó Klán méregzöldjéről…)

Egyetlen kivétel van e tekintetben: a Császári Kéket (azúrkéket), valamint az arany-vörös Napsárkány mintáját – ami a Császári Család monja – fővesztés terhe mellett csak és kizárólag az Enoszugai Házhoz tartozók viselhetik.

Egy átlagos muszatasi hétköznapi öltözéke a belső területeken a következőképpen néz ki: fehér pamut ágyékkötője fölé megfelelő színű hakkant – bő szárú nadrágot – húz, elöl övvel rögzített khitamája fölé pedig annak színével harmonizáló, keményített vállú mellényt, origát. Hidegebb időkben mindezek fölé hosszú, nyitott, rövid ujjú köntöst – mikót – ölt. Lábát sötét,vagy fehér mitába és szíjsaruba bújtatja.

A nők pókhálóvékony alsóruhájuk fölé több rétegben selyemkhitamákat vesznek, amelyekre végül a vastagabb, mintás anyagból készült felsőkhitama kerül. A ruhát nagyon széles, hátul megkötött mei fogja össze. Természetesen a színek, minták a lehető legteljesebb harmóniában állnak egymással (és viselőjükkel, viselőjük pillanatnyi hangulatával, a napszakkal, valamely eseménnyel stb., stb…). Szabadban a hölgyek hosszabb távra általában egy (nap)ernyőt is magukkal visznek.

kötött mei fogja össze. Természetesen a színek, minták a lehető legteljesebb harmóniában állnak egymással (és viselőjükkel, viselőjük pillanatnyi hangulatával, a napszakkal, valamely eseménnyel stb., stb...). Szabadban a hölgyek hosszabb távra általában egy (nap)ernyőt is magukkal visznek.

A Birodalom lakói eső és hideg ellen levélköpennyel, szőrmékkel, különféle kezelt bőrökkel, lakkozott papír fejfedőkkel védekeznek. A kalapoknak egyébként se szeri, se száma: legkedveltebbek a széles, fonott kúpkalapok, amelyek állandó kiegészítője utazáskor hölgyeknél a fátyol; de a hivatalnokok és írástudók rangjelző kalapkáinak széles választékával találkozhatunk már egy kisváros utcáin is. A férfiak között népszerű a fejkendők, hajpántok viselete, a hölgyek pedig előszeretettel rögzítik hajtűkkel, értékes fésűkkel különféle stílusú hajkölteményeiket. (Vigyázat, a négynél több hajtű és ékkőberakásos fésű arra utal, hogy viselője a Lebegő Világ hölgye!) Hajviselet dolgában egyébként elég nagy szabadságot élveznek a különféle társadalmi osztályok tagjai: az elfogadott frizuraváltozatok száma szinte korlátlan. Bár egyes muszatasi Családok harcosait már messziről fel lehet ismerni jellegzetes hajviseletükről – melyet olykor növényi nedvekkel festenek színesre, vagy ellenkezőleg: kopaszra borotvált fejüket sajátos, csak ama bizonyos Klánra jellemző tetoválásokkal díszítik –, a férfiak körében általában mégis talán a rövid, tarkóra simuló fonott varkocs, a hitacui a legkedveltebb. A könnyű kezelhetőség mellett ez utóbbi típusnak nagy előnye, hogy udvarias módon segítségére siet az ember ellenségének, midőn az az általa levágott fejet megszemlélni kívánja...



Sajnos a női hajviseletekben és a divat más összetevőiben való elmélyülés egész életet kíván, így itt mi még csak meg sem próbálkozhatunk a stílusok, irányzatok felsorolásával. (Az Ég Alatti Császárság hölgyei sosem kurtítják meg, ellenben előszeretettel rendezik fantasztikusabbnál fantasztikusabb formákba gyakran csípőnél is mélyebbre omló, dús hajfonataikat. Szemléltetésképpen: csak a „Hollószárny" vagy a „Mély Ragyogás" frizura-típusoknak legalább tucatnyi alosztálya létezik...)

A rakiminekre a fentiek nem vonatkoznak: ők kötelesek – bármelyik nembe is tartozzanak – hajukat egészen rövidre (2 su) vágni...

Etikett

Az alábbiakban kivonatok következnek derat Holoranis Darren erigow-i Krad-papnak a Dorani Levéltárban őrzött emlékirataiból. A jó atya néhány társával egyetemben a P.sz. 3246-os év telén indult útnak azzal a célkitűzéssel, hogy a Quiron-tenger keleti részén fekvő több ezernyi szigetet, valamint a kontinens északkeleti partvidékét tanulmányozva végül Niaréba jusson – ha egy mód van rá, akkor tengeri úton. Derat Darren és kis csapata háromévnyi gyümölcsöző és kalandokban bővelkedő adatgyűjtő vándorlás után egy Serikin nevű kis szigeten hajóra is szállt, melynek kapitánya vállalta, hogy a társaságot Niare keleti partjaiig viszi. Ám az utazó-



Mint oly sok mindenben – szokásaiban, még a köznapinál is sokkal összetettebb, cizelláltabb etikettjében, hihetetlenül gazdag jelképrendszerében –, a Császári Udvar a Birodalom más részeitől divat tekintetében is gyökeresen elkülönülő világ. Közönséges halandók (akik közé ilyen szempontból a leghatalmasabb „vidéki" amatuk is besorolandók) ugyanúgy nem képesek eligazodni a különféle ruhaviseletek, frizurák, sminkek, színek és gesztusok mögött megbúvó másod-, vagy harmadlagos jelentések, idézetek és célzások között, mint ahogy szó szerint nem érthetik az Udvar köznyelvtől több száz éve elkülönült, saját dialektusát sem. Ehelyt sajnos nincs lehetőségünk kifejteni az udvari arisztokraták szokásait, de szemléltetőül egy apró részlet: évezredes hagyománya van például köreikben a hegyesre köszörült fogak befeketítésének. A folyamat rendkívül fájdalmas, a feketítéshez használt elegy – lúgos folyadékban elkevert vasreszelék – gyomorforgató; ám a hagyomány és a divat roppant nagy úr. Ellenben ezek után tökéletesen érthető, hogy egy feketén villanó mosoly miért készteti még a leggőgösebb amatut is tiszteletadásra...



kat útközben kalózok támadták meg, akik elől menekülve a kapitány végül belevezette hajóját a Keleti-óceán hírhedt viharainak egyikébe, ahol az kisvártatva el is süllyedt. Az isteni gondviselésnek köszönhetően azonban a legénység és az utazók egy része mentőcsónakokba tudott szállni, melyek közül a Darren atyát szállító végül Enoszuke partjaira sodródott.

Az atya és társai hosszú éveket töltöttek el a Birodalomban, kezdetben igencsak méltatlan körülmények között. De nyílt eszének és egyenes jellemének hála derat Darrent hamar a kegyeibe fogadta a környék amatuja, felismervén benne úgy a tudós embert, mint az ismeretek páratlan forrását.

Gazdag tapasztalatait az atya emlékirataiban hűen rögzítette, és az azóta – midőn tizenkét év enoszukei tartózkodás múltán néhány rendkívül szerencsés véletlennek és egy bizonyos titkos társaságnak köszönhetően visszatért a kontinensre – szó szerint mithrillbánya a tudnivágyók számára.

„…látható tehát, hogy a hagyományok igen nagy szerepet töltenek be e nép életében. De nem csak azon dolgok, miket mindközönségesen értünk e fogalom alatt, hanem az illem, az erkölcs, az egymással szembeni udvariasság. Még a közönséges pórok is meglepő módon járatosak az illemszabályokban – igaz, nekik sokszor szó szerint az életük múlik rajta. Ugyanis egy felsőbb osztálybeli harcos bármikor levághatja a neki nem tetsző, vagy nem megfelelőképpen viselkedő alantasabb rendűt – még csak engedélyt sem kell kérnie rá annak gazdájától! Ezt ők úgy nevezik: 'haszate kaen', azaz 'a tisztelet elfogadásának joga'. Saját szememmel láttam nem is egy ízben, mikor egy muszatasi szempillantás alatt megölt ily módon egy-egy szolgát, avagy parasztot, amiért az nem eléggé gyorsan borult a földre közeledtére…"

„…valakit legyőzhetsz párviadalban avagy elmésség terén: azt többnyire tiszta szívvel elismerik. De udvariatlanul meg nem sérthetsz senkit, mert az súlyosabb vétek bármi másnál…"

„…felfogásuk szerint a legrosszabb, legmegbocsáthatatlanabb dolog, ami bárkivel – de főként egy muszatasival – megeshet, az a megszégyenülés, 'omei'; ha „árnyék vetül nevükre", ha „elvesztik arcukat", ahogy mondani szokták. A legszégyenletesebb dolgok pedig: az árulás, a gyávaság, az adott szó megszegése, a becstelen viselkedés, a kihívások elől való megfutamodás, a Klánúr által adott megbízás visszautasítása, az érzelmek kinyilvánítása és a fölöslegesen erőszakos viselkedés."

„…a különben szerfelett ritka botrányos események kezelésére vonatkozó legfőbb illemszabály: nem szabad tudomást venni róluk. Az átlagos szemtanúk, kívülállók ilyenkor igyekeznek minél kevésbé beleártani magukat az eseményekbe, miközbe szívük mélyén forrón remélik, hogy előbb-utóbb egy megfelelő rangú személy véget vet az ügynek. Ha ez bekövetkezik, akkor a beavatkozást minden esetben komoly figyelmeztetés szokta volt megelőzni a közbelépő részéről, hogy a botrány okozójának lehetősége nyíljon arcát megőrizve felhagyni addigi szégyenletes viselkedésével. Amennyiben viszont mindez nem használ, pillanatok alatt előkerülnek a kardok…"

„…Ha két, bármilyen rendű avagy rangú ember találkozik, akkor hosszadalmas és bonyolult processus veszi kezdetét, melynek során mindketten köszöntik a másikat, ahogy az rangjának, helyzetének és családjának megfelelően dukál. Bennünket leginkább a toroni módira emlékeztetett a meghajlásoknak és szóvirágoknak azon tömkelege, mely az ilyen teljesen mindennapos helyzetekben is kötelező…"

„…Mindenért köszönet jár, még a legkisebb szívességért, avagy egyszerű útbaigazításért is. A másik szemébe nézni hosszan nem illendő; sőt, az egyértelmű harcias szándék jele. Mutogatni szintúgy felette nagy illetlenség. Ha valakire vagy valamire fel akarjuk hívni a figyelmet, csak lágyan az irányába inthetünk, mintegy körülírhatjuk…"

„…Maga a nép alapjában véve rendkívül barátságos és segítőkész, jó kedélyű. Ám ennek ellenére kezdetben igen sok gondot okozott, hogy a beszélgetőtársaink ajkán játszó mosolyt csupán a kedvesség és vidámság jeleként értelmeztük. Holott ha valamit nem értettek, vagy zavarban voltak, esetleg – az ő értelmezésük szerint – valamiféle súlyos hibát követtünk el, amiről azonban az illem szerint nekik nem szabadott tudomást venniük, akkor mindezen érzelmeiket mosollyal leplezték…"

„…Általában a szókimondó beszédet kerülik: szinte soha nem mondják ki egyenesen azt, amire

gondolnak. Inkább szóképekbe, bonyolult és homályos utalásokba öltöztetik. Egyébiránt az érzelmek heves kimutatása is nagy udvariatlanságra vall. A vitatkozást pedig mindenképpen ajánlatos elkerülni: ha valaki valamivel nem ért egyet, akkor kerülővel, avagy a Császárság népére jellemző kifinomultan alkalmazott csönddel és hallgatással adja ezt a másik tudtára…"

„…mert nem ismerik a mi mozdulatainkat, bőven akadtak mulatságos esetek is; midőn vállvonogatásunkra vagy kacsintásunkra a szolgálóleányok kerekre tágult szemekkel, avagy szájuk elé tartott kezük mögül viharosan nevetgélve feleltek…"



„…A magasabb rangúakat mindig megfelelő leborulással és a rangjelző név mellé tett 'szei' – 'úr, úrnő, nemesenszületett' megszólítással kell illetni. Tehát példának okáért: kagaku-szei, amatu-szei, jorigi-szei… Persze csak ha az illető választ vár valamire, mert alantasnak kérdeznie magától nem illik.

Egyenrangúak esetén, avagy ha az ember egyszerűen udvarias akar lenni az alatta állókkal, elegendő pusztán a személynévhez illesztett 'szei' szócskát használni.

Egészen magas rangú méltóságok, az Udvar kiválóságai, netán a Császári Család tagjai esetében – bár jómagamnak nem volt szerencsém találkozni ilyen rendű hatalmasságokkal – úgy tanítottak, hogy a 'szeiszei' megszólítás az illendő és helyénvaló…"

„…Magas rangú főurak – ők úgy mondják, amatuk – avagy Családfők környezetében, netán az Udvar nemeseinek jelenlétében senki nem viselheti hosszúkardját, csak a testőrök, és a mondott urak bizalmas emberei, akiket kagakuknak neveznek…"

„…A nők helye mindenkor a férfi mögött van: nem ehetnek, nem ülhetnek le azonos rangúak jelenlétében, csak engedéllyel…"

„…Most pedig a fürdőkről: a Császárság népe rendkívül tisztaságszerető. Az általunk is ismert fürdőkhöz hasonló intézményeknek – 'ofuruáknak', ahogy ők nevezik – se szeri, se száma a nagyobb városokban. Ezenfelül minden valamirevaló muszatasi házában is kell lennie egy kicsiny helyiségnek, melyben nagy fadézsában megfürödhet a ház ura, amikor csak kedve tartja. Éspedig sűrűn tartja kedve: ha fáradtan, koszosan este megtér ura szolgálatából, akkor útja egyenesen a fürdőházba vezet. Ruháját ledobja, magát kevés vízzel és szappannal alaposan ledörzsöli és megtisztítja, majd immár tisztán nyakig merül az embertelenül forró vízbe. Mi kezdetben erősen húzódoztunk az ilyetén való tisztálkodástól, főképpen hogy a városi közfürdőkben közösen vannak együtt nők és férfiak. És meg kell vallanom, nem egy ízben a lélegzetem is elállt attól a forróságtól, amilyenre a szolgák hevítették a vizet – de később megszokván már nem kellett Uramhoz fohászkodni minden tisztálkodás előtt, hogy adjon erőt kibírnom, mert lassan-lassan megkedveltem ezt a módit magam is.

A fürdő végeztével az embert a masszírozó-szolga veszi kezelésbe, és bizony mondom, mennyei gyönyör a kezei közül kikerülve, testben-lélekben felfrissülve tiszta ruhába – ők úgy hívják ezen könnyű, otthoni viseletet, hogy 'jutana' – bújni!…"

„…A lakomákról: a társaságbéli mulatozások és vendégségek a magasabb osztályok tagjainál elég gyakori események. Persze ezen alkalmakkor is többnyire olyan kimérten és az illemszabályokra felettébb ügyelve viselkednek, mint bármikor máskor.

A vendégfogadó házhoz megérkezvén az embert szolgák kísérik szobájába, hogy rendbehozhassa magát, és felkészülhessen a vendéglátásra. Illő módon felöltözködve aztán a szolgák kijelölt helyére kísérik a vendéget, mely helyet rangjának, nevének, családja hírnevének megfelelően választanak ki. Ezért talán még a minálunk, Erigow-ban megszokottnál is nagyobb illetlenség, ha valaki nem az előre kijelölt ülőhelyet foglalja el…"





„…Az étkezésről és étkekről: az evés tekintetében – mint minden egyéb másban is – igen nagy gondot fordítanak a Keleti Császárság lakói a szépre. A lakomák fogásait leheletfinom porcelánokban, szemre igen tetszetős kis ibrikekben és csészékben hozzák elő a szolgák; valamint ugyan nem ezüst- vagy aranyneműben, de drágakövekkel kirakott, és az általuk oly kedvelt értékes lakkféleségekkel bevont szép tálcákon meg lapkákon. Éspedig teszik ezt egyszerre, hogy az ember szinte környes-körül van véve az ételek sokféleségével. Azaz nem fogások vannak, hanem mindent a vendég elé hozva rábízzák, hogy melyikből óhajt, s melyikből nem. Maguk a fogások is igen szépen, nagy leleménnyel vannak elrendezve: melyik állatalakot, melyik virágokat, melyik egész kis jelenetecskét formáz. Fölöttébb ügyelnek a színekre is: egy tálcán csak a színükben egymással összeillő étkeket halmozzák fel, és semmi esetre sem kevernek bele olyat, ami ízére ugyan kiváló lenne, de színére nézvést nem alkalmatos.

Sajnos a mi fűszeresebb fogásokhoz szokott ínyünknek az első években bizony elég ízetlennek bizonyultak ezen ételek, de aztán lassacskán hozzászoktunk. Meg kell vallani azonban, hogy sok különlegességet még ma is csak erőltetve lennék képes lenyelni; gondolok itt azon esetekre, mikoron ismeretlen tengeri lények nyers testrészeit rakták elénk…

A lakoma pedig a következőképpen zajlik: midőn a vendégek helyeiket elfoglalták, s a szolgák kihozták az ételeket, akkor mindenki illedelmesen meghajol egymás felé, és azt mondja, 'itaimasz' – ezzel kívánva a többieknek jó étvágyat. Enni a már korábban említett kis pálcikákkal, a 'tasikkal' kell, méghozzá jobb kézzel. Bármit nyújtunk is át az evés ideje alatt, vagy kérünk, azt mindig két kézzel kell tennünk – egy kézzel nyújtani valamit erős udvariatlanság. Ha megelégeltük az ételt, akkor a 'tasikat' az üres tál szélére fektetve jelezhetjük ezt. Semmi esetre sem való beleszúrni az ételbe, és úgy tárolni a pálcikákat, mivel ez csakis a halottaknak nyújtott ételáldozat esetében szokás. A tasik nyalogatása pedig csak a Lebegő Világ hölgyeinek körében szokásos, mivelhogy az étkező azon szándékát jelzi, miszerint szívesen az ágy örömeiben részesítené étkezőtársát…

Fölöttébb ügyelni kell arra is, hogy az üres tál azt jelenti: „köszönöm, elég", és a kevés maradékkal a tál alján az ember azt jelzi, hogy „kérek még!". A kezdeti időkben ezügyben való járatlanságunk igen sok kínos esetet eredményezett, ugyanis sokszor nyeltük az éhkoppot hirtelenjében kiürített tálkáink mellett; avagy szörnyedtünk el azon, hogy nagy kínnal-keservvel legyűrt étkek maradékára mosolygó vendéglátóink újabb és újabb adagokat pakoltak.

Ha a lakoma befejeződött, akkor mindenki ismételten meghajolva a többiek felé azt mondja: 'gószó szei des'ta', mellyel illendő módon köszöni a vendéglátást, és kifejezi csodálatát az étkek finomsága fölött…"

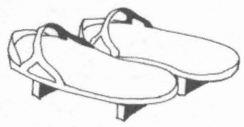
„…egy furcsa, rizsből készített italt isznak, mit 'szuónak' neveznek. A bort nem ismerik, csak nagyon ritkán találkozni vele, jobbára a déli kereskedőházak árui között. A 'szuó' nem túl erős, kissé ízetlen ital. Mi társaimmal sokszor képeztük csodálat tárgyát, mivel erősebb italokhoz szokván ebből nagy mennyiségeket is meg tudtunk inni, különösebb bajok nélkül. A 'szuót' kis, szinte gyűszűnyi poharakból isszák. Üres poharunkat felemelve azt jelezzük „kérek még!", az érintetlenül hagyott után pedig már nem kér többet az ember. Tehát ellenkező a szokás, mint az ételeknél. Iváskor 'haó-it' illik mondani egymásra, mi az „egészségedre!" megfelelője."

„…Az ajándékozásról: ajándékot adni és kapni igen gyakori a Császárságban. Nem számít, ha esetleg csak csekély értékkel bír is, mert a szándék a lényeg. Mindig rendkívüli gonddal csomagolva – mihez a belső szolgák jól értenek –, szépen feldíszítve adják át. Érdemes nagyon megfontolni, hogy milyen ajándékot mivel viszonoz az ember: udvariatlanság jóval kevésbé vagy sokkalta értékesebb tárgyat ajándékozni, mert ezzel vagy sértő módon alábecsüljük az ajándékozottat, vagy lekötelezve arra kényszerítjük, hogy ő még értékesebbel viszonozza ezt, mely rettenetes költségekhez és kötelezettségekhez vezethet.

Szintén kerülendő vendégségben a más tárgyait, eszközeit, tulajdonának szép darabjait az illendőnél jobban megcsodálni avagy feldicsérni, mivel ezzel kimondatlanul arra kötelezzük házigazdánkat, hogy ajándékozza nekünk azt.

Ha kapunk valamit, azt első és második ízben húzódozva vissza kell utasítanunk, és csak a harmadik kínálásra szabad elfogadnunk, mert ezzel lehetőséget adunk az ajándékozónak arra,

hogy kinyilvánítsa szívből jövő nemes szándékát. Túl gyorsan elfogadni valamit felettébb udvariatlan dolog..."



„...Ha egy házba belépünk, akkor az előbb említett előszobában, a 'gen-aenon' le kell vetni lábbelinket; és mezítláb, avagy a lábra húzott, leginkább a shadoni divat szerinti harisnyához hasonló, ámde annál jóval rövidebb ruhadarabban – 'mitában' – léphetünk be a szobákba..."

„...Télen-nyáron közkedvelt az általában gőzölgőre hevített tiszta kis törülköző ruhadarab, az 'osinaka'. Ezzel az ember arcát, kezét és nyakát törölheti meg, és bizony felettébb kellemes tud lenni hideg időben, fáradtan, avagy megizzadt állapotban..."

Háború

Az Ég Alatti Császárság lakói számára a háborúság, a harc az élet természetes velejárója – nem véletlen, hogy a szigeten az egyik leginkább tisztelt égi hatalmasság Kurodai, a Háború és a Becsület Ura. Hisz már a Császárság születésének körülményei magukon viselték súlyos keze nyomát: a Száműzetés viszontagságai, a szigeten talált őslakókkal szemben elkerülhetetlenül indított háború , a Ködös Part kialakulása és állandó fenyegetése közepette a száműzöttek világában a béke ismeretlen fogalommá vált. S ha mindehhez hozzávesszük a megművelhető területek viszonylag szűkös voltát, az évszázados – olykor akár ezredévre is visszanyúló – családi ellentéteket, érthetővé válik a fent említett mentalitás, melyet a Birodalom történetében oly ritka és átmeneti békés évszázadok alapjában véve sosem tudtak megváltoztatni.

Az Áldott Föld tehát folyamatos küzdelmek, harcok és erőszakos viszályok színtere. Mint mindent, a Császárság lakói ezeket is a hagyomány és a törvények által meghatározott, sajátos módokon művelik: a tennó és a legfelsőbb hivatalok írásos engedélye nélkül jogszerűen semmiféle harci cselekedet, vérbosszú vagy titkos háború nem folytatható. Aki e törvényt bizonyítható módon megszegi, az egészen biztosan számíthat arra, hogy igazától és sérelmeitől függetlenül nemcsak természetes ellenfele, de az Ég Alatti Birodalom egyesített hadereje, a Császár minden dühe a nyakába zúdul. Ugyanis aki felsőbb engedélyek nélkül háborúzik, az semmibe veszi az Áldott Föld, a tennó törvényeit – azaz a káoszt, végső soron a Ködös Partot szolgálja. Márpedig az ilyen fekély tűzzel-vassal égetendő ki a Birodalom testéből.



Így hát érthető, hogy miért fordít gondot arra még a legeldugottabb hegyvidék legcivilizálatlanabb kis klánjának jóformán írástudatlan feje is, hogy katakiucsival (azaz hivatalos folyamodvánnyal, kötelező engedélykéréssel) forduljon a Dandzsódai felé, midőn formális háborúságba bocsátkozik a szomszédos – hasonlóképp teljesen jelentéktelen – Családdal. A háborús jogviszony elvileg a katakiucsi hivatalos elfogadása, azaz annak császári pecséttel való ellátása pillanatától érvényes. Az „Erő Felmutatásával Végrehajtott Cselekedetekre Vonatkozó Hivatalos Engedély" életbelépése viszont egyben azt is jelenti, hogy attól a perctől kezdve a háborúság csak a *katakiucsi*ban felsorolt felekre nézve jogszerű, és szó szerint bárki idegen



avatkozik a viszályba bármelyik oldalon, rendkívül súlyos büntetésnek néz elébe. Melyet személyesen és azonnal a Kivizsgáló Hivatal foganatosít – attól teljes mértékben függetlenül, hogy az adott viszály éppen milyen végeredményre vezet, vagy hogy mik voltak az idegen beavatkozás okai.

Érthető módon háborús cselekménynek számítanak a különféle szabotázsakciók, merényletek, az ellenfél teljes tönkretételét célzó gazdasági manőverek, valamint a nyilvánvalóvá váló kémtevékenység és az orgyilkosságok is. Ezek után talán érthető, hogy a Császárságban a piszkos munkákra felbérelhető ügynököknek miért csak két fajtája ismert: az igazán jó – és az igazán halott.

Legyen bármilyen aprólékos módon törvényekkel szabályozott a Birodalom élete, mégis akadnak olyan helyzetek, melyekben csak vérontással kerülhető el az, hogy árnyék vetüljön a résztvevők nevére. Az ilyen – omeikaku, azaz „megszégyenüléssel fenyegető" – szituációk megoldása legtöbb esetben a párbaj (kósu). Természetesen a Császárságban a párbajok miként jére is számos írott, illetve íratlan szabály vonatkozik. Ezek közül az egyik legfontosabb: kívülállónak, idegennek beleavatkozni szigorúan tilos! Az ilyesmi rendkívül súlyos sértésnek minősül mindegyik résztvevővel szemben, függetlenül attól, hogy kinek az érdekében történt a beavatkozás. A közmegítélés szerint egy párbajban az a fél minősíthető vesztesnek, aki kardvágás nékül feladja a küzdelmet, holtan marad a tetthelyen, illetve aki vérző sebet kap. Jellemző a Birodalom mentalitására, hogy amennyiben senki sem nyilvánítható egyértelműen győztesnek, úgy minden résztvevő vesztesnek számít…

Szatudatori:



„…Miután Micunori no Taricsii meghallgatta az ítéletet, illő módon fejet hajtott, és tisztelettel kérte az ilyen esetekben szükséges dolgokat. Ezután Micunori úr ruházatát rendbe szedte és haját megfésültette. Majd mintegy félrúdnyi ideig magába mélyedt, és az általunk rendelkezésére bocsátott ecsettel egy fehér lapra megírta halotti versét, mely a következőképpen szólt:

'Az élet álom;
az elrejtőzött valót
hiába várom.'

Ezután megfelelő módon sarkára ült, és felsőruházatát válláról övéig lebocsátá. Kardjait átadta szainjának, Urige no Narakago úrnak, gyermekkori jóbarátjának. Natója markolatát fehér papírral körbetekerte a biztosabb fogás végett, majd annak hegyét szív felőli oldalához illesztve azt magába döfte, és raíját átvágva a jobb oldalra húzta az előírtak szerint. Mögötte álló szainja ekkor egyetlen csapással elválasztá fejét törzsétől, mivel előzőleg Micunari úrral e jelben egyeztek meg.

Micunori no Taricsii mindezen tetteket bátran, méltó módon hajtotta végre.

Fejét tiszteletteljes megszemlélés céljából e levéllel együtt mellékeljük.

Tanúk: *Mandó Cugekjó,* *Kose amatuja*
Harima no Hiromoroe, *Szazimi amatuja*
Uedo no Kobotari *Tora amatuja*

Ellenjegyezte: *Matehija Tademune,* *a Szaedzsifú századosa„*
(Hivatalos levél részlete a Császári Okirattárból)

A szatudatori – miként az előzőekből is kitűnhetett – az egyik módját jelenti a tisztességes, bátor halálnak a Császárság lakóinak, főként a muszatasiknak a szemében. Sőt többet is: mivel nem csak fogságba eséskor, vagy egyéb más helyzetekből adódó méltánytalanságok elkerülésére adható méltó válasz, de a tiltakozás, protestálás elismert formája is. Tehát ha valakinek reménytelen helyzetéből következően, avagy erőinek fogytával már semmi esélye igaza bizonyítására, még mindig folyamodhat a végső eszközhöz, önmaga feláldozásához.

Ez esetben vádlóinak/ellenfeleinek ugyancsak alapos bizonyítékokkal és érvekkel kell rendelkezniük, ha nem akarják, hogy arcukat elveszítve szégyenben maradjanak.

Nők esetében a szatudatori a torok átvágásával hajtandó végre, természetesen a megfelelő, szertartásos pózban[4].

Riana-até k

Hegység-apám kő-körme,
Tenger-anyám gyöngy-szeme,
Fenyő-bátyám méz-könnye,
Patak-húgom hab-vére,
segítségül segélyt adj,
tenni tehetséget adj,
cselekedni erőt adj,
hatalmas hatalmat adj!

Feltehetően a P.e. III. században „valahonnan a Keleti Nagy Vízről" különös emberek – saját nyelvükön a riana-ate, azaz a „beszélő (nyelvvel szóló) nép" tagjai – érkeztek kéttörzsű hajóikon Enoszuke szigetére: a keleti part fövenyére felfutó, dúsan faragott fájú csónakokat inkább a benne ülők keze által forgatott díszes tollú evezők, semmint a különféle törzsi totemekkel festett, ívelt vitorlák hajtották. A partra lépő aranysárga bőrű, sötét hajú, sudár termetű nők és férfiak testét többnyire csupán egy, a csípő körül megkötött, hosszú, szoknyaszerű ruhadarab – a paleu – takarta; olajtól csillogó tagjaikat csodálatos mintákba tekeredő törzsi tetoválás – az arakii – ékítette. A kimerítő, végtelen vándorút ellenére a Nagy Óceánnak nem sikerült megtörnie őket: a hajók fedélzetéről a sekély vizbe vetődő, zsivajgó gyerekhadat mosolygó szemű felnőttek figyelték. Minden okuk megvolt az örömre, hiszen oly sok idő és viszontagság után végre új hazára leltek.

A nép minden jel szerint a Keleti Szigetvilágból indult vándorútjára – a külső hasonlóságon túl, mely apáikat a majdani tiadlaniak egyes őseivel rokonította, e származás mellett szól nyelvük szerkezete, valamint hatalmi rendszerük hármas tagoltsága is[5].

A törzsek pár évszázad alatt teljesen birtokukba vették a sziget keleti-déli felét, és néhány, még a legendákban is alig-alig nyomot hagyó kisebb törzsi háborút nem számítva boldogan éltek, sokasodtak azon több mint ezer évig.

Mígnem P.sz. 1131-ben, a Jáde Naptár 5457. évében északon megjelentek a niarei menekültek előőrsei.

Az ezt követő évszázadok során a riana-ate törzsek (avagy ahogy az oda később benyomuló Száműzöttek hívták őket: az ezók) nagy része beolvadt az északi hódítók népé-

[4] *Játéktechnikailag a szatudatori a következőket jelenti: a megfelelő előkészületek után a karakternek sikeres Akaraterő-próbát kell dobnia. Amennyiben „sikerrel járt", akkor a műveletet tökéletesen, illendő módon hajtotta végre. Ha a próba nem sikerült, úgy nem volt bátorsága/kitartása/ereje maradéktalanul végihezvinni azt, tehát elájult/feladta/csak jelképes vágást tett/stb. Ekkor a szain feladata kisegíteni őt.*

[5] *Persze korántsem állítjuk azt, hogy a riana-atékkal pontosan megegyező nép érkezett Grim-Tuil lapályára is a káoszkori Kapun át...*



be, kultúrájuk ötvöződött a niarei menekültek kultúrájával – ekként gazdagítva azt, és hozva létre új, soha nem látott értékeket.

Ám tévedne az, aki végképp letűnt jelenségnek nyilvánítaná őket a történelem színpadán, hiszen néhány riana-ate törzs – mint például a Tajték Fiai, a Menekülők, vagy a Csillagszámlálók – az évezredes üldöztetések és folytonos háborúk dacára mindmáig megőrizte függetlenségét, és a Birodalom nehezen megközelíthető, mostoha időjárású, vad vidékeire húzódott az északról mind délebbre nyomuló „vágottszemű gyilkosok" elől. Igaz, a túlélésért fizetett ár rettenetes volt: addigi életmódjukat, hagyományaik és tudásuk java részét fel kellett áldozniuk. Sőt, a kíméletlen üldözők és új életterük kegyetlen körülményei olyannyira meggyötörték őket, hogy néhol lényegük, emberi mivoltuk egy részét is fel kellett adniuk... Az így nyert új képességek és megdöbbentő tulajdonságok segítették aztán – és segítik azóta is – őket a túlélésért folytatott harcban.



Sok tudás, rettentő mennyiségű érték elveszett az évezredek során. A törzsek már csak homályos legendáikban és elfeledett értelmű szertartásaikkal emlékeznek a régmúlt idők dicsőségére, elődeik tetteire, az őshaza rítusaira. Valaha volt nagyszerű hitük papjai – a Szellemekkel Szólók – mostanára afféle törzsi sámánokká váltak, varázstudóik – a dú-aanok – szinte teljesen elfeledték az eredeti tanokat. Ám a Taidzsukiin bércei között, a számtalan apró sziget egyikén-másikán él még néhány (igaz, egyre kevesebb) nemzetség, amely megőrizte a hajdani mágia, a Titkos Tudás még a Keleti Szigetvilágból hozott alapjait. Közülük kerülnek ki a Nép igazi mágiahasználói – a dú-aanoicharok, azaz drágakőmágusok.

E néhány nemzetség feltétlen tiszteletet élvez övéi között, ők irányítják a megmaradtakat. Szavuk és döntésük szent, minden körülmények között végrehajtandó. Parancsaik nyomán kételkedés nélkül mennek a biztos halálba teljes nemzetségek, hiszen tényked-ésük kizárólag egy célt szolgál: a Nép egészének túlélését, az elvesztett dicsőség visszaszerzését.

Titkos Tudásuk elvei – miként felbecsülhetetlen értékű drágakő-nyakékeik – apáról fiúra (illetve mesterről tanítványra) szállnak. Egész életüket e tanítások tanulmányozásával és gyakorlásával töltik – amikor éppen nem törzsüket menekítik valamelyik újabb veszedelemből. Minden igyekezetük ellenére azonban az évszázadok során néhány ősi eljárás és módszer teljesen feledésbe merült, és ezeket a tucatnyi nemzedékenként fel-felbukkanó ős-tehetségek által létrehozott új metódusok sem tudták maradéktalanul pótolni...

Nyakékeiket – az icharranta-eeket – szemük világánál jobban óvják, mivel az eltűnt, vagy megrongálódott kövek helyettesítése nem egyszerű feladat: egész expedíciókat kell szervezni értük titkos hegyi lelőhelyekre. Sőt, némelykor egyenesen halálos ellenségeikkel kell lepaktálniuk az áhított cél érdekében... És ez még nem minden: a megfelelő drágakövek megszerzése után ősi, mágikus technikák segítségével lehet csak metszeni és a kívánt formára alakítani azokat. Ezért egy ilyen érték birtokába jutó beavatatlan (amely eset egyébként szinte elképzelhetetlen) biztos lehet abban, hogy haláláig tartó ellenséget szerzett magának – méghozzá egy egész nép személyében.

Ukkók

Ukkó – a szó jelentése „déli barbár". Ezzel a kifejezéssel emlegetik a sziget lakói mindazokat, akik nem Enoszuke Ég Alatti Birodalmából vagy a Nyugati Császárságból (Niare) származnak. És a nép elsöprő többsége szó szerint csak emlegeti így a külföldieket, mivel egész életében senkivel sem találkozik a „déli barbárok" riasztó, olykor félelmetes, de többnyire alantas és nevetséges fajtájából – hála az összes rjúszúknak és isteneknek!

Ha pedig mégis – mert azért a nagyobb városokban élelmes kereskedők mutogatnak néha egyet-kettőt a fajtájukból –, akkor megdöbbenve és szája elé tett keze mögül illedelmesen nevetgélve konstatálja, hogy egészen emberinek tűnnek. A kiváltképpen kíváncsiak esetleg még a készséges kereskedők beszámolóit is meghallgatják ezekről a furcsa lényekről: hogy hol, milyen barlangokban és földalatti városokban élnek, milyen nevetséges szokásaik vannak, milyen végtelenül ostobák és neveletlenek, milyen undorító ételekkel táplálkoznak, milyen csodálatos és hiábavaló dolgokkal foglalkoznak, hogy teljesen híján vannak az erkölcsnek, hogy képesek olykor repülni és haragjukban zöld színű füstöt eregetnek, és még sok egyebet számos, taszító tulajdonságaikról.

És mivel egy ukkó már kinézetre is nagyon különbözik az enoszukei aranysárga bőrű, vágott szemű, fekete hajú átlagos népességtől, egyáltalán nem csodálható, hogy az esetlegesen a szigetre vetődött külföldieket, hajótörötteket az egyszerű emberek a Muszeigan rossz szellemei közül valónak gondolván azonnal elpusztítják, vagy jobb esetben elfutnak előlük. De az Ég Alatti műveltebb, felvilágosultabb lakói – egyes amatuk, muszatasik, hivatalnokok – esetében sem sokkal jobb a helyzet: mivel az ukkók a Birodalom egyik társadalmi osztályába sem tartoznak bele, ezért szabad prédát jelentenek. Mindenki úgy és akkor használhatja fel és ki őket, ahogy akarja – illetve ahogy ereje és képességei engedik[6].

Kronológia címszavakban

P.e. III. sz. – A Keleti-óceán irányából betelepülők érkeznek a majdan Enoszukénak nevezett szárazulatra: a riana-ate törzsek. Lassú terjeszkedésük során birtokba veszik a sziget déli-délkeleti részeit, de valamilyen titokzatos, fenyegető veszély (illetve törzsi tabuk) miatt a Taidzsukiin magasabb bércein, valamint a nagy síkság északi területein túl nem merészkednek.
Kisebb törzsi háborúk.

P.sz. 1131 (Hito-korszak 1 éve) – A Száműzetés: a Sárga Császárság egyik hatalmas hoanja – Enogai Watan – önmaga, rokonai, csatlósai, valamint néhány más nemzetség összes háznépével és szolgáinak seregével a Menny Fia parancsára örökös száműzetésbe vonul Enoszuke szigetére. Átka és mágiája nyomán a Jindao-tengeren kárhozatos Kapuk nyílnak; Niare keleti és Enoszuke nyugati partjain a Köd, és annak szülöttei veszik át az uralmat.

P.sz. XII-XX sz. (Hito-korszak – Unesí-korszak) – A sziget meghódítása. Harcok az Enoszukén talált riana-ate törzsekkel (ezók), majd azok úgyszólván teljes legyőzése és meghódoltatása után a földek birtokbavétele.

Közben:

P.sz. 1154 (Hito-korszak 23. éve) – A főváros, Dai Tian Tó falainak építése befejeződik.

P.sz. 1176 (Unesí-korszak 1. éve) – Enogai Watan hoan Watana Csi (későbbiekben Watara-lcsi) néven trónra lépve felveszi a tennó, azaz „isteni uralkodó" címet.
A korszak a Naiszen, azaz a Klánháborúk időszakával fejeződik be, melynek záróakkordjaként a kennosibai csatában – P.sz. 1998 (Unesí-korszak 822. éve) – Enogai Watan herceg, az Első Tennó a hozzá hű Családok segítségével leszámol az ellene lázadókkal.

[6] *Természetesen arra* ***semmi*** *esély sincs, hogy egy felfegyverzett ukkó-csapat hivatalos engedélyek nélkül néhány napnál tovább életben maradjon a Birodalom térségein. Sőt, még tekintélyes pártfogók és gazdák mellett sincs túl sok esélye egy ilyen társaságnak, mivel többnyire teljesen járatlanok a Császárságban nagyon fontos illemszabályok, íratlan és írott törvények, az enoszukei mentalitás világában. A nyelvi problémákról nem is beszélve.*
Márpedig egy muszatasit csak egyszer lehet megsérteni...





P.sz. 2003 (Iremi-korszak 1. éve) – Az Első Tennó kevésszámú kísérettel titokban a Taidzsukiin egyik alig ismert vidékén lévő Nemlétező Helyre távozik, ahonnan soha többé nem tér vissza.

P.sz. 2017-2371 (Gongai-korszak 1. évétől – Josie-korszak 203. évéig) – Az Ezüstlegyező-háborúk – Ginógi Szenszó – az Első Tennó eltűnésével kialakult utódlási kérdések és a Családok hatalmi vetélkedései miatt törnek ki. Ugyanis bár formálisan az Enoszugai Házból való Kaicugu herceget nyilvánítják tennónak, a döntéssel nagyon sokan nem értenek egyet – még a Császári Családban sem. Ezért aztán mikor egyes ceremoniális és vallási indokokat felhasználva a tennó második asszonyának, az Ezüst Legyező Hölgyének, Tamura no Cujakónak a Családja kirobbantja a háborút, a különböző trónkövetelők mögé felsorakozott Ligák (Klánszövetségek) kapva kapnak az alkalmon… Végül a későbbi új tennót – Enoszugai no Hokuszuét – támogató udzsik győzedelmeskednek, a nagyobb ellenséges Családokat kiirtják. A harcok alatt számos hős, fényes tehetség, udzsi bukkan föl és bukik el, vagy tűnik a Semmibe. A Birodalom régi békéjének visszaállítása, a háború alatt született új, helyi hatalmak, kiskirályságok, szekták megtörése, a parasztok között végigsöprő Ikkiszen leverése, a Ködös Part által elhódított területek legalább részleges visszavétele több mint háromszázötven évet vesz igénybe.

P.sz. 2486-2791 (Ran-korszak 1. évétől – Sógja-korszak 1. évéig) – A Tíz Harang-interregnum. A periódus kezdetén Kita no Tanekió (az akkori Uidzsin) messzire jutván a mágia ismeretében, és egy maa'ruanból előkerült régi tekercs sugallatait követve eléri a tennónál, hogy az Ejköpenyesek nagyjainak segítségével hatalmas erejű mágikus tárgyakat készíttethessen. Valódi célja az, hogy szíve legtitkosabb vágyát, a Naptrónt megszerezze magának. Ezután a tennónak és kilenc leghűségesebb, legbefolyásosabb, legtehetségesebb hívének és családtagjának a Birodalom varázsló-nagymesterei tíz jádecsengettyűt alkotnak Tanekió felügyelete alatt. Mindegyik személyre szóló mű, azaz mindegyikbe az említett személyek lelkének egy-egy darabját is beleötvözik. A Tíz Harang áldásos hatásait azonban a tennó és a Császárság nem sokáig élvezheti, mert néhány héttel elkészültük után a hihetetlen mágikus és katonai védelmet feltörve nagy részüket elorozzák. Egy vak bisa-játékos megjövendöli, hogy addig viszály és káosz uralkodik a Birodalomban, míg a Harangok együtt nem lesznek megint.

És így is történik: a következő évszázadokban számos roppant tudású varázslófejedelem, zseniális katona tűnik elő a semmiből, de furcsamód mindegyik fellépése csak növeli a zűrzavart. A tennót igen hamar megölik, és egészen a korszak végéig nem sikerül új tennót trónra emelni. Az Enoszugai Ház kis híján kihal, a Ködös Part irányából érkezett nem-emberi hadurak és mágusok háromszor is majdnem a Császárság végromlását okozzák.

Közben:

P.sz. 2693 (Ran-korszak 207. éve) – Dai Tian Tó pusztulása.

P.sz. 2725 (Ran-korszak 239. éve) – Az új főváros, Óheiagan megalapítása.

P.sz. 2791 (Sógja-korszak 1. éve) – Az Enoszugai Ház egyik távoli oldalágához tartozó jelentéktelen vidéki amatu, Amatana no Kijosi hegyi birtokán eltéved, és a történetek szerint az egyik vulkán kürtőjében lévő ősi, ismeretlen eredetű templom (illetve valamikori szent hely) romjai közt egy sárkányhoz hasonló (e pontnál a legendák igen homályosak és önellentmondásosak), roppant hatalmú lény csodás tárggyal ajándékozza meg: éjsötét, rúnákkal díszített selyemlobogóval.

Amatana no Kijosi három hónap múlva hűbérurát elárulva és meggyilkolva annak helyére lép, majd tönkreveri az ellene szerveződött, többszörös túlerőben lévő sereget. Ujabb három hónap – és tizenkét zseniálisan vezetett, győztes csata – után övé a sziget területének egyharmada és hat Harang.

Az év végén, a Hóviharok Havának 24. napján seregei élén bevonul Óheiaganba, ahol a Birodalom összes jelentős Családjának térdelő amatui, a Jagai-dzsi és hét nagy szerze-

tesrend Főapátja, valamint a Dandzsódai ójorigija előtt Enoszugai no Kumaszai no Sivagai no Oroe no Amatana no Kijosi néven elfoglalja a Naptrónt, és felveszi a „Szeitai tennó" uralkodói nevet. A szertartásra egy gyémánttábla előtt kerül sor, melyről a Tíz Harang függ.
Az Istenek Nélküli Hónap végére a Császárság ismét egységes.

P.sz. 2811 (Sógja-korszak 20. éve) – Az első hivatalos kapcsolatfelvétel Toron és Enoszuke között: Enraien-An Tagren báró és Császári Követ az Ég Alatti Birodalom fővárosába, Óheiaganba érkezik.

P.sz. 2824 (Sógja-korszak 33. éve) – A tennó expedíciós hadsereget küld Niare déli partjaihoz. A flotta nyom nélkül eltűnik.

P.sz. 2828 (Sógja-korszak 37. éve) – Az Ég Alatti Birodalom újabb niarei inváziós kísérlete a kezdeti biztató eredmények után szintúgy kudarcba fullad, a sereg maradék nélkül elpusztul.

P.sz. 2892 (Sógja-korszak 101. éve) – A IX. zászlóháború folyamán a tennó – más Fekete Hadurakkal folytatott előzetes tárgyalások után – a Császári Flotta nem egészen kétharmadát kitevő hajóhadat küld a Sinemos-szoros torkolatához. A Türkiz Flotta a toroni Császári Haditengerészettel együttműködve megveri Tiadlan és a Sinemosi Liga tengeri haderejét. Még ugyanezen év őszén a szigethez észak felől közelítő erigowi flotta hazai vizeken legyőzi az Ég Alatti Birodalom tartalék hajóhadát, ám az ervek tétova partraszállási kísérlete véres kudarcba fullad.

P.sz. 3206 (Sógja-korszak 415. éve) – Az Ég Fia a a X. zászlóháború alatt expedíciós haderőt küld Tiadlan határaihoz.

P.sz. 3249 (Sógja-korszak 458. éve) – Az erigowi derat Holoranis Darren néhány társával Enoszuke partjaira vetődik.

P.sz. 3360 (Sógja-korszak 569. éve) – Az Ég Alatti Birodalom hajóhada a XI. zászlóháború során ismét a tengerszoros vizein küzd a Sinemosi Liga flottájával.

P.sz. 3455-56 (Sógja-korszak 664-5. éve) – A XII. zászlóháború első két évében a toroni Császári Haditengerészetet ismét az enoszukei tennó expedíciós flottája támogatja a Sinemos vizein.

P.sz. 3522 (Dzukija-korszak 1. éve) – A Sógja-korszak 731. évének Holdszemlélés Havában, a 16. nap éjjelén Szeitai tennó egyik leszármazottja – Enoszugai no Amatana no Kigami herceg – lakrészében, a Gyémántdaru Épületben rendkívüli erejű mágikus szertartást végez. Mindazonáltal kezdetben erre senki sem figyel fel, hiszen a herceg a Riszan Császári Iskola nagymesteri rangú beavatottja lévén gyakorta végez ilyen eljárásokat szobái rejtekén. Ám mikor az épület résein és ablakain különös, szűnni nem akaró gyöngyházszürke fénysugarak kezdenek áradni, a császári hivatalnokok és a belső szolgák megrémülnek, és a testőrség parancsnokáért küldetnek. A következő fertályórában hirtelen nagyon sok minden történik: az elősiető parancsnok egyszerűen képtelen katonáival megközelíteni a Gyémántdaru Épületet, mintha csak egy láthatatlan fal akadályozná meg ebben. A szolgálatos varázshasználó – és a percekkel később riasztott négy másik – iszonyú kínok között elpusztul, midőn mágikus módszerekkel próbál az épület közelébe férkőzni. Közben a Tiltott Negyed más részéből halálra rémült szolgák hozzák a hírt, miszerint a tennó teljesen váratlanul rosszul lett. A testőrparancsnok a Rjúszúkan, a Daikan és a Dandzsódai megfelelő tisztségviselőiért küldet. A kibővített Nagy Államtanács sebtében összehívott

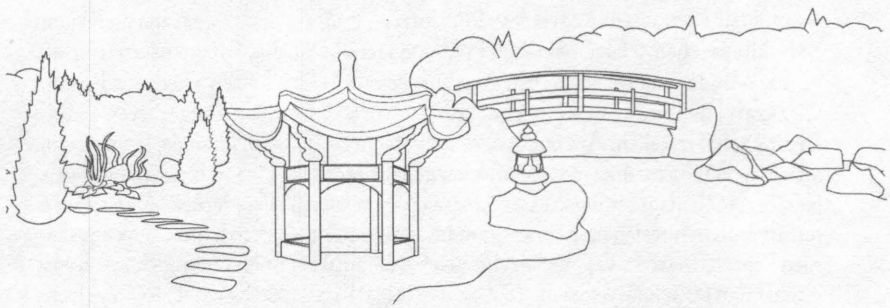


ülésének megnyitásával egyidőben érkezik a hír: a tennó halott. Hat óra leforgása alatt követi őt a városban tartózkodó összes gyermeke, unokája, leszármazottja – egészen pontosan százhuszonnégy fő, tekintve, hogy a Császári Családon belüli évszázados harcok kettő híján ennyit hagytak belőlük életben. Midőn a Nagy Államtanács döntését követően Kigami herceg lakrészét a Császári Iskolák fellelhető nagymesterei megkísérlik együtt megközelíteni, annak ajtaja kinyílik, és a szoba gyöngyházszínben derengő homályából egy ódivatú öltözéket viselő férfi, valamint egy nyilvánvalóan őt kísérő fegyveres lép elő. A jövevények kékesszürke bőrszínüktől eltekintve közönséges halandókra hasonlítanak, de pillanatok alatt megsemmisítik a testőrség jelenlévő egységeit – a Császári Iskolák három nagymesterével egyetemben. Majd a megmaradt kevesek rettegő tekintetétől kísérve az ódivatú ruhát viselő férfi a Palota belső termei felé indul, míg testőre fagyott szoborként a Gyémántdaru Épület bejárata előtt őrködik tovább. A titokzatos illető az őt a Jáde Terembe követő hivatalnokoknak részletes utasításokat oszt, majd ő is mozdulatlanná dermed.

Parancsai értelmében Enoszugai no Kumaszai no Sivagai no Oroe no Amatana no Kigami herceget tennóvá nyilvánítják „Taigi" néven. A Birodalmi Évkönyvekben új időszámítás veszi kezdetét: a Dzukija-korszak.

A két szoborszerű alakot attól a pillanattól fogva – három alkalom kivételével – kizárólag a közvetlen fenyegetettség, illetve a Gyémántdaru Épület megközelítésének kísérlete bírja mozgásra. A három kivételes alkalom során a továbbra is a Jáde Teremben ülő mozdulatlan alak mindenféle előjel nélkül, teljesen váratlanul utasítja az ügyeletes szolgákat; mint később kiderül, rendelkezéseivel mindháromszor igen súlyos válságok kialakulását előzve meg.

A Császárság irányítói a történések következtében nehéz helyzetbe kerülnek: van is tennó a Naptrónon meg nincs is; irányítja is a Birodalmat meg nem is… Mindenesetre a mindennapi teendők terhét a színfalak mögött a kibővített Nagy Államtanács veszi át. Ám a tennó személyes jelenlétének hiánya az évtizedek múlásával egyre jobban érződik, a Császárság névleges nyugalma mögött izzó indulatok kavarognak. A belső ellentétek lassan, de biztosan mind feszültebbekké válnak, birodalomfordító válságok érlelődnek – mindez a Muszeigan, a különféle szekták, vallások, hatalmi csoportosulások és társaságok szűnni nem akaró, állandó fenyegetései közepette…



Klánok

Az alábbiakban a fontosabb, jelen pillanatban – a Haesó és a Gagacusó által hivatalosan is elismert értelemben – létező enoszukei Klánokról ejtünk pár szót. Természetesen részletes bemutatásukra nem vállalkozhatunk, pusztán néhány fontos jellemzőjükre, illetve egymás közti viszonyaik, történelmük pár sarokpontjára világíthatunk rá.

Nem Rangbéli Klánok

Sótoroi

A Családot szövetség köti a Simeva Klánhoz, a jelenlegi Családfő egyik lányunokája is oda ment férjhez; viszont régóta ellenséges viszonyban van a Norai udzsival. Manapság két szülöttét emlegetik fővárosszerte: Sótoroi no Joritadát és Sótoroi no Szai-Adzut. Mindketten tehetséges, sokat ígérő fiatalemberek. *Mon:* Sáslevél-csokor

Micsimaszа

Micsimasza no Mocsicsii (P.sz. 1674-1722). Kifinomult ízlése révén a zu-szaikivel, vagyis eleganciával, szépérzékkel bíró ember mintaképévé vált. Forradalmian új változtatásokat vezetett be a belsőépítészetben és díszítőművészetben. Ő honosította meg a virágrendezés művészetében a morinaga stílust, a kertépítészetben pedig a sújú (sétáló) stílust. Számos történet fűződik a nevéhez, melyek mind kivételes esztétikai érzékét és kapcsolódó erényeit illusztrálják.

A Minnasó (Nép- és Adóügyi Minisztérium) omija, a tomo no mijacukó jelenleg Micsimasza no Rjúszújori. *Mon:* Három gömbölyű kavics

Norai

A Klánt szövetség fűzi egybe a Zoreda Házzal, és igen ellenséges viszonyban áll a Sótoroi udzsival. *Mon:* Lefelé fordított legyező

Oodze

Kicsiny, de befolyásos Ház: csillaga sokak szerint felemelkedőben. Tagjai közül az Ógjósó (Nagy Kincstárügyi Minisztérium) omija Oodze no Kamifusze, míg Oodze no Murotari a Gagacusó (Kül- és Rangügyi Minisztérium) tisztviselője. *Mon:* Rézpénz-füzér

Zoreda

A Család szövetségi viszonyban van a Mandó és Norai Klánokkal, valamint gyanús szálak fűzik egy titkos társasághoz, a Kés Éle tatakó-szosihoz. *Mon:* Bivalyfej

Eijori

Eijori no Micusige (P.sz. 2218-2264) több ízben legyőzte a tennó hadvezérei által irányított hadakat, valamint a csatlakozott szövetséges udzsik seregeit az Ezüstlegyező-háborúkban. Kíméletlen, de zseniális katona volt. Alapjában véve nem érdekelte, hogy mi történik a Birodalomban, az elfoglalt vagy elveszített területeken, a néppel vagy akár saját hozzátartozóival: egyedül a háború művészetének gyakorlása (és elmélete) adott értelmet az életének. Híres könyvének címe, mely ezirányú gondolatait taglalja: A hadisten hat álma.

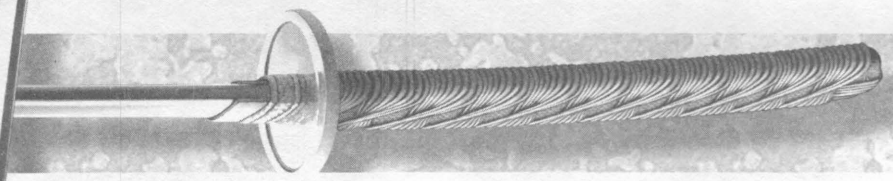
A Család egyik főági tagja örökletes módon fontos „tanácsadói" tisztséget tölt be a Kíméletes Szépség Gyermekei tatakó-szosi mindenkori ojagainja mellett.

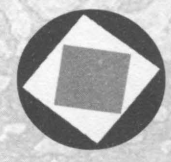
A Klán szövetséges a kicsiny Vakite Klánnal. *Mon:* Egymást keresztező két kard

Koroda

A P.sz. XV. században egy magas rangú nemesúr – Aranigai Csószen – szemet vetett az udzsi akkori fejének feleségére, Koroda (Rikkjú) no Motocúra. Mivel a csábító sem szép szóval, sem más édesgetésekkel nem tudta rávenni Motocút a házasságtörésre, végül a férjet









(Uegát) hozta olyan kényszerhelyzetbe, melyben az saját magát ítélte halálra. Célját így elérve Motocút – mint rabszolgát – magához vette. Ám a lány kivárta a megfelelő alkalmat, megölte rabtartóját, és szatudatorit követett el. Tette nyomán fény derült azon vádak hamisságára is, melyek miatt férjének meg kellett halnia.

Mon: Világos, csúcsán álló négyzetben kisebb, sötét, kissé balra fordított négyzetlap

Narate

A P.sz. XXV. században az udzsi akkori fejének örököse, Narate no Nobukata friss házasként egy látszólag reménytelen ütközetbe indulva megígérte feleségének – Narate (Hida) no Csikaginak –, hogy szerencsés visszatértekor lovasfutárt küld előre zöld szalaggal, hogy tudassa az örömhírt. Ám ha a lovas fehér szalagot visz, akkor a Család készüljön a gyászra, mert ő elesett a csatában. Az ütközetet megvívta, győzött, de a hírnök különböző félreértések és szerencsétlen véletlenek összejátszása folytán fehér szalagot kötött nagyjára. Csikagi ezt meglátva a folyóba vetette magát, és hazatérő férje a történtek után szintén a halálban keresett menedéket.

A tragédiának több híres irodalmi-zenei feldolgozása is ismert, melyek általában „A Zöld Szalag Legendája" című XXVI.századi alapművet használják forrásként.

Mon: Hajnalkavirág kelyhe



Kilencedik Rang Klánjai



Sóta

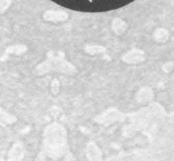
A Család birodalom-szerte híres kiváló papírkészítő műhelyeiről. Mindenütt, még az Udvarnál is szinte kizárólag az udzsi jelével hitelesített, különböző finomságú és árnyalatú Sóta-papírokat használják a hivatalos ügyek intézésénél. (Természetesen ez azt jelenti, hogy a műhelyekben az udzsi tulajdonában lévő szolgacsaládok dolgoznak, és az üzletmenetre a Klán által felügyelt kereskedőcsaládok vigyáznak....)

A maga idejében (P.sz. 1921-1987) igen hírneves színész és a daimai-játék nagy alakja volt Sóta no Tamura-Cu, művésznevén Akutabi-Za. *Mon:* Három koncentrikus körlap



Mandó

A Család szövetségben áll a Zoreda Klánnal. Jelenkori szülöttei közül a legismertebb Mandó no Kúkaicsó, aki a férfidivat és elegancia terén manapság a legfőbb szaktekintélynek számít a fővárosban. *Mon:* Két falevél



Okijari

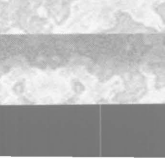
Kis, nem túl gazdag, de megbecsült Klán: kemény fegyverforgatóiról még a Birodalom eldugott sarkaiban is legendákat zengenek. *Mon:* Hold víztükör felett



Harima

Harima no Morimicsi (P.sz. 2592-2636) a zűrzavaros Tíz Harang-periódus egyik trónkövetelője, aki sinobik, nagyszámú ragaen, sötét praktikák és különféle megidézett szörnyek segítségével próbálta magához ragadni a hatalmat. Daidaidzsin (Legfőbb Személynök) volt. *Mon:* Úszó pisztráng

Nyolcadik Rang Klánjai



Utaemon

Tekintélyes tengerparti udzsi, jövedelmező kereskedőflottával. A Tíz Harang-interregnum alatt a tennó az ellenséges Zoroi Klán áskálódása, hamis vádjai alapján az egész családot szatudatorira ítélte, melyet a Zoroi Klán „felügyelt". Az Utaemon Ház oldalágon folytatódott tovább.

Jó kapcsolatokat ápol a Hote és a Gakija udzsival: a jelenlegi családfő két lánytestvére is az említett Házak tagjaihoz ment férjhez. *Mon:* Tündérrózsa nagy, kerek levele

Sikedza

Hírneves, régi Ház. Sikedza Tadanara (P.sz.1208 – 1271), a megtelepedés utáni zűrzavaros időszak paraszti sorból kiemelkedő hadvezére az Enogai Ház végső győzelmét követően kapott engedélyt saját családi mon viselésére. Családját ősi szövetség fűzi egybe az Edokame és a Kunejori Klánnal. A jelenlegi családfő egyik unokája Enoszuke egyik legrangosabb Klánjába, a Hoszedotéba házasodott. *Mon:* Liliom és teknősbéka

Edokame

A Sikedza udzsi régi szövetségese. Gazdag, jól termő birtokok biztosítják a Család tagjainak jólétét és az állandó hatalmi csatározásokban nélkülözhetetlen befolyását.

Edokame Szaa'kita (P.sz. 2134-2189) a maga idejében a daimai-játék stílusformáló művésze volt Dzumei Sissze néven. *Mon:* Három szövetbojt

Reike

A szomszédos Muszeigan átkos kigőzölgéseivel és állandó fenyegetésével évszázadok óta dacoló Ház hősi múltra tekint vissza. Már igen korán szoros kapcsolatok fűzték az Udvarhoz; sok neves hivatalnokot és minisztert adott a Birodalomnak, míg Reike no Fuszaszane (P.sz. 1734-1790) Nanagon (azaz Kis Miniszter) oly hatalmas megvesztegetési ügybe nem keveredett, melynek eredményeképp végül szatudatorit kellett elkövetnie. A Család tagjai attól fogva ódzkodtak részt vállalni a Császárság politikájának közvetlen irányításából. Az udzsi jó hírét végül Reike Iekaku (P.sz. 2322-2356) tettei révén szerezte vissza, aki az Ezüstlegyező-háborúkban tűnt fel, és futott be üstökösként ragyogó pályát. Sajnos ő maga fáradozásának gyümölcseit nem élvezhette: sok győzelme után a döntő hadjárat küszöbén félreértésből sinobikkal ölették meg. *Mon:* Fűcsomó és félhold

Hetedik Rang Klánjai

Joroi

Nem túlzottan hírneves, de igen tekintélyes hosszúságú családfával rendelkező Ház. Egyik ősük a családi legendák szerint a tenaguktól, e szárnyas lényektől tanulta a kardvívás művészetét. *Mon:* Halotti tábla

Hote

E hányatott sorsú nemzetséget eddigi története során kétszer is meglegyintette az elmúlás szele: először a Megtelepedés utáni hatalmi harcokban kezdett végzetes vetélkedésbe a Zoroi udzsival, melynek eredményeképp szinte teljesen kiirtották. Egyedül egy csecsemő, Hote Micsinaga maradt életben a Családból. Másodszor az Ezüstlegyező-háborúkban pusztította el az ellentáborba tartozó Szema Klán az udzsit majd' az utolsó emberig: csak egy serdületlen testvérpár – Hote Szaikaga és Hidekó – élte túl a vérengzést.

A Klánt ősi kötés fűzi az Utaemon Klánhoz. *Mon:* Fuvola és kalap

Zoroi

Az Utaemon illetve a Hote Ház hagyományos (és halálos) riválisa. A családfő – Zoroi Hitokaku – a Honsó (Belügyi Minisztérium) omija. Öccse, Okitaka viszont tekintélyes bátyjával ellentétben felelőtlen, kötekedő, párbajkedvelő életmódjáról hírhedt, és Hitokaku – ki tudja miért, talán félreértelmezett szeretetből – eleddig még nem parancsolta meg neki, hogy kövessen el szatudatorit. *Mon:* Medvekarom



Murokita

A Tíz Harang-interregnum alatti (P.sz. XXV.–XXVIII.sz.) háborúk és kaotikus időszak során az udzsi akkori feje – Murokita no Funaka – elárulta feljebbvalóját és szövetségesét, a Tótogai Klán vezetőjét, Tótogai no Kiokagót, aki ennek folyományaképp egész Klánjával egyetemben ellenségei áldozatául esett. A Klán mégsem csak erről híres: birodalom-szerte emlegetik a hanjukon, Umigában lévő Kavatani-öböl meseszép látképét. *Mon*: Egy pár saru



Hatodik Rang Klánjai

Szema

Az udzsi többszörösen megerősített uralkodói vérvonallal büszkélkedhet: több tennónak is úgy tartotta isteni kedve, hogy a Szema Klánból válasszon magának főágyast vagy feleséget.

A Család nem csak nőtagjai révén kötődik a szépség világához: egyik tagja, Szema no Micsimicu (P.sz. 2375-2448) igen nagy kalligráfus és költő volt; Rjúnenkai művésznéven minden idők három leghíresebb szépírójának (Szan-can) egyikeként tartják számon.

A Klán központi lakóhelye ezenfelül híres még gyönyörű porcelánjáról is.

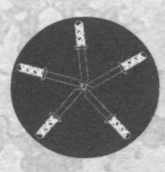
A Ginógi Szenszó idején a Hote, míg a Tíz Harang-háborúk során az ellenséges Kita Klán irtotta ki majdnem az udzsit. Ez utóbbi esetben az akkori családfő (Szema no Jakaó), felesége (Csókó) és fiuk (Munecugu) a hegyekben vészelte át a hajtóvadászatot. *Mon*: Négyes hegyvonulat



Kicsita

Gazdag, nagy földbirtokokkal rendelkező Család. Leghírnevesebb tagja Kicsita no Kunimocsi (P.sz. 1192-1230), aki a Megtelepedés utáni zavargásokban élete kockáztatásával oltalmazta a Magasságos családját. Számos egyéb, szörnyekkel és a Ködös Part démonaival vívott győztes csatájáról tud a családi hagyomány; néhány legenda szerint egy sárkánnyal is megküzdött. Viszonylag fiatalon, rejtélyes körülmények között tűnt el.

A Klán jelenlegi feje, Kicsita no Hitomocsi a Hórjúsó (Palotaügyi Minisztérium) omija, tomo no mijacukó („az emberek főnöke"). *Mon*: Fenyő



Kumimaszа

Nem túl nagy udzsi. A Birodalom alapítása óta vetélkedik a Nikkjadze Klánnal, ugyanakkor szövetség fűzi a Moroi udzsihoz. Híres szülötte volt Kumimasza no Kamokata (P.sz. 2662-2718), aki a Tíz Harang-interregnum alatt hatalmas területen stabilizálta a viszonyokat, menedékeket hozott létre, a rablólovagokat és portyázó amatukat fölszámolta. Számos történet szól közvetlenségéről és az egyszerű emberek iránti szeretetéről. *Mon*: Egymást keresztező öt kés



Cune

E kis Klán nagy szülötte volt Cune no Nobucsika, a tennó segítője a megtelepedés utáni időkben, az államigazgatás rendszerének lángeszű kiagyalója (P.sz. 1223-1322), az első Daidaidzsin (Legfőbb Személynök). A Családot házassági kötelék fűzi a Jadeó Klánhoz. *Mon*: Lótuszvirág



Ötödik Rang Klánjai

Kita

Kita no Tanekió (P.sz. 2444-2493) volt a Tíz Harang periódus kezdetén (P.sz. 2486) az Uidzsin, azaz Jobb Oldali Személynök. Sötét varázspraktikák űzője, aki a hatalomra tört; ezért a tennónak és a tennó kilenc leghűségesebb, legbefolyásosabb, legtehetségesebb hívének és családtagjának tíz jádecsengettyűt készített. Mindegyik személyre szóló műként készült, azaz mindegyikbe az adományozott lelkének egy-egy darabját is beleötvözte-remekelte Tanekió. A Tíz Harangot a tennó legbelsőbb tróntermében őrizték, mint az egység és a Birodalom fejlődésének zálogát, míg egy napon a Harangok nagy része eltűnt. Egy vak bisa-játékos megjövendölte, hogy addig viszály és

káosz uralkodik (a miniszter átka következtében), míg a Harangok együtt nem lesznek megint. A káosz Tanekiót is elsodorta. A Harangok csak a P.sz. 2700-as években kerültek elő, a Fekete Lobogó felbukkanásával egyidőben.

Az udzsi ősi ellensége a Szema Klánnak. *Mon*: Három krizantém

Moroi

Igen tekintélyes Család, sok híres személyiséggel:

Moroi no Tokinaka a megtelepedés utáni zűrzavarban emelkedett magasra. Kiváló képességű hadvezér volt, a „Két Oszlop" egyike (a másik Sikedza Tadanara). Oroszlánrésze volt abban, hogy a hatalom hosszú időre rögzült az Enogai Család kezében.

Moroi no Takajori korának (P.sz. 2724-2805) híres festője volt Torodegai Gombó néven. Mivel tehetsége a tradicionális témákat igen hamar túlnőtte, témaválasztásában egyre többször fordult új területek felé. (Szökések a palotából, „alantas" képek készítése az egyszerű nép életéről stb.) Közrendű lányba szeretett bele, akit anyja megöletett, hogy ne álljon Gombó felemelkedésének útjába. Torodegai erre a lányról egy képet alkotott – pontosabban egy hegyi tájképen őt is ábrázolta. A művész a kép („Alkony a Fehér Daru-hegyen") elkészülte után rejtélyes körülmények között eltűnt. Egyesek szerint egyszerűen belesétált a képbe, és a szerelmesek ott élnek együtt, amíg világ a világ.

Moroi Tokijaszu – aki egyébiránt csak fogadott fia volt a Családnak – a Tíz Harang periódus egyik nagyhatalmú varázsló-amatuja (Kamikuni, a Holdnéző) ellen kirobbant felkelés élére állt, és győzelemre vezette azt. A Holdnéző Enoszuke hatalmas részén uralkodott, és országlása a Birodalom legsötétebb korszakai közé tartozott esztelen háborúival, gyilkosságaival, emberáldozatainak hekatombáival, a Káosz tombolásával. Kamikuni amellett, hogy hadúr volt, a Sötét Úton is igen messzire jutott. A szóbeszéd szerint végül igazából ez okozta vesztét is…

A Családot ősi szövetség fűzi a Kumimasza Klánhoz. Ezenkívül a Musaterasó (Katonai Ügyek Minisztériuma) omija, tomo no mijacukó most Moroi no Kuranara. *Mon*: Fél lábon álló kócsag

Nikkjadze

Az udzsi arról nevezetes, hogy a négy leghíresebb páncélkészítő kereskedőcsalád közül az egyik – a Korode – a szolgálatában áll.

Régi ellenfelük a Kumimasza Klán, míg a Haomékkal szövetségben vannak. *Mon*: Rák

Haome

Haome no Fuszamune (P.sz. 1838-1899) a Ködös Part háborúinak nevezetes tábornoka. Enoszukén neve egyet jelent a hősiességgel és a kitartással. Tizenöt éves küzdelem után két tengeri és egy szárazföldi csatában futamította meg végül Sinokudzikomaru démonherceg seregét. Győzelmei után a tennó a „Birodalom Oltalmazó Kardja" címet adományozta neki; és kegyének hála a Klán két Ranggal följebb került. Fuszamunét csak a legnagyobbakat megillető hódolat és tisztelet vette körül; hivatalos kísérete, címerei, a hozzá intézett köszöntőformulák (pl. meghajlás) a tennóé után következtek.

Mondják, hogy a démonherceg palotájában dúló utolsó, rettentő csatában, mikor Haome no Fuszamune végleg távoli, pokoli létsíkjára űzte a démont, az az elmúlása előtt a következőket olvasta rá:

„Légy átkozott, halandó! Te, aki a gőgös és részvétlen istenek nyomorú, madzagon rángatott bábja vagy csupán, ám mégis ellenemre mertél törni – légy átkozott! Szintúgy legyenek átkozottak hitvány utódaid is, *tízezeríziglen*! Átkozott legyen bennük parányi fajod egyetlen fegyvere, az akarat!"

És az átok megfogant. Fuszamune kivételes egyéniségének köszönhetően még sokáig kitartott, de halála előtt öt évvel rajta is beteljesedett a végzett: az akarat lángja kialudt benne, nem érdekelte senki és semmi az Ég Alatti világban. Csak ült némán naphosszat, rezzenetlen tekintetét a horizontra függesztve. Ép eszét, tisztánlátását megőrizte, de szelleme hajtóereje elszivárgott. Ugyanez történt fiaival, majd azok örököseivel mind a mai napig. Különbség talán csak annyi volt köztük, hogy az utódokon egyre hamarabb fogott és fog ma is az átok…

A jelenlegi Családfő – Haome Dza-Kore – kétségbeesett lépésre szánta el magát, midőn

elkezdte érezni a rontás hatását: még legidősebb fia születése előtt örökbe fogadott egy fiút, hogy ő vigye tovább a nemzetséget. Amellett, hogy e lépése nagy ellenállást váltott ki vér szerinti rokonaiban, úgy látszik, hiábavaló is volt – az adoptált fiú (Amikageva Naraszaki – oldalágról) fiúgyermekei terméketlenek, meghaltak vagy csak lányoknak adtak életet.

Így már érthető, hogy a Birodalom története során egyre kevesebben akarták vérvonalukat a Haome Házéhoz kötni.... *Mon:* Kerítésdarab



Negyedik Rang Klánjai

Szuva

Noha előkelő, régi Család, elég széles körben ismert – de nem bizonyítható –, hogy az udzsi valamilyen kapcsolatban áll egy homályos szervezettel, egy tatakó-szosival. Már két császári vizsgálat is történt ezügyben, de mindkettő felmentő ítéletet hozott. A második vizsgálat egy kibogozhatatlan és bonyolult, rejtélyes bűntett nyomán kezdődött el, mikor az udzsi területén eltűnt egy felbecsülhetetlen értékű császári kincsszállítmány. Mindenesetre igen kevesen élnék túl azt, ha a Klán tagjainak jelenlétében fennhangon valami ilyesmire céloznának; pedig a jelenlegi Családfő, Szuva no Moroe-Nori valóban a legendás „Hideg Ember", a Három Szirom szosi ojagainja. *Mon:* Megtépázott virágfej (három hiányzó sziromlevéllel)



Uedo

Gazdag tengerparti Család, az Itómasza kereskedőház „védnöke". A Dzsinde és Jadeó Klánok régi ellensége. Valamikor a P.sz. XV. században az udzsi akkori fejének, Uedo no Tanekakunak legidősebb fia – Kagofusze –, és a halálos ellenség Jadeó Klánhoz tartozó leány, Jorikó sindzsút követett el. Mindez azután történt, hogy Kagofusze kétszer is találkozott Jorikóval, vállalva száz veszélyt, gyötrelmet, kijátszva őröket, varázslatokat egyaránt. Végül a harmadik találkán látva kétségbeejtő és reménytelen helyzetüket egy szikláról a tengerbe vetették magukat. A környékbeli nép azóta Két Sirály néven nevezi azt a szirtet. *Mon:* Kifeszített, bordás vitorla



Jadeó

Lásd korábban. Egyébként a Család manapság Jadeó no Utakagóról hírhedt, aki örökös létére szégyentelenül költekező, tivornyázó, nemtörődöm életmódot folytat. *Mon:* Egy pár tasi

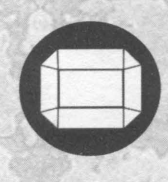


Dzsinde

Dzsinde no Fuszamei (P.sz. 2384-2449) Uidzsin (Jobb Oldali Személynök) előbb a varázslattól elborult elméjű tennó helyett, majd annak halála után kiskorú gyermeke nevében kormányozta a Birodalmat a herceg nagykorúvá válásáig. Nem volt könnyű dolga: természeti csapások, a Ködös Part szörnyei, udvari intrikák, hatalomra törő Klánok és amatuk között kellett egybetartania a Birodalmat. Négy összeesküvést és számtalan merényletet élt túl.

A Család tekintélyes jövedelmét a kezén lévő gazdag réz- és ólombányák biztosítják. A Haesó (Igazságügyi Minisztérium) omija, tomo no mijacukó most Dzsinde no Jaszumei.

A Ház ősi szövetségese az előkelő Jodzson Klán, ellenben az Uedo Házzal régóta ellenségeskednek. *Mon:* Vízmerítő dézsa



Harmadik Rang Klánjai

Metta

A Ginógi Szenszó, azaz az Ezüstlegyező-háborúk (P.sz. 2017-2371) voltaképpen a Családok hatalmi vetélkedései miatt törtek ki, de persze a felszínen ceremoniális és vallási kérdések fölött folyt a vita, illetve dúlt a viszály. A tennó második asszonyának, az

Ezüst Legyező Hölgyének, Cujakónak a Családja, a Tamura udzsi, valamint annak rokonsága, és a vonzáskörzetébe tartozó más sinpan Családok (Bakoró, Ukke, Kai, Onodei) a trónra törtek. Csakúgy, mint egyes todzama amatuk – például a Matehija, Korobei és Óha Klánok fejei.

Ám a szövetségi rendszerek és a frontok szinte napról-napra változtak. Voltak olyan Családok, melyek a háborúk alatt több mint három tucatszor álltak szemben, majd kötöttek szövetséget egymással. Végül az új tennó mögé felsorakozott udzsik győzedelmeskedtek, a nagyobb ellenséges Családokat pedig kiirtották. E harcok egyik hőse volt Metta no Tokihide (P.sz. 2003-2059). Neki köszönhető, hogy az első súlyos támadások alatt nem roppant össze teljesen a Császári Ház hadereje. Az új tennó így vissza tudott vonulni, erőt gyűjthetett. Tokihidét több győztes csata után, a sokadik kísérletre végül sinobikkal gyilkoltatták meg.

A Család igen jó viszonyban van az Ariteva Klánnal. *Mon*: Csiszolt drágakő

Hikkjó

A megtelepedés utáni évszázadokba visszanyúló múltú udzsi gazdag, előkelő, és több híres személyiséget is adott a Birodalomnak:

Hikkjó Hidecuja (P.sz. 1524-1585), a családalapító tetteiről a nép ajkán több legenda és hősköltemény is született. A bisa-játékosok által úton-útfélen recitált történet szerint egy – valószínűleg a Ködös Partról származó – gonosz lélek elragadta egyszer a tennó egyik lányát, Meicu hercegnőt, majd a kiszabadítására igyekvő atyát kis híján elpusztította. A tennó seregét elveszítve, egyedül menekült a vadonban; s életét egy közönséges favágó mentette meg. Sőt, később a hercegnőt kiszabadítva a környék népét rettegésben tartó szellemet is elpusztította. Így kapott nemesi rangot, Családja pedig Harmadik Rangba tartozó lett.

Hikkjó no Kamiszane (P.sz. 2544-2592) birodalom-szerte híres szentéletű szerzetes volt. Már születését is csodás jelek kísérték a legendák szerint: a kertben, noha ősz volt, virágba borult az összes cseresznyefa. Egész életében tanított, gyógyított, küzdött a gonosz erői ellen a maga szelíd eszközeivel és hitének erejével. A Sóva szerzetesi nevet véve fel elhagyta Családját, és a hegyvidék rengetegeit járta. Halálakor a krónikák szerint különös fény áradt, illatos virágszirom-eső hullott az égből, és távoli kacagás hallatszott.

Hikkjó no Acukijó (P.sz. 2726-2779) a Tíz Harang-korszak vége felé stabilizálta a viszonyokat a Birodalom egy részén, és nagy erőkkel kutatni kezdett a Harangok után. Bár érdemei tagadhatatlanok az átok megszüntetésében, jómaga végül elbukott. *Mon*: Pókháló

Ariteva

Gazdag Család: erős flottával, és azzal büszkélkedhetnek, hogy szolgálatukban áll a három leghíresebb páncélkészítő klánból az egyik, a Tage. Ráadásul ősi szövetség fűzi őket a nagyhatalmú Metta Klánhoz.

Ariteva no Munetomo (P.sz. 2001-2023) Nanagon, azaz Kis Tanácsos volt a maga idejében. Az Ezüstlegyező-háborúk elején a lázadó sinpan-amatukat támogatta, azok segítségével tört a hatalomra, akárcsak a többiek – és természetesen titokban, akárcsak a többiek. Az első nagy vereségek után menekülés közben elfogták, és szatudatorit kellett elkövetnie. Az udzsi következő feje átállt Családjával a centrista oldalra.

Ariteva no Muratada (P.sz. 2483-2528) számtalan gonosztevő, lázadó amatu és varázslóúr kézrekerítője, legyőzője. A kétkard-iskola valaha volt legnagyobb képviselőjeként tartják számon. A zárkózott, magányos ifjú több ízben elvonult a hegyek közé – egyesek szerint azért, hogy híres vívómestereknél szerzett tudását tökéletesítse. Igen szép verseket is írt, melyekkel (természetesen álneveken) több költői versenyt is megnyert. Egyike azon páratlan és igen-igen ritka harcosoknak, akik valóban győztesen kerültek ki sárkányokkal folytatott küzdelmekből. (Az udzsi legféltettebb kincse egy sárkánypikkely-vért, egy ó-jokahai.) Gyermekei nem születtek. Felnőttként rangját eltitkolva, különböző álnevek alatt sokat járta a Birodalmat – de bárhol is időzött, jelleme, kardvívó-stílusa és hőstettei mindenütt hamar felfedték igazi kilétét. Vé-

gül egy titkos társasággal került akaratán kívül összetűzésbe, a Sóhajtó Árnyak tatakó-szosival. A döntő harcban – egyedül – beverekedte magát a szosi főhadiszállására; megkereste az elrabolt gyermekeket, kivitte őket úgy, hogy közben megölte az ojagaint; majd fedezte menekülésüket. Az üldöző, több százszoros(!) túlerőben lévő csapaton a legenda szerint háromszor vágta át magát, míg végül a szosi odaérkező varázstudói és harcosai öldöklő küzdelemben együttes erővel legyűrték. A harcban a tatakó-klán olyan súlyos veszteségeket szenvedett, hogy az ennek következtében törvényszerűen fellépő belső hatalmi válság során teljesen megsemmisült. *Mon:* Éjjeli lepke félig tárt, foltos szárnyakkal

Tóno

A Család a Dzséta Klán szövetségese, ellenben a Jodzson udzsival nem túl jó a kapcsolatuk. Ami nem is csoda, tekintve, hogy a Tíz Harang-periódus zavargásai alatt a Családot majdnem teljesen kiirtották, és eme tettért főképp a Jodzson Klán tehető felelőssé…

Tóno no Nakacsó (P.sz. 2143-2206) az Ezüstlegyező-korszak közepe táján a megszállott, bomlott agyú, szörnyeteggé vált tennó elleni felkelés élére állt. A felkelés hihetetlen fordulatok után győzött, az új tennó (aki természetesen szintén a hagyományos Családból származott) gazdagon megjutalmazta Nakacsót, és Családját Harmadik Rangra emelte.

A P.sz. XXXII. században az udzsi akkori feje, Tóno Szaikijó gőgjében és hirtelen haragjában megölt egy szent embert, egy hegyi remetét. Az halála előtt megátkozta: attól fogva a Család minden nemzedékében valaki határtalan gőgjének esik áldozatul, a jövendölés szerint mindaddig, míg a Klán teljesen le nem vezekli bűneit. *Mon:* Füstölők

Második Rang Klánjai

Tai

A gazdag és igen előkelő udzsit régi kapcsolat fűzi a Hegyi Ösvény tatakó-szosihoz. A szosit a szóbeszéd szerint valaha a Család egyik tagja, egy balkézről való fiú alapította; az ojagain mindig a Klánból kerül ki.

A Klán jelenlegi feje rendkívül nagyvilági életmódot él – gyakran látogatja Lebegő Világot, a művészek nagylelkű mecénása és a császári udvar egyik meghatározó személyisége a férfidivat és a táblafestészet terén. *Mon:* Bambuszliget

Simeva

Az oldalági családtag Simeva Szaicuji (P.sz. 3240-3298, örökbefogadva P.sz. 3242) neves démonölő harcos volt a maga idejében. Több expedíciót is vezetett a Ködös Partra.

Simeva Mabukuni, a Klán jelenlegi feje a képzőművészeti alkotások – főleg a festmények – iránti rajongásáról és szeretetéről, nemkülönben hozzáértéséről híres.

A Klán régi szövetségese a Sótoroi udzsi. *Mon:* Egy tonagi

Kunejori

Nagy és gazdag Klán, tekintélyes flottával. A Sikedza udzsival régi szövetség, míg a Gakija Klánnal régi viszály fűzi egybe.

Kunejori no Maburjúszú, Szaidzsin (Bal Oldali Személynök, P.sz. 1332-1379) széleskörű műveltségéről volt nevezetes – úgy a festészet, kalligráfia, mint a zene és költészet terén. Múlhatatlan érdeme, hogy nem csak öncélúan művelte ezeket, hanem a Birodalom üdvére megalapította a Császári Művészetek Hivatalát, melyben azóta is az arra érdemeseket képezik, támogatják; itt őrzik, fontosabb alkalmakkor ki is állítják a legkiválóbb műveket. Sajnos Maburjúszú elvei a halála utáni évszázadok során a bürokraták kezében lassan a cenzúra és a megkövesedett hagyományok eszközeivé váltak…

Kunejori no leszada (P.sz. 2682-2705) a Tíz Harang-ciklus harmadik harmadának hőse. Akkoriban történt, hogy egy nagyhatalmú varázstudó – adományozott nevén Ake-to-hime-roku, azaz „Aki Elveszi Az Eget" – csaknem az összes Harang birtokába jutott, és iszonyatos varázslatba kezdett. Ám egy égő tekintetű fiú idejekorán az erődjébe hatolt, és elpusztítva őt meg-

törte a varázst – igaz, a saját élete árán. Sajnos a Harangokat a varázsló menekülő szolgái szertevitték, és ismét elvesztek. *Mon*: Dzsí-tábla három fehér és három fekete kővel

Dzséta

Hatalmas belföldi Klán. Híres szülötte Dzséta Csóie (P.sz. 3554-3612). A mindig nevető, tréfálkozó, kövér férfiút szerte a Birodalomban neves szörnypusztítóként emlegették, noha az udzsi egyik legszegényebb és legjelentéktelenebb oldalágából származott. A legendák szerint három dolgot szeretett igazán: fuvolán játszani, enni, és gyerekeknek bolondozni. A különböző hőstettei során szerzett vagyonát az utolsó banig elosztogatta.

A Klán szövetségben áll a Tóno Családdal. *Mon*: Barack

Első Rang Klánjai

Jodzson

A csúcson, a Családok piramisának elérhetetlen magasában tanyázó Négy Nagy egyike. Hosszú oldalakat töltene meg csupán annak vázlatos leírása, hogy miképpen fonódott össze sorsa a Birodalméval. Tagjai mindig a hatalom közelében éltek, sorsuk számtalan szállal kötődött és kötődik az Uralkodói Kláné hoz. Jelenlegi két leghíresebb szülötte: Jodzson no Cunejaszu és Jodzson no Vakata. Mindketten cím nélküli, de az Udvarban szinte havonta megforduló, roppant hatalommal és lehetőségekkel bíró férfiak, ámbár – mint hírlik – nem túlságosan szívelhetik egymást.

A Családot régi kötés kapcsolja a Dzsinde Klánhoz, és ősi időkbe tekint gyűlölsége a Tóno Családdal.

Pénzügyi hatalma sem megvetendő: a keleti part legnagyobb flottájával bír. *Mon*: Egy sarló

Nukita

A Klán leghíresebb szülötte Nukita no Jukimoroe (P.sz. 1927-1983), aki a tennó legfőbb generálisaként teljesítette be a sziget meghódítását, és a birtokbavételt csapataival lezárta. Az ő idejétől fogva már viszonylagos biztonságban lehetett eljutni a Birodalom egyik végéből bármelyik másikba (a Ködös Part kivételével, természetesen...).

Fia, Nukita no Motokuni viszont egyesek szerint örökre lemoshatatlan szégyenfoltot ejtett a Család becsületén: egy igen alacsony sorból származó lányt (Okót) emelt magához Első Hölgynek. Ez a tett azóta is rengeteg – a Családba tartozó és idegen – ember halálát okozta...

A jelenlegi Családfő, Nukita no Cuneszaki, híres pompakedvelő, adakozó, nagyvilági életstílusáról. *Mon*: Kitárt szárnyú kócsag

Gakija

Gakija no Utafusze (P.sz. 1513-1582) harmincegy éves koráig a lehető legkicsapongóbb életmódot folytatta. Ekkor egy utazás alkalmával földrengés következtében elveszítette éppen vele tartó kisfiát, ugyanakkor a Birodalom másik végében elterülő, féltve őrzött kertjét vihar pusztította el. Ezek az események annyira megrendítették, hogy addigi életmódját teljesen feladta, és az Ócsó szerzetesi nevet felvéve a hegyekbe vonult.

Idővel nagy hírnévre tett szert, mint gyógyító és szent ember.

A Tíz Harang-periódusban, a P.sz. XXVII. század kaotikus éveiben az udzsi háborús szövetséget kötött a Kunejori Klánnal, de később elárulta azt. Sőt, míg a Kunejori Klán férfiai a háborúba vonultak, az udzsi rátört az otthon maradottakra, és szinte mindegyiküket – gyermekeket, nőket, szolgákat egyaránt – lemészárolta.

(Különös fintora a sorsnak, hogy a Birodalom és a Klánok történetét át- meg átszövik a hasonló történetek, mégis csak néhány – igaz, talán a legkirívóbb – esetnek marad nyoma a nép emlékezetében...)

Az orvtámadás során a végső harcok elől a belső szobákba vonult nők és gyerekek a közös öngyilkosság előtt szörnyű átkot mondtak a Gakija Klánra:

„Bárhol is lészen szállásuk, szüntelenül bosszúálló szellemeink kísértsék őket, amíg világ a világ, vagy míg le nem vezekelik vétkeiket!"

A két Család között érthetően azóta is hűvös a viszony. A Gakiják másfelől szövetséges viszonyban állnak az Utaemon udzsival. *Mon*: Száraz fa

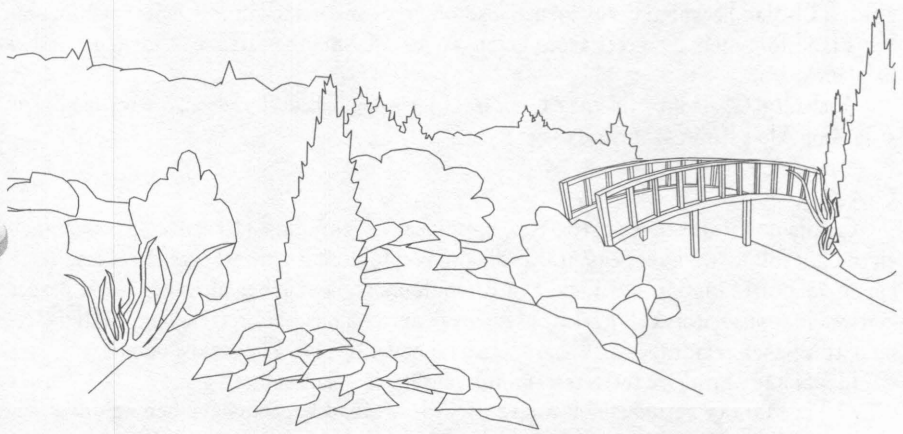
Hoszedote

Az udzsi a P.sz. XXIII. században harcba keveredve egy hegyi szekta szerzeteseivel nem elégedett meg azzal, hogy több csatában, rajtaütésben összecsapott velük, de orvul tőrbecsalta az apátot és kíséretét is (akik éppen jogorvoslatért indultak a megfelelő minisztériumba), majd pedig az egész kolostorrendszert feldúlta, porig égette.

Az U-szaikibusó (Személyi és Szertartási Ügyek Minisztériumának) omija, a tomo no mijacukó most a Család feje: Hoszedote no Muradzume. A Klán házasság révén többek között a Sikedza udzsival is kapcsolatban áll. *Mon*: Rizsszalma-köteg

Egyéb Klánok

Akezune, Amikageva, Atogore, Bakoró, Cukijade, Eda, Erihode, Gedo, Gorositeva, Hida, Iccsjú, Imidza, Ireva, Itemasza, Jaeda†, Josi, Kai, Korobei, Koroe, Kunesite, Mamejori, Matehija, Micunori, Óha, Ojimasza, Onodei, Otome, Rikkjú, Szaa'te, Takke, Tamare, Tamura, Tótogai†, Ukke, Urige, Vaccsjú, Vakite, Vorosite, Zode stb.



Képzettségek

Enoszukén több, a kontinensen meglévő képzettséget nem gyakorolnak – vagy a szokásokból következően, vagy különböző eljárások, tárgyak, egyéb szükséges feltételek híján. Ilyenek például a Pajzskezelés, Színészet, Tornarend stb. Ráadásul a kizárólag Enoszukén és Niarében honos, a kontinens többi részein megszokottól oly nagy mértékben eltérő írásrendszer miatt a Császárságban az Írás/Olvasás képzettség is szinte teljesen ismeretlen, helyette művészi kép-/szójelek (piktogrammok) írását és olvasását gyakorolják a betűvetők. A „déli ördögök" betűvetését csak néhány speciális tatakó-szosiban, illetve sinobi-klánban oktatják.

Az ilyen képzettségeket a továbbiakban „Nem-létezők"-nek nevezzük.

Alapesetben Nem-létező képzettség nemhogy Első- vagy Másodlagos, de még Tiltott sem lehet! Ahhoz, hogy ilyeneket – Tiltottként – egy enoszukei karakter elsajátíthasson, az kell, hogy valamiért kapcsolatba kerüljön a kontinenssel (például mert egy olyan tatakó-szosi tagja, amely valamilyen módon összeköttetésben áll az erioni kolóniával), és hogy minderre a KM is rábólintson, megfontolván a megfontolandókat.

Ugyanakkor található a Császárságban néhány speciális, csak a Birodalom lakói által gyakorolt képzettségfajta is, melyek viszont Ynev más tájain ismeretlenek.

Harci képzettségek

Nem-létezőnek minősülő képzettségek: *Pajzskezelés*

Az összes olyan Harci képzettség, amely fegyverekhez, netán kultúrához köthető, csak Enoszukéra vonatkoztatva sajátítható el; az Ég Alatti Birodalmon kívüli fegyverekhez, kultúrákhoz kapcsolódó képzettségek Nem-létezőnek minősülnek! Például ilyen a nem enoszukei harci eszközökre vonatkozó Fegyverismeret, de ilyen a kontinens fegyvereinek használata is.

Ezenkívül néhány Harci Képzettséget a szigeten kissé másként gyakorolnak, mint a kontinensen:

- A pusztakezes harci formák közül kevesen választják a főként a testi erőre alapozó Öklözést; helyette inkább más harci technikákat, elsősorban a Fegyvertelen Harcot részesítik előnyben. Ez nem sokban különbözik az Öklözéstől, bár rendszerint kézéllel, lábbal etc. történő támadásokat is oktat. Több típusa létezik; egyesek szerint a harcművészeti stílusok is a Fegyvertelen Harc különféle fajtáiból eredeztethetők. Mások szerint pont fordítva: a harc művészetének a titkos iskolák falai közül kiszivárgó bizonyos fogásait korcsosította az illetéktelen használat Fegyvertelen Harccá az idők során. De hogy félreértés ne essék, ismét hangsúlyozzuk: ez még (vagy már) nem harcművészet! (Játéktechnikailag a Fegyvertelen Harc képzettség megegyezik az Öklözéssel, csupán az Erő képesség-követelmény minden fokon kettővel alacsonyabb, míg az Ügyesség és Gyorsaság képesség-követelmények minden fokon eggyel magasabbak az Öklözésnél megkövetelteknél.)
- Enoszukén – fegyverzeti és mentalitásbeli okokból – a fegyverforgatók főként egyéni harcmodort folytatnak, körükben a harci alakzatok szinte ismeretlenek. Mindez fokozottan igaz a muszatasikra; ők még a 2-3 fős alakzatharcot is csak ritkán sajátítják el. Még leginkább az állandóan fegyverben tartott, veterán deinin-egységek azok, akik képesek szervezetten kűzdeni; sajnos, fegyverzetük – elsősorban a pajzsok és a nehéz vértek hiánya (ne feledjük, a raí-ate, a nan-maru vagy az ó-jokahaí a leggazdagabb muszatasik felszerelése) – megakadályozza a nagyobb alakzatok (falanx, sün) hatékony alkalmazását. Gyanítható, hogy az egyénileg kiválóan képzett enoszukeiek és egy szervezett, fegyelmezett, a Taktikában jártas nehézgyalogság harcából (és még csak nem is kell a legkiválóbbakra, az abaszisziakra vagy a shadoniakra gondolni) nem az előbbiek kerülnének ki győztesen; kivéve, ha sikerülne valahogy elérniük, hogy az alakzat felbomoljon. De hát ez csak spekuláció: az Ég Alatti Császárság harcosainak még sosem kellett ilyen ellenséggel szembenézniük.
- A Tűzfegyverek képzettség ismerete korántsem olyan gyakori Enoszukén, mint a szomszédos Niarében. Ennek egyik oka az, hogy a tűzfegyverek elterjedése még a Sárga

Császárságban is új dolog, jóval a Száműzetés utánra keltezhető. Ráadásul a két ország közötti gyűlölség és a végeredményben folyamatos, bár harci cselekményekben ritkán realizálódó hadiállapot miatt Niare minden tőle telhetőt megtesz, hogy megakadályozza az esetleges Enoszukéba irányuló tűzfegyver-csempészetet. Másrészt azonban az Ég Alattiban sincs igazi kereslet e különleges, ám nem túl hatékony és önveszélyes eszközök iránt, továbbá a feltételek sem adottak: ellentétben a Sárga Császárság hatalmas reguláris csapataival, az itteni, jóval kisebb seregek gerincét a nemesi származású harcosok, a muszatasik alkotják. Csupán a Jobb és Bal Oldali Őrség (azaz a császári testőrség, a tennó „magánhadserege") rendelkezik néhány csatakígyókkal felszerelt egységgel, illetve pár tucat csatasárkánnyal. A lőpor már kedveltebb csempészáru: néhány „lopakodó" klán szívesen rak lőport a füstgránátjaiba, sőt, egy-két klánnak még „robbantási szakértői" is vannak, akiket alkalmasint tatakó-szosik vagy akár a leghatalmasabb apátok, amatuk vesznek bérbe. Néhányan azt is tudni vélik, hogy a tennónak puskaporral teli raktárai vannak, és hogy a Dandzsódai szolgálatában állnak a legkiválóbb robbantómesterek; az azonban egészen bizonyos, hogy a Kivizsgáló Hivatal kíméletlen hajszát folytat mindenki ellen, aki császári engedély nélkül birtokol akár csak egy csinyit is a fekete porból…

- Enoszukén a Harci láz ritka, de létező képzettség. Egy fegyelmezett, büszke muszatasi sosem vetemedne ilyesmire, ahogy a parasztkatonák közül sem sokan, ám egyes jamamusák gyakorta élnek (vagy halnak) vele, és bizonyos Kurodai-papok sem vetik meg a használatát.
- A Nehézvértviseletre, Fegyvertörésre, Kétkezes harcra vonatkozólag a Fegyvereknél leírtak – no és persze a józan ész – az irányadók.

Új képzettségek

Harc Bizonytalan Alapon *(Szakértő Harci Képzettség)*
Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Sajnos sokszor a körülmények szinte lehetetlenné teszik a fegyveres harcot, és így az ellenállást, ami olykor a harcos életébe kerülhet. Ezért egyes amatuk harcmesterei különleges és nehéz terepeken is gyakorlatoztatják katonáikat – mint például elárasztott rizsföldeken övig érő sárban, hajók imbolygó fedélzetén csúszkálva, ferde tetőkön egyensúlyozva, termekkel és szűk folyosókkal telezsúfolt palotákban, sűrű bambuszligetekben stb.

Értelemszerűen minden egyes szélsőséges tereptípusra – magashegyi, városi (értve ezalatt a háztetőkről háztetőkre való ugrálást, közfalakon való átjutást, szűk sikátorokban való verekedést, nem a nyílt utcán, vagy tágas termekben történő harcot) környezetre, mocsárra, hajófedélzetre stb. – külön-külön fel kell venni a képzettséget, és a félreértések elkerülése végett ezt a karakterlapon a képzettség neve mellett fel is kell tüntetni: pl. Harc Bizonytalan Alapon (hajófedélzet). Mindazok harcértékeit, akik az adott szélsőséges tereptípuson való küzdelemben járatlanok, a következő képzetlenségi módosítók sújtják: KÉ -10, TÉ -25, VÉ -20, CÉ -30. Hogy mi minősül „szélsőségesnek", azt a KM tiszte eldönteni.

1. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 13
Képzettség-követelmények: Egyensúlyérzék 25%
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alkalmazót a különleges körülményekből következő büntetések csak félannyira sújtják (lefelé kerekítve), mint a képzettségben járatlanokat.

2. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 14
Képzettség-követelmények: Egyensúlyérzék 40%
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Az alkalmazót a különleges körülményekből következő büntetések csak negyedannyira sújtják (lefelé kerekítve), mint a képzettségben járatlanokat.

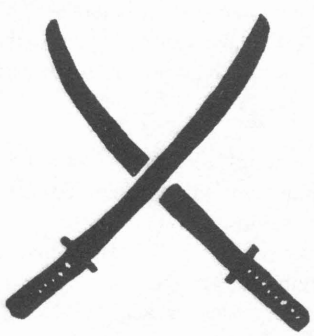
3. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 15
Képzettség-követelmények: Egyensúlyérzék 50%
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A képzettség használójának dolgát a környezetből, nehéz terepből adódó büntetések nem nehezítik.

4. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 16
Képzettség-követelmények: Egyensúlyérzék 65%
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A képzettség alkalmazója ellenfelei bizonytalanságát kihasználva a következő előnyökre tesz szert – KÉ: +2, TÉ: +5, VÉ: +5.

5. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 17
Képzettség-követelmények: Egyensúlyérzék 80%
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: A képzettség alkalmazója ellenfelei bizonytalanságát kihasználva a következő előnyökre tesz szert – KÉ: +5, TÉ: +10, VÉ: +10.

Iadzsai *(Szakértő Harci Képzettség)*
Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

A kard kirántásának művészete: aki járatos ebben a képzettségben, az szemmel alig követhető sebességgel vonja elő a fegyverét, és ugyanazzal a mozdulattal már támad is. A manővert kizárólag fél kézzel is forgatható szúró-vágó fegyverekkel lehet végrehajtani, és minden fegyverre külön-külön kell felvenni a képzettséget. Az esetleges viták elkerülése végett a képzettséget mindig a kapcsolódó fegyver megnevezésével együtt kell feltüntetni a karakterlapon: pl. Iadzsai (taitó) **2. fok**. Alkalmazásának természetesen előfeltétele, hogy a fegyvert nyugalmi állapotból – hüvelyből, tokból, tartószíjról – hozzák harcba; ezért általában csak a viadal legelső körében jelent előnyt a karakter számára. Az „első kört" mindig a karakter szempontjából értelmezzük: az első kör tehát az (hacsak meg nem lepték előtte), amikor elhatározza, hogy kardot ránt.



A Iadzsai művészetében járatos ellenfél ellen nem nyújt *védelmet, ha tudjuk róla,* hogy rendelkezik ezzel a képzettséggel és pillanatokon belül használni fogja! A mozdulat még így is annyira váratlan, annyira követhetetlen lesz, hogy a harci módosítók érvényesülni fognak.

Akár rugalmas, akár merev nehézvértben a manővert nem lehet végrehajtani. További megkötés a képzettségre vonatkozólag, hogy 4. és **5. fok**ra kizárólag az alábbi fegyverekkel fejleszthető: bojtos

kard, niarei egyenes kard, taitó, dokan, sótó, nató, sinobi-tó. Minden egyéb számba vehető fegyverrel a **3. fok** jelenti az elérhető legmagasabb szintet.

1. fok
Képesség-követelmények: Gyorsaság 13, Ügyesség 12
Képzettség-követelmények: Fegyverhasználat 2. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A képzettség használója sokat gyakorolta a gyors kardrántást. Harci szituációban – a meglepetést nem számítva – hiába van kardja elrakva, olyan gyorsan rántja elő, hogy sem Kezdeményező, sem Támadó- vagy Védő Értékére nincsenek levonások. Ha ellenfelének is fegyvert kell rántania, úgy a kezdeményezés automatikusan a képzettség használójáé lesz.

2. fok
Képesség-követelmények: Gyorsaság 14, Ügyesség 13
Képzettség-követelmények: Fegyverhasználat 3. fok
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a képzettség használója a kardrántás mozdulatából azonnal támadni is tud; emiatt Kezdeményező Értékéhez (már ha számít), illetve első támadásához egyaránt +5 bónusz jár.

3. fok
Képesség-követelmények: Gyorsaság 15, Ügyesség 14
Képzettség-követelmények: Fegyverhasználat 4. fok
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a kardrántást követő támadás gyorsabb, elsöprőbb, pontosabb, hatékonyabb; a Kezdeményező Értékhez, illetve az első támadáshoz egyaránt +15 bónusz jár.

4. fok
Képesség-követelmények: Gyorsaság 16, Ügyesség 15
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 24 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter már automatikusan elnyeri a kezdeményezést még akkor is, ha ellenfelének kezében ott a fegyver, és első vágása meglepetésszerűen éri a másikat – azaz támadásához +30 TÉ bónusz jár.

5. fok
Képesség-követelmények: Gyorsaság 18, Ügyesség 16
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: A fentieken túl a kardkirántás művészetében ily magas fokon járatos karakter támadásának halálos, villámszerű gyorsasága miatt még ugyanabban a harci körben, ugyanazzal a fegyverrel végrehajthat egy bónusz-támadást. E manőverre viszont már az aktuális harci helyzet esetleges módosítói érvényesek, azaz a iadzsaiból származó bónuszok már nem számítanak.

Természetesen időnként előfordul, hogy két olyan karakter kerül szembe egymással, akik mindketten ismerik a képzettséget – és egyszerre támadnak. Ilyenkor általában a gyorsabb, a tapasztaltabb fél marad felül; ő megkapja a képzettségi fokán járó összes bónuszt, ellenfele pedig elveszíti a sajátjait. Amikor el kell dönteni, hogy ki reagál fürgébben, az alábbi módon járjunk el. (Az egyes pontok lépcsőzetesen következnek egymás után; ha valamelyik eldönti a kérdést, akkor nem kell továbblépni a következőre.)

1) A két szembenálló fél közül az ragadja magához a kezdeményezést, aki magasabb fokon áll a képzettségben.
2) Ha mindketten ugyanolyan fokon képzettek, akkor azé az első vágás, akinek a Gyorsasága nagyobb. (Ne feledkezzünk meg az esetleges vértezetek MGT-jéről!)
3) Ha mindketten ugyanolyan gyorsak, akkor az kezdeményez, akinek az Ügyessége nagyobb. (Ne feledkezzünk meg az esetleges vértezetek MGT-jéről!)
4) Ha mindketten ugyanolyan ügyesek, akkor szimultán támadnak, és mindketten megkapják a képzettségi fokukkal járó összes kedvezményt. Ez esetben valószínűleg kölcsönösen csúnyán megsebzik vagy akár meg is ölik egymást.

Hasonló az eljárás kettőnél több harcoló fél esetén, akik mind ugyanabban a körben akarják alkalmazni a képzettségüket. Ilyenkor az a karakter, aki végül a leggyorsabbnak bizonyul, az adott körben kardkirántásban összes ellenfele fölött győzedelmeskedik – az esetleges szimultán akciókat kivéve – függetlenül attól, hogy ki támad kire.

Kardvívó-stílus *(Szakértő Harci Képzettség)*
Elsajátítási mód: Gyakorlással

A Birodalom legközkedveltebb és legtöbbek által forgatott fegyvere kétségkívül a kard, illetve a különféle kardfajták. Sőt, a muszatasik esetében ez a fegyver már nem csak egyszerű harci eszköz, hanem valami másnak, többnek a szimbóluma; a kitüntetett társadalmi státusz jele, a tulajdonos énjének, lelkének egy darabja. Természetes hát, hogy a különféle kardvívó-stílusokat igen sokan művelik és gyakorolják a Császárságban. Ez persze közel sem azt jelenti, hogy mindenki, aki kardot visel övébe tűzve, okvetlenül valamelyik híres iskolának a növendéke, netán mestere. A közönséges kardforgatók „pusztán" megérzés, sokéves gyakorlat és háborús tapasztalat alapján forgatják fegyvereiket – igaz, sokszor egyáltalán nem lebecsülhető eredménnyel. Ám a nagyobb amatuk udvartartásában, a Császári Hadtestek tisztjei között mindenfelé megtalálhatjuk a jó nevű kandzsai-rajúk oktatóit, mestereit; akik viszont mindeme harci tapasztalatok sok száz éven át finomított és sűrített esszenciáját hordozzák mozdulataikban.

Ha valamely, a kard használatához legalább **3. fok**on értő kardforgató egy kandzsai-rajút szeretne gyakorolni, akkor először is egy mestert kell találnia. (Bár egyes vélekedések szerint mindig a mester választja ki igazi tanítványát.) Aztán valahogy rá kell bírnia, hogy megfelelő fizetség vagy egyéb ellentételezés fejében fogadja őt tanítványául. Amennyiben a mester tehetséget, lehetőséget, valamilyen ígéretes szikrát lát megcsillanni a jelentkezőben, ez nem jelent problémát – de sajnos erre semmiféle garancia nincs... Ezután már „csak" a tanulás évei vannak hátra, melyek végén (gyakorta soha) a mester saját aláírásával hitelesített diplomával igazolja, hogy az illető az adott rajú technikáit és gondolatiságát elsajátította, magáévá tette.

A Birodalomban honos összes népszerű és híres kardvívó-stílus felsorolására természetesen nincs módunk, de néhány példával szolgálunk a továbbiakra nézvést. (KM, az újabb rajúk bevezetésénél mindig ügyelj az egyensúlyra, és ne dolgozz ki a felsoroltaknál nagyobb előnyöket biztosító iskolákat! Másrészt az alábbiak a két kézzel forgatott taitóra alapozott stílusok legismertebb és leggyakoribb iskolái közül lettek kiválogatva – az egyéb fegyverek/fegyverkombinációk ezektől teljesen eltérő harci stílusokat kívánnak.)

A kardvívó-iskolákon belül alapvetően három típust különböztethetünk meg: a kifejezetten agresszív, támadó jellegűeket; a defenzív, védekező stílusokat; és a középutas, egyensúlyra törekvőket. Egy szakértő sokszor már az alapállásból következtetni tud az iskola jellegére.

Támadó stílusok: legkedveltebbek a hatásos, erőteljes vágásokat lehetővé tévő alapállások és pozíciók, melyek a védekezésre nem igazán alkalmasak. Ilyen például az Icsiriki-rajú alapállása a fej mellett függőlegesen, magasan tartott („égkarcoló") pengével; vagy a Jahagi iskola követői által alkalmazott hát mögé rejtett, ferdén a földre mutató pengéjű pozíció, ami a váratlanságra épít. – A támadó stílusok esetében csak a TÉ értéke növelhető!



Védekező stílusok: többnyire az ellenfél felé mutató pengéjű állásokból harcolnak, mint például a Hanzó-rajú (bal láb elől, kard az ellenfél „feje búbját érinti") vagy a Szagoró-rajú („rainak szegezett" pozíció). – A védekező stílusok esetében csak a VÉ értéke növelhető!

Köztes iskolák: ilyen például a Kagjú iskola, amelyik legtöbbször a fej mellett merőlegesen (tehát a felsőtest oldalra fordul, jobb könyök hátranéz, penge az arc magasságában előre mutat) tartott karddal indít; vagy az Acukobó-rajú, melynek gyakorlói az előbbi állás finom variánsát kedvelik; továbbá az Iganava-rajú, ahol a kezdő pozícióban a harcos kardját mellmagasságban, oldalra kinyújtva tartja. – A köztes stílusoknál a TÉ és VÉ értéke egyaránt növelhető, de csak ugyanolyan mértékben!

A képzettség elsajátítása játéktechnikai értelemben a következőképpen néz ki: a karakter keres egy mestert, valamilyen módon fizet a tudásért, ráadásul az idejéből is áldoz a tanulásra – 8 Kp. Ezt minden rajú tanulójának kötelező „beruháznia" a képzettségbe. Ettől harcértékei még nem nőnek, csak ismerkedik a stílussal. Aztán a terában tanulva az ott leírtak szerint fokozatosan növelheti TÉ-jét és/vagy VÉ-jét, méghozzá úgy, hogy 1 Kp = 1 harcérték-növekedés.

Abban a ritka esetben, ha a karakter több stílusban is jártasságot szerez – a fentiek többszöri végrehajtása: mester keresése, fizetség, tanulás, Kp-beruházás után –, akkor sem használhatja a különféle iskolák anyagát együtt és egyszerre. A karakter köteles minden kör elején bejelenteni, ha valamelyik kardvívó-stílusban kíván harcolni. Mellesleg a mesterek nem rajonganak a más rajúban jártas tanítványokért – jobban szeretik a csiszolatlan gyémántokat a már „kontár módon" megcsiszoltaknál; azaz minden újabb stílus duplázott mennyiségű alapberuházást kíván!

A harcértékek ily módon semmiképpen sem növelhetők 20-nál többel, azaz egy stílus használata maximum 20 TÉ/VÉ vagy TÉ+VÉ növekedést eredményezhet.

FIGYELEM! Minden 4 harcérték-növekedés legalább egy évnyi, a mester terájában végzett intenzív tanulást igényel!

Kídzsai *(Szakértő Harci Képzettség)*
Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

A nyilazás művészete… Nagy dolog! – mondhatná bármelyik harcos vagy erdőjáró – a „művészet" azonban talán kissé fellengzős kifejezés egy ennyire mindennapos dologra. Pedig nincs igazuk. A kídzsai annyiban különbözik a közönséges íjászat tudományától, mint mondjuk egy goblin íjász egy erigowi számszeríjásztól. Igazából a Művészi képzettségek közt lenne a helye, de mivel eszköze az enoszukei ferdeíj, ezért a Harci képzettségek közé soroljuk.

A kídzsai az a már-már misztikus képzettség, amelynek segítségével az alkalmazó elképesztő pontossággal talál el általa nem látott, csak „érzett" dolgokat. Persze legalább egyszer életében már látnia kellett az adott célpontot és annak környezetét, valamint a célnak természe-

tesen az íj hatósugarán belül kell lennie. Az íjász és célpontja között nem lehet semminemű olyan anyag, mely a nyílvesszőt röptében gátolná, tehát például fal, kő, fém, fagerenda stb. Ellenben átjárhatóak igen, például szövet, selyem, kudzsi, igen vékony vízfüggöny stb.! Lehetetlen dolgokra azért a képzettség gyakorlója sem képes: tehát nem tud szögben vagy kanyarodva, sem kétszáz kudzsin keresztül lőni.

A képzettség leginkább az elfek íjásztudományára vagy a harcművészek Útjára emlékeztet: a lényeg a mozdulatok szépségében és a harmóniában van. Ha az íjász levegővétele, az íj megfeszítése, a mozdulatok összhangja tökéletes, akkor a találat lényegtelen. Általában úgyis telitalálat... Éppen ezért csatában szinte lehetetlen használni: a hosszadalmasan készülődő, percekig koncentráló, a mozdulatok finomságára végletekig ügyelő íjászt nemcsak az ellenség, de saját csapattársai is képtelenek lennének kivárni.

Szeretnénk hangsúlyozni: a kídzsai gyakorlójának nem a hatékonyság vagy a szeme elől rejtett célpontok eltalálása a célja, hanem a harmónia, a va elérése. A mozdulatok szépsége, esztétikuma, harmóniája a lényeg; minden más csak másodlagos; sőt, a kídzsai legnagyobb mesterei szerint, lényegtelen, felesleges, netán kártékony. Jópáran vannak e művészet gyakorlói között, akik sosem lőnének valódi, élő célra; olyan azonban egy sincs közöttük, aki orvul, lesből alkalmazná a kídzsait.

A képzettség természetesen csak mesterfokú (ferde)íjhasználat esetén tanulható; csekély tíz év és egy avatott mester kell hozzá csupán.

A kídzsai sem a Mesterlövészettel, sem a Lovas Íjászattal nem kombinálható. Gyakorlása nem zárja ki feltétlen ezen képzettségek elsajátítását, de együtt nem alkalmazhatóak.

1. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 12, Asztrál 12, Érzékek 11
Képzettség-követelmények: Fegyverhasználat (ferdeíj) 4. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az íjász esztétikusan, szépen lő fegyverével.

2. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 13, Asztrál 13, Érzékek 12
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Az íjász minden egyes célzással eltöltött kör után +5-öt kap CÉ-jére, melyek összeadhatók, de értékük maximum +15-ig nőhet.

3. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 14, Asztrál 14, Érzékek 13
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: Az íjász minden egyes célzással eltöltött kör után +5-öt kap CÉ-jére, melyek összeadhatók, de értékük maximum +30-ig nőhet.

4. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 15, Asztrál 16, Érzékek 14
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: Az íjász minden egyes célzással eltöltött kör után +5-öt kap CÉ-jére, melyek összeadhatók, de értékük maximum +45-ig nőhet. Továbbá az alkalmazó nem mozgó, általa nem látott, ismert környezetben lévő ismert objektumokat is megcélozhat, legalább (30-Asztrál) környi koncentrálás után. Ekkor minden lövésére +10 bónuszt kap – a célzással töltött körökért viszont nem jár bónusz!

5. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 15, Asztrál 17, Érzékek 15
Képzettség-követelmények: Nincsenek

Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: Az alkalmazó hihetetlen tökélyre fejlesztette íjásztudományát: legalább (30-Asztrál) kör koncentrálás után az általa nem látott mozgó tárgyakat/objektumokat is el tudja találni fegyverével. Természetesen a bevezetőben említett megkötések érvényesek. Minden lövésére +20 bónuszt kap – a célzással töltött körökért viszont nem jár pozitív módosító.

Raígei *(Szakértő Harci Képzettség)*
Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

A végső összpontosítás tudománya. Segítségével az alkalmazó összeszedi minden belső erejét, rejtett tartalékát, és a kí legtöbbször öntudatlan koncentrálásával raíból vág, szúr és támad. A képzettség hasonlít a Roham néven ismert pszi-manipulációhoz, de a raígeit – az említettel ellentétben – nem csak pszi-használó személy alkalmazhatja.

Ha a képzettséget a karakter alkalmazni kívánja, akkor előzetes bejelentés után sikeres Akaraterő-próbát kell dobnia. Ezután a támadása rohamnak minősül függetlenül attól, hogy van-e helye nekifutni és felgyorsulni vagy sem. Tehát akár az enoszukei kardvívók egyik klasszikus, sziklaszilárd védekező pozíciójából is indíthat mindent eldöntő, elsöprő erejű támadást. A rohamnál leírt VÉ-csökkenés is érvényesül a képzettség használatakor.

Egy csatában a képzettség csak egyszer használható. (Hogy mi minősül csatának, az a KM döntésének függvénye.)

FIGYELEM! A képzettség nem alkalmazható együtt sem harci jellegű Pszi-diszciplínákkal, sem pedig harci varázslatokkal!

1. fok
Képesség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettség alkalmazója Akaraterő-próbáját (-3)-mal dobja.

2. fok
Képesség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A képzettség alkalmazója Akaraterő-próbáját (-2)-vel dobja.

3. fok
Képesség-követelmények: Akaraterő 12
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A képzettség használatakor a karakter Akaraterő-próbáját (-1)-gyel dobja.

4. fok
Képesség-követelmények: Akaraterő 14
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A képzettséget használója az alapszöveg szerint alkalmazza.

5. fok
Képesség-követelmények: Akaraterő 16
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: A képzettség használatakor a karakter Akaraterő-próbáját (+1)-gyel dobja.



Úszás Páncélban *(Szakértő Harci Képzettség)*
Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Egy harcosnak gyakorta nincs ideje átöltözni harc közben, ezért igen jól jöhet, ha nemcsak menetelni, lovagolni, futni, de úszni is képes páncéljában.

A *képzettség* természetesen csak az enoszukei (és niarei) típusú páncélok viselése esetén alkalmazható, mivel azok szerkezete alkalmas erre, továbbá mert a Birodalom harcosai nyilván azokban gyakorolnak.

1. fok
Képesség-követelmények: Erő 12, Állóképesség 13
Képzettség-követelmények: Úszás 3. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alkalmazó képes úszni úgy, hogy kisebb páncéldarabokat is visel a testén (max. MGT 1)

2. fok
Képesség-követelmények: Erő 13, Állóképesség 14
Képzettség-követelmények: Úszás 3. fok
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Az alkalmazó képes úgy úszni, hogy nagyobb, összefüggőbb páncéldarabokat is visel testén (max. MGT 2).

3. fok
Képesség-követelmények: Erő 15, Állóképesség 15
Képzettség-követelmények: Úszás 4. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: Az alkalmazó képes úszni a könnyebb vértekben (max. MGT 3).

4. fok
Képesség-követelmények: Erő 16, Állóképesség 16
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: Az alkalmazó egész páncélokban képes úszni (max. MGT 4).

5. fok
Képesség-követelmények: Erő 17, Állóképesség 17
Képzettség-követelmények: Úszás 5. fok
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: Az alkalmazó minden bizonnyal emberfeletti képességekkel bíró lény, hiszen még ó-jokahaiban is képes úszni. (MGT 5 ≦)

Bénító Ütés *(Titkos Harci Képzettség)*
Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

A harcmodor alapja az emberi idegrendszer alapos ismerete. A karakter kurta, pontosan célzott ütéseket mér ellenfele idegpálya-gócaira és energiaközpontjaira; az eredmény hirtelen és fájdalommentesen jelentkező zsibbadás, egyes testrészek érzéktelenné válása. Ez kezdetben még nem túl zavaró, ahogy azonban a sikeresen bevitt ütések szaporodnak, a hatás lassan felgyülemlik: egész végtagok gémberednek el végleg, az áldozat mozgása esetlenné, bizonytalanná válik, majd beáll a teljes mozgásképtelenség.



Ez az állapot szerencsére csak átmeneti, amíg azonban az áldozat megerőltető fizikai tevékenységet folytat (például tovább harcol vagy megpróbál elfutni), a javulás kizárt. Máskülönben a bénulás meglehetősen hamar múlik: csak 2k6 perc nyugalmas pihenő kell hozzá, melynek során az áldozat óvatosan átmozgatja a tagjait. Masszázs (iharacu) alkalmazása esetén ez az idő a felére csökken.

Játéktechnikai értelemben véve a fent vázoltak azt jelentik, hogy ha a képzettséget ismerő karakter sikeres támadódobást tesz, kétféle lehetőség közül választhat. Az egyik a hagyományos harcmodor: a kidobott veszteség levonódik az ellenfél Fp-iből, illetve Ép-iből. A másik lehetőség már rendhagyóbb: a karakter ugyanis, ha úgy tartja kedve, a kidobott veszteséget felhasználhatja az ellenfél harcértékeinek csökkentésére is. Ebben az esetben természetesen nem történik sebesülés, az ellenfél Ép-Fp értéke változatlan marad: a kidobott veszteséget a harcértékhez rendelt levonásokra kell átváltani.

A mechanizmus meglehetősen egyszerű: 1 Fp megfelel 1 pont levonásnak a TÉ-ből vagy a VÉ-ből; 1 Ép pedig megfelel 3 pont levonásnak a TÉ-ből vagy a VÉ-ből, illetőleg 1 pont levonásnak a KÉ-ből. Hogy melyik harcérték csökken, azt mindig a Bénító Ütéssel támadó karakter dönti el. Amennyiben mindhárom harcérték nullára csökken, az ellenfél – bár eszméletén marad – teljesen mozgásképtelenné válik. (Persze nem sokáig marad így, hisz ez az állapot számára „pihenésnek" számít: mint fentebb említettük, 2k6 perc múlva kiáll a tagjaiból a görcs, és ismét maradéktalanul akcióképes lesz. Ha nem várja ki ezt az időt, hanem korábban próbál lábra állni – vagy akár csak odébb mászni -, a 2k6 perces nyugalmi időszak elölről kezdődik.)

A Bénító Ütést persze ritkán alkalmazzák sorozatosan egymás után, hiszen kizárólag ezen a módon nagyon hosszadalmas é kockázatos lenne legyűrni az ellenfelet. A bevett gyakorlat az, hogy a képzettséget ismerő karakter hagyományos harcot folytat, s közben olykor bevisz egy-egy Bénító Ütést. Így apránként csökkenti az ellenfél harcértékeit, hogy utána a szokásos módszerrel könnyebb dolga legyen. Ez amolyan arany középút. A „lágy" iskolák harcművészei inkább egyfajta figyelmeztetésként használják a képzettséget, hogy demonstrálják harci képességeiket és elriasszák az okvetetlenkedőket; egyes „kemény" iskolák mesterei ezzel szemben hajlamosak végigvinni a dolgot és porig alázni az ellenfelet, különösen akkor, ha biztosra vehetik a saját fölényüket.

A Bénító Ütés kizárólag többé-kevésbé humanoid ellenfelekkel szemben (két láb, két kéz, függőleges testtartás) alkalmazható. Hatásfoka akkor a legkedvezőbb, ha az áldozat vértezetlen; a hagyományos páncélok kétszeres SFÉ-vel védenek ellene. Nem vonatkozik viszont ez a tisztán mágikus-pszionikus oltalmazó módszerekre, mint a védővarázslatok, Aranyharang diszciplína, sámánköntös, mágikus tetoválások, SFÉ-t adó vagy növelő varázstárgyak stb. Ezek ugyanis a durva fizikai behatások ellen védenek, míg a Bénító Ütés lényegében véve egy könnyed simítás, legrosszabb esetben egy határozottabb ujjnyomás. Az ilyen típusú SFÉ-t a Bénító Ütés egyszerűen megkerüli, a sebzéscsökkentő hatás egyáltalán nem érvényesül! A Bénító Ütés megfelelő elhelyezéséhez az emberi idegrendszer, illetve a speciális harci technikák alapos ismeretén kívül rövid ideig tartó, ám rendkívül intenzív szellemi összpontosítás is szükségeltetik, amely kellő gyakorlás híján hamar kimeríti a karaktert. Ezért alkalmazásának gyakorisága korlátozott, erősen függ attól, hogy a képzettséget milyen fokon sajátította el a karakter. A pszi ismeretével járó szigorú önfegyelem és mentális csiszoltság jelentősen emeli a Bénító Ütés hatékonyságát.

Fontos megjegyezni, hogy a Bénító Ütés alkatilag összeegyeztethetetlen egy másik harci képzettséggel, a Pusztítással. Ez azt jelenti, hogy az egyik ismerete kizárja a másikat: aki már járatos a Bénító Ütésben – bármilyen alacsony fokon -, az nem veheti föl a Pusztítást, és viszont. Nem csupán arról van szó, hogy a Pusztítás tiltottnak minősülne, hanem gyökeresen eltérő felfogást és lelki beállítottságot igényel a karaktertől, ezért az még felületesen sem képes elsajátítani, bármennyit is kínlódik vele.

FIGYELEM! A képzettség kizárólag puszta kézzel vagy lábbal gyakorolható; ezen túl **3. fo**kot meghaladó szinten csak olyan személy ismerheti, aki jártasságot szerzett valamelyik harcművészeti stílusban, azaz játéktechnikailag harcművész alkasztúnak minősül!

1. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 12, Akaraterő 12
Képzettség-követelmények: Anatómia 2. fok, Fegyvertelen Harc 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A felületes képzésben részesült karakter még nemigen képes átültetni ismereteit a gyakorlatba: naponta mindössze egyetlen Bénító Ütést tud bevinni. Az ellenfél elriasztására olykor ez is megteszi: a karakter ugyan blöfföl csupán, ezt azonban a másik nem tudhatja…

2. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 14, Akaraterő 14
Képzettség-követelmények: Anatómia 3. fok, Fegyvertelen Harc 3. fok
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter percenként (6 kör) mindössze egy Bénító Ütést képes bevinni.

3. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 16, Akaraterő 16
Képzettség-követelmények: Fegyvertelen Harc 4. fok, Iharacu 2. fok
Képzettség-pont igény:12 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a karakter minden második körben képes egy Bénító Ütést bevinni…

4. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 16, Akaraterő 17
Képzettség-követelmények: Iharacu 3. fok, jártasság egy harcművészeti stílusban
Képzettség-pont igény: 22 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter mindennap korlátlan számú Bénító Ütést képes bevinni, akár szünet nélkül, sorozatos egymásutánban is.

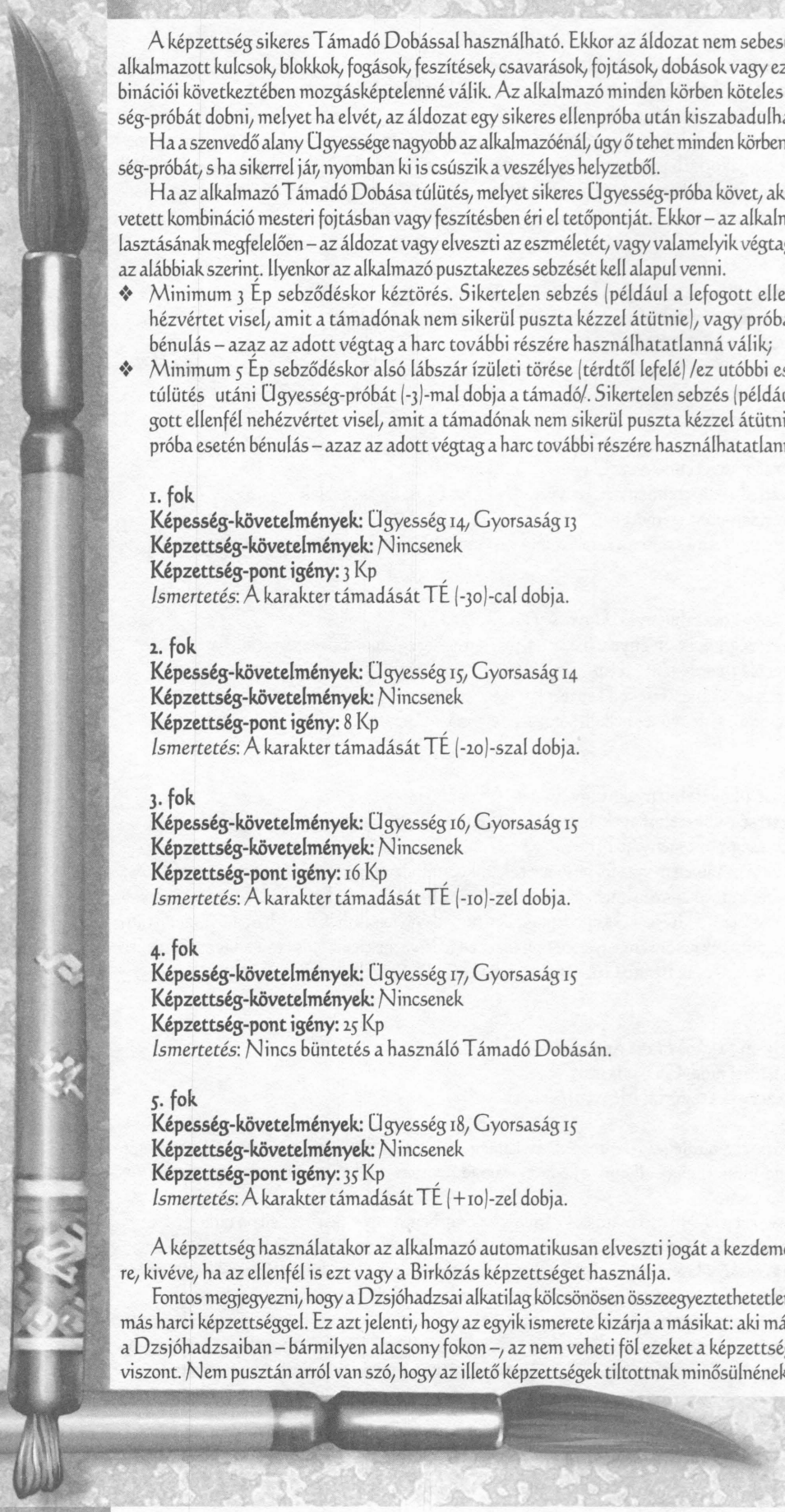
5. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 16, Akaraterő 18
Képzettség-követelmények: Iharacu 4. fok, jártasság egy harcművészeti stílusban
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A ilyen magas fokon képzett karakter mindennap korlátlan számú Bénító Ütést képes bevinni, akár szünet nélkül, sorozatos egymásutánban is. Ezenfelül ha az adott körben kizárólag Bénító Ütésekkel támad, plusz egy támadásra jogosult. Olyan harcművészeti stílusoknál, amelyek körönként egyetlen támadást engedélyeznek, ez a plusz támadás csupán minden második – csak Bénító Ütésekkel végigharcolt – körben jelentkezik.

Dzsjóhadzsai *(Titkos Harci Képzettség)*
Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

A szó hozzávetőleges jelentése „lágy-kemény művészet". A név a képzettség filozófiáját tükrözi, tudniillik éppúgy alkalmaz kemény, támadó, törő technikákat, mint lágy, rugalmas, védekező fogásokat.

E művészet a különböző csaták és párharcok sűrűjében, a véres test-test elleni birkózásban és kaotikus kavargásban forrta ki magát, mikor a küzdő felek elveszítették, eltörték fegyvereiket, és nem maradt más eszközük, amivel folytathatták volna a harcot, csak a kezük és a lábuk – illetve maga a testük. Épp ezért a képzettség kizárólag fegyvertelen küzdelem során alkalmazható.

A képzettség viszonylag elterjedt; több szekta, Klán fegyvermestere és más egyéb – magányos – mester is tanítja. Hogy mégis a titkos képzettségek között kapott helyet, azt az indokolja, hogy kívülállónak (tehát nem a Klánba, iskolába tartozónak) szinte sosem oktatják.



A képzettség sikeres Támadó Dobással használható. Ekkor az áldozat nem sebesül, de az alkalmazott kulcsok, blokkok, fogások, feszítések, csavarások, fojtások, dobások vagy ezek kombinációi következtében mozgásképtelenné válik. Az alkalmazó minden körben köteles Ügyesség-próbát dobni, melyet ha elvét, az áldozat egy sikeres ellenpróba után kiszabadulhat.

Ha a szenvedő alany Ügyessége nagyobb az alkalmazóénál, úgy ő tehet minden körben Ügyesség-próbát, s ha sikerrel jár, nyomban ki is csúszik a veszélyes helyzetből.

Ha az alkalmazó Támadó Dobása túlütés, melyet sikeres Ügyesség-próba követ, akkor a bevetett kombináció mesteri fojtásban vagy feszítésben éri el tetőpontját. Ekkor – az alkalmazó választásának megfelelően – az áldozat vagy elveszti az eszméletét, vagy valamelyik végtagja sérül az alábbiak szerint. Ilyenkor az alkalmazó pusztakezes sebzését kell alapul venni.

- Minimum 3 Ép sebződéskor kéztörés. Sikertelen sebzés (például a lefogott ellenfél nehézvértet visel, amit a támadónak nem sikerül puszta kézzel átütnie), vagy próba esetén bénulás – azaz az adott végtag a harc további részére használhatatlanná válik;
- Minimum 5 Ép sebződéskor alsó lábszár ízületi törése (térdtől lefelé) /ez utóbbi esetben a túlütés utáni Ügyesség-próbát (-3)-mal dobja a támadó/. Sikertelen sebzés (például a lefogott ellenfél nehézvértet visel, amit a támadónak nem sikerül puszta kézzel átütnie), vagy próba esetén bénulás – azaz az adott végtag a harc további részére használhatatlanná válik.

1. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 14, Gyorsaság 13
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A karakter támadását TÉ (-30)-cal dobja.

2. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 15, Gyorsaság 14
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: A karakter támadását TÉ (-20)-szal dobja.

3. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 16, Gyorsaság 15
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 16 Kp
Ismertetés: A karakter támadását TÉ (-10)-zel dobja.

4. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 17, Gyorsaság 15
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: Nincs büntetés a használó Támadó Dobásán.

5. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 18, Gyorsaság 15
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: A karakter támadását TÉ (+10)-zel dobja.

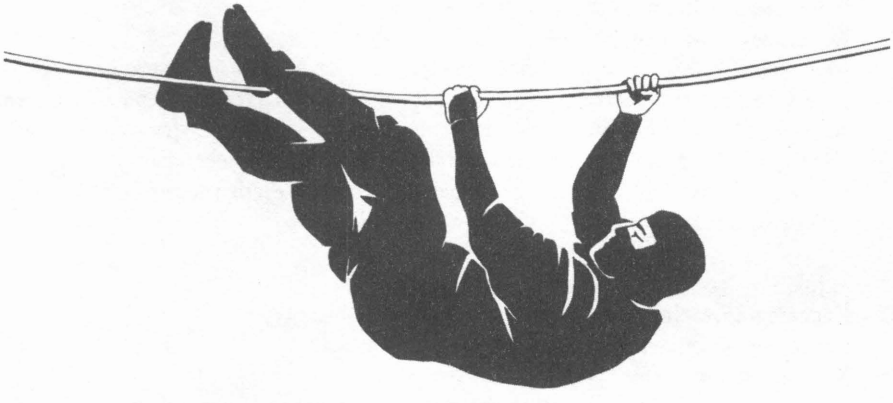
A képzettség használatakor az alkalmazó automatikusan elveszti jogát a kezdeményezésre, kivéve, ha az ellenfél is ezt vagy a Birkózás képzettséget használja.

Fontos megjegyezni, hogy a Dzsjóhadzsai alkatilag kölcsönösen összeegyeztethetetlen néhány más harci képzettséggel. Ez azt jelenti, hogy az egyik ismerete kizárja a másikat: aki már járatos a Dzsjóhadzsaiban – bármilyen alacsony fokon –, az nem veheti föl ezeket a képzettségeket, és viszont. Nem pusztán arról van szó, hogy az illető képzettségek tiltottnak minősülnének, hanem

gyökeresen eltérő felfogást és lelki beállítottságot igényelnek a karaktertől, ezért az még felületesen sem képes elsajátítani őket, bármennyit is kínlódik velük. A Dzsóhadzsaival összeegyeztethetetlen képzettségek a Pusztítás, a Harci láz és a Kínokozás.

U-dzsai *(Titkos Harci Képzettség)*
Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

A mindenfelé rettegett és gyűlölt sinobik, a néma és varázslatos képességű gyilkosok harcművészete. Szó szerint „test-művészet", „a testtel végzett küzdelem". És ez így is van: a testtel végezhető összes támadási/védekezési lehetőséget kihasználják. Küzdenek kézzel, karral, vállal, könyökkel, lábfejjel, lábszárral, térddel, a törzsükkel, a fejükkel; a leghihetetlenebb ütés- és rúgástípusokat használják a legelképzelhetetlenebb helyzetekből és szögekből; leszorítanak, dobnak, csavarnak, fojtanak, törnek; idegpontokra támadnak, lábat söpörnek, elvezetnek....



Csak a kéz ujjaival való támadásnak tucatnyi alapformáját ismerik, a szemekbe való karmolástól kezdve a megfeszített bőrbe való csípésen át a köveket zúzó ökölcsapásig.

Az ellenfél megzavarása céljából tétovázás nélkül köpnek annak szemébe, taposnak a lábára; vagy a földbe markolva és a kezük ügyébe került tárgyakkal megdobva zökkentik ki támadásából.

Látható, az U-dzsain belül a többi harci művészettel szemben nincsenek ortodox módon értelmezett és megkövetelt alapállások, ütések vagy rúgások – az alkalmazóit mindig a pillanatnyi helyzet kihasználására tanítják mestereik. Azt vallják: a merev stílusjegyek mankók, melyek kezdetben segítik ugyan a gyakorlót, de ha előre nem látott helyzetbe kerül, harcának halálos korlátaivá válnak, ólomsúlyokkal húzzák a mélybe.

Ezek után érthető, hogy e stílus megtanulása miért kíván egész életet, s hogy a sinobik miért kezdik már négy-öt éves korukban a rendszeres gyakorlást...

Mivel egész testükkel harcolnak, az alábbiakban harcértékeiket is az egész testre nézve adjuk meg.

1. fok
Képesség-követelmények: Erő 11, Ügyesség 12, Gyorsaság 11
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A képzettség első fokának a játék szempontjából csak elméleti jelentősége van: ugyanis játékos karakter semmilyen körülmények között nem rendelkezhet ilyen fokú tudás-

sal. Mert ha sinobi kasztú, akkor már induláskor másodfokon bírja – ha pedig nem „lopakodó", akkor számára mindenképpen tiltott. Egyébként a titkos hegyi falvakban játszadozó gyerekek alkalmazzák ilyen fokon az U-dzsait, ha sarokba szorítják őket.
Harcértékük: KÉ – 8, TÉ – 6, VÉ – 3, Sebzés – k6 (+ esetleges Erőbónusz); körönként egy támadás lehetséges.

2. fok
Képesség-követelmények: Erő 11, Ügyesség 13, Gyorsaság 12
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: A felnőtt, de még nem túlságosan tapasztalt, többnyire pályafutásuk kezdetén álló enninek harcolnak ezen a szinten.
Harcértékük: KÉ – 10, TÉ – 10, VÉ – 5, Sebzés – k6+1 (+ esetleges Erőbónusz); körönként egy támadás lehetséges.

3. fok
Képesség-követelmények: Erő 12, Ügyesség 14, Gyorsaság 13
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Amelyik sinobi harmadik fokon képes az U-dzsai alkalmazására, az bizonyára jó pár bevetést megjárt veterán, sok halállal a háta mögött. Ő már fegyvertelenül is igen-igen veszélyes ellenfél bárki számára. (Az más kérdés, hogy egy sinobi sosem fegyvertelen – még akkor sem, ha látszólag üres kézzel, tetőtől-talpig ruhátlanul áll az ember előtt…).
Harcértékük: KÉ – 10, TÉ – 12, VÉ – 6, Sebzés – k6+1 (+ esetleges Erőbónusz); körönként egy támadás lehetséges.

4. fok
Képesség-követelmények: Erő 13, Ügyesség 16, Gyorsaság 15
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: A klánok közelharcot oktató mesterei, a „lopakodók" pusztakezes harcra szakosodott halál-specialistái ismerik ilyen mesteri fokon a képzettséget. Amely ezen a szinten a szó szoros értelmében valódi művészet – még a nagyhírű pyarroni esztétika-elméleti iskola, a Lardahasi Műhely rendkívül merev kategóriái szerint is: hiszen az U-dzsai művelői esztétikai szempontból abszolút önzetlenül, teljesen más céloktól vezéreltetve érik el tényekedésük közben a szépség bizonyos magaslatait…(Persze a tisztességben megőszült esztéták rendkívül felháborodnának, ha valaki csak célozni merne makulátlan elveik és az efféle jelenségek közti esetleges párhuzamra.)
Harcértékük: KÉ – 12, TÉ – 12, VÉ – 6, Sebzés – k6+1 (+ esetleges Erőbónusz); ezen a szinten a képzettség gyakorlója körönként két támadásra jogosult.

5. fok
Képesség-követelmények: Erő 14, Ügyesség 18, Gyorsaság 17
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 50 Kp
Ismertetés: A mesterit is meghaladó fokon egész Yneven csupán négy személy műveli az U-dzsait: a Kék Tűz sinobi-klán örökifjú sugenninje; a Dandzsódai egy második rangú női tisztviselője, aki még leginkább a Jokka Ran, illetve Randzsórómon Kicsa neveken ismert; egy a Raí déli láncai között kóborló szennin, azaz szent ember; valamint a Halál Negyedik Nagymestere. Velük kapcsolatban csupán egyetlenegy dolog biztos: tudásukat nem köznapi módon szerezték.
FIGYELEM! Játékos karakter nem sajátíthatja el a képzettséget ilyen magas szinten!
Harcértékük: KÉ – 15, TÉ – 15, VÉ – 9, Sebzés – k6+2 (+ esetleges Erőbónusz); természetesen az alkalmazó körönként kétszer támadhat.

A fentieken túl a sinobi a képzettséget használva már a legalacsonyabb szinten is elvezetheti ellenfele támadását. Technikailag ez azt jelenti, hogy ha az alkalmazó Kezdeményezésével előzi ellenfelét, de kivár, és az ellenfél nem találja őt el, akkor a sinobi saját testértékeit használva ellentámadhat. E választámadás eredménye attól függ, hogy mennyivel sikerül a kontratámadás során áttörni az ellenfél VÉ-jét (lásd az alábbi táblázatot):

- I. 01-20 – A kör hátralévő részére az ellenfél elveszti támadási jogát. Ha nem támadott volna többször, akkor a következő körben támad eggyel kevesebbet. (Egyet viszont mindenképpen.) A következő körben az alkalmazó feltétlenül előzi az ellenfelet.
- II 21-37 – lásd I., és a támadó valamelyik testrésze enyhén meghúzódik; k3 Fp sérülést szenved.
- III. 38-49 – lásd I., és a támadó sikertelen Ügyességpróba után a földre kerül; k3 Fp sérülést szenved.
- IV. 50-60 – lásd I., de a támadó mindenképpen a földre kerül (továbbiakban „Harc fekve"); valamint k3 Fp sérülést szenved.
- V. 61-75 – lásd I., valamint a támadó mindenképpen a földre kerül (továbbiakban „Harc fekve"); sikeres Eséspróba esetén k6 Fp, sikertelen Eséspróbánál k3 Ép sérülést szenved.
- VI. 76-90 – lásd I., valamint a támadó mindenképpen a földre kerül (továbbiakban „Harc fekve") és k3 Ép-t sebződik; ha Eséspróbáját elrontja, -10 büntetőt kap minden harcértékére a „Harc fekve" negatív módosítóin felül.
- VII. 91-100 – lásd I., valamint a támadó a földre kerül, (továbbiakban „Harc fekve"), k3 Ép-t sebződik; és ha Eséspróbáját elrontja -40 büntetőt kap minden harcértékére a „Harc fekve" negatív módosítóin felül. Ha sikeres próbát tett, úgy csak -20-at.
- VIII. 101- – lásd I., valamint a támadó a földre kerül, (továbbiakban „Harc fekve"), k3 Ép-t sebződik; ha Eséspróbáját elrontja, a KM döntése szerint elájul, megbénul vagy harcképtelenné válik k6 percre. Sikeres próba esetén -40 büntetőt kap minden harcértékére.

FIGYELEM!

A képzettség csak összemérhető, humanoid ellenfelek esetén alkalmazható (tehát például rohamozó nehézlovasokkal, szörnyekkel és állatokkal szemben nem)!

A képzettséget csak sinobik tanulhatják, valamint kizárólag páncél és fegyverek nélkül gyakorolható!

A képzettség nem alkalmazható együtt harci jellegű pszi-diszciplínákkal, sem harci varázslatokkal, sem pedig más harci képzettségekkel!

Szociális képzettségek

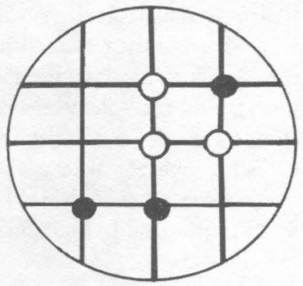
Nem-létezőnek minősülő képzettségek: Tornarend.

Az összes olyan Szociális képzettség, amely egy élő nyelvhez, kultúrához, vidékhez köthető, csak Enoszukéra vonatkoztatva sajátítható el; az Ég Alatti Birodalmon kívüli területekhez, kultúrákhoz, nyelvekhez kapcsolódó képzettségek szintén Nem-létezőnek minősülnek!

Például a Heraldika képzettség csak az Enoszukei Kultúrához köthető: az Ég Alatti Birodalom monjainak, jelzéseinek, jelvényeinek, egyenruháinak stb. ismeretét jelenti. Hasonlóképpen, a művelt, az Irodalomban járatos személy csupán az enoszukei költők, próza- és drámaírók remekműveit ismerheti.

A Színészet képzettséget Yneven megszokott formájában Enoszukén nem gyakorolják; helyét a Daimai foglalja el. Általánosságban tehát Nem-létezőnek minősül; ugyanakkor elsősorban a sinobi-klánokban oktatják a maikki hei iedza, a „magunkat másnak kiadás" művészetét, ami nagyjából a Színészet, az Arctalanság és az Álöltözet képzettségekkel „fedhető le" játéktechnikai értelemben.

Új képzettségek



Dzsí *(Általános Szociális Képzettség)*
Elsajátítási mód: Gyakorlással/Tanulással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

A dzsí – játék. A legközkedveltebb és legnagyobb becsben tartott a Császárság társasjátékai közül. Rendkívüli uszaikijét (eleganciáját) az adja, hogy egyszerű szabályai dacára igen nagy komplexitású játszmák folytathatók benne. Stratégiai, taktikai, és emberismeret; türelem, fegyelem, és nagyon világos elme szükségeltetik hozzá.

A dzsí – élet. Miként ott, itt sem haladhatod meg léted kereteit, nem léphetsz le életed táblájáról. Állandó harcban állsz a külvilággal, a többiekkel, a másikkal. Növekedhetsz, gazdagodhatsz, sikereket érhetsz el – de jaj neked, ha előrelátás, céltudatosság híján, avagy mohóságod miatt meggondolatlan lépéseket teszel: területeid, javaid, csatlósaid elhullanak, magad rossz sorsra jutsz – vesztes leszel.

A dzsíben, miként a való életben hadjáratokat folytatsz, csatákat vívsz; megtévesztesz, áldozatokat hozol, öngyilkos rohamokat vezetsz, foglyokat ejtesz – és néha ölsz.

A fentiek után talán már érthető, hogy az enoszukei muszatasi-klánok miért a dzsí-játék táblája fölött övezik fel fiaikat a felnőtté avatási ceremónia befejező lépéseként életük első kardjával…

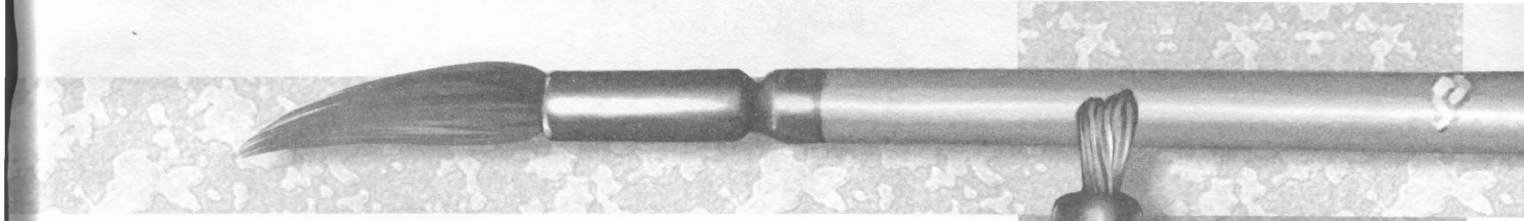
Maga a játék egy egyszerű – ám tulajdonosa anyagi helyzetének függvényében természetesen sokszor igen finom kidolgozású és anyagú – tizenkilencszer tizenkilenc vonallal négyzetekre osztott fa- vagy kőtáblán folyik. A két szembenálló két játékos fekete (sötét) és fehér (világos) kövekkel „harcol": a kerek, lapos köveket általában nemes anyagból csiszolják. Számuk nincs korlátozva, de csak a nagyon kezdő játékosok használnak fel belőlük egy játszma során 80-100-nál többet. Ugyanis a játék folyamán a felek felváltva tesznek egy-egy követ a táblára (pontosabban a vonalak metszéspontjaira, mert a játék azokon folyik), melyet aztán később már nem mozdíthatnak meg, csak ha a kő „életei elfogytával" levételre kerül. A játék célja a területszerzés: a győztes az a játékos lesz, akinek a végén mindent (hadifoglyokat, bekerített területeket) számbavéve nagyobb birtokkal rendelkezik, mint ellenfele.

A dzsít a Birodalomban mindenki és mindenfelé játssza: a vásárterek, utcák porában guggoló rongyos koldusok éppúgy, mint a nagyhatalmú, országnyi birtokok felett rendelkező amatuk vagy akár a tennók. A nagyvárosokban a költői versenyekhez hasonlóan rendszeres dzsí-viadalokat is tartanak, melyek győzteseire általában birtok, megtiszteltetés, és ami a legfőbb: hírnév vár.

Tudásuk alapján a Birodalom dzsí-játékosai öt osztályba sorolhatók:

1. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 10
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A kezdők osztálya. Ide tartozik a polgárok túlnyomó része, akik többnyire csak szórakozásképpen, alkalomszerűen játsszák a dzsít. Voltaképpen ez nem is számít valódi osztálynak, hiszen a játékban való igazi elmélyedésről esetükben szó sincsen.

2. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 12
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A játékosok osztálya. Ők már komolyabban foglalkoznak e nagyszerű foglalatossággal, rendszeresen gyakorolják magukat benne, mindazonáltal lehetőség vagy kedv híján a játék elméletével nem törődnek különösebben. Őstehetségek és szorgos tanulók egyaránt megtalálhatók közöttük. Ők adják a dzsí-viadalok derékhadát. A valamely versenyen hivatalosan bejegyzett játékos neve: ics'dan.



3. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 14
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: A haladók osztálya. Az ide tartozók már „főfoglalkozásként", hivatásként művelik a dzsít. Szakkönyveket búj nak, hajnalokig vitáznak elméletéről, iskolákba tömörülnek – és játszanak, játszanak, játszanak. Általában közülük kerülnek ki a versenyek győztesei. Sokszor játéktudásukból élnek – vagy mint oktatók egy főúri Háznál, vagy mint hivatásos, életüket utazással és meghívásos, pénzdíjas játszmákkal töltő versenyzők. Címük: nidan. (Stratégia 1. fok)

4. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 17
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A mesterek osztályába tartozó nagy nevek általában tekintélyes iskolák vezetői, főrangú társaságok ünnepeltjei. Életüket a dzsí tölti ki: mindegy, hogy milyen sorból származnak, tudásuk révén gyakorta gazdag, vagyonos emberek. Már nem csak a megnyitások, cselek, stílusok, de az alapvető stratégiák és harci gondolkodásmódok nagy ismerői is. Jeles tudósok, nagy államférfiak, hírneves bölcsek, varázslók éppúgy megtalálhatók köreikben, mint hegyi kolostoraikból ki sem mozduló szegény szerzetesek. Játékuk magasrendű esztétikai szépsége, vája már egy laikusnak is feltűnik – ha olyan hatalmas szerencséje van, hogy annak egyáltalán szemtanúja lehet. A mesterek már nem olvasnak dzsí-elméleti könyveket: ők írják azokat. Számuk az egész Császárságban legfeljebb kétszázra tehető. Rangjelző címük: szadan. (Stratégia 2. fok, Lélektan 2. fok)

5. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 19
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: A nagymesterek osztálya teljes mértékben hipotetikus, mesterséges kategória. Ide az a mintegy háromtucatnyi, többnyire természetfölötti lény tartozik, aki a Birodalom több ezer éves történetében a dzsí – és ezzel együtt sok más tudás – ismeretének elérhetetlen magasságaiba emelkedett. Nagymesterré pusztán gyakorlás, tanulás útján nem válhat senki: erre születni kell.
Legalább a fele részük ember – vagy legalábbis ember volt életének egy részében. Hihetetlen, csodás képességeiken kívül csak egyvalami közös bennük: a legtöbbről szinte semmi közelebbit nem tudni. Tetteikről mindazonáltal jó pár legenda és rejtélyes történet kering; mint például a Sza'ate Klán fogadott fiáról, a hírneves Sza'ate Densikjóról (P.sz. 2055 – 2059), akinek az igazi nevét nem tudta senki, hiszen kétéves korában találták az erdőben. A fiúról igen korán kiderült, hogy rendkívüli tehetség: ötéves korában már folyékonyan írt és beszélt enoszukei illetve niarei nyelven egyaránt, kitűnő verseket alkotott, valamint remekmívű, ámbár szerfelett furcsa és érthetetlen képeket festett (tőle ered a Kéktus-iskola). Ráadásként senki, de senki nem tudta felülmúlni a dzsí-játék művészetében. A fiú képességeinek olyannyira híre ment, hogy a tennó személyesen kívánta látni. Ám a fogadás nem úgy zajlott le, ahogy tervezték; a tennó tanácsadói egyetlen pillantást vetettek csak a hatéves gyermekre, és máris parancsot adtak az elfogatására. Densikjó azonban, a legenda szerint, valami zagyva, összevissza beszéd (netán jóslat) elrecitálása után egyszerűen eltűnt a Tiltott Negyed Jáde Palotájának Kékarany terméből, és azóta sem látta senki.
Vagy említhetnénk Rakkahara Szaiszukét (P.sz. 2415-2463?), akinek Sirakuroi (hozzávetőlegesen: Fehér-fekete) című könyvéről igazából soha senki nem tudta eldönteni, hogy az a háború nyelvén megírt játékelméleti mű, vagy dzsí-szakkifejezések tűzdelt hadtudományi munka, netán furcsa köntösbe bújtatott filozófiai elmélkedés. A nagymesterek közé sorolják Kiriszurugamit is, aki (ami?) emberemlékezet óta valahol a Dagakon-hegység északnyugati

csúcsai környékén lakozik, és az odatévedő halandók sorsáról a vele játszott dzsí-játszma függvényében dönt. Hogy milyen megfontolások alapján, az nem tudható, mert megverni – legalábbis a néhány visszatért túlélő elmondása alapján – még senkinek sem sikerült. Rémítő történetek járják a Muszeigan Névtelenjéről is, aki pontosan tizennégy hadvezért (hadseregükkel egyetemben), és három császári expedíciót pusztított el eddig úgy, hogy a csaták előtt a hadvezérrel a másnapi ütközetre néhány részletében kísértetiesen emlékeztető dzsí-párbajt vívott…

A nagymesterekre röviden csak mint az ótaidanokra hivatkoznak. (Stratégia 3. fok, Lélektan 3. fok)

Az osztályok leírásánál zárójelben szereplő képzettségeket a megfelelő tudásszintű játékosok automatikusan megkapják. (Ám hiába rendelkezik valaki a felsorolt képzettségek megfelelő fokaival, attól még természetesen nem képes a játékot a megfelelő – vagy bármilyen – szinten játszani…)

Teaszertartás *(Általános Szociális Képzettség)*
Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

A Császárság lakóinak életében központi szerepet tölt be a harmónia utáni vágy, a va elérésének és kiteljesítésének igénye. Egy ember csak akkor élhet teljes, méltó életet, ha összehangzóan él a világgal és benne önmagával – vallják. E célhoz rengeteg út vezet; voltaképpen szinte bármit gyakorol vagy tesz az ember, ha megfelelően végzi, elérheti a célt. Ám a legszebb utak közül az egyik a teaszertartás, avagy sa no micsi útja.

„A sa no micsi első pillantásra egy egyszerű, noha meg kell vallani, nem minden méltóságtól mentes vendéglátásnak és iszogatásnak tűnik a járatlanok szemében." – írja derat Holoranis Darren. Ugyan a jó atya kivételesen megsejtett valamit, de hogy a többi Enoszukéra vetődött iteki (barbár) valahogy így könyvelhette el magában ezt a szertartást, az szinte biztos.

Mert a sa no micsi igazi szertartás. A házigazda, aki celebrálja, már jóelőre felkészül, akárcsak a papok a misére. Nem számít, milyen magas rangú herceg vagy hatalmas hadúr, saját kezűleg takarítja ki a kis szobát, a teaszertartás jövendő színhelyét; felsöpri az utat, elrendezi a növényeket, ellenőrzi a látványt, az illatokat, a benyomásokat, minden apró részletet. Aztán előkészíti a hozzávalókat: az ülőpámákat, a csészéket, a teáskannát és a keverőt. Gondosan kiválasztja a megfelelő napszakot és természetesen a megfelelő vendégeket. Általában öt-hat embernél több nem szokott egy teaszertartáson részt venni, mivel nagyobb létszám esetén könnyen elillanhat a személyesség varázsa.



A megbeszélt időpontban aztán – illően felkészülve saját személyében is – fogadja és egyenként bevezeti a vendégeket. A szertartás színhelyéül szolgáló apró, kerti házikó egyszerű, természetes anyagokból

készült; kicsiny szobájába csak meggörnyedve lehet belépni. Ez azt hivatott kifejezni és tudatosítani a résztvevőkben, hogy minden gőgjüket és énjük minden büszkeségét feladva illik fejet hajtaniuk az alkalom nagyszerűsége előtt.

Mikor mindenki összegyűlt, a házigazda felteszi a teavizet, és elvégzi az egyéb teendőket. Magára a szertartásra jellemző, hogy még a tűz céljára kiválasztott faszén-darabokat is egyenként megvizsgálják előzőleg, hogy szépek és megfelelő alakúak-e. A felhasznált csészék, teáskannák és egyéb eszközök pedig általában hihetetlen értékkel bíró, nagy művészek keze munkáját dicsérő ritkaságok; igaz, első pillantásra pusztán egyszerű agyagedényeknek látszanak.

A sa no micsi alatt általában nem illik beszélgetni, esetleg a legszükségesebb dolgokat közlik egymással a résztvevők. Mikor pedig a teát a csészékbe tölti a házigazda – szertartásos mozdulatokkal és megszabott módon –, akkor egyenesen szentségtörés. Ugyanis akkor jön el az ideje a csendes elmélkedésnek, melynek során a résztvevők a teaszertartás vájának segítségével kiürítik elméjüket, és megpróbálnak eggyéválni a mindenséggel.

A fentieken felül a szertartás gyakorlói más, esetleg mostohább körülmények között is megpróbálkozhatnak a sa no micsi lebonyolításával, hiszen voltaképp elég hozzá egy kevés víz, némi teapor (a Császárságban a különböző teafajtákat por alakban szolgálják fel), egy teáskanna és néhány csésze. Egy értő lélek megfelelő előkészületek után akár a vadonban is celebrálhat sa no micsit.

A sa no micsi minimális időtartama fél óra (egy személy esetén) és egy óra (több személy esetén). Naponta természetesen csak egyszer rendezhető meg.

1. fok
Képesség-követelmények: Asztrál 12
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Az 1. fokon képzett karakter képes méltó módon, illendően résztvenni egy teaszertartáson; valamint képes értékelni a környezet, a szertartás szépségeit és finomságait. És ami a legfontosabb: ha nem is éri el mindig, de legalább olykor-olykor megközelíti azt a bizonyos vát. (A képzettség legalább 1. fokát elérő tudás nélkül nem érdemes részt venni egy sa no micsi szertartáson, mert a képzetlen résztvevő úgysem profitál semmit az alkalomból, s csak társait zavarja.)

2. fok
Képesség-követelmények: Asztrál 13
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A 2. fokon képzett karakter már bármikor rendezhet egy kicsi szertartást saját magának, ha a megfelelő követelmények és eszközök – a nyugodt környezet, a speciális házikó, a szükséges tárgyak – a rendelkezésére állnak.
A sa no micsi alatt pszi-pontjait ugyanúgy regenerálja, mintha meditálna.

3. fok
Képesség-követelmények: Asztrál 14
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A 3. fokon képzett karakter a fentieken túl már másokat is vendégül tud látni – igaz, korlátozott (k3) számban. Ha a minimális követelmények teljesülnek, akkor szinte bármilyen körülmények között képes megrendezni a szertartást.
A sa no micsi alatt az adott karakter és mindazok, akik értő módon részt vesznek a szertartáson, pszi-pontjaikat ugyanúgy regenerálják, mintha meditálnának.

4. fok
Képesség-követelmények: Asztrál 17
Képzettség-követelmények: Nincsenek

Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: E szinten a képzettség alkalmazója már igazi sa no micsi-mester. Tökéletesen, szépen, megvilágosító erővel képes elvégezni és irányítani a világegyetem vájával legteljesebb összhangban lévő szertartást. Nagy művésznek és nagy egyéniségnek tartják, sokszor fordulnak hozzá a legkülönfélébb problémákkal, kérésekkel.

5. fok
Képesség-követelmények: Asztrál 18
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A képzettség 5. foka túlmutat az emberi tapasztalatokon: út egy magasabb tökéletesség felé. Bár bizonyítottnak nem vehető, de a sa no micsi Útjának legalább két nagy alakjáról – Rissú mesterről (P.sz. 2048-?) és Kaszani Soéról (P.sz. 3011-?) – rebesgetik, hogy életük legtökéletesebben elvégzett sa no micsi szertartása közben egyszerűen „kiolvadtak" a létből, bámuló vendégeik szeme láttára eltűntek e világ térségeiről.
Játéktechnikailag: a képzettségben való ilyen magas fokú jártassághoz már nem elég, ha valaki beruházza a megfelelő Kp-mennyiséget, de egyéniségének is a legteljesebb összhangban kell lennie önmagával. Ekkor – ha minden Tulajdonság-próbáját egy sorozatban sikeresen megdobja – felolvad a mindenségben, eggyé válik a végtelennel. A karakter megszűnik létezni.

Daimai *(Művészi Képzettség)*

Elsajátítási mód: Tanulással, Gyakorlással és Tapasztalással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

A daimai az enoszukei dráma és színjátszás művészete. Már Enogai Watan herceg ünnepélyei híresek voltak az ott előadott drámai játékokról és színművekről, miket a hoan saját társulatai játszottak el. (E társulatok repertoárján szinte az egész klasszikus niarei drámairodalom szerepelt.) Sőt, maga az Első Tennó is oly nagy kedvelője volt ennek az előadóművészetnek, hogy olykor-olykor saját játékával is megtisztelte a darabokat; a korabeli eléggé hiányos források adatai szerint meglepő tehetséget mutatva föl ennek során.

E láthatólag nagy hagyományokkal bíró művészeti ág azóta csak nemesedett, finomodott a Birodalom drámai fordulatokban és emlékezetes eseményekben egyáltalán nem szűkölködő történelme során. A riana-ate törzsek ősi történeteket elbeszélő Kiematu'oa-táncai éppúgy gazdagították, mint az egyszerű nép dalai, legendái. A daimai-játék szabályai és szerepkörei a P.sz. XIX. századra nyerték el végső formájukat, azaz akkor rögzültek hagyománnyá. E hagyománynak a Birodalomban azóta is rendkívül nagy szerepe van.

A daimainak több klasszikus, stílusformáló alakja is rendkívül népszerű a Császárságban, mint például Sóta no Tamura-Cu (vagy művésznevén Akutabi-Za), Edokame Szaa'kita (Dzumei Sissze) vagy a több mint ötven számontartott darabot írt Csónaga Kagodzsiró. Jelenleg kétszázharmincnégy köznapi és öt nagy, csak ünnepekkor bemutatható daimai-darabot tartanak nyilván a Császári Művészetek Akadémiáján.

Néhány cím a legismertebbekből:

Hajasú Geki
A Két Sirály-szikla
Ake-to-hime-roku
Cukijama hajnala
A főnixtollas legyező
Jaru'da-nu
Csorogame kútja
A Kagjú Ház és a barbár Itekija
Bakoró Ukke
A Tótogai Ház stb.

A daimai-előadás maga voltaképpen zenével – dobokkal, fuvolákkal, egyéb húros és ütőhangszerekkel – valamint akrobatikus elemeket is tartalmazó tánccal kísért párbeszédek vagy monológok sorozata. A mindkét nembeli színészek pompás, művészi tökéllyel elkészített jel-

mezeket és ruhákat viselnek, arcukat pedig szerepkörüknek megfelelően festik. Olykor maszkokat is viselnek. Szövegüket furcsán, leginkább talán a szerzetesekre emlékeztető módon félig beszélve, félig énekelve recitálják.

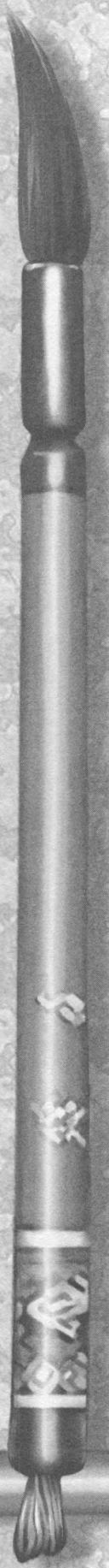
A többórás előadások egyébként erős fizikai és szellemi megterhelést jelentenek a játékosoknak, amit állandó gyakorlás és próbák nélkül nem is lehet sokáig bírni. A színészek, akik mesterségüket már gyermekkorukban elkezdik tanulni a különböző, egymással versengő színészdinasztiák kebelén belül, igazából nem tartoznak a társadalom túlságosan megbecsült tagjai közé. Talán életmódjuk furcsaságának, különösségének, talán a színjátszás és az alvilág tagadhatatlanul szoros kapcsolatainak köszönhetően.

Persze ez utóbbi kitétel nem érvényes az előkelő osztályok tagjainak műkedvelő előadásaira vagy a művészetnek hódoló amatukra. Igaz, ők jobbára a könnyebb klasszikus darabokból választanak ki egyet-egyet, ha ekképp szeretnék műveltségüket csillogtatni, avagy előadói babérokra vágynak. És soha, semmi esetre sem játszanak abból a több száz, illegális (tehát az Akadémia által el nem ismert) darabból, amelyre a városok hálás köznépe csődül egy-egy rosszhírű kerületben meghúzódó daimai-színház előadásai alkalmával. Bár nyílt titok, hogy számos előkelő ölt álruhát, és vegyül a pórnép közé, csakhogy ezeket a méltatlan – és sokszor az épp hatalmon lévő politikai nagyságokból, udvari előkelőségekből csúfot űző, esetleg kifejezetten szeméremsértő – előadásokat láthassa…

A képzettséget 2. fokon túl csak bizonyos képességek, alapok megszerzése után lehet tanulni. Ezeket az alapokat az igazi daimai-előadók még gyermekkorukban kezdik elsajátítani – de ha valaki más gyakorlatok vagy tevékenységek során fejleszti ki magában őket, az sem végzetes hiba. A lényeg, hogy meglehetős ügyességre tegyen szert a különféle táncmozdulatok, akrobatikus, mégis harmonikus mozgáselemek terén. Csak ezután szentelheti figyelmét a képzettség lényegi részének elsajátítására.

Meg kell mondanunk azonban, hogy a daimai-társulatokat adó dinasztiák nem szívesen tanítanak idegeneket…





1. fok
Képesség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettséget 1. fokon „elsajátította" mindahány színházrajongó, aki már néhány napot is elviselhetetlennek érez daimai-előadás nélkül. Ezek az emberek – legyenek bár koldusszegény utcai árusok, vagy felmérhetetlen gazdagságú kereskedők – egyaránt a művészet megszállottai: ők azok, akik minden előadáson ott vannak, mindent és mindenkit névről ismernek, gyűjtik kedvenc színészeik fanyomatos képeit, ruháit, jelmezeit, hatásos bemondásait (melyiküknek mire telik...), és kívülről fújják az évad programfüzetét.

2. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 11, Asztrál 12
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A daimai-játékban 2. fokon járatosak hosszú részleteket képesek idézni a művekből, ismerik – többször látták – az összes hivatalos darabot, és jó néhányat a nem hivatalosakból is. Mi több, a tömegektől eltérően ők megtanulták felismerni az egészen rejtett célzásokat, az igen távoli múltba mutató idézeteket is. A színészi játék minden egyes rezdülését érzékelik és értékelik, igazi műértők. A legnépszerűbb, legegyszerűbb mozdulatokat, táncokat ismerik, képesek eljárni.

3. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 13, Ügyesség 14, Asztrál 13
Képzettség-követelmények: Élő nyelv (enoszukei) 4. fok, Lélektan 2. fok, Akrobatika 2. fok, Tánc 3. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A képzettség tanulója eljutott arra a fokra, midőn már bármelyik daimai-előadásban felléphet segédszereplőként, mellékszínészként. A darabok gyakorlása során akrobatikus képességei tovább csiszolódtak, járatossá vált a különböző ruhastílusok viselésében, az eltérő szereplőtípusok megszemélyesítésében; továbbá, a történetek, mesék, drámák betanulása során meglehetős jártasságra tett szert a legendák ismerete terén (azaz ingyen megkapja a Legendaismeret 2. fokát).

4. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 15, Ügyesség 15, Asztrál 14, Állóképesség 13
Képzettség-követelmények: Lélektan 3. fok, Tánc 4. fok, Akrobatika 3. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A képzettség 4. fokú alkalmazója akár főszerepet is játszhat a daimai-darabokban, olyan magaslatokra jutott művészetének ismeretében; ünnepelt és körülrajongott csillag a színjátszás egén, valódi híresség. Igen sok pénzt kereshet ezen a módon, bár tudni kell, hogy abból a pénzből sok megy el a kellékekre, nyersanyagokra, az épület bérleti díjára; megfelelő rész jár a segédszínészeknek, a munkásoknak, a dinasztiának – no meg az adott kerületben a „védelmi feladatot" ellátó szervezetnek... És érthetően az ilyen keresett művészek már nem szívesen hagyják el otthonukat, társaikat, a színházat – igaz, erre általában nincs is lehetőségük. Ezek a színészek az elismert darabok legtöbbjét és sok illegális daimai-játékot kívülről ismernek – s ez komoly irodalmi műveltséget jelent (azaz ingyen megkapják az Irodalom 3. fokát).

5. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 16
Képzettség-követelmények: Lélektan 4. fok
Képzettség-pont igény: 35 Kp

Ismertetés: Ezen a szinten már csak a színészdinasztiák fejei, egy-két igazi nagyság járatos az egész Császárságban a daimai művészetében. Ők mindent tudnak és ismernek, ami e tárgyban tudható: az összes táncot, szerepet, mozdulatot, hangot, darabot, eszközt és trükköt. Sajna, midőn tudásuk e csúcsára érnek, már szinte kivétel nélkül reménytelenül öregek – ám szavuk szent, és döntéseik ellen nincs hova fellebbezni... Családjaikon (sőt, ők hajlamosak úgy gondolni, hogy minden, a daimaival kapcsolatos személyen és dolgon) vaskézzel uralkodnak. (KM, a képzettség 5. fokának elérését csak NJK-knak engedd!)

Kalligráfia *(Művészi Képzettség)*
Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

A szépírás tudománya. Az írásjegyek igen gazdag és jellemző képi világa miatt e képzettség már az idők kezdetétől jelentős szerepet tölt be a niarei császárság és az Enoszuke Birodalom életében. Az írni-olvasni tanulók gyermekkoruktól kezdve nagy hangsúlyt fektetnek a szép külalakra, mondván: „ruha nélkül még az Első Miniszter is meztelen!".

Az igazán zseniális irodalmi művek külsejükben is rendhagyóak – míg tartalmuk a lelket ragadja meg, formájuk a szemet gyönyörködteti. Azon kívül a kalligráfiai stílusok számtalan más lehetőséget is nyújtanak értő művelőik számára: lehet idézni, hangulatot ábrázolni a segítségükkel; ellenpontozni vagy kiegészíteni, árnyalni a szöveg jelentéseit; különféle érzelmeket kelteni; bonyolult mellékjelentésekkel felruházni a művet, és a többi, és a többi...

Évente több híres szépírási versenyt is rendeznek az Udvarnál és a nevesebb városokban: a győztesek magas jutalmakat, s ami sokkalta fontosabb ennél, hírnevet szerezhetnek. Gazdag pártfogók, művészetkedvelő nemesurak fognak rajongani a kegyeikért; egyes alkotásaikért horribilis összegeket kérhetnek – habár az igazi művészeknek ez nem szokása, ugyanis lealacsonyítónak tartják: ők nem eladásra dolgoznak.

E művészet valaha élt három legnagyobb stílusalapító alakját külön fogalommal – Szan-can, azaz a Három Nagy Kalligráfus – jelölik:

Rjúnenkai (Szema no Micsimicu, P.sz. 2375-2448)
Szassú Hoame (Ohaka no Hirokata, P.sz. 1457-1503)
Tanama (?, P.sz. 2975-?)

1. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 12
Képzettség-követelmények: Piktogrammok írása/olvasása 3. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter egy főbb kalligráfiai stílusban járatos, írásképét annak megfelelően tudja formálni. Ily módon egyszerűbb kérvények, köznapi hivatalos iratok elkészítéséhez nem kell segítségül hívnia a kalligráfia hivatásos – és sokszor igen drágán dolgozó – művelőit.

2. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 12, Ügyesség 14, Asztrál 13
Képzettség-követelmények: Festészet/Rajzolás 2. fok, Irodalom 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter saját, tetszetős kalligráfiai stílussal rendelkezik, melyet illendően használni is tud. Sok jelentős írásstílust ismer, bennük valamilyen formában járatos. Megérti, felismeri az írásművek külalakjában rejlő célzások, idézetek nagy részét; érzékeli az általuk közvetíteni kívánt hangulatokat. Egyszerűbb hivatali állások betöltésére – csupán az írását tekintve – alkalmas.



3. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 13, Ügyesség 15, Asztrál 15
Képzettség-követelmények: Piktogrammok írása/olvasása 4. fok,
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A karakter saját, tetszetős kalligráfiai stílussal rendelkezik, melyet illendően használni is tud. Minden jelentős, sok ritkán használt vagy régi írásstílust is ismer, bennük meglehetősen járatos. Megérti az írásművek külalakjában rejlő célzásokat, felismeri az írásképi idézeteket; érzékeli az általuk közvetíteni kívánt mellékjelentéseket is; sőt, ő maga is képes szövegeit ilyen másodlagos képi jelentésréteggel felruházni. Komoly összegeket kérhet munkájáért.

4. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 13, Ügyesség 16, Asztrál 16
Képzettség-követelmények: Festészet/Rajzolás 3. fok, Irodalom 3. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A karakter rendkívül művészi és egyben egyedi kalligráfiai stílussal rendelkezik, az összes szabály, finomság a kisujjában van. Még a legritkább vagy a legrégibb írásstílusokban is járatos, figyelmét nem kerüli el a legapróbb célzás sem. Képes bonyolult jelentésrétegeket felhalmozni a szöveg és a kalligráfia egymásrahatásával – és képes az ilyeneket maradéktalanul meg is fejteni. Művei ritkaságszámba menő műalkotások, gyűjtők rajonganak értük. Valószínűleg iskolateremtő alak.

5. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 14, Ügyesség 17, Asztrál 17
Képzettség-követelmények: Piktogrammok írása/olvasása 5. fok, Festészet/Rajzolás 5. fok, Irodalom 4. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon már szinte csak istenek, félistenek, próféták, az írásművészet legnagyobb alakjai vagy az Írás Művészetét mágikus eszközként forgató legnagyobb tudású mesterek (voltak) képesek alkotni. Az ő szövegeik arculata már fizikailag is hat a valóság szövedékére, megváltoztatja azt. Az olvasó még el sem merülhet a textus jelentéseiben, máris kölcsönhatásba lépett lelke az írással.
(Játéktechnikailag rendkívül sokrétű hatás lehetséges – asztrális, mentális és egyéb pszichikai befolyásolások. Hasonló jelenségekkel a niarei li-cao betűmágikus eljárásnál találkozni.) Bizonyos szent szövegek eredetijei – mint például az Egyetlen Tanítás – határozottan bírnak ezzel a tulajdonsággal...
FIGYELEM! Ilyen fokú tudás Játékos Karaktereknek nem engedélyezett!

Kertművészet *(Művészi Képzettség)*
Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

A va, a harmónia utáni törekvés hatja át Enoszuke mindennapjait – és e harmónia nem csak belsőleg, az egyén szempontjából értendő, hanem a külső, anyagi világban is. Igen szép példa erre a lakóépületek és a környezet kapcsolata; az a mód, ahogy a Császárság lakói elhelyezik házaikat, palotáikat a természetben. A cél az, hogy a mesterséges, ember által alkotott tárgyak is szerves részét képezzék a környezetnek. Ezért a házépítéshez alkalmazott anyagokat is a fenti szempontok szerint választják meg: tehát főleg fát, bambuszt, más növényi eredetű anyagokat használnak, és csak ritkán (főként a várak, erődítmények esetében) követ. A szinte minden nagyobb, tehetősebb háznál meglévő kertet pedig úgy alakítják ki, hogy az szó szerint egységet képezzen az épülettel: azaz a hátsó gen-aenra kilépve sokszor már mélyen a kertben járunk.

Nem csoda hát, hogy kertépítés is sajátos művészeti ággá nőtte ki magát: vannak stílusai, drágán megfizethető szakemberei, bonyolult és titkos technikái, divatirányzatai illetve remekművei.

Egy átlagos enoszukei kert többnyire tartalmaz apró mesterséges tavakat, dombokat, megfelelő módon elhelyezett köveket, sziklákat és növényeket – fákat, bokrokat –, esetleg apró patakokat valamint hidakat. Sokszor alakítanak ki benne kis, félreeső zugokat, találka- és búvóhelyeket.



Egyes vélemények szerint az egésznek az a titka, hogy a kert rengeteg munka és gondos vesződség árán úgy legyen harmonikus, hogy ne látszódjon rajta az emberi kéz nyoma. Mások ezzel szöges ellentétben arra a bravúrra törekednek, hogy a szemlátomást végletekig mesterséges mű ennek dacára teljes harmóniában álljon környezetével.

Alapvetően három fő kertépítési stílus ismert: a sújú, azaz „sétáló", a kansó, azaz „meditáló", és a kaijú, azaz „változatos".

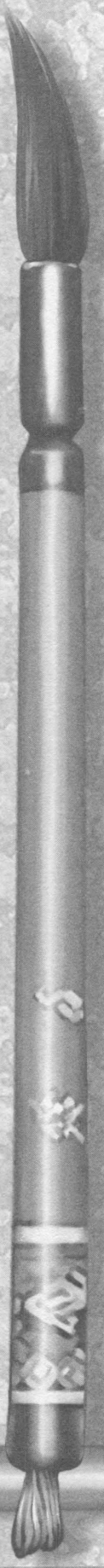
A sújú stílusú kert úgy van kialakítva, hogy egy bizonyos útvonalon bejárva mutassa legszebb oldalát. Általában ez az útvonal értelemszerű: az embernek csupán szépérzékét, kíváncsiságát, és bensőjének természetes igényeit kell követnie.

A kansó stílus legelterjedtebb a különböző felekezetek, rendek templomaiban és kolostoraiban, de szép számmal találkozhatunk vele magánházaknál is. Lényege, hogy a kertben található néhány olyan pont, melyről a környezet minden szépsége maradéktalanul megcsodálható – a kert ezekre a súlypontokra van „kihegyezve". E helyek kiválóan alkalmasak – mint azt az elnevezés is mutatja – a meditációra, elmélkedésre.

A harmadik stílus, a kaijú talán a legnehezebb mind közül. Ekkor ugyanis a kert egészét úgy kell megtervezni, hogy bármerre induljon is el benne az érdeklődő, mindig új és új csodákban legyen része, változatos, sőt változó látványokban gyönyörködhessen, állandóan meglepő felfedezéseket tehessen akár még a kert tanulmányozásával eltöltött hónapok, évek múltán is.

1. fok
Képesség-követelmények: Asztrál 11
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettségben ilyen fokon járatos egyén ha maga ugyan nem is képes kerteket megtervezni és létrehozni, de legalább értékelni tudja azokat. Ezen túl egy már meglévő kert gondozását el tudja látni – illetve tisztában van azokkal a kötelezettségekkel, amit egy ilyen művészi alkotás „formában tartása" ró rá. Azaz tudja, hogy milyen szakemberek szükségesek mely munkálatokhoz (...és ez neki mennyibe fog kerülni...).

2. fok
Képesség-követelmények: Asztrál 13
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az alkalmazó egész kertek megalkotására még nem képes, de bizonyos stílusú egyes részletek kialakítására már igen. Ezért társaságban szakértő módon viszonyulhat a témához, tanácsai valóban hasznosak. A különféle stílusok finomságait, eljárásait, megoldásait érzékeli és értékeli. A saját részterületeihez (például tavacskák, rejtekutak, kerti lakok kialakítása, bambuszligetek megtervezése, sziklakompozíciók stb.) vitán felül mesteri módon ért.



3. fok
Képesség-követelmények: Asztrál 15
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: A képzettség 3. fokú művelője egy kertépítészeti stílusban járatos, annak finomságait, technikáit ismeri. Művei mindenhol tetszést aratnak. Ha hajlandó rá, bárhol szívesen megfizetik, neve van a szakemberek között. Az általa ismert stílus szerint kialakított kertben habozás nélkül eligazodik és tájékozódik, még akkor is, ha sohasem járt benne. Felismeri a zugokat és búvóhelyeket, a rejtekutakat, valamint a stílusidegen tárgyakat, megoldásokat.

4. fok
Képesség-követelmények: Asztrál 16
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: Mint fent, csak a képzettség ilyen fokú ismerője már két stílusban is mesteri műveket képes alkotni, noha ez kivételes, igen sok energiát megkövetelő munka.

5. fok
Képesség-követelmények: Asztrál 17
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A képzettség 5. fokú ismerője már mindhárom stílusban alkotó, kiemelkedő mester. Saját, mással össze nem téveszthető finom megoldásokat és trükköket is alkalmaz, egyéni arculatot adva ezzel az általa kialakított kertnek. Hírneve már nem csak a szakemberek és művészetpártolók körében nagy – mint jelentős művészt, s mi több, rendkívül kifinomult szépérzékkel, eleganciával (u-szaiki) bíró embert emlegetik mindenfelé. Szívesen látott vendég, bármerre is járjon, egyes körök kimondottan versengenek a társaságáért. A fentiekben már említett információkon túl az 5. fokú alkalmazó képes a kert korára, átépítéseinek (ha voltak) idejére is viszonylag pontos becsléseket adni. Sőt, egyes mesterek a kialakított szerkezetből következően mágikus tulajdonságokkal bíró kerteket is képesek tervezni. Például a kert egyes zugai más, rejtett dimenziókba kerülnek; különös tércsapdákkal és a kert összetevőiből alkotott varázsszimbólumokkal szembesülhet a behatoló; stb., stb…

Az Ég Alatti Birodalom művészei – legyenek bár festők, költők, kalligráfusok stb. – a harmónia, a va elérésére törekszenek, s érik el vagy inkább teremtik meg azt közülük a legtehetségesebbek, legzseniálisabbak. Épp ezért esetükben jóval ritkábbak a „művészhóbortok"; a kiegyensúlyozatlanság, a heves, hirtelen indulatok különösen nem jellemzőek rájuk, azaz Asztrál-csökkenés csak a legritkább esetben kell számolni, s az 5. fok megszerzésének sosem akadálya a 16-osnál nagyobb Asztrál. Ez alól csak a daimai-színészek jelentenek kivételt: esetükben a „művészmentalitás", a hóbortok, a felfokozott érzelmi reakciók kifejezetten gyakorinak számítanak – minél híresebb színész valaki, annál inkább.

Alvilági és Túlélő képzettségek

Az Yneven ismert Alvilági és Túlélő Képzettségeket – legálisan vagy illegálisan – az Ég Alatti Birodalomban is oktatják, gyakorolják. Természetesen itt is igaz, hogy egyes képzettségek csak Enoszukéra vonatkoztatva sajátíthatóak el (pl. Állatismeret vagy Idomítás csak az Enoszukén honos állatokra, Hamis- és Hazárdjáték az itteni szerencsejátékokra, Szájról olvasás az enoszukei nyelvre stb.); az Ég Alatti Birodalmon kívüli területekhez, kultúrákhoz, nyelvekhez stb. kapcsolódó képzettségek Nem-létezőnek minősülnek!

ELMÉLETI KÉPZETTSÉGEK

Nem-létezőnek minősülő képzettségek: Írás/Olvasás, Holt nyelv, Antissjárás.

Az összes olyan Elméleti képzettség, amely egy élő nyelvhez, kultúrához, vidékhez köthető, csak Enoszukéra vonatkoztatva sajátítható el; az Ég Alatti Birodalmon kívüli területekhez, kultúrákhoz, nyelvekhez stb. kapcsolódó képzettségek Nem-létezőnek minősülnek!

(Így például a Legendaismeret csak az enoszukei legendákra sajátítható el, s hasonló a helyzet a Történelemmel, a Joggal, a Vallással, Kriptográfiával, Építészettel stb. is.)

ÚJ KÉPZETTSÉGEK

Piktogrammok írása/olvasása *(Közkeletű Elméleti Képzettség)*

Elsajátítási mód: Tanulással

Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

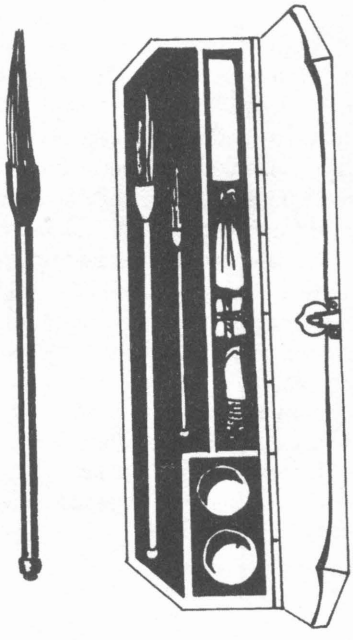
Ynev más országaival és vidékeivel ellentétben Enoszukén igen elterjedt az olvasás és írás tudománya. Még a parasztok között is szép számmal találni legalábbis valamilyen fokon írni-olvasni tudókat, míg a kereskedők és városi polgárok (csóinok) körében e tudomány mindennapos. A muszatasik számára pedig egyenesen kötelező.

Nem is csoda, hogy egy olyan országban, mint a Birodalom, ahol a költészet annyira át- meg átszövi a mindennapi életet, ahol lépten-nyomon idézetekbe és másodlagos jelentésekbe botlik a betűértő, alapkövetelmény ez a képzettség. Az előkelő társaságokból, a hikkai renga játékot játszó összejövetelekről, sőt a Lebegő Világból is egyenesen kinézik a faragatlan, egy elfogadható hikkui rögtönzésére sem képes illetőt. És ellenkezőleg, még a legszegényebb környéken is tisztelettel és nagyrabecsüléssel adóznak az irodalomtudományok területén járatosak előtt.

Tudomány – mondtuk az előzőekben, és valóban: a Birodalom, és a régmúlt anyaországa, Niare írásjegyeinek felismerése és rajzolása több egyszerű készségnél – valódi tudomány. Bár a Császárság nyelve nem túlzottan bonyolult (csak a megfelelő formák, dialektusok, rétegnyelvi elemek kiválasztása az), írni és olvasni megtanulni jóval több energiába és időbe kerül, mint Ynev legtöbb más nyelvének esetében.

1. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 8
Képzettség-követelmények: Élő nyelv (enoszukei) 1. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Ilyen szintű Piktogrammok írása/olvasása képzettség esetén a karakter néhány fontosabb, gyakoribb jelet, jelkapcsolatot ismer fel és használ.

2. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 11
Képzettség-követelmények: Élő nyelv (enoszukei) 2. fok
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Ilyen tudás birtokában az alkalmazó már soktucatnyi jelet képes megérteni és leírni, a legegyszerűbb mondatokkal viszonylag könnyen boldogul. Nem túlságosan összetett szövegek alapvető jelentésére nagy biztonsággal következtethet, egyszerűbbeket maga is alkothat.





3. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 13
Képzettség-követelmények: Élő nyelv (enoszukei) 3. fok
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: Harmadik szinten a használó kevés kivétellel minden szöveget megért és mondandóját elfogadhatóan, érthetően megírni is képes. Sokezer piktogramm pontos képét tárolja emlékezetében.

4. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 15, Asztrál 14
Képzettség-követelmények: Élő nyelv (enoszukei) 4. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Negyedik szinten az alkalmazó már a legkülönfélébb jelentésárnyalatokat és finomságokat is tudja érzékelni, illetve érzékeltetni. A legnehezebb és legősibb szövegek kivételével mindent maradéktalanul megért. Ekkor már régen tanulmányoznia illik a kalligráfia művészetét; ugyanis kétségkívül minden poéta, irodalmár és kiemelkedő kalligráfus a képzettség 4. fokú használója. Ezen a fokon a karakter már több tízezer(!) jelet ismer, tisztában van a legritkábban vagy legrégebben használt jelek jelentésével, azokat leírni is képes. Sőt, maga is alkothat új jeleket, jelkapcsolatokat. A képzettség 3.-4. fokú művelői – harmadik szinten döcögősebb, egyszerűbb; negyedik szinten pedig egész jó – versek és egyéb irodalmi művek alkotására is képesek.

5. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 16, Asztrál 16
Képzettség-követelmények: Élő nyelv (enoszukei) 5. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A képzettség ilyen fokán már a valaha megírt összes szöveg összes jelentése maradéktalanul feltárul a vizsgálódó szeme előtt – ha az akarja, és ha más körülmények ebben nem gátolják. Tisztában van azzal, hogy az általa vizsgált írásjegyek mit jelentettek alkotóik, azok környezete, valamint a rákövetkező korok számára; hogyan értelmezték őket ebben és abban az iskolában; milyen nagy költő milyen jeleket alkotott; stb. Kétségtelen, hogy a képzettség ilyen magas fokára csak olyanok juthatnak, akik rendkívül tehetségesek, és egész életüket e tudás megszerzésére áldozták.

Amennyiben valaki az archaikus niarei jelek írásának és olvasásának tudományát szeretné elsajátítani – azaz játéktechnikailag a Piktogrammok írása/olvasása (archaikus niarei) képzettséget szeretné felvenni –, nem árt, ha tisztában van pár fontos dologgal.

Az Ég Alatti Császárság írása Niaréból hozott írásjelekből alakult ki a Száműzetés idején, azonban az eltelt számolatlan évszázadok és a riana-atéknek köszönhető részleges nyelvcsere hatására az eredeti piktogrammok megváltoztak, egy részük kikopott a használatból, az új fogalmak leírására új jelek keletkeztek. Az Enoszukén ma használatos írás minden hasonlósága, rokonsága dacára már nem egyenlő a niareivel, márcsak azért sem, mert valamennyire a mai niarei írásjelek is különböznek már a száműzöttek archaikus piktogrammjaitól.

Míg az olvasás- és írásismeret elterjedtnek mondható, ez korántsem igaz az archaikus jelek tudományára. Elvileg nem annyira nehéz megtanulni, hiszen csak az eleddig összeszedett írástudást kell egy kissé továbbfejleszteni; ám az igen korlátozott lehetőségek következtében alig néhány művelt embernek nyílik alkalma effélére: nagyon kevés mind az archaikus niarei nyelv ismerőinek, mind a niarei jelekkel írt könyveknek, tekercseknek a száma. Főleg egyes költők, tudósok, de leginkább bizonyos szerzetesrendek tagjai járatosak az ősi jelek írásának és olvasásának művészetében.

Játéktechnikailag:

- A Piktogrammok írása/olvasása az archaikus niarei nyelv esetében Szakértő Elméleti Képzettségnek minősül, tehát így kezelendő!
- Ennek megfelelően a Képzettség-követelményeknél az adott helyeken nem az Élő nyelv (enoszukei), hanem az Archaikus niarei nyelv megfelelő fokai állnak.
- Mindezeken felül a képzettség elsajátításához második fokon a Piktogrammok írása/olvasása (enoszukei) 3. foka, negyedik fokon pedig a Piktogrammok írása/olvasása (enoszukei) 4. foka is szükséges.
- A Piktogrammok írása/olvasása (archaikus niarei) képzettséget 5. fokon élő ember nem birtokolhatja; lásd az Archaikus niarei nyelv képzettség leírásánál.

Archaikus niarei nyelv *(Szakértő Elméleti Képzettség)*
Elsajátítási mód: Tanulással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Az Enoszukére érkező száműzöttek a niareit, pontosabban a niarei Igazgyöngy-nyelvjárást beszélték; az eltelt évezredek és a riana-ate hatások azonban annyira megváltoztatták ezt a nyelvet, hogy azt már mindenképpen külön – bár a niareivel rokon – nyelvnek kell tekinteni.

Mindeközben azonban bizonyos körök – a tennó és udvara, tudósok, művészek, papok és szerzetesek – mindent megtettek atyáik nyelvének megőrzésére, s végeredményben, azt mondhatjuk, sikerrel jártak: az eltelt idő dacára az szinte változatlan formában megmaradt.

Nem nevezhetjük Élő nyelvnek, minthogy nincs senki az Ég Alatti földjén, akinek ez lenne az anyanyelve, de éppígy nem nevezhetjük Holt nyelvnek sem, mivel nem csupán olvassák és írják, hanem beszélik, sőt, irodalmi műveket is alkotnak rajta; lényegében valahol a kettő között helyezkedik el.

Mint fentebb említettük, beszélt nyelv, de ne gondolja senki, hogy az utcán valaha is niarei szavakat hallani. A tennók udvarában azonban niarei nyelvet használnak a legfontosabb, legünnepélyesebb ceremóniák során, s egyes régi alapítású kolostorokban is ezen a niareit használják a szertartások, ezzel a nyelvvel íródnak az évkönyvek, a legfontosabb val-



lási és tudományos munkák. Időnként előkelő, művelt társaságokban is hallani niarei szót; sok tudós és művész tölt hosszú időt egy-egy kolostorban, hogy elsajátítsa e nyelvet. (Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a Száműzetést követő néhány évszázadot leszámítva – amikor a niarei még élő, beszélt nyelv volt -, nemigen születtek niarei nyelven irodalmi remekművek; a kissé gonoszkodó vélekedés szerint azon költők próbálkoznak azzal, hogy hírnévre tegyenek szert niarei nyelven íródott verseikkel, akik belátták, hogy az Ég Alatti Birodalom nyelvén nem képesek maradandó szépséget alkotni…)

Egyes alvilági klánok, testvériségek is súlyt helyeznek arra, hogy legyenek soraikban olyanok, akik valamilyen szinten beszélik a niareit. Teszik ezt merőben praktikus okokból: az Enoszukén megőrzött archaikus niarei, és a Niare keleti, délkeleti nyelvjárásai még hasonlítanak egymásra annyira, hogy beszélőik több-kevesebb sikerrel megérthessék egymást; márpedig a csempészetben és a kereskedelemben ez nélkülözhetetlen…

1. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 8
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Lásd az Élő nyelv azonos fokának leírását!

2. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 10
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Lásd az Élő nyelv azonos fokának leírását!

3. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 12
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 11 Kp
Ismertetés: Lásd az Élő nyelv azonos fokának leírását!

4. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 13
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Lásd az Élő nyelv azonos fokának leírását!

FIGYELEM! A képzettséget 5. fokon élő ember nem birtokolhatja, hiszen az archaikus nyelvet ilyen szinten csak olyanok ismerhették, akik azt még mint saját koruk köznyelvét sajátíthatták el. Márpedig e (niarei) bölcsek legutolsó képviselője is évezredek óta halott…

Iharacu *(Szakértő Elméleti Képzettség)*
Elsajátítási mód: Tanulással/Tapasztalással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

A gyógyító és pihentető masszázs tudománya, melynek gyökerei szintén a Nyugati Császárságból eredeztethetőek. Avatott ismerői a fáradt, elcsigázott, elgyötört, esetleg beteg testet felüdítve a szellem pihenését és megújulását is elősegíthetik. Nem kell hozzá más, csupán egy kellemes hőmérsékletű helyiség, valamint megfelelő nagyságú sima, kényelmes felület, melyre a kezelt személy lefeküdhet. Ajánlatos előtte megfürdeni és megszárítkozni. Az iharacu semmilyen speciális eszközt vagy ruházatot nem igényel, minthogy a masszázst ruhátlan alanyokon végzik, puszta kézzel. Néhol illatos olajokat, gyógyfüvek kipréselt nedveit, esetleg

nagyritkán mágikus főzeteket és oldatokat is használnak hozzá, de mindez nem szükséges velejárója. Hatására az izmok fájdalmas görcsei kisimulnak, a vér és egyéb testfolyadékok áramlása fokozódik, a megkínzott inak és ízületek enyhülést nyernek, a bőr feszesebbé, rugalmasabbá, élettelibbé válik. Ezáltal a szellem és a lélek is felüdül, megpihen. Legnagyobb mesterei a kít (a kontinensen és Niarében chi), azaz a misztikus belső energiát is képesek manipulálni, ezáltal valóságos csodákat művelve. Segítségével a betegek gyorsabban gyógyulnak, a fiatalság tovább megőrizhető, az elveszett férfierő visszanyerhető, a test tartalékai mozgósíthatóak. Persze az életenergia irányításával vissza is lehet élni – azaz ölni is lehet az iharacuval. Mondják, a hagakjúi Omata Csoszen uraságot is saját masszőre ölte meg; méghozzá oly módon, hogy midőn az uraság csatába indulva illendő módon megtisztította és előkészítette testét, akkor a masszőr az iharacu során olyan pontokat is kezelésbe vett, melyek tiltottak és káros hatásúak. Csoszen uraság pedig ennek utána három héttel, közvetlenül a csata előestéjén rosszul lett, majd minden látható ok nélkül meghalt.

Az iharacu rengeteg, elég nehezen elsajátítható technikát és fogást ismer: simításokat, nyomásokat, dörzsöléseket, préseket, a különböző testtájak finom ütögetéseket, lazítását. Az alkalmazónak figyelni kell a pontos és előírt irányra, módszerre, időtartamra. Sokezer nyomáspontot és azok kombinációt kell ismernie.

Szinte minden tehetősebb, saját birtokkal rendelkező muszatasinak van saját masszőre, aki többnyire ha nem is felsőfokon, de valamennyire járatos az iharacu művészetében. A csóinok, azaz városlakó polgárok pedig a városi közfürdőkben élvezhetik a – többnyire vak – masszőrök értő kezének áldásos hatásait.

Az iharacu időtartama és gyakorisága a kezelés alanyának állapotától függ: már egy órányi elég egy egészséges ember teljes ellazulásához és felfrissüléséhez, de betegek esetében másfél-két órás masszázs javallt több napon keresztül, a gyógyulásig.

1. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 12, Érzékek 12
Képzettség-követelmények: Anatómia 1. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A képzettségben ilyen fokon járatos egyén bizonyára nem tanulmányozta az iharacu művészetét, csupán ellesett néhány fogást annak szakértőitől. Ezért gyógyhatású kezelés végrehajtására nem képes, bár egy pihentető, üdítő, egyszerű masszázséra igen. Legfeljebb végtagok görcseit képes kisimítani, ha azok oka egyszerű fáradtság.

2. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 13, Érzékek 15
Képzettség-követelmények: Anatómia 2. fok
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Az alkalmazó képes kisebb zúzódásokat, görcsöket, húzódásokat kezelni. Azaz legalább egyórás iharacu után a kezelt személy visszanyer k10/2 Fp-t, és úgy érzi, mintha négy órát pihent volna a lehető legkényelmesebb körülmények között. Ez mindenféle, tehát fizikai, lelki és szellemi értelemben is értendő. A kezelés egyfolytában hatásosan csak egy óráig végezhető. (Lehet persze hosszabban is masszírozni valakit, de a további eljárásnak már csupán közérzetjobbító hatása lesz...) A maximum egyórás iharacu-kezelés után ahhoz, hogy a következő is eredményes legyen, legalább egy napnak el kell telnie.

3. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 14, Érzékek 16
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: Az alkalmazó már komolyabb húzódásokat és görcsös állapotokat is sikerrel gyógyít. A kezelt személy visszanyer k10 Fp-t a naponta végzett, legalább egyórás iharacu hatására. Ezen túl a kezelés megfelel egy nyolcórás, kiadós alvásnak/pihenésnek. (Azonban ily módon maximum három napig lehet aktív tevékenységet foly-

tatni; három nap után már kötelező – legalább 18 órát – ténylegesen is aludni.) A 3. vagy magasabb fokú alkalmazó által gyakorolt iharacuval kezelt betegek sebeinek gyógyulási üteme megkétszereződik, nyavalyáik javulására pedig kétszer gyakrabban dobhatnak Egészség-próbát.

4. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 15, Érzékek 17
Képzettség-követelmények: Anatómia 3. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Az alkalmazó egészen komoly fizikai sérüléseket, vagy könnyebb betegségeket is képes gyógyítani ezen a fokon. A kezelt személy visszanyer k3 Ép-t és a vele járó Fp-ket a naponta végzett, legalább egyórás iharacu hatására. Ezen túl a kezelés megfelel egy nyolcórás, kiadós alvásnak/pihenésnek. (A 3. foknál közölt időbeli korlátozások természetesen itt is érvényesek.)

5. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 16, Érzékek 18
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: A képzettség nagymesterei szó szerint csodákra képesek. Egyesek szerint ez mindent felölelő tudásukból, a kí ismeretének igen magas fokából, valamint tapasztalataik sokaságából adódik, míg más gondolkodók arra esküsznek, hogy az iharacu ilyen fokú beavatottjai valahogy – öntudatlanul, mintegy „ösztönösen" – kapcsolatot keresnek a kezelés során valamelyik Külső Sík jóindulatú, gyógyító jellegű erőivel, és azok segítségével enyhítik a szenvedők és betegek fájdalmát, kínjait. Egy biztos: sok pap megirigyelhetné őket ezért. (Játéktechnikailag: az alkalmazó a papi Gyógyítás varázslatnál leírt módon kezelheti pácienseit úgy, mintha 20 Mana-pontból gazdálkodna. Az iharacu ekkor minden nap legalább másfél óra hosszan végzendő, a teljes gyógyulásig!)

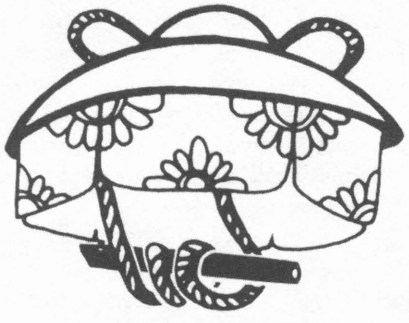
Az iharacu és az Orvoslás képzettségek kapcsolata ambivalens. Egyfelől e speciális masszázstechnika mesterei sok betegséget felismernek, de nem tudnak sebeket ellátni vagy gyógyszereket készíteni. Másrészt senki sem nevezheti magát orvosnak, aki nem ért valamelyest (1-2. fok) a gyógyító masszázs tudományához. Ugyanakkor a Birodalom törvényei tiltják, hogy valaki egyszerre legyen járatos e két „tiszteletreméltó mesterségben". Ráadásul az iharacu-mesterek maguk is tudják, meddig árthatják be magukat az orvosok dolgába, nehogy vendégük, páciensük egészsége lássa kárát önnön tudatlanságuknak. Az orvosdoktorok a diagnózis felállítása után viszont nagyon gyakran rendelnek el gyógyító masszázst, s ilyenkor készségesen ajánlanak – ha nem egyenesen előírnak – páciensüknek egy vagy több iharacu-mestert.

Vagyis az Iharacu mellé nem lehet Orvoslást tanulni, és az Orvoslás mellé sem vehető fel 3. vagy magasabb fokú Iharacu; ugyanakkor a 2. fokú Orvoslás mellé az 1., a 3. fokú Orvoslás mellé a 2. fokú Iharacu Képzettség-követelménynek tekintendő.

Szóin-recitálás *(Szakértő Elméleti Képzettség)*
Elsajátítási mód: Tanulással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Az ősi tekercseken és szent iratokban található imádságok, fohászok, tanítások, híres mondások és történetek – azaz szóinok – kellő módon történő felolvasásának tudománya, majdnem minden szertartás, vallási esemény, áhítatos alkalom és ceremónia elengedhetetlen kelléke. Ugyan a világi hívek, a közönséges, átlagos halandók is a gyermekkorukban tanult szóinokat és fohászokat mormolják imádságaik során, de mennyire különbözik ez az igazi papok és szerzetesek által előadott szövegmondástól! Bizonyos vélekedések szerint egyes megfelelő módon előadott szövegek

és szóinok a felolvasás tartama alatt megvédik a recitálót és hallgatóságát akár az idegen Síkok legiszonytatóbb erőitől is, és közvetlenül eljutva az istenek fülébe múlhatatlan érdemeket szereznek számukra. A recitálás különös átmenetet képez a szövegmondás és az éneklés között. Olykor hangszerekkel – dobokkal, csörgőkkel, fuvolákkal, gongokkal – is kísérik, de ez nem szükséges velejárója.



1. fok
Képesség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-követelmények: Élő nyelv (enoszukei) 3. fok, Vallás (enoszukei) 1. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter ismeri az Enoszukén honos vallások legtöbbjének népszerűbb, főbb imádságait, a szertartások során legalábbis együtt tud mormolni a tömeggel...

2. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 13, Asztrál 13
Képzettség-követelmények: Élő nyelv (enoszukei) 4. fok, Vallás (enoszukei) 2. fok
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: A karakter ismeri a legtöbb szóint, tudja, melyik alkalomra mi ajánlott. Néhányat közülük elég szabályosan képes recitálni, ezért falusi parasztok körében iskolázott, tudós ember benyomását keltheti. Recitálásának időtartama alatt – annak jótékony hatása miatt – az alkalmazó asztrális és mentális védelme 5E-vel nő. Ezt a fajta védelmet természetesen nem lehet a végtelenségig alkalmazni, csak az Állóképesség tíz feletti részével megegyező óráig, és utána legalább félannyi időt beszéd nélküli pihenéssel kell tölteni.

3. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 14, Asztrál 14
Képzettség-követelmények: Vallás (enoszukei) 3. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A karakter ismeri az összes gyakorta recitált szent szöveget, sőt még a ritkán előadottak közül is jó néhányat. Az általa ismert darabokat képes kifogástalanul előadni, akár egy templomi szertartás vagy egyéb ceremoniális esemény alkalmával is. A recitálás időtartama alatt – annak jótékony hatásának köszönhetően – az alkalmazó asztrális és mentális védelme 10E-vel, míg hallótávolságon belül tartózkodó környezetéé 5E-vel nő. Ezt a fajta védelmet természetesen nem lehet a végtelenségig alkalmazni, csak az Állóképesség tíz feletti részével megegyező óráig, és utána legalább félannyi időt beszéd nélküli pihenéssel kell tölteni.

4. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 15, Asztrál 15
Képzettség-követelmények: Vallás (enoszukei) 4. fok
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: A karakter még a rendkívül ritka szent szövegeket is ismeri, vagy legalábbis hallott róluk. Remekmívű recitálási stílusával bármelyik templomnak, kolostornak díszére válhat. Előkelő és udvari körökben is szívesen látják, megbecsült vendége a legtöbb udzsinak. Híres emberek, hatalmas pártfogók barátságával büszkélkedhet.
A recitálás ideje alatt az alkalmazó asztrális és mentális védelme 20E-vel nő, míg a hallgatóságé 10E-vel. (Az időbeli korlátozások itt is érvényesek!)

5. fok
Képesség-követelmények: Intelligencia 15, Asztrál 17
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon már kizárólag szent emberek, csodatévő, nagy tudású papok járatosak a képzettségben. Ez azt jelenti, hogy a megfelelő KP-mennyiség beruházása a képzettség 5. fokának elnyeréséhez csak szükséges, de nem elégséges feltétele; ezen túl a karakternek igen magasra kell emelkednie vallása hierarchiájának lépcsőfokain is: legalább 15. szintű pap vagy szerzetes kell hogy legyen. Az ilyen lények a recitálás során már hihetetlen dolgokra képesek (játéktechnikailag: a recitált szöveg tartama alatt papi varázslataikat alkalmazni tudják az ott leírtak szerint, miközben asztrális és mentális védelmük 50E-vel, míg a hallótávolságon belül tartózkodóké 20E-vel nő; az időbeli korlátozások persze itt is érvényesek).

Szaimindzsai *(Titkos szervezeti hagyomány)*
Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Avagy a „hipnózis művészete". Titkos, csak a sinobik által tanult és használt képzettség, bár két személyről még tudott, hogy harci technikáik között alkalmaztak hasonló módszereket. Ám őket, Harakava Dzsózent és egy bizonyos Asite Adzujorit személyesen senki sem ismeri, és jelenlegi tartózkodási helyükről még ennyit sem tudni.

Magát a képzettséget pontosabb lenne talán a „Figyelemelterelés és illúziókeltés művészetének" nevezni, mert voltaképpen erre használják alkalmazói. Miként az utcasarkokon álló mutatványosok vagy vásári varázslók, ők is látványos és meghökkentő trükkökkel terelik el a nézőközönség figyelmét a lényeges történésekről, hogy aztán az e trükkök leple alatt előkészített „csodákkal" és újabb meglepetésekkel előrukkolhassanak.

Mondanunk sem kell, egy esetleges harcban az ilyen trükköknek életfontosságú szerepe lehet – és ezt a sinobik hamar fel is ismerték. Így ha olyan helyzetbe kerülnek, melyben nem akarják vagy nem képesek egyéb – esetleg mágikus – képességeiket használni, előszeretettel folyamodnak a szaimindzsaihoz.

A művészet furcsa, a tekintetet megragadó mozdulatokat, a test és elme működésének alapos ismeretéről tanúskodó apró fiziológiai trükköket és különös, ámde nagyon hatékony eszközöket tartalmaz. A kézzel, testtel, ruhával, speciális beszédmóddal, villogó és az érzékelést megzavaró külsejű tárgyakkal, a természetellenes testhelyzetekkel a képzettség alkalmazói képesek elérni, hogy a nézők ne arra figyeljenek, amire nem szabad. Sőt, az erre fogékonyak transzszerű állapotba is hozhatók ezen manipulációk segítségével. A hatást csak fokozzák a különféle villanó, pukkanó és füstöt eregető „csodás labdacsok"; az „elnyelte a föld"-hatást elősegítő, a megfelelő helyekre idejekorán előkészített ugródeszkák illetve más hasonló eszközök.

1. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 14, Gyorsaság 14
Képzettség-követelmények: Anatómia 1. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alkalmazó ismer néhány apró trükköt, fogást, melyekkel nem csak vásári közönség előtt arathat sikert, hanem – végszükség esetén – harcban is kamatoztathat. Ennek következményeként egy harci akcióban egy körre +10-et kap valamelyik Kezdeményező Értékéhez.

2. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 15, Gyorsaság 15
Képzettség-követelmények: Csapdaállítás 2. fok

Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: A képzettség használója ismeri a fent említett apró trükköket, kézmozdulatokat, gesztusokat, beszédstílust és tónust. Járatos a különféle eszközök: pukkanó füstgránátok, figyelemelterelő petárdák, ugródeszkák és rejtett, egyszerűen összeállítható süllyesztők stb. használatában. Harci akcióiban alkalmazhatja is ezeket, de csak ha van módja, helye és ideje rá. (Erről a KM dönt!) Ekkor az alkalmazás függvényében a következő körre megkaphatja a „Harc meglepetésből" módosítóit, avagy a megfelelő képzettségéhez (pl. Rejtőzés, Lopódzás stb.) adhat hozzá 1-50%-ot.

3. fok
Képesség-követelmények: Ügyesség 15, Gyorsaság 15
Képzettség-követelmények: Iparűzés 3. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten az alkalmazó már nem csak használni, de elkészíteni is képes a különféle eszközöket – ha van hozzá alapanyaga. Egyébként a 2. foknál leírtak vonatkoznak rá.

4. fok
Képesség-követelmények: Akaraterő 16, Asztrál 15
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A képzettséget 4. fokon alkalmazó a fentieken felül már olyannyira járatos a művészetben, hogy az arra fogékonyakat (Akaraterő-próba – ellenpróba) bizonyos körülmények között képes transzállapotba hozni. Erre csak zavartalan környezetben, vele nem ellenséges viszonyban lévő alanyokkal szemben képes.
FIGYELEM! Az eljárásnak ellenszegülő, azt kifejezetten elutasító alany nem hipnotizálható erővel!
Az ekképp hipnotikus állapotba került személlyel igen sok érdekes dolgot lehet csinálni: például nagyon jó szemtanú válhat belőle, mert rengeteg olyan apró részletekre is emlékszik, amire tudatos állapotában nem. Vagy az alany ilyen faggatódzással alaposan ki is kérdezhető: szinte mindent elmond a képzettség használójának, talán csak a legeslegmélyebben őrzött titkait nem. Sőt, bizonyos parancsok is elültethetők a tudatában, melyekre nem fog ugyan emlékezni éber állapotában, de ha megkapja a parancs végrehajtását elindító jelet, habozás nélkül teljesíteni fogja azt, amennyiben nem veszélyezteti vele a saját testi épségét.
FIGYELEM! Az alany csak a Jellemébe nem ütköző parancsokat fogja teljesíteni!
4.–5. fokon a képzettséget kizárólag sinobik tanulhatják.

5. fok
Képesség-követelmények: Akaraterő 18, Asztrál 16
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: Suttognak arról, hogy a titkos tanítás legmagasabb szintű beavatottai már szinte bárkire (Akaraterő-próba -5) képesek hatni rettentő tudásuk birtokában, valamint hogy akár öngyilkos cselekedetekre is képesek rávenni mit sem sejtő áldozataikat – persze megfelelő előkészületek után, alkalmatos körülmények között…



Képzettség-pont igény

Képzettség	1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5.fok
Fegyvertelen Harc	1	5	8	15	25
Raígei	1	2	3	4	5
Harc Bizonytalan Alapon	2	8	15	25	35
Iadzsai	3	6	12	24	35
Kardvívó-stílus	speciális – lásd a leírást!				
Kídzsai	2	8	18	30	40
Úszás Páncélban	2	5	15	25	40
Bénító Ütés	2	5	12	22	30
Dzsjóhadzsai	3	8	16	25	35
U-dzsai	3	9	20	35	50
Dzsí	1	3	8	20	40
Teaszertartás	1	2	4	10	20
Daimai	1	3	10	20	35
Kalligráfia	1	2	4	10	20
Kertművészet	1	3	9	15	25
Piktogrammok írása/olvasása	3	6	12	20	30
Archaikus niarei nyelv	3	6	11	20	-
Iharacu	2	6	12	20	40
Szóin-recitálás	1	6	10	18	35
Szaimindzsai	2	6	10	25	40

Pszi

Az Enoszuke Császárságban is ismeretes az elme hatalmával, a titokzatos pszi-erővel való manipuláció művészete – csakúgy, mint a kontinensen. Csak éppen a Birodalomban nem „pyarroni" módszernek hívják a megfelelő metódusokat, hanem birodalminak, és a „kyr utat" az igazán hozzáértő bölcsek niarei tanítás néven tanulmányozzák. A harc- és kardművészek Slan-útja szinte teljes egészében megegyezik a kontinensen művelt hasonló metódusokkal (ami egyáltalán nem meglepő, tekintve a közös – niarei – gyökereket).

Általában véve tehát ugyanaz vonatkozik az Enoszukén gyakorolt Pszire (a Titkos Pszit is ideértve), mint a kontinensen ismertre, az alábbi különbségekkel:

- A Tiszta Elme Általános Diszciplínának minősül (tehát nem Titkos).
- A „niarei tanítás", a kyr metódus enoszukei megfelelője, ismeri a Zavarás és a Levitáció diszciplínákat.
- A „niarei tanítás" nem ismeri a Mágikus tekintet, illetve a Pszeudó diszciplínákat, ezek tehát sem a Pszi, sem a Titkos Pszi képzettséggel nem sajátíthatók el.

Az alábbiakban szólunk azonban néhány szokatlan, Ynev más részén talán csodálatot keltő diszciplínáról is: a rjúszúkkal való kapcsolattartás eszközeiről. Különös módon az ismert helyek közül a rjúszúk csak a nyugati Mennyei Birodalomban és az Enoszuke Császárságban szólíthatók meg ezen eljárások segítségével, a kontinens más részein úgyszólván soha. E furcsa tény okát még a legnagyobb bölcsek sem tudták eleddig kibogozni. Egyes vélekedések szerint másutt egyszerűen nem léteznek, vagy nem megszólítható formában léteznek e szellemlények; mások szerint ez az idők hajnalán még általános jelenség a Másodkor háborúi során tűnt el az ismert világ jó részéről; derat Holoranis Darren útikönyvében „Orwella Átkával" kapcsolatban említ spekulációkat; Kaoraku híveinek egyes tekercsei a „Sárkány Kegyéről" beszélnek stb.

Különös, hogy a szellemvilággal való kapcsolattartást lehetővé tévő eljárások – a pszi-technikák között kivételesnek számító módon – nem csupán az istenek különféle rendű-rangú szolgáinak, a niarei tanítás beavatottjainak vagy a Harc Útja végsőkig csiszolt és fegyelmezett elméjű mestereinek eszköztárában találhatók meg, de különféle eksztatikus technikák formájában ugyanúgy felbukkannak a köznép körében is.

Megmerítkezés *(Általános Diszciplína)*
Ψp: 2 Ψp/kör
ME: –
A meditáció ideje: 5 perc (30 kör)
Időtartam: lásd a leírást!

A diszciplína használatával az alkalmazó mintegy megmerítkezhet a fizikai valóját övező szellemvilágban, és bizonyos fokig felmérheti a hatósugarán belül lévő rjúszúkat. A pszi-eljárás eredményeként a Megmerítkező tudomást szerez a környező szellemlények hozzávetőleges számáról és Erejéről.

Mindezeken túl az alkalmazó a diszciplína segítségével választ kaphat azon kérdésére is, hogy a környéken van-e egy bizonyos általa keresett rjúszú „lényegpontja", innharja. Amennyiben a válasz igenlő – azaz a keresett rjúszú innharja a hatósugáron belül van –, a keresett szellemi középpont pontos iránya is rögtön tudatosul a használóban; mert e tények mások elől semmilyen módon el nem titkolhatók. Ám vigyázat, az eljárás kétélű: ugyanis a hatótávon belül lévő rjúszúk is azonnal tudomást szereznek a kereső személyéről és a szellemvilág felé kinyújtott kutakodó „ujjairól"!

Hatótáv, hatósugár: az a képzeletbeli gömbtérfogat, mely az adott pszi-használót mint középpontot övezi akkora sugárral, melynek nagysága – ríben – megegyezik az alkalmazó maximális pszi-pontjainak számával. Az időtartam bármennyi lehet, persze csak amíg futja a pszi-pontokból…

Rjúszúk szólítása *(Általános Diszciplína)*
Ψp: 3 Ψp/szegmens
ME: –
A meditáció ideje: 10 perc (60 kör)
Időtartam: lásd a leírást!

Az alkalmazó e diszciplína segítségével bármely, a hatósugarán belül tartózkodó rjúszúval megpróbálhat kapcsolatot létesíteni. Ismételjük: próbálkozhat vele. Mert egyáltalán nem biztos, hogy sikerül a dolog – számtalan nehézséget, korlátozó tényezőt figyelembe kell venni az eljárás során:

– Először is célszerű a rjúszú leglényegét megszólítani, ami csak ott lehetséges, ahol az összpontosul. Némely esetekben ez viszonylag egyszerű: egy hegy rjúszújának lényege lakozhat a csúcson, lehet a hegy valamely barlangjában, egy bizonyos sziklájánál stb.; egy állatrjúszú esetében megjelenhet a faj egy bizonyos tagjában. Ámde a lényük túlnyomó részével az Asztrális, Mentális vagy egyéb más Síkokon jelenlévő rjúszúknál már igencsak nehezen mondható meg, hogy hol, milyen formában is összpontosul a szellemlény lényege az Elsődleges Anyagi Síkon. Az Elsődleges Anyagi Sík rjúszúinak esetében általában legalább létezik egy ilyen jól lokalizálható pont… Ha ez a fent említett „lényegpont" – az innhar – a hatótávon belül van, a kapcsolat létrejön. Amennyiben az innhar a hatótávon kívül helyezkedik el, a kapcsolatfelvétel nem lehetséges.

– A következő korlátozó tényező a szűken vett elérhetőség. Ugyanis az alkalmazó csak erejéhez mérten kereshet kapcsolatot a szellemekkel, hiszen például a Nagy Óceán, vagy a Taidzsukiin rjúszújával társalgásba bonyolódni soha, egyetlen mégoly hatalmas mester sem lesz képes: egyszerűen nem azonos nagyságrendekben mozognak. A dolog jóval lehetetlenebb, mint-

ha egy hangya próbálna beszélgetésbe elegyedni a fölötte elvonuló traclon-törzs fejével. De ugyanez igaz visszafelé is: egy adott azáleavirág icike-picike rjúszújának létszikráival úgyszintén semmire sem megy a próbálkozó.

Játéktechnikailag: az alkalmazó csak azon rjúszúkat szólíthatja meg, amelyek Ereje az övéhez mérhető (lásd rjúszúkról szóló fejezetet a 142. oldaltól).

– Egy másik akadály az érthetetlenség. Mert míg a lélekkel rendelkező lények rjúszúinak gondolati sémái többnyire egymáséhoz hasonlóan szerveződnek – és így lehetővé teszik, hogy például az illető bizonyos értelemben „elbeszélgessen" mondjuk a Nar-tó vízimadarainak rjúszújával –, addig közös gondolati sémák híján már elég kevéssé lehet társalogni egy folyó rjúszújával, maximum érzelmi, fogalmak előtti benyomások cserélhetők, és akkor még nem is szóltunk példának okáért a bosszúvágy asztrális rjúszújához hasonló lényekkel folytatott kommunikáció nehézségeiről.

Játéktechnikailag: mindenkor a KM feladata dönteni e kérdésben (lehetőségek, elérhetőség, információcsere mennyisége, minősége stb.).

– Végül problémás lehet a hajlandóság kérdése is. Ugyanis egyáltalán nem biztos, hogy a kívánt rjúszú fel óhajtja venni a kapcsolatot a próbálkozóval. Sőt, ami még veszélyesebbé teszi a dolgot: lehet a környéken olyan ártó szándékú szellemlény, amely ellenben kész örömmel megtenné ezt. E kártékony szerzetek aztán az alkalmazó próbálkozása által megnyíló kapukat kihasználva előszeretettel fészkelik be magukat az ő testébe, lelkébe és gondolatai közé vagy nyitnak utat más, hasonlóképp ártalmas és veszélyes lényeknek.

Ha az előzményekből másképp nem következik, a KM köteles minden kapcsolatfelvételkor az alábbi táblázat szerint dobni, és az eredmény alapján eljárni:

- 1-30 – A kívánt rjúszú nem hajlandó kapcsolatba lépni az alkalmazóval.
- 31-50 – A kívánt rjúszú semleges.
- 51-60 – A kívánt rjúszú barátságos.
- 61-70 – A kívánt rjúszú valamiért kifejezetten ellenséges.
- 71-80 – A kívánt rjúszú helyett valami más, semleges (kíváncsi) szellemlény jelentkezik.
- 81-90 – A kívánt rjúszú helyett egy kifejezetten ellenséges, ártó szándékú szellemlény jelentkezik.
- 91-95 – A tudati gátak leomlását észleli egy, a környéken tartózkodó kóborló dög (Nekrográfia III. osztály), és azt azonnal kihasználja….
- 96-100 – Egyéb (KM dönt).

Játéktechnikailag: a diszciplína úgy kezelendő, mintha azonnali, kölcsönös Telepátia valamint az Aura két legkülső rétegére vonatkozó Auraérzékelés valósulna meg a felek között. Ráadásul bármiféle lénnyel jön is létre a kapcsolat, vele szemben az alkalmazó asztrális és mentális védőbástyái leomlanak, csak tudatalatti ellenállása érvényesül.

S hogy vajon miért jut eszébe bárkinek is, hogy az említett nehézségek dacára társalgásba bonyolódjon a különféle szellemlényekkel? A kulcsszó természetesen a tudás, mint oly sok más esetben. A tudás, az információ, mely – az adott helyzetben esetleg életmentő – eszköz és hatalom lehet. A pszi-erők segítségével megtudható a különféle szellemlények általános hangulata, esetleges kívánalmai, alkalomadtán sértődöttségük oka, máskor kifürkészhetők bizonyos – a halandók előtt rejtett – tudásmorzsák, vagy elfeledett, csak a rjúszúk emlékezetében rejtőző tények, emléknyomok. stb. A rjúszúk rokonszenvét természetesen ajánlatos rögtön a társalgás kezdetén számukra szóló ajándékokkal felkelteni.

Játéktechnikailag: a diszciplína nem használható a megfelelő áldozatok/ellentételezések felkínálása nélkül – bármik, vagy bármifélék legyenek is azok. E tekintetben természetesen a KM szava a mérvadó, de megemlítenénk néhány példát, ötletet, melyeket a megszólított rjúszú a társalgásért cserébe igényelhet: emlékfoszlányok (melyek így elvesznek az alkalmazó számára), érzelmek (melyek ha valakire/valamire irányulnak, időlegesen szintén kifakulhatnak a „csere" következtében), érzések (pl. fizikai fájdalom [Fp], lelki fájdalom, boldogság etc.), gondolatok, életerő-morzsák (Ép), bizonyos tárgyak (értékes füstölők, papírpénzek, étel), élőlények (véráldozat), cselekedetek (például különféle feladatok elvégzése) stb., stb.

A Birodalom kasztjai

A „kaszt" többjelentésű szó: egyaránt jelenthet társadalmi, illetve játéktechnikai értelemben vett kasztot; a kettő pedig nem feltétlenül esik egybe. Így a muszatasi egyértelműen társadalmi osztály, és tagjainak túlnyomó többsége a M.A.G.U.S. rendszerében Harcosnak számítana, így végeredményben külön Harcos alkasztnak tekinthetjük. Persze előfordul, hogy egy muszatasi papnak vagy szerzetesnek áll, netán dzsusi vagy kansin lesz belőle; ekkor azonban többé-kevésbé kikerül eredeti társadalmi osztályából.

Azonban korántsem mindig ilyen egyértelmű a helyzet. A tatakó-szosik tagságának zömét a M.A.G.U.S.-ban a Tolvajok közé sorolhatnánk, mindazonáltal bőven akadnak körükben fegyverforgatók (Harcosok), sőt alkalmasint varázshasználók is. Vagy az enoszukei szerzetes-kolostorokban nem csupán Szerzeteseket és Papokat, hanem Harcosokat (merthogy egyes jamamusáknak a legparányibb mágikus/szakrális hatalmuk sincsen, s végeredményben szerzetesi életet élő harcosok ők), Harcművészeket (jónéhány stílust csak kolostorokban oktatnak, s kizárólag szerzeteseknek), netán Varázshasználókat (különösen néhány női kolostor nevezetes az apácák mágikus hatalmáról) is találhatunk.

Ezért hát mindig a kellő óvatossággal kell kezelni az alant közölt „játéktechnikai" kasztokat, hiszen csupán az „átlagost", a „jellemzőt", a „gyakorit" próbálják megfogni, behatárolni, számszerűsíteni – ami természetszerűleg torzításokkal és hiányokkal jár. Bizonyára lesznek olyan karakterek, akikre részben vagy teljesen hamisak lesznek a kasztleírások – ilyenkor a játékosnak és a KM-nek, a könyv szellemét és a játékegyensúlyt szem előtt tartva, át kell lépnie az általunk leírtakon…

Ami azt illeti a gyakorlottabb KM-eket és játékosokat egyenesen bátorítani szeretnénk arra, hogy a játéktechnikai értelemben vett kasztok mankóját eldobva személyiségeket teremtsenek inkább (szerintünk nagyszerű játékra nyújt lehetőséget számos, általunk egyáltalán nem tárgyalt enoszukei karaktertípus – például az orvosé, a kereskedőé, vagy a komuszasaóé – is); mindeközben persze fokozottan szem előtt tartva Enoszuke világának realitásait.

Ami az alant közölt kasztok statisztikáit, „automatikusan járó" képzettségeit illeti, természetesen lehet helyettük az Új Tekercsekben közölt új, vásárlásos karakteralkotást is használni; de még ez esetben is az általunk közölt értékeket, képzettségeket – lévén hogy a valójában persze nem létező „átlagos" deinint, tatakót stb. tükrözik – célszerű zsinórmértékként használni. Különösen igaz ez néhány speciális esetben, mint például a muszatasikat illetően, amikor az írott szabályok és az íratlan társadalmi konvenciók túlságosan is meghatározzák az adott (társadalmi) kasztba tartozó ifjak tudásanyagát, lehetőségeit.

Hangsúlyozni szeretnénk: nem „azért kapja valaki ezt-és-ezt a Képzettséget, mert például tatakó"– hanem pont fordítva: (származásán kívül) attól tatakó, mert ezekhez a Képzettségekhez ért, ezeket sajátította el!

Végezetül ajánljuk, hogy karakteralkotás előtt mindenki tanulmányozza át a Képzettségek fejezetet, egyfelől az új, enoszukei képzettségek, másrészt a „Nem-létező képzettségek" okán. Ha pedig bárki valamiféle ellentmondást találna, úgy a józan ész alapján javítsa ki azt! (Hiszen példának okáért a Démonológia képzettség 1. fokú elsajátításához is két Holt Nyelv ismerete szükséges, miközben ezek „Nem-létezőnek" számítanak. Eszerint tehát nem lehetne Démonológiát tanulni – ami a Köd közvetlen szomszédságában némileg valószínűtlen. Nem is ez a helyzet. Míg a kontinensen valóban ősi iratokból kell kiszemezgetni a titkos tudást, a Birodalomban bizonyos helyeken enoszukei és archaikus niarei nyelven írt könyveket, vagy akár „közvetlen tapasztalatokkal" rendelkező oktatókat találni. Így hát az Ég Alattiban elegendő az enoszukei és archaikus niarei nyelv, illetve írásjelek (piktogrammok) megfelelő fokú ismerete a Démonológia képzettség alacsony fokú elsajátításához – legalábbis játéktechnikailag; merthogy kit érdemesítenek arra, hogy megosszák vele ezt a veszélyes tudást, az már egészen más kérdés.)



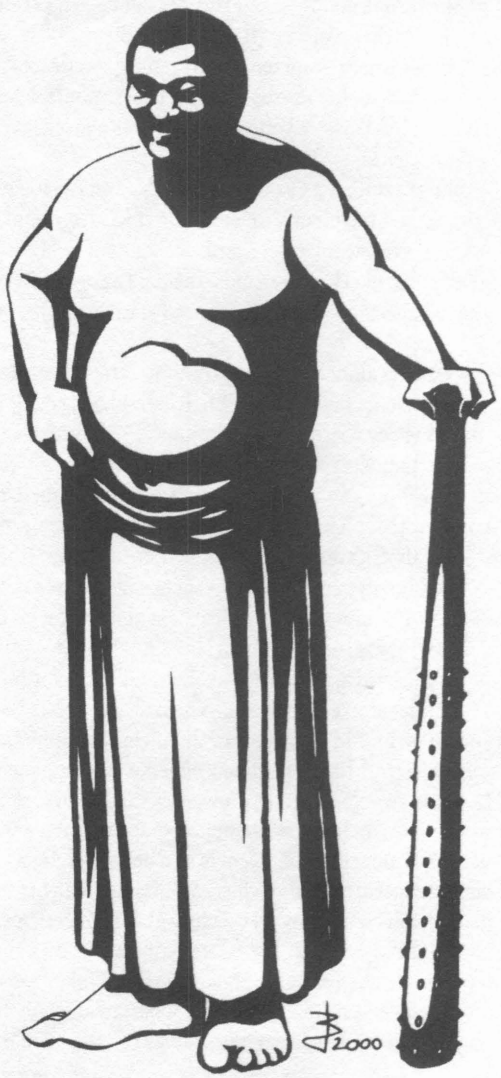


A NAPPALI VILÁG

Deinin

Háború készül;
ha mennem kell, mit eszik
majd a családom?

Deinin – a Császárság nyelvén a szó jelentése egyszerűen „harcos". Ám igencsak kihívná maga ellen a sorsot az, aki szemtől-szembe deininnek titulálna egy nemesi származékot. Mivel az évszázadok során egyre inkább a paraszti származású katonák megnevezésére használták, ezért manapság már bárkiben ezeknek a többnyire könnyű páncélzatú, vegyes fegyverzetű, általában gyalogos harcosoknak a képe rémlik föl, ha meghallja a fenti kifejezést. Túlnyomó többségük az év nagy részében egyszerű hjakusó, azaz paraszt. Csak hűberuruk parancsszavára, háborúk idején, vagy egyéb szokatlan események hatására öltik fel őseiktől örökölt sisakjaikat, innen-onnan szerzett páncéljaikat, kétes eredetű fegyvereiket. Persze a gyakori – Enoszukén szinte állandó – háborúskodás igen sok hjakusót tett földönfutóvá, otthontalanná. Ők az országutak, a kevéssé ellenőrzött vidékek állandó vándorai, alkalmi bandák tagjai, fegyvereik és karjuk erejét árúba bocsátó zsoldoscsapatok tagjai – ragaenek. Hírneves hősök éppúgy kikerülnek soraikból, mint császári rendelettel üldözött gonosztevők. Szabadságuk, senkihez sem kötődésük áldás és átok is egyben.



Néhol a parasztkatonák – főleg a Ködös Part mentén, az Udvar és a Klánok által csak névlegesen ellenőrzött területeken – néhány falut összefogva harcos ligákba, ikkikbe tömörülnek, melyekben eredményesebben vehetik fel a harcot a különféle szörnyek és rablóbandák ellen. Mondanunk sem kell, az illetékes amatuk egyáltalán nem nézik jó szemmel az ilyen dolgokat: az ikkik megalakulását legtöbbször véres irtóhadjárat követi...

A deininek szívósak, kitartóak, életrevalóak. Kiismerik magukat a természetben,

de a városokban már nem boldogulnak olyan könnyen. A kényszerűség és a sokfelé töltött évek hatására olykor egészen meglepő dolgokban tesznek szert bizonyos fokú jártasságra.

A deininre (legalábbis az „átlagos" deininre – mert sok olyan szerzetes, varázshasználó, pap, sőt harcművész létezik, aki életének korábbi szakaszában, netán még az adott pillanatban is a deininek osztályába sorolható) a M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Karakteralkotás

Erő	k10+8
Állóképesség	k6+12 + kf
Gyorsaság	2k6+6
Ügyesség	k10+8 + kf
Egészség	k10+9
Szépség	3k6 (2x)
Intelligencia	3k6 (2x)
Akaraterő	k8+10
Asztrál	3k6 (2x)
Érzékelés	2k6+6

A deinin különleges felkészítésben részesülhet Ügyesség és/vagy Állóképesség terén.

KÉ – 9; TÉ – 20; VÉ – 75; CÉ – 0		HMszint	– 11(3)
Ép-alap	– 7	Fp/szint	– k6+5
Ép-alap	– 7		
Kp-alap	nincsen	Kp/szint	– 12
Tp/1Kp	– 10		

Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp	– 20
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 16
Max. Képzettségek száma	– 45

Szósiki ni sitagava naitó, libosi mitai hoszareru jo! – „Alkalmazkodj a hierarchiához vagy összepréselődsz, mint a savanyított szilva!"

Elsődleges képzettségek

A deinint első Tapasztalati Szinten tizenkét elsődleges képzettség illeti meg. Ezek közül kilencet automatikusan megkap az alább feltüntetett képzettségi fokon:

Fegyverhasználat (szálfegyver vagy bot)	3. fok
Fegyverhasználat (nató)	2. fok
Fegyvertelen Harc	3. fok
Harc Bizonytalan Alapon	2. fok
Teherbírás	2. fok
Földművelés	3. fok
Futás	3. fok
Esés	10 %
Egyensúlyérzék	40 %

A fennmaradó három elsődleges képzettséget a deinin az alábbi három listáról választhatja ki, mindegyikről egyet-egyet.





1. lista

Birkózás	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Földredöntés	2. fok
Raígei	2. fok

2. lista

Veszélyérzék	10%
Irányérzék	15%
Mászás	15%

3. lista

Dorbézolás	2. fok
Csomózás	2. fok
Úszás	2.fok

Másodlagos képzettségek

Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Helyismeret (tetszőleges enoszukei han vagy tájegység)	3. fok
Vallás (enoszukei)	2. fok

A deinin első Tapasztalati Szinten automatikusan megkapja a fenti másodlagos képzettségeket; emellé még kettőt választhat az alábbiak közül:

Halászat	2. fok
Ének	2. fok
Zene	2. fok
Tánc	2. fok
Időjóslás	1. fok
Piktogrammok írása/olvasása (enoszukei)	1. fok
Legendaismeret	1. fok

A deininek különleges előnyei és hátrányai

- Fegyvertár: a deininek a legkülönfélébb fegyvereket forgatják – kardokat, botokat, nagít (lándzsát), jahitát (lándzsakardot), kést, íjat. Olykor paraszti múltjuk számos munkaeszközét is fegyverként használják, hiszen kis módosítások után hozzáértő kézben halálos fegyverré válhat a sarló, a palántázó-bot, a cséphadaró. Értékes felszerelésre többnyire nincs pénzük. „Valódi" fegyverekhez csatában, esetleg jutalomképpen – vagy (hulla)fosztogatás útján jutnak. Nehéz, bonyolult, drága páncélokat soha nem viselnek. Annál inkább különféle, össze nem nagyon illő páncéldarabokat. Sisakból is a könnyebb változatokat részesítik előnyben.



A deininek választható képzettségei – kiegészítő lista

	Elsődleges	*Másodlagos*	*Tiltott*
Közkeletű harci képzettségek	fennmaradók	Stratégia Taktika	–
Szakértő harci képzettségek	fennmaradók	Iadzsai Kídzsai Kardvívó-stílus Harci Láz	Lovas Íjászat Ostromgép Kezelése Nehézvértviselet
Titkos harci képzettségek	fennmaradók	Vakharc Mestervágás Körkörös Harc Bénító Ütés	U-dzsai Dzsjóhadzsai
Általános szociális képzettségek	Dorbézolás	fennmaradók[7]	–
Nemesi képzettségek	–	Lovaglás Heraldika Párbaj	fennmaradók
Polgári képzettségek	–	Iparűzés	fennmaradók
Póri képzettségek	fennmaradók	Kocsihajtás Bányászat	Hajózás
Művészi képzettségek	–	fennmaradó	Daimai Kertművészet Kalligráfia Irodalom
Alvilági álcázó képzettségek	–	fennmaradók	Álöltözet Arctalanság
Alvilági kommunikációs képzettségek	–	fennmaradók	Szájról Olvasás Hasbeszéd
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	Hazárdjáték Hamisjáték	fennmaradók
Alvilági harci képzettségek	Lesvetés	Piszkos Csel Kocsmai Verekedés Rejtett Támadás	Méregkezelés Orvtámadás
Alvilági behatoló képzettségek	–	Rejtekhelykutatás Csapdakeresés	Csapdaleszerelés Zárnyitás
Alvilági ellenálló képzettségek	–	Kíntűrés	Méregtűrés
Vadonjáró képzettségek	Futás Esés Úszás Csomózás Veszélyérzék Irányérzék	fennmaradók	–
Atlétikai képzettségek	fennmaradók	Akrobatika Szabadulóművészet	–
Közkeletű elméleti képzettségek	–	fennmaradók	Térképészet Ásványtan
Szakértő elméleti képzettségek	–	Vallás Iharacu	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	–	–	mind
Titkos szervezeti hagyományok	–	–	mind

[7] *Az Általános szociális képzettségek közül a Kultúra, az Élő Nyelv és a Helyismeret csak enoszukei viszonylatban választható, minden egyéb tekintetben „Nem-létezőnek" minősül.*





Muszatasi

Mivé lész' vajon,
midőn a kard árnyéka
arcodra vetül?

A Császárság legmagasabb társadalmi osztályát alkotó Családokat, illetve az ezekbe a Családokba tartozókat nevezzük muszatasiknak. Tágan értelmezve muszatasi az összes szabad harcos, aki részt vett a Száműzetésben, valamint azok utódai, férfiak és nők egyaránt. Ide tartozik az Enoszugai Ház bármelyik hercege éppúgy, mint a legutolsó rang- és földnélküli hűbéres.

A Sárga Császárságból hozott címek, rangok és státuszok az embersorsok tízezreit gyökeresen megváltoztató Áttelepülés folyamán átalakultak, felolvadtak, újraértelmeződtek. Átalakult a Házak, udzsik szövetségi rendszere csakúgy, mint a niarei hűbéri rendszer. Az Első Tennó és hivatalnokai a Birodalom megformálása során drasztikus szakításra törekedtek a régi renddel szemben; a társadalom értékrendszerét is alaposan át akarták formálni – és e szándékukat maradéktalanul meg is valósították. E fent vázolt folyamatot csak erősítette az itt talált riana-ate törzsek, az ezók értékrendszerének és társadalmi viszonyainak a birodalomépítésbe való betagozódása.

A Császárság nemesi osztálya, a muszatasik rétege az áttelepülést követő évszázadok alatt formálódott ki, nyerte el mostani előjogait, és kapta feladatául kötelességeit.

A létrejött Ég Alatti Birodalom legfőbb erkölcsi értékei így a hűség (huen), a kötelességtudat (gaen), és a bátorság (baí) lettek – főképpen a muszatasikra nézvést.

Ezeket az értékeket találjuk a híres Óricuinak, az Első Tennó hivatalnokai által összeállított erkölcsi, etikai és viselkedés-meghatározó tekercsgyűjteménynek a fókuszában is. Az Óricuit persze az évezredek folyamán számtalanszor módosították, átértelmezték és csiszolták, de egészében véve mostanára már megfellebbezhetetlen, megkérdőjelezhetetlen szentírássá vált.

A Szabályzat kimondja:
„…A legfőbb érték: harmóniában élni. Harmóniában a tennóval, a Birodalommal, a Családdal és önmagunkkal.
A következő érték az engedelmesség: amikor az úr beszél, a hűbéres hallgat.
A hivatali posztok betöltésénél csak a jelöltek képességei számítanak.
Mindenki, de főképp a hivatalnokok kötelesek keményen munkálkodni, mindenkoron megfelelőképp tenni kötelességeiket.
Vezéreljen mindig, minden körülmények között a hűség!
A harag, viszálykodás, féltékenység rossz tanácsadó – mindenkinek kötelessége kerülni.
A hibák – mindegy, hogy ki vétette őket, avagy mekkorák – megbüntetendők.
A tennó alatt minden muszatasi egyenlő…"

A muszatasi-osztály tagjai önmagukat a többiektől a kettős kardkészlet, a taisó viselésével különítik el. Ehhez kizárólagosan nekik van joguk. Mindazonáltal a muszatasi rang az öröklésen túl is megszerezhető, és természetesen el is veszíthető.

A muszatasik hűbéruruktól függenek: tőle kapnak megfelelő jövedelmet, földet (a rajta élő parasztokkal, valamint más ingósággal és ingatlannal egyetemben). Az így kapott birtok jövedelméből élnek aztán, illetve fedezik mindenféle – köznapi és háborús – költségeiket.

Egy muszatasi számára a tennó után rögtön a Család (Ház, udzsi, Klán) a legfontosabb. Feltétlen engedelmességgel tartozik mindenkori Családfőjének, aki a tennó utáni legfőbb hűbérurának számít. Ő a családi hant uraló „Nagy Birtokos", az amatu. Ahogy a legcsekélyebb rangú muszatasi élet-halál ura alantasai és parasztjai fölött, úgy dönt Klántagjai, hűbéres muszatasii sorsáról is a Családfő: kénye-kedve szerint egész oldalágaknak parancsolhat meg szatudatorit vagy tehet meg örökösévé bárkit.

Formálisan a tennóé ugyan minden föld az Ég Alatti Birodalomban, de a Családok által uralt földterületek – a családi hanok – évszázados, ha nem évezredes szokásrendnek megfelelően öröklődnek. A területek első felosztása a sziget teljes meghódítása után tetőző Klánháborúkban (Naiszen) történt meg, majd a következő évezredek újabb hatalmas harcaiban formálódott át meg át. Jelenleg negyvenöt nagy Család uralja a Birodalom jó nyolcvannégy százalékát, és számon tartanak még legalább háromszor ennyi, jelentősen kevesebb befolyással bíró kis Klánt.

A Családok egymás közti szövetségi és gyűlölségi viszonyai szintén a Száműzetéssel egyidősek. A Klánok között is él a szuveréni – vazallusi viszony, azaz egy nagy udzsi általában sok kicsi, többnyire vele valamilyen rokonsági fokban álló Klánnak parancsol.

Persze még a nagy Családok sem egyformák: a köztük lévő hierarchia tetején a leghatalmasabb, legősibb, legrégibb családfával büszkélkedő Klánok állnak – az a néhány, akit jósorsa avagy vezetőinek bölcsessége megkímélt a Birodalom véres történetében oly gyakori teljes kiirtástól. A nagy udzsik Kilenc Rangba soroltatnak, melyek közül az első háromba tartozók tagjainak szabad bejárása van az Udvarba, míg bárki más emberfia természetesen csak az udvari bürokrácia lépcsőin végighaladva teheti ugyanezt.

Ezenkívül a Klánok között megkülönböztetünk sinpan, azaz a főleg a Császárság északi részein törzsökös „régi", és todzama, azaz a főleg a déli vidékeken előforduló „új" Családokat. A „régi" és az „új" természetesen ebben az esetben *elég relatív*, mivel például Hajasú „új" udzsii között is van olyan, amely családfáját a P.sz. XV. századra vezeti vissza, és a sinpan Klánok között is találhatunk alig ezeréves Családokat. A felosztás valamikor Niaréból átjött, illetve a már Enoszukén kialakult Családok közti határt volt hivatott meghúzni.

Huen – mint már említettük, a hűség az egyik legfontosabb érték egy muszatasi szemében. Hűség a tennóhoz, hűség a Birodalomhoz, és mindenekelőtt hűség hűbérurához. (A Császárság történetének legtöbb tragédiáját az ezen kötelezettségek között feszülő ellentmondások okozták és okozzák mind a mai napig.) Az a legkevesebb, hogy egy muszatasi életét adja hűbéruráért. Nem elég pusztán meghalnia – kötelessége ezt úgy tennie, hogy a lehető legnagyobb hasznot hajtsa vele. Számtalan ének és legenda él a nép ajkán



Muszatasi no icsi gon – „A muszatasi szavához nem kell írás"





azokról a hősökről, akik valóban teljes mértékben kiérdemelve a muszatasi nevet hűen követték urukat a Semmibe, vagy a rajta (és Családjukon) esett sérelmet bosszulták meg akár évtizedek múltán, reménytelen küzdelemben (mint például a Vaccsjú Klán harcosai, vagy a Tedzusii Tizenhármak...)

Éppen ezért az a muszatasi, akinek valamilyen oknál fogva nincs Családja és hűbérura – azaz ragaen – szinte semmit sem ér: nincs Háza, nincs jövedelme, nincs becsülete. (Mindamellett ezt a széltében elterjedt vélekedést bármelyik Család szolgálatában álló gőgös muszatasinak elég kockázatos lenne nyíltan kifejtenie egy vidéki vendégfogadó ragaenekkel tömött asztalainál...)

Gaen – egy igazi muszatasi mindig tisztában kell legyen kötelességeivel fölöttesei, saját maga és családtagjai felé. A gyermekeknek kötelességük engedelmeskedni szüleiknek, és megfelelően gondoskodni róluk, ha megvénülnek. A Család nevét méltóan kell továbbvinniük. A feleség kötelességei férjével és gyermekeivel szemben a család anyagi biztonságának fenntartása, a gyermeknevelés, és a férj minden egyéb módon való segítése. Épp ezért nem szégyenletes dolognak, hanem egyenesen bátor, tiszteletreméltóan önfeláldozó viselkedésnek számít, ha például egy feleség úgy szerzi meg a férje számára nélkülözhetetlen pénzmennyiséget, hogy minden ingóságát és ingatlanát áruba bocsátja, értve ezalatt akár a saját testét is. A vazallusnak pedig kötelessége minden körülmények között a leghívebben szolgálnia urát.

Természetesen az embernek saját magával szemben is vannak kötelességei: minden muszatasi – és itt a női muszatasikra is gondolunk – a becsületére, nevére a legkényesebb. Egy muszatasit le lehet győzni harcban, meg lehet törni, de „az arca elvesztését" senki sem tűrheti el. A hibákat be kell ismerni, a konzekvenciákat mindenkor le kell vonni – ha kell, szatudatorival.

Baí – bátorság. Ez a magától értetődő jellemvonás könnyen gyakorolható az egyszerű nép között vagy akár valamelyik ellenséges Klánnal való összetűzésben – de azzal a tudattal élve, hogy egy tatakó-szosi vadászik ránk bérgyilkosaival és varázstudóival, avagy akár a Ködös Part poklaiban bolyongva már korántsem olyan magától értetődő és könnyen gyakorolható erény. Egy muszatasinak nem szabad félnie a haláltól – sőt, készen kell állnia arra, hogy bármelyik pillanatban megváljon az életétől. Ezért a Klánok tagjait kicsi koruktól kezdve a halál szemrebbenés nélküli elfogadásának szellemében nevelik.

Természetesen a muszatasinak nem csak a harci művészetekben kell járatosnak lennie; kötelező megtanulnia kielégítően írni-olvasni, valamilyen szinten értenie kell a kalligráfiához, a klasszikus irodalom terén is jártasságot kell, hogy mutasson (ezért a niarei nyelv Enoszukén fennmaradt dialektusát illik valamilyen szinten ismernie), az etikett ismerete pedig egyenesen kötelező rá nézve. Egy muszatasi soha nem lehet udvariatlan, kivéve, ha valakit meg akar sérteni.

A fegyverhasználat terén értelemszerűen ismernie illik a taisó forgatásának legalább egy iskoláját, és otthonosnak kell lennie a lándzsavívás, az íjászat művészetében is.

Egy muszatasinak mindig választékosan és az alkalomnak megfelelően kell öltözködnie. Ruházatát minden körülmények között Családjának monja díszíti – a mellrészen kétoldalt, a gerinc vonalában a háton, és a felsőruha mindkét bő szárán egy-egy hímzett jel. Ez a hagyomány olyannyira erős, hogy a legtöbb ragaen is ruháján viseli volt hűbérura vagy néhai Családja jelét.

A Szabályzat által előírt felszerelési tárgy még a legyező (ógi), és néhány papírkendő. Ezeket a bő ruhaujjba dugva viselik, mint néhány más apróbb tárgyat. A muszatasik hajviselete vidékenként és Családonként más és más, de kedveltek a copfban összefogott és a fejtető egyes részein kiborotvált változatok, mivel igen praktikusak, ha hosszabb ideig kell a nehéz harci sisakot hordania az embernek.

A muszatasira (legalábbis az „átlagos" muszatasira – az udzsiknak kansin, szerzetes, varázshasználó, pap, sőt olykor harcművésznek minősíthető tagjaik is vannak) a M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Karakteralkotás

Erő	k10+8
Állóképesség	k10+8
Gyorsaság	k6+12 + kf
Ügyesség	k6+12 + kf
Egészség	2k6+6
Szépség	3k6 (2x)
Intelligencia	2k6+6
Akaraterő	k10+8
Asztrál	2k6+6
Érzékek	2k6+6

A muszatasi különleges felkészítésben részesülhet Ügyesség és/vagy Gyorsaság terén.

KÉ – 9, TÉ – 22, VÉ – 74, CÉ – 5		HMszint	– 12(5)
Ép-alap	– 7	Fp/szint	– k6+5
Ép-alap	– 7		
Kp-alap	nincsen	Kp/szint	– 7

Tp/1 Kp	– 25
Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp	– 15
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 17
Max. Képzettségek száma	– 45

Elsődleges képzettségek

A muszatasit első Tapasztalati Szinten tizenhárom elsődleges képzettség illeti meg. Ezek közül tizenegyet automatikusan megkap az alább feltüntetett képzettségi fokon.

Fegyvertelen Harc	3. fok
Fegyverhasználat *(taitó)*	3. fok
Fegyverhasználat *(sotó)*	2. fok
Fegyverhasználat *(nagí)*	2. fok
Fegyverhasználat (ferdeíj)	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Nehézvértviselet	2. fok
Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Lovaglás	2. fok
Esés	10 %
Egyensúlyérzék	40 %

Ami a maradék két elsődleges képzettséget illeti, azt a *muszatasi* az alábbi listáról választhatja ki.

Fegyverhasználat *(natő)*	2. fok
Raígei	2. fok
Párbaj	2. fok
Harc Bizonytalan Alapon	2. fok
Kardvívó-stílus	
Iadzsai	1. fok
Heraldika	3. fok
Udvari Etikett	2. fok

KEGA O SITA! – „Megsértettek bennünket!"





Másodlagos képzettségek

A muszatasi első Tapasztalati Szinten a következő másodlagos képzettségeket kapja meg:

Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Helyismeret (az adott Klán hanjára)	3. fok
Piktogrammok írása/olvasása (enoszukei)	3. fok
Vallás	2. fok
Irodalom	2. fok
Kalligráfia	1. fok
Teaszertartás	1. fok
Birtokigazgatás	1. fok

DARE GA SZUKI DESZ'KA? – „Melyik költő a kedvence?"

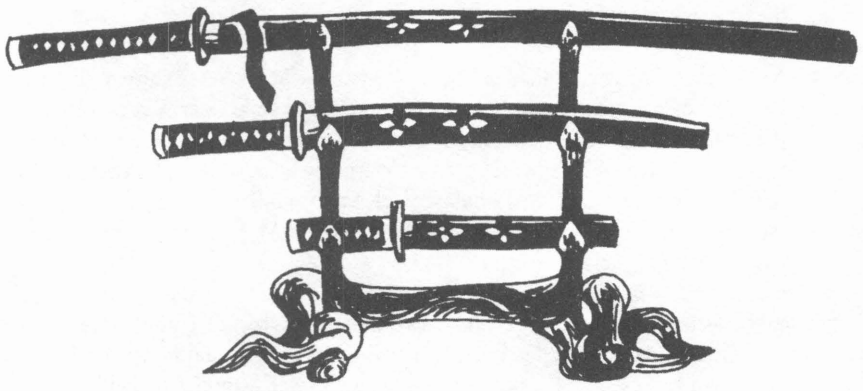
A *taitó* kiegészítője a családi címerrel – *mon*nal – díszített kicsiny agínkés is, melyet a kard tokjára erősítve hordanak. Ez az apró eszköz rendkívül sokoldalúan használható; de többek közt például párbaj esetén a halott ellenfél fülébe szúrva azt is jelzik vele, hogy ki a felelős a hulláért.

Egy igazi *muszatasi* sosem visel különféle, egymáshoz nem tartozó páncéldarabokból összetákolt vértet; idáig csak a deininek, parasztok süllyedtek... A Klánok ugyanis gondot fordítanak a Családhoz tartozók harci felszerelésének pótlására, javítására. – Különben meg ki az az őrült, aki becsület nélküli ragaennek akar tűnni, haldoklókról lehúzott vértdarabokkal óvva megvetendő életét?

A muszatasik különleges előnyei és hátrányai

- Fegyverzet: a muszatasik megkülönböztető jegye, „nemesi címere" és büszkesége a taisó, a kettős kardkészlet; amely a taitóból, azaz hosszúkardból, és a sótóból, azaz rövidkardból áll. A taitó kialakulásában a riana-ate törzsek hosszú, görbült kardjai éppoly jelentős szerepet játszottak, mint a száműzöttek Niaréból hozott egyenes pengéi. E kardot formájától, méretétől, görbületétől, hordmódjától, gazdája származási helyétől függően többféleképpen is nevezik: taisi, nódaisi, tó, kan stb.; de mindegyikre igaz, hogy enyhén görbülő, egyélű fegyver, melyet csak a hegy közelében fennek mindkét élére. Általában borotvaéles, kitűnő pengék; kétkezes, hosszú markolattal és díszes, kör alakú markolatvédővel (atte). A biztosabb fogás érdekében a markolatot többnyire értékes, érdes felületű anyagokkal, például cápabőrrel vonják be. A taitó mérete változó, mindig gazdájának igényei szerint készül. Általános szabály viszont, hogy nem lehet kisebb két sakunál. A sótó pedig, ezzel ellenkezőleg, nem lehet hosszabb ennél a méretnél. A muszatasik mindig hordanak magukkal egy míves tőrt – natót – is, amelyet hivatalosan a szatudatorinál használhatnak (bár ismertek nem teljesen előírásos módon rövidkarddal végrehajtott esetek is...). A nató mindig rövidebb egy sakunál. A legtöbb nagy kardforgató-iskola a taisó külön használatát tanítja: azaz külön a hosszú- és a rövidkardos küzdelmet. Néhány kandzsai-rajú (azaz kardforgató-stílus) mestere a taitó és sótó együttes használatára esküszik, ekkor az előbbi hosszúkard-értékekkel bír. A két fegyver másféle kombinációjával (például két rövidkard, vagy mindkét kézben taitó) való küzdelmet csak nagyon-nagyon elvétve oktatják, és nem ismertek e különleges stílusoknak kiemelkedő mesterei sem. A kardok hüvelyét – a szaaját – szintén gazdájuk anyagi helyzetének és büszkeségének függvényében díszítik értő mesteremberek különböző értékes anyagokkal. „A kard a muszatasi lelke" – tartja a mondás. És ezt illik halálosan komolyan venni. Más kardjához – főleg annak pengéjéhez – a tulajdonos engedélye nélkül nyúlni elképzelhetetlen, a legnagyobb sértés. Egyáltalán, bármiféle a kardra irányuló – akárcsak szóbeli – támadás, becsmérlő jelző egyenlő a párbajra való kihívással. Még átlépni sem szabad más földön fekvő kardja fölött. De a tulajdonosnak is komolyan kell vennie a fegyver és őközte lévő viszonyt: akárcsak Tiadlan kardművészei, elvileg egy muszatasi is csak akkor húzza ki fegyverét teljesen annak hüvelyéből, ha vágni készül. Fölöslegesen, pusztán fenyegető szándékkal nem „rángatja" kardját. Még a gyűjtők is csak félig lemeztelenítve csodálják meg egymás értékes pengéit. (E szabályokat kizárólag a kardművesek és kardcsiszolók nem kötelesek betartani.)

- A „nemesi osztály" harci kiképzéséhez tartozik a fentieken felül a különböző vértek és páncélok megfelelő alkalmazásának és viselési módjának megtanulása is. Csatában ugyanis minden muszatasi visel valamilyen vértet, melyet természetesen családi monja ékít. Közkedveltek a remekmívű, igen változatos formájú és díszítettségű sisakok is, melyek állandó kiegészítője a többnyire vicsorgó démon-, vagy szörnypofát ábrázoló acél



harci maszk. Egy muszatasinak persze valamilyen fokon értenie illik a lándzsavíváshoz és az íjászathoz is. Sőt, egyesek közülük – bár a taisó természetesen ott van övükbe tűzve – főfegyverként is ezek valamelyikét forgatják. Tehát a fegyverek, melyeket a muszatasik használhatnak: taisó, nató, néhány különféle más rövid- és hosszúkard (például széles kard, niarei egyenes kard, hosszú nyelű kard…), bokhan-tó, jahita, többféle típusú nagí, tekiszen, usinó, uja, esetleg néha különböző botok (leginkább tecudó), ferdeíj.

- A muszatasi – ha nem ragaen (lásd alább) – a játék kezdetén a következő felszerelési tárgyakkal rendelkezik: taisó, nagí, agínkés, félnehéz páncél (általában raí-ate, vagy egy raímaki-dó sekirivel; kiegészítőként kabui, aso-ték, és erős bőr harci saruk/kesztyűk járnak hozzá), valamint egy öltözet dísz-, és egy öltözet köznapi ruha a hozzátartozó legyezővel (mindegyik felszerelési tárgyon a Család monjával). Ezekért fizetnie nem kell, ám Klánja tulajdonát képezik.

- Egy ragaennek viszont szinte semmije sincs. Ha Klánja még létezik, akkor bizonyosan önhibájából kellett elhagynia azt: kitagadták, száműzték, nevét törölték a Család jegyzékéből stb. Ebben az esetben örülhet, hogy a puszta életén kívül egyáltalán valamilyen fegyvert a magáénak tudhat, ráadásul ekkor még azt a szégyent is el kell viselnie, hogy ruháján semmiféle jel nem mutatja származását. Nem úgy, mint azon társaién, akiknek esetleg egész Családja a Semmibe veszett – mert kiirtották, rendelettel megsemmisítették stb. –, és akiknek rongyain jogosan, az elmúlással komor büszkeséggel dacolva díszlenek az udzsi-monok[8].

  - Mint látható, tágan értelmezett muszatasi karaktert kétfélét indíthat a játékos: vagy olyat, akit Klánja védelmez és támogat – és ezért cserébe minden körülmények között feltétlen szolgálatot, azonnali, teljes engedelmességet követel; vagy olyat, aki valamilyen oknál fogva a Család nélkül maradt szabad harcosok vándoréletét éli. Mindkét választásnak vannak előnyei és hátrányai: míg egy magányos ember (legyen bár mégoly hősi és nagyhatalmú) befolyása, ereje és lehetőségei igen ritkán mérhetők össze akár egy kisebb Klánéval is, és így gyakorta bizony a valamely Családhoz való tartozás szó szerint élet-halál kérdése, addig egy ragaen sok olyan dolgot megtehet, amiről egy Klánhoz tartozó muszatasi nem is álmodhat. Példának okáért szinte oda mehet, ahova akar, akkor és azt csinálhat, amikor és amit jónak lát – nem pedig amit parancsolnak neki, vagy ami éppen a Család által rábízott

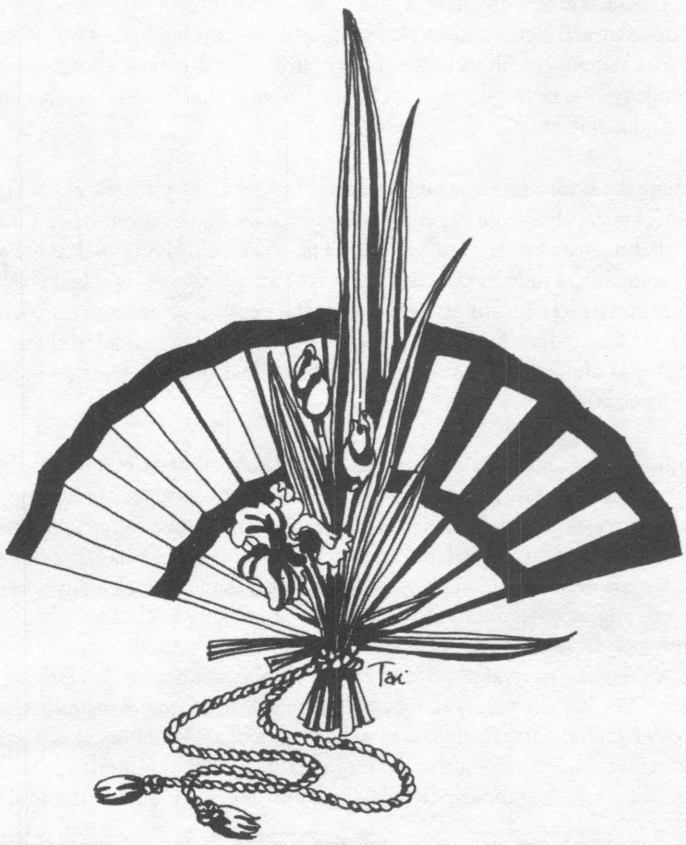
[8] *Játéktechnikailag: egy ragaen karakter indulásnál a leírtak közül kizárólag egy fegyverrel rendelkezik, melyet a muszatasik hagyományos eszköztárából választhat ki.*



feladata. Másrészt az is igaz, hogy attól, mert egy udzsi esetleg a Semmibe foszlott, a hozzá fűző hűség, kötelesség és bátorság hármas köteléke, a becsület törvényei még megmaradnak…

- Mint már talán az eddigiekből is kitűnt: egy muszatasi életét nagyon szigorú elvek határozzák meg. Ha ezen elvek ellenére cselekszik, és erről a társadalom is (Klánfője, rokonai, társai, amatuja, parancsnoka, hivatali elöljárója, szinte bárki más) tudomást szerez, akkor nincs bocsánat. Márpedig hosszú távon biztos, hogy kiderülnek a hibák, becstelenségek, mulasztások, szégyenteljes és méltatlan dolgok. Egy muszatasi egyetlen egyszer sem „botolhat meg"! *KM, fokozottan ügyelj erre – és csapj le azonnal, kemény kézzel!*

- Egy muszatasitól elvárják, hogy valamilyen szinten járatos legyen a művészetekben; legalább egy ágában mesterré kell válnia. Ez leggyakrabban az Irodalom vagy a Kalligráfia, ritkábban a Festészet, a Kertművészet vagy a Kídzsai. Vagyis e Másodlagos Képzettségek közül legalább egyet a játékosnak idővel Elsődlegessé kell tennie és 4. fokra fejlesztenie. A játékos ezt persze elutasíthatja, akár mert karaktere mindenben tehetségtelen, akár mert lakhelye vagy hivatása miatt (például, mert a legnyugatibb kis udzsik egyikében élve állandóan a Ködös Part lényeivel harcol vagy erre készül) nem érdeklik az efféle „léhaságok", ám ez esetben a karakter társadalmi presztízse szenvedi meg a dolgot – az még a legkevesebb, hogy „vidéki bugrisnak" nevezik.



A muszatasik választható képzettségei – kiegészítő lista

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	fennmaradók	–	Taktika Birkózás Belharc
Szakértő harci képzettségek	fennmaradók[9]	Földharc Kídzsai Fegyvertörés[10] Harci Láz Kétkezes Harc	Ostromgép Kezelése Kézváltás Fegyverdobás
Titkos harci képzettségek	Mestervágás Pusztítás Körkörös Harc	Bénító Ütés Dzsjóhadzsai	fennmaradók
Általános szociális képzettségek	Élő Nyelv[11] Dzsí	fennmaradók[12]	Vallatás
Nemesi képzettségek	fennmaradók[13]	Birtokigazgatás	–
Polgári képzettségek	–	Értékbecslés	fennmaradók
Póri képzettségek	–	Teherbírás	fennmaradók
Művészi képzettségek	–	fennmaradók	Tetoválás Daimai
Alvilági álcázó képzettségek	–	–	mind
Alvilági kommunikációs képzettségek	–	–	mind
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	–	mind
Alvilági harci képzettségek	–	Lesvetés	fennmaradók
Alvilági behatoló képzettségek	–	–	mind
Alvilági ellenálló képzettségek	–	Kíntűrés	Méregtűrés
Vadonjáró képzettségek	Állatismeret[14]	fennmaradók[15]	Nyomolvasás Halászat Csapdaállítás
Atlétikai képzettségek	Egyensúlyérzék Esés	fennmaradók	Akrobatika Szabadulóművészet
Közkeletű elméleti képzettségek	–	Legendaismeret Piktogrammok írása/olvasása	fennmaradók
Szakértő elméleti képzettségek	–	Archaikus niarei nyelv Történelem Politika/Diplomácia Számtan Jog Anatómia Vallás Pszi	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	–	–	mind
Titkos szervezeti hagyományok	–	–	mind

[9] A Lovas Íjászat és a Mesterlovészet képzettségek természetesen kizárólag az enoszukei ferdeíjjal gyakorolhatók.

[10] Csak a muszatasik esetében alkalmazható fegyverekkel: azaz széles karddal, dzsittével, tecudóval vagy bokhantóval.

[11] Az Élő Nyelv kizárólag enoszukei viszonylatban választható, egyébként „Nem-létezőnek" minősül.

[12] Az Általános szociális képzettségek közül a Kultúra csak (archaikus) niarei és enoszukei, a Helyismeret pedig kizárólag enoszukei viszonylatban választható, egyébként „nem-létezőnek" minősül.

[13] Az Udvari Etikett csak az (archaikus) niarei és enoszukei kultúrkörre vehető fel, egyébként „nem-létezőnek" minősül.

[14] A képzettség lóra, sólyomra és más nemesebb haszonállatra, valamint a vadászat szempontjából előkelőbbnek számító prédaállatokra (szarvas, tigris stb.) nézve számít Elsődlegesnek, egyébként Tiltott.

[15] Az Idomítás ra vonatkozóan lásd az Állatismeretnél írtakat – egy muszatasi soha nem táncoltatna medvéket vagy idomítana vadászgörényeket…



AZ ÁRNYÉKVILÁG

Rau

Egyetlen banért
meghúznám a Nagy Umi
moszat-szakállát.

A niarei „la hau" kifejezés eredeti jelentése „szennyes vizek rablója". A Jindao-tenger partvidékének népe nevezte el így tehetetlen dühében a szemközti szigetről újra és újra előtörő, majd oda általában gazdag zsákmánnyal megtérő karcsú és fürge dzsunkák legénységét még a Száműzetés előtti időkben.

A rauk gyorsak, fondorlatosak; a vizek, szelek, áramlatok kiváló ismerői. Nincs náluk jobb hajós a Keleti-óceán északi felén. Néhányuknak – suttogják – még a Köd sem jelent akadályt. Niare és Enoszuke között tengeri úton kereskedni, csempészni pedig hihetetlen hasznot jelent.

Mármint azoknak, akik túlélik.

S hogy miért nem irtották ki őket Enogai Nagyúr és a Házak csapatai? Itt is a rájuk oly jellemző józan gondolkodás segített: a néhány kezdeti, öldöklő összecsapás során belátták, hogy ezzel az erővel nem mérkőzhetnek. Ezért vezetőik titokban megegyeztek néhány Család fejével, akik készséggel fogadták vazallusaikká a tengerek farkasait. Nem egy nagy tengerparti udzsi köszönheti felemelkedését ennek a bölcs döntésnek…

Noha a harcban könyörtelenek, tetteiket mindig egyfajta józan számítás vezérli: életük vezérfonala a haszon. Nem tesznek különbséget kereskedelem és rablás között. Azt a módszert választják mindig, amelyik célravezetőbb. Ha árulni és venni előnyösebb – adnak és vesznek. Ha jövedelmezőbb a csempészet – ám legyen! Ilyenkor a figyelmes szemlélő nemsokára némán suhanó éji dzsunkák látványában gyönyörködhet, ha érzékeny a szépség e fajtájára. (És elég őrült is ahhoz, hogy kockára tegye ezért az életét.)

Viszont ha a problémákat csak harc útján látják megoldhatónak – rettegjenek a gyanútlan tengerjárók!

Hírnevükön kívül még egy dolog táplálja büszkeségük: azon ritka halandók közé tartoznak, akik joggal mondhatják magukról, hogy már a Száműzetés előtt ott éltek a szigeten.



A raura (legalábbis az „átlagos" raura – a klánoknak varázshasználó, pap, sőt olykor harcművésznek minősíthető tagjaik is vannak) a M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Karakteralkotás

Erő	3k6 (2x)
Állóképesség	2k10+8 + kf
Gyorsaság	2k10+8
Ügyesség	k6+12 + kf
Egészség	2k6+6
Szépség	3k6 (2x)
Intelligencia	2k6+6
Akaraterő	2k6+6
Asztrál	3k6 (2x)
Érzékelés	k10+8

A rauk különleges felkészítésben részesülhetnek Ügyesség és/vagy Állóképesség terén.

KÉ – 9; TÉ – 15; VÉ – 67; CÉ – 0		HMszint	– 8(1)
Ép-alap	– 6	Fp/szint	– k6+4
Ép-alap	– 4		
Kp-alap	nincsen	Kp/szint	– 6
Tp/1Kp	– 10		
Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp		– 20	
Max. Elsődleges Képzettségek száma		– 19	
Max. Képzettségek száma		– 50	

Elsődleges képzettségek

A raut első Tapasztalati Szinten tizenöt elsődleges képzettség illeti meg. Ezek közül tizenhármat automatikusan megkap, az alább feltüntetett képzettségi fokon.

Fegyverhasználat (egykezes fegyver)	2. fok
Fegyverdobás (hajítófegyver)	2. fok
Harc Bizonytalan Alapon (hajófedélzet)	3. fok
Helyismeret (a megfelelő partvidéki tartomány, szigetcsoport)	3. fok
Helyismeret (az adott Klán szűkebb felségterülete, báziskikötői)	3. fok
Hajózás	2. fok
Úszás	2. fok
Csomózás	3. fok
Egyensúlyérzék	50 %
Esés	20 %
Mászás	30 %
Ugrás	20 %
Időjóslás (monszun éghajlat)	2. Fok

Ami a további elsődleges képzettségeket illeti, a rau még választhat kettőt az alábbi listákról, mindegyikről egyet-egyet:

1. lista

Fegyvertelen Harc	2. fok
Belharc	2. fok
Kocsmai Verekedés	2. fok
Kintűrés	2. fok
Irányérzék	20%
Veszélyérzék	10%

HUNE NI NORU TAKEREBA AVAODO –
„A sast is megcsalja olykor a szeme"



2. lista

Halászat	2. fok
Dorbézolás	2. fok
Legendaismeret (niarei-enoszukei kultúrkör)	2. fok
Hazárdjáték	2. fok
Értékbecslés	2. fok

Másodlagos képzettségek

Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Vallás (enoszukei)	2. fok

A rau első Tapasztalati Szinten megkapja a fenti másodlagos képzettségeket, emellé még kettőt választhat két alábbi listáról, mindegyikről egyet-egyet.

1. lista

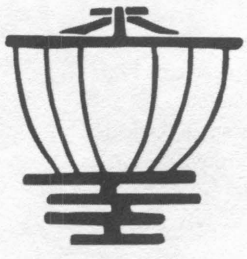
Szexuális Kultúra	2. fok
Ének	2. fok
Tánc	2. fok

2. lista

Lélektan	1. fok
Térképészet	1. fok
Számtan	1. fok
Anatómia	1. fok

A rauk különleges előnyei és hátrányai

❖ Fegyvertár: a rauk harcban legszívesebben könnyű, rövid fegyvereket forgatnak, mint például a különböző típusú egykezes kardok (sótó, niarei egyenes kard, bojtos kard). Sokak szerint egy másik niarei eredetű furcsa fegyver – a vaskígyó – legavatottabb használói is közülük kerülnek ki. Néha silányabb minőségű hosszúkardok is díszelegnek övükbe tűzve – természetesen teljesen illegálisan, mivel azt hivatalosan csak a muszatasi osztályba tartozók viselhetik. Ruhaujjaikba és egyéb alkalmatos helyekre előszeretettel rejtenek különféle méretű és formájú (dobó)tőröket, késeket. Az egyes kikötőkben divatos szólásmondás szerint „ha egy rau övében csak négy kést látsz, akkor az ötödiket a hátadban keresd…". Ha úgy hozza a szükség, a szálfegyveres küzdelemben is jeleskednek: leginkább szigonyt és horgas lándzsát használnak. A távolható fegyverek közül a rövid hajítódárdákat (uja) és a kézi, illetve niarei számszeríjakat kedvelik, melyek (lövedékeinek) hegyét gyakran gyúlékony anyagokkal preparálják. Tengeri emberek lévén szorult helyzetben gyakran válnak hatékony fegyverré kezük között mesterségük eszközei, a kötélbontó vasak, evezők, kötéldarabra fűzött nehéz facsigák stb. Legfeljebb könnyű páncélt, illetve vértdarabokat öltenek magukra – a Nagy Óceán ritkán van kegyes hangulatában…



A RAUK VÁLASZTHATÓ KÉPZETTSÉGEI – KIEGÉSZÍTŐ LISTA

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	fennmaradók	Taktika	Stratégia
Szakértő harci képzettségek	fennmaradók[16]	Mesterlövészet Fegyvertörés Iadzsai Úszás Páncélban	Nehézvértviselet Lovas Ijászat Tűzfegyver Harci Láz Kídzsai Kardvívó-stílus Ostromgép Kezelése
Titkos harci képzettségek	–	Kínokozás Pusztítás Bénító Ütés Vakharc	fennmaradók
Általános szociális képzettségek	Helyismeret Dorbézolás	fennmaradók	Ékesszólás
Nemesi képzettségek	Heraldika[17]	–	fennmaradók
Polgári képzettségek	fennmaradók	Iparűzés	–
Pór képzettségek	Teherbírás Hajózás	–	fennmaradók
Művészi képzettségek	Tetoválás	fennmaradók	Kertművészet Irodalom Daimai
Alvilági álcázó képzettségek	fennmaradók	Álöltözet Arctalanság	–
Alvilági kommunikációs képzettségek	Jelbeszéd Tetoválásismeret	fennmaradók	Hasbeszéd
Alvilági pénzszerző képzettségek	fennmaradók	Értékhamisítás	Zsebmetszés
Alvilági harci képzettségek	fennmaradók	Méregkezelés Orvtámadás	Rejtett támadás
Alvilági behatoló képzettségek	Csapdakeresés	Csapdaleszerelés Rejtekhelykutatás	Zárnyitás
Alvilági ellenálló képzettségek	Kíntűrés	–	Méregtűrés
Vadonjáró képzettségek	Úszás Halászat Csomózás Irányérzék Veszélyérzék	Állatismeret	fennmaradók
Atlétikai képzettségek	mind	–	–
Közkeletű elméleti képzettségek	fennmaradók	Térképészet Piktogrammok írása/olvasása Jövendőmondás	Ásványtan Herbalizmus
Szakértő elméleti képzettségek	–	Mechanika Vallás Számtan Kriptográfia Anatómia Jog	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	–	–	mind
Titkos szervezeti hagyományok	–	–	mind

[16] *Kivétel a* FEGYVERDOBÁS BÓLÁVAL *vagy* LASSZÓVAL, *mert ezek Tiltottnak minősülnek.*

[17] *A tengerjáró hajók zászlóinak és orrdíszeinek, valamint a nagy tengeri Klánok felségjeleinek ismerete – no meg a Császári Flotta sárkányszalagjaié...*





Tatakó

Bocsánat, uram!
Ki tudna segíteni
néhány ezüsttel?

Tatakók – az Árnyékvilág. Minden bizonnyal már a Xhosan-szoroson átkelő niarei nemzetségek között ott voltak a Tiszteletreméltó Társaságok. S ahogy az udzsik birtokba vették és felosztották egymás között a szigetet, úgy osztották fel azt befolyási övezetekre a tatakó-klánok, a szosik is. Igaz, korántsem azonos határok mentén…

Felségterületeiken ugyanolyan vaskézzel és szigorral uralkodnak, mint az amatuk hanjaikon. Íratlan erkölcsi törvényeiket a Nappali Világ lakóihoz hasonlóan mindenek fölött valónak és mindőjükre nézve kötelező érvényűnek tartják. Mindenhol ott vannak. Befolyásosak. Előbb vagy utóbb tudomást szereznek minden lényeges dologról. S hogy mi fő tevékenységi területük?

Ismét csak: minden. Adnak-vesznek legálisan és illegálisan; csempésznek, embereket rabolnak, betörnek, sápot és „védelmi pénzeket" szednek, orgyilkolnak és testőrködnek. Övék a szerencsejáték-üzlet, ők szervezik a titkos viadalokat. Lányokat futtatnak – valójában a szosik irányítják a Lebegő Világot.

Tolvajbandákat működtetnek, információval kereskednek. Bérbeadnak varázstudókat, és „semlegesítenek" felbérelt varázstudókat – vagy akár fel nem bérelteket is. Megvesztegetnek, sikkasztanak, csalnak, hamisítanak: nélkülük nincs üzlet a Császárságban. S ami a fő: kevés kivételtől eltekintve ők az egyedüliek, akik kapcsolatot tartanak a külvilággal rettenthetetlen hajósokon keresztül, vagy térkapuk segítségével. Jó kapcsolatot ápolnak a raukkal – afféle „tengeri kollégáknak" tartva őket. Sőt, esetenként ezek a máskor oly független szabad kalózcsaládok maguk is a szosik részeit alkotják.

Ízig-vérig városi lények. Szervezettség és hatékonyság szempontjából Ynev hasonló társaságai közül talán csak a Kobrák és a Szürkecsuklyások mérhetőek hozzájuk, noha ez utóbbi szervezetek



létszám tekintetében jóval fölöttük állnak. Bár hivatalosan természetesen nem léteznek, ojagainjaik gyakran igen magas rangú Házak megbecsült tagjai, vezetői. Kilétük teljes titok, alvezéreiken, a kogainokon keresztül irányítják a klánokat.

A tatakóra (legalábbis az „átlagos" tatakóra – a szosiknak harcos, varázshasználó, pap, sőt olykor harcművésznek minősíthető tagjaik is vannak), a M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Karakteralkotás

Erő	3k6 (2x)
Állóképesség	3k6 (2x)
Gyorsaság	2k10+8 + kf
Ügyesség	k6+12 + kf
Egészség	3k6 (2x)
Szépség	2k6+6
Intelligencia	210+8
Akaraterő	3k6 (2x)
Asztrál	3k6 (2x)
Érzékelés	k6+12

A tatakó különleges felkészítésben részesülhet Ügyesség és/vagy Gyorsaság terén.

KÉ – 10; TÉ – 14; VÉ – 68; CÉ – 0		HMszint	– 7(1)
Fp-alap	– 6	Fp/szint	– k6+3
Ép-alap	– 4		
Kp-alap	nincsen	Kp/szint	– 8
Tp/1Kp	– 10		
Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp		– 20	
Max. Elsődleges Képzettségek száma		– 19	
Max. Képzettségek száma		– 50	

Elsődleges képzettségek

A tatakót első Tapasztalati Szinten tizenöt elsődleges képzettség illeti meg. Ezek közül tizenegyet automatikusan megkap, az alább feltüntetett képzettségi fokon:

Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverdobás	2. fok
Helyismeret (az adott szosi felségterülete)	3. fok
Lélektan	2. fok
Jelbeszéd	3. fok
Rejtőzködés	25%
Lopódzás	20%
Piszkos Csel	2. fok
Egyensúlyérzék	40 %
Esés	20 %
Ugrás	15%

Ami a további elsődleges képzettségeket illeti, a tatakó még négyet választhat az alábbi listákról, mindegyikről kettőt-kettőt.





Okane ga daszeba, kucsi mo dasz'! – „Ha én adom a pénzt, én adom a szájat is hozzá!"

1. lista

Fegyvertelen Harc	2. fok
Belharc	2. fok
Kétkezes Harc	1. fok
Kocsmai Verekedés	3. fok
Orvtámadás	1. fok
Méregkezelés	1. fok
Hamisjáték	2. fok
Hazárdjáték	2. fok
Dorbézolás	2. fok

2. lista

Álcázás	2. fok
Álöltözet	2. fok
Csapdakeresés	25%
Mászás	30%
Rejtekhelykutatás	25%
Zsebmetszés	20%
Zárnyitás	20%
Értékbecslés	2. fok
Szájról Olvasás	2. fok
Tetoválásismeret	2. fok

Másodlagos képzettségek

Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Vallás	2. fok

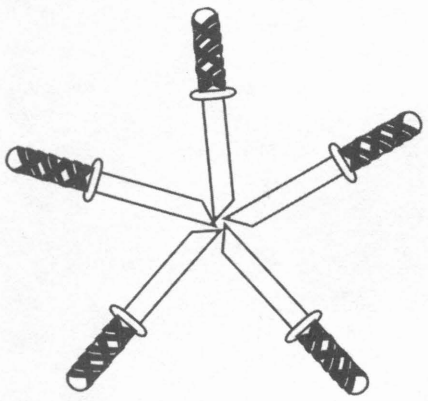
Végezetül pedig a tatakó megkapja a fenti másodlagos képzettségeket, valamint még kettőt választhat az alábbiak közül:

Szexuális Kultúra	2. fok
Piktogrammok írása/olvasása (enoszukei)	2. fok
Pénzügyek	2. fok
Számtan	2. fok
Legendaismeret (niarei-enoszukei kultúrkör)	2. fok
Daimai	2. fok



Tatakó-szosik:	Kamon:	Patrónus Klánok:
A Kés Éle	stilizált késhegy, körlapon	Zoreda
Álmos Istenek	egy tonagi	?
Árnyékfiak	fekete lángú gyertya	–
Három Szirom	három fehér virágszirom	Szuva
Hegyi Ösvény	havas hegycsúcs	Tai
Indigó Páva	zöldeskék pávaszem	–
Kíméletes Szépség Gyermekei	bonyolult mályvaszín virágminta	Eijori
Sárkánylélek	körbetekeredő sárkány	Kaoraku egy hegyi rendje
Sóhajtó Árnyak ✝ (kihalt)	stilizált kígyófej	–
Zöld Hullám Vándorai	vörösbarna rák	?

...és még sokan mások...



A tatakók különleges előnyei és hátrányai

- Fegyvertár: a tatakók – bár a könnyű, egykezes fegyvereket részesítik előnyben –, elvileg bármilyen fegyvert forgathatnak. Attól függően persze, hogy a Klánban milyen szerepet töltenek be: egy alacsonyrendű tolvaj vagy koldus számára bőségesen elég a kés ismerete; az orgazdák, összekötők többsége már a komolyabb fegyvernek számító rövidkardokat részesíti előnyben; míg a harcosok, kivégzőemberek, a mágiahasználók és kogainok testőrei sokszor tapodtat sem mozdulnak valamilyen hosszúkard-típus nélkül (és muszatasi legyen a talpán, aki példának okáért Sekidzen egyik félreeső, sötét sikátorában felelősségre vonja őket emiatt...). Általánosságban elmondható, hogy a szosik nem nagyon szívelik a *tömeges, komoly* csapatmozgásokkal járó harcokat, fegyveres összetűzéseket – sokkal inkább a távolról, gyorsan, feltűnés nélkül végrehajtott akciókat. Ennek megfelelően méregkeverőik igen nagy hatékonysággal ruházzák fel az általuk olyannyira kedvelt távolható harci eszközöket (niarei nyílpuskákat, rövidíjakat, fúvócsöveket, dobófegyvereket). Mesterei a fojtóhuroknak és más, könnyen elrejthető gyilkos szerszámoknak. Specialistáik sokszor a leghétköznapibb tárgyakkal is félelmetes „mutatványokra" képesek. Felettébb ritkán használt bőrvértjeiknél nehezebb páncélokat soha nem viselnek.





A TATAKÓK VÁLASZTHATÓ KÉPZETTSÉGEI – KIEGÉSZÍTŐ LISTA

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű Harci képzettségek	fennmaradók	Lefegyverzés Raígei Parancsnoklás	Stratégia Taktika
Szakértő harci képzettségek	Fegyverdobás Kétkezes Harc Kézváltás Harc Bizonytalan Alapon[18]	Iadzsai Mesterlövészet Földharc	fennmaradók
Titkos harci képzettségek	–	Vakharc	fennmaradók
Általános szociális képzettségek	Lélektan Helyismeret[19] Dorbézolás	fennmaradók	–
Nemesi képzettségek	–	Heraldika	fennmaradók
Polgári képzettségek	Értékbecslés	fennmaradók	–
Pór képzettségek	–	–	mind
Művészi képzettségek	Tetoválás	fennmaradók	Kertművészet
Alvilági álcázó képzettségek	mind	–	–
Alvilági kommunikációs képzettségek	fennmaradók	Hangutánzás Hasbeszéd	–
Alvilági pénzszerző képzettségek	mind	–	–
Alvilági harci képzettségek	mind	–	–
Alvilági behatoló képzettségek	mind	–	–
Alvilági ellenálló képzettségek	–	mind	–
Vadonjáró képzettségek	–	Veszélyérzék Idomítás Csomózás	fennmaradók
Atlétikai képzettségek	mind	–	–
Közkeletű elméleti képzettségek	–	Piktogrammok írása/olvasása Legendaismeret	fennmaradók
Szakértő elméleti képzettségek	Méregkeverés Jog Mechanika	Számtan Kriptográfia Alkímia Anatómia Vallás Iharacu	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	–	–	mind
Titkos szervezeti hagyományok	–	Mágiaismeret Auraleplezés	fennmaradók

[18] *Kizárólag városi terepre – a képzettség számukra egyébként Tiltottnak minősül.*

[19] *Az Általános szociális képzettségek közül a* KULTÚRA, *az* ÉLŐ NYELV *és a* HELYISMERET *kizárólag enoszukei viszonylatban választható – e szabály alól kivétel csak az erioni Új Családok mögött álló Zöld Hullám Vándorai szosi néhány tagja esetében tehető.*

Sinobi

Nem vagyok gyilkos.
Kéz, szív és szándék az, de
nem az a fegyver.

A szó jelentése „lopakodó". Mint a Birodalomban majdnem mindennek, e hivatásnak is niarei gyökerei vannak: a száműzött Enogai Watan herceg csatlósai és katonái között volt egy kis csoport – egyébként a testőrségét is ők adták –, akik sokoldalúságukról, félelmetes képességeikről, fanatikus hűségükről és legfőképp névtelenségükről voltak híresek. A Megtelepedés után néhány évtizeddel belőlük és a tennó legjobb tanítványaiból alakult a Kivizsgáló Hivatal, azaz a félelmetes hírű Dandzsódai. Persze az idő nagyhatalmú úr, és őket is szétszórta valamelyest. A tennóhoz közel álló amatuk is látták e speciálisan képzett harcosok rendkívüli előnyeit, ezért néhányan életkegyként oktatókat kértek Tőle saját elit egységeik képzéséhez, amit a Magasságos legalább két alkalommal meg is adott (lásd: a Nukite Klán Némái). Ekkor ezeket a harcosokat még nem sinobiknak hívták – e szóval csak később, több száz év múltán kezdték nevezni őket, miután tevékenységi területük, módszereik, eszközeik és legfőképpen céljaik alaposan megváltoztak.

Manapság a sinobik főbb tevékenységi területeinek a következők tekinthetők: bérgyilkosság, kémkedés, szabotázs, ritkábban testőrködés. Rettegett és gyűlölt harcosok; „becsület nélküliek" (gyakorlatilag rakimineknek minősülnek). Ez utóbbi állítás valójában nem helytálló: ők saját becsületkódex szerint élnek, ami legalább olyan szigorú és következetes, mint a nappali világ gyermekeié. Igaz, csak saját klánjukon belül tartják érvényesnek.

Az idők során a sinobik teljesen függetlenedtek uraiktól – vagy Családjaikkal együtt kiirtották őket, vagy hűségesküjüket felmondva megközelíthetetlen erdőkbe, hegyekbe húzódtak, ahol saját klán-falvaikban élnek[20].

A külvilág viszonylatában erkölcseik nem kétesek vagy romlottak: egyszerűen nincsenek. Megfelelő fizetség ellenében bármit elvállalnak, ha az nem ütközik a klán érdekeivel. Az elvállalt feladatokat pedig irtózatos precizitással, kitartással és könyörtelenséggel végzik el. Elfogadott megbízást soha nem adnak vissza, és soha nem adnak fel: teljesítik, kerüljön akár az egész klán életébe – ez megbízóik szemében egyetlen erényük. Ha egyikük elhullik, azonnal helyébe lép a másik. Így az a főúr, aki valamiképpen túlél egy sinobik által szervezett merényletet, biztos lehet benne, hogy hamarosan jön a következő. Egy ilyen amatu nyugodtan sétáló hullának tekintheti magát – hacsak nem talál egy másik sinobi-klánt, ami megvédelmezi.

A fentiekből következik, hogy ha bárhol, bárkiről kiderül, hogy legalábbis valami köze van a „lopakodókhoz", akkor azt azon szent pillanatban levágják a környéken tartózkodók, tekintet nélkül arra, hogy kinek vagy minek az oldalán áll. E szabály alól egyetlen kivétel van: az illetőt néha kivégzés helyett halálra kínozzák.

Míg a muszatasik és egyéb fegyverforgatók csak gyűlölik, megvetik, és üldözik őket, addig az egyszerű nép egyenesen démoni ravaszsággal és átkos csodatévő, rontó képességekkel felruházott lényeknek tartja a „lopakodókat". Rémhírek terjengenek arról, hogy miként képesek a sinobik víz alatt lélegezni, hogyan tudnak láthatatlan árnyékká válni, hogyan képesek tükörsima, százrís falakon pillanatok alatt feljutni, hogyan tudnak mágikus erejükkel eltűnni egy iszonytató robbanásban, hogy aztán teljesen máshol – esetleg kjakuk százaival odébb – tűnjenek fel. A legendák szerint képesek repülni, képesek napokon át sebesülten rejtőzni ennivaló és ital híján, és rontó tekintetükkel megigézni a köznapi halandókat, akik aztán az ő kényük-kedvük szerint cselekszenek. Meg kell vallani, hogy bár a sinobik valóban hihetetlen dolgokra képesek, sok esetben maguk terjesztik ezeket a híreket, hogy azok az őket körülvevő homályt és zűrzavart növelve segítsék feladataik végrehajtását.

Valójában a sinobik szívós, embertelen munkával fejlesztik ki képességeiket – és nem, vagy csak igen ritkán jutnak hozzá sötét erőkkel kötött alkuk révén. Erődített, alagutakkal, csapdákkal behálózott falvaik többnyire még alapos vizsgálódás után is csak közönsé-

[20] *Játéktechnikailag: ma egyetlen elkötelezett sinobi-klán létezik a Birodalomban, mégpedig a Dandzsódai kötelékében.*



ges parasztok közönséges lakhelyeinek tűnnek – ám itt a legutolsó kisgyerek, fogatlan öregember, várandós anya is tökéletes gyilkológépezetté változik, ha úgy hozza a szükség. A faluba betérő gyanútlanokra biztos halál vár, ha a megfelelő helyeken való ácsorgással, titkos kézjelek és egyéb kódok alkalmazásával nem bizonyítják jogosultságukat. Valószínűleg közvetlenül amellett a gyakorlóterep mellett fogják elföldelni őket, ahol a gyerekek nap nap után tanulják klánjuk mesterségét: ugranak, másznak, lopakodnak, küzdenek virradattól alkonyatig.

A sinobik valóban képesek szélsőséges körülmények között, sebesülten is életben maradni, de csupán azért, mert alaposan és figyelmesen tanulmányozták a külvilágot, természetet és saját testüket. Közeli viszonyban vannak a fájdalommal és uralják azt. Ismerik a füvek-fák titkait, hatásait, így gyógyítani, mérgezni és magukat eltartani egyaránt képesek a segítségükkel. Ravasz módon kifundált, „többfunkciós" felszerelési tárgyaik – a speciális mászóhorgoktól kezdve a botba rejtett kardokon át az egzotikus, csak általuk használt fegyverekig – sokféle helyzetben támogatják őket. Taktikai és stratégiai képzésük lehetővé teszi, hogy felismerjék az ellenfél gyenge pontjait vagy következő lépéseit. Gondosan megszervezett akcióik a visszavonulást biztosító csapdákkal, buktatókkal, az alkalmazott „becstelen" módszerekkel, fegyverekkel, mérgekkel és egyéb efféle eszközökkel általában sikerre vezetnek. Az északkeleti nagy amatuk testőrparancsnokai között az alábbi mondás járja: egy sinobi kizárólag három irányból támad – hátulról, alulról és felülről…

Gyakorolják magukat az úszásban, futásban és esésben. Egyedi küzdőstílusuk iszonyatos hatékonyságát szokatlan volta, és az egészen kicsi gyermekkortól kezdve nap mint nap végzett edzések adják: több száz rúgás, ütés, fojtás, csavarás, bonyolult technika végkimerülésig való ismétlése.



Emberismeretük, álcázóképességük kiváló – másképp jóformán egy percig sem maradhatnának életben. Feladataik során a társadalom szinte bármely osztályába tartozók alakját felvehetik, de legszívesebben mégis kereskedőnek, színésznek, zenésznek vagy vándorszerzetesnek (komuszasaó) álcázzák magukat. Kedvelt fogásuk, hogy a potenciális áldozatok környezetébe, udvartartásába jóelőre kegyencnő, kurtizán, apród (csigó) – azaz „szexuális szolgáltató" – képében épülnek be, majd a kedvező alkalom után a merényletet végrehajtva az előre biztosított útvonalon menekülnek[21].

Egyes nagy klánjaik saját varázstudókat képeztetnek ki és alkalmaznak: a mahó-zukaikat. Ennek folyományaként e klánok „végrehajtó egységei" sokszor valóban egységként, szinte egy közös személyiségbe olvadva dolgoznak (lásd még: transceps-meditáció).

Az eddigiekből sejthető, hogy a sinobikkal kapcsolatba lépni nem tartozik a legegyszerűbb dolgok közé. Az az amatu vagy egyéb gazdag illető, aki netán az olyannyira megvetett „lopakodókat" akarja felbérelni valamire, biztos lehet abban, hogy az események irányítása máris kicsúszott a kezeiből. (Igaz, ha

[21] *Az ilyen női sinobik neve noicsi, az eljárást magát pedig kosának hívják.*

végül megegyezés születik, a feladat úgyszólván teljesítettnek is vehető.) Először is keresnie kell egyet azok közül a rendkívül ritka emberek közül, akik tudják, hol érdemes néhány szót elsuttogni a homályba. Ha a feladat felkelti valaki figyelmét, a reménybeli megbízó hirtelen üzenetet kap: gyakran csupán egy hatalmas összeg és egy félreeső – vagy ellenkezőleg, egy nagyon is zsúfolt – hely megjelölését. Ekkor a megnevezett összegű gjókkal teli zsákocskát a mondott helyre juttatva a megbízónak már csak várakoznia kell: ha a pénz még napok múlva is ott van, az azt jelenti, hogy a klán a megbízást nem fogadta el. Ám ha eltűnt, az illető kezdhet örülni.

Közönséges halandó a sinobikat igazi alakjukban soha nem látja, illetve esetleg életében egyszer... Akkor is csak a közharcosokkal, az enninekkel találkozik, olykor-olykor – rendkívül jelentős személyek esetében – maga az osztagparancsnok, a sugennin végez vele. De a klánok főnökeinek, a sóninoknak a kilétét híresztelések szerint még maguk a „lopakodók" sem ismerik.

Játéktechnikailag: a sinobi-kasztú karakter adottságai rendkívül jók, de a vele való játék nagy fegyelmezettséget és alaposan kidolgozott előéletet kíván. Klánjából elmenekült vagy kitagadott sinobi nem sokáig létezik: csak klánbéli lehet, vagy halott. Még ha a világ végére, a Déli Jégmezők vidékére szökik is, a klán meg fogja találni, és végez vele. Ezért a sinobit játszó játékos előtt két út áll: vagy mindenkor szigorúan a klán parancsai szerint eljáró „lopakodót" alakít, vagy tisztában van vele, hogy karaktere előbb-utóbb biztosan meghal[22].

(Karakteralkotási „mankó": egy sinobi jelleme minden esetben Rend, Halál.)

A sinobira (legalábbis az „átlagos" sinobira – a klánoknak természetesen varázshasználó és pap tagjaik is vannak) a M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Karakteralkotás

Erő	2k6+6
Állóképesség	k10+8 + kf
Gyorsaság	k10+8 + kf
Ügyesség	k6+12 + kf
Egészség	2k10+8
Szépség	3k6 (2x)
Intelligencia	3k6 (2x)
Akaraterő	k10+8
Asztrál	2k6+6
Érzékelés	k6+12

A sinobi különleges felkészítésben részesülhet Állóképesség és/vagy Gyorsaság és/vagy Ügyesség terén.

KÉ – 10; TÉ – 18; VÉ – 73; CÉ – 0		HMszint	– 10(3)
Ép alap	– 7	Ép/szint	– k6+6
Ép alap	– 6		
Kp alap	nincsen	Kp/szint	– 4
Tp/1Kp	35		

Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp	– 10
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 16
Max. Képzettségek száma	– 40

[22] *A KM rendszeres időközönként – de legalább Enoszuke idejében mérve félhavonta – köteles a kitagadott, klánjának nem engedelmeskedő karakter elpusztítására törni k3 eggyel magasabb szintű sinobi segítségével!*





KANE O KEIZAI SURU – „Mindig akad másik part"

Elsődleges képzettségek

A sinobit első Tapasztalati Szinten tizennégy elsődleges képzettség illeti meg. Ezek közül tizenkettőt automatikusan megkap az alább feltüntetett képzettségi fokon.

Fegyverhasználat (sinobi-tó)	3. fok
Fegyverhasználat (tetszőleges kézifegyver)	2. fok
U-dzsai	2. fok
Helyismeret (az adott klán felségterülete)	4. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Egyensúlyérzék	40 %
Esés	25 %
Mászás	35 %
Ugrás	20 %
Álöltözet	2. fok
Lopódzás	15 %
Rejtőzés	20 %

Ami a további elsődleges képzettségeket illeti, a sinobi még kettőt választhat az alábbiak közül:

Fegyverhasználat (tetszőleges kézifegyver)	2. fok
Fegyverhasználat (tetszőleges célzófegyver)	2. fok
Fegyverdobás	2. fok
Helyismeret (tetszőleges)	2. fok
Lélektan	2. fok
Veszélyérzék	10 %
Álcázás	2. fok
Szájról Olvasás	2. fok
Piszkos Csel	2. fok
Orvtámadás (a választott kézifegyverrel)	2. fok
Lesvetés	2. fok
Méregkezelés (tetszőleges méregtípus)	2. fok
Csapdakeresés	10 %
Rejtekhelykutatás	15 %
Anatómia (humán)	2. fok

Másodlagos képzettségek

Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Vallás	2. fok

A sinobi első Tapasztalati Szinten megkapja a fenti másodlagos képzettségeket; mellékük még hármat választhat az alábbiak közül:

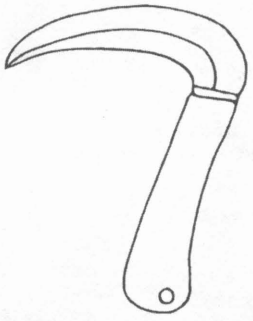
Iparűzés	2. fok
Földművelés	2. fok
Állattartás	2. fok
Halászat	2. fok
Heraldika	2. fok
Legendaismeret (niarei-enoszukei kultúrkör)	2. fok
Szexuális Kultúra	2. fok

Vallatás	2. fok
Orvoslás	2. fok
Iharacu	2. fok
Zene	2. fok

A sinobik különleges előnyei és hátrányai

- Fegyvertár: a sinobi kasztú karakter bármilyen fegyvert forgathat – e tekintetben csupán az számít, hogy feladata mit kíván tőle. Ugyanolyan nyugodtan tűzi övébe a muszatasik kettős kardkészletét, mint ahogy markába fogja a vándorpapok jellegzetes csákányát, a jamamusák jahitáját, vagy az egyszerű mesteremberek botját. Az esetek többségében mindazonáltal a sinobi semmilyen fegyvert nem visel, mivel szó szerint bármit megtanul fegyverként felhasználni. Vagy legalábbis úgy látszik, hiszen előszeretettel alkalmaz rejtett alkalmatosságokat, egzotikus módszereket és tárgyakat harci célokra. Éles bevetésre többnyire jellegzetes kardját, a sinobi-tót viszi magával, ami a taitónál egyszerűbb kiképzésű, rövidebb, teljesen egyenes pengével bíró kard. Természetesen mindig álcázza: vándorbotba, mankóba, esetleg vízhordó rúdba rejti – a lehetőségek száma szinte végtelen. Egy sinobinál általában mindig van kéznél legalább néhány pukkanó, robbanó, figyelemelterelő füstlabdacs, pár mérgezett pengéjű dobónyíl és csillag (suikanok), fojtóhurok, apró fúvócső (fusaa), több tőr, acélsulyom, számtalan apró-cseprő kellék, melyekből varázslatos gyorsasággal képes meglepő erejű harci szerszámokat összeállítani. A lopakodók ezeken felül néhány különleges fegyver mestereiként is félelmetes hírnévre tettek szert: mint például az arugama (láncos sarló), sógi-na (gyűrűs, horgas kés) vagy az anasakó és asakó, melyek voltaképpen szöges, karmos kéz– és lábravalók, s melyek a mászásban is segítik őket. Páncélt nagyon ritkán, kizárólag testőri feladatok ellátásakor, illetve – ami gyakoribb – álcázás végett viselnek.

- Minden második Tapasztalati Szinten a sinobi karakter sebzése 1-gyel nő. Lőfegyverekből származó lövedékek CÉ-jével a saját VÉ-jét állíthatja szembe, ha a lövésre számít, és a kitérésre koncentrál. Ismeretlen fegyver használatakor a fejvadászok módosítói sújtják:
KÉ: –5, TÉ: –5, VÉ: –10, CÉ: –15.



- A sinobi-klánok legtitkosabb, féltve őrzött ősi hagyományai közé tartozik néhány olyan harci technika ismerete is, melyek az elme misztikus erejének – a pszi-erőnek – a használatára épülnek. E tudást a „lopakodók" elődei még a Nyugati Császárságból hozták magukkal, ám sajnos az azóta eltelt ezredévek során az eredeti diszciplínák legtöbbje elveszett vagy feledésbe merült. Ezért manapság még a leghagyományőrzőbb sinobi-klán legképzettebb mestere is csupán ötöt képes alkalmazni közülük: a Jelentéktelenség, a Testsúlyváltoztatás, a Tetszhalál, az Érzékelhetetlenség és a Zavarás diszciplínákat. Mindegyik a slan-pszi 4. fokú ismeretét követeli meg, de ez csupán a csalóka látszat: attól függetlenül, hogy igen kemény munkával elsajátítják a fent említett diszciplínák használatához szükséges alapokat, a sinobik nem a Slan Ut harcművészei. A Pszi 4. fok fölvételekor a karakter csupán a Jelentéktelenség diszciplínát kapja meg automatikusan a klánja által ismertek közül. További diszciplínákat csak akkor tanulhat, ha mesterei érdemesnek tartják rá, és még ilyenkor is Kp-vel kell fizetnie értük. Minden diszciplínának annyi Kp az ára, amennyibe egy körig tartó, alaperősítésen való alkalmazása kerül.





A SINOBIK VÁLASZTHATÓ KÉPZETTSÉGEI – KIEGÉSZÍTŐ LISTA

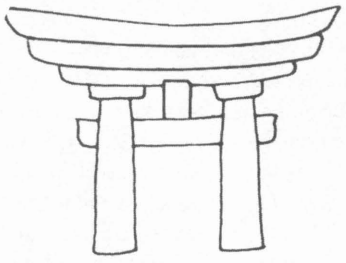
	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	fennmaradók	Parancsnoklás Birkózás	Stratégia Fegyvertelen Harc
Szakértő harci képzettségek	fennmaradók	Nehézvértviselet	Ostromgép Kezelése Lovas Íjászat Harci Láz Kídzsai Kardvívó-stílus Úszás Páncélban
Titkos harci képzettségek	fennmaradók	Pusztítás Körkörös Harc Bénító Ütés	Mestervágás Kínokozás Dzsjóhadzsai[23]
Általános szociális képzettségek	Kultúra Helyismeret[24] Lélektan	fennmaradók	Dorbézolás Ékesszólás
Nemesi képzettségek	–	Heraldika Lovaglás Udvari Etikett	fennmaradók
Polgári képzettségek	–	Iparűzés	fennmaradók
Pórí képzettségek	Teherbírás	fennmaradók	–
Művészi képzettségek	–	fennmaradók	Kalligráfia Szobrászat Festészet/Rajz
Alvilági álcázó képzettségek	mind	–	–
Alvilági kommunikációs képzettségek	fennmaradók	Hasbeszéd	–
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	Okirathamisítás Hazárdjáték	fennmaradók
Alvilági harci képzettségek	fennmaradók	–	Kocsmai Verekedés
Alvilági behatoló képzettségek	mind	–	–
Alvilági ellenálló képzettségek	Kíntűrés Méregtűrés	–	–
Vadonjáró képzettségek	fennmaradók	Állatismeret Idomítás Halászat Vadászat	–
Atlétikai képzettségek	mind	–	–
Közkeletű elméleti képzettségek	–	fennmaradók	Ásványtan Jövendőmondás
Szakértő elméleti képzettségek	Anatómia Méregkeverés Pszi	Jog Vallás Orvoslás Iharacu	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	–	–	mind
Titkos szervezeti hagyományok	Auraleplezés Szaimindzsai	Mágiaismeret	fennmaradók

[23] *Ez a képzettség – mivel összeegyeztethetetlen sajátos fegyvertelen harci stílusukkal, az* u-dzsai*val – abszolút mértékben tiltott a* sinobi *karakterek számára, azaz semmilyen körülmények között nem vehető fel.*

[24] *Az Általános szociális képzettségek közül a* Kultúra *és a* Helyismeret *kizárólag enoszukei viszonylatban választható.*

A RJÚSZÚK ÚTJA

Természetesen a Császárság lakói is tisztában vannak azzal, hogy születésüket, halálukat, valamint létük minden egyes percét befolyásolják – vagy egyenesen meghatározzák – a fölöttük álló égi erők, hatalmasságok. Épeszű értelmes lény, éljen bár a világ bármelyik eldugott sarkában, ilyesmiben soha nem kételkedhet. Hasonlóképp a Xhosan-szoroson átkelő Száműzöttek sem feledkeztek meg igazi, létező, mindenütt jelenvaló isteneik tiszteletéről csupán azért, mert szülőföldjüket elhagyni kényszerültek. Persze az évszázadok során a mennyei hatalmasságok képe megváltozott, olykor-olykor bizony módosult – legalábbis követőik képzeletében. (Merthogy az istenek valódi képéről – ha egyáltalán van nekik – senkinek nem lehet még csak közelítően pontos fogalma sem...)



Ráadásként a Sárga Császárságból hozott égi entitások tisztelete az idők folyamán elkeveredett, majd pedig végképp összeolvadt az itt talált rianaate törzsek – az ezók – hitvallásával, mely szerint a világot körülöttünk ezer és ezer kisebb-nagyobb hatalommal bíró Erő lakja és hatja át. Az élőlények mindegyikének (állatoknak, növényeknek), a földrajzi helyeknek, a tárgyaknak, az óceánnak, a szikláknak, a természeti jelenségeknek, a víznek, viharnak, tűznek, a napnak, holdaknak, a földnek, a rizsnek, a kalligráfiának, munkának, nevetésnek.... – azaz szinte mindennek, még a hétköznapi élet egyszerű folyamatainak, történéseinek is külön szellemei, felvigyázói, rjúszúi vannak, amelyekkel érdemes megfelelő viszonyban lenni, ha az ember boldogulni akar a mindennapokban. Ezért – bizonyos értelemben – helyes megközelítésnek foghatjuk fel Enraien-An Tagren báró, Császári Követ egyetlen Shulurba visszajutott üzenetének idevonatkozó részletét:

„...Számolatlan értéktelen bálványt, hekkát, jahorrt, démont tisztelnek – és erre még szerfelett büszkék is! Több ízben saját szájukból hallottam úgy emlegetni birodalmukat, mint a 'Tízezer Isten Országát'..."

Az egyes rjúszúk hatalma persze nagyon eltérő, és a legtöbb esetben pusztán az általa uralt élőlényre, dologra terjed ki. Míg az erdőségekben kóborló egyes tigrisek rjúszúja úgyszólván megfeleltethető az adott állat lelkének, és tisztelete kimerül abban, hogy némelyik különösen hagyományőrző vadász röpke engesztelő fohászt mond az elejtett állat teteme felett, addig a nagy Tigrisrjúszúnak, azaz az összes tigrisek urának, vagy mondjuk a Siracuju hegy tigrisei rjúszújának az ereje már iszonytató: ha valakire „rávetik szemüket", az további életében akár elátkozott prédajelöltnek is tekintheti magát, függetlenül attól, hogy hány testőr és varázstudó védi.

A panteon csúcsán kétségkívül az Égi Nevek állnak: az a hat – illetve hét – isten, akinek a tiszteletét még a Mennyei Birodalomból hozták magukkal az áttelepülők.

No meg a Beérkezett.

A hét Névből öt viszonylag közelebbi „rokonságban" áll egymással; együttesen uralva a világ, a lét és a nemlét szinte minden aspektusát:

Első közöttük Kurodai, a háború, harc és a halál ifjú istene, Aki A Delelő Nap Balján Áll. Arcát ezüstkék tetoválás díszíti, olvadt ércként ragyogó szemeinek pillantását halandó ember el nem viselheti. Ruhája makulátlan, az Égbolt azúr szövete. Mosolya napfény, a színtiszta öröm. Izmos karja hegyeket hasít. Ő a Becsület Ura, az eskük bírája; hozzá imádkoznak hagyományosan a harcosok az ütközetek előtt, őt hívja a szenvedő, az ő kegye kíséri a méltó módon elhunytakat. Őt köszöntik a hadtudományi művek, ő a dzsijáték feltalálója, a fegyverkovácsok patrónusa. Szépvonalú ujjainak érintése bársonyos, hűvös megnyugvást hoz.





Ám jaj annak, aki vad alakjában találkozik vele: hiszen ő a Fejek Aratója, a Vércsatakos is. E formájában kibontott hajjal, ruhátlanul, őrjöngve tombol, aranyfüst bőrét százak kiontott vére festi feketére; döghústól degeszre zabált hasú kutyák, elviselhetetlen fájdalom, sötét gyász, eltört pengék alakjában nyilvánul meg. A Nyugati Császárságban Kuo Tai néven tisztelik.

A második Ana-Amusi, a Könyörületes Szűz; az élet, a gyógyítás lényegének alkonyszürke ruhás letéteményese. Ő a szülő nők oltalmazója, gyengék pártfogója, minden esendő védelmezője. Halk léptei nyomán enyhül a kín, beforrnak a sebek. Himnuszai altatódalok, öröme a gyermekek nevetése. Hangja a csend, szégyenlős orcájának pírja a cseresznyevirágok rózsaszínje.

De ő a Jázminbimbó Asszonya is, a mérgek úrnője, a szemérmetlenül kacagó; hószín karjainak ölelése mézédes béklyó, ravaszságban senki nem mérkőzhet vele. Titkos tudás, rontó szerek, bájitalok, őrjítő áfiumok ismerője, éjközépi orgiák szégyentelenül nyitott ruhájú vezetője, az Önkívület Táncosa. Bűvösszemű, díszes ruhájú, rókatermészetű. Ellenségei szájában ő a Szuka. Arcmásai a holdak. A Sárga Császárságban An Si–ként tisztelik.

A harmadik Sziansor, a Szeszély Hercege, a Felhőlovas – a sors, szerencse és véletlen ura. Egyesek szerint a leghatalmasabb Erő mind közül, mások figyelemre sem méltatják. Legalább annyian átkozzák, mint ahányan áldják a nevét. Akaratát senki sem ismeri – ő a Tökéletesen Megismerhetetlen. Olykor egy egyszerű fohász nyomán kincseket, hatalmat, jószerencsét ad, máskor kisebb birtokokkal is felérő adományok gazdáinak sem juttat semmit, s égi fogatán robogva mulat a halandók tettein. Papjai a legkülönösebb szerzetek tagjai az egész szigeten. A régi hazában Sian Seol a neve.

A természet úrnője a negyedik, Mare-a. Ő a Jáde Hölgy, vagy egyszerűen csak: az Úrnő. Hatalma végtelen, mint amilyen végtelen maga az élettel teli világ. A hegyvidékek keserédes, gyógyhatású moháinak szikrányi rjúszúi ugyanúgy őt szolgálják, mint a Nagy Óceán irtózatos Cáparjúszúja. Erdők, fák, füvek, minden teremtett és mozgó lény neki hódol és általa létezik; vad, mámoros, élettel teli nevetése kihallatszik a hegyi folyók vízeséseinek zajából, rettenetes-gyönyörű szemei úgy tükröződnek a nyári erdők zöldjében, mint ahogy összevont szemöldöke tűnik elő zivatarban hajló bambuszligetek íveiből. Haragja égzengés, villámroppanás, hangja viharnak feszülő fenyvesek fái között üvöltő szél. Fehér fogai a parti szikĺák, kibontott, dús haja meztelen keblét verdesi, ágyékkötője az Óceán habja – ő a Tajték Úrnője is. Övé a gyümölcsök hamvas, illatos bőre, övé az érett rizs kalászainak aranyfehére, de szintúgy övé az évszázados fák kérgének ősöreg ráncolata. Lábához törleszkedik Minden Tigrisek Ura, feje körül parányi ékszer-madarak csapongnak. A Nyugati Birodalomban egyik előképét Ma La E-ként tisztelik.

Az ötödik Név Úginé, aki a gazdagság, jólét, egészség adományozója. Más nevein Arany Bácsika, a Nevetés Osztogatója. Valóban az: idős, vidám bácsika, aki legnagyobb kedvét a javakban, a mulatozásban, az aranyak csengésében leli. No meg a dolgos kezekben, a szaporodó vagyonban, a teli hombárokban, az egészséges és zsivajgó gyermekekben. Oltárain és szobrain pocakosan üldögél; kedélyes mosolyra vagy harsogó nevetésre nyílt szájjal. A pufók csecsemők arcában ugyanúgy ott van, mint a pompázatos ruhákban, káprázatos felvonulásokon, a díszes ünnepeken. Templomai, oltárai talán a legelterjedtebbek az egész Császárságban; valahogy, valamikor mindenki imádkozik hozzá és áldoz neki. Patrónusuknak tekintik nemcsak a kereskedők, kézművesek, bankárok – mert ő a Számok Felügyelője –, de a nagybirtokosok, udvari bürokraták, sőt, egyes színészcsaládok is. Jelképe a három sün, mivel a niarei írásjelekkel lejegyzett „pan sai" („három sün", Enoszuke nyelvén ba zai) másik olvasata „jószerencse". A Császárság lakói így is kívánnak egymásnak jó sorsot, boldogulást: bazai! Niarében Kin Csin Ce a Bácsika neve.

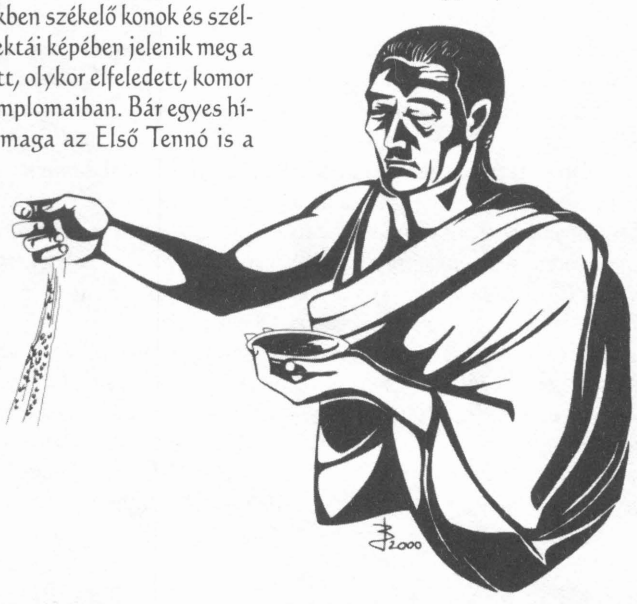
Kaoraku, a Sárkányisten hite legalább olyan jelentős a Birodalom életében, mint a korábban említett Ötöké. Ez a vallás az, amiről a kontinensen a legtöbb – jórészt téves – pletyka kering, mivel Kaoraku az egyedüli, akiről egyáltalán hallottak valamit a Sárga

Császárságon és Enoszukén kívüliek. Már a neve körül félreértések halmozódnak, mivel Niare lakói valójában többnyire Kao Lai Kung Lungnak, azaz Mennyei Sárkánykirálynak (illetve egy másik olvasat szerint a Kezdet és a Vég Hatalmas Atyjának) hívják. Furcsamód a kontinensre valahogy az enoszukei alak – Kaoraku – jutott el, és terjedt aztán szét az innen-onnan szedett értesülések nyomán, bolond szelek szárnyán. A Sárkány hitének eredetén kívül igazából nem sok köze van a korábban felsorolt égi hatalmasságokhoz – hacsak az nem, hogy hívei szerint az ő részei, különféle megjelenési formái, manifesztációi valamennyien.

„Hiszen Ő a Vég és Kezdet; élet, halál; teremt, elvesz; Ő a semmi és a minden...
Kono Va Tacu Desz'! – *Ő A SÁRKÁNY!*
Nem jó, nem rossz, nem csak képzet; Ő a Sors, és Ő a Végzet. Nem játszik dzsíjátszmát velünk, mindegy neki vesztünk, nyerünk...
Kono Va Tacu Desz'! – *Ő A SÁRKÁNY!*
Értelmét meg nem mérhetjük, célját, útját nem ismerjük, szándékát fel nem foghatjuk, szilánkjait tapasztaljuk...
Kono Va Tacu Desz'! – *Ő A SÁRKÁNY!*
Óceán Ő, az Ég Szíve, Taidzsukiin az Ő gerince. Most még alszik, de ha mozdul, föld morajlik, láva csordul...
Kono Va Tacu Desz'! – *Ő A SÁRKÁNY!*
Pillájának rebbenése daifu, tengernek rengése. Farka hogyha aprót moccan, szökőár tombol parthosszan...
Kono Va Tacu Desz'! – *Ő A SÁRKÁNY!*
Ő néz reád a porszemből, figyel a holdak fényéből. – Homloka a nap...
Kono Va Tacu Desz'! – *Ő A SÁRKÁNY!...”*

Kaoraku, mint a mindenség alaperőinek univerzális ura, szoros felügyeletet tart a mágia fölött is: ő annak forrása, megalkotója és egyben legfőbb használója. Ezek után érthető, hogy miért állnak hozzá különösen közel a természetfeletti lények: mágikus szörnyek, szellemek, varázsos kreatúrák. És persze mindenekelőtt ő a Sárkányok Fejedelme: hívei óva intenek mindenkit attól, hogy színről-színre találkozni akarjon valamelyik testbéli formájával, avagy netán szolgái közül a legkisebbel... Már puszta neve is hatalommal telített: papjai köznapi beszédben csak körülírva, célzások formájában utalnak Fenséges Személyére.

Enoszuke belső (keleti-déli) területein hite nem örvend túl nagy népszerűségnek. Főleg hegyekben székelő konok és szélsőséges szerzetesszektái képében jelenik meg a köznapi halandó előtt, olykor elfeledett, komor helyek magányos templomaiban. Bár egyes híresztelések szerint maga az Első Tennó is a Sárkány híve volt...







A következő Égi Név isten-voltát nagyon sokan tagadják, pusztán azonosnak tartván őt a Muszeigan rettentő démonfejedelmei egyikével. Kétségtelen, hogy kultusza a Ködös Part irányából terjedt szét az egész sziget területére; és az is tagadhatatlan, hogy furcsa, más égi hatalmasságoknál szorosabb viszony fűzi őt az idegen Síkok teremtményeihez. Másrészt már Niarében megemlékeznek bizonyos tekercsek a Hideg Mesterről, akinek „sziporkázó gyémántfénye obszidián árnyékot vet" (a szöveg második jelentésrétege nagyjából „kristálytiszta tanítás/tudás által létrehozott káosz/tudatlanság"-ként értelmezhető, míg a harmadik (etikai) jelentésréteg fordításában a legtöbb gondolkodó egymástól szögesen ellentétes nézeteket vall…)

Hívei fenti nevén túl mint a Kívülről Suttogó Hangra, Ködök Izzó Ostorára (Kinsze Sz'oona) vagy egyszerűen csak mint Megtartóra (Ran no Goru – „az Idők Teljességében Megtartó") hivatkoznak rá. Beavatottjainak hatalmat ad a démonok felett, és védelmet biztosít velük szemben. Nagytudású papjairól különös, borzongató hírek keringenek – ez, tanításának intoleranciája, és legfőképp az, hogy felkentjeinek serege mindenkor potenciális vetélytársak ezreit jelenti a hatalom gyakorlói számára, üldözötté tette vallását és híveit az egész Birodalomban. A szertartásokon gyakori emberáldozatokat a Dandzsódai által indexre tett Egyetlen Tanítás így kommentálja: „Mindennek megvan az ára."

Ettől függetlenül a Ködös Parton, ahova a tennó keze pusztán névleg ér el, és az abszolút káosz uralkodik, szinte csak a Megtartó vasfegyelmű vallási rendjei által kínnal, vérrel és mágiával összetartott kis tartományok alkalmasak az emberi életre.

Utolsóként, de korántsem utolsósorban feltétlenül meg kell említenünk a Beérkezett tanítását. Noha Ő nem volt soha a többi Égi Névvel egylényegű – élete egy részében legalábbis valóságos halandó lévén –, respektusa és tisztelete az övékével vetekszik, ha meg nem haladja azt. Legyenek bármely isten hívei, papok és egyszerű emberek egyaránt nyílt elismeréssel és csodálattal adóznak egyéniségének; még Kaoraku szerzetesei is szent embernek, nagy tanítónak tartják. (Kivételt talán egyedül a Megtartó elkötelezettjei jelentenek, de hát mi alól nem jelentenek ők kivételt?…) Tanítása még Niarében kezdett terjedni a nép között, s a szigetre is így, a Száműzöttek között lévő, nem túlzottan nagy számú követői révén került. De adjuk át inkább a szót hitelesebb forrásnak:

„…Lu-mi-na-ta-lanak mondta magát, s Megvilágosodottnak. Akik távolabbról vagy csupán mások elbeszéléseiből ismerték, gúnyolták ezért, felfuvalkodottnak és önelégültnek nevezvén Őt. Ám akik közelebbről látták, netán beszédét is hallották, kivétel nélkül mélyen elgondolkodtak, s szidalmazásától minden körülmények között tartózkodtak azontúl. Délről érkezett, a barbárok és a vad kétlábú állatok földjéről. Feltűnt a hegyek között, s a Yian-Yiel szerzetesei fejet hajtván engedték áthaladni Őt. Ahogy senki másnak annakelőtte, a Sárkány utat adott Neki…"

„…Karcsú termetét fehér ruha takarta; mezítlen lábbal, s minden javaknak híján lépett elő. Szemei égi fénnyel ragyogtak, miként az északi hegyek mélytüzű kövei, vagy miként csodálatosképp megdermedt vadméz kristályai. Csillagporszín haját hosszan kibontva borzolta a szél, bronzbőrét szabadon érte a nap. Más volt az arca, más volt a lépte, más volt a beszéde – nem volt Ő halandó semmiképp. S bár bölcsessége korokon át ívelt, az idő sem tudott győzedelmeskedni fölötte: szépsége démonokat igézett…"

„…Az örök Körforgás tanát tanította, s azt, hogy mindannyiónk számtalan alakban születik újra meg újra e földre, míg végül a tökéletességet elérve utoljára a semmibe lép. Tanította, hogy figyeljük ezért tetteink, s ne engedjünk a szenvedélyeknek teret nyernie rajt. Vallotta a világ nem-létező voltát, s hogy káprázat csupán az egész; ismerte létünk és önléte titkait, s maradéktalanul emlékezett minden korábbi hajnalra – Tai'an Tang volt Ő, Minden Életek Emlékezője. Tudta, hogy múlékony illúzió a világ, s az benne egyaránt öröm és szenvedés…"

*(részletek a **Paj Jün Fan Lu**ból)*

A Beérkezett hite – illetve talán szerencsésebb tanításnak mondani – a kezdeti nehézségek dacára viharos gyorsasággal terjedt el a Mennyei Birodalomban. A Megvilágosodott maga nem sokáig időzött a Sárga Császárság térségein, s távozása után a tan továbbvivőinek közössége két csoportra oszlott aszerint, hogy melyik értelmezést vallották a magukénak a létező kettő közül. Ugyanis míg egyesek úgy vélekedtek, hogy az egyedül létező Abszolútum álmodik önmagában, s mi mindannyian az ő álmainak részesei, szereplői, képzeletének játékai vagyunk, addig más gondolkodók azt tanították, hogy a valóságban nem létezik semmi, s ahogy káprázat és illúzió a világ, úgy káprázat és illúzió az abszolút lény is, aki minket álmodik. Az „igazság" kérdésében még senki nem tudott dönteni, s mindkét vélemény komoly érvekkel tud szolgálni a maga oldalának védelmében…

Enoszukén a századok folyamán mindkét tanítás elterjedt (az első híveit a vídzsa szekta, a másodikét a súnja iskola tömöríti). A Megvilágosodottat a Birodalomban fent említett nevei mellett Rumi-Nataraként, vagy Rumataraként is ismerik. A közvélekedés szerint hitének beavatottjai nagy tudású, makulátlan szent emberek – vagy egyszerűen csak ártalmatlan őrültek.

Kétségtelen azonban, hogy valamiféle misztikus erővel igenis rendelkeznek…

istenség	szférák
Kurodai	Lélek, Halál
Ana-Amusi	Lélek, Élet
Sziansor	Lélek, Természet
Mare-a	Természet, Élet, Lélek
Ógin	Élet, Lélek
Kaoraku	Lélek, Halál, Élet, Természet
Megtartó	Halál, Lélek
Beérkezett	Lélek, Élet

A korábbiakban felsoroltakon túl a Császárság lakói igen nagy becsben tartják az elhunyt ősök szellemeit is: minden házban megtalálhatók az adott család híres felmenőinek névtáblái, melyek előtt rendszeresen áldozati füstölőket gyújtanak, és kegyes imádságokat mormolva kérik segítségüket. Az évente fényes külsőségek között megtartott Lelkek Ünnepén pedig a családok apraja-nagyja elzarándokol a temetőbe vagy arra a helyre, ahol elei nyugszanak, és áldozati ajándékokkal kedveskedik a szellemeknek.

E szokás alapvetően niarei eredetű, de a riana-ate hitvilágban is igen jelentős szerepet játszott az ősök kultusza.

Enoszuke lakói egyébként sajátosan viszonyulnak országuk bonyolult és rendkívül sokrétű vallási világához: többnyire a lehető legnagyobb toleranciával. Egy enoszukei szemében teljesen természetesnek tűnik, hogy bár otthon füstölőt éget nagynevű ősei névtáblái előtt, rendszeres áldozatokat a környéken lévő Kurodai-templomba küld; üzleti ügyei bonyolításakor Óginhoz imádkozik, születendő gyermekéhez Ana-Amusi apácáit hívja, Kaoraku komor papjai előtt a földig hajol, és alamizsnát nyújt a háza ajtajában némán megállva kolduló rumatara-szerzetesnek.

Kivételt a fentiek alól csak a Megtartó hívei jelentenek: ők fanatikus módon vallják Egy Urukat, senkit és semmit nem ismerve el rajta kívül. Nem adnak tiszteletet és áldozatot senki másnak – mint ahogy kegyelmet sem.

Végül nem hagyhatjuk említés nélkül a Muszeigan homályos, rettentő vidékének borzasztó szektáit, felekezeteit, démoni sötétségéből kinövő kaotikus gyülekezeteit sem, melyeket kivétel nélkül a félelem, irtózat, vagy az őrület szül. S bár ideig-óráig léteznek csupán – míg a tennó katonái, a militáns szerzetesrendek vagy legfőképpen valamelyik másik démoni hatalmasság hívei ki nem irtják őket az utolsó szál „emberig" – létükkel és tetteikkel csak bajt, nyomorúságot és pusztulást hoznak ez úgyis végsőkig gyötört világra…





Ivakó no atama mo sindzsin kara –„A hit még egy halfejet is imádatra méltóvá tehet"

Rjúszúk

Mint már korábban említettük az Ég Alatti Birodalom lakói mindközönségesen úgy tartják, hogy az életüket, sorsukat meghatározó, a világot át– meg átszövő különféle kisebb-nagyobb Erők – a rjúszúk – közül az istenek csupán a leghatalmasabbak. Hitük szerint szinte mindennek, még akár az érzelmeknek, elvont fogalmaknak, vagy egészen mindennapos történéseknek is külön rjúszúi vannak, melyek az értő tekintet előtt megnyilvánulhatnak, és az igazán figyelmes fül képes meghallani őket.

Ezzel szemben a kiművelt elmék, akik esetleg az Erők tanulmányozásával töltötték el egész életüket, már tudják, hogy a dolog közel sem ilyen egyszerű... Következzék hát néhány megállapítás azok közül, melyekre a misztikumot és az Erők Útját kutatók ezredévek alatt jutottak, s melyek támpontokként szolgálva segítségünkre lehetnek a továbbiakban:

Először is, az általános hiedelemmel ellentétben nem mindennek lehetnek rjúszúi – vagy legalábbis nem akármilyen értelemben. Ilyen Erőkkel csak a Külső és Belső Síkok, valamint az Elsődleges Anyagi Sík élő teremtményei rendelkezhetnek. Ez azt jelenti, hogy lehet például egy őz, lehet a Kakuin egy bizonyos déli völgyében élő őzek, sőt lehet akár az egész Kakuin-hegység őzeinek rjúszújáról beszélni; lehet az Asztrálsíkon élő bizonyos entitások, például egy nevetés-szellem vagy irigység-démon stb. rjúszúiról szólni; lehet a különféle isteni és démoni Síkok rjúszúit – avagy más megfogalmazásban magukat az isteneket, angyalokat, démonokat – említeni; lehet az Elemi Síkok rjúszúit tanulmányozni (melyek a kontinensen tűzurakként, vízelementálokként stb. ismertek); vagy lehetséges akár az egyes ember rjúszújáról beszélni, ami maga a lélek. De nem lehet kapcsolatba lépni például egy darab kő vagy egy frissen hányt, átszitált földkupac rjúszújával, mivel olyan nem létezik.

A fenti értelemben viszont igenis beszélhetünk a Taidzsukiin egyik hegye, vagy akár az egész Taidzsukiin–hegységrendszer rjúszújáról, mert ezek köztudomásúlag nyüzsögnek az élettől: buja növényzet takarja őket, sűrű erdeikben számlálatlan vad kóborol, él és hal a nap minden percében. Eme élőlények létszikráinak együttese pedig maga a hegy rjúszúja, illetve maga a mérhetetlen Ójamarjúszú, a Taidzsukiin Hatalmas Szelleme.

Ám ha várunk egy-két hónapot, már a korábban példaként hozott földkupac esetében is beszélhetünk saját, jól elkülöníthető Erőről – ugyanis ezidő alatt férgek, bogarak telepednek meg benne, oldalába egércsalád fészkeli magát, tetején kicsíráznak a szél által odahordott magvak; azaz elönti az élet. A földkupac rjúszúja persze igencsak korlátozott befolyási területtel bír – de ne tévesszen meg bennünket velünk született látásmódunk: ami a földkupacot kiásó paraszt számára említésre sem méltó Erő, az a kupac lakói számára maga az élet és a halál.

Külön ki kell itt térnünk a holtak szellemeire, lelkeire: ők – bármilyen furcsán is hangzik – ebben az értelemben „élő" entitásoknak minősülnek, hiszen utódaik, szeretteik nagyon sokszor ugyanolyan hálával, tisztelettel, kérésekkel és köszönetekkel fordulnak feléjük, mint tették azt akkor, mikor az elhunytak még viselték legutolsó megtestesülésük porhüvelyét. Ebből következően a holtak igazi elmúlása voltaképpen csak akkor következik be, mikor sarjadékaik végleg megfeledkeznek róluk vagy legutolsó leszármazottaik eltűnésével egyidőben kihalnak a rájuk emlékezők maradékai is.

Másodszor szólnunk kell a rjúszúk számáról. Hiszen egyes kétkedő elmék az eddig kifejtettekbe belegondolva megjegyezhetnék, hogy *„ezek szerint az Erők száma végtelen, ugyanis már egy picike pillangó létszikrája is elképzelhetetlen sokaságú rjúszú részét alkotja – magáét a pillangóét, az adott erdei tisztás fölött lebegő pillangókét, a kék színű lepkékét, az összes pillangóét Enoszukén, a Bogarak rjúszúáét, az Állatok Nagy Szelleméét, és így tovább, és így tovább... – lehetséges ez?"*

A válaszunk erre: igen is, és nem is. Elméletileg a rjúszúk száma valóban végtelen, de gyakorlatilag igen kevesen vannak közülük „felébredt állapotban". E homályos kijelentés rögtön érthetőbbé válik, amint kimondjuk a szellemvilágot illető másik fontos tételt: egy rjúszú annál inkább különálló, egyéniséggel bíró, „felébredt" entitás, minél többször fordultak már felé ilyen módon. Például a Sigane-hegy rjúszúja szigorú értelemben véve mint külön entitás még nem lé-

tezett, midőn a környéken lakó parasztok és erdőlakók először áldoztak neki – ám az évek és a könyörgések, fohászok, áldozatok százain keresztül lassan (mintegy kölcsönhatásként) „felébredt", és manapság már sajátságos, igencsak valós öntudattal bír a Sigane-hegy szelleme. Ennek megfelelően képzeletbeli skálánk egyik végére tehetjük azt a bizonyos kék pillangót, „akinek" apró létszikrájára valószínűleg soha senki nem gondolt, „aki" felé soha senki nem fordult mint még egy nagyobb rjúszú része felé sem; ezért teljes álomban, öntudatlanul éli le rövidke életét a világ térségein. Valahol középtájon következnek a különféle Elemi vagy Démoni Síkok közrendű lakói, akik már egyéni létezéssel bírnak ugyan, de semmi egyedi nincs bennük – egy közdémon nem különböztethető meg egy másik, ugyanabba a „fajba" tartozó testvérétől; azaz annyira még nem „ébredtek fel", hogy egyéniséggel rendelkezzenek. A skála másik végén pedig az istenek találhatók, hiszen őket végtelen korok óta minden percben imádják, a nap minden órájában értelmes lények (vagy más rjúszúk, ha jobban tetszik...) százai és ezrei fordulnak feléjük könyörgésekkel és áldozatokkal. Természetesen ide tartoznak az elfszabásúak is – hiszen minden kisgyermeket egyéniségként, különálló szellemi lényként kezel családja és környezete születése első percétől kezdve, és ő lassan öntudatra is ébred.

Harmadsorban a rjúszúk erejéről, képességeiről szólnánk néhány szót – mivel korántsem tartoznak mindahányan ugyanazokba a nagyságrendekbe: egy moha parányi életszikrája elhanyagolható erővel bír egy ősöreg tölgyéhez képest, noha a tölgy csak piciny alkotóeleme annak az erdőségnek, mely úgyszintén csupán része a Sigane-hegy szellemének. Másrészt mindez persze viszonylagos: hiszen a mégoly hatalmas Siganerjúszú lehetőségei is egészen más színben tűnhetnek fel egy a közeli városban lévő megerősített várában székelő amatu, mint egy viharos éjjelen magán a hegyen kóborló szerencsétlen szemében, aki valamely meggondolatlan tettével magára idézte az Erő haragját...

Játéktechnikailag: egy rjúszú Erejét az őt alkotó életesszenciák összessége adja, azaz megegyezik az alkotóelemek Ép-inek összegével, tehát egy erdő esetében például az ott élő növények, állatok, gombák és egyéb élőlények Ép-összege.

Személyes kapcsolatot létesíteni – a Pszi-használati részben megemlített módokon – csak olyan „öntudatra ébredt" rjúszúkkal lehetséges, melyek Ereje a kapcsolatot keresőével összemérhető. Ez humanoidok/elfszabásúak esetében nagyjából az egy Ép-től néhány ezer Ép-ig terjedő kategóriát jelenti; azaz gyakorlatilag az apróbb állatoktól (mint pl. egy nyúl) a nem túlzottan sok egyedből álló állatcsoportok (mint az Eegi-öböl cápáinak rjúszúja) vagy kisebb természeti helyek (mint pl. a Kentan-erdő) szellemeiig. A kategória két végén lévő – tehát az egészen apró állatok és hatalmasabb Erők – esetében a kapcsolatfelvétel már nagyon körülményes az igen eltérő nagyságrendek miatt. A kategórián kívül eső Erejű rjúszúkkal – például egy hangya szellemével, vagy a Kakuin-hegység rjúszújával – pedig egész egyszerűen lehetetlen az említett módokon érdemben kapcsolatba lépni.

Sinikucsi

Akár a szellő,
olyan érintése rég
halott anyámnak.



„A falvakban mindenütt sinikucsiknak, azazhogy „a halott szájá"-nak nevezett asszonyok élnek. Róluk azt tartják, képesek látni, netán megidézni a halottak szellemeit, olykor azok rajtuk keresztül meg is nyilvánulhatnak. Egyszer láttam is egy ilyet: fiatal leány volt, szinte még gyerek, ruhája-lába koszos, nyakában értéktelen ékességek – és, ami azt illeti, hatalomból sem igen jutott ki neki."

A nagytiszteletű Holoranis Darren atya művében mindössze pár sort szentelt az Ég Alatti halottlátó asszonyainak, és még azt is meglehetősen kétkedően. Pedig mindaz, amit leírt, az utolsó szóig – igaz.



Dzugamétól Kitanáig majd' minden faluban él egy sinikucsi. Kivétel nélkül asszonyok ők, akárcsak a Jázminbimbó Asszonyának papnői. Közvetítenek a szent és a mindennapi, az érzékelhető és a nem-érzékelhető, az élők és a holtak világa között. Viselkedésük, képességeik, feladataik sokban hasonlítanak; mégis, legalább két leszármazási vonaluk különíthető el.

Az északon élők inkább a niarei falvak bölcs asszonyaival (a vu csukkal) mutatnak hasonlóságot. Meditáció útján esnek transzba, és a lélekutazásnak még a gondolata is idegen tőlük. Ők érzik – látják, hallják – a halottakat. Az Elmúlt Világ, tanítják, állandóan jelen van az Ég Alattiban, rátelepedett arra, szinte öleli – ám a kettő mégsem egy. Érzik, de nem érintik a halottakat; hallják azokat, és szólnak helyettük, hogy mások is hallhassák azok szavait. Emellett ők a szerencsés és a balszerencsés dolgok legjobb ismerői is; legyen szó bár utazásról vagy esküvőről, illetve bármely más, nagy fontosságú ügyről, a falusiak mindenképp kikérik tanácsaikat.

Délen viszont még elevenen él a másik, a riana-ate örökség. A halottlátók eksztatikus úton, táncolva érik el a transzállapotot, ruhájukról csilingelő ékszerek, nyakukban gyöngyfüzérek lógnak, kezükben apró dobok, szájukban kántálásszerű énekek ismétlődő sorai. A halottak, mesélik, egy távoli földre költöznek – mely a hegyeken, vagy a nagy óceánon túl terül el, akárcsak a riana–ate hitvilág Hullámokon-Túli-Nagy-Szigete –, de időről-időre visszatérhetnek. Mi több: az élők is felkereshetik őket. Az ilyen szellemeknek, hogy beléphessenek az élők világába, testet kell adni; a leggyakrabban ez a sinikucsik saját teste. Képességeik olykor gyógyításra, szerelmi mágiára, elveszett tárgyak felkutatására is kiterjednek.

Ám szinte lehetetlen valamely ősi, tiszta hagyomány letéteményesére lelni. Éppúgy, ahogy ez a velük rokonítható samanisztikus-szerafista hagyományoknál lenni szokott, a leszármazási ágak, mint megannyi patakocska, elapadtak és felduzzadtak, szétváltak és egyesültek – ilyenformán éppúgy lehet egy-, mint számtalanféle sinikucsiról beszélni… noha tény, hogy az Ég Alatti legészakibb csücskét leszámítva, a riana-ate jellegzetességek jóval gyakoribbak.

Ezt a sokféleséget jól példázza az a számtalan mód, ahogy sinikucsivá válhat valaki; mindazonáltal az önkéntesség és a tudatos választás sosincs közöttük. Egyes lánygyermekek olykor már világra jövetelükkor kijelöltetnek, testi vagy lelki jegyeik alapján – így sokhelyütt a születéstől vak lánycsecsemőkből lesznek a halottlátók. Máskor a 12–13 éves (tehát a gyermekből éppen asszonnyá érő), alkalmasnak találtatott lányt fogadja örökbe a sinikucsi. Oktatása legalábbis évekig tart; de valójában feladatát csak elődje – tanítója és nevelőanyja – halála után láthatja el. Másutt a sinikucsi nem jelöli ki utódát, legalábbis életében nem; halála után azonban szelleme visszatér, és megjelenik a kiválasztott lány vagy asszony álmában, átadva neki tudását és feladatait. Megint másutt a sinikucsik leánygyermekeiből – legalábbis azokból, akiket egyszerre két férjük, az evilági és a rjúszú-férj nemzett – lesznek az utódok, hiszen ők már születésüknél fogva mindkét Világ „lakói".



Mai és Kesza falvaiban a sinikucsik beavatása hosszadalmas, a hirtelenséget és látványos elemeket nélkülöző folyamat; mondhatjuk, sokéves tanításuk beavatás is egyben. A halottak szellemeit éber tudatállapotban vagy meditatív transzban, de gyakorta csak közvetett úton, tükrökben, tükröződő felületeken, vagy véletlenül, szemük sarkából pillantják meg. A falvaktól kissé távolabb eső, magányos házaikban álló oltárokra hordják a falusiak a rizs– és szuóáldozatot, és a kertjeik apró tavaiból mert vízzel tisztítják meg ünnepek előtt lakóhelyüket. Még a muszatasik is tisztelettel szólnak hozzájuk.

Csappa, Jitomaszana és Fuhei leendő halottlátóit hirtelen betegség dönti le a lábukról; míg ebben a világban napokon át lebegnek élet és halál között, lelkük a halottak földjén tesz látogatást. Ébredésük neve: tadzsó – újjászületés. Vad, őrjöngő táncukat dobszóra, kezükben karddal és csörgővel járják, arcuk, akár a démonoké. Kimerült, ájulásszerű álmukban a halottak földjén járnak, hogy kérdéseikre választ kapjanak, vagy testükbe fogadják az élők közé visszatérő halottakat, hogy azok szólhassanak az ő szájukkal. A betegségek és a gyógymódok legjobb ismerői. A parasztok arcra borulnak előttük, és ajándékokkal keresik kedvüket, de az irántuk érzett félelem miatt még családtagjaik szívéből is kitaszíttatnak. Ana-Amusi kimikói „kisnővéreknek" szólítják őket.

Tedzusi, Sója és Rjókai-szó sinikucsiai viszont, bár továbbra is faluszélen – két világ határán – élnek, részei maradnak a falusi társadalomnak: éppúgy görnyedeznek a földeken, mennek férjhez, öregednek bele idő előtt a szülésekbe és a nélkülözésekbe, mint szomszédasszonyaik. Beavatásukkor mennyasszonyi ruhát öltenek, hogy házasságot kössenek egy rjúszúval. Két férjüktől egyaránt nemzett lányuk lesz majd az utóduk. A transzállapotot – a szinte tiszta riana-ate hagyományok letéteményeseként – dobolva, folyamatosan kántálva érik el; segítőszellemeik anyjuktól és rjúszú-apjuktól született testvéreik. A halottak lelkeit házuk kertjében felállított, virágokkal koszorúzott, faragott faoszlopokba „hozzák le", és az „ötös áldozattal" – vízzel, tejjel, sótlan rizzsel, nyers hallal és csirkével – vendégelik meg. Ismerik az Ég, a Föld és a Tenger rjúszúit. Fizetséget soha, senkitől nem fogadnak el.

Az Égalattiban, ha halott van a házban, minden tükröt és tükröződő felületet elrejtenek, letakarnak, bekormoznak. A halott lelke ugyanis kilenc napig még nem hagyja el a házat, és bárki, aki tükörbe néz, még megpillanthatja. Ez rendkívüli balszerencsével, gyakorta súlyos betegséggel, sőt, halállal jár. A tükröket csak a gyász és virrasztás kilenc éjszakája után veszik újra elő. A szokás vidéken és a városokban, kunyhókban és a palotákban egyaránt ismeretes. Ugyanezt teszik a Boun első napján is.

Rjúszú-leányka,
rjúszú-leány-húgom,
egy a mi anyánk,
erőnk is csak egy van,
belőled lettem,
belőlem lettél,
rjúszú-leányka,
rjúszú-leány-húgom,
egy a mi anyánk,
nevünk is csak egy van,
nevemmel, neveddel,
hívlak téged,
rjúszú-leányka,
rjúszú-leány-húgom,
egy a mi anyánk,
a lelkünk is egy.

– Kékfecske Neiko, hireanai (Rjókai–szó) sinikucsi éneke –

Pap, kimikó

Kurodai papja

Azt hallom róla:
ágyban halt meg, öregen…
Micsoda szégyen!

A Birodalom véres történetén végigtekintve egyáltalán nem csodálhatjuk, hogy a Háború istenének milyen kitüntetett szerepe van a Császárság életében. A krónikák lapjain csak úgy hemzsegnek az állandó harcok, kegyetlen hadjáratok, egész falvak, Családok kiirtásáról szóló tudósítások: Kurodai tisztelete már a kezdetektől fogva igen előkelő helyen áll a Birodalom vallási szokásai között… Templomai szinte minden lakott helyen megtalálhatók – sőt, az Enoszuke Császárság szokásai szerint a vadon, kietlen vidékeken is vannak szentélyei, mint majd' mindegyik panteonbéli társának. Hite népszerű úgy az egyszerű emberek – akik főleg mint a Bátorság Urához imádkoznak Hozzá, védelmet remélve Tőle saját tomboló alakjával szemben –, mint a muszatasi-osztály tagjai közt, mely utóbbiak többnyire a harci dicsőség és a tisztes halál osztogatójaként, a Becsület Uraként említik fohászaikban. Kurodait számos szerzetesrend és papokkal teli templom szolgálja. Követői rendkívül sokféle célt tűzhetnek maguk elé, de néhány alapvető erkölcsi értéket mindenek fölött valónak tartanak: sohasem küzdenek becstelenül, feltétlenül igazat mondanak, és minden körülmények között elismerik az ellenfél érdemeit.



Papjai, szerzetesei természetesen nagy súlyt fektetnek a harc, háború művészetére: amellett, hogy különféle harci technikákban járatosak, még komoly elméleti képzést is kapnak.

Öltözködésükben előnyben részesítik az ezüstös és azúrkék színeket, hajviseletük – miként oly sok más ténykedésük, szokásuk – praktikus célokat szolgál: többnyire szoros copfban összefogott, vagy simára borotvált. Legtöbbször könnyű páncélt viselnek köpenyeik alatt, és szinte minden „becsületes" fegyvert kedvtelve forgatnak – de mindegyikük járatos legalább valamely szálfegyver és egy kardtípus használatában. Szent szimbólumukat, a vas karpántot felavatásukkor rituális körülmények között kovácsolják bal felkarjuk köré. Az ily módon szinte testük részévé válik, és annak minden változását hűen követi.

A Harc Ura adományként híveitől harcban zsákmányolt fegyvereket, vérteket kíván – illetve emberáldozatokat. Ám ez utóbbiak bemutatási módja csak kétféle lehet: a pap vagy tisztes küzdelemben, háborúban, ostrom során stb. győz le, és küld istene elé valakit, vagy az évente két alkalommal megrendezésre kerülő Felajánláson teszi azt. Ezen az ünnepen, melyet szinte minden nagyobb városban megülnek az összesereglő papok, szerzetesek, ragaenek, muszatasik és egyéb harcosok, bárki szabadon a küzdőtér megszentelt földjére léphet társadalmi helyzetétől függetlenül – még az olyannyira megvetett rakiminek is élhetnek ezzel a joggal ezen kivételes alkalmakkor.



A Felajánlás sajátossága, hogy közben semmiféle mágiát vagy misztikus belső erőt (pszit) használni nem szabad, és a küzdő felek csupán egy fegyverrel, egy szál ágyékkötőben harcolnak. (E feltételek megsértése esetén maga Kurodai sújt le a vétkesre, ezért érthetően senki sem próbálkozik csalással.)

Mint említettük a Felajánlásra minden évben két ízben, a Fuvolaszó (2.) és a Hóviharok (10.) Havának 30. napján kerül sor. A Becsület Urának papjai kötelesek beavatásuk minden újabb fokán (játéktechnikailag: minden újabb szinten) legkevesebb egyszer tevékenyen részt venni a Felajánlás ünnepén, azaz legalább egy párviadalt végigharcolni…

A viadalok természetesen halálig tartanak – ám a Fejek Aratója büszkén tekint le győztes papjaira, s lépteiket fényes dicsőséggel, hírnévvel övezi. Amennyiben a győztes nem a Becsület Urának híve, úgy társadalmi helyzetétől függetlenül alkalma nyílik arra, hogy Kurodai valame-

lyik rendházába vagy templomába novíciusként való felvételét kérje (a főapátok többnyire kérdezés nélkül elfogadják az ilyen jelentkezőket).

A Felajánláson tett kihívásokat csak akkor illik (azaz akkor lehet) visszautasítani, ha a kihívott súlyosan sérült, vagy már túl van idénybeli negyedik küzdelmén.

A Kurodai-papra a M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Karakteralkotás

Erő	2k6+6
Állóképesség	k10+8
Gyorsaság	2k6+6
Ügyesség	k10+8 + kf
Egészség	3k6 (2x)
Szépség	2k6+6
Intelligencia	2k6+6
Akaraterő	k6+12 + kf
Asztrál	k10+8
Érzékek	2k6+6

A Harc Urának papja különleges felkészítésben részesülhet Ügyesség és/vagy Akaraterő terén.

KÉ – 9; TÉ – 18; VÉ – 72; CÉ – 0		HMszint	– 9
Ép-alap	– 7	Fp/szint	– k6+4
Ép-alap	– 5		
Kp-alap	nincsen	Kp/szint	– 7
Tp/1Kp	– 20		

Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp	– 15
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 16
Max. Képzettségek száma	– 45

Elsődleges képzettségek

A Kurodai papját első Tapasztalati Szinten tizennégy elsődleges képzettség illeti meg. Ezek közül tizet automatikusan megkap, az alább feltüntetett képzettségi fokon:

Fegyverhasználat (tetszőleges kard)	3. fok
Fegyverhasználat (tetszőleges bot, vagy szálfegyver)	2. fok
Raígei	2. fok
Lélektan	2. fok
Párbaj	2. fok
Egyensúlyérzék	25 %
Esés	15%
Piktogrammok írása/olvasása (enoszukei)	3. fok
Vallás (Kurodai-hit)	4. fok
Szóin-recitálás	2. fok

A fennmaradó két elsődleges képzettségüket a Becsület Urának papjai az alábbi két listából választhatják ki, mindegyikből kettőt.





1. lista

Fegyvertelen Harc	3. fok
Dzsjóhadzsai	2. fok
Parancsnoklás	2. fok
Dzsí	2. fok
Kalligráfia	1. fok

2. lista

Fegyverhasználat	2. fok
Harc Bizonytalan Alapon (tetszőleges)	2. fok
Stratégia	1. fok
Heraldika (niarei-enoszukei kultúrkör)	2. fok
Irodalom	2. fok

Másodlagos képzettségek

Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok

NANTARU SISSZAKU DE ARU KOTO KA! – „Ekkora baklövést!"

A Fejek Aratójának papja első Tapasztalati Szinten megkapja a fenti két másodlagos képzettséget, valamint még négyet választhat az alábbi két listáról, mindegyikről kettőt.

1. lista

Oktatás	2. fok
Teherbírás	2. fok
Veszélyérzék	15%
Történelem	2. fok
Anatómia (humán)	2. fok

2. lista

Lovaglás	2. fok
Irányérzék	15%
Mászás	20 %
Ugrás	10 %
Legendaismeret	2. fok

A Kurodai-papok különleges előnyei és hátrányai

- Kurodai felszentelt szolgáinak alapvetően két típusa ismert a Birodalomban: az egyikbe a templomok, rendházak, kolostorok papjai és szerzetesei tartoznak. Ők azok, akik a köznép által sűrűn látogatott kegyhelyeket felügyelik, templomi imádságokat és körmeneteket vezetnek, áldozati szertartásokat celebrálnak, novíciusokat tanítanak, harcosokat képeznek, valamint igen lényeges részt vállalnak a császári bürokrácia szervezésében és működtetésében. A másikba soroljuk azokat a – számbelileg többségben lévő – vándorpapokat, akik tartományról tartományra járva, soha meg nem pihenve, magukat a harc művészetében folyvást képezve hirdetik Kurodai dicsőségét; legtöbbször karjuk és fegyvereik „kölcsönbe adott" erejével. Noha előszeretettel (és csapatostul) tűnnek föl különféle feszült helyzetekben, háborús zónákban, azért a Birodalom szinte minden térségén lehet találkozni velük. A fentiekben közölt értékek és képzettség-beosztás kizárólag ez utóbbi típusra vonatkozik. (A Harc Urának szerzetesrendjei közül néhányat később tárgyalunk.)

- Szabad és kötetlen életmódjukból következően Kurodai vándorpapjai – bár sokfelé járnak – soha nem tesznek szert alapos Helyismeretre, mivel huzamos ideig egy helyen sem tartózkodnak.

- A Császárság átlagnépessége elég ambivalensen viszonyul Kurodai kóborlóihoz, mert míg egyesek közülük már-már a harc igazi művészeihez mérhető módon keresik testük és szellemük csiszolásának Útjait, addig mások csupán „mocskos zsoldosokként viselkednek".

- Kurodai papjai a muszatasikhoz hasonlóan csak becsületes, nemes fegyverekkel – kardokkal, szálfegyverekkel, esetleg botokkal – hajlandók küzdeni. A különleges, szokatlan, „az ősök által nem ismert" eszközöktől és a ferdeíjtól általában erősen idegenkednek, az olyan becstelen, gyáva szerszámokat pedig, mint például a füstgránát, suikan, fusaa, niarei nyíl, sinobi-tó, sógi-na, anasakó, vagy arugama, soha nem érintenék kezükkel.

- A Harc Urának papjai induló Mp-értékét úgy kapják meg, hogy Akaraterő képességük 10 fölötti részéhez 5-öt adnak; további szintenként ehhez mindig 7 járul.

- Kurodai papjai a Lélek és Halál szférák litániái és rituáléi közül az alábbiakat nem használhatják: Időtlen Álom, Izzó vér, Véráldozat, A halál szava, Életerőcsapolás, Mérgezés, Holtak megelevenítése, Lélekáldozat, Vérkör.

- A Becsület Urának papjait két rendkívül szigorú szabály köti: tilos hazudniuk, és tilos bárkivel becstelen módon küzdelembe bocsátkozniuk. Értjük ezalatt pl. a hátulról, figyelmeztetés nélkül végrehajtott támadást, a különféle mérgek használatát stb. Akik vétenek a fenti két törvény ellen, azokat Kurodai azonnal megfosztja varázserejüktől; ezután öt-tíz esztendeig kell szerzetesi fegyelemben vezekelniük, hogy visszafogadja őket a kegyeibe. A hazugság bűne alól csak akkor nyerhetnek ily módon feloldozást, ha szándéktalanul történt – például fondorlatosan rászedték vagy mágiával kényszerítették őket. A tudatos hazugságra soha nincsen bocsánat, bármilyen jóhiszemű vagy kegyes okból követték el. Amelyik karakter ilyen förtelmes vétekbe esik, az örökre és visszavonhatatlanul megszűnik a Becsület Urának papja lenni[25].

[25] *Abban a tekintetben, hogy mi minősül becstelennek, mindig a KM véleménye a mérvadó – de kötelessége figyelmeztetni a játékost, mielőtt büntetéseket alkalmazna vele szemben, hogy amit a karakter tenni készül, hazug dolognak számít.*







A Kurodai-pap választható képzettségei – kiegészítő lista

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	fennmaradók	Belharc	Taktika
Szakértő harci képzettségek	Harc Bizonytalan Alapon Raígei	Állóharc Kétkezes Harc Kardvívó-stílus Iadzsai	fennmaradók
Titkos harci képzettségek	Dzsjóhadzsai	Körkörös Harc Pusztítás	fennmaradók
Általános Szociális képzettségek	Lélektan Dzsí Ékesszólás	fennmaradók[26]	Vallatás Helyismeret
Nemesi képzettségek	Párbaj Heraldika	Lovaglás	fennmaradók
Polgári képzettségek	–	–	mind
Pór képzettségek	–	Teherbírás	fennmaradók
Művészi képzettségek	Ének, Zene[27] Kalligráfia Irodalom	Tetoválás	fennmaradók
Alvilági álcázó képzettségek	–	–	mind
Alvilági kommunikációs képzettségek	–	Tetoválásismeret	fennmaradók
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	Hazárdjáték	fennmaradók
Alvilági harci képzettségek	–	Kocsmai Verekedés	fennmaradók
Alvilági behatoló képzettségek	–	–	mind
Alvilági ellenálló képzettségek	Kíntűrés	–	Méregtűrés
Vadonjáró képzettségek	–	Állatismeret Irányérzék Veszélyérzék Futás	fennmaradók
Atlétikai képzettségek	fennmaradók	Mászás Ugrás	Akrobatika Szabaduló-művészet
Közkeletű elméleti képzettségek	Piktogrammok írása/olvasása	Legendaismeret Térképészet	fennmaradók
Szakértő elméleti képzettségek	Vallás Pszi Szóin–recitálás	Történelem Archaikus niarei nyelv Piktogrammok írása/olvasása (archaikus niarei) Anatómia Iharacu	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	Szakrális mágia	–	fennmaradók
Titkos szervezeti hagyományok	–	Mágiaismeret Titkos Pszi	fennmaradók

[26] *Az Általános szociális képzettségek közül a* Kultúra *csak (archaikus) niarei és enoszukei, az* Élő Nyelv *és a* Helyismeret *pedig kizárólag enoszukei viszonylatban választható.*

[27] *Kivéve zamiszen.*

Mindezeken felül a Harc Urának papjai az alábbi különleges litániákat és rituálékat is használhatják:

Félelemmaszk (Kis Arkánum Litániái)
Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 25
Erősség: 20
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 3 perc
Hatótáv: 20 rí sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat hatására a papon, illetve az általa megérintett személyen egy harci maszk anyagiasul. Az iszonytató maszk szemrésein vörösen izzó, pokoli fénypászmák törnek elő, a felruházott külseje rettenetessé, nem evilágivá válik. Egész alakja jó két-három lábnyival megnőni látszik, elemi erejű félelmet sugároz. Hangja emberfeletti erővel tör elő a maszk szájrése mögül. Mindenki, aki megpillantja, köteles Asztrális Mágiaellenállást tenni 20E ellen, melyet ha elront, k10 percig eszeveszetten menekül az alak közeléből. A tett színhelyére való visszatérésre (k6 órán belül) csak egy új, sikeres Asztrál-próba esetén kerülhet sor, melyre csak egyszer tehet kísérletet az áldozat.

A varázslat ereje nem növelhető, de tartama igen – 10 Mp-onként újabb 3 perccel.

Eskü (Kis Arkánum Rituáléi)
Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 2
Erősség: 500
A varázslás ideje: speciális
Időtartam: végleges
Hatótáv: speciális
Mágiaellenállás: –

A pap által elmondott (vagy útmutatásai alapján elmondatott, és jelenlétével szentesített) eskü a Becsület Urát hívja tanúként az aktushoz, bármi legyen is az. Ennek következtében az esetleges esküszegő magának Kurodainak a rosszallását váltja ki, mely szörnyű alakban nyilvánul meg: életének minden napja pokollá változik, míg jóvá nem teszi bűnét.

Játéktechnikailag: minden nap délben rendre az alábbi táblázatból választandó esemény (k100) történik az esküszegővel:

- 01–49 Apróbb bosszúságok, kényelmetlenségek, kisebb vagyoni kár stb. (Megüti magát, kínos szituációba keveredik, eltöri/elveszti egy használati tárgyát stb.)
- 50–79 Komolyabb sérülések (k10 Fp), súlyos következményekkel járó félreértések, nagyobb veszekedések, viszályok etc.
- 80–99 Bármibe is fogjon az esküszegő, mindenkor a számára lehető legrosszabb dolog sül ki belőle. Halálos veszély, harc, háborúság, súlyos betegség stb.
- 100 Az esküszegő nyomorultul elpusztul.

Az Eskü utólagosan nem semmisíthető meg semmilyen módon. Csak az önként, szabad elhatározásból tett eskü érvényes.

Az esküszegés jóvátehető abban az esetben, ha az elkövető bűneit őszintén megbánva Kurodai papjaihoz fordul, és a rá mért penitenciát – mely általában sokkal súlyosabb, mint maga a tett volt – becsülettel lerója.





Kurodai neheztelését minden papja ösztönösen megérzi, az illetőtől mint „nem igaz embertől" undorodva fordul el.

Szörnyű vágás (Nagy Arkánum Rituáléi)
Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 30
Erősség: 5
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 2 perc
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

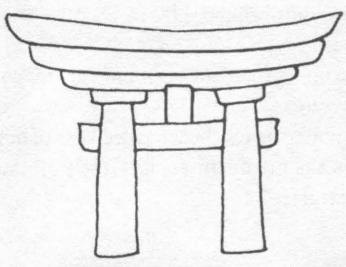
A mágia hatására a Fejek Aratójának ereje – illetve annak egy morzsányi része – tölti el Kurodai hívét, minek következtében ha az valakit az adott idő alatt súlyosan megsebez (azaz túlüt), akkor az áldozat a csapás fizikai fájdalma mellé társuló rettentő, fekete megsemmisülést hordozó isteni jelenlét miatt azonnal el is ájul (0 Fp).

A háború művészete (Nagy Arkánum Rituáléi)
Szféra: Egyedi, Lélek, Halál
Mana-pont: 16
Erősség: 20
A varázslás ideje: 3 perc
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

E varázslat segítségével Kurodai papja eltöltekezik Ura roppant tudásának halvány visszfényével, minek következtében az esetlegesen fennálló hadtudományi problémát magasabb, általánosabb nézőpontból képes szemlélni, ideiglenesen több információval, ismerettel rendelkezik e téren. Ezért a mágia időtartama alatt a Stratégia képzettsége 1 fokkal magasabbnak számít.

Azaz nagyobb eséllyel képes megjósolni pl. az ellenfél mozgását, tevékenységét; a várható támadások számát, irányát és idejét; az ellene bevetett eszközöket és formációkat; az adott helyzetben szükséges védekező és támadó stratégiát; a felderítés, utánpótlás, tartalékképzés leghatékonyabb módszereit stb., stb. stb…

Engesztelés
lásd a Mare-a papja varázslatainál



Ana-Amusi papnője

Csókomban méz van,
édes ízű, bódító;
a mézben méreg.

Bár a Birodalomban minden papnőt, szent asszonyt kimikónak hívnak, azért mégis elsősorban a Könyörületes Szűz szolgálólányainak jólismert alkonyruhás alakja dereng fel bárki előtt, ha meghallja e szót. A Jázminbimbó Asszonyának kimikói azon egyedüli papi rendet alkotják a Császárságban, amely nem tűr meg férfiakat sorai között. És jól is van ez, hiszen így, Ana-Amusi útján életet adni és elvenni csak nők képesek. Hitük szerint Úrnőjük arcaiban a világ kétlényegűsége mutatkozik meg, míg mások (más férfiak) szerint csupán az örök nőiség. Ismét más bölcsek szerint mind a kettő igaz, hisz a két dolog ugyanazt jelenti. Akárhogy is: Ana-Amusi lányai ott vannak szinte minden születésnél csakúgy, mint ahogy a legtöbb halálnál is. Őket hívják a vajúdó asszonyokhoz, náluk nyer otthonra az árva, hozzájuk fordulnak áldásért a boldog szerelmesek, vagy éppen szerelmi bájitalért a reménytelen vágyak lángjaiban égők. Értük küldenek a meddő asszonyok, akik új életet sóvárognak a világra, és titkon azok is velük váltanak üzeneteket, akik valamilyen okból a szükségesnél egy-két fővel többnek vélik az élők számát a Császárságban.

Gyógyítják az élőket, és illő módon felkészítik hosszú útjukra a halottakat. Varázslatos tudományuk – a jahó – képessé teszi őket arra, hogy belelássanak a közönséges halandók szívébe, mint ahogy arra is, hogy bűbájt és vak szenvedélyt igézzenek rájuk. Az érzelmek és vágyak rengetegének utolérhetetlen mesterei. Erejük nem látványos: jelentős hadseregekkel, katonák ezreivel, töménytelen földbirtokokkal nem rendelkeznek ugyan, azért mégis az egyik legkomolyabb hatalmat képviselik a Császárságban. Hogy nem a legkomolyabbat, az sokak szerint pusztán annak köszönhető, hogy rendházaik, templomaik csak laza kapcsolatban állnak egymással; bár minden főpapnő korlátlan úr a saját háza táján, de a szomszédos kolostor vagy templom ügyeibe nincs beleszólása. Sőt, olykor kifejezetten hűvös a viszony Ana-Amusi közeli rendházai között. Legfőbb kimikót soha nem választottak maguk közül, és nem is látszik túlzottan valószínűnek, hogy valaha is igény merül fel ilyesmire bárki részéről.



Úrnőjük természetének kettősségét nem csak szokásaik, szertartásaik, hanem öltözködésük is tükrözi: felsőruházatuk mindig egyszerű, a szürke valamelyik árnyalatában „tündöklő" ruhadarab, ám alatta a lehető legkihívóbb és legélettelibb színekkel (bíbor, narancs, arany, ezüst, rózsaszín, krizantémsárga stb...) ékes, dúsan mintázott alsókhitamát viselnek, melynek széle olykor-olykor borzongatóan villan ki a felsőrész homályba olvadó alkonyszíneiből. Utazásaik során fekete kö-





Kono aida va móihi araniki gozamas'ta! – „Köszönöm, hogy olyan kedves volt hozzám a minap!"

penyt és bőrszíjakkal lekötött szárú férfinadrágot viselnek. Hosszú hajukat egyszerű copfba vagy kontyba fonják.

Templomaik legbelső szentélyeibe – ahol Ana-Amusi Két Alakját őrzik – férfi nem léphet. Igen nagy tisztelettel adóznak a holdaknak, Úrnőjük Arcait látva bennük. Ünnepeik közül a legismertebb az Aodómi, azaz a Holdnézés ünnepe az ötödik hónap hatodik napján, melyet ugyan széltében megülnek a Császárságban, de a legnagyobb szabású ceremóniákat Ana-Amusi papnői szervezik. Általánosan ismert tény, hogy az év hatodik és tizedik hava szintén nagy jelentőséggel bír a számukra: két legfontosabb „belső" ünnepség-sorozatuk e hónapokhoz kötődik. Az idegenek (főként a férfiak) ilyenkor jól teszik, ha nem kóborolnak éjnek évadján a Jázminbimbó Asszonyának templomai körül, mert igen könnyen a ceremónia központi szereplőjévé léphetnek elő. Ami akár kívánatosnak is tűnhet az első, felületes pillantásra – tekintve a titkos, eksztatikus orgiákról szóló, mindenfelé suttogott legendákat. De sajnos ugyanezen legendák szerint e vágyteli éjjelek többnyire Ana-Amusinak szóló emberáldozattal zárulnak.

Mondják, az Úrnő hívei ceremoniális alkalmakkor pompás, díszes ruhákban, dúsan ékszerezve, bonyolult hajkölteményeket viselve jelennek meg. Nem csak öltözékük és drága kincseik ékítik őket: saját bőrükre is előszeretettel tetováltatnak összetett, kifinomult mintákat, pazar képi motívumokat. Mi több, szent szimbólumuk is egy-egy ilyen személyre szóló ábra, melyet felavatásukkor alkot bőrükre az adott rendház azon rangidős nővére, aki a Tű Útját követi.

A Jázminbimbó Asszonyának kimikóira (legalábbis az „átlagos" kimikóra – mivel kolostoraikban harcos, szerzetes, varázshasználó, sőt harcművésznek minősíthető nővérek is élnek) a M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Karakteralkotás

Erő	3k6 (2x)
Állóképesség	3k6 (2x)
Gyorsaság	2k6+6
Ügyesség	k10+8
Egészség	2k6+6
Szépség	k10+8
Intelligencia	k10+8
Akaraterő	k6+12 + kf
Asztrál	k6+12 + kf
Érzékek	k10+8

Ana-Amusi papnője különleges felkészítésben részesülhet Asztrál és/vagy Akaraterő terén.

KÉ – 9; TÉ – 14; VÉ – 66; CÉ – 0		HM/szint	– 7(1)
Ép-alap	– 5	Ép/szint	– k6+2
Ép-alap	– 4		
Kp-alap	nincsen	Kp/szint	– 7
Tp/1Kp	– 20		

Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp	– 15
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 16
Max. Képzettségek száma	– 45

Elsődleges képzettségek

Az Ana-Amusi papnőt első Tapasztalati Szinten tizennégy elsődleges képzettség illeti meg. Ezek közül tizenkettőt automatikusan megkap az alább feltüntetett képzettségi fokon.

Élő Nyelv (enoszukei)	4. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Lélektan (humán)	3. fok
Szexuális Kultúra	4. fok
Irodalom	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Piktogrammok írása/olvasása (enoszukei)	3. fok
Vallás (Ana-Amusi-hit)	4. fok
Anatómia	2. fok
Orvoslás	2. fok
Méregkeverés	2. fok
Szóin-recitálás	2. fok

Ami a további elsődleges képzettségeket illeti, a kimikó még kettőt választhat az alábbi listákról.

Teaszertartás	2. fok
Ének	2. fok
Tánc	2. fok
Zene	2. fok
Kalligráfia	2. fok
Tetoválás	2. fok
Tetoválásismeret	2. fok
Méregkezelés	2. fok
Legendaismeret (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Jövendőmondás	3. fok
Pszi	2. fok

Másodlagos képzettségek

Helyismeret (tetszőleges enoszukei han vagy tájegység)	3. fok

A kimikó első Tapasztalati Szinten még három másodlagos képzettséget választhat az alábbi listáról.

Fegyverhasználat (nató vagy kés)	2. fok
Fegyverhasználat (fusaa)	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Heraldika	2. fok
Értékbecslés	2. fok
Jelbeszéd	2. fok
Álcázás	2. fok
Iharacu	2. fok
Egyensúlyérzék	15%



A Jázminbimbó Asszonyának papnői a következő különleges előnyökkel és hátrányokkal bírnak:

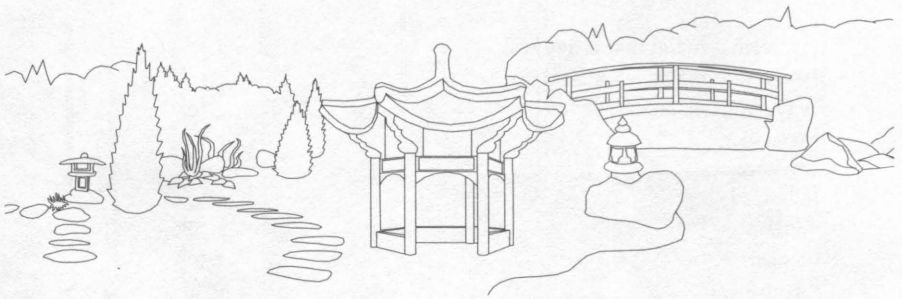
- A kimikók – ha már mindenképpen harcra kényszerülnek – kizárólag könnyű, egykezes, legfeljebb sótó méretű fegyvereket használnak, leginkább különféle tőröket, késeket. Ezek rugalmas, keskeny, mérgezett pengéit előszeretettel rejtik széles meijeikbe. Legyezőiket, hosszú hajtűiket, egyéb köznapi használati tárgyaikat úgyszintén veszélyes eszközökként forgatják, ha úgy hozza a szükség; közülük egyesek még egy pár evőpálcikával is igen meglepő és fájdalmas dolgokra képesek[28]. És míg olyat még senki sem látott, hogy egy papnő liliomkezével az olykor szálas harcosokat is próbára tevő ferdeíjat feszíti, netán súlyos niarei számszeríjjal küszködik a harc forgatagában; addig gyakori látvány a meijük mögé tűzött apró, kecses, fuvolának tűnő fúvócső (illetve fúvócsőnek látszó fuvola – kinek hogy tetszik...). Vértet soha nem viselnek.

- Induló Mp-értékét úgy kapja meg, hogy Asztrál képességének 10 fölötti részéhez hozzáad 6-ot; ehhez a további szinteken 7-9 Mp járul az istennő – illetve a KM – döntése szerint.

- Ana-Amusi papnői a Lélek, Élet és Halál szférák Kis Arkánum-beli litániáin és rituáléin kívül képesek a boszorkányok mágiájába tartozó Alapvető varázslatok, Asztrálmágia, Mentálmágia, Lélekmágia, Térmágia és a jahó, azaz a Szexuálmágia (Bájolások, Csókmágia, Ölelések mágiája) fejezetek varázslatainak alkalmazására is.

- Ana-Amusi papnőinek semmi szüksége a Hatalom Italára vagy egyéb hasonló praktikákra ahhoz, hogy mágikus energiáikat megújítsák... Mana-pontjaikat a szokott módon, imádkozás útján nyerik vissza.

- A kimikók a Kis Arkánumból nem ismerik a következő varázslatokat: Káoszkard, Óvó fegyver, Hősi lélek; a boszorkánymágiák közül pedig: Parancs, Nyelvbéklyó, Mágikus ölelés, Sorvasztás, Hasadék.



28 A Birodalomban elhíresült három legyezőharc-stílus közül kettőt – a Kármin Darut és a Fénylő Szellőt – Ana-Amusi papnői fejlesztették ki.

Ana-Amusi kimikóinak választható képzettségei – kiegészítő lista

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	–	Fegyvertelen Harc Fegyverhasználat Lefegyverzés[29]	fennmaradók
Szakértő Harci képzettségek	–	Fegyverdobás[30] Mesterlövészet[31]	fennmaradók
Titkos harci képzettségek	–	Dzsjóhadzsai Bénító Ütés	fennmaradók
Általános Szociális képzettségek	fennmaradók[32]	Ékesszólás Oktatás Helyismeret[33]	Vallatás Dzsí Dorbézolás
Nemesi képzettségek	Udvari Etikett	Heraldika	fennmaradók
Polgári képzettségek	–	Értékbecslés	fennmaradók
Póri képzettségek	–	–	mind
Művészi képzettségek	fennmaradók	Szobrászat Kertművészet	Daimai
Alvilági álcázó képzettségek	fennmaradók	Álcázás	Arctalanság
Alvilági kommunikációs képzettségek	Tetoválásismeret	Jelbeszéd	fennmaradók
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	–	mind
Alvilági harci képzettségek	Méregkezelés	Piszkos Csel	fennmaradók
Alvilági behatoló képzettségek	–	–	mind
Alvilági ellenálló képzettségek	–	Méregtűrés	Kíntűrés
Vadonjáró képzettségek	–	Csomózás Irányérzék Veszélyérzék	fennmaradók
Atlétikai képzetteségek	–	mind	–
Közkeletű elméleti képzettségek	fennmaradók	–	Ásványtan Térképészet Időjóslás
Szakértő elméleti képzettségek	fennmaradók	Alkímia Balzsamozás Iharacu	Jog Történelem Kriptográfia Számtan Mértan Mechanika Építészet
Titkos elméleti képzettségek	Szakrális mágia	Élettan	fennmaradók
Titkos szervezeti hagyományok	–	Titkos Pszi	fennmaradók

[29] *A* Fegyverhasználat *és* Lefegyverzés *képzettségek csak a korábbiakban felsorolt fegyverekre vonatkoznak, egyébként számukra Tiltottnak minősülnek.*

[30] *A* Fegyverdobás *képzettség csak a korábbiakban felsorolt fegyverekre vonatkozik, egyébként számukra Tiltottnak minősül.*

[31] *Kizárólag* fusaara.

[32] *Az Általános szociális képzettségek közül a* Kultúra *csak (archaikus) niarei és enoszukei, az* Élő Nyelv *pedig kizárólag enoszukei viszonylatban választható.*

[33] *Kizárólag enoszukei viszonylatban választható.*





Mindezeken felül Ana-Amusi papnői az alábbi különleges litániákat és rituálékat is használhatják:

Rókaharapás (Kis Arkánum Litániái)
Szféra: Egyedi, Halál, Élet
Mana-pont: 6
Erősség: 3
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: speciális
Hatótáv: speciális
Mágiaellenállás: –

A Rókaharapás egyike a kimikók ritka, közvetlenül használható harci mágiáinak. Nem is élnek vele, csak igazán végszükség esetén. A varázslat hatására – hogy hogyan, azt senki sem képes még csak elképzelni sem – a papnő a pillanat tört részére tomboló vaddá változik, és sebet ejt ellenfelén. Bár emberi szemmel követhető külső átváltozás nem történik, a fognyomok mégis jellegzetesen állatiak lesznek: a harapásnyom egészen pontosan úgy fest, mintha egy róka marta volna meg az áldozatot. Jellemző érdekesség, hogy a papnő leszorított, fogvatartott helyzetében („Harc helyhez kötve") is működik a dolog – mi több, ebben az esetben a papnő egyúttal korlátozott helyzetéből is kiszabadul. A kivitelezéshez a küzdő felek között testi kontaktus szükséges. A Rókaharapás automatikusan talál; sebzése k3/szint. Amennyiben a papnő maximális sebzést ér el, járulékosan még 3 Ép-t is sebez.

Szilvavirág-balzsam (Kis Arkánum Rituáléi)
Szféra: Egyedi, Élet, Lélek
Mana-pont: 30
Erősség: 10
A varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: speciális
Hatótáv: speciális
Mágiaellenállás: –

E varázslat segítségével a kimikó csodás kenőcsöt készíthet, ha rendelkezésére állnak a megfelelő alapanyagok. Egy adag balzsam hatására az azt alkalmazó Szépsége 1-gyel, Egészsége 2-vel nő az időtartam lejártáig, a felkenéstől számított első éjközépig. A hatás megszűnik, ha a kezelt felületet víz éri, azaz az adott személy megfürdik vagy alaposan elázik. Asztrális és Mentális Próbáit is pozitív módosítókkal (+3, +3) dobja ez idő alatt, könnyebb sebei pedig a kenőcs felvitelekor begyógyulnak (+2k6 Ép).

Az eljárásnak csak egy – igaz, a papnők által titokban tartott – hátránya van: az alany Asztrális Mágiaellenállása minden alkalmazás után néggyel csökken Ana-Amusi papnőinek varázslataival szemben a hatóidő lejártáig, de negatív értéket nem vehet föl.

Az egy adag balzsamhoz szükséges alapanyagok két gjóért szinte bármelyik város piacán beszerezhetők vagy 4. fokú Herbalizmus képzettséggel részben összegyűjthetők, részben 3 meért megvásárolhatók.

Engesztelés
lásd a Mare-a papja specializációnál

Mare-a papja

Oijja-oijja-oijja hó!
Oijja hó-óó!

Mint sok más Enoszukéra vetődött ukkónak, úgy Holoranis Darren atyának is feltűnt a Mare-a-ként tisztelt Égi Név és Arel rendkívüli hasonlósága:

„Bizony mondom, a meghatottságtól szólni sem tudtam, mikoron első ízben hallottam Arel Istennőnkről itt, e bálványokban és démoni lényekben bővelkedő Birodalomban – méghozzá egy tudós pap szájából!"

Az atya valószínűleg nem az Úrnő egy hívétől hallhatta a magasztaló szavakat, mivel őt kétségtelenül nem szólította volna „tudós papnak"... Nem mintha nem lennének az Úrnő hívei között nagytudású férfiak és nők, de az első néhány pillantás után a legritkább esetben gondolná ezt róluk a felületes szemlélődő. Ugyanis Mare-a szolgái nem viselnek díszes köpenyeket, ékszereket; sőt, többnyire rongyokban járnak. Nem hatalmas, fenséges templomokban és rendházakban laknak, hanem hegyi barlangokban, eldugott erdei kunyhókban vagy ahol éppen rájuk esteledik. Nincsenek szent irataik, szobákat megtöltő tekercsgyűjteményeik, ám senki sem ismeri náluk jobban a fák, virágok, állatok világát, a hegyek hágóit. Nem vezetnek körmeneteket, nem tömörülnek szerzetesrendekbe, és nem rendeznek pompázatos szertartásokat – de ha csillagos éjjel valahol a Taidzsukiin bércei között vagy az óceán hullámain dobolást, nyugtalanító ének hangjait sodorja fülünkbe a szél, biztosak lehetünk abban, hogy a Jáde Hölgyet dicsérik.

Az Úrnő papjai és papnői többnyire magányosan járják a Taidzsukiin hegyláncait és erdeit; a fenyveseket, bambuszerdőket, a keleti síkságok folyóparti nádasait, vagy akár magát a Nagy Óceánt. Ritkán telepednek le valahol hosszabb időre, és nem állhatják a nagyobb lakott helyek közelségét. Szertartásaikat Mare-a eldugott jelképei előtt végzik, és nem városi templomokban. Ezek a jelképek mindig természetes anyagból készülnek, sohasem fémből vagy megmunkált kőből. Ami azt illeti, az Úrnőnek „hivatalos" oltárai és szobrai csak olyan helyeken vannak, ahol együtt tisztelik mind az Öt Égi Nevet (mint például a Jagaidzsi kolostoraiban), ám igen kétséges, hogy ezeket a szobrokat látta-e valaha is akárcsak egyetlen Mare-a szolgái közül.



Soraikból kerül ki a hegyi szent emberek – a szenninek – jó része. Valójában a természet az igazi otthonuk, ahol a legtisztábban hallhatják a rjúszúk hangját.

Mert az Urnővel többnyire szolgáin, a különféle rjúszúkon keresztül tartják a kapcsolatot – értjük itt főképp az állatok, növények, a Jáde Hölgy jelenlétét és a természet harmóniáját különösen erőteljesen hordozó helyek, erdők, hegyek, vizek rjúszúit. Mikor valamely mester mellett letelnek magányos tanulásuk évei, és ő a végső próbára bocsátja őket, az Úrnő egy szolgarjúszúját rendeli föléjük, ezzel nyilvánítva ki, hogy kö-





vetőivé fogadta őket. A végső próbán a jelölt böjttel és egyéb aszketikus gyakorlatokkal transzállapotba hozza magát, és várja, hogy megjelenjen előtte a neki rendelt rjúszú, az ő „torudeme". A torudem valamilyen módon mindig szoros kapcsolatban áll a jelölttel, annak oltalmazója – bár akár egy a Birodalom másik végében lévő folyó rjúszúja is lehet. Ha a tanítvány valóban érdemesnek mutatkozott, a rjúszú meg is nyilvánul a révületben, és felruházza a jelöltet az Úrnő hatalmának egy csekély részével. Közli, hogy milyen tettekre, áldozatokra számít a paptól a Jáde Hölgy, hogy milyen tilalmak vonatkoznak rá ezentúl, hogyan készítheti el titkos szent szimbólumát, az oorint (amely tárgy összefüggésben van a torudemmel magával is; például egy farkas-rjúszú esetében az oorin alapja lehet egy bizonyos agyar, az Urega-hegy rjúszúja esetében egy speciális módon felszentelt kődarab a hegy szívéből stb.). Mare-a papjairól és papnőiről egyébként az a hír járja, hogy egy idő után nagymértékben hasonulnak a torudemmel. Hogy ez vajon az eleve meglévő lényegi közösségnek vagy a sokéves együvétartozásnak a következménye, az nem tudható…

A Jáde Hölgy hívei mindenek fölött valónak tartják a szabadságot. Az Úrnő nem követel papjaitól semmilyen díszes ceremóniát, gazdag ruhákban végzett hosszadalmas ájtatosságot, nem kér hatalmat vagy kincseket – csak egyvalamit: hogy mindenkor, minden körülmények között szolgálják a természetet. A természetet, melynek szerves része úgy a születés és az élet, mint a halál és elmúlás. Tanítása szerint minden lényt, minden teremtett dolgot tisztelni kell, hisz mindannyian a Nagy Körforgás részei vagyunk. Ezért papjai és papnői kíméletlenül küzdenek minden harmóniabontó, nem evilági jelenséggel – azaz a természet őrizői a Muszeiganból eredő torz, az örök egyensúlyt megfertőző, abból puszta létükkel csúfot űző kifacsart szörnyekkel szemben is.

Az Úrnő hívei nem sokat, vagy egyáltalán nem törődnek a ruházkodással: a hegyi szent emberek között gyakoriak a teljesen ruhátlanok. Fegyverekből a könnyebb, egykezes, gyors pengéket és a távolhatókat részesítik előnyben; vértet szinte soha nem hordanak (illetve nagyon-nagyon ritkán – ha bizton tudják, hogy harcba mennek, akkor esetleg gereznavértet, vagy egyszerű bőrvért-darabokat ölthetnek).

Az Úrnő papjaira és papnőire a M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Karakteralkotás

Erő	2k6+6
Állóképesség	k10+8
Gyorsaság	k10+8
Ügyesség	2k6+6
Egészség	2k6+6
Szépség	3k6 (2x)
Intelligencia	k10+8
Akaraterő	k10+8
Asztrál	k6+12 + kf
Érzékek	k10+8 + kf

Mare-a papja/papnője különleges felkészítésben Érzékelés és/vagy Asztrál terén részesülhet.

KÉ – 9; TÉ – 16; VÉ – 68; CÉ – 0		HM/szint	– 8(2)
Ép-alap	– 6	Ép/szint	– k6+3
Ép-alap	– 4		
Kp-alap	nincsen	Kp/szint	– 7
Tp/1Kp	– 20		

Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp	– 15
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 16
Max. Képzettségek száma	– 45

TARO-SZELUSI-KEZAO DESZ' – „A tigris bajsza mögött mindig ott van maga a tigris"

Elsődleges képzettségek

Mare-a papja/papnője első Tapasztalati Szinten tizennégy elsődleges képzettség illeti meg. Ezek közül tizenegyet automatikusan megkap az alább feltüntetett képzettségi fokokon.

Fegyverhasználat (ferdeíj, vagy fúvócső)	3. fok
Fegyverhasználat (tetszőleges egykezes enoszukei kézifegyver)	3. fok
Helyismeret (tetszőleges enoszukei han vagy tájegység)	4. fok
Irányérzék	30%
Futás	3. fok
Időjóslás	3. fok
Nyomolvasás	3. fok
Egyensúlyérzék	30 %
Herbalizmus	3. fok
Vallás (Mare-a hite)	4. fok
Pszi	3. fok

A fennmaradó három elsődleges képzettségét a Jáde Úrnő hívei az alábbi listából választhatják ki.

Harc Bizonytalan Alapon (tetszőleges, kivéve városi környezetet)	2. fok
Hangutánzás	2. fok
Lopódzás	15%
Rejtőzés	20%
Lesvetés	2. fok
Csapdaállítás (természetben)	3. fok
Úszás	2. fok
Veszélyérzék	15%
Esés	20%
Mászás	25%
Legendaismertet	2. fok

Másodlagos képzettségek

Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Kultúra (enoszukei)	3. fok

Az Úrnő követője első Tapasztalati Szinten megkapja a fenti két másodlagos képzettséget, valamint még hármat választhat az alábbi listáról.

Fegyvertelen Harc	2. fok
Kíntűrés	2. fok
Lélektan (humán)	2. fok
Piktogrammok írása/olvasása (enoszukei)	2. fok
Zene	2. fok
Tánc	2. fok
Ének	2. fok





Mare-a papjainak/papnőinek különleges előnyei és hátrányai

- Amíg nyílt égbolt, barlangbelső vagy zöldellő lombtakaró van a fejük fölött, addig az Úrnő hívei ritkán vesztik el a hidegvérüket. Mihelyt azonban zárt térbe vagy művi környezetbe kerülnek (mesterséges kő-, föld– vagy fafödém alá), rögvest erőt vesz rajtuk a szorongás. Úgy hiszik, ha elszigetelik őket az eleven természettől – a rjúszúktól, torudemjüktől – megszakad kapcsolatuk az istennővel is: ezért noha varázserejük valójában nem csökken, rettentő zavar és nyugtalanság fogja el őket. Míg vissza nem jutnak a szabad levegőre, addig a szörnyű idegesség miatt minden képzettségük egy fokkal alacsonyabb szinten funkcionál. Érthető, hogy a Jáde Hölgy követői miért irtóznak annyira a városoktól.

- A pap(nő) induló Mp-értékét úgy kapja meg, hogy Asztrál képességének 10 fölötti részéhez hozzáad 6-ot; ehhez a további szinteken 7-9 Mp járul az istennő – illetve a KM – döntése szerint.

- Mare-a papjai/papnői a Természet, Élet és Lélek szférák litániáit és rituáléit használhatják.



Mare-a papjainak/papnőinek választható képzettségei – kiegészítő lista

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	Fegyverhasználat Vívócsel Földredöntés	Fegyvertelen Harc Belharc Birkózás	fennmaradók
Szakértő harci képzettségek	Harc Bizonytalan Alapon Mesterlövészet	Állóharc Fegyverdobás Földharc	fennmaradók
Titkos harci képzettségek	–	Körkörös Harc Vakharc	fennmaradók
Általános szociális képzettségek	Helyismeret[34]	Élő Nyelv[35] Kultúra[36] Lélektan	fennmaradók
Nemesi képzettségek	–	–	mind
Polgári képzettségek	–	–	mind
Póri képzettségek	Állattartás	Teherbírás Hajózás Földművelés	fennmaradók
Művészi képzettségek	–	Ének, Zene, Tánc	fennmaradók
Alvilági álcázó képzettségek	Lopódzás Rejtőzés	Álcázás	fennmaradók
Alvilági kommunikációs képzettségek	Hangutánzás	–	fennmaradók
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	–	mind
Alvilági harci képzettségek	Lesvetés	Méregkezelés	fennmaradók
Alvilági behatoló képzettségek	Rejtekhelykutatás	–	fennmaradók
Alvilági ellenálló képzettségek	–	Kíntűrés Méregtűrés	–
Vadonjáró képzettségek	fennmaradók[37]	Csomózás	–
Atlétikai képzettségek	fennmaradók	–	Szabadulóművészet Akrobatika
Közkeletű elméleti képzettségek	fennmaradók[38]	Piktogrammok írása/olvasása[39]	Ásványtan Térképészet
Szakértő elméleti képzettségek	Vallás Anatómia Pszi	Iharacu	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	–	Szakrális mágia	fennmaradók
Titkos szervezeti hagyományok	–	Mágiaismeret Titkos Pszi	fennmaradók

Mindezeken felül az Úrnő papjai-papnői az alábbi különleges litániákat és rituálékat is használhatják:

[34] A Helyismeret képzettség a Jáde Hölgy hívei esetében csak enoszukei tartományokra vagy tájegységekre vonatkozhat; városokra és egyéb civilizált helyekre nézve tiltottnak minősül!

[35] Élő Nyelvként az enoszukei és – jóval ritkábban ugyan – a riana-ate is tanulható.

[36] A Kultúra csak enoszukei, illetve kivételesen riana-ate viszonylatban választható.

[37] A Csapdaállítás képzettség alkalmazására az Úrnő hívei értelemszerűen kizárólag a természetben képesek.

[38] Mare-a papjai/papnői a Legendaismeret képzettséget enoszukei, illetve riana-ate specifikációval vehetik fel.

[39] A Piktogrammok írása/olvasása csak az enoszukei vagy a riana-ate jelekre (melyek teljesen más rendszerűek ugyan, de az egyszerűség kedvéért itt együtt kezeljük őket) vehető fel.





Engesztelés (Kis Arkánum Rituáléi)
Szféra: Egyedi, Általános
Mana-pont: 15
Erősség: 15
A varázslás ideje: 10 perc
Időtartam: speciális
Hatótáv: speciális
Mágiaellenállás: –

A pap(nő) mágikus ereje segítségével kérheti egy mégoly hatalmas haragvó rjúszú bocsánatát is. A varázslat természetesen csak az innhar megfelelő közelségében, az illendő és megkívánt áldozatok bemutatása után lehetséges. Amennyiben a rjúszú kegyesnek mutatkozik, úgy esetleg tudatja a folyamodóval sértődöttségének, haragjának okát és a kiengesztelés esetleges módozatait. Ám az is lehet, hogy az áldozat elfogadása után szóra sem méltatja a hozzá közeledőt. Amennyiben még a mágiát kísérő áldozatot is érintetlenül hagyja, úgy a vétkeseknek ajánlatos a mielőbbi távozás – bár ez ekkor már felettébb ritkán sikerül…

Torudem-alak (Nagy Arkánum Rituáléi)
Szféra: Egyedi, Természet, Lélek
Mana-pont: 30
Erősség: 50
A varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 30 perc
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Mare-a követői a hit misztériumaiba való beavattatásuk magas fokain képesek torudemjük erejével eltelve annak bizonyos sajátságait kölcsönözni – egészen pontosan felvehetik a torudem alakját. Ez alakváltozás természetesen csak rövid időre lehetséges, és a pap(nő) az Elsődleges Anyagi Síkon mindig pontosan oly mértékben lesz jelen, mint a torudem. Azaz például egy borz-rjúszú esetében az Urnő híve valószínűleg egy borz alakját ölti fel, egy vízesés-torudemhez hasonulva pedig sziklákról záporozó, fehér habos patakot formáz… A varázslat időtartama – amely 15 Mp-onként megduplázható – alatt a pap(nő) a természetes érzékszervek segítségével nem, csak mágikus módszerekkel különíthető el torudeme megjelenési formáitól (azaz példánkban egy borztól, vagy vízeséstől)[40].

[40] *Abban a rendkívül valószínűtlen esetben, ha a torudem innharja az Asztrális vagy Mentális (vagy egyéb) Síkokon található, a pap(nő) is ott jelenik meg lénye hangsúlyos részével – és azt mondanunk sem kell, hogy az effajta idegen Síkokon való mégoly rövid jelenlét is milyen veszélyeket rejt magában...*

Kaoraku papja

Ami van, volt, lesz,
Ég alatt vagy fölötte:
maga a Sárkány.

Alább egy részlet következik az *Égi Fényességű Nagy Szóinból*, a Sárkányisten vallásának egyik legfontosabb tekercsgyűjteményéből:

„…Nemcsak Ő a Mindenség Ura: Ő MAGA a Mindenség. Része a jó, és része a rossz; része a keletkezés és része az elmúlás; egyik arca a nappal, másik az éjszaka; lényege női felének a férfiúi fél válaszol. Világunk teljessége az Ő álma, és Ébredése lészen elmúlásunk. Nem számít, hogyan élsz, mit remélsz – ha hallod az Ő lélegzetét, visszatérhetsz Hozzá. Ha nem, osztályrészül a semmi vár…"

És egy másik részlet a Taidzsukiin egyik titkos kolostorában őrzött, csak beavatottaknak szóló tekercsből; az említett szóinhoz tartozó *Fátyolrántó Kommentárok*ból:

„…Csak a balgák, és a beavatatlan köznép gondolja tényleges személynek, aki az Ég Alatti fejedelmeihez hasonlóan dönt sorsunk és a világ felől. Nem isten, nem halandó, nem anyag, nem varázsenergia – együtt mindezek. A semmi és valami. Érzelmeket, gondolatokat tulajdonítani ezért a Sárkánynak értelmetlen és fölösleges. A világmindenség körülötted a Sárkány. Az istenek a Sárkány. Te magad vagy a Sárkány. Hívhatod sorsnak, vagy szabadságnak – egy a lényeg: együtt rezegj a harmóniával! Ismerd, érezd, éld…! Csak így létezel igazán. Ne feledd: minden kérdésre megvan a válasz, és minden mozdulat együtt létezik saját maga ellentétével. Tégy akármit, vagy ne tégy semmit – mindennel együtt jár annak következménye is. Nem tudsz elfutni a kérdéseid elől. Nem tudsz elfutni a tetteid elől. Nem tudsz elfutni magad elől. Nem tudsz elfutni a Sárkány elől…"

Az eddigiekből kitűnik talán, hogy miért nem tudott soha a Sárkány hite túl nagy népszerűségre szert tenni az egyszerű, köznapi emberek körében. Igaz, tudós papjainak soha nem is volt szándékában a feltétlen hívő-toborzás… Többnyire távol, elvonulva a világtól, zord hegyek magányos kolostoraiban élik elmélkedő, az örök harmóniát kereső életüket. Hogy néha mégis találkozni Kaoraku egy-egy papjával a nagyvárosok forgatagában vagy a síkságok rizsültetvényein, az annak tudható be, hogy a templomok frissen felavatott, újdonsült papjaikat előszeretettel küldik ki a világba megtapasztalni annak ezerszínű forgatagát, a harmónia megjelenésének sokféleségét – ahogy a laikusok és a titkos tanításokba felszínesen beavatott, egyszerű papok tömegei mondják: „a Sárkány pikkelyeinek színét".



Mert kétféle szinten lehet beavatott valaki Kaoraku misztériumaiba: az első, alacsonyabb szinten a tudatlan valóságos lénynek fogja fel Őt, aki uralja a világ összes térségeit. Szellemének kivetülései az istenek, teste a föld, az óceán és az ég, porszemnyi szolgái sárkányok és egyéb nagyhatalmú lények. Imádkozik Hozzá, hogy fordítsa el rólunk rettentő szemét, és féli Ébredését. Így szemléli a hitet minden hjakusó, köznapi ember, egyszerű pap.

Ám az igazi tudást keresőknek, az arra felkészültnek és érdemesnek látszóknak a hegyi kolostorok őrei elérhetővé teszik a mélyebb megismerést. Az ily módon keresőknek szólnak a Fátyolrántó Kommentárok és más hasonló művek. A Sárkány ekképp beavatott papjai már jól tudják, hogy amit a hozzá nem értő imának és segélykérő zsolozsmának hall, az csupán az elme és a tudat felkészítésére, a nagyobb fokú összhang elérésére szolgáló eljárás, erőösszpontosító litánia, hasznos mantra; és hogy a szertartások, ceremóniák pusztán az azokban résztvevők számára szükségesek, mivel megkönnyítik a megfelelő test– és lélekbéli állapotok elérését.

Az elmúlt évezredek alatt Kaoraku papjai roppant ismereteket, számtalan olyan eljárást halmoztak fel, melyek segítségével „megérinthetik Urukat", azaz jobban megérthetik és megélhetik a világot, benne az összes teremtetlen és teremtett dolgot, tárgyat, lelket valamint saját énjüket. És gyűjtik tudásukat ily módon mind a mai napig: Kaoraku külvilágban járó papjainak ez egyik legfőbb feladata.

Ha mindezek alapján röviden szeretnénk summázni a Sárkány papjainak erkölcsiségét, akkor a „harmóniára törekvés" kifejezés adná vissza talán leghűbben a lényeget.

Kaoraku papjai öltözetüket legtöbbször egyszerű sötétkék vagy feketéskék színű ruhadarabokból állítják össze. Fegyverként legszívesebben bojtos vagy niarei egyenes kardot, papi csákányt és különféle dó-típusokat forgatnak azon ritka esetek alkalmával, mikor mágikus erejük önmagában nem elég a nehézségek leküzdésére. Vértet nem viselnek.





Arra azonban még soha egyetlen kívülálló sem tudott rájönni, hogy az úgynevezett „szent szimbólumuk" voltaképpen milyen tárgy alakjában is manifesztálódik...

Az alig, vagy a magasabb tudásba egyáltalán nem beavatottak drága füstölőkkel és mantrákkal áldoznak a Sárkánynak, míg Kaoraku igazi papjainak erre már nincs szüksége...

A Kaoraku-papra (legalábbis a Sárkány egy „átlagos" papjára – rendházaikban ugyanis harcosok, szerzetesek, varázshasználók, sőt harcművészek, kansinok is élnek) a M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Karakteralkotás

Erő	3k6 (2x)
Állóképesség	3k6 (2x)
Gyorsaság	2k6+6
Ügyesség	k10+8
Egészség	2k6+6
Szépség	2k6+6
Intelligencia	k6+12 + kf
Akaraterő	k6+12 + kf
Asztrál	k6+12
Érzékek	2k6+6

Kaoraku felszentelt híve Intelligencia és/vagy Akaraterő terén részesülhet különleges felkészítésben.

KÉ – 9; TÉ – 15; VÉ – 68; CÉ – 0		HMszint	– 8(2)
Ép-alap	– 5	Fp/szint	– k6+2
Ép-alap	– 5		
Kp-alap	nincsen	Kp/szint	– 7
Tp/1Kp	– 20		

Saguru no Ószei ics'an navari-szen – „Ha sárkányra vadászol, ne csodálkozz, ha találsz is egyet"

Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp	– 15
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 16
Max. Képzettségek száma	– 45

Elsődleges képzettségek

A Sárkány papját első Tapasztalati Szinten tizennégy elsődleges képzettség illeti meg. Ezek közül tizet automatikusan megkap az alább feltüntetett képzettségi fokon.

Fegyverhasználat	2. fok
Élő Nyelv (enoszukei)	4. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Lélektan (humán)	3. fok
Irodalom	2. fok
Piktogrammok írása/olvasása (enoszukei)	3. fok
Történelem	2. fok
Vallás (Kaoraku-hit)	4. fok
Pszi	3. fok
Szóin-recitálás	3. fok

Ami a további elsődleges képzettségeket illeti Kaoraku papja még négyet választhat az alábbi listákról, mindegyikről kettőt.

1. lista

Ének	2. fok
Zene (tetszőleges, kivéve zamiszen)	2. fok
Legendaismeret (niarei-enoszukei kultúrkör)	2. fok
Piktogramok írása/olvasása (archaikus niarei)	2. fok
Archaikus niarei nyelv	2. fok

2. lista

Oktatás	2. fok
Teaszertartás	2. fok
Kalligráfia	2. fok
Iharacu	2. fok
Mágiaismeret	2. fok

Másodlagos képzettségek

Helyismeret (tetszőleges enoszukei város, han vagy tájegység)	3. fok

Kaoraku papja első Tapasztalati Szinten a fentin kívül még négy másodlagos képzettséget választhat az alábbi listákról.

Fegyvertelen harc	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Stratégia	1. fok
Heraldika	2. fok
Lesvetés	2. fok
Rejtekhelykutatás	15%
Veszélyérzék	10%
Egyensúlyérzék	20%
Esés	15%
Jövendőmondás	2. fok
Kriptográfia	2. fok
Démonológia	1. fok

KANAGINA NO AKUI TO MICSI HA... –
„Részvéttel teli személyed ítéljen..."
(egy közismert szóin kezdősora)

A Sárkány papjainak különleges előnyei és hátrányai

- A várakozással ellentétben Kaoraku hívei igen ritkán vállalnak hivatalt a császári bürokráciában, noha a rend által az évezredek alatt felhalmozott tudás több mint alkalmassá tehetné őket az ilyesféle tisztségekre. A Sárkány papjai azonban sokkal jobban szeretik nehezen megközelíthető hegyi templomaik, rendházaik hűvösét, a meditációs szobák csendjét, vagy művészi kertjeik ösvényeit a nagyvilág nyüzsgésénél. Azt tartják, a hatalomvágy – miként a szexualitás – könnyen veszélyes, harmóniabontó éhséggé nőheti ki magát.

- Induló Mp-értéküket úgy kapják meg, hogy Akaraterő képességük 10 fölötti részéhez hozzáadnak 6-ot; ehhez további szintenként 8 járul.

- A Sárkány papjai a Lélek, Halál, Élet, és Természet szférák litániáit és rituáléit használhatják, kivéve a következőket: Káoszkard, A Halál szava, Holtak megelevenítése; élhetnek viszont az Engeszteléssel (lásd a Mare-a papja specializációnál).





Kaoraku papjainak választható képzettségei – kiegészítő lista

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	Fegyverhasználat	fennmaradók	Belharc Vívócsel Taktika
Szakértő harci képzettségek	–	Kétkezes Harc Állóharc	fennmaradók
Titkos harci képzettségek	–	Körkörös Harc	fennmaradók
Általános szociális képzettségek	fennmaradók[41]	Helyismeret[42] Ékesszólás	Szexuális Kultúra Dorbézolás Vallatás
Nemesi képzettségek	–	Udvari Etikett Heraldika Párbaj	fennmaradók
Polgári képzettségek	–	Értékbecslés	fennmaradók
Pór képzettségek	–	Földművelés Állattartás Teherbírás	fennmaradók
Művészi képzettségek	fennmaradók[43]	Festészet/Rajz Szobrászat	Tánc Tetoválás Daimai
Alvilági álcázó képzettségek	–	–	mind
Alvilági kommunikációs képzettségek	–	Jelbeszéd	fennmaradók
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	–	mind
Alvilági harci képzettségek	–	Lesvetés	fennmaradók
Alvilági behatoló képzettségek	–	Rejtekhelykutatás	fennmaradók
Alvilági ellenálló képzettségek	–	Kíntűrés	Méregtűrés
Vadonjáró képzettségek	–	Veszélyérzék Futás Úszás Irányérzék	fennmaradók
Atlétikai képzettségek	–	fennmaradók	Akrobatika Szabadulóművészet
Közkeletű elméleti képzettségek	Legendaismeret Piktogrammok írása/olvasása	fennmaradók	–
Szakértő elméleti képzettségek	fennmaradók	Kriptográfia Mértan Mechanika Építészet Alkímia	Orvoslás Balzsamozás Méregkeverés
Titkos elméleti képzettségek	Szakrális mágia	Démonológia Auraelemzés	fennmaradók
Titkos szervezeti hagyományok	Titkos Pszi Mágiahasználat	Mágiaismeret	Szaimindzsai Auraleplezés

[41] Az Általános szociális képzettségek közül a Kultúra *csak (archaikus) niarei és enoszukei, az* Élő Nyelv *pedig kizárólag enoszukei viszonylatban választható.*

[42] Kizárólag enoszukei viszonylatban választható.

[43] Kaoraku papjai soha nem játszanának olyan frivol hangszereken, mint a zamiszen *és társai…*

A Megtartó papja

Lásd, mivé lettem!
Nagyurak hajolnak meg
hatalmam előtt!

Az Egyetlen papjainak – és papnőinek, bár ez utóbbiakból jóval kevesebbet találni – jellemzésére talán a „szenvedélynélküliség szenvedélye" paradox rumatara kifejezés a legalkalmasabb. És valóban: a Kívülről Suttogó Hang hívei a kristálytiszta, érzelmektől be nem szennyezett ráció útján törekednek Egy Uruk felé. Vallják, hogy ily módon tökéletesedve érhetnek el egyre magasabb tudatállapotokat, és egyre nemesebb, nagyobb lehetőségeket biztosító újjászületéseket a lét körfolyamatában. Tanításaik szerint ugyanis a világban szigorú hierarchia uralkodik, és mindenkinek megvan a maga helye ebben a rendszerben: léteznek kiemelkedett és kevésbé kiemelkedett élőlények. A magasabbrendűeknek pedig jogukban áll parancsolni az alattuk lévőknek. És hogy ki a kiemelkedett...? Nagyon egyszerű: az, akinek igaza van... De vigyázat! Egy, a klasszikus érvelőiskolák valamelyikén nevelkedett császári könyvtáros és egy szőrcsuhás, félvad, hatalmas jahitájára támaszkodó jamamusa vitája esetén egyáltalán nem biztos, hogy a kifinomult bizonyítástechnikák mesterének lesz igaza! Hanem esetleg annak, aki életben marad közülük...



Avagy ahogy az Egyetlen Tanítás mondja: *„A támadás akkor jogos, ha sikeres."*

Mint a fentiekből is látható, a hatalom központi szerepet tölt be a Megtartó híveinek életében. Bár szerintük mindenki életében központi szerepet tölt be, csak vannak olyanok, akik álszent módon nem akarják, vagy alacsonyrendű voltuk miatt nem képesek ezt felismerni.

Erkölcsiségük – illetve sokak szerint annak nemléte [*„Az erkölcs: a lehetőségek hiánya." – az Egyetlen Tanítás*], valamint Egy Uruk támogatása félelmetes hatékonyságú ellenfelekké teszik őket, akárkivel is álljanak szemben. Ezek után érthető, hogy a tennók, a Dandzsódai, az amatuk, a különféle más vallások hívei, a szerzetesrendek általában üldözik és irtják őket, és hogy nyíltan csak a Muszeigannal határos kiskirályságokban, rejtett tartományokban mutatkozhatnak.

Igazából ez utóbbit a hit nagytudású papjai egyenesen szorgalmazzák is – mondván, hogy azon a vidéken csak a legalkalmasabbak, a legkiválóbb, legkiemelkedettebb lények képesek életben maradni és uralkodni a környező nemevilági rémségek ellenében, és hogy egyenesen hasznos a hit szempontjából, ha a követők ily módon „megrostáltatnak"[44].

[44] *Persze azért ha valaki nagyon keresi, a Megtartó titkos szentélyeire előbb-utóbb a Birodalom szinte minden nagyobb városában rábukkanhat...*





A Hideg Mester papjai és papnői bármilyen ruhát, álcát felvehetnek – és fel is vesznek –, valamint a legkülönfélébb vértekben és fegyverekkel küzdhetnek. Az eredmény az, ami számít.

Nyakukban mindig ott lóg szent szimbólumuk, az ujjnyi hosszú, hajszálvékony, borotvaéles, meteoracélból kovácsolt és vérben edzett áldozópenge – a Kívülről Suttogó vallásában gyakoriak és kedveltek az emberáldozatok. Mindazonáltal az Egyetlen felajánlásként nemcsak életeket, hanem más, a „megfelelő viselkedést bizonyító" tetteket is elfogad.

Az „egyedül igaz hit" Egyetlen Tanításban összefoglalt tételei a hagyomány szerint a Megtartó akaratának kisugárzása révén manifesztálódtak, s mint ilyenek, eredetijeik hallatlan erejű szent ereklyéknek számítanak[45].

A Megtartó papjára (legalábbis a Hideg Mester egy „átlagos" igehirdetőjére – ugyanis köztük harcosok, szerzetesek, varázshasználók, sőt harcművészek is akadnak) a M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Karakteralkotás

Erő	2k6+6
Állóképesség	2k6+6
Gyorsaság	2k6+6
Ügyesség	k10+8
Egészség	3k6 (2x)
Szépség	2k6+6
Intelligencia	k6+12 + kf
Akaraterő	k6+12 + kf
Asztrál	k10+8
Érzékek	k10+8

A Hideg Mester beavatottja Akaraterő és/vagy Intelligencia terén részesülhet különleges felkészítésben.

KÉ– 9; TÉ – 15; VÉ –68; CÉ– 0		HM/szint	– 8(2)
Fp-alap	– 6	Fp/szint	– k6+3
Ép-alap	– 4		
Kp-alap	nincsen	Kp/szint	– 7
Tp/1Kp	– 20		

Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp	– 15
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 16
Max. Képzettségek száma	– 45

Elsődleges képzettségek

Az Egyetlen papjait első Tapasztalati Szinten tizennégy elsődleges képzettség illeti meg. Ezek közül tizet automatikusan megkap, az alább feltüntetett képzettségi fokon.

Fegyverhasználat	2. fok
Élő Nyelv (enoszukei)	4. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Lélektan (humán)	3. fok
Piktogrammok írása/olvasása (enoszukei)	3. fok
Piktogramok írása/olvasása (archaikus niarei)	2. fok
Archaikus niarei nyelv	2. fok

[45] *A szent iratok hollétéről mellesleg rengeteg mendemonda kering, de biztosat senki sem tud.*

VATASI MO IKITAI GA – „A tökéletességhez tengernyi kínon át visz az út"

Anatómia (humán)	3. fok
Pszi	3. fok
Vallás (a Megtartó hite)	4. fok

Fennmaradó négy elsődleges képzettségét a Megtartó papja az alábbi két listából választhatja ki, mindegyikből kettőt.

1. lista

Fegyvertelen Harc	2. fok
Vallatás	2. fok
Kalligráfia	1. fok
Álöltözet	2. fok
Méregkezelés (fegyvermérgek)	2. fok
Politika	2. fok
Egyensúlyérzék	20 %
Démonológia	1. fok

2. lista

Udvari Etikett	2. fok
Irodalom	2. fok
Jelbeszéd	2. fok
Piszkos Csel	2. fok
Orvtámadás	2. fok
Kriptográfia	2. fok
Szóin-recitálás	2. fok
Szakrális mágia	1. fok

Másodlagos képzettségek

Helyismeret (tetszőleges enoszukei város, han vagy tájegység)	3. fok

A Hideg Mester követője első Tapasztalati Szinten négy másodlagos képzettséget választhat az alábbi két listáról, mindegyikről kettőt.

1. lista

Parancsnoklás	2. fok
Fegyverdobás	2. fok
Belharc	2. fok
Lopódzás	15 %
Méregtűrés	1. fok
Esés	15 %

2. lista

Oktatás	2. fok
Ének	2. fok
Legendaismeret (niarei-enoszukei kultúrkör)	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Térképészet	2. fok
Történelem	2. fok

Haraiszen no kecu kuraihibinna – „A meg nem bosszult vér elfeketíti a Napot"



A Megtartó pap/papnő különleges előnyei és hátrányai

- Mivel a Hideg Mester híveit ilyen-olyan – de többnyire igen alapos – okkal mindenütt üldözik és irtják a Birodalom térségein, igaz valójukat vajmi ritkán fedhetik fel. Mi több: minél nagyobb hatalommal bír felfedezőjük, annál biztosabbak lehetnek abban, hogy szíves-örömest hóhérkézre juttatja őket.

- Az Egy Úr papja/papnője szent áldozópengéjében nem pusztán tárgyat lát, hanem szimbólumot is: érdemességének, felsőbbrendűségének jelképét s egyben bizonyítékát. Minden körülmények között ezzel, és nem másféle eszközzel végzi a szakrális áldozatokat. A Megtartónak az a híve, aki rituális körülmények között nem áldozópengével vagy puszta kézzel, hanem valami más fegyverrel ejt sebet bármely élőlényen (vagyis legalább 1 Fp veszteséget okoz neki), azonnal kiesik ura kegyelméből és elveszíti minden varázshatalmát. A büntetés nem függ a szándéktól; akkor is sújtja a papot/papnőt, ha nem saját akaratából, hanem véletlenül cselekedett, esetleg fondorlatos módon rászedték. A vezeklésnek egyetlen módja van: egy olyan ellenfélnek kell puszta kézzel vérét venni a Kívülről Szóló Hang oltárán, aki hatalmasabb a pap összes korábbi áldozatánál. A szent penge gyalázásának vétkére csak egyszer van bocsánat. Aki másodjára is elköveti, az örökre és visszavonhatatlanul megszűnik a Megtartó papjának/papnőjének lenni, és visszasüllyed az alsóbbrendű lények közé.

- Induló Mp-értékét úgy kapja meg, hogy Akaraterő képességének 10 fölötti részéhez hozzáad 6-ot; ehhez további szintenként 9 Mp járul.s

- A Hideg Mester papjai/papnői a Halál és Lélek szférák litániáit és rituáléit használhatják.



A Megtartó papjainak/papnőinek választható képzettségei – kiegészítő lista

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	Fegyverhasználat Stratégia Fegyvertelen Harc	Belharc Vívócsel Parancsnoklás	fennmaradók
Szakértő harci képzettségek	Harc Bizonytalan Alapon[46] Iadzsai Kézváltás	Fegyverdobás Kétkezes Harc Kardvívó-stílus	fennmaradók
Titkos harci képzettségek	Kínokozás	–	fennmaradók
Általános szociális képzettségek	fennmaradók[47]	Oktatás Helyismeret[48]	Dorbézolás Szexuális Kultúra
Nemesi képzettségek	Udvari Etikett	fennmaradók	–
Polgári képzettségek	–	fennmaradók	Iparűzés
Póri képzettségek	–	–	mind
Művészi képzettségek	Kalligráfia Irodalom	fennmaradók	–
Alvilági álcázó képzettségek	Álöltözet Álcázás	fennmaradók	–
Alvilági kommunikációs képzettségek	fennmaradók	Tetoválásismeret	Hangutánzás Hasbeszéd
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	Okirathamisítás	fennmaradók
Alvilági harci képzettségek	fennmaradók	Rejtett Támadás Lesvetés	Kocsmai Verekedés
Alvilági behatoló képzettségek	–	–	mind
Alvilági ellenálló képzettségek	Kíntűrés	Méregtűrés	–
Vadonjáró képzettségek	Veszélyérzék	Irányérzék Csomózás Csapdaállítás Futás	fennmaradók
Atlétikai képzettségek	Egyensúlyérzék	fennmaradók	Akrobatika Szabadulóművészet
Közkeletű elméleti képzettségek	Piktogrammok írása/olvasása	fennmaradók	Ásványtan Időjóslás Jövendőmondás
Szakértő elméleti képzettségek	fennmaradók	Jog Mechanika Történelem	Építészet Alkímia Balzsamozás Orvoslás Iharacu
Titkos elméleti képzettségek	Démonológia Szakrális mágia	–	fennmaradók
Titkos szervezeti hagyományok	Auraleplezés	Mágiaismeret Titkos Pszi	Mágiahasználat Szaimindzsai

[46] Tetszőleges terepre.

[47] Az Általános szociális képzettségek közül a Kultúra *csak [archaikus] niarei és enoszukei, az* Élő Nyelv *pedig kizárólag enoszukei viszonylatban választható.*

[48] Kizárólag enoszukei hanra, tájegységre vagy területre vonatkozóan.





A Megtartó papjai az Egy Uruk kegyéből a következő – a Ködös Parton született, illetve ott igazán hasznos – mágiákkal is élhetnek:

Átlényegítés (Kis Arkánum Litániai)
Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 12
Erősség: 5
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Az Átlényegítés varázslat segítségével az Egyetlen papjai saját testük anyagát átitathatják, átlényegíthetik egy Külső Sík anyagával – a saját kockázatukra. Mert ugyan e művelet következtében testük a démonok porhüvelyével azonos tulajdonságokra tesz szert – az Elemi Erő kivételével nem fognak rá hatni az Őselemek, miként a savak, mérgek, a Természetes Anyag Mágiája sem, valamint csupán mágikus fegyverekkel lesznek sebezhetők –, de az érte fizetendő ár is rettentő: a lelkük az átlényegítés idejére „megfakul", és minden egyes ilyen állapotban eltöltött másodperc annak végső szétfoszlásával, elpárolgásával fenyeget.

Játéktechnikailag: minden átlényegített állapotban eltöltött kör 5% eséllyel növeli meg a lélek elvesztésének esélyét, amire a varázslat befejeztével egyszer, összesítve kell dobni. Ennek következtében az alany kiesik a lét körforgásából, alacsonyrendű démonná válik, aki halálával végérvényesen elpusztul, ráadásul hátralévő napjaiban Ynev Elsődleges Anyagi Síkjához kötötten kénytelen létezni. (A karakter azonnal meghal, vagy NJK lesz belőle.) Suttogják, hogy az Egyetlen Ködös Parti erősségeiben számos ilyen „teremtett démon" engedelmeskedik a Megtartó evilági helytartóinak…

Ujabb 8 Mp-ért a varázslat hatóideje – és ezzel együtt a kockázat – megduplázható.

Védelem a démonoktól (Kis Arkánum Rituáléi)
Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 24
Erősség: 15
A varázslás ideje: 5 perc
Időtartam: 1 óra/szint
Hatótáv: 10 rí sugarú kör
Mágiaellenállás: speciális

Ezzel a rituáléval a pap időlegesen megvédelmezheti magát és követőit a démonoktól; legalábbis a gyengébbektől. Ugyanis az a démon, akinek maximális Ép-je nem haladja meg a varázslat erősségét, képtelen átkelni a körvonalon; hasonlóképpen, varázslatai is csak akkor jönnek létre, ha erősségük meghaladja a védelem erősségét, s akkor is csak lecsökkent erősséggel. A körvonalat egy frissen megölt ember vérével kell felrajzolni. Éppen ezért a védelem nem is mozgatható; s bár a démonok legtöbbje nem szívesen kér nálánál erősebbtől segítséget, még ez is előfordul, miképp az is, hogy ravaszabb és türelmesebb démonok kivárják, amíg a papnak elfogynak a Mana-pontjai vagy még gyakrabban a feláldozható kísérői.

3 Mp-ért a hatótáv 1 rívvel, vagy az erősség 1 E-vel megnövelhető; 12 Mp-ért az időtartam megduplázható.

Tisztánlátás (Kis Arkánum Rituáléi)
Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 6
Erősség: 1
A varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Mentális

Az Egyetlen hűséges hívei e varázslat segítségével Uruktól megkapják azt a kegyet, hogy magasabb, komplexebb nézőpontból vizsgálhassák a dolgokat; figyelmüket addig elkerülő részleteket is észrevegyenek, az egészbe illeszthessenek; értelmük, elméjük, intelligenciájuk erejét megnöveljék. Ha a pap mást kíván e keggyel felruházni, úgy meg kell érintenie a kiválasztott személyt. Beleegyezés esetén mentődobás nem szükséges.

A varázslat E-nként 1-gyel növeli az Intelligenciát, de az a 21-et semmiképp sem haladhatja meg. Újabb 8 Mp-ont akár az erősség, akár az időtartam megduplázható.

Parancs démonokra (Nagy Arkánum Litániái)
Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 12
Erősség: 6
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 2 kör
Hatótáv: 1 démon, hallótávolságban
Mágiaellenállás: Mentális

A pap(nő) a Parancs varázslatnál leírtak szerint alkalmazhatja hite erejét a démonokra is.

Az erősség 2 Mp-ért 1-gyel növelhető; 6 Mp-ért újabb környi idő nyerhető.

Hasonulás (Nagy Arkánum Rituáléi)
Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 50 + speciális
Erősség: 20
A varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: 1 óra/szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

A Megtartó híveiből sokan komoly démonológiai képzésben részesülnek: a Ködös Part átkos teremtményei közül jó néhánynak tanulmányozzák a kinézetét, mentális sémáját, harcmodorát, erősségeit és gyengéit. A Hasonulás varázslat segítségével aztán később, midőn már szakrális hatalmuk elegendő hozzá, a hívek időlegesen fel is vehetik ezen démonok alakját. Vigyázat! A varázslat segítségével csak a test másolható, az egyéb tulajdonságok: a Külső Síkokról származó démontestek sebezhetetlensége és nem mágikus fegyverekkel szembeni ellenállása, a mágia- és pszi-használat, speciális képességek nem!

Ami megváltozhat: az Ép-k, Fp-k száma, a TÉ, VÉ, KÉ, CÉ értékei, a támadások száma, a sebzés, az Egészség, Gyorsaság, Ügyesség és más eredeti személyes tulajdonságok értéke.

A varázslathoz szükséges Mana-pont mennyiség mindig az adott alaktól függ: a másolt „démonfaj" maximális Ép-inek száma + 50.

FIGYELEM! A felvett alakban szerzett sérülések a hatóidő letelte után is megmaradnak, és nagyon könnyen az alkalmazó halálát okozhatják!





Rumatara követője

Tükörben nézem:
hogy csodálja önmagát
az illúzió!

A Beérkezett tanításával és papjaival – bár ez a kifejezés jelen esetben nemcsak hogy pontatlan, de egyenesen félrevezető is – való találkozások gyakorolták alighanem az egyik legmélyebb hatást a már többször idézett erigowi derat Holoranis Darrenre:

„…E megdöbbentő eretnekség talán legnagyobb veszélyét híveinek magávalragadó szelídsége és rendkívüli alázatossága adja. Az ember nem képes olyanokkal vitázni, akik nem akarják meggyőzni a maguk igazáról… A látogatás felénél azon vettem észre magam, hogy belülről, nyugodt, csendes, halk derűvel mosolygok már percek óta – akárcsak beszélgetőtársaim…"

A Megvilágosodott hívei egyébként önmagukra csupán mint „követőkre" (jakkó) hivatkoznak, és nem különböztetnek meg papokat vagy szerzeteseket köreikben, bár a külvilág szemében mindig is „papok", vagy „szerzetesek" maradnak.

Rumi-Natara követőjévé válni igen egyszerű: nem kell hozzá más, csak elmenni egy kolostorba, és ott az egyik „követővel" folytatott rövid beszélgetés után letenni az Öt Fogadalmat, illetve elmondani a Kérelmet.

Aztán már csak azok szerint kell élni.

Az Öt Fogadalom:

1. Mentes vagyok a haláltól.	(Azaz nem veszem el senki és semmi életét – az ölés tilalma.)
2. Mentes vagyok az élettől.	(Azaz tartózkodom új élet teremtésétől – a szaporodás tilalma.)
3. Mentes vagyok a világtól.	(Azaz tudom és hiszem, hogy a világmindenség [és benne az én] pusztán illúzió – és eszerint élek.)
4. Mentes vagyok a szenvedélyektől.	(Azaz a lehető legtöbb érzelemtől, vágytól [düh, bosszú, rajongás, türelmetlenség, mohóság, harag, ragaszkodás, hiúság, hatalomvágy, büszkeség, önzés, birtoklási vágy, szeretet, szerelem, irigység, meggondolatlanság stb., stb…], a különféle kedvtelésektől, a kilenc tárgyon túli anyagi javaktól, a mulatozástól, a szexualitástól stb., stb…)
5. Kész vagyok a segítségre.	(Bárkinek önzetlenül segítségére sietek.)

A Kérelem:

„Bármily megszámlálhatatlan is a lények sokasága, fogadom, hogy megmentem őket!
Bármily féktelenek legyenek is szenvedélyeik, fogadom, hogy megszelídítem őket!
Bármily mérhetetlenek legyenek is az Erők, fogadom, hogy megbirkózom velük!
Bármily elérhetetlen is Rumi-Natara igazsága, fogadom, hogy eljutok Hozzá!
Vegyetek fel soraitokba! Tudom, képes leszek rá.
Tanítsatok és eddzetek!"

A Megvilágosodott tanítása szerint mindenki számos alakban születik újra és újra erre a világra, míg végül elérve a tökéletességet a Semmibe (illetve az Abszolútumba) olvad. Noha maga a születés, halál, sőt a világ is illúzió – azaz nem valóságos, igazából nem léte-

ző – az embernek törekednie kell a helyes születésre, halálra, és a világban való helyes létre. Hiszen ahogy a Rubinszív Szóin is mondja:

„...Bár a beteg szemű ember tudván tudja, hogy az általa látott foltok, fények csupán betegsége következményei, csalóka illúziók, a valóságban nem létezők – attól még látja őket."

Az ember evilági tettei pedig meghatározzák további újjászületéseit, sorsát: aki megfelelően, helyesen cselekszik, az már mostani vagy következő életei valamelyikében elérheti az áhított szanadoriit (a megvilágosodást, tökéletességet, egybeolvadást); míg aki helytelenül, nem megfelelő módon teszi ezt, az egyre mélyebbre merül az illúziók mocsarába, és további számlálatlan évszázadokig bűnhődik saját tettei következményeitől – öl, vagy öletik; szeret, és szeretteit veszíti; vágyakozik hiába, vagy birtokol rettegve; kegyetlenkedik, majd későbbi életei valamelyikében elszenvedi a kegyetlenséget, és így tovább, és így tovább. Mert minden cselekedet magában hordozza saját következményeit is, és az ember nem bújhat el a zamszája, azaz a tettei által meghatározott sorsa és végzete elől.

A helyes lét azt jelenti, hogy az embernek el kell szakadnia minden kötéstől, lánctól, ami a világhoz és benne önmagához fűzi: érzelmektől, vágyaktól, ragaszkodástól, anyagi javaktól... Mert ha e láncok végképp eltűnnek, azaz „lehullik a bilincs", akkor az ember megszabadul a lét nyűgétől, és az illúziók fátylát széttépve kikerül a Nagy Körforgásból.

– Ez esetben a Beérkezett követői miért nem szakítják meg önként életük fonalát? – kérdezhetik erre egyesek. – Mert akkor életet vennének el, még ha „csak" a sajátjukat is, és ennek óhatatlanul következményei lennének: újra kellene születniük, mégpedig a gyilkosság bűnével terhesen. Azonkívül a türelmetlenség szenvedélyével is szennyezettek lennének ezáltal.

– Hogy illik mindebbe az Ötödik a Fogadalmak közül? Hiszen segítségről, érzelmekről van szó.

A kulcs: a ragaszkodás nélküli részvét. Rumi-Natara hívei látják, hogy mily rettentő nehéz ebben az illúzió-világban létezni, és részvétet érezvén a szenvedő lények iránt segíteni óhajtják megszabadulásukat. Ez nyilván keveseknek sikerül teljes mértékben: akik nem a kolostorokban, hanem a külvilágban élnek, és csupán szimpatizánsok, világi követők, azoknak vajmi kevés esélyük van a szanadoriira.



Ezek után érthető, hogy Rumatara hívei miért nem ölnek semmilyen körülmények között; miért a kilenc tárgy összes vagyonuk; miért élnek többnyire kolduló, vándorló életmódot. A kilenc tárgy, mellyel rendelkezhetnek: egy pár bőrsaru, fa alamizsnásszilke, nyersvászon csuha, kis szőrszita a víz megszűrésére, acéltű varráshoz, kova és acél tűzrakáshoz, papírlegyező és egy borotva tisztálkodáshoz. Rumatara hívei mindig rendkívül egyszerű, halványsárga színű, egy darabból szabott csuhában járnak, fejüket és arcukat simára borotválják. Fegyvereket, vérteket nem hordanak, szent szimbólumuk nincs, áldozatot nem hoznak – kinek, vagy minek is áldoznának?

Persze a Beérkezett híveinek vannak kolostorai, ahol a meditáló, csendes visszavonultságban élő „szerzetesek" töprengéseik szüneteiben a bölcsek feljegyzé-





seit, megvilágosító erejű szóinjait olvasgatják és másolják végtelen kitartással. Mi több: ahhoz, hogy valaki teljes jogú jakkónak számítson, minimum öt kezdeti tanulóévet egy ilyen kolostorban kell eltöltenie.

Kedvelt módszerük – úgy a viták, beszélgetések során, mint szóinjaikban – különféle paradoxonokkal, meghökkentő példázatokkal meglepni a velük vitázó vagy az iratokat olvasó gyanútlanokat, ily módon kizökkentve őket a mindennapi gondolkodás csapdájából. Mert vallják, hogy a „megszokott", „köznapi" gondolkodás egy határon túl csapda: az ember csak az illúziók világába gabalyodik bele mind jobban és jobban általa.

HASZU NO HANA GA SZAKU, SZONO IMI VA IKANI? – *„Miért bont virágot a lótusz?"*

Rumatara átlagos követőjére (mert elvétve a mágiát kutató, sőt olykor különleges – teljes mértékben defenzív – harcművészeti stílusokat tanulmányozó jakkók is élnek kolostoraikban) a M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Karakteralkotás

Erő	3k6 (2x)
Állóképesség	3k6 (2x)
Gyorsaság	2k6+6
Ügyesség	2k6+6
Egészség	2k6+6
Szépség	2k6+6
Intelligencia	k6+12 + kf
Akaraterő	k6+12 + kf
Asztrál	k6+12 + kf
Érzékek	k10+8

A jakkó különleges felkészítésben részesülhet Intelligencia és/vagy Akaraterő és/vagy Asztrál terén.

KÉ – 7; TÉ – 10; VÉ – 66; CÉ – 0		HM/szint	– 3
Ép-alap	– 4	Fp/szint	– k6+1
Ép-alap	– 4		
Kp-alap	nincsen	Kp/szint	– 7
Tp/1Kp	– 20		

Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp	– 15
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 16
Max. Képzettségek száma	– 45

Elsődleges képzettségek

A Beérkezett követőit első Tapasztalati Szinten tizenkét elsődleges képzettség illeti meg. Ezek közül kilencet automatikusan megkap, az alább feltüntetett képzettségi fokokon.

Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Lélektan	4. fok
Oktatás	2. fok
Kalligráfia	2. fok
Kintűrés	2. fok
Piktogrammok írása/olvasása (enoszukei)	3. fok
Vallás (a Megvilágosodott tanai)	4. fok
Pszi	4. fok

Ezeken felül egy jakkó még három elsődleges képzettséget választhat az alábbiak közül:

Ékesszólás	2. fok
Teaszertartás	3. fok
Irodalom	3. fok
Festészet/Rajz	2. fok
Piktogramok írása/olvasása (archaikus niarei)	2. fok
Archaikus niarei nyelv	2. fok

Másodlagos képzettségek

Rumi-Natara követője első Tapasztalati Szinten megkapja az alábbi másodlagos képzettségeket.

Legendaismeret (niarei-enoszukei kultúrkör)	2. fok
Iharacu	2. fok
Szóin-recitálás	2. fok

A jakkók különleges előnyei és hátrányai

- Rumi-Natara követőit csak kényszerűségből soroltuk a Birodalom papi rendjei közé, mivel valójában teljesen más „szerzeteket" alkotnak. Ezért – no meg tanításaik fényében – egyáltalán nem meglepő, hogy esetükben igazi papi mágiahasználatról beszélni nem lehet. Játéktechnikailag a Rumatara-hívek a *Második Törvénykönyv*ben leírt Szerzetesi mágia elemei közül az alábbiakat képesek használni (természetesen csak magukra alkalmazva azokat):
  - Lélekút – Időtlen álom
  - Transz – Belső harmónia
  - Segélykérés – Gyógyítás
  - Védelem – Láthatatlanság evilági lények előtt, Láthatatlanság túlvilági lények előtt
  - Aura – Csendteremtés, Őrző aura, Védekezés a gonosztól, Személyes Aura
  - Érzékelés – Életérzékelés, Túlvilági jelenlét érzékelése, Jellemérzékelés, Mágiaérzékelés

- Továbbá Rumi-Natara jakkói képesek az Engesztelés (lásd a Mare-a pap/nő specializációnál) varázslat használatára is.

- Induló Mp-értékét úgy kapja meg, hogy Intelligencia képességének 10 fölötti részéhez hozzáad 6-ot; a további szinteken ehhez 9 járul.

- Mana-pontjaikat speciális meditációval nyerhetik vissza. (A meditáció kritériumai – időtartam, egyéb korlátozások – teljesen megegyeznek az imádkozáséival, csupán itt nem egy adott felsőbb lényhez szóló fohászról van szó, hanem a világmindenség igazi természetéről folytatott elmélkedésről. Természetesen ez elég nehezen megy például egy csata kellős közepén…)

- A Beérkezett hívei tapasztalataik, ismereteik gyarapodásával egyre inkább átlátják a világ illuzórikus voltát, tudásuk mélyülésével a káprázat újabb és újabb rétegei foszlanak semmivé tévedhetetlen tekintetük előtt. Ezért játéktechnikailag lehetőségük van arra, hogy szintenként (már az első szinten is) kapott/átváltott Mana-pontjaikból tetszésük szerint bármennyit arra áldozzanak, hogy a világ illúzió-rétegeivel szembeni ellenállásukat

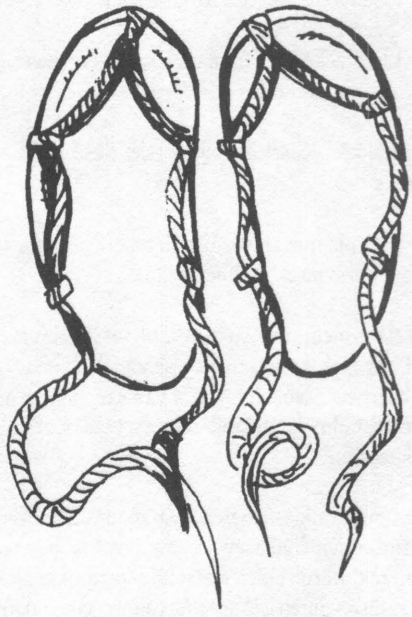


növeljék. Ám ez a döntés visszafordíthatatlan: azok a Mana-pontok, amelyeket ilyesmire áldoz a játékos, **soha többé** nem térülnek vissza, végleg elvesznek mágiahasználata számára. Igaz, a cserében kapott tisztánlátás is maradandó, azaz végleges. A játékos minden egyes alkalommal az alábbi kategóriák közül választhat (teljesen szabadon, tetszőleges arányokban):

- Bármely akció, jelenség, támadás ellen, mely Asztrális próbát igényel, ellenállása véglegesen megnő (Mp x 1) E-vel
- Bármely akció, jelenség, támadás ellen, mely Mentális próbát igényel, ellenállása véglegesen megnő (Mp x 1) E-vel
- A közönséges fegyverek, eszközök, fizikai tárgyak stb... által rajta okozott sérülések, sebzések mértéke csökken (3Mp x 1) Sp-vel
- A mágikus fegyverek, eszközök, tárgyak; az elemi mágia és az egyéb, eddigiekbe nem sorolható mágiák által okozott sérülések, sebzések mértéke csökken (5Mp x 1) Sp-vel
- A mentődobást nem igénylő, kifejezetten illúzió-alapú varázslatok felavatásukat követően egyszerűen nem hatnak Rumatara híveire.

❖ *FIGYELEM!* A jakkók számára a Tiltott képzettségek szó szerint tiltottak, azaz nem vehetők fel semmilyen körülmények között!

❖ *FIGYELEM!* Amennyiben a KM úgy találja, hogy a karakter akár a legcsekélyebb mértékben is vét a Fogadalmak és a Kérelem ellen, úgy kötelessége könyörtelenül megvonni a korábbiakban tárgyalt ellenállások egy részét, vagy akár egészét is. Méghozzá véglegesen! (A Beérkezett követőjével folytatott játék rendkívül élvezetes lehet, de nehézségei miatt csak nagyon tapasztalt játékosoknak ajánljuk!)



Rumi-Natara híveinek választható képzettségei – kiegészítő lista

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	–	Fegyvertelen Harc[49]	fennmaradók
Szakértő harci képzettségek	–	–	mind
Titkos harci képzettségek	Bénító Ütés	–	fennmaradók
Általános szociális képzettségek	fennmaradók[50]	Helyismeret[51] Dzsí	Dorbézolás Vallatás Szexuális Kultúra
Nemesi képzettségek	–	–	mind
Polgári képzettségek	–	–	mind
Póri képzettségek	–	–	mind
Művészi képzettségek	Kalligráfia Irodalom Festészet/Rajz	Zene[52]	fennmaradók
Alvilági álcázó képzettségek	–	–	mind
Alvilági kommunikációs képzettségek	–	–	mind
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	–	mind
Alvilági harci képzettségek	–	–	mind
Alvilági behatoló képzettségek	–	–	mind
Alvilági ellenálló képzettségek	Kíntűrés	–	Méregtűrés
Vadonjáró képzettségek	–	Úszás Futás Irányérzék	fennmaradók
Atlétikai képzettségek	–	Egyensúlyérzék	fennmaradók
Közkeletű elméleti képzettségek	Piktogrammok írása/olvasása	Legendaismeret	fennmaradók
Szakértő elméleti képzettségek	Archaikus niarei nyelv Piktogrammok írása/olvasása (archaikus niarei) Vallás Pszi	Iharacu Történelem Anatómia Számtan Szóin–recitálás	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	Auraelemzés	Szakrális mágia	fennmaradók
Titkos szervezeti hagyományok	Titkos Pszi	Mágiaismeret	fennmaradók

[49] *Csakis „védekező harc" vagy „harc az ellenfél elfogásáért" módokon folytatható; ez alól legfeljebb a* Bénító Ütés *alkalmazása jelenthet kivételt.*

[50] *Az Általános szociális képzettségek közül a* Kultúra *(archaikus) niarei és enoszukei, az* Élő Nyelv *pedig csakis enoszukei viszonylatban választható.*

[51] *Helyismeretük – vándorló, egy helyben soha hosszabb időre meg nem telepedő életmódjukból következően – a JK Rumatara-jakkóknak legfeljebb ama kolostor környékére vonatkozóan lehet, ahol beavatásuk első öt évét töltötték; és e területre is maximum Harmadik fokú.*

[52] *Csak kölcsönkapott, ideiglenesen birtokolt vagy közös (a szerzet tulajdonában lévő) saku-hanacsin játszhatnak Rumi-Natara követői.*





HEISÓ

Heisók, avagy harcos szerzetesek.

Csakúgy, mint Ynev más részein, az Enoszuke Császárságban is szép számmal találni kisebb-nagyobb rendekbe tömörült, a világtól való elzárkózás és a belső tökéletesedés útját járó szerzeteseket (lásd *Második Törvénykönyv*). Ám az itteniek egy „apró" különbséggel bírnak az Ynev más részein fellelhetőkhöz képest: az enoszukei szerzetesrendek jelentős részét – főleg a nagy, kiterjedt földbirtokokkal és sok száz kolostorral rendelkezőket – igenis érdekli a hatalom.

Másképp nem is maradhatnának talpon a Birodalom vérzivataros, állandó háborúkkal tarkított történetében.

Persze nem az amatuk, a Nagy Családok vagy az Udvar hatalma ez: a szerzetesrendek nem törekszenek másra, csupán anyagi és katonai biztonságra. Anyagi függetlenségüket azok a nagy földbirtokok teszik lehetővé, melyeket kegyes adományként vagy ajándékként kaptak valamelyik adakozó kedvű nagyúrtól; míg katonai erejüket a sok ezer fanatikus szerzetes biztosítja. Erejükkel egyenes arányban növekvő gőgjüket az évszázadok során rendházaikban menedéket kereső jónéhány nemesi származék büszkesége csak növelte.

Voltaképpen kis államok az államban: fennállásuk során nem egy hadúrnak, Családfőnek, sőt tennónak okoztak komoly gondot – akik néha kénytelenek voltak szabályos háborúkat vívni velük.

(Go-Dai tennó híres mondása szerint:

„Három dolog van az Ég alatt, melynek nem tudom befolyásolni mozgását – a kéklő Óceán, a Ködös Part, és a Jagai-hegy szerzetesei...")

Olyan veszélyesekké sosem váltak, hogy mindenki összefogjon ellenük, ám elég erősek lévén mindig akadtak ellenségeik – és soha nem szűkölködtek szövetségesekben sem.

Legkegyetlenebb harcaikat mindazonáltal többnyire egymás ellen vívják...

A sziget gerincén végighúzódó hegységrendszer szinte minden pontján találkozhatunk kolostorerődjeikkel. Vannak köztük könyörületes, gyógyító-tanító rendek, melyek áldást jelentenek a környéken lakó szegény népre; vannak, amelyek céljukként a Ködös Part szörnyeinek megismerését és megfékezését tűzték ki; és vannak olyanok, melyek bármelyik rablóbandánál vagy hadúrnál kegyetlenebbül uralkodnak birtokaikon – és minden más területen is, ahová elér a kezük. Bármibe is kezdjenek, erejük nem túlbecsülhető: mert fegyelmezettek, gyakorlottak és a végletekig fanatikusak.

A fentiek maradéktalanul igazak a csak nők által lakott apáca-kolostorokra is – mivel a Birodalom ilyenekkel is büszkélkedhet. Természetszerűleg az apácák – niszók – rendjei általában nem folytatnak agresszív, terjeszkedő politikát; ellenben a leghíresebb gyógyító szerzeteket ők adják a Császárságnak. (Egyike ez az Ég Alatti azon kevés területeinek, ahol a nők teljesen egyenrangúnak számítanak a férfiakkal.) Másfelől viszont Enoszukén egyetlen szervezet vagy közösség sem számíthat hosszú életre, ha nem képes megvédeni saját magát...

A nagyobb kolostorerődök (dzsik) falai között szinte mindig találhatunk szép számmal papokat/papnőket is a rengeteg szerzetes mellett, akik főleg (vallási) irányító szerepet töltenek be. Sőt, játéktechnikailag a szerzetesek sem mind heisó kasztúak: Enoszuke harcművészeinek jelentős része is közülük kerül ki, azaz „hivatalosan" szerzetesként él egy kolostorban.

Életmódjuk általában rendkívül szerény, a nélkülözésekhez, fáradalmakhoz – és persze a mindennapos harchoz – hozzászoktak. Legszívesebben még háború idején is gyalog közlekednek, lovon nagyon ritkán. Gyaloghintót, vagy más efféle közlekedési eszközt – bár apátjaik megtehetnék – sohasem használnak.

A heisókra (legalábbis az „átlagos" heisókra, hiszen köztük papok, harcművészek, harcosok, valaha volt muszatasik sűrűn, ritkábban kansinok és varázshasználók is találhatók) a M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Muszeigan-dzsi

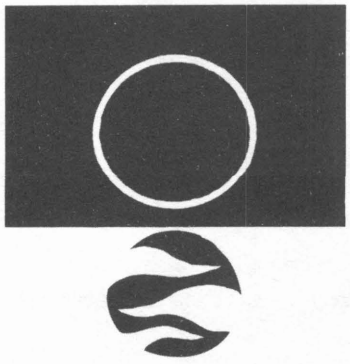
Alant a völgyben
– szemem sarkából lesem –
hideg árny moccan.

A sziget gerincét alkotó hegység északnyugati tömbjén, a Ködös Part felé néző hegyláncok oldalában találhatóak a Muszeigan-dzsi szerzeteseinek kolostorerődjei, akik a Sárkány hitét követik. Jó háromtucat nagyerődöt tartanak számon a Rendfőnöki Tekercsek; a szerzet nem épít kicsi, néhányfős rendházakat. Mégpedig azért nem, mert legfőbb feladatának és szent céljának a Ködös Part szörnyeinek, démoni erőinek megfékezését és – ami ettől elválaszthatatlan – azok megismerését tekinti. Az Első Tennó személyes parancsára vállalták e nehéz terhet magukra azok a hongcsuani Kék Szél Rendhez tartozó szerzetesek, akik elkísérték őt a Száműzetésbe. Ezidáig kötelességüket – igaz, számolatlan áldozatok árán – becsülettel teljesítették.

Az azóta eltelt keserű évezredek pedig megtanították a szerzeteseket arra, hogy a kis létszámú kolostorok nagyon könnyen a démoni erők martalékául esnek; néhány ember ereje nem elég ahhoz, hogy megakadályozza a sötét árnyak beszivárgását. Ezért élnek a rendtagok nagy, sokszor száznál is jóval több főt számláló kolostorokban, és ezért nem épült egyik nagyerőd sem messzebb egynapi járóföldnél egy másiktól. Ám az avatatlan szemlélő ezt még csak nem is sejtheti: megdöbbentő csendben vigyázzák a területet rejtett, pár száz lépésről már észrevehetetlen sziklafészkeikben.

Ennek ellenére sok olyan, még a korai időkben épült kis rendház helyét ismerik a szentéletű szerzetesek, amelyekből évszázadok óta nem jött jelentés, vagy levél, mégis élet nyomairól vagy embernek látszó alakok tevékenységéről számolnak be a rendszeresen arra haladó őrjáratok – akármit is értsenek ezalatt.

Nagy rendházaik dacára a Muszeigan-dzsi szerzetesei talán még a többi rendnél is kevésbé világiak: szinte soha nem találkozni velük a Ködös Part felé néző hegyláncok innenső, békésebb felén. Csak tiszta szívű, elkötelezett önkénteseket vesznek fel soraikba, mivel a nem odaillő ember nem pusztán egyszerű öngyilkosjelölt, hanem a Birodalom védőbástyáinak kihulló sarokköve lehet; kieste nyomán százak és százak – és nem csak rendtársai – halhatnak szörnyű halált.



Komor, kevésszavú, néma csendben illanó árnyak. Feketéskékre festett csuhát és szíjsarut hordanak; hagyományosan hosszúra növesztett hajukat ritkán fonják varkocsba. Homlokukra felavatásukkor egy archaikus írásjegy képét égetik, melynek jelentése: „Kék Szél". A rend évszázadok óta hagyományos, legendás hírű háromfős járőreivel ellenőrzi a Ködös Part területére eső határait – mely őrjáratok már nem egy eltévedt utazónak vagy kalandvágyó társaságnak jelentették az életet úgy az északi hegyek teleinek iszonyú hóviharaiban, mint a Part rémségei elől menekülőben.

Fume szaszu otomo siruki akegata – „Hajnalban tisztán hallatszik az evezők hangja"





Mondanunk sem kell, hogy a Birodalom belső területein nagyritkán előforduló Muszeigan-szerzeteseknek igen nagy a respektusuk: ha felismerik őket, minden léptüket hála és megbecsülés kíséri.

A politikai csatározásoktól mereven elzárkóznak – igaz, eddig még a legőrültebb hadúrban is volt annyi előrelátás, hogy nem támadott ellenük.

Karakteralkotás

Erő	2k6+6
Állóképesség	k10+8
Gyorsaság	2k6+6
Ügyesség	k10+8
Egészség	3k6 (2x)
Szépség	3k6 (2x)
Intelligencia	2k6+6
Akaraterő	k6+12 + kf
Asztrál	k6+12 + kf
Érzékelés	k10+8

A rend tagjai Akaraterő és/vagy Asztrál képességeik terén részesülhetnek különleges felkészítésben.

KÉ – 8; TÉ – 17; VÉ – 72; CÉ – 0		HM/szint	– 8(3)
Ép-alap	– 8	Ép/szint	– k6+5
Ép-alap	– 5		
Kp-alap	nincsen	Kp/szint	– 6
Tp/1Kp	– 30		

Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp	– 10
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 15
Max. Képzettségek száma	– 40

Elsődleges képzettségek

A rendbeli szerzetest első Tapasztalati Szinten tizenhárom képzettség illeti meg. Ezek közül kilencet automatikusan megkap, az alább feltüntetett képzettségi fokon.

Fegyvertelen Harc	3. fok
Fegyverhasználat (dó)	3. fok
Helyismeret (a rend által ellenőrzött területre)	3. fok
Lefegyverzés (dó)	2. fok
Veszélyérzék	15%
Piktogramok írása-olvasása (enoszukei)	3. fok
Vallás (Kaoraku hite)	3. fok
Pszi (niarei)	5. fok
Szóin-recitálás	3. fok

A fennmaradó négy elsődleges képzettségét a Muszeigan-dzsi heisója az alábbi listákból választhatja ki, mindegyikből kettőt.

1. lista

Kalligráfia	1. fok
Legendaismeret (enoszukei, vagy niarei kultúrkör)	2. fok
Piktogramok írása/olvasása (archaikus niarei)	2. fok
Archaikus niarei nyelv	2. fok
Démonológia	1. fok
Auraelemzés	1. fok

2. lista

Lélektan	2. fok
Futás	2. fok
Lopódzás	20%
Rejtőzés	25%
Irányérzék	20%
Egyensúlyérzék	20%

Másodlagos képzettségek

Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok

A rend szerzetese első Tapasztalati Szinten megkapja a fenti másodlagos képzettségeket, és mellékjük még kettőt választhat az alábbi listáról.

Jelbeszéd	1. fok
Nyomolvasás	2. fok
Mászás	15%
Esés	15%
Ugrás	10%
Térképészet	2. fok







A Muszeigan-dzsi szerzeteseinek választható képzettségei – kiegészítő lista

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	Fegyverhasználat Lefegyverzés Fegyvertelen Harc	fennmaradók	Stratégia Taktika Vívócsel Fegyverismeret
Szakértő harci képzettségek	Harc Bizonytalan Alapon[53]	Állóharc	fennmaradók
Titkos harci képzettségek	Dzsjóhadzsai Körkörös Harc[54]	Vakharc	fennmaradók
Általános szociális képzettségek	Lélektan Helyismeret[55]	fennmaradók[56]	Dorbézolás Szexuális Kultúra Dzs Ékesszólás
Nemesi képzettségek	–	–	mind
Polgári képzettségek	–	–	mind
Pór képzettségek	–	Teherbírás	fennmaradók
Művészi képzettségek	Kalligráfia Festészet/Rajz Irodalom	Zene[57]	fennmaradók
Alvilági álcázó képzettségek	Rejtőzés Lopódzás	–	fennmaradók
Alvilági kommunikációs képzettségek	–	Jelbeszéd	fennmaradók
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	–	mind
Alvilági harci képzettségek	–	Lesvetés	fennmaradók
Alvilági behatoló képzettségek	–	–	mind
Alvilági ellenálló képzettségek	Kíntűrés	–	Méregtűrés
Vadonjáró képzettségek	Veszélyérzék Irányérzék Futás	fennmaradók	Idomítás Vadászat, Halászat Csapdaállítás
Atlétikai képzettségek	Egyensúlyérzék	fennmaradók	Szabadulóművészet
Közkeletű elméleti képzettségek	fennmaradók	Térképészet Ásványtan	Jövendőmondás
Szakértő elméleti képzettségek	Archaikus niarei nyelv Piktogrammok írása/olvasása (archaikus niarei) Történelem Vallás Pszi Szóin–recitálás	Anatómia Iharacu	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	Démonológia Auraelemzés	Szakrális mágia	fennmaradók
Titkos szervezeti hagyományok	Titkos Pszi Mágiaismeret	–	fennmaradók

[53] *Magashegyi terepre.*

[54] *Egészen pontosan: Korkoros Harc Kétkezes Fegyverrel – amely fegyverkizárólag a hosszúbot lehet. Egyéb tekintetben a képzettség Tiltottnak minősül.*

[55] *A Helyismeret kizárólag a rend felségterületére vonatkozhat.*

[56] *Az Általános szociális képzettségek közül a Kultúra és az Élő Nyelv csak az (archaikus) niarei és enoszukei lehet.*

[57] *Zenélni persze nem zamiszenen szoktak....*

Jamamusák

Halál vagy élet;
pokoltól Egig repít
az önkívület.

A szó jelentése: hegyi harcosok. Talán valóban a legvérmesebbek minden szerzetesrend közül. Voltaképpen nem is egy rendről, hanem szekták tucatjairól van szó, melyeket csupán közös hitük, no meg életmódjuk hasonlósága fűz egybe. Elszórtan elhelyezkedő, nehezen megközelíthető hegyi fészkeikből gyakorta csapnak ki mindenre és mindenkire, aki vagy ami valamilyen okból kivívta ellenszenvüket. Nem ismernek el maguk fölött senkit, kivéve a tennót. Igaz, fennen hangoztatott császárhűségüket olykor-olykor igen sajátosan értelmezik…

Sokszor még egymással is hadakoznak. A Birodalom története során számtalanszor döntöttek el csatákat fergeteges és őrült rohamaikkal. Apátjaik aktívan politizálnak: szövetségeket kötnek és háborúkat viselnek amatukkal, Klánokkal, császári hivatalnokokkal egyaránt. És természetesen más rendekkel: a legkevésbé ezeket szívelhetik befolyási területeiken belül.

Jellegzetes hófehér ruháik, fejkendőik, szektazászlóik láttán a parasztok rémülettől félholtan borulnak a földre, és minden testőr azonnal kardot ránt.

A „hegyi harcosok" Kurodait, a Háború és Becsület Urát imádják mindenekfölött. Hitük szerint hősies helytállással és szigorú aszkézissel lehet közelkerülni Hozzá – ezért harcaikban legalább olyan fanatikus dühvel küzdenek, mint amilyen könyörtelenséggel edzik kolostoraikban testüket és szellemüket. Szilárd meggyőződésük, hogy Uruk kivételes küldetéssel ruházta fel életüket (ezzel is kiemelvén híveit a köznapi halandók tömegéből), melyet minden körülmények között be kell teljesíteniük. Persze hogy pontosan mi is ez a küldetés, arról minden szektavezérnek eltérő a véleménye…

A jamamusák a szerzetbe lépéskor egy – egyénenként különböző – fogadalmat tesznek, mely fogadalomhoz minden körülmények között makacs önfejűséggel ragaszkodnak. Például nem vágják le soha a hajukat; nem isznak szuót vagy egyéb módokon sanyargatják testüket; bizonyos helyekre nem mennek vagy bizonyos tárgyakat nem érintenek stb[58].





[58] *A fogadalom kiválasztásánál az egyetlen lényeges szempont, hogy valódi lemondást jelentsen a szerzetes számára!*



Karakteralkotás

Erő	k10+8
Állóképesség	k6+12 + kf
Gyorsaság	2k6+6
Ügyesség	k10+8
Egészség	3k6 (2x)
Szépség	3k6 (2x)
Intelligencia	2k6+6
Akaraterő	k6+12 + kf
Asztrál	k10+8
Érzékek	2k6+6

A jamamusa Állóképesség és/vagy Akaraterő képességeik terén részesülhetnek különleges felkészítésben.

KÉ – 9; TÉ – 18; VÉ – 70; CÉ – 0		HM/szint	– 9(2)
Ép-alap	– 8	Ép/szint	– k6+5
Ép-alap	– 5		
Kp-alap	nincsen	Kp/szint	– 6
Tp/1Kp	– 30		

Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp	– 10
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 15
Max. Képzettségek száma	– 40

Elsődleges képzettségek

Egy jamamusát első Tapasztalati Szinten tizennégy elsődleges képzettség illet meg. Ezek közül nyolcat automatikusan megkap az alább feltüntetett képzettségi fokokon.

Fegyvertelen Harc	3. fok
Fegyverhasználat (jahita)	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Harc Bizonytalan Alapon	2. fok
Futás	3. fok
Egyensúlyérzék	30%
Vallás (Kurodai hite)	3. fok
Szóin-recitálás	2. fok

Ezeken felül a jamamusa még hat elsődleges képzettséget választhat az alábbiak közül:

Fegyverhasználat	2. fok
Harci Láz	2. fok
Lélektan	2. fok
Kintűrés	2. fok
Veszélyérzék	15%
Esés	20%
Ugrás	15%
Legendaismeret (niarei-enoszukei kultúrkör)	2. fok
Pszi	2. fok

Másodlagos képzettségek

Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Helyismeret (tetszőleges enoszukei han vagy tájegység)	3. fok
Piktogramok írása-olvasása (enoszukei)	2. fok

A rend szerzetese első Tapasztalati Szinten megkapja a fenti másodlagos képzettségeket, valamint *még kettőt* választhat az alábbi listákról, mindegyikről egyet-egyet.

1. lista

Ének, vagy Zene	2. fok
Lesvetés	2. fok
Irányérzék	15%

2. lista

Irodalom	2. fok
Mászás	15%
Jövendőmondás	2. fok

KUBI HANERU BESI! – „Vágjátok le a fejét!"

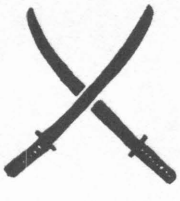
A jamamusák különleges előnyei és hátrányai

- Önsanyargató életszemléletüknél fogva a „hegyi harcosok" számára mindennapos gyakorlat, ezért Mana-pontok felhasználása nélkül bármikor képesek az Aszkézis papvarázslat alkalmazására.

- Induló Mp-értéküket úgy kapjuk meg, hogy Akaraterő képességük 10 fölötti részéhez kettőt hozzáadunk; a továbbiakban Tapasztalati Szintenként 6 Mp-ot kapnak.

- A Telepátia diszciplínát Mesterfokon ismerik, vagyis ilyen módon képesek üzeneteket küldeni.

- Fegyvertár: a jamamusák kedvelt fegyvere a jahita, avagy lándzsakard, amelynek kétségkívül legavatottabb forgatói az egész szigeten – és így egész Yneven. Minden szekta saját, a többiekétől számos titkos technikában eltérő stílusban harcol; a Birodalom nem egy hírneves hőse tanulta ki náluk e fegyver művészetét. Kiegészítő harci eszközként szinte bármilyen más fegyvert szívesen forgatnak – és nem azért használtuk a „szinte" kifejezést, mert a jamamusáknak netán erkölcsi skrupulusaik lennének mások legyilkolását illetően. Távolról sem; de annyira még a hegyek vad harcosai sem elvetemültek, hogy olyasféle szégyenteljes fegyvereket érintsenek kezükkel, mint például a sinobi-tó, sógina, vagy az arugama… Természetesen mély megvetéssel fordulnak el a csaku-típusú paraszti eszközöktől is. Harcra készülve sokszor könnyű páncélt vesznek fehér köpenyeik alá.







A JAMAMUSÁK VÁLASZTHATÓ KÉPZETTSÉGEI – KIEGÉSZÍTŐ LISTA

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	Fegyverhasználat Fegyvertelen Harc	fennmaradók	Taktika Stratégia Parancsnoklás
Szakértő harci képzettségek	Harc Bizonytalan Alapon Harci láz	Raígei Fegyverdobás	fennmaradók
Titkos harci képzettségek	–	Körkörös Harc Pusztítás Vakharc Dzsjóhadzsai	fennmaradók
Általános szociális képzettségek	Lélektan	fennmaradók[59]	Dorbézolás Ékesszólás Szexuális Kultúra Dzsí
Nemesi képzettségek	–	Párbaj	fennmaradók
Polgári képzettségek	–	–	mind
Pór képzettségek	–	Teherbírás	fennmaradók
Művészi képzettségek	–	Ének, Zene[60] Irodalom	fennmaradók
Alvilági álcázó képzettségek	–	Rejtőzés Lopódzás	fennmaradók
Alvilági kommunikációs képzettségek	–	–	mind
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	–	mind
Alvilági harci képzettségek	–	Lesvetés	fennmaradók
Alvilági behatoló képzettségek	–	–	mind
Alvilági ellenálló képzettségek	Kíntűrés	–	Méregtűrés
Vadonjáró képzettségek	Futás Veszélyérzék	Csomózás Irányérzék	fennmaradók
Atlétikai képzettségek	fennmaradók	Mászás	Szabadulóművészet Akrobatika
Közkeletű elméleti képzettségek	Legendaismeret	fennmaradók	Térképészet Ásványtan
Szakértő elméleti képzettségek	Vallás Pszi Szóin-recitálás	Archaikus niarei nyelv Piktogrammok írása/olvasása (archaikus niarei) Anatómia Történelem	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	–	Szakrális mágia	fennmaradók
Titkos szervezeti hagyományok	–	Titkos Pszi	mind

[59] *Az Általános szociális képzettségek közül a* KULTÚRA, *az* ÉLŐ NYELV *kizárólag enoszukei viszonylatban választható, a* HELYISMERET *pedig kizárólag a rend felségterületére vonatkozhat*

[60] *A jamamusák minden nagy csatájukba magukkal viszik harci dobjaikat és mantra-részletekkel teleégetett fakereplőiket, melyekkel ordítva előadott, ekszta tikus harci „énekeiket" kísérik. Ezeken felül csupán vallásos dalokat ismernek, de azokat kizárólag titkos szentélyeik magányában, gongszó mellett éneklik el. A képzettség más stílusú dalokkal és más hangszerekkel rájuk nézve Tiltottnak minősül.*

Jagai-dzsi

Mester, mondd, mi a jövő?
Múlt aratása.
Mester, mondd hát, mi a múlt?
Csak ködös álom.
Mester, mondd, mi az álom?
Múló, kis halál.
Mester, mondd, mi a halál?
Ez a mi jövőnk.

(részlet a Tíz Kicsi Kő-szóinból)

Az Enoszuke szigetén észak-déli irányban végighúzódó hegységrendszer Kaidó városhoz közeli részén található az a Jagai-hegylánc, amely otthont ad a már évezredekkel ezelőtt elhíresült Jagai-dzsi szerzetesrendnek. A rend kiváltságlevelének keltezését még az Első Tennó kancelláriája hitelesítette, azaz egyike a legrégibbeknek. A feljegyzések szerint a Jagai-dzsi eredeti feladata a déli határvidék biztosítása, valamint a terület pacifikálása volt – természetesen a tanító és a misztikus tanokban való elmélyülést elősegítő szerepe mellett. Csak hát a történelem villámgyorsan meghaladta a kezdeti állapotokat: mire befejezték az első nagy kolostoregyüttes építését a Hakuhó-hegyen, a Birodalom déli határvidéke már reménytelen távolságba tolódott. Persze a rend korántsem maradt feladatok híján: hogy a szomszédos termőterületek a Császárság gazdasági vérkeringésébe kapcsolódva annak szilárd és jövedelmező részeivé váljanak, még jó pár évtizednek kellett eltelnie. A hegyekben – ideértve akár a Jagai-dzsi kolostorainak közvetlen környékét is – pedig még évszázadok múltán sem lehetett tökéletes biztonságban az utazó, ha nem a szerzet által ismert és ellenőrzött utakat, hágókat, hegyi átjárókat használta.

(Itt kell megjegyeznünk, hogy a Taidzsukiin hegységrendszer szívében, az ismeretlen kiterjedésű fennsíkok és soha nem járt rengetegek ősfái között még manapság is bármi megtörténhet....)

A Jagai-dzsi szerzetesei legelsőbben is Kurodait, Ógint és Mare-át tisztelik, de mind az Öt Égi Névhez imádkoznak – templomaikban mind az öt isten aranyfüsttel borított szobra előtt égnek a soha ki nem hunyó áldozati mécsesek.

Az egymás melletti négy hatalmas hegyen – Hakuhó, Macui, Szarujama, Siracuju – kiépült kolostoregyüttesek, illetve az évezredek alatt szorosan köréjük települt kisebb-nagyobb rendházak, imahelyek, templomok legalább százezer embernek biztosítanak fedelet és otthont, vész esetén pedig menedéket. Mondják, az utazó a Hakuhó legészakibb őrtornyaitól indulva két és fél napig csak a rend birtokában lévő épületek mellett halad el, míg végre eléri a Siracuju legdélibb lejtőjének templomait.

A Jagai-dzsi szigorú katonai szabályok szerint szerveződik. Minden szerzetes feltétlen engedelmességgel tartozik elöljárójának, aki nemcsak vallási, de katonai vezetője is. A rendtagok mindennapi életében a harci készségek fejlesztése majdnem akkora jelentőséggel bír, mint a vallásos ténykedések vagy a tanulás. Jólértesültek szerint a Császári Könyvtár után övék a Birodalom második legnagyobb tekercs- és feljegyzésgyűjteménye.

A Főapát – kit élethosszig választanak a szerzetesek, és akinek csak az Apátok ismerik kilétét – mindig valamelyik kicsi, félreeső kolostorból irányít a már említett, a négy hegy legnagyobb rendházait parancsnokló Apátok segítségével. A Jagai-dzsinek mindemellett állandó delegátusa van az Udvarnál, és egyébként is szoros viszonyban áll a mindenkori Császári Családdal: az Apátok közül legalább egy emberemlékezet óta uralkodói vérvonalból származik, bár sokszor nem önszántából felvett szerzetesi néven.

Az idők folyamán számtalan amatu, Klánfőnök, varázsló-hadúr, különféle szekta, titkos társaság akarta megtörni, elpusztítani a rendet vagy próbált legalább sorai közé fér-





kőzni – mindhiába. Sőt, bár erre még célozni sem illik, néhány tennó is próbálkozott hasonlókkal. A Jagai-dzsi azonban mindig felülkerekedett a nehézségeken; leszámolt a közé furakodott árulókkal és pártütőkkel, túlélt támadást és támadót egyaránt.

Természetesen ezt befolyásos világi pártfogók nélkül nem tehette volna – ám hatalmas birtokai után húzott járandóságából ilyenekre mindig tellett... E birtokok „örök időkre szóló" bérleti jogát pedig több tennó pecsétjével ékes Császári Okirat biztosítja.

A rendbe tartozó szerzetesek már messziről felismerhetők köznapokon viselt jellegzetes mélybordó ruháikról és kopaszra borotvált fejükről. No meg remekbe készült, 3-4 rí hosszú feketenyelű nagíjaikról, melyektől semmilyen körülmények között sem válnak meg. Kiemelkedő események, fontos vallási szertartások, vagy egyéb ünnepélyes, díszöltözetet kívánó alkalmak idején kifinomult eleganciájú, borvörös alsóruhájuk felett felhőszín mikót hordanak.

A Jagai-dzsi híres Nagy Körmenetei az év harmadik és kilencedik havában rengeteg hívőt, kíváncsiskodót és persze a belőlük élő sok egyéb gyanús, vagy kevésbé gyanús alakot vonzanak a Jagai-hegyek közé.

DOKJÓ NICSIMAN KJÓRAN – „A bátorság nem azonos az őrjöngéssel"

Karakteralkotás

Erő	2k6+6
Állóképesség	k10+8
Gyorsaság	2k6+6
Ügyesség	k10+8
Egészség	3k6 (2x)
Szépség	3k6 (2x)
Intelligencia	k6+12 + kf
Akaraterő	k10+8
Asztrál	k6+12 + kf
Érzékelés	2k6+6

A rend tagjai Intelligencia és/vagy Asztrál képességeik terén részesülhetnek különleges felkészítésben.

KÉ – 8; TÉ – 16; VÉ – 70; CÉ – 0		HM/szint	– 8(3)
Ép-alap	– 7	Ép/szint	– k6+4
Ép-alap	– 5		
Kp-alap	nincsen	Kp/szint	– 6
Tp/1Kp	– 30		

Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp	– 10
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 16
Max. Képzettségek száma	– 45

Elsődleges képzettségek

A rendbeli szerzetest első Tapasztalati Szinten tizennégy elsődleges képzettség illeti meg. Ezek közül tizet automatikusan megkap, az alább feltüntetett képzettségi fokokon.

Fegyvertelen Harc	3. fok
Fegyverhasználat (nagí)	3. fok
Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Lélektan (humán)	2. fok
Kalligráfia	1. fok

Piktogrammok írása/olvasása (enoszukei)	3. fok
Vallás (az „Ötök" hite)	3. fok
Pszi	3. fok
Szóin-recitálás	2. fok

A fennmaradó négy elsődleges képzettségét a Jagai-dzsi heisója az alábbi listákból választhatja ki:

Földredöntés	2. fok
Harc Bizonytalan Alapon (magashegyi terepre)	2. fok
Oktatás	2. fok
Ének	2. fok
Zene	2. fok
Irodalom	2. fok
Kíntűrés	2. fok
Futás	2. fok
Irányérzék	15%
Egyensúlyérzék	20%
Legendaismeret (niarei-enoszukei kultúrkör)	2. fok
Piktogramok írása/olvasása (archaikus niarei)	2. fok
Archaikus niarei nyelv	2. fok

Másodlagos képzettségek

Taktika	3. fok
Helyismeret (a rend által ellenőrzött területre)	3. fok

A rend szerzetese első Tapasztalati Szinten megkapja a fenti két másodlagos képzettséget, valamint még egyet-egyet választhat az alábbi listákról.

1. lista

Lefegyverzés	2. fok
Pénzügyek	2. fok
Jog	2. fok
Rejtőzködés	15%
Esés	15%

2. lista

Körkörös Harc Kétkezes Fegyverrel	2. fok
Ékesszólás	2. fok
Vallatás	2. fok
Birtokigazgatás	2. fok
Veszélyérzék	15%

A Jagai-dzsi szerzeteseinek különleges előnyei és hátrányai

- Fegyvertár: a rend szerzeteseinek hagyományos fegyvere a híres feketenyelű nagí, amelyet ördögi ügyességgel és hozzáértéssel forgatnak. A lándzsákat saját fegyverkovács-műhelyeikben készítik, ősi – még niarei – hagyományok alapján. A kétujjnyi széles pengerész mintegy 15-25 su hosszú; egyenes és borotvaéles. A háromnégy rís nyél végén lévő másik fémhegy a nagí szilárd alátámasztására szol-

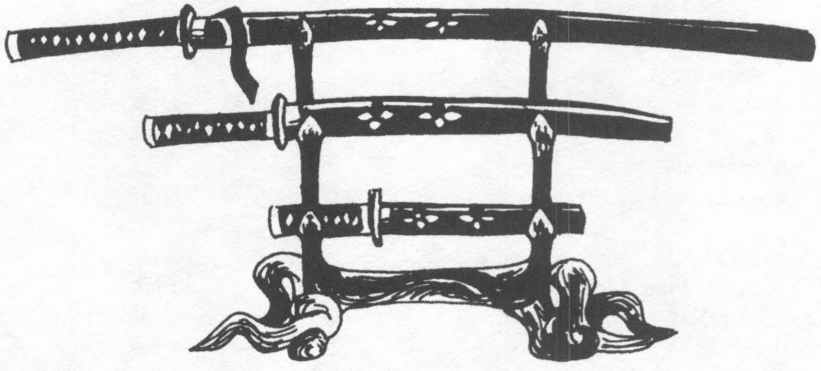


gál, ha netán nagyobb tömeget kell vele „fogadni" (például lovasok rohamát) –, de támadásra is alkalmas. A Jagai-dzsi szerzetesei páncélt és sisakot nem, de alkar- és lábvédőket gyakorta viselnek.

❖ A Jagai-dzsi szerzetesei – az Ég Alattiban szokatlan módon – elég komoly taktikai képzést kapnak, minek folyományaképp járatosak a Kis Csillag, a Pengék erdeje, a Nagy Csillag és a Hegyi Farkasok formációk ismeretében. (A Kis Csillag lényegében az Abasziszi hármas helyigényes, nagí-technikákra épült változata; a Hegyi Farkasok a Falkataktikával egyezik meg; a Pengék erdeje és a Nagy Csillag pedig rohamozó gyalogság vagy lovasság megtörésére alkalmas alakzatok, az előbbit egyenes vonalban, a másodikat körben felállt szerzetesek alkotják. A pajzsok hiánya miatt nem a Pajzsfallal és a Sünnel, hanem a Terkinior-féle lándzsahasználat-alakzattal rokoníthatóak, annak előnyeit kapják meg.)

❖ Induló Mp-értéküket úgy kapjuk meg, hogy Intelligencia képességük 10 fölötti részéhez hozzáadunk 4-et; ehhez további szintenként 7-9 járul az istenek döntése szerint (lásd a Szerzetesnél a *Második Törvénykönyv*ben, ill. a *Titkos Fóliáns*ban).

❖ A szerzetesek a Telepátia diszciplínát Mesterfokon ismerik, vagyis ily módon képesek üzeneteket küldeni.



Természetesen az itt tárgyalt rendeken kívül még rengeteg fontos és kevésbé fontos szerzet virágzik a Császárságban – mint például Hajasú sáfrányszín ruhás Felhőjárói, a Kandaku-dzsi, a Tigrisarcúak, Kaoraku egérszürke mikós vándorló szerzetesei, vagy a simanaszai Gyógyító Amusi Apácarend (hogy csak a legjelentősebbekből említsünk néhányat) –, de részletes tárgyalásuk meghaladja jelen munka kereteit.

A Jagai-dzsi szerzeteseinek választható képzettségei – kiegészítő lista

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	Fegyverhasználat Fegyvertelen Harc Földredöntés	fennmaradók	Vívócsel Belharc
Szakértő harci képzettségek	Harc Bizonytalan Alapon Harci Láz	Fegyverdobás[61]	fennmaradók
Titkos harci képzettségek	–	Körkörös Harc[62] Pusztítás Dzsjóhadzsai	fennmaradók
Általános szociális képzettségek	fennmaradók[63]	Helyismeret[64] Vallatás Ékesszólás Dzsí	Dorbézolás Szexuális Kultúra
Nemesi képzettségek	–	Birtokigazgatás Heraldika	fennmaradók
Polgári képzettségek	–	Pénzügyek	fennmaradók
Póri képzettségek	–	–	mind
Művészi képzettségek	Ének, Zene[65] Kalligráfia Irodalom	fennmaradók	Tetoválás Tánc, Daimai Szobrászat
Alvilági álcázó képzettségek	–	Rejtőzés Lopódzás	fennmaradók
Alvilági kommunikációs képzettségek	–	Jelbeszéd	mind
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	Okirathamisítás[66]	fennmaradók
Alvilági harci képzettségek	–	Lesvetés	fennmaradók
Alvilági behatoló képzettségek	–	–	mind
Alvilági ellenálló képzettségek	Kíntűrés	–	Méregtűrés
Vadonjáró képzettségek	Futás Irányérzék	fennmaradók	Idomítás Vadászat, Úszás, Halászat Csapdaállítás
Atlétikai képzettségek	Egyensúlyérzék	fennmaradók	Szabadulóművészet Akrobatika
Közkeletű elméleti képzettségek	fennmaradók	Időjóslás Herbalizmus	Jövendőmondás Ásványtan
Szakértő elméleti képzettségek	Archaikus niarei nyelv Piktogrammok írása/olvasása (archaikus niarei) Történelem Vallás Pszi Szóin–recitálás	Jog Kriptográfia Iharacu Számtan Mértan Anatómia Politika	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	Szakrális mágia	–	fennmaradók
Titkos szervezeti hagyományok	Titkos Pszi	Mágiaismeret	fennmaradók

[61] *Egészen pontosan: Fegyverdobás Rokon Fegyverrel: nagí; egyébként Tiltott.*

[62] *Egészen pontosan: Körkörös Harc Kétkezes Fegyverrel – amely fegyver csakúgy, mint a Fegyverdobás esetében kizárólag a nagí lehet. Egyéb tekintetben a képzettség Tiltottnak minősül.*

[63] *Az Általános szociális képzettségek közül a Kultúra (archaikus) niarei és enoszukei, az Élő Nyelv pedig csak enoszukei lehet.*

[64] *A Helyismeret kizárólag a rend felségterületére vonatkozhat.*

[65] *Változatos hangszereken, de természetesen nem zamiszenen vagy hasonló zeneszerzámon; másrészt a Jagai-dzsi heisóinak repertoárja túlnyomórészt vallásos/ceremoniális dalokból áll.*

[66] *Csakis felismerési célzattal tanulják a rend vagy a császári bürokrácia által alkalmazott szerzetesek – egy jagai-dzsi heisó soha nem hamisítana hivatalos iratot önös érdekből.*



A HARC ÚTJA

Kansin

Az, aki mohón
a győzelmet kergeti:
örökös vesztes.

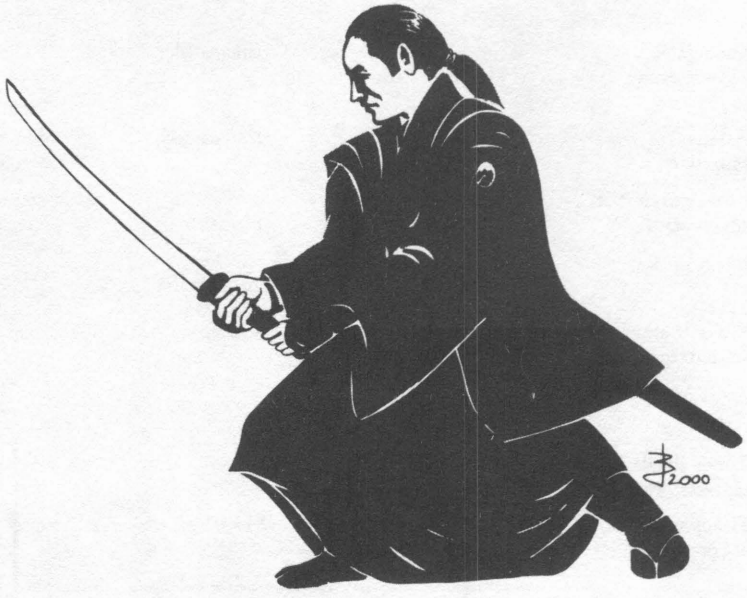
A szó jelentése: „a kard szentje", azaz kardművész.

Mondanunk sem kell, hogy a Császárságban, ahol a fegyvereknek, és azokon belül is a kardnak oly nagy szerepe és jelentősége van a mindennapi életben, igen hamar kialakult a kardvívás művészetének kultusza. Már a Niaréból száműzöttek között is voltak olyanok, akik az egyszerű hadakozásnál jóval magasabb szinten gyakorolták a kardforgatás művészetét. Később, mikor a niarei jövevények népe és kultúrája összeolvadt az itt talált riana-ate törzsekével (ezók) – akik között szintén még az óhazából, a Keleti Szigetvilágból származó hagyományai voltak a harcművészeteknek (lásd Névtelenek) –, ez a tendencia csak tovább erősödött.

Az enoszukei kardművészek – hasonlóan a kontinens más tájain dívó gyakorlathoz – szintén egész életüket teszik fel az Út tanulmányozására. Mentalitásuk is azonos, hiszen az Utat gyakorolni más eszmei alapállásból – noha néha úgy tűnik talán – lehetetlen.

Mint az Tiadlan földjén is történik, a Birodalom ifjú kardművészei különböző neves iskolákat vagy mestereket keresnek fel, ha ezt a művészetet óhajtják tanulni. Ha aztán hosszú évek, évtizedek múltán (esetleg soha…) mesterük úgy találja, hogy elsajátítottak mindent, ami ehhez az életmódhoz szükséges, illetve teljesen magukévá tették az iskola és stílus tanításait, akkor erről saját aláírásával hitelesített pecsétes bizonyítványt ad ki. Az ilyen diplomával rendelkezők igen keresettek az amatuk és egyéb hatalmasságok között mint harci oktatók és fegyvermesterek.

Ennek ellenére jó részük mitsem törődik a felkínált biztos és megbecsült pozíciókkal, hanem vándorolva, a mindennapi viszontagságok és kihívások közt edződve fejleszti tovább képességeit. Igazából nem mondható meg, hogy mely ponton válik egy sugasából, azaz életét a kardvívásnak szentelő, magányosan vándorló muszatasiból kansin, a művészet mestere. Ezt talán sokszor még ő maga sem tudja. Talán csak azt érzi, hogy az új és új kihívások, egymásra következő párbajok során egyszer csak eljut arra a fokra, mikor már nem az ellenfél, a technikák, a ki-a-jobb a fontos, hanem a mozdulatok belső lényege, a harmónia; a misztikus és oly sokak által oly sokfelé keresett *va*.



A fentiek fényében nem csoda, hogy a Birodalom tájain eléggé mindennapos az egy-egy faluba megérkező, majd zászlaját a főtéren letűző sugasa, aki illendő módon kihívja a környék összes vállalkozó kedvű kardforgatóját. Ezen senki sem lepődik meg, mint ahogy azon sem, hogy a hírneves mesterek lakhelyei körül valósággal sorbanállnak a jelentkező harcosok, ragaenek, hogy az illető mestertől tanuljanak, és/vagy megküzdjenek vele. Természetesen ha a mester már egy egész iskolát vezet, akkor többnyire nincs ideje kiállni az összes jelentkezővel – és méltóságán aluli is lenne. Ekkor tanítványai veszik át ezt a feladatot. Csak igen-igen kivételes esetekben küzd maga a mester, ha például a kihívó nagyon ismert személyiség, avagy előtte már legyőzte az összes tanítványt.

Isi no ueni mo szannen – „Ha valaki három évig ül egy kövön, azt fel tudja melegíteni"

A kansinra a M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Karakteralkotás

Erő	2k6+6
Állóképesség	k10+8
Gyorsaság	k6+12 + kf
Ügyesség	k6+14
Egészség	2k6+6
Szépség	3k6 (2x)
Intelligencia	2k6+6
Akaraterő	k6+12 + kf
Asztrál	210+8
Érzékelés	2k6+6

A kansin különleges felkészítésben részesülhet Gyorsaság és/vagy Akaraterő terén.

KÉ – 10; TÉ – 18; VÉ – 70; CÉ – 0		HM/szint	– 8(3)
Ép-alap	– 6	Fp/szint	– k6+5
Kp-alap	– 5		
Tp/1Kp	nincsen	Kp/szint	– 3
	– 40		

Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp	– 10
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 14
Max. Képzettségek száma	– 35

Elsődleges képzettségek

A kansint első Tapasztalati Szinten tizenkét elsődleges képzettség illeti meg. Ezek közül kilencet automatikusan megkap, az alább feltüntetett képzettségi fokon:

Fegyverhasználat	4. fok
Iadzsai	2. fok
Kardvívó-stílus	
Vívócsel	3. fok
Párbaj	2. fok
Pszi (Slan)	4. fok
Egyensúlyérzék	35%
Esés	35%
Ugrás	25%





Ami a további elsődleges képzettségeket illeti, a kansin még összesen hármat választhat magának az alábbi listáról:

Fegyvertelen Harc	3. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverismeret	2. fok
Harc Bizonytalan Alapon	3. fok
Kétkezes Harc	2. fok
Lefegyverzés	2. fok
Dzsjóhadzsai	2. fok
Körkörös Harc	2. fok
Futás	3. fok
Kíntűrés	2. fok

Másodlagos képzettségek

Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Helyismeret (tetszőleges enoszukei han vagy tájegység)	3. fok
Vallás (enoszukei)	2. fok

A kansin első Tapasztalati Szinten automatikusan megkapja a fenti másodlagos képzettségeket; emellé még kettőt választhat az alábbiak közül:

Lélektan	2. fok
Lovaglás	2. fok
Udvari Etikett	2. fok
Heraldika	2. fok
Irodalom	2. fok
Kalligráfia	1. fok
Ének	2. fok
Tánc	2. fok
Piktogrammok írása/olvasása (enoszukei)	3. fok
Anatómia	2. fok

A kansin különleges előnyei és hátrányai

- Kansin kizárólag csak muszatasiból (esetleg ragaenből) válhat – legalábbis elvileg, mivel más társadalmi osztályba tartozó nem viselheti a kettős kardkészletet. A „kard szentjeinek" harci iskolái túlnyomórészt a két kézre fogott taitóra alapulnak; a más kardok – bojtos kard, niarei egyenes kard, sótó – használatára épített stílusok ritkák. Szintúgy igen körülményes olyan iskolát, mestert találni, akitől valamilyen kétfegyveres (pl. taitó-sótó, taitó-nató, két niarei egyenes kard) küzdési módot lehetne elsajátítani.

- Hírneves iskolák, stílusok: Acukobó-rajú, Gosindai-rajú , Hanzó-rajú , Icsiriki-rajú , Iganava-rajú , Jahagi-rajú, Kagjú-rajú , Rakka-ken-rajú , Szagoró-rajú stb.

A KANSIN VÁLASZTHATÓ KÉPZETTSÉGEI – KIEGÉSZÍTŐ LISTA

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	fennmaradók	Földredöntés Birkózás Belharc	Stratégia Taktika Parancsnoklás
Szakértő harci képzettségek	Harc Bizonytalan Alapon Iadzsai Kétkezes Harc Kardvívó–stílus	Állóharc Fegyvertörés	fennmaradók
Titkos harci képzettségek	Dzsjóhadzsai Mestervágás Körkörös Harc Vakharc	Pusztítás	fennmaradók
Általános szociális képzettségek	Teaszertartás	fennmaradók[67]	Dorbézolás Ékesszólás Vallatás
Nemesi képzettségek	Párbaj	fennmaradók	Birtokigazgatás Solymászat
Polgári képzettségek	–	Értékbecslés	fennmaradók
Pór képzettségek	–	Teherbírás	fennmaradók
Művészi Képzettségek	–	fennmaradók	Tetoválás Daimai
Alvilági álcázó képzettségek	–	–	mind
Alvilági kommunikációs képzettségek	–	–	mind
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	–	mind
Alvilági harci képzettségek	–	–	mind
Alvilági behatoló képzettségek	–	–	mind
Alvilági ellenálló képzettségek	Kíntűrés	–	Méregtűrés
Vadonjáró képzettségek	Veszélyérzék Futás	Irányérzék Úszás	fennmaradók
Atlétikai képzettségek	fennmaradók	Mászás Akrobatika	Szabaduló–művészet
Közkeletű elméleti képzettségek	–	Legendaismeret Piktogrammok írása/olvasása	fennmaradók
Szakértő elméleti képzettségek	Pszi	Anatómia Vallás Iharacu	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	–	–	mind
Titkos szervezeti hagyományok	Titkos Pszi	–	fennmaradók

[67] Az Általános szociális képzettségek közül a KULTÚRA (archaikus) niarei és enoszukei, az ÉLŐ NYELV és a HELYISMERET pedig csak enoszukei viszonylatban választható.





Harcművész

Ne feledd: végül
úgyis önmagaddal kell
megverekedned.

A harc művészetét, ha ilyen-olyan fokon is, de szinte minden enoszukei gyakorolja valamilyen formában. Persze igazán művészetként valóban csak kevesek képesek művelni, mivel a Kard Útjához hasonlóan ez a tevékenység is egész életet és embert kíván.

Hagyományai a régmúlt időkbe nyúlnak vissza: éppúgy kereshetjük eredetét a niarei kolostorokban, mint a riana-aték Névtelenjei között. Manapság szinte minden valamirevaló harci stílus mesterei oktatnak pusztakezes vagy kiegészítésképpen egyéb – a stílus főfegyvere mellett alkalmazott – technikákat is. Saját stílusban küzdenek egyes vidékek parasztjai, a kolostorok szerzetesei, a Klánok muszatasii, a tatakó-szosik emberei, a sinobik.

A Császárságban ebből következően természetesen nincsenek „harcművészeti" iskolák. A játéktechnikailag „harcművészként" kezelendő karakterek jöhetnek sokfelől, és lehetnek sokfélék: szerzetesek valamelyik kolostorból, egyszerű hjakusók egy félreeső kis falucskából, vagy akár hűbérúr nélkül vándorló ragaenek stb.



Az enoszukei harcművészeti stílusok gyakorlóira M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Karakteralkotás

Erő	2k6+6
Állóképesség	k10+8
Gyorsaság	k6+14
Ügyesség	k6+12 + kf
Egészség	2k10+8
Szépség	3k6 (2x)
Intelligencia	2k6+6

Akaraterő	k6+12 + kf
Asztrál	210+8
Érzékelés	2k6+6

Az enoszukei harcművész különleges felkészítésben részesülhet Ügyesség és/vagy Akaraterő terén.

KÉ – 10; TÉ – 18; VÉ – 70; CÉ – 0		HM/szint	– 8(3)
Ép-alap	– 6	Fp/szint	– k6+5
Ép-alap	– 5		
Kp-alap	nincsen	Kp/szint	– 3
Tp/1Kp	– 40		

Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp	– 10
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 14
Max. Képzettségek száma	– 35

Harcművészeti stílusok

Hjakusó-te

A paraszti stílusok gyűjtőneve, jelentése „paraszti kéz". Ezzel a névvel az egyszerű földművelő nép körében elterjedt azon számtalan harci stílust és küzdőiskolát foghatjuk egybe, melyek vidékenként különböző cseleket, fogásokat, technikákat és különféle eszközöket használnak.

Ugyanis a hjakusók a Birodalom történetének véres évezredei alatt jobb híján megtanulták fegyverként használni mindennapi életük számos kellékét is: a dugványozófát, a cséphadarót, a sarlót, a különböző köteleket és láncokat, no meg persze a lábukat és a kezüket.

A hjakusó-te stílusait természetesen csak a paraszti származású karakterek tanulják.

Asi va aruku tame ni mado gai –
„Az ember lába járásra való"

Elsődleges képzettségek

A hjakusó-te valamely stílusát gyakorló harcművész első Tapasztalati Szinten az alábbi elsődleges képzettségeket kapja meg:

Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Harc Bizonytalan Alapon	3. fok
Futás	2. fok
Egyensúlyérzék	40%
Esés	20%
Ugrás	25%
Pszi (Slan)	4. fok

Ezek mellé még négyet választhat az alábbi listákról, mindegyikről kettőt-kettőt:

1. lista	
Fegyverhasználat	2. fok
Belharc	2. fok



Kintűrés	1. fok
Veszélyérzék	10%

2. lista

Teherbírás	3. fok
Földművelés	3. fok
Állattartás	2. fok
Helyismeret (vidéki környezet)	2. fok

Másodlagos képzettségek

Továbbá megkapja az alábbi másodlagos képzettségeket is:

Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Vallás (enoszukei)	2. fok

A hjakusó-te stílusban küzdő harcművész különleges előnyei és hátrányai

- A hjakusó-te stílusaira jellemzőek a magas ugrásokkal kombinált lendületes rúgások, melyeket a lóhátról harcolókkal szemben alkalmaznak előszeretettel[68]. Szívós gyakorlással hihetetlen erejűvé fejlesztett ütéseik páncélokat képesek áttörni; gyors, egyenes vonalú, célratörő mozgásuk és takarékos helykihasználásuk a harcnak nem kedvező környezetben jelenthet hatalmas előnyt. Harci értékeik:
  - Kéz: KÉ – 11, TÉ – 13, VÉ – 9, Sebzés – 1k6
  - Láb: KÉ – 10, TÉ – 15, VÉ – 5, Sebzés – 1k6
    (E stílusban harcolva körönként két támadásra nyílik lehetőség.)

- Fegyvereiket a következők közül választhatják ki: bó, só, hagai, handó, nagí, két- és háromrészes csaku, mori-mitari, niarei egyenes kard, sótó, szasai, széles kard, nató, tecudó, vaskígyó.



68 Játéktechnikailag: az ebben a stílusban küzdő karakterekre nem érvényesek a „Harc alacsonyabbról" módosítói a fent említett körülmények között, de minden szinten kötelesek legalább 5%-kal növelni UGRÁS képzettségüket.

A HJAKUSÓ-TE HARCMŰVÉSZ VÁLASZTHATÓ KÉPZETTSÉGEI – KIEGÉSZÍTŐ LISTA

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	fennmaradók	Vívócsel Fegyverismeret	Taktika Stratégia Parancsnoklás Fegyvertelen Harc
Szakértő harci képzettségek	Harc Bizonytalan Alapon Állóharc Földharc	Fegyvertörés Kétkezes Harc Kézváltás Lefegyverzés	fennmaradók
Titkos harci képzettségek	Körkörös Harc Vakharc	Bénító Ütés	fennmaradók
Általános szociális képzettségek	Helyismeret[69]	fennmaradók[70]	Dorbézolás Ékesszólás Vallatás
Nemesi képzettségek	Párbaj	Lovaglás	fennmaradók
Polgári képzettségek	–	fennmaradók	Pénzügyek
Pór képzettségek	fennmaradók	–	Kocsihajtás Hajózás Bányászat
Művészi képzettségek	–	Ének Zene Tánc[71]	fennmaradók
Alvilági álcázó képzettségek	–	–	mind
Alvilági kommunikációs képzettségek	–	–	mind
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	–	mind
Alvilági harci képzettségek	–	–	mind
Alvilági behatoló képzettségek	–	–	mind
Alvilági ellenálló képzettségek	Kíntűrés	–	Méregtűrés
Vadonjáró képzettségek	Futás Veszélyérzék	fennmaradók	Vadászat Nyomolvasás Csapdaállítás Irányérzék
Atlétikai képzettségek	fennmaradók	Mászás	Szabadulóművészet
Közkeletű elméleti képzettségek	Időjóslás	Legendaismeret Piktogrammok írása/olvasása Herbalizmus	fennmaradók
Szakértő elméleti képzettségek	Pszi	Vallás Iharacu Anatómia	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	–	–	mind
Titkos szervezeti hagyományok	Titkos Pszi	–	fennmaradók

[69] Kizárólag enoszukei hanra, tájegységre vagy területre vonatkozóan, de soha nem városi környezetre.

[70] Az Általános szociális képzettségek közül a KULTÚRA és az ÉLŐ NYELV csak enoszukei viszonylatban választható.

[71] Ezen képzettségeik a népdalok, néptáncok és a népzene ismeretére vonatkoznak, illetve egy-két egyszerűbb szertartási énekre-táncra; hangszereik is a falvak könnyen elkészíthető zeneszerszámai.





Egyesek említést tesznek még bizonyos *Harcai* (azaz „Démon")-*rajúk*ról is, melyeket szerintük eldugott kis kolostorokban oktatnának, s melyek a fentiektől teljes mértékben különböző iskolacsoporthoz tartoznának – de ezek a híresztelések eleddig semmiféle megerősítést nem nyertek.

Jama-hó

Mint nevéből is látszik, a Hegyi Rendszer a kolostorok lakóinak stílusa, s mint ilyen, természetesen a legtöbb ősi niarei elemet, eljárást, eszközt megőrző és felhasználó harcművészeti irányzat. A jama-hón belül pedig alapvetően két csoportra oszthatjuk a szerzetesek harcművész-rajúit: az északi, úgynevezett „Sárkány", és a déli, úgynevezett „Tigris" stílusokra.

A stílust természetesen csak szerzetesek tanulhatják.

Elsődleges képzettségek

A jama-hó valamely stílusát gyakorló harcművész első Tapasztalati Szinten az alábbi elsődleges képzettségeket kapja meg:

Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Harc Bizonytalan Alapon	2. fok
Futás	2. fok
Egyensúlyérzék	35%
Esés	15%
Ugrás	20%
Piktogramok írása-olvasása (enoszukei)	3. fok
Vallás	3. fok
Pszi (Slan)	4. fok

Ezek mellé még kettőt választhat az alábbiak közül:

Fegyverhasználat	2. fok
Bénító Ütés	1. fok
Kalligráfia	2. fok
Kintűrés	2. fok
Archaikus niarei nyelv	2. fok
Szóin-recitálás	2. fok

Másodlagos képzettségek

Továbbá megkapja az alábbi másodlagos képzettségeket is:

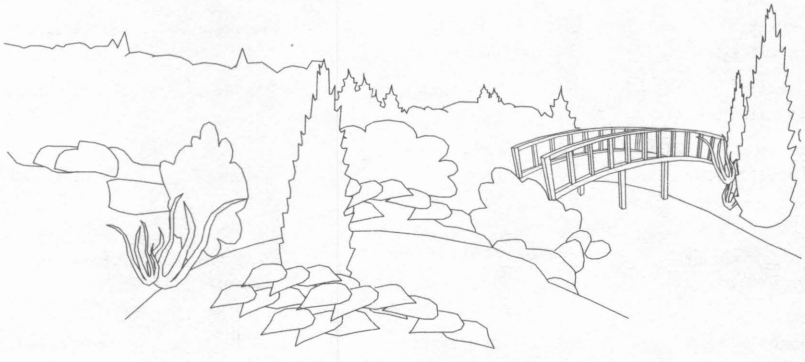
Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Helyismeret (a rend felségterülete)	3. fok

A jama-hó stílusban küzdő harcművész különleges előnyei és hátrányai

- A „Sárkány"-rajúkra a laza, könnyed, állandóan változó és mozgó állások jellemzőek, melyekből viharos gyorsasággal kitörve képesek támadásokat bevinni a legváratlanabb helyekre – úgy kézzel, mint lábbal, vagy testük valamelyik más részével. Legfőbb erejük a kiszámíthatatlanság, a meglepetés, ezért minden támadásuknál van 1% esélyük arra, hogy megkapják a „Harc meglepetésből" módosítóit (a dobást a KM végzi, a játékos csak utólag értesülhet róla). Harci értékeik:
  - Kéz: KÉ – 10, TÉ – 12, VÉ – 9, Sebzés – 1k6
  - Láb: KÉ – 9, TÉ – 14, VÉ – 6, Sebzés – 1k6+1

- A „Tigris"-iskolákat a mély, stabil állások, a selyempuhaságú, lassú, harmonikus mozgások, és az azokból indított ritka, de elsöprő erejű ütések és rúgások jellemzik. Ezért a „Tigris"-rajúk követői átlagos harci körülmények között körönként csak egyszer támadnak (vagy kezükkel, vagy lábukkal), de akkor megsemmisítő erővel. Harci értékeik:
  - Kéz: KÉ – 3, TÉ – 16, VÉ – 5, Sebzés – 2k6
  - Láb: KÉ – 2, TÉ – 18, VÉ – 4, Sebzés – 2k6

- A jama-hó gyakorlói fegyvereiket a következők közül választhatják ki:: bokhan-tó, dó, bojtos kard, handó, hosszú nyelű kard, nagí, két- és háromrészes csaku, jahita, niarei egyenes kard, usinó, papi csákány, sótó, szasai, széles kard, szogarai, tecudó.







A JAMA-HÓ HARCMŰVÉSZ VÁLASZTHATÓ KÉPZETTSÉGEI – KIEGÉSZÍTŐ LISTA

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	fennmaradók	Vívócsel Fegyverismeret	Taktika Stratégia Parancsnoklás Fegyvertelen Harc
Szakértő harci képzettségek	Harc Bizonytalan Alapon Állóharc Földharc	Fegyvertörés Kétkezes Harc Lefegyverzés	fennmaradók
Titkos harci képzettségek	Bénító Ütés Körkörös Harc Vakharc	–	fennmaradók
Általános szociális képzettségek	Teaszertartás	fennmaradók[72]	Dorbézolás Szexuális Kultúra Vallatás
Nemesi képzettségek	–	Párbaj	fennmaradók
Polgári képzettségek	–	–	mind
Pór képzettségek	–	Teherbírás Földművelés	fennmaradók
Művész képzettségek	Ének Zene[73] Kalligráfia	Festészet/Rajz	fennmaradók
Alvilági álcázó képzettségek	–	–	mind
Alvilági kommunikációs képzettségek	–	–	mind
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	–	mind
Alvilági harci képzettségek	–	–	mind
Alvilági behatoló képzettségek	–	–	mind
Alvilági ellenálló képzettségek	Kíntűrés	–	Méregtűrés
Vadonjáró képzettségek	Futás Veszélyérzék	Irányérzék	fennmaradók
Atlétikai képzettségek	fennmaradók	Mászás	Szabadulóművészet
Közkeletű elméleti képzettségek	Piktogramok írása/olvasása Legendaismeret	Herbalizmus	fennmaradók
Szakértő elméleti képzettségek	Szóin–recitálás Pszi Vallás Archaikus niarei nyelv	Iharacu Anatómia	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	Auraelemzés	–	fennmaradók
Titkos szervezeti hagyományok	Titkos Pszi	–	fennmaradók

[72] *Az Általános szociális képzettségek közül a KULTÚRA (archaikus/niarei és enoszukei, az ÉLŐ NYELV csak enoszukei viszonylatban választható; HELYISMERETük pedig a rend felségterületére terjedhet ki.*

[73] *Választott hivatásuknak megfelelően az ÉNEK és a ZENE képzettségrájuk vonatkoztatva szinte kizárólag vallásos dalok és szertartási zenék ismeretét jelenti. Hangszereik ugyancsak komoly, minden frivol jelleget nélkülöző eszközök: templomi gongok, dobok, sípok, fuvolák.*

O-DOME-HÓ

Avagy a „Titkos Rendszer". Igen ritkán látható, valóban nagyon keveseknek oktatott harci stílus. Művelői aikidzsainak is nevezik, amely kifejezés értelme „a harmónia és a szellem művészete". Igazán művészet: csak a kiválasztott kevesek képesek elsajátítani, ők is hosszú évek megfeszített munkájával.

Az aikidzsai azon túl, hogy talán a legnehezebb, legösszetettebb mozgásforma, rendkívül elegáns és szemet gyönyörködtető. Továbbá megdöbbentően hatásos.

Lényege, hogy az alkalmazó teljes mértékben az ellenfél energiáját használja ki a harc során: gyönyörű köríves mozgással elvezeti, majd kulcsfontosságú pontokon aprókat módosítva úgy dobja meg az ellene támadót, hogy közben egy pillanatra sem zökkenti ki mozgásából. Mindezt szinte erőkifejtés nélkül, (látszólag) egyszerű ellépésekkel és pihekönnyű érintésekkel éri el.

Elsődleges képzettségek

Az o-dome-hó valamely stílusát gyakorló harcművész első Tapasztalati Szinten az alábbi elsődleges képzettségeket kapja meg:

Fegyverhasználat	2. fok
Harc Bizonytalan Alapon	2. fok
Lefegyverzés (puszta kézzel)	3. fok
Futás	2. fok
Egyensúlyérzék	35%
Esés	35%
Ugrás	20%
Pszi (Slan)	4. fok

Továbbá még hármat választhat az alábbiak közül:

Fegyverhasználat	2. fok
Földharc	2. fok
Állóharc	2. fok
Kíntűrés	2. fok
Anatómia	2. fok
Iharacu	2. fok

Másodlagos képzettségek

Ezenkívül megkapja az alábbi másodlagos képzettségeket is:

Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok
Helyismeret (tetszőleges enoszukei han vagy tájegység)	3. fok
Vallás (enoszukei)	2. fok

Az o-dome-hó stílusban küzdő harcművész különleges előnyei és hátrányai

- Az aikidzsai műveléséhez legalább 16-os Ügyesség, 16-os Gyorsaság és 15-ös Intelligencia szükséges!
- Játéktechnikailag: ha a Kezdeményezés az ellenfélé, akkor a harc a máskor megszokottak szerint történik. Ám ha az aikidzsai mestere nyerte a Kezdeményezést, akkor



a támadó saját TÉ-jét fordíthatja annak VÉ-je ellen. Ily módon minél meggondolatlanabb, a védekezésre minél kevésbé ügyelő stílusban küzd a támadó (azaz minél nagyobb a saját TÉ-je és VÉ-je között a különbség), annál komolyabb következményei lehetnek e ténynek rá nézve. Ugyanis ha a támadó „áttöri" a saját VÉ-jét, akkor, attól függően, mennyivel történt ez az „áttörés", a következők történnek vele:

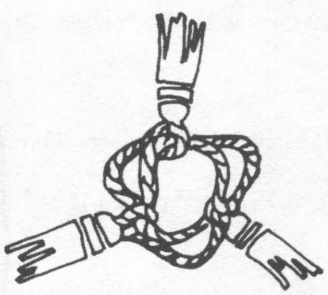
- 01-15 – A kör hátralévő részére és a következő körre KÉ (-2), TÉ (-5), VÉ (-5); a támadó 15% eséllyel elesik (továbbiakban „Harc fekve")
- 16-30 – A kör hátralévő részére és a következő körre KÉ (-10), TÉ (-20), VÉ (-20); a támadó 60% eséllyel elesik (továbbiakban „Harc fekve")
- 31-40 – A támadó a földre kerül, (továbbiakban „Harc fekve"); k3 Fp-t sebződik
- 41-55 – A támadó a földre kerül, (továbbiakban „Harc fekve"); rándulás/ficam/húzódás: k6+3 Fp-t sebződik, „Harc kábultan" k3 körig
- 56-70 – A támadó a földre kerül, (továbbiakban „Harc fekve"); inszakadás, kisebb törés: k3 Ép-t sebződik, „Harc kábultan" k6 körig
- 75-80 – A támadó a földre kerül, (továbbiakban „Harc fekve"); komoly kéz- vagy lábtörés: k6 Ép-t sebződik; a sérülésnek megfelelően „Harc bénultan/helyhez kötve/stb."
- 81-95 – A támadó a földre kerül, (továbbiakban „Harc fekve"); koponya/gerincsérülés: k10 Ép-t sebződik; a sérülésnek megfelelően „Harc bénultan/helyhez kötve/stb."
- 96- – A támadó a földre kerül; azonnali bénulás (k10 óráig) vagy halál

Ha a támadó nem volt képes saját magát megütni, akkor nem történt semmi komoly, csak elvesztegette támadását.

❖ Mint látható, a stílus teljes mértékben defenzív, védekező. Ha netán a helyzet mégis úgy hozza, hogy ismerőjének támadnia kell, akkor azt is teljes testmozgásokkal teszi. Ezért nem különböztetjük meg keze és lába harcértékeit, hanem azokat az egész testre nézvést adjuk meg: KÉ – 7, TÉ – 8, VÉ – 19, Sebzés – 1k3+1.

❖ *FIGYELEM!* A 00-ás támadást nem lehet elvezetni, valamint a stílus csak egymással összemérhető, humanoid ellenfelek esetén alkalmazható – tehát például rohamozó nehézlovasokkal, szörnyekkel és állatokkal szemben nem!

❖ Az o-dome-hó mesterei nem használnak fegyvereket, hacsak nem elkerülhetetlen. Fegyvertáruk ebben az esetben: dó, taitó, handó, nagí, jahita, sótó, szasai, natá, tekiszen.



Az O-Dome-hó harcművész választható képzettségei – kiegészítő lista

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	fennmaradók	Fegyverismeret	Taktika Stratégia Parancsnoklás Vívócsel Raígei Fegyvertelen Harc
Szakértő harci képzettségek	Harc Bizonytalan Alapon Állóharc Földharc	Fegyvertörés Kétkezes Harc	fennmaradók
Titkos harci képzettségek	Vakharc	Bénító Ütés Körkörös Harc	fennmaradók
Általános szociális képzettségek	Teaszertartás	fennmaradók[74]	Dorbézolás Ékesszólás Vallatás
Nemesi képzettségek	–	Heraldika	fennmaradók
Polgári képzettségek	–	Iparűzés	fennmaradók
Póri képzettségek	–	fennmaradók	Kocsihajtás Hajózás Bányászat
Művész képzettségek	–	Ének, Zene Irodalom Festészet/Rajz Kalligráfia	fennmaradók
Alvilági álcázó képzettségek	–	–	mind
Alvilági kommunikációs képzettségek	–	–	mind
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	–	mind
Alvilági harci képzettségek	–	–	mind
Alvilági behatoló képzettségek	–	–	mind
Alvilági ellenálló **képzettségek**	Kíntűrés	–	Méregtűrés
Vadonjáró képzettségek	Futás	Veszélyérzék Úszás Halászat Irányérzék	fennmaradók
Atlétikai képzettségek	fennmaradók	Mászás Akrobatika	Szabadulóművészet
Közkeletű elméleti képzettségek	–	Legendaismeret Piktogrammok írása/olvasása	fennmaradók
Szakértő elméleti képzettségek	Pszi Anatómia Iharacu	Vallás Orvoslás Archaikus niarei nyelv Piktogrammok írása/olvasása (archaikus niarei)	fennmaradók
Titkos elméleti képzettségek	–	–	mind
Titkos szervezeti hagyományok	Titkos Pszi	–	fennmaradók

[74] *Az Általános szociális képzettségek közül a* KULTÚRA *(archaikus) niarei és enoszukei, az* ÉLŐNYELV és HELYISMERET *pedig csak enoszukei viszonylatban választható.*



VARÁZSHASZNÁLÓK

Dzsusi

Mennyi vak ember!
Hát egyedül én járok
nyitott szemekkel?

Avagy mindközönségesen: varázsló. Természetesen a Császárságban is ismerik az Igazi Utat; a mágikus Háló tanulmányozásának még Niaréból eredő tudományával a Száműzetés után sem szűntek meg foglalkozni az áttelepültek. Mi több, az Első Tennó maga is e tudomány legnagyobb hatalmú beavatottjai közé tartozott. Az őt szolgáló és követő tanítványok által létrehozott Császári Iskolák – a köznép száján: az Éjköpenyesek – pedig a kezdetektől fogva minden időben a tennók közvetlen akaratát jelenítik meg a Birodalom különféle rendű és rangú polgárai előtt.

A Császári Iskolák tanítványaiból kerülnek ki a Birodalom legkiválóbb irányítói, bürokratahercegei, helytartói és egyéb magas rangú tisztviselői. A legtehetségesebbek pedig a Kivizsgáló Hivatal, a félelmetes hírű Dandzsódai szolgálatába állhatnak – és még nem született olyan adeptus, aki ez utóbbi lehetőséget visszautasította volna, ha felkínálták neki. A Császári Iskolák tanítványaik a tennó és a Császárság felé eleve meglévő elkötelezettségét Birodalmi Kondícionálással, mentális és asztrális operációk sorozatával erősítik meg.



A fent említetteken kívül Enoszukén máshol is oktatják az Igazi Utat: általában eldugott helyeken lévő kis iskolákban és hegyi kolostorokban. Nagynéha egy-egy vidéken élő magányos mester is fogad tanítványokat – ám e különálló tanközpontokat a császári közigazgatás és főleg a Császári Iskolák nem nézik túlzottan jó szemmel. Az ellenőrzötteket, általuk jól ismerteket ugyan eltűrik – ha nem erősödnek meg túlságosan vagy nem dédelgetnek nagyratörő álmokat –, de a bujkáló, inkognitójukra gondosan ügyelő rendekre felfedezésük után legjobb esetben is szétszóratás vár.

Ami a többi mágikus hagyományt illeti, a boszorkánymesteri elsősorban a Ködös Parton, illetve annak a Birodalom felőli peremvidékén jelentős, ám gyakorlóit az Ég Alattiban nemcsak, hogy félik és gyűlölik,

KIMINI GETA O AZUKETA! – *„Ezt teljes felelősséggel rád bíztam!"* (hivatalos felhatalmazás szövege)

de kíméletlenül üldözik is. A boszorkányi hagyományok letéteményeseit részben a hegyvidéki falvakban, részben bizonyos apácakolostorokban lehet megtalálni; ők egyfelől hatalmuk viszonylag csekély volta, másfelől óvatos és visszahúzódó viselkedésük okán általában mentesülnek az üldözések vagy a komolyabb vizsgálódások alól.

Játéktechnikailag a dzsusikra a M.A.G.U.S. szabályrendszerében az alábbiak vonatkoznak:

Karakteralkotás

Erő	3k6
Állóképesség	3k6
Gyorsaság	3k6 (2x)
Ügyesség	3k6 (2x)
Egészség	3k6 (2x)
Szépség	3k6 (2x)
Intelligencia	k6+12 +kf
Akaraterő	k6+12 +kf
Asztrál	k6+12 +kf
Érzékelés	2k6+6

A dzsusi különleges felkészítésben részesülhet Intelligencia és/vagy Akaraterő és/vagy Asztrál terén.

KÉ – 5; TÉ – 10; VÉ – 64; CÉ – 0		HMszint	– 5(1)
Ép-alap	– 2	Ép/szint	– k6
Ép alap	– 3		
Kp alap	nincsen	Kp/szint	– 7
Tp/1Kp	– 30		

Egy TSz-en vásárolható maximális Kp	– 14
Max. Elsődleges Képzettségek száma	– 17
Max. Képzettségek száma	– 45

Elsődleges képzettségek

A dzsusit első Tapasztalati Szinten hét elsődleges képzettség illeti meg:

Piktogramok írása/olvasása (enoszukei)	4. fok
Piktogramok írása/olvasása (archaikus niarei)	2. fok
Legendaismeret	2. fok
Archaikus niarei nyelv	3. fok
Anatómia	1. fok
Pszi (niarei metódus)	5. fok
Démonológia	1. fok

Másodlagos képzettségek

A dzsusit továbbá első Tapasztalati Szinten az alábbi másodlagos képzettségek illetik meg:

Élő Nyelv (enoszukei)	3. fok
Kultúra (niarei-enoszukei kultúrkör)	3. fok





Helyismeret (tetszőleges enoszukei han vagy tájegység)	3. fok
Vallás (enoszukei)	2. fok

A dzsusik különleges előnyei és hátrányai

- A mozaikmágia, valamint a pszi niarei (kyr) útjának használata.

- Azok a dzsusik, akik nem a Császári Iskolákban tanultak, tudásban és hatalomban valamivel elmaradnak társaik mögött. Szintenként kapott Mana-pontjaik száma k3-mal kevesebb (ezt a karakteralkotáskor kell kidobni, és minden szintlépéskor ugyanannyi – 7, 8 vagy 9 – Mp jár az illető varázstudónak); a mágia iskolái közül (Elemi mágia, Természetes anyagok mágiája, Asztrálmágia, Mentálmágia, Jelmágia, Nekromancia, Időmágia, Térmágia, Szimpatikus mágia) vagy egyet egyáltalán nem ismernek, vagy pedig kettőben felfelé kerekítve másfélszer annyi Mp-ba létrehozni az egyes mozaikokat, mint ahogy az a M.A.G.U.S.-ban szerepel. E két lehetőség, illetve az iskolák felől a Játékos és a KM dönt.

- Igaz, a nem a Császári Iskolák kötelékébe tartozó dzsusik legalább szabadok. Mert az előbbiek növendékeinek lelkére az Iskolák mesterei 100 E-s Hűség és 50 E-s Akaratátvitel „pecsétet ütnek" – ez a híres-hírhedt Birodalmi Kondícionálás (illetőleg annak egyik fele, hiszen ezt még nem-mágikus módszerekkel is megerősítik). Így hát csak a fentieknél nagyobb erejű beavatkozással lehet a Birodalom elleni cselekedetekre rávenni a Császári Iskolákban végzett varázshasználókat, ami mind az ő, mind esetleges „gazdáik" lehetőségeit meglehetősen behatárolja.

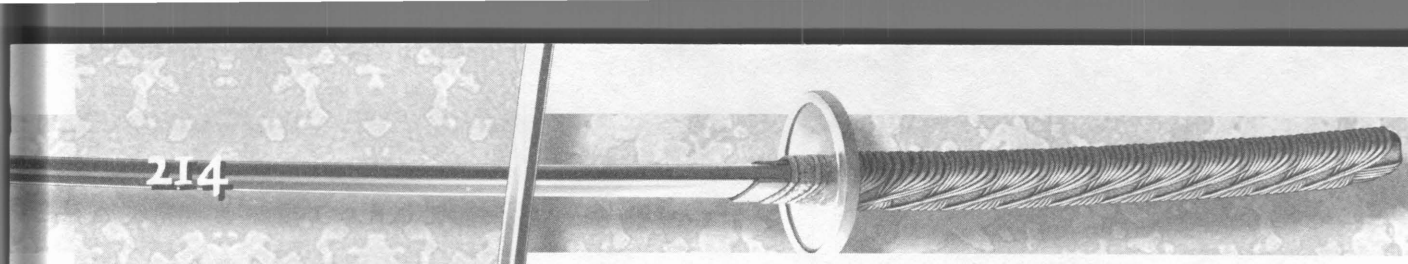
- Fegyvertár: a dzsusik nem a fegyverek útját járják, ezért csakis legvégső esetben fordulnak ilyen „alantas" eszközökhöz segítségért. Tanulmányaik, képzésük nem teszi lehetővé, hogy a súlyos, masszív, nehezen kezelhető fegyverek forgatását elsajátítsák: többnyire megelégednek az övükbe tűzött egyszerű tőr (natói), esetleg rövidkard (sótó) valamelyes szintű ismeretével. Egy muszatasi származású dzsusiünnepélyes alkalmakkor ugyan elvétve viselheti kettős kardkészletét, de korántsem biztos, hogy érdemben forgatni is tudná a taitót. Sokszor csupán egy merev, élezett harci legyező (tekiszen) minden fegyverük. Ezeken felül a Dandzsódai jorigijai hivatalos minőségükben megjelenve mindig a dzsittével, azaz státuszuk jelvényével a kezükben mutatkoznak.

- A varázshasználó jorigikra – azaz a Kivizsgáló Hivatal azon tisztjeire, akik varázstudókként állnak a Dandzsódai szolgálatában – mint speciális csoportra az alábbiak vonatkoznak:
  - Kp alapjuk nincsen, Tapasztalati Szintenként csak 5 Kp-t kapnak;
  - első Tapasztalati Szinten megkapják a következő Elsődleges Képzettségeket: Lélektan 2. fok, Politika 2. fok, Mestermágia (szabadon választott iskola) 2. fok, Vulgármágia (boszorkánymesteri) 2. fok, Démonológia 2. fok, Auraelemzés 1. fok;
  - valamint az alábbi Másodlagos Képzettségeket: Fegyverhasználat (dzsitte) 2. fok, Jog 2. fok;
  - számukra Elsődlegesnek minősül: Vulgármágia, Szakrális mágia (ami nem jelenti azt, hogy 3. foknál magasabb szintre juthatnak bennük, csak azt, hogy addig a fokig egyáltalán elsajátíthatják), Szimbólummágia, Drágakőmágia, Auraleplezés;
  - számukra Másodlagosnak minősül: Álöltözet, Arctalanság, Jelbeszéd, Lesvetés, Rejtekhelykutatás, Kintűrés, Politika, Szaimindzsai.

A DZSUSIK VÁLASZTHATÓ KÉPZETTSÉGEI – KIEGÉSZÍTŐ LISTA

	Elsődleges	Másodlagos	Tiltott
Közkeletű harci képzettségek	–	Fegyverhasználat	fennmaradók
Szakértő harci képzettségek	–	–	mind
Titkos harci képzettségek	–	–	mind
Általános szociális képzettségek	fennmaradók	Élő Nyelv Kultúra Helyismeret[75] Ékesszólás	Szexuális Kultúra Dorbézolás Vallatás
Nemesi képzettségek	–	Udvari Etikett Heraldika	fennmaradók
Polgári képzettségek	–	–	mind
Pór képzettségek	–	–	mind
Művészi képzettségek	–	fennmaradók	Tánc Tetoválás Daimai
Alvilági álcázó képzettségek	–	–	mind
Alvilági kommunikációs képzettségek	–	–	mind
Alvilági pénzszerző képzettségek	–	–	mind
Alvilági harci képzettségek	–	–	mind
Alvilági behatoló képzettségek	–	–	mind
Alvilági ellenálló képzettségek	–	–	mind
Vadonjáró képzettségek	–	–	mind
Atlétikai képzettségek	–	–	mind
Közkeletű elméleti képzettségek	fennmaradók	Térképészet Ásványtan Időjóslás Jövendőmondás	–
Szakértő elméleti képzettségek	fennmaradók	Számtan Jog Kriptográfia Alkímia Vallás	Mértan Orvoslás Balzsamozás Méregkeverés Mechanika Építészet
Titkos elméleti képzettségek	Auraelemzés Démonológia Magasmágia	Szimbólummágia Drágakőmágia	fennmaradók
Titkos szervezeti hagyományok	Titkos Pszi Mágiaismeret	fennmaradók	Mágiahasználat





Fegyverek, vértek

A Császárság elzártsága miatt Ynev más részein kevesen tudják: a világ legjobb, mágia nélkül készült kardjai enoszukei eredetűek. A kardkészítés mesterei művészetük alapjait még Niaréból hozták magukkal, és így módszereik rokonságban vannak a niarei és a tiadlani kardkovácsok eljárásaival, hiszen ugyanazokból az ősi hagyományokból eredeztethetőek. Ám az eltelt évszázadok során az enoszukei mesterek tudásuk ékköveit tovább csiszolták, szinte követhetetlen magasságokba távolodva a köznapi fegyverkovácsok műhelytitkaitól.

Ez persze nem csupán a kardokra érvényes: a szigetbirodalom fegyverkészítő műhelyeiből ugyanolyan kiváló minőségű nagík, jahiták és más egyéb fegyverek is kikerülnek – igaz, jóval kisebb számban.

De mivel a kard a muszatasi lelke, létének alapja, legfőbb dísze, elsődleges megkülönböztető jegye, ezért a legnagyobb figyelem, csodálat mindig is a kardkovácsokat illette.

Ők pedig bonyolult, évezredek alatt kifinomult technikáikat alkalmazva „lélekből" alkotják meg hihetetlen mesterműveiket. Titkaikat rendkívül féltékenyen őrzik. Egy legenda szerint például a híres kardkészítő Maszamone klánból származó idős Motoszai mester egy ízben a műhelyében látogatóban lévő, és a kardok edzésére szolgáló hűtővízbe belenyúló egyik muszatasi kezét azonmód lecsapta a nála lévő félig kész pengével, nehogy kitudódjon a víz pontos hőfoka[76].

Biztosan csak annyit tudni, hogy a mesterek lágy- és keményacél rétegeket kovácsolnak egymásra, majd az így kapott lemezt félbehajtva addig kovácsolják újra és újra a fémet, míg egy több ezer rétegből álló lap nem keletkezik. Majd nekiállnak a penge formázásának: egyes kardkovács-klánokban a kard közepébe lágy magot helyeznek, ezt borítják a fenti módon előállított rendkívül rugalmas és ellenálló anyaggal, a vágóélt pedig egy harmadik, gyémántkemény, ám jól csiszolható ötvözetből alakítják ki. Ez azonban csak egy a kardkovácsok módszerei közül – más kardkészítő családokban más technikákat alkalmaznak...

Természetesen a fentiek korántsem azt jelentik, hogy minden enoszukei fegyver saját nemének legtökéletesebb példánya; mint Ynev bármely más vidékén, a Császárságban is túlnyomó többségben vannak az átlagos, sőt esetenként gyengébb minőségű fegyverek. Az igazán kiváló pengéket hónapokon, netán éveken át kovácsolják, tökéletesítik – ily módon még akkor sem lehetne minden muszatasi kezébe remekművet adni, ha nem csupán egy maroknyi fegyverkovács-klán ismerné készítésük titkait. Ráadásul e nagyhírű, birodalom-szerte ismert klánok horribilis árait csak az udzsik fejei képesek megfizetni. (Persze, többször is előfordult már, hogy egy kardkovács-mester ajándékba adott egyet-egyet munkái közül, ám mára az ilyen fegyverek szinte kivétel nélkül rajúk, szentélyek féltve őrzött ereklyéi.) Bizony, a muszatasik túlnyomó többsége is csak átlagos, esetleg annál valamivel jobb minőségű kardot hord a derekán...

Az Ég Alatti talán leghíresebb fegyverkovács klánjai az Ikiroma, a Maszamone, a Hanasi és a Sakagi. A liliomos Ikiroma-pengéket „vérszomjasaknak" tartják: állítólag mindig az erőszakosabb megoldások felé „terelik" viselőiket. Ennek bizonyítékaként elég csak a Tóno vagy a Hoszedote klánok árulásokban és mészárlásokban gazdag történelmét megemlíteni... de ilyen kard volt Eijori no Micusige fegyvere is, mielőtt azt örök átok kíséretében a tengerbe nem hajították. Azt is tartják, hogy ezeket a kardokat legalább havonta egyszer vérnek kell érnie, különben tönkremennek; ezért békésebb időkben rabszolgákat fejeznek le velük. Pontosan ellentétes „lelkületet" tulajdonítanak a tavirózsás Maszamone-pengéknek: harckerülőknek, nyugodtaknak vélik őket. A Maszamone-pengék, mondják, cserbenhagyják a vérszomjas harcosokat vagy az öncélú párbajhősöket, ám annál inkább segítik azokat, akik hajlamaik ellenére, az Ég Alatti békéje érdekében kényszerülnek forgatásukra. Maszamone-kardot viselt az oldalán Dzséta Csóie éppúgy, mint Haome

Kalandötlet:
A karakterek arra eszmélnek, hogy városbéli tartózkodásuk idején egyes használati tárgyaiknak nyoma veszett; egy rokonszenves, résztvevő városlakó (az egyik helyi tatakó-klán tagja – ugyanaz, aki ellopta/ellopatta az értékeket) szégyenkezve tájékoztatja őket arról, hogy sajnos a közbiztonság erősen megromlott a városban, mióta egy bizonyos titkos, üldözött társaság (itt megnevezi a rivális szosit, amivel saját klánja épp hadban áll, valamint elmagyarázza az utat főhadiszállásukig, egy teaházig) minden mértéken túl elszemtelenedett és modortalanná vált... A mondott teaháznál a klánháború miatt amúgy is pattanásig feszült idegállapotban lévő tatakók vajon mekkora türelemmel viseltetnek az igaztalanul rágalmazó idegenekkel szemben? És hogyan reagálnak az udvarias, megfontolt, higgadt puhatolózásra? Vajon lesz alkalmuk felismerni a karaktereket tévútra irányító szosi emberét...?

[76] *A történet hitelessége mindazonáltal erősen kétséges, mivel még a legutolsó ragaenről is nehezen képzelhető el talán akkora udvariatlanság, hogy kérdezés nélkül csak úgy belenyúlkáljon bárhová...*

no Fuszamune, de ilyen fegyver az egyik hivatali jelképe a Muszeigan-dzsi mindenkori rendfőnökének is. A vidrás Sakagi-pengéket gyűlölködőknek tartják, amelyek a csata hevében „örömükben dalolva" zúzzák össze, törik szét a többi fegyvert. Sakagi-kardot olyan szobában tartani, ahol van más fegyver is: a kard megsértése. Érdekesség egyébként, hogy a legtöbb ilyen kardot Kurodai-templomokban őrzik.

Az elismerten legszebb kardokat készítő Hanasi klán több mint másfél évezrede kihalt: az egyik legenda szerint egy riválisklán irtotta ki őket irigységből, egy másik szerint viszont sikerült elkészíteniük a tökéletes kardot, és utána családfőjük parancsára az egész klán szatudatorit követett el, nehogy bármely utódja egy tökéletlen karddal szégyent hozzon a klán dicsőségére. Az biztos, hogy egy Hanasi-kard a tennó fegyvertermének egyik legfőbb ékessége mindmáig – de négy csillaggal ékes fegyvert visel büszkén oldalán a Moroi, a Hikkjó és a Jodzson udzsi feje is.

A kardkovácsoknál jóval kisebb a tisztelete a többi fegyverkovács klánnak, ám közülük is kiemelkedik kettő: az óheiagani Zetama (fatál és béka), valamint a nahai Onimaru (kakas). Mindkettő elsősorban szálfegyvereiről híresült el.



Fegyverek:

Az árakhoz a tiszteletreméltó tekirodei Anateva fegyverkovács klán árait vettük alapul. E klán elsősorban nem egyedi megrendelésre dolgozik, és bizony nem sorolják a legkiválóbbak közé őket; azonban az a gondosság, amellyel minden, általuk készített fegyver minőségére ügyelnek, illetve viszonylag alacsony áraik szerte a Densi és a Jamagi mentén keresetté teszi a három hullám monjával ékesített fegyvereket. Az árak persze náluk is változnak minőség, méret, díszítés stb. szerint – mi a nagyobb mennyiségek eladásánál számolt átlagárakat tüntettük fel.

Kardok, tőrök, kések	Tám.	KÉ	TÉ	VÉ	Sebz.	Ár	Súly
nódaisi	1/2	0	5	1	2k6+7	8 gjó	8
széles kard	1	6	14	12	k6+3	2 gjó	1,8
taitó (taisi, kan stb…)	1	6(7)	17(14)	14(14)	k10+1(k10)	5 gjó	1,5
dokan	1	7(6)	12(10)	10(10)	k6+1(k6)	5 me	1
niarei egyenes kard	1	7	15	14	k10	1,2 gjó	1,2
bojtos kard	1	7	16	14	k6+2	1 gjó	1,2
sótó	1	9	13	12	k6+1	2 gjó	1
nató	2	10	9	1	k6	15 me	0,3
agínkés	2	10	4	0	k3	2 me	0,2

Szálfegyverek	Tám.	KÉ	TÉ	VÉ	Sebz.	Ár	Súly
bokhan-tó	1/2	2	11	8	2k6+4	8 gjó	5
jahita	1	4	13	11	2k6+1	4 gjó	3
hosszúnyelű kard	1	3	14	11	2k6	6 gjó	3
papi csákány	1	4	14	14	k6+3	3 gjó	2,5
szigony	1	4	15	10	k10+1	5 me	2
nagí	1	4	12	12	k10	8 me	2
bambusznagí	1	5	10	8	k5	–	1,5

Zúzófegyverek	Tám.	KÉ	TÉ	VÉ	Sebz.	Ár	Súly
harci kalapács	1/2	2	7	6	2k6+4	1 gjó	3
usinó	1/2	0	8	6	2k6+6	2 gjó	5
szogarai	1	3	8	10	1k6+3	4 gjó	3

Botok	Tám.	KÉ	TÉ	VÉ	Sebz.	Ár	Súly
tecudó	1/2	2	11	8	2k6+2	5 me	4
dó	1	4	10	16	k5	2 me	1,2
só	1	6	10	15	k3+1	1,5 me	1
handó	1	9	9	14	k3	1,5 me	0,7

Dobófegyverek	Tám.	KÉ	TÉ	VÉ	Sebz.	Ár	Súly
uja	2	9	12	4	k5	4 me	1

Célzófegyverek	Tám.	KÉ	CÉ	Táv.	Sebz.	Ár	Súly
niarei íj	1	2	11	50	k6+1	8 gjó	3,5
ferdeíj	2	4	10	110	k6+1	1 gjó	0,7

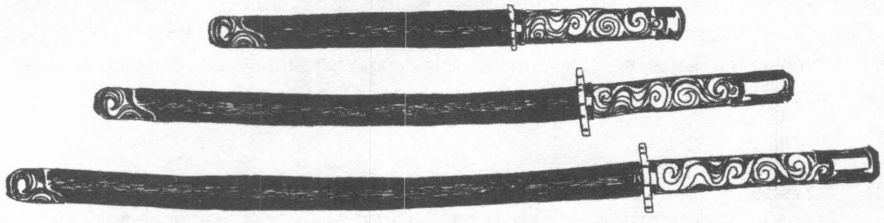
Kalandötlet:

Egy amatu lánya, hogy választottját féltékennyé tegye – és így lépésre-színvallásra kényszerítse –, flörtölni kezd a (megfelelő rangú) karakterek közül a számára legrokonszenvesebbel. Amennyiben a hölgyet otrombán visszautasítják, személyes sértésnek veszi – ha viszont a manőver sikerrel jár, a választott valóban féltékennyé válik… Mit tesznek a karakterek?

Kardok, tőrök, kések

A *nódaisi* a kontinensen használatos kétkezes pallos enoszukei megfelelője. Kinézetre hatalmas, legalább 2-2,5 rís, súlyos *taitót* formáz. 14-es Erő alatt nem forgatható. *Képesség küszöb:* Erő 14.

A széles kard ugyancsak niarei eredetű harci eszköz. Hosszúkard méretű, hajlott, egyélű, felső részénél tenyérnyire kiszélesedő pengéjű fegyver. Viszonylag súlyos, nehezen kezelhető. Ritkán használják, ma már legtöbb darabját gyűjtők őrzik. *Képesség küszöb:* Erő 10, Ügyesség 10.



Taitó. A Kard. A muszatasi-osztály megkülönböztető jegye, büszkesége. Speciális eljárással készült, enyhén hajlott, minimum 2 saku (60 cm) pengéjű hosszúkard-típus. A fegyver méretét – ha nem tucattermékről van szó – általában a forgatójához igazítják. Külső élre, illetve a pengecsúcs belső részének 7-10 su (14-20 cm) hosszú szakaszára fenik. Általában két kézzel forgatják, markolata legalább fél saku. Ha egy kézbe veszik, úgy harcértékei valamivel alacsonyabbak lesznek (lásd zárójeles értékeket). Tartozékai a kis, kerek, sokszor áttört díszítésű markolatvédő (atte), szívós lakkozott bőr-, vagy fahüvely (szaaja). Sokszor vagyonokat fizetnek egy-egy értékesebb taitóért (bizonyos darabok esetében elmondható, hogy sokkal többen haltak már meg érte, mint általa…). *Képesség küszöb:* nincsen.

A *dokan* voltaképpen egy fából készült taitó. Értő kezekben legalább olyan veszélyes eszköz, mint a muszatasik híres fegyvere. Általában a hegyi erdők valamelyik kemény, rendkívül ellenálló fafajtájából (mint például a vadmeggy, a fekete siga, vagy a tahana) alakítják ki. Csúnya, zúzott sebeket okoz, de finomra csiszolva akár mély vágásokat is ejthet. Előnye, hogy viszonylag könnyen, olcsón beszerezhető. Hátránya, hogy hamar törik. (Lásd fegyvercsorbulási szabály!) Akár a taitó, a dokan is forgatható egy kézzel, de értékei szintúgy alacsonyabbak lesznek. *Képesség küszöb:* nincsen.

A *niarei egyenes kard,* miként a neve is mutatja szintén a Nyugati Császárságból hozott örökség. Ez egy 30-40 su (60-80 cm) hosszú, mindkét élére fent kard. Szúrni is kiválóan lehet vele, sokszor párban forgatják. *Képesség küszöb:* nincsen.

A *bojtos kard* – sok társával egyetemben – egyike a még Niaréból hozott fegyvertípusoknak. A kontinensen megszokott hosszúkardoknál árnyalatnyival rövidebb (30-35 su), egyenes pengéjű, mindkét élére fent fegyver. Markolatához rövid zsinóron feltűnő színű, nagyméretű pamutbojtot erősítenek, mely sokfelé repülő finom szálával, levegőben leírt váratlan kacskaringóival eltereli a vigyázatlanok figyelmét – így tökéletesen alkalmas az ellenfél megzavarására. Kialakításából következően gyors, köríves, „hurkoló" mozdulatok jellemzik a kard harci stílusait. *Képesség küszöb:* nincsen.

A *sótó a* Birodalom rövidkardja. Legfeljebb 2 saku hosszú, a taitó mintájára kiképzett fegyver. A taisó része. Közrendű, polgár – illetve főrangok jelenlétében szinte bárki – legfeljebb e rövidebb kardot tűzheti övébe. Gazdag kereskedők sokszor elképesztő összegekért készíttet-

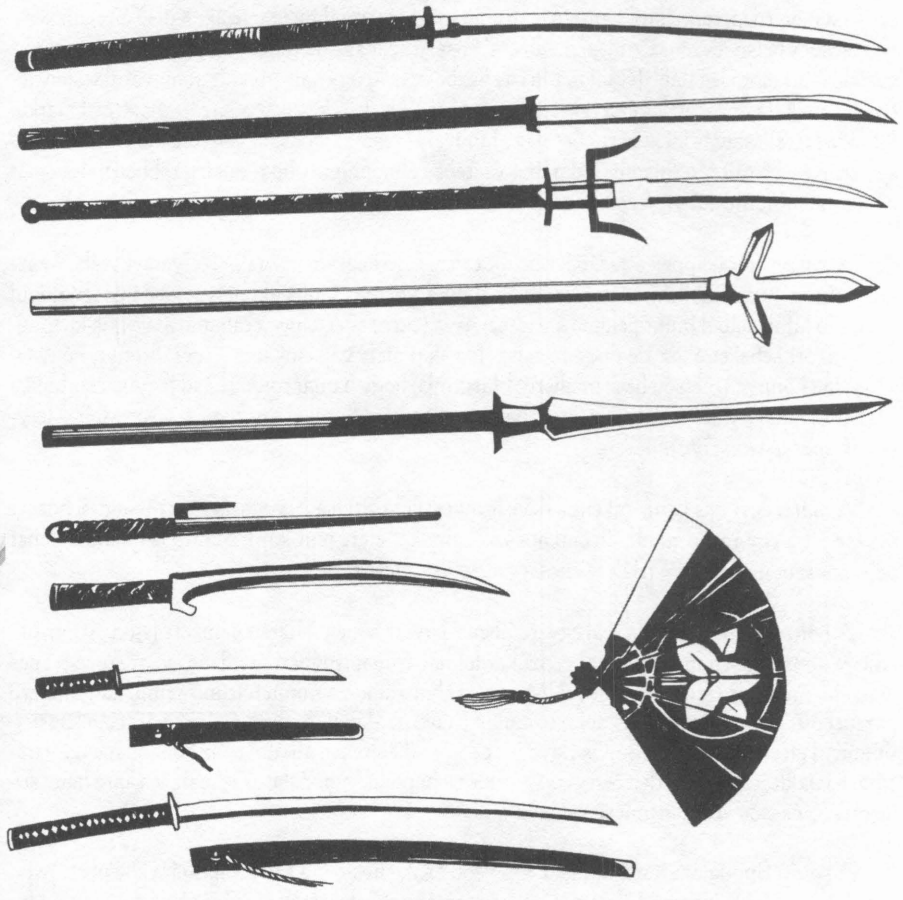
nek egyet-egyet, noha ily esetekben legtöbbször nem is a penge minőségét, hanem a hüvelyt, a markolatot és a attét díszítő ornamentikát, a féldrágakövek tömkelegét kell megfizetniük. *Képesség küszöb:* nincsen.

A Birodalom fegyverkovácsai tőreiket – a *natókat* – pontosan ugyanolyan gonddal készítik el, mint hírneves hosszúkardjaikat. A nató általában egyenes, legfeljebb 1 saku hosszú, csak külső felére élezett. Markolatvédője nincs, vagy nagyon kicsi. A legrosszabb minőségű tucatdarabokat leszámítva pengéje rendkívül kemény, ám mégis meglepően rugalmas. *Képesség küszöb:* nincsen.

Az *agínkés* arasznyi, egyetlen apró fémrúdból formált borotvaéles szerszám – piciny tokja nemcsak minden muszatasi kardhüvelyéhez erősítve, de még a városlakó csóinok övében is megtalálható. Méretéből következően fegyverként igen ritkán használt, mindkét oldalára élezett, legtöbbször a családi mon (amennyiben tulajdonosa jogosult ilyesmire) miniatűr képmásával díszített késecske. *Képesség küszöb:* nincsen.

Szálfegyverek

A szálfegyverek természetesen két kézzel forgatandók. Közös bennük, hogy hosszabb (fa)nyélre szerelt különböző méretű és formájú fémfejből állnak.



Kalandötlet:

Egy zord éjjel a Taidzsukiin ismeretlen hegyvonulatai között elhaladó kis társaság előtt áttetsző testű, lobogó hajú szellemalak tűnik fel. A közeli, jeltelen sírdomb alá elföldelt halott szelleme a becsület nevében felszólítja az egyik muszatasi (esetleg ragaen) rangú karaktert, hogy bosszulja meg az ő méltatlan halálát, mert csak akkor tud végre nyugodtan megpihenni. Ha a felszólított (vagy egy másik, alkalmas pozíciójú) karakter a feladatot elvállalja, akkor a szellem köszönetet mondva eltűnik. A karaktert ettől kezdve a bosszú beteljesedéséig mindenki más Urige no Szaeszadának ismeri és látja – nemcsak társai, de az Urige Klán, saját szülei, az udzsi csatlósai, az ismerős papok, a környékbeli parasztok, sőt az Urigék halálos ellenségei, a Josinák is... Ám ha kérése visszautasításra talál, a szellem átkot mond a társaságra, és hirtelen támadt villámlás, mennydörgés, iszapos felhőszakadás közepette előnik; a karakterek összes élelmiszere megromlik, minden itala megbüdösödik, közönséges fegyvereik elrozsdállnak vagy tönkremennek, ruhájuk mocskossá és szakadozottá lesz, pénzérméik lapos kavicsokká válnak.

A *bokhan-tó*, avagy nehéz lándzsakard pengéje kisebb testvéréhez, a jahitához hasonlatosan többféle formát felvehet, ám szemben azzal tekintélyes (min. 14-es) Erő szükséges a forgatásához. *Képesség küszöb:* Erő 14.

A *jahita*, avagy lándzsakard jellegzetes, és szintén főképp a gyalogos harcosok által kedvelt enoszukei harci eszköz. Kialakítása úgy történik, hogy egy 2,5-3,5 rís nyél végére rövidkardnyi méretű (és többnyire hasonló formájú) pengét erősítenek. Igen sokoldalú szálfegyver: szúrni, vágni egyaránt lehet vele. Rengeteg stílusa ismert, a leghíresebbek minden bizonnyal a jamamusák által gyakorolt rajúk. *Képesség küszöb:* nincsen.

A *hosszúnyelű kard* voltaképpen egy jócskán megnövelt markolatú (50-65 su, plusz a penge) taitó. Legtöbbször lovasság ellen alkalmazzák. Egyes szerzetesrendek kedvelt fegyvere. Bár sokoldalú eszköz, közelharci használata kissé nehézkes. *Képesség küszöb:* nincsen.

A *papi csákány* a vándorpapok, hegyi szerzetesek elhíresült fegyvere, mely lándzsanyélnél kissé rövidebb (1,5-2,5 m) szárra erősített, közepén tenyérnyi széles félhold alakú pengéből áll... A „szarvaival" előre, kifelé néző fej mind belső, mind külső íveire élezett. Harci stílusai egészen sajátságos köríves és sújtó, valamint különös „rángató", „szalmaszedő" mozdulatokat tartalmaznak. *Képesség küszöb:* Erő 12, Ügyesség 12.

A *szigony* a kontinensen is megtalálható darabokhoz hasonlóan főleg vízen járó emberek eszköze. Ismertek egy, két, de többágú változatai is. *Képesség küszöb:* nincsen.

A Birodalom lándzsavívást oktató iskoláiról és stílusairól köteteket lehetne összeírni – csakúgy, mint a *nagí* különböző típusairól. A lándzsahegyek formáinak kialakítása terén a kontinens alabárdjaihoz hasonlóan hihetetlen változatosságot találunk a különböző ívelt alakoktól a horgas formákon át a kereszt alakú, háromhegyű változatokig bezárólag. A *nagí* a gyalogság fő fegyvere, de használatához minden *muszatasi* ért valamelyest. A *taisó* mellett a második legelterjedtebb fegyvertípus a Császárságban. Általánosságban elmondható, hogy leggyakoribb formája egy 2-3-4 rís fanyél végére erősített 15-20 su hosszú, keskeny, borotvaéles penge. Kiképzéséből adódóan főleg szúrófegyver, de a nyéllel végrehajtott támadások oktatására is sok rajú épül. Az alsó markolathoz közeleső végre sokszor szintén erősítenek egy kisebb, ékszerű pengét, amely az alátámasztást van hivatott megkönnyíteni – de támadni is lehet vele (ekkor KÉ: 3, TÉ: 10, VÉ: 10, Sebzés: k5). A lándzsavívás legnagyobb tudású mesterei állítólag a Jagai-dzsi szerzetesei között találhatók. *Képesség küszöb:* nincsen.

A *bambusznagí* a világ egyik legegyszerűbben elkészíthető fegyvere: csupán egy kényelmesen kézbe illő 2-3 rís bambuszszárat kell vágni hozzá, majd egyik végét egy éles szerszámmal ferdén lecsapni. Az így kapott vágásfelület borotvaéles „hegyet" képez, amely meglepően hatékony harci eszközt varázsol a szükségszülte eszközből. A bambuszlándzsa hátránya, hogy könnyen törik – igaz, szinte percek alatt pótolható. *Képesség küszöb:* nincsen.

Zúzófegyverek

A *harci kalapács* neve ne tévesszen meg senkit: itt egyáltalán nem a kontinens törpéi között oly nagy népszerűségnek örvendő tömör, vaskos fejű fémfegyverről van szó, hanem egy vasalásokkal megerősített, hatalmas, hosszú nyelű és hordófejű fakalapácsról. Ez az eszköz bizonyára sok más vidékről származó harcosnak mosolyt csalna az ajkára – ám ez a mosoly általában gyorsan lehervad az arcról, mihelyst az áldozat megtapasztalja a boldogabbik vég súlyát... *Képesség küszöb:* Erő 11.

Az *usinó* hosszú nyelű (5-6 saku), kétkezes csatabárd. Ismertek kettős fejű alakjai is. Forgatójának legalább 14-es Erővel kell rendelkeznie. *Képesség küszöb:* Erő 14.

Kalandötlet:

A történetesen egy vendégfogadóban lepihenni készülő karakterek nem tudják nem észrevenni, hogy a szomszédos szoba részeg lakója épp véresre korbácsol egy szolgálólányt. Ha kérdezősködnek, kiderül, hogy a vadállati módon viselkedő férfi a Császári Gárda ezredese, Edokame no Nabeszuke. Mit tesznek a karakterek? Beavatkoznak, és így súlyosan vétenek az udvariasság szabályai ellen, hiszen olyasmit hallottak meg, amit még csak észre sem illett volna venniük? (Egyáltalán van közöttük megfelelő társadalmi rangú személy, aki megkísérelhet közbeavatkozni?) És ha igen, mit kezdenek a kétségkívül dühöngeni kezdő tiszttel? Kihívják maguk ellen egy roppant előkelő Család – no meg a Jobb Oldali Harcosparancsnokság – haragját? Vagy rezzenéstelen arccal végighallgatják, amint Nabeszuke halálra gyötri a lányt? És ha a katonának éppen a karakterek provokálása a célja? Vagy netán egy a férfi szokásait jól ismerő harmadik fél tett arról, hogy a karakterek szobája mellett szállásolják el az ezredest? ...És ha igen, milyen célból?

A *szogarai*, más néven „harci gereblye" speciális enoszukei fegyver, a kontinensen nem találni párját. A 2,5-3,5 rís nyél végén egy acélból készült, fél rí körüli „T"-alakú készség foglal helyet. A fej tele van éles, hegyes horgokkal, tüskékkel, bütykökkel, kiszögellésekkel. Ronda, hosszan gyógyuló, zúzott sebeket lehet okozni vele, de kiválóan alkalmas lovasok lóról való lerántására is. Eredményes, túlütéssel járó támadás esetén – a sebzésen túl – forgatója ki is billentheti egyensúlyából áldozatát: csupán sikeres Erő-próbát kell tennie. Ekkor a lovas lováról lezuhan, a gyalogos ellenfél pedig a földre kerül. A ruhába/testbe akadt szogarai feje újabb k10/2 Fp árán téphető ki. *Képesség küszöb:* Ügyesség 12.

Botok

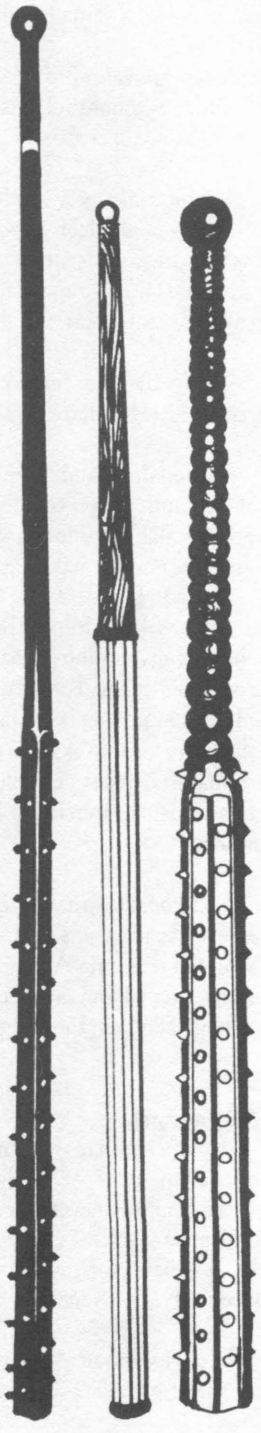
Kétség nem fér hozzá, hogy Yneven a botvívás magasiskoláját a niarei és enoszukei stílusok képviselik. A Császárságban mindenesetre komoly rangja van ennek a fegyvertípusnak: egyetlen épeszű, mégoly gőgös muszatasi sem nézi le a mestereit. A szigeten készült harci botok kialakítása sem mindennapi – nagyon gondosan megválasztott faanyagból, sokszor többhónapos eljárással (vágás, szárítás, csiszolás, edzés) készülnek. Több fajtájuk is ismert, a szimmetrikus henger alakúaktól kezdve a végeik felé keskenyedőkön át a sokszöget mutató keresztmetszetűekig. Méretüket tekintve is rendkívüli változatosságot mutatnak: a hajtűnyi daraboktól a két és fél-, háromrís komoly harci eszközökig.

A Császárságban botvívást oktató rajúk száma igen tekintélyes, bár sok helyen pusztán kiegészítő fegyverként tanítják használatukat.

A *tecudó* szögekkel, dudorokkal kivert, dó kategóriába tartozó vas harcibot. A többi bottípustól eltérően leggyakoribb formája a sokszögűre csiszolt, boldogabbik vége felé vastagodó fustélyszerű alak. Főleg a védekező ellenség sorainak megbontására, szétziálására, vagy a harci lovak lábainak eltörésére használt fegyver. Anyagából és lényegéből következően stílusai nem bővelkednek finom, túlságosan komplex mozdulatokban, ám bizonyos esetekben rendkívül hatékonyak lehetnek… A tecudó forgatásához legalább 14-es Erő szükségeltetik. *Képesség küszöb:* Erő 14.

A *dó*, azaz hosszúbot csoportba tartoznak mindazon darabok, amelyek legalább 6 saku hosszúak. Ezeket két kézzel forgatják, stílustól függően középső vagy szélső fogásokból. Főleg söprő, szúró, és ütő technikák alkotják a dó-iskolák eszköztárát. *Képesség küszöb:* nincsen.

A *só* csoportba tartozó botok mérete 4 saku körüli. A lehető legváltozatosabb fogásokat, legkülönbözőbb technikákat a só iskolái tanítják. Ütés, szúrás ugyanúgy helyet kap repertoárukban, mint a különböző csavarások, fojtások, ízületi feszítések és bottal végzett dobások. *Képesség küszöb:* nincsen.



Kalandötlet:

Egy előkelő Családból származó hajasúi muszatasi valamely lakoma közepette meggondolatlanul hencegő kijelentést tesz, miszerint az igazi férfiak csakis bakuruto-vadászaton mutathatják meg rátermettségüket. A karakterek kíséretében a helyszínen tartózkodó Családfő (vagy: egyikük Klánjának feje) természetesen nem térhet ki a (ki tudja mennyire?) szándékolatlan kihívás elől, és higgadtan kifejti, hogy bár szerinte más erényekben mutatkozik meg az igazi férfi, egészen biztos abban, hogy bármely csatlósa kiváló eredményeket érne el egy ilyen mulatság során – majd a karakterekre néz. Csak egy a gond: a déli félsziget hírhedten agresszív, másfél tonnás vastagbőrűjét még a karakterek egyike sem próbálta vágtában levadászni, lóhátról, lándzsával, ahogy azt Hajasú harcosai gyerekkoruk óta teszik…

Handó méretbe tartozónak számít minden olyan bot, ami legfeljebb 3 saku hosszú. A *handó* stílusai is igen sokszínűek, de a rövidbot használatát legtöbbször valóban másodlagos fegyverként oktatják. Ez alól csak maroknyi harcművész-rajú jelent kivételt; ezekben rendszerint páros használatát tanítják. *Képesség küszöb:* nincsen.

Dobófegyverek

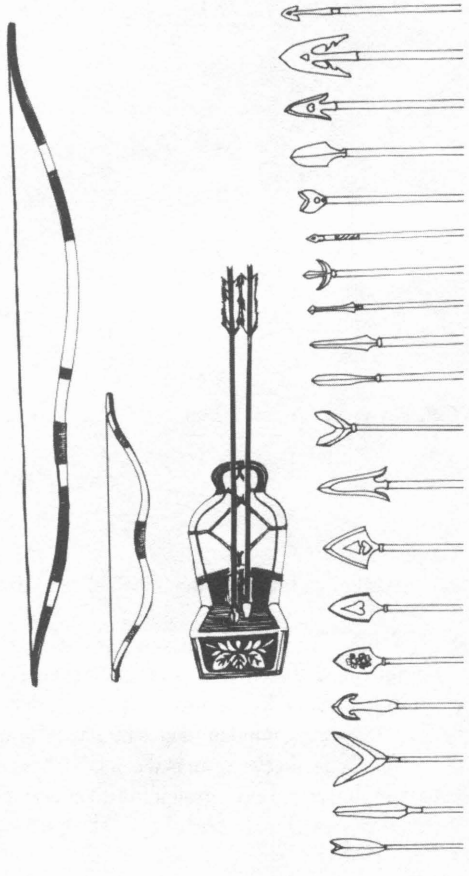
Dobófegyvert a Császárságban csak az alantasabb néposztályokba tartozó harcosok, katonák alkalmaznak, született muszatasi soha.

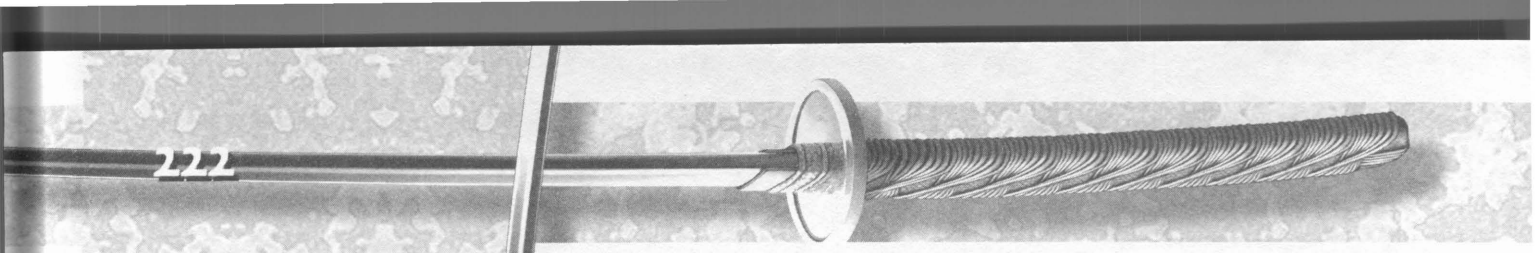
Az *uja*, azaz a rövid nyelű hajítódárda a legalacsonyabb rangú gyalogosok, illetve a rauk kedvelt harci eszköze. A dárdavetők mindig legalább tucatnyit hurcolnak magukkal ezekből a nem túlzottan igényes kidolgozású, de nagy tömegben fölöttébb hatékony fegyverből. *Képesség küszöb:* nincsen.

Célzófegyverek

A niarei íj még a kontinensről hozott nyílpuskák közös, összefoglaló neve. Ide értik a Császárság lakói mindazokat az eszközöket, melyek ezen az elven működnek – legyenek bár kis kézi nyílpuskák vagy nehéz, komoly páncéltörők. A leggyakoribb a könnyű számszeríjak közé sorolható típus; egyes déli és keleti Klánok egész íjász-osztagokat fegyvereznek fel velük. (A fenti statisztikában ennek a fegyvernek az értékei találhatóak; a többi kategóriába tartozó niarei íjaknál – kézi, nehéz, páncéltörő – legegyszerűbb a kontinensen használt hasonló fegyverek értékeit használni.) *Képesség küszöb:* nincsen.

A *ferdeíj* egyike a muszatasik klasszikus harci eszköztárába tartozó fegyvereknek; leginkább a kontinens hosszú íjaival rokonítható. A hagyomány szerint furcsa, aszimmetrikus kialakításának – alsó íve rövidebb, mint a felső – az az oka, hogy így könnyebben és hatékonyabban használható lóhátról. Mind alak, mint használat szerint két fő típusa létezik. A Muszeigan szomszédságában, a Taidzsukiin oldalában élő muszatasik és deininek által használt hegyi íj valamivel közelebb áll a hosszú íjakhoz; főleg harcban, ütközetekben alkalmazzák, ezért a nyugati Klánok nagy tömegben készíttetik vagy vásárolják a viszonylag olcsó, ám hamar tönkremenő íjakat. Ezzel szemben a keleti parton – a Hantó és Sirakava vidékén – csak a muszatasik használják az ún. lovasíjakat; ezek egy leheletnyivel rövidebbek, mint „hegyi rokonaik", viszont nagyobb a különbség az alsó és a felső ívek hossza között. Elsősorban nem csatában, hanem vadászatra, illetve a kídzsai gyakorlására használják őket; emiatt általában egyedileg, megrendelésre készülnek, s gazdáik is nagyobb becsben tartják őket – igaz, igénylik is a gondos kezelést és karbantartást. Természetesen mind a hegyi íjakból készülnek





egyedi, mind a lovasíjakból „harci" példányok. A fenti statisztika értékei a nem egyedi hegyi íjakra vonatkoznak; egy egyedi (lovas)íj CÉ-je ennél akár 3-4-gyel is magasabb lehet – de az ára is legalább három-, sőt inkább ötszörös lesz! *Képesség küszöb:* nincsen.

Különleges fegyverek

A különleges fegyverek csoportjába egy-két kivétellel olyan eszközök tartoznak, melyek forgatásához viszonylag kevés halandó ért az Ég Alatti térségein: egyes harcművész-ószeik, bizonyos alvilági testvériségek harcmesterei, illetve a megvetett sinobik. Sok közülük kiegészítő eszköz, másodlagos fegyver csupán. Legtöbbjük használatát egy muszatasi-osztályba tartozó nemes undorral utasítaná el – ha egyáltalán elismerné fegyvernek.

Közelharci fegyverek	Tám.	KÉ	TÉ	VÉ	Sebz.	Ár	Súly
háromrészes csaku	1	3	12	10	k6+2	2 me	1,4
kétrészes csaku	2	9	10	6	k6	1,5 me	0,4
vaskígyó	1	10	13	3	k6+2	2 me	1,2
sinobi-tó	1	8	15	14	k6+2	–	0,9
tekiszen	2	9	9	6	k6-1	5 me	0,7
arugama	2	10	10	5	k5	–	0,7
ságí-na	2	9	11	4	k5	–	0,6
hagai	2	8	7	5	k5	5 me	0,5
dzsitte	2	10	11	15	k5	–	0,5
szasai	2	9	6	14	k6	5 me	0,3
mori-mitari	2	8	5	15	k5	2 me	0,3
kri'tul	2	10	8	4	k6	–	0,3
anasakó, asakó	2	9	5	2		50 ban	0,3
nekode	2	9	6	4		2 me	0,2

Dobófegyverek	Tám.	KÉ	TÉ	VÉ	Sebz.	Ár	Súly
füstgránát	3	10	2	–	–	–	0,1
suikan	3	10	4	0	k3	50 ban	0,1

Célzófegyverek	Tám.	KÉ	CÉ	Táv.	Sebz.	Ár	Súly
fusaa	3	8	9	30	k6	5 me	0,2

Megjegyzések:

- Azoknál a fegyvereknél, amelyeknek sebzése k6-1 vagy k6-2 (nekode, anasakó, asakó, tekiszen), a sebzés minimum 1.
- A füstgránátoknak nincsen sebzése, de – ha villanógránátról van szó – 1 rís körzetben 2k10 másodpercre elvakíthatják az ellenséget.
- A fusaaval kilőtt tű sebzése (k6-on kidobva): 1-5: nincs sebzés, 6: 1 Ép. Ha a tű mérgezett, a méreg minden sikeres találatnál kifejti hatását. Ép-sebzést a tű nem okozhat!
- A nekode, illetve az anasakó (asakó) használatához nem kell külön fegyverhasználatot tanulni, az a Fegyvertelen Harc képzettség birtokolt fokán alkalmazható. Amennyi az eltérés az Ököl (KÉ 10, TÉ 4, VÉ 1), illetve e fegyverek harcértékei között, azt minden

KALANDÖTLET:

Az egyik karakter unokaöccse halottsápadt arccal, négyszemközt bevallja Családtagjának, hogy féltékenységből kifolyólag az est sötétjében orvul levágta egy helyi muszatasi-klán egyszülött fiúörökösét – majd pedig esdekel, hogy az segítsen neki megúszni a bűnügyet. Mit tesz a karakter? Hagyja, hogy az igazság kiderüljön, és beszennyeződjön saját udzsijának neve? Vagy bűnrészességet vállalva inkább magát is bemocskolja, és elveszti az arcát úgy az égiek, mint saját maga előtt? És mit tesznek akkor, mikor a helyi klán feje őrjöngő fájdalmában a Dandzsódai kivizsgáló jorigijáért folyamodik?

esetben megkapja – vagy elveszíti – használójuk, bármelyik szinten birtokolja is a Fegyvertelen Harc képzettséget. Ezenkívül a sebzés a nekode esetében 2-vel, anasakó (asakó) esetén 1-gyel megnő.

❖ Több fegyvernél nem írtunk árat, mivel egyetlen fegyverkovács vagy kereskedő sem árusít ilyesmit. Néhányuk – mint a dzsitte és a kri'tul – ajándékozás útján kerülnek új tulajdonosaikhoz; a többit, tehát a speciális sinobi-fegyvereket, a „lopakodók" maguk készítik vagy készíttetik, és azok mindig a Klán, sosem valamely sinobi tulajdonai – ahogy végső soron azok maguk a „lopakodók" is.

A háromrészes *csaku* szintén paraszti eredetű fegyver: 30-40 su hosszú botokból álló eszköz, melyet szíjakkal, vagy láncokkal kapcsolnak össze. Használata nagy ügyességet kíván. *Képesség küszöb:* Ügyesség 13.

A kétrészes *csaku* a háromrészeshez hasonlóan mezőgazdasági eszközből kialakult fegyver. Két alkarhosszú botból és az azokat összekötő szíjból/láncból áll. Forgatói a *hjakusó-te* valamely stílusának követői, esetleg egy-két szerzetesrend tagjai közül kerülhetnek ki. *Képesség küszöb:* Ügyesség 13.

A *vaskígyó* niarei eredetű fegyver: tulajdonképpen egyszerű, jó minőségű acéllánc, végein nehezékekkel. Ám az egyszerűség ne tévesszen meg senkit – szakértő kezekben félelmetes hatékonyságra tehet szert. Lefegyverzésre is kiváló, remekül elrejthető. Legavatottabb használói a rauk, de néhány hjakusó-te iskola is alkalmazza. *Képesség küszöb:* Ügyesség 12.

A *sinobi-tó* a széltében gyűlölt és rettegett „lopakodók" fegyvere: körülbelül 25-35 su hosszú, egyenes penge. Mindkét élére fenik. Dísztelen, a taitónál valamivel rövidebb markolatú, négyszögletes attéval felszerelt kard. Nyilvános viselete igen egészségtelen mellékhatással jár: aki teheti, azonnal levágja birtokosát. *Képesség küszöb:* nincsen.

A *tekiszen,* vagy harci legyező a muszatasik körében is kedvelt és gyakorta használt fegyver – „nemes eszköz". Rövidbotnyi fémszáron két, pillangószárny-szerűen nyitott acéllap alkotja, melyeket a legkülönfélébb formákra alakítanak. Sokszor áttört díszítésűek, néha egyenesen művészi kivitelezésűek, de külső íveik mindig borotvaélesre fentek. A tekiszen amúgy legyezőként is használható... *Képesség küszöb:* Ügyesség 11.

Az *arugama,* azaz láncos sarló szintén „lopakodó"-fegyver. Egy rendkívül éles sarlóból, valamint a markolathoz erősített hosszú acéllláncból álló eszköz; a lánc túlsó végére gyakran kisebbfajta súly erősítenek. Használata rendkívüli ügyességet, és igen sok tanulást kíván, ezért csak főfegyverként alkalmazható. *Képesség küszöb:* Ügyesség 14.

A *sógi-na* tipikus *sinobi* fegyver. Egy visszahajló, nagy horoggal ellátott éles késből, valamint a markolat végére erősített körülbelül 2,5-3 rís láncon-zsinóron lévő fémgyűrűből áll. A gyűrű az ellenfél megbénítására, részleges harcképtelenné tételére szolgál: a fegyver használatához értő (-15 TÉ-vel végrehajtott) sikeres támadás esetén vagy lefegyverzi ellenfelét (ha az nem nehéz fegyvert forgat), vagy a kötelet ügyesen körédobva szinte mozgásképtelenné teszi („Harc helyhez kötve"). Ezek után egyensúlyából kibillentve magához rántja, és kezdetét veszi a véres utójáték. *Képesség küszöb:* Ügyesség 14.

A *hagai* (holdsarló) lényegében rövid nyelű, borotvaéles, kissé átalakított sarló. Mint ilyen, harcművészetének legnagyobb mesterei érthetően a hjakusó-te stílus művelői közé tartoznak. A látszat ellenére kifinomult, összetett mozgáskultúrát igénylő, veszélyes eszköz. Már kielégítő szintű ismeretének birtokába is csak rengeteg tanulással juthat az igyekvő, ezért kizárólag főfegyverként alkalmazható. *Képesség küszöb:* Ügyesség 13.

KALANDÖTLET:

A veszélyes, gyanús vidéken – egy ellenséges *udzsi* felségterületén – lévő teaházban időző karakterek figyelmét a várhatónál is nagyobb mértékben felkelti a szórakoztatásukra rendelt *oirajan*ok egyike. A különösen kecses mozgású, gyönyörű lány egy óvatlan pillanatban tárgynyelvvel közli valamelyik (megfelelő képességekkel – Jelbeszéd, min. 2. fok – bíró) karakterrel, hogy „erőszakkal fogva tartanak, segíts!". Mit tesznek a karakterek? Vállalják a kiszabadítással/elrablással járó kockázatot? Megéri küldetésüket veszélyeztetni egy ilyen akcióval? Vagy talán az ellenséges *udzsi* így akar beépíteni egy ügynököt közéjük? ...És ha mégis egy jogtalanul fogva tartott nemesi születésű hölgy kér segítséget?

A *dzsitte* egészen kivételes harci eszköz: csak a Dandzsódai tisztviselői, a jorigik viselhetik rangjukat jelző hivatali jelvényként. Egyszerű fegyver – rövid, többnyire szögletes keresztmetszetű acélbot, egyik oldalán ívelt hárítóbajusszal –, de a Dandzsódai varázshasználóinak köszönhetően mágikus tulajdonságokkal bír. Eltulajdonítása, jogtalan kézbevétele igen-igen kellemetlen – és **mindig** végzetes – következményekkel jár. Sok háború kezdődött és fejeződött be úgy a Birodalom térségein, hogy az egyik mellékes szereplő egyszer csak felmutatott egy dzsittét… Értő forgatója könnyűszerrel lefegyverezheti szinte bármelyik, taitójával dühödten vagdalkozó ellenfelét. *Képesség küszöb:* nincsen.

A *szasai* külsőre egy színtiszta acélból kovácsolt, tompa hegyű, feltűnően nagy keresztvasú tőrt formáz. Az általában szögletes keresztmetszetű eszköz alapvetően hárítófegyver. Páros használatát a legtöbb harcművész-rajúban oktatják. *Képesség küszöb:* nincsen.

A *mori-mitari* (tonfa) a kontinensen is elterjedt fegyver. Alkalmazói főleg pusztakezes technikáik megtámogatására használják. Alaphelyzetben forgatója alkarjához szorítja, miközben a rövidebb vég felőli keresztmarkolatra ráfog. Villámgyors pörgetések, ütések; felemelt karú, villás védések jellemzik stílusait. Legismertebb mesterei néhány *hjakusó-te-rajú* oktatói. Párban használják. *Képesség küszöb:* nincsen.

A *kri'tul* a *riana-ate* nép ősi sarlókése, melyet a törzsek maradékai köznapi és ceremoniális célokra egyaránt használnak. Meglepetésből, hátulról támadva igen mély sebet lehet vele ejteni: k6+2 Sp. *Képesség küszöb:* Ügyesség 12.

Az *anasakó* és *asakó* ugyancsak *sinobi* szerszám: kézre és lábra erősíthető acéltüskés mászókarmokat jelöl. Fő funkciója természetesen a magas falakon, építményeken való feljutás elősegítése, de szükség esetén a „lopakodók" ezt is (mint bármi mást) fegyverként forgatják. *Képesség küszöb:* nincsen.

A *nekode* tulajdonképpen szögekkel kivert harci kesztyű. Azon ritka kiegészítő fegyverek egyike, amely még a csatába induló gőgös *muszatasik* kezén is gyakran látható. Ha a tulajdonosa már minden nyilát kilőtte, minden pengéjét eltörte, és még mindig szorongattatva van, akkor alkalmasint jól jöhet… Sebzése k6-1 Sp (de legalább 1). *Képesség küszöb:* nincsen.

A *füstgránátok*, pukkanó, villanó, szúrós szagú labdacsok a sinobik harci eszköztárának kedvelt kellékei. Használatukat, elkészítésük módjait csak az ő klánjaikban tanulhatja meg az érdeklődő (aki értelemszerűen kizárólag klántag lehet). Fő funkciójuk a figyelemelterelés, zavarkeltés. A „lopakodók" előszeretettel használják őket hirtelen, misztikus eltűnéseik és megjelenéseik alkalmával: a kívánt helyre dobott labdacs nyomán felgomolygó sűrű füstben megjelenő csuklyás árnyalak csak az igen szilárd jelleműeket nem tölti el rettegéssel… *Képesség küszöb:* nincsen.

A *suikanok* – más néven dobócsillagok és -tűk – szintén az alvilág alakjainak kedvelt játékszerei. Komoly sebzést ugyan nem lehet velük okozni, de méreggel preparálva már igen hatásosak lehetnek. A minden ilyen eszközt előszeretettel alkalmazó sinobikon túl jó néhány tatakó-testvériség is foglalkoztat „suikan-specialistákat". Két alapvető típusuk ismert: az arasznyi, hosszúkás tű(penge)alakú, és a legfeljebb tenyérnyi, többágú csillagot formázó. *Képesség küszöb:* Ügyesség 14.

A *fusaa* vagy fúvócső az alvilág eszköze: egyik *muszatasi* sem viselné el azt a szégyent, hogy ilyesmivel lássák. Használata, sebzése a szokásos. *Képesség küszöb:* nincsen

❖

Kalandötlet:
A karakterek felfedezik, hogy egyikük Klánja (vagy netán csak az *udzsi* egyik befolyásos, hatalomra törő tagja?) nemtelen eszközökkel – banditáknak, kóbor *ragaeneknek* álcázott rohamosztaggal – tett el láb alól egy császári hivatalnokot, hogy saját emberét – aki a hivatalnok első helyettese – a helyébe ültetve kedvezőbb pozícióba hozza a Családot. Mit tesznek a karakterek ebben a helyzetben?

A szerzők megjegyzése:

A M.A.G.U.S. rendszere „objektív képességeik", jellemzőik, forgatási technikáik alapján az egyes fegyverekhez bizonyos harcértékeket rendel hozzá: ez a fegyver KÉ-je, TÉ-je és VÉ-je. A pontos értékekről lehet vitatkozni, bár aligha érdemes; a szimuláció úgysem lehet tökéletes, sem teljesen igazságos. Mégis, bizonyos fegyverek harcértéke kirívóan magas: a fejvadász- és harcművészfegyvereké. Ezt végül is a M.A.G.U.S. is elismeri, amikor kijelenti, hogy ezek a fegyverek, ha nem harcművész vagy fejvadász forgatja őket, „szimpla" kardként, tőrként, furkósbotként viselkednek.

Igen ám, de mitől lesznek egyes tőrök, kardok, egyéb fegyverek értékei hirtelen sokkalta jobbak, ha bizonyos kasztok – vagy népek, lásd ramiera (Új Tekercsek, 336. o.) – tagjai forgatják őket. A válasz az, hogy azért, mert ők jobban bánnak velük. Már ez is vitatható kissé, hiszen ez az állítás is csak egyénekre lehet igaz, nem pedig általánosságban mindenkire, de még fogadjuk el. A probléma azonban az, hogy valaki általánosságban jobb harcos vagy ahhoz az adott fegyverhez jobban ért, a M.A.G.U.S. rendszere szerint az alap harcértékekben, illetve a Fegyverhasználat képzettségben mutatkozik meg.

Igen, bánhat egy gorviki fejvadász boszorkányos ügyességgel a ramierával vagy mutathat be szemkáprázta tó kunsztokat egy harcművész a (nun)csakuval – de ezt magas harcértékei, illetve a 3-4., neadjisten 5. fokú (Mesterfokú) Fegyverhasználat képzettségével nyert bónuszai teszik lehetővé.

Különösen visszás a helyzet egyes harcművész-fegyverek kirívóan magas harcértékeivel kapcsolatban (lásd Rúna II/1. sz. 6-7. o.). Ezek a fegyverek földi megfelelői ugyanis „kényszerfegyverek": eredetileg a Távol-Kelet (Kína, Japán, Okinava etc.) fegyverviseléstől eltiltott parasztjai igyekeztek segítségükkel megvédeni magukat. Többükön felismerhető a szerszám-eredet (sarló, rizsdugványozó, cséphadaró etc.). Idővel aztán ezek a fegyverek, ahogy az önvédelmi fogásokból harcművészet lett, „tradicionális harcművész-fegyverekké" váltak.

Ezek a fegyverek nemhogy nem jobbak, de rosszabbak voltak a katonák, harcosok fegyvereinél – hiába, „szegény ember vízzel főz". Éppen ezért nem értünk egyet azzal, hogy a M.A.G.U.S., amely szimulációjában megkülönbözteti az egyes fegyverek harcértékeit, ilyen magas értékeket ad nekik; ezért, amennyire tőlünk tellett, igyekeztünk számunkra hihetőbb értékeket adni az ide sorolható enoszukei fegyvereknek. A fenti statisztikákban ezek az értékek szerepelnek. Ez persze egyáltalán nem jelenti azt, hogy ezekkel a fegyverekkel ne lehetne mesteri módon küzdeni, „rendes" fegyverekkel felszerelt ellenfeleket legyőzni – dehogynem. Ám ezt a forgató tudása és tapasztalata teszi lehetővé.

De minthogy senkire sem kívánjuk ráerőltetni a saját eretnek álláspontunkat, azok számára, akik nem értenek velünk egyet – gyaníthatóan sokan lesznek ilyenek –, a Függelékben közöljük ezen fegyvereknek az eddigi M.A.G.U.S.-kiadványoknak, illetve a fent említett Rúna-cikknek megfelelő statisztikáit.

❖

Fegyvertörés[77]

- A következő enoszukei fegyvereket szerkezetük egyes sajátosságai alkalmassá teszik ugyan Fegyvertörésre, ám ez tulajdonképpen véletlen, eredetileg nem ilyen céllal készülnek: *kri'tul, széles kard, dzsitte, tecudó.* Velük a Fegyvertörés képzettség 2. fokig fejleszthető.
- A következő fegyverek készítésénél ugyan számoltak vele, hogy Fegyvertörésre is igénybe veszik majd őket, konstrukciójukat azonban teljes mértékben nem rendelték alá ennek az elgondolásnak: *papi csákány, szasai.* Velük a képzettség 3. fokig fejleszthető.
- Végül a *bokhan-tó* hagyományos forgatási technikájának a Fegyvertörés szerves részét képezi, alakja és kiképzése ehhez igazodik. Vele a képzettség korlátlanul fejleszthető.

[77] *A következőkben csak azokat a fegyvereket kategorizáljuk a* Fegyvertörés *képzettség szempontjából, melyek a kontinensen nem megtalálható, speciálisan enoszukei eszközök.*

Fegyvercsorbulás[78]

Az Enoszukén vásárolt, nem egyedi megrendelésre készült fegyverek minősége az alábbiak szerint állapítandó meg:

A játékos dobjon 2k10-zel. Az értékhez adja hozzá (vagy vonja ki belőle, ha netán rosszabb fegyvert akar választani...) a karaktere képzettségei után járó módosítókat. Az értéket a KM is módosíthatja a felkeresett fegyverkovács vagy kereskedő klán, a vásárlásra szánt összeg, a játékos karakter társadalmi megbecsültsége stb. ismeretében. Az így kapott érték melletti szám jelzi annak az esélyét, hogy a karakter által vásárolt fegyverrel végrehajtott túlütésnél a fegyver kicsorbul, megrongálódik vagy eltörik. Természetesen amikor nincs lehetőség válogatásra (talált/elvett/zsákmányolt stb. fegyvernél), akkor ezek a módosítók nem számítanak!

Minden csorbulás -1 Sebzést jelent, tehát a továbbiakban ez az okozott sebzésből levonandó mindaddig, amíg a karakter meg nem élezteti, újra nem csiszoltatja fegyverét.

- 2 – kontár munka: az első túlütésnél eltörik
- 3 – gyatra: minden túlütésnél kicsorbul
- 4 – 5 gyenge: minden túlütésnél 25% eséllyel csorbul
- 6 – 12 átlagos: minden túlütésnél 10% eséllyel csorbul
- 13 – 16 átlagon felüli: minden túlütésnél 5% eséllyel csorbul
- 17 – 18 jó: minden túlütésnél 1% eséllyel csorbul
- 19 – kiváló: minden túlütésnél 0,1% eséllyel csorbul („00" dobás után még egy „0")
- 20 – mesterműi: csak két, egymást követő „00" dobás esetén csorbul

Képzettségek módosítói:

Fegyverkovács szakma (Iparűzés),	2. fok (vagy Szakma, Af):	3
Fegyverkovács szakma (Iparűzés),	4. fok (vagy Szakma, Mf):	5
Fegyverismeret,	2. fok (vagy Fegyverismeret adott fegyverre, Af):	2
Fegyverismeret,	3. fok (vagy Fegyverismeret adott fegyverre, Mf):	4

A fából és bambuszból készült fegyverek (botok, csakuk stb.) esetén a táblázat esélyei minden esetben az eltörésre vonatkoznak.

Egyéb opcionális szabályok

Az *Új Tekercsek* 349. (illetve a *Titkos Fóliáns* 268., vagy a *Harcosok, Barbárok, Gladiátorok* 135.) oldalán leírt opcionális szabályok az enoszukei fegyverekre a következő módon vonatkoztathatóak:

- Az enoszukei fegyverek zömére is igaz, hogy a fegyver sebzéséhez forgatója hozzáadhatja Erejének 16 feletti részét. Egyes esetekben azonban, amikor a fegyverforgató technika főként a harcos erejére épít, a sebzéshez az Erő 14 feletti része adható hozzá. Ezek a fegyverek a következők: nódaisi, bokhan-tó, usinó, harci kalapács, tecudó, szogarai. (Az enoszukei bot-stílusok sokkal inkább az ügyességre, semmint az erőre építenek, az ütések mellett sokféle más támadási módszert használnak, ezért, bár alapvetően zúzófegyverek, mégis csak 16-nál nagyobb Erő esetén számolható sebzésjárulék.) A fusaa és a niarei íjak esetében a sebzésénél semmit sem számít az Erő, éppúgy, mint a kontinens fuvócsövei és számszeríjai esetében. A ferde íjak hosszú íjként kezelendők; az egyedi, a megrendelő alkata és ereje alapján készített példányok visszacsapó íjként, azaz az Erő 16 feletti része hozzáadható a sebzéshez, nem csupán a 18 feletti része.
- Mivel az Ég Alatti Birodalomban kevesebb a páncélviselő harcos, mint a kontinensen – lévén ez alapvetően a gazdagabb muszatasik kiváltsága -, kifejezetten „páncélfúró" vagy „páncélnyitogató" eszközöket alig-alig találni; még leginkább az usinó, a harci ka-

[78] *E szabályt – noha reményeink szerint színesíti a játékot – hangsúlyozottan tetszőlegesen választhatónak, azaz opcionálisnak szántuk. Természetesen alkalmazása nélkül is lehetséges izgalmas, kitűnő kalandokat mesélni, vagy játszani.*

lapács, illetve a legnehezebb (a nehéz, illetve páncéltörő kategóriába sorolható) niarei íjak ilyenek. Esetükben igaz tehát, hogy – amennyiben 4. fokon bánnak velük –, sikeres támadásnál az ellenség SFÉ-jének csak a fele, túlütéskor csak a negyede (mindig lefelé kerekítve) érvényesül, illetve, hogy 5. fokú Fegyverhasználat esetén sikeres támadódobáskor az ellenfél SFÉ-je egyáltalán nem vehető számításba.

Páncélok

Az enoszukei páncélműves családok szintén Niaréból eredeztetik tudományukat. Ezért nem csoda, hogy a Birodalomban használt páncélok oly nagymértékben hasonlítanak a Nyugati Császárságban viseltekre, noha a letelepedés óta eltelt évezredek sem múltak el nyomtalanul.

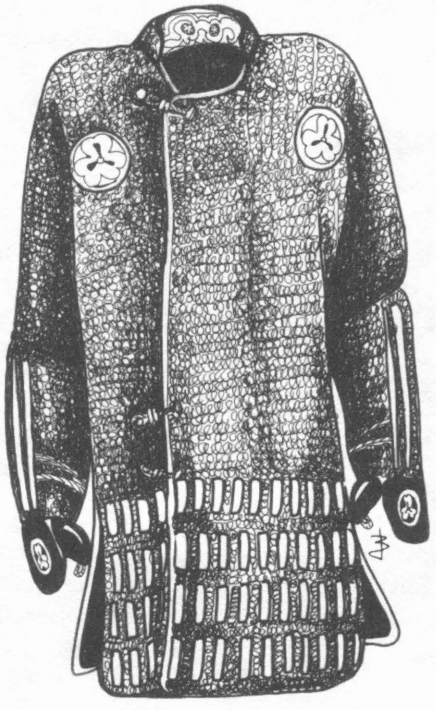
Az itt készült vértek és egyéb testet óvó készségek – ezt bizton állíthatjuk – az enoszukei fegyverekhez hasonló hírnévre tennének szert Ynev-szerte, ha a Birodalom nem lenne ennyire elszigetelt a kontinenstől. Így azonban sajnos – egy-két igen-igen ritka kivételtől eltekintve – csak a szigetlakók értékelhetik hazájuk erős, ellenálló, ám mégis rugalmas, mozgást nem akadályozó páncéljait. Amelyek mindezen erények mellett általában még szemet gyönyörködtetően szépek is.

Alapanyaguk általában bőr, szívós növényi anyagok, fa, ellenálló textilnemű. Fémet ritkábban használnak, mint Ynev más részein. A páncélok maguk változatos formájúak, és ahol csak lehet, több darabból állnak. Kedvelik a rákozott, lemezes megoldásokat – az egymáson elcsúszó darabok által lesznek vértjeik rugalmasak, könnyűek, ám mégis hatékonyak. A darabokat bőr- vagy tartós szövetszíjakkal erősítik egybe.

A páncélok felületét minden esetben lakkréteggel óvják, színezik. Egyes páncélgyártó klánok a többiekétől eltérő, jellegzetes színvilágú vérteket készítenek; ezzel is jelezve, hogy melyik hírneves műhelyből kikerült remeket van szerencséje viselni a harcosnak. A megfelelő színű lakk kikeverésének módja természetesen szigorúan őrzött családi titok.

Olykor az egy Házhoz tartozó *muszatasik* és csatlósaik páncéljainak színe is harmonizál.

A négy leghíresebb páncélkészítő klán a *Kamui*, a *Tage*, a *Rjúsui* és a *Korode*. Az óheiagani Kamui kizárólag az Enoszugai Klán megrendelésére dolgozik, kék-arany vértjeit a Bal- és Jobb Oldali Őrség tisztjei viselik. A Tage klán viszont az Aritevák hűbérese, elsősorban az ő hadseregük számára készíti sárga-szürke, bivalyszarv-monos páncéljait. Néhány vértjükbe, mondják, bele is költözött a bivaly szelleme: az ezeket viselő harcosok a bivaly erejével tombolnak a csatákban. Köztudomású, hogy az Aritevák mind az öt seregvezére ilyen páncélt visel, ahogy az is, hogy Kurodai takagajai és onatói szentélyeiben ilyet adtak rá a Harcok Urának embernagyságú szobrára. A murodai Rjúsui boldog-boldogtalannak árulja sötétkék-tengerzöldre lakkozott, kígyóval és teknőssel ékes páncéljait – illetve mindazoknak, akik képesek árait megfizetni. A legkiválóbb darabokban, vélik, a teknősök rjúszúja lakozik, s ezek szinte sebezhetetlenné teszik viselőjüket. A legenda szerint Kumimasza no Kamokatát Obadanote várának ostrománál kétszáztizennyolc



Kalandötlet:

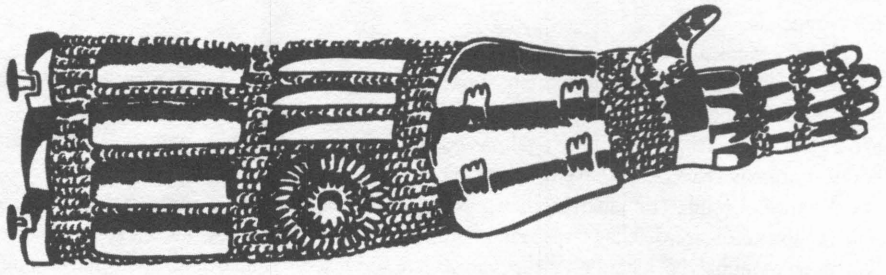
A karakterek egyikét magához rendeli Klánja egyik magasrangú tagja, aki történetesen egyben nagybátyja is, és megbízza azzal a titkos feladattal, hogy derítse ki mely személyek mulasztása – vagy árulása? – folytán nem teljesíthette ő, a nagybácsi, a Nép- és Adóügyi Minisztérium (Minnasó) által rábízott feladatot. Ezek után a nagyúr természetesen ünnepélyes keretek között szatudatorit követ el (segédjéül az adott karaktert választva), hogy megőrizze a saját, valamint az udzsi becsületét. A karakter nyomozása során kiderül, hogy a megbízatást – egy bizonyos terület gyanúsnak találtatott népszámlálási, valamint telekfelmérési adatainak ellenőrzését és összesítését – akaratlagosan elszabotálták (pl. egy futárt/levelet eltüntettek, vagy egy kulcsfontosságú alhivatalnokot erőszak hamis vádjával lemondásra késztettek stb.). A nyomok a nagybácsi asszonyához vezetnek, akit egy apró, riválisként elpusztított Klán utolsó sarjaként vett feleségül a férfi. ...Vajon eljött a bosszú ideje? Vagy más Klánok keze mozgatja a nőt? Netán a konfliktus oka abban rejlik, hogy a huszonhét évig hűséges nagybácsi az utóbbi időben beleszeretvén egy szépséges oirajanba szinte minden idejét vele töltötte...?

Az Ég Alatti Császárság harcosai páncélt csak hadiállapot vagy egyéb harci tevékenység, például testőrködés vagy őrjáratozás esetén hordanak. Egy város, vagy falu utcáin feltűnő, az előbbi kategóriákba nem sorolható páncélos illetők csakis becsület nélküli banditák lehetnek.

nyílvessző találta el, de egyetlen egynek sem sikerült megsebeznie. Páncélját mindmáig a lerombolt erőd helyén alapított Reggeli Vízpára kolostorában őrzik. A Korode megintcsak egy Klán, a Nikkjadze hűbérese, színei a sötétlila és a fekete, monján egy rák ollója látható.

Vértfajták

Kéz-, karvédő *(kode)* – A váll alsó részétől tenyérközépig érő, a kart kályhacsőszerűen teljesen beburkoló vértdarab. Könyöknél és csuklónál ötletes kidolgozású, erős és mégis könnyen elfordítható ízesülések teszik lehetővé a végtag szabad mozgatását.
MGT: -1 SFÉ: 1 Súly: 2 Ár: 3 gjó
(Megjegyzés: sok hagyománytisztelő muszatasi csak a bal karján visel kodét, hogy jobbjával szabadon tudjon nyilazni. Ebben az esetben *MGT: 0, SFÉ: 0, Súly: 1, Ár: 1,5 gjó*)



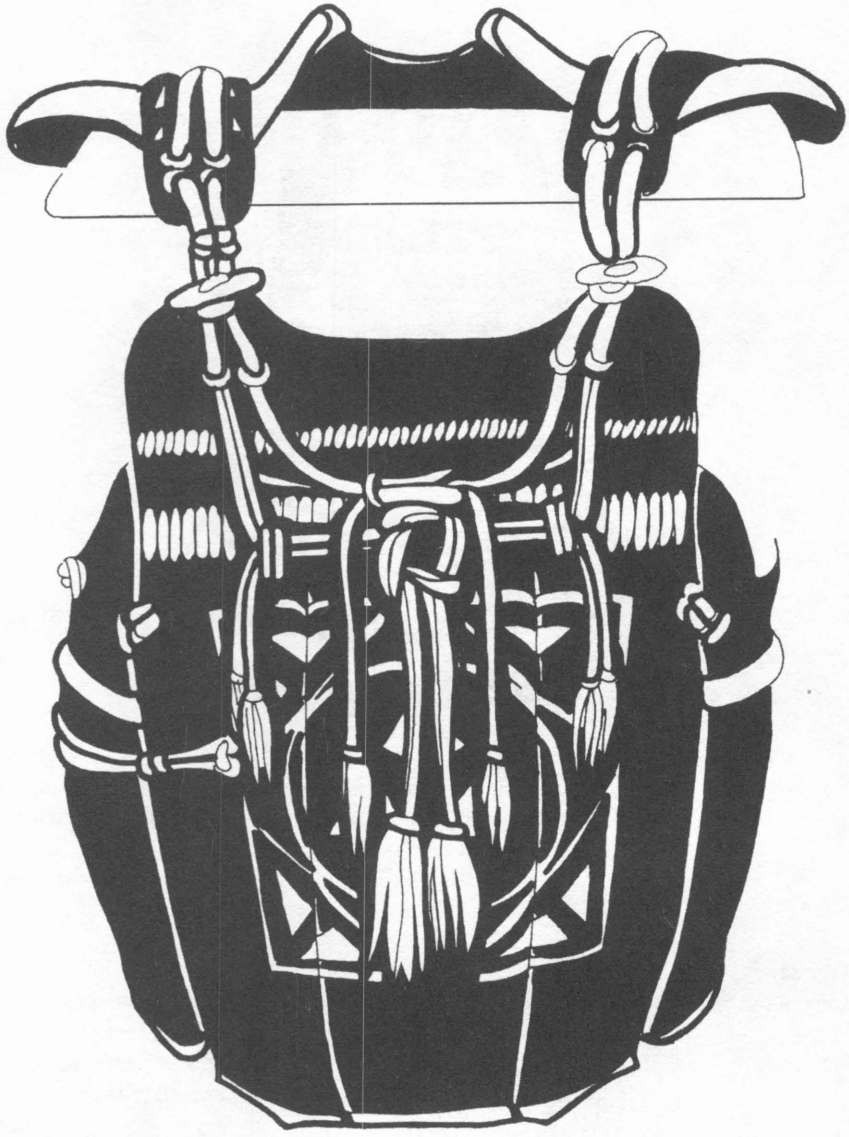
Vállvért *(marana)* – Nagy, négyszögletes, belső felén szíjakkal ellátott készség. A páncélos váll fölé erősítendő, a régió (váll, felkar, nyak, torok) nagyobb védelme érdekében. Értékei a két darab együttes viselése esetén érvényesek.
MGT: -1 SFÉ: 1 Súly: 2 Ár: 10 me

Csípőszoknya *(sekiri)* – Mint a neve is mutatja, csípőre erősített szoknyaszerű alkalmatosság, mely az ágyéki és az azzal átellenes részen fordított „V"-szerűen nyitott, hogy viselője tudjon benne lovagolni. Kiképzése az alsó részeken mindenképpen rákozott szerkezetű.
MGT: -1 SFÉ: 1 Súly: 4 Ár: 3 gjó

Bőrzubbony *(origa)* – Erős bőrből készült felsőrész, néha mellényalakú. Nem szükséges ruhát venni alá. Raitól lefelé, a vállakon, a nyakon és a karokon nem véd.
MGT: 0 SFÉ: 1 Súly: 4 Ár: 4 me

Páncélmellény *(raímaki)* – A mellkas és a kulcscsonti részek környékét védi úgy elöl-hátul, mint az oldalsó részeken körben. Pikkelyes megoldású vagy egészlemezes lehet.
MGT: -1 SFÉ: 2 Súly: 6 Ár: 10 gjó

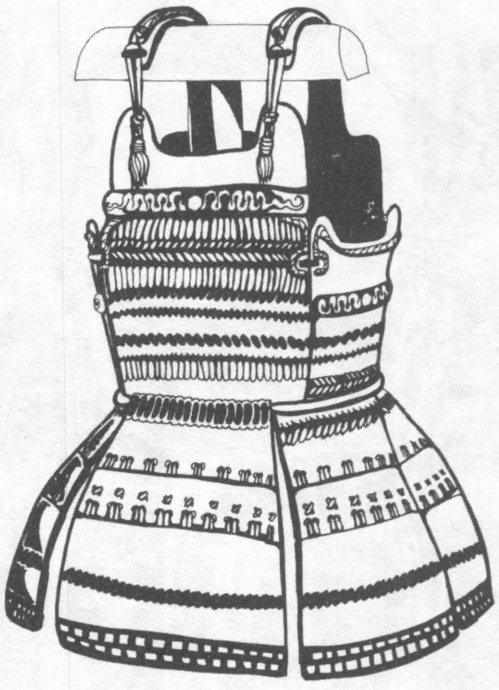
Mellkasvért *(raímaki-dó)* – Rákozott vagy teljes lemez megoldású vértdarab, a kulcscsonti részeken két erős pánttal. A mellkas, a bordakosár és a gyomor védelmét biztosítja körben az egész felsőtesten.
MGT: -1 *SFÉ: 2* *Súly: 8* *Ár: 12 gjó*



Feles vért *(raí-ate)* – A felsőtestet elöl és oldalt (de hátul nem) védő egészlemezes páncél, amelyhez egy könnyű, rákozott megoldású, lemezes szoknyarész tartozik – az ágyéki és a hátsó darabok rövidebbek, hogy lehetővé tegyék a lovaglást.
MGT: -2 *SFÉ: 3* *Súly: 10* *Ár: 15 gjó*

KALANDÖTLET:
Egy kis han ura hűbéri esküt kínál a Ház nélküli karaktereknek. Csak egy baj van: bár az amatu tisztességes, kiváló férfiú, rajongva szeretett, egyetlen örököse – aki mellé utóbb testőrként rendeli a karaktereket – beteg lelkű, szadista őrült, aki ezt lépten-nyomon tettekkel is bizonyítja. Mit lehet itt tenni?

Egész vért *(nan-maru)* – Egybefüggő páncél, ahol a raítól lejjebb lévő részeket két pár (elöl-hátul, kétoldalt) merev szoknyarész, a fentebbi részeket pedig körben egészlemezes mellvértdarab óvja. A páncélt a különféle belső szíjakon kívül a vállak melletti két széles, erős, lemezes pánt tartja a testen.
MGT: -3 SFÉ: 4 Súly: 14 Ár: 25 gjó



Nagy vért *(ó-jokahai)* – Voltaképpen egy *nan-maru; marana, kode, hiza-ate, sekiri, kabui, edava* és *man* kiegészítőkkel. Jár még hozzá egy pár harci kesztyű és egy pár bakurutobőr harci saru is.
MGT: -7 SFÉ: 8 Súly: 30 Ár: 35 gjó

Kiegészítők:

Könnyű sisak *(szunri)* – Egyszerű, sima acél fejfedő, melyet erős bőr-, vagy szövetszíjakkal lehet az áll alatt és felett összecsomózva megkötni. Sokszor csak a homlokot és az elülső koponyaboltozatot takaró fémlemez. Könnyűgyalogosok, deininek, egyes szerzetesek kedvelt fejfedője.
MGT:0 SFÉ:0 Súly: 1 Ár: 3 me

Harci kúpkalap *(ijogasza)* – Szintén a gyalogosok, nem túl magas rangú harcosok kedvelt sisaktípusa: fém, vagy fémlemezekkel erősített, lakkozott, kúp alakú kalap. Elődjei nyilvánvalóan a köznép mindennapi fejfedői között keresendők.
MGT:0 SFÉ:0 Súly:1 Ár: 5 me

Nehéz sisak *(kabui)* – A muszatasi harci páncél része. Rákozott nyakvédős, kupola alakú, napellenzővel ellátott komoly páncélsisak. A halántéknál egy-egy kifelé ívelő, merev lemez védi viselőjét az oldalsó csapásoktól. Gyak-

ran szarvakat, félholdakat, színes szövetbojtokat, egyéb nagyméretű, fantasztikusan változatos járulékos elemeket erősítenek rá – inkább esztétikai, mint védelemnövelő célból. Sőt, a túlméretezett díszítések sokszor határozottan hátráltatják a kabui viselőjét a küzdelmek során – na de milyen látványosak!...

MGT: -1 *SFÉ:1* *Súly: 3* *Ár: 2 gjó*



Harci maszk *(man)* – Az arc alsó kétharmadát-egészét borító acél maszk. A fejre szíjjal, a sisakra kis kapcsokkal erősíthető. Általában vicsorgó szörnypofát vagy egyéb ijesztő ábrázolatot formáz. Főleg muszatasik viselik.

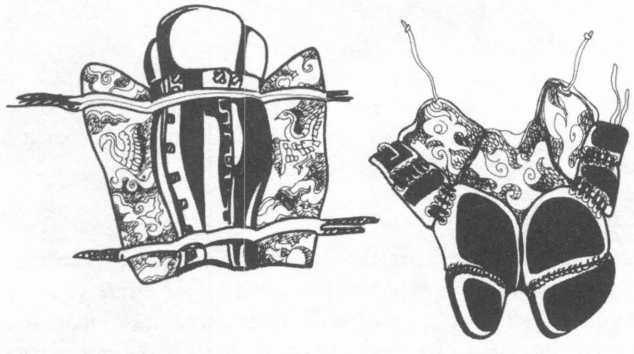
MGT:0 *SFÉ:0* *Súly: 0,5* *Ár: 5 me*

Nyakvédő *(edava)* – A torok és a nyak elülső régióját védő, fordított legyező alakú készség, melyet hátul, a tarkó alatt szíjakkal rögzítenek.

MGT:0 *SFÉ:0* *Súly:0,5* *Ár: 5 me*

Alkar/lábszárvédő *(aso-te)* – Többnyire merev, hosszanti bőr- vagy fémdarabokból csőszerűen összeerősített páncélrész. Csak a karok alsó részét védi. (Az értékek két darab együttes viselése esetén érvényesek.)

VÉ: 8 *Súly:1* *Ár: 10 me*



Könyökvért *(hiza-ate)* – A könyököt védő, forgatható darab. (Az értékek két darab együttes viselése esetén érvényesek.)

VÉ: 4 *Súly:1* *Ár: 10 me*

Mind az *aso-té*nek, mind a *hiza-até*nek létezik a lábon viselt változata (lábszárvédő, térdvért), hasonló értékekkel. Elvileg lehetséges, hogy valaki csak egyik kezén vagy lábán viseljen ilyen páncéldabokat, a gyakorlatban ez csak ritkán, a legszegényebb, zsákmányolt vértdarabokat felöltő parasztkatonáknál vagy *ragaen*eknél fordul elő. Ilyenkor a VÉ-növekmény a feltüntetettnek csak a fele. A könyökvértek és alkarvédők, valamint a térdvértek és lábszárvédők együttes alkalmazása viszont már 1-es MGT-vel jár!

Alkarral, könyékkel, térddel támadni is lehet – és néha, az ütközetek forgatagában szükséges is. Ehhez FEGYVERTELEN HARC képzettség kell, valamint, nehezebb vértösszeállítások esetén a NEHÉZVÉRTVISELET 1. vagy 2. foka (Alapfoka). Az értékek az ököl értékei; a sebzés eggyel nagyobb lesz.

A vértdaraboknál megjelenő MGT és SFÉ értékek azt jelzik, hogy felöltve őket a **test egészére** nézve milyen értékekkel bírnak. Célzott támadás esetén mindig az adott területet védő páncéldarab SFÉ-je számít. (Azaz például egy acél harci maszk az arcra irányuló támadás esetén 3-as SFÉ-jűnek minősül – ezt az értékét hívjuk „lokális SFÉ-nek" –, míg a viselőjét általában célzó támadás esetén 0 SFÉ-jűnek…)

EGYÉB PÁNCÉLOKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

Lokális SFÉ:

A színtiszta acél vértdarabok lokális (tehát célzott támadás esetén számító) SFÉ-je a fémlemez vastagságától függően 3-4. Azaz például a harci maszk és a végtagokat takaró vértdarabok esetén 3, míg másutt 4. Áruk átlagosan az alapár másfélszerese.

A fémlemezekkel csak megerősített, vagy rákozott típusok lokális SFÉ-je 2-3 körüli a fentiek szerint. Áruk általában az alapár.

A keményített, lakkozott bőr és szövetpáncélok lokális SFÉ-je 1 vagy 2 lehet a fentiek szerint. Áruk többnyire az alapár nyolctized része.

A különféle darabokból összeállított páncélok esetén az SFÉ-t és az MGT-t a következők szerint állapíthatjuk meg:

- célzott támadás esetén értelemszerűen a kiválasztott területet óvó páncéldarab értékei mérvadóak;
- használható a *Második Törvénykönyv* „Súlyos sebek" táblázata a találat helyének megállapítására, ekkor az adott testfelületen található páncéldarab értékei érvényesülnek;
- vagy a KM saját hatáskörében eldönti a Játékossal való egyeztetés során, hogy milyen általános értékekkel bír az adott páncél. (KM, ez nem egyszerű összeadást, inkább mérlegelést jelent: a test mekkora része fedett páncéllal, és mely részei; főként mi a különféle vértdarabok alapanyaga – a fenti lista a rákozott, fémlemezekkel megerősített darabokra vonatkozik; ám a túl sok fémlemez, a színtiszta acél darabok már növelhetik az SFÉ-t és az MGT-t, ha viszont feltűnően kevés a fém, vagy egyáltalán nincs is, az SFÉ és az MGT csökkenhet.)

A páncélok összeállításáról:

Ugyanazon felületet óvó vértek nem pakolhatók egymásra, tehát pl. a *raímaki* nem viselhető a *raí-ate* alatt. Kivétel ez alól a *sekiri*, mely a *nan-maru* alá is felvehető.

Az említett páncélok alá általában tartós, párnázott ruhadarabokat húznak a harcosok: bőrnadrágot, vastag szövet felsőrészt stb…

Nehézvértviselet:

A képzettség az enoszukei vértekre ugyanúgy érvényes, mint a kontinens páncéljaira. A *páncélmellénytől* az *egész vértig* a páncélok *rugalmas nehézvért*nek számítanak; a *nagy vért*, illetve a KM döntésétől függően a 4-5 MGT körüli összeállítások már *merev nehézvért*nek. Nem mintha annyira merevek lennének, mint a kontinens fél- és teljesvértjei, de nagy súlyuk és jó súlyelosztásuk ez utóbbiakhoz teszi hasonlatossá őket.

A pajzsokról:

A Birodalom harcosai soha nem használnak pajzsot – az efféle készségek alkalmazása teljesen idegen a Császárság háborús szemléletétől. A még leginkább pajzsforma eszközöknek a kizárólag várostromok idején felállított nehéz, támasztékokon nyugvó hatalmas „lapokat" (vagyis inkább burkolt deszkafalakat) nevezhetjük, melyek mögött egyszerre akár egy tucat harcos is fedezéket találhat a várfalakról záporozó nyilakkal szemben.

KALANDÖTLET:

A *Dandzsódai* tudomására jut, hogy az egyik hatalmas hadúr engedély nélküli építkezéseket – vár? titkos erőd? – folytat. A kérdés tisztázására a hadúr Családjának régi ellenfelét, a karakterek hűbérurának Klánját kérik fel…

PÉNZ, FELSZERELÉS

Pénz

Az Enoszuke Császárságban – csakúgy, mint Ynev többi részén – három pénztípus van forgalomban: a réz *ban*, az ezüst *me*, és az arany *gjó*. A rézpénz kerek, közepén lyukas érme, melyet gyakorta ötvenesével-százasával felfűzve, füzér alakban is használnak. Az ezüstpénz négyszögletes alakú, míg a *gjó* ovális, tenyérbe simuló, szépen megmunkált, ízléssel díszített fémdarab. Minden érmén szerepel annak értéke, valamint a kibocsátás dátuma (mely természetesen az éppen aktuális uralkodói korszak időszámítása alapján adatik meg). A Császárság egyes vidékein a parasztok egymás között háromszögletű, kagylóból faragott „pénzérméket" is használnak csereügyleteik során – de ezek nem lévén hivatalos fizetőeszközök, a városi kereskedők, birodalmi hivatalok, az *amatuk* és a *tennó* adóbehajtói természetesen értéktelennek tartják, és nem fogadják el őket.

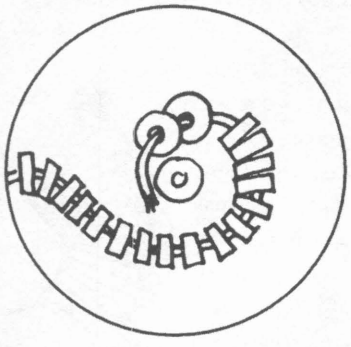
Ezenkívül a Birodalomban – kétségkívül a *niarei* hagyományokból eredeztethetően – igen elterjedt az értékpapírok, váltók használata; még a legnagyobb dzsad bankházak számvevői is elámulnának e módszer mindennapiságán.

1 *gjó*	=	20 *me*	1 *ban*	= 1 réz (≈ két kagylópénz)
1 *me*	=	100 *ban*	1 *me*	= 1 ezüst

azaz, hozzávetőlegesen:

1 *gjó* = 2 arany

A pénz- (bankjegy-, hitellevél-, értékpapír- stb.) hamisítást természetesen a Császárságban is szigorúan büntetik: olajban főzik meg elkövetőiket.



Jövedelmek

A következő adatok csak hozzávetőleges, durva átlagok. Természetesen a legtöbbször – például a *muszatasik*, *hjakusók* esetében – valójában a feltüntetett pénzmennyiségnek megfelelő áruról, anyagi javakról (termény, élelmiszer, ruha, felszerelés, fegyverek, használati cikkek stb., stb.) van szó, hiszen például a *muszatasik* hűbéruraiktól többnyire nem pénzben kapják járandóságukat, és a parasztoknak is ritkán van módjuk bankjegyekre cserélni megtermelt rizsüket... A föntiekből következően egy *hjakusó*nak nyilván nem kerül két rezébe egy egyszerű, esőtől védő sásköpeny beszerzése, hiszen elkészíti saját magának, ingyen. Ám amennyiben egy városi polgárt utazása közben nagyobb felhőszakadás kap el, és ő az út menti fogadóban sásköpenyt vásárol bizony két kerek, lyukas közepű rézérméje bánja...

Társadalmi helyzet	Átlagos éves jövedelem
rakimin, cseléd, szolga, rabszolga	– (esetleg ellátás)
színész, zenész, egyéb szolgáltató	8 – 12 gjó
oirajan	4 gjó –
kiskereskedő	6 – 10 gjó
nagykereskedő	20 – 500 gjó
udvari szállító	30 – 700 gjó
kézműves	6 – 8 gjó
mesterember	10 – 100 gjó
hjakusó	1 – 2 gjó
kisebb Klánok szülötte	5-70 gjó
nem Rangbéli Klánok szülötte	10-150 gjó
Rangbéli Klánok szülötte	20-500 gjó
amatu	250-30 000 gjó
császári herceg	150-5000 gjó
a *tennó*	600 000 gjó –
könnyűgyalogos	8 – 10 gjó
harcmester	20 – 150 gjó
kishivatalnok	6 – 10 gjó
rangos hivatalnok	20 – 200 gjó
császári hivatalnok	40 – 450 gjó
szerzetes, pap	6 – 10 gjó
főpap	20 – 200 gjó

KALANDÖTLET:
Az egyik karakter feleségének/férjének/jövendőbelijének – akinek sorsa a riválisklánnal való egyezség megszilárdítása reményében köttetett/fog köttetni a karakteréhez, ám aki közben bele is szeret a számára kijelöltbe – fivére otrombán, készakarva, nyilvánosan megsérti a karaktert. A sértés a Császárság erkölcsisége szerint elvileg csak vérrel mosható le…

TÁRGYAK, FELSZERELÉS, SZOLGÁLTATÁSOK



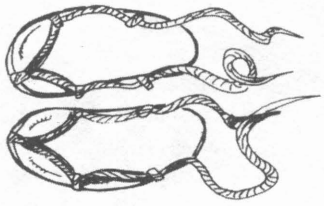
Az itt következő áruk, szolgáltatások, egyéb felszerelési tárgyak, valamint áraik úgy jelennek meg, ahogy azt egy átlagos enoszuikei város átlagos polgára (*csóin*) tapasztalja. Természetesen például az *amatuknak* az alábbiak többségéért nem kell fizetniük, hiszen birtokaik bőséggel ellátják őket a kívánt javakkal.

Az árak az alsó korlátokat jelölik, azaz a legkedvezőbb eseteket; fölfelé – a kínálat, kereslet, és az adott kereskedő mohóságának függvényében – a csillagos égig emelkedhetnek…

Öltözködés

1 *rí* közönséges szövet	20 ban
1 *rí* finom szövet	50 ban
1 *rí* egyszerű selyem	1 me
1 *rí* finom selyem	4 me
1 *rí kaia*-i selyem	12 me
1 *rí onivarai* selyem	12 me
1 *rí* „mennyei" (*niarei*) selyem	1 gjó
ágyékkötő	5 ban
női alsóruha	1 me

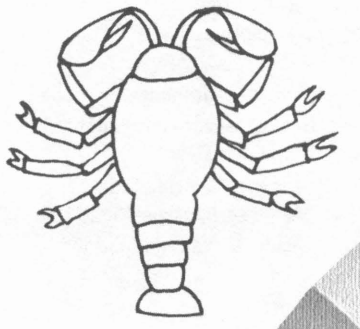
selyem női alsóruha	10 me
egyszerű alsó*khitama*	1 me
finom alsó*khitama*	15 me
egyszerű felső*khitama*	1 me
átlagos felső*khitama*	10 me
előkelő felső*khitama*	2 gjó
szövet*origa* (mellény)	50 ban
bőr*origa*	3 me
selyem*origa*	5 me
egyszerű *mikó* (köntös)	80 ban
díszes *mikó*	4 me
jutana (házi köntös)	2 me
szövetnadrág	50 ban
bőrnadrág	4 me
egyszerű *hakkan* (bő szárú nadrág)	1 me
díszes *hakkan*	15 me
pókhálószoknya	1 gjó
közönséges *mita* (rövidszárú harisnya)	3 ban
finom *mita*	30 ban
sásköpeny	2 ban
szövetköpeny	1 me
selyemköpeny	5 me
prémköpeny	2 gjó
prém	1 gjó
fejkendő	2 ban



fonott kúpkalap	10 ban
mély kúpkalap	30 ban
előkelő kúpkalap	3 me
lakkozott hivatali kalapka	1 me
egyszerű fa hajtű	20 ban
értékes hajtű	2 me
egyszerű fésű	50 ban
díszes fésű	4 me
gyékényszandál	2 ban
szandál	15 ban
olcsó szíjsaru	20 ban
bakurutobor harci saru	1 me
bőrcsizma	3 me
tage (magas talpú fapapucs)	5 ban
szövetöv	5 ban
bőröv	50 ban
bőrkesztyű	1 me
egyszerű legyező	10 ban
díszes legyező	1 me
egyszerű napernyő	60 ban
díszes napernyő	2 me

Élelmiszer, italok

pocsék *szuó* (rizsbor)	1 to 4 ban
átlagos *szuó*	1 to 30 ban
aszakumarai szuó	1 to 1 me
közönséges teafű	0,5 tan 10 ban
kunomai teafű	0,5 tan 80 ban
unigai teafű	0,5 tan 1 me
egyszerű fűszerek	0,5 tan 10 ban
só	1 tan 15 ban
méz	1 to 20 ban
zöldség	1 tan 3 ban
hántolatlan rizs	1 tan 2 ban
fehér rizs	1 tan 5 ban
szójamártás	0,5 to 5 ban
ori (szárított tengeri moszat)	1x1 saku 2 ban
tojás	1 tucat 5 ban
teknős, kígyó	1 tan 10 ban
tengeri hal, rák, kagyló stb.	1 tan 15 ban
baromfihús	1 tan 20 ban
kecskehús	1 tan 25 ban
vadhús	1 tan 60 ban



Kalandötlet:

Hatalmas *daifu* nagy, díszes *ukkó* hajót sodor Enoszuke partjaira (mit ad Kaoraku, pont a karakterek útjának közelében...); a fedélzeten csak a hajó tulajdonosának, egy gazdag aszisz kereskedőnek holtra rémült, ötéves kisfia, és egy súlyosan sebesült szolgálólány marad életben. Ám a hajótörésről természetesen tudomást szerez a környék két – egymással rivalizáló – *amatuja*, valamint felfedezik a közeli város *tatakói* is...

Állatok

átlagos utazó ló	1 gjó
*Sútagi*ból való utazó ló	2 gjó
átlagos könnyű harci ló	3 gjó
*Sútagi*ból való könnyű harci ló	6 gjó
átlagos nehéz harci ló	10 gjó
*Sútagi*ból való nehéz harci ló	20 gjó
házőrző kutya	50 ban
öleb *(sinieva)*	4 gjó
szánhúzó kutya	3 me
vadászkutya	4-8 me
harci kutya	2 gjó
aranyhal (fajtától függően)	3 ban–1 gjó
kabóca (kis, fonott kalitkában)	3 ban
tücsök (kis, fonott kalitkában)	10 ban
vadászsólyom	10 gjó
csirke, gyöngytyúk	5 ban
kacsa	8 ban
liba	10 ban
kecske	3 me
bivaly	0,5 gjó

Lószerszám

gyeplő, kantár, zabla	20 ban
kötőfék	3 ban
lópokróc	5 ban
utazónyereg	2 me
harci nyereg	5 me
nyeregtáska	1 me
patkó, patkolás	30 ban/db.

Közlekedés

kis csónak	15 me
nagy csónak	2 gjó
folyami bárka	100 gjó – szállítás: 20 ban/nap/fő
tengeri dzsunka	200 gjó – szállítás: 30 ban/nap/fő
óceánjáró dzsunka	500 gjó – szállítás: 50 ban/nap/fő
rév, komp:	1 ban/fő, 5 ban/ló, 10 ban/jármű
kétkerekű kordé	2 me
kétkerekű hintó	25 gjó
kutyaszán	2 me
hordszék	2 gjó – 1 napra bérelve: 1 me
teherhordók, hordszékcipelők:	20 ban/nap/fő

Szolgáltatások

egyszeri étkezés, út menti fogadóban	3 ban
egyszeri étkezés, városi fogadóban	5 ban
fogadó – tömegszállás	4 ban/nap/fő
– egyszerű, úti fogadó	20 ban/nap/fő
– egyszerű, városi fogadó	50 ban/nap/fő
– előkelő, városi fogadó	1 me/nap/fő
ofurua (gőzfürdő)	10 ban
– *iharacu*val	50 ban
– lányokkal	3 me
– mindkettővel	3,3 me (330 ban)
fanyomat-készíttetés	
– fekete-fehér	2 me/50db
– színes	5 me/50db

Kalandötlet:

Egy terület elöljárói és nagykereskedői fegyvereseket kérnek a környékbeli *amatu*tól, hogy hozzá szállítandó adójukat megvédhessék az utóbbi időben elszaporodott banditák esetleges támadásaitól. Valójában a helyi vezetők célja az, hogy saját, álcázott embereikkel rajtaütve a karaván on az *amatu* csak magát (illetve kíséretül rendelt követőit) hibáztathassa azért, mert a pénz nem érkezett meg. Sikerül a karavánkísérő karaktereknek megvédeniük a pénzt? Esetleg kénytelenek lesznek utólag kiköszörülni a csorbát? Vagy már semmi más nem szerezheti vissza a becsületüket, csak a *szatudatori...*?

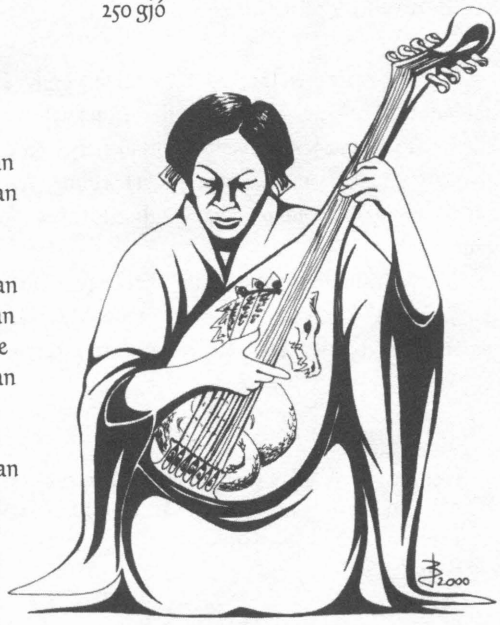
kardcsiszolás	
általános	2 me
újraélezés	csorbulás mértéke x 2 me
orvos (esettől függően)	min. 2 me
tetoválás (legegyszerűbb minta)	50 ban
zenészek	1 me/nap/fő
vidéki színház	10 ban
neves színház	50 ban

A Lebegő Világ

mulatság (egy este) egy	
– egyszerű *oirajan*nal	1 me
– Harmadik Rangba tartozó *oirajan*nal	1 gjó
– Második Rangba tartozó *oirajan*nal	5 gjó
– Első Rangba tartozó *oirajan*nal	15 gjó
– *taijú*val	50 gjó
mulatság (egy éjszaka) egy	
– egyszerű *oirajan*nal	3 me
– Harmadik Rangba tartozó *oirajan*nal	4 gjó
– Második Rangba tartozó *oirajan*nal	20 gjó
– Első Rangba tartozó *oirajan*nal	60 gjó
– *taijú*val	250 gjó

Használati tárgyak

1 ív egyszerű rizspapír	10 ban
1 ív átlagos rizspapír	40 ban
1 ív finom rizspapír	1 me
1 *rí* pergamen	2 me
1 *rí* viaszosvászon	40 ban
áldozati pénz	10 ban
zamiszen (húros hangszer)	10 me
ásó	50 ban
saku-hanacsi (bambuszfuvola)	1 me
bisa	2 me
egyszerű bronztükör	60 ban
díszes bronztükör	2 me
Csia-edény	5 gjó
kis dob	1 me
nagy dob	3 me
dzsí-készlet	3 me
ecsetek, tűs, tűskő	2 me
közönséges égetett agyagedény	5 ban
művészien égetett agyagedény	30 ban
egyszerű bronzcsengő	40 ban
egyszerű porceláncsésze	30 ban
fáklya	2 ban
favödör	10 ban
fenőkő	2 ban
fél tucat közönséges füstölőrúd	15 ban





fél tucat drága füstölőrúd	50 ban
fél tucat áldozati füstölőrúd	30 ban
kis gong	1 me
nagy gong	10 me
gyertya	5 ban
fél tucat pár tasi (evőpálcika)	6 ban
hordó (10 to)	1 me
hordó (20 to)	2 me
hordó (100 to)	4 me
kalapács	30 ban
egyszerű kardhüvely	1 me
díszes kardhüvely	6 me
kis láda	3 me
nagy láda	5 me
vasalt láda	10 me
kosár	10 ban
20 rí kötél	50 ban
kova, acél, tapló	10 ban
egyszerű lakat	1 me
niarei típusú lakat	5 me
közönséges lampion	10 ban
díszes lampion	30 ban
5 rí lánc	80 ban
tíz darab osinaka (frissítokendo)	35 ban
1 rúd pecsétviasz	20 ban
síp	20 ban
1 tucat szeg	5 ban
szekerce	40 ban
közönséges teafőző edény	70 ban
értékes teafőző edény	4 me
tegez	1 me
tömlő	30 ban
tű	10 ban
zasimon	30 ban
kis zsák	20 ban
nagy zsák	40 ban

Kalandötlet:

A karakterek szemtanúi lesznek, mikor egy túlbuzgó testőr súlyosan megsérti a Klánfőhöz/egyikük Klánjának fejéhez igyekvő Császári Követet. A testőrnek megparancsolt *szatudatori* nem kárpótolja a dühöngve távozó főhivatalnokot: a Klánra – és fejére – minden bizonnyal megszégyenülés vár. Történetesen előzőleg a karakterek fülébe jutott (mivel ők kísérték a Követet a Klán kastélyáig, és így alkalmuk nyílt kiismerni, illetve belső szolgáival beszélgetni), hogy a nagyúr szinte megvesztegethetetlen; csupán két gyengéje ismeretes. Az egyik: lebírhatatlan rajongással viseltet a művészi kalligráfiák iránt – és ami azt illeti, épp mostanában rebesgették, hogy egy eredeti Tanama-kalligráfiára tett szert a szomszédos *han* (ellenséges érzelmű) *amatu*ja... Másrészt a Császári Követ a kastélyig vezető úton félreérthetetlenül jelét adta annak, hogy rendkívüli mértékben vonzónak találja a (vele azonos nemű) karakterek egyikét. Ez az utóbbi az a kísértés, melynek a hivatalnok a szóbeszéd szerint szintén nem tud ellenállni... Vajon mit tesznek a karakterek?

Kezdő felszerelés

Az, hogy az egyes Játékos Karakterek mennyi és milyen felszereléssel, mekkora vagyonnal indulnak neki az „életnek", teljességgel változó, megfoghatatlan, szabályokba nem foglalható. Hiszen egész mások egy Első és egy Kilencedik Rangba tartozó *muszatasi* vagy akár egy úrnélküli, megvetett *ragaen* körülményei, lehetőségei; más körülmények között él egy dúsgazdag, adományokkal elhalmozott templom papja vagy egy vagyontalanságot fogadott *jakkó*.

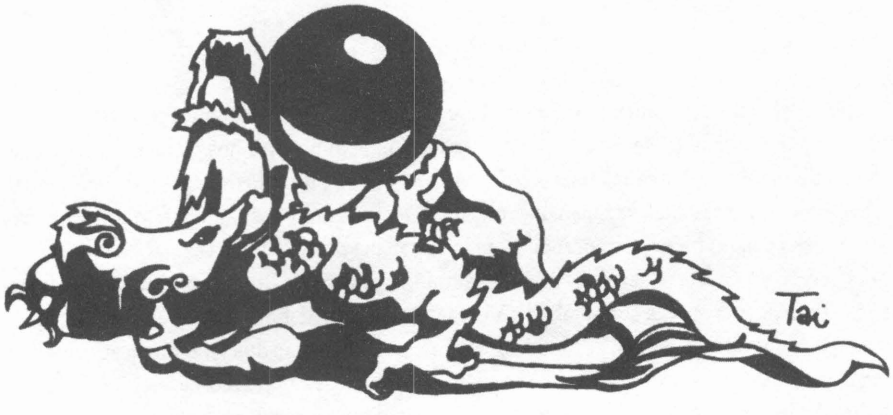
Mégis, zsinórmértékként adunk itt egy listát, hogy mi az, ami kijárhat a megfoghatatlan „átlagos" karakternek – de ezen a KM, a Játékos Karakterek és anyagi lehetőségeik ismeretében, természetesen változtathat... sőt, sok esetben változtatnia kell.

Felszerelés		Pénz
Deinin:	két fegyver, könnyű vértnek megfelelő páncéldarabok	k3 *gjó*
Muszatasi:	*taisó, nagi*, páncél, ruha és legyező a megfelelő monnal	2k6 *gjó*
Ragaen:	egy fegyver	k3 *gjó*
Rau:	–	1k10 *gjó*
Tatakó:	–	1k10 *gjó*
Sinobi:	... a feladat függvényében a legszükségesebbek (a klántól) ...	
Pap (kimikó):	szent szimbólum (ha van), egy fegyver	k6 *gjó*
Heisó:	fő fegyver	k3 *gjó*
Kansin:	*taisó*	k6 *gjó*
Harcművész:	egy fegyver	k3 *gjó*
Dzsusi:	– *(dzsitte)*	3k6 *gjó*

Ezenkívül természetesen mindenki megkapja az önnön társadalmi helyzetének megfelelő egyszerű ruházatot – a luxusért, pénzzel vagy hátrányokkal, de fizetni kell...

Mértékegységek:

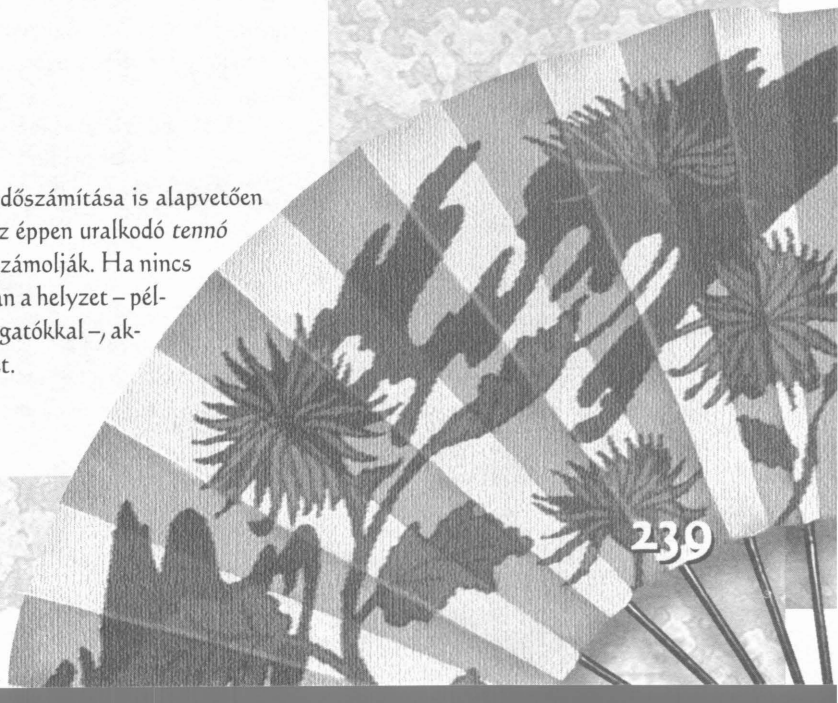
1 *kjaku*	= 1 ynevi mérföld (1 km)
1 *rí*	= 1 ynevi láb (1 méter) (Niarében *li*)
1 *saku*	= 30 cm
1 *su*	= 2 cm
1 *utan*	= 2 m^2 (1m x 2m)
1 *ude*	= 1 km^2
1 *kate*	= kb. 1 perc (egészen pontosan egy egészséges ember nyolcvan szívdobbanása)
1 rúdnyi idő	= amíg egy füstölőrúd elég, kb. egy óra
1 kettősóra	= kb. két óra
1 *fuda*	= 1 mázsa
1 *tan*	= 0,5 kg
1 *csi*	= 1 g
1 *to*	= 0,5 l
1 *koku*	= 100 l



Időszámítás

Naptár

Mint még oly sok minden Enoszukén, a Császárság időszámítása is alapvetően niarei mintákat követ. Ezért a Császárságban az éveket az éppen uralkodó *tennó* trónralépésének időpontjától számított korszakok szerint számolják. Ha nincs legitim uralkodó avagy más okok miatt zavaros, tisztázatlan a helyzet – például több trónkövetelő is van nagyjából egyforma erős támogatókkal –, akkor a korszak más jelképeiről, híres eseményeiről kapja nevét.



Az előző korszak utolsó napja:	Pyarroni dátum	Niarei dátum (Jáde Naptár):	Az új korszak neve:
A Szakadás éve, Istenek Nélküli Hónap, 6.	P.sz. 1131 Bosszú Hava, 9.	J.N. 5457	Hito-korszak
Hito-korszak 45. év, Virágok Hava, 18.	P.sz. 1176	J.N. 5502	Unesi-korszak
Unesi-korszak 827. év,	P.sz. 2003	J.N. 6329	Iremi-korszak
Iremi-korszak 14. év,	P.sz. 2017	J.N. 6343	Gongai-korszak
Gongai-korszak 134. év,	P.sz. 2151	J.N. 6477	Karaszumara-korszak
Karaszumara-korszak 17. év,	P.sz. 2168	J.N. 6494	Josie-korszak
Josie-korszak 249. év,	P.sz. 2417	J.N. 6743	Akai-Dó-korszak
Akai-Dó-korszak 69. év,	P.sz. 2486	J.N. 6812	Ran-korszak (Tíz Harang-interregnum)
Ran-korszak 305. év,	P.sz. 2791	J.N. 7117	Sógja-korszak
Sógja-korszak 731. év, Magány Hava, 16.	P.sz. 3522	J.N. 7848	Dzukija-korszak

KALANDOTLET:
A karakterek hűbérura elhatározza, hogy az idei *Hanamit* a Kék Tigris-hegy csúcsának közelében, a Tadzemaane-ligetben üli meg; úgy tartják ugyanis az Ég Alatti Birodalom harmadik legművészibb és legfelemelőbb látványát nyújtják az ott őszidőn szirmukat elhullajtó *idaori*-fák. A szokásos – a látványt szinte élvezhetetlenné csúfító – tömegtől mindenesetre az idén nem kell tartani: ugyanis a területre felvigyázó és a zarándoklatokból komoly hasznot húzó szerzetesrend, a Vörösköntösűek háborúságba keveredett egy a hegy környékén nemrégiben megtelepedett *jamamusa*-szektával, a *Sin Dzsikjó*val. Ráadásul különös, nyugtalanító híreket hallani holmi nem-emberi szörnyetegekről is, melyek *a szörnyű* részletekben bővelkedő elbeszélések szerint a Kék Tigris környékén élőket öldökölnék. Vajon valóban kószálnak a hegyen a Ködös Part teremtményei? Netán sötét, tiltott szakrális mágia termékei csupán a szörnyek, melyeket az egyik fél fegy-

Az év tizenkét harmincnapos hónapra oszlik. A tavaszi napéjegyenlőség a Virágok Havának tizenötödik napjára esik, és onnan kezdve a nappalok egyre hosszabbak lesznek egészen a Gyümölcsök Havának felét jelző napig. Az őszi napforduló ünnepét a Birodalomban a Szóinmondás Havának közepén ülik, míg az év leghosszabb éjszakájának rontó rjúszúitól az Istenek Nélküli Hónap tizenötödik napján tartanak igazán. Mivel a sziget klímája a földrajzi hely függvényében igen nagy eltéréseket mutat, csak nagy általánosságokban beszélhetünk mindenütt érvényes évszakokról. A tavasz nagyjából az Édes Szél Havának hideg, de mégis reményteljes napjaival kezdődik, és tart a harmadik hónap dús virágainak eljöveteléig. Az ekkor kezdődő meleg nyár a legtöbb helyen a Gyümölcsök Havának betakarítási munkálataival zárul, míg az ősz a kilencedik hónap éjszakai virrasztásaival, az elhunytakért gyújtott füstölők illatával, és az értük végzett *szóin*-recitálások monoton zajával adja át helyét a szigorú télnek.

Az utolsó, az Istenek Nélküli Hónap baljós jegyekkel terhes: az átkok, szellemek és a fekete mágia hava. Nem is igazán tartozik az évhez, amolyan „fölösleges", „ráadás" hónap csupán. A Ködös Part nem-evilági teremtményei a szóbeszéd szerint ebben az időben fokozottan mozgolódnak, átkozott tényekedéseik hevessége ekkor éri el tetőfokát…

1. Édes Szél Hava
2. Fuvolaszó Hava
3. Virágok Hava
4. Halászhálók Hava
5. Holdszemlélés Hava
6. Gyümölcsök Hava
7. Rizsszalma Hava
8. Aranypénz Hava
9. Szóinmondás Hava
10. Magány Hava
11. Hóviharok Hava
12. Istenek Nélküli Hónap

A hónapokon belül a napoknak nincsen neve, csupán száma. E sorszám függvényében némely napokat különösen szerencsésnek, bizonyos tevékenységekre felettébb alkalmasnak tartanak; míg mások nem megfelelő, esetenként szerencsétlen, veszélyes napnak számítanak.

A napot kettősórákban mérik a Birodalomban, azaz egy ynevi nap tizenkét ilyen kettősórára bomlik:

Éjközép előtt 11 órától hajnal 1-ig tart a	–	Démon órája
hajnal 1-től hajnal 3-ig tart a	–	Cápa órája
reggel 3-tól reggel 5-ig tart a	–	Tigris órája
reggel 5-től délelőtt 7-ig tart a	–	Kígyó órája
délelőtt 7-től 9-ig tart a	–	Sárkány órája
délelőtt 9-től 11-ig tart a	–	Ló órája
11-től Napközép után 1-ig tart a	–	Főnix órája
délután 1-től délután 3-ig tart az	–	Ezüstponty órája
délután 3-tól délután 5-ig tart a	–	Bivaly órája
délután 5-től este 7-ig tart a	–	Majom órája
este 7-től este 9-ig tart az	–	Róka órája
este 9-től éjjel 11-ig tart a	–	Egyszarvú órája

verként használ a másik ellen? Esetleg nincs is semmi alapja az elbeszéléseknek, pusztán tudatos rémhírterjesztésről van szó? Ez esetben kinek állhat érdekében ilyesmi? Elképzelhető, hogy valahol a háttérben már munkál a nevető harmadik? A hűbérúr mindenesetre feltünésmentes, nyugodt utazást és szemlélődést óhajt, ezért az egész zarándoklat megszervezését régi, hűséges, kipróbált csatlósaira – a karakterekre – bízza...

Ünnepek:

Bár a Birodalom lakói igen sok ünnepet ismernek és ülnek meg szerte a városokban és a földeken, ehelyt nincs lehetőségünk valamenyit bemutatni. Nem sorolhatjuk fel a különböző egyházak, vallások ünnepeit sem, pedig jócskán találni azokból is – majd' minden napra esik egy. Nem tárgyalhatjuk a Császárság közigazgatásának ezerféle hivatali eseményét sem, melyekre szintén ünnepélyes külsőségek között szokott sor kerülni a Birodalom térségein.

Ám a legfontosabb, mindenfelé általános becsben tartott alkalmakról ejtenénk néhány szót (az utolsó öt alatt mindenféle munka szünetel, és a mozgási kötöttségek is meglazulnak):



Rjúszúszógi – A Hajnyírás Szertartása.

E szertartás szinte második megszületéssel egyenértékű esemény: a kisgyermekek egész eddig le nem vágott haját ekkor ünnepélyes keretek között illendő gyermekfrizurára formázzák; ezzel mintegy elismervén, hogy létezik, valódi személyiség. A kis ünnepelt ekkor kapja meg gyermeknevét – egész idáig ugyanis egyszerűen „Kicsi", „Leányka", vagy „Fiúcska" stb. neveken szólították szülei és dajkái. Az első levágott tincseket sokszor biztos helyre teszik, vagy amulettekbe foglalják (urubi), mert a közhit szerint varázsos, oltalmazó erővel bírnak. Fiúknál öt, lányoknál négy éves korban tartják ezt az ünnepet.



Boun – A Lelkek Ünnepe (a 9., azaz a Szóinmondás Havának 2–9. napján).

A *Boun* hétnapos ünnepségsorozatán a Birodalom lakói az ősök szellemeire és az eltávozott nagyságokra, hősökre emlékeznek. Az ünnepségek az első napon a temetőkbe induló zarándokutakkal kezdődnek, melyek során ki-ki anyagi lehetőségeihez mérten áldozati ajándékokat visz a sírokra, no meg adományokat a különböző papi rendekhez, hogy az eltávozottakért mondott imáik tökéletesek és megfelelőek legyenek... A következő napokat aztán a vidám, karneválszerű utcai forgatagban tölti boldog-boldogtalan, ahol táncol, színielőadásokat néz, eszik-iszik, ismerkedik, önfeledten éli életének legszebb napjait. A társadalmi korlátok ekkor kicsit oldódnak, együtt mulat közrendű és magas rangú egyaránt. (Az ünnep tömeges, vidám táncának a neve *boun-aori*.) A Boun utolsó napján este tartja a Császárság népe a Lampionok Ünnepét, mikor színes, gyönyörű lampionokat úsztatva valamely közeli víz hullámain gyönyörködik az est szépségeiben. Mely éjszakát egyébként a Szerelmesek Éjének is hívnak.

Aodómi – A Holdnézés Ünnepe (az 5. hó 6. napján).

E közismerten szerencsés nap éjjelén a Birodalomban mindenfelé csöndes összejöveteleket, házi ünnepségeket tartanak, ahol a műveltebbek az *Aoigan*, azaz a Kék Szem, és a *Dótóka*, azaz a Vörösréz Lámpás megtekintésével – melyek a legenda szerint ekkor a legtündöklőbbek –, szolid iszogatással, irodalmi és költői versengéssel múlatják az időt; míg a szegények, parasztok kunyhóiban a lánc-mesélés, történetmondás ideje dívik. Ana-Amusi papnői számára ez az éjjel különösen szent, kivételes; a *kimikó*k ekkor ülik egyik legfontosabb ünnepüket.

Hanami – Virágszirmok Szemlélése.

Ezt az ünnepet évente két alkalommal ülik meg a Birodalomban: először mikor a cseresznyefák borulnak virágba, másodszor pedig mikor az *idaori* elkezdi hullatni kékezüst szirmait. Nagyjából tehát a Virágok (3.) Havának közepén, és az Aranypénz Havának (8.) végén – attól függően, hogy az adott évben milyen Mare-a kedve és az időjárás. A *Hanami* során az Ég Alatti polgárai kivonulnak a legszebb közeli ligethez, és ott kényelmesen elhelyezkedve áhítattal csodálják az Úrnő virágokban megtestesülő szépségét. A közhit szerint a földöntúli látvány lélektisztító, gyógyító hatással bír.

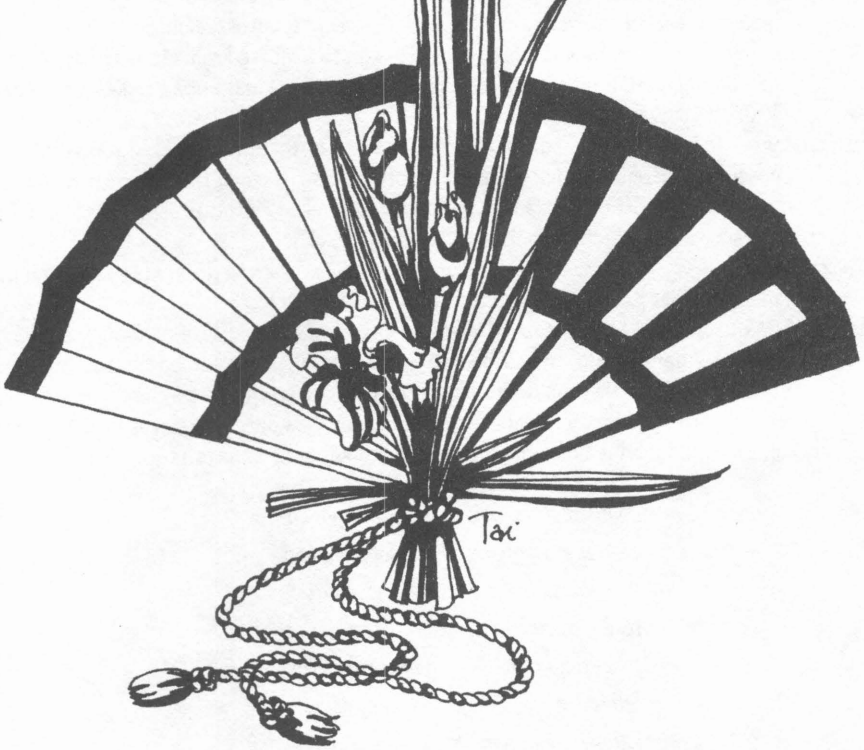
Wata'csi – A Megtelepedés Ünnepe (az Édes Szél Havának 1. napján).

A Birodalom egyik legnagyobb ünnepe. Ekkor mindenki kivétel nélkül szinte erején felül áldoz az istenek és az Első Tennó oltárain, megköszönve nekik a Birodalom hosszú és dicsőséges létét, további hasonló éveket és évezredeket kívánva mind a Birodalomnak, mind saját magának és családjának. Mi tagadás, a Császárságban ez egyben a leghivatalosabb ünnep is: egymást érik a különböző minisztériumok ceremóniái, körmenetei és szertartásai. A kinevezések (és lefokozások) napja is ez.

Tacuaori – A Sárkánytánc (az utolsó, azaz az Istenek Nélküli Hónap 30. napjától).

Az óév búcsúztatása – különös tekintettel az ünnepet megelőző negyvennapos vészterhes periódus elmúltára – érthetően mindig kivételes, boldog alkalom az enoszukei lakosság életében. A Sárkánytánc hivatalosan az óév utolsó napján veszi kezdetét, és az új év második napján ér véget. Az ünnep sok tekintetben hasonlatos a *Boun* karneváli forgatagához – eltekintve attól, hogy a Birodalom térségein csakis ilyenkor látható az utcákon hömpölygő, vidáman tülekedő, petárdákat durrogtató, elképzelhetetlenül színes, felvonulásszerű kavalkádban a hatalmas, többtucat ember által mozgatott sárkány-maskarák tánca, a voltaképpeni *Tacuaori*. Maga a tánc igen ősi, még a Nyugati Császárságból hozott ha-

gyomány, melyet azért adnak elő, hogy az új év az égiek áldásában és jószerencsében bővelkedjen. A sárkány-maskarákat mozgató csoportok egész évben a klasszikus fogásokat, valamint az új, soha nem látott, látványos mozgáselemeket gyakorolják, hogy az ünneplő tömeg a riválisok közül végül nekik ítélje a pálmát, és ők a dicsőség fényében sütkérezhessenek egészen a következő Sárkánytáncig... Az ünnep jellegzetes étele az édes babpépbe hengergetett rizsgombóc, melyhez fűszerezett, forró szuót isznak.



KALANDÖTLET:

A karakterek egy őket követő titokzatos idegenre lesznek figyelmesek. Ám mielőtt felelősségre vonhatnák, a férfi rejtélyes orvtámadók áldozatául esik. Utolsó szavaival mint a Kivizsgáló Hivatal *jorigi*ja igazolja magát, majd megparancsolja a csapatnak, hogy jussanak fel a Fehér Jáde Útján észak felé induló hajók egyikére, és derítsék ki, kicsoda a magát Hoszoe Kanbe néven nevező illető, végül pedig számoljanak be minderről a *Dandzsódai* megfelelő tisztjének. A gond csak az, hogy a titokzatos, haldokló férfi képmásával már találkozhattak korábban a karakterek: egy császári elfogatási parancs házfalra szegezett lapjain. És nincs nála *dzsitte*...



Irodalomjegyzék

A Hadisten Hat Álma – Eijori no Micusige hadtudományi témájú könyve; stratégiai és taktikai alapmű (készült feltehetőleg P.sz. 2224-2549 között).

Égi Fényességű Nagy Szóin – Kaoraku vallásának egyik legelterjedtebb, legfontosabb szent irata. Legelső példányait a Száműzöttek között lévő niarei Sárkány-rendek szerzetesei és papjai hozták a szigetre.

Egyetlen Tanítás – ismeretlen szerzők által létrehozott bizonytalan korú (de a Száműzetésnél régebbi) tekercsgyűjtemény, melynek csak töredékes másolat formájában létező darabjai a Megtartó tanításait tartalmazzák; szerepel a Dandzsódai indexlistáján. A hívek legendái szerint az eredeti, roppant mágiával felruházott tekercseket a Megtartó puszta akarata hozta létre.

Fujumukisú – „Télire való versek gyűjteménye". A P.sz. XVI. században összeállított, ötvenöt téli hangulatú, nagyszerű verset magába foglaló gyűjtemény. Szerkesztője talán *Tai no Jukigoró*, illetve *Enoszugai no Meitan* volt.

Gakija Monogatari – „A Gakija Ház története"

Gekkósú – „Holdfény-versgyűjtemény". A P.sz. XV. században összeállított, kilencvenkét klasszikus verset tartalmazó gyűjtemény. Szerkesztője ismeretlen.

Ginógi Szenszó no Sakusó – „Kommentárok az Ezüstlegyező-háborúk történetéhez". A Hjizóemon család által a P.sz. XXVI-XXVII. század során összeállított hatalmas munka, mely az említett háborúkról föllelhető összes tudósítást, krónikát, helyzetjelentést, legendát, mondát, híres történetet, családi feljegyzést, valamint a szerkesztők hozzájuk fűzött magyarázatait tartalmazza.

Hajasúsóki – „Hajasú (meghódításának és birtokbavételének) krónikája". Az Enoszuke szigetének legdélebbi részét alkotó Hajasú félsziget Birodalomba-tagozódásának története. Körülbelül a P.sz. XXI. század derekán állították össze – császári ösztönzésre – családi krónikákból és egyéb feljegyzésekből.

Kesza Nikki – „Keszai napló". *Tendai no Tamenari* herceg (P.sz. 2445-2474) lírai útinaplója, melyet Kesza vidékén tett utazásakor jegyzett le.

Maikó Nikki – *I-Norikó no Mieda no Maikónak*, a tragikus sorsú főrangú hölgynek személyes hangvételű, megdöbbentő erejű versekkel tűzdelt bámulatos naplója. Maikóról csak halála után derült ki, hogy milyen tehetséggel írt – életében egyik művét sem tette közkinccsé. Alább következik azon vers durva, vázlatos fordítása, melyet a legenda szerint akkor alkotott, mielőtt torkához illesztette a tőrt:

„Kibomlott hajam / *selyem övemen*
éjsötét szalagban / *bársony ölemen*
szirtről zuhanó / *sűrűn záporozó*
fekete patakban / *cseresznyeszirom-hó*
fehér ruhámon / *vörös permetével*
felizzik a vér / *az élet jelével*
karcsú nyakamon / *megjelöl engem ma*
felrobban a tér / *és eljön értem a*
szelíden simuló / *halkan nevető*
derekam átfonó / *halál-szerető."*

Makura Csúsaku – „Játék-magyarázatok". Először a P.sz. XIX. században kiadott, gazdagon illusztrált szerelmi tankönyv, mely minden bizonnyal niarei elődök munkáinak nyomát követi. Eredeti szerzőjéről, szerkesztőjéről semmit sem tudni.

Mu-ce Lu – „Semmi Mester Megjegyzései", vagy más néven „Fátyolrántó Kommentárok". Kaoraku titkos niarei kolostoraiban keletkezett mű; keletkezésének idejéről, szerző(i)ről egy forrás sem ír. Csak magas fokon beavatottak tanulmányozhatják.

Óricui – „A Szabályzat", a „Nagy Törvények". Az Első Tennó és vezető hivatalnokai – mint például *Cune no Nobucsika* – által kidolgozott törvénygyűjtemény, mely az új Birodalom jogrendjét volt hivatott szabályozni. Az azóta eltelt évezredek alatt természetesen számtalanszor finomították, kiegészítették az új és új tennók – és persze az új és új bürokraták... Mostanra már megfellebbezhetetlenné vált előírásai a Császárság minden lakójára, minden társadalmi osztályára nézve kötelező érvényűek. A „Szabályzat" részletesen taglalja a Birodalomalkotó osztályok feladatait, jogait és kötelességeit, valamint a köztük lévő kapcsolatok formáit és lehetséges módozatait. Birodalmi, család-, vagyon- és öröklésjogi, kereskedelmi, hadi alfejezetei vannak, valamint külön csatolt Könyvek foglalkoznak az államigazgatási rendszerrel, a mágia művelőivel és a szakrális tevékenységekkel. A „Szabályzat" voltaképpen a Császárság Törvénykönyveinek gyűjteménye. Mesterdarabját hegyikristály lapokra vésve őrzik a Császári Könyvtár Belső Termeinek egyikében, a Kilenc Láng Teremben.

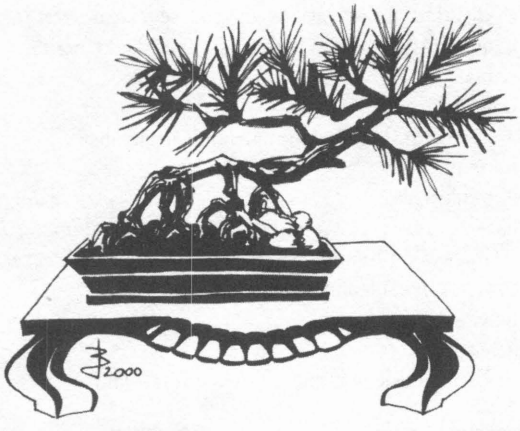
Paj Jün Fan Lu – „Fehér Felhők Ékessége". A hatalmas, hétkötetes, P.sz. XVI. században írott niarei művet *Sze Li* (P.sz.1511-1574), kora híres történésze, a Mennyei Akadémia tanára szerkesztette egybe több, ismeretlen forrásból.

Rubinszív Szóin – ősi rumatara tekercs még a Száműzetés előtti időkből. Szerző(i)ről semmit sem tudni. Első részében prózai szövegrészletek, magyarázatok találhatók, míg a második rész – a Szélfútta Kert – rövid példázatok, paradox párbeszédek gyűjteménye[79].

Sirakuroi – körülbelül „Fehér-fekete". Hadtudományi, dzsí-elméleti vagy filozófiai mű – tetszés szerint – *Rakkahara Szaiszuke* (P.sz. 2415-2463?) ecsetéből.

Szemi no Koe – avagy a „Kabócaének". Százhuszonhárom remekmívű niarei vers gyűjteménye, mit még a nagyhírű *Han Liao Can* (P.sz. 804-871) niarei költőfejedelem állított össze több korábbi antológia és kortárs verseskötet anyagából. A versek évszakok szerint vannak csoportosítva a kötetben, amely szerkesztési mód a későbbi gyűjtemények esetében kötelező jellegűvé vált. A rövid és egyszerűségükben gyönyörű versek többségét olyan híresség alkották, mint *Li Ho, Ma Jün Hua, Kia Tiaj...*, de van két név – *Vu Tuang* és *Cse Ce* –, amelyek csak és kizárólag itt fordulnak elő. A gyűjtemény eredeti címe „*Jüe Mien*".

Szuva Monogatari Enogaisóki – „Az Enogai Ház krónikája". Enogai Watan száműzött niarei hoan, a későbbi legendás dinasztiaalapító Első Tennó és Háza történetét, a Száműzetést leíró mű. Egyike a legalapvetőbb és legnagyobb becsben tartott krónikáknak az Enoszuke Császárságban. Első fejezeteinek keletkezése valószínűleg néhány évtizeddel a Száműzetés utánra tehető. Felsőbb utasításra többször átdolgozták; jelenlegi hivatalos változata – Dzukija 34. 8. keltezéssel – a Császári Könyvtárban található.



---

[79] *Pár gyöngyszem a **Szélfútta Kertből:***

„Két hívő a kolostor csúcsán csattogó lobogót figyelve arról vitázott, hogy a zászló mozog-e, avagy egyedül a szél. A tudós Kai mester véletlenül meghallotta ezt, és így korholta őket: Gyermekeim, sem a zászló, sem a szél – a ti elmétek mozog csupán..."

Vagy: „Hogyan hangzik a kimondhatatlan?"

Vagy: „Miről szól ez a kérdés?"

Vagy: „ – Mester, segíts! Nem találok kiutat a világ dzsungeléből... – Kinek kell az út?"

Koznyelv

Szójegyzék

agama – a Taidzsukiin déli részének belső völgyeiben vadon termő gyümölcsfa, melynek kétökölnyi, halványzöld, csúcsos végű, citromsárga belű édes gyümölcsei közvetlenül a monszunesők előtt érnek be *(riana-ate)*

ahai – „mögöttem álló", alárendelt, tanítvány

amatu – főrangú nemes, fejedelem, tartományúr; általában egy Ház feje

ana – nő, lány

anasakó – mászókarom (kézre)

Aodómi – A Holdnézés Ünnepe

Aoigan – „Kék Szem", a kék hold

aori – tánc

arakii – törzsi hovatartozást jelző, rendkívül formagazdag tetoválás *(riana-ate)*

arugama – láncos sarló

asakó – mászókarom (lábra erősíthető)

atte – kardmarkolat-védő; általában kerek, áttört díszítésű; néha rendkívüli értékkel bíró ötvösmunka

baí – bátorság

bakuruto – orrszarvú

ban – kerek, lyukas közepű rézpénz

bantagi – csónak

bettamiku – szerelmi fészek, búvóhely, kéjlak

bisa – négyhúros pengetős hangszer; vándor mesemondók, kolduló énekesek kedvelt eszköze

bokhan-tó – nehéz lándzsakard

Boun – a Lelkek Ünnepe

boun-aori – a *Boun* tömeges, vidám tánca

csaku – botokból és láncokból/szíjakból álló harci készség

Csia-edény – niarei eredetű, felbecsülhetetlen értékű égetett agyagedények; noha a hozzá nem értők szemében egyszerű cserépedényeknek tűnnek, és semmiféle díszítés vagy különös máz nincs rajtuk, a szakértők szerint mindegyik a Tökéletesség egy darabkáját hordja magában;

csigó – apród

Csillagszámlálók – az északról benyomuló Száműzöttek elől a Taidzsukiin rejtett bércei közé húzódó *riana-ate* törzs; leszármazottai a kegyetlen körülmények, a rejtőzködő életmód és az állandó üldöztetés hatására kulturális kincseik nagy részét elvesztették ugyan, de ősi mágikus tudásuk maradékainak köszönhetően egyúttal furcsa, misztikus, új képességekre is szert tettek

csinsi – nagy tudású, titkos tanokban jártas írástudó *(niarei)*

csóin – polgár

csokkan – intuíció

csúsaku – magyarázat (irodalmi forma, műfaj értelemben)

cuju – harmat

dai rokkan – hatodik érzék

daifu – hatalmas óceáni vihar mindent elsöprő széllel *(niarei: „tai fu")*

Dandzsódai – „Kivizsgáló Hivatal"; titkosrendőrség, kémszervezet, testőrség, kebelében császári *sinobi*-klánnal és varázslóiskolával

deinin – harcos

dó – hosszúbot

Doir'cha – „a Névtelenek hadifőnöke" – elavult *(riana-ate)*

dokan – fakard; gyakorlásra és tényleges harcra egyaránt használják
domaku – jázminbimbóból készült méreg; általában „méreg"
Dótóka – „Vörösréz Lámpás", a vörös hold
dú-aan – tudós, varázsló *(riana-ate)*
dú-aanoichar – drágakőmágus *(riana-ate)*
Du-i-an – „a Titkos Tudás őrzőinek főnöke" – elavult *(riana-ate)*
dzsai – művészet, tökéletesség, tudás
dzsensi – csatlós közös halála (öngyilkossága) urával
dzsí – népszerű táblás játék
dzsi – templom, kolostor, kolostorerőd
dzsiszei no ku – halotti vers
dzsitte – a *jorigik* hivatali jelvénye és eszköze: rövid acélbot, oldalt hárítóbajusszal
dzsusi – varázsló
ennin – *sinobi* harcos
ezó – általában „déli barbár", szűkebb értelemben a P.e. II. században a keleti szigetvilágból Enoszukéra települt nép, *a riana-ate*
Felajánlás – Kurodainak, a Háború Istenének évente két ízben (a Fuvolaszó és a Hóviharok Havának 30. napján) megrendezett harci ünnepei, melyek során a hívek (illetve más önként jelentkezők) párviadalokkal hódolnak és áldoznak a Fejek Aratójának
fusaa – fúvócső
futomani – állatcsont-jóslás
gaen – kötelesség(tudat)
gen-aen – előszoba
gjó – ovális alakú aranypénz
gokai – félreértés
hagai – holdsarló
haka – sírdomb
hakkan – rendkívül bő szárú (szoknya)nadrág; minőségétől, díszítettségétől és anyagától függően viseli a szolgák és a legalsóbb néprétegek kivételével a Birodalom szinte mindegyik osztálya/népcsoportja
hakuhó – fehér főnix
han – az *amatuk* uradalma; felségterület; családi földbirtok
Hanami – A Virágszirmok Szemlélése
handó – rövidbot
haszate kaen – „a tisztelet elfogadásának joga"
heisó – harcos szerzetes
hikkai renga – láncversjáték, melynek során valaki rögtönöz egy *hikkuit* (5-7-5 szótag), majd a soron következő azt kiegészíti egy *tanoká*ra (7-7), míg a harmadik egy hangulatában és nyelvében harmonizáló újabb *hikkui*val (5-7-5) folytatja a sort stb…
hikkui – háromsoros versforma (5-7-5 szótagszámmal); általában egy pillanatnyi életkép, hangulat, érzés felvillantására szolgál; többnyire szerepel benne egy, a vers keletkezésének idejére/hangulatára jellemző évszakot jelképező szó, a *kigó* (pl. tavasz: cseresznyevirág, friss zöld fű, hazatérő vadlúd, csalogány, ibolya… nyár: mákvirág, tücsökcirpelés, illatos eső, rövid éjszaka, kék telihold… ősz: krizantém, vörös telihold, kabóca… tél: retek, vadkacsa, medve, sas stb… Manapság 1843 darab hivatalosan elismert *kigó*ról tudunk)
hitacui – rövid, tarkóra simuló, három ágból font varkocs
hjakusó – „százneve", paraszt
hoan – niarei herceg, tartományúr, főrang *(niarei)*
honie – az ember titkos énje, a belső, a való
huen – hűség
iadzsai – „a kard kirántásának művészete"
ichar – kő *(riana-ate)*



icharranta-ee – a *riana-ate* drágakőmágusok nyakéke *(riana-ate)*
ics'dan – hivatalosan játékossá nyilvánított dzsí-játékos
idaori – a Taidzsukiin völgyeiben szabadon is termő fa, mely megkapóan szép ezüstfehér szirmú virágait a 9. hónap táján hullatja; fája rendkívüli, virágaival egyező színéért, keskeny kékeszöld levelei gyógyhatásukért keresettek
iharacu – gyógyító és pihentető hatású masszázs
ikki – harcos paraszti liga (főleg a nyugati területeken)
innhar – „lényegpont"; egyes *rjúszúk* esszenciájának, lényegének az Elsődleges Anyagi Síkra vetülő saját, térbelileg jól meghatározható helye
inrjó – többrekeszes, lakkozott, díszes, zsinórjánál fogva övre erősíthető dobozka; általában gyógylabdacsok, tuskó, illatos füvek, emléktárgyak, pecsétnyomók és egyéb hasznos apróságok tárolására használatos díszes, féltenyérnyi öltözetkiegészítő készség
irezumi – művészi kivitelű, rendkívül dús és színes tetoválás; a *tatakó*-klánokban rangjelző szerepe van, gyakran a test igen nagy felületét beborítja (bokától nyakig, csuklótól vállig); ritkán mágikusan aktív rajzolatokat is tartalmaz
iteki – barbár
jahita – lándzsakard, alabárd
jahó – a *kimikó* varázstudománya
jakkó – „követő"; Rumatara híveinek belső, leginkább csak általuk használt megnevezése
jama – hegy
jamamusa – aszketikus életet élő hegyi szerzetesszekták tagja; „hegyi harcos"
játszani – szerelmeskedni
jazeni – „nyílpénz"; kóbor bandáknak a faluközösségek által fizetett sarc
jorigi – hozzávetőlegesen „rendőrparancsnok"; a *Dandzsódai*, azaz a rettegett hírű Kivizsgáló Hivatal tisztje
juki – hó
jutana – pamut*khitama* házilagos használatra
kabóca-padló – gondos mesterkezek által oly módon összeszerkesztett fapadló, amelyen szinte lehetetlen a zajtalan járás
kadze – szél
kagaku – „zászlósúr"; a *kagaku*k az *amatu*k bizalmi emberei, leghűségesebb hívei; jogukban áll urukat bármikor, előzetes engedély nélkül felkeresni; ők az egyedüliek – a testőröket nem számítva –, akik hosszúkardjukat is viselhetik uruk jelenlétében; általában kulcspozíciót töltenek be: tanácsadók, testőrparancsnokok, alvezérek; életkegyként egyszer jelentős szívességet kérhetnek uruktól, melyet annak nem kötelező ugyan teljesíteni, de illik
kai – vörös
kaijú – „változatos", kertépítészeti stílus
kamon – *tatakó* címer, *mon*
kan – kard
kandzsai – a kardforgatás művészete
kansin – „a kard szentje", kardművész
kansó – „meditáló", kertépítészeti stílus
kanza – szabály, forma, formagyakorlat
katakiucsi – az „Erő Felmutatásával Végrehajtott Cselekedetekre Vonatkozó Hivatalos Engedély"; a különféle háborús cselekedetekre feljogosító hivatalos, kötelező folyamodvány, melyet a Dandzsódai érvényesít
kava – folyó
kei no szei – „kastélyok összeomlása"; a *taijú* rangú kurtizánok másik neve
khitama – bő ujjú, változó hosszúságú ruha; rendkívül eltérő – igénytelenül olcsó és hihetetlenül drága – anyagokból egyaránt készülhet; díszítettsége ugyancsak nagyon változatos lehet; általában öv, *mei* fogja össze

kí – misztikus belső energia, Ynev más részein *chi* néven ismert

kicune – róka

Kiematu'oa – „Ős-szellem-harc-tánc"; a *riana-ate* törzsek zenével kísért és táncban előadott eredetlegendái és mondái

kilenc tárgy – a *Rumatara* követői által birtokolható tárgyak (egy pár bőrsaru, fa alamizsnásszilke, nyersvászon csuha, kis szőrszita, acéltű, kova és acél, papírlegyező és borotva); ezen felül minden más (pl. szóinok, lakhelyek, egyéb használati tárgyak) a közösség, jobban mondva a szerzetesrend tulajdonát képezi

kimi – kicsi (átvitt értelemben is)

kimikó – általában „boszorkány, papnő", de legtöbbször Ana-Amusi papnőit értik alatta

kjúden – palota

kódza – kézműves; a kézművesek osztálya

kogain – irányító, parancsnok, főnök, alvezér a *tatakó*knál

komuszasaók – a Sárkány hitét követő vándorszerzetesek; jellegzetes, egész fejet takaró, méhkaptár-szerű kalapot, sötétkék *khitamát* viselnek; fegyverük egy *sótó*, valamint a mindig övükben található *saku-hanacsi*; inkognitóját megőrizni kívánó nemesi (illetve bármilyen más) származékot sűrűn találni köreikben

kóraihana – a lakóházak, paloták és épületek megfelelő termeiben a főfalon lévő kis beugró, melyet általában néhány kifinomult ízléssel elrendezett növény és művészi kalligráfia/festmény díszít

kosa – a *sinobi* „alvó ügynökök", a *noicsi*k „felébresztése", akcióba lendítése, majd elmenekítése a tett színhelyéről

kósu – párbaj

kri'tul – sarlókés *(riana-ate)*

Kri'tulatagirin – renegát, a Kígyót imádó emberáldozó *riana-ate* törzs (*„kri'tullal tombolók" – riana-ate*)

kucsinasi – „szája nélküli"; a sárga szín egy speciális árnyalata (ilyen pl. az egyik fajta azálea színe)

kudzsi – tolóajtó, válaszfal; fa vagy olajozott papír fa keretben; legtöbbször díszítik, előkelő helyeken művészi szintű festményeket is megcsodálhat rajtuk a látogató

kuen'si – sötét és illatos fájáról ismert, nagyon értékes fenyőfajta; kizárólag a Yian-Yiel hegylánc erdeiben nő *(niarei)*

kuroi – sötét, fekete

li-cao – a Sárga Császárság titkos tanokban képzett írástudói által gyakorolt betűmágikus eljárás *(niarei)*

maa'ruan – „rejtett lagúna, barlang" (*riana-ate:* a hegyvidék szívében elrejtett, a Titkos Tudást, a (drágakő)mágia tekercseit, és a nép ősi, még a keleti szigetvilágból származó ereklyéit őrző barlangok, mágikusan védett helyek elnevezése)

macu – fenyő

macuri – ünnep

mahó-zukai – a *sinobi*-klánok varázstudói; egyesek szerint a Dandzsódai mágiahasználói mellett néhány hatalmasabb *mahó-zukai* is járatos a transceps-meditációban…

maidzsan – *niarei* eredetű társasjáték; 324 darab kisméretű, színén dúsan faragott és gondosan kalligrafált írásjellel díszített falapocskával játszák; a játék nyertese egyszerűen fogalmazva az, aki a leghamarabb állít össze a lapocskákból megfelelő értékű kombinációt (valójában a játék ennél jóval bonyolultabb: az ellenfelek különböző kombinációi gátolhatják és át is alakíthatják egymást…)

maikki hei iedza – a „magunkat másnak kiadás" művészete; *sinobi*-klánokban oktatott megtévesztő technikák, eszközök, eljárások és módszerek összessége

mantra – összpontosítást segítő mondóka, mágikus litánia

ma-szei – a Lebegő Világ hölgyeinek irányítói, tanítónői, olykor szó szerint tulajdonosai; „a Virágok Felügyelői"; azok a mulató– és teaháztulajdonos nők, akik több-



nyire maguk is kiöregedett *oirajan*okból váltak üzletasszonyokká

me – négyszögletes ezüstpénz

mei – öv

micsi – út, ösvény

mikó – ezerféle színben és minőségben kapható hosszú, nyitott, rövid és bő ujjú felsőruha/köntös

miszogi – vízzel való megtisztulás

mita – egyujjas, különböző minőségben és színekben készült rövid harisnya

mizu – víz

mizumi – tó

mon – egy Háznak, amatunak, udzsinak stb. a felségjele; többnyire művészi igénnyel megformált, kör- vagy szögletes alapba foglalt stilizált ábra

monogatari, sóki – krónika, verses regény (irodalmi forma, műfaj értelemben)

mori – erdő

mori-mitari – tonfa

mu – semmi, üresség

mura – falu

murahacsiba – megbélyegzett kiközösített

musin – „a tudat üressége": a különböző Utakat járók által áhított azon állapot, mikor a tudat eggyéolvad az Úttal, megszűnik az egó, az ember és világegyetem nem különbözik többé – maga a tökéletesség

muszatasi – lovagharcos

Muszeigan – a Ködös Part; az Első Tennó, a száműzött *niarei hoan Enogai Watan* varázslatai nyomán létrejött, mágikus és idegen Síkbeli lények által lakott Ködde l határos, rémségekkel teli nyugati partszakasz

nagí – lándzsa

namusi – falufőnök

Napsárkány – a Császári Család *monja*

natá – tőr

nekode – szögekkel kivert harcikesztyű

nemavasi – „fa gyökerének körbeásása sérülés nélküli átültetés céljából"; tapintatos diplomáciai manőver

Nemlétező Helyek – főleg a Taidzsukiin hegységrendszer belsejében található barlang- és labirintus-rendszerek bejáratai, melyeket biztos távolságban erős Császári Őrség vesz körbe – nem a bejutást, hanem a kijövetelt megakadályozandó; hogy mélyükön mi rejtőzik, arról semmi nem tudható – de egy biztos: Enraien-An Tagren báró és Császári Követ egyik kémszolgájának halála előtt elküldött utolsó mentális képén Toron urai megdöbbenve fedezték föl a Tiltott Palota egyik félreeső szobájában Sheranchirion Türkizvér Kelyhét – márpedig azt nyolcszáz éveknek előtte küldte el ajándékként Shulur Helytatója Ediomad Főhierarchájának…

Névtelenek – a Harc Útját követő férfiak és nők neve az *ezó*knál (*riana-ate* harc- és kardművészek – elavult)

nidan – hivatásos *dzsí*-játékos

nikki – napló (irodalmi forma, műfaj értelemben)

Niszan Kecui – egy a mindenkori *tennó* Első Asszonya által birtokolt rangjelző szertartási kötelmek és jogok közül: más néven a Tükörfelmutatás Szertartásának Megtisztelője;

niszó – apáca

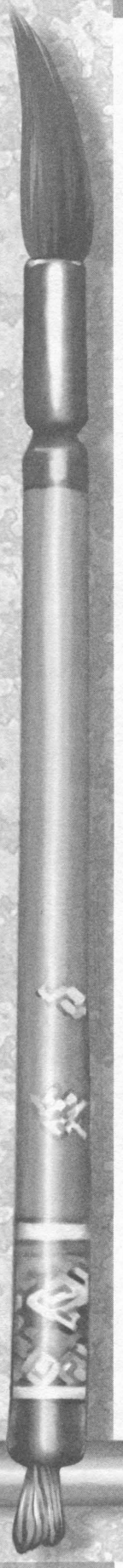
nódaisi – „pallos"; rendkívül hosszú és nehéz kétkezes kard

noicsi – női *sinobi*, illetve általánosságban „alvó ügynök"

ó(-), tai – nagy, hatalmas (átvitt értelemben is)



odajaka – a sokféleségben rejlő öröm
ofurua – fürdő
ógi – legyező
ogipi – a Dandzsódai katonája, a jorigi beosztottja
oirajan – kurtizán
ojagain (a kontinensen **oyabu**)
– *a tatakó-szosi* klánura
ó-jokahai – nehézvért
omei – szégyen
omeikaku – megszégyenüléssel fenyegető (helyzet)
omi – oklevéllel kinevezett császári hivatalnok
onrjó – kielégítetlen, féltékeny asszonyok, igaztalanul meggyilkoltak, erőszakos véget értek Elsődleges Anyagi Síkra visszajáró gonosz, bosszúálló szelleme (lásd Kóbor lélek, *Hekator*)
oorin – Mare-a papjainak és papnőinek szent szimbóluma; mindig természetes, a *torudemre* jellemző anyagból „készül", annak sajátos, titkos, személyre szóló sugallatai alapján
ori – szárított, ehető tengeri moszat; sötétzöld, papírszerű tekercseit általában 1 *saku*szor 1 *saku*s (30x30 centiméteres) göngyölegekben árulják
origa – mellény
osinaka – frissítő kéz-, és arctörlésre szolgáló kis törülköző, melyet télen forrón, nyáron pedig hol hűtve, hol forrón szolgálnak fel;
ószei – mester
ótaidan – a *dzsí*-játék nagymestere
paleu – a *riana-até*k által használt ruha; egy darabból álló, a csípő köré tekerhető, finoman díszített kelme; általában jelzi viselője (területi, törzsi) hovatartozását (*riana-ate*)
raen – varjú
ragaen – gazdátlan, hűbérúr nélküli *muszatasi*
raí – a test, a belső energia középpontja; kb. 5cm-rel a köldök alatt helyezkedik el
raígei – az összpontosítás, a *kí* koncentrálásának (sokszor nem is tudatosan végrehajtott) művészete
rajú – „iskola, stílus"
rakimin – rabszolga, pária, kaszton kívüli, „obsor"
rau – kalóz
Rí – „Király; Minden Törzsek Főnöke; Uralkodó" (*riana-ate*; a leginkább csak koordinátori szereppel felruházott legfőbb törzsfőnök címe – elavult)
riana-ate – „a nép; a beszélő emberek" – az ezók saját neve, önelnevezése
rjúszú – „szellem, lélek, felsőbb lényeg, esszencia, isten"
Rjúszúszogi – A Hajnyírás Szertartása
sa no micsi – teaszertartás
sa – tea
saku-hanacsi – birodalom-szerte kedvelt függőleges bambuszfuvola; a *komuszasaók* jellegzetes hangszere
sakusó – kommentár (irodalmi forma, műfaj értelemben)
siga – rendkívül kemény anyagú, nagyon sötét („fekete") színű fa
sima – sziget
sindzsú – kettős szerelmi öngyilkosság
sinieva – előkelő körökben (és különösen a Császári Udvarban) kedvelt ölebfajta
sinikucsi – „halott szája"; olyan lány vagy asszony, aki képes kapcsolatba lépni az elhunytakkal, közvetítve ilyenformán az élők és a holtak világa között
sinobi – „lopakodó"; orgyilkos, testőr, szabotőr, fejvadász, kém
sinobi-tó – a „lopakodók" jellegzetes kardja
sinpan – az északi, tehát „régebbi", hagyományos Családok közé tartozó



siro – kastély
siroi – fehér
só – közepes bot
sógi-na – gyűrűs, horgas kés
sónin – a *sinobi*-klán főnöke
sótó – rövidkard
sú – versgyűjtemény (irodalmi forma, műfaj értelemben)
sugasa – életét a kardvívás tanulmányozásának szentelő vándorló harcos
sugennin – *sinobi* osztagparancsnok, a tényleges harci egységek vezetője
suikan – dobónyíl (-csillag)
súju – „sétáló", kertépítészeti stílus
súnja – Rumi-Natara követőinek egyik fő felekezete: hitük szerint nemcsak a világ, de az azt álmodó Abszolútum is káprázat, illúzió csupán
szaaja – kardhüvely
szadan – a *dzsi*-játék mestere
szaimindzsai – a hipnózis művészete/tudománya
szain – segéd a *szatudatori*nál
szanadorii – megvilágosodás, tökéletesség, egybeolvadás a Semmivel/az Abszolútummal
Szan-can – minden idők három leghíresebb kalligráfusa
szaru – majom
szasai – tompa hegyű, életlen, nagyjából tőr alakú acél hárítófegyver
szatudatori – rituális öngyilkosság
szeiró – „zöld ház"
Szellemekkel Szólók – a *riana-ate* törzsek sámánpapjai
szennin – hegyi remete, varázsképességekkel bíró aszkéta
szennjó – gyönyörűséges tündér, nimfa
szogarai – harci gereblye, horgas bot
szóin – tekercs, könyv, tanítás
szosi – *tatakó*-klán
szumaszen – hivatalos bocsánatkérés
szuó – rizsbor
szutefuda – bűnlajstrom; az elítéltek nyakába akasztott tábla
tacu – sárkány
tadzsó – újjászületés (mély, halálos transzból, de misztikus értelemben is)
tage – két fabordával magasított talpú fapapucs
tahana – a déli hegyvidék erdeinek kemény, „őszilevél-vörös" fája
Tai'an Tang – „Legfelsőbb Tang", „Égi Tang" (*niarei*)
taijú – a kurtizánok legfelső osztályába tartozó hölgy
taisi – hosszúkard, övre függesztve hordják
taisó – kardkészlet; egy hosszúkardból (*taitó*) és egy rövidkardból (*sótó*) áll, a *muszatasi*-osztály hagyományos megkülönböztető jegye
taiszei – „előttem álló", fölöttes
taitó – hosszúkard
Tajték Fiai – az északról benyomuló Száműzöttek elől az Enoszuke délnyugati partjai mentén fekvő, több száz apró tagból álló szigetvilág sziklái közé húzódó *riana-ate* törzs; leszármazottai a kegyetlen körülmények, a rejtőzködő életmód és az állandó üldöztetés hatására kulturális kincseik nagy részét elvesztették ugyan, de ősi mágikus tudásuk maradékainak köszönhetően egyúttal furcsa, misztikus, új képességekre is szert tettek
taki – vízesés
tane – bambusz
taro – tigris
tasi – evőpálcika (fából, bambuszból)



tatakó – alvilági személyiség, bűnöző

tatebumi – önmagán át- meg átbújtatott, bonyolult módon összehajtogatott levélke, mely általában intim természetű írást tartalmaz

tecudó – szögekkel kivert tömör vasbot; főleg a védelem megbontására, szétzilálására, vagy a harci lovak lábainak eltörésére használt fegyver

tecumon – acéljel; a *Haome no Fuszamune* démonölő hős Ködös Parti hadjáratában résztvevő katonák kitüntető, megkülönböztető jele

tekiszen – harci legyező

temae – az a kép, amit az ember kifelé mutat; a felszín, a külső, az illúzió

tenaguk – kiváló kardforgatók hírében álló szárnyas erdei lények; egyes bölcsek szerint Enoszukén élő *feenhar*-nemzetségek tagjai

tennó – isteni uralkodó, császár, az Ég Fia

tera – „szentély, terem"; átvitt értelemben a különböző fegyveres-, harc- és kardművészeteket gyakorló iskolák edzéseinek színtere

Titkos Tudás – a (drágakő) mágia tudománya

todzama – déli, tehát az „újabb" Családokhoz tartozó

toihai – parancsbot, a hadvezérek rangjelző botja; bőrszalagokkal, tollakkal díszített rövid, bőrrel bevont pálca

tomo no mijacukó – „az emberek főnöke", császári főhivatalnok

tomodasi – barát, bizalmas

tonagi – elsődleges jelentése „kapu", de „természeti környezetben magányosan álló kis szentély"-t is jelent

torudem – Mare-a papjainak és papnőinek személyes őrző*rjúszúja*, totemje

tosi – város

tvaikó (a kontinensen **twaiko**) – 7-7-5 szótagszámú, klasszikus, hangsúlyos versforma

ubosi – savanyított szilva

udasan-e – a legkülönbözőbb témákat ábrázoló fanyomat, fametszet; a Császárságban nagy hozzáértéssel művelt igen népszerű művészeti ág, sok hírneves mesterrel

udzsi – klán, Ház, Család

uja – rövidnyelű hajítódárda

umi – óceán

urubi – az első gyermekkori hajtincsekből készült amulett

usinó – hosszú nyelű kétkezes csatabárd

u-szaiki – elegancia

utan – szabványméretű gyékényszőnyeg (2m x 1m), melyet a legkülönfélébb minőségben készítenek; területmérték

va – harmónia

van – öböl

vídzsa – *Rumi-Natara* követőinek másik fő felekezete: hitük szerint a világot az egyedül valóságos Abszolútum álmodja önmagában

vu csu – falusi javasasszony (szó szerint: „legbölcsebb nagymama" – *niarei*)

Wata'csi – A Megtelepedés Ünnepe

zamiszen – háromhúros pengetős hangszer; dévajnak tartott hangzása miatt a Lebegő Világ hölgyeinek kedvelt hangszere

zamsza – általában „sors", „rendelés", „végzet", a „lét"; valamint a Sárkányisten és Rumi-Natara követőinek tanítása szerint az egyén létének korábbi tettei által való meghatározottsága

zasimon – az *udzsi*, vagy a klánúr jelével (*monjával*) ékített, a páncél hátoldalára erősíthető, hovatartozást jelző háti zászló.

Fordulatok, kifejezések

– ... o kudaszai	– legyen szíves, adjon...
– ...va doko desz'ka ?	– hol van a ...?
– aszokó	– ott
– bazai!	– jószerencsét, boldogulást!
– csigaimasz	– nem értek egyet
– daidzsóbu desz'	– nem történt semmi, minden rendben van
– eia	– igen, egyetértek
– gószó szei des'ta	– pazar lakoma volt
– heszomagari	– ellenszenves alak
– ho	– nem (udvariatlanul tömör)
– ho sira kószó	– köszönöm, nem
– idari	– bal
– idzsi o haru	– elkeseredetten ragaszkodni egy téves álláspontho z
– ijori	– jobb
– iro otoko	– ügyes szerető
– itaimasz'!	– egészségünkre! (étkezés előtt, szó szerint „kapok")
– haó-i!	– egészségedre! (iváskor)
– kanagina...	– részvéttel teli... (kolduló szerzetesek által alkalmazott szokásos megszólító-formula)
– karrá	– nemes, fenséges, tisztelt *(riana-ate)*
– kon sa	– jó estét
– konnai sa	– jó napot
– mate!	– várj(atok)! megállj(atok)!
– móihi (araniki gozamas'ta)	– köszönöm
– mottó hajaku!	– gyorsabban!
– nai dzsa?	– mi az?
– dzaimasz'	– jó reggelt
– naszai	– jó éjszakát
– Ókarrá-vín	– Nagytiszteletű Főnökök; Nemes Egybegyűltek *(riana-ate)*
– raí kuroi	– fekete lelkű
– raí o miszeru	– „hasat megmutatni" (feltárni, valaki mire gondol)
– sí gan nai	– ez van, nincs mit tenni
– sirigaru ana	– mindenre kapható lány
– sitari gaó	– öntelt arckifejezés
– sri'tavain!	– úgy legyen! *(riana-ate)*
– szonna bakana	– üres fecsegés, semmitmondó/ostoba beszéd
– szumaien!	– bocsánatot kérek!
– uszana-ae	– viszontlátásra
– va'atta?	– megértetted?
– vai va ....desz'	– ...nak hívnak
– vaimaszen	– nem értem
– zó-ei	– kérem

Kiejtés

Bár természetesen e rövid munkának nem lehet célja, hogy mindenkit maradéktalanul beavasson az Enoszukén beszélt nyelv(járások) finomságainak rejtelmeibe, azért néhány alapvető hangzástani ismeretet közölnénk:

- A könyv enoszukei kifejezéseit fonetikusan írtuk le, azaz nagyjából olvasás szerint ejtendők; kivételek az „*ai*", „*ia*", „*ei*" kettőshangzók, melyek lágyan, „jésítve" képzendők, illetve a „*ni*"-szótag, amely olykor „*nyi*"-nek hangzik.
- A „*va*"-szótagot soha nem keményen, foggal és alsó ajakkal képezve ejtjük, hanem leginkább a földi angol „*w*"-jének megfelelően.
- Az összevonás jele //legtöbbször egy „*u*", vagy „*i*" hangzót jelöl; mely vagy egyáltalán nem hallatszik, vagy egészen hátul, a torokban képzendő.
- A Császárság lakói nem használják az „*l*" hangot; helyette az esetek döntő részében „*r*" hangzik.
- A kérdőmondatok végén a hanglejtés szigorúan lefelé tart – és nem mint a földi magyar nyelvben, fölfelé.
- A riana-ate „*ch*"-ja kemény „*kh*"-ként ejtendő.



Az itt felsorolt lények statisztikáinál tudatosan nem tüntettük fel a Tapasztalati Pont értékeket – véleményünk szerint ezek még közelítőleg sem adhatók meg egységesen és átlagosan minden mesélő, illetve minden csapat számára. Hiszen a kalandok, a helyzetek, melyekbe a karakterek keverednek igencsak különbözőek; és bizony kezdő kalandozók számára esetenként sokkal nagyobb tapasztalati értékkel bírhat például egy feldühödött medve leküzdése, mint amit mondjuk birodalom-szerte ismert hősöknek egy démon megfékezése jelent...

A Muszeigan lényei

„...Vedd e lány testét
Önnön testem megváltom
Vedd e lány vérét
Önnön vérem megváltom
Vedd e lány lelkét
Önnön lelkem megváltom
Ködből született Nagyúr
Magam szolgádul adom..."

[a Ködös Partról származó áldozati litánia részlete]

A dinasztiaalapító Első Tennó varázsos Átkai és a nyomukban keletkezett Köd mélyén megbúvó, más Síkokra nyíló Kapuk számolatlanul és kiszámíthatatlanul ontják a Káosz másvilági szülötteit Enoszuke nyugati, illetve a Niarei Császárság keleti partvidékére. Ennek következtében Ynev e vidékein a másutt tapasztalhatónál sokkal többször találkozhat a szerencsétlen sorsú halandó a különféle Belső és Külső Síkok lényeivel; hiszen a démonok és hasonló teremtmények itt nem körülményes, nehezen elsajátítható mágiák termékeiként vagy titokban tartott megidézési procedúrák útján, hanem pusztán a sors – no meg a világegyetemet behálózó mágikus háló – szeszélyének függvényében kerülnek az Elsődleges Anyagi Sík térségeire. Az alábbiakban megmutatunk néhányat a Ködös Part lényei közül, csak hogy legalább elnagyolt vázlataiban érzékeltessük a Muszeigan pusztító, sötét, halálos fenyegetésekkel terhes légkörét.



A Muszeigan Névtelenje

A *Névtelen* egyike a Ködös Part rettentő, roppant hatalmú, sötét titkokba burkolódzó démonainak. Igazából még az sem tudható, hogy Enoszuke (illetve a Muszeigan) térségein voltaképpen egy ilyen néven rettegett lény bukkan-e fel néha-néha, avagy több – mivel a róla szóló híradások és beszámolók szerfölött bizonytalanok, csekély számúak és különösek. Példának okáért az Iremi-korszakban élt *Houdzsó no Ubaga no Kaszuma no Sóie* császári tábornoknak és egy másik, pontosan azidőtájt lefolytatott névtelen hadjárat szemtanújának, *Kósiómicsi* hadúr *Sóhei* nevű titkárának híradása szinte szóról szóra megegyezik, viszont a két eset helyszíne – a Dagakon egy nyugati völgye és a Hajasúi-öböl északi pereme – több száz *kjaku*nyi távolságra van egymástól...

Ám származzanak e híradások különböző korokból vagy különböző szerzőktől, néhány dologban hajszálpontosan egyeznek: a *Névtelen* mindegyik szerint a döntő csata előestéjén jelenik meg a vezérlő hadúr, vagy hadurak előtt, hogy őt, illetve őket egy *dzsí*-játszmára hívja ki. A *Névtelen* alakra középkorú férfit formáz, aki rendkívül előkelő és már a Száműzetés idején is ódivatúnak számító niarei ünnepi ruházatot, valamint ékes fegyvereket visel. Haját a nyugati Mennyei Birodalomban háromezer évvel ezelőtt szokásos formába fésüli, és kizárólag rég elfeledett, archaikus dialektusban hajlandó társalogni. Szertartásos modorban érvel ugyan, de kifejezetten ragaszkodik a játszmához, arról semmilyen módon nem lehet lebeszélni. (Egészen pontosan nem ismeretesek olyan tanúk beszámolói, akik a játékot kategorikusan visszautasították...)

A játszma során aztán a másnapi csata némely részletére kísérteties módon emlékeztető lépések történnek, bár ezeket az emberi játékosok mindig csak utólag ismerik fel. A *Névtelen* eddig minden játszmát megnyert, csakúgy, mint a rákövetkező napi csatát.

A hadi beszámolók szerint ugyanis a játékot követő reggelen a hadak egy közel azonos nagyságú, hihetetlen módon a semmiből előtűnt sereggel néznek farkasszemet, amely ugrásra készen várakozik előttük. A sereget élőhalottak és alacsonyrendű démonok alkotják, akik fanatikus dühvel, rendkívül fegyelmezetten harcolnak utolsó leheletükig. Céljaik, egyéb szándékaik, származási helyük, hovatartozásuk nem ismeretes; eleddig még egyetlen foglyot sem sikerült ejteni köreikből. A megvert ellenséget nem üldözik, viszont az ütközet kikerülését célzó hadműveleteknek elébe vágnak.

Ha valaki netán legyőzné a *Névtelent* a *dzsí*-játékban, úgy egyesek szerint lehetősége nyílna a másnapi ütközet megnyerésére is – de ez pusztán találgatás.

A *Névtelen* komoly hadseregeknek parancsoló zseniális hadvezér, aki, ha hatalmi övezetébe megfelelő sereg kerül, soha nem habozik kihívni annak vezéreit. A kategorikus elutasítást nem tűri, arra – miképp a fizikai és mágikus támadásokra – azonnali teleportációval és csatlósai megidézésével válaszol. (Ilyen esetekben a *Névtelen* nem játszik tovább, hanem „eltöröl": célja a méltatlanok megsemmisítése.) Szerencsére az Elsődleges Anyagi Síkon ritkán bukkan fel, mert itteni megjelenését még az egyéb démoni erők is nehezen viselik. Ezért ittlétének ideje erősen korlátozott – alig néhány napban mérhető –, ám ezalatt az idő alatt katonák roppant hadát képes megidézni. E seregek uruk távoztával vagy vele együtt elhagyják az Anyagi Síkot (alacsonyrendű démonok), vagy cél és értelem nélkül kóborolnak tovább (élőhalottak).

A *Névtelen* mindig kínosan vigyáz arra, hogy a szembenálló felek katonai ereje megegyező legyen – hiszen nem a túlerővel kivívott, hanem az intellektussal megszerzett győzelem a célja, no meg a „játék" szépsége. Mindent és mindenkit egy nagy, az egész mindenséget átfogó szellemi játék résztvevőjének tekint, mely játék legnyilvánvalóbb és sokszor élvezetesen ismételhető leképezése a dzsí. Elismerését csak kimagasló szellemi tevékenységgel lehet kivívni.

Játéktechnikailag: a *Névtelen* vélhetően a VIII. nekrográfiai osztályba tartozó démonúr, aki furcsa rokonságot mutat a Mentális Sík nagyjaival.

(A *Névtelen*hez nem közlünk statisztikákat – úgy gondoljuk, egy ilyen hatalmú lénynél ez már illúzióromboló lenne. Természetesen előfordulhat, hogy valamelyik KM szeretné kalandjában szerepeltetni a démonurat, és úgy gondolja, akár a JK-k, akár az NJK-k

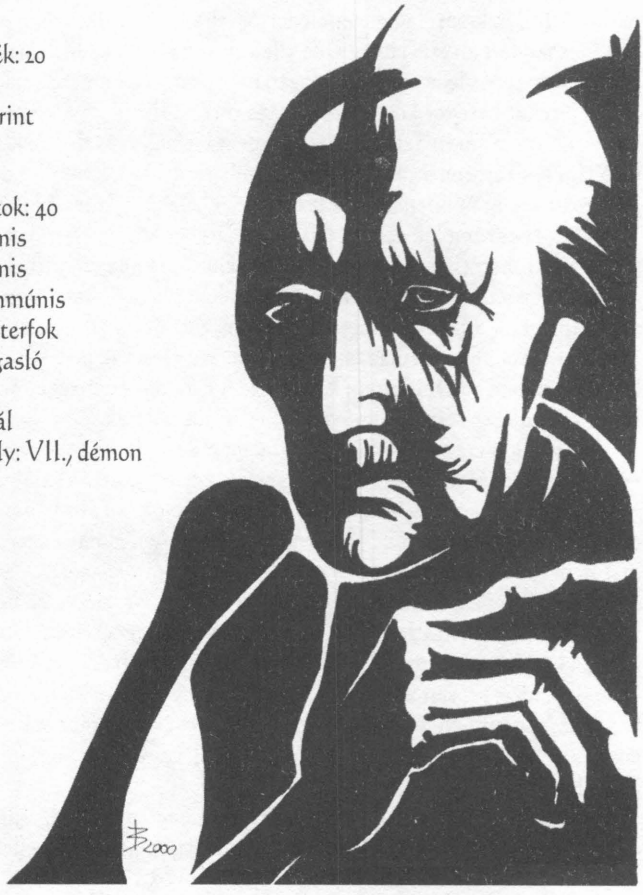
Gondolati séma: az értelmes lények értékének fokmérője kizárólag a (hadi) intelligencia. Az egyedül elfogadható viselkedési mód szertartásos, udvarias, hűvös és halálos.

személyében méltó ellenfelekre találhat – nos, ebben az esetben az e kiegészítő sugallta hangulat, a démonokról másutt írottak, s főként saját józan esze alapján maga döntsön a *Névtelen* értékei felől.)

Boszoin-garabe

Tárd ki szívedet, nagyúr!
Hadd fonjam csuklód köré
sorsod láthatatlan
selyemzsinegét.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 35
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: –
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 12
Fájdalomtűrés pontok: 40
Asztrál ME: immúnis
Mentál ME: immúnis
Méregellenállás: immúnis
Pszi: 10. szint, Mesterfok
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp: 80
Jellem: Káosz, Halál
Nekrográfiai osztály: VII., démon



A *Boszoin-garabe* rendkívül különös – és szerencsére nagyon ritka – teremtménye a Ködnek; illetve annak a névtelen, iszonytató Síknak, ahonnan a Köd segítségével olykor-olykor átszabadul e világ térségeire. A „Lelkeken Átnéző", ahogy némelyik krónikában emlegetik, szörnyű, ámbátor első pillantásra talán igen hasznosnak tűnő képességgel bír: eligazodik a lélekkel bíró értelmes lények jövőjében. Egészen pontosan képes egy ember legvalószínűbb jövővonalainak csomópontjait észlelni és valamilyen fokon értelmezni.

A gond csak ott van, hogy eme tudását kizárólag önös céljai érdekében használja, és szemernyit sem törődik másokkal. Márpedig az ő céljai az emberi elme számára általában kifürkészhetetlenek és érthetetlenek, egy dolgot kivéve: mindig feneketlen rosszindulatról és romlott gonoszságról árulkodnak.

Teszi pedig mindezt a következőképp: először is kiszemel magának egy erős, elég hatalommal bíró embert – vagy legalábbis egy olyat, aki jövőjét tekintve, lehetőségeit megfelelően kiaknázva könnyedén azzá válhat. Majd mágikus módszereivel úgy intézi, hogy a mit sem sejtő áldozat valamilyen módon találkozzon vele, s e találkozás során ő felfedhesse előtte a jövőt. Ám az általa az áldozat elé tartott tükör csalfa: csak olyan jövővonalakat fed fel, csak olyan csomópontokat mutat meg, amelyek a *Boszoin-garabe* céljait tekintve kívánatosak – és amelyek általában hirtelen szerencse és felemelkedés után a megszédített, ígéretekkel, jóslatokkal feltüzelt lélek dicstelen, nyomorult halálát okozzák. Sajnos a Lelkeken Átnéző áldozatai legtöbbször megoldhatatlan dilemma előtt állnak, ha már elhangzott a jóslat: ugyanis a *Boszoin-garabe* ördögi ravaszságú és hihetetlen komplexitású tervén nehéz kifogni. Mert ez a démon tudván tudja, hogy nem mindenkit lehet szörnyűséges, becstelen tettekre bírni pusztán a hatalom és gazdagság ígéretével, és ezért többszörös jóslatokkal él, melyek akkor is az áldozat végromlását – és a *Boszoin-garabe* érthetetlen céljainak beteljesülését – okozzák, ha egyéniségéből közvetkezően kifejezetten a jóslat ellenében, a sugallatokkal ellentétesen cselekszik. A démon idegen, romlott intellektusa számára a legnagyobb örömet a halandók manipulálása, és azok esendőségének, gyengeségének bizonyítása jelenti, az önbeteljesítő jóslatok és jövendölések, valamint az árulás, halál és pusztulás segítségével.

A *Boszoin-garabe* fizikai megjelenését tekintve leginkább egy kibomlott, őszes hajú vénasszonyra hasonlít, aki ösztövér testén csupán rongyokat visel – már ha elfogadjuk azt, hogy az Ég Alatti Császárságban léteznek áttetsző testű vénasszonyok...

Játéktechnikailag: a *Boszoin-garabe* csak mágikus fegyverekkel sebezhető. A mérgekre immúnis, csakúgy mint a mentális és asztrális támadásokra. Képes a boszorkányvarázslatokkal megegyező hatású mágiák alkalmazására, és a boszorkánymesteri Alapvarázslatokkal, Átkokkal, Természeti Mágiákkal, valamint Mentál-Asztrálmágiával megegyező varázslatok létrehozására. Mana-pontjai megfelelnek egy 10. szintű boszorkányénak, ám nem a Hatalom Italával nyeri vissza varázserejét: a Muszeigan kárhozatos energiáit megcsapolva óránként 6 Mp-t automatikusan regenerál.

Gondolati séma: mások manipulálásának élvezete mindenekfelett.

Curikanda-kamui

Künn mélysötét erdő
vonyító, rettentő;
ne fuss el, kicsi lány!
Hrrrrm...

Színes gyöngyöt hoztam,
babácskát varrottam
– csodaszép mindahány..
Hrrrrm...

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k3+2
Termet: N
Sebesség: 150 (SZ)
Támadó Érték: 90
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k10+8/1k10+8/2k6+6
Támadás/kör: 3 (2 csapás, 1 harapás)
Életerő pontok: 40
Fájdalomtűrés pontok: 100
Asztrál ME: immúnis

Mentál ME: immúnis
Méregellenállás: immúnis
Pszi: 5. szint, Alapfok
Intelligencia: magas
Max. Mp: –
Jellem: Káosz, Halál
Nekrográfiai osztály: VII., démon

Az enoszukei szóösszetétel hozzávetőleges értelme „Átkos Ravaszságú Nagyon Kegyetlen Emberhúson Élő Szörnyeteg". A Taidzsukiin nyugati oldalán elterülő kis települések, rejtett *han*ok falvainak lakói által e néven emlegetett szörny a Muszeiganból áradó förtelmek egyik iskolapéldája. A *Curikanda-kamui* első pillantásra megtermett, erősen hulló szőrű medvét formáz, ám testét visszataszító, helyenként rózsaszínes-csupasz bőr fedi. Szinte kizárólag két hátsó lábán közlekedik, két mellső, finomabb ujjú végtagját főként fogásra használja. Ezen tulajdonságai és az állati intelligenciát messze meghaladó értelemtől csillogó tekintete összetéveszthetetlenné teszik fajtáját a vadon állataival.

A *Curikanda-kamui* általában kisebb csoportokban, négy-öt egyedet számláló falkákban jár, bár olykor nagyobb hordák összeverődéséről is szólnak híradások. Viselkedéséről, szokásairól szinte semmit sem tudni azon túl, hogy őrült, állati szenvedély hajtja más gondolkodó lények lelkeinek bekebelezésére. A lelkek szétszaggatására és megemésztésére pedig csupán egy módon képes: ha a lélek hordozójának anyagi testét elevenen felfalja. Igaz, e szörnyű lakoma egyes vélekedések szerint nem is szükséges életbenmaradásához, csak iszonyatos, leküzdhetetlen vágyát elégíti ki vele.

Az emberevő démon falkáit csak a lakoma vágya tartja össze: a felmerülő nézeteltéréseket „az erősebb megeszi a gyengébbet" alapon rendezik egymás között is. A szörnyeteg kiszemelt prédáiról soha, semmilyen körülmények között nem mond le.

A *Curikanda-kamui* legfőbb veszélyét nem testi képességei: mancsainak csapása vagy csontroppantó harapása jelentik, mégcsak nem is az, hogy többedmagával jár – hanem az emberivel vetélkedő ravaszsága. E szörny hihetetlen találékonyságra képes, csakhogy céljait elérje: csapdát állít, haditervet készít, megfélemlít, hazudik, megveszteget, lépre csal... Állati finomságú érzékeivel kémleli ki, követi és cserkészi be áldozatait. Ha a szükség úgy hozza, alkalmi eszközöket készít: karmos mancsait majdnem olyan hatékonysággal használja, mint az emberi lények kezeiket, csak az egészen apró tárgyakkal való manipulációra vagy finom mozdulatokra képtelen.

Ha egy település lakói az első néhány áldozat eltűnése után rájönnek, hogy a *Curikanda-kamui*k célpontjai lettek, minden ingóságukat hátrahagyva, fejvesztve menekülnek – általában egyenesen az előre elkészített csapdákba.

Játéktechnikailag: a *Curikanda-kamui* (bár testét természetesnek látszó anyagok építik fel) csak mágikus fegyverekkel sebezhető. A mérgekre, csakúgy mint a mentális és asztrális támadásokra, immúnis.

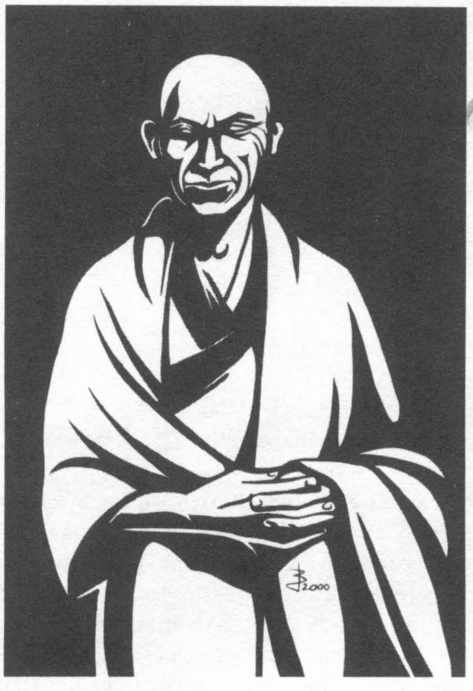
GONDOLATI SÉMA: állati éhség, emberi értelem.

GANOKI

Bent forró, kint hideg;
csont, zsigerek, ideg –
csodálva nézem:
hol e nedves, rángó,
vérszagot párálló
testben az élet?

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E

Sebesség: 110 (SZ)
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 130
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték: –
Sebzés: k6+2
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 80
Asztrál ME: immúnis
Mentál ME: immúnis
Méregellenállás: immúnis
Pszi: 10. szint (slan)
Intelligencia: magas
Max. Mp: –
Jellem: Káosz, Halál
Nekrográfiai osztály: VII., démon



Gondolati séma: éhség, intelligencia, alakoskodásra való tehetség.

A *Ganoki* név jelentése „Éhes Démon". A jelző nagyon is helyénvaló, bár ez a démon nem húsra vagy egyéb matériára, hanem a lélekkel bíró lények kínjaira éhezik. Mindazonáltal léte fenntartásához nem szükséges így táplálkoznia – az áldozatok efféle érzelmei csupán gyönyört okoznak neki.

A *Ganoki* kinézetre többnyire magányos, hétköznapi ruhákba öltözött közrendű enoszukei vándort formáz, akivel főleg a Muszeigannal határos térségekben akadhat össze az óvatlan utazó. Férfi és női alakot egyaránt kedvtelve visel. Mozdulatai, beszéde, stílusa mind az általa felvett személyiség társadalmi helyzetének megfelelőek, ahhoz illőek. Nem-emberi természetére csak opálos, írisz és szembogár nélküli tejfehér szeme utal. A szájából csorgó nyál már az eljövendő élvezetek utáni mohó, állatias vágyakozás jele: ennek láttán tudható, a lény bármelyik pillanatban támadhat.

A *Ganoki* általában magányos utazókat, esetleg kis létszámú vándorló társaságokat szemel ki magának, és különféle ürügyek, hazugságok segítségével csatlakozik hozzájuk. Aztán hirtelen áldozatára támad, mikor elérkezettnek véli a pillanatot. Nem kedveli a szemtől szembeni erőszakot, csak ha ő alkalmazhatja azt egy gyöngébb ellenében. Nyilvánvaló túlerővel szembesülve – igaz, vonakodva – még prédájáról is hajlandó lemondani. Sötét ösztöneiből fakadó vágyát olykor megdöbbentően sokáig képes fékezni a minél sikeresebb végkifejlet reményében. A *Ganoki* nem használ fegyvereket vagy ilyesféle eszközöket – erejét mozgékonysága és rendkívüli ügyessége adja (5. fokú [Mesterfokú] *Dzsjóhadzsai*-használónak minősül). Egy körben háromszor támad, és áldozatai rögzítésére, azok cselekvésképtelenné tételére törekszik. Ha ez megtörtént (testkulcsok, dobások, feszítések, vagy egyéb blokkok segítségével), akkor mohósága függvényében vagy azonnal nekikezd kivégzésüknek, vagy egy eldugott, biztos helyre szállítja, ott rögzíti, és olykor napokon át tartó haldoklásra ítéli őket, miközben maga lábuktól el nem mozdulva „étkezik". Ilyenkor acélkemény ujjaival szó szerint fokról fokra kizsigereli a szerencsétleneket.

Játéktechnikailag: a *Ganoki* az egyéb démonokhoz hasonlóan csak mágikus fegyverekkel sebezhető. A mérgekre, valamint a mentális és asztrális támadásokra immúnis.

Hargai

PUSZTULJ!

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 200 (SZ)
Támadó Érték: 120
Védő Érték: 150
Kezdeményező Érték: 60
Célzó Érték: –
Sebzés: 3k6x6/4k6+5
Támadás/kör: 7
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 120
Asztrál ME: immúnis
Mentál ME: immúnis
Méregellenállás: immúnis
Pszi: –
Intelligencia: alacsony
Max. Mp: –
Jellem: Káosz, Halál
Nekrográfiai osztály: VII., démon

A *Hargai*, avagy „Rettentő Démon" kétségkívül egyike a Muszeigan leggyilkosabb teremtményeinek. Közel három méter magas testén bozontos, lebegő sörényű, hatalmas szarvpárral ékes fej ül. Rettentő bömbölését, szörnyű pofájának vicsorát kevés halandó képes elviselni: 25 E-jű Félelem Aura övezi 30 méteres sugárban. Szőrös testét a lényegesebb testtájakon remekmívű, hatalmas, bizarr vértezet óvja (SFÉ: 12), de a köztes részeken elsötétlő bőre is páncélkeménységű (SFÉ: 4). A vért emberi viseletre természetesen nem alkalmas, sőt: egésze vagy annak akár legkisebb darabjai is átkot vonnak tulajdonosaik fejére. Ugyanis bár a közönséges acélnál keményebbek, de belőlük bármilyen eszközt kialakítva azok kifejezetten vonzani fogják a legkülönfélébb túlvilági teremtményeket, és a hordozó iránt érzett azonnali, gyilkos dühöt keltenek bennük.

A *Hargai* mindkét mellső végtagjában egy-egy rövid nyelű *bokhan-tót* forgat furcsa csatabárdként (ezek egyenkénti, kétkezes használatához is legalább 17-es Erő szükségeltetik, sebzésük az ő kezében 3k6+6). A *bokhan-tók* anyagukból következően mágikusak, és a vértezethez hasonló tulajdonsággal bírnak. A *Hargai* ezen eszközeivel minden körben háromszor (azaz összesen hatszor) képes támadni, plusz bikaszarvaival öklel. Az öklelés sebzése 4k6+5 Sp, és a szarvakkal való sikeres támadás egyben azt is jelenti, hogy a megtámadott több méterre repül a küzdelem helyétől.

Ha saját harci eszközei esetleg elvesznének, akkor sem esik kétségbe: értő módon, azonos hatásfokkal forgat bármilyen más fegyvert vagy tereptárgyat (például kitépett fákat). Persze késeket vagy rövidkardokat nem méltat figyelmére, kizárólag hosszúkardnyi súlyú/méretű, vagy annál nehezebb fegyvereket vesz a kezébe. Ily esetekben az erejéből következő módosítók miatt alkalmi harci eszközeinek sebzése +6-tal nő.

És ha mindez nem lenne elég, körönként egyszer mindenféle előkészületek nélkül képes puszta üvöltésével tárgyakat szilánkjaikra zúzva a semmibe foszlatni (lásd *Szétzúzás* papi varázslat).

Játéktechnikailag: a *Hargai* az egyéb démonokhoz hasonlóan csak mágikus fegyverekkel sebezhető. A mérgekre, valamint a mentális és asztrális támadásokra immúnis.

Gondolati séma: megsemmisítés.

Ivakosimpu

Puroora-virág a kezemben,
vörös puroora-virág, a holtak földjéről,
vörösbe-mártott kezemmel
a halottak országából jöttem.
Lélek-nyakék mellkasomon,
százegy tenger-szülte kagyló –
ezerhullámú tengeren túl
várnak a holtak országában.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 200 (L)
Támadó Érték: 85
Védő Érték: 125
Kezdeményező Érték: 50
Célzó Érték: –
Sebzés: k10+3
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 30
Fájdalomtűrés pontok: –
Asztrál ME: immúnis
Mentál ME: immúnis
Méregellenállás: immúnis
Pszi: 5. szint (slan)
Intelligencia: magas
Max. Mp: –
Jellem: Halál, Rend
Nekrográfiai osztály: VI., kísértet

Az *Ivakosimpu*, azaz „Hegyikísértet" bár sok szempontból igen hasonlít a Muszeigan eddig felsorolt teremtményeihez, egy lényeges vonásában különbözik tőlük. Mégpedig abban, hogy létét nem közvetlenül a Ködnek köszönheti. Ugyanis az *Ivakosimpu* egyike a valahavolt *riana-ate* nép ősi szellemeinek, és a Köd csupán felbukkanását, illetve e Síkon való maradását teszi jóval könnyebbé.

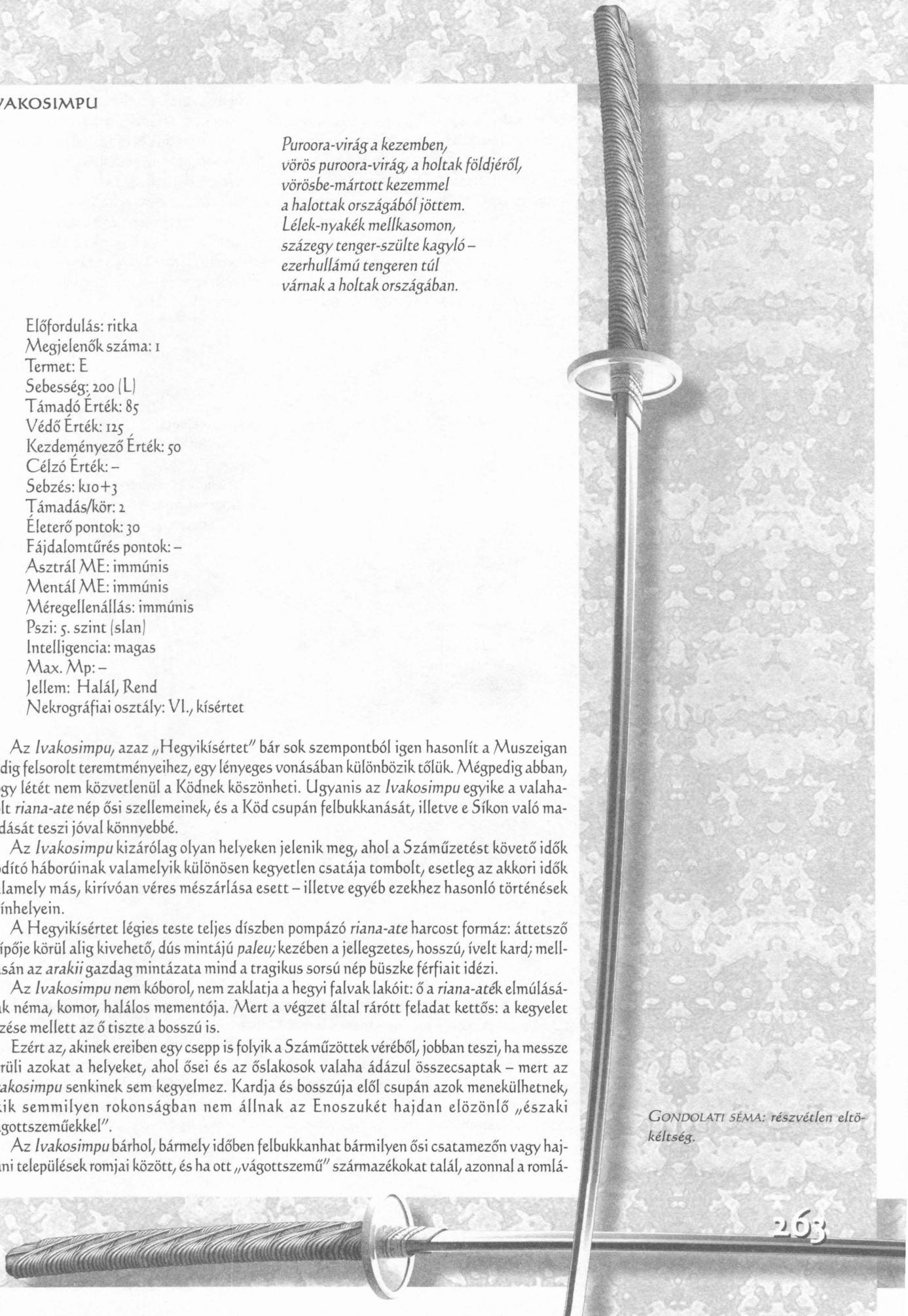
Az *Ivakosimpu* kizárólag olyan helyeken jelenik meg, ahol a Száműzetést követő idők hódító háborúinak valamelyik különösen kegyetlen csatája tombolt, esetleg az akkori idők valamely más, kirívóan véres mészárlása esett – illetve egyéb ezekhez hasonló történések színhelyein.

A Hegyikísértet légies teste teljes díszben pompázó *riana-ate* harcost formáz: áttetsző csípője körül alig kivehető, dús mintájú *paleu;* kezében a jellegzetes, hosszú, ívelt kard; mellkasán az *arakii* gazdag mintázata mind a tragikus sorsú nép büszke férfiait idézi.

Az *Ivakosimpu* nem kóborol, nem zaklatja a hegyi falvak lakóit: ő a *riana-até*k elmúlásának néma, komor, halálos mementója. Mert a végzet által rárótt feladat kettős: a kegyelet őrzése mellett az ő tiszte a bosszú is.

Ezért az, akinek ereiben egy csepp is folyik a Száműzöttek véréből, jobban teszi, ha messze kerüli azokat a helyeket, ahol ősei és az őslakosok valaha ádázul összecsaptak – mert az *Ivakosimpu* senkinek sem kegyelmez. Kardja és bosszúja elől csupán azok menekülhetnek, akik semmilyen rokonságban nem állnak az Enoszukét hajdan elözönlő „északi vágottszeműekkel".

Az *Ivakosimpu* bárhol, bármely időben felbukkanhat bármilyen ősi csatamezőn vagy hajdani települések romjai között, és ha ott „vágottszemű" származékokat talál, azonnal a romlá-



Gondolati séma: részvétlen eltökéltség.

sukra tör. Szinte semmilyen módon nem kenyerezhető le, illetve téríthető el szándékától; talán csak egy, a potenciális áldozatok által a riana-ate nép maradékainak tett kiemelkedő szolgálat, rendkívüli jótétemény gátolhatja – esetleg! – bosszúja bevégzésében. Különben haláláig, illetve áldozatai elhulltáig harcol. Orvul, lesből soha nem támad, minden ellenfeléhez szertartásos, ősi módon kihívást intéz a küzdelem előtt. Teste és kardja légies, csak mágikus fegyverekkel sebezhető. Asztrális és mentális támadásokra, valamint a mérgekre immúnis. Technikailag 5. szintű kardművészként kezelendő; fegyverét értelemszerűen soha nem veszti vagy töri el, az kezéből semmilyen módon ki nem vehető. Bár a vele való küzdelemben csapásai nyomán nem nyílnak sebek, és más felismerhető elváltozások sem láthatók, áttetsző fegyvere akadálytalanul suhan át ellenfelei testén – azok mégis érzik minden vágás fájdalmát, és életerejüket veszítvén holtan rogynak a földre (azaz Fp-jük és Ép-jük a szokásos módon fogy).

Nió

Egy koszos koldus,
keze a ruhámhoz ért;
most az ágyamban
– árnyék hullt a nevemre –
félőrülten vakarom
gennyes keléseimet.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 110 (SZ)
Támadó Érték: 70
Védő Érték: 110
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték: 30
Sebzés: k6+1
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 40
Asztrál ME: immúnis
Mentál ME: immúnis
Méregellenállás: immúnis
Pszi: 8. szint (kyr/niarei)
Intelligencia: magas
Max. Mp: 56
Jellem: Káosz, Halál
Nekrográfiai osztály: VII., démon

A *Nió* majdnem bizonyosan a Ködben lévő Kapuk és az Elsődleges Anyagi Sík egymásra hatásának átkos teremtménye, amit (akit?) a Császárságban a „Kárhozatos Betegségek Tisztátalan Atyja" néven is emlegetnek. Bár nem tudható, hogy eredetileg a Romlás és Enyészet mely Síkjairól, milyen formában, miféle szándékokkal került a világ térségeire e démon, ittléte során fertelmes, szörnyű tulajdonsággal bír: érintésével, közelségével, de még puszta pillantásával is halálos nyavalyák, rettenetes kórok tucatjait képes terjeszteni. Márpedig amikor csak lehetősége nyílik erre, így is tesz, mivel kizárólag halódó növények, bűzös kipárolgású, poshadt vízű tavak, iszonyú betegségek által gyötört élőlények társaságában érzi jól magát.

Szerencsére nem túl gyakori démon: a Császárság egész története során eddig csupán kilenc ízben kellett császári csapatokat kirendelni a Muszeigan peremvidékéről előtörő jár-

ványok megfékezésére, melyek a démon felkutatása és megsemmisítése mellett többnyire az érintett területek népességének és egyéb élőlényeinek teljes kiirtását is jelentették. No persze a démont az évszázadok során számolatlan más, kevésbé elterjedten tomboló járvány kitöréséért is felelősség terheli – de ez utóbbi esetekben a különféle erők szerencsére viszonylag hamar gátat tudtak szabni a halálos kórok elhatalmasodásának.

A tudósítások szerint a *Nió* küllemét tekintve rendkívül beteg, csonttá aszott, kiütésekkel és nedvedző tályogokkal elcsúfított, kibírhatatlan bűzt árasztó emberre hajaz – azzal a különbséggel, hogy halandó ilyen állapotban képtelen lenne mozogni, beszélni vagy bármiféle erőt kifejteni, mely tevékenységekre azonban a *Nió* nagyon is képes.

Játéktechnikailag: a démon 8.szintű boszorkánymesterként képes alkalmazni a különféle Átkokat, Rontásokat és betegségmágiákat. Ezenközben körönként 1 Mana-pontot regenerál, tehát nincs szüksége a Hatalom Italához hasonló praktikákra ereje visszanyeréséhez. Csak mágikus fegyverekkel sebezhető, a mérgekre, a mentális és asztrális támadásokra immúnis. Ha harcolnia kell, a *Nió* leginkább kárhozatos mágiájára támaszkodik, de fizikai mivoltában sem lebecsülendő ellenfél: megjelenése dacára megdöbbentő „mutatványokra" képes. Ráadásul puszta érintése is halálos: bármiféle direkt kontaktus során (azaz ha a *Nió* testével fedetlen bőrfelülethez, netán nyílt sebhez ér) az áldozatot a 'Fekete halál' néven ismert szörnyű kórral fertőzi meg, amennyiben az nem dobja meg Egészség-próbáját.

Ezeken felül a *Niót* övező kibírhatatlan bűzfelhő miatt mindazok, akik 3 rínél közelebb kerülnek hozzá, kötelesek Egészség-próbát tenni (-3) módosítóval. Amennyiben a próba sikeres, úgy mindössze émelyegnek, ellenkező esetben viszont súlyos rosszullét fogja el őket, melyből csak k3 *kate* elmúltával térnek magukhoz, feltéve, hogy már nem tartózkodnak a bűzfelhőben.



Gondolati séma: a bomlás, a rothadás, az élet lassú haldoklása mint éltetőelem.

Oki

Vagyok, aki lát;
mozdulatlan viselem
az öröklétet.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 90
Védő Érték: 140
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték: –
Sebzés: 2k6+6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 60
Asztrál ME: immúnis
Mentál ME: immúnis
Méregellenállás: immúnis
Pszi: 4. szint, Alapfok
Intelligencia: átlagos
Max. Mp: –
Jellem: Halál, Rend
Nekrográfiai osztály: V., démon

Az *Oki* az őrdémonok egyik fajtája – jobban mondva olyan alacsonyabbrendű túlvilági lény, akit előszeretettel alkalmaznak testőrzői, harci feladatokra a hatalmas démonurak és démonhercegek. Ennek oka pedig az, hogy az *Oki* a démonok között szokatlan mód kevéssé kaotikus; ha valamelyik herceget, vagy hatalmasságot elfogadta urának, ahhoz szinte minden körülmények között hű marad. Másik „vonzó" tulajdonsága, hogy soha nem hátrál meg: fegyveres összetűzésbe keveredve haláláig kitart, az elmúlás réme különösebben nem rettenti.

Bár a mágikus praktikákhoz nem ért, harci képességei részben ellensúlyozzák e hiányosságát. Különösen veszélyessé teszi, hogy ritkán jár magányosan – az *Oki* a többi démontól eltérően kifejezetten kedveli fajtársai társaságát. A közönséges halandók egyetlen szerencséje, hogy a Muszeigan más teremtményeivel ellentétben nem szeret civilizált területek környékén kószálni. Feladatai általában helyhez kötik: démonurak erősségeit, titkos katakombákat, sírkamrákat, szentélyeket, fontos térkapukat etc. kell őriznie.

Az *Oki* másfél *rí* magas lény, két karral és két lábbal. Mondhatni, teljesen emberszerű – eltekintve attól, hogy írisz és pupilla nélküli, kékes bőrével megegyező színű szemei, kopasz koponyája, mindenkor rezzenetlen arca fejét határozottan szoborszerűvé teszik. Viszonylag tömzsi teste bivalynyi súlyt nyom bármilyen mérlegen – és ereje is ezen állatokéhoz hasonlatos.

Az *Oki* csupasz bőre fölött mindig mélykék, csuklyás kámzsát visel. Fegyvere egy mágikus eljárással kovácsolt rövid nyelű */1 rí/*, dúsan cizellált fejű *jahita*, melyet szinte képtelenség elvenni tőle – ha valami csoda folytán a fegyver valahogy mégis megszűnik kapcsolatban lenni gazdájával, úgy két körön belül szürkés füstté válva elillan.

Az *Oki* gondolkodás nélkül bárkit és bármit megtámad, ha az behatol az általa őrzött területre vagy ha ilyen parancsot kap urától.

Ezen őrdémon teste csak mágikus fegyverekkel sebezhető. Asztrális és mentális támadásokra, valamint a mérgekre immúnis, fegyvere törhetetlen. Puszta bőre 5-ös SFÉ-vel bír. Az *Oki*t elpusztítva teste fegyveréhez hasonlóan két körön belül szürkéskék füstfelhő formájában eloszlik.

Gondolati séma: a harc és a feladat mindenek előtt – az ellenségnek pusztulnia kell!

Szutunguru

„Távolból nevem kiáltják
– mintha én lennék, aki
e húst, e csontokat, e
testet viseli."

A *riana-até*knak a Taidzsukiin végtelen rengetegeiben kószáló maradékai szerint: *„…Mikor őseink kéttörzsű hajóikon megérkeztek a Nagy Vízről, a Fűben Lakozó már számlálatlan tavaszok óta itt tanyázott. Olyan helyeken, melyeket elkerülnek a vadak csapásai; olyan helyeken, melyek kívül zöldek, de belsejükben rohadtak, mint az agama gyümölcse a nagy esők idejének elmúltával. Mikor szeme megtalálta apáinkat, nem szólt, nem fedte fel magát, csak figyelt. Nézte a törzsek büszke arakii-it, a harcosok fényes fegyvereit, az evezők dús faragását, a zsivajgó gyerekeket, a termékeny-szép asszonyokat – és nyirkos, hűvös vágy támadt szívében. S midőn megtelepedvén néhányan beljebb merészkedtek a Hegyek Atyjának völgyeibe, akaratának erejével rejtekhelyéhez csalta, maga felé hajlította őket. Suttogó hangjára leborult előtte a Kri'tulatagirin, és imádta őt. Azóta nem része ezért a Népnek…"*

Mint az ősi elbeszélésből is látható, *Szutunguru* egy az óidők homályában született démoni tulajdonságú lények közül. Eredetéről, múltbéli tetteiről, egyáltalán pontosabb kilétéről a fent említetthez hasonló legendatöredékek kivételével semmilyen forrás nem beszél. Mindenesetre szinte bizonyosnak látszik, hogy a „Kígyószellemet" (mert ez a *riana-ate* név jelentése) nem a *Köd hívta az Elsődleges* Anyagi Síkra, legfeljebb csak már meglévő erejét növelte tovább.

Magát *Szutungurut* még senki sem látta színről-színre; sötét és homályos terveinek szerencsétlen áldozatai közvetlenül csupán az őt imádó, hajdan szolgájául szegődött törzs maradékaival, a *Kri'tulatagirin* („kri'tullal tombolók") fanatikusaival szembesülnek…

A Kígyószellem minden kettős holdtöltekor emberáldozatot kíván, sámánpapjaitól pedig elvárja a hívek számának folyamatos növelését. Ez nem kell, hogy bármiféle külsőségben megmutatkozzon: elég, ha valaki lelkében imádja a Kígyót.

Nagyritkán, számára rendkívül kedvező asztrológiai együttállások során, speciális helyeken, a Kígyószellem – vagyis inkább lényének egy része – meg is testesülhet. Ez minden esetben egy akito-sikló testében történik; ezzel az ártalmatlan, egy-másfél *rí* hosszú kígyóval gyakran találkozni Enoszuke tavainak, folyóinak partjainál. Ám az a sikló, amelybe *Szutunguru* lényének egy kis darabja beköltözik, csodálatos és rettentő változáson megy keresztül: óriásira nő – a legendák legalábbis félszáz, a szavahihetőbb leírások negyedszáz *rí* hosszú, és ehhez mérten vastag „csúcsmászót" emlegetnek. A kígyót állati ösztönei helyett immár számító, gonosz értelem irányítja; egyes vélekedések szerint sziszegő, hátborzongató hangon beszélni is képes.

Gondolati séma: hideg, számító, az emberitől teljesen idegen intelligencia. Feltétlen szolgálatot, korlátlan hatalmat sóvárog. Mentalitása hüllőszerű.

Akitoó

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 60 (SZ)
Támadó Érték: 100
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: –
Sebzés: 3k10/5k6
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 60
Fájdalomtűrés pontok: 200
Asztrál ME: immúnis
Mentál ME: immúnis

Méregellenállás: immúnis
Pszi: 10. szint (kyr/niarei)
Intelligencia: magas
Max. Mp: 100
Jellem: Káosz, Halál

Az *Akitoó* rendszerint szellem-atyja „szentélyeiben", vízközeli barlangokban, napsütötte tisztások melletti árnyékokban rejtőzik, s csak az emberáldozatok idején bújik elő. Egyébként csak akkor szakítja meg szinte folyamatos szunyókálását, ha az éhség vagy óvatlan utazók zaklatása felingerli. Mivel 10. szinten használhatja a varázslói Asztrál– és Mentálmágiát, csak a legvégső esetben kényszerül fizikai erőszakhoz folyamodni. Ha mégis, úgy farkának hirtelen csapásaival igyekszik ellenfeleit ledönteni lábukról (ennek sebzése 3k10 Sp), illetve szájával megragadva részben vagy egészben próbálja lenyelni őket. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy méregfogai nincsenek. Erős pikkelyei 3-as SFÉ biztosítanak számára. Ha fegyverek vagy mágia segítségével mégis legyőznék, úgy a belé plántált lélekdarabka visszatér a Kígyószellemhez, a test pedig néhány perc alatt egyszerű, közönséges és döglött siklóvá változik vissza.

Testet öltésének helyeiről, az együttállások pontos mikéntjéről biztos tudása senkinek sincs, efelől még a *Kri'tulatagirin* legfőbb sámánpapjai is csak találgathatnak.

Upaszrujanbeven-juk

„Valamikor réges-régen, ezer évnél is régebben, élt egy nagy bölcs az Ég alatt; tudásának híre szaladt, magasztalták bölcsességét, emlegették számos tettét. Sóva volt e bölcsnek neve, Irega-hegy szerzetese, onnét járt le a falvakba, csészéjével rizst koldulva.

Úgy történt, hogy Sóva mester derűs szívvel, vidám kedvvel alig látszó úton haladt Sirigami bérce alatt. Nyomban dalba kezdett ajka, Hegyek Atyján ámuldozva, erdős oldalát csodálta, szép völgyeit magasztalta.

Betért hát egy kies völgybe: patak ugrált kőről kőre, pázsit zöldellt a víz partján, száz virág nyílt a fák alján. Öröm tölti Sóva szívét meglátván a hely szépségét, megpihenni támad kedve, szívesen itt elmélkedne. Lesétál a patakpartra, leguggol a sarkaira, kipakolja tarisznyáját, elfogyasztja vacsoráját. A patakból vizet is mer kis kolduló csészéjével, ízlelgeti édességét, megköszöni kedvességét.

Szörnyű szellem lakik ottan, a szavára ébred nyomban, Sóvát látva rút vágy támad szívében az átkozottnak: száz halált küld a mesterre, s éhségét elveri vele. Parancsára szellő rezdül kövek alól, bokrok közül, eltűnik, de új fuvallat süvít elő, sikolyt hallat, és megint új szélroham jő, eggyéolvad, viharrá nő, orkánná lesz, s habot szórva zúdul le Sóva apóra.

A szent mester csodálkozva figyel fel a vad viharra, nem érti, hogy honnan ébredt, miért szór rá vizet, kérget, levelekkel elborítja, alighogy őt el nem fújja; mégsem mérges, nem haragszik, panaszszava sem hallatszik, lesimítja gyér szakállát, szelíd versre nyitja száját:

Tegnap még nyár volt;
lám, ezt a szelet már az
ősz lovagolja!

Ezt a démon, ahogy hallja, egyre dagad, nő haragja, s mert viharral célt nem érhet, így hát gondol egy merészet, gonosz mosoly játszik ajkán, vihar szűnik, csitul orkán, szél marad csak, hideg, metsző, minden élőt megdermesztő; a Nap elé felhőt kerít, hogy az többé nem melegít, dühe belső fortyogása az időt hűvösre váltja, rettegett varázshatalma patak vizét megfagyasztja, s reátelepszik a völgyre téli éjjel hidegsége.

Sóván csak egy vékony köntös, nyárra készült, semmi fölös ruhadarab nem takarja, fedetlen a melle, karja, szörnyen fázhat, mégse moccan, a kezére bámul hosszan, s fagyott száját szóra nyitva az alábbi verset mondja:

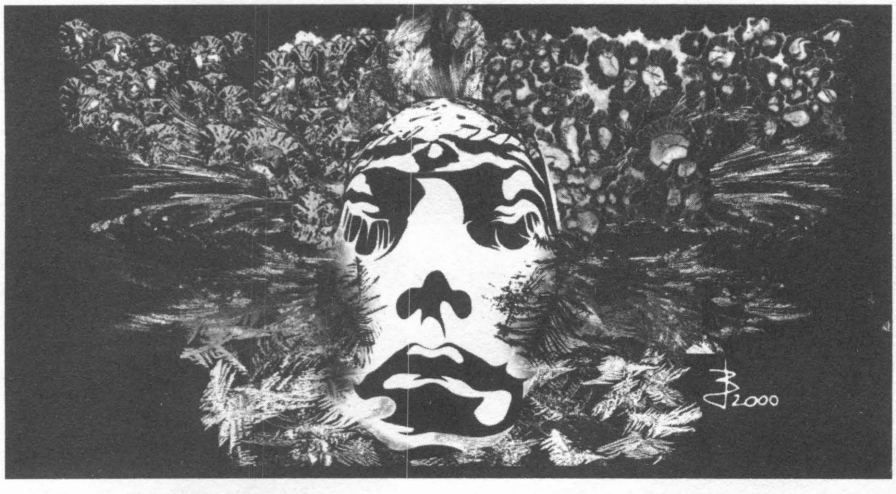
Kezem, te szegény!
Szánakozva figyelem
kék remegésed.

Ahogy ezt a szellem hallja, feketére válik arca, a fülének hinni nem mer, haragja határt nem ismer, összeszedi az erejét, hatalmának minden cseppjét; hóval terhes felhő gyűlik a völgy fölé, terhe hullik, úgy látszik, az szörnyű terve: a világot hóba rejtse.

Sóva már a halált várja: fehér arca, feje, válla, derékig ér a hó-paplan, s egyre hullik szakadatlan, hamarosan elborítja, kínos fagyhalálnak adja; lám, a mester békés szívvel, imáját mormolva térdel, önnön sorsát elfogadja, halotti versét szavalja:

Hó ül fejemen –
ugyan, ki kívánhatna
szebb síremléket?

Rettenetes sikoly hallik, míg a démon elenyészik; hóesésnek rögtön vége, tavasz, nyár köszönt a télre, meleg szellő, lágy fuvallat viszi a havat nyugatnak, nincsen felhő fent az égen, napfény táncol lent a vízen, s Sóvának is víg a kedve: helyreállt a világ rendje."



Az *Upaszrujanbeven-juk*, azaz a „Hirtelen Lecsapó Éhes Fagy" nem a Kapuk megnyitásakor érkezett a szigetre. A fönnmaradt *riana-ate* mondák szerint már az őslakók is ismerték és félték; az azonban szinte bizonyos, hogy a Taidzsukiin Köd felőli oldalán jóval gyakoribbak támadásai.

Mivel kevesen találkoztak vele, s még kevesebben élték túl e találkozást, nagyon keveset tudni bizonyosan az *Upaszrujanbeven-jukról*; a tények közötti hiányokat így a képzelet és a feltételezés tölti ki. Igen valószínű, hogy valamiféle szellemlény, illetve szellemlények – minthogy úgy gyanítják, több is keseríti az Ég Alatti utazóinak életét; az ezzel foglalkozó hivatalnok-tudósok évente egy-másfél tucat ilyen támadást jegyeznek föl.

Az *Upaszrujanbeven-juk* mindig a lakott helyektől távol, a hegyekben csap le áldozataira: magányos vándorokra, netán utazók kis létszámú csoportjaira. Késő tavasztól kora őszig bármikor támadhat: hideg, viharos szelet támaszt, fagyot lehel és hóvihart kelt, így pusztítva el a meleg téli ruházatot nélkülöző, gyanútlan utazókat. Minthogy áldozatainak sem testében, sem felszerelésében és áruiban nem esik kár, minden jel arra mutat, hogy az *Upaszrujanbeven-juk* a halálfélelemmel, a kétségbeeséssel „táplálkozik". Ezt az a kegyetlen szokása is bizonyítja, hogy gyakrabban támad néhány, a céljainak különösen megfelelő he-

lyen, ligetek és barlangok közelében. Az *Upaszrujanbeven-juk* által keltett hatalmas szél– és hóvihar elől ugyanis meg lehet húzódni a védett helyen, szélárnyékban. Amikor azonban az utazó vagy utazók szívét eltölti a megkönnyebbülés, a szél iránya hirtelen megváltozik, és pillanatok alatt hóval tölti tele a menedéket.

Az utazók szerencséjére az *Upaszrujanbeven-juk* felbukkanása teljesen esetleges: megesik, hogy hónapokon át szinte naponta kelnek át magányos vándorok egy olyan helyen, ahol aztán lecsap a szellem; utána ezen a helyen egy emberöltőn belül nem támad újra. Ennélfogva senki sem készülhet fel ellene, legfeljebb az Égi Nevek kegyelmében és a *rjúszúk*hoz intézett imádságokban bizakodhat. Egyébiránt általános vélekedés szerint ez a gonosz szellem mágiával legyőzhető és elpusztítható; sajnos, erre nincsen bizonyíték, minthogy annak a kevés mágiahasználónak, akit balsorsa összehozott egy *Upaszrujanbeven-juk*kal, minden erejét és hatalmát lefoglalta önmaga életben tartása.

GONDOLATI SÉMA: a fagyhalál szépségének szomjazása.

Az *Upaszrujanbeven-juk*nak semmiféle anyagi teste nincsen, az Elsődleges Anyagi Síkon nem is létezik. Ezért aztán harcértékei, más efféle statisztikái sincsenek. Hogy a mentálsíkon létezik-e, s ha igen, milyen alakban, nem tudott dolog; ezzel szemben már beszámoltak többféle asztráltestről: *Fagysárkány*ról, *Viharkutyá*ról, *Hódémon*ról, *Fagygyermek*ről egyaránt. Bár az anyagi síkon nincs jelen, képességei alapján képes arra hatni: irányítja a szelet és hóvihart teremt, illetve rendkívüli mértékben lehűti környezetét. (Előbbi képességei a boszorkánymesteri *Szélirányítás*sal, illetve nagyjából-körülbelül a *Homokvihar*ral – csak értelemszerűen esetében *Hóvihar*ral – rokoníthatóak; ezeket, erejétől függően, 1-3 óráig képes fenntartani. Hasonlóképpen 2-6 órán át képes 10-15 E erejű *Elemi Fagy*ot teremteni, akár 1 mérföld sugarú Kupolában is.)

VAORO-PERENEG

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 120 (L), 30 (SZ)
Támadó Érték: 20
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: –
Sebzés: 1
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 8
Fájdalomtűrés pontok: 40
Asztrál ME: immúnis
Mentál ME: immúnis
Méregellenállás: immúnis
Pszi: –
Intelligencia: állati
Max. Mp: –
Jellem: Káosz, Halál
Nekrográfiai osztály: V., démon

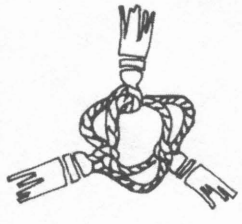
„…Mjcutaka Nagyúr ezidőtt parancsot adott a tábor előkészítésére és az őrszemek kijelölésére. Ám a szolgák épp hogy csak nekifogtak a lovak lemálházásához, és az őrparancsnokok az egységek kijelölésébe alig hogy belekezdtek, midőn halálos csend borult a tájra. Mindenkit baljós, iszonytató érzés fogott el, még a legbátrabbak is kardjuk után kaptak. Akkor hirtelen szörnyűséges, kárhozatos rikoltás kélt a közelből, mely megrengette a környező hegyeket és elsötétítette a Napot. A sziklák ropogva meghasadtak, ősöreg fák dőltek ki tövestől, zengett az ég. A gyengébbek rögvest elpusztultak; az erős, válogatott muszatasik kezü-

ket fejükre tapasztva, üvöltve borultak a megnyíló földre. Micutaka Nagyúr páncélja és fegyverei felfénylettek, majd ezernyi izzó szilánkra porladva röpültek szerteszét. Az amatu-szei maga azonnal meghalt, és vele költöztek őseikhez testőrei is. Az egységet kísérő papok tántorgó, kékesfehér fáklyákként lobogtak, a menetoszlop közepén haladó jorigi-szei körül szemet bántó fényességű, roppant tűzgömb született. Belőle és a körülötte lévő kéttucat muszatasiból semmi nem maradt. A megmaradtak füléből vér folyt, és füstölögve égett nyakukban az urubi. A lovak mind megvadulva szétfutottak, s közben sokakat agyontapostak. Az expedíció maradéka…"

Bár egyesek szerint a *Vaoro-pereneg* („Halálos Hangú Rémmadár") ősi fajzat, melynek első felbukkanása jóval a Köd létrejötte előttre tehető, igazából főleg a Muszeigan kialakulása óta emlegetik különféle források. Az utóbbi kétezer évben mintegy hat esetről tudósítanak a krónikák, s e beszámolók lényegüket tekintve szinte szóról-szóra megegyeznek a fentiekben közölttel.

Játéktechnikailag: a *Vaoro-pereneg* legfélelmetesebb – és egyetlen ismert – tulajdonsága gyilkos hangja. Hogy hol, mikor és miért hallatja azt, teljes rejtély; csak annyi biztos, hogy iszonyú rikoltása nyomán minden hatásos hallótávolságon (kb. 100 rín) belül lévő, valamilyen formában is kötött tudati energia („pszi-pont") illetve mana azonnali, nyers mágikus energia-kitörés formájában szabadul föl. A hatás erősen emlékeztet a *Pusztítás* boszorkányvarázslatra, de egyként vonatkozik a varázstárgyakban, amulettekben, mágiával készült fegyverekben lévő és a varázshasználók elméjébe gyűjtött manára. A *Vaoro-pereneg* naponta egyszer képes hallatni a hangját. Mellékes hatásként a rikoltás után a szűken vett környéken *nagy erejű* földrengés pusztít. Továbbá a hatásos távon belül tartózkodó élőlények kötelesek Egészség-próbát dobni, melyet ha elrontanak, azonnal kómába esnek, és gondoskodás híján órákon belül meghalnak (az áldozatok csak a papi *Halálos betegségek gyógyítása* varázslattal menthetők meg). Ha az Egészség-próba sikerrel járt, úgy az áldozatok csak k6 Ép-t veszítenek, valamint (hacsak gyógyító mágiát nem alkalmaznak rajtuk) véglegesen megsüketülnek. A súlyosabb hatás ellen a papi *Halálos betegségek gyógyítása* varázslat az egyetlen ismert ellenszer, de a süketség megszünetetése is gyógyítómágiát kíván. Mivel a szörnyű hangra az egész test rezonál, a *Vaoro-pereneg* rikoltása ellen a fülek bedugaszolásával, illetve hasonló nem-mágikus módszerekkel (például süketnéma harcosok kiválogatásával) védekezni nem lehet – ilyesmivel pusztán a másodlagos hatás, a hallás elvesztése védhető ki. A különféle csendmágiák is csak abban az esetben hatásosak, ha erősségük nagyobb, mint a rikoltásé – ami általában 30-40 E (30 + k10).

A *Vaoro-pereneg* testi valójáról két tudósítás szól. Az egyik szerint *„…de nem jutottak semmire a kutatással: a környéken csupán néhány döglött apróvadat, no meg egy közönséges vörösbegyet leltek…"*, míg a másik forrás *„…fertelmes küllemű, bűzös tollazatú, démoni pillantású félembernyi ördögmadarat…"* emleget. Akármilyen alakban is jelenjen meg, a „rémmadár" teste csak mágikus fegyverekkel sebezhető. Asztrális és mentális támadásokra, valamint a mérgekre immúnis. A fizikai küzdelmet mindenképpen elkerüli: ha (egyébiránt naponta egyszer alkalmazható) rikoltásaival nem ér célt, úgy elrejtőzik vagy elmenekül. Egyes démonurak a *Vaoro-pereneget* állítólag „hasznos háziállatként" tartják, mivel igen erősen területvédő lény és bármilyen, az otthonát vagy magát fenyegető jelre azonnali rikoltással válaszol. (Ne feledjük: minden mágikus energia-koncentráció fenyegető!)



Gondolati séma: állati intelligencia démoni rosszindulattal.

FÜGGELÉK

NÉVKREÁLÓ

Dobj kétszer k100-zal, és szabadon variálhatod a személyneveket. Női nevek esetén 1k100 után k20-szal választhatod ki a végződéseket.

1 – Acu	21 – Dzsúró	41 – Nori	61 – Kaku	81 – Mizu
2 – Adzu	22 – Cura	42 – Ie, Gen	62 – Sige	82 – Szeki
3 – Jaszu	23 – Tada, Taka	43 – Tomo	63 – Oki, Ocsi	83 – Taro
4 – Jori, Josi	24 – Tame	44 – Toki	64 – Kjó	84 – Dzsó
5 – Szane	25 – Kijo	45 – Cugu	65 – Tane	85 – Zaemon
6 – Toki	26 – Kara, Vata	46 – Muro	66 – Csi, Si	86 – Sóda
7 – Kobo	27 – Mocsi	47 – Tari	67 – Jaka	87 – Itó
8 – Hiro	28 – Kore	48 – Hito, Hijó	68 – Csika	88 – Goro
9 – Nara	29 – Szane	49 – Szaki	69 – Kata, Kana	89 – Szuzu, Szumo
10 – Moroe	30 – Csó, Csú	50 – Szai, Szuke	70 – Densi	90 – Szasza
11 – Naka, Nabe	31 – Nari	51 – Kami	71 – Fusze	91 – Rjó
12 – Maru. Macu	32 – Masza	52 – Naga	72 – Dzume	92 – Kane
13 – Fu, Funa	33 – Nobu	53 – Juki	73 – Vaka	93 – Dzsiró, Dzsi
14 – Kamo	34 – Hide	54 – Cuge	74 – Kago	94 – Hei
15 – Fusza	35 – Micu	55 – Mori	75 – Cuja	95 – Ake
16 – Moto	36 – Dza, Bu(n)	56 – Kura	76 – Szado	96 – Tan
17 – Mura	37 – Uta	57 – Mei	77 – Oszu	97 – Kó
18 – Micsi	38 – Hoku	58 – Szue	78 – Szanda	98 – Mata
19 – Cune, Cuna	39 – Ó, Ota	59 – Mune	79 – Jú, Sin	99 – Hacsi
20 – Kai	40 – Mabu,	60 – Kuni	80 – Musza	100 – Mai

<u>női nevek végződései:</u>

– kó	– (sza)cú	– (gi)ku	– ki
– ka	– csa	– tó	– hi
– bu	– sú	– hó	– ta
– mi	– nó	– mej	– csó
– gi	– ja	– ha	– jú

...és így tovább.

Születési státusz táblázat[80]

KM, ha használjátok ezt a táblázatot, az alábbiakra ügyelj:

A származás nem csupán anyagiakban, materiális dolgokban jelenthet különbséget, hanem főként a környezet részéről mutatott megbecsülésben és udvariasságban. No meg a nagyobb erkölcsi felelősség szempontjából: egy magas Rangú Klánból származó *muszatas*nak a legkisebb hibát sem szabad vétenie; sem etikai, sem bármilyen más tekintetben.

A Rangbéli Klánok szülötteit az alábbi kiváltságok illetik meg:

- Rangjuknak kijáró kísérettel és módon utazhatnak
- Harmadik Rangtól fölfelé szabad bejárásuk van az Udvarba
- Közönséges esetben a fővárosban a Hatodik, egyéb városokban a Kilencedik Rangnál előkelőbb Családok tagjai/szolgái tartózkodhatnak csak a nyílt utcán az Egyszarvú, a Démon és a Cápa órájában – természetesen a császári hivatalnokokat és birodalmi tisztségviselőket nem számítva.

  A legalsó osztályokból származó karakterek ellenben többnyire csak származásukat eltitkolva tevékenykedhetnek szabadon.

KM! A Játékos dobjon k100-al, majd újabb százalékdobás (vagy egyéb módszer) segítségével állapítsd meg az alkategóriát!

❖ 0 – 20	*rakimin, ezó, iteki (ukkó), sinobi, ragaen* (a százalékarányokat a KM dönti el)	
❖ 20 – 24	cseléd, szolga, rabszolga	
❖ 25 – 39	kereskedő, mesterember, kézműves, *daimai*-játékos, zenész stb.	
❖ 40 – 69	*hjakusó*	
❖ 70 – 77	kisebb Klánok szülötte:	*Akezune†, Atogore, Amikageva, Cukijade, Gorositeva, Hida, Iccsjú, Ireva, Imidza, Josi, Kunesite, Otome, Ojimasza, Rikkjú, Szaa'te, Tamare, Urige, Vorosite, Vaccsjú, Zode, Eda, Erihode, Gedo, Itemasza, Mamejori, Vakite, Tótogai†, Tamura, Bakoró, Ukke, Kai, Onodei, Matehija, Korobei, Óha, Koroe, Micunori, Takke* stb.
❖ 78 – 81	Nem Rangbéli Klánok szülötte:	*Sótoroi, Micsimasza, Norai, Oodze, Zoreda, Eijori, Koroda, Narate*
❖ 82 – 84	Kilencedik Rangbéli Klánból:	*Sóta, Mandó, Okijari, Harima*
❖ 85 – 87	Nyolcadik Rangbéli Klánból:	*Utaemon, Sikedza, Edokame, Reike*
❖ 88 – 90	Hetedik Rangbéli Klánból:	*Joroi, Hote, Zoroi, Murokita*
❖ 91 – 92	Hatodik Rangbéli Klánból:	*Szema, Kicsita, Kumimasza, Cune*
❖ 93 – 94	Ötödik rangbéli Klánból:	*Kita, Moroi, Nikkjadze, Haome*
❖ 95 – 96	Negyedik Rangbéli Klánból:	*Szuva, Uedo, Jadeó, Dzsinde*
❖ 97 – 98	Harmadik Rangbéli Klánból:	*Metta, Hikkjó, Ariteva, Tóno*
❖ 99	Második Rangbéli Klánból:	*Tai, Simeva, Kunejori, Dzséta*
❖ 100	Első Rangbéli Klánból:	*Jodzson, Nukita, Gakija, Hoszedote*

[80] *E szabályt – noha reményeink szerint színesíti a játékot – hangsúlyozottan tetszőlegesen választhatónak, azaz opcionálisnak szántuk. Természetesen alkalmazása nélkül is lehetséges izgalmas, kitűnő kalandokat mesélni, illetve játszani.*

Reinkarnáció[81]

Élet és halál – el nem választható ellentétpárok. Érvényes ez természetesen Enoszuke lakóinak mindennapjaira is, sőt, talán még inkább, mint az Ynev más részein élőkére, hiszen a Császárság erkölcsiségében központi szerep jut a halálnak. A **helyes,** és – a sziget egész világát átható kifinomult esztétikai érzéknek köszönhetően – a **szép** halálnak. Ahogy az ősrégi mondás is tartja:

„Ha közönségesen csak elmúlsz, pusztán trágyának való voltál.
Ha halálod tisztességes, úgy örökké gomolyogni fog a füst emléktáblád előtt.
Ám ha lépted a Semmibe illő, és szépsége megragadja a szívet, akkor távozásoddal égi dicsőséget nyersz, neved pedig soha nem halványul el az emberek emlékezetében."

A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy ha a KM míves kivitelezésűnek, a karakter jellemével, helyzetével, a körülményekkel, Enoszuke kultúrájának szellemiségével rendkívül összhangban lévőnek találja annak végső pillanatait (és a játékosok is azt mondják: ...Ejha!), akkor ún. *reinkarnációs előnyben* részesítheti. Azaz a következő karakter megalkotásánál (persze csak ha igény van rá) az egyes tulajdonságpont-dobások megismételhetők – mégpedig az előző karakter szintjének függvényében. Összesen maximum annyi ismétlő dobás tehető, ahányadik szintű az „elhalálozott" karakter volt. Az újradobandó tulajdonságokat a játékos választhatja ki, egy tulajdonságpont-dobást akár többször is ismételhet. Tehát ha a játékos karaktere 5.szintű deinin volt, akkor következő karaktere tulajdonságpontjai kidobása után öt ízben megismételheti akármelyik dobását, vagy egyet kétszer, másik hármat egyszer-egyszer stb.

FIGYELEM! Az alábbiak megfontolandóak:

- A KM ügyeljen arra, hogy ez az eljárás **tényleg** kivételes legyen!
- Ha valaki halálával kötelességét teljesíti, az csak szükséges, de nem elégséges feltétel!
- Az ismétléseknél az eredeti duplázó dobás nem érvényes (tehát ha valamilyen kaszt valamely tulajdonságát 2x3k6-tal dobja, akkor a reinkarnációs újradobásnál csak 1x3k6-tal ismételhet)!

Az enoszukei képzettségek

A kétfokozatú rendszer szerint

Az *Enoszuke* kiegészítőben már az új, az *Új Tekercsek*ben megjelent ötfokozatú képzettségrendszert alkalmaztuk; mindazonáltal vélhetően vannak olyanok, akik továbbra is az *Első Törvénykönyv* vagy a még korábbi M.A.G.U.S.-kiadások szerint, az egyszerűbb, kétfokozatú képzettségrendszerrel játszanak.

Az új képzettségek 2. foka felel meg a kétfokozatú rendszer Alapfokának, a 4. fok pedig a Mesterfokának. Azt pedig, hogy ezek az Alap– és Mesterfokok mennyi Kp-be kerülnek, a következő táblázat tartalmazza:

[81] *E szabályt – noha reményeink szerint színesíti a játékot – hangsúlyozottan tetszőlegesen választhatónak, azaz opcionálisnak szántuk. Természetesen alkalmazása nélkül is lehetséges izgalmas, kitűnő kalandokat mesélni, illetve játszani.*

Képzettség-pont igény

Képzettség	*Alapfok*	*Mesterfok*
Raígei	2	5
Bénító ütés	*10*	*18*
Harc bizonytalan alapon	7	20
Iadzsai	9	23
Kardvívó-stílus	speciális	
Kídzsai	10	30
Úszás Páncélban	8	25
Dzsjóhadzsai	15	30
U-dzsai	20	40
Dzsí	5	30
Teaszertartás	3	20
Daimai	5	35
Kalligráfia	*5*	*20*
Kertművészet	*3*	*25*
Piktogrammok írása/olvasása	7	30
Archaikus niarei nyelv	5	20
Iharacu	6	30
Szóin-recitálás	5	24
Szaimindzsai	7	35

Megjegyzések:

- A *Kídzsai*, valamint bármely *Kardvívó-stílus* elsajátításához *Mesterfokú Fegyverhasználat* szükséges;
- A *Bénító Ütés Alapfokához* Alapfokú, *Mesterfokához* Mesterfokú *Fegyvertelen Harc (Ökölharc)* szükséges;
- A *Iadzsai* Alapfokához Alapfokú, Mesterfokához Mesterfokú *Fegyverhasználat* szükséges;
- Az *Uszás Páncélban* képzettség elsajátításához Mesterfokú *Úszás* szükséges;
- A *Kalligráfia képzettség* elsajátításához Mesterfokú *Piktogrammok írása/olvasása* szükséges;
- A *Piktogrammok írása/olvasása (archaikus niarei)* képzettség elsajátításához Mesterfokú *Piktogrammok írása/olvasása*, valamint az Alapfokhoz Alapfokú, a Mesterfokhoz Mesterfokú *Archaikus niarei nyelv* szükséges;
- Az *Archaikus niarei nyelv* Alapfoka körülbelül 2., Mesterfoka 4. fokú *Nyelvismeretnek* felel meg;
- A képzettségek elsajátításáért (mint pl. *Dzsí, Daimai*) nem járnak ingyen képzettségek.

Az enoszukei játéktechnikai kasztok
az *Első Törvénykönyv* szerint

A képzettségrendszer különbözősége a kasztokra is kihat; alant találhatók azon értékek és képzettségek, amelyek az *Első Törvénykönyv* alapján kidolgozott karakterek esetében mások, mint az *Új Tekercsek* szerint kidolgozottak esetében.

Deinin

	Kp alap 10	Kp/Szint 14
	2 Fegyverhasználat	Af
	Fegyvertelen Harc	Af
	Harc Bizonytalan Alapon	Af
	Szakma – földművelés	Af
	Futás	Af
	Esés	10%
5. TSz	Fegyverhasználat	Mf

Muszatasi

	Kp alap 4c	Kp/Szint 7
	4 Fegyverhasználat	Af)
	Fegyvertelen Harc	Af
	Fegyverismeret	Af
	Nehézvértviselet	Af
	Heraldika	Af
	Irodalom*	Af
	Lovaglás	Af
	Esés 10%	
2. TSz	Etikett	Af
3. TSz	Harc Bizonytalan Alapon	Af
4. TSz	Birtokigazgatás	Af
5. TSz	Fegyverhasználat	Mf

Rau

	Kp alap 4	Kp/Szint 9
	Fegyverhasználat	Af
	Fegyverdobás	Af
	Harc Bizonytalan Alapon	Af
	Fegyvertelen Harc vagy Kocsmai Verekedés	Af
	Hajózás	Af
	Úszás	Af
	Csomózás	Af
	Időjóslás	Af
	Esés	15%
	Mászás	25%
	Ugrás	15%
2. TSz	Értékbecslés	Af
3. TSz	HarcBizonytalan Alapon	Mf
4. TSz	Hajózás	Mf

A *rau* minden Tapasztalati Szinten kap 10%-ot, amit szétoszthat a fenti három Százalékos Jártassága között; egy képzettséget azonban szintenként maximum 5%-kal növelhet.

Tatakó

	Kp alap 8	Kp/Szint 8
	Fegyverhasználat	Af
	Fegyverdobás	Af
	Fegyvertelen Harc vagy Kocsmai Verekedés	Af
	Lélektan*	Mf
	Értékbecslés	Af
	Esés	15%
	Mászás	15%
	Ugrás	10%
	Lopózás	10%
	Rejtőzés	15%
2. TSz	Álcázás/álruha	Af
3. TSz	Harc Bizonytalan Alapon	Af
4. TSz	Értékbecslés	Mf
5. TSz	Fegyverdobás	Mf

A *tatakó* minden Tapasztalati Szinten kap 20%-ot, amit szétoszthat a fenti öt Százalékos Jártassága között; egy képzettséget azonban szintenként maximum 6%-kal növelhet.

Sinobi

	Kp alap 3	Kp/Szint 6
	3 Fegyverhasználat	Af
	Fegyverdobás	Af
	U-dzsai	Af
	Lélektano*	Af
	Álcázás/álruha*	Af
	Hátbaszúrás	Af
	Esés	20%
	Mászás	30%
	Ugrás	15%
	Csapdafelfedezés	10%
	Lopózás	10%
	Rejtőzés	15%
2. TSz	Kötelékből szabadulás	Af
	Szaimindzsai	Af
3. TSz	Harc Bizonytalan alapon	Af
4. TSz	Álcázás/álruha	Mf
5. TSz	Fegyverdobás	Mf
6. TSz	Vakharc	Af

A *sinobi* minden Tapasztalati Szinten kap 20%-ot, amit szétoszthat a fenti hat Százalékos Jártassága között; egy képzettséget azonban szintenként maximum 6%-kal növelhet.

Kurodai-pap

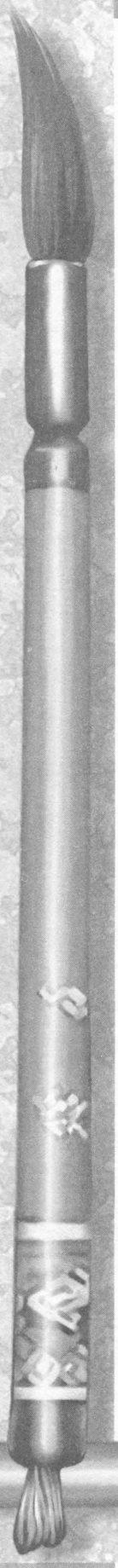
	Kp alap 6	Kp/Szint 10
	2 Fegyverhasználat	Af
	Fegyvertelen Harc vagy Dzsjóhadzsai	Af
	Harc Bizonytalan Alapon	Af
	Hadvezetés	Af
	Raígei	Af
	Vallásismeret	Mf
	Piktogrammok írása/olvasása	Af
	Lélektan*	Af
	Szóin-recitálás	Af
	Esés	15%
3. TSz	Piktogrammok írása/olvasása	Mf
4. TSz	Fegyverhasználat	Mf
5. TSz	Hadvezetés	Mf

Ana-Amusi papnő

	Kp alap 3	Kp/Szint 7
	2 Fegyverhasználat	Af
	Nyelvismeret	Mf
	Vallásismeret	Mf
	Legendaismeret	Af
	Pszi	Af
	Piktogrammok írása/olvasása	Af
	Herbalizmus	Af
	Lélektan*	Mf
	Irodalom*	Af
	Ének/zene	Af
	Tánc	Af
	Szexuális Kultúra	Mf
2. TSz	Sebgyógyítás	Af
	Méregkeverés/seml.	Af
3. TSz	Szóin-recitálás	Af
	Tánc	Mf
4. TSz	Herbalizmus	Mf
5. TSz	Sebgyógyítás	Mf
	Méregkeverés/seml.	Mf
6. TSz	Pszi	Mf

Mare-a pap(nő)

	Kp alap 4	Kp/Szint 9
	2 Fegyverhasználat	Af
	Harc Bizonytalan Alapon	Af
	Vallásismeret	Mf
	Herbalizmus	Af
	Pszi	Af
	Időjóslás	Af
	Erdőjárás	Mf
	Futás	Af
	Nyomolvasás/eltűntetés	Af
	Esés	20%
	Mászás	25%
	Lopózás	15%
	Rejtőzés	20%
2. TSz	Csapdaállítás	Af
3. TSz	Herbalizmus	Mf
4. TSz	Nyomolvasás/eltűntetés	Mf
6. TSz	Fegyverhasználat	Mf



Kaoraku papja

	Kp alap 4	Kp/Szint 9
	Fegyverhasználat	Af
	Nyelvismeret	Mf
	Vallásismeret	Mf
	Történelemismeret	Af
	Piktogrammok írása/olvasása	Af
	Pszi	Af
	Lélektan*	Af
	Irodalom*	Af
	Szóin-recitálás	Af
2. TSz	Piktogrammok írása/olvasása	Mf
3. TSz	Lélektan*	Mf
5. TSz	Pszi	Mf

A Megtartó papja

	Kp alap 3	Kp/Szint 8
	Fegyverhasználat	Af
	Nyelvismeret	Mf
	Vallásismeret	Mf
	Piktogrammok írása/olvasása	Mf
	Piktrogrammok írása/olvasása (archaikus niarei)	Af
	Archaikus niarei nyelv	Af
	Lélektan*	A
	Pszi	Af
	Szóin-recitálás	Af
2. TSz	Lélektan*	Mf
3. TSz	Démonológia	Af
4. TSz	Pszi	Mf
5. TSz	Szóin-recitálás	Mf

Rumatara követője

	Kp alap 6	Kp/Szint 10
	Vallásismeret	Mf
	Pszi	Mf
	Piktogrammok írása/olvasása	Mf
	Kalligráfia	Af
	Lélektan*	Mf
	Irodalom*	Af
	Teaszertartás	Af
2. TSz	Archaikus niarei nyelv	Af
3. TSz	Szóin-recitálás	Af
4. TSz	Piktogrammok írása/olvasása (archaikus niarei)	Af

Muszeigan-dzsi heisó

	Kp alap 5	Kp/Szint 6
	Fegyverhasználat	Af
	Fegyvertelen Harc	Af
	Lefegyverzés	Af
	Vallásismeret	Af
	Piktogrammok írása/olvasása	Af
	Pszi	Mf
	Lélektan*	Af
	Futás	Af
	Szóin-recitálás	Af
	Lopódzás	20%
	Rejtőzés	25%
2. TSz	Archaikus niarei nyelv	Af
	Piktogrammok írása/olvasása	Mf
3. TSz	Szóin-recitálás	Mf
4. TSz	Piktogrammok írása/olvasása (archaikus niarei)	Af
	Lélektan*	Mf
5. TSz	Démonológia	Af
6. TSz	Fegyverhasználat	Mf

Jamamusa

		Kp alap 6	Kp/Szint 9
		2 Fegyverhasználat	Af
		Fegyvertelen Harc	Af
		Harc Bizonytalan Alapon	Af
		Vallásismeret	Af
		Piktogrammok írása/olvasása	Af
		Legendaismeret	Af
		Pszi	Af
		Futás	Af
		Szóin-recitálás	Af
		Esés	20%
		Ugrás	15%
2. TSz		Lélektan*	Af
3. TSz		Futás	Mf
4. TSz		Fegyverhasználat	Mf

Kansin

		Kp alap 4	Kp/Szint 7
		Fegyverhasználat	Mf
		Fegyvertelen Harc	Af
		Iadzsai	Af
		Kardvívó-stílus	
		Fegyverismeret	Af
		Harc Bizonytalan Alapon	Af
		Pszi	Mf
		Futás	Af
		Esés	35%
		Ugrás	25%
4. TSz		Fegyverismeret	Mf

Jama-hó harcművész

		Kp alap 4	Kp/Szint 8
		2 Fegyverhasználat	Af
		Harc Bizonytalan Alapon	Af
		Vallásismeret	Af
		Piktogrammok írása/olvasása	Af
		Pszi	Mf
		Lélektan*	Af
		Futás	Af
		Szóin-recitálás	Af
		Esés	15%
		Ugrás	20%

Jagai-dzsi heisó

		Kp alap 6	Kp/Szint 8
		Fegyverhasználat	Af
		Fegyvertelen Harc	Af
		Vallásismeret	Af
		Piktogrammok írása/olvasása	Mf
		Legendaismeret	Af
		Pszi	Af
		Kalligráfia	Af
		Lélektan*	Af
		Szóin-recitálás	Af
2. TSz		Harc Bizonytalan Alapon	Af
		Archaikus niarei nyelv	Af
3. TSz		Irodalom*	Af
		Futás	Af
4. TSz		Pszi	Mf
5. TSz		Fegyverhasználat	Mf

Hjakusó-te harcművész

		Kp alap 4	Kp/Szint 7
		2 Fegyverhasználat	Af
		Harc Bizonytalan Alapon	Mf
		Pszi	Mf
		Futás	Af
		Szakma – földművelés	Af
		Esés	20%
		Ugrás	25%
3. TSz		Szakma – földművelés	Mf
5. TSz		Futás	Mf

O-dome-hó harcművész

		Kp alap 4	Kp/Sszint 7
		Fegyverhasználat	Af
		Harc Bizonytalan Alapon	Af
		Lefegyverzés	Af
		Pszi	Mf
		Futás	Af
		Iharacu	Af
		Esés	35%
		Ugrás	20%
4. TSz		Lefegyverzés	Mf

Dzsusi

Kp alap 7	Kp/Szint 7
Piktogrammok írása/olvasása	Mf
Piktogrammok írása/olvasása (archaikus niarei)	Af
Legendaismeret	Af
Archaikus niarei nyelv	Af
Pszi	Mf
Démonológia	Af

Jorigi

Kp alap –	Kp/Szint 5
Fegyverhasználat	Af
Piktogrammok írása/olvasása	Mf
Piktogrammok írása/olvasása (archaikus niarei)	Af
Legendaismeret	Af
Archaikus niarei nyelv	Af
Pszi	Mf
Démonológia	Af
Rúnamágia	Af
Lélektan*	Af
Jog/Törvénykezés*	Af
2. TSz Lélektan*	Mf
3. TSz Politika/Diplomácia*	Af
4. TSz Archaikus niarei nyelv	Mf
5. TSz Piktogrammok írása/olvasása (archaikus niarei)	Mf
6. TSz Démonológia	Mf
7. TSz Rúnamágia	Mf

A *-gal jelölt képzettségek a *Papok, paplovagok* c. kiegészítő első kötetében találhatóak. Ezenfelül természetesen az enoszukeit mindenki anyanyelvi szinten beszéli, továbbá mindenki rendelkezik több-kevesebb helyismerettel, illetőleg az enoszukei kultúrkör ismeretével (Alapfokkal mindenki, de bárki, aki valamely rend, szekta, titkos társaság stb. tagjának tekinthető, Mesterfokkal is). A *Helyismeretről* és a *Kultúráról* bővebbet szintúgy a fent említett kiegészítőben lehet olvasni.

Az enoszukei fegyverek
az *Első Törvénykönyv* szerint

A különleges enoszukei fegyverek harcértékei a hagyományos szemlélet jegyében:

	Tám.	KÉ	TÉ	VÉ	Sebz.
handó	1	9	9	17	k3
sinobi-tó	1	8	16	18	k6+2
hagai	2	8	17	5	k5
háromrészes csaku	1	3	19	16	k6+3
kétrészes csaku	1	9	19	13	k6+2
sógi-na	2	9	16	4	k5
arugama	2	10	18	5	k5
mori-mitari	2	8	12	19	k5
szasai	2	9	10	18	k6
vaskígyó	1	10	18	3	k6+2

Az *Új Tekercsek*ben néhány fegyver értékei megváltoztak; különösen jellemző ez a nagy, súlyos, két kézzel forgatott, nagy sebzésű fegyverekre. A korábbiakban a fegyverek értékeit az *Új Tekercsek*ben található értékekhez igazítottuk; most elsőroljuk azon fegyverek statisztikáit, ahol egyes értékek (jellemzően a sebzés) az *Első Törvénykönyv* alapján megváltoznak:

Közelharci fegyverek	Tám.	KÉ	TÉ	VÉ	Sebz.	Ár	Súly
nódaisi	1/2	0	7	1	3k6+1	8 gjó	7
bokhan-tó	1/2	2	14	10	3k6-1	8 gjó	6
harci kalapács	1/2	3	7	6	3k6-2	1 gjó	4
usinó	1/2	0	8	6	3k6	2 gjó	5

Szintén megváltozott az *Első Törvénykönyv*höz képest az Új Tekercsben felsorolt célzófegyverek jelentős részének CÉ-je: az íjaké megnőtt, a számszeríjaké csökkent, így mindkét fegyvercsoport CÉ-je 9-12 körüli lett. (A fenti változtatással eltérően ezzel nemigen tudunk egyetérteni, mivel amennyire tudjuk, a számszeríjaknak rövidebb a lőtávolsága – és még van pár hátrányuk –, ellenben ezen a rövidebb távon pontosabbak. De ez legyen a mi bajunk...) Nos, a fentebb elősorolt célzófegyverek értékei az *Első Törvénykönyv* szellemében a következők:

Célzófegyverek	Tám.	KÉ	CÉ	Táv.	Sebz.	Ár	Súly
ferdeíj	2	4	5	110	k6+1	1 gjó	0,7
niarei íj	1	2	17	50	k6+1	8 gjó	3,5
fusaa	3	8	7	30	k6	5 me	0,2

Az enoszukei papi varázslatok indexe

Kis Arkánum Litániái

Félelemmaszk
Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 25
Erősség: 20
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 3 perc
Hatótáv: 20 rí sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

Rókaharapás
Szféra: Egyedi, Halál, Élet
Mana-pont: 6
Erősség: 3
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: speciális
Hatótáv: speciális
Mágiaellenállás: –

Átlényegítés
Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 12
Erősség: 5
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Kis Arkánum Rituáléi

Eskü
Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 2
Erősség: 500
A varázslás ideje: speciális
Időtartam: végleges
Hatótáv: speciális
Mágiaellenállás: –

Szilvavirág-balzsam
Szféra: Egyedi, Élet, Lélek
Mana-pont: 30
Erősség: 10
A varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: speciális
Hatótáv: speciális
Mágiaellenállás: –

Engesztelés
Szféra: Egyedi, Általános
Mana-pont: 15
Erősség: 15
A varázslás ideje: 10 perc
Időtartam: speciális
Hatótáv: speciális
Mágiaellenállás: –

Védelem a démonoktól
Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 24
Erősség: 15
A varázslás ideje: 5 perc
Időtartam: 1 óra/szint
Hatótáv: 10 rí sugarú kör
Mágiaellenállás: speciális

Tisztánlátás
Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 8
Erősség: 1
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Mentális

Nagy Arkánum Litániái

Parancs démonokra
Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 12
Erősség: 6
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 2 kör
Hatótáv: 1 démon, hallótávolságban
Mágiaellenállás: Mentális

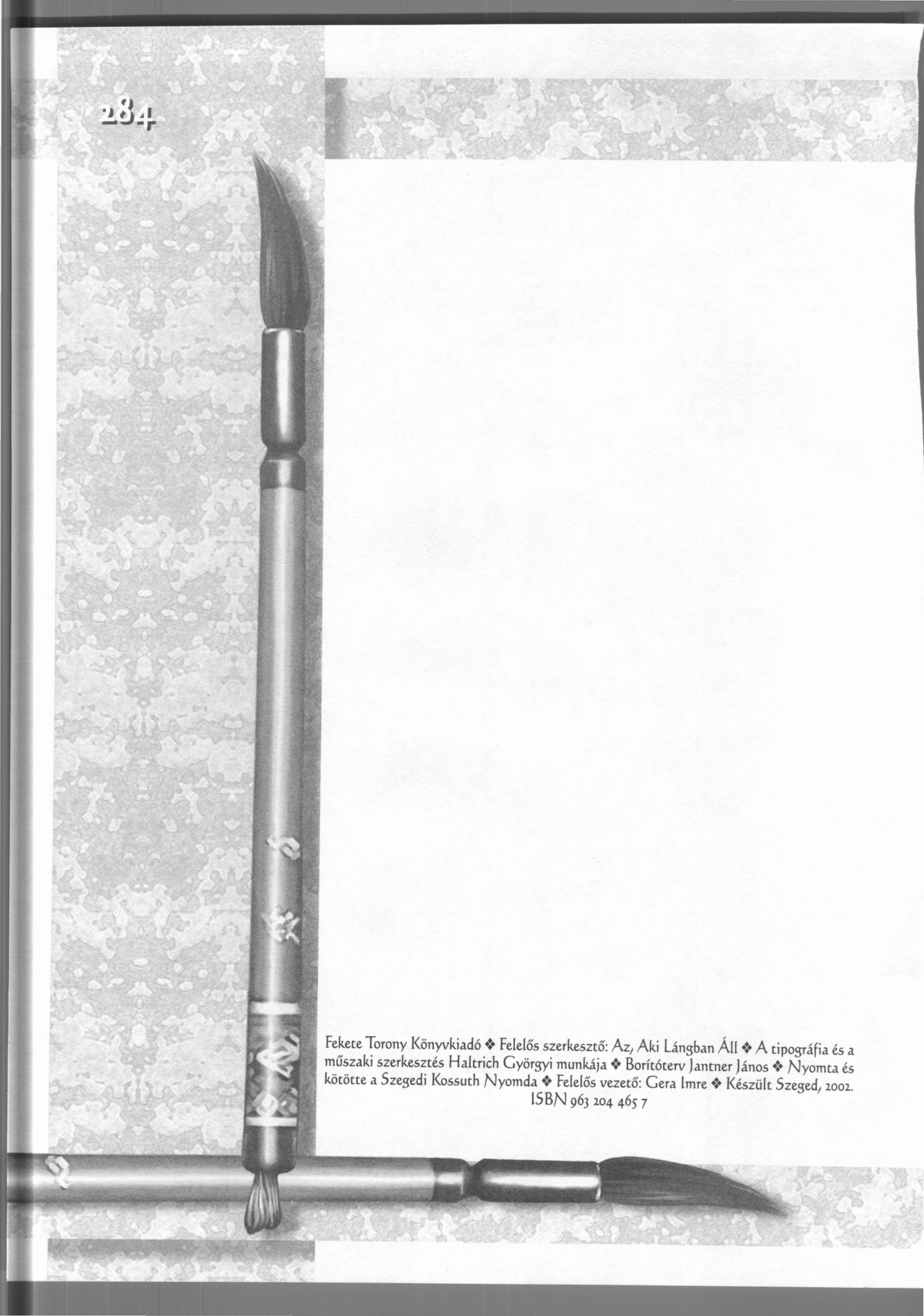
Nagy Arkánum Rituáléi

Szörnyű vágás
Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 30
Erősség: 5
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 2 perc
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

A háború művészete
Szféra: Egyedi, Lélek, Halál
Mana-pont: 16
Erősség: 20
A varázslás ideje: 3 perc
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Torudem-alak
Szféra: Egyedi, Természet, Lélek
Mana-pont: 30
Erősség: 50
A varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 30 perc
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –

Hasonulás
Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 50 + speciális
Erősség: 20
A varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: 1 óra/szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: –



Fekete Torony Könyvkiadó ❖ Felelős szerkesztő: Az, Aki Lángban Áll ❖ A tipográfia és a műszaki szerkesztés Haltrich Györgyi munkája ❖ Borítóterv Jantner János ❖ Nyomta és kötötte a Szegedi Kossuth Nyomda ❖ Felelős vezető: Gera Imre ❖ Készült Szeged, 2002.
ISBN 963 204 465 7

Jegyzetek:

Jegyzetek:

Jegyzetek:

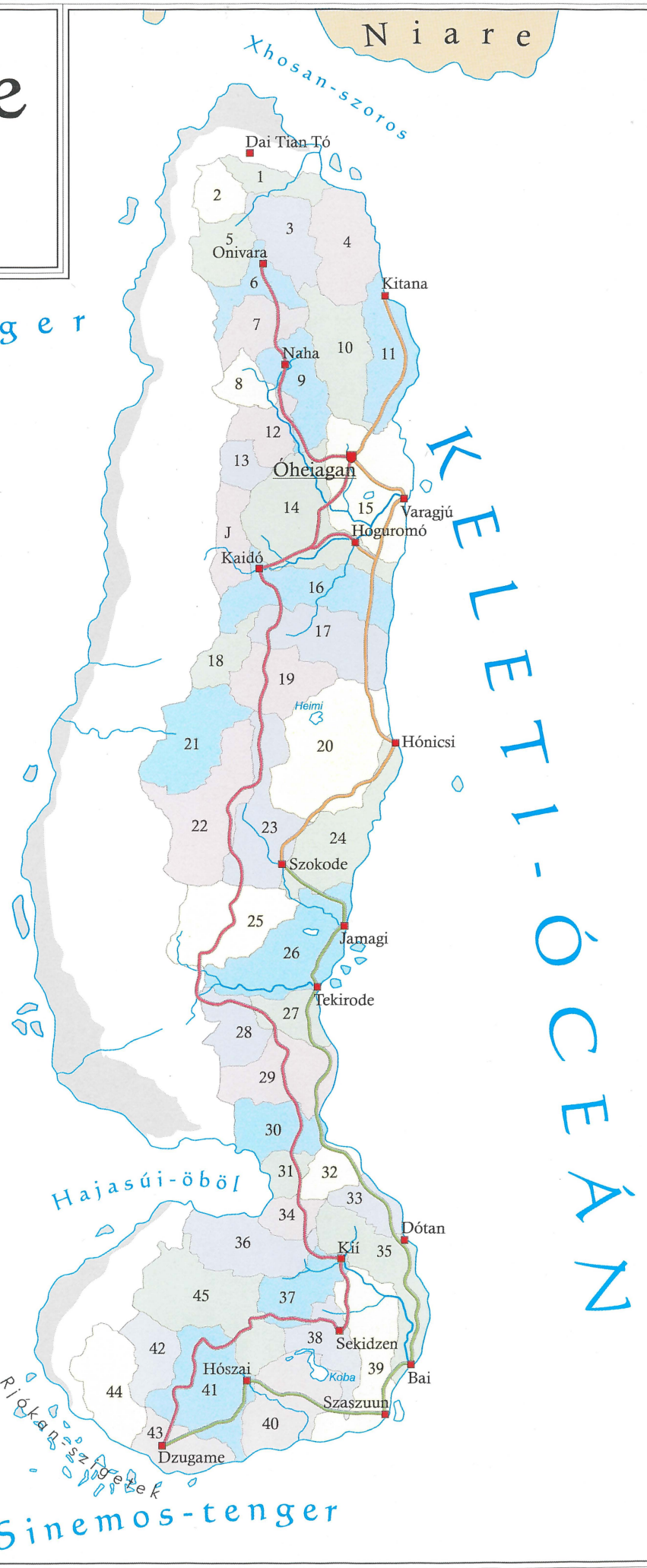


Enoszuke

Muszeigan

0 50 100 150

Ynevi mérföld



1 - Csidza - Haome Klán
2 - Ódza - Eijori Klán
3 - Gorava - Szema Klán
4 - Mai - Jadeó Klán
5 - Kesza - Kita Klán
6 - Nereó - Nikkjadze Klán
7 - Kose - Mandó Klán
8 - Kadze - Kumimasza Klán
9 - Sadana - Hoszedote Klán
10 - Kabuhai - Moroi Klán
11 - Tora - Uedo Klán
12 - Isijó - Metta Klán
13 - Etagi - Hikkjó Klán
14 - Ói - Kagija Klán
15 - Ódaihara - Enoszugai Klán
16 - Júkemai - Ariteva Klán
17 - Szazimi - Harima Klán
18 - Orode - Tóno Klán
19 - Sútagi - Sikedza Klán
20 - Ume - Jodzson Klán
21 - Vahara - Dzsinde Klán
22 - Simanasza - Zoreda Klán
23 - Kaia - Dzséta Klán
24 - Csappa - Szuva Klán
25 - Aszakumara - Simeva Klán
26 - Jitomaszana - Nukita Klán
27 - Fuhei - Narate Klán
28 - Bizen - Cune Klán
29 - Jatagi - Edokame Klán
30 - Uniga - Murokita Klán
31 - Kuroma - Zoroi Klán
32 - Szennen - Hote Klán
33 - Beijú - Koroda Klán
34 - Dekkan-tó - Sótoroi Klán
35 - Kiszen - Utaemon Klán
36 - Tarimi - Tai Klán
37 - Siga - Oodze Klán
38 - Hagakjú - Sóta Klán
39 - Hassza - Kunejori Klán
40 - Tedzusi - Kicsita Klán
41 - Koí - Micsimasza Klán
42 - Ennen - Joroi Klán
43 - Sója - Okijari Klán
44 - Rjókai-szó - Reike Klán
45 - Eegi - Norai Klán
J - Jagai-dzsi

Az Ynev képzeletszülte kontinensének birodalmait és országait bemutató sorozat nyitó darabját, a **Geofrámia Kivonatok** első kötetét tartod kezeid között, Tisztelt Olvasó. E könyv Enoszuke távoli, rejtelmes szigetére kalauzol; a kifinomult intrikák, roppant hatalmú császári hivatalnokok, évszázadok óta egymással rivalizáló Családok, fanatikus hűbéres-nemesek, sárkánnyal tetovált koponyájú papok, sötétben lopakodó orgyilkosok, vad harcos szerzetesek, színpompás pagodák, baljós, elhagyott romok, titkos tanítások, különleges ételek, mérgek és fegyverek földjére – ahol a Taidzsukiin hegység gerincétől nyugatra minden szárazulaton és tengervízen az iszonyatos, néven nevezhetetlen démoni jelenléttel terhes Köd az úr...



Vajon érzel magadban elég erőt és bátorságot meglátogatni e térségeket? ...Igen?
Nos, akkor nincs más hátra, mint hogy enoszukei módra sok szerencsét kívánjunk hozzá:

bazai!

3499 Ft / 15 Euro
9 789632 044651
Szürkecsuklyás Testvériség