



A PYARRONI ÉS A DZSAD VALLÁS

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYKÖNYV



ELSŐ KÖTET

PAPOK, PAPLOUVAGOK KÉZIKÖNYVE



PAPOK, PAPLOVAGOK KÉZIKÖNYVE

Első kötet

A PYARRONI ÉS A DZSAD VALLÁS



PAPOK, PAPLOVAGOK KÉZIKÖNYVE

Első kötet

A PYARRONI ÉS A DZSAD VALLÁS



Valhalla Páholy®

BUDAPEST 1999

Tartalom

Előszó	5	Ellana	71
A pap főkaszt	6	Gilron	79
Pap kaszt	13	Krad	85
Paplovag kaszt	15	Kyel	95
Pyarroni vallás	19	Noir	101
Adron	23	Orwella	111
Alborne	29	Uwel	121
Antoh	35	Pyarroni inkvizítor	127
Arel	43	Dzsad vallás	129
Darton	49	Dzsad papok	134
Della	57	Képzettségek	145
Dreina	63	Manaháló	159

Papok, Paplovagok Kézikönyve - I. kötet
Kiegészítő szabálykönyv a M.A.G.U.S. avagy
a Kalandorok Krónikái szerepjátékhoz

Írta:

Borbás István, Gáspár Péter, Jeles Attila, Kornya Zsolt,
Kun József, Molnár Ákos, Sipos József

Szerkesztette:

Novák Csanád és Kornya Zsolt

Közreműködtek:

Balogh István, Tasnádi Ákos "Thaur"; külön köszönet a Chemical Brothers-nek

Borító:

Boros Zoltán és Szikszai Gábor

Illusztrációk:

Balla Péter és Tikos Péter

Tervezőszerkesztő:

Dacher Richárd és Zölley Imre

FIGYELMEZTETÉS!

A kötetben szereplő játérendszer, tördelési forma, grafikai jelzésrendszer, elrendezés és minden más olyan jellemző, mely ebben a kötetben jelenik meg először Magyarországon, a Val-ART-la Kiadói Kft. kizárólagos jogtulajdona, annak a jogtulajdonos engedélye nélküli bármilyen átvétele, másolása, felhasználása jogellenes, és a felhasználót büntetőjogi felelősség terheli!

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái, valamint az Ynev név,
a logók a Val-ART-la Kiadói Kft. bejegyzett védjegyei!

Minden jog fenntartva, beleértve az egész vagy a részletek reprodukálásának és
kiegészítő anyagok megjelenítésének jogát!
All rights reserved!

Copyright © 1998 Novák Csanád

™ és ® Copyright © 1998 Val-ART-la Kiadói Kft.

ELSŐ KIADÁS

ISBN 963 85932 1 0



Kiadja a Val-ART-la Kiadói Kft. Felelős kiadó: a kiadó ügyvezetője.

Felelős szerkesztő: Novák Csanád. Szedés, tördelés: Valhalla DTP.

A nyomdai munkálatokat a Kaposvári Nyomda Kft. végezte.

A nyomdai megrendelés törzsszáma: 190004

Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató. Készült Kaposvárott, az 1999. évben.

Előszó



okáig tanakodtunk, miként is írjuk meg az itt következőket. Menynyire érdemes kidolgozni olyan kasztokat is, amelyek nem annyira használhatóak játékosai szempontból, látszólag nem éri meg bővebben foglalkozni velük. Végül úgy döntötünk, belevágunk és azon istenek szolgáliról is írunk, akik esetleg egy hosszabb történetben nem jutnának sok szerephez. Tettük mindezt azért, hogy minél többet megtudhassatok Ynevről és lakóiról, másrészt azért is, mert ezekkel az egyébként „haszontalannak” tűnő szereplőkkel is lehet érdekes, izgalmas kalandokban résztvenni, ha megfelelő időt szán rájuk az ember. Arról nem is beszélve, hogy ötletesen kidolgozva remek NJK-k válhatnak belőlük, akik nem csak a történet háttérét színesítik, hanem jobban rávilágítanak az ynevi gondolkodás bizonyos kérdéseire is.

Mindezek mellett, amit itt leírtunk - amint a neve is mutatja -, KIEGÉSZÍTŐ-nek szántuk. Mankónak, segítségnek, amellyel színesebbé teheted a saját Ynevedet. Ugyanakkor nem akartuk vele végleg bezárni azt a bizonyos kiskaput sem a KM-ek előtt. Nyugodtan tégy hozzá, avagy vegyél el belőle kedved szerinti, ha neked másként jobban tetszik, csupán arra legyél tekintettel, hogy ami ténykedésed, háziszabályalkotásod után lesz belőle, az továbbra is logikus, a játékosaid számára érthető és élvezetes maradjon.

Lássuk hát, milyenek is Ynev emberlakta vidékeinek papjai!

Jó szórakozást!

Úgy hiszem, az isteneknek mindig is voltak kiválasztottaik. Mikorra be-nőtt a fejem lágya, már bizonyosan tudtam: én nem tartozom közéjük. Nem mintha valaha is különösebb ellenszenvvel viseltettem volna a hit irányában - mindvégig megvolt a magamé -, csak éppen egyik isten szolgálja sem volt képes azt a bizonyos mérleget a saját javára billenteni.

Persze hozzá kell tennem, hogy azoknak az okoskodóknak sem adtam soha igazat, akik abban lelték örö-müket, ha az égieteket gyalázhatták. Éreztem, tudtam, hogy a hitehagyot-tak csupán irigykednek, amiért az is-tenek nagyobb hatalommal bírnak, mint ami nekik megadatott. Mintha bizony bármi irigykednivalója lehet-ne a hangyának a csillagokra.

A kiválasztottakat viszont mindig figyelmesen hallgattam, hátha végül valamelyik mégis kifürkészi titkos gondolataimat, vagy olyasmit talál mondani, amitől hinni fogok neki. Azonban rá kellett jönnöm - hogy meglehetősen önző módon - mindegyi-kük a maga igazát fújja, s önteltségé-ben egyik sem nyit figyelmes füleket mások beszédére. Volt szerencsém néhány hitvitához, de valójában egyik szónok sem különbözött a má-siktól. Mindahányan csak a saját el-vakult gondolataikat sajkózták, s még igen bölcsnek lehetett nevezni, amelyik pontosan értette is, amiről magyarázott. Egyebet sem tettek, csupán elbeszéltek egymás mellett, s meg sem fordult a fejükben, hogy leg-alább meghallgassák a többieket.

Mégis kiválasztottaknak tartom őket, mert meggyőződéseim, hogy amikor hitük által közelebb kerültek istenükhöz, olyasféle megvilágoso-dás jutott osztályrészükkül, aminőhöz fohgatót az egyszerű pór soha meg

nem tapasztalhat. Talán ez volt, ami mindig is hiányzott nekem.

Hogy egy efféle kiválasztott igékkel vagy fegyverekkel védi-e igazát, az végképp nem érdekelt soha. Számom-ra egyik sem bírt különösebb jelentő-séggel, mármint a lényeg szempont-jából. Mert azt már korábban eldön-töttem, hogy az istentagadókra sem hallgatok. Egyikük-másikuk valóban haragosa volt az égieteknek, ám az ő érveiket sem tudtam a magamévá tenni. Hol az istenek hatalomhoz va-ló jogát kérdőjelezték meg, hol gyar-ló sáfarkodásukat hányták a szemük-re - nekem mit sem számított. Néha elgondolkodtattak ugyan a furcsa te-óriáikkal - az égietek felett álló hata-lomról, az egyetemes igazságról, az istenek haláláról és mindenhatósá-guk korlátairól -, de valahogy mind-egyik mondvacsínált okoskodásnak tűnt. Egy sem mondott közülük olyas-mit, amivel közelebb kerülhettem vol-na a magam isteneihez, így hát nem is foglalkoztam velük. Legfeljebb ké-telyeket tanulhattam volna tőlük; azokban meg éppenséggel magam sem szűkölködöm.

A kiválasztottak szavaiban viszont soha nem letem nyomát határozatlan-ságnak. Úgy lehet, nem is a hitet, de ezt a nyugodt magabizást irigylettem tőlük.

Egyre megy. Jómagam sem szóval, sem fegyverrel nem keltem egyik is-ten védelmére sem.

Figyelek. Várok. Ha szavakkal is körül tudnám írni, hogy pontosan mire, alighanem könnyebb dolgom lenne.

Maro di Marrain:
Scepticon Magnamimis

A Pap főkaszt



nev papjai. Gondolkodásukban, cselekedeteikben, erkölcsükben mind-mind különböző teremtmények, akik isteneik parancsainak engedelmeskedve irányítják a rájuk bízott teremtmények sorsát, támogatást adnak hitükben, vigaszt a bajukban, s ha kell, segítik őket a harcban.

Varázshatalommal bíró, különös alakok, kiket tisztelet, félelem és megbecsülés övez híveik között, s akiket acsarogva gyűlölnék, tűzzel, vassal pusztítanak vagy csak egyszerűen elkerülnek azok, akik ellenséges isteneknek engedelmeskednek. Hiszen Ynev népei számos istent tisztelnek, s még számosabbat tartanak számon, s ők, csakúgy, mint gyarló teremtményeik, mérhetetlen módon különböznek egymástól. Miért lenne ez másként a szolgálatukra felesküdtöket közt?

Azt azonban elmondhatjuk, hogy minden különbségük ellenére van némi hasonlóság az Yneven élő papok között is. Jóllehet mindannyian önálló és egyedi jellemrajzú lények, az adott isten szolgáinak gondolkodásmódját, a társadalomhoz, hitbéli kérdésekhez s más hitekhez való viszonyukat mégis kizárólag saját istenük elvei határozzák meg, s az adott égi hatalom minden szolgája megközelítőleg ugyanúgy viselkedik, ha valamely problémával szembesül.

A papok rendkívül fontos szerepet játszanak Yneven. Nem csak az egyszerű szertartások, hétköznapi rituálék elvégzése a feladatuk, mint amilyen a házasságkötés, a házszentelés, a vetés megáldása vagy a temetés, de ott vannak a magaspolitikában, s

nem egy olyan állam van Yneven, amely életét közvetve vagy közvetlenül az ott imádott isten szolgái irányítják. Felelősségteljes szerep az övék, hiszen nem csak a rend (vagy éppen a káosz) fenntartása a dolguk, hanem az általuk elfogadott hatalom ideológiai támogatása és a felmerülő hitbéli viták, ellentétek gyors megoldása is. Ott vannak a bölcsők mellett és a harcmezőn, a vetésnél és az aratásnál, a koszos falusi házakban és a főúri udvarokban egyaránt. A hadseregek fegyverei nélkül is hasznosan küzdenek istenük mellett, személyes vágyaikat, elveiket azonban mindenben az adott égi hatalmasság érdekeinek kell alávetniük. Nem véletlen ezért, hogy időről időre felbukkannak olyanok is, akik saját értékrendjüknek, gondolkodásuknak megfelelően másként magyarázzák az adott tanításokat.

Ezeket az eretnekeket hittételeik veszélységétől függően az adott egyház vagy eltörli, vagy megpróbálja kibékíteni, vérmérséklete szerint, ám

nem ritka, hogy a népszerűsödő tanok mind több hívet szereznek, s ez az adott valláson belül különböző szekták, irányzatok kialakulásához vezet.

Azok az egyházak, amelyek papjai nem harcos beállítottságúak, gyakorlati eszköz hasznát a fegyverrel jól bíráló, hitükben elkötelezett szolgálóknak, akiket Yneven paplovagoknak neveznek. Korlátozott mennyiségben ők is bírnak az istenüktől eredő mágiával, de elsődleges feladatuk mégis inkább egyházuk védelme, jogainak, akaratának érvényesítése. Legalább olyan szigorú elbírálás alá esnek, mint papjaik, hisz nem lehet akárki, aki egy isten nevében fegyvert emel. Őket és a papokat egyaránt szorgos sereg veszi körül bizonyos egyházakban. Ők a szolgálók, szerzetesek, akik áldozatkész munkájukkal mindig istenük hasznára próbálnak cselekedni.

Természetes, hogy minden vallás papjai közel azonos módon gondolkodnak és cselekszenek. Teszik ezt azért, mert noha mindannyian külön személyiségek és önálló akaratú lények, a hitük és istenük megállapított szabályokat nem rúghatják fel. Magától értetődő, hogy csak azok nyerhetik el a beavatást, akik mindenben alávetik magukat istenük akaratának. Ez nyilván számos lemondással és beletörődéssel jár, de egy pap cserébe számtalan olyan tudás birtokosává lesz, amely mások fölé emeli őt, s amelyhez csak ezen az úton juthat.

A pappá avatás szertartásáig rögzös, nehéz út vezet. Nem mindenki felel meg a tanulóévek követelményeinek, s csak kevesen részesülnek abban a kegyben, hogy hitük és áldozatkész munkájuk eredményeként megkapják hivatásuk szent kellékeit. Mert nem elég a mély hit, az elkötelezettség és a tanulmányvás. Nincs olyan papi rend, amely rövid idő alatt bárkit a sorai közé fogadna. Éppen a tanulói rendkívüli hossza az oka annak, hogy sokan nem fejezik be tanulmányaikat.

Magányos „mesterek”-től a legkritikább esetekben tanulhatja meg bárki a papi hivatást, a különböző kolostorok, templomok és egyetemek pedig mindig szigorúan megvizsgálják, hogy a jelölt mindenben megfelel-e az adott isten szolgálatára. Magától értetődő, hogy a különböző, természetihet valló né-

peknél ez másként van, ám ott sem találkozhatunk olyan beavatottal, aki huszonötödik életévénél hamarabb jutott volna a papi hatalomhoz.

A papok és a paplovagok istenük földi képviselői, hitüket (tévedhetetlenségük bizonyítékaként) nyíltan vállalják, nem titkolják vagy rejtegetik papi mivoltukat; szent szimbólumukat bátran viselik (hacsak istenük kifejezett parancsa vagy utasítása, esetleg a józan ész másként nem rendel). Elképzelhetetlen, hogy míg hitük csorbíthatatlan, istenüket nyíltan megtagadják, tisztában vannak ugyanis e tettük következményeivel...

Minden egyháznak megvannak a maga szertartásai, rituáléi és ünnepei ám ezek általában különbözőek. A pyarroni és a kyr vallás gyakorlóinak van ugyan számos közös ünnepe, azonos jellegű szertartása, a legfontosabb rituálék és szertartásrendek azonban különbözőek. A fontosabbak leírását később megtaláljátok a kasztoknál. Abban azonban valamennyien megegyeznek, hogy mindegyik vallás nagy fontosságot tulajdonít a születésnek, a halálnak, a házasságnak és a pappá avatásnak.

Minden pap életének legfontosabb

pillanata, amikor istene kimutatja iránta bizalmát, megkapja szent jelképét s elméje feltöltődik manával. Ezzel istene megjelöli a lelkét, örök időkre saját szolgájává téve a papot. Éppen ez az a kötés, ami miatt más isteneket ezután nem szolgálhat, még akkor sem, ha valamilyen okból eddigi urát elhagyja. A szertartás egyházanként és vidékenként változó, de mindenképpen egyike a legfontosabb ynevi rituáléknak, talán csak a varázslók botjának szertartása mérhető hozzá.

Fontos kérdés, miként viszonyulnak egymáshoz a különböző vallások papjai. Erről részletesen is olvashattok majd a különböző kasztoknál, annyit azonban általánosságban elmondhatunk, hogy a különböző panteonokhoz tartozó papok jobbra távolságtartóan, nem ritkán ellenségesen viselkednek más istenek papjaival, de az sem ritka, hogy az adott istencsaládon belüli ellentétek kivetülnek a hívek cselekedeteire is. Ebben kizárólag az adott isten, illetve szolgálóinak jelleme lehet a döntő.

Gyakorta felvetődik a kérdés, mennyire hajlamosak a papok a hitértítésre. Mint mindenben, ebben is elsősorban az isten személye a döntő, annyit azonban megállapíthatunk, hogy az olyan területeken, amelyek nyilvánvalóan valamely más isten befolyási területének számítanak, más hitű papok nem szoktak hittérítő munkát végezni.

A politika is gyakorta van befolyással a papok tevékenységére, s ha az állam úgy kívánja, mi sem természetesebb, mint hogy a különböző istenek papjai eltekintenek esetleges ellentéteiktől, a másik meggyőződéstől, új hitre térítésétől. Ebben gyakorta saját jól felfogott érdekeik is közrejátszanak ugyan, de azt sem nehéz megérteni, miért nem erőszakoskodik egy pyarronitával Ranil felszentelt papja, amikor országa folyamatosan ki van téve Toron fenyegetésének.

Azt azonban sehol sem tűrik, hogy a helyileg elfogadott és imádott isten (istenek) becsületét bármilyen sérelem érje. Ilyen esetekben korántsem a józan ész határozza meg a hívők cselekedeteit, s ez bizony gyakorta szélsőséges cselekedetekhez is vezet.

Különösen érdekes az Északi Sző-



vetség, illetve a pyarroni hitű államok lakóinak vallásos élete, ahol törékeny belső egyensúly határozza meg a különböző papok befolyási területeit, s viszonylag békésen megélik más vallások is. Gyakorta imádnak olyan isteneket is, akik nem a panteon tagjai (törpe istenek, elf kalahorák stb.) Valamivel érdekesebb a helyzet Abaszisz kaotikus vidékein, ahol jobbra az erőfölény a meghatározó a pyarroniták és a más hitűek viszonyában.

Ugyanez nem mondható el az egyistenhitű államokról. Itt ugyanis, ha kell, tűzzel-vassal vigyázzák egyetlenként elfogadott érdekeit, legyen szó Kránról vagy akár Shadonról; de hozzájuk hasonlóan cselekszenek Toronban is, ahol hivatalosan kizárólag a kyr istenek imádata elfogadott.

Különleges helyzetben van a Dwyll Unió, ahol ugyan elismerik a pyarroni istenek és híveik létjogosultságát, sőt erős szövetségeseik is az északi államok, Ranilon kívül mégsem engedélyezett egyetlen isten imádata sem az országban.

A legkomolyabb hittérítő tevékenység az olyan területeken folyik, melyek vagy nem állnak hivatalosan egyik nagyhatalmú isten fennhatósága alatt sem, vagy a területen élők nem elég erősek ahhoz, hogy ellen tudjanak állni a térítőknak. A legismertebb ilyen területek a Shadon és Krán között lakó, illetve az Északi Szövetségtől délnyugatra élő népek szállásvidékei.

Minden isten annál nagyobb hatalommal bír, minél több híve van, ám a papok sem rohanhatnak fejfel a falnak, s nem erőszakoskodnak hitbéli kérdésekben olyan helyeken, ahol nyilvánvaló ellenállásra és kudarcra számíthatnak.

A felmerülő kérdésekben minden esetben az adott egyház belső törvényei a mérvadóak, ám az egymással szembekerülő, más vallású papok vitás kérdéseit - ha mindkét fél hajlik erre a megoldásra - mindig egy közösen elfogadott papi törvényszék bírálja el. Ilyen esetekben az ítélőhatalom nyilvános, csakúgy mint az esetleges büntetés végrehajtása is. Ilyen szerepet töltenek be például Pyarronban Dreina papjai, ám semmi jóra ne számítson az sem, aki Kránban vagy Shadonban akaszt tengelyt Ranangol vagy Domvik híveivel.

Az idők kezdetén, a világ teremtesekor kijelöltettek azok az istenek, akik a kilenc kor során hatalomhoz jutnak, s bár a hasonló gondolatok mindenfelé eretnekségnek számítanak - s így nem is nagyon hangoztatják őket -, ezek olyan isteni törvények, melyek ellen maguk az égi hatalmasságok sem lázadhatnak.

Mindazok az istenek, akik híveiket elvesztették, ezzel együtt a lehetőséget is elvesztik, hogy a halandók életébe beavatkozhassanak, s ha meg nem is halnak, nevük feledésbe vész, s igen kicsiny a valószínűsége annak, hogy valaha is újra tömegek foglalják nevüket imáikba. Őket illetik a különböző eretnek főliánsok a Szunnyadó Istenek névvel. Ilyenek a crantaiak istenei, vagy más, a régmúltban élt népek égi hatalmasságai, de így nevezik azokat is, akik még nem nyertek hatalmat Yneven, de a világ kezdetén a Rendelés őket is erre jelölte.

Az egyistenhit és az ateizmus fogalmát sem földi mértékkel kell mérni Yneven. Hiszen vakságról tenne az tanúbizonyságot, aki az istenek létében kételkedne. Az egyistenhit sem azt jelenti, hogy a hívek szerint csak egyetlen isten létezik - más kérdés, hogy létüket és szerepüket miként magyarázzák -, hanem azt, hogy csak egyetlen égi hatalmasságot ismernek el maguk felett, legyen az akár Ranil, Domvik vagy Ranagol. (Domvik Titkos Inkvizíciója ugyan olyan tanításokat is elismer, amely szerint minden isten csupán Domvik egy része, ám ezekkel a tanokkal nem akarják összezavarni buzgó híveiket, akik nyilván tiltakoznának ilyen borzalmas eretnekségek hallatán, s az sem kizárt, hogy magának a vallásnak alapjait rombolnák le vele.)

A hitetlenek sem az égiek létét kérdőjelezzik meg, csupán a jogot, hogy azok beavatkozhassanak a földiek életébe, gyakran magát a hatalmat, amivel rendelkeznek, illetve annak felhasználását. Az sem ritka, hogy nem isteneknek, csupán szerencsés kiválasztottaknak tartják az égieket.

Minden vallásnak megvannak a maguk szent helyei, szentjei és eretnekei, mint ahogy a templomai is. A templom szót kizárólag mint a fogalom megjelölését használjuk, nem

kell feltétlenül az általunk ismertek szerint gondolkodni. Jóllehet az ynevi templomok jórésze hasonló ezekhez az épületekhez, akadnak olyanok is, melyek csak funkciójukban emlékeztetnek rájuk. Ilyenek pl: Arel oltárai vagy az elf kalahorák szentélyei, stb...

A különféle egyházak mind-mind saját módszereikkel védik meg magukat és a hitüket. Vannak olyanok, melyeknél a beavatás szerves részét képezi a fegyveres harc tanulmányozása, míg mások ezt a dicsőséget átruházzák olyanokra, kiknek hite nemkevésbé erős, viszont több vonzalmat éreznek a fegyverek forgatásához, mint a mély vallásos élethez. Ezek általában a különböző paplovag, ritkább esetben lovagrendek.

Egy istennek nem csak egyféle paplovagrendje lehet. Gyakran előfordul, hogy egyazon égi hatalmasság más-más templomainak különböző lovagok engedelmeskednek.

A paplovagok elsősorban fegyverük erejével oltalmaznak egyházukat és noha bizonyos mágikus hatalmuk is van, ezen a téren nem versenyezhetnek a papokkal. Számos vallást segítenek ezek a lovagi mintára megszervezett rendek, s ha módszereikben és hitükben különböznek is, céljuk általában megegyezik: fegyverrel szolgálni istenüket.

A paplovagokra is azok az isteni szabályok vonatkoznak, mint amelyeket a papoknak be kell tartaniuk. A fentebb kifejtettek tehát ugyanúgy vonatkoznak rájuk is. Általában az adott egyház papjai azok, akiknek engedelmeskednek; rendjeik nagymesterei a célokat szinte minden esetben valamely magas egyházi fórumtól kapják. Noha a lovagrendek belső szabályzataiba a papok általában nem avatkoznak bele, azt megkövetelik a fegyveresektől, hogy magukat mindenben az adott isten szolgálatának rendjék alá. Neveltetésükből fakadóan ezek a hithű harcosok nem is tehetnek másként. Igaz ugyan, hogy félelmetes páncéljaikban, fegyvereikkel a megtévesztésig hasonlítanak a hagyományos lovagokra, de az a tény, hogy a Kis Arkánium nekik rendelt varázslatait használhatják, némiképp más harcmódot és gondolkodásmódot kíván tőlük.

A Pap főkasztba tartozó karakterek képességeit a következő táblázat szerint kell kidobni.*

Pap főkaszt, karakteralkotás I. táblázat

Képességek	Pap	Paplovag
Erő	2k6+6	k10+8+ <i>kf</i>
Állóképesség	2k6+6	k10+8
Gyorsaság	3k6(2x)	3k6(2x)
Ügyesség	3k6(2x)	3k6(2x)
Egészség	k10+8	k10+10
Szépség	k10+10	k10+8
Intelligencia	k10+8	2k6+6
Akaraterő	k10+8+ <i>kf</i>	k10+8
Asztrál	k6+12+ <i>kf</i>	k6+12

(2x) - a képességre két sorozat dobható, és a jobbik eredmény számít
+*kf* - különleges felkészítés

* Ha az adott alkaszt dobáskódja ettől eltér, azt az illető alkaszt leírásánál külön jelezzük.

A Pap főkasztú karakter különféle értékeinek és pontjainak kiszámításában a következő táblázat nyújthat segítséget.*

Pap főkaszt, karakteralkotás II. táblázat

	Pap	Paplovag
KÉ alap	5	5
TÉ alap	17	20
VÉ alap	72	75
CÉ alap	0	-
HM/Szint	8(3)	9(3)
Kp alap	6	5
Kp/Szint	10	5
Ép alap	6	8
Fp alap	6	7
Fp/Szint	k6+2	k6+5

* Ha az adott alkaszt értékei ettől eltérnek, azt az illető alkaszt leírásánál külön jelezzük.

A PAP VARÁZSEREJE

A papok által használt ún. szakrális mágia tudományát rituálék és litániák alkotják. Ezek olyan fohászok, kérések és szertartások, melyeknek szövege szigorúan elő van írva, és vallásonként más és más - még akkor is, ha a kiváltott eredmény történetesen ugyanaz. Egyetlen közös vonás azonban mindig van bennük: ki-

vétel nélkül mind a pap istenéhez intézett könyörgések, hogy tegyen csodát, és természetfölötti hatalmával

élve hozza létre a kívánt hatást. A varázslatot a szövegek fennhangon és hibátlanul történő előcitolásával lehet működésbe hozni; ezenkívül szükséges hozzá a pap mély hitéből merített energia, továbbá az istenség jóindulata. Amennyiben ezek a feltételek teljesülnek, a szakrális ígék mindig kiváltják a várt eredményt.

A legtöbb pap megelégszik annyival, hogy fejből megtanulja azokat a szent szövegeket, amelyekhez mentorai elégségesnek ítélik a spirituális felkészültségét, majd gyakran és buzgón imádkozik istenéhez, hogy adjon neki erőt a használatukhoz. Másokat azonban a szakrális mágia működési mechanizmusa és elméleti háttere is érdekel: ezek mind magasan képzett teológusok, ritka köztük a kalandozó. Bár az egyes vélemények meglehetősen eltéréseket mutatnak, annyi mégis valószínűnek látszik, hogy a papi varázserő forrása nem az ynevi manaháló, hanem a Külső Síkok, ahol az istenlények ősfomái honosak. A rituálék és litániák rövid időre

közvetlen csatornákat nyitnak ezekre a síkokra, biztosítva az energia áramlásának útját.

A papok varázsereje a M.A.-G.U.S.-ban számértékkel is kifejezhető. Ez a szám megmutatja, hogy a pap maximálisan mennyi Mana-pontot képes tárolni elméjében, amit aztán varázslatok létrehozására fordíthat. Az értéket maximális Mana-pontnak (max.Mp) nevezzük, és minden szintlépéskor emelkedik.

A többi varázshasználó kaszttal ellentétben a pap nem transzállapotban vagy bonyolult koncentrációs gyakorlatokkal szabadítja fel a benne felgyülemelő varázserőt, hanem mélysegés hite segíti hozzá. Ez persze nem azt jelenti, hogy varázslás közben nem kell összpontosítania - hiszen ha egyetlen szót vagy akár hangsúlyt is elvét a szakrális szövegben, a mágia nem lép működésbe. A szent jelkép elsősorban ezt az összpontosítást segíti, illetve állandó visszacsatolást jelent a Külső Síkok és az istenség felé.

A SZENT JELKÉP

A szent jelkép az istenség szimbóluma, a pap hitének anyagi megtestesülése, mely komoly mágikus hatalommal bír. Elkészítése hosszú és fáradtságos feladat, nem is képes rá akárki. A pusztán anyagi forma önmagában még csupán üres, megtöltésre váró edényhez hasonlítható. Szent jelkép csak akkor lesz belőle, ha fölszentelik, megáldják, majd egy teljes esztendőn keresztül hever az istenség oltárán, miközben időről időre elvégzik fölötté az illető val-



lás által előírt szertartásokat. Mint láthatjuk, a szent jelképet egyáltalán nem könnyű pótolni, ugyanakkor a pap hatalmának egyik fő eszköze. Ezért a papok az életüknél is jobban őrzik szent jelképüket - elvesztése vagy megsemmisülése a legnagyobb csapás, ami érheti őket.

A pap csak akkor használhatja ki teljes mértékben a rendelkezésére álló varázserőt, ha a szent jelképe közvetlenül érintkezik a testével. Ha ez a feltétel nem teljesül, de a pap legalább látja a jelképét, akkor max. Mp-jainak egyszerre legfeljebb kétharmadát használhatja fel egy-egy varázslatához. Amennyiben teljesen elszakítják a szent jelképétől, egyáltalán nem tud varázsolni.



A PAP MANA-PONTJAI

Ahhoz, hogy a pap elméjébe Mana-pontokat gyűjtsön, imádkoznia kell. Ez az ima nem igényel Mana-pontot, mindössze 40 kör elmélyült koncentrációt, miközben a karakter némán vagy fennhangon fohászkodik. Szent jelképét egész idő alatt fognia vagy legalábbis érintenie kell. Ha imádkozás közben megzavarják (meglövik, a fölébe kiáltanak, leöntik hideg vízzel stb.), azonnal köteles Akaraterő-próbát tenni; amennyiben elvétí, ki-zökkent az összpontosításból, és kezdheti előlről az egészet. (Ha a körülmények rendkívül mostohák, például zuhogó esőben, bőrig ázva próbál imádkozni, akkor tíz körönként kell sikeres Akaraterőképesesség-próbát tennie!) Ha imába mélyedve sérülés is éri - azaz akár csak egyetlenegy Fp-t is veszít -, a koncentrációja automatikusan megtörik.

Az ima befejeztével a pap elméje feltöltődik energiával, mindig a max. Mana-pont értékig. Ha tehát már eleve maximum Mp-értéken áll, a szertartás értelemszerűen hatástalan. Amíg a pap istenének kegyét élvezi, imái mindig meghallgatásra találhatnak, és sosem marad Mana-pont híján. Ha azonban megharagítja urát - például késlekedik az előírt áldozatok bemutatásával, vagy megsérti a hite által diktált vallási-erkölcsi szabályokat -, úgy az bármikor megtagadhatja tőle a varázsláshoz szükséges Manát. Ilyenkor legalábbis azonnali engesztelő áldozatra van szükség az isten megbékítéséhez, ám ha a pap botlása súlyosabb volt, sokkal komolyabb vezeklés is szükségessé válhat.

A túl gyakori imádkozás veszélyekkel is járhat. Napi öt imának még nincsenek káros következményei, ezen túl azonban minden egyes további ima ideiglenesen csökkenti egy-egy pap Akaraterőjét. Az elvesztett Akaraterő-pontok csak nyolc óra alvás vagy teljes nyugalomban töltött pihenés után térnek vissza.

HITVALLÁS

A papnak csak egyetlen istene lehet, akihez örök hűség fűzi. Ha vallása több istent ismer, természetesen azokat is tiszteli, akár rövidebb fohászokat is intéz feléjük, ám ezek egy "Antoh segíts!" vagy "Darton, adj ne-

ki békességet!"-en soha nem mennek túl. A pantheon egyik istene felé azonban testetül-lelkestül el van kötelezve: mindennek előtt őt tekintí urának (vagy úrnőjének), neki hódol imáival.

Hogy melyik istenség szolgálatára érez elhivatottságot, azt a pap maga dönti el ifjúi éveiben, ám ez a döntés - ha egyszer már meghozta - végérvényes és visszavonhatatlan. Az természetesen megtörténhet, hogy a pap kiesik ura kegyeiből. Ez általában nem rajta múlik, hanem büntetésként szenvedí el, mert nem felelt meg a hite által támasztott követelményeknek, vagy a vallási tanításokkal ellentétben cselekedett. Ritkább esetben bár, de az is előfordul, hogy maga a pap fordul el az istenétől, s tagadja meg őt. Így vagy úgy, a végeredmény mindkét esetben ugyanaz: a karakter elveszíti varázshatalmát. Mivel imái megválaszolatlanok maradnak, képtelen pótolni elhasznált Mana-pontjait, a litániák pusztá szövegével pedig semmire sem megy, ha nem tudja energiával telíteni őket. A karakter továbbra is szerezhethet Tp-t, és minden olyan területen, amely független az égi hatalmak pártfogásától (harcérték, fok, képzettségek), a rendes szabályok szerint fejlődhet tovább. Hogy haragra gyűlt gazdája visszafogadja-e őt a kegyeibe, és ha igen, miféle vezeklés után, az kizárólag a KM illetékességi körébe tartozik. (Az Opcionális szabályok között erről konkrétan is olvashattok)

Ami soha, semmilyen körülmények között nem fordulhat elő, az az, hogy a hitehagyott karakter egy másik istenség papjává váljon, akár ugyanazon a pantheonon belül is! A gyülekezetbe, az egyszerű hívek közé esetenként beállhat ugyan, de egyetlen isten sem ajándékoz meg bizalmával egy olyan halandót, aki korábban már egy másikat megtagadott. Ennek semmi köze az isten erkölcsi beállítottságához: egyszerűen arról van szó, hogy aki egyszer árulóvá lett, az másodszor is megteheti, így hát nem érdemes megbízni benne. Az isteneknek ezernyi hűséges követője van, akit hatalommal ruháznak fel, nincsenek rászorulva az efféle kétes hírű renegátok szolgálataira. Soha ne feledjük, hogy nem az égiek keresik a halandók kegyeit, hanem éppen fordítva! (Ez alól egyedül Morgena papjai képeznek kivételt, erről bővebben az alkaszt leírásánál olvashattok.)

ÁLDOZATBEMUTATÁS

A papokkal szemben támasztott követelmények egyike, hogy rendszeres időközönként áldozatot mutassanak be istenüknek, illetve olykor a panteonba tartozó más isteneknek is. Az áldozatbemutatásra általában az isten szent napjain, vallásos ünnepeken kerül sor. Ezenkívül alkalmilag olyankor is érdemes elvégezni, mielőtt a pap valami különösen nehéz és veszélyes vállalkozásba fogna, vagy ha valamit nagyon szeretne elérni. Az áldozat legfőbb célja, hogy biztosítsa az isten jóindulatát, támogatását; máskor jelet vagy jóslatot kérnek általa a papok, esetleg alázatosan bocsánataért esedeznek.

Az áldozatbemutatásnak két fő típusa és nagyon sok - istenenként különböző - módozata van. Az első típusnál a pap valami olyasmit ajánl fel istenének, amitől nehéz megválnia, mert nagyon kedves a szívének. Ez általában valami értékes tárgy, néha egy élőlény, ám egyes enigmatikusabb istenek érzelmeket és emlékeket is elfogadnak áldozatul. A karakter a lemondással, veszteséggel, főlvállalásával ad bizonyosságot róla, hogy milyen sokat jelent neki az isten jóindulata, illetve - engesztelő áldozatnál - hogy mennyire szánja bánja bűneit.

A második típusú, valamivel gyakoribb szertartásnál az áldozat nem a papnak, hanem az istenének kedves. Ez a rituálé sem mindig zökkenőmentes, hiszen vannak istenségek, akiknek csak igen különleges úton-módon lehet a kedvére tenni, bár egyesek beérik egyszerű itáláldozattal is. Ha a pap a szabott időpontban elmulasztja az áldozatbemutatást,

illetve kéréséhez, netán a levezekelni kívánt bűnhöz képest aránytalanul csekély áldozatot ajánl föl, az istene büntetéssel sújthatja. A büntetés fajtájának és mértékének megítélése mindig a KM feladata.

Minden isten másféle áldozatot követel meg szolgáitól. Álljon itt néhány módozat, s azon belül néhány példa:

ITALÁLDOZAT: A pap a földre, tűzbe vagy levegőbe loccsantja istene kedvelt italát. Ez lehet bor vagy más drága, értékes nedű. A pyarroni istencsalád tagjai közül Kyel, Darton, Uwel és Antoh várja el az italáldozatot. Kyel papjai mézzel vegyített tejet öntenek a földre; Darton és Uwel szolgálja a tűz lángját hintik meg tiszta vörösborral, amelybe tulajdon vérüket keverik; Antoh istenasszony honába, a tengerbe várja jussát.

ÉTELÁLDOZAT: A pap az oltárra helyezi, az isten szent állata elé veti vagy elégeti az isten valamely kedvelt eledelét. A humán népek jelentősebb istenei közül Arel és Tharr szertartásrendjében szerepel ez a fajta áldozat; Domvik papjai primitív barbarizmusnak tekintik.

TÁRGYÁLDOZAT: A pap egy istenének kedvelt tárgyat helyez az oltárra, és vagy otthagyja örökre - ilyen áldozati adományokból gyűlik össze a legtöbb templomi kincstár -, vagy valamilyen módon megsemmisíti. Sogron liturgiája természetesen elégetést ír elő, máshol az áldozatot mély barlangba, esetleg a tengerbe kell vetni. Áldozatra alkalmas tárgy lehet például a pap hajfűrtje, de értékes szobrok, műkincsek, fegyverek is - a lényeg az, hogy valamiképpen kötődjenek az istenség szerepköréhez.

ÉLŐÁLDOZAT: A pap egy élőlényt áldoz fel istenének - általában a szent állatát vagy annak kedvenc zsákmányát. Ennek néha az a módja, hogy a szentélyben elszállásolt állatok elé veti, de sokkal gyakoribb, hogy a rituálisan leölt jószágot a szertartás résztvevői fogyasztják el, az ehetetlen részeket pedig el-

égetik vagy elássák. A liturgia helyenként a kiontott vér megivását is előírja. A Pyarroni Paktum tiltja az emberáldozatot, ehhez az egyezményhez azonban sem a toroni, sem a gorviki egyházak nem csatlakoztak soha, úgyhogy nem is tekintik magukra nézve kötelezőnek. Tharr és Ranagol hívei rendszeresen mutatnak be uruknak emberáldozatot, a fenntebb részletezett módszerekkel.

Az áldozatbemutatáskor alkalmazott mágia leírását lásd az Első Törvénykönyv (továbbiakban ET) Papmágia c. fejezetében, a Kis Arkánium litániái között, a Szertartás c. varázslat leírásánál.

AZ ISTENI SÍKOK

Az ynevi hitmagyarázók szerint minden egyes isten saját síkkal bír. Ezek pontos mibenlétéről, természetéről megoszlanak a vélemények, mint ahogy azt sem tudják pontosan megállapítani, hol is helyezkedhetnek el ezek a végtelen terek. Abban többé-kevésbé mindegyik vélekedés megegyezik, hogy ezen síkok kivétel nélkül az őket uraló isten személyes tulajdonságait, megnyilvánulási formáit hordozzák, gyakorta a halandó elmék számára felfoghatatlan módon. Az is elképzelhető, hogy valóban ezek a síkok adnak otthont - az itt élő teremtmények mellett - azoknak a lelkeknek is, akik haláluk után istenük bíráló szemei elé kerülnek. Itt dől el további sorsuk, hogy mikor és milyen formában térhetnek vissza az Anyagi Síkra. Itt találhatók azok a területek is, amelyek a lelkeknek - életükben tanúsított magatartásuk alapján - hosszabb-rövidbb ideig új otthonául szolgálnak. Ha ez igaz, akkor feltétlenül léteznie kell az Isteni Síkokon oly részeknek, melyek a testtelen szellemek számára kedvesek, s mások, melyektől retteg mindjünk. Egyes vallások szerint az egészen kiváló életűeket az isten maga mellé veszi, ily módon szabadítva meg őket az anyagi lét kínjaitól.

Még a legkomolyabb hitmagyarázók is megegyeznek azonban abban, hogy mindez nem tekinthető tökéletes bizonyosságnak, s bizony bele kell nyugodnunk, hogy nem tudhatjuk, egészen pontosan mi is vár bennünket ezeken a Síkokon.



Tény azonban, hogy az isteni jelenlét hatalmas energiákat biztosít az ilyen sikoknak, s ebből juttat azután az égi hatalmasság az ő híveinek. Hogy a különböző istencsaládok síkjai miként viszonyulnak egymáshoz, léteznek-e az adott panteonon belül közös síkok - mint amilyen állítólag a pyarroni Istenek Völgye - arról megintcsak több tudományos és kevésbé megfontolt vélemény látott már napvilágot. Nincs ez másként a hatalmukat vesztett, a halott vagy a még meg sem született istenek esetében sem.

A PAPI MÁGIA SZFÉRÁI

Az istenek hatalmukkal - mely emberi mércével ugyan korlátlanak tűnik - nem képesek az uiverzum minden szféráját egyformán befolyásolni. Vannak olyan szférák, amelyekre nagyobb hatalmat gyakorolnak, másokra kisebbet vagy egyáltalán semmilyen. Ez meghatározza azt is, hogy az isten papjának hatalma meddig terjed, a papi mágia mely részeit képes használni. A különféle alkasztok tárgyalásánál leírásra kerül, hogy mely istenek mely szférák felett bírnak hatalommal - e szférákhoz tartozó varázslatokat képesek használni az adott istenek papjai és paplovgajai.

Azt, hogy egy varázslat mely szférához tartozik, a varázslat leírásánál, a Szféra rovatban találhatjátok. Ha egy varázslatnál több szféra is szerepel, úgy mindig az elsőként feltüntetett a domináns.

ÉLET

Az Élet szférájába tartoznak azok a varázslatok, amelyek az élet megőrzését vagy szebbé tételét szolgálják. Az e szférába tartozó varázslatokat csak a leírás szerint lehet használni, tehát ártó szándékkal nem alkalmazhatók - ezzel hiába is próbálkozna bárki. Az Élet szférába tartozó megidézésekkel szolgálatra bírt lények csak arra utasíthatók, hogy védjék meg a papot valamely veszedelemtől. Közvetlen támadásra vagy pusztításra nem vehetők rá, az efféle parancs hatására a lény azonnal felszabadul a mágia hatása alól. A varázslat létrehozásakor a pap szent jelképe fehéren izzó fényt áraszt.

HALÁL

E szférába tartoznak mindazon varázslatok, amelyek ártó szándékúak, az elmúlást és a pusztulást szolgálják. Végrehajtásukkor a pap szent jelképe vérvörös színben izzik. A Halál szférába tartozó varázslatok a mágia Nekromancia részébe sorolhatók, így például az elfekre - az ET Játsszható fajok c. fejezetében leírtak szerint - különösen veszedelmesek.

LÉLEK

A Lélek szférába tartozó varázslatok leginkább a lények asztrál- és mentáltestére gyakorolnak hatást - az olyan lények ellen, amelyek nem rendelkeznek a két fent említett test egyikével sem, a varázslatok nem használhatók. Ugyanígy mindazon lények, amelyek immunisak az Asztrál- vagy Mentálmágiára, immunisak a Lélek szférába tartozó varázslatokra is. Az Asztrál- vagy Mentálsíkon érvényesülő varázslatok kiha-

tással lehetnek az Anyagi Sík történéseire is. Minél nagyobb erejű egy adott varázslat, annál szembetűnőbb lehet a befolyása az anyagi világ lakóira. A mellélkhatások kizárólag a varázslat erejétől és jellegétől függőek, s a pap körüli 1 mérföld sugarú körben jelentkeznek. (Egy 25 E erejű varázslat pl. már az érzékenyebbek - magas Asztrál vagy Akaraterő - számára érzékelhető.) Kizárólag gyenge érzelmek, gondolatfoszlányok formájában bukkannhatnak elő, sérülést, ájulást, stb. nem okozhatnak. A Lélek szférába tartozó varázslatok végrehajtásakor a pap szent jelképe sárga fényt áraszt.

TERMÉSZET

A Természet szférába tartoznak mindazon varázslatok, melyek a természet erőinek vagy lényének parancsolnak, függetlenül attól,

hogy segítő vagy ártó szándékkal használják őket. Használatukkal nem csak állatok vagy növények felett nyerhet hatalmat a pap, de kérheti az Elei Síkok lakóinak segítségét, és némely, természetben előforduló jelenséget is előidézhet. A varázslás időtartama alatt a pap szent jelképe kék fényvel világít.

Ebben a kötetben kizárólag egyedi varázslatok találhatók, azaz olyan mágiaformák, melyeket az adott isten kizárólag saját hívei számára tesz elérhetővé. Hiába tartoznak esetleg olyan szférához, amelyhez más égi hatalmasságok szolgálói is hozzáférhetnek, ők nem alkalmazhatják őket.

A papok általános és szférikus varázslatairól bővebben az ET 154. oldalától kezdődően, a Papi mágia c. fejezetben találhattok bővebb leírást.



Pap kaszt

Sokan és sokféleképpen feltették már a kérdést: mi dolgunk e világon? Szintúgy sok választ is kiokoskodtak már az idők során, korántsem biztos hát, hogy amit mondani fogok, az egyetlen és cáfolhatatlan igazság mind közül. Arra azonban reményeim szerint elegendő, hogy más válaszokkal összevetve megállja a helyét.

Nem szeretném, ha fellengzősnek és tévedhetetlennek tünnék, épp ezért előre kell bocsásom, hogy magam is csupán gyarló, esendő ember vagyok. Amit leírtam, nem isteni kinyilatkoztatás, nem Kyel magasztos szövege, csupán egynémely furcsa gondolat, mely elmélkedéseim alatt merült fel bennem...

...Éppen ezekből kell kétfelé osztani mindazt, amivel evilági létünk folyamán szembesülünk. Minden bölcselkedőnek megvan erről a maga teóriája, én sem másokkal közösködni, sem üdvözítőnek tünni nem kívánok. Feltétlenül célszerűnek vélem azonban az általunk tapasztaltakat isteni és emberi jelenségekre szétválasztani. E kategóriákba sorolva ugyanis mind magunk, mind embertársaink teendőit egykönnyen meghatározhatjuk. Ebből is látnivaló, hogy a legösszetettebb kérdések megoldása mindig a legegyszerűbb és a legkézenfekvőbb...

...Nyugodtan isteneinkre bízhatjuk hát magunkat, hisz mérhetetlen bölcsességünkkel és magasabbrendűségünkkel fogva kevésbé hihető, hogy hibásan ítélnének Teremtés és Pusztítás dolgában. Akár csukott szemmel is követhetjük őket, kárunkra nem válhat egyetlen döntésük sem, hiszen épp tökéletes mivoltuk ment föl ben-



nünket a kételkedés terhe alól. Mivel soha nem döbbenhettünk rá, ha mégis hibáznak - sem alapunk, sem lehetőségünk nem lévén bírálatukhoz -, részünkről csupán az engedelmesség lehet üdvös és megokolt magaviselet...

...Láthattuk tehát, mily gonosz dolgok származnak a felesleges okoskodásból, a macacsságból és az önfelegéből egyaránt. Botorság lenne abba a tévhitbe ringatni magunkat, hogy az isteni dolgokba bármiképpen is beavatkozhatunk - ne képzelje senki halandó, hogy rajta fog megfordulni a sors kereke.

Meg kell maradnunk a nekünk rendelt szerepeknél, melyek - legyenek akármilyen sokfélék - valójában mindig az istenek által reánk ruházott feladatok. Az egyedüli helyes magatartás legjobb tudásunk szerint betölteni őket. Hogy mégis oly sok tévelygő lélek kóborol ezen a világon, annak egyetlen oka van, mely egyúttal az emberi lét legnagyobb dilemmája: nem ismerik föl, hogy melyik a számukra kijelölt út, s macacsul megpróbálják a másokét járni helyette...

Sirthan Harabullas:

A Kettős Orcák Könyve részletek



papok legfőbb feladata, hogy életükkel, magatartásukkal, tevékenységükkel példát mutassanak híve-

iknek, és személyükben testesítsék meg az istenük által hirdetett erkölcsi értékeket. A legtöbb vallásnál - bár nem mindegyiknél - ehhez társul még a hit igéinek terjesztése, illetve az irányításuk alatt álló gyülekezettről való gondoskodás, a pasztoráció. Mindenképpen a pap jelenti az összekötő kapcsot az istenség és a laikus hívek között, funkciója tehát részben társadalmi, részben spirituális. Ez a szerepkör tükröződik a játéktechnikai értékeiben is. Ha az általános leírásban szereplő értékek egy speciális alkaszt esetében másként szerepelnek, akkor az az alkaszt ismertetésénél külön megtalálhatók.

HARCÉRTÉK

A papok középszerű fegyverforgatók. Papi tudományuk gyakorlása, a hitben való elmélyülés számukra előrébbvaló a hadakozásnál. Foglalkoznak természetesen az utóbbival is, hiszen az anyagi világ háládatlan körülményei ezt megkövetelik tőlük.

A papok KÉ alapja 5, TÉ alapja 17, VÉ alapja 72, CÉ alapja pedig 0. Ezen túl szintenként 8 Harcérték Módosítót kapnak, amit tetszés szerint oszthatnak szét KÉ-jük, TÉ-jük, VÉ-jük és CÉ-jük között, azonban TÉ-jük és VÉ-jük növelésére minden szinten kötelesek 3-3 pontot fordítani.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

A papok, bár egészségükre és testük edzésére általában ügyelnek, közel sem olyan életerősek, mint a Harcos kasztok tagjai. Ez azzal magyarázható, hogy a vallási tanulmányok mellett nem jut elegendő idejük a fizikum igényeinek maximális kielégítésére. A papok fájdalomtűrés tekintetében közepesen állnak. Nincsenek ugyan hozzászokva a rendszeres fizikai fájdalomhoz, ellenben oly mértékben kiegyensúlyozottak asztrálisan, oly erős akarattal képesek ellenállni a fájdalomnak, amiről egy harcos nem is álmodhat. A papok Ép alapja 6 (ehhez adódik az Egészség értékének 10 feletti része), Fp alapja szintén 6, amihez (az Állóképesség és az Akaraterő 10 feletti részén túl) Tapasztalati Szintenként még k6+2 járul.

KÉPZETTSÉGEK

A papok tudományosan képzett emberek. Könnyen és gyorsan tanulnak, így - bár eleve sok képzettséget megkapnak - Képzettség Pontjaik (Kp) száma is magas. A pap Kp alapja 6, amihez szintenként (már az 1. szinten is) további 10 járul.

Egy átlagos papi karakter a következő képzettségeket kapja meg az első Tapasztalati Szinten:

Képzettség

1 Fegyverhasználat	Af
Kultúra (saját kultúrkör)	Mf
Helyismeret (saját kultúrkör)	60%
Erkölc	Mf
Vallásismeret (saját)	Mf
Írás/olvasás	Af
Psz	Mf*
1 Nyelvismeret (anyanyelv)	Af 5
Történelemismeret	Af
Lélektan	Af

* A papok pszije minden szempontból Mesterfokúnak bizonyul, kivéve a Pszi-ostrom diszciplinát, amely a Kyr Metódus diszciplinájával azonos.

Fok/%

Tapasztalati pont

Tapasztalati szint

0 - 160	1
161 - 330	2
331 - 660	3
661 - 1 300	4
1 301 - 2 600	5
2 601 - 5 000	6
5 001 - 9 000	7
9 001 - 23 000	8
23 001 - 50 000	9
50 001 - 90 000	10
90 001 - 130 000	11
130 001 - 165 000	12

Minden további szinthez
+50000 Tp kell

TAPASZTALATI SZINT

A papok alacsonyabb TSZ-en közepes nehézséggel lépnek tovább, középszinten (5. szint felett) viszonylagosan könnyen, majd felső Tapasztalati Szinteken (8. felett) a legnehezebben. Ezért aztán az igazán nagy varázstudományú pap ritka szerzet.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A papok legmeghatározóbb különleges képessége a papi mágia alkalmazása. Mindanyian használhatják az ET-ben ismertetett Általános varázslatokat (154. o), ezen kívül az istenük által számukra engedélyezett szférákban mind a Kis, mind a Nagy Arkánus varázslatainak, valamint az adott isten Egyedi varázslatainak használatára képesek. Ezen mágiaformák javarésze az ET -ben már ismertetésre került, jelen kiadványban csak is az új varázslatokat mutatjuk be.

A pap max. Mp-inek száma 1. TSZ-en 9, minden további szinten k3+6 járul hozzá.

A PAP FEGYVERTÁRA

A papok a legkülönbébb fegyvereket és páncélokat hordják. Szinte az összes vallás beavatottjainak szigorú törvények írják elő, hogy istene szolgálatában milyen típusú vértéket ölthet magára, és milyen fajtájú fegyvereket forgathat. Ha a pap ezek ellen vét, istene akaratával ellentétesen cselekszik, ami az illető számára a Nagy Arkánus használatának időleges tilalmát eredményezheti!



Paplovag kaszt

Meg lettünk jelölve: hitünk tette ránk a bélyeget, s magunk kértük, hogy így legyen. Nem történhetett másként. Ő kérdezett, mi pedig válaszoltunk. Ő ad, s a mi tisztünk, hogy továbbadjuk. S ha mások kérdeznek, ismét csak mi válaszolunk. Az Ő szavával tesszük; de nem vagyunk s nem is lehetünk azonosak Ővele.

Áthat mindent és meghatároz mindent, mert ez nem lehet másképp. Hatalma végtelen és kérdés nélkül való - hűségünk végtelen és kérdés nélkül való.

Meg lettünk jelölve, s hatalmat kapunk Tőle és Őbelőle, hogy segítsük mindazokat, akik Benne bíznak s közvetítsük az Ő akaratát, amerre járunk. Száj vagyunk, hogy rajtunk keresztül szólhasson, s hogy elmagyarázzuk az együgyűeknek az Ő szándékait.

Megvédjük bárkitől, fenyegetse akár szóban, akár fegyverrel, s szintűgy mindazokat, akik az Ő kezébe tették le éltüket. Minden büntetését zokszó nélkül fogadjuk, mert érdemeink szerint való az. Nem lehet eléggé kegyetlen, ha hűtelennek találtatunk, s nem lehet elég kegyetlen, ha céljai úgy kívánják.

Minden, mi velünk történik, az Ő akarata. Senkik vagyunk, ha kétkedni merészeli Benne. Szolgák vagyunk, s nem lehet nálunk alázatosabb. Jó szolgák vagyunk, mert mindenben az Ő kedvét keressük, s kérés nélkül teljesítjük ki nem mondott parancsait.

Hű szolgák vagyunk, mert csakis Ő lebeghet a szemünk előtt, s nincs hatalom, mely Tőle eltántoríthatna.

Erős szolgák vagyunk, mert szembezállunk bárkivel, aki az Ő ártalmára van, akár szóval, akár tettel.

Fegyveres szolgák vagyunk, mert mi bizattunk meg az Ő hitének és az Ő híveinek gyámolításával. Mi pedig



mindenben engedelmeskedünk neki

Hrungan hur Hratakssir:

Sacrobyblion

(Ranil egyházának belső tanításából)



vallás ugyan első-sorban az emberi lélek dolgaival foglalkozik, ám intézményesült formája - az egyház - anyagi jelenség, világi érdekekkel és világi ellenségekkel. A lelkek ápolása a papok feladata; a különféle világi érdekek képviselője, az ellenségekkel szembeni védekezés a paplovagoké. A paplovag szent harcos, felkent vitéz, a hit védbástyája és sújtó ökle.

Míg papjai minden humán vallásnak vannak, paplovagjai csak azoknak, amelyek szétágazó, hierarchikus egyházszervezettel rendelkeznek, szervesen beépültek a civilizált társadalmakba, s amellet meg lehetőségen agresszív tanokat hirdetnek, illetve teológiájuk nem zárja ki a militáns irányzatok létrejöttét. (Hiába is keresnénk például paplovagokat Ellana

egyházában vagy Arel követői között.) Különösen a pyarroni kultúrkörben számítanak gyakori jelenségnek az olyan lovagrendek, melyek valamely istenség szolgálatának szentelik magukat, a tagság túlnyomó része azonban a Harcos főkasztba tartozó Lovag; paplovagokat főleg az előljárók között találunk.

A paplovagok legfontosabb kötelessége a hit fegyveres szolgálata, fiatal koruktól elítatonának nevelik őket. Hogy aztán szent feladatuk konkrétan az idegen hódítók elleni védekezésben, az eretnekek és szabadgondolkodók kipurgálásában, a tévelygők erőszakos térítésében vagy a más hitűek elleni irtóhadjáratokban ölt-e formát, az már egyedül az istenségükön múlik. A paplovagoknak sem okuk, sem joguk nincs döntése megkérdőjelezésére. Emellett - hálá a rájuk sugárzó égi kegyelemnek - némi varázserővel is rendelkeznek, ami azonban számukra csupán másodlagos jelentőségű. Mágikus hatalmuk meg sem közelíti a papokét. Szakrális képzésük nem túl mélyen szántó, ritkán támasztanak velük szemben nagyobb szellemi követelményeket; ezt tükrözi az egyházszervezetben elfoglalt helyzetük is. Gya-

korlatilag egyetlen ynevi vallás sem jogosítja fel például paplovagjait liturgikus szertartások elvégzésére és a szentségek kiszolgáltatására; a leg-rangosabb egyházi vezetők körében pedig fehér hollónál is ritkábbak.

HARCÉRTÉK

A paplovagok részben lovagi neveltetésben részesülnek, melynek során jelentős hangsúlyt fektetnek harcértékük növelésére. Ez persze még így sem éri el a Harcos kasztokét, de meghaladja az egyszerű papokét. A paplovagok KÉ alapja 5, TÉ alapja 20, VÉ alapja 75; CÉ alapjuk nincs, mivel a lovagokhoz hasonlóan soha nem használnak célzófegyvereket. Az eddigiekhez minden Tapasztalati Szinten 9 Harcérték Módosító járul, amit a karakter szabadon szétozthat KÉ-je, TÉ-je és VÉ-je között. Az egyetlen kötelező érvényű szabály, hogy a HM-éből TÉ-je és VÉ-je növelésére minden szinten 3-3 pontot kell áldoznia.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

A paplovagok neveltetésük során céltudatosan, gyakran tudományos módszerekkel edzik testüket - így életerő dolgában a legjobbak közé tartoznak. Ugyanez igaz fájdalomtűrésükre is, mivel egyrészt hozászoknak a kín elviseléséhez, másrészt - a papokhoz hasonlóan tanult emberek lévén - józan önmérséklettel veszik tudomásul az összes megpróbáltatást. Ép alapjuk 8 (ehhez járul Egészség értékük 10 feletti része), Fp alapjuk pedig 7. Ez utóbbihoz (Akaraterejük és Állóképességük 10 feletti hányadán túl) Tapasztalati Szintenként még k6+5 adható.

KÉPZETTSÉGEK

Mivel a paplovagok félig lovagi, félig papi nevelésben részesülnek, számtalan képzettséget eleve megkapnak. Ezek elsajátításán és gyakorlásán túl persze már nemigen jut idejük, energiájuk egyebek tanulására, s ez Képzettség-pontjaik alacsony számában is megmutatkozik. Kp alapjuk

5, amihez TSZ-enként (már az első szinten is) további 5-öt kapnak.

Egy átlagos paplovag a következő képzettségeket kapja meg 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
2 fegyverhasználat	Af
Kultúra (saját kultúrkör)	Mf
Helyismeret (saját kultúrkör)	60%
Erkölc	Mf
Nehézvértviselet	Af
Pajzshasználat	Af
Hadvezetés	Af
Pszi	Mf*
1 Nyelvismeret (anyanyelv)	Af 5
Írás/olvasás	Af
Vallásismeret (saját)	Af
Történelemismeret	Af
Heraldika	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Mf

TAPASZTALATI SZINT

A paplovagoknak rengeteg képességet kell egyszerre gyakorolniuk és fejleszteniük, hogy magasabb Tapasztalati Szintre léphessenek - így azután ezt meglehetősen nehezen tesszük. Hogy az egyes TSZ-ek eléréséhez mennyi Tp-re van szükség, az a következő táblázatból derül ki:

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0 - 175	1
176 - 352	2
353 - 720	3
721 - 1500	4
1501 - 3500	5
3501 - 7000	6
7001 - 10500	7
10501 - 21000	8
21001 - 48000	9
48001 - 78000	10
78001 - 108000	11
108001 - 138000	12

Minden további szinthez + 38 000 Tp szükséges.

KÜLÖNLEGES KÉPESSEGEK

A paplovag istene kegyelmét élvezi, s ezáltal - korlátozott mértékben - képes a szakrális mágia alkalmazására.

A papokkal ellentétben azonban ők kizárólag a Kis Arkánum rituáléi és litániái közül válogathatják varázslataikat, beleértve az istenségük által biztosított egyedi varázslatokat is. A szakrális mágia magasabb régiói örökre zárva maradnak előttük.

A paplovag másik különleges előnye, hogy - bár a játékot nem túl sok pénzzel kezdi - már induláskor rendelkezésére áll egy rend fegyverzet, amellyel az egyháza látta el, úgyhogy nem szükséges pénzzel fizetnie érte. Ha szükséges viseletükhöz, használatukhoz valamilyen képzettség, a karakterek indulásukkor már rendelkeznek vele. A fegyverzet típusa és minősége a választott specializációtól függ. Ha a későbbiekben megrongálódik vagy elvesz, pótlásáról a karakternek természetesen már magának kell gondoskodnia.

A PAPLOVAGOK FEGYVERTÁRA

A paplovagok egyházuk elitkatonái, nincs tehát sok csodálkozónivaló rajta, hogy arra a harcmódorra képezik ki őket, amely a hetedkori Yneven a legkorszerűbbnek és a legütőképesebbnek számít: a nehézlovas taktikára. Ehhez igazodik a hadifelszerelésük is, melyre a nehézvértteken kívül a különféle nemesi kézfegyverek jellemzőek. Fontos megjegyezni, hogy a paplovagok felfogása szerint a célzófegyverek alantas és méltatlan harceszközök (ideértve a tűzfegyvereket is - sőt, azokat aztán különösen!). Ezért kategorikusan el vannak tiltva a használatuktól. Ugyanez a hajtófegyverekre nem feltétlenül vonatkozik, bár közöttük is akadnak "nemtelen" fajták - például a slan csillag vagy a lasszó -, amiket egy magára valamit is adó paplovag sohasem illetve a kezével.

TANÁCSOK A KM-EKNEK

A papok és a paplovagok jól és eredményesen játszható karakterkasztok, lévén hatékony mágikus hatalmuk, s fegyveres képzettségeik is elég jók. Remekül ki lehet használni képességeiket, számos olyan varázslatuk

van, amely hatékonyabb mint más, hasonló mágiák.

Isteneik adta jellemük, lehetőségeik széles skálája remek szerepjátékra ad lehetőséget. El kell ismernünk, nem túl gyöngye kasztok. Előnyeikre kár is több szót vesztegetni, hiszen mindenki, aki már játszott velük tudja, hogy milyen hasznosak és hatékonyak lehetnek egy partiban, e kötetben pedig újabb előnyeikre is fény derül majd. E helyütt inkább néhány olyan tanács következzen a KM-eknek, amelyek segítségével kordában tarthatják rakoncátlan papjaikat, s színesíthetik, élvezetesebbé tehetik a játékot.

Legfontosabb, hogy az adott isten által megszabott viselkedésmódot, gondolkodásformát megköveteljék játékosainktól.

Ne hagyjuk, hogy gátlástalanul bánjon az imáival, és hogy bármikor feltölthetessen manaponttal, ha nem szolgált rá jó szerepjátékkal. Igaz ugyan, hogy az ima időtartama eléggé visszafogja őket, de lássuk be még így is jelentős hatalom birtokosai lehetnek. A napi öt, következmények nélküli ima még lehetséges, ám ha ez a többi játékos szórakozásának rovására menne, (folyton a pap szerepel, nem hagyja a varázslataival szerephez jutni a többiek stb...) akár a KM is közbeavatkozhat. Ilyenkor ne találjon megfelelő áldozatot, a hely vagy a körülmények nem megfelelők stb... Jelentős visszafogó tényező lehet más, akár ellentétes vallású karakterek - NJK-k - szerepeltetése is.

Az azonos panteon isteneit imádók általában tolerálják egymást (erről bővebben a kasztleírásoknál olvashattok) ám teljesen ellentétes hitű játékosok szerepeltetése meggondolandó, csak a játékosait jól ismerő, a játékot kézben tartó KM vállalkozzon erre, hisz ez általában rossz vért szül.

Sokszor vannak gondban a mesélők, ha a pap varázslatát nem istene érdekében vagy annak elveitől eltérően használja. Ezt eddig is vissza lehetett fogni az áldozatok visszaautatásával, különféle intő jelek alkalmazásával, e kötet lapjain azonban már feltűnnek olyan lények, küldöttek, angyalok is, akik az adott isten nemtetszését (tetszését) közvetlenül is a pap tudomására hozhatják.

A papok jobban ki vannak téve - részint mágiájuk, részint képessége-

ik, életmódjuk lévén - a nem evilági hatalmak szeszélyeinek. Itt nem csak a különböző isteneket értjük, hanem a sokféle síkok - asztrál, mentál stb...- lényeit is, akik könnyebben találhatnak utat a papokhoz, mint az egyszerű harcoshoz. Számos olyan hely létezik Yneven, ahol a hely jellege miatt még sokkal könnyebben férköznek áldozatukhoz.

Más kasztokra is igaz, de a papokra kiváltképp, hogy fejlődésük, kalandjaik során egyre több ellenséget szereznek maguknak. Istenük akaratának végrehajtójaként tevékenységükkel számos hatalom rosszallását válthatják ki, s míg alacsonyabb szinten a névtelenséggel és szerényebb képességeikkel kell megküzdniük, magasabb szintre érve éppen hogy hírnevük lesz az, ami az ellenséges erőket ellenük fordíthatja. Egészen bizonyos, hogy minél hatalmasabb egy pap, annál nagyobb kihívásokkal kell megküzdnie. Igazán szüksége lesz növekvő hatalmára, hiszen számos olyan ellensége is lehet, akiről nem is gondolná, hogy ellene fordult, vagy akár csak annyit, hogy a világon van. Cseppet sem könnyű tehát a magas szintű kalandozók élete, s a KM-eknek tenniük is kell azért, hogy ez így is maradjon. Nem feledkezhetnek meg arról, hogy éppen a papok azok, akik leggyakrabban kapcsolatba kerülhetnek más világok, síkok teremtményeivel, s belekotorhatnak - akár véletlenül is - oly dolgokba, melyek létezéséről nem is volt tudomásuk.

Nem csak a játék hangulatát lehet emelni, de a rakoncátlan karaktereket is meg lehet zabolázni egy-egy jól kitalált és megszerkesztett NJK bevonásával. Érdemes ezeket a szereplőket a legapróbb részletekig kidolgozni. Nem csak a fegyvereiket és a varázslataikat, de egész megjelenésüket, beszédüket és viselkedésüket. Minden fontosabb NJK-nak legyen stílusa, jelleme! Jól szerkeszd meg azt a pillanatot, amikor színrelépnek, ilyenkor nem árt egy hosszabb, hangulatkeltő leírás, az új szereplő frapáns felvezetése.

Nem árt, ha vannak titokzatos részletek, amelyeket csak sejtetsz a játékosokkal. Bizonyos dolgokat bízz a fantáziájukra! Ilyenek lehetnek talányos tárgyak, előre beharangozott részletek stb...

Szintén remek hangulatot lehet te-

remteni azzal is, ha részletesen előadod játékosaidnak, mint sikerült az áldozatuk, hogyan működtek a varázslataik, milyen érzések kerítették őket hatalmukba a játék során. Tanulj meg az ő fejükkel gondolkodni, s így előbb-utóbb elérheted, hogy azt tud mondani nekik, amit hallani szeretnének, hiszen ez a játék nem arról szól, hogy minél hamarabb le tud mészárolni a partidot, hanem elsősorban arról, hogy minél jobban és tartalmasabban szórakozzatok.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Azok számára, akik szeretnék árnyaltabbá, ugyanakkor jobban áttekinthetővé tenni papjuk vagy paplovagjuk lelki világát, javasoljuk, hogy ismerkedjenek meg az ún.: Hiterőpontokkal (Hp). A papok hitének ereje nagyon fontos tényező, mely kihatással van minden cselekedetükre. Ez ad nekik erőt ahhoz, hogy akár a legreménytelenebb feladatoknak is nekigyürkőzzenek; istenük és saját tévedhetetlenségük vélelmének bizonyítéka.

A Hiterő-pont egy olyan számérték, mely egy hatfokú skálán mozog 0-5-ig, és szigorúan a KM döntése alapján változik. A Hiterő módosítása nem akármilyen történés! Csak tényleges, mélyreható és lényeges változások szabályozhatják. Ezt kezdeményezheti a játékos is, de mindig egyeztetnie kell a KM-mel!

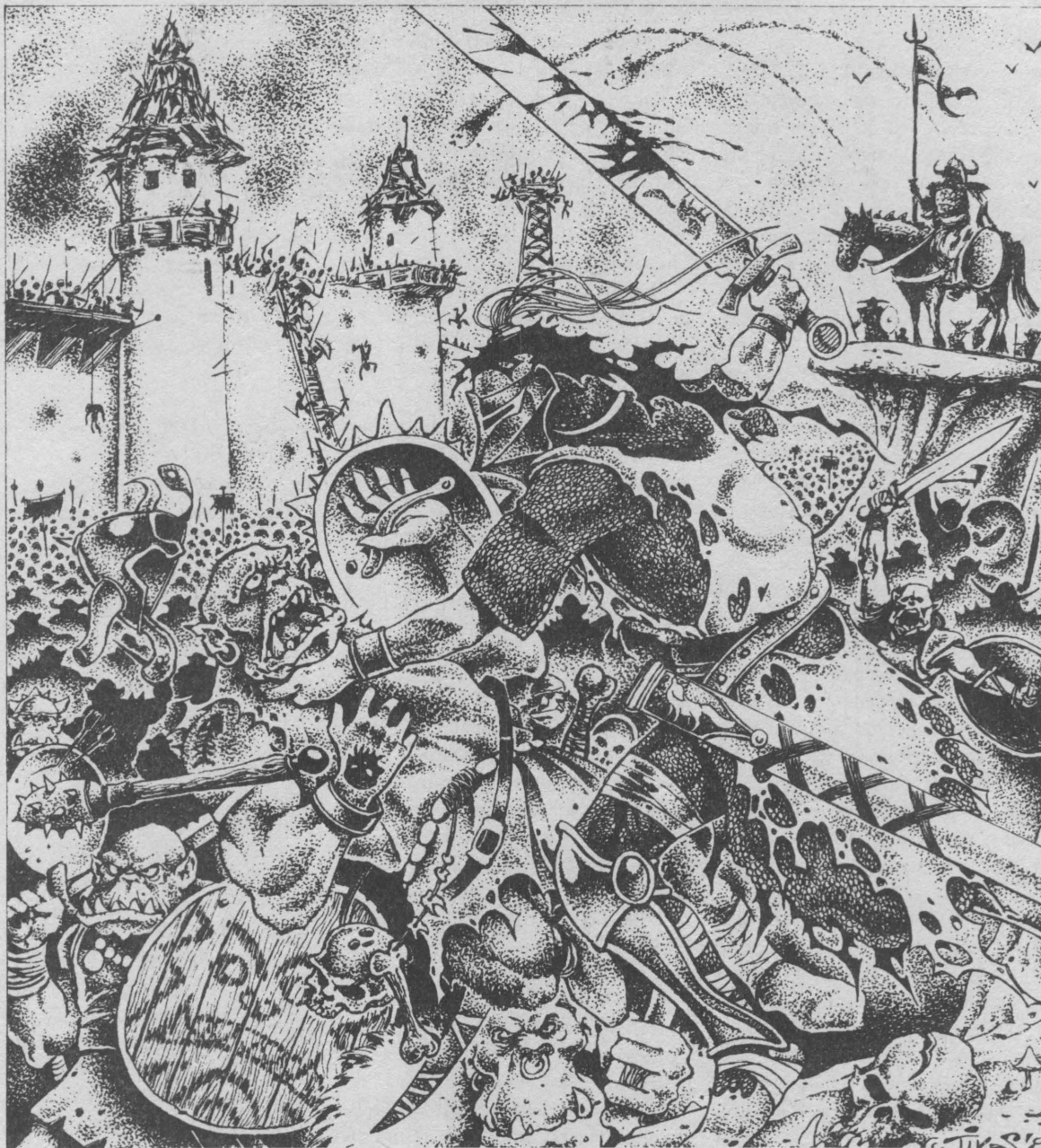
Ilyen események lehetnek: más isten hatalmának meggyőző és kétségbeejtően erős megnyilvánulása, bármiféle törés, ami a pap hitében bekövetkezik, csalódás saját istenében stb...

Ugyanezek természetesen ellentétes előjellel is megtörténhetnek, de nagyon fontos, hogy csak igazán nagy jelentőségű változások lehetnek kihatással a Hiterő-pontok megváltoztatására. (Egész kalandok, modulok következményei stb...)

A papok és paplovagok mindig 5 Hp-val indulnak.

Ha a Hp-jük 4-re csökken, a pap már nem bízik igazán magában, hatalmában, hitében, varázslatai 5%-os valószínűséggel nem jönnek létre, áldozatait 5%-ban nem fogadja el istene.

Amennyiben a Hp értéke 3-ra



csökken, az már szinte végzetes a pap hite számára. A fenti százalékok 10%-ra módosulnak, kételkedni kezd mind magában, mind istene hatalmában.

2-es Hp-nél a fenti értékek 25%-ra módosulnak, a papok gyakorta elfordulnak istenüktől, esetleg más hit vonja őket büvkörébe. Ne feledjük azonban, hogy ők nem egyszerű haldók, akik szabadon hallgathatnak a különböző tanok, hittételek hirdetőire! Ha elhagyják istenüket, Hp értékük azonnal 0-ra csökken, s nem-hogy a saját varázslataikat nem használhatják, de soha nem válhatnak új vallás beavatottjává. Az ilyen páriákat nem ajándékozzák meg más istenek a hatalom ígéretével sem. Csak

kivételes esetekben (nagyszabású terveik vannak az illetővel, mindenképpen szüksége van rá, stb.) veszik a fáradságot, hogy ezen papok lelkéről letöröljék egy másik égi hatalmasság keze nyomát. (A Hp-k száma 4-re módosul) Erről bővebben Morgena papjainál esik majd szó.

1-es Hp értéknél a játékos már alig tekinthető papnak, csak egy megcsömörlött, hitehagyott szerencsétlen. Varázslatai 50%-ban nem működnek, s vagy saját hitetlenségétől megrettenve szenvedélyesen vágyik újra megismerni a hatalmat, vagy teljességgel közömbös marad iránta.

0-ás Hp esetén a játékos nem pap (paplovag) többé, csak egy hitetlen (vagy új hit felé forduló), de semmi-

képpen nem ateista harcos. Nem varázsol, tökéletesen elfordul a papi hivatástól. Mp-i elvesznek, volt egyházához közömbös vagy ellenséges viszony fűzi. Csak újabb rendkívüli!!!változások vehetik rá ismét, hogy papként újra egykori hitével foglalkozzon.

A Hiterő-pontok megváltoztatásával azonban nagyon óvatosan kell bánnia minden KM nek. Durva fegyverré is válhat a kezében, ha a játékosai akaratának ellenére használja, hiszen ezáltal minden hatalmától megfoszthatja papjait. Mindig az ő szava lesz a döntő a vitás kérdésekben, de azt tartsa szem előtt, hogy nem a papok szigorú korlátozása, hanem a mind színesebb játék a cél.

A pyarroni vallás

*Tiszteld az idősebbeket és a böl-
csebbeket!*

*Tiszteld a rangban fölötted álló-
kat!*

*Hajts fejet engedelmesen előjá-
róidnak!*

*Az élet szent; kioltására csak a
védelmében vetemedj!*

*Ne keresd a vizsályt, de azt se
hagyd, hogy jámbor tétlenség-
ben megalázzanak!*

*Légy gazdag, de ha nem vagy az,
élj úgy, hogy gyermekeid azok le-
hessenek!*

*Élvezd az élet szépségét, és kelj
oltalmára, ha fenyegetik!*

*Légy türelmes más hitekkal, ha
ők is türelmesek veled!*

*Hagyj másokat akaratuk szerint
élni, ha ők is hagyják téged!*

*A tudás szent; minden formáját
ővni és védeni kell!*

*Gyűlöld Orwellát minden meg-
nyilvánulásában, mert ellenséged
ő; aki pedig a szolgálatába áll, túl
soká élt már ezen a földön!*

*Pyarroni
Parancsolatok*



nev legnépsze-
rűbb, legszele-
sebb körben el-
terjedt humán
vallása. Nem vé-
letlen hát, hogy
éppen itt érhető tetten a legtöbb
változás és különbség, ami az egy-
azon istencsaládon belül fellelhe-
tő. A hatalmas befolyási terület jó-
voltából számos különféle hittétel
és szertartás létezik, ám mindezek

ellenére a vallás erejének tudható
be, hogy mégis képes a híveit
megtartani és ha gyengülő mérték-
ben is, de terjeszkedni.

A pyarroni istenek állítólag
aránylag fiatalok; csupán valami-
kor az időszámítás fordulója körül
nyilatkoztak meg egy Selmo nevű
godoni kalandornak, aki megvilá-
gosodást nyert, prófétává lett és át-
térítette az új hitre a fél világot.
Hogy Selmo isteni pártfogást élvez-
zett, az vitathatatlan - több mint
három és félezer esztendő korá-
ban hunyt el -, a történet azonban
ebben a formában semmiképpen
nem lehet igaz. A pyarroni pan-
theon számos istensége ugyanis
már évezredekkel Pyarron alapítá-
sa, illetve Selmo működése előtt
igen tevékeny szerepet játszott az
antik Ynev történetében. Orwella
például, hogy mást ne is említ-
sünk, drámai módon megdöntötte
a kyr birodalmat; Kyel pedig már
egy teljes világkorszakkal azelőtt
megfáradt és passzivitásba vonult,
semhogy "új" istenségként meg-
mutatkozott volna a godoni rabló-
lovagnak!

Selmo, az egzaltált próféta tehát
egyáltalán nem fiatal és ismeretlen
istenekre építette egyházát. Eset-
leg ilyenek is akadnak közöttük -
Gilron, netán Alborne -, ám a
pyarroni pantheon legtöbb tagját
egészen az Ötödkorig vissza tud-
juk vezetni. Mivel valamennyien
Észak-Yneven bukkannak föl elő-
ször, eredetileg talán a kyr hódítók
által legyőzött és beolvasztott, ma
már azonosíthatatlan embernépek
istenei lehettek. Néhány, rendkívül

archaikus vonásokat hordozó is-
tenalak - Noir, Uwel - esetében
azonban az a lehetőség sem zárha-
tó ki teljesen, hogy még ötödkor-
inál is idősebbek, és valaha
inhumán népek tisztelték őket.

Az utóbbi idők legnagyobb port
felvert és legtöbb vitát kiváltott
egyház történeti eseménye éppen
az a zsinat volt (P.sz. 3699,
Syburr), ahol a panteon eredetéről
szóló dogmák felülvizsgálatát
szorgalmazta néhány nagy tekinté-
lyű (északi) egyházatyja.

Ők kérdőjelezték meg először
azt a mindeddig sziklaszilárdnak
tekintett hittételt, miszerint a
pyarroni istenek egyszerre mutat-
koztak volna meg a vallásalapító-
ként is ismert Selmo atyának, aki
éppen ezen égi útmutatás hatására
kezdett az emberek számára hihe-
tetlenül népszerű új elvek hirdeté-
séhez. Véleményük szerint nem le-
het ugyan kétségbe vonni Selmo
és bizonyos égi hatalmasságok
paktumát - név szerint Dreinát és
esetleg Kradot említik - ám úgy
vélik, hogy a vallásalapító csak
egy, avagy két istenség kegyét és
figyelmét vívhattata ki. A tény,
hogy ma mégis egy pantheonba
tartozónak ismerik el a pyarroni is-
teneket, nézetük szerint csupán az
isteni segítséggel ezen munkálko-
dó Selmo fáradhatatlan és ember-
feletti tevékenységének köszönhe-
tő.

Ennek bizonyítékát vélték abban
felfedezni, hogy bizonyos, a
pyarroni pantheonhoz tartozó iste-
nek - néhány megkérdőjelezhetet-
len bizonyosságú, isteni eredetű for-

rás alapján - már jóval korábban befolyással lehettek Ynev életére, semmint, hogy Selmo előtt megjelentek volna. Ha pedig Orwella, Arel és mások esetében ez bizonyosságot nyert, ugyancsak valószínű, hogy így történhetett a többi isten esetében is.

Ugyancsak a forradalmi hatású syburri zsinat során kérdőjelezték meg jónéhány, az istencsalád életével foglalkozó mitológiai elem hitelességét (az ősidők Orwella és Arel-ábrázolásaira való hivatkozással), s így a Selmo által terjesz-

tett istenképek helyénvalóságát is. Azok a közismert legendák, melyek erőltetett módon megkísérlik különböző rokoni viszonylatokba összefércelni az egyes istenségeket, semmiféle támpontot nem nyújtanak számunkra; primitív antropomorfizmusukról messziről lerí, hogy kései koholmányok, feltehetőleg már a pyarroni térítés korából. Ezek a nézetek mindenestre heves vita tárgyát képezik a mai napig és sokan a legveszélyesebb eretnekeknek járó büntetést kérték azokra az egyházatyákra,

akik szerint az emberközeli ábrázolásmóddal és mitológiával Selmo csupán a hívei számára szerte volna megnyerni a hatalomban szegény isteneket. Az "eretnek" gondolatok ellenzői szerint az új eszmék éppen azt kérdőjelezték meg, ami miatt oly népszerű lehetett a pyarroni istenek hite: mégpedig az emberközelséget. Ennek hiánya pedig szerintük semmi jóra nem vezethet. A botrányos végű syburri zsinat lehet az oka egy későbbi egyházszakadásnak is, habár ennek egyelőre még



nem látni túl sok előjelét. Tény azonban, hogy mind több - első-sorban északi - pap hajlik a fenti érvek elfogadására.

Hogy milyen körülmények között került kapcsolatba ez a furcsa égi gyülekezet a godoni Selmóval, az valószínűleg már örökre rejtély marad. Tény viszont, hogy a kétes-ködös kezdetekből az embernépek vallástörténetének mindezidáig legfényesebb és leghosszabb fejezete bontakozott ki. Mert meglehet, hogy az egyes pyarroni istenek léteztek már korábban is - ám közösen valóban ekkor léptek föl először. És így, együttes erővel sikerült olyan közel kerülniük az embernépek szívéhez, hogy nem is támadt vetélytársuk csaknem négyezer évig. Ezalatt az idő alatt az általuk hirdetett elvek és erkölcsök szinte egész Ynevet meghódították, néhány kisebb-nagyobb folt kivételével. Ma már kétségtelen, hogy a jövő historikusai úgy fognak emlékezni a Hetedkorra, mint a pyarroni istenek aranykorára.

Az "élni és élni hagyni" vezére mellett a hétköznapi élet több területét is szabályozzák a pyarronita tanítások, s népszerűségüket jelzi, hogy az embernépek legtöbbször azonosulni tud ezen istenek értékrendjével.

Más hitekkel szemben viszonylag toleráns, ám nem szívével, ha erőszakkal próbálják híveit más belátásra téríteni. Az élet, a család, a hit védelmét mindenek elé helyezi, s elítéli az oktalan erőszakot, a tiszteletlenséget és az "emberáldozó" vallások követőit. Ennek értelmében született a Pyarroni Paktum, amely ezen szövetség ellenségévé tesz mindenkit, aki hogy istenei kegyében járjon, embereket helyez az áldozati oltárra.

Manapság két különálló irányzatra oszlik. Az egyik tábor hívei, a magukat selmovitáknak nevezők döntő túlsúlyban vannak. Ők - noha az istencsalád többi tagját is tisztelik - teljes lelkiükkel csupán egyetlen istenség mellett kötelezték el magukat. Ő-Pyarron romjain

épített óriási kolostorrendszerben élnek azon irányzat hívei, akik az általuk követett irányzatot pyarronitának nevezték el. Szegénységben és önmegtartóztatásban élnek, megvetik a gazdagságot és pompát, ami szerintük a város bukását okozta. Egyszerre vallják magukat az összes pyarroni isten papjának, egyiket sem helyezik a másik elé, s naphosszat az ő bocsánatukért esedeznek, bocsássák meg a döllyföt, a fényűzést s mind a régi vétkeket.

Egyes történészek szerint az egyetlen, ám döntő hibát a pyarroni istenek akkor követték el, amikor kihívták maguk ellen Krán haragját. A szunnyadó óriásnak kétezer esztendejébe telt, míg lustán megrázta magát, szuszogva kinyújtózott, majd lesújtott; ám ahová az ökle zuhant, ott még törmelék sem maradt. A fennen fénylő Pyarron füstölgő salakhalmazzá vált; Selmo, Elorand, Ordaric Lykargon és a többi legendás hős mind ott pusztult a romok alatt; az Államszövetséget a shadoni és az yllinori határokig végigdúlták; több istenség kultuszát a kihalás szélére sodorta a szörnyű vérvesztés.

Soha senki nem állt még talpra az alvó óriás első ütése után. Sem az óbirodalom démonigázói; sem a Tysson Lar-i nemes elfek; sem a godoni mágusfejedelmek; senki.

Kérdéses, hogy a pyarroni hitnek most sikerül-e.

Erre ugyan csak megfelelő idő elteltével kaphatjuk meg a végső választ, ám bizonyos változások már most is tisztán láthatók, s ezek alapján egyre bizonyosabban meghúzható az a vonal, amely a pyarroni vallás jövőjét hivatott kijelölni. A Dúlás óta fokozatosan előtérbe kerültek azok a militáns vallási irányzatok, melyek a fegyverekkel támogatott Új-Pyarronban látják a további fenyegetések elkerülését, megelőzését. Többek között ennek kézzelfogható eredménye az Inkvizítorok Szövetségének és a Papi Szék hatalmának megerősödése is.

A PYARRONI INKVIZÍCIÓ

A Dúlást megelőzően az egyházak laza kapcsolata tükröződött az Inkvizíció felépítésében is. A pusztulás okozta sokk azonban ráébresztette az egyházi vezetőket arra, hogy ez a fajta szervezeti forma nem megfelelő egy ilyen intézmény hatékony működéséhez. Az egyes istenek kultuszának közelítése és az egyházak általános érvényű, szoros együttműködésének lehetősége érdemben fel sem merült a Dúlást követő ötödik évben megrendezett viadomói zsinaton. Elhatározás született viszont arra nézvést, hogy az Inkvizíciót egy szinte független, önállóan működő szervezetté alakítsák, melynek vezetésébe minden egyház delegálja néhány jól képzett papját. Megállapodtak abban is, hogy az egyes egyházak milyen módon és milyen mértékben vesznek részt a szervezet munkájában. Talán érthető, hogy az irányítást a militánsabb jellegű, agresszívabb beállítottságú csoportok ragadták magukhoz. Dreina égisze alatt bontakozott ki végül a szervezet, de most már a viadomói rendek is komolyabb beleszólást kaptak az Inkvizíció ügyeibe. Legfőbb támogatóivá Kyel és Uwel egyháza, valamint a dartoniták ortodox ága lett. Jelentős szerep jutott Adron papjainak, akik tevőlegesen részt vállaltak fel a szervezeten belül, míg Krad felkentjei inkább tanácsadói tiszttel látnak el. Ellana egyháza is felajánlotta segítségét, s úgy tűnik eredményesen részt tud venni az Inkvizíció munkájában. A szövetség elsődleges célként a pyarroni vallás külső ellenségeinek felderítését és meggyengítését határozta meg, másodlagos, ám semmiképpen el nem hanyagolható feladatnak pedig a belső ellenségek felkutatását és kipurgálását választották.

A PAPI SZÉK

Az egyház új-pyarroni székhelyű, többé-kevésbé folytonosan ülésező, legfontosabb szerve szintén a Dúlás óta kapott kiemelkedő szerepet. Tagjai általában az egyes istenek főpapjai közül kerülnek ki, s ha nekik más szerepet rendelt istenük, mindig akad megbízható küldött, aki az adott égi hatalmasságot megfelelőképpen képviselni tudja. A Papi Szék legfontosabb céljai között a központi irányítás vagy legalábbis az összehangolt tevékenykedés elérése szerepel az első helyen, még akkor is, ha ez egyes körökben visszatetszést váltott ki. Hatalmának, befolyásának kiterjesztésével az egységesebb, hatékonyabb fellépést, a határozottabb és gyorsabb reagálást akarták elérni. Döntéseivel az egyházak legbensőbb ügyeibe is beleszólást nyernek, noha arra a legvérmesebbek is gondosan ügyelnek, hogy emiatt komoly belső feszültség ne alakulhasson ki.

Még a Szék tagjai közül sem ámitja magát senki azzal, hogy egész Ynevre kiterjedő döntési jogkörrel bírnának. Legtöbbször csupán javaslatokkal, tanácsokkal élnek, a fontosabb ügyekben pedig Inkvizítorokra bízák a végrehajtás ellenőrzését. Tökéletesen csupán Új-Pyarron és az Államszövetség irányítása van a kezükben, noha botorság lenne azt hinni, hogy semmiféle befolyásuk nincs Észak-Ynev vallási-politikai életébe. Erre maga a Papi Szék megléte a biztosíték, s ha akadnak is apróbb ellentétek, ennek okát elsősorban a mérhetetlen távolságokban és az északi és déli embernek lelkületének különbözőségében kell keresni.

A PANTEON TAGJAI

Adron - a Varázslás és a Fény istene

Alborne - a Zene, a Legendák és az Ünnepek istene

Antoh - a Vizek, a Tengerek és a Viharok istennője

Arel - a Harc, a Természet, az Eső, a Bátorság, a Hősiesség, a Makacsság és a Vakmerőség istennője

Darton - a Halál, a Halottak, a Humor és a Túlvilág istene

Della - a Művészetek istennője

Dreina - a Hatalom, a Rend, a Gazdagság és a Hűség istennője

Ellana - a Szerelem, a Szépség, a Kéj, és a Léhaság istennője

Gilron - a Kovácsok és a Mesterségek istene

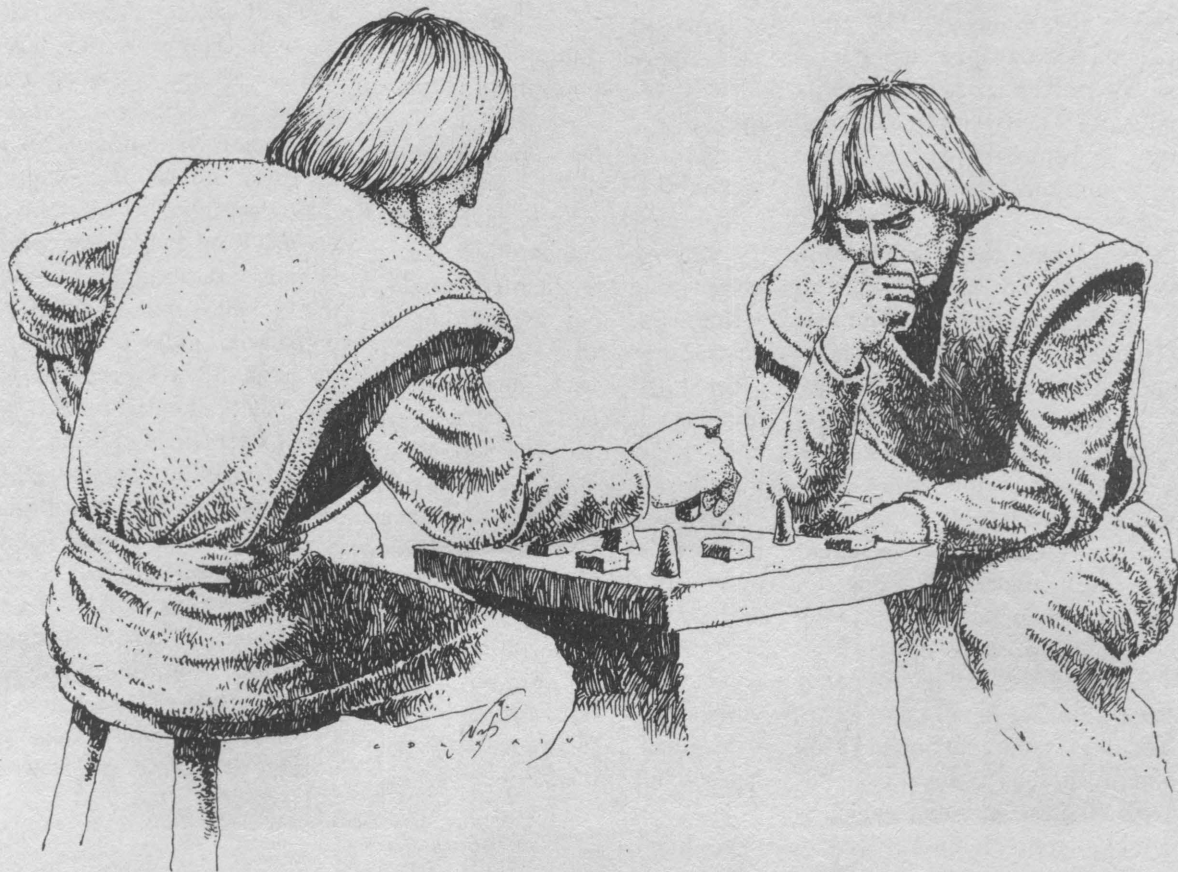
Krad - a Tudományok, a Felfedezők és az Utazók istene

Kyel - a Teremtés, a Pusztítás és a Sors istene

Noir - az Álmok, a Csalás, a Játékok és a Fogadások istennője

Orwella - a Betegségek, a Ronthatás és az Átkok istennője

Uwel - a Bosszú, az Igazság és a Fájdalom istene



Adron



itokzatos és megfoghatatlan istenség, akinek abszolút hatalma van az energia legtisztább formái, a mana és a fény fölött. Papsága, egyes vallás-magyarázók és bizonyos varázslórendek szerint a legősibb isteni entitások egyike, mert ő adta a mana varázslatokká való formálásának titkát a planéta lakóinak, valamikor az első korokban. Adománya csakis az Életet szolgálta volna, de a pusztulás gonosz erőinek sikerült ellopniuk és kiszolgáltatniuk a titkos tudás egy részét, így alakulhattak ki a mágia torz, istentelen formái (pl. a boszorkánymesteri mágia) és ezen istenségek papi rendjei, amelyek meggyalázzák az isteni energiát. Az istenségnek és papjainak egyik legfőbb feladata, hogy a gyalázatot elkövetők eltűnjenek Ynevről.

Egy másik nézet szerint Adron maga az öntudatra ébredt ősenenergia, aki - önmaga egy részét feláldozva - manához juttathatja az isteneket és a halandókat. Sajnos a Sötétség hatalmai rájöttek, hogyan téphetnek darabokat Adron testéből, amikből híveiknek juttatva azok az ő gonosz céljait szolgálhatják. Adron korokon át egyedül küzdött velük, míg (az Ősi Egyezmény létrehozásakor) szövetségeseire nem talált a ma pyarroninak

nevezett istenekben. Ezt a hitvallást a P.sz. VI. században a 13. pyarroni zsinat etetnek nézetnek nyilvánította, híveit kiátkozta, az irányzat pedig egy emberöltő múltán ki is veszett Ynevről; ma már csak titkos feljegyzésekben találni róla utalást.

Bárhogy is van, Adron a köznapi embertől, de még más istenek papjától is távol álló hatalom, akit csak azok tisztelnek, akik felismerik (és

jeivel csak ritkán állnak szövetségbe, Orwella, Ranagol és Tharr szolgálva pedig ősellenségek az Adron-papok.

A közkeletű felfogás szerint tárgyal istenünk a fény és a mágia ura, de nagyon kevesen tudnak arról, valójában hogyan is veszi ki részét Ynev igazgatásában. Csak nagyhatalmú varázshasználók előtt ismert, hogy Adron rendelkezik a planétát behálózó manacsatornák felett, legalábbis ahol papjai megvetették lábukat. Az Adron-papok istenüktől kapott küldetésük és egyedi varázslataik által afféle "pásztorai" a manának: felkutatják és megvédik természetes és mesterséges forrásait; az ártó szándéktól megvonják, az Élet szolgálóinak juttatnak belőle. A teremtmény, jószándékú erők bizony számíthatnak segítségükre bárhol Yneven, de a feketemágusokat, boszorkányokat, rontásokkal, mérgekkel, átkokkal manipuláló lényeket könyörtelenül elpusztítják.

A fény és a mágia urának tetteiről nem szólnak legendák. A létnek azon elvont formájában, amit ő választott, csak a neki hódolókon keresztül fejezi ki akarát, viszont ennek eszköze - a mágia - egyenrangúvá teszi őt a legtöbb istennel. Ynevhez is csak papjain keresztül kötődik, mert lényé az anyagi világtól távol áll, hisz ő az energiát uraló tiszta szellem. Ez az oka annak is,

felhasználják) isteni lényegét. Nem áll közel istentársaihoz sem, hisz - papjain keresztül - képes korlátozni azok saját felkentjeinek varázshatalmát is, főleg, ha a Halál szférát használják. Darton és Kyel papjai messze elkerülik, Dreina és Arel felszentelt-



hogy vele kapcsolatban érzelmekről sem beszélhetünk, tetteit indulat nem kíséri.

Áldozatként pontosan ezt kéri híveitől: az érzelmeiket, melyektől hosszas meditációkkal szabadulnak meg. Az istenüknek felajánlott indulatok, szenvedélyek Adron által a legtisztább formába alakulnak, fény lesz belőlük. Hogy ez valóban így van, azt a meditációs transzban ülő papot körülragyogó glória is bizonyítja.

Adron szent megnyilvánulásainak a tiszta, fehér fényt adó csillagokat és a manával telített mágikus gócpontokat tartják. Ez utóbbiak felkutatása, "tisztán" tartása a papok feladata, meggyalázóit (akik a manát a pusztítás szolgálatába kényszerítik) elűzik és távol tartják ezektől a helyektől. Ez bizonyos helyeken nagy nehézsé-

gekbe ütközik, hisz a manaháló legnagyobb gócpontjaiért évezredek óta dúló harcban egyikük-másikuk bizony a Gonosz igen nagy hatalmainak kezébe került...

Az Adron-hitűek ereklyének tartanak minden nagyhatalmú varázstárgyat, amit nem a Halál eszközeként hoztak létre. Egyenesen istenüktől valónak tartják viszont azt a tárgyat, amit mindenkor főpapjuk hordoz; a Fény Botjának nevezik, bár csak alakja emlékeztet botra, hisz nem anyagi természetű, tiszta manából és fényből gyúrta megalkotója. A bot alakú, örvénylő szívérványszínekben pompázó ereklyét csak a már majdnem maga is anyagtalanná vált, szellemtestű főpap képes kezébe venni és használni, kifogyhatatlan varázshatalmat kapva ezáltal.

ADRON EGYHÁZA ÉS PAPJAI

Adron ynevi szolgálói titokzatos, a közönséges emberektől távol álló férfiak és (ritkábban) nők. A lakott helyeken elvétve találkozhatunk velük, kivéve, ha az adott település mágikus gócponton épült, vagy netán Kapuval rendelkezik – vagy ha a papot küldetése szólította oda. Meg kell hagyni, ilyenkor nagy feltűnést keltenek vörösszegélyű, hófehér tógájukkal és másfélábnyi botjukba foglalt szent jelképükkel; tiszteletteljes csend követi nesztelen lépteiket. Kimerített viselkedésüket, szenvtelen arcvonásaikat sokan a gög jelének vélik, de természetesen tévednek: ez éppúgy távol áll tőlük, mint a legtöbb érzélem, amit már sikerült levetközniük. Megjelenésük sohasem a véletlen műve, biztos jele ez annak, hogy gonosz erők ellen kell fellépni, vagy hogy egy csodálatos erejű tárgy bukkant fel.

Különös módszereik sokszor a világi hatalmak számára is nehezen elfogadhatóak, céljaik elérésének érdekében nincsenek tekintettel semmiféle értékre, csak amit istenük is annak tekint – ez legfőképp az Élet princípiuma. Legfőbb ellenfeleik a boszorkánymesterek, boszorkányok és a Gonosz papjai, akik az Adron-szentélyek által ellenőrzött területeken még titokban is nehezen működhetnek, hisz az általuk használt mágiaformát a mágia urának papjai messziről képesek érzékelni, így az őket alkalmazó nagyurak bizton számíthatnak a környéken lévő Adron-papok ellenlépésére.

Azok a papok, akik épp nem Ynevet járják valamilyen küldetés végrehajtása végett, vagy nem egy Kapu felügyeletével bíztak meg, idejüket kolostorszerű rendházaikban töltik meditációval, tanulással. Ezek az épületek általában lakott helyektől távoli helyeken, a manaháló statikus gócpontjain emelkednek – vulkánok oldalában, érintetlen erdőségek tisztásain, letűnt kultúrákat idéző romok között. Az általában csillag-alaprajzú, mágiaival átitatott falú rendházakban folyik a beavatásra várók felkészítése is, ami több évet vesz igénybe, mivel nagy mennyiségű könyv, tekercs és



főliáns áttanulmányozása képezik az alapját, no meg hosszú-hosszú meditációk. A testvéri közösségben élő papok együttesen döntenek az adeptsok érettségéről, a felszentelés rítusát viszont a kolostort vezető legnagyobb tudású pap végzi el. A beavatás után az újdonsült papok küldetést kapnak (legtöbbször magától Adrontól), amelynek teljesítése sokszor évekbe telik, bevégezéssel pedig mindig visszatérnek a rendházba.

A papok (amúgy minimális) lét-szükségeiket adományokból elégítik ki, illetve az egyes küldetések során "járulékosan" szerzett javakat a papok mindig felajánlják a közösség számára. Ezek a "jövedelmek" legtöbbször bőségesen elegendőek az aszketikus életmódú beavatottaknak.

A papok és papnők előtt kevés elérhető rang és cím létezik; ezekre maga az istenük jelöli a rátermetteket, és meditáció közben tudatja a közösségek tagjaival a döntéseit. Ezek a címek a következők: a már említett rendházfőnök, a könyvtáros, a kapuőr és a mindenkori főpap. A könyvtáros feladatkörét magyarázni nem szükséges, elég hozzá az, hogy minden kolostorban szükség van rá, hisz az Adron-papok tudásuk nagy részét írott forrásokból sajátítják el, amiket valakinek gondoznia kell. Kapuőröket hagyományosan a pyarroni vallás befolyási területén működő térkapuknál alkalmazzák, ők segítik a Kapukat vigyázó termágusokat. A főpap – akik között a történelem során többen Adron Kegyeltjei voltak – automatikusan a Papi Szék tagja. Az időnként, szükség esetén létrehívott Inkvizíciós Székekben sűrűn találhatunk Adron-papokat, akik a Gonosz feltűnésekor amúgy is hamar megjelennek.

Adron nem tiltja meg papjai és papnői számára, hogy párt válasszanak, és ők élnek is ezzel a lehetőséggel, bár eléggé sajátos módon. Leginkább maguk közül választanak párt, és nem is mindig az ellenkező nemből, de a kapcsolat az esetek nagy részében nélkülöz minden testi jelleget; a lelki közösség egy különösen erős fajtájáról van szó, amikor a két személy egymás megvilágosodását segíti.

Az eddigiekből kitűnik, a fény és a mágia urának papjai fontos szerepet

kapnak a pyarroni vallás hittételeinek, kivívott értékeinek megóvásában. Épp ezért az Északi Szövetség és a Pyarroni Államszövetség országaiban fölöttébb nagy tiszteletnek és támogatottságnak örvendenek és szívesen hívják őket segítségül az olyan problémák megoldásához, amik Adron befolyási területéhez tartoznak. Ilyenkor indulnak küldöttségek – legtöbbször ajándékokkal megrakva – a távoli kolostorokba...

A Hetedkor egyik legnagyobb történelemformáló változása, a Dúlás, Adron egyházának is igen érzékeny veszteségeket okozott. Nemcsak a legnagyobb templomuk, de főpapjuk, Ute Betan (aki Adron utolsó kegelytje volt) is elpusztult a kráni fekete-mágusokkal vívott varázscsatában. Ennek ellenére a Dúlás után néhány évtizeddel a külvilág is felfigyelt az Adron-papság "kirajzására": feltűntek a kalandozócsapatokban, sőt kettes-hármas csoportjaik önállóan is felbukkantak a civilizált vidékek határvidékén, különösen az Elátkozott Vidék peremén. Csak kevesen tudják ennek a "mozgalomnak" a valódi okát: Adron azt papját választja következő kegelytjének, aki megtisztítja Ynev eme mágikusan (és más értelemben is) legszennyezettebb vidékét. A címért versengők egymásnak nem riválisai, hiszen közös érdekük, hogy egyházuk megerősödjön; azt is mindannyian tudják, hogy hosszú harc áll előttük, és csak összefogással érhetik el céljukat.

Adron papi rendjének sajátos, kis-sé talán ambivalens a viszonya a különböző varázslóiskolákkal. A vitás pont a nekromancia; ahol a mágia tudományának ezt az ágát nem oktatják, ott az Adron-papok szívesen megfordulnak és őket is szívesen látják. Bár Doranban hangsúlyozzák, hogy a Szarvtorony varázslói nem szükségszerűen gonoszak, Adron egyházának felkentjei csak indokolt esetben működnek együtt velük, a nyílt ellenségeskedéstől pedig csak praktikus okokból tartózkodnak – legalábbis addig, míg a varázslók városa a pyarroni vallás égisze alatt marad. Lar-dorral kiegyensúlyozott a viszonyuk, a pyarroni Fehér Páholy pedig az egyház támogatását bőséges adományokkal fizeti meg.

KÉPESSÉGEK, HARCÉRTÉKEK, FEGYVERTÁR, SZINTLÉPÉS

A képességek kidobásánál az Adron-papok játékosai az Asztrál kivételével a papok főkasznál megadottak szerint kell eljárjanak; ezt az értéket elsődleges fontossága miatt k6+14-gyel határozzák meg.

Adron-papjai a fegyverek helyett a mágia hatalmában bíznak, eme tudomány tanulmányozásnak és gyakorlásának szentelik szinte egész életüket. Tudásuk ezen a téren meszemeghaladja a papokét, de a fegyverek használatának elsajátítására nem marad elég idejük. Értékeik ezt tükrözik: KÉ alapjuk 4, TÉ alapjuk 15, VÉ alapjuk 70, CÉ alapjuk 0. Minden szinten 6 pontnyi harcérték módosítót kapnak, amiből 2-2 pontot kell TÉ-jük és VÉ-jük fejlesztésére fordítaniuk.

Fegyverhez csak végszükség esetén nyúlnak, védekezésre-támadásra lehetőleg mágiájukat használják, ritka alkalmakkor botjukat használják önmaguk oltalmazására, némelyikük pedig tört is hord, rövid kardnál nagyobb szűrő-vágó fegyvert biztosan nem forgatnak, bonyolult lőfegyverek tanulmányozására pedig végképp nem pazarolják idejüket.

A szerteágazó mágia és a sok tudományos képzettség miatt Adron papjai a szintlépés terén is eltérnek a többi papi kaszttól, mivel a varázslók táblázatát használják. A nagyobb tudásért cserébe ez nem nagy ár... Képzettségek:

Az Adron-papok az általános papi képzettségeken kívül az alábbiakkal rendelkeznek már első szinten:

Képzettség	Fok/%
Alkímia	Af
Mágiahasználat	Af
Legendaismeret	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Ősi nyelv ismerete	Af

További tapasztalati szinteken:

TSZ Képzettség	Fok/%
2. Élettan	Af
2. Mágiahasználat	Mf
4. Herbalizmus	Af
6. Alkímia	Mf
7. Ősi nyelv ismerete	Mf

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Az Adron-papok képességeiket és hatalmukat tekintve valahol a papok és a varázslók között helyezkednek el. Istenükhöz küldött imáikért cserébe nemcsak a szakrális mágia Lélek és Élet szféráinak varázslatait, hanem Fénymágiát is adományoz nekik (ez utóbbi gyakorlatilag/játéktechnikailag a bárdok fénymágiája, csak a papi manapontjaikból költhetnek rájuk). Élenjárnak a varázstárgyak készítésében is, minden valamirevaló rendházuk őriz három-négy féle leírást varázssítalok és -tárgyak készítéséről. Mágiájuk sokrétűbb szinte minden varázshasználóénál, fegyveres képzettségük viszont messze elmarad a többi pap tudásától.

Mint már említettük, Adron követtői a szakrális mágia szférái közül az Élet és Lélek szférákban rendelkeznek befolyással. Ezen felül használhatják a bárdmágia összes fényvarázslatát, de mivel ez istenük adománya, ezért ezeket is papi manapontjaikból kell fedezniük, ami szintenként egységesen 9, tehát a maximum, amit egy pap kaphat. A Mágiahasználatlalt a varázslói mágiaformák közül egynek az alkalmazására lesznek képesek, hagyományosan a Mentál- vagy az Asztrálmágiára.

További különleges képességük, hogy a Fény urának papjai bármikor, manapont felhasználása nélkül képesek világosságot teremteni a Szent fény varázslatnál leírtak szerint (alaperősítéssel, szint x 3 körig).

EGYEDI VARÁZSLATOK

A KIS ARKÁNUM LITÁNIAI

MANAÉRZÉKELÉS

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 5
Erősség: 25
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 50 láb sugarú kör/harci kör
Mágiaellenállás: -

Az Adron-papok egyedi varázslatai elsősorban a manaháló észlelésén és manipulálásán alapulnak, segítik őket abban, hogy minél jobban megőrizhessék annak "tisztaságát". Éppen ezért az Yneven jelenlévő manát a felszint beborító lepelként képzelik el, amiben kitüremkedések (varázstárgyak, varázshasználók), illetve tölcserék (működő varázslatok), vannak. A különböző mágikus objektumokat és varázslatokat – hitvallásuknak megfelelően - alapvetően két kategóriába sorolják: "tisztá" és "szennyezett" mágiára, ez utóbbi alatt a fekete mágiát, "tisztá" alatt minden egyéb mágikus jelenséget és jelenlétet értenek.

A Manaérzékelés pontosan ilyen leképezést eredményez, tehát a varázslatot használó pap elméjében a szintjének és a varázslat Erősségének megfelelő nagyságú területről megjelenik egy idealizált térbeli kép a manalepelről és az azt tagoló objektumokról. A fekete mágia minden megjelenési formáját szennyezett területként érzékelik, a mágikusan leplezett területeket (amelyeken a Leplezés Erőssége meghaladja a pap által használt Manaérzékelés Erősségét) fehér foltként látják.

A varázslat erősítésével a hatótávot 5 manapontonként 50 lábbal lehet megnövelni.

MANATERELÉS

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 15 Mp
Erősség: -
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör /szint
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

Eme varázslattal az Adron-pap a területet behálózó manaháló szövedékét terelheti el a számára kedvező módon. A varázslattal a manaháló gócpontjait, ereztét eltorzítja, így a terület manaelátását jelentősen lecsökkentheti (manaelvonás), vagy megnövelheti (man-

asúrités). A háló eme átrendezésére természetesen csak időlegesen van lehetőség. A varázslat elmúltával a mana visszacsordogál a megszokott medrébe. A varázslat a híg mana és a koncentrált mana közötti megváltoztatása osztályonként 15 mana-pontba kerül. A manaháló természetes regenerálódását lásd a manahálóról

A NAGY ARKÁNUM LITÁNIAI

MANAKISÜTÉS

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: speciális
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a pap az ellene irányuló varázslatokban, vagy a varázstárgyakban lévő manát alakítja át elemi fénné. Ha a pap ellen alkalmaznak varázslatot, a Manakisütés alkalmazásához az ellenfél KÉ-jénél nagyobb kell dobnia, plusz a készítéshez szükséges mana fele szükséges. Természetesen ezeket az értékeket az Adron-pap pontosan nem ismerheti, hacsak - varázstárgyak esetében - nem végzett a Manakisütés előtt sikeres Fürkészést. A varázslat eredményessége tehát sokban függhet a szerencsén vagy a pap jó ítélőképességén.

A kisütéskor keletkező elemi fény erőssége megegyezik a kisütött varázslat manapontjainak egynegyedével, lefelé kerekítve. A keletkező fény minden tulajdonságában megegyezik a mozaikmágia elemi fény kitörés varázslatával.

A NAGY ARKÁNUM RITUÁLÉI

OLTALMAZÓ LEPEL

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 6
Erősség: -
Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: 1 nap

Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Az adronita e varázslatával az őt körülvevő területen befolyásolhatja a kisajtolás hatását. Az adott területen a meghatározott idő alatt a varázslat megfordítja a kisajtolás hatását, az alkalmazó ahelyett, hogy a manaháló energiáját csapolná meg, saját teste ellen fordítja a Ψ -diszciplínát. A kisajtolás így éppen annyi Fp veszteséget okoz, ahány mana-pontot elvont volna a környezettől. (Ne feledjük a kötelező Ép vesztesét!) Az oltalmazó lepel területe 1 mérföld sugarú kör, s egy napig marad fenn. Az időtartam 6 mana-pontonként 1 mérfölddel növelhető. A varázslat ugyan nappali fénynél nem látható, de éjszaka a területet halvány derengés borítja.

A MANA FELOLDOZÁSA

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 25 Mp

Erősség: 30

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb sugarú kör

Mágiaellenállás: mentál

A varázslat támadó jellegű, a pap istene erejét hívja segítségül, kinyúl a feketemágia alkalmazójának tudata felé, s az abban tárolt manát szétteríti a manahálón. A varázslat minden olyan mágiahasználóra hat, akinek potenciálja van a feketemágia alkalmazására, tehát hat minden Nekromantára, Boszorkánymesterre, Boszorkányra, és minden Halál szférával bíró Papra. Az áldozat mentális mentődobást dobhat a varázslat erősségével szemben, ám ha elvétí, az összes elméjében tárolt mana-pontot elveszíti. Amennyiben a mentődobás sikeres, akkor csak azt érzi, hogy valaki megpróbált az elméjébe férkőzni. A varázslat 5 mp-onként 6E-vel növelhető.

VARÁZSTÁRCYAK

RUBINSZEM

Készítheti: csak Adron-pap

Mp-igény: 72

Időtartam: maradandó

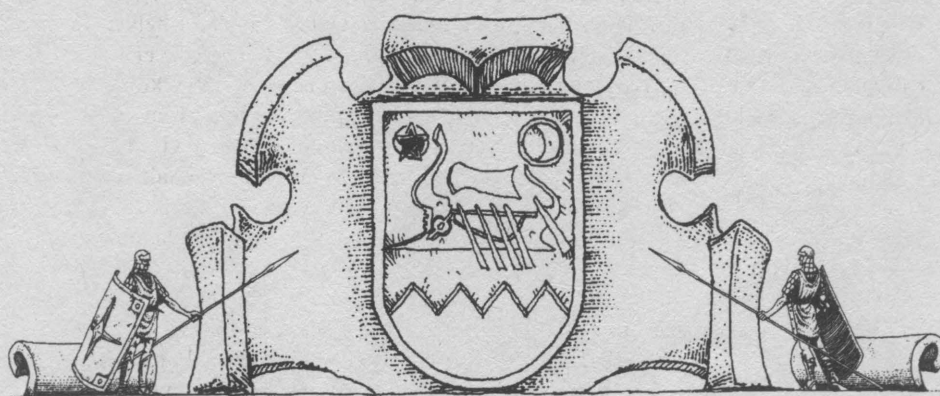
Ár: 5000 arany

A Rubinszem az idők során a nagyhatalmú Adron-papok ismertetőjegyévé vált és tagadhatatlanul hozzájárult a körülöttük kialakult misztikus hangulathoz. Meglehetősen bizarr látvány, hisz viselője egyik szeme helyén hordja és a szemgödörben vöröslő drágakő körüli hegek arról árulkodnak, hogy a beültetés procedúrája csöppet sem lehetett rövid és fájdalommentes. A kívülállók persze nem tudhatják,

hogy az Adron-pap hónapokig készül a Rubinszem beültetésének rituáléjára, és mivel a szertartás alatt transzban van, igazából kevés fájdalmat érez. De a mágikus képességek, amivel a Szem felruhazza viselőjét, megéri a hosszú felkészülést és a fájdalmat: látását nem veszíti el az illető szemére, sőt a kő segítségével Ψ -pontjaiból alkalmazni tudja az Asztrál-szem, Mentál-szem és az Auraérzékelés kyr diszciplínákat. A szem által közvetített hatás működésében más, mint a leírt kyr Ψ -diszciplínák, az eredmény azonban meg egyezik.

A megfelelő nagyságú rubin beszerzése nem könnyű feladat, legalábbis rengeteg pénz kell hozzá.





Alborne



Alborne a panteon egyik legjobban félreismert istene. Hívei természetesen tisztában vannak istenük különböző aspektusaival, de akik csak kívülről szemlélik a kultuszt, gyakorta megmaradnak az - általában téves - általánosítások szintjén. Ki ne hallotta volna már azt, hogy a Bárdok Istene, ami finoman szólva is egyszerűsítés. Hívei is használnak olykor efféle rövid, hangzatos címe-

ket, s talán ez is hozzájárult ahhoz, hogy Alborne és egyháza tevékenységét ennyire félreértelmezzék. Pedig nem szabad két-három odavetett szóban elintézni a művészetek égi patrónusát és annak földi szervezetét. Igaz hagyományosan a zene, a legendák és az ünnepek istene. A pyarroni istencsalád Selmo atyának tett kinyilatkoztatása idején valóban így állt a helyzet, de azóta sok minden megváltozott. Még ma is sok vitára ad okot az, hogy vajon Della - aki akkoriban a művészetek pártfogójaként nyilatkozott meg - miért szorult háttérbe. Mára mindenesetre csaknem mindenütt és csaknem teljesen átvette szerepét Alborne.

Istene ő mindazoknak, akik a szabad művészetek valamelyik - esetleg több - ágának gyakorlásával keresik kenyerüket. Egyformán kedvesek s z e m é b e n azok, akik pennával róják papírra

gondolataikat, érzelmeiket, akik dal- vagy táncművészetükkel képesek ámulatba ejteni közönséget, akik a vászonra helyezett színek sajátos elrendezésével bolondítják el a nézőket, akik kőbe vésik lelküket vagy akik egyéni előadásmódjukkal egészítik ki művészi alkotásokat. Albornénak minden kedves, ami gyönyörködtet, kápráztassa el akár az érzékeket, akár a testet, akár a lelket. Nincs tekintettel semmire és senkire: ami szép, az szép. A művészi teremtmény erő és az alkotó képzelet az, amit Alborne értékel, s ez az, ami híveit naggyá teszi. (Sok rokon vonást fedezhetünk fel Alborne és Gilron értékrendjében, így azon sem kell csodálkoznunk, hogy a két isten kapcsolata talán még bensőségesnek is mondható, míg az istencsalád többi tagjával inkább semlegesnek mondható viszonyuk.)

Nem csak a remekbe szabott műalkotások örvendeztetik meg Alborne szívét; kedves az ő szemének bármilyen szépségével lenyűgöző természeti jelenség legyen az élő avagy élettelen; egyremegy.

A legendák, a zene és az ünnepek isteneként vált a világ szemében a bárdok patrónusává. Olyan tévedése ez az egyszerű embereknek, ami elnézhető, főként akkor, ha tudjuk, hogy Ynev vándor énekmondóit gyakorta különös kötelék fűzi a Harmónia Óréhez. Úgy tűnik, Alborne kimondottan kedveli az emberek jó része által csak szélhámosnak tartott igriceket, elég csak arra gondolnunk, hogy a világszerte ismert bárd, Enika Gwon az ő kegyeltje volt. De ne felejtkezzünk meg arról sem, hogy papjai között is akadnak szép számmal olyanok, akik annak előtte a szerencsevadászok e sokak által szapult mesterségét űzték.

Egy róla szóló legendából az világ-



lik ki, hogy a művészetek egyenesen Alborne adományai. A történet szerint az isten két követet küldött Ynevre, akik "útra keltek, alászállottak, hogy beteljesítsék Uruk akaratát, s megkeressék azokat a teremtményeket, akik képesek arra, hogy a szépséget, a jóságot és a nemes lelket megörökítsék, kijátszva a mindenek fölött uralkodó enyészetet, melynek neve idő." A küldöttek végül hét handót találtak alkalmasnak, őket ma a Hét Alapítónak nevezik. Az Alapítók addig is kivételes tehetségét tovább fokozta az, hogy ettől kezdve Alborne áldása volt rajtuk és alkotásaikon egyaránt. A Hét Alapító járta a világot, hogy tanítványokat fogadjon, megismerettesse az emberekkel a művészeteket és hirdesse a szépségbe vetett hit erejét és a harmónia fenységét. Végül az Alapítók ideje lejárt, elhagyták a síkot - ki így, ki úgy -, de - mint mondják - Alborne áldása rászállt a világra, s így minden dolog részt kapott belőle. Az isten kegyeltjévé csak az válhat, aki harmóniában él - de legalábbis erősen törekszik rá -, gyakorolja a művészeteket, figyelmes vizsgálódása során meggleli Alborne áldását valamennyi dologban.

A legenda szépséghibája mindössze annyi, hogy annakidején egészen hasonló történet járta Delláról is. Igaz, az a szóbeszéd terjed Alborne hívei között, hogy aki felkutatja az alapítók szerszámain, eszközeit, az lesz az isten új kegyeltje, akaratának közvetítője. Ezekről az ereklyékről nagyon keveset tudunk, sajnos még annyit sem, hogy varázshatalommal bírnak-e egyáltalán avagy sem.

Alborne bőséggel osztogatja kegyeit és nem kizárólag papjai számára. Dalversenyek, költői megmérettetések és egyéb művészi versengések alkalmán elmondott közös fohász és bemutatott áldozat során juttat hatalmából az arra érdemeseknek és az arra rászorulóknak.

Áldozat gyanánt valamilyen műalkotást szoktak felajánlani a Harmónia Örénnek, de szívesen fogadja híveitől azt is, ha mézzel elkevert bort lötytyintenek a földre. Az áldozat bemutatható az isten oltárán, de tiszta csillagfényes éjszakán a szabadban "Alborne kupolája" alatt is.

ALBORNE EGYHÁZA

Alborne hívei nem alkotnak valódi egyházszerkezetet, kicsi, elszigetelt csoportokban tevékenykednek. Papjai általában ezeknek az alkotó közösségeknek a vezetői; Alborne megköveteli tőlük, hogy azok legyenek. Papokat minden évben a meleg évszak első harmadának végén, egy hosszú ünnepség sorozat záróakkordjaként megrendezett eseményen Pyarronban avatnak. Amennyiben a frissen felszentelt pap nem tagja valamilyen művészcsoportnak, akkor híveket, jobban mondva művészeket kell maga mellé gyűjtenie, egyébként kivívja istene haragját.

Alborne első havának (a Lant hava) beköszöntével veszi kezdetét a dalversenyek, költői megmérettetések ideje. Persze ezek csak a kívülálló számára leginkább élvezhető látványosságok, de minden egyéb művészeti ág alkotói is versenyeznek műveikkel

ezen a "fesztiválokon". Ebben a hónapban négy nagy rendezvényt tartanak, ahová a kontinens minden zugából érkeznek hívek, versenyzők és érdeklődők, a kisebb, helyi jellegű, versenyekkel egybekötött ünnepségeknek pedig se szeri se száma. Nem csak ünnepléssel, féktelen mulatozással telik ilyenkor az idő, Alborne papjai figyelmesen vizsgálják a beérkezett pályamunkákat. Részben döntőbírói szerepüknel fogva kényszerülnek erre, részben pedig azért, mivel ezen művek alapján



döntik el: kiket jelölt ki istenük arra, hogy felkent szolgájává váljon. A bemutatott műalkotásokban keresik azokat a jeleket, melyek elárulják, hogy ki az akit a Harmónia Őre szolgájául választott. A következő hónap (az Álmodók hava) során tovább folytatódhatnak az ünnepségek és versenyek, bár már kisebb intenzitással. Ez az időszak szolgál arra, hogy Alborne papjai eldöntsék a bemutatott művek alapján, hogy ki az, akit meghívják az ünnepségsorozat utolsó állomására Pyarronba. A meghívottaknak újabb művet kell bemutatniuk az Ébredés havának utolsó napjaiban tartott versenyen. A záróesemény - akárcsak a többi - nyilvános, tehát bárki nevezhet, részt vehet rajta, már csak ezért is jelent nagy megtiszteltetést, ha meghívottként szerepelhet valaki. Másrészt viszont a meghívás nem kis felelősséggel jár, hiszen a meghívottak közül kerülnek ki Alborne újabb papjai. Látható, hogy a művészek nem saját döntésük alapján válnak papokká, Alborne választása kötelezi őket erre a tisztségre. A záróünnepségre kapott meghívó egyben azt is jelenti, hogy a művész a papjelöltek listáján szerepel. Előfordul, hogy a jelölt nem kíván pappá válni, de ebből gyakorlatilag nincs beleszólása. Akit valóban a Harmónia Őre jelölt ki a feladatra az Alborne tervének végéhez közeledve mindinkább ráébred arra, hogy ez a számára kijelölt út, s így biztosan nem marad távol az eseménytől. Az ünnep harmadik - és egyben utolsó - napjának estéjén kihirdetik a versenyek győzteseit, valamint az avatandó papok névsorát. A közös fohász és áldozatbemutatás után kerül sor a pappászentelésre. Az új főpapot is ekkor választják, amennyiben a széke megüresedett volna.

A Pyarroni Városi Színház épület-együttesében található Alborne főoltára, és itt székel a főpap is. A színpad mellett szinte valamennyi művészeti ág alkotóműhelye megtalálható itt. A főpap tisztá a művészetek népszerűsítése, valamint a papok és a vezetőség mellett működő alkotó közösségek nyilvántartása.

A Harmónia Őrének jelen pillanatban nincs kegyeltje. Legutóbbi választottja - az ereni születésű Simoneus Rugerano (valószínűleg csak felvett név), aki egyben az akkori főpap volt - sok más hössel

együtt elesett Pyarron védelmében. Istene kívánságára védte a Művészetek Városát, amely oly sok szépséget rejtett. Halála megráztá némileg az egyházat, de nem okozott mélyreható változásokat. Rugerano dicső halálának emlékére két évig nem választottak új főpapot, de a rákövetkező esztendőben már minden ment megint a maga útján.



ALBORNE-PAP

Alborne papjai a művészetek tökélyre vitelén, a műalkotásaik által sugárzott harmónia megteremtésén fáradoznak. Pappá csak olyan személy válhat, akit maga az isten jelölt ki erre a feladatra. Két rendjük ismert.

Az Alkotók rendjébe azok tartoznak, akiket Alborne művészközösség vezetőinek jelöl ki. Őket nyilvánosan avatják fel, s amelyikük nem egy alkotó közösség szellemi vezetője, annak vándorlásai során kell híveket, művészeket maga mellé gyűjtenie, majd letelepedve azok irányítása lesz a feladata.

Másik csoportjukat - Tanítók rendjét - magányos térítő alkották. A szó szoros értelmében véve nem hittérítők, mivel nem Alborne nagyságát és hatalmát kell hirdetniük és nem híveket kell az isten számára toborozniuk, hanem a művészetek egyetemességét és a benne rejlő erőt kell megmutatniuk az embereknek, a harmónia fenségére kell ráébreszteniük az útjukba akadók. A Tanítók rendjébe csak olyan Alborne papok tartoznak, akik azelőtt vándor dalnokként (bárd kasztú) járták Ynev tájait. Őket kisebb pompával szentelik fel az istenség szolgálatára, olykor az is előfordul, hogy semmilyen beavatási szertartásra nem kerül sor. A kiszemelt bárd az isteni sugallatoknak köszönhetően egyfajta megvilágosodási folyamaton megy keresztül, aminek eredményeként ráeszmél arra, hogy az Alborne által képviselt eszmék milyen fontossággal bírnak, hogy a harmónia elérésénél nem lehet na-

gyobb célja az embernek, s egyben rádöbben arra is, hogy az ő kötelessége ezt az emberek körében elterjeszteni. Az esetek többségében a megvilágosult bárd - Alborne iránti tiszteletből - felkeresi a főpapot, hogy szentelje őt hivatalosan is pappá, és áldozatot mutat be a főoltárnál. Erre azonban nincs feltétlenül szükség, az újszülött pap anélkül is élvezi Alborne kegyeit mindaddig, míg az ő útját járja.

Az Alborne papok Szent Szimbóluma a Csillaglant.

ALKOTÓK RENDJE

Az Alkotók rendjébe tartozó papok kisebb közösségek szellemi vezetői. Papok, művészek és példaképek egyszemélyben. Nekik kell a helyes irányban tartaniuk a közösség munkájának szellemiségét, de spirituális szükségleteiket is ők hivatottak kielégíteni. Művészi hitvallásukkal, alkotóerejükkel példát kell adniuk a közösség tagjainak és kívülálló művészeknek egyaránt. Az ő feladatuk az, hogy csoportjukon és munkájukon keresztül mutassanak utat az embereknek. Ritkán foglalkoznak gyerekek képzésével, az ő munkájuk a fiatal felnőttek művészetének helyes irányba terelésével kezdődik.

Az Alkotók rendjéből kikerülő kalandozók olyan papok, akiknek követőket kell találniuk útjuk során, hogy létrehozhassák saját alkotó közösségüket. Nem cél nélkül kóborolnak, s nem is kalandvágytól vagy pénzhűségtől vezérelve. Hogy ki milyen formát választ saját "művészgárdájának" egybegyűjtéséhez, az teljesen egyéni, de gyakorta kötik össze hosszas tapasztalatszerző úttal is a keresést.

A papok gyakorlatilag semmilyen képzésben nem részesülnek, ám csak olyasvalakiből lehet Alborne felkentje, aki a megfelelő ismeretek birtokában van, s teste éppoly alkalmas a feladatra, mint szelleme.

KÉPZETTSÉGEK

Az Alkotók rendjébe tartozó karakter a főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség fok/%

1 Fegyverismeret	Af
2 nyelv	Af 3,2
Történelemismeret	Mf
Legenda ismeret	Af
Herbalizmus	Af
Szexuális kultúra	Af
Éneklés/zenélés	Af
Művészettörténet	Mf

A fentiekén kívül a karakternek jártasnak kell lennie legalább egy művészeti ágban, ezért az alábbi képzettségpárok közül választhat még egyet.

Képzettség fok/%

Építészet/szobrászat	Mf/Mf
1 nyelv/irodalom	Mf/Mf
1 nyelv/színészet	Mf/Mf
Ugrás/Tánc	50%/Mf
Rajz/festészet	Mf/Mf
Szakma (ötvös)/ ékszerészet	Mf/Mf

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ Képzettség fok/%

3.	Éneklés/zenélés	Mf
4.	Lefegyverzés	Af
5.	Herbalizmus	Mf

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Az Alkotók különleges képessége, hogy a Papi mágia Élet és Lélek szféráját, valamint az egyedi varázslatokat használhatják. Az 5.TSZ után az addigi harcérték módosítónak csak a felét kapják meg szintenként, a fennmaradó pontokat pedig képzettségek fejlesztésére fordíthatják. Ettől kezdve tehát az említett növekményeik a következőképpen alakulnak: HM/-Szint 4(1), Kp/Szint 14.

AZ ALKOTÓK FEGYVERTÁRA

Alborne papjai nem kimondottan harcias beállítottságúak. Távol tartják magukat a csatazajtól, ha lehet, elkerülik a fegyveres összecsapást, s ha erre mégsincs mód, akkor is inkább harc képtelenné próbálják tenni ellenfelüket, semmint megöljék. Ennek ellenére harcértékeik nem mondhatóak rossznak, amit a gyakori test edzésnek - melyeket olykor fegyverrel végeznek - köszönhetnek.

Ha fegyvert kell ragadniuk, az egykezes szűrő-, ritkábban szűrő-vágó fegyvereket részesítik előnyben. Nem kedvelik a vérteteket, végső esetben is legfeljebb bőrvérteket öltenek magukra. Előnyben részesítik az egykezes fegyvereket, azok közül is leginkább a szűrő és szűrő-vágó, ritkábban vágó harci eszközöket.

TANÍTÓK RENDJE

Ők hivatottak arra, hogy Alborne igazságát elhítsék az emberek között. Nevükkel ellentétben nem a tanítás a legfőbb eszközük, sőt talán ez az, amihez legritkábban fordulnak. Tanítással talán el sem érhetnék, hogy Ynev egyszerű emberei megértsek: az élet és a világ harmóniája az, amiben benne foglaltatik minden, amire egy érző, értelemmel bíró lény vágyhat. Ráébreszteni, rádöbbszteni akarják az embereket arra, hogy a szakadék szélén egyensúlyoznak, a mocsokban fetrengenek, bármilyen kényelemben van is részük, amíg nem törekednek arra, hogy harmóniában éljenek.

A tanítók rendjének papjai jellegzetesen kalandozó karakterek, akik tudatosan járkálják Ynevet, hogy, felvállalt feladatukat, küldetésüket beteljesíthessék. Alborne által megvilágosult elméjük parancsának engedelmeskedve kóborolnak, hogy minden kibe elültessék a szent eszmét. Mód-

szereik nagyban eltérhetnek, de a célnak és az eszköznek harmonizálnia kell. A rend csak gyűjtőfogalom, tagjai nem tömörülnek szervezetbe, sőt általában addig nem is tudnak egymásról, amíg össze nem találkoznak útjuk során. Azok tartoznak ide, akik pappá válaszuk előtt bárdok voltak. Attól a pillanattól tekintendő egy bárd papnak, amikor elfogadja Alborne igazságát, amikor felismeri azt, hogy feladata van a világban. És ez a feladat nem más, mint az, hogy eszköze legyen az isteni akaratnak, mely a világ jobbítására törekszik.

A Tanítók sem részesülnek képzésben, de csak azok válhatnak a rend tagjává, akik bizonyos kritériumoknak megfelelnek. Olyan 3. TSZ-ű bárdokból lehetnek Alborne papok, akik több művészeti ágban is jártasak.

KÉPZETTSÉGEK

A Tanítók rendjének tagjává csak azok válhatnak, akik az alábbi képzettségek közül minimum négyben legalább alapfokon jártasak:

Szobrászat
Irodalom
Színészet
Tánc
Éneklés/zenélés
Festészet
Ékszerészet

A Tanítók nem veszítik el korábbi életük során szerzett tapasztalatokat (részben ezek miatt a tapasztalatok miatt jelöltettek ki a nemes feladatra). Ez konkrétan annyit tesz, hogy minden bárdként kapott és szerzett képzettségük megmarad. A továbbiakban a papoknak megfelelően kapják Kp-iket.





környékezné, a továbbiakban nincs esélye arra, hogy ez bekövetkezzék.

A TANÍTÓK FEGYVERTÁRA

A rend tagjainak nincs a fegyverekre és a vértetekre nézve kötöttségeik, általában ugyanazokat a szokásokat követik, mint a bárdok, illetve megmaradnak korábbi fegyvereik, páncélzatuk mellett.

EGYEDI VARÁZSLATOK

Alborne - lévén, hogy a dal istene - a bárdok dalmágiája egy részének használatát engedélyezi papjai számára. Szférájukat tekintve az *Egyedi, Lélek* kategóriába tartoznak. A dalmágia papok által használt változatai a szakrális mágia tárházát bővítik - tehát szférikus varázslatnak minősülnek -, de minden egyébben megegyeznek a Bárdmágiában leírtakkal.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Amikor a bárd pappá lesz megváltozik az élete, s ez a karakter játékttechnikai vonatkozásaiban is megmutatkozik. Minden értékét (képességek, harcértékek, Ép, Fp, Kp) és képzettségét hozza magával előző életéből, de a továbbiakban már nem a bárdok táblázataiban szereplő értékek vonatkoznak rá.

Harmadik Tapasztalati Szintre lépve még a bárdok szintenkénti növekményeit kapja meg. A 4. TSZ-re (mivel Tapasztalati Szintjét is megőrzi) azonban már a paplovagok Tp táblázatában foglaltak szerint lép és minden értéke a paplovagoknál szereplő növekmények (Hm/Szint, Kp/Szint,

Fp/Szint) szerint változik. Ettől kezdve játékttechnikailag paplovagnak minősül, mindenben a paplovagok táblázataiban szereplő értékek vonatkoznak rá, kivéve a Célzó Értéket. A Tanítóvá lett bárdok ugyanis nemcsak megőrzik addig szerzett CÉ-jüket, hanem fejleszthetik is ugyanúgy, mint annak előtte. Papként természetesen beavatottja lesz a szakrális mágiának, így képessé válik a Kis Arkánum (Papmágia) Élet és Lélek szférájú varázslatainak alkalmazására, és használhatja azokat a varázslatokat is, melyekkel Alborne adományozza meg papjait. Közben azonban elveszíti hatalmát a Bárdmágia varázslatai fölött.

A változásnak a 3. TSZ-en kell megtörténnie, ha 4. TSZ-re lép a karakter anélkül, hogy Alborne meg-

KIS ARKÁNUM VARÁZSLATAI

BÁTORSÁG DALA
FÉLELEM DALA
KÍNOK DALA
BÁJOLÁS DALA
NYUGALOM DALA

NAGY ARKÁNUM VARÁZSLATAI

ÁLOM DALA
HALÁL DALA



Antoh

*Dicsőség, ó Antoh
Étekdó és Őriző
Életadó és Elvevő
Kegyes és Bosszúálló
Áldott és Áldásadó
Csábító és Bűnünket megbocsátó
Habokkal Csókoló
Hínárral Fojtó
Mindenható Antoh
Égy, hogy élj
Végy, hogy adj
Megbocsáss, hogy éltünk
Elbocsáss, hogy élhessünk
Hatalom néked, ó Antoh!*

Aszisz könyörgés



Tengermelléken ismert ima hűen mutatja be még az avatatlanok számára is a tengerek istennőjének ketősségét. Ez a kétarcúság természetesen nem csupán az égi hatalmasságra, de híveire is vonatkozik. Könnyű vele azonosulni, hiszen kevesen mondhatják el magukról tiszta szívvel, hogy teljes lelkükkel egyik avagy másik arcukat mutatják csupán embertársaik felé.

Ha úgy tartja kedve, csendes és szelíd, a vizek és a hajósok pásztora, máskor hirtelen haragú, konok és akaratos, hullámhegyeket kavár a hatalmában kételkedők útjába. Ő maga a tenger, minden teremtményével, ő a viharok keltője, maga a tengeri égiháború. Bő kézzel ad, ha úgy tartja kedve, s könyörtelenül vesz el a szorinte arra méltatlanoktól. Minden vizek úrnője, legfőképpen mégis a tengerekhez kötődik, ott érzi magát igazán elemében. Isteni síkja, a Hussala

sem más, mint egy végeláthatatlanul hömpölygő óceán.

Az istennő származása még a valástudorok táborát is megosztja, mivel több nézet is létjogosultságot követelt magának az idők során. A legelterjedtebb vélekedés szerint Arel és Uwel frigyének gyümölcse, s Selmo híres *Legendáriuma* is erre az álláspontra helyezkedik. Noha akadnak szép számmal ennek ellentmondó híresztelések is (egyesek úgy vélik sokkal inkább kötődik a dwoonokhoz, mint a pyarroni panteonhoz), a fenti-eket látszik alátámasztani a mértékletesek által oly sokat bírált szeszélyes-sége, a viharok feletti hatalma s haragvó, bosszúálló arca is.

Bárhogy legyen is, jelenlegi hovatartozásához nem férhet kétség. Ha a panteon belső hierarchiájában nincs is különálló, megbecsült helye, ettől függetlenül a többi istenség minden szempontból maguk közé valónak, azonos jogúnak ismeri el. Mindez persze nem jelenti azt, hogy minden-
kivel felhőtlen a kapcsolata. Hirtelen természete miatt többször is összetűzésbe keveredett a szigorúbb, kevésbé szabados gondolkodású hatalmasságokkal. Váratlan kitörései, kiszámíthatatlan viselkedése többször is szembehelyezte Kraddal és Kyellel, s Dreina nemtetszését is több ízben sikerült már kivívnia. Ők és híveik úgy



tartják, meggondolatlansága, hirtelen változó kedélye a legtöbbször nem más, mint merő szeszély, s csupán őket akarja bosszantani mimelt hangulatváltozáisaival.

A már említett *Legendárium* több olyan - vélt vagy valós - történetet is feljegyez, amely során kisebb-nagyobb összezördülései támadtak a - szerinte komolykodó, minden csip-csup ügyet felnagyító, eltúlzó - istenekkel és azok híveivel.

Egy alkalommal példásan meg akarta torolni egy, vakmerőségében ellene szegülő uralkodó flottáját, s ezt a tervét akkor is

keresztülvitte, ha tudván-tudta, hogy ennek a főisten fontos ügyében szorgoskodó halandók is kárát látják.

Egy másik történet szerint szökőárral sújtott egy várost, ahol szerinte nem tisztelték kellőképpen híveit, s ezzel a Krad áldása alatt lévő könyvtárat, s a felbecsülhetetlen értékű tekercsgyűjteményt

is sikerült elpusztítania.

Selmo szerint arra is volt példa, hogy egy ízben Kyel egy megjegyzésén megsértődve hullámhegyekkel és villámokkal kerítette körül magát, így kényszerítve társait arra, hogy bocsánatát kérjék, mert szava rendkívüli fontossággal bírt egy Ynev sorsát komolyan befolyásoló kérdésben.

Mindez termé-

szetesen nem jelenti azt, hogy nincs tisztelettel a többiek iránt, s hogy amint csak lehetősége adódik, megpróbál szembehelyezkedni az említett istenekkel. Csupán nem szívlelheti, ha azok rá akarják kényszeríteni az

akarataikat, s kedvét leli, ha bosszanthatja őket. Komoly összetűzésekre mindeztidáig nem került, nem kerülhetett sor.

Ha közvetlenül kíván szólni híveihöz, ezt általában nagy hatalmú Víz- és Viharurak segítségével teszi, s őket küldi akkor is, ha segíteni kíván a kiválasztott halandókon.

Noha ő maga az Ősi Egyezménynek megfelelően nem teheti lábát Ynev földjére, jónéhány olyan tárgyat, ereklyét tartanak számon hívei, melyeket hitük szerint a Tengerúrnő keze illetett. A legfontosabb ezek között az Ifin városában őrzött Ezüstszigony. Evilági hívei úgy tudják, ennek segítségével sikerült kiűznie annak idején a síkján garázdálkodó gonosz teremtményeket. E fegyver mása minden szigony, melyet papjai forgatnak, ha elveik mellett lándzsát kell törniük.

Istennőjük könnyeinek te-

kin-
tenek
minden
igazgyö-
nyöt, s aligha
akad olyan pap
vagy papnő, aki ne
hordana nyakába
fűzve vagy ruhájára varrva egyet
ezek közül.

A Hat Városban található az a templom, amelynek főmedencéjében úszik Chella, a Viharkagyló. Ezt a roppant kagylóhéjat állítólag maga Antoh teremtette, bármely hajónál jobban állja a viharokat, s Ynev legeldugottabb kikötőjébe is megtalálja a legrövidebb, legbiztonságosabb utat. Utoljára akkor szállt vízre, amikor a Dúlást követően a Papi Szék megbízásából Antoh Délvidéki Főpapja, Ishanna Umm a felépítendő Új-Pyarron számára megbízható kikötőt keresve végigjárta a Gályák tengerének délnyugati partszakaszát.

Antoh minden esetben természetes vizekbe kéri papjaitól az áldozatokat. Az egyszerű halászok minden fogásból néhány halat vagy rákot dobnak vissza a tengerbe vagy a folyókba, a papok az áldozat fontosságától függően kisebb vagy nagyobb mennyiségű italt, élő állatokat, megszentelt



halpénzt, esetleg a hit ellenségeinek legfontosabb tárgyait vetik a hullámok közé.

Vannak persze olyan helyek, amelyeket Antoh és hívei különösképpen kedvelnek, s az itt bemutatott áldozatok, az itt elmondott fogadalmak és esküvések kiemelkedő fontossággal bírnak. Ilyen szent helynek számít az Edoorltól keletre található Kristályöböl, ahol Chella először érezhette gyöngyház hasa alatt Ynev valamely tengerét vagy az Egek Áradata, ez a roppant vízesés, melynek pontos helyét csakis az északföldi Antoh-papok ismerik. Valahol a Quiron-tenger mérhetetlen vizei fölött terpeszkedik ez a káprázatos méretű és szépségű zuhatag. Állítólag Antoh saját síkjának, a Hussalának egy repedése nyílik itt Ynevre, s onnan, abból az óceánból ömlik ide megállíthatatlanul a szent tengervíz. A Tengerűrnő híveinek legféltettebb kincse egy parányi fiola, mely az Egek Áradatának egy-egy cseppjét tartalmazza. Azok a hajók, melyeken nem utazik Antoh valamely papja, soha nem közelíthetik meg ezt a csodát - az istennő maga gondoskodik róla, hogy avatatlanok ne pillanthassák meg.

ANTOH EGYHÁZA

Amilyen szétszórt és kiszámíthatatlan maga Antoh, olyan egyházának a felépítése is. Konkrét szervezetről nem is igen beszélhetünk, hiszen az ő estében nyoma sincs olyan precízen kidolgozott hierarchiája az egyháznak, mint mondjuk Dreina vagy Krad esetében. Következik ez részint az istennő személyéből, részint a hívei magatartásából. Sosem szívlethették különösebben a kötöttségeket, s csakis olyan esetekben tudtak szorosban együttműködni, ha rendkívül erős közös ellenséggel szemben kellett fellépniük. Ez az oka annak, hogy Északföldre Antoh-papjai sokkal inkább összetartanak, lévén, hogy Toron szörnyistene Tharr jelentős befolyással bír Ynevnek ezen a féltekéjén.

Az egyház hivatalosan is elismert vezetője, a Hullámok Parancslója a Papi Székben tevékenykedik. Ő az

egyetlen, aki mindkét ynevi félgömb Antoh-papjaira befolyással bír. Északon az ifini főtemplom vezetője hagyományosan az Északföldi Főpap is, míg a Délvidéki Főpap a Hat Városban székel. Léteznek ugyan a Papi Szék által megállapított egyházi tartományok is, ám ezek - Dreina és Krad neheztelése ellenére - jobbra csak a térképeken léteznek. Nem nélkülöznek ugyanakkor minden valóságalapot, hiszen nagyjából az ezek meghatározta területeken nagy igazából a Tengerűrnő ynevi befolyása. Északon a Szövetség mer' darayi partszakaszain található nagyobb számban az istennőnek emelt szentélyek, de az Anublie-tavak sem mentesek Antoh óvó kezétől. A legnagyobb teher kétség kívül a Quironeia vizein tevékenykedő papok vállán nyugszik, talán nem véletlen, hogy az aszisz és a városállamokbeli hitsorosok a leginkább harciasak és erősek minden Antoh-hitű pap közül. Északon külön említést érdemelnek a Riegoy-öböl papjai, akik Annir néven tisztelik a Tengerűrnőt, és sok olyan attribútumot is tulajdonítanak neki, amiről más papok hallani sem szeretnének.

A Délvidéken tevékenységi területük szinte kizárólag a Gályák-tengerére és annak környékére terjed ki, különösen Predoc területén kézzelfogható a befolyásuk. Az Yllinorral határos tengerpartokon is megtaláljuk őket, ám itt nem lehet döntő szavuk Arel papjai és papnői mellett.

Ez a megosztottság a két félteke szemléletmódjában is kiütözik. Az északi papok különösen büszkék szakadatlan harcukra, s ha nem is veszik semmibe a Délvidéken tevékenykedő társaikat, "semittevésben elkényelmesedett puhányoknak" tartják őket. Hacsak nem maga Antoh utasítja erre őket, nem ismerik el maguk felett állóknak őket. Ez alól egyetlen kivételt ismernek, ő pedig maga a Hullámok Parancslója.

A fent említett "tartományok" területén léteznek ugyan különösen erős központok, ám Ifint és a Hat Várost leszámítva egyik sem tarthatja magát előbbrevalónak a többinél. Mindenütt megtalálhatók kisebb-nagyobb rendházai, ám ezek nem

akartak, s talán soha nem is fognak valamely ranglétra alapján alá-fölérendeltségi viszonyt kialakítani. Mindkét féltekén akadnak nagyobb hatalmú, mindenki által tisztelt egyházi személyek. A náluk kevésbé tapasztaltak elismerik erejüket, és alávetik magukat parancsaiknak, ám egymás között szinte lehetetlen bármiféle rangsort felállítani. A különféle rendházak vezetői, a nagyobb kikötők, tengerszakaszok időjárását ellenőrző előljárók ők, s minden esetben közülük kerülnek ki a későbbi Főpapok is. Ezek személyét minden esetben a Hullámok Parancslója nevezi meg.

Időről-időre felbukkanak olyan papok is, akiket Antoh valamely oknál fogva különösképpen kedvel. Ezek a férfiak és nők talán még a Papi Székben ülő személynél is kedvesebbek Antoh számára, talán nem véletlen, hogy ők azon emberek közé tartoznak, akiknek szinte mindig egyik felszentelt pap szívesen engedelmeskedik. Ilyen kegyelt volt többek között Orim Hamanneri is, a híres próféta és igehirdető, aki a Ravanói-öbölben halt mártírhálát, miközben a Tengerűrnő hatalmát a gorkiki partok közelében akarta kiterjeszteni. Egy másik kegyelt, bizonyos Idelli Merres volt az, aki a p.sz. 3100-as évek elején bukkant fel, s a kis, szétszakadozott rendházak összefogásáért szállt síkra Északföldén. Úgy gondolta, Antoh egyháza túlságosan is elaprózta hatalmát, s egy egységesebb szervezet sokkal hatékonyabban tudná képviselni a Tengerűrnőt. Talán maga Antoh is így gondolhatta, máskülönben miért támogatta volna a megszállott erőt? Az ő követői a mai napig is tevékenykedő merresiták. Tevékenységük eredménye az összszehangoltabb északi rendházak rendszere, ám hazudnánk, ha azt állítanánk, hogy terük mindenütt helyeslésre talált volna. Éppen Antoh szeszélyes és kiszámíthatatlan papjainak köszönhető, hogy mindmáig nem sikerült tervét keresztülvinnie. Ennek ellenére sok követője van, akik az ő jelszavával felvértezve próbálnak minél szorosabb hálót szőni az önálló szentélyekből és rendházakból. Követőiket

vidékenként másként ítélik meg. Van, ahol az eretnokség bélyegét próbálják rájuk sütni, s az egyházszakadás előhírnökeinek gondolják őket, másutt jóindulatú lenézéssel fogadják tagjaikat.

Az utolsó kiválasztottnak mintegy kétszáz esztendeje veszett nyoma. Egyesek szerint az északi barbárok a felelősek haláláért, mások úgy vélekednek, hogy az Ibara homokja taszította végső örületbe.

Ma nincs olyan halandó, aki Antoh kitüntető kegyét élvezné, talán ez az oka annak, hogy feltűnően elszaporodtak azok a papok, akik tetteikkel akarják magukra felhívni az úrnő figyelmét - mindeddig sikertelenül. Sokan úgy tartják csakis valamely rendkívüli tettel lehet ezt elérni; mások a kitartó és szorgalmas tevékenységet tartják egyedül üdvözítőnek. Azt beszélik, Orim Hamanneri az Egek Áradatán felhajózva tett esküvését teljesítette sikerrel, s Antoh ezért volt különösen figyelmes vele a későbbiekben is.

Azokban az országokban, ahol Antoh hite államvallás, számos fontos szertartást is az ő papjai végeznek. Ilyen például Predocban az a nagyszabású áldozatbemutatal, amellyel az úrnő kegyét kéri a szőlőnek leginkább megfelelő időjárás elősegítéséért; vagy az abasziszi partokon divatos élőáldozat, amellyel a lakosság által elkövetett bűnöket a vidékekenként változó fajú állatokra átruházva, megszábadíjtják az embereket ezektől a lelki terhektől.

Az egyház legfontosabb ünnepeit természetesen az egész kontinensen Antoh Tercében, az Esős Évszak közepén tartják. Ilyenkor feldíszítik a fehérre és kékre festett templomok központi medencéit, a szentélylépcsőket, s a papok legdíszesebb ruháikban pompáznak a városok körmeleteiben, szerzeteseik pedig tele tödéből fújják a kagylókürtöket. Ilyenkor gyakran osztanak ételmet a rászorulóknak, névleges összegekért vállalják azokat a feladatokat, melyekért máskor busás pénzet is elkérnek.

AZ ANTOH-PAP

Antoh kiszemeltjei számos feladatot látnak el. A partmenti vizeken tanácsadóként, kalauzként tevékenykednek, és akárcsak akkor, ha egy hajó hosszabb útra indul, ilyenkor is övék a felelősség, ha viharok megzabolására vagy kedvező szél keltésére van szükség. Ők áldják meg a halásznál indulók hálóit, ők kéri az istennőt, hogy halban gazdagok legyenek a vizek, ők korbácsolják fel a tengert, ha ellenség közeleg. Ők kéri az áradást, ha az kedvez a földeknek, ők próbálják viszszerelni a folyókat

medrükbe, ha azok hirtelen kilépnének onnan. Mágiajukkal és fegyverükkel óvják területeiket, kíméletlenül harcolnak, ha hitüket kell megvédelmezniük. Mindazonáltal nem elsősorban haditetteikkel híresültek el. Csakis a legvégső esetben fordulnak fegyvereikhez, akkor, ha egyéb módon már nem számíthatnak sikerre.

A tengerúrnő papjainak szent jelképe a viharkagyló. Ezt számtalan módon készítik, nincsen egységesen elfogadott szabály sem a méretére, sem az anyagára. Noha gyakran ruházatukat, fegyvereiket is díszítik vele, az ilyen motívumoknak természetesen nincs olyan hatalma, mint a



nyakban, karéken vagy homlokpánton viselt valódi szimbólumoknak.

Ugyanígy nincs elfogadott, egységes viseletük, ez nem is vallana rájuk. Predoc vidékén általában kék köpönyeggel egészítik ki öltözetüket, abasziszi hitsorosaik a tengerzöld livselymet, a széles deréköveket részesítik előnyben. Mindezen külsőségeknek általában csak nagyobb áldozatok, ünnepek alkalmával van jelentőségük, egyéb alkalmakkor a saját fejük után mennek, ha a viseletükről van szó.

Legtöbbjüknek esze ágában sincs felkerekedni és esetleg a vizektől távol, kalandozóként keresni a boldogulást. Rendházaiknak csak ritkán akad okuk panaszra, majd mindenütt megtalálják a számításukat. Legtöbbjük a vizek közvetlen közelébe, mások egyenesen a természetes habokra épültek. Mindőjükben - a templomokban is - külön medence található, melynek vizét - papjai segítségével - maga Antoh áldotta meg.

A rendházakban néha fényűző körülmények között élnek a Tengerúrno szolgálai. Nem mintha különösebben nagyravágyók vagy pénzsóvárok lennének, ám tény, hogy szolgálataikért mindenütt jól megfizetik őket. Bolond az a kapitány, aki ha lehetőségei engedik, nem hív fedélzetére valakit közülük. Még akkor is, ha messze-földön híresek hullámozó kedélyükről. A fizetséget minden esetben a kérelmező erszényéhez igazítják, így lehetséges, hogy egy halászfalu csónakjaira bocsájtott áldás árának tízhússzorosaért sem hajlandók egy gazdag kereskedő flottájához elszegődni. Általában nagyvonalúak, különféle kicsinységeken nem akadnak fenn. Nem kedvelik a garasoskodást, s bizony nem vetik meg a kényelmes életmódot, amit a szolgálataikért kapott pénzen biztosíthatnak maguknak.

Noha Arel papjaihoz gondolkodásukban közel állnak, azok kötetlen életvitele, szabados szemléletmódja tőlük sem idegen, igencsak rossz néven veszik, ha tengeri szelekkel büvéskedő, hullámokat keltő Arel-hívóval kerülnek szemközt.

Legtöbbjük önfejű és makacs, jól vigyázzon az, aki rossz kedvében leli egyiküket. Márpedig erre komoly

esélye lehet mindazoknak, aki akkor találkozik velük, ha mindkét hold fogyóban van. Akárcsak úrnőjükre, úgy rájuk is nagy hatással van a planéta két kísérője. Úgy befolyásolja kedélyállapotukat a vörös és a kék hold, miként azt a tengerek árapályával tesszik. Két kettős holdtölte között negyvenegy nap telik el, s a két állapot közötti időszak számos változást idéz elő mindazokban, akiket a Tengerúrno maga mellé választott. Csupán a holdtölték estéin érezhetik magukat igazán elemükben, a velük való fontosabb tárgyalásokat célszerű ezért erre a hat napra időzíteni. Ezidő alatt mind asztrál-, mind akaraterőpróbaikhoz +2 járul, s ez az állapot a holdak fogyásával csupán romlik. A következő öt napban ez a módosító már csupán +1, az ezt követő öt napban pedig 0. Hasonló elv alapján csökken ez az érték egészen a két hold fogytaig, ekkor a fenti dobáspróbaikat -2 -vel tesszik. Ezután jobb idők következnek, míg az újabb kettős holdtöltek or ismét +2 -t kapnak hat napig a nevezett dobásokhoz.

Azokat a gyermekeket, akiket már kiskorukban hasonló változások jelei tapasztalhatók éppen ezért *Antoh örököseinek* nevezik, s gyakran maguk a szülők viszik el egy-egy rendházba a busás jutalom reményében. Mindez azonban csakis akkor teljeseedik ki rajtuk, ha az úrnő már szolgáláivá fogadta őket. Mihelyt kiérdeklő a szent jelképet, nekik is meg kell birkóznuk ezzel az áldással-átokkal.

Antoh szolgálai, mint már említettük, csak ritkán adják kalandozásra fejüket. Legtöbbjüket nem is csábítja a varázs, mások visszarettennek a kényelem feladásától, az esetleges nehézségek lehetőségétől. A különféle egyéni okok mellett általában két dolog csábíthatja őket mégis.

Az egyik a személyes kihívás, hogy tetteikkel kivívják az úrnő figyelmét, s ők maguk lehessenek Antoh kegyeltjei. Mindannyian tudják, hogy ez korántsem egyszerű feladat, ám azok, akik úgy vélik, hogy a szorgos és hithű élet önmagában nem elég mindehhez, vakmerő, teljesíthetetlennek tűnő hőstetteket álmodnak maguknak. Meggyőződésük, hogy ezek végrehajtása elegendő ahhoz,

hogy Orim Hamanneri nyomdokaiba léphessenek. Bízunk szeszélyes istenünkben, hogy számára is megfelelő lesz így hozott áldozatuk. Azt azonban ők is tudják, hogy Antoh az egyház vagy a kontinens sorsának jobbá változásánál alább nem adja...

Ha nem is ilyen önző elvek, de hasonló célok vezérlik a fentebb már említett *merresitákat* is. Az ő küzdelmük legalább ennyire kevés sikerrel kecsegtet, ám ők tisztában vannak vele, hogy hitük a legnagyobb nehézségeken is átsegítheti őket, legyen az közöny, ellenséges fogadtatás, szűklátókörűség vagy lenéző mosoly. Teljes szívükkel hiszik, hogy a vallástörténeti órákon megismert kegyelt kilátástalannak tűnő harca sikerre vihető.

Antoh egyházához szerzetesek is tartoznak, ám az ő szívükben nem lángol kalandok utáni vágy. Nem bírnak varázshatalommal, s a holdak sincsenek különösebb hatással rájuk; így - azon kívül, hogy az istennő nagy megelégedésére méltón szolgálják őt - Antoh nem is választhat közülük követőt magának.

KÉPZETTSÉGEK

Egy Antoh-pap a főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
Időjósítás	Mf
Térképészet	Af
Vadászat/halászat	Af
Úszás	Mf
Hajózás	Mf
Csomózás	Af
Tengerjárás*	Af

A további szinteken a következő képzettségekben részesül:

Tsz Képzettség	Fok/%
3. Csomózás	Mf
1. Fegyverdobás	Af
5. Térképészet	Mf
6. Tengerjárás*	Mf
7. Kötelékből szabadulás	Af

* A *Harcosok...* kiegészítő 114. oldalán található *Erdőjárás* nevű képzettség tengeri parvidékekre vonat-

kozó megfelelője. Amennyiben a pap szülőhelye nem a tengerpart, abban az esetben nagyobb tó vagy folyamvidékekre is felvehető. Ekkor természetesen a Mf is ezekre a területekre vonatkozik majd.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Antoh szolgálai az Általános varázslatok mellett a Természet és az Élet szférák varázslatait használják. Ezen kívül úrnőjük kizárólag nekik rendelt mágiaformáit is alkalmazza. Ha nagyobb természetes vizeken (tavak, folyók, tengerek) tartózkodnak, mindama varázslatokat, amelyek a víz bármiféle befolyásolását eredményezik, kétharmadannyi mana-pontért hozhatják létre (felfelé kerekítve). Ugyanezen mágiaformák háromnegyedannyi Mp-ba kerülnek, ha hasonló természetes vizek találhatók 5 mérföldes közelükben (felfelé kerekítve). Mindez csak a földfelszínen található vizekre érvényes. Ugyanez vonatkozik a különféle időjárás-előrejelző varázslatokra is.

Az Antoh-papok igazából akkor érzik magukat elemükben, ha nagyobb természetes vizek vannak a közelükben. Ha ezektől legalább 50 mérföldnyi távolság választja el őket, kiegyensúlyozatlanná, bizonytalanná válnak. Legfeljebb egy napig képesek ezt eltűrni, azután azonban számokban is megnyilvánuló hátrányok sújtják őket. Minden egyes vízeztől távol töltött nap ideiglenesen eggyel csökkenti az Akaraterejüket és az Asztráljukat (a TME-t is). Ez egycsapásra visszatér, mihelyt egy nagyobb természetes vízfelületet megpillantanak - feltéve, ha nem valamely varázslat áldozatai vagy nem hallucinálnak. Amennyiben mindkét értékük 0-ra csökken, beleőrülnek az eddig kiállt szenvedésekbe. Ez csakis egy legalább 65 Mp-s Gyógyításal orvosolható.

Azokat a viharokat, melyeket egy másik pap keltett Antoh érdekében, nem fogja tudni megzabolázni. Ha ő maga is az úrnő kegyét keresi mágiájával, az istennő (KM) hivatott eldönteni, hogy számára melyik esemény a fontosabb.

Ha a szárazföldön hívnak viharokat, ugyanúgy számíthatnak Arel papjainak ellenérzésére, mint azok fordított esetben.

AZ ANTOH-PAP FEGYVERTÁRA

A Tengerúrnő papjai és papnői nem szívlelik a különféle páncélokat. Ha bizonyosak benne, hogy a harc elkerülhetetlen, csakis akkor öltenek magukra könnyű bőrvérteket vagy kar és lábszárvédőket. Fő fegyverük a szigony, emellé választanak maguknak hálót vagy lándzsát. A Fegyverdobás képzettségük is a szigonyra vonatkozik, noha a későbbiekben más fegyverek esetében is elsajátíthatják. Antohtól mindenféle kard használata idegen, éppen ezért az ilyesféle "hasznavehetetlen" fegyverekkel nem is foglalkoznak. A szigony vagy a dárda használata mellé legfeljebb a hálövetést sajátítják el, más fegyverek nem hozzák lázba őket. Ez annyit tesz, hogy új harci eszközök forgatását csakis akkor sajátíthatják el, ha az előzőket már mesterfokon ismerik.

EGYEDI VARÁZSLATOK

A KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

MEGBÚVÓ ZÁTONYOK

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 7
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 óra/szint
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Ennek a varázslatnak a segítségével a Tengerúrnő szolgálai képesek meglátni a víz színe alatt (5 láb) meghúzódó zátonyokat, homokpadokat, veszélyes sziklákat, egyszerűen bármit, ami egy hajó számára veszélyes lehet. Segítségével nem lehet a tenger- vagy folyófenéken kutakodni, nem mutatja meg az élőlényeket, még akkor sem, ha azok a vízijármű megtámadását fontolgatják.

Alapesetben hatótávolsága 100 lépés átmérőjű kör, ez 3 Mp-ként 50 lépéssel növelhető.

A KIS ARKÁNUM RITUÁLÉI

VIZEK MUTATÓJA

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 7
Erősség: 7
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 5 perc szintenként
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

A varázslat megmutatja a pap közelében található vizeket, legyenek azok bármilyen természetűek is. Segítségével azok hozzátétőleges mennyiségét, irányát és távolságát is megtudja állapítani. A harmatcseppektől kezdve az óceánokig mindenféle vízféleséget megmutat, de természetesen az élőlényekben, italokban, bármiféle módon megkötött vizet nem jelzi.

Alapesetben hatótávolsága egy 50 lépés átmérőjű gömb, ám 3 Mp-ként ez a táv 5-5 újabb lábbal növelhető.

A NAGY ARKÁNUM LITÁNIÁI

MEGFÉKEZÉS

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 50
Erősség: 65
Varázslás ideje: 10 kör
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Antoh papjai ezzel a varázslattal gátat vethetnek az elemek tombolásának, legyen szó bármiféle viharról vagy égháborúról. Hatására a hatótávolságon belül 10 kör alatt elcsendesedik az időjárás - ám azon kívül minden marad a régiben. Amennyiben a hatóidő leálltaig egyébként nem múlta el magát az égháború, újabb 10 körön belül minden visszatér a régi kerékvágásba. Ha a papnak sikerül varázslatával az egész vihart befolyása alá vonni, az később sem támad fel. A mágia középpontját minden esetben a pap jelöli ki, ám ez

nem lehet 500 lépésnél távolabb tőle, s mindenképpen látnia kell.

Mágikus úton keltett viharokat abban az esetben képesek megfékezni, ha legalább annyi Mp-t áldoznak a varázslatra, mint annak megidézője. (A víz közelében meglévő plusszaik ebben az esetben is érvényesek.)

KRISTÁLYTISZTA VÍZ

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 15

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: 15 perc/szint

Hatótáv: lásd a leírásban

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a pap a vizek mélyére pillanthat, legyenek azok bármily zavarosak is. Akkor is szemrevételezhetik az ott rejtőző dolgokat, ha a fényviszonyok egyébként ezt lehetetlenné tennék. Azokat a dolgokat, amelyeket iszap rejt, vagy más okból láthatatlanok (takarásban vannak, mágia leplezi őket) továbbra sem bírja kifürkészni. Amíg a mágia tart, pontosan meg tudja becsülni (1-2 láb eltéréssel) milyen mélységben lát bármit is a víz alatt. A varázslat hátulütője, hogy az időtartam alatt a pap kizárólag a víz alatti világot látja tisztán, minden, ami a felszínen történik csupán fekete kavargásként jelenik meg előtte.

Alapesetben a hatótávolság 100 lépés sugarú gömb, ez minden újabb 5 Mp felhasználásával 50 újabb lépéssel növelhető. Erre a pap akkor is képes, ha a mágia már működik. Ugyanígy bármikor képes megszakítani a varázslatát.

A NAGY ARKÁNUM RITUÁLÉI

SZELEK URA

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 15

Erősség: 8

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: 1 óra/szint

Hatótáv: 1 mérföld

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a Tengerűrnő papja képes lesz akár szelet kelteni, akár már meglévő légmozgásokat az uralma alá hajtani. A szél iránya egy kör alatt maximum 90 fokkal, sebessége 5 mérföld/órával változtatható akár pozitív, akár negatív irányban. Ha egyszer a pap már sikeresen "beállította" a kívánt irányt és erősséget, nem kell továbbra is mágijával foglalkoznia, elegendő egy folyamatos, enyhe koncentráció is. A varázslat hatóideje alatt bármikor újabb változtatásokat eszközölhet, esetleg meg is szakíthatja a mágiát. Ebben az esetben 5 kör alatt minden körülmény visszaáll eredeti állapotába.

Antoh papjai a Nagy Arkánum varázslatai között megkapják az *ET*-ben a boszorkánymesterek mágijánál felsorolt *Szökőár*, *Tenger felkorbácsolása* és *Örvény* nevű varázslatokat is. (254, 255. o.)

BESTIÁRIUM

VIZEK NAGYURA

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: Ó

Sebesség: 100 (SZ), 180 (V)

Támadó Érték: 110

Védő Érték: 190

Kezdeményező Érték: 50

Célzó Érték: -

Sebzés: 3k10+36

Támadás/kör: 1

Életerő-pontok: 75

Fájdalomtűrés-pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: kimagasló

Jellem: Rend

Max. Tp: 75 000

Ez a teremtmény, amely Antoh akaratának tolmácsolója az Anyagi Síkon, a hatalmukban kisebb Vízurakhoz hasonlatosan az elementálok közé tartozik, állandó lakhelye az Őselemi Víz Síkja. Csupán akkor jelenhet meg Yneven, ha maga a Ten-

gerűrnő küldi ide, akár saját jószántából, akár valamely papja kérését teljesítve. Ehhez az *Őselemek felidézése* nevű varázslat 100 Mp-os változata szükségeltetik. Megjelenésében hasonló a *Bestiáriumban* bemutatott Vízurakhoz, ám azoknál mind természetben, mind erejében hatalmasabb. Az ott leírtak természetesen rá is vonatkoznak, azzal a különbséggel, hogy ha nagy mennyiségű természetes vízzel kerülnek kapcsolatba, 3 körönként nyernek vissza elvesztett Épkéből egyet-egyet.

VIHARÚR

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: Ó

Sebesség: 150 (L)

Támadó Érték: 90

Védő Érték: 200

Kezdeményező Érték: 80

Célzó Érték: -

Sebzés: 3k10

Támadás/kör: 1

Életerő-pontok: 60

Fájdalomtűrés-pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

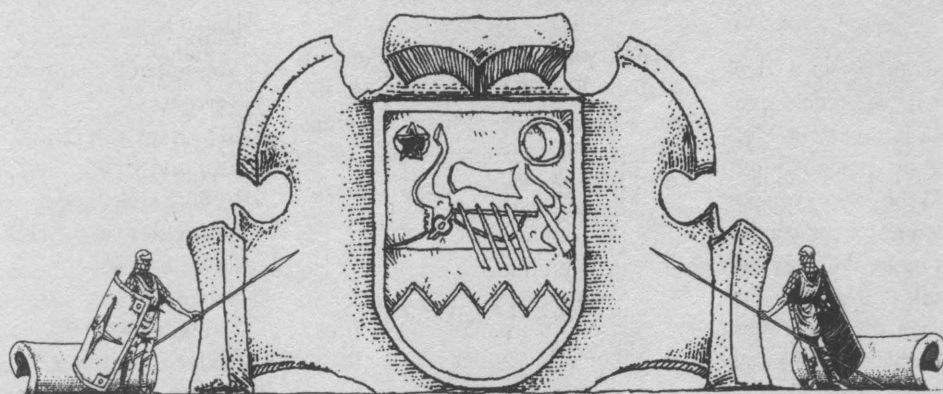
Pszi: -

Intelligencia: kimagasló

Jellem: Rend

Max. Tp: 40 000

Első pillantásra a Viharúr is valamely elementálnak tűnhet, ám az ő lakhelye nem valamely Őselemi Sík, hanem Antoh lakhelye, a Hussala. Ettől függetlenül játéktechnikai szempontból elementál-félének minősül, ezért a *Bestiáriumban* leírtak rá is vonatkoznak. Hatalmas, örvénylő, alakatlan figura, mely szintén a Tengerűrnő akaratát épviseli az Anyagi Síkon. Megidézéséhez - csakúgy, mint a Vizek Nagyura esetében - az *Őselemek idézése* nevű varázslat 100 Mp-os változata szükségeltetik. Testéből nem képes csóvát szakítani, ám fagyos marása, a körülötte kavargó jég-szilánkok enélkül is komoly sérüléseket okozhatnak a hivatlanul közel merészkedőknek. 10 lépés sugarú körben dermesztő hideg veszi körül.



Arel



pyarroni panteon eme entitása az Orwelláról szóló legendák tanúsága szerint is jóval a vallásalapító Selmo előtt rendelkezett már hatalommal Yneven, ebből következik, hogy jelentős számú hívő hódolt neki, és - feltételezhetően - kialakult vallása is volt. Egyes ilanori származású teológusok elmélete szerint a szépmezeiek ősvallásának Szűz Vadásza, Kai-Syah tulajdonképpen maga Arel, aki a Kitaszított megzabolázásában vállalt jelentős szerepe miatt vált a pyarroni istencsalád tagjává, illetve érdemelte ki azt. Szerintük az ilanoriak Ynevre való betelepülése is ezzel függ össze, vagyis a kontinensen tettei miatt népszerűsége és ezt követően hívőkre, hatalomra szert tett istennő vezette régi híveit az új hazába, így terelvén egybe "nyáját". Természetesen ez a nézet a legtöbb vallásmagyarázó számára nem elfogadható, a kanonizált iratokba sem került bele, sőt igazából nem is foglalkoznak ezzel a problémával - mint ahogy általában kerülik az istencsalád kialakulásának problémáját...

A "hivatalos változat" szerint Arel a panteon főistenének, Kradnak a párja, a Harc és a Természet istennője. A hetedkori pyarronita hívők - akik isteneiket (papjaik akaratából) erősen antropomorfizálják - leginkább íját feszítő, arcán ádáz mosolyt hordozó szilaj nőalakként képzelik el, aki körül villámok csapkodnak és akinek vadászruháját vad szél tépi. Ez az elképzelés az istennő befolyási területeit hűen tükrözi: ő uralja a természet vad erőit, a szelet, a viharokat, pártfogója a vadászoknak, ő önt bátorságot a harcolókba és sarkallja vakmerő tettekre a kalandozókat.

Hatalma talán a legnagyobb az istencsaládban, de felelőtlensége, esztelen cselekedetei alkalmatlanná teszi az uralkodásra, és valószínűleg ő maga sem vágyik rá. Annál inkább a hősi tettekre: Orwella utolsó lázadását is ő fékezte meg. Selmo Legendáriumban ez az egyetlen történet, amelynek kétségkívül Arel a főszereplője, további cselekedeteiről a többi isten tetteinek leírásában találhatunk utalásokat. A népszerű legenda szerint a lázadó Orwella, aki a Kárhozott Lelkek Sivatagából istentársai tilalma ellenére a Köztes Síkokra szökött, gigászi asztrál-szörnyeket teremtett saját védelmére, ezekkel bástyázta körül magát, hogy háborítatlanul terjessze a káosz csíráit Ynev

világán.
A

romlott érzelmekből teremtett monstorumokat Arel egyenként terítette le iszonyú, sólyomtollas nyilaival, majd miután a Kitaszítottak már nem volt hová menekülnie, kardjával vakmerően Kaput hasított a síkok között, amelybe az általa keltett pusztító szélvihar beletaszította Orwellát. Arel eme tette óta a Kárhozat Asszonyának nem is sikerült újra kitörnie az őt bebörtönző síkról.

Egy Ellanához fűződő legendában (a Szerelem Kertjéről szólóban) tesz említést Selmo Arel fékezhetetlen indulatairól. Ebben az áll, hogy mikor a Szerelem Istennője megteremtette az Öröklét Mezejével határos kertjét, idegyűjtötte mindazon dolgokat, amelyek a szerelem mindent elsöprő szenvedélyét jelképezik. Így került ide az a pompás szarvasbika, amire Arel szemet vetett és trófeájára áhítozván betört a Kertbe, hogy elejtse a nemes vadat. Ellana figyelmét nem kerülhette el a szent helyet meggyalázó ártó szándék, és az íját már a szarvasra emelő Arel elől elriasztotta az állatot. Ennek isteni elméjét elborította az esztelen düh, és soha nem tévesztő nyílát a Szerelem Istennőjére lőtte ki, megsebesítve őt hófehér vállán. A seb - ami még halandóknál hatalmasabb lényeknek is halálos lett volna - persze beforrt, de nyoma örökre megmaradt; Arel szégyenében egy időre távoli síkokra távozott, hogy bűnét leveze kelje. Ellana ettől kezdve kerülte isteni társát, papnői állítólag ezért nem szívlelik a Harc Istenasszonyának papjait, és úrnőjük sebére emlékezve készítettnek tetoválást bal vállukra.

A többi pyarroni istennek kevés dolga akadt a féktelen istennővel. Krad általában bosszankodik meg gondolatlan tettei miatt (rendreutastani nem tudná), de erényeit tiszteli,



hiszen szorult helyzetből őt is mentette ki párja. Legnevezetesebb ezek közül az az eset, amikor is a Tudományok Atyja az Ősi Egyezményhez való csatlakozásra próbálta rábírní a Démoni Sík egyik uralkodóját, aki törbe csalta és bebörtönözte őt. A segítségére siető Arel hatalmas küzdelemben legyőzte a démonok seregét, majd miután a főistent kimenekítette a démonfejedelem kinbörtönéből, együtt kényszerítették előbb térdre, majd utána az Egyezményhez való csatlakozásra a Kraddal dacolót.

A pyarroni vallás mitológiája szerint Arelnek Krad nemzett isteni gyermeket, a holtak és a sötét tréfák urát, Dartont. Kettejük kapcsolatát az a köztük dúló vita határozza meg, amit az szitott fel, hogy Arel nem fogta pártját egy morbid tréfája után, amit apja kárára követett el. "Hütlén Anyának" nevezik még ma is a papjai a Harc Úrnőjét.

A Legendárium említést tesz Arel saját túlvilági birodalmáról, az Iste-

nek Völgyében elterülő Végtelen Erdőről, ahová azokat a harcosokat emeli, akik bátorságukat egész életükkel bizonyították, és vakmerő küzdelemben veszítették életüket. Ők alkotják az istennőjük seregét, amikor az az istencsaládra törő ellenséges lényekkel háborúzik, békeidőben pedig Arel erdejében üzik a veszélyesebbnél veszélyesebb vadakat, vagy féktelen győzelmi lakomákon mulatják öröklétüket. Istennőjük birodalma Ynevről is látszik: az éjszakai égen feltűnő Súlyomhold Köztudott, hogy Arel a szorult helyzetben lévő papjait ha ritkán is, de meg-megsegíti. Ez leginkább valamilyen vad természeti jelenséggént manifesztálódik (viharos erejű szél, vadul csapkodó villámok stb.), de az írott hagyományokban és a köztudatban is él néhány csodás erejű tárgy, amikkel nagyhatalmú, kiválasztott papjait ajándékozta meg. Ezek közül a legismertebbek minden idők legnagyobb hatalmú Arel-papjának, a legendás

Mogorva Chei-nek adományozott fegyver, az Eldír. Hatalmában az előbbihez hasonló ereklét őriz Tiadlan Duinja is, bár ezt a tárgyat csak egyszer használták, a tizedik zászlóháború egyik döntő csatája előtt. A Viharköpnöyegről van szó, amit Ruridh Garidan kapott, az eddigi egyetlen Duin, aki Arel (azaz Ville) felkentje volt a tudók kasztjának vezetői között. Az írott feljegyzések szerint a tiadlani sereg elején kisebb napként ragyogó Viharköpnöyeg pusztá látványa olyan elsőpró rohamot eredményezett, hogy a Kard Testvériségének nehézlovasai által vezetett ork hordák szálmalmas maradványai Ragig futottak. A hatalmas, félkör alakú köpeny, melynek aranszállakkal szőtt központi motívuma a Kígyószívet tipró súlyom, ma a Duinok Tróntermének falát díszíti; Arel-pap nem hagyná el anélkül a tiadlani fővárost, hogy

ne tisztelegjen istennője eme legendás ereklyéje előtt. Állítólag Ruridh Garidan halála előtti prófécijában megjósolta, hogy a Viharköpnöyeg még egyszer fel fogja öltetni egy Ville papjaiból választott Duin - az utolsó zászlóháborúban...

Arel szakrális szférái elsődlegesen a Természet, a Lélek és az Élet, de isteni hatalmának fontos aspektusa a pusztítás is, ezért egyes papjainak hozzáférést biztosít a Halál szférához is. Ezek a harcőrült fatalisták csak maréknyian vannak, rövid életük gyilkos küzdelmek sora, amelyet dicsőséges haláluk fejez be. Egyedül ők lennének képesek istennőjüktől Küldöttet kérni, de a válságos helyzetek megoldásának ezt a módját sem ők, sem Úrnőjük nem preferálja, hisz a személyes bátorságukon esne csorba, ha ellenségeik legyőzéséhez ilyen eszközt vennének igénybe, nem is beszélve arról, hogy legtöbbször kurta életükben el sem érik a varázslathoz szükséges mágikus hatalmat.

AREL-PAP

*Szó a könyvben, rács a házon,
Vad ketrecben, fejsze fákön,
Szenny a vérben, zár határon,
Tör sötétben, ember láncon.*

részlet Timul cwa Anrem:
Tűrni nem való dolgok balladájából

Az Arel-papokkal kapcsolatban semmiféle, őket bármilyen módon tömörítő szervezetről nem beszélhetünk, így az "egyház" szó használatának sincs igazából értelme velük kapcsolatban. A Harc és Természet papjai még maguk közül valót sem ismernek el feljebbvalóként; a harcban, cselekedeteik alapján elnyert mellékneveken kívül címekre, méltóságokra sem áhítoznak. Az egyetlen rang, amit elérhetnek, a tagság a Papi Székben, de erre a posztra sem az Arel-papság jelöli az arra alkalmas paptársukat, hanem a többi isten főpapja kéri fel az általuk (valamint isteneik és nem utolsó sorban Arel által) érdemes személyt. Az istennő felkentjeinek nincsenek gyűlései, nagyobb számban csak háborús cselekedetek esetén állnak össze; a Zászlóháborúk idején felbukkantak néhány tucat főből álló szabadcsapataik a re-



gularis seregestektől elkülönülve, általában a Kalandozók Hadurának vörös lobogója alatt. Állandó társaságokat tehát nem alapítanak, de két-három fős alkalmi csapataik szívesen csatlakoznak egy-egy ígéretesen veszelésnek tűnő küldetéshez vagy valami zshiványosság elkövetéséhez. Ezekben az esetekben sem választanak vezetőt, egyenrangúnak tekintik egymást.

A házastársi és családi kötelékek szintén távol állnak minden Arel-paptól és -papnőtől. Az ellenkező nemtől persze nem tartózkodnak, de kapcsolataik (ha esetleg hirtelen felhorgadó szenvedélyből belebonyolódna ilyesféle afférokba) szükségyszerűen kérészeletűek; jellemzőbb, hogy inkább a bordélyokat és az egyéjszakás flörtöket részesítik előnyben. Előfordulhat, hogy az efféle kapcsolatokból gyermekek születnek, de ezek a szerencsétlen gyerekek biztosan az egyik szülő nélkül nőnek fel, sőt a papnők porontyai általában nevelőszülőkhöz kerülnek. Az Arel-papok javára legyen mondván, hogy ilyen esetekben a lehetőségeikhez mérten, váltakozó rendszerességgel adományokkal segítik gyermekük felnevelését.

A világi hatalmak törvényeit egyáltalán nem tisztelik, vagyis inkább figyelemre sem méltatják őket, nem csoda, ha eszükbe sem jut afféle "belső szabályzat" létrehozása. Persze elveik ettől még vannak, a legáltalánosabb az, hogy a gyengéket minden körülmények között megoltalmazzák, illetve hogy cselekedeteik mindig Arelnek tetszőek legyenek. Általában véve elmondható, hogy mindaddig nem érdeklik őket Ynev történései, míg azok nem kecsesgetnek kalanddal, haditettekkel, vagy amíg a pyarroni hitet nem fenyegeti valami nagy-nagy külső veszély. Kisebbség kivétel képeznek a Mogorva Chei vezette Yllinor Arel-papjai, akik igazi hazafiként küzdenek országukért, de nem hagyhatjuk figyelmen kívül, hogy nekik a kráni hadron uralkodó állandó hadiállapot biztosítja a "lételemüket": a harcot.

"Reátette Arel a jegyét" - mondják Ynev-szerte azokra a fiatal legényekre-leányokra, akik a nyughatatlan, lázongó kamaszkort hátrahagyva továbbra is dacosan ellenszegülnek minden tekintélynek, örökké a veszelést keresik, verekedéseket provo-

kálnak, nem riadnak vissza a kisebb-nagyobb gaztettektől sem. Ezek egy része végül mégis "betörnek", de kisebb hányaduk elszökik a családjuktól és csavargásra adja a fejét. Legtöbbjüknek rövidesen örökre nyoma vész, de néhányuk - akiket Arel tényleg megjelölt - előbb-utóbb találkozik egy viseltes ruhájú kalandozóval, aki hátára szíjazva iját, a nyakába akasztva vagy homlokpántjára erősítve a Sóljomholdat viseli. Az előtte álló kölyökhöz hasonló sorsot maga mögött tudó Arel-pap (ahogy ők mondják) "a sóljom számára alá veszi" a fiatal csavargót, közös kalandokat átélve, tetteivel példát mutatva avatja be őt, mi is kedves az Úrnő szemében. Az ifjú paptanonc táboriüzek mellett, küzdelmek forgatagában sajátítja el az istennőtől támogatást kérő imákat, a vadászatok, csaták után az áldozatbemutatás szertartását. Többször előfordul, hogy képzését nem az fejezi be, aki elkezdte, ennek okait valószínűleg nem kell részletezni. Végül - a meghatározó találkozás után két-három évvel - a tanítását bevégző Arel-pappal egy másik hitsorsosuk keresésére indulnak, mert a pappá avatás szertartásához legalább két "felszentelt" Arel-fi szükségeltetik. A jelölt egy viharos éjszakán "vizsgáztatóival" végigcitolja az összes tanult imát, miközben körülötte rémisztő villámok csapkodnak. Az éjszaka-hosszú rítus végeztével a Harc és a Természet istenaszszonya sóljmot küld az újdonsült papjának, biztosítva arról, hogy magához fogadta őt. Előfordulhat, hogy a madár nem jelenik meg, vagy nem száll rá a tanonc kinyújtott karjára; az istennő ezzel egyértelműen kifejezte, hogy az adeptusnak még tanulnia kell...

Az Arel-hitű papok felszínes gondolkodására igen jellemző, hogy legtöbbjük képtelen lenne megmagyarázni a saját, istennőjük által sugallt és megkövetelt szerepüket, amit a halandók világában betöltenek. Hogy voltak (és valószínűleg ma is vannak) köztük gondolkodó, a miérteken is eltöprengő elmék, azt néhány független forrásból tudjuk (az Arel-val-lásnak nincsenek írásba lefektetett hittételei); különösen jó példa a hírneves geográfus, Igrain Reval *Úti feljegyzései* is, amelyben utazásai alatt készült feljegyzéseit olvashatjuk (ennek alapján írta meg meghatározó munkáját, a *Geofrámiát*). A Sheralon

való átkelése során csapódott karavánjukhoz egy Duron nevezetű, a harmincas éveinek vége felé járó, kissé rezignált Arel-pap, akivel hosszas beszélgetéseket folytatott. Ő ejtett el néhány megjegyzést saját hitsorsosainak valódi, a felszín mögött megbúvó szerepéről. Szerinte az Úrnő a papjai által az Élet, a Természet megújítását elősegítő káoszt igyekeznek fenntartani, aminek nem mond ellent a harcos, pusztító aspektus sem, hisz ez hivatott lenyesegetni a vadhajtságokat és a pusztulás mindig az új élet sarjadását indítja el. Némi hasonlóságot vélhetünk felfedezni Ranagol (a káoszra épülő rend), és Tharr hitével (a világ a káosz felé törekszik), de míg ezeknél a gyöngék eltiportatnak, mivel alkalmatlannak bizonyultak a létezésre, vagy mert a pusztulásuk is a káoszt segíti, addig Arel őket oltalmazza, mivel szemlélete szerint esélyt kell adni nekik, hogy megerősödhesenek, hogy betölthessék szerepüket az Élet csodálatos művében.

A Sóljomasszony hívei talán a legnagyobb zshiványok és szélhámosok egész Yneven. Mindenütt a felfordulást, a zűrzavart keresik, szívesen kötözködnék, és már csak mókából is elfogadnak bármiféle kihívást. Javukra írandó, hogy a gyengéket, az elesetteket nemhogy bántanák, de mindenkor megvédelmezik - ami gyakorta bajba sodorja őket. Még hitük esküdt ellenségeinek szorult helyzetével sem élnek vissza soha: az ilyen győzelmet méltatlannak vélik magukhoz. A megoldásra váró feladat annál érdekesebb számukra, minél veszedelmesebb és kockázatosabb. Nem csoda hát, hogy leginkább esztelen vakmerőségükről híresültek el, mely esetenként már-már az öngyilkosság határát súrolja.

Nem telepednek meg sehol, egész életüket végigcsavarogják, folyton új kalandokat keresnek. Gyakran lopnak, csalnak, szélhámoskodnak - hisz egyéb megélhetésük nemigen akad -, előszeretettel kísértik meg a sorsot és mindannyian szenvedélyes hazárdjátékosok. Előfordul néha, hogy felcsapnak testőrnek vagy zsoldosnak, de sosem a fizetség miatt. Ha a megbízás elég izgalmasnak ígérkezik és nem ütközik erkölcsi felfogásukkal, akár ingyen is elszegődnek. A munkájukban mindazonáltal nem sok a köszönet, mivel hírhedetten fegyel-

mezetlenek, úrnőjükön kívül semmit és senkit nem ismernek el maguk fölötte.

A városokat, erődített helyeket nem kedvelik; ha csak módjukban áll, szabad ég alatt hálnak. Nyitott építésű szentélyeiket soha nem rakják kőből: egyszerű fa- vagy nádépítményeket emelnek, jobbára félreeső, csöndes ligetekben. Szent állatuk a sólyom, melynek elpusztítása vagy fogságra vetése halálos bűnnek számít. A vihar, a szél süvöltése valósággal elbűvöli őket; akkor vannak igazán elemükben, ha körülöttük záporosó szakad és villámok csapkodnak.

Meggondolatlanok és hevesek, akár a nyári zivatar, csatakiáltásaik olykor a legtökéletesebben tervezett rajtaütést is tönkretesznek. Viharos vérmérsékletük gyakran ütközik a bevett erkölcsi normákkal, ezért az Északi Szövetség jónéhány országában és a Délvidéken komoly fenntartásokkal fogadják őket. A pórnép száján nem túl hízelgő történetek forognak részeg dáridókról, könnyelműségből támasztott tűzvészekről és más hasonlókról. Az ő sajátos felfogásuk szerint azonban a Sólyomasszony minden tettüket megbocsátja nekik, ha igaz szívvel cselekedtek. Mondanunk sem kell, hogy e ködös megfogalmazás rengeteg félreértéshez, huzavonához vezet. A bonyodalmak tisztázásában nem sokat segít, hogy az Arel-papok valamennyien a szabadság kérelmelhetlen védelmezői - amit azonban a maguk részéről igen tágra értelmeznek. A béklyóba vert hadifogolyban éppúgy a természet rendjének megcsúfolását látják, mint a "rabságban sínylő" háziállatokban, és nem tesznek különbséget a fekete mágiaival kavart orkán meg a gátakkal szabályozott öntözőcsatorna között sem.

Bizonyos papi körökben élénken él az a téveszme, hogy a Sólyomasszony minden szakrális szférához korlátlan hozzáférést biztosít szolgálóinak. Nos, ha elég hosszan figyeljük az Arel-papokat, valóban megállapíthatjuk, hogy mindegyik szféra varázslatait használják. A bökkenő csak ott van, hogy *egyetlen* Arel-paptól - vagy akár *kettőtől* is - ilyesmit hiába is várnánk: képtelenek rá. Az viszont már előfordulhat, hogy *hármán együtt* az összes szférát kimerítik. S hogy hol itt a magyarázat?

Nem kötik éppenséggel mindenki-

nek az orrára, de a Sólyomasszony követői három különböző irányzatra oszlanak, annak függvényében, hogy istennőjük mely aspektusát tisztelik. Mindhárom irányzat más-más szférából válogatja a varázslatait, közös hozzáférhetőségük csak a Természetéhez van. Így hát valóban kimerítik ugyan a rendelkezésre álló lehetőségeket, de csupán *összességükben* nézve. Egy magányos Arel-pap - tartozzon bármelyik irányzathoz - egyszerre legfeljebb *két* szakrális szférához férhet hozzá.

Az Arel-hívó irányzatok nem minősíthetők hagyományos értelemben vett szektáknak. Nincsenek vitáik, súrlódásaik, dogmatikus ellentéteik, és ha együttműködnek egymással - ami gyakran megesik -, ezt mindig az elképzelhető legnagyobb összhangban teszik, ami csak egy ilyen kiszámíthatatlan vallástól egyáltalán elvárható. Bizonyos származási és regionális választvonalak megfigyelhetők ugyan közöttük, ám eléggé elmosódottan. Az alapvető különbségek sokkal inkább érzelmi-hangulati beállítottságukban vannak. Az ifjú tanítványok mindig felszentelésük percében választják ki a lelki alkatuknak leginkább megfelelő irányzatot. Az elhatározás - híven Arel szellemiségéhez - teljesen szabad, semmilyen külső körülmény nem befolyásolja. Ha a növendék úgy látja jónak, minden további nélkül elkötelezheti magát másik irányzat mellett, mint a mestere.

Sólyomszív: Leginkább Északon népszerű irányzat, mely a Sólyomasszony érzelmi aspektusát tiszteli. Papjai lobbanékonyak és hamar fortyanók, hirtelen gyúlnak szenvedélyre, ám ugyanolyan gyorsan ki is hűlnék megint. Szeszéyes, csapongó, rajongásra hajlamos emberek. Legjelesebb erénynek a bátorságot tartják, elvi meggyőződésüket a gyakorlatba azonban inkább esztelenség formájában ültetik át. Minden hibájuk ellenére az erőszakos féltelenség nem jellemző rájuk - talán éppen azért, mert sokan lelkifurdalásból álltak csavargó-papnak, hogy levezekeljenek valami jóvátehetetlen bűnt, melyet ifjan és forró fővel követtek el. Arel minden halandó szolgája közül őket tartják a legmerészebbnek, ami nem kicsinység. Maguk is elismerik, hogy ritkán van idejük megöregedni.

Az irányzat szférái a Természet és a Lélek; szent jelképei a sólyomhold és a sólyomszív. Gyorsaság képességeket k6+14-gyel dobhatják ki.

Sólyomcsőr: Ez az irányzat a Délvidékről, az Államszövetség területéről terjedt el egész Yneven. Papjai az élet mindent lebíró hatalmát hirdetik, s ádáz harcot vívnak az emberiség gonosz rákfeneivel: a közönnyel, a mélabúval, a betegségekkel. Talán Arel összes híve közül ők érzik át legmélyebben a természet örök harmóniáját. Az elmúlást - a másokét csakúgy, mint a sajátjukat - nem késleltetik, de nem is sürgetik. Igyekeznek elégedett, teljes életet élni és ehhez másokat is hozzásegíteni. Ha a két másik irányzattal vetjük össze őket, bölcsnek és megfontoltnak tűnnek. Kívülálló szemmel nézve persze még így is ijesztően kiszámíthatatlannak; ám annyi bizonyos, hogy rajtuk kívül egyetlen Arel-papnak sincs türelme másokat tanítani.

Az irányzat szférái a Természet és az Élet; szent jelképei a sólyomhold és a sólyomcsőr. Akaraterejüket k6+14-gyel dobhatják ki.

Sólyomkarom: A messzi Yllinorban, az ilanori kultúrkörnek e távolba szakadt sarjhajtásában az Arel-hit már-már államvallásnak tekinthető, annyira túlsúlyba került a többi pyarroni kultuszhoz képest. Chei király kalandozó-papai elsősorban a zabolátlan hadistennőt tisztelik benne. Krédójukat sem szóban, sem írásban nem terjesztik; hagyják, hogy a tetteik beszéljenek helyettük. Számukra az élet vég nélküli küzdelem, örökkön-örökké dúló háború, mely értelmet ad az üres köznapoknak. Minden tusát egy újabb követ, majd egy még újabb, egy annál is újabb - és így tovább. A győzelem csupán annyiban előrelépés, hogy a lehatárolt ellenfél mögött megpillantjuk a következőt. Az örökös körforgásnak soha nincs vége, legfeljebb a harcok beléscsövődő életének. Elvégre előbb-utóbb a legderekből bajnok is kifárad, megöregszik, és egyszer óhatatlanul elérkezik az a viadal, melyet el kell buknia.

Ez az irányzat mind közül a legfiatalabb. Papjai vadak és fatalisták, testvéreiktől eltérően néha hajlamosak az eszeveszett, vérszomjas dührohamsokra. Egyesek szerint valamifajta

misztikus halálösztönt fejlesztettek ki magukban, talán a folyamatos veszélytudat, az elmúlás fenyegető közelsége miatt. Mások inkább attól tartanak, hogy Krán árnyéka túlságosan mély nyomot vetett a lelkükre.

Az irányzat szférái a Természet és a Halál; szent jelképei a sólyomhold és a sólyomkarom. Ők az Ügyességüket dobhatják ki k6+14-gyel.

Az Arel-papok - éppen sajátos életfelfogásuk miatt - rendkívül nehezen osztályozhatók, nemigen tűrik a skatulyákba szorítást. Tiltásra, parancsra egyikük sem hallgatnak, csak mennek mind a maguk feje után; nem csoda hát, hogy jószerivel ahányan vannak, annyifélék.

A Sólyomasszony szolgálai - ellentétben az ynevi papok zömével - nem a gondolatok, hanem a tettek emberei. Meghökkenően keveset törődnek elméjük pallérozásával: döntő többségükben írástudatlanok. Még a tulajdon vallásukat se tanulmányozzák mélyenszántóan, egyszerűen csak hagyják, hogy a szívük vezesse őket. Kiváltképp jeleskednek viszont a gyakorlati tudnivalókban. Több harci és alvilági képzettségből válogathatnak, mint bármely más istenség papjai, és nem haboznak kiaknázni a különféle kombinációkból fakadó előnyöket. Sokoldalúságukat némileg ellensúlyozza, hogy csak szabad ég alatt érzik magukat elemükben, a mesterséges környezet rendkívül nyomasztólag hat rájuk. Ráadásul elég kevés Arel-pap járatos a mentalizmus tudományában, féktelen-csapongó gondolatviláguk nehezen fogadja be a szellem diszciplináit. Az sem szolgál előnyükre, hogy - bármelyik irányzathoz is tartozzanak - csupán két szakrális szférához bírnak hozzáférhetéssel. Igaz, istennőjük néhány egyedi varázslatot is kínál nekik, melyek - akárcsak maga Arel - szeszélyesek és változékonyak: hol a hiúság legyezgetésére jók csupán, hol ravasz fondorlat munkál bennük, hol pedig brutális erővel sújtanak le, mint a viharfellegből alázóduló villámcsapás.

A Természet és a Harc úrnője két fajta áldozatot fogad el és követel az őhöz imádkozó papoktól és hívektől. Az egyik tulajdonképpen ételáldozat, amit papjaitól azok minden sikeres vadászata után elvár: a zsákmányt vagy annak legnemesebb ré-

szét kell elhelyezniük bármilyen arra alkalmas helyen, de mindenképpen a természetben, a nyílt ég alatt. Ez lehet egy vihar által kidöntött fatörzs, vagy akár egy szelek tépázta sziklaorom is; egyik-másik ilyen helyet többszáz éve használnak a hagyományait nemzedékről-nemzedékre örökítő papok. Legalább kétezer éve mutatnak be áldozatokat sorsdöntő cselekedeteik előtt elszánt Arel-papok az Úrnő Ujjaként emlegetett sziklaképződménynél, amely a SHERAL északkeleti, különösen viharos részén található, de hasonlóan régi áldozóhely az Eren-Gianag határán elterülő erdőségben fellelhető Sólyomtölgy, melynek többláb vastag törzse elé elejtett szarvasbikát helyeznek. A másik áldozati mód tárgyáldozat, és mindig harc után mutatják be, mégpedig a viadalban legyőzött legnagyobb ellenség egyik fegyverét vagy vértetetének darabját a fennhangon elkántált ima alatt az ég felé emelik. Az istennő mindkét esetben átható sólyomrikoltással és szélfuvallattal jelzi, hogy elfogadta a neki felajánlott ajándékot, ami ilyenkor percegő szikrák közepette eltűnik.

AZ AREL-PAP HARCÉRTÉKE

Más Papoktól eltérően a Sólyomasszony szolgálai nincsenek eltiltva a célzófegyverek használatától - sőt,



messze földön híresek íjásztudományukról. Míg a Pap alkaszt többi specializációja általában nullás CÉ-vel kezdi a játékot, náluk ez az érték kiemelkedően magas, a legjobb Harcosokéval vetekszik. Az Arel-papok alap CÉ-jét úgy számíthatjuk ki, ha teljes Ügyesség értékükhöz hozzáadunk 5-öt. Máskülönb a többi induló harcértékük is jobb, mint a többi Papé (KÉ 9, TÉ 18, VÉ 73).

A hetyke és kalandvágyó Arel-papok a szokásosnál jóval több időt és energiát szentelnek a fegyverforgatás tudományának; nem csoda hát, hogy ezen a téren gyorsan kiemelkednek hitsorosaik közül. Harcérték módosítójuk 9, amiből legalább 4-et kell a TÉ-jük fejlesztésére fordítaniuk.

KÉPZETTSÉGEK

Az Arel-papok származás tekintetében kevésbé vannak népekhez és régiókhoz kötve, mint a többi papi alkaszt. A játék kezdetén a karakter szabadon választhat a pyarroni, az erv és az ilanori kultúrkör között. Azok az automatikusan megkapott képzettségek, amelyek az anyakultúrától és a származási helytől függenek (Kultúra, Nyelv, Helyismeret, Legendaismeret), természetesen mindig a választásához fognak igazodni. Megjegyzendő, hogy a Sólyomasszony irányzat legtöbb papja az erv, a Sólyomasszóra a pyarroni, a Sólyomasszív pedig az ilanori kultúrkörbe tartozik, bár kivételek persze szép számmal akadnak. (Hol másutt, ha nem Arel szolgálai között?)

Az erv, illetve ilanori származású karakterek a Kultúra, Nyelv és Legendaismeret képzettségeket automatikusan megkapják alapfokon a pyarroni kultúrkörre is. Ennek kompenzálásaként a pyarroni kultúrkörbe tartozó Arel-papok is választhatnak egy szomszédos kultúrkört (Krán kivételével), amelynek kultúráját, nyelvét és legendáit alapfokon ismerik.

A fegyvergyakorlatokra fordított időt az Arel-papok persze egyéb stúdiumaiktól vonják el. Kétségkívül derekasan verekszenek, műveltségük viszont meglehetősen sekélyes, a társadalomba pedig végképp nem tudnak beilleszkedni. (Nem mintha különösebben iparkodnának.) Ízlésük meglehetősen elűt a többi Papétól: leginkább a harci és a túlélő képzett-

ségekre összpontosítanak, esetenként az alvilágiakra. Ezek azonban csak tendenciák, nem előírások: a karakter olyan képzettségekbe fekteti a Kp-jait, amilyenekbe csak akarja.

Az Arel-papok induláskor megkapják a mesterfokú *Solymászat* képzettséget. A képzettség azonban erősen korlátozva van, a karakter ugyanis *kizárólag* olyan madarakkal használhatja, amelyeket úrnője egyedi varázslatával, a Sólýomidézésrel szólított magához. Máshogyan szerzett sólymokkal csak akkor tud vadászni, ha még egyszer fölveszi a Solymászat képzettséget.

Az Arel-pap a főkasznál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	Fok/%
1 fegyverhasználat	Af
Fegyverhasználat (hosszú íj)	Mf
Fegyverismeret	Af
Legendaismeret	Af
Pszi	Af
Sebgyógyítás	Af
Herbalizmus	Af
Időjóslás	Af
Vadászat	Mf
Erdőjárás	Mf
Solymászat (speciális)	Mf
Lovaglás	Af

A további szinteken a következő képzettségekben részesül:

Tsz	Képzettség	Fok/%
2.	Kocsmai verekedés	Af
3.	Szexuális kultúra	Af
3.	Esés	30 %
4.	Csapdaállítás	Af
5.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
9.	Fegyverhasználat	Mf

KÜLÖNLEGES KÉPESÉGEK

Amíg nyílt égbolt, sátorvászon vagy zöldellő lombtakaró feszül a fejük fölött, addig az Arel-papok ritkán veszítik el a hidegvérüket. Mihelyt azonban zárt térbe vagy művi környezetbe kerülnek, mesterséges kő, föld- vagy fafödém alá, rögvést erővel vesz rajtuk a szorongás. Úgy vélik, ha elszigetelik őket az eleven termé-

szettől, megszakad kapcsolatuk az istennőjükkel is. Ez aligha lehet igaz, hisz varázserejük jottányit sem csökken; zavaruk és nyugtalanságuk viszont tényleg szembeszökő. Harcértekeikre nincs különösebb befolyással - sőt, olykor még fel is tüzeli őket, hogy fegyverrel vágják ki magukat szorult helyzetükből. Ámde míg vissza nem jutnak a szabad levegőre, addig a szörnyű idegesség miatt Ügyességük, Asztráljuk és Akaraterejük hat óránként 1-gyel csökken. Ezért irtóznak annyira a városoktól; ezért nem képesek összebarátkozni a törpenéppel; és ezért számít embertelen kínzásnak, ha földalatti tömlőcbe zárják őket.

Az Arel-papokat - úrnőjükhöz hasonlatosan - érzelmeik vezérik. Indulatosságuk, szeszélyesen kacskaringózó gondolataik nem túl jó táptalajt nyújtanak a szigorú belső önfejelemnek, a mentalizmus legfőbb alapjának. Ezért 1. szinten csak alapfokon ismerik a *Pszi*, a mesterfokot Kp-ból kell megvenniük, viszont gyors felfogásuk miatt csak feleannyit kell ráköltönniük.

Az istennő gondoskodásának köszönhetően az Arel-papnak minden tapasztalati szinten 1% esélye van arra, hogy patrónusa valamilyen módon megsegíti őt, ha igazán nagy bajban van. Ha a veszély a nyílt természetben szorongatja a papot az esély duplájára (2% szintenként), ha éjszaka, valamelyik hold fényénél, netán esős, viharos időben, az esély triplájára emelkedik (3% szintenként). Természetesen Arel sem sérti meg az Ősi Egyezményt; a segítség általában valamiféle minden harci cselekményt beszüntető természeti jelenséggént - viharos szélként, fákat kidöntő vilámcsapásként, stb.- érkezik.

AZ AREL-PAP FEGYVERTÁRA

Más papokkal ellentétben nekik lét-elemük a harc, örvend a szívük, ha fegyvert vonhatnak. Hitük szerint mindazok, akik emlékezetes küzdelemben esnek el, holtuk után nyomban az Istenek Völgyébe kerülnek, Arel oldalára. Szabadságszeretetük még fegyverzetük megválasztását is befolyásolja. Nehézzvrtet sohasem hordanak: részint kényelmetlennek

találják, részint harci technikáik legjavát nem tudják alkalmazni bennük. ("Vashordóba *sajtol*t fatuskók" - jellemzi a naphitű dwoon lovagokat tömören és epésen Timul cwa Anrem.) Harc közben szeretik, ha az egyik kezük szabadon marad, ezért nem használnak sem pajzsot, sem kétkezes fegyvereket. Ettől az alapelvüktől csak szeretett vadászfegyverük, a hosszú íj kedvéért hajlandók eltérni. Ami a mágiájukat illeti, közismert róluk, hogy olykor mámoros meg-gondolatlanságban szórják szét varázslataikat, gyermeki örömet lelven a körülöttük támadó zűrzavarban.

EGYEDI VARÁZSLATOK

A KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

FEGYVERKÉRÉS

Szféra: Egyedi, Általános

Mana-pont: 3

Erősség: 10

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Mágiaellenállás: -

Nehéz helyzetbe kerül az, aki harcban fegyver nélkül marad, okozza azt a fegyver eltörése vagy az ellenfél által végrehajtott sikeres lefegyverzés, de a fogságból szökött rab menekülését is megkönnyítheti egy kézreálló kard vagy csatabárd. Az ilyen szorult helyzetekben ez az Arelhez kiáltott varázsimaga segít az Úrnő hűséges szolgáján. Hatására azonnal a pap kezében terem egy olyan közelharci fegyver, amit ő elsődleges fegyverként szokott forgatni. Ha harc közben idézik meg, a megjelenése által keltett meglepetés komoly előnyt jelenthet (+30TÉ, a kezdeményezés automatikus). A következő körben ez az előny természetesen megszűnik. A fegyver nem mágikus, minden tulajdonságában meg-egyezik bármelyik közönséges másá-
val, a varázslat időtartamának letelté-
vel, esetleges eltörésekor vagy ha nem érintkezik a pap fegyverforgató
kezevel, egy sercenés kíséretében el-
tűnik. Több Mana-pont elköltésével
az időtartam kitolható, mégpedig
minden további kör újabb 3 Mp-ba
kerül.

Darton



Darton - másképpen a Hallgatag Úr - a pyarroni istensalád ellentmondásos egyéniségei közé tartozik. A holtak patrónusa, az elmúlás és a csend misztériumainak legfőbb letéményese, titokzatos és kifürkészhetetlen alak, nem igazán gonosz, de jóindulatúnak távolról sem mondható. A sötét tréfák atyjaként is tisztelik, mert úgy látszik, örömet leli benne, ha hívei megdöbbennek és megbotránkoztatnak másokat. A Darton-kultusz egyes vonásai akkora visszatetszést váltottak ki a befolyásosabb pyarroni egyházak némelyikéből, hogy közös erővel megpróbál-

ták fokozatosan háttérbe szorítani, népszerűtlenné tenni. Munkálkodásuk lassan, de sikeresen haladt - egészen a Sötét Próféta felbukkanásáig.

Darton a Pyarroni Panteonban a Halottak Ura, a Lelkek Bírója, az Örök Körforgás Öre. Igazságos és jószívű, mégis ambivalens érzéseket kelt: ennek oka részben magában a Halálban van, amit ural, másrészt a sötét, morbid humorban, mely annyira jellemző rá. Humora nem öncélú; eszköz, hogy az embereket rádöbbenésre mulandóságukra és gyarlóságukra.

A pyarronita vallás egyik alaptétele, hogy a teremtetett lények lelke halhatatlan, testük halála után, többkevesebb idő elteltével újra inkarnálódnak Ynev világán. Azonban ebbe a természetes - azaz az isteneknek is tetsző - folyamatba több módon is be lehet avatkozni: a legismertebb módszer a nekromancia, amikor is a lelket mágikus eszközökkel, átkokkal, erőszakkal kiragadják a körforgásból, és egy holttestbe - legtöbbször a sajátjába - börtönzik. A kínhalál, az élethez való túlzott ragaszkodás, valamilyen befejezetlen, az egyén szempont-

jából nagy fontossággal bíró ügy is okozhatja a lélek természetellenes viselkedését, az élőhalottak létrejöttét.

Maguk az istenek is beavatkoznak a Körforgásba, amikor azokat a halandókat, akik életükben példás módon szolgálták őket, jutalmul maguk mellé emelik a saját síkjukra. Természetesen ez mindegyiküknek előjoga, ha néha vitára is ad okot közöttük egy-egy ilyen eset, hisz az, aki egyiküknek kedves, az a másikuk szemében gyalázatos eretnek is lehet...

Darton síkja - a Shandin - kissé más, mint a többi. Ide azok a lelkek kerülnek, akik nem részesültek az előbbi kegyben - vagyis a pyarroni hitű halandók túlnyomó többsége. Itt először is megmérettetnek: a Döntnökök megvizsgálják, hogy életük során betartották-e vagy igyekeztek-e betartani hitük parancsolatait; a leggyalázatosabb bűnök elkövetőinek lelkei Orwella poklába vettetnek, de akiben maradt még egy szemernyi a jóból, többkevesebb idő múlva újra testet ölthet. De a hit ellen vétők büntetése nem marad el: következő életük során mindazt el kell szenvedniük, amit ők okoztak másoknak. Darton sötét humora itt mutatkozik meg a legnyilvánvalóbban... A példás életet élők újabb életükben viszont lehetőséget kapnak, hogy még több jót cselekedjenek; rajtuk áll, hogy visszaélnek-e a kegyvel vagy sem.

A Döntnökök tisztán szellemi teremtetű lények; tiszta lelkek, akik utolsó anyagi testükben Darton papjai voltak. Minden igaz hitű dartonita arra törekszik életében, hogy halála után a Döntnökök maguk közé emeljék lelkét, és urát szolgálhassa a túlvilágon is.



DARTON EGYHÁZA

A legtöbb papi rendhez hasonlóan az ortodox dartoniták is rendházakba szerveződnek, amelyek minden népesebb, pyarroni vallású településen megtalálhatóak – hacsak nem az újabb keletű paplovagi irányzat az uralkodó a vidéken. Ezek a kolostor jellegű intézmények mindig temetőkhöz csatoltan – közvetlenül mellettük vagy konkrétan a területükön – találhatóak. Kitüntetett jelentőségű rendházuk nincs, de létezik ilyen temető: az erioni Nekropolisz, melyet tucatnyi kolostor és kápolna vesz körül, talán nem kell magyarázni, miért.

Minden rendház élén egy apát áll, egy-egy nagyobb terület (általában ország) dartonitáit az apátok évenkénti koncíliuma, az egyházi tanács igazgatja, amit Darton Második Havában tartanak. A koncíliumokon – az aktuális ügyek tárgyalása mellett – választják meg a Tanácsosokat, akik a Papi Székben ülő Főpapot hívatottak segíteni, illetőleg egyhásterületüket képviselni a legmagasabb rangú paptársuk előtt. Megbízatusuk életfogytig szól ugyanúgy, mint a Főpapé, akit – Darton sugallatára – maguk közül választanak. Hierarchiájuk egyszerű, de erősen megcsontosodott; az Airun al Marem-féle szárny egyenesen nevetéses csökevénynek tartja.

Darton papjai maguk közé bárkit bevesznek, aki megfelel a szigorú testi-lelki feltételeknek. Általában 14-16 éves korukban kerülnek hozzájuk a papnövendékek, amikor már saját maguk is képesek átérezni Darton hívását. Leginkább alacsonyabb néposztályok tagjai, olyanok, akikkel az élet nem bánt kesztyűs kézzel. Legtöbbjük elveszített már egyet vagy többet szerettei közül, majdnem minden második árvaként nőtt fel. Az árvaházakat évente felkeresik a felszentelt papok, és néha egy-egy, sihederrel távoznak.

Darton papi rendje nyitott: bármelyik nevei em-

bernép tagja részesévé válhat, ha tiszta szívéből elfogadja Darton tanításait. Ugyanígy a nemeket sem különböztetik meg: akár férfi, akár nő az illető, Darton tárt karokkal várja. Mindazonáltal tíz Darton-pap között jó ha egy nő akad; a női lélek sokkal inkább az Élethez, s nem a Halálhoz kötődik...

Darton beavatási szertartásáról keveset lehet tudni. Hiszen a valódi Darton-templom minden esetben a másik, mindenki számára nyitott kápolna alatt található, és oda csak a beavatottak és a beavatandó mehet le, még a tanítványok sem. A szertartás teljesen titkos, és semmiféle halandó mágia nem képes annak részleteit kiolvasni agyukból. A szívük feletti forradást pedig valami harccal, különös szerencsével és felületi sebbel magyarázzák...

Darton papjai ál-



talában bő, mélyfekete köpenyt - reverendát - hordanak, s nyakukban lóg szent szimbólumuk, a Varjúszárny. Al Marem híveivel, a pyarroni irányzat követői által lenéztetett új-dartonita rend tagjaival ellentétben e jelvény nem vehető le az alapként szolgáló - a két holdat formázó - fémlapról, sosem élezik ki, és sosem használják életek kioltására. Bár a kívüllálók ezt nem könnyen ismerik fel, a beavatottak számára egyetlen pillantás is nyilvánvalóvá teszi az eszmei hovatartozást, s innen egyenes út vezet a kölcsönös utálat-hoz: al Marem-ék puhányoknak tartják a régi eszme híveit, akik képtelenek meghallani az új idők szavát, míg a pyarroni eszme követői az új dartonita rendet csak mint "Urunk legrosszabb tréfáját" emlegetik. Bár fegyverrel már nem szokásuk egymás ellen fordulni, egymás iránt érzett megvetését egyik fél sem titkolja. Ez a kezdeti időkben, a kiátkozás és a szent háború idején még véres összecsapásokhoz vezetett, mára viszont - azért is, mert mindkét fél a Vörös Hadurak oldalán harcol Toron és csatlósai ellen - mintegy fegyverszünetet kötöttek (bár ez csak hallgatolagos megállapodás, és bármikor felrúghatja valamelyik szervezet). Egyébiránt újabban Észak pyarronhitű dartonitái, hogy eszmei különállásukat jelezzék, Szent Szimbólumukat fordítva készítik el, felül ezüst, alul vörös holdféllal.

Egyes források ugyanakkor arról beszélnek, hogy valójában nem is oly nagy az a szakadék, amely az ortodox szárnyat al Marem követőitől elválasztja. Úgy vélik az elenségeskedést csupán a Pyarronban székelő Papi Szék szítja, mivel a Sötét Próféta tervei és cselekedetei nem minden esetben egyeznek meg a pyarronita érdekekkel. Ezen források úgy tartják, hogy a dartonita papok és paplovagok kapcsolata – ha nem is felhőtlen – de sokkal bensőségesebb, mint azt a Papi Szék elhithetni igyekszik.

Szerintük akadnak olyan területek – csontokkal bőségesen megszórta földek (csataterek, temetők) – aholis elrejtett Kapukat vigyáznak Darton papjai, s ezeket a titkos átjárókat – a nagy térkapuhálótól eltérően – használhatják a paplovagok is.

Az ortodox dartoniták az uruknak szentelt tercet a hitélet szempontjából kiemelt fontosságúnak tartják, és minden hónapban egy napot (az utolsót) ünnepként tartanak nyilván, bár a világi hívők ebből csak a Sikolyok és a Csend napját tisztelik. Az előbbi a kivégzések napja, ekkor hajtják végre a halálasztást bűnözőkön a halálos ítéleteket, mégpedig szertartásos kivégzéseken, amelyeket a Darton-papok celebrálnak; a Csend napján viszont halk körmeneteket tartanak a temetőben, emlékezve az elhunytakra, imákkal segítve lelkük megtisztulását, hogy mielőbb újra testet ölthessenek. A Kacaj napjától viszont a babonás köznép retteg, és csak kevesen – főleg a sötét, morbid tréfákhoz vonzó fiatalok – vesznek részt a szintén a dartoniták által rendezett misztériumjátékokban. Nem is csoda: az Orwella poklának teremtményeit formázó maskarákat a poklok gyötrelmeit taglaló színjátékok után sem vetik le a résztvevők, hanem az ablakokon berikoltva ijesztgetik a jámbor népeket.

A DARTON-PAP

Amióta létezik a Pyarroni Pantheon, azóta tisztelik és félik Dartont Ynevszerte. Nem szeretik – arra sem a Halállal való kapcsolata, sem furcsaságai miatt nem alkalmas –, de azért mind őt, mind követőit igenis tisztelik. Al Marem próféta fellépése óta ugyan e tisztelet csökkenésének lehetünk szemtanúi, de azért a régi – pyarroni – irányzat követői nem vesztették el minden megbecsülésüket a köznép szemében.

Darton evilági birodalmának felvigyázói különös, ambivalens életet élnek. Két arcuk van: tiszteletre méltóak és félelmetesek. A köznép leginkább csak az elsőt ismeri, és ez így van jól...

Darton papjainak legismertebb fel-

adata a temetkezések lebonyolítása. Gondoskodnak a halottak elszállításáról, – szükség esetén tartósításukról –, ők vezetik a halálozási anyakönyveket, celebrálják a halotti miséket, vezetik a temetési szertartást, felkérésre halotti beszédet mondanak. Szükség esetén boncolnak is, és bűncselekmények gyanúja esetén segítik a jogszolgáltatás munkáját – igen, ők a halottkének. Az ő feladatuk a temetők felügyelete, gondozása is.

Ehhez kapcsolódik, bár kevésbé közismert, hogy a temetők őrzése is Darton papjainak a dolga. Acéllal és mágiával őrködnek a halottak nyugalma felett – egyként felveszik a harcot az evilági behatolókkal, mint a kincsekre éhes sirrablók, vagy a holttestekre és lelkekre vadászó boszorkánymesterek és nekromanták, és az időnként fel-felbukkanó élőhalottakkal. Mert hitük szerint az élőhalottak léte kihívás Darton ellen, az ő szent ítékezésének megtagadása. Ez alól szinte csak egy kivétel létezik: ha egy élőhalott Darton nevében nyer nem evilági életet...

Nappal csak néhány egyszerű őr, és kevés, imádkozással és a sírok rendbentartásával foglalkozó papnővendék gondoskodik a védelemről, de éjszaka, amikor a kapukat bezárják, az igazi, belső őrséget Darton felfegyverzett papjai alkotják.

Darton papjai sokban hasonlítanak Arel papjaira. A nagy különbség, hogy míg Arel papjai és papnői a nyílt természet kedvelői, a Halottak Urának hívei jobban kedvelik a városokat, az árnyékokat, akár a még a csatornákat is. Nem félik a halált, hisz a halálon túl istenük várja őket. Persze, azért nem lesznek öngyilkosok, hiszen vallják, hogy mielőtt átkeülnének oda, még itt is dolguk van; de ha szükséges, bátran és büszkén fogadják az elkerülhetetlent. A becsületekre ellenben sokkal kevésbé kényesek, mint a Harc Úrnőjének hívei, a legsúlyosabb sértéseket is hajlamosak egy-egy vállrándítással elintézn.

S az sem baj, ha a kaland során átverjük őket; saját magukon is tudnak nevetni. Persze, nem mindenben lehet becsapni őket: ha gonosz célokra

használtuk fel őket, rosszul járhatunk. Nem kezdenek bosszúhadjáratba, nem akarnak saját kezűleg elégteltet venni a hazugságért, fejcsóválva, sajnálkozva távoznak; lehet, hogy egy hét múlva a szomszéd városban, lehet, hogy három év múlva Ynev másik végén kezd imába egy Dartonpap, és éjszaka régen pihenő kezek emelik fel koporsójuk fedelét, s néhány idegen szíve megszűnik dobogni, lelkük eltávozik e világból, egy szigorú istenség trónusa elé...

Eltérnek Arel híveitől abban is, hogy Darton felkentjei sosem élvezik, habzsolják úgy az életet. Általában komorak, csendesek, keveset és velősen szólnak; sosem szószátyárok, és csak ritkán nevetnek. Nem részesegednek, és nem kedvelik az öncélú verekedéseket. Ha kell, a nyugalom szobrai, még akkor is, ha istenüket gyalázzák – elvégre előbbutóbb az ostoba úgylis megtapasztalja Darton igazságát. Valóban képesek mások számára örült feladatokat vállalni, s bár a végrehajtás nehézségével nem sokat törődnek, ám az okot és a célt mindig gondosan megfontolják.

Egyben viszont megegyeznek Arel felkentjeivel: töretlen hűséggel szolgálják Pyarront és a pyarronhú államokat, mint amilyenek például az Északi Szövetség országai. Szolgálják bár a Halál Istenét, Darton papjai mégis az Élet és a Rend védelmezői: az ő tanításuk szerint az erőszakos halál (melyeket leginkább a gonosz istenek, Tharr és Ranagol jelképeznek), valamint a betegségek és kínok által okozott, időnek előtti elmúlás (ez főként Orwella szférája) ellentétes Darton akaratával. Tény persze, hogy ők is ölnek, sőt, akár mérgekkel is, de csak mások védelmében, vagy ha ezzel hosszan tartó kínhalált előznek meg. Sosem gyilkolnak ok nélkül. Hogyan is tehetnék? Hiszen a halott lelke Darton elé kerül, és ha nem kellett volna meghalnia, a gyilkosa bizony súlyos retorziókra számíthat...

“Örült” dolgaikon túl rendesen belesimulnak a társadalomba: részt vesznek annak életében, betartják szabályait és törvényeit. Azokon a vidékeken, ahol még tartja magát a

régi Darton-egyház, a papok igenis megbecsülésnek örvendenek.

Bár Darton a Humor istene is, papjai nem tűnnek túl vidámnak, sőt, szinte mindig komorak. Humoruk sötét, ami főként cinikus megjegyzésekben nyilvánul meg. Magába zárkozó, méltóságteljes viselkedésű emberek benyomását keltik, akik ritkán és velősen szólnak, bár nagynéha szép szónoklatokat is tudnak tartani. Csupán a veszély és a halál közelsége az, ami kizökkenti őket: ekkor elmosolyodnak, gyászdalokat dúdolnak halkán, vagy harci indulókat bömbölnek teli torokból, vallási tézisekkel, eszmefuttatásokkal traktálnak a halál szépségéről és Darton igazságos ítélkezéséről.

Fegyvert napközben - nyíltan - nem viselnek, bár rövidebb, kisebb eszközöket mindig hordanak bő köpenyük alatt. Persze éjszaka vagy veszélyes küldetések során elől hordják fegyvereiket - illetőleg azok egy részét. Több fegyver forgatásában jártasak, lehetőleg minél többfélében; nem vetik meg az aljas cseleket, trükköket, szívesen támadnak hátulról, mint szemtől szembe, ha méreghez jutnak, gátlás nélkül kenik fel - vallják, a határ ott húzódik, hogy döntenek-e más ember élete felé, s ha a döntés megszületett, a végrehajtás módja már csak másodlagos...

Mágiájuk használatakor sincsenek nagyon gátlásaik: bár nem igazán szeretik, de ha úgy érzik, hogy szükség van rá, mégis használnak Vérmágiát. Ellenben élőhalottat - bizonyos kivételekkel - szinte soha nem idéznek, és sosem használnak olyasféle varázslatokat, mint a Lélekáldozat vagy a Káoszkapu; az ilyeneket alkalmazók éppúgy esküdt ellenségeik, mint azok a gonosz lelkű papok, varázslók és boszorkánymesterek, akik élőhalottakat szabadítanak a mit sem sejtő világra (Doran nekromantáit sem szeretik, de nem tekintik ellenségnek sem őket).

Elveik ezen hasonlósága okán a többi pyarroni isten papjai közül leginkább az Adron-papokhoz állnak közel, és a mágia urának papjai is rokonszenveznek velük, annak ellené-

re, hogy általában Halál-szférát használó papot nem szívnak.

Darton papjai számos ismeretet és tudást szívnak magukba, mind a kolostor könyvtárában, mind gyakorlótermében. Érdeklődési területük széles, minden újra fogékonyak. Akadnak köztük kiváló harcosok éppúgy, mint nagytudású bölcsek; Darton nem gátolja az egyéniség kibontakozását.

Krán sötét mágusai, Toron boszorkánymesterei, Doran nekromantái mellett ők ismerik legjobban a Túlvilágot, a halálontúli teremtményeket, a Démoni Sikok lakóit. Ezirányú ismereteiket azonban nem adják át akárkinek, még a rend tagjai között is megválogatják, kiket avatnak be tudományuk teljességébe. Ahhoz, hogy Darton papja a Demonológiában Af-ú jártasságot szerezhessen, 7.TSz és feddhetetlen életvitel szükséges - Darton szemszögéből, természetesen. Azonkívül, a tanítás megkezdése előtt 2 évet a jelöltnek Erionban, a Nekropoliszban kell töltenie. Ott, hol állandóan harc folyik minden egyes négyzetméterért; ahol a nappalt az különbözteti meg az éjszakától, hogy csökken az élőhalottak nyomása, de megszűnni nem szűnik soha; ahol szentségtelen szekták tanyáznak sötét rejtékhelyeiken, és indulnak vadászatra élők és holtak után; s ahol Éj-közép baljós órájában ezer torokból száll a kántálás az ég felé. Darton majdnem minden papja megjelenik itt, hogy életéből legalább néhány hónapot itt töltsön, a halálón inneni halál vidékén. Sokan itt is halnak meg. És számosan vannak olyanok, akik életük során a harcra koncentráltak, s mikor már testük meggyengült, kezük remegése képességeik kárára válik, újra ide jönnek, hogy Dartonhoz méltó szent harcban haljanak meg, ne ágyban, párnák között.... Ahhoz pedig, hogy valakinek eme titkos tudomány valódi, nagy titkait is átadják - azaz Mf-ot tanulhasson -, legalább 10. Tapasztalati Szint és nagyon erős lélek szükséges. Nem csoda hát, hogy Ynev sok ezer Darton-papja között jó, ha kéttucatnyian vannak a beavatottak. A papnak Pyarronba kell mennie, ahol éveket tölt a Darton-rendház könyvtárában

éppúgy, mint Lar-Dorban, a Belső-szigeti Iskola fólíánsai között...

Darton papjai sosem áldoznak istenüknek embert vagy más élőlényt; áldozatra saját vérükkel kevert bort használnak, melyet tűzre loccsantanak...

KÉPZETTSÉGEK

A következők képzettségekkel rendelkeznek az 1.Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
2 Fegyverhasználat	Af
1 Fegyverdobás	Af
Mágiaismeret (Nekromancia)	Af*
Sebgyógyítás	Af
Élettan	Af
Balzsamozás	Af
Ének/zene (gyászzene, -dalok)	Af

A további Szinteken a következő képzettségekben részesülnek:

Tsz Képzettség	Fok/%
3. Hátbaszúrás	Af
5. Balzsamozás	Mf
9. Mágiaismeret (Nekromancia)	Mf*

* A varázslók és boszorkánymesterek mágiájának ezen fejezetének ismerete.

A DARTON-PAPOK FEGYVERTÁRA

Darton semmiféle megkötést nem tesz - papjai olyan fegyvereket használnak, amilyeneket akarnak. Az azért általánosságban elmondható, hogy a célzófegyvereket nem különösebben szívelik, hiszen azokhoz nyílt terepre és nappali világosságra van szükség. Jobban kedvelik a kis, könnyű fegyvereket, melyeket akár célba is lehet hajítani. Pajzsot, súlyos, merev vértet nem szokásuk használni; ha harcra számítanak, reverendájuk alatt viselhetnek könnyebb, a szabad mozgást kevésbé gátló páncélokat, pl. sodronyinget. Sisakot szintúgy nem hordanak; a legtöbb, ha csuklya alatt koponyavédőt viselnek fejükön.

A DARTON-PAPOK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI

Darton papjainak legfőbb különleges képessége a szakrális mágia használata, Darton a Halál és a Lélek szférákat biztosítja számukra.

Mivel Darton a Halál és a Humor istene, hívei számára különös védelmet biztosít: olykor-olykor a Halál szférájú, illetve Halál szférának a más varázslóhasználók mágiájában megfelelő (pl. Nekromancia) varázslatokat visszafordítja arra, aki ezekkel hívére mert támadni. Az isteni beavatkozás ellen azonban nincs mentődobás, a mágia mindenképpen hat az áldozatra. Egy Darton-papnak Tapasztalati Szintenként 1% esélye van arra, hogy Darton ily módon megsegitse; temetőben, Darton-szentélyben, más, Dartonnak szentelt területen ez az esély duplázódik.

9., 15. és 20. Tapasztalati Szinten lehetőségük nyílik arra, hogy a Külső Síkok lényeinek megidézése varázslat segítségével gyors segítséget kérjenek istenüktől. Ha Darton a kérést indokoltnak tartja, angyalainak, a Halál Hírnökeinek egyikét küldi papja segítségére. Róluk bővebben a Bestiáriumban található információ.

A DARTON-PAPLOVAG

Airun al Marem tevékenysége rohamos gyorsasággal vezetett az első komoly egyházszakadáshoz a pyarroni vallás történetében, legalábbis a XIX. századi Viadomo-bonyodalmak óta. (Azóta már bekövetkezett a második is, Gilron követői között, a harmadik és a negyedik pedig szemlátomást a küszöbön áll.) A konkrét kiváltó ok a dartonita paplovagrend megalapítása volt - a Hallgatag Urat addig csak papok szolgálták

amelyhez nem kérték ki a Papi Szék beleegyezését, de már korábban is sejteni lehetett, hogy a Sötét Próféta működése szétfeszíti a nem túl rugalmas pyarroni erkölcs kereteit. A Darton-egyház ortodox szárnya - az ő képviselőjük ül a Papi Székben - nem ismeri el prófétának Airun al Maremet, és élesen elhatárolja magát a paplovagrend minden cselekedetétől. Szószólóik a Hallgatag Úr hittételeinek rosszhiszemű félremagyarázásával vádolják a Rowon városát örök homályba borító dartonitákat. A két irányzat között már fegyveres összetűzésekre is sor került. Az ellentétek legutóbb annak kapcsán lángoltak fel, amikor három dartonita paplovag a Próféta utasítására fényes nappal, a sigranomói egyetem egyik zsúfolásig telt oktatótermében kivégezte az előadást tartó dorani magisztert. Airun al Marem ekkor csak hajszaál híján kerülte el, hogy egyházi átokkal sújtsák. Egyelőre igen valószínűtlennek látszik, hogy a két fél álláspontja belátható időn belül közelne egymáshoz.

A szakadár dartoniták cinikus és kiismerhetetlen emberek, rendszeresen gúnyt űznek a több ezer éves pyarroni tradíciókból, maró akasztófahumorukat a legtöbben botránnyosan frivolnak találják. Arról is nevezetese, hogy szokatlanul könnyen meglelik a közös hangot a szolgálatukban álló fehér orkokkal, a Hallgatagok törzsével. A legutóbbi Zászlóháborúban némi izgalomra adott okot a találgatás, hogy melyik hadviselő fél mellett fogják elkötelezni magukat. Hosszas kivárás után végül a Vörös Hadurak oldalára álltak, ám semmi kétséget nem hagytak

afelől, hogy bárhogy is cselekszenek, Darton eljövendő - úgyszólván csak általuk óhajtott - birodalmának érdekei fognak a szemük előtt lebegni. Erre a célra egyébként félelvenként minden paplovag bőkezű adományokat tesz a legközelebbi rendházban; olykor teljes jövedelmüket feláldozák a szent ügy oltárán, de a felénél kevesebbet sohasem.

Vezetőiket - a Sötét Próféta és zord bajtársát, Alex con Arvionit - a rajongásig tisztelik, akár a poklok mélyére is követnék őket. Ez nem pusztá szólam: egy válogatott különítményük nemrégiben valami ilyesmire vállalkozott, amikor behatoltak a kráni határ mögé, hogy kimentsék titokzatos úton-módon odakeveredett prófétájukat. Az eset természetesen csak fokozta a Papi Szék gyanakvását, különösen azért, mert végül sikerrel jártak.

A dartoniták jelenlegi központja Rowon városa, ez a mocsarak által körülvevett roppant település, melyet örökkön vérvörös alkony borít. Bár a paplovagok soha nem bőbeszédűek, ha otthonukról van szó, sokan mégis tudni vélik, hogy Rowon csupán egy helyőrség, aholis Darton földi birodalmának megteremtését szervezik a Hallgatag Úr fegyveresei. Hogy ez a majdani birodalom hol terülne el, milyen úton-módon lehetne oda eljutni, azt eddig senkinek nem sikerült kiderítenie, talán még maga al Marem sem ismeri pontosan istene szándékait. Rebesgetik azonban, hogy mindazon fegyverek, vérték s egyéb hadizsákmányok, melyeket a dartoniták egy-egy útjukról visszatérve Rowon városába hordanak egy új, minden eddiginél erősebb



sereg felszerelésére kellenek. Ez a sereg pedig csak a legnagyobb vész idején ragad majd fegyvert.

A dartoniták, a legtöbb paplovagtól eltérően, a gyalogos harcmódort részesítik előnyben. Ezt a lehető legnehezebb páncélzatban, a lehető legelrettetőbb hatású arzenállal művelik, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy mindannyian pajzs nélkül, két marokra fogott fegyverrel hadakoznak. Harcmódorukba sokak megbotránkozására nem áttallanak beépíteni hátrázottan lovagiatlan elemeket sem, melyeket egyes barbár törzsektől és alvilági testvériségektől kölcsönöztek. Színük a gyászfekete, legelterjedtebb szent jelképük színével és formájával - ezüst-vörös kör - a két holdat idézi, az ezzel kapcsolatos kérdésekre azonban csak legyintenek: ezt akárki úgysem értheti. Egyes rendházaikban ugyanakkor inkább a varjúsárnyat használják uruk hatalmának szimbolizálására, mivel szent állatuknak a varjút tekintik - bár ezen még vitáznak olykor, mert sem Airun, sem Alex nem állhatja az unos-untalan károgó madarat. Hajukat mindannyian - a két rendfőnököt utánozva - szorosan hátrafogva, varkocsba kötve viselik.

Ha némi mágiával is megtámogatják fegyverforgató tudományukat, akkor varázslataikat Darton kegyelméből a Halál és a Lélek szférájából választják. Korlátozott mértékben ugyan, de hozzáférhetnek uruk egyedi szakrális mágiájához is. Harcban viszonylag ritkán élnek e képességükkel, mégsem hanyagolják el teljesen: varázslataikat elsősorban elretentésre és pánikkeltésre használják, néha pedig személyes tekintélyüket igyekeznek emelni velük. Bár igen sokoldalúan képzett karakterek, Darton a gyógyítás minden formáját tiltja nekik, akár mágiával, akár anélkül. A Hallgatag Úr szolgálaitól nem volna illő tartóztatni az őhözzáigyekvőket...

A DARTON-PAPLOVAG INDULÓ KÉPZETTSÉGEI

A Darton-paplovag az első szinten az általános paplovagi képzettségek kö-

zül a Pajzshasználaton kívül mindet megkapja, Fegyverhasználatból pedig hármat (tőr, valamilyen kétkezes fegyver és bármi más), ezeken kívül pedig a következőket:

Képzettség	Fok/%
Pusztítás	Af
Birkózás	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Csapdaállítás	Af
Kocsmai verekedés	Af
Esés	15%

A további szinteken:

Tsz Képzettség	Fok/%
2. fegyverhasználat (kétkezes fegyver)	Mf
3. Kocsmai verekedés	Mf
3. Pusztítás	Mf
7. Hátfeszítés	Mf

A DARTON-PAPLOVAG FEGYVERTÁRA

Köztudott, hogy Airun al-Marem követői a kétkezes fegyvereket részesítik előnyben, nem szabályok vagy erkölcsi elveik miatt, csupán praktikus okokból: ezek a legpusztítóbb fegyverek.

Az is ismert róluk, hogy pajzsot nem hordanak, mint ahogy sisakot sem; a vértetek közül pedig általában kétfélét is birtokolnak: könnyű láncingeket a „dolgos hétköznapiakra”, nehéztettet pedig csaták, várostromok, egyszóval háború idején.

VARÁZSLATOK

DARTON-PAPOK TEMETKEZÉSI MÁGIÁJA

Darton papjai különleges mágiájának jó részét képezik az ún. „temetkezési varázslatok”. Nem mind a temetkezéshez kapcsolódik, csak a legtöbbjük - közös inkább, hogy valamilyen módon mindegyik kapcsolatban áll a halottakkal.

E varázslatok egy része rendkívül furcsa: bár nem ártó szándékúak, mégiscsak a Halál szférába tartoznak. Létük intés Pyarron feketén-fe-

héren látó moralistáinak: a fekete-mágiát nem mindig az alkalmazott mágia típusa teszi azzá, ami, hanem az alkalmazó szándéka.

A varázslatok másik csoportjába a méregmágia tartozik, ami - ebben a formájában - csak a Darton-papok számára hozzáférhető.

KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

A GYÜLÖLET EREJE

Szféra: Egyedi, Halál

Mana-pont: 10

Erősség: 1 (erősíthető)

A varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: speciális

Mágiaellenállás: Egészség-próba

Ezt a varázslatot Darton papjai közvetlen a közelharc előtt használják. Szükséges, hogy a leendő ellenféllel szemben a pap gyűlöletet érezzen. A gyűlöletnek több alanya is lehet, csak a gyűlölet meglegyen, így a varázslat alkalmazható egy egész ork csapat vagy a toroniak Második Császári Hadteste ellen is - ellenben ritkán alkalmazhatják Darton papjai példának okáért farkasokkal szemben...

A varázslat hatására a pap a kezében tartott fegyverébe fókuszálja gyűlöletét. Ez a fegyvere felszínén méregként jelentkezik - a fegyver (ha korábban nem volt az) fekete színűvé válik. A méreg természetesen fegyvermérge, szintje a mágia erősségének felel meg, azonnali hatása semmi/k6 Fp-vesztés (Ép sohasem!). Megjegyzendő, hogy a méreg nem törlődik le vagy fogy el, a varázslat időtartama alatt minden találat esetén dobni kell Egészségpróbát (de nem adódik össze, mindig a varázslat E-je ellen kell a dobást megtenni). A méreg csak akkor hat, ha a fegyvert a pap forgatja és csak a gyűlölt ellenféllel szemben.

10 Mana-pontonként mind az E - s így a méreg szintje - növelhető, mind az időtartam többszörözhető, de egyszerre csak az egyik.

Rendkívül erős gyűlölet esetén - amikor a Harc gyűlölettel szabályai lépnek életbe - is használható e va-

rázslat. Ez esetben a varázslás ideje csupán 1 szegmens, és az összes Mp elhasználódik. A mérég a lehető leg-erősebb (E) lesz - így egy 4.TSz-ű, 34 Mana-ponttal rendelkező pap esetén a mérég E-je 3 lesz (azaz a Méregellen-állás +1-gyel dobandó), a maradék 4 Mp elvész. Csak ha a mérég ereje elérte a maximális 10-es E-t, akkor kezd az időtartam növekedni.

A KIS ARKÁNUM RITUÁLÉI

BÜCSÚPILLANTÁS

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 15
Erősség: 1
A varázslás ideje: 5 perc
Időtartam: azonnali
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

E mágia alkalmazásához megfelelő, jó állapotban lévő holttest szükséges, melyet a papnak a litánia végeztével meg kell érintenie. Ekkor a pap azt fogja látni, amit a halott látott közvetlenül halála előtt - azt, ami mintegy beleégett a retinájába. A pap úgy látja az utolsó pillanatot, ahogy azt a halott tette, kivéve, ha erre a pap szeme valamiért alkalmatlan (pl. a halottnak hőlátása volt) - ez esetben a pap rosszabb képet fog látni.

Bizonyos esetekben ez a bizonyos utolsó kép olyan szörnyűsége is lehet, hogy a pap elméjét is próba elé állíthatja, ilyen esetekben a KM nyugodtan dobathat a játékkal Asztrál-próbát...

HALOTTI MÁGLYA

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 5
Erősség: 1
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 1 holttest/1E
Mágiaellenállás: -

Hatékonyságában még a tűzvarázslók is megirigyelhetnék e varázslatot: a pap rövid imájára bömbölő lángok csapnak fel, amely 1 perc alatt porrá égeti a holttestet vagy

holttesteket, de semmi másban nem tesz kárt. E mágiát leginkább járványok idején vagy csaták után alkalmazzzák, amikor sok holttestről kell gondoskodni minél rövidebb idő alatt. Nem csoda, hogy a gondosabb hadvezérek a Krad- és Dreina-papok mellett Darton-papokat is igyekeznek magukkal vinni.

A varázslat Erősségét - az elégethető tetemek számát - 2 Mp-ért egy-gyel lehet megnövelni.

UTOLSÓ ŪT

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: lásd a leírást
Erősség: 40
A varázslás ideje: lásd a leírást
Időtartam: lásd a leírást
Hatótáv: 1 koporsó
Mágiaellenállás: -

A "temetkezési mágia" egy különös darabja. Alkalmazásához egy pap is elég, négy a szokásos, de lehetnek többen is. A varázslat alkalmazásakor a pap zsolozsmába kezd, melynek hatására a koporsó a benne fekvő halottal együtt felemelkedik, egész derékmagasságig, utána pedig lassú sétatempóban halad a pappal együtt, egész a sírgödörig, melybe aztán beleereszkedik. A mágia-zsolozsma körönként 4 Mp-ba kerül. Ha egy pap van csupán, a koporsó előtt vagy mögött megy, és mind a 4 Mp tőle származik. Ha többen vannak, osztoznak a Mp-okon, és valamiféle alakzatban körbeveszik a koporsót - így ha négyen vannak, ami a leggyakoribb, a négy sarkon helyezkednek el. A zsolozsmába bekapcsolódva, és a megfelelő helyre belépve, a papok válthatják egymást - például ha nagyon messze van egymástól a templom és a sírgödör. A koporsóval ugyanis csupán 5 métert lehet megtenni körönként.

A varázslat rendkívül impresszív. Általában papok, uralkodók, fontos személyiségek temetésekor alkalmazzzák, de előfordul az is, hogy egy gazdagabb család bőkezű adománnyal mintegy megvásárolja Darton Egyházától.

NAGY ARKÁNUM RITUÁLÉI

LÉLEKMENTÉS

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 80
Erősség: -
A varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: végleges
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Nevezik Megbékítésnek is. Közismert, hogy bizonyos, még Darton papjai által is feketemágiának mondott mágiaformák hatására az áldozat lelke kiszakad az Örök Körforgásból, s hamarosan élőhalottként tér vissza; máskor ezt a lélek önnön gonoszsága okozza (ilyenek, ha al Sahred besorolását vesszük figyelembe, az éji rémek, a szellemek vagy a kísértetek). Ha Darton egy magas rangú papja még idejében érkezik, amíg a lélek még nem vált teljesen gonosszá vagy nem erősödött meg eléggé (a halál beállta után max. hét nap), a holttest felett elvégzett hosszadalmas szertartás végeztével a lélek a Shandinra jut vagy oda, ahova hite és korábbi élete predesztinálja - ez ellen nincs semmiféle ellenállás vagy mentődobás. (A holttest azért kell, mert a szimpatikus viszony miatt csatornát jelent a lélek és a szertartást végző pap között.)

A mágia 1 hét elteltével már hatástalan, és nem működik - sajnos - akkor sem, ha a lélek valamely gonosz istennek feláldozva kerül ki az Örök Körforgásból, hiszen ilyenkor egyenesen az adott Isteni Síkra kerül. Ugyanakkor, ha időben alkalmazzzák, egyes élőholtak (vámpír, gahul) áldozatai ezáltal még megmenthetőek attól, hogy aztán gyilkosuk sorsára juszanak.

ROSSZINDULAT MEGKÖTÉSE

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 32
Erősség: -
A varázslás ideje: 30 perc
Időtartam: speciális
Hatótáv: speciális
Mágiaellenállás: nincs

A népi bölcsesség jól ismeri az akasztófák, más kivégzőhelyek környékén, illetve a igazi gonosztevők, gyilkosok sírján növv egyszerű füvek felfokozott hatását. Ennek jártak utána Darton papjai. A nép hite igaznak bizonyult: a gonosz lélek, a fájdalom, az élők iránti irigység, düh és gyűlölet olyan kisugárzást okoz, mely az illető hely körül eltorzítja az Asztrálsíkot, ez pedig komolyan hat a tényleg hosszú ideig közvetlen környezetükben tartózkodó élőlényekre - mint amilyenek az ott növv füvek, gyomok, s más növények.

A kezdeti időkben Darton papjai a kivégzettek, ismert gyilkosok, más effélék sírjaira mérgező növényeket ültettek. A növények mérgetermelése és mérgező hatása valóban némi növekedést mutatott, és a jobban is elszaporodtak, mint egyébként, ezért dolgozták ki Darton papjai a Rosszidulat megkötése nevű varázslatot, mellyel már valóban figyelemre méltó hatást értek el.

A hosszú szertartást igénylő varázslatot egy-egy sír felett kell elvégezni. A mágia hatására a sírból áradó rosszindulat a sírra ültetett mérgező növényekre koncentrálódik. A varázslatot az ültetéskor kell alkalmazni, illetve közvetlenül az előző "termés" betakarítása után, és a hatás a következő "szüretig" tart - ha az időjárás ehhez megfelel, évente akár többször is alkalmazható.

A növénynek mérgezőnek kell lennie. Nem muszáj azonban, hogy különösen mérgező legyen - legtöbbször egyszerű (gyom)növényeket használnak, mint a nadragulya,

a maszlag vagy a kutyabenge. A sírból áradó rosszindulat a növényekbe áramlik, minek hatására azok rendkívül szaporák lesznek, és nagy mennyiségű, rendkívül erős mérgeanyag nyerhető ki belőlük.

A rosszindulat csak és kizárólag a növényekbe árad, így a környezet mentesül mindenféle káros hatása alól - már csak ezért is érdemes használni.

Ráadásul



a z elhunyt maradványaihoz kötődő rosszindulat ily módon előbb-utóbb el is enyészik - egyszóval a mágiának sok előnye van. Hátránya csak egy: ha nem vigyáznak, a mérgező növény gyorsan terjed, elfojtja a többi. Regélnek egykor volt temetőkről, melyeket ma már teljesen beléndek borít...

Így hát sok temető eldugott sarkában találni feltűnően gondosan ápolt sírokat, melyeken egyfajta virág vagy növény nő; Darton papjai

gondoskodnak róla, hogy a növény ne terjedhessen túl a sírhantról.

Egy sírról, egy szürettel nyert anyagból a titkos eljárások - Mf-ű Méregkeverés és Mf-ű Herbalizmus szükséges hozzá - során 1 adag mérget állítanak elő. Ez a mérge rendkívül hatásos: étel- és italméregként 8. szintű, de készítenek belőle fegyvermérget (6. szint) is. Természetesen a mérge felhígításával a hatás gyengíthető, de ez a szint rovására megy (egy adagból kettőt készítve a szint felére csökken). Ha az áldozat nem tud ellenállni a mérgetnek, 3 körön belül kiszemved; ha istenei kegyéből a mérge nem tudja kifejteni teljes hatását, akkor is ugyanennyi idő alatt megbénul. E bénulás 1 napig minimum eltart, de ha az újabb, +2-vel dobott Egészségpróba is sikertelen, az áldozat egy életére mozgásképtelen marad.

A mérget (A Túlsó Világ Dűhe néven ismerik a beavatottak) és annak elkészítését Darton papjai titokként őrzik. Nemhogy nem adnak el belőle soha, hanem még saját tagjaik sem használhatják nyaklók nélkül - csak vészhelyzetben nyitják fel a titkos, gondosan elzárt mérgecserepyéket. Megfelelő tárolással a mérge túlél akár évszázadokat is. A mérget csak háborúban szedik elő, vagy ha Darton egyházát veszély fenyegeti. Darton papjai csak meghatározott feladat esetén kaphatnak belőle, így egy kalandozó JK vagy NJK Darton-pap nagyon-nagyon ritkán rendelkezik a Túlsó világ dűhével... (KM! Ez azt jelenti, hogy megfelelő történetben, a mese folyamán TE adhatod, vagyis az általa irányított magas szintű Darton-pap adhatja a karakternek.)

Della

*Mert miénk lészen a szépség mind-
örökkön. Kacagva tépjük ki az enyé-
szet szerelmes öleléséből, s a színek,
a habarcs, a mozdulatok és a szavak
időtlen imádságoskönyvébe kötve
adjuk át a most másutt létezők kezé-
be, hogy visszatérve közénk saját ar-
cukra ismerjenek,
és boldogan, táncolva áldják az Úr-
nőt, kinek neve: Művészet.* “

“Ezerkezű” Werro,
Della istennő papja

*“Della követőinek vándor kultusza -
ijesztő víziókkal terhes mivolta miatt
a hiábavalóságról és enyészetről,
ami az embereket rémülettel tölti el
és restségre ösztönzi - semmiképpen
sem támogatható.*

Edorl városa Hercegi Tanácsának
döntései MXXII. évkönyv



ét vélekedés, ugya-
nazon istennőről.
Két merőben ellen-
tétes nézet. Sok
mindennel magya-
rázhatjuk ezt a kü-
lönbséget. Az első írás szerzője, Della
hitének egyik első követője és teoreti-
kusa, a másodiké néhány tehetős ke-
reskedő és nemes. Keletkezésük ideje
között is eltelt majdnem ezer év. A
vélemények különbözőségének alap-
vető oka azonban nem a fent emlí-
tettek között keresendő, hanem abban
a változásban, ami a pyarroni is-
tencsalád e titokzatos tagjának
tisztületében beállott. Törté-
netét az átlagember nem is-
meri annyira, mint a többi

istenét, csak annyit tud róla, hogy ő
az, aki az embereket megtanította a
művészetekre. Az énekmondók sem
foglalkoznak vele külö-
nösebben, hi-
szen példája
nem serkent
harci dicső-
ségre. Elfe-
lejt-



keznek arról, hogy Ynev arcának vál-
toztatásában Della művész-papjai
legalább akkora részt tudhatnak ma-
gukénak, mint a csaták hősei, az em-
berek lelkére pedig jóval nagyobb
hatást gyakoroltak náluk.

A legegyszerűbb tehát, ha a Della
hitét tanulmányozni kívánók egyene-
sen az egyház kötetekre rúgó, bár
kissé zavaros legendáriumához for-
dulnak segítsé-
gért. Della is-
tennő, Ellana
ikerhúga és Or-
wella féltestvére,
Adron és Dreina
gyermek, a művé-
szetek istennője, A
Fátylak Takarta Arcú
Hölgy. Istennőnk - már
legalábbis a szent iratok
tanúságtétele szerint - már
feltűnését követően is komoly,
érett nőnek mutatkozott léha és csi-
nyekre hajlamos gyönyörű ikernővé-
re, a szépség és szerelem istennője
mellett. Méltónak bizonyulva a szü-
letését kísérő jóslatra, hatalmát a ha-
landók rövid életének megszépítésé-
nek szentelte: az embernép neki kö-
szönheti a művészeteket. Terve az
volt, hogy megkeresi mindazon ha-
landókat, akik a szépség himnuszát
zengik, s olyan tulajdonságokkal ru-
házza fel őket, amiknek segítségével
igazi művész válik belőlük. Alkut
ajánlott tehát testvérenek, a kitartás,
a hűség és az őszinteség adományá-
nak Ellanában meglévő részéért saját
szépségét ajánlva fel. Úgy gon-
dolta, ezek a szükséges tu-
lajdonságok, melyeket
követőibe plántálva al-
kalmas papokat terem-
het, hogy hitét terjesszék.

Ellana, kinek hiúsága közismert, ráállt az alkura. Az Istenek Ligetében lévő tóban mártóztak meg mindketten, s a vízből kiemelkedve immáron az Örök Szerelmes volt a legszebb minden létezők között. Húga, a tó elcsendesedett tükrébe nézve látta, hogy nem ragyog már az arcán Adron szépsége, és sudár termete, melyet Dreinától örökölt, szintén a múlté volt már. Elrémült a szörnyűséges arcástól, ami rámeredt, mégis boldogan kacagott fel, hisz készen érezte magát a küldetésre, amit önmaga választott. Ellana rögtön visszatért az társai közé, s káprázatos szépségével büszkélkedve elmesélte nekik a történeteket. Della fátylak mögé rejtette arcát, visszatért az istenek közé s gyönyörű költeményeket szavalalt nekik, melyek körülötte megszállva egy palota falaként ékesítettek az istenek lakhelyét. Az Örökkévalók pedig, mint gyermekek sírtak, mert nem tapasztaltak még ehhez fogható gyönyörűséget. Della elégedett volt, s magához szólított két angyalt, akik segítségére lesznek céljai megvalósításában. Ők lettek a Camenák, Meletél, a Gondosság és Mnenenél, az Emlékezet. Ők vitték el üzenetét az emberek által lakott földre, s az istennőt azóta is képviselik Yneven, hiszen Della anyagi valójában soha nem nyilvánult meg az elsődleges anyagi síkon. A két angyal feladata az volt, hogy azokat a halandókat keressék meg, akikben ösztönösen is él a vágy arra, hogy életüket a művészet által tegyék szebbé, és akik tárgyaik, épületeik díszítéseiben az istennő valahavolt szépségét ábrázolták, még ha erről ők maguk nem is tudtak.

Rendjén is lett volna ez így, de a legendák szerint Darton, a híres tréfacsináló kíváncsiságában egyszer letépte Della fátylát. Rémulat kiáltását hallva összesereglettek társai, s istennőnk figyelte az iszonyodó arcukat. Legjobban Gilron undora fájt neki, kihez régóta vonzódott. Éles hangon felzokogott, a kiáltására megjelent két kerub ruhájával takarta el égő arcát, majd felragadták, s az égiek azóta sem látták soha többé.

Istennőnk a társai undora láttán megtévelyodott, s eltűnt társai közül.

DELLA EGYHÁZA

Egyházzal Della esetében nem beszélhetünk. Papjai ugyanis féktelen individualisták, kik a személyiség kultuszát sokkal többre becsülik a megcsontosodott formuláknál. A papok között nem áll fönn hierarchia, egymást egyenrangúnak tekintik.

A DELLA-PAP

Eddig a história. A történetírók szerint hét, már korábban kiválasztott művész képviselte mindössze Yneven Dellát, kik Lar-dorban Akadémia néven alapították meg a hét művészet iskoláját és a hit egyetlen templomát. Ez a templom nem más, mint az Akadémia kicsiny kápolnája. A hét Alapító, kik magukat Della papjainak tartották, művészek generációit nevelték fel, azonban az istennő távolléte megakadályozta, hogy papokká szenteljék őket. Az alapítók halála után ezek a novíciusok vették át szerepüket a művészek nevelésében, bizonyos szertartásokat máig elvégeznek a megőrzött tiszteleti helyen, de Della papjainak evilági képzése megszűnt.

Della papjává válni tehát nem elhárítás kérdése, hanem a tébolyult istennő személyes figyelmének jele. Az alkotóerejének teljében lévő művész, ki alkotásaiban Della hajdani szépségét visszhangozza, átesik az Elhívás aktusán, megjelenik neki a két rémséges Camena: Della két anygala. Ez az élmény egy átlagos ynevi teremtmény elméjének az épességét is megrongálná, s az esztétikum kultuszát hirdető művészekre végzetes hatást gyakorol. Ezt tetézi be a Fátylas Hölgygel folytatott zavaros eszmecsere, melynek során a világi művészből Della felszentelt papja válik. Della papja tehát minden esetben örült, némely esetben nem ura sem cselekedeteinek, sem érzelmeinek. Azt, hogy milyen típusú elmebetegségben szenved a karakter, minden esetben a játékos dönti el. Ez a főbiáktól egészen az alkalmankénti dühöngésig és a rohamokig terjedhet, semmiképpen nem azt jelenti, hogy retardált vagy buta lenne. A betegség mértékét és megnyilvánulásainak gyakoriságát a KM és a játékos

együtt döntenek el, érdemes azonban arra törekedni, hogy ez a betegség érdekes színtel és ne a játék élvezhetőségét romboló elem legyen.

Mindenképpen meg kell jegyezni azonban, hogy a karakter állapota a játék folyamán romolhat, ha olyan élmények érik, melyek megingatják amúgy sem túl szilárd lelkierejét. Az állapotromlás mértékét a KM dönti el, azonban a karakternek minden esetben meg kell maradnia a játszhatóság szintjén.

Az örültség azonban nem a legfontosabb tulajdonságuk. Della papjai ugyanis elsősorban művészek. Engedelmeskednek az istennek, aki kiválasztja őket, és létüket a művészet terjesztésének szentelik. Csupán nem a megszokott értelemben használják a művészet szót. Alkotásaik jelentős részének köze sincsen az átlagos emberek szépségről alkotott elképzeléséhez. Bár remek megformáltság és alakító tökély jellemzi műveiket, az anyag- és témaválasztás semmiképpen nem tekinthető mindennapinak. A szobor anyagául ugyanúgy szolgálhat szikkadt sár, mint a legnemesebb márvány, s a tánc témája is csak Della vándortáncosának előadásában lehet a halál. Gyakran koruk előtt járnak formai megoldásaik terén úgy, hogy kortársaik műveiket meg sem értik.

Della papjainak szent szimbóluma egy nemesfém-ből készült tenyérnyi korong, melynek tökéletesen elkészített filigránvése két egymást keresztező fénykévét ábrázol. A papok ezt minden esetben nyíltan viselik mellkasukon, akkor is, ha Pyarronnal ellenséges területen vándorolnak át. Véleményük szerint ugyanis a művészet a politika felett áll, s általában ezbe is szokott igazolódni, azaz a legritkább esetben történik meg, hogy Della papjait bárhol is fizikai bántalom érni. Civilizáltabb vidékeken tehetségük, primitív környékeken pedig örületük az a "menlevél", ami büntetlenséget biztosít számukra.

Az Alapítók tiszteletére hét művészeti ágat gyakorolnak: a színészetet, a zenét, a költészetet, a táncot, a festészetet, a szobrászatot és az ékszerészetet.

Az orkok és az elfek kivételével bármely játszható ynevi fajba tartozhatnak, s a nemük sincsen megkötve. Régi vallásukat, mint ruhát veszik le az istennővel történt találkozás után.

Dellának paplovagjai nincsenek, bár egyes vélekedések szerint a Fekete-rendi Lovagok Ranagol-kultuszában vannak elemek, amelyek rokoníthatók egyes Della papok önmegvalósítási törekvéseivel. A Dea Macula kultusz és Della hitének illeten rokonítása természetesen alapvetően téves, hiszen amellett, hogy a hús és a kiontott vér nem szerepel az alapanyagaik között, az emberáldozat gyakorlatának tilalma Della papjaira is szigorúan vonatkozik.

Della papjai nem imádkoznak, a szó megszokott értelmében, hiszen ezt bomlott elméjű istennőjük meg sem hallaná. A kapocs s az áldozat, ami mégis összeköti Őt papjaival, az a kis szertartás, amit minden egyes pap (kivéve a legbeteggebbeket, kik oly mélyen járnak a sötétségben, hogy már fenntartani sem tudják magukat) elvégez. Ez nem áll másból, mint egy olyan, saját készítésű műtárgy elpusztításából, amit már legalább egy teremtmény megcsodált. Ez lehet egy picinyke szobor, egy miniatúra vagy bármi, amit a pap készített mágikus hatalmának segítségével. A szertartás a vallás teoretikusai szerint a Tehetség világmindenségbe való visszaáramoltatására szolgál. Mindenesetre az istennő elégedett lehet vele, hisz a pap elméje manával telik meg, s kész lesz újabb bűvös erejű alkotások készítésére.

Nehéz bármit is egyértelműen kijelenteni a művész-papokról, hiszen mindennek, amit róluk állítunk igaz az ellenkezője is. Egy Della pap felépése és ruházata egyszerre lehet hercegi és koldushoz sem méltó. Lehet teljesen fegyvertelen, vagy hordozhat magánál kétkezes pallost is (bár ez igazán nem jellemző). Fellépésük lehet szelíd vagy vad és fékezhetetlen, egyvalami közös bennük: határtalanul tisztelik az egyén szabadságát, s semmiféle felsőbb hatalmat nem ismernek el maguk felett. Nincsen egyházi hierarchiájuk sem, a tehetségesebb művészt azonban mindig tisztelik, mégha féltékenyek is rá.

Egyes kultúrák kivetik és elpusztítják őket, másutt - pl. a pyarronita államokban és furcsamód Toronban (hol torz művészetük számtalan csodálóra talál) - kultuszukat eltűrik, néhol szűkös alamizsnával vagy fejedelmi apanázzsal támogatják.

Sok Della-pap szellemi képességei

hanyaglása következtében meghal, képtelenné válva a logikus életvitelre, de sokan akadnak olyanok is, akiket az örület nem akadályoz, inkább segít abban, hogy kiteljesítse életét.

Minden Della-pap rendelkezik egy eszközzel, ami az ő kezében mágikusnak minősül. Ez minden esetben egy művészettel kapcsolatos tárgy, ecset, véső, hangszer vagy valami más amivel a pap alkotásait létrehozza, melyek, ha létrejöttüket a Megformálás segítette, szintén mágikusnak tekinthetők.

HARCÉRTÉK

Della papjai nem fordítanak nagy figyelmet a harcra, s ez harcértékeiken is meglátszik:

TÉ alapjuk 15, VÉ alapjuk 65, CÉ alapjuk pedig 0. Szintenként 6 Harcérték Módosítót kapnak, melyet tetszés szerint oszthatnak szét.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

A művészet papjainak fizikai tulajdonságai legfeljebb átlagosnak tekinthetők. Ép és Fp alapjuk egyaránt 6 (a szokásos módosítókkal), Az Fp alaphoz szintenként k6+2 Fp adódik.

KÉPZETTSÉGEK

Della papjai a főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkeznek az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
1 Nyelvismeret	4.
1 választott művészeti ág	Mf
1 választott művészeti ág	Af
Legendaismeret	Af
Művészettörténet	Af
Etikett	Af
Értékbecslés	Af

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

Tsz	Képzettség	Fok/%
3.	Értékbecslés	Mf
5.	a második művészeti ág	Mf
6.	Legendaismeret	Mf
6.	Művészettörténet	Mf

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Della papjainak legfontosabb különleges képessége az isteni eredetű mágia használata. Varázslataik Ynev többi papjának eszköztárával összehasonlítva szegényesnek tűnhetnek, azonban a papok és istennőjük különleges mivoltát ismerve még szinte ez is soknak tűnhet.

A Fátylas Hölgy követői ugyanis szintenként mindössze 6 Mana-pontot kapnak, istennőjük képtelen ennél több hatalmat biztosítani számukra.

Természetesen ismerik mindazon szakrális formulákat, melyek a papi hivatás alapját képezik, és ha állapotuk engedi, használják is azokat (ET - Általános papi varázslatok).

Emellett, szintén a fent említett megkötéssel, a Lélek szférába tartozó varázslatokat képesek alkalmazni, olyan mértékben, amennyire istennőjük kegye erre őket alkalmassá teszi.

Della papjainak másik különleges képessége a jövőbelátás. Egyes, az elmébej súlyos stádiumában szenvedő papok ugyanis rohamaik közben és után olyan eseményekről számoltak be, melyek később a jövőben megvalósultak. Sokféle elméletet alkottak már erről a szinte egyedülálló jelenségről, de biztosat senki sem tud róla. Tény azonban, hogy működik. A roham alatt a pap cselekvésképtelen, s vízióit alig érthető, lázálomszerű formában beszéli ki. A roham lezajlása után k6 órát alszik, amely alvás természetes eszközökkel nem szakítható meg. Ezután képes érthetően beszámolni az eljövendő eseményeiről. Az, hogy a vízió az idő milyen távlatait fogja át, a pap szintjétől függ. Első szinten ez az időtartam csupán k6 óra, vagyis azon időszak, amit a pap alvással tölt. A további tapasztalati szintenként a jövőbelátás időtartama 1-1 órával nő.

A transz és a tapasztalások elmesélése nagy terhet ró a kalandmesterre, ugyanis a roham alatti hagymázos beszámolót neki kell produkálnia, majd a játékost félrevonva átadnia neki vízióit.

Tudnia kell, hogy bár a körülmények megváltozhatnak, a megjövendő események minden esetben bekövetkeznek, ám történések végki-

menetelt minden esetben a valódi játék határozza meg. (Például, ha papunk az udvari bálon éjközépkor a báró elleni merényletről számol be, akkor a merényletkísérlet valóban ott és akkor történik, de sikerét vagy sikertelenségét nagyban befolyásolják a játékosok.)

Azok a karakterek, akiknek elméje nem borult el ennyire - valószínűleg ők alkotják a játszható Della papok többségét -, a jövőbelátó transz előidézéséhez Della vérét, egy ritka varázsitalt kell fogyasztaniuk (leírását l. a varázstárgyaknál). Ha a Della-pap ezen varázseszköz segítségével esik transzba, 7+k6 órás álomba merül, melyre a fenti megkötések érvényesek.

Bárhogyan is következik be azonban a transz, mindenképp van egy káros hatása is: minden 10. alkalom után a karakter Intelligencia főértékéből egyet veszít, amely csak 60 Mp-os papi gyógyításvarázslattal orvosolható.

EGYEDI VARÁZSLATOK:

A MEGFORMÁLÁS:

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 6

Erősség: 25 (erősíthető)

A varázslás ideje: az alkotás létrehozásához szükséges idő

Hatótáv: látó-/hallótávolság

Időtartam: Állandó

Mágiaellenállás: Asztrális

Della papjainak speciális mágiaformája ez, melynek segítségével híres alkotásaik java részét létrehozzák. Ezek az alkotások mágikusnak tekintendők, s szemlélőjüket különös próbatétel elé állítják.

A nézőnek vagy hallgatónak asztrálpróbát kell tennie, melyet ha elvét, akkor a művész szándékának megfelelő hatások érik. A csatakép forgatását bámulva patadobajt, halálhörgést hall az érdeklődő, s orrát a kiömlő vér szaga facsarja, a szobor mozogni s arckifejezését változtatni látszik, a vers pedig a hallgató szívének soha ki nem mondott keserveit önti formába.

Minden művészeti ágnak van ilyen speciális varázslata, amit a papok magától Dellától tanultak meg. Kö-

zös bennük, hogy alapesetben 6 Mp-ot kell felhasználni hozzájuk, s a Mana-pontok többszörözésével az erősség is többszörözhető. További jellegzetessége ezeknek a varázslatoknak, hogy csak Della papjai használhatják őket.

Ha a szemlélő elvétí asztrálpróbáját, akkor a befolyásolás sikerült, és egy 10 E erősségű Szeretet mozaiknak megfelelő tiszteletet és megbecsülést kelt a pap irányába. A befolyásolt személy, ha teheti segíti a papot, akár még mecénásként is viselkedik, ha lehetősége van rá.

A Megformálást csak a mesterfokon ismert művészeti ágra alkalmazhatja a pap.

A DAL SZÉPSÉGE:

A pap szintenként k10 verset vagy dalt képes megírni és előadni napon-ta, melyek mindegyike 1-1 fogékony lény érzelmeit befolyásolja a hallgatóságból, a pap által kívánt irányba.

AZ ECSET HATALMA:

Szintenként 1 kép megalkotását jelenthet, amely minden nézőben a pap által kívánt benyomásokat ébreszti. Továbbá van még egy különleges hatása, ami a pap önarcképeivel van kapcsolatban. Ha Della papja egy önarcképét valahol elhelyezi, s újabb 20 Mana-pontért varázst olvas rá, akkor az arckép szemeivel láthat és füleivel hallhat, de mindössze a varázslat befejezésétől számított 1 napig. Ennek letelte után varázslatot meg kell ismételni, ha ismét használni szeretné "kémjét". Egyszerre csak egy ilyen varázslata működhet, s szigorúan csak azt látja ami az arckép előtt található.

AZ UJAK AKARATA:

Szintenként 1k3 köblábnyi kő vagy érc vajpuhává alakítása és formázása érhető el ezzel a varázslattal. Csúpn egybefüggő tömbök szilárdsága változtatható meg így, tehát egy kőfalon csak abban az esetben lehet ily módon áthatolni, ha az azt alkotó követ egyenként vetik alá a varázslat hatásának. Megjegyzendő, hogy ebben az esetben is egy művészi, akár

domborművekkel ékes átjáró készül, nem egy egyszerű folyosó.

Ha a pap szobrot készít a varázslattal, az minden megtekintőjét a fent leírtak szerint próbálja meg befolyásolni. Mágikus vagy mágikussá tett anyagok nem formázhatók meg így.

A pap saját magáról készített szobraira is igaz az, amit az önarcképekkel kapcsolatban elmondtunk.

AZ ARC FELVÉTELE:

Szintenként 1 kiválasztott személy tökéletes megjelenítését jelenti. Hosszas (több órás) gondos tanulmányozást igényel, s a célpont maszkok, parókák, smink valamint mágia segítségével történő tökéletes lemásolását eredményezi. A pap hanghordozása és gesztusai is megtévesztésig hasonlítanak a célszemémélyére, s leleplezni csak sikeres asztrálpróbával lehet.

A GYÖNGY RAGYOGÁSA:

Szintenként egy mágikus ékszer készíthető segítségével hetente, amely későbbi tulajdonosának egy alapvető érzelmét változtatja meg egy határozott tárgy vagy személy irányában. Ha a varázslat áldozata elvétí asztrálpróbáját, a kívánt hatás minden esetben létrejön, sőt egy további is: a bűvös ékszer a célszemély egyik legkedvesebb tárgya lesz, ha csak teheti, nem válik meg tőle, mindig viseli.

Természetesen ha elveszíti, vagy elveszik tőle, a hatás elmúlik. A varázslat ezek után más lényre hatástalan lesz.

A MOZDULAT GYÖNYÖRE:

Szintenként k10 néző érzelmeit befolyásolhatja a mágikus tánc. Mozdulatok segítségével a kacagástól a sírásig, a buja vágytól az életuntségig, tetszés szerinti emóciókká kelthetők segítségével.

A varázslat létrejöttéhez minimum hat kör zavartalan táncra van szükség, s hatását a néző érzelmeire a pap szintjének megfelelő számú óráig fejt ki. *Semminemű olyan hatást nem gyakorolhat az áldozatokra, ami testi épségüket vagy életüket veszélyeztetné.*

EGYEDI VARÁZSTÁRGYAK

DELLA VÉRE

Készítheti: Della papja

Mp: 12

Időtartam: 1k6 óra

Ára: kereskedelembe nem kapható

Della papjai készítenek és használnak egy különös hatású szert, melynek előállítási módját Ynev-szerte csak ők ismerik, s nem is osztják meg másokkal. Egy mágikus módszerrel készült vörös porról, van szó, aminek füstjét belélegezve, esetleg oldatát elfogyasztva a művészek érzékei kiélesednek, fáradságuk elmúlik, munkájukkal gyorsabban, könnyebben haladnak. Megszűnnek számukra az ábrázolás korlátai, és az átlagember számára torz és érthetetlen alkotásokat készítenek, melyek számukra a művészet leglényegét fejezi ki.

A sok előnyös tulajdonság mellett azonban megvan a börtje is a szernek: minden harmadik adag elfogyasztása után a papok önkívületi állapotba kerülnek, ami megegyezik a fentebb már leírt roham hatásával. Azok a papok, kiknek betegsége nem érte el azt a fokot, fel is használják ezt a tulajdonságát arra, hogy elnyerjék súlyos elmebetegségben szenvedő társaik jövőbelátó képességét. A prófécia elmondása után legalább 8 órányi mély álomba zuhannak, amiből nem lehet őket felébreszteni.

BESTIÁRIUM

MELETÉL ÉS MNEMENÉL,

DELLA ANGYALAI:

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 2

Termet: emberi

Sebesség: 80 (Sz), 150 (L)

Támadóérték: 80

Védőérték: 150

Kezdeményező érték: 65

Célzó érték: 30

Támadás/kör: 2

Életerő pontok: 34

Fájdalom pontok: 142

Mágiaellenállás: immunis

Pszi: MF

Max. mana pontok: 120

Della küldöttei legtöbbször az Elhívás alkalmával jelennek meg az Elsődleges Anyagi Síkon. Ez az az aktus, melynek során a kiválasztott, alkotóerejének tetőpontján álló művészt megkeresi a két angyal, elragadják, s az Istennő elé viszi. A küldöttek két, rémségesen ráncos arcú, fekete stólás

aszszony alakjában tűnnek föl ilyenkor,

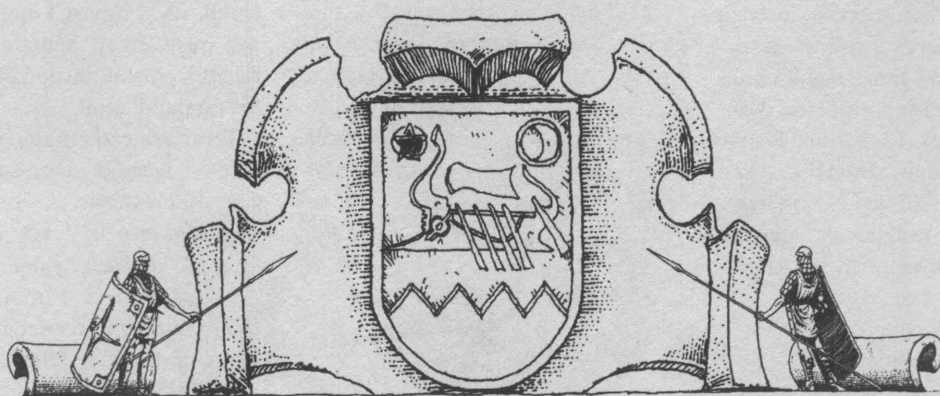


szemük kivájva, hogy ne láthassák, szájuk összevarrva, hogy ne beszélhessék el Della rúttságát, amit az istenek kívül egyedül ők láttak a mindenség lakói közül. Szárnyuk nincsen, mégis az égből aláereszkedve jelennek meg, s mindig olyankor, mikor a leendő pap egyedül tartózkodik a szabad ég alatt. Bár nem szólnak egy szót sem, a jelölt mégis tökéletesen tisztában van jövetelük céljával, s a legritkább esetben ellenkezik az istennő szándékával. Ha a kiválasztott meginog vagy menekülni próbál, minden következmény nélkül elengedik, bár az ilyen művészek általában később önkezükkel vetnek véget életüknek, hogy a kihagyott lehetőség miatt érzett bánatukban vagy a felettük elhatalmasodó elmebaj okán, ezt nem tudhatjuk.

Természetesen maga a pap is kérheti az istennő segítségét, ha élete vagy fő alkotása veszélyben forog. A segítségkérés egy körig tart, és az imát, amiben testet ölt, minden pap ismeri. Elmondása után a kalandmester feladata eldönteni, hogy az adott szituáció valóban érdemes az isteni beavatkozásra, avagy nem. Azonban még így - Della örült mivelta miatt - is csak 50% az esélye, hogy a küldöttek valóban megjelennek.

Ha azonban mindkét feltétel teljesül, a művész hatékony védelemben részesülhet. Az angyalok, pusztán megjelenésükkel egy 20 méter átmérőjű körben terjesztik ki aurájukat, amelynek hatása megegyezik egy 70-es erősségű Örület mozaik hatásával. Ez a hatás - érthető okokból - természetesen nem terjed ki a papra. Emelett képesek használni az összes Lélek szférához tartozó papi varázslatot. Fegyvert nem használnak, fizikailag nem harcolnak, azonban ha Ép-ik felét elvesztették, nyom nélkül eltűnnek. A mentál- és asztrálmágiára, valamint az illúziókra immunisak, hűségük Della felé megingathatatlan.

Minden tulajdonságuk 20-nak tekintendő.



Dreina

Mesélik, hogy az Aranyúrnő rendjének beavatási szertartásán egy kardot, egy jogart és egy bőségszarut tesznek a jelölt elé, majd felszólítják, hogy válasszon közülük. A jogartól sokan azért riadnak vissza, mert nem akarnak dölyfösnek mutatkozni; pedig ez a legjobb döntés, a bírói hatalom szimbóluma, tökéletesen jelképezi azt a szerepkört, amit Dreina szolgálai töltenek be az Államszövetségben. Nem jár rosszul az a jelölt sem, aki a bőségszaru után nyúl: ez meg Dreina gazdag áldását jelenti, amellyel bőkezűen megadományozza a teremtett világot. A jogar mellett voksolókból általában jeles tanácsurak és diplomaták válnak, a bőségszaru-pártiak pedig kiváltképp a rendi birtokok igazgatásában, a termelés és a kereskedelem szervezésében tűnnek ki.

A próbán csak akkor lehet elbukni, ha valaki a kardot választja. Az ilyet az Aranyúrnő felkentjei mindjárt eltanácsolják: próbáljon inkább szerencsét Darton vagy Uwel rendházaiban, vagy a viadomói rendeknél. Oroszlánszív ide vagy oda, mondják, nekik semmi szükségük üresfejű verekedőkre, akik előbb ütnek és csak azután gondolkodnak.

Delcardo di Therrosa:
Pyarroni útinapló
Részlet



Dreina, az Aranyúrnő, a Pyarroni panteon legelső hívővel bíró tagja, a Hatalom, Rend, Gazdagság és a Hűség Istenasszonya. A pyarroni tanítások szerint Krad és Arel gyermeke.

A hagyomány szerint Krad a panteon főistene, a tudás atyját azonban a

hatalom eléggé hidegen hagyja, s így Dreinára hárult ennek a feladatnak a nagyobbik része. Ez meglátszik az egyházak szervezetében is, hiszen az Aranyúrnő papjai döntenek - Krad hitű tanácsadók véleményét kikérve - olyan ügyekben, melyek az egész Pyarroni egyházat érintik, de nem bír-

nak olyan jelentőséggel, mely a Papi Szék egybehívását igényelné. Ezeket a döntéseket a Szék soron következő ülésén bírálják felül és igazítják ki, ha szükséges. A pyarroni egyház szóvivője is Dreina-pap, az istencsalád valamennyi egyházát érintő döntéseket ő hirdeti ki.



Mítoszok, legendák százai szület-tek a Hűség istennőjéről Ynev sokezer éves történelmében. Egyházáról, papjairól készült feljegyzések, számtalan könyvet töltötenének meg. Nap mint nap tömegek mondják, kiáltják vagy éppen félve sűgják az Aranyűrnő nevét. A legtöbb feljegyzést azonban a Selmo-féle Legendárium tartalmazza, melyben több száz oldaldalon keresztül olvashatunk az istennőről és legendás hőseiről.

Felbukkant Yneven egy hiányos pergamen sorozat - az Elfeledett Tekercsek -, amiben még eddig nem ismert mítoszok, legendák szólnak a panteon isteneiről, hitvilágairól. Ezekben az iratokban található például arra is utalás, hogy Dreinát már korábban is istenként tisztelték Ynev egyes népei. Észak valláskutatói ugyan szolgálnak e felől némi bizony(tékkal, de ezeket a Pyarroni egyház egyenlőre apokrifnak nyilvánította.

Az Aranyűrnő szent növénye, a zöldellő olajfa. Papjai, papnői, előszeretettel jelenítik meg szimbólumként, ruházataikon, tárgyaikon. Ha egy ilyen fa akad az útjukba, azt mindig jó előjelenként értékelik. Ha pedig áldozatokat is bemutatnak a nagy becsben tartott fa alatt, biztosak lehetnek abban, hogy Istennőjük meghálálja szent imáikat, hiszen az ilyen áldozati forma kedves Dreinának.

Dreina egyházának nagyobb javait, a Dúlás szinte teljesen felemészttte. Ó-Pyarron romjai temették el ereklüket, szent tárgyaikat. Az egykor gazdagon díszített templomok romjai, felbecsülhetetlen értékeket rejtettek. Amit pedig nem pusztítottak el a Kosfejes birodalmának ostromgépei, az kráni rablóbandák martalékává lett. Igaz, nem vették oda az egyház összes értéke. Az egyik ilyen nagyhatalmú ereklye, az Arany Áldozati Asztal.

Ezt az ereklyét az Aranyűrnő ajándekának tekintik, a legenda szerint Dreina az első ó-pyarroni templom felszentelésekor adományozta Ynev hithű papjainak.

Jelenleg az új-pyarroni templomban található, s belsejében azóta is szüntelenül égő áldozati tűz lobog mindaddig, míg az utolsó Dreinát imádó hívő is el nem távozik Ynev világáról.

Dreina papjai, paplovagjai, étel- és

italáldozatot mutatnak be istennőjük tiszteletére. Az áldozat soha nem lehet állati eredetű, ez az istennő rosszallását vonná maga után. Főleg gabonaféléket és ezekből készült ételeket, bort ajánlanak neki, de az űrnő szívesen veszi a mézáldozatot is. Ol-táraikon vagy kisebb-nagyobb máglyákon égetik el az ajándékokat. Hentente egyszer Dreina papjai és paplovagjai aranypénzt, ékszer vagy drágakövet is áldoznak istennőjüknek, amit szintén az áldozati tűzbe vetnek

DREINA EGYHÁZA

A Pyarroni kultúra, a pyarroni vallás kibontakozása, a Fény Városának kereskedelmi tevékenysége, gazdaságipolitikai hatalma, valamint az Államközösség megalapítása mind-mind az Aranyűrnő és papjainak kitartó munkáját dicséri.

Azonban a P.sz.-i XIX. században, új eszmék jelentek meg Dreina egyházán belül. Több vallásmagyarázó szerint a nomádokkal való állandó hadakozás, a folyamatos hadkészültség vezetett ezen militarista gondolkodásmód kialakulásához. Igaz, kezdetben jóval kevesebben voltak, mint az eredeti egyház hívei, s többnyire csak Dreina paplovagjai között találak követőkre az új eszmék, de a későbbiekben egyre több Dreina-pap is elkötelezett híve lett az új gondolatoknak. Kisebb csoportulások jöttek létre, s ezek idővel rendekbe tömörültek. Az eredeti egyház nem nézte jó szemmel a csoportok - egykori rendtársaik - tevékenységét, s Dreina nevében véghezvitt cselekedeteiket.

P.sz. 1902 - ben azonban a Papi Szék s Dreina nagy hatalmú papjai szabad utat adtak az Aranyűrnő katonai rendjeinek. Még ebben az évben kettévált az Aranyűrnő egyháza, s a szakadárak sajátos törvényeik alapján nekiláttak egyházuk megszilárdításának.

Első igazi sikerüket Viadomo felépítésével és elfogadtatásával érték el. Ez volt számukra az első elismerés az ortodox egyháztól. Második győzelmüket, a Dúlás éveit alatt szereztek, amikor valójában bebizonyították militarista eszméik jelentőségét, s a katonai alakulatok ütőképeségét.

Dreina egyházának világi és vallási vezetője a "Hűséges", akit maga Dreina választ s helyez magas pozícióba. Ő képviseli papjait és paplovagjait az Inkvizíciós Székben. Ő a Legfőbb Döntőbíró, a Papi Szék vezetője és szószólója. Rezidenciája - mely most is folyamatosan épül - Új-Pyarronban található.

Közvetlen irányítása alatt áll az új-pyarroni templom főpapja - aki egyben a déli hiterület Főpapja is -, és a Legfőbb Bírák Tanácsa. Komoly befolyással bír az Államközösség vezetőinek titkárai, tanácsnokai, bírái, a Pyarroni Bankházak vagyonkezelői (ők Dreina diplomata-, közigazdász- és jogász papjai) felett.

A jelenlegi "Hűséges" Regnore Sedhlim (elődje Pyarron bukásakor Dreina kegyeltjével együtt életét vesztette), aki P.sz. 3676-tól tölti be, - sokak számára átláthatatlan - felelősségteljes tisztségét.

De nem csak gazdasági, politikai téren kell bizony(tania, hanem vallási kérdésekben is határozott, igazságos, és bölcs kezekre van szüksége az egyháznak. Ő a Rend vallási vezetője is, cselekedeteiben, tetteiben, döntéseiben, mindig szem előtt kell tartania az Aranyűrnő és a pyarroni panteon érdekeit is.

Noha Dreina először csak az uralkodó réteg, s a gazdagok között volt kedvelt, mára már a közemberek szemében is népszerű istennővé vált. Nevét, igazságosságát Ynev-szerte ezrek hangoztatják. Mondják, több imát rebegnek hozzá a rászorultak egy nap során, mint ahány nap alatt egy vándor a Déli Jégmezőktől a Tarin-hegység bérceiig elér.

Az istennő templomai minden nagyobb városban megtalálhatók, szerzetesrendjei, zárdái számos elkeseredett embernek adnak menedéket és nyújtanak segítséget.

Egyházának gazdagsága, templomain is megmutatkozik. Széles márványlépcsőzet vezet fel, az oszlopsorokkal, szobrokkal határolt többkúpulás épületekhez. Aranyozással a templom belsejét és külsejét is egyaránt díszítik. Gránit- és márványszobrok sokasága található a homlokzat és a templom belső termeiben is. Templomai köré sok kisebb-nagyobb épületet - könyvtárakat, törvényházakat, szerzetesi rendházakat, iskolákat, de még bankházakat is -

építenek, melyeket gondozott kertek ölelnek körbe. Ezek szinte valamennyi Dreina-templomnál megtalálhatók.

Dreina egyházának nincsenek különálló imaházai, szentélyei. Ezek az épületek is mindig a templom körül helyezkednek el.

Észak-Ynev legnagyobb, s egyben a legpompásabb Dreina temploma Erigowban található. A főváros

Belső Terén magasodnak aranyozott kupolái, boltíves harangtornyai. Még az erigowi templomnál is ékeesebb és hatalmasabb az új-pyarroni székes-egyház, melynek építése a mai napig folyik. Lássuk, hogy ír erről a hírneves utazó, Kharrin Eberini:

“...Pyarroni vallás legnagyobb temploma Új-Pyarronban készül. Jelenleg is több száz hozzáértő dolgozik Dreina aranykupolás épületóriásának megalkotásán. A Hatalom, Rend, Gazdagság, Hűség istennőjének temploma peridiánból készül, amit Pyarron lakossága csak fehér gránitnak nevez. Az ó-pyarroni mintájára épülő templom alapját a Larmaron hegység lejtőjén ásták meg, s szépségében és gazdagságában már most is felülmúlja porigégett elődjét. Az építés elkezdését Eniroh Saholem, Dreina déli hitterületeinek főpapja kezdeményezte.

Az épület terveit is ő készítette. Jelenleg ő Ynev legnagyobb Dreina-templomának vezetője, s egyben a Pyarroni Inkvizíciós Szék egyik jelentős tagja.

A templom főépületébe három udvaron keresztül juthat be a hívő. Az első, s egyben a legnagyobb ezek közül, a külső udvar. Az utcától öt, enyhén összetartó oszloppár választja el. A közel tízméteres oszlopokat, csigavonalban fel-futó olajfaágak díszítik. Mindőjüket egy-egy gránitgerenda köti össze, melyek így öt kaput alkotnak. A bejáratok között gondosan nyírt örökzöld cserjék virágoznak. A középső oszloppár tetején Dreina istennő hat méteres szobra áll. Kissé felemelt balját maga mellett tartva, kifordított tenyérrel ábrázolták. Jobb kezében mérleget tart. Hullámos, vállára omló haját, olajágból készült fejpánt fogja össze. A baloldalán lévő oszloppáron az Aranyúrnő Ó-Pyarronban elhalálozott Kegveltje, Gaude Nery'da diplomata papnő szobra tekint Pyarron városára, az istennő jobbján lévő oszloppáron pedig az Aranyúrnő legendás főpapjának, Hifram Amerrinnek művészién kidolgozott szobra áll. Kezében bőségszaruval, s a Törvény Jogarával ábrázolják. (Ő volt az Ó-Pyarroni templom főpapja, amíg Krán orvadászai nem végeztek vele.)

A külső udvar egész területét gránitlapok borítják. Az udvar jobb és bal oldalán oszlopsor áll, ezen keresztül lehet bejutni a hosszirányban elhelyezkedő alacsony épületekbe. Ezekben a helyiségekben találhatók a raktárak, gazdasági melléképületek, szállások. Itt pihenhetnek meg a menedéket kérő hívők, vagy a bajba jutott vándorok. Ezen épületek egyikében lehet bejutást kérni a templom belső szentélyébe. Ha valaki az Inkvizíciós Szék elé szeretne járulni, akkor is itt töltik ki a megfelelő okmányokat Dreina papjai...

A következő udvaron az Aranyúrnő iskolái, a Pyarroni Egyetem törvényházai, zárdái, szerzetesrendjeinek kolostorai helyezkednek el.

A harmadik tagolt udvar maga a Templomudvar, ahol Dreina Főtemplomának arany kupolái magasodnak ...”

Első felszentelt papja Selmo egykori fegyvertársa, Gerdewin Rognum kóborlovag volt, ki Selmo-t követve örökre megvált lovagi pallosától és a pyarroni hit egyik első terjesztője s védelmezője lett. Dreina őt választotta első papjának, s ő lett az első Hűséges is. Ó-Pyarron, megalapításában és várossá fejlesztésében is jelentős szerepet vállalt, s kapott. Kitűnő gazdasági, diplomáciai érzéke lenyűgözte az új hit tanainak értelmezőit. Diplomata-pap volt, ki a hit alapköveit lerakta, s megszilárdította. Törvényeket hozott, iskolákat, templomokat építtetett, ahonnan Ynev távoli vidékeire is eljutottak az új vallás gazdasági - politikai papjai. Máig fennálló s működő bankházai, a méltán híres dzsad bankokkal vetekednek.

Dreina ünnepei, Ynev pyarronhú államaiban, a legnépszerűbbek közé tartoznak. Az Esős Évszak beköszöntével veszik kezdetüket, s néhány kisebb eltéréstől eltekintve Északföldön és Délvidéken ugyanúgy zajlanak.

A Fogadalmak Havában kezdődik a Megújulás Ünnepe. Az esőzések beköszöntekor tartják a legnagyobb szertartásokat. Dreina h(vei egymásnak, s istennőjüknek tesznek ilyenkor fogadalmakat, és kérik az Aranyúrnő segítségét azok megtartásához. Dreina papjai sok gyermeket áldanak meg ezen ünnepek során. Úgy tartják, hogy az ekkor született gyereke-



ket gazdagság és szerencse k(séri majd életük során.

Az Esküvések Havában celebrálják a pap- és a templomszenteléseket. Ilyenkor az emberek otthonaikba is elhívják Dreina papjait, hogy az Aranyúrnő azokat is megtekinthesse, s hogy az ő áldása legyen rajta a következő évig. Hogy az áldást meg ne ronthassa senki, a hívek pénzt helyeznek otthonuk bejárata fölé.

A Fohászok Hava a Nagy Bőjtölés ideje. Ezekben a napokban a hívők nem esznek semmilyen állati eredetű élelmet. Jobbára kenyeret, magokat, zöldség- és gyümölcsételeket fogyasztanak. Mindeközben folyamatos imádsággal keresik az istennő kegyét.

DREINA-PAP

Anyagi haladás, tiszta szellemi fejlődés, igaz hit...

Elsődleges cél az Aranyúrnő gazdagítása, mind egyházi, mind világi téren. Rendkívüli fontossággal bír a rend és a bölcsen megalkotott törvények tisztelete, az emberek fizikai és szellemi gazdagságának megalapozása és igazságtalanságoktól mentes élete.

Az emberek lelki fejlődését, sajátunknak kell tekinteni, ha ezt ők is úgy kívánják. Az emberi haladás feltételei pedig az igazság, a törvények bölcs megalkotása és elbírálása..

Gerdewin Rognum

Dreina papjai a pyarroni érdekszférába tartozó vallási központok gazdasági vezetői. Ynev-szerte elismert tudósok, közülük kerülnek ki a legnépszerűbb politikusok, udvari tanácsnokok, gazdasági szakemberek - birtokigazgatók, adóbiztosok, település-szervezők - s a Törvény Bírái. Sohasem hiányozhatnak a királyok, hercegek és kormányzók tanácsadói testületéből - s ha már úgy is ott vannak, egyszersmind tapintatosan, ám határozottan képviselik az igaz hit érdekeit is.

Krad és Dreina közös egyetemei a legjobb hírű iskolák, melyek mind délen, mind északon tárt kapukkal fogadják a törvénytisztelő tanulni vágyókat.

Bárhol is jelenjenek meg Ynev Pyarron-há államaiban az Aranyúrnő felkentjei, tisztelet övezi személyeiket. A Dreina-papok elsődleges feladatuknak tekintik, hogy segítsék a világi uralkodókat a kormányzás nehézség feladatában. Szilárd eszmei elkötelezettségük megóvjá őket a túlfűtött patriotizmustól, ezért keresve sem lehetne náluk alkalmasabb közvetítőket találni, ha két pyarroni hitű ország valami apróság okán összeküldönbözik.

Döntéseiket, bírálataikat szinte felétel nélkül elfogadják. Szerénységük, gyakorlatiasságuk és udvariasságuk az egyszerű emberek körében is népszerűvé teszi őket; gyakran kérik fel őket ítélembíráknak kisebb-nagyobb disputákban. Dreina paplovagjai is örömet eleget tesznek e kéréseknek, bár ezzel voltaképpen a Kyel-papok előjogait csorbítják. Igazságos és alapos mérlegelés után bíraskodnak, de mi tagadás, időnként bizony hajlamosak nem jogi, hanem erkölcsi vagy épp vallási alapon dönteni. Dreina Arany Serpenyője mint ha egy kicsit "csalna". A "mérleg" pedig előfordul, hogy nem abba az irányba billen, ahová azt hívei várják.

Többször előfordult már, hogy bírálataik, ítéleteik haragosokat szültek. Döntéseiket sajátos szempontok szerint hozzák, melyben a legtöbbet istennőjük személye nyom. Kyel szigorú szolgálai valószínűleg pártatlanabb ítéleteket hoznának a helyükben - csak hogy ezeket a zord aszké-tapapokat a köznép babonás rettegéssel övezi, s nem szívesen kéri segítségüket.

Dreina leendő papjainak a hosszú tanulmányaik befejezése után - de még pappá szentelésük előtt - választaniuk kell a következő három fő tevékenységi terület közül: politika, gazdaság és jog. A felszentelés előtt minden leendő papnak szükségképpen valamelyik tan mellett kell elköteleznie magát. Mielőtt elhatároznák, hogy melyik terület lesz az, melyben Dreina hírnevét népszerűsíteniék, a beavatást vezető pap színe elé kell járulniuk. Elméjüket teljesen megtisztítják világi gondolataiktól, s istennőjük - egy bizonyos szertartás közepette - segítséget ad számukra a legmegfelelőbb terület kiválasztására.

Már ekkor eldől, hogy Dreina pap-

jai a következő években mely tevékenységi körökben kísérlik meg az Aranyúrnő és egyházának hírnevét és befolyási területét növelni.

Miután megtörtént beavatásuk és választásuk, újabb három év kemény tanulás következik.

Ezekben az években sajátítják el az új ismereteket, szakterületeik szerint. A három év letelte után Dreina papjaiból kitűnő elméleti politikus, közgazdász vagy törvényhozó válik. De csupán elméleti. Ahhoz ugyanis, hogy Dreina papjaiból Diplomata, Birtokigazgató vagy Bíró váljék, további egy év gyakorlat szükséges. A gyakorlat megszerzésére pedig a legmegfelelőbb hely, az Államközösség és a pyarron-hű államok területei.

Azon papok következő egy évét, akik gyakorlati tudással is rendelkezni kívánnak, Dreina köz- és államigazgatási szervei irányítják. Ezek az intézmények széleskörű ellenőrző tevékenységet folytatnak és igyekeznek érvényt szerezni a kötelező állami előírásoknak.

Főleg az Államszövetség területeire küldik a fiatalokat. Előfordulhat az is, hogy rögtön komoly próbatételek elé állítják az ifjú papokat, papnőket. (Itt elsősorban a Déli Városállamok területeire kell gondolni, ahol egyes vidékeken közismert a közigazgatás "káosza").

Ezekben az államokban Dreina magas pozíciókat betöltő és elismert szakemberei, papjai folytatják a tanításukat. Nem minden Dreina-pap viszi tovább az elméleti tudását gyakorlati területekre. Ezek a papok lesznek a továbbiakban azok, akik a törvényeket alkotják, ők azok kik az elméleti politika kiváló ismerői, gazdasági- kereskedelmi tanácsadók, "piackutatók".

Legkevesebb egy évnyi gyakorlati tanulás leteltével, Dreina sikereket elért papjainak a szakterületeiknek megfelelő tisztséget ajánlanak fel. (Azokra, akik a gyakorlati képzésben nem vettek részt, más - elméleti - pozíciók várnak.) Ezek elfogadása nem kötelező egyikőjük számára sem, de a legtöbb pap elvállalja a felkínált, méltányos feladatot.

A fentiekből kiderült, hogy a politika terén, Dreina papjainak két típusa létezik. Az egyik, az elméleti politikus - a politikai tudományok papja;

a másik pedig a gyakorlati: ők a diplomata-papok.

A politikai pap tevékenységi területei és feladata Új-Pyarron és az Államszövetség, valamint közigazgatásilag hozzátartozó területek céljainak és érdekeinek tudományos megfigyelése, értékelése. Háborúk idején ők azok, akiktől a megoldást várják az államvezetők. Feladatuk meghatározni, kidolgozni a megfelelő módszereket és az eszközöket. Ezen feladatok végrehajtására csakis igen magas szintű papokat kérnek fel.

Dreina politikus papjainak feladata tehát a tanácsadás, ám nem csupán egy állam, de egy kisebb közösség, vagy akár egyetlen személy érdekeit is szolgálhatják. Titkárok, tanácsadók de elsősorban - s ezt minden papnak szem előtt kell tartania - Dreina felszentelt szolgálói, és így az istennő érdekeit kell mindig előtérbe helyezniük.

Karizmatikus személyek, kiknek időben fel kell ismerniük a még lapangó politikai problémákat, hogy elkerülhessék az esetleges incidenseket, vagy legalábbis felkészülhessenek rá. A Pyarroni Inkvizícióban is jelen vannak, mind az elméleti, mind a gyakorlati területeken. Gyors problémamegoldó képességük és lojalitásuk népszerűvé teszi őket.

Dreina politikus-papjai elméleti területen szerzett tanulmányaik után, főleg tanácsadói tevékenységet látnak el. Tisztában vannak a választott államok, területek kül- és belpolitikai helyzetéről, nézeteikről, diplomáciai kapcsolataikról. Tudják és ismerik a politikai jogokat és kötelezettségeket. De a szavak művészete - a tárgyalás - nem az ő asztaluk.

Dreina politikai téren is gyakorlatot szerzett papjai, a diplomaták azok, kik átültetik a gyakorlatba az elméleti politikusok tanácsait. Épp ezért e két terület ismerői a lehető legjobban kiegészítik egymást. Együtt érvényesül mindaz a tudás, amit az évek során sajátítottak el, az Aranyúrnő népszerű egyetemlein. Egyik a másik nélkül valójában nem is létezhet.

A diplomata-papok feladata, a más államokkal létező hivatalos kapcsolatok fenntartása. Pyarron és szövetségesei érdekeinek, jogainak védelme, valamint a különféle külpolitikai célkitűzések megvalósítása. Az államok

közt ők bonyolítják le a politikai tárgyalásokat. Hivatalos ügyeket intéznek, meghatározott szabályok és módszerek szerint. Ők Pyarron érdekeinek felszentelt képviselői. Ennek megfelelően különböző privilégiumokat is élveznek: mindig megfelelő kíséretet biztosítanak nekik, megfelelő kényelemről és ellátásról gondoskodnak számukra, gyakorta Pyarron véleményének kiérdekezése nélkül is dönthetnek - természetesen minden esetben a Szent Város és Dreina érdekeit tartva szem előtt.

Dreina diplomata-papjait megtanítják a tárgyalás mesterségére, ennek megfelelően ügyesen bánnak a szavakkal, tapintatosak és igyekeznek kiismerni a tárgyaló fél rejtett érzéseit.

Dreina gazdasági papjainak képzése - elméletét tekintve - nem különbözik sokban a politikában térvényesülni próbáló papokétól. Itt is kétfelé válik az elméleti és gyakorlati tevékenység.

Talán nem meglepő, hogy mindazok, akik nem kamatoztatják tudásukat azonnal a gyakorlatban, Dreina pénz- és gazdaságelméleti papjaivá válnak. Könyvtárakat töltenek meg azok a munkáik, melyek Ynev pénzforgalmával, az államok életét mozgató gazdasági kérdéseivel foglalkoznak. Ugyanúgy támaszkodnak gyakorlati tevékenységet folytató társaik tapasztalataira, miként azok az ő műveikre.

Mindazon Dreina-papok, akik konkrét befolyást is kapnak a pénzügyi életbe, előbb-utóbb kinőnek a gazdasági tanácsadói szerepköréből. Belőlük lesznek a különféle kincstár-

nokok, birtokigazgatók, az állampénztárak ellenőrei, Dreina vagy Pyarron bankjainak, bankhálózatainak, kereskedelmi telepeinek vezetői. Csakúgy, mint a politikai téren tevékenykedő társaik, ők is szolgálhatnak egyéni érdekeket. Nemesi udvarok, módos kereskedők, városállamok pénzügyeit intézhetik, hiszen azok, kik őket bízzák meg vagyonuk gyarapításával aligha fognak csalódni. A különféle gazdasági területen tevékenykedő papok, csakis akkor ajánlják fel segítségüket, akkor kötnek szerződést alkalmazójukkal ha előtte meggyőződtek annak igaz hitéről, s megbizonyosodnak felőle, hogy azok fejet hajtának az Aranyúrnő hatalma előtt.

Ők felügyelnek mindenféle kereskedelmi tevékenységet azokkal az államokkal, amelyekkel Dreina diplomata-papjai már felvették kapcsolatot, de a pyarron-hitű államok belső kereskedelmén is ők tartják rajta a szemüket.

A Dúlás évei után Dreina egyházán belül megjelentek a hadigazdasággal foglalkozó papok is. Egyelőre csupán elméleti szinten tevékenykednek, s elsősorban nem az agresszív katonapolitikát támogató területeken kamatoztatják képességeiket. Jobbára a védelem gazdasági rendszereinek minél jobb kiépítése, megszervezése, a lehetőségek feltérképezése a feladatuk. Az ő feladatuk a háborús előkészületek, és a háborús időszak gazdasági problémáinak megoldása. (élelmezés, utánpótlás, nyersanyag, stb.)

Majdnem minden politikában, gazdaságban közreműködő Dreina-pap



álma, hogy olyan területekkel vegyen fel kapcsolatokat, amelyekkel Pyarronnak eddig még nem sikerült. A legnagyobb szakmai elismerést ezek a papok kapják. Kalandozásra is többnyire ezért adják fejüket, vállalják a kockázatot, hogy még "fehér" területeket hódítsanak meg Dreina s egyháza számára.

Az Aranyúrnő jogi tevékenységet űző papjainál is különválnak az elméleti és gyakorlati képzés. Az elméleti jogtudós az, aki a törvényeket alkotja, aki felülvizsgálja a joggyakorlatot, igyekszik írásban rögzíteni, Pyarron számára is elfogadhatóvá tenni egyes területek hagyományokon, szokásjogon alapuló ítélkezési formáit. Összehasonlító elemzéseket írnak, egyetemen adják át tudásukat.

A gyakorlatban tevékenykedő Dreina-papok - a Bírák - pedig alkalmazkazzák, betartják és betartatják a megalkotott törvényeket, jogszabályokat. Nem csupán a nagyvárosokban, de a kisebb településeken is felbukkannak, gyakorta nemesi udvarokban tartják "törvénytáborukat". Akadnak köztük olyanok is, akik állandóan úton vannak, és ha törvényteleniséget észlelnek, a rájuk ruházott hatalomnál fogva azon nyomban ítéletet hoznak, s ha kell (az Aranyúrnő és Pyarron nevében) törn e k pál-

cát a vétkes felett. Az Inkvizíciós Szék fáradhatlan bírái is közülük kerülnek ki, s imádkozhatnak mindazok, akiket az ellenük felhozott vádokban bűnösnek találnak...

Dreina szent jelképei az Ezüstenyér a Bőségszaru, a Jogar, az Aranyserpenyő és az Olajfaág. Klaszikus szimbólum a bal férfitenyér, közepén a mindent látó női szem. Az istennő nagy súlyt helyez az összetartásra, ezért hagyományosan körbe zárja szimbólumát. (Jelképeiket legtöbbször az olajág valamely motívumával díszítik.)

Dreina politikus papjainak szent szimbóluma, az előbb már említett klasszikus férfitenyér és a női szem. Vaskos aranyláncon hordják, büszkén, mindenki számára jól látható helyen - legtöbbször mellkasukon - viselik.

A törvény kiváló ismerői, Dreina s Pyarron törvényeinek Bírái, az Ynev szerte ismert s tisztelt hatalmi szimbólumot gyűrű formájában viselik ujjajukon. Szimbólumaikon legtöbbször a jogar képe jelenik meg.

Az Aranyúrnő gazdasági papjainak szent jelképei a Bőségszaru és az Aranyserpenyő, amit általában hatalmi pálcájukba foglalnak. A gazdaság elméleti tudósai, jobbára z

Aranyserpenyőt, míg a gyakorlati területeken tevékenykedők a Bőségszarut választják jelképükül.

KÉPZETTSÉGEK

Dreina papjai "szakosodásukat" megelőzően általános képzésben részesülnek, majd a tevékenységi terület kiválasztása után - döntésüknek megfelelően - más-más képzettségeket sajátítanak el.

Alvilági és harci képzettségeket soha nem tanulnak. Az Aranyúrnő papjai szeretik a már meglévő ismereteiket elmélyíteni, legjobb tudásuk szerint tökélyre fejleszteni. Vagyis a már megkapott képzettségeket először Mesterfokra fejlesztik, s csak utána tanulnak újabb képzettségeket.

A Dreina pap a főkasznál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1 TSZ.-en:

Képzettség	Fok/%
1 nyelvtudás	Af 4.
Legendaismeret	Af
Etikett	Af
Tánc	Af
Értékbecslés	Af
Ének/zene	Af

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ Képzettség	Fok/%
5. 1 nyelvtudás	Mf

A politikára szakosodott Dreina pap 1.TSZ-en a további képzettségekben részesül:

Politika/diplomácia	Af
Heraldika	Af
3 helyismeret	30%

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

3. Etikett	Mf
4. Térképészet	Af

A gazdasági területre szakosodott Dreina pap további képzettségei 1 TSZ-en.

Értékbecslés	Mf
Pénzügyek/birtokigazgatás	Af



További szinteken a következő képzettségekben részesül:

4. Pénzügyek/birtokigazgatás *Mf*

A jogi területekre szakosodott Dreina-pap további képzettségei 1 TSZ-en:

Történelemismeret	<i>Mf</i>
Jog/törvénykezés	<i>Af</i>

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

3. Írás/olvasás	<i>Mf</i>
4. Jog/törvénykezés	<i>Mf</i>

FEGYVERTÁR

Az Aranyúrnő ortodox papjai egyáltalán nem harciasak, inkább megfontoltság és józan gyakorlatiasság jellemzi őket. Dreina-papjai határozottan vonakodnak az erőszak alkalmazásától.

Papjai, a tör használatát, esetleg a rövidkard silány forgatását sajátítják el. Páncélt, vértet soha nem öltenek. Ha pedig mégis fegyverrel rontanak rájuk, akkor mágiájához folyamodnak vagy szavakkal próbálják legyőzni ellenfelüket.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Igaz, hogy Dreina papjai az Élet és a Halál Szféráiban található varázslatokat képesek használni, de istennőjük segítségével a Lélek Szférában fellelhető Jellemérzékelés és az Igaz szó varázslatot is ismerik. A Jellemérzékelés varázslatot Mana-pontok befektetése nélkül képesek alkalmazni. A varázslat erőssége első Tapasztalati Szintenként 2 E - vel növekszik. Az Igaz szó nevű varázslatot Dreina papjai, ugyanannyi Mana-pont ráfordításával, dupla hatékonysággal képesek használni, vagyis alaperősítés esetén a varázslat nem 20, hanem 40 E erősségű. A varázslat erősítése, 11 Mp-ként nem 2, hanem 4 E-vel történik.

AZ OROSLÁNSZÍV PAPLOVAGREND

Ha a Dreina-hitű paplovagokról esik szó, mindenkinek azonnal az Oroszlánszív paplovagrend és Viadomo jut eszébe, ami legalábbis erős arányt elvesztés. Perspektívánk e torzulásához nyilván rendkívüli mértékben hozzájárultak a Dúlás esztendejében történtek, amikor Viadomo erődje, akár a tengerárnak feszülő sziklaszirt, szegült szembe a mindent elsöprő kráni forgataggal, s a bástyáin hadakozó védők legendába illő hősiességgel verték vissza a meg-megújuló ostromokat. Természetesen az is mély nyomot hagyott az emberek emlékezetében, hogy a Fénylő Város bukása és utódjának megépülése között Viadomo adott otthont a Papi Széknek és az Államszövetség teljes politikai vezetésének.

Mindez azonban nem feledtetheti azt a tényt, hogy az Oroszlánszív rendet Dreina paplovagjainak egy szélsőségesen militáns szárnya - szakadár Dreina-paplovagok - alapították, amely távolról sem képviseli az egyház egészét.

A P. sz.. XIX. században a Dreina-hitű paplovagok egy számra kicsiny, ám igen tevékeny irányzata, amely túlságosan lagymatagnak ítélte az Államszövetség politikáját Gorvik és Krán vonatkozásában, elszakadt az anyaegyháztól és függetlennek nyilvánította magát. Tervük az volt, hogy önálló és ütőképes katonaállamot alapítanak Dél-Ynev valamely védett vidékén, mely elég erős hozzá, hogy tartós, aktív háborút viseljen a Ranagol-hit zászlóhordozóival. S hogy biztosítsák tervezett mintaállamuk belső rendjét és külső ütőképeségét. A szervezet az Aranyúrnőt tiszteli, de nem a jámborabb óhit, hanem az agresszívnek titulált viadomói tanítások szerint.

Az új ország későbbi elpuhulásának úgy kívánták elejét venni, hogy egész területén katonai kormányzást vezettek be, a hadsereget szigorú egyházi irányításnak vetették alá, az egyházat pedig az általuk megreformált Dreina-vallás militáns dogmáira építették.

Egyes roszsmájú historikusok szerint a szakadár Dreina-paplovagok minden idők legtökéletesebb zsarnokságát valósították meg ezzel. Az

a tagadhatatlan tény viszont, hogy a Dúlás évében a régió valamennyi erőssége közül egyedül Viadomo volt, ki ellenállt a kráni áradatnak és legalább is ez arra int, hogy ne harmadjuk el az ítéletalkotást.

Militarista szemléletükhöz nagyban hozzájárultak a nomád törzsek állandó betörései és egyéb határvillongások. A nomád harcmódor alkalmatlan volt a kőerősségek bevételeire, amit már megtapasztaltak az elmúlt 600 évben. Ezt figyelembe véve Dreina leszakadt paplovagjai még a század végén hozzákezdtek a nomádok utolsó megmaradt betörési útvonalának lezárásához, a Salumion-hegység egyetlen hágóján. Az építkezés egy teljes évszázadot vett igénybe, és 2017-re elkészült minden idők legbevehetetlenebb vára Viadomo. Viadomot eredetileg a Három Pajzs Szövetség kiegészítésére, mintegy Negyedik Pajzsnek építették, ám az erőd az évszázadok során messze túlnőtt a neki szánt szerepen. Saját politikai érdekei olykor Pyarronnal és Dreina ortodox egyházával is ellentétesek voltak. Igyekezetüket végül siker koronázta, és Viadomót P. sz. 2017-ban teljes jogú tagként felvették az Államszövetségbe.

A pyarroni országok közül mostanáig Viadomo az egyetlen tiszta teokrácia, politikai befolyása a Dúlás óta jelentősen megnövekedett. Ám ennek ellenére a délvidéki Dreina-paplovagoknak továbbra is legfeljebb egyötöde tartozik az Oroszlánszív rendbe. A fennmaradó négyötödöt az óhiten maradtak teszik ki.

Államukban minden fontosabb irányítói és vezetői posztot a szakadár Dreina-paplovagok töltönek be. Igaz, akadnak szép számban papok is militarista rendjükön belül, de ők elsősorban szakrális, liturgikus feladatokat látnak el. Fellehetők közöttük ugyanakkor a velük egyező elveket valló politikus és diplomata papok, s vagyonukat is ők igazgatják biztos kézzel.

Az Oroszlánszív kétségtelenül az egyik leghatalmasabb és legbefolyásosabb ynevi lovagrend. A Sheraltól északra ugyan többszöri próbálkozásra sem tudta megvetni a lábát, a Délvidék pyarroni hitű régióit azonban mindenfelé sűrűn behálózzák roppant falakkal övezett, komor székházai.

Az erődítményrendszer északnyugati szárnya ugyan összeomlott a Dúlás évében a kráni nyomás alatt, az újjáépítés azonban megfeszített iramban folyik.

Viadomo fellegvárának legendás védelmét megelőzően a rend nem örvendett túlzott népszerűségnek, azóta viszont - érthető okokból - igencsak megnőtt a becsülete, harcosait mindenütt nagy tisztelettel fogadják. Kivételt talán csak a rivális lovagrendek legfőbb fészke, Shadon jelent, ahol - felerészt irigységből, felerészt őszinte sértettségéből - gyakorta felhánytorgatják "pyarroni dölyfüket".

Az Oroszlánszív nagymestere saját fennhatósági területén, Viadomóban székel ugyan, ám új-pyarroni rendházuk comturja igen befolyásos személynek számít az Államszövetség fővárosában; egyike a hadsereg megerősítését szorgalmazó klikk legfőbb hangadóinak.

A lovagok szent hivatásuknak tekintik az Aranyúrnő - és rajta keresztül az igaz hit - hatalmának kiteljesítését. Az egyházat fenyegető veszedelmek és fondorlatok ellen vaskézrel lépnek fel, s fennen hangoztatják, hogy amint fellegvárak szilárdan kiktartott a Kosfejes Úr hordái ellen, úgy lesznek ők maguk is az emberlakta földek rendíthetetlen védbástyáivá, ha a sötétségből rájuk törne a gonosz fürgeteg. Őszinte odaadásuk tagadhatatlan, egyeseket azonban zavar, hogy a világrend önjelölt őreiként olykor szemrebbenés nélkül beleártják magukat független országok belügyeibe, a gyámoltalan tiltakozásokat pedig Krán, Ranagol és a fenyegető kaosz sűrű felemlegetésével söprik félre.

Az óhiten maradt közösségekből kikerülő paplovagok viszont nem igen adják kalandozásra fejüket.

A nagyvilág dolgai, a hősi csaták meg a földrészeket átfogó szövetezések mind-mind igen fontosak, vallják; csak hogy valakinek odahaza is rendet kell tartania, különben addig-addig törjük a fejünket mindenféle eget-földet rengető ügyön, míg a végén azt vesszük észre, hogy kiürült az éléskamra.

Dreina papjainak nélkülözhetetlen segítői, bizalmasai. Egyes rendjeik testőri feladatokat is ellátnak egyházukon belül.

A Dreina-paplovagok alapos elméleti képzése sohasem terjed ki az elvont tudományokra; aminek nincs közvetlen gyakorlati haszna, az az ő

felfogásuk szerint meddő szörszálhasogatás, a tanulásával vesződni időtélközölás. Így hát, bár a nagyúri udvarokban mindig szívesen látják őket, az univerzításokon és a tudás egyéb fellegvéraiban bizony hűvösebb fogadtatásra számíthatnak. Igaz, ilyen helyekre - semmi okuk nem lévén rá - nemigen járnak.

Ceremoniális díszpáncéljukat csak ünnepélyes alkalmakkor öltik magukra, egyébként megelégszenek a könnyebb vértékkel is, vagy éppen teljesen lemondanak róluk, nehogy elijesszék vagy bizalmatlanná tegyék a pórnépet harcias külsejükkel. A fegyverforgatásban időnként ugyan gyakorolják magukat, hogy be ne roszdásodjanak, ám a viadomói szakadárkhoz képest így is legfeljebb középszerű harcosok. Dreina paplovagjait nem igazán érdekli, hogy mi történik a szülőföldjükön kívül. Az ortodox Aranyúrnő-paplovagok nemigen tömörülnek rendekbe, legfeljebb sokkal lazább szálakkal összefüggő szövetségekbe, amelyek területi alapon szerveződnek, és sohasem nyúlnak túl az államhatárokon.

Az utánpótlás képzése e szövetségek szervezésében folyik; elképzelhetetlen tehát, hogy - mondjuk - egy edorli meg egy syburri Dreina-paplovag együtt nevelkedjen.

KÉPZETTSÉGEK

Az általános paplovagi képzettségen felül a Dreina Oroszlánszív paplovagja a következő képzettségekkel rendelkezik 1. Tapasztalati Szinten.

Képzettség	Fok/%
Hadvezetés	Mf
Fegyverismeret	Af
Fegyvertörés	Af
Térképészet	Af

A további szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ	Képzettség	Fok/%
3.	Hadvezetés	Mf
4.	Történelemismeret	Mf
5.	Fegyverhasználat	Mf

FEGYVERTÁR

Előszeretettel forgatják kedvelt fegyverüket a lovagi kardot és a buzogányt. Gyakran harciménjeiket is talpig vasba öltöztetik.

Címerpajzsukon ágaskodó oroszlán látható, hadi lobo-góik, köpenyeik bíbor- és arany-színben pompáznak.



Ellana

Szomjúhozónak a hó szép nyáron, a téli hajósna szép, ha a csillagokon látja, hogy itt a tavasz.

S legszebb az, mikor egy takaró borul a szeretőkre, s áldva nagy Ellanát, összefonódik a pár."



szavakkal dalol Ynev legnagyobb énekmondója, Enika Gwon Ellanáról, Adron és Dreina legidősebb lányáról, a szépség, a szerelem, a kék, az ifjúság, a hízelgő rábeszélés, a termékeny tavasz és a megújuló természet gyönyörű istennőjéről, a pyarroni istencsalád egyik legnépszerűbb istenéről. Nap mint nap megszámlálhatatlan ima, himnusz, fohász és sóhaj száll feléje, millió ajakról. A kedvesük nevét az éjszaka sötétjébe sutogó ifjú szerelmesektől kezdve, házasesembereken, jó termésben reménykedő földművelőkön és földesurakon keresztül, kéjvágyó öregemberekig mind-mind hozzá fordulnak segítségért.

Hogy Ellana történetét és magát az istennőt jobban megértsük, forduljunk ismét a Messzenézőhöz, aki híres költeményében az Istenek történetében hosszan foglalkozott égi hatalmasságunk viselt dolgaival.

Mikor Dreina szerelmes lett Adronba, a Sugárzóarcúba, akkor a mindenség egy távoli zugába húzódtak el, messzire a többi örökké létezőtől, és több ezer emberi évek megfelelő ideig szerették egymást, nem törődve a teremtet világgal.

ügyes-bajos dolgaival, csak egymás tökéletes szépségében és az ölelések mámorában gyönyörködtek. Eztán Adron védő fényburokba vonta szerelmesét, - távoltartva tőle a sötétség rémeit -, s ebben a biztonságban Dreina hamarosan egy ikerpárnak adott életet. A két leány az Ellana és Della nevet kapta. Szépségük láttán az istenek megjósolták, hogy ez a két gyermek lesz az embernép vigasztalója rövid és nehéz élete során: egyedül bennük találnak majd vigaszt, örömet és harmóniát.

Így is lett, bár az isteneknek nem volt ilyen sok örömük az örökkön bohó és szertelen istennőben, hiszen bárhol is lakoztak a halhatatlanok, ezentúl lakhelyüket gyakran a civódás hangjai zavarták meg. Békés és töprengő nővérével ellentétben Ellana kacér viselkedésével gyakran okozott ellentéteket az istencsaládon belül. Egy vita kapcsán egyszer magát Arelt hívta versenyre, annak ellenére, hogy Arelhez az idősebb és hatalmasabb istennek kijáró tiszteleten túl szoros vérségi kapcsolatok is fűzték.

A versengés megosztotta az isteneket, s végül Ellana táborá bizonyult erősebbnek, amin a Harc Úrnője úgy feldühödött, hogy félelmetes íját Ellanára szegezte, s útjára engedte soha célt

nem tévesztő sólyomtollas nyílveszejét. Hogy az istenek felett is uralkodó Sors vagy egy másik isten keze lehetett-e a dologban, nem tudni, de a vessző elkerülte a célpont keblét, csupán vállát sebezte meg.

A sebet Krad összeforrasztotta ugyan, de nyoma örökké megmaradt: emlékére a szépség istennőjének papnői valahol testükön mind-



mind tetoválást viselnek, megtörve hófehér bőrük folttalanságát. Mind ez akkor is így van, ha a Súlyomasszony hívei másként mesélik a történetet.

Ebből a konfliktusból származik az az ellentét, amely Arel és Ellana között ma is fennáll, okot adva a többi halhatatlan rosszállására.

Istennőnk is ott örvendezteti meg híveit, azokat a területeket látogatja meg, - ekképpen kárpótolva őket a leszakadt zsüptetőkért és az elvert vetésért -, melyeket a viharistennő haragja már maga mögött hagyott. Szín pompás hídja gyakran látható a zivatarokat követő napsütésben.

Az istennő szent szimbóluma a lótvészvirág. Egyszer történt ugyanis, hogy Ellana, immáron vitathatatlanul a legszebb minden halandó és halhatatlan között, az Istenek Ligetében sétálgatva észrevett egy éppen nyíló lótvészt a tó vizén. Mintegy kábulatba esve figyelte a szépséges virágot, s rádöbbent arra, hogy ezzel a tökéletességgel még az ő szépsége sem vetekedhet. S amikor a nővérevel kötött alku eredményeképpen még gyönyörűbbé vált (s Della először híveit, majd elméje épségét veszítette el), büntudatában nővére bőrének simaságát és fehérségét a virágnak ajándékozta, hogy így légyen az a szépség mintaképe mindörökkön.

ELLANA EGYHÁZA

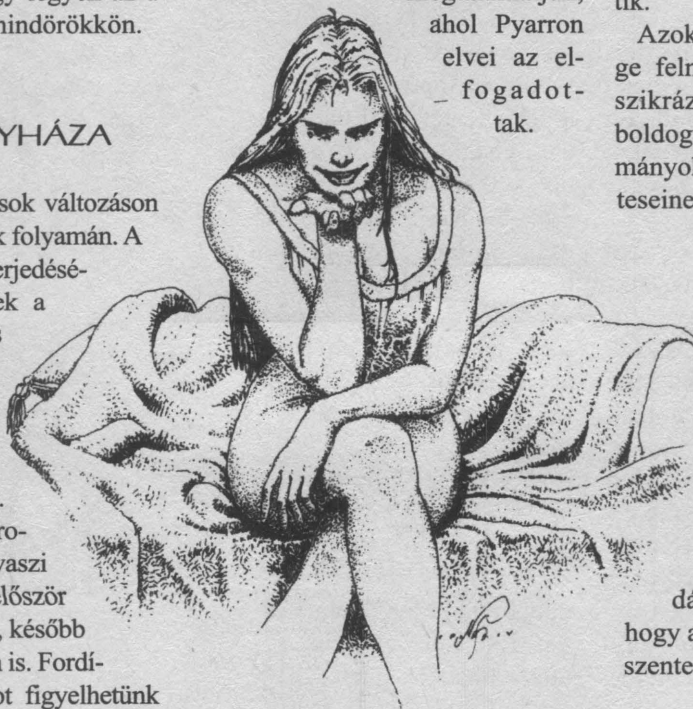
Az istennő tisztelete sok változáson ment keresztül az idők folyamán. A pyarronita vallás elterjedésének kezdetén a hívek a sok haragvó, döllyfős és félelmetes isten között Ellanában az életörömet, a jókedvet és az ifjonti szépséget imádták. Ehhez a képhez hamarosan csatlakozott a tavaszi természet szépsége, először csak a himnuszokban, később magában a liturgiában is. Fordított irányú folyamatot figyelhetünk

itt meg: először a köznép szemében, majd a hittudósok elgondolásaiban is Ellana újabb hatalmi területtel gazdagodott: teremtvő, életet adó termékenység-istennővé alakult át, aki kegyeiből hol jókedvvel osztogat, hol pedig szűken mér. Ekképpen változtak az istennő ábrázolásai is. A kacér és tobzódó kamaszos szépség mellett - amit oly szívesen választottak témául a művészek, ha erotikus témát kívántak ábrázolni -, megjelent Ellana másik arca is: az érett, termékeny nő.

Hogy melyik lehet az igazi arca istennőnknek, hosszas hitviták tárgya volt. Ma már elfogadott az a nézet, hogy Ellana felfoghatatlan szépsége egyszerre sugározza két lényegét: az ifjonti báj és a bölcs, asszonyos derűt.

Ez a folyamat valószínűleg egy Pyarron előtti, mindenütt jelenlévő termékenységkultusz eredménye lehetett, amely beépült Ellanába, s mely változás az emberi elvárásoknak és az istennőnek is megfelelt. E változás eredményeképpen a papnők egyre újabb varázslatokhoz kaptak hatalmat: az Élet, Lélek és Természet szférák fölött bírnak hatalommal.

Ellana egyháza a fentebb vázolt kettős képnek felel meg. A vallás tiszteleti helyeit, papnőit mindenütt megtalálhatjuk, ahol Pyarron elvei az elfogadottak.



AZ ELLANA-PAPNŐ

Ellana papnőit kivételes szépségű leánygyermekek közül válogatják ki, hét éves korukban, amikor a rendházakba kerülnek, már beavatást nyert papnők felügyelete alá. A többi papnővendékhez hasonlóan, családjukkal minden kapcsolatot megszakítanak. Az istennőnek férfi szolgálója, papja, paplovagja nem lehet!

A gyermekeket eztán hosszú évekig tartó képzésnek vetik alá, a külvilágtól teljesen elzárt, nehezen megközelíthető kolostorerődökben. Védelmükre általában Pyarron-hű fejedelemségeknek alkalmaznak. Helyüket a legszigorúbb titoktartás övezi, hiszen a kísértés óriási: a szépséges halandókért hatalmas összegeket fizetnének a leánykereskedők.

Ezek a kolostorok a vallás középpontjai, melyeket azonban egyszerű hívő sohasem pillanthat meg.

A képzés során derül ki, hogy a vallási hierarchia melyik lépcsőjére fog kerülni a növendék. Bármilyen szándéka van is velük az istennőnek, akárhány évesek is legyenek, öregedésük a külvilág számára 30 éves korukban megáll. Életük nem lesz hosszabb ugyan, de szépségüket egészen halálukig megőrizhetik.

Azok a leányok, akiknek szépsége felnőve nem bizonyult eléggé szikrázóan, illetve nehezebben boldogultak az elsajátítandó tudományokkal, alkotják Ellana szerzeteseinek rendjét.

ELLANA SZOLGÁLÓLÁNYAI

Ellana szerzetesnői a tanulást 18 éves korukban fejezik be, ekkor a birtokukba kerül az a tudás, amely lehetővé teszi, hogy a közösséget szolgálják. Felszentelésük és tetoválásuk kívá-

lasztása után visszakerülnek szülőföldjükre, s mivel viszonylag sokan vannak (15-20 falura jut egy közülük), sűrű szövésű hálót alkotnak, amely az egyház átlagember számára látható testét jelenti.

A szerzetesnők feladata a falvakban a termékenységgel kapcsolatos szertartások elvégzése: a vetés és betakarítás idején megidézett varázslatok a bő termést hivatottak biztosítani.

Az ő feladatuk a meddő állatok és emberek "meggyógyítása" is, ők választják ki (ha más okok közbe nem szólnak), az egymáshoz illő házasulandó fiatalokat, (akik között "természetesen" szerelem ébred egymás iránt). Ők segítik világra az újszülötteket, és a fiatal fiúk férfitá avatását is ők végzik el. Ha kell gyógyítanak és a közösség többi papjával együtt egyfajta vezetők is. Kicsiny kunyhóik gyakran telnek meg női csevegéssel, hiszen az egyszerű parasztasszonyok kihez fordulhatnak napi gondjaikkal, mint a közösség legtöbbször egyetlen nőnemű vezetőjéhez. A falu asszonyai készítik jellegzetes fehér öltözküiket is, amit messziről fel lehet ismerni.

Óriási hibát követ el az, aki Ellana szerzetesnőjét egyszerű örömlánynak tekinti, házát megszenstegteleníti, vele erőszakoskodni próbál. Amellett, hogy a szerzetesnő megvédi magát minden rendelkezésre álló eszközzel, természetesen a közösség is kiáll mellette. Nem egy magáról megfélemlített részeg zsoldos tűnt el mély vermekben, csákánylékelte fejével azután, hogy egy szép éjszaka reményében dörömbölni kezdett a falu Ellana-szerzetesének ajtaján.

A szerzetesnők az ünnepek előestéjén saját maguk választják ki azt a férfit, kinek segítségével és áhítatos áldozatával az éltető föld termékenysége biztosítható, illetve fenntartható. Ezek a szerencsés férfiak egész évben sütkérezhetnek abban a dicsőségben, amit személyük kiválasztása jelentett, de ugyanígy pórul is járhatnak, hiszen a gyengébb termés okozója termé-

zetesen csak az ő hibájuk lehetett. Ilyen esetekben gyakran verés jut nekik osztályrészül.

Ellana szerzetesnői a játékban max. 4. szintű papnak számítanak, s NJK-nak tekintendők.

A LÓTUSZ LEÁNYAI

A képzés következő fokát elvégző lányokból válnak az egyház minden világlátott ember, illetve városlakó által ismert papnői.

Ezek a papnők a minden nagyobb városban megtalálható szentélyekben működnek mint szakrális kurtizánok. Őket emlegetik - Ellana szent szimbóluma után - a Lótusz Leányaiként. Egy-egy szentélyben, a város nagyságától függően 7-200 papnő található, akik a nap minden órájában készen állnak az áldozatok Ellanához közvetítésére. A legnagyobb szentély Erionban található. Buja és gyönyörűséges papnőiről, az épület rafinált, pirulásra készítő freskóiról és domborműveiről, az áldozófülkék puha vánkosauról, de még az épület levegőjét édessé tevő füstölő- és illatszerfelhőkről is rengeteg dal született a vándorigricek ajkain. Közülük a legpajzánabbak külön gyűjteményekbe kötve találhatók meg az élet szerelmesei és nagyobb könyvtárak polcain. Ez a templom a vallás középpontja (legalábbis az általánosan elfogadott vélekedések szerint), itt található meg az egyház hivatalos vezetője, akit a Szerelem Nagyasszonya néven tisztelnek.

Emellett az épület mellett a Kalandozók Városában és a többi nagyvárosban is kisebb szentélyek találhatók, amelyek legfeljebb nagyságukban térnek el a főtemplomtól, de pompában semmiképpen sem.

Minden pyarroni vallású férfi kötelességének tartja, hogy életében legalább egyszer ellátogasson egy szentélybe, így biztosítva az életet adó föld termékenységét, annak ellenére, hogy az áldozat bizony nem kevés pénzbe kerül.

Mindegyikük vagyoni állapotának megfelelő pénzüsszeget, illetve ékszert helyez Ellana oltárára, mielőtt az istennő egy papja fogadná. Az természetesen senkinek nem jutna eszébe, hogy az egyházat s a Szerelem Úrnőjét meglopja azzal, hogy nem megfelelő értékű ajándékkal váltja meg a papnő fáradozását az áldozat közvetítésében. Ezt a rituális fürdő követi, a szentélyhez tartozó fürdőházban, melynek során a forró gőz és a tiszta víz szolgál a nem eléggé emelkedett és áhítatos gondolatoktól történő megtisztulásra (bár egyes tiszteletlenek azt állítják, hogy ennek pont az ellenkezője történik). A papnő ezután a férfit az áldozófülkéhez vezeti, ahol az elfogyaszt egy kis kupányit a Conteimonnak nevezett borból, mellyel még a predoci sem érhet fel. Valószínű, hogy varázsos tulajdonságai vannak ennek a nedűnek, ugyanis az első kortyok után a legvénebb izmokba is erő, a csúzos csontokba melegség, a rég tunya szívbe is vágó költözik. Ügyelni kell azonban arra, hogy az utolsó néhány cseppet a fülkében álló kis oltáron elhelyezett lótuszra kell önteni (a papnő szent szimbólumára), amely erre kinyílik, és az áldozat időtartama alatt bódító illattal árasztja el a fülkét; tovább fokozza azt a kéjt, melyet a papnő nyújt a nagylelkű áldozatért cserébe.

A szertartás után a férfi tiszta lélekkel, kiegyensúlyozottan és boldogan távozik, mélyen átélve Ellana kegyelmét.

Az áldozati ajándékok nem a templom fenntartását szolgálják, nem is a nővéreket illetik, hanem egy-egy Ellana ünnepeken szétosztják őket a szegények között, bár rebesgetik, hogy a hatalmas összegnek csak egy része kerül a nélkülözökhöz, nagyobbik fele Pyarron titokzatos politikai céljait szolgálja. Sokan úgy tartják, hogy Dreina papjai óriási összegeket kezelnek Ellana egyházának megbízásából, de biztosat természetesen senki sem tud.

A szentélyek fennmaradását a

közösség, a helybéli kormányzat, illetve a gazdag polgárok biztosítják, mivel jól tudják, hogy lakóhelyük boldogsága és termékenysége függ a papnóktól. Természetesen anyagi hasznuk is van a Lótusz Leányaiból, hiszen az évenként megrendezett tavaszünnepre (az egyház legfőbb ünnepére, melyet a tavaszi napéjegyenlőség napján tartanak meg) a környékbeli lakosság majdnem teljes számban megjelenik, s pénzét a forgatagban hagyja.

Kiszámíthatatlanok lennének a következményei annak, ha az istennő elfordítaná gyönyörű arcát tőlük, csak mert leányai valamiben szükségét szenvedve kénytelenek voltak elvándorolni a városból. Ezért nem hallgatnak a morgolódo öregekre, kik amiatt panaszkodnak, hogy tisztos kereskedőcsaládok ifjú örökösei generációk munkájának gyümölcsét herdálják el egy-egy "kéjtanyán"; ezért biztosítja a szentély rendjét a városi őrség egy rejtett, ám pillanatok alatt előhívható csapata.

Az egyház hierarchiájában a fenn ismertetett szerepet betöltő papnő max. 5. szintű papnak és NJK-nak tekintendő.

A NŐVÉREK

Az Ellana-papnők számban legkisebb, de Ynev sorsára gyakorolt hatásukat tekintve a legjelentősebb csoportja az, kiket a játékosok is megszemélyesíthetnek.

A szerelem istennőjének egyháza ugyanis - mint majd' minden egyház Yneven -, beleártja magát a politikába. Az Inkvizíció felismerte a női nem férfinép feletti befolyását, s a papnókat saját céljaira használja fel. A felszentelés előtt minden jelölt átesik egy - szigorú szemű nők és férfiak alkotta - bizottság megmérettetésén. Dreina papjai vizsgálják az akolitákat, titokzatos szempontok szerint. A követelményeknek megfelelő növendékeket a rostán fennakadt társaik nem látják soha többé. A kiválasztottak 20

éves korukban az egyház igazi központjába, egy, a Shalumion-hegység magas bércein található kolostorerődbe kerülnek. Ha ide egy avatatlan szemlélő jutna be, elcsodálkozna azon, hogy Ellana papnőit milyen különös dolgokra tanítják. Ezen a helyen ugyanis a Pyarronita Egyház legeltökéletesebb és legügyesebb hírszerzőit képzik.

Az ide kerülő fiatal - immáron bensőséges keretek között felszentelt papnők - egy idősebb nővér keze alá kerülnek, akit mindannyian anyjukként szeretnek és tisztelnek. A Tisztelendő Anyák megtanítják növendékeiket a vívás, a pusztakezes harc alapjaira, testüket és szellemüket szorgos gyakorlatozással és csendes meditációval fejlesztik. Megismerik a bódító szerek széles tárházát, nyelveket és más, titkos küldetéseken hasznos tudományt tanulnak.

Az immáron tökéletesen kiképzett Ellana-papnőket különböző úton-módon idegen, Pyarron érdekeit valóságosan vagy potenciálisan fenyegető hercegekhez, uralkodókhoz, barbár fejedelmekhez juttatják el. Erre a célra rabszolgakereskedőnek álcázott ügynököket alkalmaznak, esetleg valódi rabszolgahajcsárokat használnak fel céljaik érdekében. Mivel ifjú, művelt, céltudatos és főleg gyönyörű hölgyekről van szó, ezért törvényszerű, hogy előbb vagy utóbb a megcélzott uralkodó udvarában kötnek ki, és tökéletes intrikusi kiképzésüknek, valamint szexuális hatalmuknak hála hamarosan az uralkodó kedvenc ágyasává válhatnak. A szerelmes férfi pedig sokat fecseg, könnyen befolyásolható, és főleg óvatlan.

Sok-sok értékes információ jutott már ezen a módon Pyarron tudomására; nem egy evilági vagy túlvilági gonosz hatalommal összejátszó uralkodó költözött át a másvilágra, sőt dinasztia váltásokra is sor került már Ellana papnőinek mézédés szavai nyomán.

Látható tehát, hogy a Nővérek rendjének létrehozása és fenntartása legfőképpen az Inkvizíció s nem az egyház érdeke.

Azt azonban tudnia kell mindenkinek, hogy Ellana papnői mindig az élet és Pyarron védelmében cselekednek, a tör csak akkor kerül elő, ha az uralkodó semmilyen befolyással nem téríthető vissza a jó oldalra. A papnők jellemében minden esetben az Élet szerepel, a Káosz és a Rend között szabadon választhatnak, attól függően, hogy neveltetésük során jellemükön istennőjük melyik arca hagyott mélyebb nyomot: a szertelen ifjú szerelmes vagy a termékeny anya.

Ellana papnője nem tűri, hogy az élet szépségén csorba essék, legyen szó az élet bármely formájáról. Ha nem fordulhat személyesen szembe a gonosztevővel, akkor szövetségesei, hódolói segítségével ejti szerét, hogy valamilyen módon elérje őt a megérdemelt büntetés.

Az Ellana-papnőnek sosincs ellenére egy futó kaland, de aki közönséges örömlánynak nézi őket, annak tévedése súlyos következményeivel kell szembenéznie.

A játékos Ellana papnő mindig szabad akaratából választ párt magának (kivéve persze azt az esetet, ha rendje másképpen határoz). Élvezi az életet, annak minden örömével együtt, kedveli a szép ruhákat, rafinált illatszereket, ékszereket, a jól elkészített étkeket és a finom italokat.

Az Ellana papnők szent szimbóluma, igazodva ahhoz az első jelképhez, melyet az istennő a vallás legelső hirdetőjének, az azóta szentként tisztelt Keireen da Eldonnak kezébe adott át, a lótuszvirág. Az első szimbólum, egy élő virág, amelyet az istennő hozott híveinek a magasabb síkokról, ma is megtalálható az egyház központi, shalumioni kolostorában, szigorú őrizet és isteni ereklyéknek kijáró tisztelet mellett. Ebben a kolostorban gyűlnek össze a vallás vezetői időről időre, hogy megtárgyalják egyházuk ügyeit.

A játszható papnők szimbóluma azonban nem egy virágszál, hanem egy változó méretű és kialakítású, virágot ábrázoló ékszer: függő, fül-

bevaló, gyűrű. Ezekben az ékszerekben mindössze annyi a közös (a bennük szunynyadó mágikus energiától eltekintve), hogy aranyból készültek. Mágiaérzékelés nélkül felismerésük szinte lehetetlen (még így is intelligenciapróbát igényel), hiszen nincsen semmi feltűnő egy szép hölgy virágot ábrázoló függőjében.

Ellana játszható papnőit nem nevezhetjük a szó szoros értelmében kalandozóknak, hiszen nem járják keresztül-kasul Ynevet kalandokat keresve, de remek játékörökre adhat alkalmat ennek az elbűvölő ifjú hölgynek és titkos kíséretének megszemélyesítése egy sötét titkokkal és intrikákkal teli udvarban.

Jelentős szerepük van Ellana papnőinek a titkos boszorkányszekták felderítésében és kipurgálásában is. Ők hozták létre, illetve tartják fenn azt a szervezetet, amely a szerelmi varázsszerek, ita-
lok, főzetek és amulettek készítésével és kereskedelmével foglalkozik egész Ynev-szerte, tovább növelve az egyház bevételeit. Megbízhatóságuk legendás, nem fordulhat az elő, hogy az ajzószer helyett valaki esetleg mérget kap csengő aranyaiért cserébe. A főzetek minősége is kitűnő, köszönhetően az ősrégi receptúrának, melynek egyes darabjait állítólag maga Ellana adta át leányainak.

Ez a szervezet azonban a pénzbevételeken túl gyakran ellenségeket is fiadzik: papnőink nemegyszer egyes boszorkányszekták fő bevételi forrását csapolják meg, illetve apasztják el. Gyakran indulnak kis háborúságok a "legális" és "illegális" mákonyfőzők között, amelyek hatóköre a gyógyfűvekkel megrakott szekérkaravánok elrablásától egyes személyek meggyilkolásáig is kiterjedhet. Pyarronhoz kevésbé hű, távoli vidékeken gyakran teljesen magukra maradván kell megvédelmezniük érdekeiket, bár igazán szorongatott helyzetben természetesen a Papi Szék segítséget küld nekik.

A fentiek vezethettek odáig, hogy egyes papnők életüket különböző,

Pyarronnal szembenálló boszorkányszekták felkutatásának, esetleg elpusztításának szentelik. Ebben a tekintetben a shadoni inkvizítorokhoz, boszorkányvadászokhoz hasonlóak, s bizonyos tekintetben megbecsülésük is ennek megfelelő.

Ellana papnői rendkívüli módon gyűlölik azokat a karaktereket, akik életerővel operáló varázslatokat használnak, legyenek bár varázslók, papok vagy boszorkánymesterek. Hadilábon állnak a boszorkányokkal is, hiszen azok szentségtelen céljaik elérése céljából gyakran adják ki magukat a Szerelemistennő papnőinek, sok kárt okozva ezzel a Nővéreknek. Meg kell jegyeznünk azt is, hogy Arel papjaival sem a legjobb a viszonyuk, s bár ez ritkán nyivánul meg nyílt ellenségeskedésben, de ha egy csapatban kénytelenek útra indulni, gyakoriak a csipkelődő megjegyzések, finom szurkálódások. Dreina papjaival rendkívül baráti a viszonyuk, Della követőit pedig ahol csak tehetik, segítik.

Ellana papnői nem ételt vagy italt áldoznak istennőjüknek, nem fényes hajuk egy szálát, nem is kedves tárgyat vagy az ellenség fegyverét ajánlják fel Neki.

Szerelmes öleléssel áldoznak, akkor és azzal, amikor és akiről azt gondolják, hogy az a legjobban elnyerné az Örök Szerelmes tetszését.

Tudnivaló, hogy minden ilyen ölelés egy-egy ima Ellanához, de természetesen a papnő elméje egyszerű meditációval, az alapkönyvben leírt csöndes áhítattal is megtelhet manával, s így is átélheti istennője kegyét.

KARAKTERALKOTÁS

Az Ellana papnők karakteralkotása megegyezik a főkaszt általános értékeivel. Az egyetlen kivétel a Szépség értéke, amit k6+14-es dobáskóddal kell meghatározni.

KÉPZETTSÉGEK

Az Ellana-papnők kiterjedt és gondos képzésük okán rendkívül sok, magas szintre fejlesztett képességgel rendelkeznek. A kaszt tulajdonságai miatt azonban ezeket a képességeket nehezen fejleszthetik, és nem nagyon vesznek fel új képzettségeket. Ezért Kp alapjuk 3, amihez szintenként (az első is) 7 járul.

Ellana papnője a főkasztnál leirtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik első Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
2 fegyver használata (törkard, tör)	Mf
Írás/olvasás	Mf
Kultúra (a már ismerten kívül)	Af
Helyismeret (a már ismerten kívül)	30%
4 nyelv ismerete	Af 5,5,4,3
Heraldika	Af
Legendaismeret	Af
Vallásismeret (pyarroni)	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Etikett	Af
Szexuális kultúra	Mf
Ének/zene	Af
Tánc (udvari)	Mf
Herbalizmus	Af

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ	Képzettség	Fok/%
3.	Legendaismeret	Mf
5.	1 fegyver használata	Mf

KÜLÖNLEGES KÉPESSEGEK

A Halál szférához, a nekromancia, a rontások, illetve a feketemágia körébe tartozó varázslatok megrémítik és undorítják. Ezen varázslatok ellenük 5 E-vel erősebben jönnek létre. Ugyanakkor ezeket a varázslatokat mana ráfordítása és összpontosítás nélkül is, - kelle-

metlen érzés formájában - érzékeli. Ez a sötét varázslat Mana-pont igényének megfelelően a rosszullétig fokozódhat. (A hatás mértéknek eldöntése a KM feladata.)

AZ ELLANA-PAPNŐ FECYVERTÁRA

A szerelem istennőjének szolgálja soha nem visel páncélt; rapírt és tört forgat, illetve finom, nemesen-született hölgyek kezébe való íjat használ sokakat megszágyenítő módon.

EGYEDI VARÁZSLATOK

KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

TERMÉKENYSÉG

Tulajdonképpen a többi pap által ismert Szertartás varázslat 6. pontjának speciális változata. Az eltérés az ott leírtakhoz képest csupán annyi, hogy a papnő állatokra és emberekre is ki tudja terjeszteni hatalmát, meggyógyítva így a meddőséget. Minden más tekintetben az alapkönyv információi az irányadók.

MŰLŐ SZERELEM

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 10
Erősség: 15
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: lásd a leírásban

Ezzel a varázslattal a papnő semlegesíti az áldozat szerelmi lángolását. Általában reménytelenül szerelmes fiatalok keresik fel Ellana szentélyeit ebből a célból, de ez a varázslat a papnő számára is védelmet nyújt, hiszen sok látogató boldul bele a szépséges közvetítőbe, s tolakodásuk néha már több mint kellemetlen.

Mindkét esetben azonban több papnő mérlegeli az esetet, s a varázslatot csak a szükséges esetekben végzik el. A szerelem érzése ugyanis minden esetben Ellana ajándéka, s ezt nem szabad ok nélkül visszautasítani. Amennyiben a megszüntetendő érzés természetes jellegű, a varázslat ellen nem jár mentődobás. A mágikus eredetű szerelmet csakis akkor tudja semlegesíteni, ha a felhasznált Mp-k száma legalább háromnegyede az érzelmet létrehozó varázslat Mp-igényének.

KIS ARKÁNUM RITUÁLÉI

VONZALOM

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 30 vagy 10
Erősség: 50
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 nap
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat kétféle módon alkalmazható. Az első a leendő házaspárok összehozatalakor használatos: két, egymást nem is ismerő vagy ellenségesen méregető embert lehet kibékíteni vagy baráttá (szerelemessé) tenni, egy napra. A szerzetesnők a leendő házaselek esetében a varázslatot naponta elvégzik, a hatás az esküvő napján Ellana kegyéből véglegessé válik. Alkalmas azonban éppen összeverekedni készülő barbárok, egymás ellen tört rántó harcosok megfékezésére is. A varázslat Mana-pont igénye ebben az esetben magasabb.

A másik felhasználási lehetőség az, ha a papnő saját maga iránt szeretne vonzalmat ébreszteni. A hatás ekkor ugyanez, a Mana-pont igény a papnő vonzó külseje, modora miatt természetesen kisebb.

Ha a célba vett személyek gyűlik egymást, a mágiaellenálláshoz +20, ha gyilkos szándékkal közelednek egymás felé, +30 adandó, ez természetesen a varázslat második felhasználására is vonatkozik.

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

NAGY ARKÁNUM LITÁNIÁI:

ÉRINTÉS

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 10
Erősség: 15
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat Ellana szentélyeiből került át a kalandozók eszköztárába. Az eredeti felhasználás arra szolgált, hogy az idegek működésének fokozásával a férfi erősebb kéjt érezzen. A tisztelendő anyák azonban rájöttek, hogy a varázs erősítésének növelésével elérhetik azt is, hogy az áldozat a legfinomabb simogatást is örjítő fájdalomként élje át.

A varázslat 1 E-nyi erősítésére 3 Mp-nként van lehetőség. Ha az erősítés 1 és 10 közötti értékkel haladja meg a ME-t, akkor vagy a kényeztetet erősítheti a papnő, vagy k10 Fp veszteséget okozhat. Amennyiben a fenti érték 10 és 15 között van, az okozható fájdalom 2k10 Fp-nyi lehet, 15 és 20 között 3k10, és így tovább. Ép veszteséget ily módon a varázslat nem okozhat.

ÁLOMASSZONY

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 15
Erősség: 15
Varázslás ideje: 15 kör
Időtartam: 1óra/szint
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

Ennek a varázslatnak az alkalmazásával a papnő képes arra, hogy a varázs alanyának (ha annak mágiaellenállása sikertelen) emlékeiből kiolvassa, létrehozza és magára öltse annak a nőnek a képét, aki az áldozat álmainak és vágyainak a legjobban megfelel. Ez a kép

ritkán kötődik valóságos személyhez, hiszen ez magában hordozhatná a lelepleződés veszélyét, inkább az illető szépségideáljának látszólagos megtestesüléséről van szó.

Az illúzió minden esetben tökéletes, s az áldozat egycsapásra oltahatatlan szerelmet érez a papnő iránt, ami természetesen meggátolja abban, hogy bármi olyat cselekedjen, amivel a szépséget megbánthatná.

Ezt a varázslatot ugyanúgy, mint az előzőt, a szentélyekben használták először, ahol a tömött erszényű, arra érdemes vendégek részesülhettek ebben a földöntúli gyönyörben, de hasznosságára a kalandozó papnők is hamar rájöttek, s alkalmazni is kezdték.

A varázslat 3 Mp-ként 4 E-vel erősíthető.

A felvett alaknak minden esetben humanoidnak kell lennie.

EGYEDI VARÁZSTÁRGYAK

CONTEIMON

Készítheti: Ellana-papnő

Mp: 5

Hatóidő: 1 óra

A Conteimon egy rendkívül finom, édes vörösbort, amit a növények egy titkos rituálé során mágikus tulajdonságokkal ruháznak fel. Ennek eredményeképpen az ital a gyógyító főzetek és szerelmi bájitalok hatását ötvözi, természetesen nem végleges hatással, csupán egy órára. Hatásának leírása fentebb pontosan megtalálható. Természetesen, ez az ital kikerült a szentélyeken kívülre is. Ügyes kereskedőknél megtalálható; az ára 10 arany, de készítésére csak Ellana-papnő képes.



ÁLOMSZIROM

Készítheti: Ellana-papnő

Mp: 10

Hatóidő: lásd a leírást

Ára: szabadon nem hozzáférhető

Ezek a parányi varázstárgyak első ránézésre szárított virágszirmoknak tűnnek, melyek nehéz, édes illattal árasztják el a szoba levegőjét. Ellana papnői azonban nem illatosításra használják, hanem italba főzve adják be őket "áldozataiknak", akik (ha nincs szerencsájük) mély álomba merülnek, és azt az álmot látják, amit a papnő a varázsszer elkészítésekor meghatározott. Ez lehet incselkedő kábálom, de rémületes lidércnyomás is. Az áldozat az ezt követő 20 órában az álom hatása alatt áll majd, szétszórt lesz, ha gyengébb jellem (egészségpróbáját min. 3-mal elrontotta, vagy a varázs legalább 5 E-vel erősebb az ME-nél), akkor álma esetleg még döntéseit is befolyásolhatja. A szer ellen, mivel mágikus úton készült, az egészségpróbán túl (módosítók nélkül) 20 E ellen kell asztrális mágiaellenállást dobni. Bármelyik elhibázása esetén a hatás mindenképp bekövetkezik. Ha az elalvást megelőzően a papnő elcsábítja az áldozatot, a varázs erőssége 40 E, elvétele esetén a papnő a varázslat alanyának egy meghatározott döntését vagy cselekedetét teljes mértékben befolyásolhatja, feltéve, hogy az nem veszélyezteti az áldozat életét.

SZERELEM AMULETJE

Készítheti: Ellana-papnő

Mp: 60

Ára: szabadon nem hozzáférhető

A Szerelem papnői gondosan választják ki gyermekük apját. Büszke lehet az a férfiember, aki ilyen amulettet visel a mellkasán, hiszen ezt a varázstárgyat csak az kaphatja meg, aki ezt kiérdemelte, azaz akibe lelki nemessége, szépsége,

modora és jósága miatt a Szerelmemistennő egy papnője szerelmes lett, érdemesnek talált arra, hogy neki gyermeket nemzzen. Ez természetesen rendkívül ritka esemény, ennek megfelelően ezek a varázstárgyak is ritkák. Elsősorban az amulett viselőinek érzelmeit teszi szilárdabbá, őt magát kevésbé befolyásolhatóvá, ami a játékban +10-es asztrális mágiaellenállást jelent.

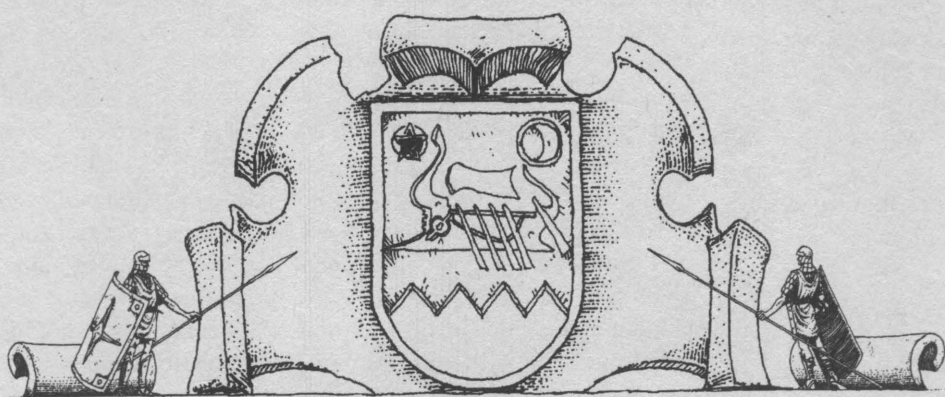
A KAPCSOLAT TÜKRE

A kalandozó papnők felszerelésében (mint minden fiatal és szép lány poggyászában) találhatunk egy tükört. Ezt az eszközt a papnők a szépítkezésen kívül azonban másra is használják. Ugyanis amikor beletekintenek és elsuttojják a szükséges varázsszót, egyfajta - leginkább a telepátiahoz hasonló - kapcsolat jön létre a papnő és a "kiképzését" vezető, idősebb nővére között. A hatás létrejötte kettejük szoros kapcsolatával magyarázható, azonban csak egyetlen, a shalumioni kolostorban kapott tükör alkalmas a csatorna létrehozására. Lényeges azonban, hogy a mentor tükre, sőt annak elhelyezése se változzon. A "hívást", azaz a bűvige kimondását érzékelő nővér a tükörbe tekintve nem önmagát, hanem húgocskáját pillantja meg, hallja szavait, sőt akár az átadni kívánt emlékképeket is láthatja.

Ezen csatornán keresztül juttatják el a papnők a központi kolostorba azokat az információkat, jelentéseket, amelyeket semmilyen más módon nem lenne biztonságos közölni feletteseikkel.

A módszer előnye, hogy az erős koncentráción kívül nem igényli Pszi- vagy Mana-pontok felhasználását, és teljességgel "lehallgathatatlan".

Egy ilyen tükör elvesztése mindig nagy csapás Ellana papnői számára, s noha rajtuk kívül más nem használhatja (csak tükörként), mindent elkövetnek a visszaszerzésére.



Gilron

"Az enkezetek által készített szerkezetekben örömtöket lelitek majd, s ezáltal nekem tetsző dolgot cselekedtek. Megáldalak Én akkor benneket, nemzetiséteket felemelkedik, s naggyá lészen..."

...ha megszegitek parancsolatomat, magatok idézitek enfejetekekre a pusztulást, mely keservesebb lészen mindennél, mit valaha világotok látott..."

*Honorius Caldinbras,
Isteni útmutatás*



ilront a fegyverkovácsok isteneként ismeri a világ. Ebből is látszik, hogy mennyire keveset tudnak az emberek Gilron valódi arcáról. Valójában pártfogója a kézművesség valamennyi ágának. Talán nem túlzás azt állítani, hogy a mesterségek patrónusa, hiszen azok a használati tárgyak, eszközök, szerkezetek a legkedvesebbek számára, melyeket az emberek a saját kezükkel készítenek, melyeket találékonyságukkal tesznek még jobbá, szebbé, még alkalmasabbá feladatuk ellátására. Az emberekben meglévő újító, teremtmő erő az, melyet ő képvisel. Ebben rokonságot mutat Albornéval, de vele ellentétben nem a művészi alkotások örvendeztetik meg szívét, hanem a használati tárgyak tökéletessége. Nem a harmóniára törekvést, hanem a tökéletesen működő, jól funkcionáló eszközök készítését várja el híveitől.

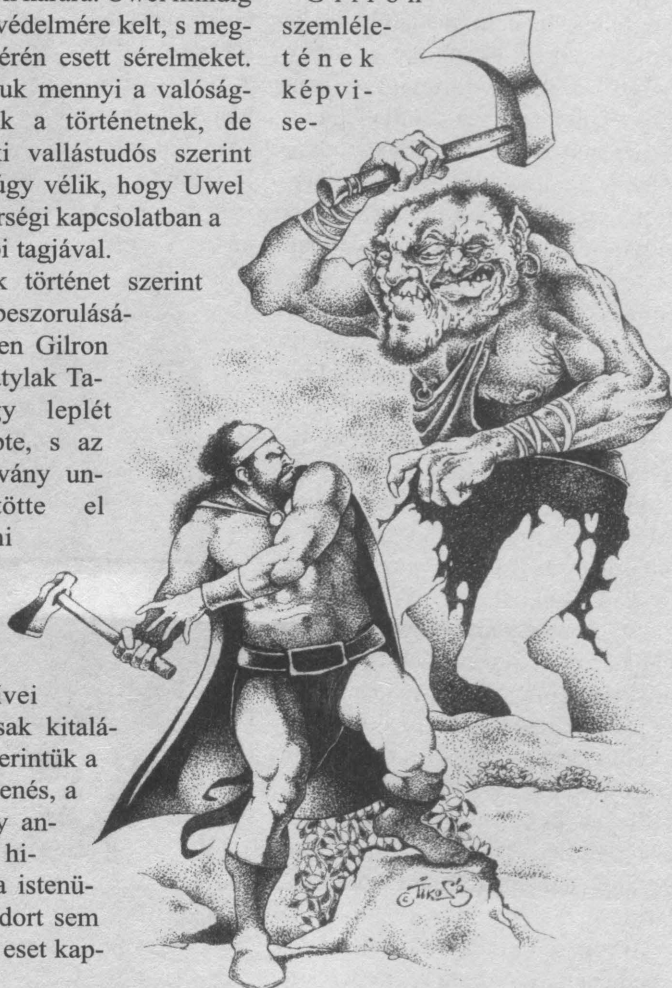
A pyarroni panteont övező legendák szerint Gilron Kyel gyermeke és Uwel ikertestvére. Egyes történetek szerint Uwel egyenesen Gilron miatt lett a bosszúállás atyja. Ifjú korukban ugyanis a kovácsistent még annyira sem foglalkoztatta környezete, mint manapság. Kizárólag gépek, szerkezetek építésével, bütykölgetésével töltötte idejét. Így gyakori céltáblája volt a gunyoros megjegyzéseknek. Darton sem állhatta meg, hogy tréfákat ne űzzön kárára. Uwel mindig ikertestvére védelmére kelt, s megtorolta a fivérén esett sérelmeket. Nem tudhatjuk mennyi a valóság-alapja ennek a történetnek, de egyes északi vallástudós szerint semmi. Ők úgy vélik, hogy Uwel nem is áll vérségi kapcsolatban a panteon többi tagjával.

Egy másik történet szerint Della háttérbeszorulásának is részben Gilron az oka. A Fátylak Tarkata Hölgyleplét Darton letépte, s az elétárló látvány undorral töltötte el Gilront, ami Della szégyenét az örültségig fokozta. Gilron hívei szerint ez csak kitaláció, mivel szerintük a külső megjelenés, a szépség vagy annak hiánya hidegen hagyja istenüket, ezért undort sem érezhetett az eset kap-

csán, ha egyáltalán igaz a történet.

Az istencsalád tagjaival minimális kapcsolatot tart fenn, egyedül Albornéval és Kraddal érintkezik gyakrabban. A művészetek patrónusával bizonyos mértékig hasonló szemléletük okozhatja a szimpátiát, míg Kradhoz annak mérhetetlen tudása miatt vonzódik. Nem veti meg vagy nézi le a többi halhatatlant, Orwellát gyűlöli csak, bár őt sem olyan szenvedélyesen, ahogyan a többiek.

Gilron szemléletének képvisese-



lői, akaratának végrehajtói ma gyakorlatilag két egymástól független szervezetet tömörülnek. Az egyik, Gilron hagyományos egyháza - Kuleman városi (Gianag) központtal -, mely a konzervatív oldalt képviseli, ahol a Papkovácsok és a Segédek szolgálják a kultusz ideológiaiag merevebb ágát. A másik, a kahrei szervezet, mely a újítások szorgalmazása miatt szakadárnak tituláltatott, itt a Mérnökök Gilron papjai.

Honorius Caldinbras, az Első Mérnök volt az, akit Gilron alkalmasnak tartott arra, hogy új hittételeit hirdesse a világban, s kegyeltjévé is fogadta. Caldinbras ezek után hangoztatni kezdte, hogy Gilron ajándékait nem elrejtteni kell az emberek előtt, hanem megfelelő formában életük jobbítására kell felhasználni. Szorgalmazta azt is, hogy az újításokat ne kelljen bemutatni a főpapnak, ne kelljen elfogadtatni ahhoz, hogy bevezessék és alkalmazzák. Ha egy új módszer, eljárás kiállja az idő próbáját, akkor megfelelő, ha nem, magától elfeledődik. Nem azt akarta persze, hogy ezentúl minden jöttment Gilron misztériumának beavatottja legyen, de azt sem, hogy az isteni adomány túlzott óvatosságok miatt feledésbe merüljön. Nézeteit néhány ifjú pap támogatta csak míg a főpap és a papság nagyobbik része vérlázítónak titulálta és eretneknek bélyegezte az új eszméket. Caldinbrast és követőit kiátkozták és elűzték.

Bebizonyosodott, hogy nem istentelen tanokat hirdetett Caldinbras, mivel Gilron nemhogy nem vonta meg tőle és társaitól a hatalmat, de újabb varázslatokkal és ajándékokkal látta el őket. A régi hit követőit sem büntette meg rövidlátásuk miatt, mert ők is az isteni akarat közvetítői, s megtestesítői az óvatosságnak, melyre az isten figyelmeztette kegyeltjét. Hiszen Gilron hatalmánál fogva más elsődleges síkok életébe is bepillantást nyerhet, és tudja, hogy hová vezethet a technika mértéktelen fejlesztése.

Gilron számtalan ajándékkal örvendeztette már meg az embereket.

Ezeknek egy része a fegyverkovács papok kezére jutott, így örökre elveszett a világ nagyrésze számára, de legtöbb adománya megfelelő kezekben van, és így az emberiség javát szolgálja. Legalábbis ezt állítják a kahreiek. Mint mondják az első olyan repülő szerkezetet is ő ajándékozta nekik, amely javarészt mechanikus alapokon működött, és állítólag a mai napig is használható. A szakadároknak tartott kahrei mesterek ennek tanulmányozása után voltak csak képesek ilyen gépezetek készítésére.

Általában tárgyáldozatokkal kedveskednek Gilronnak, egyesek azt állítják, hogy istenük jobban kedveli, ha nem egyszerű tárgyakat, hanem valamilyen szerkezetet helyeznek el oltárán. Ritkábban ételáldozatot is bemutatnak neki hívei, de ilyesmire papjai soha nem vetelednének. Templomokat nem emelnek tiszteletére, oltárai megtalálhatók minden papjának műhelyében.

A hagyományos Gilron-egyház főoltára a T a r i n - hegység lejtőjénél Kuleman városában.



ban, a Gianag hercegségben található. Innen vándorolt ki annak idején az Első Mérnök maroknyi csapatával, akik átkelve a Tarin-hegységen egy - akkor még - kis faluban, Kahréban állapodtak meg, ahol felépítették saját Gilron oltárukát, majd mellé hatalmas műhelyeiket. Ez lett az megújult hit fellegvára. A Kahrei Nagyműhely szerves részét képezi a Gilron-szentély, ez a szakadárok vallási központja.

GILRON EGYHÁZA

A hagyományos Gilron egyház finoman szólva sem túlszervezettségéről nevezetes. Papjai önállóan tevékenykednek, kivételt ez alól egyedül vallásuk központja képez. A Gilron-hívő fegyverkovácsok mind felszentelt szolgálói is egyben, de az "egyszerű" kovácsok között is akadnak papjai. Nem ritka az olyan Gilron-pap, aki soha nem látja viszont avatásának helyszínét, istene főoltárát. Abban az esetben kell csak visszatérniük, ha valamilyen újításukat terjesztik be a főpaphoz elfogadásra. Minden újítás ügyében a főpap dönt, kikérve tanácsadói véleményét. Még akkor sem szükséges személyesen ellátogatniuk Kulemanba, ha papjelöltjüket szeretnék beajánlani a kovácsok mesteréhez. Ilyenkor az is elegendő, ha csalhatatlan bizonyítékkal küldik el az illető jelöltet.

A kulemani főoltár tűzének őrizője, a kovácsmesterek között is a legelső Gilron főpapja. Ő szenteli pappá minden évben azt a három szerencsés jelöltet, akik megfeleltek az elvárásoknak, melyeket - állítólag - Gilron támaszt felkentjeivel szemben. Aki Gilron papjává akar válni, annak jelentkeznie kell a főpap-

nál. Megjegyzendő azonban, hogy nem feltétlenül jelent előnyt, ha valaki ajánlással érkezik az egyház központjába. Jelentkezni csak a meleg évszak első hónapjában lehet. A következő hónap elején kezdődik el a várományosok képzése. Sokan már a képzés első napját sem várhatják meg, hiszen a nyilvánvalóan alkalmatlanokat kíméletlenül eltávolítják még a városból is. A képzés első hónapja tulajdonképpen próbákkal telik, s a végére mindössze kilenc jelölt marad. Ekkor veszi kezdetét az igazi munka, a tanulás, mely csaknem egy évig tart. A képzés során megismerkednek a kovács mesterség fortélyai-val, elsajátítanak néhány hittételt Gilron tanításából, és beavatást nyernek a szakrális mágia egyes elemeibe. A tanulói idő lejártával Segéddé avatják őket. Mindegyikük bal mellére odaégetik Gilron jelképét, mely egyben a Szent Szimbólum szerepét is betölti. A Segédekre három év vándorlás vár. A vándorévek leteltével vissza kell térniük a főoltárhoz, az időközben elkészített mestermunkával. Gilron szimbólumával nem csak a Segéd testét jelölik meg, hanem a lelkét is. Ez garantálja, hogy a vándor időben visszatérjen a főoltárhoz. A harmadik év végének közeledtével a Segéd nyugtalan lesz, s ha nem veszi az irányt Gianag felé, a kellemetlen érzés tovább fokozódik. Az idő előrehaladtával akár elviselhetetlen kinná is fokozódhat, mely enyhülni fog, mihelyst helyes irányban halad. A főpap és tanácsadói elbírálják a mestermunkákat. A három legjobb munka készítőjére újabb tanulás vár, aminek végétével teljes értékű papokká szentelik őket. Az eltanácsolt munkák készítői választhatnak: tovább próbálkoznak, vagy végleg feladják azt a céljukat, hogy Gilron papjai legyenek. Aki kitart elhatározása mellett, az kénytelen eltölteni három évet Kulemanban egyféle templomszolgaként, segítve az újabb jelöltek képzését. A három év leteltével ismét a jelöltek lajstromába kerül, és elindulhat a hároméves vándorútra, mely ismét egy mestermunka leadásával ér véget. Aki úgy dönt,

hogy nem próbálkozik tovább, azt egy igen nagy erejű szertartásnak vetik alá, melynek során eltávolítják testéről és lelkéről Gilron szimbólumát, és elméjéből is törlik azokat az információkat, melyek az egyház titkainak számítanak. A jelképet egyébként nem lehet eltávolítani, ha a bőrről valamilyen módon eltüntetik is, néhány nap múlva ismét megjelenik.

Gilron hagyományos egyházának kiterjedése jóformán azonos a pyarroni vallásterülettel. Igaz papjai elszigetelten működnek.

A hagyományos papság által szakadárnak tartott csoport kivonult Kulemanból, és letelepedett Kahréban. Az itt felépülő új egyház is hasonló szigorral őrzi titkait, de az újítások elől egyáltalán nem zárkózik el. Papjainak túlnyomó része is itt tevékenykedik, de mindig akadnak közöttük kalandor kedvű Mérnökök, akik elhagyják a szent várost, s nem ritkán valamilyen világi eszme elkötelezettjeiként segítik egy-egy ynevi hatalmasság ügyét.

Általában csoportokban dolgoznak valamilyen nagyobb terven, egy tapasztalt Mérnök vezetésével. Egyidőben több terv megvalósítása is folyik.

Kevesen tudják, hogy bár Kahre a vallás központja - a főoltár is itt található -, az igazi munka nem itt folyik. A híres város csak kirakat, ahol a Mérnökök a vendégeiket és megrendelőiket fogadják. A várostól észak-nyugatra, néhány mérföldnyi távolságban található a titkos műhelytelep, ahol a tényleges munka folyik. Itt készítik például a tűzfegyvereket, de repülő szerkezetek előállításával is kísérleteznek. Még a fiatalabb Mérnökök is elcsodálkoznak, ha tudnák, mi mindennel foglalatostkodnak tapasztaltabb társaik a titkos műhelyekben.

A Mérnököket Kahréban képzik. Tanítványaik egy része azok közül kerül ki, akik Kuleman városába igyekeznek, hogy Gilron papjának jelöltjévé lehessenek. Először tájékoznak arról, hogy az illető szellemiségében alkalmas-e Mérnöknek, s ha igen, megpróbálják meggyőzni a kahrei tanok igazáról.

Csak azoknak a fiatal Mérnököknek van lehetőségük arra, hogy elhagyják Kahrét, akik még nem jártak a titkos műhelyek egyikében sem, s így nem nyertek bepillantást legbelsőbb titkaikba. A legtehetségesebbeket természetesen megpróbálják mindenáron marasztalni.

GILRON-PAP

Gilron papjai szerint Yneven kétféle dolog létezik: ami működik, és ami nem. Az ő feladatuk az, hogy működő dolgokat hozzanak létre. Tehetik ezt úgy, hogy nem működő dolgokat készítenek arra, hogy elássák feladatukat, azaz javítanak. De tehetik úgy is, hogy maguk alkotják azokat.

A Gilron-papok legfontosabb feladata tehát - a hívek spirituális szükségleteinek kielégítése és a kultusz ápolása mellett: a munka.

Szolgáitól azt követeli meg Gilron, hogy éljenek adományai-val, használják őket, legyenek azok eszközök, varázslatok vagy ismeretek. Arra kell fordítaniuk istenüktől kapott hatalmukat, hogy megoldják vele a problémákat. Ez gyakran, sőt talán a legtöbb esetben hétköznapiak tűnő dolgokat jelent.

Papjainak két csoportját, azon belül pedig három típusát különböztetjük meg. Az egyik csoportba a hagyományos egyház pap-várományosai a Segédek és a már felszentelt Papkovácsok tartoznak, a másik csoportot a kahrei Mérnökök alkotják. Közülük csak a Segédeknek és a Mérnököknek áll módjukban, hogy szabadon kóboroljanak a világban.

Valamennyi Gilron-pap szent jelképe az acélpöröly.

SEGÉD

A Segédek Gilron egyházának pap-várományosai, akiket jószerivel semmilyen szempontból nem tekinthetünk igazi papnak. Mégis ebbe a csoportba kell sorolnunk őket, már csak azért is, mivel beavatást nyernek a szakrális mágia egy részébe (csak a Kis Arkánium varázslatait ismerik), és végső soron a

pap-képzés első stádiumán átestek.

Nem látnak el spirituális feladatokat, de kötelességük a kultusz ápolása. Legfőbb feladataik közé tartozik a tapasztalatszerzés és a mestermunka elkészítése, de ők tartják a kapcsolatot az általában magányosan működő Papkovácsok és a vallás központja között. Egyfajta vándor kovács és vándor pap szerepét is betöltik, kóborlásuk során a falvak népei gyakran visznek eléjük szerszámokat, hogy javítsák vagy áldják meg azokat.

Lelki habitusukat tekintve sokfélék lehetnek, bár a kulemani papok igyekeznek a zárkózottabbakat, a konzervatívabb gondolkodásúakat kiválasztani a jelentkezők közül. Külső megjelenésükben feltétlenül találunk közös vonásokat, hiszen a kemény munkával és tanulással töltött három esztendő - esetleg annak többszöröse - nem múlik el nyomtalanul a ifjú jelöltek fölött. Valamennyien tagolt izomzatú, jól megtermett férfiak, bőrüket mintha csak az ibarai nap perzselő sugarai cserzették volna barnára. Pedig hát a nappali világosságot hozó égitest Gianagban igencsak sápadt fénnel tündököl. De ha már az nem végezheti el munkáját, megteszi helyette a kovács műhely kohójának rőtes izzása, melyben fűjtatók lehetétől kergetve olykor az égig látszanak csapni a lángok.

A Segédek célja természetesen az, hogy Gilron isten Papkovácsai legyenek. A legtöbbjük egy-két sikertelen próbálkozás után feladja tervét és odébb áll, de vannak, akiknek nem szegi kedvét a sorozatos kudarc. Sőt akadnak olyanok is, akiknek megtetszik a vándor élet, és szánt szándékkal maradnak életük végéig Segédek.

KÉPZETTSÉGEK

A Segédek a főkasznál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik az 1. TSZ-en:

Képzettség	fok/%
Vallásismeret	Af*
Fegyverismeret	Af

Herbalizmus	Af
Mechanika	Af
Mértan	Af
Sebgyógyítás	Af
Kocsihajtás	Af
Szakma (kovács)	Mf
Birkózás	Af

* A Segédek nem nyernek teljes beavatást Gilron misztériumaiba, így vallásismeretük sem olyan mélységű, mint a teljesértékű papoknak.

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	Nyelismeret	Af 3
2.	Kultúra	Af
3.	Fegyverismeret	Mf
3.	Építész	Af
4.	Sebgyógyítás	Mf
4.	Mértan	Mf

KÜLÖNLEGES KÉPESSEGEK

A Segédek legfőbb különleges képessége, hogy az egyedi varázslatokon kívül képesek az Élet és Természet szférák Kis Arkánumba tartozó varázslatainak használatára is.

A SEGÉDEK FEGYVERTÁRA

Noha megpróbálják elkerülni a fegyveres összecsapásokat, ha mégis harcra kerülne sor, kizárólag mesterségük címerével, az acélpöröllyel harcolhatnak. Ennek értékei megegyeznek a harci kalapácséval. Sisakot, pajzsot soha nem használnak, kizárólag keményített bőrvért viseletére szoríthatja őket a szűkség.

MÉRNÖK

A Mérnökök a Gilron-egyház szakadárnak tartott kahrei ágának papjai. Működő szerkezetek, gépek létrehozását tartják elsődleges céljuknak. Ők sem tartják legfontosabb feladataik közé tartozónak a hívek spirituális igényének kielégítését,

ez főként a Papkovácsok szerepkörébe tartozik.

Szinte valamennyiükre jellemző a mérhetetlen kíváncsiság. Legtöbbjüket nem elégíti ki a már ismert működésű szerkezetek készítése, újat akarnak alkotni. Ráadásul egyszerűen vonzza őket az ismeretlen, ezért sokan indulnak szerencsét próbálni idegen tájakra, de az is megeshet, hogy előljáróik utasítására kelnek útra a fiatal Mérnökök, hogy egy világszerte ismert mestertől tanulják meg valamely mesterség titkos fortélyait. A legtehetségesebbeket minden eszközzel megpróbálják Kahréban tartani, ami nem minden esetben sikerül. Azoknak viszont, akiknek tudomásuk van a titkos műhelytelepről, netalán bepillantást is nyertek az ott folyó munkába, semmi esélyük a szabaddulásra.

A Mérnök képzése nem csupán tudományok, mesterségek elsajátításából áll. Az oktatók megpróbálnak olyan világnézetet kialakítani tanítványaikban, melynek a kreatív gondolkodás az alapja, és arra irányul, hogy meglássák a problémák gyökerét, s arra gyors és hatékony megoldásokat találjanak.

Ha valamely ynevi város vagy gazdag nemes roppant óraműre, bonyolult csillagvizsgálóra, minden igényt kielégítő alkímistaműhelyre, stb vágyik, leghelyesebben akkor cselekszik, ha egy kahrei Mérnököt próbál megnyerni az ügyének. Nem szabad ugyanakkor lebecsülni Tarin kovácsait vagy a kulemani papokat sem. Bárki más vállalkozik hasonló feladatra, nem lehet kétséges, hogy kudarcra kárhozott...

A hagyományos egyház papságával ellentétben Mérnök lehet nő is.

KÉPZETTSÉGEK

A Mérnökök a főkasznál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	fok/%
Építész	Af
Csomózás	Af

Futás	Af
Mechanika	Af
Mértan	Af
Sebgyógyítás	Af
Szakma (óraműves)	Af*
Szakma (kovács)	Af
Titkosajtó keresés	15%
Zárnyitás	35%

* Nem feltétlenül órákat készítenek. Mindenféle mechanikus eszközök javítása, készítése értendő ez alatt.

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ Képzettség Fok/%

2.	Helyismeret	35%
2.	Fegyverismeret	Af
3.	Kultúra	Af
3.	1 nyelv	Af 3
4.	Mechanika	Mf
4.	Fegyverismeret	Mf
4.	Szakma (kovács)	Mf
5.	Szakma (óraműves)	Mf

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A Mérnökök elsőszámú különleges képessége, hogy Gilron kegyéből használhatják a Pápmágia Élet és Természet szférájú varázslatai mellett az egyedi mágiaformákat is.

A MÉRNÖKÖK FEGYVERTÁRA

A kahrei papok kizárólag könnyű vérteszeteket és fegyvereket hajlandóak forgatni. Előszeretettel alkalmaznak saját készítésű, trükkös fegyvereket, mint amilyen például a kahrei számszerű. Az egyéni fegyverek harci értékeit a karakterek a KM-mel egyeztetve alakítsák ki. Pajzsokat, sisakokat nem használnak, s ugyanígy távol állnak tőlük a súlyos, nehezen forgatható fegyverek, s mindazon harci eszközök, melyek használata két kezet igényel. Tűzvegyverek csakis a titkos műhelytelepről kerülhetnek ki, éppen ezért az ehhez hasonlatos eszközök megszerzése is több, hosszú játékulást igényel, arról nem is beszélve, hogy a karakter

ekkor még nem is tudja használni a nehezen megszerzett kincset...

EGYEDI VARÁZSLATOK

KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

JAVÍTÁS

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 7

Erősség: 6

Varázslás ideje: 2 szegmens

Hatótáv: érintés

Időtartam: maradandó

Mágiaellenállás: -

Ez a mágiaforma egyszerűbb eszközök, mechanikus szerkentyűk

megjavítására szolgál. Miután sikerült a hiba feltérképezése, immár mágikus úton is lehetővé válik annak orvoslása. Az ily módon meg-reparált fogaskerekek, össze-for-asztott tengelyek, szerszámok ezentúl (azon a helyen) többé soha nem romolhatnak el. Más, további meghibásodásokat, azonban így sem lehet megelőzni.

ÉRCKERESÉS

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 7

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 perc

Hatótáv: 250 lépés átmérőjű gömb

Időtartam: 10 perc/szint

Mágiaellenállás: -



Ez a mágiaforma feltárja mindazokat az ásványi anyagokat (érceket, szenet, stb.) és azok elhelyezkedését, amelyek a varázslat hatókörén belül helyezkednek el, feltéve, ha azok tömege legalább 1 kg-nyi. Gilron szolgálja ezek mennyiségét is hozzávetőleges pontossággal meg tudja határozni. A hatótáv minden újabb 5 Mp-tal 50 lépéssel növelhető.

GILRON ÁLDÁSA

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 2
Erősség: 35
Varázslás ideje: 10 perc
Hatótáv: érintés
Időtartam: TSz/hónap
Mágiaellenállás: -

A Gilron áldásával illetett tárgyakat, eszközöket, szerkezeteket az Időtartam lejártáig nem lepi a por, nem fogja a rozsda, és általában minden fizikai behatással szemben ellenállóbbá válnak. Az ilyenformán megáldott eszközök nem minősülnek mágikusnak, sőt a varázslat mágikus tárgyakra nem is alkalmazható. A varázslat Időtartama minden további 1 Mp rááldozásával egy hónappal növelhető.

KIS ARKÁNUM RITUÁLÉI

SEGÍTSÉG

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 12
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Gyakran előfordul, hogy nem áll valamely egyszerűbb szerszám Gilron szolgálainak rendelkezésére, ha úgy hozza szükség. Ezt hivatott orvosolni ez a varázslat. Bármely kisebb segédeszköz megjeleníthető ily módon (kalapács, fogó, csavarhúzó), feltéve, hogy mérete nem haladja meg egy férfialkar nagyságát, s legfeljebb három darabból áll. Ezek a szerszámok harcra semmi-

lyen körülmények között nem használhatók. Addig vannak jelen, míg a szerelés sikeresen véget nem ér.

ÉRCLELŐHELY

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 22
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 perc
Hatótáv: 1 mérföld sugarú gömb
Időtartam: 10 perc/szint
Mágiaellenállás: -

Sokban hasonlít az Érckeresés nevű varázslatra, azzal a különbséggel, hogy ebben az esetben egy előre meghatározott érc, ásvány hozzávetőleges fellelhetőségét tudhatja meg a pap. Ha a hatótávon belül nincs a választott anyagból legalább 1 kg-nyi, akkor a mágia megmutatja, hogy melyik irányba kell tovább kutakodni. Ez utóbbi esetben az alkalmazó nem fogja tudni, hogy milyen messze kell még mennie az adott anyagért, ám bizonyos lehet benne, hogy az irány megfelelő.

A keresendő anyagból legalább egy körömdarabnyit mindenképpen a kezébe kell fognia ahhoz, hogy a varázslat sikeres legyen. A varázslat hatótávolsága 5 Mp-ként 100 lábbal növelhető.

NAGY ARKÁNUM LITÁNIÁI

GÉPEK LELKE

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 25
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 perc
Hatótáv: érintés
Időtartam: azonnali
Mágiaellenállás: -

A varázslat alkalmazója megtudhatja egy mechanikus szerkezet működési elvét anélkül, hogy szétszedné, vagy belső felépítését látná. A varázslás ideje alatt a pap egyik kezét a szerkezetre helyezi, lelki szemei előtt megjelenik a gépezet működő, belső mechanikája. Amennyiben a vizsgált eszköz nem működik, az elromlott alkatrész –

vagy alkatrészek – vörösen izzani fognak a képzeletbeli ábrán.

Igazi előnye az, hogy használata után a Javitás nevű varázslatot anélkül is lehet alkalmazni, hogy a hibás alkatrészt valóban látná az illető. A Javitással természetesen ekkor is csak egyetlen alkatrész reparálható meg egyszerre (egy elgörbült tengely, egy eltörött fogaske-
rék, stb.).

NAGY ARKÁNUM RITUÁLÉI

GÉPSZELLEM

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 47
Erősség: 25
Varázslás ideje: 1 nap
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges ill. lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

A Gépszellem varázslat a Gilron-papok talán legkülönösebb praktikája. Arra szolgál, hogy a mechanikus gépezetek működéséhez szükséges energiát a manaháló megcsapolásával biztosíthassák. A varázslat kapcsolatot létesít a gépezet és a manaháló között, mely mindaddig fennmarad, míg azt erőszakkal meg nem szüntetik, vagy a szerkezet el nem romlik. A gép ugyanis a varázslat alkalmazása után sem minősül mágikus tárgynak – hacsak eleve nem volt az -, így könnyedén el is romolhat.

A szerkezetet eleve úgy kell elkészíteni, hogy alkalmas legyen a mágikus energia hasznosítására, így a "közönséges" gépek nem alakíthatók át "örökmozgóvá". Ezzel a varázslattal lesznek teljesek többek között a különféle repülő szerkezetek, járó és beszélő babák, zenedobozok, stb. Amíg a varázslat tart, az így "felszentelt" szerkezetekre nem alkalmazható a Természetes anyagok mágiaja. Belső körökben "Gilron tüzének" is nevezik ezt a mágiaformát. Egy varázslattal csak egy tárgyba lehet Gépszellemet költöztetni.

Krad

Saun Malor Dei - Scriptee a'Kradae (tanúságtételek Kradról - a Pyarroni Pantheon teológiájához)

Jelen iratok a Papi Szék megbízásából Kradnak, a pantheon főistenének tanait hivatottak összefoglalni az Égi Fény 3720. esztendeje idején. A vizsgálódások alapjául a pyarroni könyvtárak föliánsai, a Pyarroni Élő Könyvek sorai és Krad felszentelt papjainak tanúságtételei szolgáltak. A regulák szerint a vizsgálódás során részt vettem a megtisztító szertartásokon és az egyhetes böjten is.

Naunua rie cwa tharish Dreinie.

Krad tanairól summázva ennyit mondhatok: minden tudás a tapasztaláson alapszik - hiszen a tudás olyan egység, amelynek alapkövei az istenek által megteremtett világban, annak törvényeiben rejlenek. Ha tehát valaki nem lát és nem hall és nem tapint és nem érez meg semmit gyermekkorától fogva, nem tud kapcsolatot teremteni a világ jelenségei között.

Ez a testi vagy valóságos tapasztalás jelentősége.

A lélek ismeretei, az érzelmek és a szándékok az ember céljait adják. De mire vágyhat bárki is, minek az elérését tűzheti ki maga elé, ha kívánságát még csak el sem tudja képzelni? A Teremtmények tudása a Teremtés Aktusa óta gyarapszik, minden ismeretet az újjászülető lélek őrzi, amely újabb és újabb testbe költözve gyarapítja és bővíti azt. (Birtokában van az egyszerű paraszt is, még ha nem is látja be.) Ezt ne-

vezhetjük Egyetemes Tudásnak, aminek a pusztulásával minden teremtmény saját lelkének gyökereitől fosztatna meg. Ezért óvni kell a bölcsességet és a tudást, hogy ne szenvedjen csorbát a lélek halhatatlanságának láncolata.

Tudom, hogy vannak dolgok, amiket nem tudok - az ezek utáni vágy és szándék vezérli lépteimet Krad útján e földön, hogy lelkem egyre tökéletesedve beteljesedjen. És vannak dolgok, amiket nem tudhatok - ezek keresése pedig tiltott és istentelen szándék a szívemben, amit hitem segít legyőzni. Ekképp ezt nevezem a nemtudás tudásának, a szent és tiltott tudatlanság mozgatóerejének, amiből lelkem táplálkozik.

Ezek voltak az első tanok, amelyeknek értelmével gyalgó elmém megvívott; s követték még mások is, amik segítettek a legbelső misztériumok megértésében. Ezért mondom, hogy mindaz, amit

az elkövetkezendőkben pergamenre vetek, Krad szándéka szerint került birtokomba, így semmiképpen sem a tiltott tudás és bölcsesség része. Legyen ez az egyetlen mentségem, amely az eretnekség vádjá elől tisztára moshat...

*Saun Malor Dei -
Expositio textus*





evés olyan halhatatlanságról szólhatunk Ynev istenei között, akinek pontosan meghatározható időpontban alakult meg egyháza Ynev Elsődleges Anyagi Síkján. Közöttük bizonyosan első lehet Krad és vele együtt a Pyarroni Panteon. Tudjuk, hogy a Szent Várost godoni kóborlovagok alapították, akik távoli hazájukból magukkal hozták azt a szellemi hagyományt is, amelyre a későbbi pyarroni kultúra eszméi épültek: "Segíts a gyengéken és óvd a rászorulókat!"

A lovagi eszméket később az a teológia formálta tovább, amelynek első avatott képviselője, Első Próféta az új hitre áttért Selmo volt, a Tiszta Testvér. Bölcs férfiú volt és érdemesnek találtatott - a ma pyarroni istencsaládként ismert égi hatalmasok szemében - arra a feladatra, aminek megoldásáért, az egyházalapításért és a későbbi tanúságtételéért s mártírháláláért P.sz. 3685-ben szentté avatták. A pyarroni regula azóta minden esztendőben megünnepli a jeles napot, körmenetet vezet Pyarronban a Papi Szék rendházától a Kapuk Teréig, ahol Szent Selmo tanúoszlopa áll.

Az Első Próféta pyarroni hitre térése, a Megnyilatkozás esztendeje adja a pyarroni időszámítás kezdetét, amitől már csaknem négy évezred választ el minket. A legendák szerint maga Krad adományozta azt az embermagas homokórát a városlakóknak, amelyben az első homokszem az első pyarroni szertartás kezdetekor hullott alá. Az időmérőt maga az Örök Bölcs alkotta meg - sajnos a város pusztulásakor a kronométert is maguk alá temették a romok. A most az eredeti helyén álló időmérő szerkezetet már emberek építették.

Az új hit és a Szent Város története a kezdetektől fogva szorosan egybefonódott. A Megnyilatkozás után alkottak pontos képet a pyarroniak választott isteneikről. Ebből az időből származnak azok a regulák is,

amelyek az egyház- és szertartásrendbe vonták egyebek mellett az istenek neveit és befolyási területét, a megkívánt áldozatok mibenlétét és bemutatásának módját, az istenek szent jelképeit, szimbólumait is.

A P.sz. 1000. esztendőben a panteon tagjai közvetetten megnyilatkoztak a halandók előtt. A mérhetetlen egekből aláereszkedett és a város fölött megállapodott az Égi Templom, a milleneum isteni ajándéka. Különleges épület volt, amely az istencsalád mindenható és közös akaratát és a pyarroni hit tisztaságát jelképezte: mindig a város fölött lebegett az utolsó percig, mégsem vett rá árnyékot soha. Az asztrológusok feljegyezték, hogy mindig a Starsa Enigie, a Délsaroknak nevezett csillagképtől keletre állt moccanatlanul, amely egészen az első reggeli napsugarakig látható Dél-Ynev égboltján. Emiatt szám(t) ez az égi kép a pyarronita csillagmisztikában a legfontosabb jelnek - a Dúlás előtt, a Manifesztációs Háborút megelőzően is elhalványult központi csillaga.

A Gömbszentély rejtette a szent ereklyét: az Aranykört, mely Krad tökéletes teljességét szimbolizálta. Több ezer éves föliánsok úgy emlegetik, mint a Halhatatlan Család üzeneteinek és jóslatainak közvetítőjét: falán időről időre más rajzolatok, vésetek jelentek meg, amelyek szimbolikus jelentésükkel utaltak a beálló változásokra. Ezeket csupán az avattak tudták értelmezni - manapság talán csak a pyarroniták soraiban található néhány szerzetes, aki a megfejtés titkát ismeri. Azért fontos ez csupán, mert ma is ismerünk olyan, az Aranykörrel annak idején lemásolt rajzolatot, aminek a jelentésével nincs tisztában senki. Új-Pyarron tudósai módfelett kíváncsiak a lehetséges megfejtésekre, a pyarronita szerzetesek azonban konokul tartják magukat kőbe vésett esküikhez; az általuk dekadens megtévedteknek tartott városlakókkal nem hajlandóak felvenni a kapcsolatot.

Az Égi Templom megjelenésekor, a milleneumi ünnepségsorozat alatt

avatták Selmo testvért a Pyarroni Egyház főpapjává, aki Krad első ynevi szentségének beavatott védelmezője lett. Megvilágosodásának története, melyet saját kezével írt, ránk maradt és ma is az egyház legfontosabb ereklyéi között tartjuk számon. Az ezeréves évforduló után kezdődtek el azok az építkezések, amiknek eredményeképp a szentélynegyedben minden pyarroni isten és istennő méltó földi lakhelyet kapott.

Krad földi helytartóságának védelmét részben ma is ellátó Aranykör Lovagrendet Pyarron építésekor alapították. Azóta is ez az Örök Bölcs Rendjeinek legfontosabbika. A rend tagjai védőistenüknek magát Kradot jelölték. Tökéletességének, a Tudás, a Kíváncsiság, az együvé tartozás és az emberi eszmék szentségének tiszteletére a főisten jelképét, a fehér alapon nyugvó aranykört választották. Ez nemcsak a teljességet szimbolizálja, hanem a bölcsességet is, amit Krad az Ősi Egyezmény létrehozásával érdemelt ki az istenek között - és amit mindegyikkel sikerült is elfogadtatnia. Eszerint egyik isten sem avatkozhat közvetlenül az anyagi világ folyásába büntetlenül.

Az Aranykör lovagrend eredeti székhelye Ó-Pyarronban volt, ahonnan Krad lovagjai a Larmaron-hegységbe vonultak vissza. Manapság az erigowi templomerőd jelentősége növekvőben van. A tétlenségbe és kesergésbe belefáradt tennivágyó paplovagok gyülekeznek észak legnagyobb Krad erődjében, akik azt hangoztatják, hogy érdemeiből kezdni a Nagy Művet, létrehozni egy új Kódektárat, mintsem a dicső múlt felemlegetése mellett csendesesen szemlélni az egyház és a rend romlását.

A lovagi közösség történetében számos igen nagy horderejű tette lelhetünk. Példaértékű volt ezek közül az Égi Fény 3595-ik esztendeje körül, a Portyázások idején, hogy kiszabadították Igrain Revalt Krán egyik Külső Tartományából. A hosszú kráni fogság után maga Reval is Krad hitére tért.

Selmo testvér életének idején, nem sokkal a rend alapítása után, Pyarron hegyén a lovagrend tagjai emelték Ynev talán leghíresebb lovagvárát és rendházát, a Fellegvárat, amit a Dúlás évei alatt sem tudott bevenni senki. A Gömbszentély temette maga alá a Próféta halála után.

Kradnak a többi istenséggel legalábbis semleges a viszonya - ennél fogva szolgálai sem tesznek nagy különbséget az egyházak között. Úgy vallják, minden vallási irányzat és istenhit egyfajta tudáson vagy az az utáni vágyon alapul. Az isteni rendelés belátásához pedig bölcsességre és tudásra van szükség. Ha egy egyház nagyobb hatalmat szerez, az csupán azt bizonyítja, hogy több tudást és bölcsességet gyűjtött össze a többinél, jobban eligazodik a világi és az égi dimenziók különbségei és hasonlóságai között - tehát alkalmasabb a teremtmények irányítására. S mint ilyen, lehet bármely isten vagy annak vélt létező szolgálja. Nem szabad viszont elfogadni azt, ha egy egyház a teremtmények szenvedése és halála árán szerzi meg ezt a tudást: ezért üldözni kell minden olyan hitet, amely ezekhez a módszerekhez folyamodik. Krad erre a bölcsességre tanította meg a halandót és eszerint fogalmazták meg szolgálai a Pyarronita Vallás elfogadó és türelmes nézeteit is.

Hagyományosan Kradot tekintik a pyarroni panteon főistenének, akire Kyel ruházta át a feladatot, mikor Orwellával folytatott küzdelme során hatalma meggyengült. Krad kétségkívül tevékeny istenség, nagyszámú követővel, az uralkodás azonban meglehetősen távol áll az egyéniségétől, ráadásul az egyszerű néptömegek számára túl távoli és érthetetlen, nehezükre esik azonosulni céljaival. A különféle kései, antropomorf mítoszváltozatok tanúsága dacára talán helyesebb volna Dreinát tekinteni a panteon vezetőjének, bár az igazat megvallva ez a poszt Kyel kultuszának lehanyaglása óta lényegileg betöltetlen maradt.

Krad mindenestre tekintélyes is-

tenalak. Híveitől türelmet és megfontoltságot követel, az indulatos cselekvést elítéli, az erőszakot nem kedveli.

KRAD EGYHÁZA

A Minden Titkot Ismerő Krad templomai és szentélyei igen nagy jelentőségűek és számosak Ynev minden pyarroni hitű vagy Pyarronnal és eszméivel rokonságot valló vidékein - tehát a kontinens legnagyobb részén.

Hatalmas katedrálisai, Krad figyelmét kiérdemlő kecses templomtornyai - melyek egy-egy eget kémlelő helyiséget és csi-szolt látlencsékkel ellátott távcsöveket rejtjenek - már messziről hirdetik az isten je-

lenlétét és mindenkit oltalmazó akaratát. Nem csupán a lelki, a testi sebekre is gyógyírt találhat a megfáradt vándor, bárholnan jött is.

Két fő épülettípust különböztetünk meg: rendházakat és templomokat, melyek együttesen olykor hatalmas templomerődöket alkotnak.

A rendházakban a szerzetesek, papok és paplovagok szellemi képzése folyik. Tulajdonképpen hatalmas könyvtárakról van szó, amelyekhez gazdasági, kiképző és szállást adó épületek tartoznak. Lakóik kizárólag Krad szolgálai lehetnek. Működésük független a templomoktól, bár legtöbbször igen közel épültek egymáshoz.

A templomok azok a szent helyek, amik megnyílnak az egyszerű népek előtt is. Ide térnek be a hívők és a segítségre vágyók. A papok és szerzetesek



szívesen fogadnak minden újdonságot és meglepő hírt, aminek máshol talán nem is igen adnának hitelt. A templomok tehát fontosak a tudásgyűjtés, rendszerezés és továbbítás oldaláról - s valójában ezt tekintik legfontosabb feladatuknak Krad szolgálai is.

A feladat miatt minden templom önálló és a legmagasabb tisztú, legbölcsebb pap döntései nyomán működik. Rendhagyó is ez a laza egyházrend, ha más hasonló méretű és kiterjedtségű klérussal hasonlítjuk össze. Kis szigetekként kell elképzelnünk őket, amik együtt alkotnak egy egész és feltagolhatatlan, összefüggő kontinenst. Különleges esetektől eltekintve nem óvják fegyveresek a templomokat, hiszen mindig akadnak kardforgatók, akik hajlandók megvédelmezni az Örök Bölcs házát. Krad szolgálai sem a fegyverek miatt híresek - tudásuk emeli őket magasan a többi közönséges halandó fölé.

Papjai és az Aranykör lovagok által szerzett ismereteket Krad nagyobb templomerdőjeiben az istenség papjai feljegyzik és rendszerezik, majd továbbítják pyarroni központjukba, a híres Kódextárba. Ebben a legendás bibliotékában, ahová csak a gondosan megrostált kevesek nyerhetnek bebocsátást, nemrégiben még háromezernél is több esztendő összegyűjtött tudását őrizték a válogatott felvigyázók. Krad egyháza számára katasztrófális csapást jelentett, hogy ez a pótolhatatlan anyag a Dúláskor jóformán teljes egészében odaveszett; csupán a védettebb fekvésű rendházakban tárolt másolatok maradtak meg, az eredeti állomány százalmas töredéke. Ugyanis Ulmar din Archeos lovag, a Kódextár idős vezetője, iszonyú lelkitusa után úgy döntött, hogy nem a könyveket próbálja menekíteni, hanem egy csapat asszonyt és gyermeket, akik máskülönben az ostromlott városban rekedtek volna. Hogy mennyire szolgált Krad tettségére e cselekedetével, nem tudni; annyi bizonyos, hogy a kráni hadak végül utolérték, és egy larmaroni vadászakastélyban egy híján összes kísérelvéssel együtt felkoncolták.

Megközelítőleg ugyanekkor vesz-

tette életét az ostromlott Pyarron roskadozó falain legmagasabb hűsvér előljárója, az Aranykör rend nagymestere, a nagyhírű Elorand lovag is, aki néhány válogatott emberével hátramaradt a város védelmére. Az ő halála legalább akkora csapást jelentett a Krad-egyház számára, mint a Kódextár pusztulása. Elorand ugyanis Krad kegyeltje volt, kiválasztott a kiválasztottak között, akit az istenség minden más halandó hívénél nagyobb hatalommal ruházott föl. Lovagjai szilárdan meg voltak róla győződve, hogy halhatatlan, annyira hosszú életet élt. Hogy egyebet ne mondjunk, Pyarron alapításakor ő rakta le a rend központjának, a Fellegvárnak alapkövét is. (A Dúlás esztendejében egyébként számos hozzá hasonló isteni hős harcolt Pyarron bástyáin. A panteon tizennégy tagja közül hatan elküldték halandó kegyeltjüket a hit székvárosának védelmére, Adrontól kezdve Dreinán keresztül egészen Kyelig. A hősök valamilyen ott pusztultak, beleértve mind közül a legnagyobbat, a vallásalapító prófétát, Selmo atyát is.)

A kettős katasztrófa alapjaiban rendítette meg a Krad-egyházat, teljesen szétzilálta belső szervezetét, és tulajdonképpen a pusztulás szélére sodorta. A Dúlás véres rendet vágott az istenség szolgálai között. Az Aranykör lovagrend a Larmaron-hegységbe húzódott vissza, és azóta sem választott magának új nagymestert. Mindent összevetve erősen kétséges, hogy ez a nagymúltú és tekintélyes kultusz egyáltalán túléli-e a szörnyű megrázkódtatást.

A pyarronita szerzeteseknek tulajdonítják azt a nézetet, mely lassacskán, de terjedni látszik Krad felkentjei között. Ezek szerint a Dúlás Krad tervének része volt. A Minden Titkot Ismerő tudatában volt Amhe Ramun alászállásának, és a kráni hordákat azért csalogatta Pyarron falai alá, hogy titkos szövetségre lépjen a Kosfejes úr szolgáláival azzal a céllal, hogy közösen küldjenek hadakat az Ősi Egyezményt semmibe vevő szörnyisten és követői ellen. Szerintük azért kellett Pyarronnak pusztulnia, mert az egyházak eltéve-

lyedtek, a dekadencia megmételezte gondolataikat, csak saját kicsinyes dolgaikkal foglalkoztak. Egyetlen lehetőségnek a megújulás kínálkozott. Krad a Szent Város elpusztításával hívta fel a figyelmet arra, hogy helytelen úton járnak, s egyben megteremtette az újjászületés lehetőségét is.

A papok öltözködésük során előnyben részesítik a sötétebb színű ruhadarabokat, leggyakrabban éjkék felleghajtót viselnek. Paplovagjai viszont inkább a fehér szín mellett kötelezik el magukat, ha tehetik hófehér pajzsot használnak. Szent Szimbólumukat, az Aranykört medál és gyűrű formájában is viselhetik Krad felkentjei.

KRAD-PAP

A kutatás, az új tudás megismerése során Krad felkentjeit az igaz hittel tiszta logika, a tudás tisztelete és a ráció vezeti. Ez a megfontolás azon az alapelven nyugszik, miszerint minden tudásmorzsa kapcsolatban áll minden mással, az elme feladata e kapcsolat fellelése, megismerése. Ynev lakói között Krad szolgálai tudós magisztereknek számítanak - tudásukat szakadatlanul bővítik és szívesen, néha kérdés nélkül is igyekeznek átadni. Emiatt a kalandozók között sokan nevezik őket tudálékos okvetetlenkedőknek - azt azonban mindegyikük elismeri, hogy a legtöbb esetben nagy szükség van erre a "fitogatott okosságra".

Istenükhöz sajátságos viszony fűzi őket - nem, vagy csak ritkán mutatnak be áldozatokat, mert az Örök Bölcs elsősorban nem az ájtatosságot kívánja meg szolgálaitól, hanem a tetteket. Ekkor bort ajánlanak fel a főistennek. Legtöbbször azonban csupán mély imába révednek, ami már inkább egyfajta meditáció: elmélkedés, a világ folyásának elgondolása. A mindennapi életben bizonyos tudós szórakozottsággal szemlélik a világ dolgait. A tucatesemények nem igazán érdeklik őket, a mögöttük rejlő tartalmat keresik. Akkor viszont, ha valami új tapaszt-

talatot kínáló dologra bukkannak, nyomban éberré válnak és fanatikus elhivatottsággal igyekeznek megszerezni, elraktározni és rendházaikban, templomaikban rendszerezni az új tudást. Mindenhez, tűnjék bármilyen veszedelmesnek is, elfojthatatlan kíváncsisággal és tudásvággyal közelítenek - még a Tiltott Tanokhoz is. A Krad elveivel és tanításaival összeegyeztethetetlen dolgokat is ugyanolyan elkötelezetten kutatják, mint bármilyen más. Hitük szerint mindenre az Örök Bölcs tanítja meg a teremtményeket, legyenek azok Szent vagy Tiltott Tanok - ha tehát valaki az utóbbit gyakorolja, csakis Krad akarataiból teheti. Azt pedig tiszteletben kell tartani. Krad hívei ezért nem elvakult gyűlölettel, hanem egészséges tudásvággyal, sőt egyfajta különös tisztelettel viseltetnek akár még a gonosz Háromfejű szolgálói iránt is (ezt legtöbbször nagyon nehéz a játéokban kidomborítani, de rendkívül érdekes, s ha valaki szereti a kihívásokat...). A Minden Titkok Tudója pedig bölcsen rendezte ezt így, hogy csak még jobban serkentse híveiben a megismerés vágyát. Ha ismerünk valamit, tudjuk, hogyan kell ellene védekezni - és a pyarroni eszme védelmezése néha megköveteli tőlük a Szentségtelen Tudás Magasabb Misztériumainak (pl. Lah d'Abbo Eretnék Nézeté a teremtésről, Ranagol vagy Orwella tanításai, stb.) ismeretét is, amelyekbe az arra érdemeseket templomokban és rendházakban avatják be az egyház irányítói. Leggyakrabban magányosan vagy kevés hittárssal kóborolnak, de akadnak, akik inkább kalandozótársakkal erednek egy-egy rejtélyes nyom után.

Kalandjaik során folyamatosan rögzítik a látottakat-tapasztaltakat; az információkat saját diáriumaikba, naplóikba gyűjtik. Emiatt sokszor kerülnek bajba - számos szekta és klán működik Yneven, ami csak ezeket a diáriumokat kutatja és a bennük talált fontos leírásokkal küfarkodik. Abban pedig biztos lehet

akárki, hogy egy Krad-pap vagy paplovag naplójában bőven talál kincseket. Közismert még róluk az, hogy ha módjukban áll, nem engednek megsemmisíteni semmilyen fontos vagy annak látszó bizonyítékot, ami valami új tapasztaláshoz vezethet. Ezért rengetegszer előfordult már az, hogy egy csapatban éles konfliktusok adódtak amiatt, hogy a főisten szolgája nem engedett elpusztítani egy veszélyes tárgyat - a többiek ilyen esetekben vagy engedtek neki, vagy erőszakkal akadályozták meg a közbelépésben. Emiatt lehet az, hogy csak az általuk megbízhatónak vélt és hittársaknak tartott kalandozókkal járják szívesen útjukat.

A pap és a paplovag más-más

(mégis igen hasonló) eszközzel keresi az új tudást. Az, hogy mi is az eltérés közöttük, nem csak az eszközök, hanem az ő egyházbeli szerepük is meghatározza. Jellemükben legtöbbször valamilyen formában és jelentőséggel helyet kap az Élet.

A szokásos papi feladatköröket névtelen egyházzolgák hatalmas tömegei végzik. Ők gyógyítanak, adnak információt a tudásra szomjazóknak mindenről, ami nem tartozik kifejezetten a titkolt tudáshoz vagy nem igényli különleges menlevél bemutatását, amit csak indokolt esetekben állítanak ki. Ezek a menlevelek felhatalmazzák bemutatóikat arra, hogy a könyvtárak titkos termeibe is bejuthassanak és bizonyos elzárt főlíások tartalmába is betekinthessenek.

Krad papjainak többsége, az egyház hívek felé vállalt kötel-



lességeit teljesíti: lelki segélyt nyújt, gyógyít, misét celebrál, stb. Egy jó részük a rendházak és kolostorok könyvtáraiban lát el szolgálatot, a begyűjtött anyag rendszerezését és katalogizálását végzik. De akadnak olyan papjai is az Örök Bölcsnek, akiket nem elégít az efféle tevékenység, kíváncsiságuk, tudásvágyuk azt diktálja, hogy maguk eredjenek a titkok nyomába. Ha a nyughatatlan pap megfelelő adottságokkal rendelkezik, nincs akadálya annak, hogy az egyház felkészítse őt a titkok kutatásának viszontagságaira, és az új tudás nyomába indítsa szolgáját. Ez persze azzal jár együtt, hogy kapcsolatok anyaegyházukkal sokkal lazábbá válik. Nem fordulhatnak a templomokhoz minden apró-cseprő problémájukkal, hiszen feladatukra kell koncentrálniuk. Így sokszor az egyháztól független kalandokban is részt vesznek. Ezt Krad egyháza is szívesen veszi: a látszólag jelentéktelen vállalkozások teljesítése közben gyakran felbukkannak ismeretlen fölviánsok, különös eredetű tárgyak vagy ehhez hasonlóak.

Egyfajta tudós szórakozottság jellemzi őket, a mindennapok érdektelen eseményei nem vonzzák figyelmüket. Ez nem jelenti azt, hogy csukott szemmel belesétálnak egy-egy csapdába, csupán nagyobb az esélyük rá, mint társaiknak. Hajlamosak arra, hogy elgondolkodjanak, elkalandozzanak gondolataik és tekintetüket elkerüljék olyan dolgok, amik egy tapasztalt fejedelmé vagy tolvaj fürge pillantása előtt nem maradhatnak titokban. Akkor azonban, ha valami érdekességre bukkanak, valami új kerül szemük elé, rögtön borotvaélessé válnak érzékeik és kivételes tudásuk és logikai képességeik segítségével a legapróbb információ sem kerülheti el figyelmüket. (Mindez semmilyen

kötelező jellembeli megkötést nem jelent, pusztán a játék hangulatát emeli.)

A fentieken kívül általában igaz rájuk, hogy szívesen, néha kérés nélkül is tanítgatják társaikat. Ha egy régi fölviánsal vagy eseménnyel kapcsolatos kérdés hangzik el, Krad szolgálja szinte vég nélkül képes az adott témáról beszélni, hogy a csapattársakat kielégítő válaszhoz juttassa.

Krad bölcsességéből és széles látókörűségéből bő kézzel mér, mikor papjává fogadja a karaktert: egyfajta egészséges nyitottság, elfogadás és kíváncsiság jellemzi, lelkében nincs gyűlölet a tudás legsötétebb formájával kapcsolatban sem. Tudja, hogy az előítéletek csak akadályoznak a tiszta elmét a megismerésben. Az óvatos kíváncsiság nem gátolja a logikus és megfontolt gondolkodást. Jókor tudásvágy fűti, s előbb-utóbb minden újdonságot megvizsgál - természetesen csak akkor, ha nem kell valamilyen nyilvánvalóan halálos következménnyel számolnia.

KUTATÓ

A Kutatók nem a hírek megszerzésében jeleskednek, hanem a már meglévő információkat gondolják át és rendszerezik. Általában egyetlen témakör tanulmányozására, egyetlen nagyobb feladat megoldására teszik fel életüket. A tevékenységi körükbe eső adatokat az egyház hozzájuk továbbítja, s ők behelyezik azokat a már meglévők közé. A paplógok által szállított információk gyakorta vetnek fel újabb kérdéseket, melyeknek megválaszolása a Kutató feladata. Az adatok feldolgozása után a pap esetleg megbíz egy paplógot, vagy - s általában ez történik - maga

indul a titok nyomába.

Így bizonyos szempontból ők is nyomozó munkát végeznek, de néha csak vélt összefüggésekre, feltételezésekre hagyatkozhatnak. Ehhez pedig rendkívüli kitartásra van szükség. Igen sok olyan felkutatott és lejegyzett tudásanyag köszönhető szorgalmuknak, ami talán soha nem került volna napvilágra, hiszen nem bukkant fel semmilyen kézzelfogható nyoma.

A küldetés teljesítésének reményében sokféle szerepbe belekényszerítik magukat a Kutatók. Előfordulhat, hogy egy titkosajtó mögött rejtőző könyvtárszobából kell az éj leple alatt kilopniuk a hön áhított tekercset, vagy hónapokon - esetleg éveken - keresztül kénytelen szerepet játszani, hogy bizalmas információkhoz jussanak. Ilyenfajta feladatok elvégzése legtöbbször meghaladja egy átlagos paplóg képességeit.

KÉPZETTSÉGEK

A Kutató a főkasznál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	fok/%
2 nyelv ismerete	Af 2, 3
Ősi nyelv ismerete	Af
Heraldika	Af
Legenda ismeret	Af
Építészet	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Csapdafelfedezés	10%
Titkosajtó keresés	10%

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ Képzettség

fok/%

2. Térképészet	Af
3. Kultúra	Af
3. Helyismeret	30%
4. Értébecslés	Af
5. Legendaismeret	Mf
5. Álcázás/álruha	Af
6. Ősi nyelv ismerete	Mf

lában nyilvánvalóvá válik, hogy a szakterület túl nagy ahhoz, hogy kutatásait annak egészén végezze, ezért minden valószínűség szerint szakosodni fog. Így tehát 9. TSZ-re lépve eredeti kutatási területének egy ágában specialistává válik. Tudása továbbra hatalmas, mind az egész, mind a rész területet tekintve.

ják a fegyveres képzettséget. Mivel fizikai adottságaik sem kiemelkedőek, a könnyebb fegyvereket forgatják. Ezek között a leggyakoribb a hosszúkard és a tör, de akadnak persze kivételek is. Annyi azonban bizonyos: egyikük sem visel nehéz vértetet, legfeljebb könnyű sodronyíngot és sohasem tanulják másfél- vagy kétkezes nehéz fegyverek használatát.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG

A játékos kénytelen egy szakterületet választani karakterének, mellyel kapcsolatban kutatásait végzi. Ezek a legváltozatosabb dolgok lehetnek: az aquir mágia elméleti alapjainak feltárása, az Yneven élő természeti népek hitvilágának feltérképezése, vagy a tárgyak mozgására vonatkozó törvényszerűségek vizsgálata. Bármí. (A szakterület megállapítása a játékos és a KM együttes feladata.) A Kutató nem köteles azonnal felszenteléskor kutatási területet választani, sokan előbb tájékozódnak a rend valamelyik könyvtárában, s csak utána jelölik ki kutatásaik medrét. Akadnak, akik rögvést küldetésbe mennek, s az első kalandok gyakran, olyan élménnyel szolgálnak, ami meghatározza a Kutató érdeklődésének irányát. A Kutató 2. TSZ-en fogalmat képes alkotni az adott témáról, ismeretei még elég felületesek, hiszen még csak most választotta meg kutatási területét. 5. TSZ-en már elég mélyreható tudással rendelkezik a témakörrel kapcsolatban, de a terület legjobb ismerőjévé, legnagyobb mesterévé csak 7. TSZ-en válik. Ekkorra álta-

A KUTATÓ FEGYVERTÁRA

Krad papjai számára nem a fegyverek a legfontosabbak, ezért csupán a kóborlás során használatos szükséges nyűgnek tart-

KRAD PAPLOVAG

...A Kódektárba végül háromhetes várakozást követően nyertem bebo csáttatást, akkor is



csupán néhány órára és szigorú felügyelet mellett. Természetesen rendkívüli módon bosszankodtam a rosszadalmas huzavona miatt; határozottan az volt a benyomásom, hogy a lovagok még azután is csak igen kelletlenül engedtek kérésemnek, hogy a Fehér Páholy több neves magisztere - hála az akadémiáink között kialakult baráti kapcsolatoknak - a saját személyében vállalt felelősséget értem. Mikor azonban valahára mégis bejutottam, be kellett látnom, hogy a kezdetben túlzottnak ítélt óvintézkedések valóban nem nélkülöztek minden alapot. Krad tanítása szerint sötét tanok nem léteznek; a tudomány morálisán semleges, a gonosz csírája mindig abban a személyben lappang, aki rossz célokra használja fel. Ennek megfelelően ők - a vakbuzgó shadoni fanatikussal ellentétben - tartózkodnak a barbár iratétésetől; arra azonban szerfőlött ügyelni, hogy a legveszélyesebbnek ítélt műveket csak a gondosan megrostált kevesek számára tegyék hozzáférhetővé.

Ami az anyagukat illeti, az valóban bámulatos volt; utólag visszatekintve azt a kijelentést is megkockáztatom, hogy még a mi egyetemünknek is dízére válhatott volna. Hibát sem a témakatalógusban, sem a kivonatos ismertetőben nem találtam. Hogy nem világi, hanem egyházi intézményben járok, arról csak egy különös apróság árulkodott: a Kódektár címjegyzékében feltüntetett irományokat ugyanis kivétel nélkül ellátták valami sajátos, előttem ismeretlen könyvtári jelzettel, a lovagrend címerének kicsinyített másával. A legtöbbet - száznegyvenkettőt - a hírhedt Har'gunn ta Karthinmak mellett találtam, de száznál többet csatoltak Roxund Homoki Históriajához, a Memorabilia Crotonishoz és egy Doctrina Nigra néven számon tartott, rejtélyes műhöz is. Egyik kísérőm - bizonyos din Archeos lovag - makacs kérdezősködésemre elárulta, hogy ha valaki tanulmányozni kívánja az illető könyvet, előtte ennyi imát kö-

teles intézni Kradhoz. A magam részéről ezt ostoba babonaságnak tartottam, s véleményem valószínűleg tükröződhetett az arckifejezésem is, mert din Archeos lovag komoran hozzátette, hogy minden címerkép egy-egy olyan testvérét jelenti, aki életét áldozta a könyv megszerzéséért..

Dorcas Phrennian magiszter:

*Jelentés a Dúlás során
odaveszett forrásanyagokról
A sigranomói egyetem Titkos
Okmánytára, P. sz. 3677*

Krad paplovagai egész Yneven egyetlen hatalmas, átfogó szervezetet alkotnak, melyet uruk legismertebb szent jelképéről Aranykör lovagrendnek neveztek el. A tagok között találunk néhány Krad-hitű világi lovagot is, itt azonban - szemben az általános gyakorlattal - ők vannak kisebbségben. Ami a külsőségeket illeti, a rend színe a fehér és az arany; jelképe pedig az aranyban pompázó gyűrű. A paplovagok ezt az ábrát viselik mind hófehér pajzsukon, mind hasonló színű, hosszú köpönyegük hátán. Lovaglásra - ha csak tehetik, és persze ha nem kell álcáznuiuk magukat - úgyszintén fehér szőrű mént választanak, vagy legalábbis pejszínűt, esetleg derest.

Az Aranykör lovagai uruk elveire hűen élnek és tevékenykednek. Más rendekhez képest kevesebb időt szentelnek a harci gyakorlatoknak, és sokkal nagyobb érdeklődéssel fordulnak a világ titkai felé. Szent küldetésüknek tekintik, hogy bejárják Ynevet, s közben minél több ismeretet, tudást gyűjtsenek. Módszereik sokrétűek és változatosak. Vannak például, akik idős mesterek mellé szegődnek tanítványnak, s a legalantasabb munkát is zokszó nélkül elvégzik, csak hogy bölcsességet tanulhassanak tőle. Mások hosszú éveket töltenek idegen tájakon, álruhában és fölvettnév alatt, míg végül beférkőzhetnek

egy-egy nagyhírű könyvtárba, s ott rátehetik a kezüket valamely ritka tekercsre vagy főlíánsra, melynek hollétéről fáradságos kutatómunkával szereztek tudomást.

Általában becsületes és megbízható emberek, ám ha az istenük által rájuk ruházott feladatról van szó, valóságos megszállottakká válnak: egy-egy századévek óta áhított írás megszerzése érdekében habozás nélkül kockára vetik az életüket, s nem kímélik a másokét sem. Ilyenkor könnyű lélekkel csálnak, lopnak, hazudnak, és szokásukkal ellentétben nem riadnak vissza a vérontástól sem; végszükségben akár orgyilkosságra is vetemedhetnek. Egy jámbornak vélt paptudós váratlan megvadulását és dühöngését végignézni igen megrendítő élmény.

Gyakran előfordul, hogy a rendházak mentőakciókat szerveznek egy-egy veszélyes küldetésből megtérő paplovag megsegítésére: elébe mennek, megpróbálják feltartóztatni az üldözőket. Legjobbjaik még az ellenséges mágiával is birokra kelnek, ami szörnyű kockázattal jár, hiszen varázspárbajban még a legtanultabb paplovag sem ellenfél - tesszem azt - egy tapasztalt boszorkánymesternek. Ám akik úrrá lesznek az akadályokon, és eleget tesznek szent feladatuknak, azok Krad legdicsebb harcosai közé kerülnek. Nevüket megőrzik a roppant főlíánsok, hőstetteiket karénekek zengik a rendházakban a hideg téli éjszakákon.

Krad-paplovagai nyomozók is egyben, akik Ynev vidékein kóborolva kutatnak az egyház érdeklődésére esetleg számot tartó dokumentumokra, tárgyakra vagy bármi egyébire. Ez nagyon laza kapcsolatot feltételez az egyházzal, hiszen a paplovagoknak néha hónapokig kell követnie egy-egy nyomot, felbukkanó tárgyat, stb. ahhoz, hogy bebizonyosodjon annak tényleges fontossága, ekkor persze igyekeznek meg is szerezni azt. Az ilyen függetlenség természetesen azzal jár, hogy a paplovag teljesen önálló és alkalmanként elvállal olyan

megbízásokat is, amik nincsenek kapcsolatban a főisten egyházával. Ezek során a feladata teljesítéséhez szükséges anyagiakat teremti elő, amikért Krad-templomokba épp nem kopogtathat, mert nem keríthet rá alkalmat feltűnés vagy kockázat nélkül, vagy nem akarja egy-két aranyért egyházát felkeresni.

A paplovagok küldetései gyakorta egymást érik. Mindig készek arra, hogy a legártatlanabbnak tűnő dologban is meglássák egy éppen felsejlő titok körvonalait. Az ő feladatuk az, hogy miután "szagot fogtak", információt gyűjtsenek és továbbítsák azt előjáróikhoz. Ha az ügy az egyház érdeklődésére számot tart, akkor utasítják őket, hogy lássanak hozzá feladatuk elvégzéséhez: tárjanak fel minden tényezőt, és szerezzenek meg minden lehetséges információt.

Yneven most az a furcsa helyzet állt elő, hogy távoli és félreeső vidékeken az ember sokkal nagyobb valószínűséggel találkozhat az Aranykör lovagaival, mint az Államszövetség területén, hitük központjában. Leginkább ugyanis azok maradtak életben közülük, akik a Dúlás idején messze küldetésben jártak; később pedig, mikor értesültek Elorand elestéről és a Kódektár pusztulásáról, már nemigen volt miért visszamenniük.

Ezek a földönfutóvá vált Krad-paplovagok magányosan, párban, néha hármasával kalandoznak. Öltözkük egyszerű, pajzsot és nehézvértet sem mindig hordanak. Műveltségükkel messze kiemelkednek az ynevi paplovagok közül, fegyveres harcban viszont - bár gyávanak esküdt ellenségeik sem nevezhetik őket - nemigen állják velük a versenyt. Istenük szent jelképei közül általában az aranykört használják, gyűrű formájában, mivel ez nemcsak urukat szimbolizálja, hanem a rendjüket is. A másik kettő a félig kigöngyölt irattekercs, illetve a pyar alfabétum első és utolsó betű-

je, egymásba fonódva; ezekkel inkább templomi oltárok fölött és a díszítő ornamentikában találkozhatunk. Krad szolgálai más paplovagoknál sokkal több igyekezetet fektetnek a szakrális mágia elsajátításába; varázslataik az Élet és a Lélek szféráiból valók.

KÉPZETTSÉGEK

A Krad-paplovag a főkasznál leirtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	fok/%
Kultúra	Af
Helyismeret	30%
2 nyelv ismerete	2, 3
Legendaismeret	Af
Sebgyógyítás	Af
Nyomolvasás/eltűntetés	Af
Úszás	Af

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ Képzettség	fok/%
3. Herbalizmus	Af
4. Térképészet	Af
4. Értékbecslés	Af
5. Sebgyógyítás	Mf
5. Nehézvértviselet	Mf
6. Legendaismeret	Mf
7. Ősi nyelv ismerete	Af

A KRAD-LOVAG FEGYVERTÁRA

A paplovagok fegyvertára nem nevezhető bőségesnek. Általában nem értenek többhöz két fegyver forgatásánál, és vértetük sem tipikus lovagi vért. Sokan közülük nem használnak teljes vértet, csupán mellvérttel óvják testüket a sebektől. Ezeken büszkén viselik istenük jelét, az aranykört. Pallossal nem vívnak, a legnehezebb fegyverük a másfélkezes kard. Általában hosszúkarddal harcolnak.

KÜLÖNLEGES KÉPESSEGEK

A paplovagok elsődleges különleges képessége a papi mágia általános és egyedi varázslatainak használata - de kizárólag a Kis Arkánumból.

Minden olyan esetben, amikor valamely ismeretlen tudásanyagba - pl. fóliánsok, tárgyak, bármilyen szóbeli hagyomány (legendák, regék, stb.) - botlanak, van bizonyos esélyük arra, hogy kapcsolatot találjanak, már ismert, a könyvtáraikban fellelhető információ között. Eszerint megbecsülheti az információ-hordozó tárgy keletkezési idejét, a kultúrkörnek a főbb sajátosságait, amiből származik és a lelet jellegét nagy vonalakban (szakrális szöveg, rituális tárgy, tudományos munka és annak pontatlan témája, stb.). Erre a palovagnak 10%-a van 1. TSZ-en, és minden további szinten újabb 5%-kal nő.

A NAGY ARKÁNUM LITÁNIÁI

KRAD TITKÁNAK ÁHÍTÁSA

Szféra: Egyedi

Mana-pont: 5

Erősség: 15

A varázslás ideje: 1kör

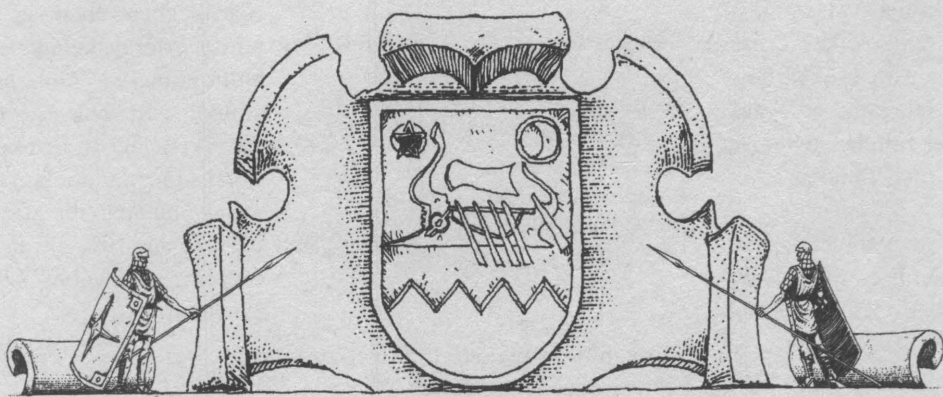
Hatótáv: lásd a leírást

Időtartam: Szint/nap

Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslattal olthatatlan kíváncsiságot ébreszthet alkalmazója egy tárgy iránt a kiszemelt áldozatban, akinek hallótávolságon belül kell tartózkodnia a varázslás ideje alatt. A varázslat Időtartamának lejártával az áldozat érdeklődése fokozatosan lankadni kezd, majd megszűnik a mágia korbácsolta kíváncsiság.

A varázslat Erőssége minden további 3 Mp rááldozásával 2-vel növelhető.



Kyel

A Pyarron bukása előtti esztendőken tulajdon paptársai közül is sokan felrótták Ordaric Lykargon atyának, hogy elijeszti egyházától a híveket baljós vészmadárkodásával. Suttogva bár, de néhol még arról is szó esett, hogy le kellene tenni a zord agastyánt a Papi Szék legfőbb ítélőbírói posztjáról, amely - mint Kyel szolgálának rangidősét - őt illette meg. Ordaric atya egy ízben aztán így szólt a suttogókhoz: "Fölösleges ennyit fondorkodnotok ellenem, ti jámborok. Rátok a szebbik orcájával mosolygott az én Uram; ezért nem is tanultatok el tőle ti egyebet, csak az élet örömét. Énrám viszont a másik orcájával tekint, amely epévé keseríti az ember szívét, az elméjét viszont bölcsességre nyitja. Bizony mondom néktek: midőn eljövend ama vész, amiről az én Uram a halott orcájával beszélt nekem, ti jámborok, valahányan csak vagytok, nyüszítve fogtok szertefutni előle mind. Én viszont... én majd itt maradok, hogy szembenézzek vele."

Sirthan Harabullas:
A Kettős Orcák Könyve
Részletek



Azt az elterjedt nézetet, miszerint ő teremtette Ynevet, a Papi Szék kénytelen-kelletlen cáfolta, hiszen a kristályszférák által ölelt világ már korokkal Kyel megjelenése előtt is létezett. Azt azonban bizonyítottan látta a magasrangú papi tanács, hogy Kyel

egyik elsődleges feladata a Teremtés művének felvigyázása. Az egyensúly őrének is tartják, s azt beszélnek, hogy emiatt fordul egyszer Mosolygós, másszor Vak orcájával a világ felé.

A legenda szerint Kyelnek valaha hitvese is volt, de egy ízben hazugságon kapta feleségét, s őrzöngő dühében halálra sújtotta. Házastársának elvesztése olyan keserűséget okozott neki, hogy a gyilkos szerszámot ledobta Ynevre. Állítólag az isteni buzogány maradványát az Ópyarroni rendházban őrzik. A pyarroni katekizmus szerint feleségétől három gyermeke született, mindhárom fiú. A hagyomány Gilront és Uwelt - mint ikreket - és Kradot tartja Kyel gyermekeinek. Az, hogy Gilron és Krad valóban az egykori főistentől származik, bizonyítottan látszik - legalább is nincsenek cáfolatára adatok -, de Uwel származásával kapcsolatban már korántsem ilyen egyértelmű a helyzet. Egyesek - különösen néhány északi vallástudós - szerint Uwelt már nagyon régóta kapcsolatban áll az istencsaláddal, valóban vannak rokon kötelékei is, de nem Kyel vérvonalából származik.

Az igazság, törvényesség és rend patrónusa.

Híveitől elvárja, hogy erkölcsös életet éljenek, tiszteljék a rendet és betartsák a törvényeket. Soha nem hagyhatja el ajkukat hazug szó - legalábbis tudatosan nem -, ha mégis megtörténik, biztosak lehetnek benne, hogy égi oltalmazójuk büntető ökle lesújt, bárhová menekülnek is előle. A vétkes - ha bűne nem égbekiáltó - bocsánatot nyerhet. Kyel szemében azonban a bűnbánat nem elégséges a megbocsátáshoz: ha valaki vétkezett, tegye jóvá vétkét, s akkor talán istene ismét

kegyeibe fogadja.

Minden vétket igazságtalanságnak tekint, s míg igazság ismét nem győ-



zedelmeskedik, a vétkes bűnhődik.

Hívei naponta szólnak hozzá imával, s elvárja, hogy legalább hetente egyszer, papjai pedig naponta áldozanak neki. Az áldozat a legtöbb esetben tejjel vegyített bor, melyet a földre öntenek - Kyel állítólag különösen kedveli a bort -, de egyéb italáldozatot is elfogad, ha a körülmények mostohábbak.

Nem tartozik a panteon népszerűbb alakjai közé, amiben talán az is közrejátszhat, hogy már ezredévekkel Selmo próféta eljövetele és Pyarron alapítása előtt - Orwellával vívott kimerítő küzdelem után - lemondott főhatalmáról, és önszántából visszavonult. Az új hit követői így sohasem ismerhették meg igazán; számukra roppant, elmosódott kódalak volt csupán, amely időnként borzongatóan hűvös árnyékot vet az ifjabb és tevékenyebb istenekre.

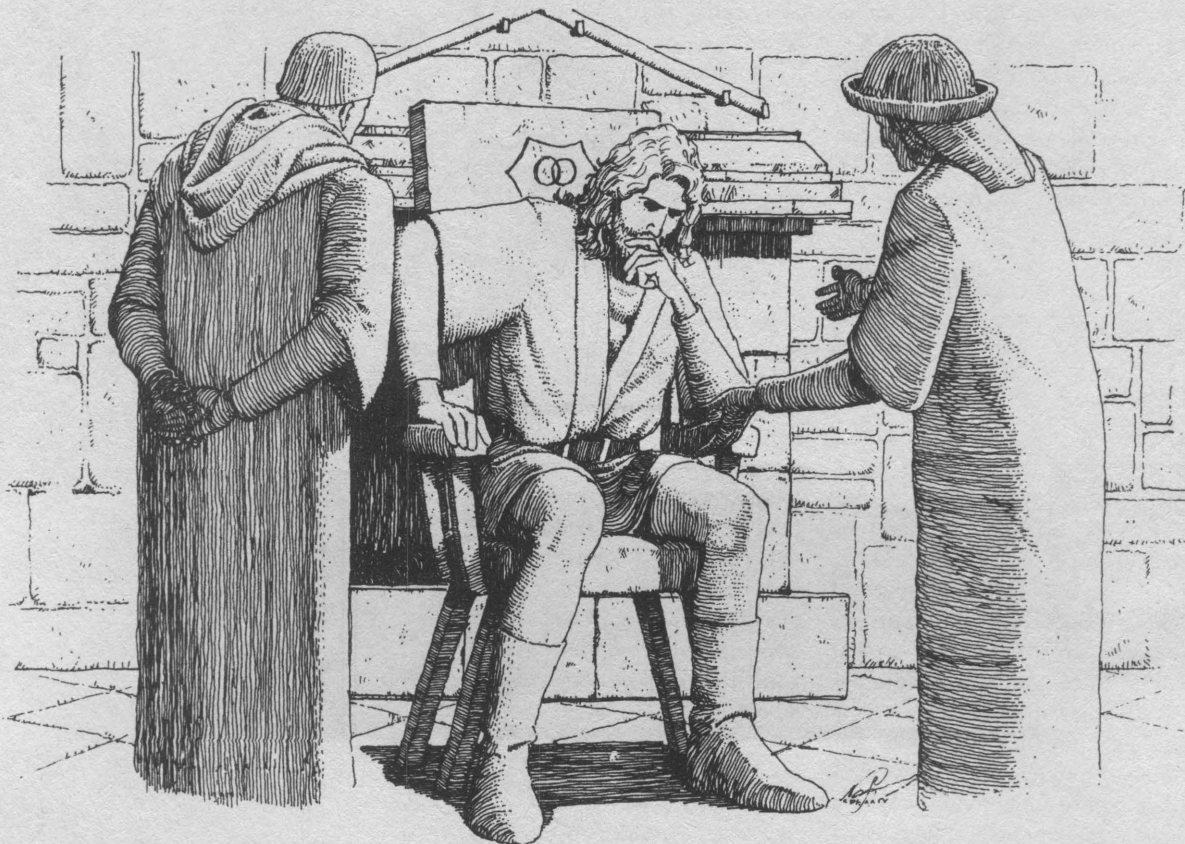
Orwellával folytatott küzdelme ma is sokat vitatott téma a pyarroni vallástörténészek körében. Egyesek úgy vélik, hogy a Sötétség Nagyasszonyát egyenesen Kyel hívta életre önönmagából, mint a Pusztítás lényegét. A vallásmagyarázók szerint az egykori főisten arra készült, hogy előbb a Pusztító, majd a Teremtő aspektust veti ki magából, hogy teljes

lényét az Egyensúly szolgálatának szentelje. De terve már az első lépések megtétele után kudarcot vallott, a Pusztítás (Orwella) kisiklott irányítása alól, és önálló életre kelt. Kyel - kinek akkoriban igen csekély hatalma volt Yneven - azért szállt alá, hogy hibáját jóvá tegye, s visszaszeresse hatalmát a Pusztítás fölött. Ez részben sikerült is neki. Orwellát elűzte, majd fiára hagyta a főhatalmat, aki megalkotta az Ősi Egyezményt. Kyel pedig erejének és hatalmának nagyrészt arra áldozta fel, hogy minden isteni entitást erős esküvés bilincsel szorítson az Egyezmény betartására.

Lemondott főisteni posztjáról, visszavonult. Zárkózott, már-már titokzatos alak, aki mindig a maga útját járja. Nem volt ez másként a visszavonulását megelőző időkben sem, elég felszínes kapcsolatot tartott és tart fenn családjának legtöbb tagjával, akik ezt különösebben nem bánják, mert nem csak az emberek nem szeretik, ha az igazság hajlíthatatlan és nincs tekintettel senkire, márpedig Kyel igazsága ilyen. Dreinával és Kraddal áll szorosabb kapcsolatban, s talán még Uwel és Darton társaságát is kedveli valamelyest.

KYEL EGYHÁZA

Kyel papjai kisebb-nagyobb kolostorerődökben (rendházakban) élnek, ahol a növendékek is tanulnak, míg méltónak nem mutatkoznak arra, hogy felavassák őket. A kolostorerődön belül szigorú hierarchia uralkodik, melynek alján helyezkednek el a növendékek, akik egyfajta templomszolga szerepet is betöltenek. Fölöttük állnak azok a papok, akik papi mivoltukon kívül más funkciót nem töltenek be. A következő fokon a tanítók vannak, ők tapasztalt, általában idősebb papok, olyanok, akik képesek ismereteiket átadni az ifjaknak. A hierarchia következő fokán a tanácsadók találhatók, akik részint az oktatást menétét irányítják, részint pedig a rendház ügyes-bajos dolgaiban próbálnak segítséget nyújtani a rendház főnökének. A tanácsadók egy része egyben tanító is. Természetesen mindez a rendházfőnök irányítása alatt történik, ő az első ember. A kolostorerődök közvetlenül a főpapnak vannak alárendelve. Az egyház főpapja Pyarronban, a központi rendházban székel, s egyben ő a pyarroni rendház főnöke is. Igaz, ez olykor csak afféle titulus, mert volt már arra



példa, hogy az éppen hatalmon lévő főpap úgy gondolta: nem az ő dolga a központi rendház igazgatása, s így erre a feladatra állandó helyettest nevezett ki.

Nagyobb városokban katedrálisokat emelnek Kyel tiszteletére, melyet az isten szent szimbóluma, az ikerkör díszít. E robusztus, kéttornyú épületek egyszerre szolgálnak helyül az élet és a halál szertartásainak bemutatására. A baloldali torony ajtaján kürtszó kíséretében vonulnak be és ki a hívek, ha újszülöttet ajánlanak Kyel kegyébe, míg a jobboldali torony kapuját használják a halotti szertartások alkalmával, melyeket mindig harangszó kísér. Ritkán fordul elő, hogy Kyel templomában köttessen frigy, de olykor ez is gesik. Ilyenkor a katedrális középső ajtaján közlekednek, mely lényegesen kisebb, mint a tornyok bejáratai.

A hideg évszak első hónapjai – Kyel két terce – alatt a hívek egy sor ritust végeznek el. A Szándék havában kerítenek sort arra, hogy köszönetet mondjanak az előző évi jó termésért, jószerencséért, és ekkor emlékeznek meg azokról a hősookról, akik életüket áldozták Kyel szándékának eszközeként. Az Akarat havában mutatják be az új jövevényeket, és búcsúztatják halottaikat. A Harag havában kérik istenüket, hogy rosszakaróik elméjét világossítsa meg, ellenségeikre pedig hozzon pusztulást. A Végítélet hava szigorú önmegtartóztatással telik. A hívek csak egyszer egy nap vehetnek magukhoz ételt, húst és részegítő italt ekkor sem fogyaszthatnak, és nem oszthatják meg ágyukat senkivel ez idő alatt. A hónap utolsó napján uruk kegyelmébe ajánlják szeretteiket, otthonukat és az egész világot.

Az egyházterület Ó-Pyarron virágzásának idején lényegesen kiterjedtebb volt, mint manapság – a Dúlás alaposan megtepázta –, de népszerűsége és híveinek létszáma akkoriban sem vetekedhetett a panteon igazán kedvelt isteneinek egyházaival. Ma gyakorlatilag csak az Államszövetség központi területein

létezik Kyel egyháza, mindenütt másutt kihaltak tekinthető. Súlyos veresességet okozott neki a Dúlás, melynek során a papok több mint háromnegyede hősi halált halt – köztük Kyel kegyeltje, Ordaric Lykargon is –, és jóformán az összes kolostorerőd romba dőlt. A megkeseredett túlélők közül számosan a krániai elleni öngyilkos bevetéseken vesztették életüket.

A Dúlást megelőzően szorosan együttműködtek papjai az Inkvizícióval, mely Pyarron pusztulásának köszönheti megújulását, de Kyel egyháza még most is, még így is a szervezet egyik tartópillérének számít.

Igaz ugyan, hogy Kyel papjai általában nem érdeklődnek különösebben a tudományok iránt, de az a szóbeszéd járja, hogy az Igazak Rendje nevű titkos társaság tagjai, mi több, vezetői között is szép számmal képviseltetik magukat.

Az Igazak Rendjének tagjai pedig kivétel nélkül nagy tudású bölcsek, akik ismereteik gyarapítására, a Vég-ső Igazság megtalálására tették fel életüket.

Már a Fény Városának pusztulása előtt is létezett a papok egy olyan csoportja, mely Kyel pusztító aspektusának kötelezte el magát. Bármerre jártak a világban, pusztulást jövendöltek. Mindenhol azt hirdették, hogy uruk elfordította Mosolygós orcáját Ynevről és Vak arcával tekint a világra. A Dúlást követően – érthető módon – némileg megerősödött ez a csoport, de igazán jelentős tevékenységet sem előtte, sem azóta nem folytatott. Az egyház természetesen kezdetektől fogva eretneknek nyilvánította ezeket a nézeteket, és megtévedt testvéreit kitaszította soraiból. Ma is jelentéktelen eretnek szektaként tartják számon, melynek tagjai eldobták maguktól Kyel valódi lényegét. Ennek elmentmondani látszik az a tény,



hogy a szekta papjainak van hatalma a szakrális mágia fölött.

Hogy fennmarad-e egyáltalán Yneven a nagymúltú Kyel-hit, azt csakis a jövő döntheti el; őszintén be kell azonban ismernünk, hogy kilátásai egyelőre nem túl kecsegtetőek.

KYEL-PAP

Kyel papjai komor, büszke emberek, akik sohasem nyitják ok nélkül szóra a szájukat, és bármerre járnak, mindenütt babonás tisztelet övezi őket. A pyarroni kultúrában kezdettől fogva az ő kezükben volt a legfőbb bírói hatalom. Nem ok nélkül érdemelték ki ezt az előjogot: az igazságszolgáltatás, az egyensúly őrzése istenségük egyik fő aspektusa. Pártatlan, részrehajlás nélküli ítéleteik legendásak, s amint azt nem egy meglepő döntésük bizonyítja, az igazság elvont eszméjéhez sokkal erősebb elkötelezettség fűzi őket, mint tulajdon uruk pantheonjának érdekeihez. Az óidőkben, még Selmo próféta előtt, Kyel állítólag villámmal sújtotta halálra azokat a szolgálait, akik tudatosan hazug szót ejtettek ki a szájukon; manapság már megelégszik azzal, hogy örökre megfosztja őket minden varázshatalmuktól. Az a pártatlan igazság, melyet Kyel, illetve papjai képviselnek korántsem bír olyan népszerűséggel, mint azt gondolnánk. Az emberek – sőt az isteneknek is – inkább bűnyükre van Dreina igazsága. Kyel egy igazságot ismer, és nála nem létezik enyhítő körülmény.

A Kyel-papok nem túlságosan érdeklődnek a tudományok és a művészetek iránt. Könyveket sem igen forgatnak, legfeljebb – nagy néha – különféle jogi kódexeket, merőben magánszorga-

lomból. Egyházuk nem követeli meg tőlük a tételes jogismeretet: úgy tartják, az emberek hozta törvények sohasem lehetnek teljesen pártatlanok, s az egyetemes igazság elvéhez csak akkor maradhat hű a bíró, ha ama szigorú és örök erkölcsi szabályok szerint ítél, melyeket maga Kyel plántált el a lelkében. Ugyanakkor gyakran elmélkednek magukba szállva a világ és az emberi lét dolgain, így róva le tiszteletüket uruk második aspektusa – a Mosolygó Arc, a Teremtő – előtt. Jeles bölcselők hírében állnak, és az utóbbi évszázadokban néhány figyelemreméltó filozófiai tételt is kidolgoztak, pusztán a saját gondolataikra támaszkodva, avítt könyvhalmok átböngészése nélkül.

Kyel harmadik aspektusa a Vak Arc, a Pusztító, és papjai nem hanyagolják el az ő szolgálát sem. Elöljáróik ösztö-

nösen megérzik, ha közeleg a Vak Arc ideje, mint ahogy a Dúlás előestéjén is történt. A többiek ugyan nem rendelkeznek ezzel a képességgel, ám állandóan készenlétben állnak, hogy szükség esetén – akár életük árán is – teljesítsék kötelességüket. Mivel egyházuknak nincsenek paplovagai, szent feladatuknak érzik, hogy ne csak varázserejüket gyarapítsák, hanem a fegyverforgatás terén is képezzék magukat. Voltaképpen fegyvermezt, harcedzett katonapapok, s mint ilyenek, jószerivel egyedülállóak a pyarroni istenek követői között.

Kyel szolgálai kizárólag férfiak lehetnek: öltözkük mindig fekete és dísztelen. Békeidőben roppant kolostorerődjeikben élnek, szigorú önmegtartóztatásban. Napirendjüket rendkívül szoros regulák szabályozzák; a kíváncsiskodó látogatókat nem szívesen látják, és ezt éreztetik is velük. A kolostorerődök félreeső, sivár zugokban emelkednek, ahonnan a papok csak akkor utaznak be a nyüzsgő és lármás városokba, ha bírói kötelességük szólítja őket. Mi sem áll tőlük távolabb, mint a kérdés vagy hatalmuk fitogtatása, ezért igen kevesen tudják róluk, hogy milyen félelmetes varázserőnek parancsolnak és mennyire kemény fegyverforgatók. Noha derekasan állják a sarat a harcban, az erőszakot – amíg csak lehet – kerülni próbálják, mert meggyőződésük szerint ennek akkor jön el az ideje, ha a Vak Arc rámosolyog a világra. Így például szinte soha nem járnak vértetben, pedig egyáltalán nincs megtiltva nekik, csupán szükségtelennek érzik. Ha egy Kyel-pap mégis nyilvánosan páncélt öltene, az csálhatatlan jele annak, hogy hamarosan kisebbfajta világégés várható.

A Kyel-papok nem tehernek érzik a rájuk háruló bírói szerepet, hanem olyan szent kötelességnek, melyet önszántukból teljesítenek. Mivel a bíraskodás mellett elvétele akad csak küldetésük, ezért az egyház nem ellenzi, ha egy-egy papja vándorbotot ra-



gad, hogy tapasztalatait gyarapítsa, és az igazság erejét hirdesse. Előtte engedélyért kell folyamodnia előjáróihoz, akik kérését elbírálják. Ha kérését támogatják, megkapja az engedélyt (általában néhány évre) és eltávozhat.

Kyel papjai rendkívül szigorú regula szerint élnek. Tilos például asszonnyal hálniuk, szeszestalt fogyasztaniuk és hazudniuk. Akik vétnek az előírások ellen, azokat Kyel 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 nincs bocsánat, bármilyen jóhiszemű vagy kegyes okból követték el. Amelyik karakter ilyen förtelmes vétékbe esik, az örökre és visszavonhatatlanul megszűnik Kyel papja lenni.

Kyel szolgálja a Domvik-papokhoz hasonlatosan teljes körű engedelmességgel tartoznak előjáróiknak, különösen a Vak Arc idejében. A tilalom ellen vétőket az istenség nem feltétlenül bünteti (itt már fontos szerepe van az indokoknak), az egyház azonban mindig - méghozzá igencsak szigorúan.

A Kyel-papok számára a vallási előírások egyetlen fegyverfajta használatát engedélyezik - a buzogányét, amely egyúttal az ítélőbírói jogar megfelelője, s mint ilyen, tekintélyük szimbóluma. Szent harci páncéljukat csak akkor veszik fel, ha uruk a Vak Arcát fordítja Ynev felé; ilyenkor ezzel jelzik, hogy készen állnak a halálra. Maga a páncél nehéz, koromfekete teljes vért; a zárt sisaklemez Kyel kettős arcát mintázza, ami rendkívül baljóssá és fenyegetővé teszi a megjelenésüket. Emellett a szent jelkép szerepét is betölti, ámár csak háborúban. Mikor békeidő járja, a papok a kettős arc helyett a két másik szimbólumot, az ikerkört és a mérleget használják.

Kyel az Élet, a Halál és a Lélek szféráját nyitja meg papjai előtt, valamint néhány - igen erőteljes - egyedi varázslattal is felruhazza őket, amiket egyetlen más istenség szolgálja sem ismernek. A varázslatok - akár csak az istenség aspektusai - a terem-

tés, a rombolás és az egyensúly között oszlanak meg.

HARCÉRTÉKEK

Kyel szolgálja felszentelésüket megelőzően sokkal alaposabb harci képzésben részesülnek a többi Papnál, ezért induló harcértékeik lényegesen magasabbak. Kiszámításuk során a Paplovagok értékeit kell alapul venni (KÉ alap: 5; TÉ alap: 20; VÉ alap: 75; CÉ alap: -). Mindazonáltal a fegyveres küzdelem csak rendkívüli esetekben tartozik a Kyel-papok feladatkörébe; a harcértékek további fejlesztésére nézve a Pap alkaszt szabályai az irányadók (HM/Szint: 8(3)).

Mivel az egyházi regulájuk szerint csak buzogány típusú fegyverekkel tanulhatnak meg bánni, így Célzó Értéküket nem fejleszthetik.

KÉPZETTSÉGEK

A Kyel-pap a főkasznál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	fok/%
1 fegyverhasználat (buzogány típusú)	Af
Pajzshasználat	Af
Lefegyverzés	Af
Nehézvért viselete	Af
Hadvezetés	Af
Nyelvtudás	Af 3
Térképészet	Af
Sebgyógyítás	Af
Pszi	Af*
Etikett	Af
Esés	15%

*Kyel papjai ellentétben a Főkasznál leírtakkal csak a Pszi alapfokát sajátítják el felszentelésükig, s csak később tanulják meg magasabb szinten.

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	Futás	Af
3.	Történelemismeret	Mf

4.	Pszi	Mf
4.	Sebgyógyítás	Mf
5.	Élettan	Af
5.	Pajzshasználat	Mf
6.	Nehézvért viselete	Mf
7.	Lefegyverzés	Mf

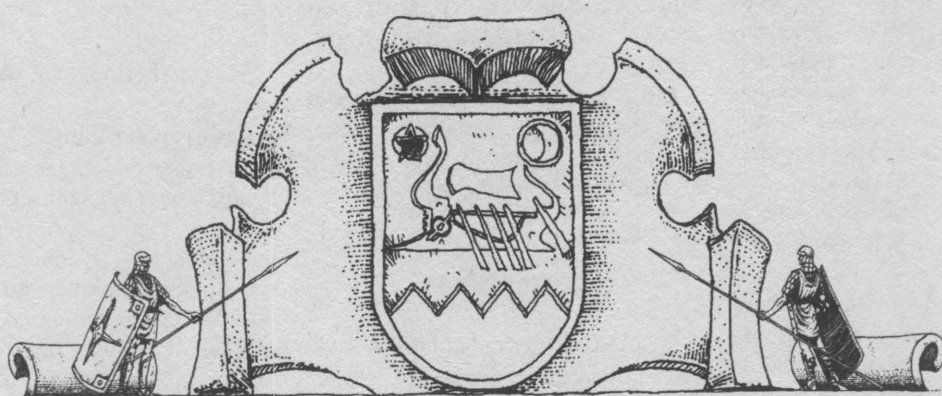
KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG

Kyel papjainak sajátos képessége, hogy megérzik, ha környezetükben hazugság hangzik el. Istenük jóvoltából érzékelik, ha valaki tudatosan állít valótlan. Erre a játékos karaktereknek 1. TSZ-en 30% esélyük van, ami minden további szinten 5%-kal nő.

FEGYVERTÁR

A Kyel-papok kizárólag buzogány típusú fegyverekkel tanulhatnak meg bánni, ámár végszükségben - alkalomlag és rövid időre - másokat is használhatnak. Ilyenkor természetesen sújtják őket a képzetlenségi módosítók, egyéb hátrányos következményektől azonban nem kell tartaniuk. Regulájuk elnézően ítéli meg ezt a kihágást: utóbb néhány kurta bűnbánó imával levezelkelhetik, följjebbvalóik előtt nem szükséges mentegőtőzniük érte.

Az egyház minden Kyel-papnak csináltat fölavatása alkalmából egy tökéletesen testre igazított teljes vértet, melynek sisaklemez egyúttal szent jelképként is szolgál. Gazdájának ez a különleges páncél 6-os SFÉ-t biztosít, 6-os MGT mellett; ha bárki más ölti magára (ideértve paptársait is), az MGT 9-re nő. Kyel szent vérteteit a kolostorerődökben őrzik, és a papok kizárólag előjáróik közvetlen utasítására vehetik fel őket. Ilyesmire csak akkor kerül sor, ha az egyház vezetői megérzik a Vak Arc idejének közeledtét. A Vak Arc mosolya mindig valamiféle világrengető háborús katasztrófát jelent, mint amilyen a Dúlás vagy Amhe-Ramun feltámadása. Kyel papjai kizárólag ilyenkor viselhetik fekete páncéljukat, más körülmények között - például léha kalandozás közben - tilos hordaniuk. A törvény megszegőit az egyház kitaszítással, maga Kyel pedig varázshatalmuk végleges megvonásával bünteti.



Noir

*Lehet-e álom a valóság?
Lehet-e igaz az álom?
Vagy mindez csak káprázat
És én már álmodom?...*

*Saun Malor Dei
- Scriptee a' Noirra*

*(tanúságtételek Noirról
- a Pyarroni Pantheon
teológiájához)*



Noir mítoszával foglalkozó munkák sok egymáshoz nem illő részletet tartalmaznak. Egyszerre

e m l e g e t n e k

pyarronita vallást és ősi misztikumot, a Teremtés hajnalát és Krad ki nyilatkoztatását.

Az istennő kultuszát nem eredeztethetjük egy töről Kyel (vagy Krad) istencsaládjával. Már a Szent Szék tudósai is egyetértenek - igaz, hosszas hitviták után - abban, hogy az istennő hite csupán jövevény a panteon többi tanítása között. A csatlakozás idejének meghatározására botorság lenne minden próbálkozás. Vannak azonban olyan tények, amelyek segítenek pontosítani Noir istennő kultuszának eredetét. Ezek közé tartozik az istennő neve is - számot adva a talált adatokról, a következőkre jutottak Észak kútfői:

Gyanítható, hogy a crantai norriah i'roa gharo kifejezés, amely többek között a "mákonfyüvek igazsága" jelentéssel fordítható, utalhat egy olyan vallásos szertartásra, amely nem szavakkal kimondott rituálékon alapult, hanem egyfajta

összetartozáson. Azt sem tarthatjuk kizártnak, hogy a szakrális mágia egyes hetedkori szövegei hasonlóságot mutatnak ezekkel. Gondoljunk csak az Álomútra és az Álomfejtésre, vagy épp a Toronban tartott orgiák összetartó erejére! Mindenesetre a fent említett crantai szövegrészlettel hasonló jelentésű szókapcsolatokra bukkanhatunk a kyr Morgena megmaradt szertartástörvényeinek között is. Kyrül az idevágó részlet a noris ab irro acigeas, amelynek jelentése megközelítőleg: "az éji árnyak képeiben lakozó erő". A norriah (cr. "igazság") és a noris (kyr "erő") szavak hasonló hangalakja és fogalmi jelentése kétségkívül gyanús még akkor is, ha a rajtuk gyanítható ősi eredetű toldalékok pontos jelentéséről és alakjáról nem sok tudomásunk van. Mivel ezekről eddig nem ejtett szót senki, megkockáztathatjuk, hogy a két szó töve adja az istennő nevének mai hangalakját az eredeti "erős", "igazi", "bizonyos(ság)" jelentéssel. A hangalak változatlanságára kézenfekvő magyarázat, hogy többek között a Közös Nyelvbe is igen sok olyan szó került át a kyrból, aminek ejtett és írott formája nem, vagy csak alig változott meg. Ezek szerint a mai kultusz fogalomköre a "szenvedély s az álmokban lakozó igazság és bizonyosság", a lélek legközvetlenebb kivetüléseinek egyike. Ezzel talán magyarázható a halhatatlan mai befolyási területe, ami a pyarroni misztérium szerint az "álmok, a gyarlóság, a csalás, a játékok" és neki köszönhető az Antiss, az Álomsík léte is.

Bárhogy legyen is, a későbbi jö-

vevény a pyarroni mitológia tanúsága szerint beilleszkedett az istencsaládba, s megtalálta helyét Kyel gyermekei között - a panteon többi tagja elfogadta a féltestvért.

A hagyományos pyarroni Teremtésmítosz és Noir "saját" teremtetörténete lényegében megegyezik - ez lehet az elsődleges magyarázat arra, hogyan is szövődhetett egybe ilyen alaposan a kettő. A másik lényeges támpontul néhány más pyarroni halhatatlan mítosza szolgálhat. Nevezetesen Dartonról van szó, aki a legendák szerint testvérvé fogadta Noirt. Alakjuk szorosan összefonódik - olyannyira, hogy a vallástörténészek az ő teremtményeiknek tulajdonítják az Alvilág urait is. Őket a misztériumok tanúsága Darton és Noir halva született ikreinek nevezi, akik csonkaságuk miatt nem kaptak helyet a panteonban (néhány utalás azt sugallja, hogy magának Dartonnak az akaratából), így a Shandinra szorultak. Születésük óta uralkodnak ott, apjuk parancsai szerint gyötörve vagy jutalmazva a halott lelkeket. Vannak, akik démonoknak tartják őket, erről azonban hiába keresnénk bizonyosságot. Ez a nézet nem feltétlenül ütközik Darton hittételeivel, s habár a mítoszok - még Selmo híres Legendáriuma sem tudta egyértelműen tisztázni a kérdést - több helyütt is ellentmondanak egymásnak, valószínű, hogy a halott ikerpárban a Shandin Döntnökeit kell látnunk.

Az istennő az Antiss megformálása idején megnyilatkozott a teremtmények előtt. Beléjük plántálta az álmok utáni vágyat és megígérte nekik, hogy mind az anyagi, mind

az álomvilágban szemmel kíséri útjukat. Egyik pillantását ezért az egyik, másikat a másik világra vetette. Ekkor már a gonosz istenek megfosztattak a teremtmények fölötti egyeduralomtól - hiszen létezett már az Asztrál- és a Mentálsík. Nem nyugodtak bele vereségükbe és tovább fenekedtek a többi Új Isten ellen. Noir hívei szerint akkoriban egyedül az Álomok Úrnője rendelkezett olyan hatalommal, hogy ebben megakadályozza őket, hisz mindkét világon volt befolyása. Óvta a gonoszoktól az álmokat, és az anyagi világban is védelmükre kelt. Hogy e hatalmát elsöpörjék, a gonosz istenek démonokat küldtek ellene az álomvilágban, akikkel Noir meg is vívta élethalálharcát, de válaszút elé kellett állnia: valamelyik világ feletti hatalmát fel kellett adnia a győzelemért. Ekkor az istennő úgy döntött, hogy a világi befolyást áldozza fel - és csak az Álomsík energiáira támaszkodva viszi dülőre harcát. A démonok megfosztották egyik szemétől - az anyagi világra nyílótól -, de vesztettek. Az Álomok Úrnője örökre az Antisshez láncolta őket, hogy megszabadítsa tőlük az anyagi világot. A mítosz szerint ezekből a valaha volt démonokból lettek az Álomsík mai gonosz bestiái, akik bebörtönzésük miatt érzett bosszújukból pusztítják és szipolyozzák az álmódó teremtmények lelkét. Noir mégsem tudta feladni az összes befolyását az anyagi világban: korlátozottan bár, de továbbra is beavatkozott történeisébe. Egyetlen megmaradt szemét félig lehunyva tartja azóta is, hogy - igaz, megcsappant hatalommal, de "szemmel tarthassa" mindkét dimenziót. Ezért van az, hogy Noir nem vállal túl nagy szerepet azóta sem Ynev világi torzsalko-

dásaiban. Félig lehunyta udz-szemével szemmel tartja azt, de igazi hatalma az Antissen rekedt. Követőit is ezzel kíséri nyomon életük során. Ezt a jelet viseli születésétől fogva magán mindazon halandó, aki méltó arra, hogy istennőjét az Álomsíkon szolgálja.

NOIR EGYHÁZA

Noir esetében nem beszélhetünk hagyományos értelemben vett egyházzról. Két irányzatot ugyan megkülönböztetnek a vallás szakértői, ám egyikük sem rendelkezik olyasféle egyházzszervezettel, mint amilyen például Dreina. Sem a Befogadottak, sem a Bálványtagadók nem építettek ki olyan szoros kapcsolatokat, amelyekre bármilyen formában is ráhúzható lenne az egyház fogalma.

Noir Álomregék néven ismert tanításait, törvényeit i s

mindkét irányzat másként értelmezi, s ez sem segíti elő közös tevékenységüket.

A két teológiai irányvonal képviselői ideológiai különbözőségük okán folyton pusztítják egymást. Ellentétük örök és kibékíthetetlen, harcuk talán azóta tart, mióta az Álomsík létrejött - okát az Álomregék tanúsága szerint az Ösegyházban történt elvi-gyakorlati szakadásban kellene keresnünk.

Az Álomregék valójában igen sajátos szakrális szövegek. Ynev kulturális rendjében egyedülállóak (mindenféle tiltott tanokon kívül természetesen), hiszen kizárólag szóbeli hagyományként élnek. Ezek tulajdonképpen Noir mítoszai. Témái között igen kedveltek a tanmesék, példázatok és álomfejtő jelképek, amelyek tartalmazzák és kifejtik Noir isteni törvényeit és elvárásait. Hosszú folyamat eredményeként beolvadtak a pyarroni kultúrába - sok esetben a népek nem is ismerik közkedvelt tanító szándékú történetek pontos eredetét. A hetedikori kultúrába ősidőktől átvett történetek misztériumjátékokban, világi témájú színdarabokban, álmoskönyvekben

és iskolai tanító szövegekben élnek tovább. A közismertebb színdarabok között pl. az erv Kék fiú című színmű is egy tanító szándékú történetet dolgoz fel.

Az Álomregék eredetéről nem tudunk sokat - ez minden szóbeli



hagyománynak közös jellemzője. Valószínűleg az Első Próféta példabeszédeinek - vagy az annak tulajdonított prédikációknak - motívumaiból táplálkozik. Mindig valamely elvont, metaforikus kép kifejtése adja a gerincét, az így elmesélt történet végén hangzik el a tulajdonképpeni tanítás. Vallásos jelentősége nyilvánvaló: Noir mai szertartásszövegei, Rituáléi és Litániái ezeken alapulnak. Hasonlatok és homályos utalások adják azt a szabadságot, amit értelmezésük során tapasztalhatunk. A megfogalmazott igazságok és tételek szövegei egyben Noir varázslatainak gyökerei is.

A fentiek miatt pontos Álomregéket, történeteket nem ismerünk, legföljebb az átformált és pl. színpadon megjelenített históriákból következtethetünk az eredeti tanításra.

Ha a hittételekben effajta szabadságot tapasztalhatunk, nem kell csodálkozni a Noir-papok lazán kapcsolódó "egyházán" sem.

A Befogadottak egyfajta kötöttségtől mentes vándorpapi szövetségben élnek, semmiféle szervezeti rendjük nem létezik. Nincsenek sem kolostoraik, sem rendházaik, sőt egy-két kivételtől eltekintve templomokat sem építenek számukra híveik. Valaha voltak szentélyeik, régi romvárosok lepusztult maradványai között még ma is fellelhetők udzs-szemmel vésett kövek. A Hetedkorra azonban céljaik és szerepük annyira megváltozott, egyházuk annyira leegyszerűsödött, hogy mai fogalmaink szerint már nem alkotnak egyházrendet, tehát a szentélyeik is fölöslegessé váltak. Az a néhány Noir templom, amivel Yneven találkozhatunk, kivétel nélkül egy-egy Krad vagy Dreina templom árnyékában emelkedik. Kisebb épületekről van szó, amelyek a Hatalom istennőjének katedrálisai mellett Noir pyarronivá fogadását hivatottak szimbolizálni. Inkább szentélyeknek nevezzük őket, ahová más istenek szertartásai után látogat el néhány hívő.

Hajdan épült és régen lepusztult templomaikból már csak romok maradtak; ezeket is főként északon találni. Régi fólíánsokon "Noir láb-

nyomaiként" említik őket. Megtervezett, szentélyszerű építmények állhattak itt - inkább ezek közelében találni erősebb statikus managócokat.

A Bálványtagadóknak még ilyen szinten sem maradtak szentélyeik, újak építésébe pedig nem is fogtak. Imáikat bárhol elmondhatják, de kedvelt helyeiknek mindenképpen az általuk vezetett bünbarlangok, szikrafütyanyák számítanak.

Hagyományos értelemben vett Noir templomok és templomos papság tehát nem létezik. Vándorpapi szövetséget kell inkább mondanunk - kivételt jelentenek ez alól természetesen a Bálványtagadók játékházai, fűtermelő- és árusító központjai. Nem ritka ugyan, hogy ezek laza kapcsolatban állnak egymással, ám ez esetben is el kell tekintenünk attól, hogy egyházszervezetként kezeljük, hiszen gyakorlatilag üzleti alapon szerveződött kisebb egységekről van szó csupán.

Úton-útfélen bukkanhat azonban az utazó úgynevezett Álomkövekbe - Noir "félszentélyeibe". Tulajdonképpen változó méretű kórákások ezek, amelyeket sosem hord szét az orkán, nem mos alá az eső, és nem pusztít a fagy. Ezek kisebb erejű szakrális gócpontok, igazán jelentős szent hely nincs közöttük. A népek úgy tartják, hogy ha hozzájuk vetnek egy-egy követ, az szerencsét hoz számukra.

Az "igazi" szent helyek már hetedkori találmányok. Szentek híján (mivel nincs Noir-egyház, amely felavatná őket) híresebb papok tetteihez kapcsolódó helyekről van szó, néha az Álomregéknek tulajdonított helyszíneket nevezik így. Beszélnek még számos olyan környékről is, amelyeket fontos antissbeli helyek megfeleléseinek gondolnak. Ám nincs nagy jelentőségük. Akkor fordítanak rájuk nagyobb gondot a hívők és más istenhitű pyarroni teológusok is, amikor Égi Jeleket várnak Ynev lakói. Bizonyos együttállások, csillagzatok alatt ugyanis olyan természetfeletti erők léphetnek működésbe, amelyek ellen egy-egy szent hely közelsége segítséget nyújthat. Mert vannak olyan misztikus ener-

giák, amik hatással lehetnek vagy éppen megváltoztathatják a Valós Világ és az Antiss finom hálójának kapcsolatát...

Áldozatokat mindegyik más helynél nagyobb eséllyel fogad el itt az istennő. Leginkább különböző történetekbe, mesékbe szőtt liturgiák szolgálnak ilyenkor szertartásszövegekként, melyek a végén bort locsolhatnak a földre az elköteleztebb hívők. Közöttük az engesztelő, könyörgő és hálaadó áldozatok közötti különbségtétel már inkább a pyarroni hagyományokhoz igazodik. Annyi bizonyos: a szent vagy annak tulajdonított helyek közelében mindig nyugodt az utazó álma.

A fentiekből kitűnik, mennyire elhalványultak a Noir-hit egyházszervezeti rendtartásai és a külsőségek. Ennek megfelelően a múlt kódébe veszttek azok az időpontok is, amikor az istennő tiszteletére ünnepeket tartottak a régiek. Azt mondhatjuk tehát, hogy a Hetedkorban nemigen tudunk Noirhoz köthető ünnepekről - elfeledettek már a szakrális dátumok és a szertartások külsőségeire vonatkozó szabályok is.

Éppen a fentiek lehetnek az okai annak, hogy Noir papjai, ha csak lehet, semmilyen formában nem folynak bele Ynev magaspolitikájába, de még a panteonon belül sem törekednek különösebb elismerésre. Istennőjüket szolgálják - ki így, ki úgy - s mindig jellemük, gondolkodásmódjuk határozza meg, miként viselkednek embertársaikkal. Nem is várhatunk mást azoktól a férfiaktól és nőktől, akik idejük jelentős hányadát álomvilágban töltik.

A két irányzat szertartásszövegei, imái, fohászaik rituáléi és litániái is csupán közös mintát követnek, hatásaikban ugyanolyanok. Az Álomregék fent említett szövegei tehát "paponként" változnak, tartalmuk viszont ugyanaz: Noir alapelveit, misztériumait tartalmazzák. Az anyagi és az álomvilágot egyaránt szemlélő papok tevékenysége ezekhez igazodik, innen szent jelképük is: a félig lehunyt udzs-szem. Nyomon követik vele mindkét dimenzió életét, a papok pedig születésüktől fogva isteni jelként viselik

testükön. Elhelyezkedése fontos: a szív tájéka, a két tenyér, a has vagy a szemek környéke. Távolabbról te-
toválásnak is tűnhet, de nem az: mágikus jel, ami a halandó és az istennő megtörhetetlen kapcsolatát jelöli. A bőrfelület kivágásával ez a kapocs megszüntethető (minden továbbibban megegyezik a szent jelképnél leírt általánosságokkal).

AZ ANTISS

Nem foghatunk az Álomúrnő szolgálainak részletes ismertetésébe anélkül, hogy ne ejtenénk néhány szót tevékenységük legfontosabb területről, az Álomsíkról.

Az Antiss, más néven Tükörvilág, ahogyan a pórok emlegetik, egészen ősi dimenzió. Egyidős a Teremtés azon mozzanatával, amikor az istenek mentális és asztrális képességekkel ruházták fel a teremtményeket, hogy határt szabjanak a démonok befolyásának. A szándékok és az érzelmek pedig igen fontos szerepet játszottak a teremtmények és az égiek viszonyában: amit nappal nem tudtak kifejezni, éjszaka formálódott meg képzeletükben. Lelkük, amivel az istenek ajándékozták meg őket, sokkal közelebb került a teremtményekhez, sokkal közvetlenebben nyilvánult meg, mint az Első Törvények által irányított anyagi valóságban. Megszülettek az álmok, amelyekben a teremtmények megtehették mindazt, amit az anyagi világban soha. S mivel az álmok is a teremtmények lelki valójából fakadtak, magukban hordozták az Isteni Lényeket, energiát. Ez pedig hatalmas erő! Az istenek között csupán egy akadt, aki ezt felismerte: Noir. Ő szötte-fonta egybe a meg nem valósított vágyakat, sosem látott képeket és a valóság meg nem tapasztalt igazságát egy idegen, mégis ismerős világban. Hiszen a teremtmények önmagukat látták álmaikban: talán éppen azt, amit az ember formájában az istenek valójában alkotni akartak...

Noir értelmet és helyet biztosított ezeknek a vágyaknak - s néha rettenetes látomásoknak is -, s létrehoz-

ta az Antisst. A fentiekből kiviláglik az, hogy az Álomsík valójában energiaszövevény, mint minden egyéb sík. Tartalmát, magát az energiát az alvók álmokképeiből, álmaiból nyeri. Ezért van az, hogy a pórok hiedelmeivel ellentétben csak az van jelen az Antissen, aki álmot is lát - nem csupán alszik. Az álmok elképzelt, a valós világ természetéből származó "vidékei" adják az Álomsík vázát, energiahálózatát. Ezt a vázat népesíti be, színezi ki az Antissen létező teremtmények sokasága. Aki - bárhogyan is - az Álomsík csodás tájait járja, saját álmainak szövedékét láthatja viszont. Máshogyan és más formában, mint mikor azt megálmodta, de voltaképpen ugyanúgy.

A Papi Szék azonban nem csupán ezeket fogadja fenntartásokkal, hanem azt is, hogy az Antissen nincs befolyása minden pyarroni istennek. Noir hatalmának közvetlenül alárendelt dimenzió ez, mint ahogy a Lyndigass a Háromfejű birodalma. Törvényei - hasonlóan az Asztrálvilág már ismert Kiegyensúlyozottságához - az istenasszony szeszélyének rendeltettek alá: állandóan változó, ezerarcú világ alapkövei. Az álmok és álmodók változatos sokasága, az Antisslakók természete változtatja meg pillanatról pillanatra. Ezért gyönyörű, kíváncsú és örökké új világ ez - sokszor valóságos gyógyír a lelki bajokra. Aki túl mélyen és gyakran belefeledkezik, nehezen vagy egyáltalán nem tud szabadulni tőle. Ottragad, lelkének energiái örökre az Álomsíkba szövődnek és elhagyja az anyagi világ börtönét. A siralomvölgy helyett új otthonra lel, ahol az lehet, ami mindig is lenni akart.

Az álom képes arra, hogy alakítani tudja az Antiss képét. Hiszen belőle szövődik és alakul újjá minden éjjel a halandók szívében. Aki képes arra, hogy szándékkal az Álomsíkon tartózkodjon, képes akarásával is formálni azt. Isteni adománnyal tehát az a kevesekkel született képesség, hogy a szerencsés az Antisst járhatta minden éjjel, amikor csak kedve tartja. A lélek áfia ez, de túlzott fogyasztását meg-

sínlyi a test is: ha rápillantunk egy Noir papra, nem a szellemi hatalmat látjuk meg először, hanem az esendő, vézna testet, a vékony kart és a fáradt, ráncos arcot. Az ilyesfajta hatalomnak bizony ára van - s nem élhet vele senki túl soká.

Noir azonban megóvjá szolgálait - legyenek bár azok a köznép szava szerint "papok" vagy egyebek. Háborítatlanságot ajándékozhat az álomvilág veszélyeivel szemben. Cserébe nem kíván mást, csak jelenlétet: álmokat és vágyakat, amelyek segítségével tovább élhet az Álomsík világa.

Az Álomsík lehet legalább annyira veszélyes vidék, mint Ifin legféltreesebb sikátorai. Eddig is tudtuk, hogy az anyagítól eltérő dimenziókban más törvények uralkodnak, és ezeket a törvényeket más hatalmaságok az emberekétől különböző érdekei szabják meg. Az Antiss mindezekre bőségesen szolgál példával.

Nem csak Noir evilági szolgálai kóborolnak az álmok kies vagy elborzasztó vidékein, hanem hatalmuk alatt és fölött álló létezők is, amiknek természetét igen nehéz megérteni. Ezek a következők: a Lélekőrök, Közbeavatkozók, Antissjárók, Jelenlévők és az Álomsík bestiái.

A Lélekőrök (nem összetévesztendőek Tharr legfőbb papjával, a Császári Lélekőrrel) azok a Noir-papok, akik a lelki tökéletesség egy magasabb fokára jutottak, s hátralévő létük jelentős részét immáron az Antissen töltik. Ők keresik fel azokat a kiválasztottakat, akiket az udzs-szemmel megjelölt az istennő, őket avatják be őket Noir misztériumaiba, ők lesznek támogatóik az Antissen és az anyagi világban. Jobbára csupán titokzatos pártfogók, az anyagi síkon csakis álmok formájában tűnnek fel. Igazi valójukban akkor mutatkoznak meg a tanítványok előtt, amikor azok már képesek lesznek átlépni az Álomsíkra. Látomások, sugallatok útján ébresztik rá az ifjakat, miként képesek használni az Antissjárás képzetiséget, melynek csírái már születésüktől fogva megvannak bennük.

Ők mutatják meg a kiválasztottaknak a Bálványt (lásd később), ők magyarázzák el fontosságát, szerepét a "növényeknek". Ugyanakkor ők felügyelik, tisztítják az Álomsíkot.

A Közbeavatkozók azok a Noir-papok, akik már tevőlegesen képesek alakítani, befolyásolni az Antiss, de még nem váltak Lélekörre. Gyakran járják az Álomsík vidékeit, jellemüktől, természetüktől függő cselekedetekkel változtatva meg azt. Léteznek ugyan olyan teremtmények is, akik az isteni jel, a félig lehunytt udzs-szem nélkül is rendelkeznek azzal a képességgel, hogy az Antissen hatalmat nyerjenek, ám meglehetősen kevesen vannak, ehelyütt nem is célszerű hoszadalmasabban foglalkozni velük.

Akadnak a Közbeavatkozók között olyanok is (a Bálványtagadók), akik soha nem lesznek Lélekörök-ké, mivel ez meg sem fordul a fejükben. Nem vágynak lelkük megtisztulására, önös érdekeiknek megfelelően cselekszenek az Álomsíkon. Általában nem Lélekörök segítették őket az Antissre, hanem más Bálványtagadók, s maguk is hasonló módszerekkel gyarapítják tanítványaik számát.

Antissjáróknak azokat nevezzük, akik képesek ugyan felkerülni az Álomsíkra, ám uralmuk nincs felette. A rácsodálkozó bámész szerepén soha nem juthatnak túl. Talán mondanunk sem kell, hogy őket fenyegeti a legtöbb veszély.

Az Álomsík bestiái mind-

azon szerzetek összefoglaló neve, melyek az Antissen születtek, akiket ide kötnek az álmok, legyenek akár felhőtlen szunyókálások, akár lázálmodások szülőttei. Természetesen közöttük is akadnak erősek és gyengék, olyanok, amelyek komoly befolyással rendelkeznek az Álomsík egy vidéke felett, és olyanok is, kik csak öntudatlanul lebegnek Noir birodalmában.

Utolsóként említjük azokat, akik nélkül az Álmok úrnője nem hozhatta volna létre e csodás dimenziót. Ők a Jelenlévők; mindazok a halandók, akik éjjel nem csupán mély álomba merülnek, hanem álmot is látnak. Az ő képzeletük, vágyaik és érzelmeik nélkül nem létezhetnének az Antiss vidékei, a valóságtól idegen, mégis valahogy csak ahhoz hasonlítható képei, képződményei, amelyek életteret nyújtanak a Tükörvilág lakóinak. Álomképeik révén bekapcsolódnak az Álomsík életébe, de annak csupán a felszínén. Táplálóknak is hívják őket, és

a legkiszolgáltatottabbak mind az Antissen létezők közül. Mégis ők vannak a legnagyobb biztonságban annak veszedelmeitől. Nélkülük elpusztulna ez a világ.

Az Antiss pedig ezért az egyik legősibb sík. Noir az álmovilág megalkotásával részesült a Teremtésben. Ugyanakkor az Antiss nem Noir saját síkja, csupán a neki közvetlenül alárendelt Végtelen Tér. Azt a síkot, ahová hitük szerint maga mellé veszi a szerepüket betöltött Léleköröket, Sahynnasnak nevezik.

Az Antissen - lévén nem anyagi sík - egészen másképp működnek mindazon energiák, amelyek a kalandozók nagyrésznének mindennapjait meghatározzák. Noir papjaival kívül csupán az ittlakók képesek elegendő energiát meríteni a varázslataikhoz, más varázslatok egyszerűen nem jöhetnek létre. Vannak persze más módszerei is a Tükörvilág formázásának, ám ezek már egyáltalán nem mágikus paraktikák - az Antiss valójából fakadnak.

A NOIR-PAP

Mint már említettük, kétféle Noir-papot különböztetünk meg. A Befogadottakat és a Bálványtagadókat. Jól jelképezi ez az álmok kettősségét, Noir két arcát. Jellemző lehet az istennőre, hogy mindkét irányzat követőinek juttat hatalmából, mindkét ág egyként őt szolgálja - ha más módszerekkel is.

A Befogadottaknak egy-egy



Lélekőr - Noir akaratából megtisztult egykori pap - mutatja meg az Álomsíkot, az ő segítségével pillantja meg a tanítvány a Bálványt. Ez nem más, mint Noir szolgálai számára az Antiss esszenciája, a hit "kézzelfogható" jele, a hagyományos értelemben vett szent jelkép álomsíkbéli kivételése. Csakis akkor válhat valaki Noir-pappá, ha megtalálja a maga Bálványát, ennek elérésekor válik valódi pappá, ettől a pillanattól lesz képes udzs-szemének használatára: a mana megformázására. Ebben is a Lélekőrök segítik a kiválasztottakat. A Bálvány megtalálása ugyanakkor több más dolgot is eredményez. Azok a tanítványok, akik idáig eljutottak, meg kell, hogy öljék Lélekőrüket. Ezzel a szertartással segítik őket istennőjük mellé, így szabadítják meg őket küldetésüktől - hiszen azt sikerre vitték. Ekkor pillantják meg azt az ösvényt, amit végig kell járjanak - a Bálvány Útját. Ez határozza meg későbbi cselekedeteiket, melyek végén maguk is Lélekőrökké válhatnak. Ezt - vagy az utána következő állapotot - tartjuk az Örök Álomnak, Noir kegyének és jutalmának. Hogy a pap alkalmas lehessen erre a feladatra, anyagi életében megfelel az istennő elvárásainak, és végigjárja a Bálvány Útját - hisz ez a sorsa Noir akaratából. Bárhová vetődjék is, tudást gyűjt és tapasztalatokat szerez kalandjai során: így válhat eléggé éretté a Lélekőri feladatra. Számára minden tapasztalás esszenciális tudás, amit Lélekőri feladata közben felhasználhat - mikor majd ő is egy leendő pap őrzője lehet az álmvilágban. Ha Noir úgy véli, elegendő tudást gyűjtött össze, elbúcsúzik a világtól. Hogy ez meddig tart, nem tudhatja halandó. Talán csak évekig, talán évtizedekig - de biztosan elérkezik egyszer. Előle nem térhet ki senki. Ezután kell tanítványt keresniük maguknak, aki végül Noir mellé, a Sahynnasra segíti őket.

A Bálvány ugyanakkor még valamit megmutat: a pap anyagi halálát, annak mibenlétét és módját. Noir papjai haláluk körülményeinek terhével vállukon élik le életüket.

Tisztában lesznek azzal, milyen erő okozza pusztulásukat és az milyen körülmények között következik majd be. (Például egy Bálványtagadó antissbéli varázslata, egy gonosz tör, stb.) Azt azonban nem tudják meg, hogy ki vagy mi, hol és mikor teljesíti be a sorsukat. Akárha egy többféleképpen értelmezhető álmot látnának. A haláluk pillanatáig a konkrétumok homályban maradnak számukra. Ezzel a látomással a legtöbb halandó nem is lenne képes együtt élni - a papnak egész élete során a vállán kell hordoznia súlyát, végig halálának rejtélyét igyekszik megfejteni...

Valójában halálának idejére és módjára, s Noir kegyére próbál rátalálni. Ha a halál ideje és módja a Bálvány által sugalltnak megfelelő, akkor a pap részesül az Álmok Őrnőjének figyelmében. Ha nem, akkor megszakad a pap lelkének fejlődési folyamata: nem részesülhet az Örök Álomban. Valamit elhibázott, nem Noir akaratának megfelelően élt.

A Befogadottak azok a Noir hatalmából részesült mágiahasználók, akik a Pyarroni Egyház közösségébe tartoznak, annak teljes értékű tagjai. A Bálvány Útját járják, céljuk a lélekőri feladat beteljesítése. Számukra ez a lelki tökéletesség keresésének egyetlen elfogadható módja. Itt gyökerezik a Bálványtagadókkal szemben táplált olthatatlan ellenérzés.

Minden Noir-pap, aki vallja és elfogadja a Bálvány Útját, lehetőségei szerint segíti társait, hiszen együtt óvják az Antiss egyensúlyát és rendjét. Sosem fordulnak egymás ellen, mert feladatuk közös. Köztük nem lehet szó alá- és fölérendeltségi viszonyról, hiszen akár milyen "tapasztalati szintű" is egy pap, potenciálisan közelebb állhat a lélekőri állapothoz, mint az esetleg nagyobb világi (anyagi) és isteni hatalommal (Mp-k) bíró társa. Laza papi szövetségről kell inkább beszélnünk, amit az elhivatottság, érzékenység és egyéni beállítottság alapoz meg. Egymástól függetlenek, mert minden pap saját Bálványának útját járja.

Elfogadják az Első Próféta tanításait, amelyek az Antiss Törvényeiben kristályosodtak ki:

Első törvény: az élet szentsége. A Noir-pap sosem öl az Álomsíkon.

Második törvény: az Antissjárás és a varázslás köteléke. Ezek az adományok Noirtól és az Első Próféától származnak, szentségük adja a pap beállítottságát, sorsának alakulását.

Harmadik törvény: az egyensúly szentsége. Egy Noir pap sosem öli meg paptársát, mert így megfosztaná a Lélekőri feladat lehetőségétől, és az Antiss sötét erőit segítené.

Negyedik törvény: a tudás szentsége. Az arra érdemesnek tanítsd meg az Antissjárás képességét, hogy később tanítványod is továbbadhassa azt - ám jól válaszd meg, kivel osztod meg a misztériumokat.

Ötödik törvény: az udzs-szem szentsége. Noir jelét avatottként és kiválasztottként viseld, szentségét becsüld és vedelmezd.

Hatodik törvény: sose feledd az előző ötöt, mert Noir büntetése utolér, bárhová is menekülj akaratával.

A törvényeket a Bálványtagadók nem ismerik el vagy egészen másként értelmezik. Ölnék az Antissen, ha úgy tartják megfelelőnek és Noir számára is helyesnek. Nem véreskezű gyilkosok, távol áll tőlük bármiféle emberáldozat, a halál csupán a legvégső érv akkor, ha már más módon képtelenek elérni céljaikat. Általában magukhoz hasonló lelki beállítottságú tanítványokat keresnek az "Űrnő Seregébe", nem válogatnak a módszerekben, hogy hatalmát növeljék, s másokat is ráébresszenek az "Ő erejére". Hiszik, hogy nem csupán a Lélekőrök juthatnak Noir mellé. Szerintük ennek elsődleges feltétele, hogy új és látványos dologgal gyarapítsák az Álomsíkot, hogy minél több szenvedélyt, álmot ébresszenek a halandókban, legyenek azok bármilyenek is.

Nem ismerik el a Bálvány szerepét, nem kutatják a lelki tökéletesség útját. Sajátságos eszközökkel Noir világi hatalmát igyekeznek nö-

velni. Elsődleges céljuk az emberek titkos vágyainak, szenvedélyeinek kielégítése és az Antiss energiájának szakadatlan növelése. Ezt a hagyományos értékrendet elfogadó yneviék véleménye szerint eléggé tisztességtelenül teszik: játékházakat üzemeltetnek, ahol e szenvedély rabjai talán épp utolsó garasaitat verik el, vagy mákonyfüvek forgalmazásával elégitik ki a kábítószeres élvezőit. A játékszenvedély ébren tartásával és a bódító anyagokkal az Antiss rabjaivá teszik a halandót, aki látomásai és révülete közben lelkének egyre nagyobb energiáit emészt fel az Antissen - így táplálva azt.

Ők is megtalálják persze a Bálványt - ezt a kinek-kinek más formájú, anyagtalán szimbólumot, de korántsem tulajdonítanak neki akkora fontosságot, mint társaik. Ha látják is a számukra rendelt utat, a halálukat, nem törődnek vele, saját szeszélyeik alapján élék életüket, így próbálván Noir kedvében járni. Egészen másként értelmezik úrnőjük parancsolatait, vallják, hogy akkor is őt szolgálják, ha más módon építik az Antisst, ha másképpen terjesztik az istennő hatalmát.

A Befogadottak elsődleges célja, hogy Lélekörökké váljanak. Ehhez azonban anyagi testüknek meg kell halnia. Amennyiben haláluk megfelel a Bálvány Útja rendelkezéseinek, akkor Lélekörökké változnak, s megkezdhetik a kutatást a megfelelő tanítvány után, aki majd a hosszú tanítás után Noir mellé segíti őket. Lélekörre a karakter leghamarabb 8. TSZ után válhat, ám ez nem a felső határ. Minden esetben a KM-nek kell eldöntenie, hogy az adott karakter mennyire volt hű - erkölcsiében, cselekedeteiben - a Törvényekhez. A Bálványtagadók soha nem lehetnek Lélekörök, ily módon nem is részesülhetnek azon varázslatokban, melyeket kizárólag ezek, a lelki tökéletesedés egy magasabb fokán álló lények alkalmazhatnak.

Noir papjainak és papnőinek nincs olyan ruházata, amely alapján bárki messziről felismerhetné őket. Egyedül az udzs-szem az, amely

összeköti őket, amely a Befogadottakon ugyanúgy megtalálható, mint a Bálványtagadókon.

HARCÉRTÉK

A papok harcértékeihez viszonyítva a Noir papok fegyverforgató képessége nem éri el az átlagot, hiszen számukra az igazi megmérettetést az Álomsík megpróbáltatásai jelentik. Bár tanulhatnak harci képességeket is, azok jó része soha nem képezi majd tudásukat. Harcértékeik alapja ezért viszonylag alacsony: KÉ: 5, TÉ: 16, VÉ: 72, CÉ: 0. Szintenként 7 harcértékmódosítóval gazdálkodhat, amiből 2-t KÉ-jére, 3-at VÉ-jére köteles fordítani.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

Az Antissen töltött idő és a lelki energiák felhasználása miatt a Noir papok fizikai adottságai elég rosszak. Életerő-pontjaik száma alapján 5, Fp alapjuk szintén 5, amihez hozzáadhatják Akaraterejük és Állóképességük 10 feletti részét. Ehhez szintenként k6+1 járul (az első szinten még nem).

KÉPZETTSÉGEK

Noir szolgálai alapban 8 Kp-vel rendelkeznek, amihez szintenként további 8 járul (már az első is). Míg a Beavatottak inkább szellemi beállítottságúak, addig a Bálványtagadók inkább az alvilági ismeretekben jártasabbak.

A Noir-pap a főkasznál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

BEFOGADOTT

Képzettség	Fok/%
Antissjárás	Af
Herbalizmus	Af
Legendaismeret	Af
Kultúra (idegen kultúrkör)	Af
Helyismeret (idegen kultúrkör)	35%

BÁLVÁNYTAGADÓ

Képzettség	Fok/%
Antissjárás	Af
Hamiskártya	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Kocsmái verekedés	Af
Lopózás	15%

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

BEFOGADOTT

TSZ	Képzettség	Fok/%
3.	Antissjárás	Mf
5.	Legendaismeret	Mf
5.	Lélektan	Mf
6.	Herbalizmus	Mf

BÁLVÁNYTAGADÓ

TSZ	Képzettség	Fok/%
3.	Antissjárás	Mf
5.	Hamiskártya	Mf
5.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
6.	Kocsmái verekedés	Mf

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Noir három szféra felett nyújt hatalmat papjainak. Ám míg a Befogadottak számára a Lélek és az Élet, addig a Bálványtagadóknak a Lélek és a Halál szférák varázslatait teszi hozzáférhetővé.

Ehhez járul még az Antissen való boldogulás képessége is, mely sok paptársukkal szemben előnyhöz juttatja őket fizikai vagy harci értékeik gyengesége ellenére.

Ha a Befogadottak bármelyike is vét az Antiss Törvényei ellen, az soha többé nem érheti el a lélekőri állapotot. Ez értelemszerűen a Bálványtagadókra nem vonatkozik, hiszen ők soha nem is lehetnek Lélekörök.

Noir papjainak testét másoknál is jobban gyötri, életerejüket inkább apasztja az a rengeteg lelki energia, amit az Antissen való tartózkodáshoz szükséges. A testi öregedés je-

lei sokkal inkább nyomot hagynak rajtuk, mint a közönséges halandókn. Ez azt jelenti, hogy a Fajok kortáblázatában eggyel magasabb kategóriába tartoznak, mihelyt elnyerik a papi hatalmat. (II. helyett III., III. helyett IV., stb.)

A Befogadottak soha nem használhatnak mérgeket, még akkor sem, ha csupán jótékony álmot szeretnének hozni áldozatukra. Minden ilyen esetben varázslattal kell élni, különben Noir megvonja tőlük a hatalmukat, amit csakis egy rendkívüli áldozattal - az Antiss egy rosszindulatú, erős lényének kisápasztása, egy Bálványimádó játékbárlang mákonykészletének feláldozása, stb. - hozhat helyre.

A Bálványimádók ugyan gyakran folyamodhatnak mérgező főzetekhez, gázokhoz, stb, ám ezek sohasem lehetnek halálosak. Legsúlyosabb esetben is csak egészen mély álmot hozhatnak. Noir számára ez kedvesebb az elmúlásnál. Ha mégis halálos mérget készítenek, s azt használják is, Noir az előzőekhez hasonlóan kemény feltételekkel engedi őket ismét mágiájukat használni.

Ebből is látszik, hogy Noir mindkét irányzatot támogatja, ugyanakkor nem engedi őket letérni a maguk kijelölt útjára. Bárhogy tevékenykedjenek is, mindketten az ő hatalmát növelik.

A NOIR-PAP FEGYVERTÁRA

Noir papjai, mivel ők maguk is két különböző nézőpontot képviselnek, kétféleképpen állnak a fegyverek kérdéséhez is. A Befogadottak szinte irtóznak a fegyverektől, s hacsak lehetséges, minden eszközzel kerülnek a lehetséges konfliktusoktól. Hogy magukat védjék, minden bizonnyal elsajátítják egy fegyver forgatását. Ez általában valamely rövid, könnyű, egykezes eszköz. Biztonságuk érdekében könnyű bőrvértet, esetleg sodronyínget magukra ölhetnek ugyan, de rendkívül kényelmetlenül érzik magukat. Pajzsot, sisakot egyik csoport kép-

viselői sem öltenek soha. Mivel a Bálványtagadók jobbára alvilági körökben mozognak, ők több figyelmet fordítanak ugyan a fegyveres képzettségekre, ám inkább előnyben részesítik a különféle trükköket, fortélyokat. Nem riadnak vissza a könnyű vértektől, kis, könnyű fegyverektől, melyeket gyakran hajtanak is.

Megjegyzés: Noha az első szintű Noir-papnak már van használható manája, amikor kalandozni indul, az ebbe a specializációba tartozó karakterek esetében célszerű olyan játékkülsőket is tartani, amelyek során - Lélekörrel avagy egy Bálványtagadóval - a játékos eljut a Bálványig az Antissen, szembeesül későbbi halálával, hatalmat nyer és dönt, merre is haladjon tovább...

EGYEDI VARÁZSLATOK

KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

ÁLOMFEJTÉS

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 5

Erősség: 6

A varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: az álom hossza

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: Asztrális

Ezen varázslat segítségével a Noir-pap bekerülhet valakinek az álmaiba, csupán meg kell érintenie az alvót. Amennyiben az illető elvéteti a mágiaellenállását - ne feledjük, alvásakor a dinamikus pajzsok nem működnek! - képessé válik az álom történései mögé látva azokat elemezni, meglátni az őket mozgató érzelmeket, rájönni a különféle szimbólumok jelentésére. Tisztán érzékeli az alvót leginkább motiváló 5 legfontosabb érzelmét. Amennyiben mágikusan irányított álomba kerül, ezt azonnal észleli, ám azt, hogy ki bocsátotta az alvóra az álmot, csakis akkor tudhatja meg, ha a varázslatba legalább háromnegyedannyi Mp-t

fektetett, mint annak létrehozója. A varázslatot annak ideje alatt a pap bármikor megszakíthatja. A varázslat 2 Mp-ért 1 E-vel erősíthető.

ÁLOM

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 3

Erősség: 5

A varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 20 perc/szint

Hatótáv: lásd a leírásban

Mágiaellenállás: Mentális

A Noir-papok egyik leggyakrabban alkalmazott varázslata. Segítségével mély, nyugodt álmot hoznak mindazokra, akik elvétik a mágiaellenállásukat. A varázslat használatkor a pap tölcsért formáló két kezéből áldozata(i) felé fúj. Azok nem lehetnek tőle három lépésnél messzebb, s mindenképpen szemben kell állniuk a pappal. Mindazok, akik ennél távolabb helyezkednek el, vagy kiesnek a pap látómezejéből, nem lehetnek alanyai a varázslatnak.

Ha valaki nem szegül ellen a varázslatnak, nem kell mentődobást dobnia, az automatikusan sikerül. Nem minősül mágikus álomnak, hiszen bárki egyszerűen felébreszthető belőle. (Ha valaki a varázslat következtében elesne, akkor még nem fog felébredni.) A varázslat 2 Mp-ként 3 E-vel erősíthető.

MÉLYÁLOM

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 7

Erősség: 10

A varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 10 perc/szint

Hatótáv: megegyezik az Álom-éval

Mágiaellenállás: Mentális

Szinte mindenben megegyezik az előzővel, leszámítva, hogy mágikus álomnak minősül, és az áldozatát csak Fp-sérülés okozásával lehet felébreszteni belőle.

Természetesen már alvókra is rámondható. Erősítése 3 Mp-ként 2 E-vel történhet.

KIS ARKÁNUM RITUÁLÉI

ÁLOMTALAN ÁLOM

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 7

Erősség: 8

A varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: óra/szint

Hatótáv: érintés vagy önmaga

Mágiaellenállás: Mentális

Ezen varázslat - mint a neve is mutatja - olyan alvást hoz áldozatának, amelyben nem lát álmokat. Amellett, hogy tökéletes nyugalmat biztosít, lehetetlenné teszi, hogy az Antissről bármiképpen az illetőhöz férjenek, mégha alszik is. Nem ritka, hogy Noir-papok saját magukon alkalmazzák. Ekkor (valamint abban az esetben is, ha az áldozat beleegeznek használatába) nem kell mentődobást tenni ellene. A varázslatot létrehozó pap bármikor megszüntetheti, kívülálló csak hosszadalmas próbálkozások után (Fp sérülés azért nem kell hozzá), az alvó egyáltalán nem képes megszakítani a varázst.

2 Mp-ért 1 E-vel erősíthető.

IRÁNYÍTOTT ÁLOM

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 13

Erősség: 9

A varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 8 óra

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: Mentális

Ezzel a mágiaformával a Noir-pap önmagát is képes mások álmába becsempészni, és ott az álmot saját kénye-kedve szerint irányítani. Nem csupán az események alakulásába lesz beleszólása, de a helyszíneket is irányítani tudja majd. Ha az áldozat elvétí a mágiaellenállását, ráadásul olyan alakban mutatkozhat előtte, amilyenben csak akar. Ha a

próba sikeres, csakis saját képében szerepelhet.

Amennyiben az áldozat elvétí az ellenállását, a pap akár olyan lidércnyomást is okozhat áldozatának, amely a játéktechnikai értékeire is kihatással lehet. Az ilyen álom után mindazok az értékek, amelyek regenerálódásához megfelelő mennyiségű alváásra lett volna szükség (egyes főértékek, Fp, Ép, stb...) megmaradnak az alvást megelőző állapotukban, s csakis egy kiadós, pihentető álom után nyerhetik el ismét új értékeiket. Egy ilyen rém-álmom után az áldozat nem lehet kipihent, minden cselekedetére -25-ös módosítót kap, míg végre nem alszik egy tisztességeset.

A pap bármikor megszakíthatja a varázslatot, ám ekkor az áldozat is felébred. Egyébként csakis Fp-vesztéssel okozó sérüléssel ébreszthető fel.

NAGY ARKÁNUM LITÁNIÁI

ÁLOMKIRURGUS

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: Min. 20

Erősség: 8

A varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: azonnali

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Noir papjainak rendkívül hasznos mágikus praktikája. Azokat az álmokat képesek vele megtisztítani, amelyek valamilyen mágikus behatás alatt állnak. Csupán legalább háromnegyedannyi Mp-t kell befektetni, mint a megtisztítandó álmot létrehozó mágiahasználó.

Ha azonban a varázslat hatástalan - értsd: nem megfelelő mennyiségű Mp-t használt fel a pap - a mágikus vagy mágikusan befolyásolt álom nem foszlik szét, és az azt létrehozó is értesül róla, hogy valaki az ő má-

giájának megszüntetésével próbálkozott.

NAGY ARKÁNUM RITUÁLÉI

SUGALLAT

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 25

Erősség: 10

A varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: lásd a leírásban

Hatótáv: érintés

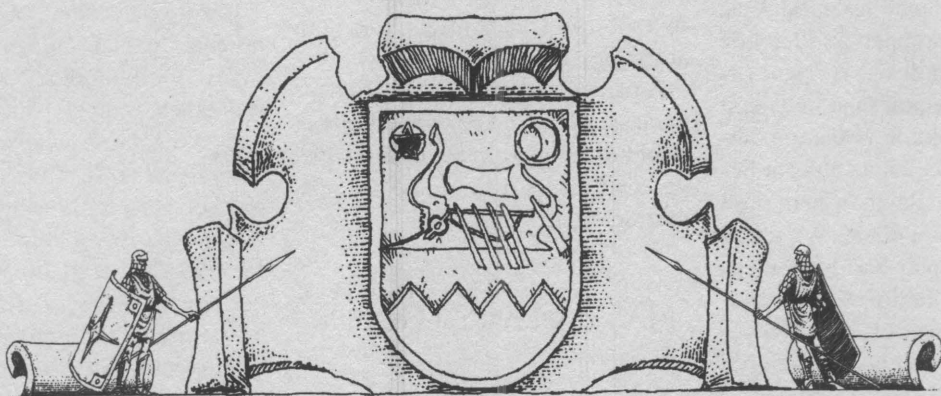
Mágiaellenállás: Mentális

Ezzel a varázslattal az Álmok Úrnőjének papjai áldozatuk álmába olyan motívumokat, sugallatokat szöhetnek, melyek - ha az illető elvétí a mágiaellenállását - egészen beivódhatnak az álmodóba, készletekké, megszállottsággá is válhatnak idővel. Egy alkalom mindössze fura vonzalmat/gyűlöletet ébreszthet egy-egy tárgy, cselekedet, eszme, személy, stb. irányában. Három sikeres próbálkozás után az illető már tettekre is ragadtatja magát vélt érzelmeinek megfelelően, míg a hetedik alkalom után az eddigi készítés szinte csillapíthatatlan vággyá fokozódik, melynek kielégítése nem tűrhet halasztást.

A mágia megvalósítása során nehézséget csupán az jelenthet, hogy a varázslat létrejöttéhez mindenképpen meg kell érinteni az alvót, s mellette kell végrehajtani az egyperces rituálét is.

Mágia szétszematizálása vagy Destrukció megszüntetheti a varázst, ugyanígy az Álomkirurgus nevű praktika is. Végső esetben a Sugallatot létrehozó pap halála is célravezető lehet. Ugyanígy eloszlik a mágia abban az esetben is, ha a vágyott cél megvalósul, vagy valamilyen okból teljességgel elérhetetlenné válik.

A varázslat 3 Mp-ért 2 E-vel erősíthető.



Orwella

*Ha újak születnek, boldog lész,
ki örömet, s halált hoz a rothadó
világra, s Te...
kigyók martalékával
ölelkezz, a bátrakat pedig
kárhozd...*



Orwella, a Kitaszított, a Rettenet és a Kárhozat Asszonya – a gonoszság, a céltalan pusztítás megtestesítője. Neve egyet jelent a harmónia megszűnésével, az egyetemes értékek pusztulásával. A pyarroni hagyomány szerint Dreina és Uwel gyermeke, valószínű azonban születésekor ősi erők is közreműködtek. A vallástudományok kutatói még a mai napig is kíváncsian keresik hármójuk igazi kapcsolatát. A bölcsek szerint, Dreina még mindig kapcsolatot tart fent a Kitaszítottal.

Különbféle teóriák születtek már, de még az Igazak Rendjének sem sikerült a régmúlt árnyainak kifürkészése. Egyik ilyen elmélet szerint az Istennő atyja s anyja „egyszemélyben” maga a Sötét Titok, a Rejtélyek Ura. Orwellát mérhetetlen kíváncsisága s kielégíthetetlen tudásvágya – melyet a Selmo féle Legendárium szerint Dreinától örökölt – tette velejéig romlotta és gonosszá. Orwellának talán igenis sikerült megtudnia azt, amit még maguk az istenek sem mertek kifürkészni: a Rejtélyek Síkjainak ősi titkait.

Egy elfeledett mítosz szerint Orwella nem volt mindig a Rettenet és a Kárhozat Asszonya, de isteni elméje nem volt képes feldolgozni és együtt létezni a mérhetetlen titkok sokaságával, így az örültet lett úrrá rajta, megtébolyodott a Rejtélyek Síkjainak egyikén. Egy másik elmélet szerint, maga Dreina volt az, aki Orwellát az ismeretlen síkokra küldte, arról viszont sajnos nem szólnak az elmélkedések, hogy pontosan miért is tette ezt.

Orwella kíváncsian kereste az istenek előtt is rejtett titkokat, a titkok pedig hatalmat adtak neki. Megpróbálta letaszítani trónjáról Kyelt, a teremtés és a pusztítás ősatyját. Kyelnek, noha sikerült megfékeznie Orwellát, a diadalért hatalmának legjavával kellett fizetnie. Az istenszalád tagjai kitaszították maguk közül a lázadót, és a Kárhozat Sivatagának nevezett, Negatív Elemi Síkok sorába tartozó dimenzióba száműzték. De Orwella makacs volt, vereségéből, gyűlöletéből merítve erejét, az Ősi Egyezményt megszegve – mintegy hat-ezer évvel ezelőtt – az Esődlehes Anyagi Síkra helyezte át hatalmát és a Kyr Birodalom vesztére tört.

Ynev történelmében meghatározó, sőt sorsdöntő szerepe volt. Az ő nevéhez fűződik a virágzó ötödkori Kyr kultúra megszüntetése, a hatodikor – a káosz korának – kezdete, az Elátkozott Vidék keletkezése, az emberi faj kigúnyolására létrehozott teremtményei: az orkok, a goblinok és a káoszlények. Ynev Pyarron-hitű világában a gonoszsa-

got, s mindazt, ami a pyarroni erkölcsök szerint rossz, az Ő nevéhez társítják. Vele kapcsolatos közmondások, szólások és babonák százai keletkeztek már a történelem folyamán.

A Tinolok övezte medence, Kyria Rualan nevű tartománya adott ott-hont a Kárhozat Úrnőjének. Felépítette Főszentélyét, a Gra-Tinoli bérce, megjelenésének helyszínén. Egyes bölcsek szerint az orom már a teremtéskor éteri kapcsolatban állt a világmindenség erőivel, amelynek egyik manifesztációja a Rettenet Asszonya. A tartomány urát, a gyenge idegzetű Reigh-en Zerdal herceget mérhetetlen hatalommal és a Kyr Birodalom császári trónjával kecsegtette, aki nem tudott ellenállni a földöntúli ígérletnek. Rualan Orwella egyházának első bátyája lett Yneven, szentélyei gombamód szaporodtak egész északon. Fanatikus hívei szétszórártak, és behálózták a tartomány teljes területét, majd szép sorban végeztek Rualan anyrjaival. A kyr istenek lassan kiszorultak, és elvesztették hatalmukat a birodalom e hatalmas területén. Orwella hamarosan a tartomány főistene lett, Reigh-en Zerdal ekkor már csak szánalmas báb volt a kezében. Kiválasztotta főpapnőjét – a Szent Erekllye hordozóját –, akit Nagyaszonynak nevezett.

Pusztító mágiát adott papnőinek, megmutatta nekik az élő áldozatokban rejlő sötét isteni erőt. A kyr hatalom még most sem látta a veszélyt, amely kultúrájukat, civilizációjukat s az öröknek hitt birodal-

mat fenyegette. Ötven-egynéhány év után a tartomány bejelentette kiválását a birodalomból, majd a Nagyasszony megölette a gyenge elméjű herceget. Rualan függetlenségét a császár nem ismerte el, s a nyugati határ hetedik légioját küldte a lázadók ellen. A Rettenet Asszonyának főpapnője erre kibocsátotta felfegyverzett orkjit és ocsmány szörnyeit a hegyek gyomrából, amik a gazdag vidéket sivar rommezővé változtatták. A kyr császári sereg P.e.-i 3588-ban a Gratinol árnyékában vereséget szenvedtek. Eztán nem más, mint a Hatalmasok tanácsának nyolc tagja indult a Kitaszított serege ellen, s pár óra leforgása alatt megtizedelte a szörnyek hadát. Az öldöklésnek Orwella és papnői vettek véget, a Hatalmasok odavesztek az istennővel vívott varázspárbajban.

Az elkövetkezendő években nem volt tanácsos a tartomány területére lépni, kegyetlen járványok dúltak. A Kitaszított élőhalottakká változtatta kivérzett szörnyeit, így rontott ismét a birodalomra. Az ezt követő évszázadok csatáinak kimenetele váltakozó volt. A Hatalmasok még kétszer semmisítették meg majd minden élő és élettelen. Orwellának sikerült végül Toron tartomány urait is maga mellé állítania, Jaering-Yd Garun, Kyr Hatalmas vezetésével. A hadszíntér más tartományokba is áttolódott, mind közelebb kerülve Enrawelhez. A Hatalmasok két pártra szakadtak: a Tanács egyik fele Calowynre távozott, míg társaik Orwella ellen indultak. Az utolsó ütközetre Pyarron előtt 3012-ben

került sor, amikor az anuriai sárkánylovások s a túlélő Pusztítók a császár vezetésével felmorzsolták az istennő seregét. A Hatalmasok megmaradt csoportja behatolt a főszentélybe és végzett a Kitaszított papnőivel, végül Orwellára támadt. Sogron papjai végső kétségbeesésükben felidéztek az Őstüzet, ezt a mindent elemészto erőt, amelynek azonban képtelenek voltak parancsolni. Az Őstűz annyira meggyengítette a Rettenet Asszonyát, hogy

évezre-



dekre a Külső Sötétségbe menekült.

A háború ötszáz éven át tombolt, s felemészttette a birodalom minden tartalékát. A kyr civilizáció gyors bomlásnak indult, s beköszöntött a sötét Káoszkor.

„A Fekete Törnek lelke van. Beszél hozzád, tanácsokat ad. De vigyázz, mert suttogásai mögött a Rettenet settenkedik! „

Reigh-en Zerdal Helytartói Tanácsnok

Orwella egyetlen nagyhatalmú ereklyéje a Fekete Tör. Szent ereklye, melynek mindenkori birtokosa az egyház Nagyasszonya, akit maga a tör választ. Eredetét homály fedi; hogy mikor került Ynevre, arról csak találgatások vannak. Amikor Orwella először megjelent Gratinolok bérceén, állítólag az ereklye már jelen volt: Orwella első híve, Rualan tartomány kormányzója, Reigh-En Zerdal hordozta először, s hirdette hatalmát a Kitaszított Szent Ereklyéjének. Enyhén

ívelő pengéje fekete és fénytelen, markolata egy rég kipusztult humanoid faj mumifikálódott kézfeje.

Az a szóbeszéd járja róla, hogy a markolata, vagyis a kézfej él és mozog mindaddig, míg Orwella hívei áldozatot mutatnak be Úrnőjüknek. Azt is beszél, hogy ez az egyetlen olyan tárgy, ami a Kitaszított visszatérését elősegítheti. Keveseknek adatott meg a lehetőség, hogy pillantásával illesse, de épeszü ember nem is kíváncsiskodik a titokzatos ereklye után.

A tizennegyedik zászlóháború előtt a Kard Tesvériség belső várában, Gro-Ugonban őrizték. Sok kalandozó tett már esküt a Fekete Tör megszerzésére vagy elpusztítására, de hiába: csak sikertelenség övezte útjukat, melynek vége legtöbbször kínhalál volt.

Jelenleg is csak kevesen tudják, hogy hol található, de ők meg is tartják titkukat.

Az istennő másik ismert ereklyéje a Lángoló Vér. A karnyi vastagságú gyertya, melynek anyaga vér, mélyvörös, mágikusan megformált

alvadt vér. A legenda szerint Orwella a Gra-Tinoli csata után hagyta hátra híveinek. A Kítaszított ünnepein és szertartásain használják, a Lángoló Vérel lobbantják lángra az áldozati máglyát, de használják a közös élőáldozataikon is, a Káosz Éjszakájának szertartásán.

ORWELLA EGYHÁZA

*...szépséged mögött,
éjfelete Árnyék,
szerelmed édes,
s gyönyörű halált ígér...*

Egyházának hierarchiájában a történelem folyamán igen nagy káosz uralkodott. (Talán az egyetlen rendház a Kard Testvériség lovagi, paplovasi közössége, ahol a káosz fogalmát a hierarchiájukban kizárhatjuk.)

Vallásuknak ugyan van főpapnője, kit ők Nagyasszonynak hívnak, mivel azonban nyíltan nem jelenhetnek meg szinte sehol (kivétel talán Toron), híveiket összefogni szinte lehetetlennek tűnik, ezért az egyház irányítása problémákba ütközik.

A Nagyasszonyi cím mára csak egy hatalom nélküli státusz lett, amit ugyan a Követők s a papnők elismernek, de a Nagyasszony erejét nemigen érzékelhetik. Sokkal nagyobb hatalma van a szentélyekben, imaházakban uralkodó főpapnőknek, akiknek ereje látható, tapasztalható a papnők és a hívek számára. Igazából ők azok, akik az egyes területeken belül a közösséget összefogják, szentélyeiket vezetik. Szemtől szemben ugyan elismerik a Nagyasszony, Orwella ynevi helytartójának hatalmát, de ha érdekeik úgy kívánják, minden további nélkül cselekednek akarat ellenében.

A tizennegyedik zászlóháborúban a gro-ugoni események még jobban meggyengítették és szétszórták Orwella híveit. A legnagyobb veszteségeket a Kard Testvériség szenvedte el. Az ezt követő

évekre teszik egyik titkos szervezeteik alakulását, akiket a mendeda Orwella Árnyékának nevez. Tagjai állítólag olyan nagyhatalmú papnők, akik teljesen elkötelezték magukat a Nagyasszony mellett. Alapítóiról még a kósza szóbeszédekben sem esik szó; az Inkvizíció Szövetsége is csak a sötétben tapogatózik, de az a hír járja, hogy Orwella Árnyéka, igen magas pozíciókat betöltő személyeket is megkörnyékezett már. Állítólag ők a Fekete Tört örzői, és a Nagyasszony is a védelmüket élvezi. A tizennegyedik zászlóháború utáni években, megszorodtak az orwellánus boszorkányrendek. A hírek szerint ezek felett is Orwella Árnyéka lebeg.

A Kítaszított hitét sehol sem tartják számon államvallásként, ez alól talán csak Gro-Ugon számíthatott kivételnek egy időben. Toronban és az Északi Városállamokban - és egyes kutatók szerint az Elátkozott Vidék hegyei közt is - állnak szentélyeik. Toron talán az egyetlen birodalom, ahol megtűrik Orwella hitét, de jelenlétük itt sem mondható kíváncsnak. Hívei, papnői, csak megtűrt személyek, hisz a Hatalmasok kudarcént élték meg a Kárhozat Asszonyával való szövetséget. Mindaddig azonban, amíg Tharr és Toron érdekeivel nem ütköznek vallási, világi nézeteik - és amíg Daumyr úrai is úgy látják jónak -, a Kígyószív imádói helyet kaphatnak a birodalomban. Figyelmük viszont soha nem lankad, hisz Orwella tartogathat még meglepetéseket.

Pyarronita források szerint szaporodnak az Orwella szentélyek a Déli Városállamok területén is. Nem kizárt továbbá, hogy az inkvizíció ellenőrzésén kívül eső területeken olyan szentélyek állnak, melyeket hívei más istenségek templomainak álcáznak. A jelenlegi helyzet úgyszólván áttekinthetetlen, sok az ellentmondásos információ. Az azonban kétségtelen, hogy a Kítaszított hívei jelen vannak, s felbukkanhatnak mindenütt, ahol a központi hatalom meggyen-

gül, vagy ahol a vallási hatóságok óvatossága alábbhagy.

Egyházuk épületei fenyegetően emelkednek Ynev eldugott területein. Templomokat nem építenek, csak szentélyeik, imaházai vannak. Alacsony, egyszerű kő, vagy szikla épületek, amelyeket, ha szükséges más istenek temlomainak, fogadóknak, örömtanyáknak vagy bármilyen más létesítménynek álcáznak. Szentélyeiket legtöbbször már kész - számukra megfelelő - épületből alakítják ki, így teszik kultuszuk otthonává. A szentélyek alatt alagútrendszereket építenek, ahol áldozati bemutatásaikat tartják. A földalatti folyosó rendszerekben csapdákkal, kígyóvermekkel, élőholtakkal, káoszlényekkel őrzik sötét titkaikat.

A paplovagok Gro-Ugon területén komor erődekben, masszív várakban keresnek védelmet az ellenük örök gyűlöletet érző orkok elől.

Ha Ynev civilizáltak mondott vidékein bukkanak Orwella szentély, bálvány vagy orwellánus szekta nyomára a bevett vallások hívei, arról Pyarront vagy Dorant biztosan értesítik. Eredményül csakhamar felbukkannak az Inkvizítorok Szövetségének megbízottai, netán a Fehér Páholy által fizetett kalandozók, s könyörtelenül eltiporják a kígyófészket.

ORWELLA PAPIJAI, PAPLOVAJAI

*...megremegett lábam alatt a talaj,
az a föld, melyet istennőm lába érintett...
forróság volt, vakító fény s robaj...
halált hozó sikoly... a lángok a fekete fellegetek emésztették...
sárkányok hada vonult el felettem...
Boldog volt, ki akkor ott pusztulhatott...
...láttam, hallottam, s éreztem
lelkem mélyén a Kárhozat Asszonyát,
...nevetett, s a sziklák viszhangozták
örjögő kacáját... menekült...
Menekülj! ...forróságot éreztem kezemben,
Őt éreztem... ott volt markomban a*

*Fekete Tőr, szorítottam... Siess!-
halottam fejemben remegését... s
eltűnt... ezrek követték. Éreztem
messze megy, s soká jön, de újra
eljön...*

A Kitaszított Kö-
vetői csak ke-
vés helyen
vannak
biz-



tonságban, az istennő mégis szá-
mos papnővel és paplovaggal ren-
delkezik, mert sokkal nagyobb ha-
talmat biztosít követőinek más is-
tenségeknél: pusztítást, káoszt és
halált. Filozófiája szinte minden

gonosz, jellemében
halált hordozó ka-
landozó számára
elég nyitott, nin-
csenek szoro-
san követendő
törvények,
szabályok,
egy kivétel-
vel: a hívő

cselekedeteinek – akár hosszú, akár
rövid távon – Orwell a érdekeit kell
szolgálniuk. Ez pedig a céltalan
pusztítás, a rend bomlasztása akár
nyíltan, akár álarc mögé bújva; a
pyarroni vallás s minden olyan
szervezet, egyház, közösség, teljes
megsemmisítése, amely nem a Ki-
taszított nézeteit tükrözi.

Szent Szimbólumuk rettegést, fé-
lelmet s undort kelt Ynev lakói kö-
zött. Az istennő szimbóluma fekete
kígyók által körülölelt szív. (Akad-
nak olyan fanatikus követők, akik
mellükbe égetik az istennő szimbó-
lumát.) Anyaga általában fekete
fém. Akik ismerik gonosz, ártó ha-
talmát, még a közelében sem
szívesen tartózkodnak.

Orwell a első híve
Reigh-En Zerdal - a csá-
szár ikertestvére - volt, ő
emelte magasba először a
Fekete Tőrt. A Nagy Hábo-
rú után Orwell a életben
maradt papnői szétszóród-
tak az Elátkozott Vidéken
és a jelenlegi Toron tarto-
mányainak területén. Vere-
ségük - ha nem is volt tel-
jes - belső viszályokat kel-
tett; hatalmuk meggyen-
gült, sokuk önként lépett
fel az áldozati máglyára,
ezzel segítve istennőjük
visszatérését.

Egy kyr nemes hölgy,
Dairy Khiag volt az első
papnő, ki megpróbálta a
Kitaszított híveit összefog-
ni. A források szerint az
egyike volt azon keveseknek,
kik látták és túl is élték
Orwell a menekülését. Dairy
Khiag a kezében hordozta az
isteni ereklyét, a Fekete Tőrt,
mely erőt s a Kitaszított meg-
testesülésének hatalmát fog-
lalja magában (a követők, s
papnői állítása szerint). Ő
lett a Kárhozat főpapnője,
Orwell a, Nagyasszo-
nya. Az Elátkozott Vi-
dék külterületein és
a majdani Toroni bi-
rodalom helyén
szorgalmazta szen-

télyek létrehozását. Erősítette az egyház szervezetét, már ahogy ez a Hatodkor küszöbén lehetséges volt. Rendíthetetlenül várta a Kitaszított újabb eljövételét. De Orwella nem jött. Évekig nem jött. Lassan kicsüszott kezei közül az irányítás, s mielőtt teljesen elborult volna elméje, a Követők végeztek vele.

A hatalomra éhes főpapnők ismét belviszályokat szítotattak. A rend két táborra szakadt. Az egyik - mely az eredeti irányvonalat követte - a Pusztító Erő Útjának filozófiáját vallotta, és büszkén hirdette Orwella hatalmát; bízott a gonosz erejében, s harcolt, ha kellett, de nem alázkodott. A másik csoport - mely az Arc Nélküli Hatalom elveit tiszteli - viszont türelmesen várt, meghúzódott eldugott szentélyeiben minimális életjelt adva magáról. Tagjai akár más istenek papjainak is álcázzák magukat, arcizruk sem rándul, ha meg kell tagadniuk vallásukat, szervezetüket vagy társaikat. Mindkét irányvonal követői másképp tesznek szert hívekre, vagy ahogy ők mondják Követőkre. A Fekete Tör nem választott új vezetőt, nem volt, aki magasba tartotta volna.

Századok múltak el, s a Kárhózt nem jelentkezett. De papnői érezték, hogy Orwella nem hagyta el őket, csak erőt gyűjt, hogy még pusztítóbb hatalommal térjen vissza híveihez. Fohászaikkal, imáikkal, élő áldozatokkal bizonyították hitüket.

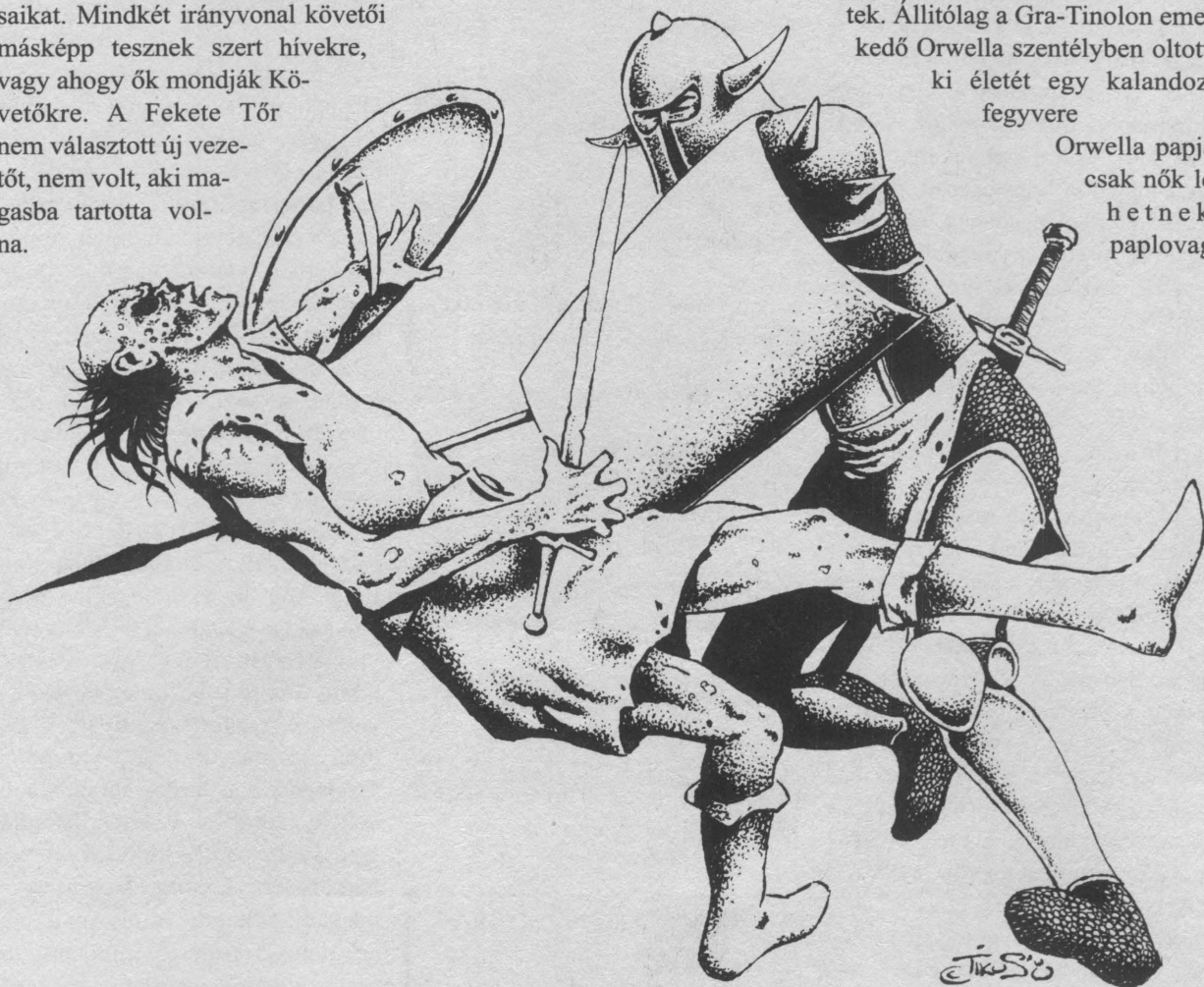
Több évezred szükségeltetett erejének visszaszerzéséhez, természetesen azonban mit sem változott: gonosz és határozott egyenesen tör céljai felé. A módszerek között nem válogat. A pusztítás a rend bomlasztása, s a hatékonyságot minden esetben az elegancia fölé helyezi. Papnői, paplovagjai és minden híve e tanítások szerint él, és Orwellának szenteli hátralévő életét. Ha egy Követő (bármely papnő, paplovag vagy hívő) mégis megtagadná a Kitaszított hitét, az a biztos halálra számíthat, amit a "szervezet" szolgáltat.

Orwella nem követel önsa-

nyargatást híveitől, és csak kivételesen súlyos hibák esetén büntet, de ilyenkor a büntetés halál. Hatalmát igyekszik hívein keresztül is a pusztítás szolgálataiba állítani, akár közvetlen, akár közvetett módon. A vallás alapjai imponálnak az egyszerű lelkű, könyörtelen embereknek, nem véletlen hát, hogy Orwella papnői körül szinte minden esetben igazi fanatikusokat találunk. Ezek többnyire harcosok, de a fejedelmek, boszorkányok, sőt boszorkánymesterek sem ritkák soraikban.

Meg kell még említenünk Hella Riquill nevét is. A Fidiori Belső Boszorkányrend királynőjét, kinek személyét legendák tucatjai lengi körül. Két alkalommal is utazást tett Felsőbb Síkokra, ahol az egyik legenda szerint Orwella hatalmával is szembesült. A Kitaszított Kegyeltje lett és a Kard Testvériség tiszteletbeli tagjává választották. Halála körül is legendák szövődtek. Állítólag a Gra-Tinolon emelkedő Orwella szentélyben oltotta ki életét egy kalandozó fegyvere

Orwella papjai csak nők lehetnek, paplovag-



jai pedig kizárólag férfiak. Elsősorban a Halál Szférába tartozó varázslatokat használják, de istennőjük lehetővé tette számukra, a boszorkány és boszorkánymesteri mágia egyes varázslatainak használatát. (Ezek természetesen ebben a formában már szakrális mágiának minősül.)

A PUSZTÍTÓ ERŐ ÚTJÁNAK PAPNŐI

Orwella papnői között sokkal kevesebben vannak a Pusztító Erő Útját vallók, mint az Örök Háború idején. A tizennegyedik zászlóháborút követően számuk jóval kisebb, mint az Arc Nélküli Hatalom útjának követőinek. A megalapítója Hawane Karylia, egy kyr kereskedő lánya volt, aki az első között lépett be a Kitaszított híveinek sorába a Kyriáért vívott Örök Háború alatt.

A filozófia követői inkább paplovagok, közülük is kiemelkednek a Kard Testvériség tagjai. Magabiztosak, erősek, bíznak a Kitaszított hatalmában. Sokszor mégis csalódniuk kell. Több ezer fanatikus vészett már oda feleslegesen, csupán vezetőik óvatlanságának, elvakultságának eredményeként. Ám ez sem tántorítja el az igaz hitűeket: az Úrnő követőinek száma nem csökken. A Pusztító Erő Útjának szónokai lehengerlő beszédekkel, hatalmuk állandó fitogtatásával nyerik meg az embereket Orwella egyházának.

A Kitaszított ártó mágiával támogatja híveit. De Papnői ezen felül a fegyverek forgasztásában is jeleskednek, hiszen számtalan alkalommal kell élniük a pusztítás eme eszközeivel is. Szükségük is van minden lehetséges támogatására. Nyíltan szembeszegülni a pyarroni vallás többi egyházának képviselőivel bátorságra, mi több, botorságra vall, ha nincs mögötte az erő, mely elegendőnek bizonyulhat a győzelemhez.

Azért ne gondoljuk, hogy a Pusztító Erő Útjának hívei teljesen ostobák. Csupán akkor kérkednek ha-

talmukkal, ha tudják: az ellenük szegülőök nem képesek eltaposni őket. Persze előfordul - nem is ritkán -, hogy a Kitaszított hívei messze túlbecsülik saját képességeiket, vagy nem veszik komolyan az ellenfeleket.

Könyörtelenség, vak gyűlölet és istennőjük iránti fanatikus hűség jellemzi papjait.

KÉPZETTSÉGEK

Mágiájuk elsajátítása nagyon időigényes, és ez az egyéb ismeretek elsajátításának kárára kevesebb időt fordíthatnak egyéb képzettségek elsajátítására. Ezért a papnők Kp alapja 4, melyhez Tapasztalati Szintenként még 9 Kp adódik, már az első Szinten is.

A Pusztító Erő Útjának papnői a főkasztnál leirtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkeznek:

Képzettség	Fok/%
1 Nyelvtudás	Af 4
Történelemismeret	Mf
2 fegyverhasználat	Af
Fegyverdobás	Af
Méregkeverés	Af
Lefegyverzés	Af

A további szinteken a következő képzettségekben részesülnek:

TSZ Képzettség	Fok/%
5. Méregkeverés	Mf
6. Fegyverdobás	Mf
6. Legendaismeret (Kyr)	Af
8. Ősi nyelv ismerete (Kyr)	Af

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG

Manapontjaik száma másként alakul, mint a többi pap esetében: Első Tapasztalati Szinten ők is 9 MP-ot kapnak, de ez a további szinteken 1k2+7-tel gyarapszik.

A PAPNŐ FEGYVERTÁRA

A Pusztító Erő Útjának követői keskeny pengéjű, hosszú egyenes kardokat használnak legszívesebben. Ezek a fegyverek viszonylag könnyen kezelhetők, jól kiegyensúlyozott, mívés pengék. Átmene- tet jelent a hosszúkard és a törkard között, értékei: KÉ:7, TÉ:15, VÉ:12, sebzés: 1k10. A papnők ezen kívül a tör forgatását és dobását sajátítják el. Gyakran támadnak hátulról, és a meglepetés okozta előnyöket sem vetik meg. Szívesen használnak fegyvermérgeket. Nem kedvelik a vérteteket és a pajzsokat, még szorult helyzetükben sem öltö- nek bőrvértnél nehezebb páncélzatot.

Éles körmeiket - amiket különböző szerekkel tesznek erősebbé - fegyverként is használják. (KÉ, TÉ, VÉ: a papnő alapértéke, sebzése 1k6/2)

PUSZTÍTÓ ERŐ ÚTJÁNAK PAPLOVAJAI

Az Északi Városállamokból - Drueghból - származó, Enue Ahgven volt az első, ki belátta, hogy az Orwella hitnek is szüksége van paplovagi rendre; a Kitaszított papnői óhatatlanul elbuktak volna a létükért folytatott harcban. Igaz, már korábban is voltak fegyveres támogatói - sötét lovagi rendek, kisebb fejedelmek klánok -, de egy ütőképes nehézlovasság, amit Orwella hite támogat, mindenféleképpen óriási előnyt jelenthetne számukra. Orwella első paplovagi rendjét - a Kard Testvériséget - P.sz.-i XXII. században alapította Enue Ahgven. A rend célja, hogy előkészítse a Rettenet Asszonyának visszatérését. A Pyarroni Paktum miatt, amely tiltja az emberáldozó vallások gyakorlását, Pyarron fel- dúlásáig csak Gro-Ugonban, Toronban és a Városállamokban tevékenykedhetett. Az Orwella támogatásával megerősödött lovagi rend hamarosan Fekete Hadúrral is büszkélkedhetett, mely nagyban erősítette Toront és mindenre el- szánt szövetségeseit.

A tizennegyedik zászlóháborút megelőzően a rend tagjai alkották Gro-Ugon uralkodó rétegét, ez által a Testvériség Észak-Ynev meghatározó politikai tényezőjévé nőtte ki magát. Székhelyét Gro-Ugon fővárosába, Reagba helyezte. A zászlóháborúban Birak gal Gashad és serege - óriási veszteségek árán - elfoglalta a Kard Testvériség Fekete Erődjét, a rend Nagymesterét karóba húzta, a megmaradt lovagok pedig szétszóródtak. Egy részük Shín tartomány (Toron) regitorának kegyelméből, a Szikesföld sós tavai között húzódhatott meg.

A Kard Testvériséget egy sötét lovagi rendből - az Éjszaka Kardjából - alapították. Jelenleg is sokkal több lovagja van, mint paplovagja. A rend élén a Nagymester áll, ki egyszemélyben maga Fekete Hadúr. Akarata a lovagok számára egyet jelent Orwella akaratával; rettegés és tisztelet övezi személyét. A rend erődvárainak vezetői a Pusztítás Nagyurai, a Fekete Lobogó Örzői; nagy hatalmú paplovagok ők, igazi fanatikusok. A Nagymester rajtuk keresztül érvényesíti hatalmát. A rend belső hierarchiájában a következő szinten a hit védelmezői és tanítói: a Büntetés Nagyurai állnak. Abbitból kovácsolt tolasbuzogányuk és a halál van segítségükre hatalmuk gyakorlásában. A paplovagok és lovagok harci kiképzését igazi veteránok végzik: a Hadmesterek.

A rend várerődjeiben vasfegyelem uralkodik. A Kard Testvériség higgadtsága és fegyelme nélkül valószínű, hogy állandó háborúk dúlnának Gro-Ugon szörny birodalmában. Az ország vezetőinek megválasztásában is fontos szerepük van. Gro-Ugon vad pusztaságaiban elszórva emelkednek komor lovagváraik s rabszolgagazdaságokkal övezett erődítményeik.

KÉPZETTSÉGEK

Orwella paplovagjai a főkasznál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ.-en.

Képzettség

3 Fegyverhasználat	Af
Ökölharc	Af
Fegyvertörés	Af
Vakharc	Af
Fegyverismeret	Af

A további szinteken a következő képzettségekben részesül.

TSZ Képzettség

TSZ Képzettség	Fok/%
5. Vallásismeret	Mf
5. 1 fegyver használata	Mf
7. advezetés	Mf
7. Pusztítás	Af
10. Nehézvértviselet	Mf
10. Pusztítás	Mf

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG

Manapontjaik száma eltér a megszokottól. Első Tapasztalati Szinten ők is 9 MP-ot kapnak, ám a további szinteken csupán 1k3+4-et. Ennek oka, hogy Orwella hatalmának sokkal nagyobb részét képes nőkre átruházni. A magyarázatot sok bölcs kereste már, többek között Orwella szolgálai is, de ködös elméleteket leszámítva semmiféle eredményt nem tudtak felmutatni.

A PAPLOVAG FEGYVERTÁRA

Orwella nem szabja meg lovagjai számára, hogy milyen fegyvert használjanak. Egy dolgot kell szem előtt tartani, hogy a lehető legnagyobb pusztítást vihessék vele végbe. Épp ezért előszeretettel használnak kétkesz fegyvereket. Ha pajzsot használnak - ami nem jellemző, de elfogadott -, akkor rendszerint egykezes láncosbuzogányt forgatnak. Célzó és dobó fegyvereket soha nem használnak. Fénytelen, fekete színű, teljes vértezetet kedvelnek.

AZ ARC NÉLKÜLI HATALOM KÖVETŐI

Az Arc Nélküli Hatalom eszméit vallók szépségükkel, ígéretekkel,

hazugságokkal hálózják be kiszemelt áldozataikat. Pusztításra, gyilkolásra buzdítják az embereket. Nagyon jó emberismerők, könnyen meglátják az emberi gyengeséget, és ezt kihasználva rákényszerítik akaratukat az áldozatra. Ha pedig nem megy "szép szóval", mágiajukhoz folyamodnak. Nem egyszer előfordult már, hogy falvak, rendek vagy kisebb államok estek egymásnak Orwella-papnőnek álnok tevékenysége eredményeként. Mindenben a káoszt s a halált keresik, előtérbe helyezik a fondorlatot, álnok intrikusok.

Ezek az Orwella papnők módszereikben sokkal közelebb állnak a boszorkányokhoz, mint más papokhoz. Szeretik feladataikat másval elvégeztetni, a lehető legkevesebbet kockáztatni. Szépségükkel igyekeznek befolyásuk alá hajtani ellenfeleiket, idegenkednek a fegyverek használatától - ez alól kivételt csak az orvtámadás, illetve az alvók torkának csendes elmetszése jelent. Sokan hajlamosak őket összetéveszteni a boszorkányokkal, de a hozzáértők tisztában vannak a leglényegesebb különbséggel: a boszorkányok egy része válogat az eszközökben, saját - kétes értékű - jóérzésük visszatartja őket olyan tettek végrehajtásától, melyek eredményt hoznának ugyan, de véresek, gusztustalanok, s egyáltalán nem hölgyekhez illők.

Az Arc Nélküli Hatalom képviselői nehezen azonosítható - ezáltal veszedelmes - ellenfelei Pyarronnak és egész Ynevnek. Kifürkészik az emberek legtitkosabb vágyait, félelmeit, és ezeket fordítják ellenük. Szívesen dolgoztatnak bérgyilkosokkal, orwellánus fejedelemségekkel, ha feladatuk meghaladja képességeiket.

Vallásukat nem nyíltan gyakorolják. Kisebb rendekbe szerveződnek. A legtöbb Orwella-boszorkányrend is az ő irányításuk alatt tevékenykedik. Sokszor más orwellánus szervezetek közé épülnek be (pl. fejedelemség klánok, boszorkány, boszorkánymesteri rendek). Épp ezért nem lehet létszámukat

meghatározni, tevékenységi területeket behatárolni, ami így még több gondot okoz Pyarron inkvizitorainak. Volt már rá példa, hogy Új-Pyarron központjában leplezték le a Kitaszított papnőjét az inkvizíció ügynökei.

A növények, mágikus főzetek, mérgek, sötét praktikák tökéletes ismerői, s kitűnő alkalmazói. Inteligens nők, asszonyok, akik a tudományos képzettségek terén is bámulatos eredményeket érnek el. Ezeket a képességeiket is mindig Orwella érdekében alkalmazznak, ami a pusztítást a rend bomlasztását szolgálja.

KÉPZETTSÉGEK

Az Orwella papnő a főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1.TSZ.-en.

Képzettség	Fok/%
2 nyelv ismerete	Af,4, 3
Történelemismeret	Mf
Ósi nyelv ismerete(kyr)	Af
Legenda ismeret	Af
Vallás ismeret (választott)	Mf
Méregkeverés	Af
Herbalizmus	Af
Etikett	Af
Szexuális kultúra	Mf
Éneklés/zenélés	Af
Álcázás/álruha	Af

A további szinten a következő képzettségekben részesül.

TSZ Képzettség	Fok/%
2. Tánc	Af
4. Hamisítás	Af
4. Hangutánczás	Af
5. Szexuális kultúra	Mf
6. Etikett	Mf
7. Álcázás/álruha	Mf
8. Hamisítás	Mf

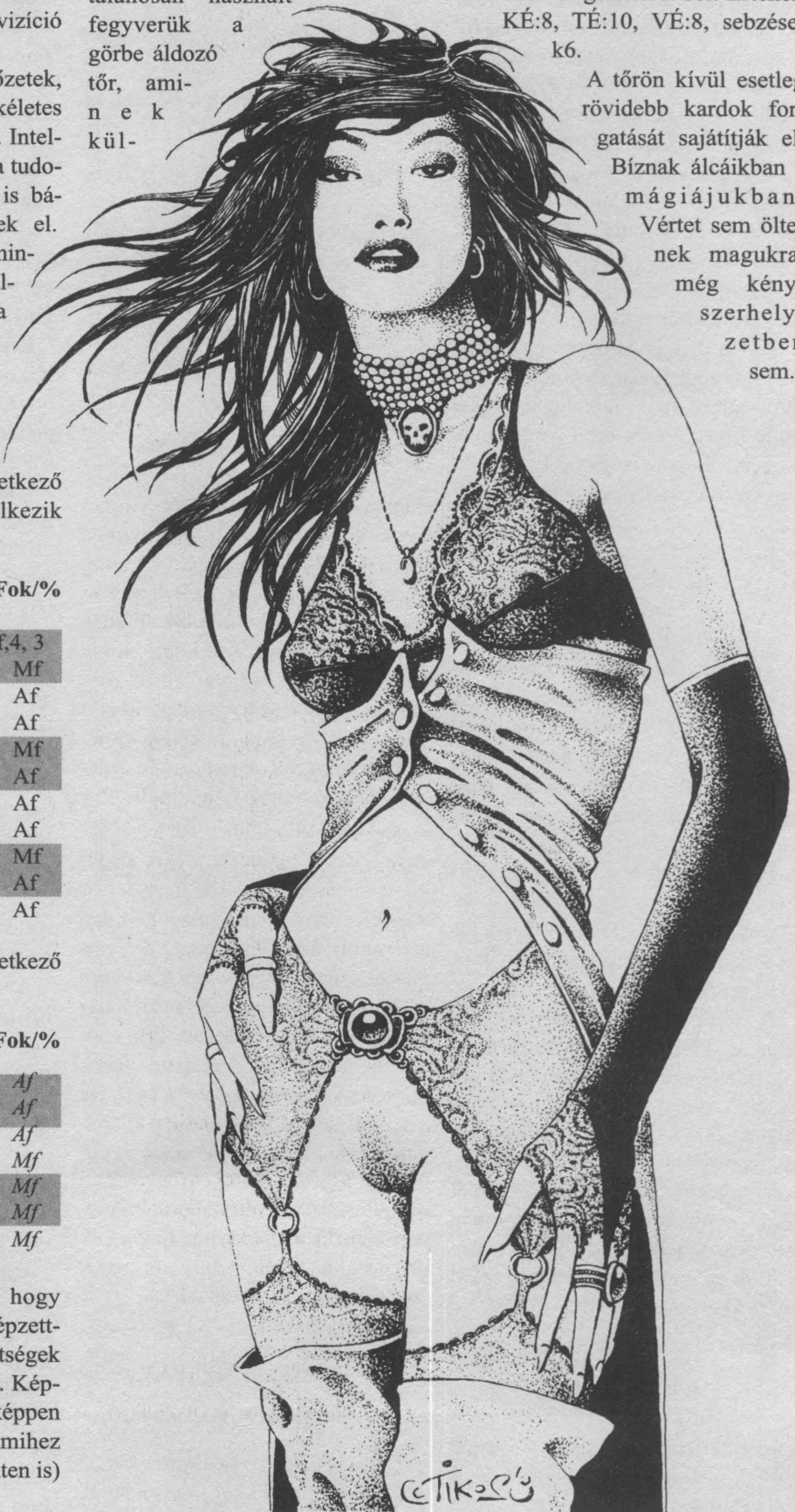
A fentiekből kiderül, hogy Orwella papnője, rengeteg képzettséget sajátít el. Más képzettségek tanulására kevés ideje marad. Képzettség Pontjai a következőképpen alakulnak: KP alapja 4, amihez szintenként (már az első Szinten is) még 5 pont járul.

FEGYVERTÁR

Az Arc Nélküli Hatalom papnői nem a fegyverfogatás mesterei. Általánosan használt fegyverük a görbe áldozótőr, amin ekkül-

ső és belső oldala is élezett. Meglepetésből használható eredményesen, szemtől szembe vívott küzdelemben szinte eredménytelen, de erre nem is igen kerül sor. Értékei: KÉ:8, TÉ:10, VÉ:8, sebzése: k6.

A törön kívül esetleg rövidebb kardok forgatását sajátítják el. Bízna álcáikban s mágiájukban. Vértet sem öltetnek magukra, még kényyszerhelyzetben sem.



KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG

Az Arc Nélküli Hatalom papnőinek különleges képessége, hogy a Boszorkányok Asztrálmágia fejezetében található varázslatokból, a következőket használhatja:

BÜBÁJ
SZERELEMVARÁZS
VISZÁLY
ROVARFELHŐ
SZEMMELVERÉS
ÖNBECSÜLET ELTIPRÁSA
GYÜLÖLET
RETTEGÉS

(Természetesen ezek a varázsfomulák papi személyek alkalmazásában szakrális mágianak számítanak.)

Másik különleges képességük akkor kerül előtérbe, ha az életüket veszély fenyegeti. Ilyen esetben naponta egyszer képesek arra, hogy a Láthatatlanság Evilági Lények előtt (Papmágia) varázslatot Mana-Pontok felhasználása nélkül alkalmazzák. Itt is, mint a Pusztító Erő Útjának Követőinél, csak akkor alkalmazható, ha élete valóban veszélyben forog. Amennyiben mégis ok nélkül alkalmazná, akkor a varázslat nem jön létre, a papnőt pedig teljes mozdulatlanságra ítéli Orwella. A mozdulatlanság 5 körig tart, s ezalatt az idő alatt valóban nem képes megmozdulni. A varázslat időtartama 5 kör/szint, de a hatás azonnal meg szűnik, ha a papnő bármilyen támadást végez, tegye ezt fegyverrel vagy mágiával.

EGYEDI VARÁZSLATOK

KIS ARKÁNUM

PUSZTÍTÁS
KÍGYÓVARÁZS
TÜZGEJZIR
FUTÓTÜZ
LÁNGOSZLOPOK
TÜZES TEKINTET

NAGY ARKÁNUM

SZÉPSÉGVARÁZS
LEBEGÉS
REPÜLÉS
ÁTOKVARÁZS
GYILKOS HAJLAM
ÖNGYILKOS HAJLAM
HAZUGSÁG
CSALÁS

Az itt felsorolt varázslatok leírása a Boszorkány Mágia fejezetében található. Hatásában és minden értékében megegyezik az ott leírtakkal. De a varázslatok Orwella felkentjei számára szakrális mágianak minősül.

MÉREKGORBÁCS

Szféra: egyedi
Mana-pont: 18
Erősség: 4 (a méreg szintje)
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: Ön maga
Időtartam: kör/szint
Mágiaellenálás: Egészség próba

Orwella papnőinek egyik látványos és igen hatékony varázslata, melyet előszeretettel alkalmaznak a Pusztító Erő Útjának papnői. A varázslat elmondása után egy korbács anyagiassul a papnő kezében, mely méter hosszúságú. (A méregkorbács értékei megegyeznek egy normális korbáccsal.) A korbács utolsó fél méterén kb. egy tucatnyi kígyófog található, mely csöpög a méregtől. Fp veszteséget okozó támadás esetén az áldozat köteles egészség próbát dobni. A méreg azonnali hatású alap erősítés esetén negyedik szintű kínméregnek minősül. Sebzése sikeres egészség-próba esetén: semmi, sikertelenség esetén pedig körönként - amíg a varázslat Időtartama le nem jár - 2k6.

A méregkorbács támadását megidézője irányítani nem tudja, de Támadó Értéke hozzáadódik, a „varázsfegyver” TÉ-jéhez. Mindenre támad, aki négy méterrel belül tar-

tózkodik. Még a papnő társaira is, legyen az akár Orwella hitű, netalán a Kitaszított felkentje. Először a legközelebbi személyre, csap egyet, s rögtön másik áldozatot keres. Lesújt újra és újra.

A varázslat időtartamának lejártakor a korbács szertefoszlik. (A méreg, ami a varázslat segítségével jött létre, nem gyűjthető be, a varázslat végével ez is elenyészik.) A varázslat alatt más fegyver vagy mágia nem használható, és védekező harcot sem lehet folytatni. A papnő VÉ-jéből levonódik a korbács TÉ-je (6). A varázslat időtartamát növelni nem lehet, a méreg szintjét viszont igen, minden további 10 Mp rááldozásával egy szinttel növelhető.

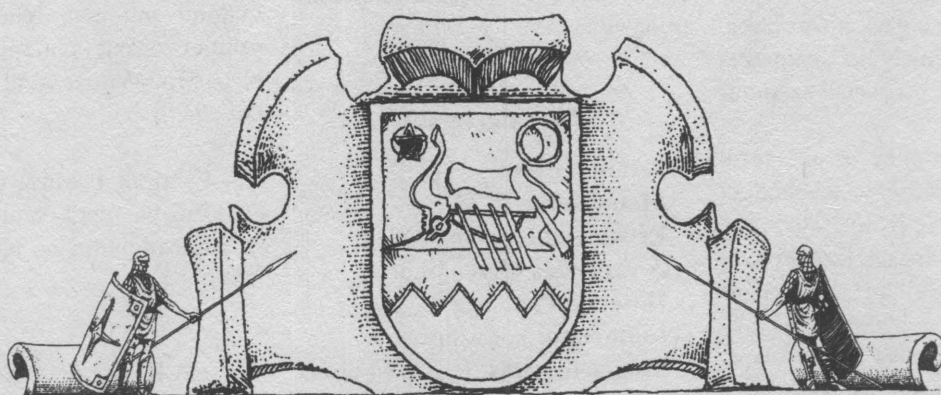
A Pyarroni Paktum ugyan tiltja, de Orwella megkívánja papnőitől és paplovagjaitól az emberáldozatokat.

A KAOSZ ÉJSZAKÁNAK SZERTARTÁSA

Az orwellánusok legrégebbi ünnepének egyike, melyet minden kisebb-nagyobb közösség megtart. Eredete visszanyúlik egészen a kyr időkre, amikor még Orwella Rualan tartományában székelt. Hívei ezen az ünnepen Orwella hatalom átvételének napjára emlékeznek, mikor a Kitaszított Rualan-tartomány felett átvette az irányítást, s mikor a tartomány istennője lett. Ezen az éjszakán mondják, örült sikolyok szálltak a tartomány felett. Orwella és papnői ekkor végeztek a tartomány anyrjaival és kyr követőivel.

Az ünnep éjszakáján zajlik az év legnagyobb élőáldozat bemutatása. Emberek, állatok százai kerülnek ilyenkor áldozati oltáiraikra, máglyaikkra, kígyóvermeikbe.

Egész éjszaka tartó imáikkal, az istennőjük újbóli eljövételét várják.



Uwel

Rak Narval tartományban, ahol a dul Mordak család kormányoz, volt valaha egy város. Messzehírű, nyüzsgő kikötő, temérdek lármás népséggel, hajókkal, matrózokkal, aranylancos kalmárokkal. Ifjabb éveimben még sokfelé ismerték a nevét. Manapság már másként hívják, legalábbis azt a keveset, ami megmaradt belőle. Ti is láttátok, fiaim; az a feketére perzselt, öbölmenti katlan volt az, ami mellett a minap elhajóztunk.

Történt egyszer, hogy valami helybéli úrféle szörnyűmód csúfot tett ott egy kölyöknyi, koldusszegény utcalánnyal. Még az emberi ábrázata is odalett a nyomorultnak. Nem nagy ügy, mondhatnátok; elyégre megyesik olykor erre-felé az ilyesmi, különösen mióta a toroni gályákkal együtt a Háromfejű hite is átvitorlázott hozzánk északról. Igen ám, de én éppen haragban voltam azzal az úrfélével, egy s más disputák miatt; gondoltam hát, szurrantok rajta egyet. A fedélzetre vettem azt a szerencsétlen leányt, és elvittem egy ismerős szentélybe, fél napi hajóútra innen, egy keskenyen bevágott öbölbe. Az ottani népek meghallgatták türelmesen, mi mondandója van, aztán küldöttet menesztettek a városi tanácshoz, és követelték az úrféle megbüntetését. Csakhogy amaz ott eléggé fontos embernek számított, senki nem szívesen húzott volna ujjat vele. A tanács az ő pártját fogta; a küldöttet nem szívesen látták; én meg bele nyugodtam szépen a dologba, mondván, hogy ez a tervem sem sikerült.

Pedig sikerült, méghozzá olyan kiadósan, hogy azt álmodban sem

hittem volna. Merthogy ezek az én balkézi ismerőseim nem hagyták ám annyiban a dolgot. Gondolták, ha egy követ kevés volt, többen tán elegendően lesznek - és felkerekedtek mindahányan. Takaros látogatás volt, csudára megszervezve. Még a nevét is eltörölték a városnak; azóta is óvakodnak a környékbeli népek a szájukra venni, állítólag átok ül rajta.

Azt a kiegészített romhalmazt meg azóta Sathkun Uweliorinak hívják. Uwel Lába Nyomának.

Raiybur kapitány
történeteiből



Bosszúállás Atyja a pyarroni panteon egyik legérdekesebb, egyben legellentmondásosabb alakja. Mindenféle ideológiai előítéletektől mentes, öntörvényű istenség, szenttelen és rendíthetetlen; akarata, melyet szolgálain keresztül nyilvánít ki, nem mindig esik egybe a pyarronita egyházak elképzeléseivel. Uwel az az isten, aki megtorolja a gyengék és a nyomorultak, a becsapottak és a kisemizettek sérelmeit, és bosszút áll azok helyett, akik maguk képtelenek rá. Darton mellett ő a másik olyan tagja a pyarroni panteonnak, aki nem mindig osztja a többiek nézeteit az Anyagi Síkon zajló eseményekkel kapcsolatban. Arra is akadt már példa, hogy egyes ügyek elbírálásakor istentársai ellenségeinek javára döntött. Hogy melyik bosszú igazságos és melyik nem, annak

megítélésében pártatlansága a zord Kyelével vetekszik; a két egyház azonban egyáltalán nem rokon-szenvez egymással. Uwel szolgálai ugyanis hangsúlyozottan kívül állnak a társadalmon és a törvényeken, a Kyelt imádó katonapapok pedig éppenséggel a társadalmi rendet fenntartó törvényeket tartják a legszentebbnak.

Kyel gyermeke Gilron ikertestvére, mondja a legenda, sőt arról is megemlékezik, hogy Uwel a testvérét ért zaklatások és atrocitások miatt lett ilyen bosszúálló természetű, és ennek révén vált a bosszú istenévé. A történet valószínűsíthetően Selmo agyszüleménye, s azok sorába tartozik, melyekkel a legenda próféta megfoghatóvá, emberközelibbé kívánta formálni a hívők isteneikről alkotott képét. Elég sok bizonyítékunk van ugyanis arról, hogy Uwel régebben jelen volt Yneven, mint a panteon halhatatlanjainak többsége, és arról is, hogy eredetileg nem volt tagja az istencsaládnak, de már oly régi a kapcsolatuk, hogy még rokoni szálak is szövődtek közöttük.

UWEL EGYHÁZA

Uwel egyháza a földrészen rendszertelenül elszórt kultuszgócokból áll, melyek mind önállóak és egyenrangúak, semmilyen központi hatóság nem fogja össze őket. Papjai rendhagyó módon egyáltalán nincsenek, csak paplovagjai, akiket a köznyelv már több mint ezer éve Bosszúangyaloknak hív, és nem ok nélkül.

Számtalanszor előfordul, hogy valakit égbekiáltó sérelem ér, és nem tud érvényt szerezni igazának. Ennek ezerféle oka lehet, és sokkal gyakoribb eset, mint hinnénk. Ilyenkor nincs más hátra, mint felkeresni a legközelebbi Uwel-rendházat. Nem túlságosan hívogató építmények ezek: komor lovagvárak, erődtett kastélyok, bércei sziklafészek. Szerte Yneven megtaláljuk őket, mindig a sűrűn lakott tartományok peremvidékén, barátságatlan és nehezen megközelíthető régiókban. Földbirtok sohasem tartozik hozzájuk; eseti adományokból tartják fenn magukat, és bármilyen bizonytalannak tűnhet is ez a forrás, ritkán látnak szükségét. Igen ősi rendházakkal is büszkélkedhetnek. A legrégebbinek tartott Uwel-rendház - állítólag Pyarron alapítása előtt több, mint háromezer esztendővel alapították - Ópyarrontól keletre a kráni bércek déli lejtőinél van. Itt a vár a fegyvertermében található Uwel egyik legnagyobb hatalmú ereklýje: egy ember nagyságú kétélű bárd. A szent fegyver a menyezetre van felfüggesztve és akár egy hatalmas inga leng ide-oda. Egyik próféciajuk szerint az isten ötödik kegyeltjének életében jön el az ideje annak, hogy a bárd lezunhanva menyezetről a terem padlójába vágódjék. Ez lesz a jel arra, hogy a kegyelt - aki véres kardként hordozza körbe az ereklýt - irányítása alatt a bosszúállók rendjének egysége létrejőjön, és a hős vezetésével induljon valamilyen Uwel-paplovag beteljesíteni a végső bosszút. Amennyiben a prófécia igaz Ynev déli féltekéjének történetében minden valószínűség szerint ez lesz az egyik legnagyobb világégés.

Uwel atyának a rendházakon kívül is vannak szentélyei, ám ezeket

nem vallási ceremóniákkal avatják, legalábbis nem a szokásos értelemben. Az istenség szemében minden olyan hely szentté magasztosul, ahol egy-egy különösen nagy horderejű vagy régóta húzódó bosszú beteljesült, még akkor is, ha nem az ő szolgálai keze által. Ezeket a szent helyeket nem jelöli oltár, tételes jegyzékük sem létezik; a Bosszúangyalok ösztönösen megérik közelségüket. Rendházaik számon tartják a közeliükben találhatóakat - nem csupán földrajzilag; történetileg is -, s az isteni megtorlás eszközüül szolgáló régi hősök neve alapján különböztetik meg őket. Amíg ilyen helyeken

időznek, közelebből érzik magukra sugárzani uruk mosolyát: sebeik gyorsabban gyógyulnak, lankadó erejük hamarabb visszatér, mágiajuk hatásfoka megsokszorozódik. Igen érdekes etikai és metafizikai kérdéseket vet föl, hogy ezek a jelenségek gyakran fellépnek olyan helyszíneken is, amelyekhez épenséggel nem a jogos bosszú, hanem - legalábbis gyalgó emberi felfogás szerint - sötét gaztettek és barbár mészárlások emléke fűződik.

Uwel szent napjai hasonlóképpen



dicső múltbéli bosszúállásokhoz kapcsolódnak, következésképp tájegységről tájegységre eltérők, s ahogy telnek az évszázadok, fokozatosan átrendeződnek. Bár az csaknem általánosnak vehető, hogy a bevégzett bosszúról szóló híradást a Csontok havában juttatják el az érintetteknek, míg a Hamvak havában egyfajta megtisztító szertartássorozaton esnek keresztül, mely újabb, nehezebb feladatok elvégzésére készíti őket elő. Az áldozatbemutató egyetlen elfogadott módja a megtorlás szent aktusa; az istenség nem követel híveitől haszontalan, időrabló gesztusokat.

UWEL-PAPLOVAG

A Bosszúangyalok mindig meghallgatják az elébük járuló panaszost, majd egy titkos szertartáson kikérik uruk ítéletét: valóban méltányos-e a kérése? Ezt sohasem mulasztják el, még a legegyszerűbbnek tűnő esetekben sem, hisz az ember gyarló, a csalóka látszat könnyen megtévesztheti. A hamis panaszos, aki megpróbálta becsapni Uwel atyát, ott helyben elnyeri főbenjáró büntetését. Akivel viszont valóban méltatlanul bántak, attól a zord paplovagok minden viszonozás nélkül átvállalják a bosszú terhét. Ha tehetős az illető, elfogadnak tőle jutalmazást, kérni azonban sohasem kéri, és akkor sem hiányolják, ha elmarad. Amit tesznek, az nem szolgálat, hanem kötelesség, immáron a saját bosszújuk.

Keménykötésű, félelmet nem ismerő harcosok egytől egyig, eltökélte céljuktól senki és semmi sem tántoríthatja el őket. Kitartásuk félelmetes erő kölcsönöz számukra. Ha időnek előtte dőlnek ki a sorból, azonnal helyükbe lép egy társuk, hogy bevégezze küldetését. A kiszemelt áldozat legfeljebb akkor menekülhet, ha az egész rendházat kiirtja. A megtorlás mértékét maguk határozzák meg, már-már lelketlen szigorral, bármely humán jogrendnél kegyetlenebbül. Két alapelvük van, amelyhez minden körülmények között tartják magu-

kat. "A halott soha többet nem vétkezik" - tartja az egyik. "A bosszút szemtől szemben kell beteljesíteni" - írja elő a másik.

A Bosszúangyalok állandó készségben élnek, különös gondot fordítanak a testedzésre és a fegyvergyakorlatokra. Félelmetes harcosok, ám csapnivaló katonák: az öngyilkosságig keményfejűek, senkitől nem fogadnak el parancsot saját előljáróikon kívül. Általában magányosan tevékenykednek, segítséget nem várnak senkitől, legkevésbé más pyarroni egyházaktól.

A Bosszúangyalok számára szigorúan tilos a varázsfegyverek használata, küldetésük végrehajtásában kizárólag saját képességeikre és az istenségük által rájuk átsugárzott hatalomra támaszkodhatnak. A megkötés drákoinak tűnik, s bizonyos ellenfelekkel szemben teljes tehetetlenségre kárhoztatná őket; érdemesebb híveinek azonban, akiktől már ilyesféle szolgálatokat is elvár, Uwel atya bőséges kárpótlást nyújt. A zord paplovagok fegyverei ugyanis minden egyes rituálisan meghirdetett bosszú bevégzésekor némi varázserővel telítődnek - ezért is vigyáznak rájuk oly féltő gonddal. Minél nagyobb horderejű a bosszú, annál jelentősebb a gyarapodás - bár arra természetesen egyetlen Uwel-lovag sem számíthat, hogy egy-két mégoly hősies feladat végrehajtása után ősi rúnakardokkal felérő csatabárdja lesz! Hogy miféle varázserő fog kibontakozni a fegyverben, azt sohasem lehet pontosan megjósolni: a mágia jellege részben gazdája saját személyiségét, részben az általa beteljesített bosszúkat tükrözi. Ezért Uwel legvénebb és legtapasztaltabb bajnokainak a fegyverei - sőt, némelyiküknek a puszta keze is! - általában egyedi, páratlan varázsereklyéknek minősülnek. Az Uwel által ily módon megáldott fegyverek - zömükben csatabárdok - csak gazdájuk által forgatva bírnak varázserővel, idegen kézben nyomban elvesztik minden hatalmukat. A mágia csak a paplovag élete hoszára szól: holta pillanatában az is-

tenség azonnal visszavonja kegyelmét a fegyvereiről. Az ilyen kiszolgált ereklyéket a Bosszúangyalok igen nagy tisztelettel övezik, s ha csak tehetik, gazdájukkal együtt helyezik örök nyugalomra őket. A legenda úgy tartja, ha mohó betolakodók háborgatják Uwel békében szunnyadó hőseit, a sírboltban pihe-nő fegyverek maguktól visszatérnek a tetem kezébe, s a rendteremtéshez szükséges néhány kurta pillanatra viszszaerik minden valaha volt hatalmukat...

Az Uwel-hitű közösségek élén a rendfőnök, a khuryak áll; ezt a kifejezést közönségesen Ítéletadónak szokás fordítani, bár az áttétel helyessége meglehetősen vitatott, a szó gyökét ugyanis egyetlen ismert ynevi humán nyelvre sem lehet visszavezetni. A khuryak vezeti a kért bosszú méltányosságáról döntő szertartást; szava alárendeltjei számára megfellebbezhetetlen parancs. Az egyes rendházak között létezik ugyan egyfajta rangsor, melynek alapját a bevégzett bosszúküldetések száma és hordereje adja, ám ez szigorúan informális jellegű: egyetlen rendház sem fogad el utasítást másoktól, legfeljebb jószándékú tanácsot vagy útmutatást. Ha ez nem így lenne - mint arra néhány éles eszű bölcs több ízben is rámutatott -, Uwel egyháza már évezredekkel ezelőtt felszámolta volna önmagát valami beteljesíthetetlen bosszúáldozatában, melyet egy számukra legyőzhetetlen hatalom ellen indítanak.

A keményfejűségig büszke és önálló khuryakok csupán egyetlen tekintélyt ismernek el maguk fölött: Uwel kegyeltjeit, akikből az Égi Fény Megnyilatkozása óta összesen hármat ismert az ynevi történelem. Az elsőnek - Heqlat Haraunak - alakja a legendák kódébe vész; ő Krán sötét mélyén veszett oda, amikor ura küldetésében járva megkísérelt bosszút állni a dicső Godon elpusztításáért. A második kiválasztott hős, akit a regék csupán a Vak Bajnok névvel illetnek, különös módon lelte halálát: elf sereneyák végeztek vele, állító-

lag azért, mert oly magas fokon űzte már a véres megtorlás művészetét, hogy az - felfogásuk szerint - nem illett egy kései, kérészéletű jövővényfaj gyermekéhez. Az elfek és Uwel egyháza között azóta is igen feszült a viszony, bár intézményes vérbosszú nem választja el őket. Az a maroknyi rendház, amely a P. Sz. XXIV. században, a Vak Bajnok halálhíre hallatán büntető hadjáratot hirdetett a gyilkosok ellen, mintegy félezer év leforgása alatt teljesen kipusztult, nem anélkül azonban, hogy érzékeny károkat okoztak volna választott ellenségeiknek.

Uwel mind a mai napig utolsó kegyeltjét Sorquas Devastornak hívták, s nevét nemcsak haditettekkel tette halhatatlanná. Számos filozófiai művet is írt az emberi természetéről és a gyűlölet metafizikájáról. Ezeket az iratokat a Bosszúangyalokon kívül csupán az Arel úrnő Súlyomcsőr irányzatához tartozó papok forgatják örömmel: a többi pyarroni vallás követői túl zordnak és morbidnak vélik őket, a dartoniták pedig a humort hiányolják belőlük. Devastor - több más pyarroni istenség kegyeltjeihez hasonlóan - a Dúlás alkalmával az Örök Város romjai alá temetkezett. Halála azonban nem törte gerincét az egyháznak - épp ellenkezőleg, sosem látott egységbe és céltudatosságra forrasztotta. Északon és Délen egyaránt temérdek hírneves khuryak fogadott személyes vérbosszút az életét kioltó kráni hadúr ellen, abban a nem titkolt remény-



ben, hogy aki beteljesíti esküvését, az Devastor nyomdokaiba léphet. A kósza szóbeszéd szerint kiszemelt célpontjuk, kthac Arqun Garthakka örömhírként fogadta, hogy a közeljövőben ilyen bőségesen nyílhat alkalma bizonyítani érdemességét a Kosfejes Úr színe előtt.

A kegyelték - eltérően a többi Bosszúangyaltól - nem tartoznak rendházakba, magányosan kóborolnak Yneven, tetteikért és döntéseikért kizárólag legfőbb uruk előtt felelnek. Állítólag istenük valamennyi

szolgája közül egyedül ők képesek alkalmazni Uwel titokzatos Nagy Arkánumait. A három kegyelt haditetteiről szóló legendák tagadhatatlanul tápot adnak ennek a feltételezésnek - nem kizárt azonban, hogy a hősi múltat körüllegő regék mára némiképp megszínésítették őket. Az

igazságot csak akkor fogjuk megtudni, ha valamilyen rendfőnöknek sikerül valóra váltani fogadalmát, végez a kráni hadúrral, és visszaszerzi tőle Szomjazót, Sorquas Devastor félelmetes csatabárdját. (Az ő kezében persze közönséges fegyver csupán; mégis fel-

övezte magát vele, kihívásként és diadala jeleként.) Ha Uwel valóban így módon szándékszik kiválasztani új kegyeltjét, az mindenképpen az északi khuryakok soraiból fog kikerülni: délvidéki bajtársaik feje már mind kthac Arqun fellegvárának bástyafokain szárad.

KÉPZETTSÉGEK

Az Uwel-paplovag a főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
Időjósítás	Af
Sebgyógyítás	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Csomózás	Af
Esés	20%

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ Képzettség**fok/%**

2	Térképészet	Af
2	Ökölharc	Mf
3	Nyomolvasás/ eltüntetés	Mf
3	Legendaismeret	Af
4	Sebgyógyítás	Mf
5	Herbalizmus	Af

FEGYVERTÁR

Kedvelik ugyan a koromfekete, jel-telen nehézvérteket, ám páncélzatukat mindig küldetésüknek megfelelően választják meg; nem bolondok például teljes vértben tengerre szállni. Ugyanez vonatkozik az arzenáljukra is, bár szívesen használnak olyan fegyvereket, amelyek valamiféleképpen utalnak uruk szent jelképeire: a hóhérbárdra, a vasalt ököltre, vagy a tizenhárom csomóra kötött hurokra. Kedvelik a nehéz-, különösen a kétkezes fegyvereket.

Uwel paplovagja az 5. TSZ elérése után kaphatnak előljáráóiktól olyan küldetést, melyet nyilvánosan kihirdetnek a rendházban. (Szintenként legfeljebb egyetlen nyilvánosan kihirdetett bosszú bevégzésére nyílik lehetősége a játszó karaktereknek!) Az ilyen küldetés elvégzését istenük jutalmazza. A bosszú eszközöként használt fegyver az első ilyen küldetéstől mágikusnak minősül, de csak gazdája kezében. A gyilkos szerszám hozzákötődik gazdájához, oly módon, hogy másik fegyver használata közben Asztrál és Mentál Képessége egyel csökken, ami egyéb értékeinek a változását (pl. Mágiaellenállás) is maga után vonja.

A fegyver hatalma minden nyilvánosan kihirdetett bosszú beteljesítése után növekszik. Az első négy alkalommal mindegyikénél megnő a KÉ +20, TÉ +20, VÉ +8, Sezés +4.) Ezek után minden alkalommal valamiféle különleges képességgel gyarapszik a fegyver tudása. Ezek megállapítása a KM feladat, minden esetben a feladat jellegétől

függ, hogy milyen különleges képesség birtokába jut a fegyver és gazdája. (Ha teszem azt egy tűzdémont pusztított el az illető, akkor például a fegyver a harcban lángot fúj, vagy automatikusan biztosítja a víz elemi síkjáról származó lények szimpátiáját, stb.)

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG

Mágiájuk nem túl számottevő, a Papmágia Kis Arkánum varázslataira korlátozódik az Élet és a Halál szféráiból, valamint Uwel egyedi varázslataira. Nem nevezhetők gyakorlott mágia használónak, nem is szívesen alkalmazzák a mágikus praktikákat. Ennek okán mindössze 6 Mp-tal rendelkeznek induláskor (1.TSZ), és szintenként további 6 Mp-vel nő varázserejük.

További különleges képességük, hogy megérzik, ha beteljesített bosszú színhelyén járnak, melyek számukra szent helyek. Az ilyen területek számtalan előnnyel járnak az Uwel-paplovagok számára: segítik pihenésüket, sebeik gyógyulását, valamint varázshatalmuk is megnövekszik. Erősségüktől függően három kategóriába sorolhatjuk szent helyeiket:

- I. A sebesülések elfertőződésének esélye nulla. Fp-ik háromszoros gyorsasággal térnek vissza, és naponta egygel több alkalmuk nyílik imájuk révén felfrissíteni mágikus energiáikat (azaz ötször imádkozhatnak).
- II. A sebesülések elfertőződésére nincs esély. Fp-ik és Ép-ik egyaránt háromszoros sebességgel térnek vissza, naponta hat imájuk talál meghallgatásra, vagyis hatszor újíthatják meg Mp-jaikat.
- III. A sebesülések nem fertőzódhetnek el. Fp-ik, Ép-ik háromszor gyorsabban térnek vissza, hét alkalommal újíthatják meg varázserejüket, valamint az alkalmazott varázslatok eredeti Mp felhasználása mellett dupla erősséggel jönnek létre.

A szent helyek kiterjedése változó, általában szobányi mérettől egészen egy kisebb város területéig nagyságáig terjedhet.

Rendházaik kivétel nélkül III. kategóriába sorolandó szent helynek számítanak. Az alapító szertartás minden esetben tartalmazza azt a rituálét, mellyel a helyet megszentelik.

EGYEDI VARÁZSLATOK**KIS ARKÁNUM LITÁNIAI****UWEL ÉRINTÉSE****Szféra:** Egyedi, Lélek**Mana-pont:** 8**Erősség:** 15**Varázslás ideje:** 1 szegmens**Időtartam:** 1 nap/szint**Hatótáv:** érintés**Mágiaellenállás:** Mentális

A szimpatikus mágia egy speciális formáját képes a Bosszúangyal felhasználni ezzel a varázslattal. Feltétlenül meg kell azonban érintenie hozzá azt a személyt, akire ura haragjával le kíván sújtani. Általában akkor fordulnak ehhez a mágiaformához, ha a hely vagy az időpont nem alkalmas a bosszú azonnali beteljesítéséhez. Ezek után a varázslat időtartama alatt (ha az illető elvétí mágiaellenállását) a paplovag minden esetben tudni fogja, hogy áldozata milyen irányban és hozzávetőlegesen mekkora távolságra van tőle. Ez a kapocs csakis akkor fogja hatalmát veszíteni - azon kívül, ha az időtartam lejár és nem sikerül meghosszabbítani -, ha az illető meghal vagy másik síkra távozik.

Mint a fentiekből kitűnik, a varázslat időtartama, annak lejártá előtt meghosszabbítható. Ekkor a paplovagnak már nem kell ismételt megérintenie az illetőt, elegendő, ha az eredeti Mp-mennyiséget újra felhasználja - s a mágia továbbra is működni fog szintenként egy napig.

A varázslat 2 Mp-ért 3 E-vel erősíthető.

ENYHET ADÓ FEGYVER

Szféra: Egyedi, Élet

Mana-pont: 5/szint

Erősség: 8

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: maradandó

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A hagyományos Gyógyításnál hatékonyabb módon képes Uwel paplovagja ezzel a varázslattal fegyver ütötte sebeket orvosolni. Csupán a sérülést okozó fegyvert kell hozzá birtokolnia. Ha a varázslat elmondása közben ezt a harci eszközt a sebhez érinti, szintenként 12 Fp-t gyógyíthat vele az áldozaton. A varázslat kizárólag az adott fegyver okozta sérüléseket képes orvosolni. Tehát, ha az adott sebesülés immár behegedt, egyéb sebek nem gyógyíthatók ily módon (a max. Fp érték fölé sem emelhető így a Fájdalomtűrés-pontok száma). Többszöri varázslással a visszaszerzett Fp-k száma növelhető.

Saját magukon csak akkor alkalmazzák, ha sérüléseik a bosszú beteljesítését akadályozzák; a vétkes fegyverhez ekkor sem mindig könnyű hozzáférniük. Leggyakrabban akkor kénytelenek ehhez a varázslatformához folyamodni, ha ők maguk ütöttek tévedésből ártatlankon sebeket.

KIS ARKÁNUM RITUÁLÉI

BOSSZÚBÉLYEG

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 22

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: maradandó ill. lásd a leírásban

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: Mentális

Abban az esetben folyamodnak Uwel paplovagjai ehhez a mágiaformához, ha úgy érzik, a jogos

bosszú végrehajtásához nem feltétlenül lesz elegendő az ő erejük. Ekkor is szembe fognak szállni ugyan az ellenfelükkel, ám bizonyosságot szeretnének arról, hogy esetleges kudarcuk esetén lesz majd más, aki a nyomukba lép, s főként, hogy az utánuk következő Bosszúangyalok bizonyosságot szerezzenek a bűnös kilétéről.

Egy letörölhetetlen, mindenki más számára láthatatlan bélyeget helyeznek el ugyanis ezzel a varázslattal prédájuk testén, melyet nem takarhat el sem ruha, sem vért: napnál világosabban jelzi minden Uwel paplovagnak, hogy bűnös lélekkel van dolguk.

Ha áldozatuk elvétí az ellenállását, ez a bélyeg - anélkül, hogy neki tudomása lenne róla - megjelenik valahol a testén. Csakis mágiával tüntethető el (pl.: Destrukció, Mágia szétoszlátása), de csak abban az esetben, ha az adott varázslat Erősítése legalább másfélszerese a Bosszúbélyeg erősítésének (fölfelé kerekítve). Abban az esetben, ha a bélyeget eltávolítani szándékozó mágiahasználó rosszul méri fel a lehetőségeit, csúnya meglepetésben lehet része: ha nem sikerül ugyanis a varázslata, a bélyeg átvándorol az ő testére.

A sötétén ragyogó halálfőt Uwel paplovagjain kívül mindenki más csakis a mágiát valamilyen formában kimutató varázslattal, esetleg az Auraérzékelés nevű kyr diszciplínával képesek észlelni.

A Bosszúbélyeg erősítése 1 Mp-ként 1 E-vel történhet.

NAGY ARKÁNUM RITUÁLÉI

BOSSZÚ A SÍRBÓL

Szféra: Egyedi, Halál

Mana-pont: 55

Erősség: 30

Varázslás ideje: 5 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: szint x 3 személy

Mágiaellenállás: -

A mágia tudorai csak Uwel kegyeltjeinek legendáiból ismerik ezt a félelmetes varázslatot. Utoljára Sorqas Devastor sújtott le vele, még a Dúlás idején. Segítségével a kegyelt annyi személyt vonhat hatása alá, amennyi a Tapasztalati Szintjének háromszorosa. Magukra soha nem alkalmazzák, kizárólag olyan pyarroni-hitű halandókat ruházhatnak fel vele, akikről úgy vélik, szükségük lehet Uwel bosszújára, ám ők maguk nem siethetnek majd segítségükre.

Mindazok, akik a varázslat hatása alatt állnak és közvetlen vagy közvetett módon erőszakos halált halnak (egy Aszályal sújtott falu lakói éhen vesznek, mágikus tűz emészti el őket, stb.), saját maguk fognak lelkük nyugalmaért harcba szállni. A halálukat követő éjjelen Arich képében kélnek síron túli életre, s addig nem pihenhetnek, míg bosszút nem álltak pusztulásukért. Célpontjuk minden esetben az a személy lesz, aki a végzetüket - bármilyen formában is - elhozta a számukra. Az így született Arichok csupán harcértékeikben különböznek a Bestiárium 77. oldalán található élőholtaktól. KÉ-jük 30, TÉ-jük 95, VÉ-jük 120 lesz. Ha célpontjuk elpusztul, ők maguk nyugalmat találnak, s lelkük végre istenük elé állhat.

A mágia hatása alatt álló személyeknek nem szükséges azonos módon, és egyazon időben elpusztulniuk. Bármelyikük is vész oda erőszak következtében, mindőjük a saját haláláért akar majd bosszút állni. Akár sikeres, akár sikertelen lesz a próbálkozásuk, ez semmiképpen nem befolyásolja a többiek további sorsát: a mágia rájuk továbbra is hatással marad.

A varázslat azon alanyai, akik természetes halált halnak, sohasem válhatnak ily módon élőholtakká.



Pyarroni Inkvizítor



Az Inkvizítorok Szövetségének tagjai nem köthetők szigorúan egyik isten szolgálóihoz sem, habár kétségtelen, hogy Kyel, Uwel, Adron és Dreina papjai, paplovagjai közül kerülnek ki a legtöbben. A Papi Szék vizsgálóbiztosai nem tekinthetők különálló alkasznak vagy specializációnak, noha vannak bizonyos játéktechnikai vonatkozásai, ha valaki egy ilyen karakterrel szeretne játszani. Az inkvizítor ugyanis egyfajta tisztség, rang, melyet a Szövetség előjárói adományozhatnak annak a személynek, aki szerintük erre alkalmas. A későbbi inkvizítorok nagy többsége nem dédelget olyan álmokat, hogy előbb vagy utóbb Pyarron lesújtó ökle lehessen: cselekedeteikkel, életvitelükkel, gondolkodásukkal érdemlik ki, hogy ez a megtiszteltetés érheti őket.

Az Inkvizítorok Szövetsége folyamatosan nyomon követi a kiemelkedő képességű, példás lelki életű, tetteikben és vágyaikban egyaránt Pyarronnak elkötelezett híveiket. Amennyiben úgy ítélik meg, hogy egyes papok, paplovagok érdemesek erre a kitüntetésre, egy idő után felajánlják nekik a lehetőséget, hogy a kiterjedt szervezet szolgálatában hasznosítsák tudásukat, tapasztalatukat. Ez a jelölés a legnagyobb megbecsülés, elismerés jele, éppen ezért ritkán fordulhat csak elő - noha akadt már erre is példa -, hogy valaki viszszautasítsa az egyház vezetőinek felkérését.

Tapasztalatlan zöldfülűek soha nem részesülhetnek ebben a kegyben. Legalább 5. szintűnek kell lennie annak, aki végül inkvizítorrá válhat. Ezen kívül ismernie kell a következő képzettségek közül minimum ötöt:

Képzettség

Fegyverismeret	Mf
Fegyverdobás	Af
Írás/olvasás	Mf
Ősi nyelv ismerete	Af
3 nyelv ismerete	5,5,5*
Térképészet	Af
Legendaismeret	Af
Demonológia	Af
Etikett	Mf
Szakma	Af
Álcázás/álruha	Af
Rejtőzködés	25%
Kultúra (más kultúrkör)	Af
3 Helyismeret	50%*
(más városok, tartományok)	
Lélektan	Mf

* Ez a képzettségcsoport csak egyben érvényes, nem számít három különféle ismeretnek.

Az 5. szint elérése nem jelenti azt is, hogy ez az a TSZ, amelyen mindenkinek beavatást kell nyernie. Sokak számára ez az idő később - értsd: egy későbbi Tapasztalati Szinten - jön el, esetleg soha. Ugyanakkor a fenti képzettségek ismerete sem jelenti azt feltétlenül, hogy az illető automatikusan inkvizítorrá válhat. Elsősorban jellemének tisztasága, erkölcsi élete, cselekedetei alapján válhat valaki - az Inkvizítorok Szövetségének felkérésére - a hit valódi harcosává.

Ha valaki inkvizítorként játszik tovább, akkor nem kap új dobáskódokat, sem harcértékei, sem fegyvertára nem változik meg. Ugyanúgy pap vagy paplovag marad, ugyanazt az istent fogja szolgálni - habár nagyobb felelősséggel - mint eddig. Csupán annyi változás történik, hogy

Fok/%

azokat a képzettségeit, melyeket bizonyos szintlépésenként automatikusan megkap (ha eddig még nem voltak meg neki) ezután csakis Kp-iből gazdálkodva szerezheti meg.

Mint inkvizítor az újabb TSZ-lépéseknél (hacsak eddig nem sajátította még el őket), a következő képzettségeket fogja megkapni:

TSZ Képzettség	Fok/%
6. Kultúra (egy újabb kultúrkör)	Af
6. Helyismeret (egy újabb város, tartomány)**	Af
8. Nyelvismeret (egy újabb nyelv)	Af 3
9. Lélektan	Mf***
10. Ősi nyelv	Mf***

** Természetesen csak abban az esetben, ha új területek feltérképezésére, megrendszabályozására rendelték őket.

*** Amennyiben az adott képzettség ismertsége nincs még alapfokú, abban az esetben az inkvizítor azon a szinten kapja meg.

Mindezekon kívül a Kp-ivel továbbra is szabadon gazdálkodhat.

Noha az inkvizítorok között nem különböztetünk meg újabb alkasztokat, három irányzat azért világosan körvonalazódik. Ezek kisebb-nagyobb mértékben átfedhetik egymást, egyes vizsgálóbiztosok esetében akár teljesen össze is mosódhatnak a látzólagos határok.

Az első csoportba azok az inkvizítorok tartoznak, akik elsődleges feladatuknak Pyarron elveinek fegyveres védelmét tekintik. Ők azok, akik a felderített ellenséges gócbába behatolnak, és tűzzel-vassal kipurgálják azokat, akik kézrekerítik a veszedelmes ígéhirdetőket, akik főhajtásra kényszerítik még a legmegátalkodot-

tabbakat is. A Papi Szék öklei ők, gyakran hamarabb ütnek, mint kérdeznek: oly hatalom áll mögöttük, mely a legkínosabb szituációkat is elsimítja ha kell.

A második irányzat fő feladata közszel sem kötődik ennyire a harchoz. Gyakran ki sem derül róluk, hogy inkvizítorok. Csendben, szinte titokban tevékenykednek, elsődleges céljuk az információk gyűjtése, a gyanús események kivizsgálása, a vélt vagy valószínű ellenség felkutatása, bizonyítékok felhalmozása. Gyakran áruházban bukkannak fel, rangrejtve, különféle címekkel, papírokkal, históriákkal takarva valódi kilétüket. Ők az egyház szeméi és fülei, nélkülük aligha lehetne hatékony akciókat szervezni a hit elleneségei elveszejtésére. Valamelyest a fegyverforgatáshoz is érteniük kell, hiszen gyakorta kerülhetnek olyan helyzetbe, hogy sem idejük, sem lehetősé-

ségük nincs másokra bízni a leszámolást, arról már nem is beszélve, ha az életüket kell megvédeniük.

A harmadik csoport általában csak akkor jut szóhoz, ha a fegyvercsörgés ideje már lejárt. Jogtudorok, törvényismerők, hitvitázók ők, akik a vétkeket, hiszegők pereit vezetik, akik kihallgatják az eretnekeket, vitában próbálják meg térdre kényszeríteni az eltévelyedett lelkeket. Napjaik nagyrészt főliánsok böngészésével, fordításokkal, hitértelmezéssel töltik. Legtöbbjük ugyan gyenge ahhoz, hogy fegyverrel küzdjön elveikért, ám

ezt nem is várja el tőlük senki. Éppen elegendő, ha erkölcsi alapot nyújtanak az Inkvizíció néha talán túlzottan tűnő keménységéhez.

Egyik irányzathoz sem tartoznak képzettség-csomagok, ám mindannyian szigorúan a hatékonyság és tökéletesség elve alapján képzik tovább magukat.

Az Inkvizítorok Szövetsége kiterjedt rendház-hálózatot tart fenn Ynevszeren. Főlölesleges lenne a legkisebb településen is jelenlenniük, éppen elegendő, ha az egyes államok legnagyobb városaiban komorlanak szigorú erődeik. Úgyis eljutnak mindenüvé, ha kell.

Mindőjük megtartja szent jelképét, az Inkvizíciónak nincs saját szimbóluma, hiszen nincs rá szükség: a panteon tagjai helyeslően nézik tevékenységüket. Mindannyiuk viseletéhez azonban hozzá tartozik az inkvizítori nyakék, egy pompás kámea, s egy bíbor palást, mely bárki előtt kétségtelenné teszi kilétüket. Legtöbbjük megjelenése is méltóságteljes, igazságuk tudatában, hitük erejében bízva nem akad olyan teremtmény, kivel nem mernének farkasszemmel nézni.

Területileg két csoportra oszthatók. Az Északföldre népeire felügyelő hitvédelmezők középpontja Eren, legfőbb bírjuk az Északi Főinkvizítor őszentsége. Egyházak felett áll, még a főpapok sem igazán szegülhetnek neki ellen, akárcsak a déli félteke legelső hitvígázójának, a Déli Főinkvizítornak sem. Ő természetesen Új-Pyarronban székel, s a Délvidék ügyes-bajos történései között igyekszik rendet teremteni.

Általában minden inkvizítorról elmondható, hogy hatalmas tisztelet - nem egyszer félelem - övezi őket. Szavuk gyakorta a legmagasabb egyházi vezetők számára is parancs, nem véletlen, hogy politikai befolyásuk is jelentős. Viselkedésük is ennek megfelelő. Legtöbbjük magabiztos, határozott fellépésű, s nem ritka közöttük a dölyfös, túlságosan is lekezelő viselkedésű, arrogáns alak.

Ne feledkezzünk meg róla, hogy a hit védelmezését, ellenségeinek eltiprását fogadták szent esküvessel, s ebbéli elhatározásukban ha kell, minden eszközt képesek felhasználni.



A Dzsad vallás



Az ynevi embernek vallásai közül az egyik legszövevényesebb hitrendszer tárgyalásához érkezünk el. Ez talán első hallásra furcsán hangzik, hisz köztudott, hogy a dzsad panteon csupán három istenből áll, ezek közül is kettőnek erősen megfogyatkozott a hatalma, különösen a Manifesztációs Háború során a dzsad népeket ért csapások miatt. De épp a Hetedkor eme katarktikus, világfelforgató eseménye fordította Ynev népeinek figyelmét a Taba el Ibara lakóira, illetve azok kultúrájára és vallására; így vált ismertté, hogy a világot járó Galradzsa-papokon, az oázis-városokban tevékenykedő Dzsah- és Doldzsah-papokon kívül léteznek más, az isteneiket vagy isteni célokat szolgáló dzsaddockok is: harcos derwis-rendek, örült célokat követő vagy épp ellenkezőleg, a segítségnyújtásban előljáró szekták, elvakult garrasok.

Az itt következő leírás a Hagymányos Út (Dzsiah-gat) néven ismert vallási irányzat kimerítő tárgyalását tekinti céljának, de a megfelelő helyeken nem felejtkezünk el az ettől eltérő utak, szekták ismertetéséről, már csak az összehasonlítás és tisztánlátás kedvéért sem.

A DZSAD VALLÁS EREDETE ÉS VÁZLATOS TÖRTÉNETE

Mint az több helyen is leírásra került, a dzsad nép eredete az amundzsenn-elf háború végére vezethető

vissza, amikor is a mind számban, mind hatalomban megfogyatkozott dzsennnek ellenségeiktől eltérően nem a világtól és a feltörekvő embernépektől való elbujdoklást választották, hanem a Tab el-Ibara környékén nomadizáló népelemekkel való elkeveredést. Ennek lett eredménye a dzsad emberfajta, ami sajátos kultúrájával, sivatagi életmódjával, vitathatatlan gazdasági potenciáljával nemcsak Dél-Ynev, hanem a kontinens nagy részének egyik meghatározó tényezője. A dzsad nép nemcsak megjelenésében,

bőrszínében bizonyítja a dzsenn vér jelenlétét, de a gondolkodásuk, szokásrendszerük is azt mutatja, hogy az ősfajjal való keveredés alapvetően megváltoztatta az emberi jellegét. A vallással sem történt ez másképp.

Sem a dzsad nép emberi elődeiről, sem a dzsennokről nem tudjuk biztosan, milyen isteneket is imádtak a két faj össze-



olvadása előtt, bár a dzsad teológusoknak kedvenc témája eme kérdés boncolgatása. A legelterjedtebb és minden bizonnyal leghelytállóbb nézet szerint a mai (P.sz. XXXVII. század vége) dzsad vallás túlnyomórészt a dzsenn isteneknek és hitvilágnak az átvételével jött létre, még a keveredés első évszázadaiban, legalább hat-hétezer (egyesekek szerint legalább kilencezer) éve. Ennek több bizonyítékát ismerjük, álljanak itt a legmegbízhatóbbak:

A dzsad időszámítás a hagyományok szerint abu baldek-i Vörös Félhold mecset, a ma is nagy tekintéllyel bíró vallási központ és egyetem alapításától számítja az éveket. Amhe-Ramun megtestesülése az Alapítástól számított 7128. évben történt.

A Kyr Birodalom fennmaradt és ma Erenben őrzött diplomáciai feljegyzései között található egy levél, amit az al abadana-i kyr követ írt, valamikor az utolsó császárok idején. Ebben említést tesz a Kuf' Raad nagymecsetről, Galradzsa legnagyobb templomáról, amit az amundok pusztítottak el - P.sz. 3691-ben, a második Manifesztációs Háború idején.

Az Ordant alapító kyr menekültek a kezdetektől fogva írásban rögzítették a városukban történt eseményeket, legyen az egy fontos politikai tanácskozás vagy akár egy új zöldségpiac megnyitása. Körülbelül hatezer éves az a bejegyzés, ami az első al hamed-i kereskedők letelepedéséről tudósítanak; ugyanez a diaszpóra kétszáz évre rá engedélyt kért egy Dzsah-szentély felépítésére. Ez ma már nem létezik, mint ahogy P.sz. 1217-től más isten temploma sem, kivéve természetesen a Tűzkobráét.

Mindent egybevetve megállapíthatjuk, hogy a dzsad vallás egyike Ynev legrégebbi, még ma is létező vallásainak.

A Dzsiah-gat államvallásnak tekinthető Taba el-Ibara szinte mindegyik, dzsadak lakta országában, de mivel a vallási türelem Ynev-szerte elismert erénye a dzsad kultúrának, számos más szektával, illetve külön vallás kultuszával is találko-

hatunk, bár meg kell jegyeznünk, hogy Al Abadanában - khm -nem látják szívesen a gorviki hittérítőket. A Hagyományos Út mellett éppen itt virágzott fel a Dervisek Útja, amit a hit védelmezőinek tartott, félkatonai szervezetben élő harcos aszkéta papok alapítottak az első gorviki betörés után. De hogy ne vágjunk rögtön a közepébe, tekintsük át a dzsad vallás, illetve Taba el-Ibara papjainak történetét Tardzsumán al-Halládsz, a Vörös Félhold mecset utolsó imámja alapján! (Szemelvények a fényes homlokú Dzsiah Aghíz c. munkájából.)

Pyarron előtt 4000-5000 évvel

A dzsad néptörzsek elkeveredése a dzsennnek ősmágiát birtokló fájának maradványaival. A mai emírségek helyén kialakulnak az első erődített települések, melyek az amundok, homoki elfek és a rablótörzsek ellen épültek.

P.e. 3436.

Felépítik az abu baldek-i Vörös Félhold mecsetet, amit Galradzsának szentelnek. Ekkor már állt az al abadana-i Kuf' Raad, de alapításának időpontjáról nincsenek pontos adatok. Valószínűleg kisebb mecsetekből is több fogadta már a híveket, de ezek az idők folyamán valamiképpen eltűntek, vagy átépítették őket, eredeti formájukból semmi sem maradt meg.

P.e. 2100 körül

A hit tanainak írásba foglalása. Bizonyosan nem egy személy műve, de a hagyomány szerint Abd ibn Mirzá prófétának, a Hagyományos Út meghirdetőjének tulajdonítják. A Tartópilléreket tartalmazó aranylemezeket a Kuf' Raad-ban őrizték. (A Manifesztációs Háború idején féltucat Arubot idéztek meg védelmükre, de az Al Abadanára törő amundoktól a hatalmas Mesterdzsinnek sem tudták megvédeni a szent iratokat, így el kellett őket menekíteni az erioni Ghulám-nagymecsetbe.)

P.e. 1989.

Huszejn Rumirá próféta dzsennellenes mozgalmá. A feljegyzések szerint a Dzsah-papból lett próféta fél év alatt bejárta a sivatag déli részét, szenvedélyes prédikációival

hatalmas tömegeket állított maga mellé, amikor is a dzsenn uralkodóházak még azelőtt vérbe fojtották a mozgalmat, hogy Rumirá követői fegyvert ragadhattak volna. A próféta azt állította, hogy maga Dzsah nyilatkoztatta ki neki az igazságot: a dzsennnek az igaz hitet elferdítve adták át a dzsad népnek, hogy uralkodhassanak felette. Azt állította, hogy nincs három isten, csak egy, akinek több neve van; ugyanígy a dzsadak kasztjai is mesterséges kreálmányok, és ez is csak az uralkodók mögött (és között) megbúvó dzsennnek praktikáit szolgálja.

A mozgalom ugyan nem vált felkeléssé, de a dzsenn hatalmi elit ezt nem is várta meg: a követők hadát szétkergették, a próféta tanítványait börtönbe zárták, magát Huszejn Rumirá pedig ruhátlanul, víz nélkül a sivatagba üzték. Természetesen legendák sora szól arról, hogy a próféta nem pusztult el, sőt, a rettegett Fayuma törzs őt tekinti az ősenek...

P.e. 1400.

A legendás Doldzsah-pap, Dzsélál al-Muavija paptársaival szent fogadalmat tesz, hogy az Oron-váditól délre fekvő mélysivatagban felkutatja és újra felszenteli istene szent oázisát, amiről a Haszra törzs tevékereskedői századok óta regéltek. Küldetésük sikert, bár csak néhányuk élte túl az összecsapást az oázist körülvevő romváros kazamataiban tanyázó amundokkal. Dicsőséges tetteért Doldzsah megajándékozta Dzsélál al-Muaviját: varázserejét megháromszorozta. Ez és további hőstetei máig példaként állnak a dicsőséges ösvényét követők előtt.

P.e. 780 körül

Döghalál pusztítja el az Al Hide-mától keletre nomadizáló Naqsband törzs harcosait. A krónikák szerint a Bayadi törzzsel kötött szerződésüket szegték meg, s mivel a megegyezést Dzsah hidemai főpapja szentesítette, a szerződésszegőket Dzsah átká sújtotta. A törzs ma már nem létezik; az asszonyokat és a gyermekeket (minden jószággal egyetemben) a Bayadi törzs kegyesen befogadta.

P.e. 387-ben

Fujjad Dzsemblatt prófétai tevékenysége nyomán megalakul a hemheritek szektája. Meditációs központjaik gombamód elszaporodnak.

P.sz. 48-ban

Dzsergah, Doldzsah legnagyobb vándorprófétájának megdicsőülése. A gladiátorból lett pap a Dicsőség Útját saját hőstetteivel népszerűsítette; Dzsah-hívő kalandozó-katonáival felkutatja az Elveszett Törzs három oázisát, nomádokat telepít le, és megalapítja az Al Aghíz sejkiséget. Azt a helyet, ahol istene utat nyitott neki a dzsinnek síkjára, ma emlékoszlop hirdeti, ez fontos zarándokhely ma is. Legendás alakja jöré kultusz fonódott, a tudás és a kíváncsiság mellékisteneként tisztelik, bár valódi hatalma (még egyelőre) nincsen Ynev síkján.

P.sz. XXII-XXIV.század

Gorvik területéről kiűzik a dzsad telepéseket az Amanovik vezetésével északra hajózó Ranagol-hitű shadoni lázadók. Papi közösségek alakulnak a gyeprüvidék dzsad hívőinek védelmére, amikben a későbbi dervis szekták kezdeményeit fedezhetjük fel. Ők szorítják háttérbe az erősen a gorviki Ranagol-vallás hatása alatt álló Khayama-sektát is, akik a Sötétség Útjának filozófiáját terjesztették.

P.sz. XXVIII.század

A ma Illidzser néven emlegetett titokzatos, vérszomjas cselekedetiről elhíresült orgyilkos tevékenységének időszaka. Hajmeresztő tetteinek híre bejárta egész Taba el-Ibarát, keze által pusztult el néhány éven belül féltucatnyi emír. Doldzsahnak tetszett működése: kegyeltjévé tette és sebezhetetlenséggel adományozta meg (valószínűleg nem mindenre, mivel a 2900-as években már nem bukkan fel neve a historikusok munkáiban...). Ma mellékisteni „rangban” van, az „Irgalmatlan” néven a gonosztevők tisztelik.

P.sz. 3271-ben, 3425-ben,

3645-ben, 3669-ben Gorviki betörések Al Abadana területén, a ranagoliták szent háborúnak tekintették hadjárataikat, de a kitűnő dzsad (dzsenn) hadvezérek által irányított, az ekkoriban megalakuló harcoss

dervis-sekták katonai erejével megtámogatott emíri sereg mindahányszor mélyen a Szent Föld területére űzte vissza a szervezetlen gorviki hadakat.

P.sz. XXXVII.század eleje

Amundok mozgolódása a mélysvatagok peremén. Valószínűleg a Kékcú papjai ekkor kezdték el irtó hadjárataikat Nesire és Themes hívei és felkentjei ellen, ami egyes nemzetségeket a romvárosok elhagyására késztetett. Ezek az inhumán csoportok természetesen hamar összetűzésbe kerültek a nomád dzsad törzsekkel, akik elterjesztették a Manifesztáció közeledtének hírnevét az egész sivatagban.

P.sz. 3692.

A II. Manifesztációs Háború. A háború egy éve alatt az egész sivatag amund fennhatóság alá kerül; a dzsad népesség mintegy 30 %-a a kereskedő hercegségekbe és a déli városállamokba menekül, a többiek vagy elpusztulnak a harcokban, vagy behódnak az amundoknak. Dzsah papjaiból csak a menekültek között és az erioni diaszpórában marad némi hírmondó; Doldzsah papjainak többsége mártírhalt hal. A háború nyolcadik hónapjában az egyesült kráni-pyarroni hadak mindent elsöprő támadásba kezdtek Amhe-Ramun hívei ellen...

Bizton állíthatjuk, a dzsad vallás ma – a Manifesztációs Háborúnak köszönhetően – romokban hever. Csak a világot járó Galradzsapapokból maradtak meg számosabban a háború végére, de szétszórva szerte Yneven. Szinte az összes mecsetet a földdel tettek egyenlővé; a szent iratok, ereklyék jórésze elveszett, a megmaradtak széjjelszóródtak a világban. A pyarroni egyház úgy tűnik feltámadt poraiból a Dúlás után; vajon sikerül-e ugyanez a jóval régebbi dzsad vallásnak a Manifesztációt követően?

A DZSAD ISTENEK

A dzsad panteon három istenséget és néhány jelentéktelen, számottevő hatalommal nem bíró mellékistent

foglal magában. A három „valódi” istent a közvélekedés a dzsennektől átvett isteneknek tartja, az igazságot azonban csak néhány vallástörténész sejtje egész Yneven; azok a dzsad prófétákat, akik szintén a közelébe jutottak és tanaikként hirdették azt, eretneknek bélyegezték a dzsenn arisztokrácia befolyása alatt álló „hivatalos” papi körök. A valóság az, hogy a racionális gondolkodású, csakis az önerőből való boldogulást favorizáló dzsennnek soha nem imádtak isteneket; ez ellentmondana mindennek, amiben ők hisznek. A helyzetet tovább bonyolítja az, hogy a dzsad vallás nem rendelkezik teremtésmitosszal; a kérészéletű szekták némelyike ugyan bevett néhány hagymázás képzelgést saját legendáriumába a dzsinnek népének három hatalmaságáról, akik Ynev világán tett látogatásuk során gyermekeket nemzetek az emberek leányainak, akiktől a dzsadok népe származik, a három dzsad kaszt eredeztethető. Talán ezekkel a dzsinnekel lennének azonosak a témánkat képező istenek? Van egy kevesek által ismert szerző, kinek munkáit a témát kutató tudós Krad-papok egybehangzóan autentikus forrásként említik: Muszrajjim ibn Hágig, a P.sz. XXIII. században Erenben alkotó renegát dzsenn filozófus, aki a Eligor herceg tanácsadója volt. Két ismert műve (Az embernépek hatékony kormányzása és a Kyr örökség – áldás vagy átok?) mellett az utókorra hagyott néhány töredékes esszé, amelyek egy összehasonlító vallástörténeti mű csíráit képezheték. A dzsad vallásra tett utalásait a következőképpen foglalhatnánk össze:

Sok-sok ezer évvel ezelőtt a dzsenn faj termágusai felfedezték a dzsinnek síkját, és a két nagyhatalmú faj szoros kapcsolatot épített ki egymással. Segítséget kértek egymástól ellenségeik legyőzéséhez, birodalmaik építéséhez – a szolgálatot szolgálattal megfizetve. Ibn Hágig szerint néhány dzsenn hősöz egyenesen áttelepült a dzsinnek lésíkjára, hogy a mesebeli világ gyönyöreiért egész életükben a dzsinnek nagyurait szolgálják. Közülük

hármán – igen, a ma dzsad isteneként tisztelt entitások – kivívták maguknak a Hatalmasok rangját; halhatatlanok lettek, akikre minden dzsenn mély tisztelettel tekint, ha nem is istenekként. A tetteikről szóló legendák, mesék évezredek óta megmaradtak, és amikor a dzsennek az amundokkal és elfekkel vívott háborúik után a dzsad embernépek közötti elvegyülést választották túlélési stratégiának, ezek a történetek beépültek a nomád dzsadok mitológiájába, lassan el is halványították azt. A három ódzsenn hősnek lassanként szabályszerű kultusza alakult ki, vallásos tisztelet kezdte övezni nevüket – kizárólag az emberek között. Egyszer csak - nem is kellett hozzá évezredek - a „hívők” száma olyan nagyra nőtt, hogy megnyílt a misztikus csatorna Galradzsa, Dzsah, Doldzsah és Ynev síkjának lakói között. Egyes kiválasztottak, akikben a hit igen mély gyökeret vert, ezen - már istenné lett - lények papjaivá váltak, szakrális hatalmat kaptak a dzsinnek síkján trónoló uraiktól. Közben az ynevi dzsennek, akik a dzsad népet uralkodók, dúsgazdag kereskedők álcája mögé bújva irányítják, csöppet sem ijedtek meg ettől a folyamattól, hanem a rájuk oly jellemző pragmatikus felfogással tudatosan formálni kezdték alattvalóik istenképét. Muszrajim ibn Hágig egy utalásában még azt a feltevést is megkockáztatta, hogy a dzsenn uralkodók felvették a kapcsolatot halhatatlan testvéreikkel, és paktumot kötöttek velük, hogy a befolyásuk alatt álló embernépek között elősegítik a három istenbe vetett hit terjedését, sőt a vallásgyakorlást törvénybe is iktatják, ezáltal még nagyobb isteni hatalomhoz juttatják a három istent. Ennek fejében ők támogatják a dzsennek hatalmát Yneven; elősegítik a három, dzsennek által mesterségesen létrehozott, az emberek ellenőrzését erősen megkönnyítő kasztrendszer megszilárdulását azzal, hogy a kasztok védistenévé válnak. Hogy valóban így történt – e ez a dolog, tulajdonképpen lényegtelen; a dzsad társadalom nagyjából az előbb vázolt elv szerint épül fel: mindhárom kaszt-

nak van egy védistene, amely a kaszt tagjait oltalmazza, de csak akkor, ha a halandók az isten papjain keresztül közvetített elvek szerint élnek. Logikusan felépített, racionális alapokon nyugvó és – a történelem rá a bizonyíték – évezredek óta jól működő rendszer. Ez pedig a dzsennekre vall...

Mindhárom isten két-két szférát ural; Galradzsa a Természet és az Élet, Doldzsah a Természet és a Lélek, Dzsah a Lélek és az Élet szférát uralja. Mint látjuk, a Halál szférához egyikőjüknek sincs köze, hisz a pusztítás tanításai szerint kerülendő, az ellenfelek legyőzésének nem ez az egyetlen módja. Kivételt képez a hit védelme, illetve amikor az értelmetlenül gyilkolókat kell megölni. A három istennek a túlvilághoz, a túlvilági élethez sincs köze, hacsak azt nem tekintjük annak, hogy az elveik szerint élők lelkeinek ynevi testük halála után az a jutalma, hogy dzsinnek testében születhetnek újjá. A nagy többség számára még ez is túl elvont elképzelés; általánosságban elmondható, hogy a dzsadok mit sem törődnek a túlvilággal, a halálon túli sorsukkal, a legfontosabb a boldogulás – gyarapodás – ez életük során.

A dzsad istenek nem rendelkeznek olyasféle attribútumokkal, mint mondjuk pyarroni társaik, de úgy is fogalmazhatunk, hogy olyan sok tulajdonságot testesítenek meg, hogy nem lehet néhány fogalommal leírni őket; idealizáltan meg van bennük mindaz, amit az oltalmuk alatt álló kasztok tagjainak birtokolniuk kellene. A dzsad vallás hittételeinek ismertetésénél fejtjük ki ezt a témát bővebben.

Ynev sok más istenéhez hasonlóan a dzsad istenekhez is kötnek égitesteket, pontosabban a két holdat – Galradzsához a vöröset, Doldzsahhoz a kéket és egy csillagképet – a Lailatot Dzsahhoz. Ezt különösebben nem hangsúlyozzák, mivel csak a hagyományos imák szövegében szerepelnek az éjszakai ég tűneményeiként az istenek. Valószínűleg a dzsadok ősvallásában az égitestek imádatának fontos szerep juthatott, ennek a továbbélése nem zavarta a dzsenn vallásalapítókat...

A dzsad istenek között sem különösebb rokonszenv, sem számottevő gyűlölködés nincsen; ez a papjaikra is áll, bár meg kell hagyni, a polgárok kasztjának sokat ártnak Doldzsah véencei, de ez hosszadalmas bosszúkat, megtorlásokat nem eredményez, hisz mindenkinek a kasztja által meghatározott Utat kell követnie...

Áldozatot mindhárom istenség a Taba el-Ibara legdrágább kincséből, a vízből fogad el, de mindig csak egy kortynyi, amit a papok a reggeli vagy esti ima alatt loccsintanak a földre vagy a sivatag homokjára. Legnagyobb áldozatnak általában a kockázat vállalását tartják, amikor a pap az istene által megszabott Utat tudatosan vállalja; pl. a Doldzsah-pap nagy veszélynek teszi ki magát, de a tét is nagy, vagy amikor egy Dzsah-pap vagyonát teszi fel egy kockázatos, ám nagy hozamot ígérő vállalkozásra.

Érdekesekek, a Taba el-Ibarán kívüli világnak furcsák a dzsad papok szent jelképei; egyik istennek sincs megszokott, medálszerű jelképe. Galradzsa papjainak kezében varázsláskor mindig egy göcsörtös, repedezett, okkerszínű botot láthatunk – a sáhruhfa bot az ő szent jelképük. (Egyes magyarázatok szerint azért, mert a sáhruh-cserje a legalkalmazkodóbb, legellenállóbb növény a sivatagban.) A Doldzsah-papok tahdzsijukat szentelik fel és használják szent jelképként, miután a markolatba kék színű követ rakatnak. Talán a Dzsah-papok jelképe áll legközelebb az Yneven megsoktothoz: egy pecsétnyomóról van szó, ami mindig aranyból készül, de a lenyomata, vagyis a felületét díszítő véset változó, sokszor az adott állam címere, mivel a Dzsah-papok általában közigazgatási méltóságot is viselnek.

A DZSAD VALLÁS HITTÉTELEI ÉS A DZSAD ISTENEK EGYHÁZA

A Dzsiyah-gat, a legnagyobb hívőse-reget maga mögött tudó vallási irányzat (a többi nem lépi túl a

szezták szerveződési szintjét és valódi papokkal sem rendelkezik) nem különböztet meg külön egyházat a három istennek, a vallás a teoritikusaik szerint közös tartópiléreken nyugszik. Ezekben fogalmazódnak meg az igazhitű dzsad életét irányító elvek és szabályok. Három van belőlük; fontossági sorrendben a következők:

- a hitvallás
- az alamizsnálkodás
- a szertartásos ima

Nézzük, mit is takarnak ezek a fogalmak!

A hitvallás az isteneknek tetsző Utak követését, a választott vagy szülőktől örökölt kasztra vigyázó védisten elvárásainak elfogadását jelenti; törekvést arra, hogy az egyén a kaszt tagjait nagygyá tevő javakra, tapasztalatokra, tudásra szert tegyen, lehetőleg minél többre. A kulcsszó a gyarapodás, de az egyes istenek, a papjaik, illetőleg az oltalmuk alá tartozó kasztok más-más dolgokban való gyarapodást tartanak fontosnak.

Galradzsa - a tudás, a világra vonatkozó ismeretek, tapasztalatok gyarapítását követeli meg híveitől. Az ismeretek elsajátításának legjobb módszere a tapasztalás, a tapasztalatszerzésnek legkézenfekvőbb módja az utazás. Az utazónak sok mindenhez kell értenie; éppúgy jártasnak kell lennie a fegyverforgatásban, mint más népek nyelvén, kultúrájában. A nehezen, vért és fáradságot nem kímélve megszerzett tapasztalat a legértékesebb, az ilyen szenvedés erősíti a lelket. Kasztjukba tartozik mindenki, aki élete nagy részét úton tölti: kalandozók, vándorkereskedők, diplomáták. A nemesek is ebbe a kasztba tartoznak, hiszen nekik nem kell törődniük sem a gazdagsággal, sem a dicsőséggel – ezeket az erényeket már születésüktől fogva a rangjuk biztosította számukra. (Tapasztalás Útja)

Doldzsah – számára a hírnév és a dicsőség jelenti az értéket. Ha egy névhez gyorsan, ügyesen, furfanggal megszerzett vagyont, harctéren vagy akár a sikátorokban véghezvitt nagy tetteket, mesébe illő cselekedeteket kötnek az emberek, a mö-

götte lévő személy bizonyosan Doldzsah igaz híve. Hagyományosan a zsoldoskatonák, testőrök, gladiátorok és a tolvajok kasztjába tartozók követik a Dicsőség Útját.

Dzsah – a gyarapodást legkönnyebben a vagyonnal lehet lemérni – tartják az isten hívei. A szorgalmas munka, a jó üzleti érzék, az ügyes gazdálkodás mind alkalmas módja a vagyon gyarapításának. Ha valaki ezeket a tevékenységeket megfelelően végzi, az mindenkinek jólétet eredményez. A prosperáló polgárság, a szorgos munkájukból igényeiket kielégíteni tudó földművesek és pásztorok – a Dzsah oltalma alá tartozó rétegek – számára ezek számítnak erénynek. (A Gazdagság Útja.)

A dzsadok vallása által megkövetelt alamizsnálkodást tekinthetjük egyfajta mindenkire – még a nem dzsad vallású, de az ilyen területen élő személyekre is – kötelező egyházi adónak. Általában havonta, a jövedelem egytizedét kell beszedni a vallási vezetők által kinevezett világi adószedőknek; a pénzben, terményben vagy másféle áruban befizetett javak felhasználásról a települések papjai (legtöbbször a három isten egy-egy papjából álló testület) rendelkezik. Az így összegyűjtött „alamizsna” kizárólag szociális, illetve közszolgálati célokra fordítható: a szegények étellemezésére, az ingyenesen igénybevehető karavánszerájok fenntartására, a kutak tisztántartására, a szerencsétlenül járt utazók megsegítésére, mecsetek felújítására, stb.

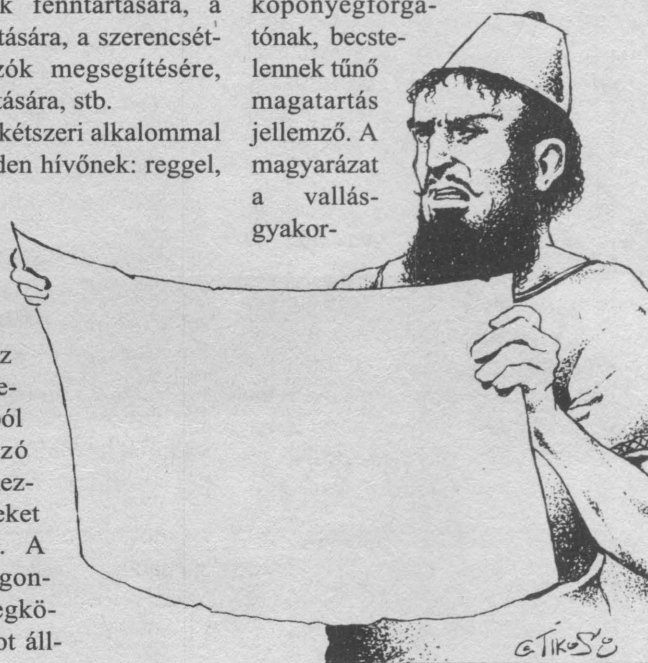
A vallás napi kétszeri alkalommal ír elő imát minden hívőnek: reggel, napkelte után és este, a csillagok felragyogásának idején. Mindkét esetben az imakikiáltók mecsetek tornyaiból messzirehangzó szolítása emlékezteti az embereket kötelességükre. A rövid, isteni gondoskodást megköszönő imádságot áll-

va, csukott szemmel, mell előtt keresztetett karokkal kell elmondani. Mindenki a kasztja védistenének címezi imáját.

Bűnnek ezen hitvallásoknak be nem tartását tekintik, emellett az oktan öléstől is tartózkodni kell, de az Utak megtartása néha „elhalványítja” az élet kioltásának bűnös jellegét.

A dzsad vallás alapvetően az Életet tisztelő vallások közé tartozik. A halandó lényeknek az Élet biztosítja azt a lehetőséget, hogy a hit tanításait követve haláluk után a bennük lakozó lélek magasabb életformákba költözhessen, sőt egyes megvilágosodottaknak még életük során megadatik, hogy a létezés valamelyik felsőbb szintjét elérjék. Egyes szezták hitvallása ettől jelentősen eltérhet – a szélsőségek közül elég csak a nihilista tanokat hirdető Khayama-t említeni, akik talán ranagolita hatásra a Sötétség Útját követik, és kasztoktól függetlennek tartják magukat. Szerintük minden út a sötétségből indul és a sötétségbe vezet; hitvallásuk rokonítható azzal a kráni-gorviki filozófiai tanítással, hogy élet csak a pusztulásból sarjadhat. Tanaikat megjelenésük óta (P.sz. XXXIII. sz. vége) eretneknek bélyegezte az imámok nagytanácsa.

A dzsadok viselkedésére egyfajta különös, más vidékeken élők számára kifejezetten köpönyegforgatónak, becstelenné tünő magatartás jellemző. A magyarázat a vallásgyakor-



lásban, a hittételek értelmezésében keresendő, ugyanis a vallás hittételeinek megtartói számítanak dzsád mértékkel erkölcsös embereknek, tehát aki kasztjának Útját követi, mindennap teljesíti imakötelezettségét, rendesen fizeti az egyházi adót, az lemossa magáról bűneit. Így lehet az, hogy velejéig romlott gazemberek is lehetnek köztiszteletnek örvendő személyiségek.

A dzsád egyház négy egységre tagolható, amelyek egymással viszonylag laza kapcsolatban állnak, a hierarchikus felépítést is csak erőltetetten lehet belemagyarázni. Tekintélyében legnagyobb egység a négy nagymecset a hozzájuk tartozó papsággal és az őket irányító imámokkal. Ezek az ősi intézmények a dzsád világ egyetemei és mindössze négy található belőlük: az al abadanai Kuf' Raad, az abu baldeki Vörös Félhold, az el hamed-i Saibáni és az erioni Ghulám. Az utolsó kettő mindenki számára nyitott iskola, ahol nemcsak papi tudományokat oktatnak, hanem sokrétű világi és mágiaelméleti ismereteket is, de a két ősi nagymecset csak igazhitűeket fogad. Élükön egy-egy imám áll; szent emberek és tudósok, akiknek hatalma a pyarroni Papi Székben ülő főpapokéval vetekszik. Legtöbbször Dzsád felkentjei, de Abu Baldekben legalább minden második imám Galradzsa-papja. A vallást érintő nagy volumenű kérdésekben – a pyarroniták zsinataihoz hasonlóan – az ő tanácskozásuk foglal állást; ezek az „összejövetelek” titkosak és csak a határozataik kihirdetésekor derül ki, hogy egyáltalán sor került rájuk.

A következő egység a városok, nagyobb települések mecsetjei, az azokhoz tartozó papok, akiket a sejk-kék irányítanak. A sejk sok helyen világi méltóság is, de ezek a vezetők ekkor is megőrzik papi méltóságukat és minden esetben valódi papok. A legtöbb helyen mind a három istenség papja megtalálható, hogy a kasztjukba tartozókat támo-

gatni és védelmezni tudják – sokszor a másik két kaszt ellenében, mivek érdekeik sűrűn ellentétesek. (Különösen a Dzsah-Doldzsah ellentét szembevetendő.)

A harmadik egységet a vándor-papok képezik. A Dzsah-papok között érthetően nagyon kevés vándoréletet választó személy van, Doldzsah papjai között már sok, a Galradzsa-papok nagy többsége pedig ilyen. Ezekre általánosan az jellemző, hogy az istenük által diktált Utat fanatikusan követik, minden cselekedetüket a hitvallásuk motiválja. Igazából már csak kevésbé törődnek eredeti kasztjukkal, leginkább a saját Útjuk megvalósításának szentelik életüket. Valódi kalandozók, akik a tetteikkel szolgálják istenük kasztjának becsületét, példájukkal erősítik testvéreik hitét.

Az egyház - de csak a felsorolás miatt - utolsó egysége a dervisek rendjeit foglalja magába. Mint már az a dzsád vallás történetének időrendes ismertetésénél is említésre került, a gorkivi Szent Háborúk váltották ki ezen furcsa rendek létrehozását. Alapvetően harcos egyházi rendekről van szó, melynek tagjai konyítanak a szakrális mágiához és a fegyverforgatáshoz is – ebben hasonlatosak a többi vallás paplovagjaihoz -, de mindemellett aszketikus életmódjukról is említést kell tennünk, no meg arról, hogy fontos szerepet vállalnak a segítségnyújtásban. Fő céljuknak az igazhitűek védelmét tekintik, ebből vezethetjük le nemcsak a fegyveres harc fellátását a dzsád vallás területeinek védelmében, hanem a szociális téren való közreműködésüket is. Szegényházakat, kórházakat, árvaházakat működtetnek, amelyek fenntartását az alamizsnálkodásból és a harcok során zsákmányolt javakból fedezik. A rendek száma több tucatnyi lehet; vannak köztük teljesen harcorientáltak, de teljesen a segítségnyújtásra szakosodtak is. Egyikük-másikuk a hittérítést is fellátta, de mindig csak békés módszerekkel teszik ezt.

A DZSAD PAPOK

A dzsád papok, mint alkasztok ill. specializációk nagyon sok tekintetben eltérnek a megszokott papi alkasztoktól. Ennek legfőbb oka abban keresendő, hogy a dzsád istenségek csak tapasztalt főket ajándékoznak meg azzal a kegyvel, hogy a hatalmukból juttatnak nekik. Ezt konkrétan is meg lehet határozni: Galradzsa papjai 1. szinten sem fiatalabbak 25 évesnél, a Doldzsah-papok 30-nál, Dzsah papjai pedig 45-nél. Mindannyian gyakorolnak már valamilyen hivatást, mikor egyszer csak kasztjuk védistene magasztosabb szolgálatra kéri fel őket és ők előző életükkel többé-kevésbé szakítanak is. Ez elvileg azt jelenti, hogy a dzsád papok a papi kasztot második kasztként veszik fel, de a gyakorlatban ez teljesen csak Doldzsah papjaira igaz, mivel az ő „előéletüket” játszható kasztokkal meg tudjuk feleltetni. Dzsah papjainál ez logikus indokkal nem tehető meg, míg Galradzsa papjai esetén mindkét változat előfordulhat, gondoljunk arra, hogy „úton járó” sokféle ember lehet. Az általános kasztleírásokhoz tehát leginkább a Dzsah-papok leírása hasonlíthat, kezdjük hát ezzel!

A DZSAH-PAP

A polgárok, földművesek, pásztrok kasztjának papjai mind-mind sokat látott, koros emberek, akik évtizedek óta gyakorolták foglalkozásukat, amikor istenük hívása a papi pályára terelte őket. Eredeti hivatásukat mindük igen magas fokon űzi, és a főfoglalkozásukon kívül sok egyéb ismeret, tudás birtokába jutottak az évek során. Általában gazdagok, de legalábbis jómódúak, ami pont az előbbiekkal magyarázható. Ez magyarázza azt, hogy életük delén a Gazdagság Útjának ígéhirdetőivé, kasztársaik védelmezőivé, gyámolítóivá válnak. Ők a dzsád világ gazdasági szakemberei, jogtudorai, politikusai, diplomatai és – természetesen – agyafűrt intrikusok.

Képességeik meghatározásához a



pap főkaszt dobáskódjait kell használni, de a kidobás után azonnal módosítani kell az értékeket a karakter korának megfelelően – ne fedjük, a Dzsah-papok legkevesebb 45 évesek, tehát a IV. vagy az V. kategóriába (meglett kor) tartoznak! (Aggastyánokat csak abban az esetben választ Dzsah papnak, ha testileg és szellemileg is még elég fiatalosak ahhoz, hogy feladatukat jól elláthassák.) De az idősebb karakterekkel nemcsak hátrányok járnak: a magasabb kategória egyre magasabb induló Kp-vel jár, de ezt részletesebben a képzettségek felsorolásánál taglaljuk.

HARCÉRTÉKEK

A Dzsah-papoktól kevés dolog áll távolabb, mint a fegyverforgatás. Legtöbbször azt az egy fegyvert is csak végszükség esetén rántják elő, amit életük során úgy-ahogy megtanultak használni. Harcértékeik ebből következően a leggyengébbek minden kaszténál: KÉ alapjuk 2, TÉ alapjuk 13, VÉ alapjuk 69. Harcérték módosítót szintenként 4-et kapnak, amiből minimum 2 pontot a VÉ-jük növelésére fordítanak.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

A Dzsah-papok a pap főkasztnál leírtak alapján számítják ki ezen értékeiket, de természetesen a kategóriáknál meghatározott módosítások szerint. Az Fp alapjukban természetesen eltérnek, ez kissé magasabb a többi 1. szintű papnál: 11 Fp.

KÉPZETTSÉGEK

Ezen a téren jelentkezik a Dzsah-papok legnagyobb erőssége. Már pappá válásuk előtt is előljártak társadalmi kasztjukból eredő ismeretek elsajátításában és gyakorlásában, így már induláskor sok képzettséggel rendelkeznek, ezek egy részét a nagy mennyiségű induló Kp-ból kell megvenni.

A főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkeznek az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
Szakma	Mf
Szakma	Af
Értékbecslés	Af
Etikett	Af
Legendaismeret	Af
Jog/Törvénykezés	Af
Politika/Diplomácia	Af
Pénzügyek/Birtokigazgatás	Mf

A további szinteken az alábbi képzettségekben részesülnek:

TSZ Képzettség	Fok/%
2. Írás/Olvadás	Mf
3. Méregkeverés/semlegesítés	Af

A Dzsah-pap Kp alapja 12 a IV. kategóriában, 17 az V. kategóriában (ezek lehetővé teszik az egyéni sajátosságok kialakítását), amihez szintenként (már az első szinten is) 10 járul.

TAPASZTALATI SZINT

Mire valakiből Dzsah-pap válik már olyan tanulási technikákat sajátított el, hogy papként való fejlődése gyorsan, látványosan zajlik. Ez tükröződik a Tapasztalati ponthatárokból is: a második szinthez 100 Tp kell és ezután minden újabb szinthez az előző szinthez szükséges Tp kétszerese (3. TSZ – 200 Tp, 4. TSZ – 400 Tp, 5. TSZ – 800 Tp stb.), egészen a 9. TSZ-ig (9800 Tp), inentől kezdve 12000 Tp



szükséges minden következő szinthez. Mint látjuk, a Dzsah-papok fejlődése rendkívül gyors, azonban a nagyon magas szintek elérését egy nagyon fontos tényező gátolhatja: a koruk...

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Mint minden papnak, a Dzsah-papoknak is a legmeghatározóbb különleges képessége a szakrális mágia alkalmazása; az Élet és a Lélek szférák Kis és Nagy Arkánumból választott varázslatait használhatják.

Maximális Mana-pontjaik száma nem tér el a pap főkasztjánál leírtaktól.

Ezenkívül, mint a Gazdaság Újtát hirdető papok, szorult helyzetben (már amikor ez használható, és nincs saját forrás) vagy ha valakin segíteni akarnak, uruk pénzt ad nekik: k6/szint darab pénzérmét találhatnak így zsebükben vagy (egyébként üres) pénzes zacskójukban a legnagyobb értékű helyi pénzegységből, de csak heti egy alkalommal.

DZSAH PAPIJAINAK FEGYVERTÁRA

Mint már említettük, a fegyverforgatás nem kenyeré a Dzsah-papoknak. Fegyvert azért mindig tartanak maguknál, már csak ruhadíszként is, legtöbbször díszes töröket. Ezekkel esetleg az első támadást képesek elhárítani, de a veszélyes szituációkban mindig van közelben egy pár képzett testőr. A törön kívül sokuk kedveli az apró, álcázott, sokszor méreggel preparált trükkös fegyvereket, mint a gyűrűben elrejtett pengéket, tűket, botvégből kilőhető nyilacskákat. Vérték soha nem hordanak, túlságosan kényelmetlenek számukra.

Szívesen használnak mérgeket, de általában csak kábító, tudatzavaró szere-

ket, amiket ételbe kevernek vagy légi méregként vetnek be.

A DOLDZSAH-PAP

A Dicsőség Útjának papjai a dzsad tolvajok és harcosok kasztjának vezetői és segítői. A legfőbb érték számukra a hírnév, és hogy már életükben legendák szólnak tetteikről, így nem csoda, hogy a dzsad történelem sok-sok hőse közülük került ki. Pappá válásuk előtt vagy valamelyik tolvajcéh tagjai, vagy pedig szabad harcosok, hadzsik voltak. Ebből következik, hogy a pap kaszt a második kasztjuk lesz, de mivel az isteni elhívás után leszámolnak addigi életükkel, fejlődésük is alapvetően megváltozik, mégha addigi ismereteiket, tapasztalataikat nem is felejtik el.

Istenük hívó szavát harmincas éveik elején hallják meg a kiválasztott kevesek, ez (játéktechnikailag) leegyszerűsítve a karakter 4. szintre való lépésekor történik meg, innentől kezdve a JK 1. TSz-ű Doldzsah-pap. Addig megkapott és Kp-ból megvásárolt képzettségeit nem veszíti el, hanem ezek – és a pap főkasztjánál leírt induló képzettségek – lesznek 1. Tapasztalati szintű Doldzsah-papként az induló képzettségei. Természetesen a pappá válás nem egyik napról a másikra történik, az elhivatást követő négyöt év múlva válik a kiválasztottból pap, miután valamelyik nagymecsetben megtanulja a kötelező tudományokat. Nem veszíti el addig megkapott Fp-it és Y-pontjait sem, de a pappá szentelés után már az új kasztjának megfelelően kapja ezeket a pontokat. (Ezen értékek szempontjából tehát egy első szintű Doldzsah-pap 4. Szintűnek számít, de ennek kevés jelentősége van.)

KÉPZETTSÉGEK

A pap főkaszttól – a már említetteken kívül – csak egyetlen különbség van: a Doldzsah-papok szintenként 12 Kp-t kapnak, de csak második TSz-től.

A további szinteken a következő képzettséget kapják:

TSz Képzettség

Fok/%

2. Fegyverhasználat
(a szent tahdzsi) Mf

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Doldzsah papjainak legfontosabb különleges képessége az isteni eredetű mágia használata, amelynek Természet és Lélek szférái felett bírnak hatalommal.



A DOLDZSAH-PAPOK FEGYVERTÁRA

Minden Doldzsah-pap rendelkezik tahdzsival, mivel ez a fegyver a szent jelképük. Emellett általában még több fegyverhez is értenek, kiváltképp a hadzsiból lett papok. Tulajdonképpen nincs olyan fegyver, aminek használatát bármilyen okból is kerülnék. Céljaik eléréséhez nem válogatnak az eszközökben más téren sem, miért tennék ezt pont a fegyverekkel?

A GALRADZSA-PAP

Az utazók kasztja nagyon heterogén társadalmi csoport, így a közülük származó Galradzsapapok között is jelentős különbségek lehetnek. Őket viszonylag fiatalon szólítja meg istenük, alig pelyhedzik még az álluk a kiválasztottá válásuk idején. Éppen csak kóstolgatták még egyes hivatások (kasztok) alapjait, de még nem kötelezték el magukat egyik mellett sem. Egy dolog közös bennük: gyermekoruktól utaznak; van, aki apja, a vándorkereskedő mellett, van, aki az emír diplomatájának írnokeként. Pappá válásuk hosszú évekbe telik, legtöbbször egy-egy idősebb pap segítségével tanulnak – utazás közben. Eljutnak még a sivatagon túlra is, megismerkednek a környező kultúrákkal, a dzsadok által kevésbé ismert tudásba is betekintést nyerhetnek. Később – már felszenteltként – magányosan vagy egy fiatal tanítvánnyal az oldalukon tovább kóborolnak...míg valahol el nem pusztulnak. A megszerzett tudást időnként a nagymecsetek könyvtáros-írnokeinak elmesélik, de nem ezt tartják igazán fontosnak, hanem a saját tapasztalataik gyarapítását. Ez a Tapasztalás Útja.

KÉPZETTSÉGEK

Galradzsapapjai a főkasztjánál leírtakon kívül a következő képzettsége-

ket kapják meg 1. Tapasztalati szinten:

Képzettség	Fok/%
Sivatagjárás	Af
Futás	Af
Lovaglás (tevén is)	Mf
2 Helyismeret	
90 % osztható szét köztük	
1 Nyelvtudás	Af, 3
Kultúra	
(valamelyik szomszédos)	Af

További szinteken az alábbi képzettségekben részesül:

TSZ Képzettség	Fok/%
2. Térképészet	Af
3. Sivatajárás	Mf
3. Időjóslás	Af
4. Nyomolvasás/eltüntetés	Af
6. Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
7. Térképészet	Mf

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A Galradzsa-papok elsődleges különleges képessége az isteni eredetű mágia használata, melynek Természet, Élet szféráit ismeri.

Másik rendhagyó képességük, hogy istenük olyan kisugárzást kölcsönöz nekik, amik a dzsad vallásúakban mély, zavarodottsággal vegyes tiszteletet vált ki. Ez olyasféle „aura”, ami az ártó szándékot is képes lecsillapítani, az ellenségesen közelítőkre a Zavarodottság nevű mentális operációval megegyező hatással van, melynek Erőssége a pap szintjével egyenlő. Aki nem forral ellenük galádságot, az is szemlesütve, de legalábbis mély meghajlással üdvözlí Galradzsa papját, ha az láthatóvá teszi szent sáhrufá botját.

A DERVEISEK

A hetedkori dzsad vallási mozgalmak közül a dervisrendek hagytak igazán maradandó nyomot az ynevi történelemben. Mint már említettük, a gorviki betörések Al Abadanába a P.sz. XXXII. Sz-tól rendszeressé váltak, és ugyan az emíri haderő

mindannyiszor visszaverte a ranagolitákat, a kóborló bandák miatt elhúzódo harcok nagy szenvedést okoztak az emírség lakóinak. Hogy kik voltak az első katonai paprendek alapítói és megszervezői, ma már a múlt kódébe vész, tény, hogy százötven évvel az első betörés után már vagy egy tucatnyi dervisrendről tudunk. Tagjai a társadalom minden rétegéből, minden kasztból, minden fegyverforgatásra képes korosztályból verbuválódnak, alapvetően vallási meggyőződéstől vezettetve. Legelsőnek tekintik a feladataik között az igazhitűek népének védelmét a gorviki Ranagolhívók ellen, de ez később kibővítették a dzsádok minden ellenségére, a II. Manifesztációs Háború idején pedig természetesen az amundok lettek a főellenségek. Békeidőben is vállaltak feladatokat: az egyházi adóból fenntartott kórházakat és árvaházakat mára már a különböző dervisrendek irányítják, mégpedig igen hatékonyan. Mivel kitűnő fegyverforgatók, a nagyobb egyházi (és néha világi) méltóságok kíséretükben testőrökként alkalmazzák őket. A hittérítést is célul tűzték ki, de ezt a célt csakis békés eszközökkel kívánják szolgálni. Missziós házaik ma megtalálhatóak már a Sheraltól északra is, legnagyobb külhoni központjuk természetesen Erion.

A dervisrendekbe felvételt kérők elhatározásuk szilárdságának bizonyítása végett egyhónapos böjtöt tartanak, ekkor naponta csak egy marék datolyát és egy pohár vizet fogyasztanak. Ilyenkor meditációs pózba kuporogva egész nap imákat mormolnak mindhárom istenséghez, esténként pedig egyre gyorsuló körtáncsal köszöntik az égitestek feljövételét. Aki végigcsinálja a rendbe való felvétel próbáját, azt az idősebb testvérek oktatják fegyverforgatásra és szakrális ismeretekre, bár ez utóbbiba Dzsah-, Doldzsah- és Galradzsa helyi papjai is besegítenek. Az istenek egy-két év tanulás után megnyitják az ujdonsült dervis felé szakrális hatalmuk csatornáit, és a beavatott képes lesz varázslásra, ha messze nem olyan hatásfokkal, mint az “igazi” papok.

Dél-Yneven a derviseket a gyalogos harcmodor legjobbjai között emlegetik. A hagyomány szerint a gorviki csűrheben fel-felbukkanó dispadákra válaszul kifejlesztették a kétkezes vívás rájuk jellemző módját, egyfajta kardtáncot, ami igazán hatásos, sőt félelmetes látvány nyújt a harctéren. Míg a gorviki seregben csak néhány fejedelmész és nemesi származású szabad harcos ért a két karddal való víváshoz, a dervisek közül mindenki elsajátítja ezt a tudományt. Képzelnék csak el öt-hat tucatnyi dervist, párosan villogó jatagánjaikkal, fehér tunikájukban, amint huhogó csatakiáltásukat zengve rárontanak az ellenségre!

KÉPESSÉGEIK

A dervisek Képességeiket a paplovagok táblázata szerint határozzák meg.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

A dervisek aszkéta életmódú harcos-szerzetesek, akik testük sanyargatásával tisztítják meg lelküket, hogy a hitük erősödjön. Éppen ezért Ép alapjuk az átlagosnál kevesebb: 6, de Fp alapjuk több: 8, és ehhez szintenként k6+6 járul.

HARCÉRTÉKEK

Ezen értékeik is megegyeznek a táblázat paplovagoknál feltüntetett adataival.

KÉPZETTSÉGEK

A dervisek rövid ideig tanulják választott hivatásukat, és ezalatt csak viszonylag kevés ismeretet képesek elsajátítani. Előző életükből viszont sokféle képzettséget hozhatnak, amit a viszonylag sok induló Kp-ból kell a karakter játékosának megvennie. Képzettség pontjaik száma 1. Tapasztalati Szinten 10, amihez a további szinteken 5 járul.

A dervisek az 1. Tapasztalati

Szinten a következő képzettségeket kapják meg (a főkasztnál leírtak helyett):

Képzettség	Fok/%
Kultúra (saját)	Mf
Helyismeret	60%
Nyelvismeret (anyanyelv)	Af 5
Vallásismeret (dzsad vallás)	Af
Erkölc	Mf
2 fegyverhasználat	
(jatangán, tör)	Af
Kétkezes harc (jatangán)	Af
Sivatagjárás	Mf
Sebgyógyítás	Af
Futás	Af

A további szinteken a következő képzettségekben részesülnek:

TSZ Képzettség	Fok/%
3. Fegyverhasználat (jatangán)	Mf
4. Kétkezes harc (jatangán)	Mf
5. Sebgyógyítás	Mf

TAPASZTALATI SZINT

A dervisek kiképzése a paplovagokéhoz hasonlít, és fejlődésük is hasonló – az egyes tapasztalati szintekhez szükséges TP-eket tehát a paplovagok táblázatáról kell leolvasni.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A dervisek legmeghatározóbb különleges képessége a szakrális mágia alkalmazása. Varázslataikat viszont csak a dzsad papok egyedi, K i s

Arkánumbeli varázslatai és az általános papi varázslatok közül választhatják; a magyarázata

ennek az, hogy őket kizárólag csak a legszükségesebb mágiaira tanítják meg. A dervisek szent jelképként a jobbkezes jatangánjuk pengéjére férfitenyer nagyságú, kör alakú mantrát vésetnek, amely hemherit meditációs rúnák örvénylő mintázatát ábrázolja. (Éppen ezért a fegyverük a legnagyobb kincsük.)

Tapasztalati Szinten 5 Mana-pontot, a további szinteken k3+1 Mp-ot kapnak.

FEGYVERTÁR

Már az előzőekből is kitűnik, hogy a dervisek számára a jatangán jelenti „a” fegyvert. Mellette viselnek tört is, de inkább díszként, mivel ha harcra kerül a sor, akkor rögtön a két jatangán perdül elő...Vértezet legtöbbször nem hordanak, mert viseletük megnehezíti a kétkezes kardforgatást, de léteznek olyan rendek, amelyek a könnyű bőrvértezetet, esetleg sodronyinget mégsem mellőzik.



A DZSAD PAPOK MÁGIÁJA

A GALRADZSA-PAPOK EGYEDI VARÁZSLATAI

A KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

IRÁNYADÁS

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 3
Erősség: 45
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: a pap személye
Időtartam: azonnali
Mágiaellenállás: -

Ha a vándor olyan vidéken utazik, mint a Taba el-Ibara, hiába tevelgel mellette a legtapasztaltabb karavánvezető, egy homokvihár fél óra alatt úgy átforgalmazhatja a tájat, hogy biztos az eltévedés. Ilyenkor segíthet Galradzsa, hiszen papjainak a fókuszán, a Vörös Holdon keresztül mindig megadja a biztos irányt. Ez a Galradzsa-papok számára az al abadana-i Kuf Raad mecset, isteni patrónusuk legnagyobb temploma.

A varázsláshoz tehát mindig meg kell várni az éjszakát és a vörös hold felkeltét; a rituális kiáltást követően Galradzsa a Kuf Raad felé fordítja papjának arcát, ki ezután –

képzettségeit használva – újra meg-
lelheti az elvesztett helyes útirányt.

VÍZKERESÉS

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 3

Erősség: 35

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: lásd leírásban

Időtartam: folyamatos

Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat Taba el-Ibarában né-
ha hasznosabb, mint a Vízfakasztás,
mivel általa nagy mennyiségű víz ta-
lálható, ami nemcsak néhány szem-
élynek, de akár egy egész teveka-
ravánnak is elég lehet. Emellett
Mana-pont igénye is kisebb, viszont
néha hosszadalmas rátalálni a vízle-
lőhelyre.

A varázslat kimondásakor a Gal-
radzsa-pap maga elé, a levegőbe
hajítja szent sáruh-fa botját, amire
az kétféleképpen reagál: a homokra
esik teljes hosszával vagy arasznyi
mélyen beleáll. Ez utóbbi azt jelen-
ti, hogy ott van a víz, csak le kell
ásni érte, viszont ha elfekszik a dű-
ne felszínén, akkor keskenyebbik
vége mutatja, hogy milyen irányba
kell újra elhajítani a szent botot.

A varázslat soha nem „hazudik”,
valóban „tudja”, hogy hol van a
vízlelőhely, megtalálásának csak
két akadály lehet: ha szomszár hal a
Galradzsa-pap, mielőtt elérné a
víznyerőt, vagy ha ez a hely mági-
kusan leplezve van, és nagyobb
Erősséggel, mint a Vízkérésés
Erőssége.

A KIS ARKÁNUM RITUÁLÉI

KÖNNYŰ VÁNDORÚT

Szféra: Egyedi, Élet

Mana-pont: 3

Erősség: 20

Varázslás ideje: 5 kör

Hatótáv: 1 személy vagy állat

Időtartam: 1 nap/szint

Mágiaellenállás: -

Akár gyalogosan, akár teve- vagy
lőháton utazunk, nem mindegy, mi-
lyen a terep. A varázslat a terep ad-

ta hátrányokat hivatott enyhíteni,
mégpedig úgy, hogy mindig egy ka-
tegóriát javít a minőségén.

A kategóriák és jellemzésük:

Terepféleség	Példák	Haladási sebesség (gyalog, hátasállattal) Közönséges eszközök-
Járhatatlan kel	Izzó lávamező,	lehetetlen haladni rajta
Nagyon Nehéz	futóhomok, ingovány; Láp, laza homok, jeges gleccserfelszín, sűrű dzsungel, kősvatag;	20-200 láb 1 óra alatt
Nehéz	Átlagos homoksvatag, magashegyi terep, mély hó, mocsár	1-1.5 mérföld óránként
Átlagos	Sík terep, térdnél nem magasabb növényzettel borítva, közönséges erdő	3-4 mérföld óránként
Könnyű	Kitaposott gyalogút, kövesút	6-10 mérföld óránként

Ezek az értékek az olyan utazást
jellemezik, amikor az vándor nagy
távolságot akar megtenni. A KM
nyugodtan módosíthatja ezeket az
értékeket az adott szituációkban, de
figyelembe kell venni, hogy futni
illetve hátasállattal vágtatni Átla-
gosnál rosszabb terepen nem lehet.
A Nehéz és Nagyon Nehéz terepe-
ken a kisebb érték mindig az állattal
való átkelésre vonatkozik, Átlagos
és Könnyűnél viszont a nagyobbik
érték.

A varázslat természetesen nem a
terepet alakítja át, csak az isteni
kegy csillapítja azokat a hátráltató
tényezőket, amik a terepfajta járha-
tóságát csökkentik.

A Könnyű vándorút erősíthető, 5
Mana-pontként egy újabb élő-
lénre (személyre vagy állatra) al-
kalmazható.

ÉGI ABRÁK

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 7

Erősség: -

Varázslás ideje: 10 perc

Hatótáv: egy hátasállat/szint

Időtartam: 5 nap

Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat szintén a nehéz si-
vatagi utazást hivatott megkönnyí-
teni – a hátas- és mállásállatoknak.

Nem kell magyarázni, miért is jó ez
a gazdáiknak.

A varázslatot elmondó pap hos-
szú imákat sorol elő, majd botjával

megéri a kiválasztott állat(ok)
száját. Azok ezután öt napig sem-
miféle abrakot és még vizet sem
igényelnek. A varázslat időtartama
alatt minden reggel meg kell ismé-
teln a rituálét, elmulasztása megtö-
ri a varázslatot.

Az Égi abrak erősíthető: minden,
a varázslatba fektetett 2 újabb
Mana-pont 3 nappal növeli meg az
időtartamot.

A NAGY ARKÁNUM RITUÁLÉI

TUDÁS ÁTVÉTELE

Szféra: Egyedi, Élet

Mana-pont: 22

Erősség: 30

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: a pap személye

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: -

A Galradzsa-papok számára első
számú hitvallás szerint, a az életben
a legfontosabb a tapasztalatgyűjtés,
és az ismeretek elsajátítása. Istenük
ehhez nyújt segítséget ezen a va-
rázslaton keresztül. A tapasztalatok
konkrét formában a képzettségeken
és a harcértékeken keresztül nyilván-
ulnak meg, a Tudás átvétele ezek
közül az elsőre irányul.

A használni kívánt, addig még nem ismert világi (és csakis világi!) képzettséget használata közben figyelj meg a pap, és elmondja a varázslatot. Ennek eredményeképpen az illető képzettségben azonnal Alapfokú jártasságot szerez a varázslat időtartamára, függetlenül attól, hogy az, akitől elleste, milyen szinten műveli a képzettséget.

A varázslat minden képzettségre csak egyszer alkalmazható, hiszen Galradzsa csak segít az elsajátításban, de nem adja oda a tudást erőfeszítés nélkül, ezért ha a pap újra alkalmazni akarja a képzettséget, akkor azt előtte meg kell tanulnia azt egy mestertől. Viszont a tanulás könnyebben fog menni: minden óra, amit a varázslattal „elsajátított” tudomány, szakma stb., használatával telt el, az illető képzettség Afához szükséges képzettség-pontokat eggyel csökkenti. Ebből következik, hogy a varázslat erősíthető, 10 Mana-pontonként 1 órával növelhető az időtartama.

A NAGY ARKÁNUM LITÁNIÁI

GALRADZSA HARAGJA

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 63
Erősség: 30
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: lásd leírásban
Időtartam: 10 perc
Mágiaellenállás: -

A varázslat a sivatag legfélelmetesebb és legpusztítóbb természeti jelenségét szólítja elő, azt a forgószél, ami az örvénylő homokszemek által képes a csontokról lemarni a húst, több láb vatag homok alá temetni egész karavánokat.

A Galradzsa haragját előcítáló pap és közvetlen környezete (a paptól számított 3 láb sugarú körben) a forgószél „szemében” állva megmenekül a pusztulástól, de az örvény teljes vastagságában (30 láb) mindenkit elpusztít a tomboló homok, kivéve, ha a varázslat Erősségénél nagyobb erejű, bármilyen arra alkalmas mágiával védekezett

(pl. Elemi Erő Fal v. Aura). A varázslat Erőssége 1 Mana-pontonként eggyel növelhető.

A vihar elültével a szél gyűrű alakban nagy mennyiségű homokot rak le, amiből tekintélyes méretű, különös alakú dűne formálódik – legmagasabb pontja az 1k6 láb magasságot is elérheti.

A varázslat természetesen csak sivatagi környezetben alkalmazható.

A DOLDZSAH-PAPOK EGYEDI VARÁZSLATAI

A KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

HÍRNEV

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 12
Erősség: -
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: pillanatnyi
Mágiaellenállás: -

A kék hold dzsád istenének papjai legfőbb hitvallásuk szerint a hírnevet hajszolják egész életükben. Az ezt öregbítő tetteiket nem is titkolják el, hisz a kellő pillanatban, a megfelelő ellenfelekkel szemben nagy hatása lehet, ha feltárják leghíresebb cselekedetüket. Ez a varázslat pontosan ezt teszi – egy pillanat alatt és a hallgatóságban kétséget nem hagyva. Talán nem kell ecsetelni, milyen hasznos lehet ez például okvetetlenkedő ajtónállókkal vagy hitvány sivatagi rablókkal szemben, amikor az ember sietne...

A Hírnév bemutatkozáskor használatos, amikor is a Doldzsah-pap a saját nevének kimondása előtt egy pillanatra az égre emeli a tekintetét. A neve elhangzásakor – a varázslat erősítésétől függően – egy vagy több személy elméjében felvillan a pap addigi legnagyobb hőstette. Ez – ha lehetséges – történhet egy kép formájában, (pl. amint a pap éppen ledöfi Amhe Ramun egyik tiarás főpapját) vagy csak egy, a nevét kiegészítő „cím”-ként (pl.: „Nizám al-Malik, aki legyőzte a sobirai emír felfuvalkodott testőrkapitányát”). Ez még magában talán nem

is lenne hatásos, de a varázslat alanya tudni fogja, hogy a tettét a pap valóban véghezvitte!

A varázslat 3 Mana-pontért újabb 1 személyre fog hatni.

DOLDZSAH KESERVES ÁTKA

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 8
Erősség: 18
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 1 hallótávolságban álló személy
Időtartam: speciális, lásd a leírásban
Mágiaellenállás: mentál

Ez a varázslat, illetve rajta keresztül Doldzsah furmányosan növeli meg az őt alkalmazó pap tekintélyét és hírnevét azokkal szemben, akik ártottak vagy ártani próbáltak neki. Egy hamis átokról van szó, ami előbb vagy utóbb úgyis beteljesül a pap ellenségén, vagyis inkább ő fogja azt hinni, hogy a pap által reá kimondott átok teljesült be. Nézzük meg, miről is van itt pontosan szó!

A Doldzsah-pap az ellene tevőre mond egy hangzatos, nagyképűen megfogalmazott átkot, aminek semmiféle hatása nem lesz az áldozatra, viszont az első őt érő sorscsapást követő éjszakán álmában megjelenik a pap, és szűrös szemekkel, szigorú arckifejezéssel szótartot intéz hozzá, aminek a lényege egyszerű: így jár mindenki, aki dacolni mer vele...Aki végiggondolja a varázslat hatásmechanizmusát rájöhét, hogy az átok akkor „teljesülhet be” kellően hamar, ha minél kevésbé konkrét a megfogalmazása; kár leszűkíteni a sorscsapásokat lábtörésre, ragyaverésre, jószágok elvesztésére, vagy bármire, valamilyen homályosan, de azért mégis félelmetesen megfogalmazott szerencsétlenség helyett. Fontos megjegyezni, hogy a sorscsapásnak a JK vagy NJK szempontjából valóban fontos negatív előjelű eseménynek kell lennie, bár ez az esemény nagyságrendjét tekintve természetesen más lesz egy sobirai koldus-tolvaj vagy az abadanai nagyvezír esetében.

Az alany Mentál mágiaellenállása

számít a varázslat Erősségével szembeállítva, de a pap ez utóbbit 1 Mana-pontért eggyel növelheti.

RÁSZEDÉS

Szféra: Egyedi, Természet

Mana-pont: 15

Erősség: 20

Varázslás ideje: 2 kör

Hatótáv: 1 tárgy/ szint

Időtartam: 1 nap

Mágiaellenállás: -

Ezt a varázslatot elsősorban a tolvajból lett Doldzsah-papok alkalmazták előszeretettel, természetesen főleg haszonszerzési céllal.

A Rászedés bármilyen, egy közösleges utazóládánál nem terjedelmesebb, vagy egy lándzsánál nem hosszabb tárgy (semmiképpen nem élőlény) valódi értékét leplezi el, illetve növeli meg a vásárló szemében. Így akár selejtes vagy hamis árut, sőt hamis pénzt is rá lehet sózni bárkire, akinek nincs megfelelő szintű Értékbecslés képzettsége, vagy akit nem véd a Dzsah-papok Kalmárszem nevű varázslata. A varázslat alaperősítése (15 Mana-pont) becsapja az Af-ú Értékbecslést, dupla erősítése (30 Mp) a Mf-út, tripla erősítése (45 Mp) pedig még a Kalmárszemmel felruházott kereskedőt vagy vásárlót is, ha a csalóktól védő Dzsah-varázslat Erőssége nagyobb a Rászedés Erősségénél. Mindebből következik, hogy az Értékbecsléssel egyáltalán nem rendelkezőknek esélye sincs a varázslat ellen...

A varázslat Erőssége az erősítésel arányosan nő duplájára vagy triplájára.

A KIS ARKÁNUS RITUÁLÉI

HARCI ÁLDÁS

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: speciális

Erősség: 25

Varázslás ideje: 3 szegmens

Hatótáv: érintés, egy személy

Időtartam: 1k6 kör/ szint

Mágiaellenállás: -

Ez a speciális áldás nemcsak a

Doldzsah-papok kedvelt varázslata, de a velük együtt kalandozók is gyakran kérik magukra. Az Áldással szemben csak a harcértékekre van hatással, viszont bárkire rámondható.

A varázslat működése egyszerű. Minden, a varázslatba fektetett Mana-pont a varázslat időtartama alatt megnöveli a megáldott személy harcértékeit, a következők szerint: TÉ, VÉ - egy az egy, CÉ, KÉ - egy a kettőhöz arányban. (Például 10 Mana-pontért 10-zel nő meg mind a támadó-, mind a védő érték, a célzó- és kezdeményező érték pedig 5-tel.)

A varázslatra felhasznált manapont-mennyiségnek kettővel oszthatónak kell lennie.

A NAGY ARKÁNUS LITÁNIÁI

DOLDZSAH ADOMÁNYA

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 30

Erősség: -

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: -

Doldzsah papjai katonák és tolvajok közül kerülnek ki, és pappá válásuk után is a kasztjukat erősítik. Istenük ezzel a varázslattal az előző hivatásukra jellemző (Harci és Alvilági), már megszerzett képzettségeik szintjét képes időlegesen, de nagy mértékben megnövelni. A növekedés mértékét egyszerű meghatározni: az Alapfokon ismert képzettség a varázslat hatására Mesterfokúvá minősül, a százalékos képzettségeknél pedig +50 % járul az eddigi értékhez. A varázslat egyszerre csak egy képzettségnél alkalmazható, tehát az időtartam lejártáig újabb képzettséget nem lehet „feljavítani” Doldzsah adományával. Viszont van mód az erősítésre: 4 Mp-ért újabb egy órával tolható ki a varázslat időtartama.

Ezt a rendkívül hasznos varázslatot méltán nevezik adománynak, nem is szabad, csak mély alázattal

bánni vele. Ugyanis bármely Doldzsah-pap, aki a varázslattal megnövelt szintű képzettségét a varázslat időtartama nem használja, vagyis elfecsérli istene adományát, Doldzsah megbünteti: az adott képzettséget maradandóan elveszíti, és csak dupla Kp-ért sajátíthatja el újra a képzettség Alapfokát, illetve a százalékos képzettségeknél 50 %-ot veszít el a valódi értékből (természetesen ha az érték 1-nél kisebb lesz, a képzettség itt is elveszlik), és az eredeti értékre való növelés szintén dupla anynyiba kerül.

A NAGY ARKÁNUS RITUÁLÉI

A KÉK HOLD MOSOLYA

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 48

Erősség: -

Varázslás ideje: 10 kör

Hatótáv: 1 személy

Időtartam: speciális

Mágiaellenállás: -

Minden, a dicsőséget hajhászó dzsad kalandorban lassanként érelődik a vágy, hogy valami igazán nagy tettet hajtson végre, amit még évtizedek múlva is mesélnek majd a karavánszerájokban – ha egyre színebben, az csak még jobb. S ha megéri azt a pillanatot, amikor a vágyakozást és tervezést egy elhatározással cselekvésre képes váltani, akkor egy nagyhatalmú Doldzsah-pap elé járul, hogy küldetést, Doldzsahnak tetsző szent áldozatot vállaljon. Az igazhitűek előtt csak kétféle befejezése lehet a vállalt kalandnak: a siker vagy a halál – mindkét esetben híre megy a dolognak. A harmadik lehetőség – a kudarc, ami rosszabb a halálnál is...

Nézzük, hogyan is működik ez a nagyhatalmú varázslat! Az a kalandozó, aki a kék hold mosolyát akarja magán érezni egy igen veszélyes, de nagy zsákmánnyal, fontos információk megszerzésével, haditettel – egyszóval dicsőséggel kecsegtető vállalkozás alatt, egy Doldzsah-pap elé járul. (Ha az illető maga is egy Doldzsah-pap -ami nem lehetetlen, sőt az ő életükben egy alkalommal

ez kötelező-, akkor magán is képes végrehajtani a varázslatot, feltéve, ha meg van hozzá a varázshatalma, azaz Mp-ja.) Egy küldetést vállal a pap és a kék hold színe előtt, miközben imákat citálnak elő, és illatos füstölőket égetnek. Doldzsah papján keresztül közli a kalandra vállalkozóval, hogy hozzá méltónak, elegendően veszélyesnek ítélte-e a küldetést; ha méltatlanul egyszerű a vállalat, Doldzsah büntetése miatt soha nem lehet többé alanya az illető ennek a varázslatnak! A küldetésnek igazi kihívásnak kell lennie, amit csak gondosan megtervezett és végrehajtott akcióval lehet teljesíteni. Ilyen lehet például egy szál rózsza megszerzése a híres abu baldeki Rózsakertből, egy Kránba induló, Al Bahra-kahremet szállító karaván kifosztása, vagy mondjuk egy Amhe-főpap megölése a mélysivatag egyik romvárosában. (Természetesen a KM-nek erősen mérlegelnie kell, hiszen figyelembe kell venni a küldetés megítélésénél az is, hogy az illető karakter hányadik szintű, milyen kasztú, fajú stb.; a hangsúly a kihívás szón van, vagyis a küldetés teljesítése mindenképpen nagyon nehéz legyen.)

A vállalat másik fontos kritériuma, hogy egy hétre szól, tehát hét nap van a teljesítésére. Viszont (és itt jönnek az előnyök) ez idő alatt A kék hold mosolyának hatására a küldetést vállaló minden képzettség- és képesség próbája automatikusan sikerül! Ezzel a hallatlan előny biztosításával járul hozzá Doldzsah a küldetés sikeréhez.

Az, aki a küldetést a határidő lejártá előtt sikeresen teljesíti, a küldetés végén újabb fogadalmat tehet a kék hold színe előtt, amihez nem kell már a Doldzsah-pap (és annak Mana-pontjai), és ha ezt is elfogadja az isten, a varázs újabb egy hétig fennmarad. Ez elvileg mehetne így akár évekig is, de még a hagyományok és a népmesék sem beszélnek olyan hősről, aki féltucatnál több küldetést egy huzamban teljesített volna... Akinek viszont kudarccal zárul a kalandja, ugyanazt a büntetést kapja - a valószínűsíthető többi mellett -, mint aki méltatlan vállalatot tett: soha többé nem ragyoghat rá a kék hold mosolya.

A DICSŐSÉG ÚTJA

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 18

Erősség: -

Varázslás ideje: 1 óra

Hatótáv: 1 személy

Időtartam: speciális

Mágiaellenállás: -

A Doldzsah-papok eme varázslata sok tekintetben hasonlít A kék hold mosolyára. Mindkettő nagy tettekre sarkallja a kalandozókat, hogy a Dicsőség Útján minél nagyobb lépésekkel haladhassanak. A fő különbség abban van, hogy míg A kék hold mosolya hozzásegíti a (leendő) hősokeket a sikerhez, addig A dicsőség útja megjutalmazza őket, ha sikerrel járnak. Emellett az előző varázslatot rövidebb idejű, kisebb - bár a hétköznapi ember számára rendkívül hősies - kalandok előtt mintegy áldásként kéri Doldzsah papjaitól, az itt tárgyalt papvarázslat viszont inkább egy életre szóló szent fogadalom, amit történelemformáló tettekre tesznek; aminek teljesítését Doldzsah bőkezűen megjutalmazza.

A tetterőtől, bosszúvágytól, önbi-zalomtól, vagy a ki tudja, milyen érzésektől fűtött kalandozó a pap előtt fogadalmat tesz, hogy addig nem nyugszik, amíg végre nem hajtja a Nagy Tettet. Ezután leélheti úgy az életét, hogy még egy datolyamagot sem köp a porba a siker érdekében, nem éri semmiféle re-torzió. Viszont aki ezt a fogadalmat leteszi, az általában nem így gondolkodik, hisz tudja, ha sikerrel jár, Doldzsah jutalma nem marad el. Mindenesetre a vállalatnak ebben az esetben is kellően méltányosnak kell lennie, mert ha nem, Doldzsah soha nem fogja megsegíteni az arcátlant (gyakorlatilag ezután a Doldzsah-papok áldásos hatású varázslatai hatástalanok lesznek rá).

És hogy milyen is egy méltányos fogadalom? Mint már említettük, a beteljesített küldetés mindenképp fordít egyet a történelem kerekén, a megvalósítás hosszú felkészülést igényel, akár kisebb „hőstettek” sorozatára is szükség van a végső győzelemhez (ezekhez igénybe lehet venni A kék hold mosolyát!). Ilyen fogadalom lehet pl. a kráni Ti-

zenhármak egyikének elpusztítása (ez minden valószínűség szerint eleve kudarcra van ítélve, de ki tudja...), egy ország, terület meghódítása (ilyenre azért volt már precedens), egy többszáz éves uralkodócsalád megbuktatása, stb. Na és a lehetséges jutalmakra is álljon itt néhány példa:

A karakter egyik Képessége 4-gyel megnő - akár a faji maximum fölé is!

A karakter szervezete képes lesz Od-termelésre, úgy, mint az ősfajoké. Teste 3k6+12 Op tárolhat, és képes lesz a Hatalomszavak elleni védekezésre, bár használatukra nem.

Hősiünk egy isteni eredetű, Egóval rendelkező ereklyét kap Doldzsah-tól

A küldetést teljesítő mindkét mágiaellenállása a felével megnő.

Természetesen a KM találhat ki ezeknél fantáziadúsabb jutalmakat is, amik - mondjuk - jobban illenek a Nagy Tett jellegéhez.

Az egyetlen igazi megkötés a varázslattal kapcsolatban, hogy a végső megvalósításhoz (előtte egy hét-tel) nem kérheti magára A kék hold mosolya nevű varázslatot.

A DZSAH-PAPOK EGYEDI VARÁZSLATAI

A KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

ÉLELEM SZAPORÍTÁSA

Szféra: Egyedi, Élet

Mana-pont: 3

Erősség: -

Varázslás ideje: 3 kör

Hatótáv: speciális

Időtartam: végleges

Mágiaellenállás: -

A varázslat végeredményét tekintve rokon a hasonló nevű Élelemteremtéssel, de ebben az esetben nem a semmiből terem elő az élelem, hanem a már meglévő étkek mennyiségét sokszorozza meg a pap. Ebből következik, hogy legalább egy adagnyi (egy ember jóllaktatására elegendő) ételre van hozzá szükség, mint anyagi komponensre.

Alaperősítés esetén egy újabb

adagot eredményez a varázslat, de minden újabb 1 Mana-pont eggyel szaporítja az ételadagok számát.

KALMÁRSZEM

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 30

Erősség: 30

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: 1 személy

Időtartam: 1 kör/szint

Mágiaellenállás: -

A Dzсах-papok varázslatainak egy újabb praktikus darabjához értkeztünk. A Kalmárszem nem konkrét értébecslésre szolgál, hanem azt lehet általa megállapítani, hogy egy tárgy valóban az -e, aminek látszik, valóban el tudja -e látni a funkcióját, nem hamis -e. Varázslatunk kiválóan alkalmas hamis pénz felismerésére.

Ha a tárgy, amit eladásra kínálnak, mágikus úton úgy lett megváltoztatva, hogy értékesebbnek vagy egyszerűen másnak látszik, az illúziót keltő varázslat Erősségét kell összevetni a Kalmárszem erősségével. Logikus tehát, hogy ez utóbbi is erősíthető, 1 Mp-onként kettővel nő az Erősség. Általában a leggyakoribb "ellenfele" a Rászedés nevű Doldzsah-varázslat.

A KIS ARKÁNUM RITUÁLÉI

PÉNZ NYOMONKÖVETÉSE

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 20

Erősség: -

Varázslás ideje: 5 kör

Hatótáv: 1 pénzérme

Időtartam: 1 hónap

Mágiaellenállás: -

A dzsah kereskedők és bankárok szép összegeket fizetnek ezért a varázslatért, hisz aki a vagyonát félti, az mindig szereti tudni, biztonságban van -e a pénze. Ha pedig megtörtént a baj, és lába kelt a kincsnek, ennek a varázslatnak a segítségével van esély a tolvaj lefűléseére. Számos más alkalmazási módja lehet még, például az emírségek titkos szolgálatai is használják külső és

belső ellenségek lefűléseére.

A Dzсах-pap a szent jelképével megérinti a kiszemelt pénzérmét, majd a tulajdonos homlokát, elsütögtetve a varázslathoz tartozó imádságot, ezáltal létrehoz egy nagyon erős szimpatikus kapcsolatot közöttük. A pénz gazdája, az erősítéstől függő időtartamon belül, napi két alkalommal (a reggeli és az esti kötelező imádság idején) kis összpontosítással azonnal megtudja, hol van a pénzérme - földrajzilag. Tehát ha mondjuk a pénzt (még kilencvenkilenc rúpia társaságában) ellopta egy csavargó, és rögtön csatlakozott egy karavánhoz, a tulajdonos tudni fogja, hogy az általa ismert helyekhez képest hol van most a pénze, pl.: Sobirától keletre, három mérföldre a várostól, az el

hamedi vásártéren, stb. Természetesen az a legjobb, ha ilyenkor Dzсах azt súgja, hogy a pénz a helyén, a titkos rekeszben van...

A varázslat hátránya, hogy a szimpatikus kapcsolat kétirányú, így a pénzdarabon keresztül egy képzett varázsló képes visszahatni az érme tulajdonosára, illetve a pénzérme ha enyhén is, de sugároz némi mágiát. A varázslat időtartama 5 Mp-ért 1 hónappal növelhető meg.

KALMÁRSZERENCSE

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 8

Erősség: 10

Varázslás ideje: 5 kör

Hatótáv: 1 személy

Időtartam: 1 hét/szint

Mágiaellenállás: -



Szintén egy olyan varázslat, amit egyfajta szolgáltatásként kínálnak a Dzsah-papok kasztbélijeiknek. Egy speciális áldásról van szó, ami a kereskedelmi vállalkozások sikerének esélyét növeli meg, amit kevés valamirevaló kereskedő mulaszt el megvásárolni időről-időre, sőt, aki dzsah bazárban komoly értékű árut akar vásárolni, annak sem árt venni egy Kalmárszerencsét...

A varázslat tulajdonképpen nem ad semmiféle számszerűsíthető esélyt, viszont két Kalmárszerencse ütközésekor a nagyobb Erősségű fog működni. Ebből következik, hogy a varázslat erősíthető, 2 Mp-onként egyel nő az Erősség. Ha valakinek nincs Kalmárszerencséje, és egy ilyen áldással rendelkező kereskedővel üzletel, akkor automatikusan az utóbbi számára lesz kedvező az üzleti megállapodás.

A Kalmárszerencse hatását a szerepjátékban kell kidomborítani, ill. a KM-nek lesz a feladata, hogy megfelelően mesélje el az üzletkötést, kihangsúlyozva azt, hogy ki mennyire érzi úgy, hogy jól jár az üzlettel.

A varázslatnak csakis kereskedelmi megállapodásokra van hatása.

A NAGY ARKÁNUM RITUÁLÉI

SZENT SZERZŐDÉS

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 36

Erősség: 45

Varázslás ideje: speciális (a szerződéskötés ideje)

Hatótáv: speciális (a szerződő felek)

Időtartam: speciális (a szerződésben foglaltak szerint)

Mágiaellenállás: -

Ha valaki látott már dzsahok közötti szerződéskötést, az az esetek nagy többségében tanúja lehetett annak is, hogy az amúgy is szertartásos eseményt egy Dzsah-pap celebrálja. Ez ilyenkor nem egyszerűen egy megállapodás, amit még pa-

pírra is vetnek, és a felek aláírásával, pecsétjükkel erősítenek meg, hanem szent eskü mindkét fél részéről, hogy a szerződés betűjét nem szegik meg.

A szerződés szólhat bármiről, de mivel a Dzsah-papok nem mérik túl olcsón szolgáltatásaikat, ezért aprócseprő ügyek miatt nem kéri fel őket a szertartás lebonyolítására. A szerződő felek nem állhatnak mágikus befolyásoltság alatt, szabad akaratukból kell, hogy cselekedjenek - viszont nem feltétlenül szabad elhatározásukból, vagyis kényszer alatt is működni fog a varázs. Ez a dzsah etika szerint nem feltétlenül elítélendő dolog... A Szent szerződés hatására az alku megszegőjére (illetve ha bekerült a szövegbe, családtagjaira, törzsére, szolgálóira stb., a pecsétes papír feltételei szerint) Dzsah átka zúdul: egy mágiával sem gyógyítható Rontás, ami áldozatát soha nem öli meg, viszont lezajlása örök nyomot hagy a testen. (1k6-on, vagy a szituációtól függően a következő Rontásokról lehet szó: 1. Álomkór, 2. Izomsorvadás, 3. Lepra, 4. Nyelvrohadás, 5. Végtagsorvasztás, 6. Rútság; mindegyiknek az enyhébb, marandóbb hatása érvényesül, Egészségpróba nélkül.) Egyetlen gyógyulási mód, ha áldozat valamilyen tettel Dzsah jóindulatát visszanyeri.

A szerződő felek közös megegyezéssel felbonthatják az alkut, de mágia ezt a lépést sem befolyásolhatja; az egyéb kényszerítő eszközök itt is megengedettek...

DZSAH BÖLCSESSÉGE

Szféra: Egyedi, Lélek

Mana-pont: 66

Erősség: -

Varázslás ideje: 10 kör

Hatótáv: a pap személye

Időtartam: végleges

Mágiaellenállás: -

A Dzsah-papok híres jóslataikat

ezen a varázslaton keresztül tudják meg istenüktől. Annak, aki ügyesen megfogalmazott kérdéssel - melynek tartalma: hogyan járjak el ebben és ebben a dologban - járul a pap elé, konkrét, mellékkörülményekre is kiterjedő választ fog kapni. A válasz teljesen őszinte, és figyelembe veszi az adott karakter szintből, fajból, kasztból, Képességekből stb., adódó lehetőségeit is. Ha viszont a kérdésfeltevés túlságosan általánosra sikeredik, a válasz homályos, kétértelmű, nehezen kibogozható, vagy éppen kurtára ke-rekedik, sőt akár tévútra vezető is lehet.

Példa mindkét esetre:

Egy dzsah bárd kérdése: Hogyan csenhetnék el egy szál rózsát a kedvesemnek az abu baldeki rózsakertből? (viszonylag konkrét kérdés)

Válasz: Az éjféli járőr megáll körútján csevegni néhány percre a hárem ablakainál, ekkor surranj be és szakajts le egy rózsát. (aránylag konkrét válasz; tényleg ekkor van esély a sikerre, és a bárdnak megvannak a képességei a tett végrehajtására)

Egy sánta, kapzsi tolvaj kérdése: Hogyan lehetnék gazdag? (általános, rossz kérdés)

Válasz: Gyógyítsd meg a lábad, tanulj a mesterektől, gyűjtsd a pénzed, vagy végy el gazdag nőt! (használatlan, általános válasz)

Ha valaki a válasszal nem elégedett, és újra felteszi kérdését a Dzsah-papnak (aki a kérdésre emlékszik, csak a válaszra nem, mivel a jóslat kinyilatkoztatása alatt végig transzban van), mindig ugyanazt a választ fogja kapni.

Ez a legdrágább a Dzsah-papok varázslatai közül: a mecsetek tövében álló jósfülkékben kövér pénzeszacskók, fűgényi drágakövek cserélnek gazdát, de van aki hasznos szolgálatait, nagyhatalmú kapcsolatait ajánlja fel a dörzsölt kereskedő-papoknak a jóslatért cserébe.



Új képzetségek

TUDOMÁNYOS KÉPZETTSÉGEK

MECHANIKA

Ez a képzettség egyre inkább terjedőben van Yneven, s mind több olyan művelője akad, aki egészen meghökkentő dolgokra képes vele. A képzettség távolról sem tartozik a könnyűszerrel elsajátíthatók közé. Gondoljunk csak arra a két kahrei mérnökre, akik a tengermelléki polgárháborúban egy mechanikus repülő szerkezettel jutottak el az ifjú Calyd Karnelian herceggkapitányhoz; vagy a tarini törpék roppant bányagépeire, amelyeket a közeljövőben állítólag a földalatti hadviselés céljaira is át szándékoznak alakítani; vagy éppen arra az alig öklömnyi, filigránézüst zenélődobozra, amely igen kalandos úton-módon került Mulvasis szabadkikötőbe, és kinyitása pillanatában mindenkit megölt a városháza kupolás tanácstermében. Ez a sátáni remekmű egyébként a vén, púpos, félszemű Bábi Szifár keze munkáját dicsérte el Sobirából, aki egymaga több pénzt keresett a szélrózsa minden irányából érkező megbízatásokkal, mint egy közepes gorviki vértestvériség, s hitelképességét még a Manifesztációs Háború kitörése sem tudta megingatni.

Af: 10

Az alapfokon jártas karakter tisztában van a tudomány alapjaival. Rálátása van a mechanika valamenyi területére, tisztában van a tudomány főbb törvényszerűségeivel. Jóformán csak elméleti ismereteket

takar, de azoknak nem kevés gyakorlati vonatkozása van. Alapos vizsgálódás (szétszerelés) után szinte minden mechanikus szerkezet működési elve megérthető a képzettség alapfokú ismeretével, ez alól csak az igazán bonyolult gépezetek jelentenek kivételt, illetve azok melyeknek felépítését alkotója gondosan elrejtette a vizslató szemek elől. Egyszerűbb szerkezetek tervezésére és építésére is feljogosít.

A mechanikus működésű csapdák, titosajtók felfedezésére +15, hatástalanítására, kinyitására +60%-ot kap az alapfokon jártas karakter.

Mf: 35

Szinte bármelyik ynevi mechanikus szerkezet működési elve felfedhető ilyen szintű tudással. Természetesen a szétszerelést így sem lehet elkerülni. Egészen bonyolult és összetett gépezetek építését teszi már lehetővé. A mesterfokú tudással rendelkező mechanikus tisztában van a tudomány mélyebb összefüggéseivel is.

Általánosan elmondható, hogy a tudomány legszakavatottabb mesterreit a kahrei mérnökök között találjuk. Közül néhányan valószínűleg a legnagyobb ynevi óraműveseknek is tudnának újat mutatni.

A mechanikus működésű csapdák, titosajtók felfedezésére +30, hatástalanítására, kinyitására +60%-ot kap az alapfokon jártas karakter.

JOG/TÖRVÉNYKEZÉS

A kodifikált törvények és a szokásjog ismerete nem csupán a céhes mesteremberek, kalmárok és föld-

birtokosok számára elengedhetetlen. Minden utazónak tanácsos úgyahogy eligazodnia az idegen országok jogviszonyaiban, nehogy merő véletlenségből jóvátehetetlen hibát kövessen el. Hiszen ami Ynev egyik vidékén hétköznapi dolog vagy legfeljebb apróbb kihágás, azért másutt főbenjáró büntetés jár és viszont. Az Államközösség területén mindenki természetesnek veszi, ha "testvérem" megszólítással fordulunk az első utunkba akadó járókelőhöz; egy gorviki nemes szemében ugyanez halálos sértés, amit csak vérrel lehet lemosni. Másrészt Gorvikban senki nem ütközik meg rajta, ha vérbosszút állunk meggyilkolt útítársunkért; Pyarronban viszont az ilyesmi a hatóságok erőlyes rosszállását vonja maga után.

Ami a kalandozókat illeti, az ő viszontagságos pályafutásuk során korántsem számít ritkaságnak, hogy összetűzésbe keverednek a törvény képviselőivel. Általában hajlamosak lebecsülni őket, és eközben megfedkeznek arról az alapvető igazságról, hogy minél eseménydúsabb az élet valahol, annál keményebb legényeket fogad a zsoldjába a hatóság. Aki hozzászokott, hogy kedvére dúl-rabol a világvégi hegyi falvakban, arra igen csúf meglepetés vár, ha szembekerül az erioni hercegi gárdistákkal vagy a shuluri bíbormezes poroszlókkal. Még ennél is cifrább helyzetbe bonyolódhat azonban, ha nem a hivatalos rendszabályokat sértette meg, hanem az alvilági testvériségek íratlan törvényeit. Hacsak a kalandozók nem tartoznak abba a nagyságrendbe, mint Mogorva Chei vagy Airun al Marem, ilyenkor még elképzelni

sem lehet nagyobb ostobaságot a fegyveres ellenállásnál. Sokkal hatásosabbnak bizonyulhatnak az egyszerű jogi ismeretek, a szavak ügyes csűrés-csavarása, esetenként pedig a megvesztegetés.

Első pillantásra úgy tűnhet, hogy a jog és a kultúra igen közel áll egymáshoz, pedig valójában két teljesen különböző képzettségről van szó. A kultúra nem intézményesített dolog, az egyéni reagálás függvénye; a törvények betartásán viszont mindig valamely hivatalos hatóság őrködik, még akkor is, ha adott esetben ez a hatóság csak egy törzsi tanács.

A képzettség minden esetben tartalmazza a hivatalos jogszabályok, törvények és jogi formulák valamilyen szintű ismeretét. Akik azonban tudományként tekintenek a képzettségre (gondolván itt például Dreina papjaira), azoknak magasabb szinten el kell dönteniük, hogy elméleti - törvényhozók, jogalkotók, stb. - vagy gyakorlati - bírák, védők, stb. - oldalát választják a jognak. Kultúrkörönként külön-külön kell felvenni.

Af: 10

A karakter tágabb szülőhazáján belül alaposnak mondható ismeretekkel rendelkezik egy különleges, többé-kevésbé zártkörű szervezet hivatalos törvényeit és általános jogszokásait illetően. A szervezet lehet iparoscéh, fejedelemség, harcművész iskola, lovagrend, alvilági testvériség vagy bármi más; a karakter valószínűleg a tagja, de ha nem, akkor is szoros kapcsolatok fűzik hozzá.

Ha a karaktert a szervezet törvénszéke elé idézik, maga is elláthatja a saját védelmét. Amennyiben módjában áll a tárgyalás során védőbeszédet tartani, ékesszólásával a maga pártjára hajlíthatja a bírakat és kimesterkedheti a felmentését, függetlenül attól, hogy bűnös-e vagy ártatlan.

Mf: 30

Mivel Ynev lakosságának többsége analfabéta, a szokásjog és a felkészült törvényismeret elsősorban szájhagyomány útján terjed; egészen eddig tehát a karakter is elbol-

dogulhatott a betűvetés ismerete nélkül. A képzettség mesterfokú ismerői azonban tanult jogászok, ők nem nélkülözhetik a törvénytárak és a jogi kódexek ismeretét. Ha beköszöntenek a sanyarú idők, az ilyen karakter szülőhazájában vagy az Erionhoz hasonló kozmopolita államokban bármikor találhat magának szerény tiszteletdíjjal járó munkát, legrosszabb esetben írnokként vagy jegyzőként. Éves jövedelme semmiképpen nem lesz alacsonyabb 10 aranyánál, de ha szerencséje van, akár a 100 aranyat is elérheti.

Ezenkívül a képzettség mesterfokán lehetősége nyílik rá, hogy elsajátítsa egy másik speciális szervezet belső törvényeit és jogszokásait. A szervezetnek mindenképpen az általa ismert kultúrkörökbe kell tartoznia. Ehhez nem feltétlenül szükséges, hogy személyes tapasztalatai is legyenek az illető szervezettel kapcsolatban: a vonatkozó ismereteket krónikákból és egyéb írásos forrásokból is elsajátíthatja.

ANTISSJÁRÁS

Rendkívüli képzettség, melynek használata csupán keveseknek adatik meg, jöllehet majd mindenkinek van esélye arra, hogy akár közelebbről is megismerkedhessen vele. Legalább 13-as Asztrál vagy Akaraterő képességre van annak szüksége, aki használni kívánja. Ez alól egyedül Noir és Morgena papjai, papnői jelentenek kivételt, hiszen ők isteni adományként kapják, lévén úrnők befolyással bírnak az Álomsíkon.

Minden főkaszttnak van egy bizonyos alapszázalék értéke, hogy tagjai mennyire lehetnek "érzékenyek" a képzettségre.

Harcos főkaszt	5%
Szerencsevadász főkaszt	15%
Pap főkaszt	10%
Harcművész főkaszt	5%
Varázshasználó főkaszt	10%

Ehhez az alapértékhez járul még hozzá minden karakter Asztrál vagy Akaraterő értékének 10 feletti része, attól függően melyik magasabb (ha

egyenlő, akkor az egyik). Ez a százalékos érték annak az esélye, hogy valaki mennyire fogékony az Antiss dolgai iránt. Ha a karakter sikeresen megdobja a fenti értékkel a százalékos próbáját, akkor alkalmas az Antissjárás képzettség elsajátítására. Minden esetben meg kell azonban várnia, míg egy Antissjáró megkeresi őt, hiszen ez a képzettség semmilyen más úton nem tanulható, s korántsem biztos, hogy lesz egyáltalán valaki, aki élete során egyszer majd felkeresi. Érdemes azonban igent mondani egy ilyen hívásra, hiszen káprázatos élmények várnak azokra, akiknek megadatik, hogy az álomsíkra lépjenek.

Af: 15

Az alapfokú képzettség segítségével a karakter már szabad akaratából tud feljutni az Álomsíkra, habár ottani alakját még nem tudja meghatározni. Vagy eredeti formájában jelenik meg vagy mások határozzák meg kinézetét. Szinte tökéletesen védtelen a síkon, éppen ezért nagyon kell vigyáznia. Szabadon közlekedhet, s álmaik alapján különféle - általuk személyesen is ismert - teremtmények felkutatásával is próbálkozhat. Ennek sikere a már egyszer kiszámított százalékos alapérték (Noir és Morgena-papoknál ez 30%), plusz 25%. Siker esetén is csak az álmaikat lesz képes megtalálni.

Mf: 45

A mesterfokon képzett Antissjáró nem csupán fel tud kerülni, de oda másokat is fel tud vinni. Önmaga határozza meg az Antissen viselt alakját, s korlátozott mértékben az Álomsík alakítására is képes. Csakis a Mf biztosít lehetőséget a harcra az Antissen, ez előtt a karakter csupán nézője vagy szenvedő alanya lehet a történéseknek. Ezen a fokon, a karakternek az alapértéken kívül +50% esélye van arra, hogy egy általa személyesen is ismert személyt álmai alapján megkeresse. Ismeretlen személyek esetében ez a százalék az alapérték +15. Már arra is képesek, hogy az álmok alapján az anyagi világban is pontosan meghatározhassák, merre is alszik az illető.

Az Antissről bővebben a második kötetben, Morgenával kapcsolatosan olvashattok majd.

MŰVÉSZETTÖRTÉNET

Af.: 10

A képzettség alapfokú ismeretének segítségével a karakter egy művészi megmunkálás tárgy megtekintése után véleményt alkothat annak színvonaláról, hozzávetőleges értékéről és keletkezési idejéről, eredetéről. Felismeri, hogy mely faj művészeti stílusában készült, és 50%-os eséllyel képes megállapítani, hogy hamisítványról van-e szó.

Mf.: 25

A mesterfokon képzett karakter meg tudja állapítani, hogy az adott műalkotást ki hozta létre (természetesen csak neves alkotó esetében), pontosan be tudja határolni a keletkezés helyét, idejét, a művész fajt. Semmiképp sem téveszthető meg hamisítványokkal, az alkotás pontos kereskedelmi értékével is tisztában van.

A művészettörténet képzettséget több helyen oktatják Yneven, az el-

sajátításához mégis kevés az iskolapadok koptatása. Tökéletes elsajátításához évek hosszú sorának gyakorlata és jó tanítómester szükségeltetik. Egyes kereskedőházak a tapasztalt művészettörténészeket a legjobb zsoldosokénál is nagyobb javadalmazással és megbecsüléssel fogadják.

BALZSAMOZÁS

A holttest tartósításának szokása ősi időkre nyúlik vissza. Egyes hitek szerint amíg ép a test, a lélek nem hagyja el azt; más hitvilágban csak a test és lélek újraegyesülése után léphet be a halott a túlvilág kapuján, s ha testét nem őrzik meg, lelke örök időkre kirekesztődik a túlvilágból, s annak tornáca előtt bolyong az idők végezetéig.

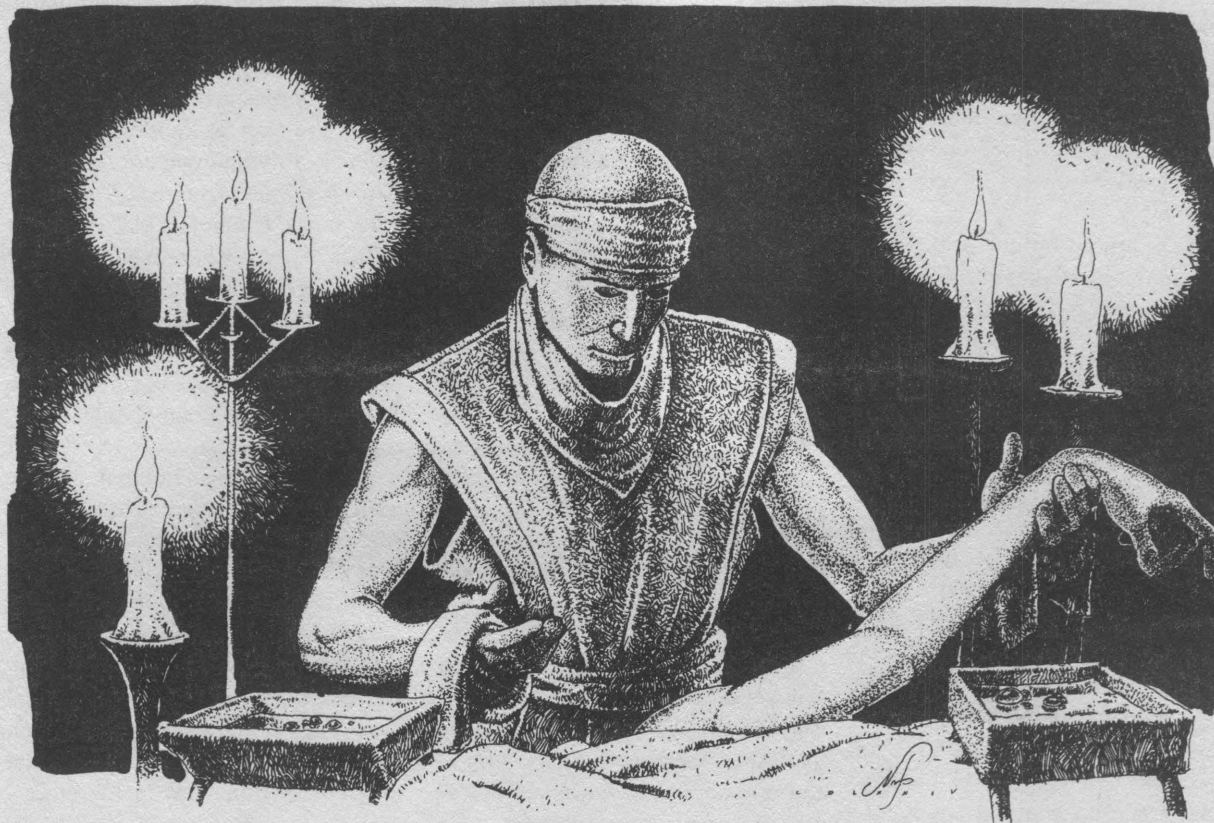
Fejlettebb hitvilágok már elvetik a földi porhüvely szükségességét a halál után, de a balzsamozás szokása sokhelyütt fennmaradt. Érzelmi és praktikus okai éppúgy lehetnek, hiszen számos helyen napokon át ravatalon fekszik a holttest, és nem a legjobb, ha közben a természet megkezdí rajta a munkáját; mások -

eléggé perverz módon - szeretik maguk mellett tudni őseiket; és persze nem feledkezzünk meg az arról sem, hogy a lélek megidézésekor vagy egy élőholt teremtesekor milyen jó szolgálatot tehet egy tökéletes állapotú holttest. Jó példaul szolgálnak erre a Mulipheinek (múmiák).

A mai Yneven élő balzsamozó mesterek rövid procedúra során - és olcsón - tudnak előállítani egy szert, melynek felkenése mintegy 1 hétig még megállítja a holttest bomlását. Sokkalta drágább és hosszadalmasabb eljárással (belső részek eltávolításával, homokban való szárítással vagy ha a tetemet különleges kenőcsökbe, olajokba áztatott golyócsokkal körültekerve óvják) éveken, évtizedeken, kedvező körülmények között még hosszabb időn át konzerválni lehet a testet. Ennél hosszabb időt csak valóban kivételesek körülmények - melyeket csupán a véletlen képes előteremteni - vagy mágia alkalmazása biztosíthat.

Af: 5

A Balzsamozásban alapfokon jártas személy képes a korábban ismertetett, egyszerűbb módszerek



tökéletes alkalmazására, valamint, ha az mesterei előtt ismert volt, a rövid hatású szer előállítására.

Mf: 10

A képzettség mesterfokú ismerete alapján már a hosszadalmasabb eljárások is alkalmazhatók, a karakter kencéi, tartósítófőzetei, temetkezési ismeretei lehetővé teszik a tetemek hosszútávú megőrzését is.

A balzsamozás legismertebb tudói Darton papjai, de számos gonosz pap- és boszorkányrend tagjai is jártasak eme képzettségben, akik természetesen önző céljaikra használják az így tartósított tetemeket. Mindenesetre a komolyabb tudást nem szokták kívülállókkal megosztani...

VILÁGI KÉPZETTSÉGEK

KULTÚRA

Sokfajta értelmes lény él Yneven, s a történelem - no meg az istenek akarata - mindegyiknek a sorsát másképpen alakította. A különféle fajok lelkialkat és testfelépítés tekintetében persze eleve elkülönültek egymástól, ám idővel az egyes fajokon belül is markánsan megkülönböztethető csoportok jöttek létre: nyelvük, hagyományaik, szokásaik mind mások és mások voltak. Az ily módon keletkezett népi-földrajzi-szellemi közösségeket hívjuk kultúrköröknek.

Itt csak annyit tartunk szükségesnek ismételten megjegyezni, hogy a kultúrkör nem faji kategória: a civilizált, értelmes fajok általában több kultúrkörre oszthatók. Jelen esetben az emberi civilizációt tárgyaljuk, amelynek Yneven tizennégy főbb kultúrkörét különböztetjük meg. A többi jelentősebb értelmes fajjal ugyanez a helyzet. Egységes törpe kultúrkör például nem létezik: a törpe civilizáción belül vannak tarini, zimahiánus, tengeri törpe, diaszporkus, gaáb stb. kultúrkörök. A sirenari elfek életmódja, világnézete élesen elüt az elfendeliéktől, akárcsak az északi Kiszakadtaké az Yllinorban letelepedett kolóniákétól, s természetesen mind a négy fel-

sorolt közösség gyűlöli a kráni elfeket. Az ork civilizáció törzsi válszvonalak szerint tagozódik kultúrkörökre; vadhajtasát képezik az udvari orkok, akiknek "vörös" (szövetségi) és "fekete" (toroni) csoportjai között úgyszintén nagy eltérések tapasztalhatók. Nemcsak humán kultúrkörök léteznek tehát Yneven, a terjedelem szűkossége miatt azonban egyelőre csak ezekkel foglalkozunk.

Af: 2

A befogadó kultúrkör kellő fokú ismerete nélkül a karakter mindig élesen kéri a környezetéből, messziről látszik rajta, hogy idegen, a legelemibb viselkedési szabályokat sem ismeri. Ez még a toleránsabb vidékeken is problémákat okozhat: a kívülállóval szemben az emberek zárkózottabbak, vonakodnak szóba elegyedni velük, ha bármiféle bonyodalom támad, azonnal őt hibáztatják érte. Hogy a mindennapos életben elboldoguljon, ahhoz legalább Alapfokon kell ismernie a környező kultúrkört; máskülönben mindenütt visszautasításba, bizalmatlanságba, gyanakvásba ütközik. (Természetesen viszonyulás tekintetében kivételt képeznek azok a személyek, akiknek éppen a kívülállókval való foglalkozás a hivatásuk: fogadósok, ceremóniamesterek, heroldok stb.) A Taba el-Ibarában percekben belül egy egész közösség gyűlöletét kivívhatja maga ellen az az utazó, aki nincs tisztában az alapvető dzsad szokásokkal. Ordában habozás nélkül letartóztatják azt az embert, aki fennhangon a szájára veszi Sogronon kívül bármely más isten nevét, vagy nyilvánosan a szent jelképét viseli.

Mf: 30

Az egyes kultúrkörökön belüli szűkebb közösségekben, amelyek önálló, saját hagyományokkal rendelkeznek - ilyenek a különféle rendek, testvériségek, kiváltságos társadalmi kategóriák - a képzettségnek legalább Mesterfokú ismerete szükséges a boldoguláshoz. Egy sivatagi rablótörzsszel folytatott tárgyaláshoz kevés az a tudás, amit az ember a karavánszerájokban felsze-

dett. És hiába éli valaki éveken keresztül az ordani átlagpolgár békés életét, az még nem készíti föl egy Feketelánggal való találkozásra.

A képzettség alapfoka tehát az egész kultúrkörre általánosan kiterjedő információkat foglalja magába, míg mesterfoka egy-egy "szubkultúra" sajátos ismerveit takarja. Ebből következik, hogy egy kultúrkörre nézve a karakternek egyszer kell felvennie az alapfokot, amit a karakterlapján jelöl (pl. Kultúra (pyarr) Af). A mesterfokot azonban egy kultúrkörön belül annyiszor, ahány szubkultúra jellegzetességeivel tisztában van (pl. Kultúra (pyarr, Kobra) Mf).

Fontos megjegyezni, hogy a kultúra hordozója minden esetben a nyelv. Egész seregnyi információ megtanulható egy kultúrkörrel az ott honos nyelv ismerete nélkül is, de az így megszerzett tudás java használhatatlan marad. Akkor szembesül ezzel a kalandozó, ha megpróbálja nehezen elsajátított tudását felhasználni, de az adott nyelv ismerete nélkül lehet, hogy csak süket fülekre lel.

Minden játékos karakter kultúra ismerettel indul el a játékban, hiszen azt a kultúrkört, amelyben élt ismeri alapfokon. Amennyiben egy szűkebb közösség (rend, szekta, stb.) tagja, úgy mesterfokú képzettséggel kezdi a játékot. A karakter előtörténetének folyamánként elképzelhető, hogy nem csak egy kultúrkörrel vannak ismeretei, ekkor előfordulhat, hogy a képzettség valamely fokát többször is megkapja az illető. Ennek elbírálása a KM feladatatkörébe tartozik, de felhívjuk a figyelmet arra, hogy a játék egyensúlyának fenntartása érdekében alaposan fontolják meg döntésüket.

Ez a képzettség játéktechnikailag nem szorítható kategóriákba: a M.A.G.U.S.-ban nincsenek szabályok a szociális interakcióra. Az igényes szerepjáték szintjén viszont annál bővebb lehetőségeket nyújt. A Summarium első kötetében a mesélő vélhetőleg elég információt talál Ynev egyes tájairól, országairól, hogy nagy körvonalakban fogalmat alkothasson magának a különböző

kultúrkörök jellegéről. A fentebb leírt megszorításokhoz a KM-nek érdemes mindig szigorúan igazodnia. Eltekinteni csak a legnagyobb közmopolita centrumok - például Erion - esetében szabad tőle: itt a kultúrák szabad keveredése példátlan fokú toleranciát szül.

Megjegyzendő, hogy a toroni kultúrkört - őslakosain kívül - nem lehet Mesterfokon megismerni. Ez a kultúra avatatlan szemmel áttekinthetetlen bonyolultsága és ősi inhumán (kyr) gyökerei miatt olybá veendő, mintha nem az emberiség volna a hordozófaja.

1. PYARRONI KULTÚRKÖR

Központ: Új-Pyarron (P.sz. 3676 előtt Ó-Pyarron)

Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, a Predoci-medence és szélesebb értelemben vett környéke

Befolyási övezet: Ynev emberlakta területeinek közelítőleg 70 százaléka

Politikai keretek: Teokratikus konföderáció (pyarroni államszövetség)

Rassz: Magas termet, szőke haj, világos bőr (pyar)

Jellem: Változatos, szinte minden kombináció előfordul, bár összesítésben a súlypont az Élet-Rend pólus felé tolódik el

Vallás: Politeizmus (pyarroni panteon)

Nyelv: Pyarroni (Közös Nyelv, új-godoni)

Őskultúra: Godon (humán)

Rivális kultúrkör: Krán (inhumán)

2. SHADONI KULTÚRKÖR

Központ: Shadon

Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, a Gályák Tengerétől a Shadoni-öbölhöz húzódó földnyelve

Befolyási övezet: Dél-Ynev, Kereskedőhercegségek

Politikai keretek: Feudális monarchia, hármas hatalommegosztással (shadoni birodalom)

Rassz: Kevert, nem jellemző

Jellem: Rend-Élet, nagyobb hangsúly a Rend komponensen

Vallás: Monoteizmus (Domvik-hit)

Nyelv: Shadoni (más néven utógodoni; a tartományokban helyi dialektusok: felföldi, öbölvidéki, shadleki stb.)

Őskultúra: Godon (humán)

Rivális kultúrkör: Gorvik (humán)

3. GORVIKI KULTÚRKÖR

Központ: Az öt tartomány (Ab-rado, Rokmund, Gorvik, Varvik, Akvilona) székvárosai és Todvar

Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, a Ravanói-öböl és a Gályák Tengerétől által határolt földnyelv

Befolyási övezet: Dél-Ynev, Kereskedőhercegségek, elszórt gócpontok Shadonban és Észak-Yneven, a Quiron-tenger mellékén

Politikai keretek: Elméletileg teokrácia, ez azonban csak két tartományban érvényesül maradéktalanul; inkább feudális anarchiának tekinthető ("Szent Föld")

Rassz: Vékony testalkat, kreol bőr, olajosan fekete haj, sasorr (öbölvidéki)

Jellem: Rend-Halál

Vallás: Monoteizmus (Ranagol-hit)

Nyelv: Shadoni (más néven utógodoni; öbölvidéki nyelvjárás)

Őskultúra: Shadon (humán) és Krán (inhumán)

Rivális kultúrkör: Shadon (humán)

4. ORDANI KULTÚRKÖR

Központ: Ordan

Földrajzi kiterjedés: Hágóvidék

Befolyási övezet: Elszórt kultusz-központok a Hat Városban és a Városállamokban, elvértve a mélyebb Délvidéken is

Politikai keretek: Magokrácia (Tűzvarázslók Rendje)

Rassz: Kevert, nem jellemző

Jellem: Változatos, összesítésben szinte teljesen kiegyensúlyozott; a szélsőséges kombinációk - irányultságtól függetlenül - elég ritkák

Vallás: Monoteizmus (Sogron-hit)

Nyelv: Pyarroni

Őskultúra: Kyria (inhumán), erős helyi befolyással

Rivális kultúrkör: -

5. DZSAD KULTÚRKÖR

Központ: Al Abadana, el Sobira, Abu Baldek és a többi sivatagi kisállam

Földrajzi kiterjedés: Dél-Ynev, Taba el-Ibara

Befolyási övezet: politikailag Dél-Ynev, Taba el-Ibara közvetlen körzete; gazdaságilag lényegében a földrészen minden emberlakta terület

Politikai keretek: Változó; általában plutokrácia, néha nyílt despotizmus, a sivatagi törzseknél katonai demokrácia

Rassz: Közepes termet, sötétbarna bőr, sűrű, fekete haj, horgas orr, sötét szem (dzsad)

Jellem: Változatos, többnyire kiegyensúlyozott, olykor azonban túlzó szélsőségekbe csap át; az Élet komponens legfeljebb elvétve szerepel a kombinációkban

Vallás: Politeizmus (dzsad panteon)

Nyelv: Dzsad

Őskultúra: Dzsenn (inhumán)

Rivális kultúrkör: Általában senki, inkább egymás között háborúznak; néha Gorvik (humán); az utóbbi időben pedig az amund (inhumán) kultúrkör.

6. NOMÁD KULTÚRKÖR

Központ: -

Földrajzi kiterjedés: Déli Síkföld

Befolyási övezet: Déli Síkföld

Politikai keretek: Katonai demokrácia (törzsi-nemzetségi társadalom)

Rassz: Alacsony termet, vaskos csontozat, barnássárga bőr, durva szálú, fekete haj, vágott szem, széles járomcsont (nomád)

Jellem: Káosz-Halál

Vallás: Démonimádat (szerafizmus)

Nyelv: Hyunghai (nemzetségenként eltérő dialektusok)

Őskultúra: Démonikus óbirodalom (inhumán)

Rivális kultúrkör: Pyarron (humán)

7. ASZISZ KULTÚRKÖR

Központ: Ifin, az egyes hercegkapitányságok székvárosai és a Baraad-sziget

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, Onpor-medence és környéke

Befolyási övezet: Észak-Ynev, néhány közeli sziget és városállam

Politikai keretek: Feudális anarchia, monarchikus díszlettel (abaszi királyság)

Rassz: Zömök termet, sötét bőr, göndör, fekete haj, erős testszőrzet (aszisz)

Jellem: Változatos, de összesítésben határozottan a Káosz pólus felé hajlik

Vallás: Változatos: pyarroni pantheon, kyr maradványpantheon, Orwella-hit, démonimádat stb.

Nyelv: Aszisz

Őskultúra: Ryeki démoncsászárság (humán, erős inhumán beütéssel)

Rivális kultúrkör: Változatos, de jobbára erv, dwoon és ilanori (mindegyik humán)

8. TORONI KULTÚRKÖR

Központ: Shulur

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Quiron-tenger északi partvidéke, egészen a vízválasztókig

Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Quiron-tenger tágabb értelemben vett körzete, különösen a városállamok

Politikai keretek: Despotizmus, hallgatólagos magokráciával társulva (toroni császárság)

Rassz: Magas, nyúlánk termet, ezüst vagy hamuszín haj, kreol bőr, fakó szem (kevert kyr)

Jellem: A Halál komponens különféle variációi

Vallás: Politeizmus (kyr maradványpantheon, elsősorban Tharr-hit; hekkák)

Nyelv: Köztoroni, a felsőbb társadalmi rétegekben kyr

Őskultúra: Kyria (inhumán)

Rivális kultúrkör: Erv, dwoon és ilanori; olykor niarei (mindegyik humán)

9. ERV KULTÚRKÖR

Központ: Erigow, Eren

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Traidlan-medence szélesebb értelemben vett körzete

Befolyási övezet: Észak-Ynev, néhány hegyvidéki törzs és település

Politikai keretek: Feudális konföderáció, nemesi respublikára emlékeztető vonásokkal (Északi Hármak)

Rassz: Magas termet, feltűnően izmos testalkat, sötét hajszín (erv)

Jellem: Változatos, alkalmanként szélsőségektől sem mentes, de a Halál komponens jószerivel ismeretlen

Vallás: Politeizmus (pyarroni pantheon)

Nyelv: Erv

Őskultúra: Dawa Birodalom (humán)

Rivális kultúrkör: Toroni (humán, erős inhumán)

10. ILANORI KULTÚRKÖR

Központ: Dorian, Ru-Shennon

Földrajzi kiterjedés: Északon a Peratlon-félsziget, Délen a Gyűrűhegység és környéke

Befolyási övezet: Ynev legészakibb részén a niarei határtól az erv hegyekig terjedő szakasz; Délen a Gyűrűhegységtől Elfendelig terjedő területek

Politikai keretek: Északon törzsi-nemzetségi alapokon nyugvó katonai demokrácia (Szépmező), Délen abszolút monarchia (Yllinor)

Rassz: Sudár termet, vékony testalkat, halvány bőr, sötét színű haj világos-fakó szemmel (ilor)

Jellem: Élet-Káosz

Vallás: Politeizmus, elvétve animizmus (pyarroni panteon, helyenként az ősi természetszellemek tisztelete)

Nyelv: Ilanori (rejtnyelv)

Őskultúra: ???

Rivális kultúrkör: Toroni (humán), esetenként az aszisz (humán)

11. DWOON KULTÚRKÖR

Központ: Davalon (korábban Tiarniel)

Földrajzi kiterjedés: Észak-

Ynev, a Ziron-medence és közvetlen környéke

Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Ziron-medence közvetlen környéke

Politikai keretek: Teokratikus rendi konföderáció (Dwyll Unió)

Rassz: Zömök testalkat, darabos vonások, sötét színű szem, mézszőke vagy világosbarna haj (dwoon)

Jellem: Rend

Vallás: Monoteizmus (napimádat; Ranil-hit)

Nyelv: Dwoon

Őskultúra: Naphon (?humán?)

Rivális kultúrkör: Toroni (humán), esetenként az aszisz (humán)

12. NIAREI KULTÚRKÖR

Központ: a Mennyei Palota Magasságos Sárkánytrónusa

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, a Yian-Yiel hegylánccon túli vidékek

Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Yian-Yiel hegylánccon túli vidékek; Enoszuke és a Sinemos-tengeri szigetvilág; Tiadlan

Politikai keretek: Niarében szakrális despotizmus (Sárga Császárság), Enoszukén katonai diktatúra (Dandzsódai), Tiadlanban alkotmányos monarchia, hármass hatalommegosztással (király, Dorcha, Duin)

Rassz: Alacsony termet, finom csontozat, sárgás bőrszín, vágott szem, egyenes szálú, fekete haj (niarei)

Jellem: A Rend komponens különféle variációi: Tiadlanban inkább az Élettel, Enoszukén a Halállal társul, míg Niarében többnyire magában szerepel

Vallás: Monoteizmus (sárkányimádat; Kaoraku-hit)

Nyelv: Niarei (a tartományokban helyi dialektusok; az enoszukei "nyelv" lényegében a niarei Igazgyöngy nyelvjárása)

Őskultúra: -

Rivális kultúrkör: Tiadlannak a toroni, Enoszukének az erv, a dwoon és az ilanori (mindegyik humán); Niarének nincsen rivális kultúrköre

Központ: a Tengeri Kígyó Barlangja

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, K'Harkad és J'Halpina hegyvidéke és tágabb körzetük

Befolyási övezet: Észak-Ynev, a Quiron-tenger partvidéke északon Toron, délen Abaszisz nyugati határsávjáig

Politikai keretek: Despotizmusba hajló katonai demokrácia, törzsi-nemzeti keretek között (kánság)

Rassz: Magas termet, vaskos csontozat, feltűnően izmos alkat, dús testszőrzet; hajszínből gyakori a szőke és vörös (korg)

Jellem: Káosz komponens, többnyire önmagában, olykor Halállal párosítva

Vallás: Természetimádat (őselemi samanizmus)

Nyelv: Korg

Óskultúra: -

Rivális kultúrkör: Lényegében bármelyik, ha elérhető közelségben van; leggyakrabban mégis a dwoon és a niarei (mindkettő humán), illetve a tengeri ork (inhumán).

14. TONGORIAI KULTÚRKÖR

Központ: Az egyes nemzetségek sámánszentélyei, többnyire jeles ősök végső nyughelye közelében

Földrajzi kiterjedés: Észak-Ynev, Doardon-hegység

Befolyási övezet: Észak-Ynev, Doardon-hegység

Politikai keretek: Magokratikus anarchia (törzsi-nemzeti társadalom sámáni vezetés alatt)

Rassz: Alacsony termet, vékony testalkat, kiugró homlokeresz, betegesen sápadt bőr (késő-crantai)

Jellem: Káosz-Halál, összesítésben a Halál komponens a hangsúlyosabb

Vallás: Ősimádat (nekroszerafizmus)

Nyelv: Crantai

Óskultúra: Crantai birodalom (humán)

Rivális kultúrkör: Az összes többi.

Talán nem kell túlhangsúlyozni ennek a képzettségnek a fontosságát. Azok, akik olyan helyre érkeztek, ahol még nem jártak, és fontos elintézni valójuk van, jobban teszik, ha azonnal kerítenek valakit, aki biztonsággal eligazodik az illető városban vagy tartományban. Viszont ha valaki több-kevesebb időt eltölt egy városban, hetekig-hónapokig kóborol egy országban, egyre jobban rögzül benne az épületek, utcák elrendeződése vagy a tájfeltok egymásutánisága. Ez azt eredményezi, hogy egyre kisebb eséllyel téved el, vagy ha ez mégis előfordulna, hamar talál ismerős tájékozási pontot, nem is beszélve arról, hogy megfelelő eligazítással könnyebben megtalál rejtett vagy nehezen fellelhető helyeket.

A képzettséget legegyszerűbb nagyobb földrajzi egységekhez, ill. településekhez kötni. Ennek megfelelően egyes Helyismeretek vagy egy nagyobb városhoz (Erion, Ifin, Davalon), vagy egy állam egy-egy tartományához kötődnek, azt mutatják, a karakter mennyire van tisztában az ott uralkodó állapotokkal. (Ez hasonlatos a Fegyverhasználat képzettséghez; ott is minden egyes fegyverre fel kell venni a képzettséget.) Minden egyes alkalommal, ha valaki új, számára ismeretlen városba, tartományba, kantonba, stb., kerül, újra és újra az alapoktól kell kezdenie az ismerkedést – a következőkben tárgyalt módosító körülmények figyelembevételével. Célzerű tehát listát vezetni az ismert helyekről, az ismeret szintjének feltüntetésével.

Az előbb "szintet" és nem fokot említettünk: a képzettséghez ugyanis százalékos értéket rendelünk. Ez az érték – értelemszerűen – azt mutatja meg, hogy a karakter az adott helyen mekkora eséllyel igazodik el. Fejlesztése nem igényel Kp-t, alapvetően az illető területen eltöltött időtől függően növekszik, mégpedig városban $2k6+3\%$ /hét, nagyobb földrajzi egységre vonatkozóan $k6+4\%$ /hónap. Módosíthatja ezt a Térképészeti ismerete (Af :+5%, Mf :+15%), és nyilvánvalóan

a település vagy a terület mérete (a megadott értékek egy kb. 30 000 fős városra és egy nagyjából Predoc méretű területre vonatkoznak). Alapvetően a KM dolga, hogy a körülményeket mérlegelve eldöntse, mennyire ismerhette meg a karakter azt a várost vagy országrészt, ahol az utóbbi időben jelentősebb időt töltött el.

Még több tényező módosíthatja a képzettségpróbát egy adott szituációban. Itt is szerephez jut a mesélő kreativitása és ítélőképessége, hisz neki kell döntenie arról, hogy mekkora esélye van a kalandozónak a helyes útvonal, stb. megtalálására. Módosító tényezők lehetnek:

- az adott területen beszélt nyelv ismerete
- az adott kultúra ismerete
- rendelkezik-e a kalandozó térképpel, vagy kapott-e előzetes útbaigazítást
- bizonyos esetekben a Legenda-ismeret képzettség

Fontos kérdés, hogy a karakterek első szinten milyen Helyismerettel és mekkora ehhez tartozó %-os értékkel rendelkeznek. Általában a játékos karakterek zöme a szülőföldjét ill. -városát meglehetősen jól ismeri, ezért minden karakter első szinten 60% Helyismerettel indul erre vonatkozóan. Még egyszer hangsúlyoznánk az előtörténet szerepét, mivel ez alapján teljesen más érték is előfordulhat, gondoljunk csak például arra, ha a kalandozó siheder korában egy lócsiszár segédje volt, és többször bejárta Ilanor déli részét, vagy – hogy ellentétes példát is lássunk – lehetett ő egy parasztfiú is, aki a faluját csak évente egyszer hagyta el – a szomszéd faluban rendezett vásár miatt. Ezért a mesélőnek jogában áll az előtörténet alapján le- vagy felfelé módosítani a ki-dobott értéket.

Mint láttuk, a Helyismeret képzettség több szempontból is újszerűnek és rendhagyónak számít. A KM-eknek bizonyára segítséget jelenthet a Summarium első kötetében megjelent Ynev leírás.

PÉNZÜGYEK/BIRTOKIGAZGATÁS

Ez a képzettség egyértelműen megélhetést és a gazdagodást hivatott elősegíteni. A pénzügyek terén jártas egyének olyan elméleti jellegű tudással rendelkeznek, mely egy befektetés, üzlet kockázati tényezőiről, a lehetséges haszon mértékéről ad felvilágosítást, márpedig az ilyesfajta ismeretek egy-egy birtok, uradalom irányításához elengedhetetlenül szükségesek. A képzettségben jártas egyének többé-kevésbé tisztában vannak élőhelyük gazdasági feltételeivel, lehetőségeivel.

Azt mondhatjuk, hogy a pénzügyi ismeretek biztosítják az elméleti tudást ahhoz, hogy eredményesen lehessen egy birtokot vezetni, így a birtokigazgatás egy alkalmazott ága a Pénzügyeknek.

Az uradalommal rendelkező személyek számára a képzettség ismerete lehetővé teszi, hogy állandó jövedelem forrást biztosítson számára a birtok. Aki viszont nem rendelkezik ilyen háttérrel, azok csak tényleges pénzügyi tranzakciók lebonyolításával remélhetik anyagi javaik gyarapodását. A pénzügyi manőverek mindig tartalmazznak kockázati tényezőt, mely általában egyenes arányban van a megszerezhető haszon mértékével. Minden befektetés esetén százalékos dobást kell tennie a karakternek, ha annak eredménye a Kockázat mezőben feltüntetett értékkel megegyezik vagy az alatt van,

akkor befektetés sikeresnek bizonyult, és a Haszonnál található mértékben gazdagítja az üzletembert. Amennyiben a kockázatot szimuláló dobás nem sikerül, a karakternek Intelligencia x 5% esélye van rá, hogy vissza tudja szerezni befektetett tőkéjének 1k0 x 10 százalékát. A fennmaradó összeget és a hasznot leírhatja veszteségnek; ha pedig ez a dobása is kudarcot vall, mindenét elbukta.

A pénzügyi manőverek eredménye leghamarabb negyedév elmúltával várható, de szinte minden esetben lezajlik egy esztendő alatt.

Af: 10

A képzettség alapfokán jártas karakter képes áttekinteni a lokális pénzforgalmat. Ez egy birtok vezetése esetén jóformán csak az uradalom kiadásait, bevételeit takarja és az egyéb vele kapcsolatos információkat, míg a városi pénzforgalom lényegesen nagyobb adat tömeget jelent. A városi pénzáramlatok figyelői viszont nem rendelkeznek mezőgazdasági jellegű tudással.

A karakter korlátlan ideig képes fenntartani önmagát, családját és szerény udvartartását (legfeljebb 5 főt) egy átlagos, két-három nagyobb tömbből álló nemesi birtok jövedelméből. Ehhez azonban az esztendőnek legalább a felét a birtokán kell töltenie, máskülönben az uradalom évente 3k10 arany adósságot termel.

Az átlagosnál nagyobb, illetve há-

romnál több tömbből álló birtokokat már jóval nehezebb igazgatni. A föl-desúr minden évben legfeljebb 20 napot maradhat távol tőlük, különben év végén 3k10 arany adósságot "jövodelmeznék".

A pénzügyi manőverek pedig a képzettség ezen fokán a következő esélyekkel kecsegtetnek:

Kockázat	Haszon
20 %	10 %
40 %	15 %
60 %	20 %
80 %	25 %
100 %	30 %

Alapfokú jártasság esetén a legkisebb befektethető összeg 100 arany (ennél kevesebb a legkisebb vállalkozás elindítására sem elegendő), a legnagyobb pedig 1000 arany (ennél több túlnőné a helyi kereteket).

Mf: 30

Mesterfokon a karakter ország-résznyi birtokegyütteseket képes igazgatni; ilyenek például az abasziszi hercegkapitányságok vagy a Regitor Imperalisok alá rendelt tartományok Toronban. Ráadásul a járandóságok már nemcsak természetben folynak be, hanem a vámok és a robotváltságok révén tekintélyes pénzbeli jövedelem is jelentkezik. Ennek pontos összege a birtok méretétől függ.



Kisbirtok, legfeljebb 3 tömbben:

Int x 2 arany évente

Középbirtok, legfeljebb 12 tömbben:

Int x 1k10 arany évente

Nagybirtok, vármegyényi:

Int x 5k10 arany évente

Óriásbirtok, országrésnyi:

Int x 1k100 arany évente

A földesúr a jelzett összegű járandóságot beszedheti készpénzben, illetve bővítheti rajta az udvartartását. Az alapból adott 5 főn túl minden további személy eltartása évi 10 aranyba kerül.

A képzettség mesterfokú ismerője már birodalmi és regionális volumenű befektetésekre is vállalkozhat; üzletláncot szervezhet például a Quiron-tenger partvidékén vagy postahálózatot Shadonban. A karakter impozáns gazdasági áttekintéssel bír, tekintélynek örvend a pénzügyi világban: nemcsak az ítélőképessége jobb, becsapni is kevesebben merik. Minél nagyobb hozamot szeretne elérni, annál nagyobb kockázatot kell vállalnia, az alábbi táblázat szerint:

Kockázat	Haszon
20 %	20 %
40 %	25 %
60 %	30 %
80 %	35 %
100 %	40 %

A képzettségnek ezen a fokán a legkisebb befektethető összeg 50 arany (a tapasztalt szem az apróbb lehetőségeket is észreveszi), a legnagyobb pedig 20.000 arany (ha ennél nagyobb összeg kerül egyszerre befektetésre, kiszámíthatatlanná válnak a pénzmozgások).

POLITIKA/DIPLOMÁCIA

Rendkívül sok odafigyelést, türelmet és nem utolsósorban éles elmét kívánó képzettség. Kultúrkörönként kell felvenni, tehát ha valaki - bármilyen szinten - járatos ugyan a shadoni politikai életben és akár tűrhető diplomata is, az nem jelenti feltétlenül, hogy ugyanezt kamatoztat-

ni tudja más (pl.: gorviki, dzsad) élethelyzetekben is. Kultúrkörök közötti kapcsolatok esetében elengedhetetlen a másik kultúrkör ismerete, s tanácsos bizonyosfokú nyelvismerettel rendelkezni. Jobbára hosszas gyakorlás és mások aprólékos megfigyelése során válhat valaki kultúrkörök közti diplomáciai tárgyalások szereplőjévé, s persze nem utolsó sorban bírnia kell meghatalmazói bizalmát is. Egyéb esetekben is hasznosnak bizonyulhat azonban a képzettség, hiszen olyasvalaki, aki soha az életben nem próbálkozott ilyesmivel (képzetlen) képtelen lesz elboldogulni olyan helyzetekben, amelyek kellő tapintatot, megfelelő viselkedést és bizonyos politikai, diplomáciai tisztánlátást igényelnek.

Alkalmazása semmi esetre sem helyettesítheti a szerepjátékot, s egy diplomáciai párviadalból sem feltétlenül az fog győztesen kikerülni, aki magasabban képzett - habár kétségkívül több esélye van rá.

Af: 10

A képzettség ilyen szintű ismerete lehetővé teszi alkalmazójának, hogy az adott kultúrkörön belül többé-kevésbé helyesen ítélje meg az uralkodó erőviszonyokat, hogy jól lássa meg az adott politikai egységet irányító különféle hatalmi erők megosztását, azok egymáshoz való viszonyát, és azok céljait. Nem ismeri fel azonban a titkos mozdatórugókat, gazdasági események, merényletek rejtett (ha vannak ilyenek) indokait. Ennek megfelelően képviselheti csupán megbízóit - vagy akár saját magát.

Mf: 25

A mesterfokon képzett diplomata nem csupán a különféle hatalmi csoportosulások erőviszonyainak kérdésében lát jól, de tisztában van a gazdasági-politikai manőverek mögött meghúzódó valós indokokkal, s külügyi kérdésekben is alapfokú ismeretekkel rendelkezik (ha ismeri az adott kultúrkört). Ezen felül számos különféle ismerőse, kapcsolata van magasabb politikai körökben (ezek hiányában a Mf fel sem vehető). Ha ő maga nem is,

kapcsolatai talán még az események mögött álló "szürke eminenciások" is személyesen ismerik.

ERKÖLCS

Dramai helyzetekben, sorfordító szituációkban, lelki dilemmák felbukkanása esetén segít ez a képzettség a kalandozóknak. Használata nem látványos, nem jár rendkívüli következményekkel, alkalmazóiról gyakran mégis legendákat mesélnek, példabeszédekben emlegetik fel lelki szilárdságukat, határozottságukat. Mindenféleképpen tartást ad a karaktereknek, olyan belső tartást, amely a legszélsőségesebb esetekben is segít nekik megkülönböztetni a helyest a helytelentől.

Elsősorban erős hitű, lelkileg elkötelezett karakterkasztok sajátja, így nem meglepő, ha jobbára papok és paplovagok, lovagok és fejvadászok használják, ám nem ritka más kasztok tagjai között sem. Egyfajta becsületkódexnek is felfogható; nem szavakba foglalt, mint inkább rendkívül erős belső meggyőződésen alapuló törvényeknek.

Segít a karaktereknek, hogy amennyiben rendkívüli (hitükkel, ételelveikkel, gondolkodásmódjukkal, stb. kapcsolatos) döntéskényszerbe kerülnek, a helyes megoldást válasszák. Azt, amelyik leginkább megfelel az önmagukkal szemben támasztott követelményeiknek. Egyszerűbben: segít, hogy kiélezett szituációban mindig a Jellemüknek megfelelően tudjanak dönteni, legyen az akár Kerub, akár Hastin, még akkor is, ha ez esetleg a kárukra válik. A fontos az, hogy ők maguk, a lelkük tisztán kerülhessen ki a konfliktusból. Az Akaraterejüket acélozzák meg ezen képzettséggel, ami annyit tesz, hogy pozitív módosítókat kapnak, ha a fenti képességeket kell próbára tenniük.

Ugyanez a képzettség gyakorta felülbírálja a józan eszet. Talán ezért lehet, hogy oly sokan kockáztatják akár az életüket is meggyőződésükért, elveikért. Játéktechnikailag ez annyit tesz, hogy minden olyan szituációban, ahol az Intelligencia hivatott eldönteni, hogy egy

karakter mit is válasszon, hogyan is képviselje saját erkölcsét, elveit, negatív módosítókat ad a próbabadáshoz. Mindama kérdésekben, amikor az Intelligencia nem a józan belátást, hanem valamely tárgyi ismeretet, logikus gondolkodást, stb. képvisel, a fenti módosítót természetesen főleg használni.

Jónéhány példát lehetne sorolni fentiekre a kétkedőknek. Jusson eszükbe inkább a sokat idézett földi mondás: "És mégis mozog a föld..."

Af: 10

Alacsonyabb szintű alkalmazáskor a karakter minden olyan esetben, amikor hitével, meggyőződésével kapcsolatos szituációban Akaraterőpróbára kényszerül +3-at adhat a dobásához. A már említett esetekben az Intelligenciapróbához -1-es módosítót ad, így segítve alkalmazóját az - esetleg végzetes következményekkel is járó - döntés meghozatalában.

Mf: 45

Mesterfokú alkalmazáskor a karakter minden olyan esetben, amikor hitével, meggyőződésével kapcsolatos szituációban Akaraterőpróbára kényszerül +5-öt adhat a dobásához. A már említett esetekben az Intelligenciapróbához -3-as módosítót ad.

LÉLEKTAN

Nehezen körülírható képzettség. Az emberi psziché ismeretének mértéke. Bizonyos vonatkozásban a bölcsesség és a magas életkor velejárója. Segítségével gyorsan felfedezhető a mások jellemében vagy viselkedésében beálló változás, a rosszul leplezett mögöttes szándék, a színjáték, a hazugság. Mindazok, akik nem rendelkeznek a képzettséggel, szinte semmilyen mértékben nem foglalkoznak embertársaikkal, s nemhogy tetteik mozgatórugóit nem akarják megérteni, de még a fáradtságot sem veszik, hogy valamelyest is közelebb kerüljenek hozzájuk.

Megkönnyíti a másokhoz való közeledést, elengedhetetlen, ha valaki irányítani, vezetni, esetleg becsapni

akarja a másikat. Mire menne az a színész, aki elképzelni sem tudja, miként reagálnak majd produkciójára, netán az a hamiskártyás, aki nem tudja megmondani, mikor hazudik ellenfele vagy mikor képtelen elrejtteni az örömét?

Az sem árt persze, ha alkalmazója jól bánik a szavakkal, hiszen ha embertársainkat vizsgáljuk, valóban értékes következtetésekre csakis beszélgetés közben bukkanhatunk. Ennek megfelelően a képzettség előnyei csakis akkor mutatkoznak meg, ha a használója maga is sokat van emberek között, s nem fukarkodik a szavakkal.

Nem lehet egyik napról a másikra megtanulni, s egyáltalán nem könnyű előrébb jutni az ismeretében. További nehézségeket okozhat, hogy nem lehet mindenkire egyaránt hasonló érvennyel alkalmazni. Egészen különböző viselkedésmódok, indulatok és reakciók jellemzik az emberi faj egyes csoportjait, s ami egy dwoon esetében még talán megállná a helyét, koránt sem biztos, hogy egy dzsaddal szemben is igaznak bizonyulna. Magasabb fokon tehát különös fontossággal bír a tanulmányozott személy kultúrája is.

Kizárólag embereken alkalmazható ismeret, inhumán kultúrák esetében hasznavethetetlen.

Af: 8

Az alapfokú emberismerő az egyszerű emberekkel szemben alkalmazhatja tudományát. Arcvonásokból, öltözködésből, viselkedésből felfedezhet bizonyos tipikus személyiségjegyeket és jellemvonásokat. Megbecsülheti, ki megbízható, s ki nem, ki jószándékú, s ki forgat a fejében gonosz gondolatokat. Nem szabad ugyanakkor megfélemlenie arról, hogy ítélete nem megfellebezhetetlen. Véleménye vadidegekkel szemben 20, ismerősei körében 30% eséllyel lesz helyes. A mágikus befolyásolásokat - különféle tartós hatású asztrál-, mentálvarázslatok, stb - 40, ill. 50%-os eséllyel fedezi fel. Ha egy vadidegen hazudik vagy blöfföl, arra 15, míg ha egy társa próbálkozik, arra 25% eséllyel jön rá.

Mf: 25

Már a rejtett jellemvonások is felszínre kerülhetnek szűrős pillantása alatt. Idegenekről 60, társairól 70 %-os bizonyossággal mondja meg, hogy mennyire megbízhatóak, hűségesek, stb. A mágikus befolyásolást 70, ill. 80% helyességgel állapítja meg. A hazugságok, színlelések pedig 55 ill. 65 % eséllyel lelepleződnek le előtte.

RAJZOLÁS

Meglehetősen hasznos és látványos képzettség, ám valamelyes tehetség is szükséges hozzá. Énekelni valamilyen szinten mindenki tud a zene is sokakhoz közel áll, s rengeteg gyakorlással és szorgalommal bárki szép eredményeket érhet el, ám ez koránt sincs így a rajzolással. Tehetség híján a legtöbb gyakorlás és vázlatrajz sem fog hosszú távú sikerekhez vezetni, legfeljebb a jól ismert sablonok készülnek el hamarabb, s az illető is meglehetősen hamar feladja. Ám rajztehetség nélkül is elkészíthetők különféle helyszínvázlatok, tervek, alaprajzok, ám ahhoz, hogy ezek valamelyest is hasonlítsanak, nem árt, ha a karakter valamelyest foglalkozik az arányokkal és formákkal.

Af: 5

Az alapfokon képzett rajzoló már tűrhető rajzos jegyzetek készítésére alkalmas. Helyszínrajzai alapján viszonylag pontos információkhoz juthat bárki, jól átlátja az arányokat, mégha ez a munkáiban nem is mindig jelentkezik egyértelműen. Rövid idő alatt képes ábrák pontos reprodukálására, s portréi és egyéb figurális alkotásai is könnyen értékesíthetőek. Könnyedén elnyeri mások szimpátiáját, ha lerajzolja őket. Ismer több rajztechnikát, alakjai arányosak, pontosak.

Mf: 25

A mesterfokon képzett karakter már megélhet rajzai jövedelméből. Több rajztechnika mesterfogásaival van tisztában, rengeteget gyakorol, s igazi művészi alkotások kerülnek ki szándarabja alól. Már az egysze-

rű vázlatai is nagy sikert arathatnak. Itt kell ugyanakkor megjegyezni, hogy a festményeknek minden körülmények között nagyobb a megbecsülése, mint a rajzoknak – legyenek bármily tökéletesek is.

FESTÉSZET

Meglehetősen kézügyességet, rengeteg szorgalmat és gyakorlást kívánó képzettség. Művelőit gyakran meg nem értés, gúny kíséri útjukon, mások, akár a legmagasabb pozíciókba is kerülhetnek, ha a jószerecse egy-egy művészetpártoló nemesi udvarba veti őket.

Af: 5

Az alapfokon képzett festő még semmi esetre sem tekinthető művésznek, legfeljebb jókezü kisinak. Ezen a szinten még sokat kell tanulnia, jelenlegi tudása jobbára a különféle festékek előállítására, ecsetek, vásznak elkészítésére, festendő felületek elő- és utókezelésére, a festési eljárások, technikák elvi ismeretére korlátozódik.

Mf: 30

Mesterfokon a festő a fentieket nagyobb hatékonysággal, több tapasztalattal és főként gyorsabban végzi. Emellett tapasztalatból vagy tanulmányai segítségével már megfelelő kompozíciós és szintani tudással is rendelkezik, s számos - esetleg - egyedi technikát is ismer.

SZOBRÁSZAT

Nem túl gyakori és ennek megfelelően meglehetősen nehezen elsajátítható képzettség. Igaz ugyan, hogy a jól képzett kőfaragóktól is el lehet sajátítani a szobrászat alapjait, ám az igazi tudás megszerzéséhez mindenképpen szobrász-mesterek szükségese.

Af: 8

Többé-kevésbé jól elsajátította a vésés, fafaragás tudományát, s noha meghatározó jelentőségű alkotásokat nem fog készíteni, a kisebb, előkészítő munkákat bármelyik mester rábizzá. Kővel, fával, agyaggal egy-

aránt könnyen bánik, de a fémöntés még meghaladja a tudományát. Hiába nélkül képes a különféle minták, alakzatok megformálására, vésésére - nyugodt szívvel rá lehet bízni a különféle épületszobrász feladatokat. Gond nélkül megbirkózik az épületek díszével, erkélyeket, ajtókat, ablakokat díszítő alakok, megformálásával. Alkotásai híven tükröznek érzelmeket, mozdulatokat.

Mf: 30

A szobrászmesterek tökéletes ismeretekkel bírnak bármiféle szobrásztechnikával kapcsolatban, mégis jobbára csak a szívükhöz igazán közel állókkal foglalkoznak, s abban alkotnak maradandót. Biztos szemmel és kézzel dolgoznak, rövid idő alatt elkészítik agyagból - viaszból bárki élethű portréját. Valamire való nemesi építkezés elképzelhetetlen nagyobb tudású szobrászmesterek nélkül. Az adott Kultúrkörön belül könnyedén azonosítják bármely jelentősebb mester munkáit, aki az utóbbi félezer esztendőben alkotott.

Az igazi művészeket az adott kultúrkörön belül minden műértő ismeri, munkáikért hihetetlen összegeket képesek áldozni. Alkotásaik jóval túlmutatnak az átlagos művészek bármely művén. Szoborcsoportjaik, az általuk díszített, berendezett termek megdöbbentő hatással lehetnek az oda belépőkre. Akaratuk szerint egy-egy ilyen helység önkéntelenül is nyugalommal, félelemmel vagy éppen agresszióval töltheti a vendégeket.

IRODALOM

Nincs olyan kultúra, amelyik ne alkotta volna meg a maga irodalmát. Mindenütt léteznek igricek, mesemondók, regösök, akik a régmúlt és a jelen történéseit dolgozzák fel a maguk sajátos módján, s népszerűek a nemesi udvarokban élő költők és dalnokok is. Vándorszínészek járják az utakat, s diákok nótáznak a nagyvárosok borkiméréseiben.

Noha könyvtárakra rúg a különféle lejegyzett irodalmi művek száma, Ynev irodalmára mégis inkább első-

sorban a szóbeliség jellemző. A bárdok és regösök egymástól tanulják a tábortüzek fényénél a régi történeteket, a szomorú balladákat és szerelmes verseket. Legtöbbjük soha nem is tesz mást, mint egyre halmozza ezeket a kis alkotásokat, és nem jut el odáig, hogy maga is hozzátegyen ehhez a kis csokorhoz. Az igazi ihletett művészek persze messze földön híresek, alkotásaikat hamar szerteviszik és különféle változatokban terjesztik mindenfelé.

Mindazok, akik nem igazán ismerik a különféle költeményeket, eposzokat akkor is bajban vannak, ha maguknak kell bizonyos irodalmi jellegű alkotásokat készíteniük. Nem ismervén a bevett szokásokat, még akkor is bértollnokra, szövegzőre van szükségük, ha egyébként tökéletesen beszélnek az adott nyelvet.

Af: 7

Az alapfokon képzett karakter számos balladát, történetet ismer, egy adott versnek, éneknek több szövegformáját is ismeri. Saját alkotásai még tökéletlenek, de egy szerelmes széptevő levél megfogalmazása nem okoz fejtörést neki. Mestere a nyelvnek, mások alkotásait, az általa felkutatott és össze gyűjtött irodalmi műveket pontosan idézi, tudását széles körben elismerik. Gyakorta kéri fel üzenetek, levelek megfogalmazására, s olyan esetekben is tanácsait kéri, amelyekhez bizonyos irodalmi műveltség nélkülözhetetlen.

Mf: 22

Erre a szintre megfelelő tehetség nélkül eljutni lehetetlen. A mesterfokú képzettség birtokában a karakter már nem csupán mások műveivel, mesterei által összegyűjtött régi történetekkel és énekekkel arathat sikert, hanem saját alkotásai is olyan hírnevet biztosítanak neki, hogy abból akár nyugodt körülményeket is biztosíthat magának. A szavak varázslója, megbecsült mestere. Az adott kultúrkörben nagy becsben állnak alkotásai, s ha a szerzőt nem is mindenütt ismerik, nem ritka eset, hogy saját szerzeményei kissé ártírt változataival találko-

zik a tábotüzeknél. A nemesi udvarok szívesen látott vendége, gyakran kap felkéréseket - hogy illő jutalmazás mellett - dicsőítő vagy éppen séggel szerelmes verseket, színműveket alkosson.

Az ő történeteivel jutnak dicsőséghez országszerte a bárdok és a színészek. Bármilyen hangulatot előidézhet kedve szerint, pillanatok műve, hogy megfelelő verset citáljon elő feneketlen emlékezetéből, vagy hogy akár egy pillanat alatt újat alkosson.

SZÍNÉSZET

Meglehetősen nehézségekkel kell annak szemeneznie, aki ezt a képzettséget szeretné elsajátítani, ugyanakkor rengeteg előnyét tudja használni a későbbiekben. Ki ne irigyelné azokat, akik káprázatos előadásokkal szórakoztatják közönségüket, akik méltán aratnak zajos - esetleg bőkező honoráriumot sem nélkülöző - sikert nemesi udvarokban, vagy a nagyvárosok ősrög színházai-ban?

A színészet régi hagyományokkal bír Yneven. Talán nincs is olyan nagyobb városa, ahol ne állana kisebb-nagyobb színház, mégha nem is éppen az erioni Rotundához hasonló. Persze a színészetet sem lehet - annyi más mindenhez hasonlóan - azonos értékrenddel mérni. A hatalmas kontinens egy-mástól mérhetetlen távolságra lévő pontjain más és más színlelőadás tetszik a népeknek.

Az Északi Szövetség területén elsősorban a drámai színjátszás dívik, míg másutt, pl. a dzsádok földjén vagy Niarében sokkal nagyobb fontosságot tulajdonítanak a különféle mozgásoknak, táncoknak. A Pyarroni Államszövetség a zenés színpadi művek hazája, Shadon és Gorvik népe pedig inkább az északi módihoz hasonló, akrobatikus ügyességet kívánó hadi-színjáték élvezetének hódol. Természetesen

átfedések mindenütt lehetségesek, s a különféle stílusirányzatok keveredéséről az évszázadok óta nagy elismerésnek örvendő vándor színtársulatok gondoskodnak.

Nem szabad azonban megfeledkezni a Színészet mindenütt érvényes közös vonásáról sem: az aktorok földrajzi helytől függetlenül mindenütt szerepet játszanak - ha durván fogalmazunk, megpróbálják becsapni közönségüket, elhitetni vele, hogy valóság az, amit lát. Ennek megfelelően a képzettség magasabb fokú ismerői képesek a hétköznapi életben is mások szerepébe bújni, kitalált, vagy létező személyeknek kiadni magukat. Nem véletlen hát, hogy a legügyesebb mímek, színészek nem feltétlenül egy kontinens-szerte híres kőszínház állandó társulatának tagjai, hanem a névtelenség "előnyeit" élvező mesterkémek vagy fejjavadászok.

Af: 12

Az alapfokon képzett karakter már ki mer állni produkciójával a közönség elé, s nagy valószínűséggel nem is fogja elrontani a fellépést. Megfelelő szakmai tudása lehetővé teszi számára a fontosabb szerepek eljátszását is, bár tehetség híján soha nem fog felülemelkedni ezen a szinten. Lehet, hogy kívülről ismer egész színműveket, mégsem fog soha ünnepezt sztárrá válni, játékát össze sem lehet hasonlítani a szakma igazi mestereinek művészetével.

Játékával mindazonáltal megtéveszthet, becsaphat mindenkit, aki nem ismeri a Lélektan képzettséget legalább Alapfokon. Még azoknak is meglepetést okozhat, akik Mesterfokon jártasak ebben a tudományban. Ők a hazugságot, színészkedést leleplező százalékos értékekhez - 10-es módosítót kapnak.



Mf: 35

A színészmesterség elismert alakjai, valódi művészek, akiknek kegyeiért a műértő udvarok és színházak egyaránt sorban állnak. Technikai tudásuk tökéletes, szintűgy műveltségük is. Nincs igazán gondjuk a megélhetéssel, játéku mindenütt nagy közönséget vonz. Néha csupán a saját szórakoztatásukra is más szerepekbe bújnak, vagy briliáns mozdulataikkal bővílik el környezetüket. Minden megmozdulásukat roppant érdeklődés követi, még halálos ellenségeiknek is el kell ismerniük kivételes tehetségüket. Az egész kultúrkör ünnevelt alakjai, híruk gyakorta még a színházaktól igen messze lévő településekre is eljutott. Játékuval még a színpadokon kívül is hatást gyakorolhatnak a közönségükre, ha úgy tartja kedvük... Nem ritka, hogy befolyásos mecénások kedvenceiként komoly beleszólást szereznek bizonyos kérdésekben.

Játékuval megteveszthetnek, becsaphatnak mindenkit, aki nem ismeri a Lélektan képzettséget legalább Mesterfokon. Még azoknak is meglepetést okozhatnak, akik jártasak ebben a tudományban. Ők a hazugságot, színészkedést leleplező százalékos értékeikhez – 30-as módosítót kapnak.

ÉKSZERÉSZET

Az ékszerészet mestersége egyidős Ynev lakóinak megjelenésével vagy talán az istenek feltűnésével. A legtöbb értelmes lény ugyanis elmarasztalható a hiúság vétkében, és az arany és a drágakövek csillogása sok szépséghibát elfed...

Af: 8

A képzettségben alapfokon képzett karakter képes a megvizsgált ékszer pontos értékének, előállítási módjának, minőségének megállapítására. Nemesfémekből ugyanúgy, mint a legegyszerűbb anyagokból képes tetszetős és látványos díszek előállítására, melyek bármely város piacán, s polgárásszony ékeként megállják a helyüket. Nem ismeretlenek előtte azok az eljárások sem, melyek segítségével nemtelen anyagból készült tárgyakat lehet drága bevonatokkal

ellátni. Az így készített tárgyak alkalmasak az egyszerű és tapasztalatlan szemlélő megtévesztésére, de egy Értékbecslésben vagy Ékszerészeten alapfokon jártas személy könnyedén rájöhet a mesterkedésre.

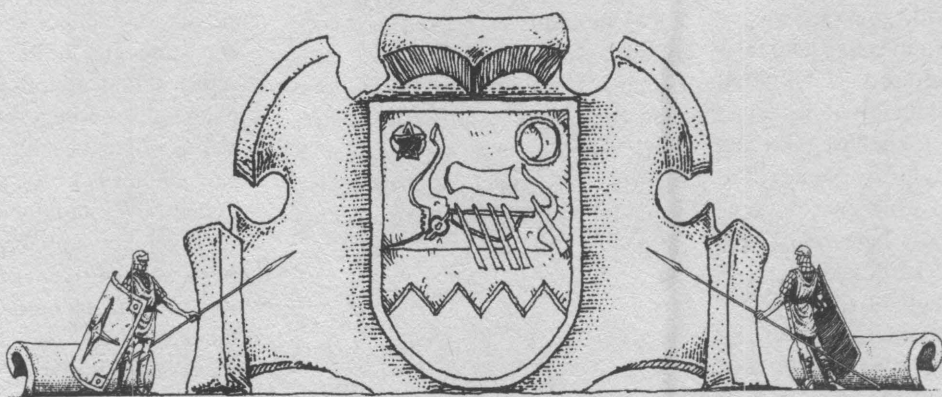
Mf: 30

Az ékszerészet mestere amellet, hogy a nemesfémek megmunkálásában tökélyre fejlesztette tudását, képes a drágakövek mértani pontosságú hasítására és csiszolására is, valódi briliánsokká változtatva azokat. Ékszerei nemesek, hercegek sőt királyok féltve őrzött kincsei, esetleg századok óta féltve őrzött ereklyék, mindenhol keresettek.

A szeme elé kerülő ékszerekről tévedés nélkül állapítja meg, hogy milyen kultúrkörben, milyen technikával és mikor készültek, sőt gyakran az alkotót is képes azonosítani.

Felismeri a mágikus úton létrehozott ékszereket, s gyakran ő maga is képes készíteni ilyeneket. Ha másolatot készít, azt az eredetitől csak az Értékbecslésben vagy Ékszerészeten Mesterfokon jártas karakter képes azonosítani.







Manaháló



ár az egész mágia-rendszerre vonatkozik, az Adron-papok tevékenységének, egyedi varázslatainak értelmezéséhez elengedhetetlen az alábbi téma bővebb kifejtése.

A MANAHÁLÓ

Az egész világot körülveszi egy hatalmas, rendkívül bonyolult energiaszövet, az ún. manaháló. Hét-köznapi halandó mit sem tud mibenlétéről, és még a legnagyobb tudósok is csak találgatásokba bonyolódnak a működését illetően. Elméleti munkák azonban mindig is születtek a hálót alkotó energiákról, annak szabályosságairól

A fentiek a M.A.G.U.S. rendszerében a következőképpen érvényesülnek:

A manaháló tökéletesen lefedi Ynev egész kontinensét. Vannak olyan helyek, ahol a mana sűrűbben, míg másutt csak igen vékonyan rendeződik a hálóba. Mindezek a különböző statikus gócpontok erősségével magyarázhatók. A kontinensen tizenegy meghatározó statikus gócpont van. Ezeket kötik össze a legerősebb manacsatornák, ezek határozzák meg egy adott vidék manasűrűségét is. A tizenegy legnagyobb statikus gócpont a következő:

- Niare, a Sárga Menyét Hegye
- Shulur, a Boszorkányerőd
- Sirenar, Oilan városa

- Ediomad, Az Ófa gyökere
- Az Elátkozott Vidék
- Erion, a Kapuk Tere
- Taba el-Ibara, a Sonioni Opálmező
- Krán, a Torony
- Ó-Pyarron romjai
- Shadon, Tela-Bierra
- Délvidék, A Démonikus Ó-birodalom császári palotája

Ezek közül a niarei, a sirenari, a kráni, a shadoni és a délvidéki áll kapcsolatban közvetlenül a planéta más fontosabb gócpontjaival manacsatornák révén, ám természetesen a Háló minden pontja közvetve érintkezésben van egymással. Csak így biztosítható a folyamatos manaaáramlás.

Ez a tizenegy legnagyobb statikus gócpont segít a kalandmestereknek meghatározni egy adott terület manasűrűségét. A mana ugyanis elsősorban ezen gócpontok és az ezeket összekötő manacsatornák mentén a legsűrűbb. Öt különböző mana-sűrűséget különböztetünk meg.

A koncentrált mana a 11 meghatározó statikus gócpont környékét fedi.

A sűrű mana a koncentrált helyek, illetve a manacsatornák közvetlen környékét borítja.

A sűrű vidékek környezetét a közepesen sűrű mana rétegei veszik körül, míg ezek határain túl a vékony mana fátylai helyezkednek el.

Azok a vidékek, amelyek egyik kategóriába sem esnek bele az ún. híg manával borított területek.

A manaháló tehát mindenütt jelen

van, csupán egyik helyen vastagabb, (több másodlagos csatornával kapcsolódnak egymáshoz a kisebb gócpontok) míg másutt vékonyabb.

A manaháléhoz természetesen még számtalan egyéb gócpont csatlakozik. (Ezek hatásával, a manahálóra gyakorolt befolyásokkal később foglalkozunk.) Statikus gócpontnak számítanak bizonyos helyek: erdők, drágakőlelőhelyek, vulkánok, romvárosok, tengerpartok, stb. Dinamikusnak nevezünk minden olyan gócpontot, amely helyváltoztatásra képes. Általában nincsenek komoly hatással a manaháló működésére, inkább csak felhasználják azt. Ilyenek lehetnek: minden varázstárgy és ereklje, valamint mindazok, akik valamilyen módon a mana koncentrálására képesek, tehát a varázshasználók is. Ők dinamikus csatornákkal csatlakoznak a háléhoz, s folyamatosan képesek annak megváltoztatására.

A manahálóra a varázshasználók kétféleképpen hathatnak:

Elsősorban a mana kinyerésével (koncentráció, ima, hatalom itala, stb.) Mindez azt jelenti, hogy az adott helyen - hogy isteni segítséggel vagy sem, egyre megy - időlegesen felszippantanak bizonyos mennyiséget a rendelkezésre álló manából. Ezt a hiányt természetesen a manahálón belül folyó energiaáramlás folyamatosan pótolja. Hogy mennyi idő alatt, az csupán az adott hely manasűrűségétől függ. Az így kinyert mana teszi képessé a testet arra, hogy a varázsláskor felszabaduló energiákat károsodás nélkül irányíthassa, s csupán a

kifáradással kelljen bajlódnia.

A másik mód maga a varázslás. Minden varázslat - a mana mágiává formálásával - felperzseli a manaháló egy részét is. Nem csak a mágiahasználó dinamikus gócpontjában - játéktechnikailag az elméjében - tárolt energia használódik fel így, - hiszen ez teszi lehetővé, hogy varázsoljon és a teste ne károsodjon - hanem ugyanilyen mennyiségű mana is elvész időlegesen a hálóból a varázslat miatt, annak létrejöttével. Természetesen ezt a hiányt is pótolja a rendszer a fenti megkötésekkel. Leszögezhetjük hát, hogy mind a mana begyűjtése, mind pedig a felhasználása csökkenti a felhasználható manát.

Az adott területen lévő mana mennyiségét a KM folyamatosan követni tudja. Ehhez nyújt segítséget a következő táblázat.

manasűrűség	manamennyiség	visszaáramlás
koncentrált mana	500 Mp	40 Mp/kör
sűrű mana	400 Mp	30 Mp/kör
közepesen sűrű mana	300 Mp	20 Mp/kör
vékony mana	200 Mp	10 Mp/kör
híg mana	100 Mp	1 Mp/kör

Egy varázslat, vagy egy manakinyerés 250 lépés átmérőjű körben érezteti a hatását, minden későbbi számolgatásnak is erre a területre kell hát vonatkoznia. Teljességgel nyilvánvaló, hogy az elhasznált mana mennyiségét a manával inkább telített hely hamarabb pótolni tudja, mint egy manaszegény vidék.

A térkép csak a

meghatározó statikus gócpontokat jelöli, ám ha vannak más statikus gócpontok is a területen, azok felgyorsíthatják a felhasznált mana

visszaáramlását. Egy vulkán, mágikusan aktív romváros, erdő, stb. körönként 5 Mp + feltöltődést jelenthet.

Vannak azonban olyan gócpontok is, legyenek akár statikusak (ősi védművek, rúnatornyok, stb.) vagy dinamikusak (ereklyék, stb.), amelyek nemhogy megkönnyítenék, de egyenesen megakadályozzák egy adott terület újbóli feltöltődését.

A folyamatos manaszámolgatás nehézkessé teheti a játékot, ezért lehetőleg csak akkor használjuk, ha különleges fontossággal bír egy adott terület manamennyisége. Ahol koncentrált vagy sűrű mana található, ott a visszaáramlás különben is olyan gyors, hogy csak egészen nagy hatalmú varázslatokkal lehet hosszabb ideig bármifajta manavakumot létrehozni. Arról sem szabad megfeledkezni, hogy amennyiben a karakterek el tudják hagyni az érintett környéket, rögvest új értékek lesznek az irányadóak.

Egy olyan helyen viszont, ahol nagy a mágikus tevékenység (folyamatosan működő, mana-



pusztító varázslatok, varázspár-bajok környéke, gátolt manavissza-áramlás, stb) és kicsi a karakterek mozgási lehetősége, izgalmas jele-
neteknek lehetünk tanúi.

JÁTÉK MANAMENTES TERÜLETEN

Manamentesnek nevezzük azt a te-
rületet, ahonnan, ha időlegesen is,
de elfogyott a mana. Ezek a he-
lyeken nem lehet manát kinyerni
mindaddig, amíg elegendő vissza
nem áramlik oda. Ha többen akar-
ják ezt megtenni, ez annak fog sike-
rülni, aki a leghamarabb végez az
adott manakinyerési móddal.

A varázstárgyak az ilyen helye-
ken továbbra is mágikusnak
minősülnek, függetlenül attól, hogy
milyen módszerrel készítették őket.
A már működő varázslatok tovább-
ra is kifejtik hatásukat, és az, akinek
van elegendő mana az elméjében
varázsolni is tud.

Igaz ugyan, hogy nincs a közelben
mana, de egy varázslat olyan váku-
umot kelt, amely a manaháló legkö-
zelebbi részeiről is magához ragadja
a mágikus energiákat. Mivel az
imádság, kisajtolás, mágikus össz-
hangzat megszólaltatása, stb. koránt-
sem ilyen kirobbanó erejű, a mana
kinyerésére manamentes területen
nincs mód, míg a varázslatok to-
vábbra is létrejönnek, csupán a man-
amentes terület határai nőnek meg.

A Hatalom Itala, Hatalom Amu-
lettje, és más hasonló, a mana táro-
lására alkalmas eszközök is hatástal-
anok mindaddig, amíg mana-
mentes területen vannak. Hiába van
karnyújtásnyira a lehetőség, ezek a
tárgyak nem koncentrálnak a mági-
kus energiát, csupán lehetőséget
nyújtanak kinyerésére. Ha valaki
manamentes területen issza meg a
Hatalom Italát, az csakis akkor lép
működésbe, ha lesz elegendő mana
a közelében ahhoz, hogy maradék-
talanul kifejthesse hatását.

Egy olyan Hatalom Itala, amely
42 Mp kinyerésére alkalmas nem
fog mindaddig működni, amíg nincs
42 Mp-nyi szabad mana a közelé-
ben. Darabonként, 10 Mp-nként

nem tudja kinyerni az energiát.

Ez vonatkozik a különböző
manakinyerési módokra is. Ezek-
nek csakis akkor lesz hatása, ha a
kívánt energiamennyiség a rendel-
kezésre áll. Ha valaki pl. 55 Mp-ot
szeretne szerezni, ezt csakis akkor
teheti meg, ha az adott pillanatban
van ott ennyi. Amennyiben nincs,
akkor a kísérlete sikertelen maradt,
s a már említett tárgytól eltérően
később nem lép automatikusan élet-
be. A már említett tárgyak, mihelyt
a későbbiekben lehetőségük van rá,
azonnal kifejtik hatásukat. A külön-
böző manakinyerési formákat így
addig kell próbálgatni, míg valahol
sikerrel nem járnak.

A manamentes terület nagysága
mindig a kialakulásának módjától
függ. Egy varázslat 250 lépésnyi te-
rület "föül" emésztí a manát. A má-
gikus tárgyak, a speciális varázsla-
tok befolyási területe az adott tárgy-
tól vagy varázslattól függ.

MANATÚLCSORDULÁS

Bizonyos tárgyak, események kö-
zelében előfordulhat, hogy a fenti-
ekkel ellentétben nem kevés, ha-
nem túl sok mana gyűlik össze egy
helyen. Ilyen események lehetnek
egy vulkánkitörés, nagy hatalmú,
folyamatosan működő varázslatok
hatásai, statikus managócponatok
megsemmisülései, stb.

Ilyenkor szinte lehetetlen kimerí-
teni a manahálót, sőt a rengeteg fel-
szabaduló mágikus energia furcsa-
ságokat is eredményezhet. Ezek el-
döntése mindig a KM hatásköre
csakúgy, mint az is, hogy milyen
következményekkel járnak.

Lássuk a már említett tárgyakat,
helyszíneket, eseményeket amelyek
gátolhatják a mana folyamatos vis-
szaáramlását, és huzamosabb időn
keresztül képesek manamentes te-
rületek létrehozására!

Az első csoportba bizonyos hely-
hez kötött, statikus gócpontok tar-
toznak. Ezeket is gócpontoknak ne-
vezzük, noha a hatásaik alapján he-
lyesebb lenne a negatív gócpont ki-
fejezés. Minden esetben mestersé-

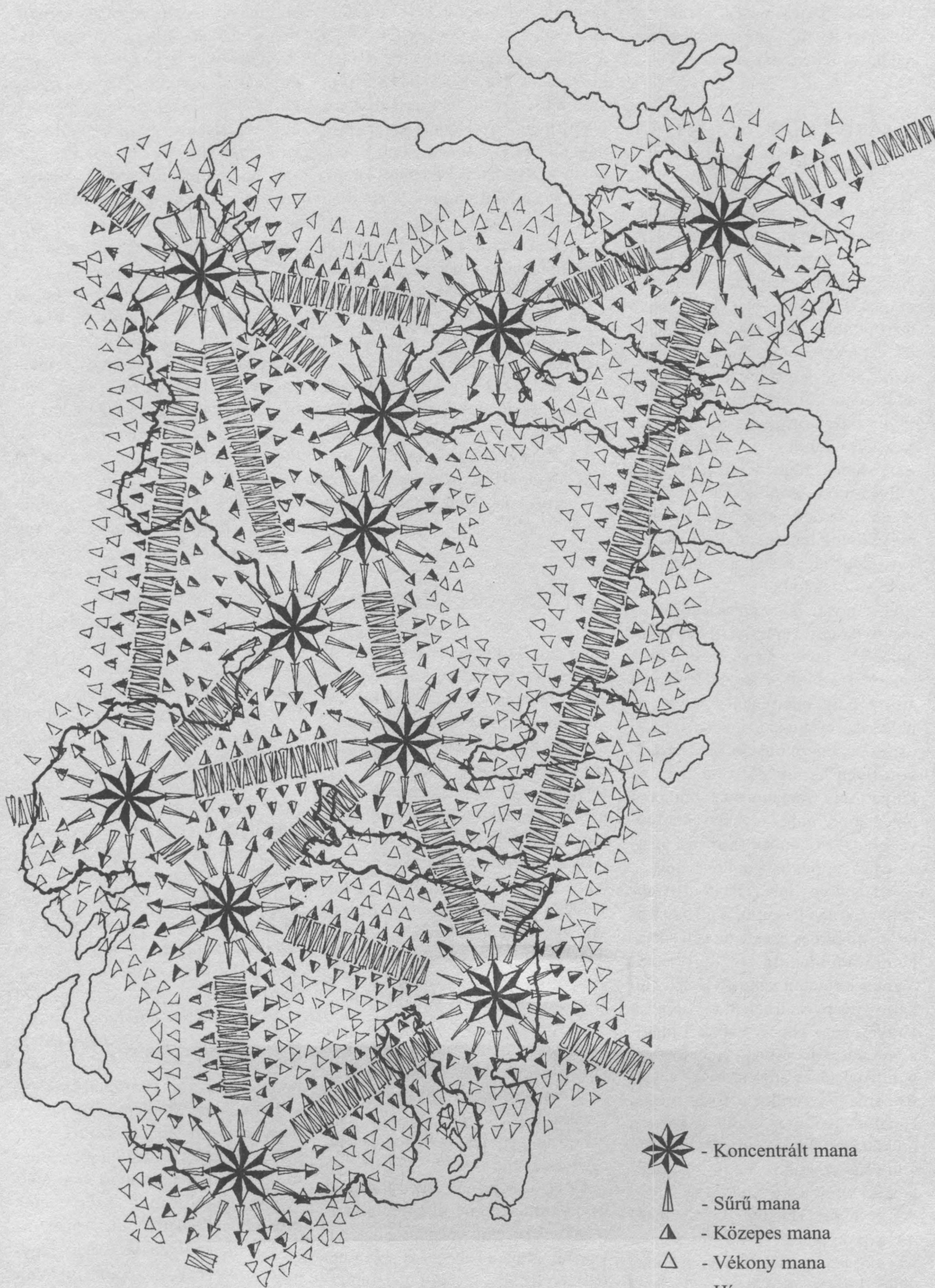
gesen létrehozott dolgok.

Ilyenek például azok a sok mun-
kát, manát és koncentrációt igénylő
manacsapdák, amelyeket a csata-
mágusok képesek felállítani egy-
egy vár, csatamező, vagy település
körüli. Több mágikus tárgy és rúna
által meghatározott speciális rajzo-
latok ezek, amelyek megakadályoz-
zák, hogy a mana szabadon vissza-
áramolhasson az adott területre, és
így ellehetetlenítik minden, a hely-
színen harcoló varázstudó működé-
sét.

Hasonló hatással bírnak bizonyos
ősi fajok által felállított titokzatos
építmények, rúnatornyok, rejtett
védművek, amelyek vagy szintén
hasonló elv alapján működnek - te-
hát nem engedik vissza az adott te-
rületre a mágikus energiát, ily mó-
don ún. mana-taszító területeket
hozva létre -, vagy pedig éppen el-
lenkezőleg, felzabálják a folyama-
tosan visszaáramló manát. Azt vagy
elraktározzák valamilyen módon
(ezek rendkívül veszélyes helyek,
hiszen egy baleset során a hirtelen
felszabaduló mágikus energia hihe-
tetlen pusztítást vihet véghez), vagy
akár az előző megoldással karöltve,
valamilyen, eddig ismeretlen metó-
dus segítségével elvezetik azt, pon-
tosabban más irányt szabnak a
mana áramlásának.

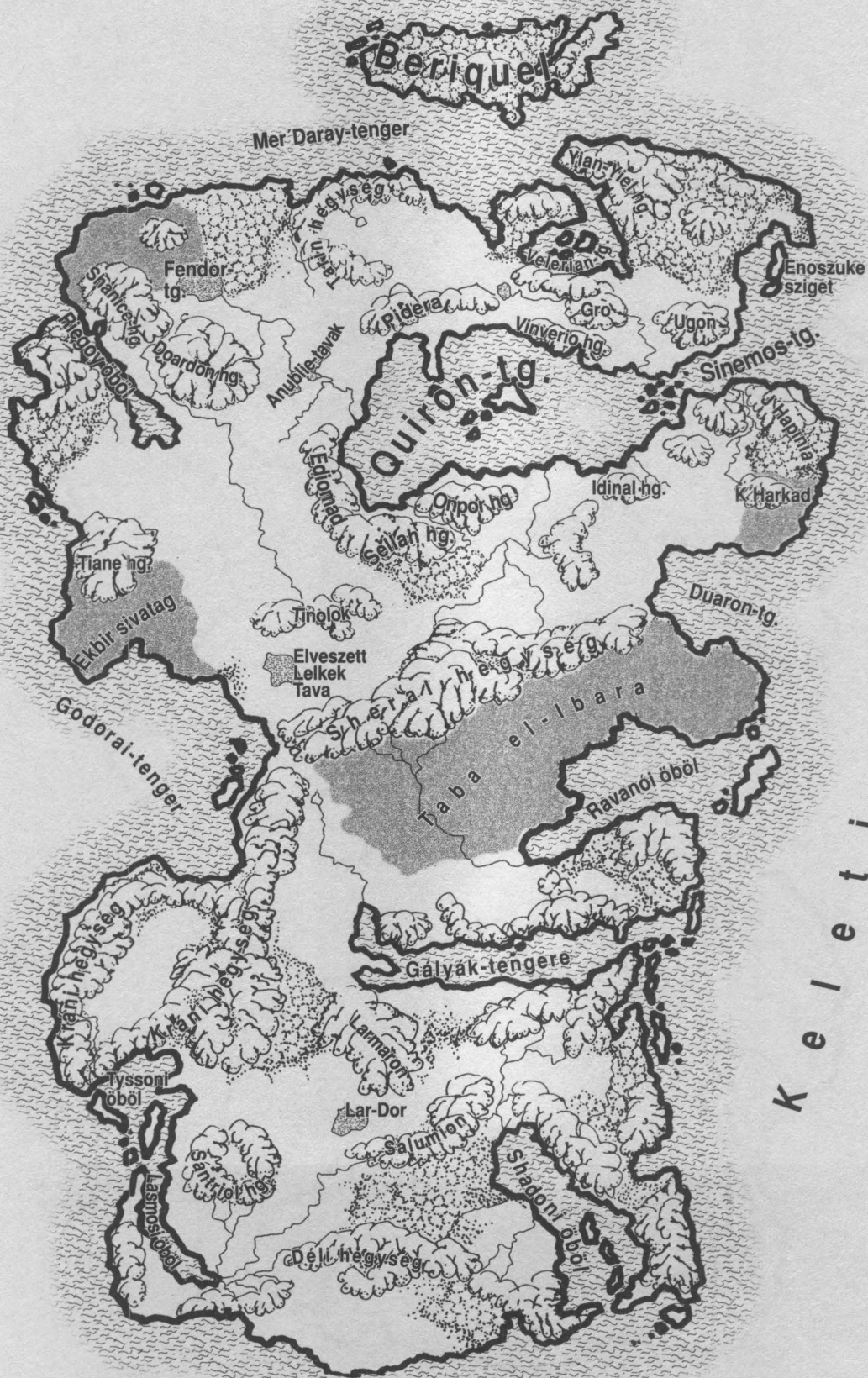
A dinamikus gócpontok is nagy-
jából hasonló elvek alapján működ-
nek. Ilyen hatásra azonban csak is-
teni közbenjárással készült tárgyak
- ereklyék - vagy rendkívüli képes-
ségekkel bíró varázslók mágikus
eszközei képesek. Nem szabad ki-
felejtenuk innen az Adron-papok
manahálót befolyásoló varázslatait
sem.

Az ily módon létrehozott mana-
mentes területek változtathatják a
helyzetüket, amennyiben a közép-
pontjukat - a varázstárgyat, ereklyét
- elmozdítják. Megjegyzésre méltó,
hogy az ilyen tárgyak száma rend-
kívül csekély, s kizárólag jól védhe-
tő helyeken, magasrangú személyi-
ségek, nagyhatalmú szervezetek
birtokában lelhetők fel. Annak az
esélye, hogy ilyen tárgyakat fegy-
veres őrizet nélkül, védtelenül talál-
junk, elhanyagolható.



-  - Koncentrált mana
-  - Sűrű mana
-  - Közepes mana
-  - Vékony mana
- Híg mana

N y u g a t i - ó c e á n



K e l e t i - ó c e á n



karakterlap

A Karakter képe

Nem

Szeme színe

Haja színe

Súlya

Magassága

Valós kor

Látszólagos kor

Ismertetőjel

Család, törzs, klán

Ruházat, ékszer, látható fegyverek

Indítás dátuma

Kalandmester

Tulajdonságok

Vonzalom

Társak, Ismeretségek

Különleges képességek és jellemzők

Gyűlölet, Irtózat

Ellenségek

Félelem

Ismertség



Erő
Gyorsaság
Ügyesség
Állóképesség
Egészség
Szépség
Intelligencia
Akaraterő
Asztrál

Sebzés járuléka
Páncélban
Páncélban

Életerő
Akt. Ép: Max Fp: Akt. Fp:
Max. Ép: Fp/szint:
Alap Ép: Alap Fp:
Módosítók: Módosítók:
Egészség: Akaraterő: Állóképesség:

A Karakter neve

Kaszt
Faj
Jellem
Vallás
Szülőföld
Iskola

Tapasztalati szint

Tapasztalati pontok

Pontok a következő szinthez

ψ képzettség

Iskola típusa
Használat foka
Használat szintje
Max. ψp Akt. ψp
ψp/Szint

ψ pajzsok

Asztrál Mentál

Statikus

Dinamikus

Tudatalatti

Mágikus

ME

Dinamikus nélkül (alvás, ájulás)

Mana-pontok

Mp/Szint Max. Mp.

Módosítók

Feltöltődés módja

Egyéb helyen tárolt Mp.

Aktuális Mp.

Vértezet

Típusa Anyaga
MGT Súly
Max. SFÉ Állapota
Aktuális SFÉ Megjegyzés

Pajzs

Típusa Anyaga
MGT Súly
KÉ TÉ
Sebzés VÉ

Kezdeményező Érték (KÉ)

Alap Fegyver nélkül
Páncélban Páncél nélkül
Módosítók Felhasznált HM

Támadó Érték (TÉ)

Alap Fegyver nélkül
Páncélban Páncél nélkül
Módosítók Felhasznált HM

Védő Érték (VÉ)

Alap Fegyver nélkül
Páncélban Páncél nélkül
Módosítók Felhasznált HM

Célzó Érték (CÉ)

Alap Fegyver nélkül
Páncélban Páncél nélkül
Módosítók Felhasznált HM

Harcérték módosítók

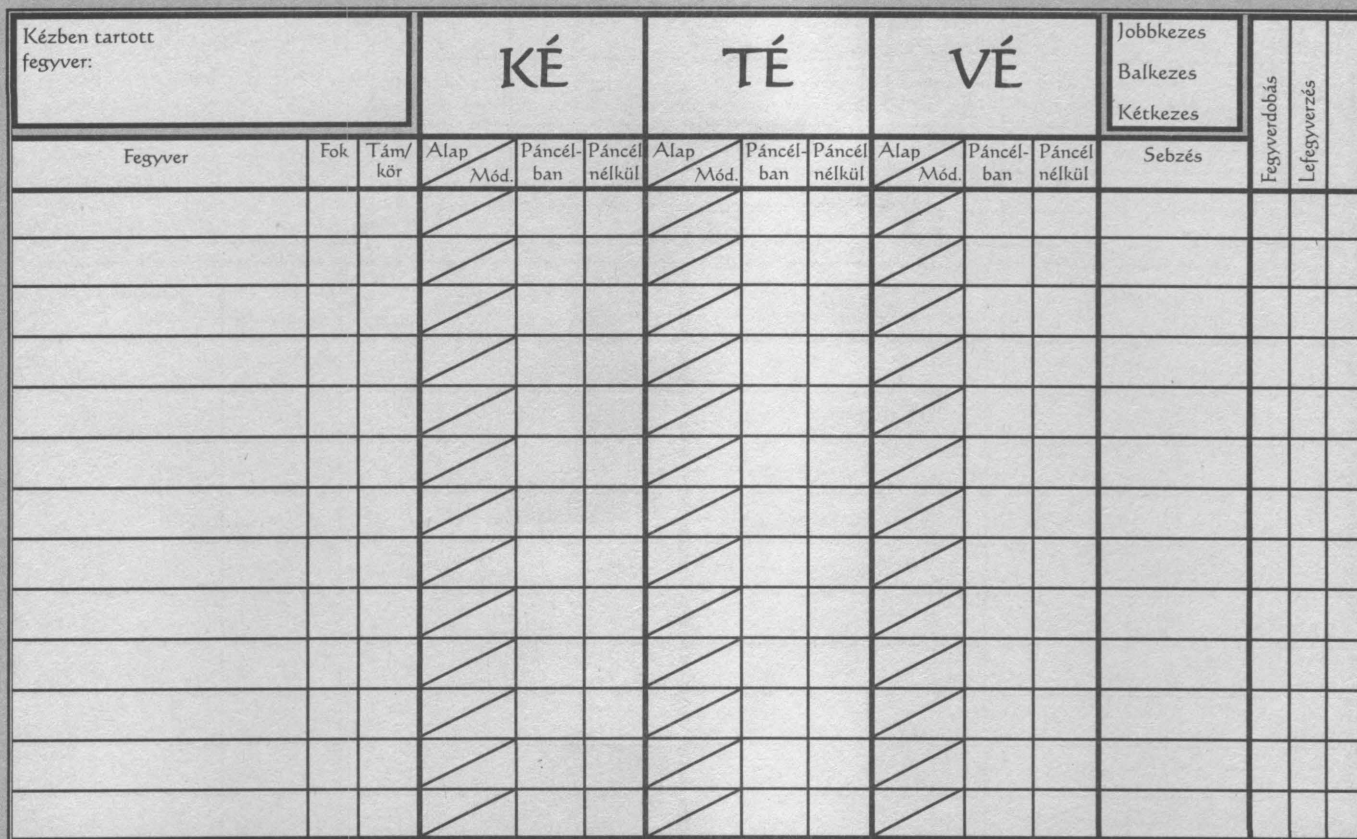
Chi-harc

T.SZ.	Tám./kör	Időtart.	TÉ,VÉ+	KÉ+	Sp.+

Harci képzettségekből adódó módosítók

HM/Szint	Kötelező elosztás	Tám./kör

Megjegyzések



Nyílveszők száma:			KÉ			CÉ			Speciális lövedékek:		Célzás Lovas íjászat
Célzófegyver	Fok	Tám/ kör	Alap Mód.	Páncél- ban	Páncél nélkül	Alap Mód.	Páncél- ban	Páncél nélkül	Távolság	Sebzés	
			/			/					
			/			/					
			/			/					
			/			/					

[illegible]



Varázstárgyak	Helye

Beszélt nyelvek	Szint

Kincsek		
Arany	Ezüst	Réz
Mithrill	Drágakő	Egyéb

Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

Hátas és egyéb állat										
Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Max. táv.	Max. teher	Rossz szokás	Különleges képesség

Csatlósok, kísérők, szolgák										
Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám./Kör	Sebzés/fegyver	Rossz szokás	Különleges képesség

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:





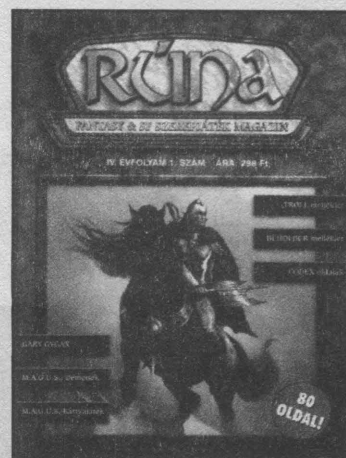
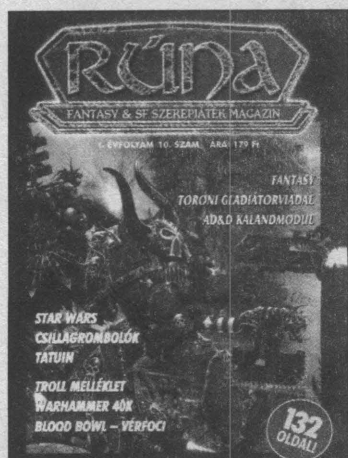
Megjelenik kéthavonta, 96 oldalon!

RÚNA MAGAZIN

Keresd a szakboltokban és az újságárusoknál!

M.A.G.U.S. kártyajáték • M.A.G.U.S. cikkek • Novellák • Kiadói tervek
Legend of the Five Rings • AD&D • STAR WARS • White Wolf játékok
Shadowrun • Call of Cthulhu • Ars Magica
Beholder melléklet • CODEX • TROLL oldalak

HÍREK • RENDEZVÉNYEK • VILÁGLEÍRÁSOK • RPG ISMERTETŐK



SZEREPIJÁTEK • FANTASY • SCIENCE FICTION
E G Y E T L E N L A P B A N

Húsvétra megjelenik az ÚJ TEKERCEK

A M.A.G.U.S. rég várt kiegészítő
alapszabálykönyve

A tartalomból:

- Új fajok: goblin,...
- Új kasztok: csatamágus,...
- Az új ötfokozatú képzettségrendszer
- Varázslórendek és fejjavadászklánok leírása
- és még számtalan újdonság



300 OLDAL -
KEMÉNYKÖTÉSBEN



ÚJ BOLTOT NYITOTTUNK!

Már **PÉCSÉN** is!

7621 Pécs, Jókai u. 11.

Tel.: (06 72) 315 654

Nyitva tartás:

hétfőtől péntekig: 10-18

szombaton: 10-14

Hiányzik egy kedvenc kötete?

Régóta keresi?

Itt biztosan megtalálja!

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

Kártyajátékok minden mennyiségben

SZENZÁCIÓS AKCIÓ!

-15%

Valhalla Páholy[®]

ORSZÁGOS KÖNYVESBOLTHÁLÓZAT

ÚJ BOLTOT NYITOTTUNK KECSKEMÉTEN

6000 Kecskemét, Kőhíd u. 19.

NYITVATARTÁS:

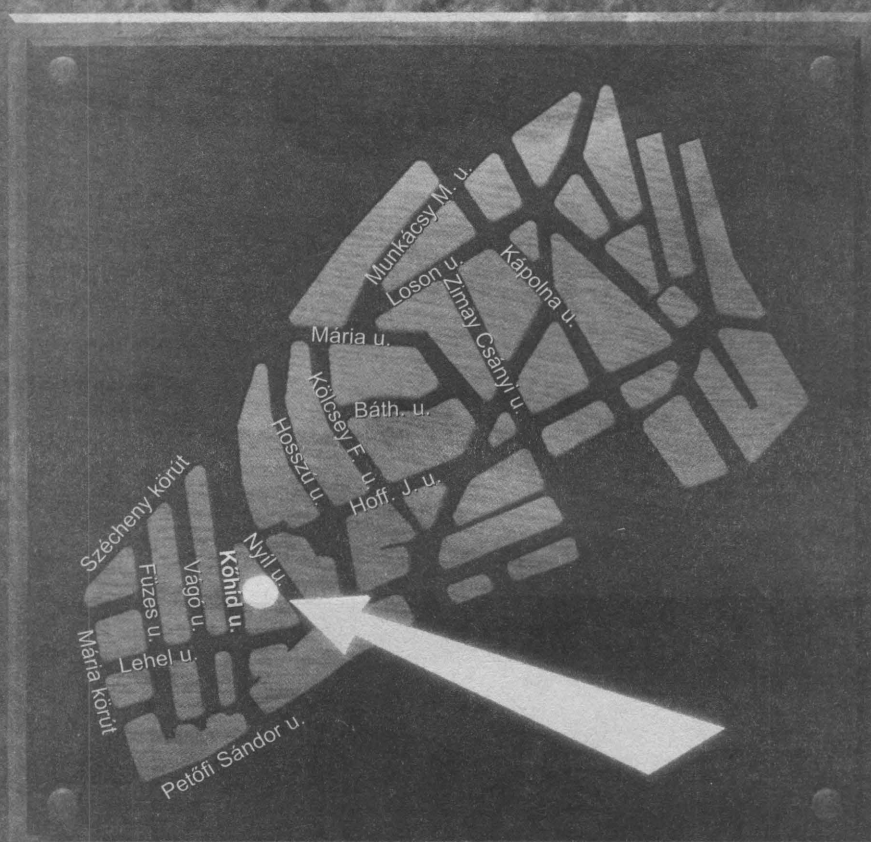
hétfőtől péntekig:

10-18 óráig,

szombaton:

10-14 óráig.

HIÁNYZIK EGY KEDVENC KÖTETE?
Régóta keresi? Itt biztosan megtalálja!



SZENZÁCIÓS NYITÁSI AKCIÓ!
- 15 %

SCI-FI • FANTASY • SZEREPJÁTÉK

Gyűjtögetős kártyajátékok és sportkártyák



MAGITØR

Valhalla Páholy Könyvesbolt

Antikvár könyvek szenzációs
választéka, hihetetlen áron:

.....
Első kiadású M.A.G.U.S.
Teljes Cherubion sorozat
R.A. Salvatore: Otthon
Dale Avery: Renegát
Ray O'Sullivan: Sötét zarándok
Raoul Renier: A hitehagyott
Necronomicon
Teljes STAR WARS sorozat

Új és régi angol RPG kiadványok

Magazinok, kockák, figurák

MAGITØR Szerep- és Kártyajáték
Hivatalos Teszt Klub

Folyamatos SUMMARIUM II.
és M.A.G.U.S. kártya tesztelés

Gyűjtögetős kártyajátékok:

Magic the Gathering 4th edition alap
Magic the Gathering 5th edition alap
Magic the Gathering - Vision
Magic the Gathering - Alliance
Magic the Gathering - Homelands
Magic the Gathering - Fallen Empire

STAR WARS alap
STAR WARS - Hoth
STAR WARS - Dagoba
STAR WARS - Could City
STAR WARS - New Hope

Battletech alap
Battletech - Counterstrike
Battletech - Mercenaries

Vampire - Sabbath
Netrunner alap és booster
Middle Earth alap és booster

1077 BUDAPEST, KLAUZÁL U. 9.
(A Blaha Lujza tértől 1 percre)
Telefon: 352 1161

Nyitva:

.....
Hétfőtől péntekig:

10-20 óráig

Szombaton:

10-17 óráig

Vasárnap:

Zárva

ÁLLANDÓAN

-15%

Valhalla Páholy Könyvesbolt

ORSZÁGOS HÁLÓZAT

DUNAÚJVÁROS

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Dunaújváros,
2400 Szabadság út 1/a.
Tel.: (25) 431 931

MISKOLC

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Miskolc, 3525 Déryné u. 7.
Tel.: (46) 411 528

BAJA

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Baja, 6500 Piac tér
Tel.: (79) 325 110

BUDAPEST

MAGITÓR

Valhalla Páholy Bolt és Szerepjáték Klub
Budapest, 1077 Klauzál u. 9.
Telefon: 352 1161

PÉCS

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Pécs, 7621 Jókai u. 11.
(Római udvar)
Telefonszám: (06 72) 315 654

DEBRECEN

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Debrecen,
4027 Dózsa György u. 8.

BUDAPEST

Valhalla Páholy központi bolt
és nagykereskedelmi egység
Budapest, 1063 Andrásy út. 86

EGER

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Eger, 3300 Tárkányi Béla u. 2.

KECSKEMÉT

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Kecskemét, 6000 Kórház u. 19.
Tel.: (76) 416 779

SOPRON

Valhalla Páholy - Pegazus
Könyvesbolt
Sopron, 9400 Ágfalvi u. 4/E.
Tel.: (99) 336 190

NYÍREGYHÁZA

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Nyíregyháza,
4400 Széchenyi u. 1. (DUFART)
Telefonszám: (06 42) 318 477

SZÉKESFEHÉRVÁR

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Székesfehérvár, 8000 Kégl György u. 18.

GYŐR

Valhalla Páholy - Pegazus Könyvesbolt
Győr, 9023 Domb u. 8/b
Tel.: (96) 326 438

SZEGED

Excalibur - Valhalla Páholy Könyvesbolt
Szeged, Mikszáth K. u. 22. / A Mix üzletház I. emeletén
Tel.: (62) 424 070 /138 mellék

SCI-FI - FANTASY - SZEREPJÁTÉK - KÁRTYAJÁTÉK - ANTIKVÁR KIADVÁNYOK



A M.A.G.U.S. szerepjáték egyik legfontosabb kézikönyvét tartja kezében az olvasó. Sokak kérésének engedve, még az Első Törvénykönyv szabályrendszeréhez igazítva taglalja a témát. Mindent megtudhatnak az elszánt játékosok, amit Ynev embernépeinek isteneiről és azok hű szolgálóiról csak tudni lehet. A papok és paplovagok szerepe Yneven, egyházak és istencsaládok egymáshoz való viszonya, fegyverek és áldozatok, előnyök és hátrányok, történelem és mitológia. Új varázslatok, ereklyék, bestiák és számtalan pap és paplovag alkaszt. Minden, amit egy hithű kalandozó csak kívánhat.

Valhalla Páholy®

ISBN 963 8593 21 0



9 789638 593214