

Egyedi szabályok

Méregkeverés

A mérgek olyan anyagok, amelyek már kis mennyiségben a szervezetbe jutva képesek azt károsítani, sőt akár halált okozni. „Problémák” mérgezéssel való megoldása régi hagyomány Farián. A kontinens mérgekkeverői nagy tudású mesterektől és vastag kódexekből tanulhatják a tudományt, és sokan közülük nem mindennapi tudásra tesznek szert életük során. Sőt az ichor nyújtotta lehetőségeket is kihasználva akár olyan mérgek kikeverésére is képessé válnak, amelyek első ránézésre talán lehetetlenségnek tűnnek.

Méregellenállás

A mérgek szintje határozza meg, hogy mennyire nehéz nekik ellenállni. A méregellenállás-próba Erőnlét alapú, a célszám alapesetben 5 + mérgek szintje. Egy 3. szintű mérgek ellen tehát a célpont Erőnlét (8) próbával állhat ellen. Sikeres próba esetén a célpont enyhébb tünetekkel, gyorsan múló rosszulléttel megússza a mérgezést, rontott próba esetén viszont a mérgek teljes mértékben kifejti a hatását.

Méregellenállás próba: Erőnlét + k10 \geq 5 + a mérgek szintje

Ha az áldozat egynél több adag mérgek hatásának van kitéve, minden extra adag +1-el növeli a próba célszámát, összesen maximum +3-ig.

Speciális esetként meg kell említeni a mérgeket, amelyek belégzéssel fejtik ki hatásukat. Ezeknél a méregellenállás célszáma annyival csökken, ahány méternyire van a célpont a mérgekanyag levegőbe jutásának helyszínétől. Természetes légmozgás mellett a mérgek 6 körig marad eléggé koncentrált a levegőben a hatása kifejtéséhez. A speciális esetek meghatározása a mesélő feladata.

A Votisz lehelete 2. szintű légi mérgek, az áldozatok méregellenállásának célszáma tehát 7. Arvio célpontja két őr, aki aprócska őrszobájukból tartják szemmel a börtöncellákat. Sajnos nem mer közel osonni az örökhöz, és helyette az őrszoba ajtaján kívül, az öröktől 2 méterre enged szabaddan a mérgeket, így a próba célszáma 5 lenne. Ezért Arvio úgy dönt, hogy az őrszoba küszöbén két mérgefiolát pattint el, hogy az örök 6-os célszámra dobják méregellenállásukat.

Méregtulajdonságok

A mérgek legfontosabb tulajdonságai a szintjük mellett, a lappangási idejük, lefolyási idejük, felszívódás módjuk,



hatásaik, és azok hatóideje.

Lappangási idő: Mutatja, hogy a mérgek a szervezetbe kerülés után mennyi idővel fejtik ki első hatásukat.

Lefolyási idő: Mutatja, hogy az egyes hatások mennyi idő elteltével követik egymást. Tehát pl., ha egy mérgek lefolyási ideje 6 kör, az első hatást 6 kör elteltével követi a második.

Felszívódási mód: Mutatja, hogy milyen módon kell a mérgeknek a szervezetbe kerülnie a maximális hatás érdekében.

Hatás: A mérgek hatásai három csoportba tartozhatnak: kábító, gyengítő és ártó hatás, és minden hatásnak 1-6-ig terjedő erőssége van. Egy adott erősség eléréséhez megfelelő alapanyagra van szükség. 3. erősségű ártó hatás eléréséhez tehát legalább 3-as erősségű ártó hatású alapanyagra van szükség. Egy mérgek első hatása maximum 3. erősségű lehet, és két hatás között maximum 2 kategória különbség lehet.

Hatóidő: Azt határozza meg, hogy mennyi idő elteltével van esélye a szervezetének arra, hogy legyűrje a mérgek hatásait mágikus segítség nélkül. A hatóidő tényleges hossza nagyban függ a méregellenállás sikertelenségének mértékétől. A táblázatban szereplő hatóidőt a

Méreg tulajdonságai és azok kikeverési nehézsége

Méreg szintje	Szintenként: 1			
Lappangási idő	Azonnali: 3	k6 kör: 2	k6 óra: 0	több, mint egy nap- szak: 2
Lefolyási idő	1 kör: 4	k6 kör: 2	k6 perc: 0	1 óra vagy több: 2
Felszívódás módja	Evés, ivás: 0	Testnedv, véráram: 1	Bőrkontaktus: 2	Belégzés: 4
Hatások	Annyi, mint a hatás erőssége			
Hatóidő	1 kör*a vétés mér- téke: 0	1 perc*a vétés mér- téke: 1	1 óra*a vétés mérté- ke: 2	1 nap*a vétés mér- téke: 4
	Csak mágikusan gyógyítható: 5			

méregellenállás próba sikertelenségének mértékével kell megszorozni a tényleges hatóidő meghatározásához.

Tarcal egy 1 órás hatóidejű, 3-as erősségű méreggel szemben méregellenállásával (célszám: 8) 5-ös eredményt ér el, így a méreg tényleges hatóideje 3 óra lesz.

Méreg kikeverése

A méreg kikeveréséhez sikeres Érzékelés + Méregkeverés próba szükséges. A próba nehézsége a méreg tulajdonságaitól függ. A fenti táblázat alapján kiszámítható, hogy mely tulajdonság mekkora nehézséget ad az ismeretpróba célszámához. Ismeretpróba csak akkor tehető, ha a karakter rendelkezik megfelelő eszközökkel és alapanyagokkal. A méreg elkészítése, amennyiben a mesélő, vagy a méreghez felhasznált alapanyagok leírása másként nem rendelkezik, egy napszakot vesz igénybe. Ennyi idő alatt, feltéve, hogy rendelkezik elegendő alapanyaggal, a karakter k6 + a próba sikeresség adag mérget képes előállítani. Sikertelen ismeret próba esetén 1 adagnyi alapanyag és a befektetett idő kárba vesznek.

Arvio mérget kever eljövendő problémáira készülődve. A kikeverni kívánt méreg szintje 3 (3), lappangási ideje azonnali (3), lefolyási ideje k6 perc (0), felszívódás módja evés (0), egyetlen hatásának erőssége 3 (3), hatóideje pedig 1 óra (2), így a kikeveréséhez szükséges próba célszáma 11 lesz. Mivel próbáján 13-as eredményt ér el, összesen k6+3 adag mérget készít egy napszak alatt.

Befolyásoló tényezők

A méregkeverés próbát számos tényező befolyásolhatja, amelyek közül az alábbi táblázat pár példát tartalmaz. A mesélő természetesen további tényezőket is meghatározhat, illetve eltérhet az itt feltüntetett értékektől. A

táblázatban szereplő módosítók a célszámhoz járulnak hozzá.

Tényező	Módosító
A hatás erősségét meghaladó erősségű alapanyagok	-1-től -4-ig
Jó minőségű felszerelés	-1-től -3-ig
Asszisztens	-1-től -3-ig
Kikeverésre szánt extra napszak	-1
Különleges alapanyagok, mágia	változó
Sietős munka (k6 óra)	+3
Zavaró környezet	+1-től +3-ig
Silány felszerelés	+1-től +3-ig

Méreg hatásai

A méreg hatásait három csoportba soroljuk: kábító, gyengítő és ártó.

A kábító méreg az áldozat érzékszerveit és koncentrációját támadják meg, ezáltal a harcértékeit csökkentik, vagy érzékszerveit teszik megbízhatatlanná. Súlyos esetben akár ájulást és kómát is okozhatnak.

A gyengítő méreg az áldozat izomzatát és idegrendszerét támadják meg és a tulajdonságok csökkenését vonják maguk után.

Az ártó méreg az áldozat szervezetében károkat okoznak Ép veszteség formájában.

1-es erősségű hatások

Ártó típus: k6 Ép sebzés

Kábító típus: zavaró hátrány

Gyengítő típus: Tulajdonság értéke -1-gyel csökken

2-es erősségű hatások

Ártó típus: k10 Ép sebzés

Kábító típus: jelentős hátrány

Gyengítő típus: Tulajdonság értéke -2-vel csökken

3-as erősségű hatások

Ártó típus: 2k6 Ép sebzés

Kábító típus: végzetes hátrány

Gyengítő típus: Tulajdonság -4-gyel csökken

4-es erősségű hatások

Ártó típus: 2k10 Ép sebzés

Kábító típus: végzetes hátrány okozása és érzékszervek tönkretétele (pl. vakság, sükettség)

Gyengítő típus: Tulajdonság -6-tal csökken, végtagbénulás

5-ös erősségű hatások

Ártó típus: 3k6 Ép sebzés

Kábító típus: ájulás, kóma

Gyengítő típus: Tulajdonság -8-cal csökken

Gyógyulás a mérgezésből

A mérgek áldozatainak, mágikus gyógyítás hiányában, a hatóidő lejártával van esélye a gyógyulásra. Ártó típusú mérgeknél a természetes gyógyulás a hatóidő lejártával veszi kezdetét. Kábító és gyengítő típusú mérgek esetében a hatóidő lejártával az áldozat újabb mérgeellenállás próbát tehet. Siker esetén a hatás egy erősséggel csökken. Sikertelenség esetén mérge ismét kifejti hatását a hatóidő végéig, de a karakter +1 módosítót kap ezt követő mérgeellenállásaihoz a mérge ellen.

Ozint dupla adag Izzó idegekkel megkent dobótőr találja el, így mérgeellenállás (8) próbát kell dobnia. Nincs szerencséje, 4-gyel elveti az ellenállását. Mivel az Izzó idegek hatóideje 1 perc szorozva a vétés mértékével, így 4 percen keresztül a mérge hatása alatt lesz.

4 perc elteltével Ozin ismét mérgeellenállást tehet, azt remélve, hogy legyűri a mérget. Ezúttal sem jár sikerrel, így újabb 4 percig kell elszenvednie a mérge hatását. Ezt követően azonban már +1-t kap a mérgeellenállására, és a következő alkalommal a +1-es módosítóval végre sikerrel jár. Mivel az Izzó idegek hatása mindössze 1-es erősségű ez a mérgeből való gyógyulást jelenti. Lassacskán ugyan, de a fájdalmas idegrángások múlni kezdenek.

Mérge alapanyagok

A mérge alapanyagok számos formát ölthetnek, lehetnek növényi vagy állati eredetűek, ásványok vagy akár

alkímiával előállított vegyületek. A világ bármely égtáján megtalálhatóak mindhárom mérgetípus előállításához szükséges alapanyagok, és a gyengébb alapanyagok felkutatása tapasztalt vadonjárók és vagy mérgekeverők számára időigényes de megoldható feladat. A legerősebb alapanyagok felkutatásához azonban már komoly kitarásra, hozzáértésre és nem kevés szerencsére van szükség. Az alapanyag erőssége határozza meg, hogy maximum mekkora erősségű hatással rendelkező mérget keverhetünk ki belőle. Az alapanyag típusa határozza meg a mérge lehetséges hatásainak fajtáját.

A mérge alapanyagköltségét hatásonként kell kifizetni. Ha tehát egy mérge nek egy 2-es és egy 3-as erősségű hatást szán a karakter akkor szüksége lesz egy 2-es és egy 3-as erősségű alapanyagra is.

Ellenmérgek

Az ellenmérgek egy mérgetípus (ártó, gyengítő, kábító) ellen mérgeellenállás-bónuszt nyújtó készítmények. Egy ellenmérge legfontosabb tulajdonságai a szintje, spektruma, felszívódásának módja, a felszívódás sebessége és a hatóideje.

Az ellenmérge spektruma mutatja, hogy a három mérgetípus közül melyik ellen nyújt védelmet. Az ellenmérge kikeveréséhez dobott mérgekeverés próba sikeressége az ellenmérge hatóidejét többszörözi, hasonlóan ahhoz, ahogy a mérgeellenállás sikertelenségének mértéke sokszorozza a mérge hatóidejét.

Arvio egy 8-es nehézségű, 1 órás hatóidejű ellenmérget próbál elkészíteni, és próbájára 10-et dob. Így az ellenmérge 3 órán keresztül nyújt védeltséget.

Az ellenmérge alapanyag erőssége határozza meg, hogy maximum hányadik szintű ellenmérget keverhetünk ki belőle, típusuk pedig azt, hogy milyen ellenmérge készíthető belőlük.

Az ellenmérge felhasználója a felszívódási idejét követően megismételheti mérgeellenállás próbáját, amelyre ezúttal annyi bónuszt kap, amennyi az ellenmérge szintje. Ezen kívül a hatóidő a végéig minden olyan mérge ellen, amelynek típusa megegyezik az ellenmérge típusával, hozzáadhatja az ellenmérge szintjét a mérgeellenállás próbájához.

Ellenmérgek tulajdonságai és azok kikeverési nehézsége

Szint	Szintenként: 3		
Spektrum	Egy típus: 0	Két típus: 3	Három típus (panacea): 5
Felszívódás módja	Evés, ivás: 0	Véráram: 1	Bőr: 2 Belégzés: 4
Felszívódás sebessége	Azonnali: 3	k6 kör: 2	k6 perc: 0
Hatóidő	k10 perc	1 óra: 2	1 nap: 5



A gyógyszerek és ajzószer a szabályok szempontjából leginkább abban különböznek a mérgektől, hogy elfogyasztásuk nem vált ki immunválaszt, így ezeket a szereket elfogyasztó karakterek nem dobnak ellenállás próbát, a szerek mindenképp kifejtik hatásukat.

A gyógyszerek és ajzószer legfontosabb tulajdonságai a szintjük, felszívódási idejük, felszívódási módjuk, hatásai, valamint mellékhatásai. A hatások és mellékhatások mindegyikének saját hatóideje van.

A felszívódási idő azt mutatja, hogy a felhasználás után mennyi idővel fejti ki hatásait. Ha a szernek mellékhatása is van, az első a hatásokkal együtt jelenik meg, és minden további a felszívódási idő ismételt eltelte után.

A felszívódási mód mutatja, hogy milyen módon kell a szernek a szervezetbe kerülnie a maximális hatás érdekében.

Minden gyógy- és ajzószernek annyi hatása lehet, ahányadik szintű a gyógyszer. Az első hatás maximum 3. erősségű lehet, és két hatás között maximum 2 kategória különbséggel. Az egyes hatások időben követik egymást, és különböző hatóidejük van. A gyógyszer annyi ideig fejti ki hatását amennyi a gyógyszer leírásában szereplő hatóidő és a gyógyszer kikeverésére tett ismeretpróba sikerességének szorzata.

Mireia egy fontos találkára készülődve Berkarvíz főzésére szánja rá magát. A Berkarvíz kikeverésének nehézsége 8 és hatóideje 1 óra. Mireia 6+k10-zel teszi a próbáját. Mivel a próbára 4-et dob, tehát eredménye összesen 10 és a próba sikeressége így 3, az így elkészült Berkarvíz 3 órán keresztül fogja kifejteni hatását.

A mellékhatások szinte megegyeznek a mérgek hatásaiival, de költségük levonódik a szer kikeverésének nehézségéből, ahelyett, hogy hozzáadódna. Egy szernek maximum kétszer annyi mellékhatása lehet, mint hatása.

Gyógyszerek tulajdonságai és azok kikeverési nehézsége

Szintje	szintenként: 3				
Lappangási idő	azonnali: 3	k6 kör: 2	1 óra: 1	1 napszak: 0	
Felszívódás módja	belégzés: 4	evés, ivás, bőrkontaktus: 1	véráram, szövet: 0		
Hatások	szintenként: 1				
Hatások időtartama (hatásonként)	végleges Ép gyógyulás: 4	1 nap: 3	1 napszak: 2	1 óra: 1	k6 kör: 0
Mellékhatások	szintenként: -1				
Mellékhatások időtartama (hatásonként)	hatás alatt: -2	hatás után, végleges: -4	hatás után, 1 nap: -2	hatás után, 1 napszak: -1	hatás után, 1 óra: 0

Gyógyszerek hatásai

Hatásait tekintve megkülönböztetünk ajzó, enyhítő- és gyógyítószereket. Az ajzószer elsődlegesen tulajdonságok vagy más értékek időleges megnövelésére szolgálnak. Az enyhítő szerek más hatások, például mérgek, betegségek, sérülések hatásait enyhítik, míg a gyógyító hatások Életerő pontok visszaszerzésére szolgálnak.

1-es erősségű hatások

Ajzó típus: Tulajdonság értéke +1-gyel nő

Enyhítő típus: zavaró hátrányok (gyengeség, rosszullet, görcs stb.) gyógyítása

Gyógyító típus: természetes gyógyulás gyorsítása +1 Ép/nappal

2-es erősségű hatások

Ajzó típus: Tulajdonság értéke +2-vel nő

Enyhítő típus: aktuális Vé k10-zel nő

Gyógyító típus: természetes gyógyulás gyorsítása +2 Ép/nappal

3-as erősségű hatások

Ajzó típus: Tulajdonság értéke k6-tal nő; KT, max. Vé, vagy TávT növelése k10-zel

Enyhítő típus: jelentős hátrányok gyógyítása

Gyógyító típus: 1 Ép azonnali gyógyulás

4-es erősségű hatások

Ajzó típus: KT, max. Vé, vagy TávT növelése 2k10-zel

Enyhítő típus: végzetes hátrányok (vakság, végtagbénulás) gyógyítása

Gyógyító típus: 2 Ép gyógyulás

5-ös erősségű hatások

Ajzó típus: két harcérték (KT, max Vé, vagy TávT növelése 2k10-zel)

Enyhítő típus: kóma, teljes bénulás gyógyítása

Gyógyító típus: k6 Ép gyógyulás

Gyógyszerkészítés

Gyógyszerek és ajzószer kikeveréséhez a karakternek rendelkeznie kell megfelelő eszközökkel és alapanyagokkal. A szer elkészítése általában egy napszakot vesz igénybe. Ennyi idő alatt, ha van elegendő alapanyaga, a karakter k6 + a gyógyszerkészítés próba sikeressége adag gyógyszert tud elkészíteni. Sikertelen ismeret próba esetén 1 adagnyi alapanyag és a befektetett idő kárba vesznek.

Az ismeretpróba sikerességét ugyanolyan tényezők befolyásolhatják, mint a mérgekverését.

Alkímia



Az alkímia tudománya évezredek múlta tekinthet vizsgálható, és számos szemkápráztató eredményt sikerült már elérnie, mégis gyerekcipőben jár. A messze földön híres Bakal egyik levelében úgy fogalmazott, hogy az alkímia egyrészt valóban pusztán savak, lúgok és egyéb anyagok elkészítésének tudománya, de az igaz alkímisták a teremtés művének alapvető mibenlétét firtatják.

Az alkímista labor

Alkímistának lenni nem olcsó mulatság: számos tégely, üveg, lombik, mécses, keverőpohár, mérőkanál, mérleg és még ki tudja mi minden egyéb szükséges hozzá. Egy jól felszerelt alkímista labor berendezése könnyen többbe kerülhet, mint egy mesterember fél évi teljes keresete, de még egy jóval szegényesebb, ládába pakolható "üti-készlet" is több tengeri aranyat érhet.

Egyszerű anyagok elkészítése általában egy napszakot vesz igénybe. Ennyi idő alatt, feltéve, hogy rendelkezik elegendő alapanyaggal, a karakter k6 + a sikeresség mértékével megegyező adagot tud elkészíteni. Sikertelen ismeret próba esetén 1 adagnyi alapanyag és a befektetett idő kárba vesznek.

Az ismeretpróba sikerességét ugyanolyan tényezők befolyásolhatják, mint a mérgekverését.



Savak és lúgok készítése

A savak és lúgok viszonylag könnyen elkészíthető, de sokoldalú anyagok. A közönséges savak vagy lúgok kikeverési nehézsége mindössze 6-os. Ugyan ezek is okozhatnak kellemetlen bőrirritációt, de ennél komolyabb kárt csak nagyon hosszú bőrkontaktus mellett okoznak. Persze jóval erősebb keverékek is elkészíthetőek. A húsmaró sav (kikeverés nehézsége: 9), amely vitriol olaj és levegővel dúsított víz segítségével készül bőrrel érintkezve k6 sebzést okoz annyi körig, ahány adag keverék találkozott a célpont bőrével. 12-es célszámmal már k6+2-es sebzést okozó sav készíthető, 15-ös célszámmal pedig 2k6-os sebzésű. Ezek mindegyike kötelező Ép veszést is okoz.

Nagy a kereslet az alkímisták által készített királyvízre és erősvízre (kikeverés nehézsége: 7), amelyet szerte a világon használnak az arany tárgyak és aranypenzék próbaköves vizsgálatára. További érdekes példa a só és zöld vitriol hevített elegyéből előállított sósav (9), amely megfelelő koncentrációt és mennyiséget mellett alkalmas a vas feloldására. Ezen savak elkészítéséhez szükséges alapanyagokat a legtöbb nagyobb településen megfizethető áron be lehet szerezni.

Éghető és robbanó anyagok készítése

A lámpaolaj alighanem az alkímisták legkeresettebb ter-

méke, ám az igazi mesterek tudása ennél jóval messzebb terjed. Az alkímistatűz (kikeverés nehézsége: 13) sokak által rettegett készítmény. Ez a nafta és oltatlan mész keverékéből készült veszedelmes anyag vízzel, de akár levegővel érintkezve is felgyullad és további táplálék hiányában is hosszú percekig ég.

Az alkímisták között közkézen forgó *A tűzek könyve* számos receptúrát tartalmaz éghető és robbanó porok készítéséhez. Ilyen például a salétrom, hegedűgyanta és kénkő felhasználásával készülő ignis volatilis, vagy repülő tűz (11), amely egyaránt használható szórakoztató tűzijátékokhoz, éghető anyagok meggyújtásához, vagy akár kisebb égési sérülések okozásához.

Méreg- és gyógyszeralapanyagok előállítása

Sok méreg, ellenméreg, gyógyszer vagy épp ajzószer előállítható a természetben összegyűjthető alapanyagok mellett és helyett alkímista laborban kikevert készítmények segítségével is. A méreg és gyógyszer alapanyagok kikeverésének sikeres Intelligencia + Alkímia (5 + a kikeverni kívánt alapanyag erősségének duplája) próbával lehetséges.

Annak az eldöntése, hogy egy méreg vagy gyógyszer alapanyaga előállítható-e Alkímia ismerettel a mesélő joga eldönteni, de jellemzően amennyiben a főzet alapanyaga külön nincs megnevezve a főzet leírásában, akkor Alkímia ismerettel is előállítható.

Alapanyagok gyűjtése



Alapanyagok gyűjtésének kétféleképpen lehet nekiállni: vaktában és célirányosan. Az utóbbi esetben az alapanyagok felkutatásához sikeres Intelligencia + Helyismeret próbára van szükség, a mesélő által meghatározott célszám ellenében. A karakterek a próba sikerességével megegyező mennyiségű alapanyagot találnak.

Célszámok	Példák
1-7	Ismert, könnyen megközelíthető hely.
8-12	Nehezen megközelíthető hely.
13-16	Ismeretlen hely.
17-20	Ismeretlen, rejtett hely.

Ha a karakterek „vaktában” keresgélnek, vadonjáró tapasztalatukra hagyatkozva, sikeres Érzékelés + Vadonjárás próbát kell tenniük. Ebben az esetben a dobás eredményét nem egy célszámhoz kell mérni, hanem annak értékéből „vásárolhatnak” alapanyagokat.

Egy adag alapanyag költsége az alapanyag erősségének, az éghajlatnak és az évszaknak a függvénye, az alábbi táblázat alapján. Az így talált alapanyag típusát a karakter határozza meg.

Mindegyik próbatípusra igaz, hogy minimum 1 napszakot vesz igénybe, és a dobásokat naponta ismételni kell, ha a célterület ennél messzebb van.

Éghajlat és évszak	Erősség				
	1	2	3	4	5
trópusi - esős	3	4	5	6	7
trópusi - száraz	4	5	6	7	8
szavanna - esős	5	6	7	9	11
szavanna - száraz	6	7	8	11	13
sivatag - esős	6	7	8	11	13
sivatag - száraz	7	8	9	13	15
sztyepp - esős	5	6	7	9	11
sztyepp - száraz	6	7	8	11	13
mediterrán - tél	6	7	8	11	13
mediterrán - tavasz	5	6	7	9	11
mediterrán - nyár	6	7	8	11	13
mediterrán - ősz	5	6	7	9	11
szubtrópusi - esős	4	5	6	7	8
szubtrópusi - száraz	5	6	7	9	11
kontinen. - tél	6	7	8	11	13
kontinen. - tavasz	4	5	7	9	11
kontinen. - nyár	5	6	8	11	13
kontinen. - ősz	5	6	7	9	11
óceáni - tél	8	9	10	13	15
óceáni - tavasz	5	6	8	11	13
óceáni - nyár	5	6	8	12	14
óceáni - ősz	5	7	9	12	14
szubpoláris - tél	8	9	10	13	15
szubpoláris - tavasz	5	7	9	12	14
szubpoláris - nyár	6	8	9	12	14
szubpoláris - ősz	7	8	10	13	15
tundra - tél	8	9	10	13	15
tundra - tavasz	6	8	9	12	14
tundra - nyár	5	7	9	12	14
tundra - ősz	7	8	10	13	15
állandó fagy	9	11	13	15	17

Arvio egy kellemes őszi délelőttön méreg alapanyagokat keres a Kópasz-hegység mediterrán lankáin. Próbáján 12-es eredményt ér el amelyből két adag 2-es erősségű kábító típusú alapanyagot gyűjt.

Varázslat hozzávalók gyűjtése

A varázslat hozzávalók jellemzően egy helyileg erősen korlátozott területen lelhetőek fel, gyűjtésük tehát csak ezeken a területeken lehetséges. Az adott területen belül sikeres Érzékelés + Vadonjárás (15) vagy Intelligencia + Helyismeret (15) próbával a sikeresség mértékével egyező adag hozzávaló gyűjthető egy napszak alatt.

Varázsjelek használata



A varázsjelek földre, falra, papírra vagy bármely más felületre írt és varázserővel feltöltött szimbólumok. Elkészítésükhöz a karakternek ismernie kell a Targymágia mágiatípust.

Elkészítési idő és méret

Minél bonyolultabb egy varázslatot létrehozni, annál összetettebb varázsjelre van szükség a megkötéséhez. Ezért varázsjelek elkészítésének ideje és méretük is a bennük tárolt varázslat varázslási idejétől függ az alábbi táblázat alapján.

Ha a tárgymágus ezektől a méretektől el szeretne térni sikeres Ügyesség + Mágiaelmélet (10+méretkategória változtatás) próbát kell tennie. A jel elkészítésének ideje annyi kategóriával nő, amennyi méterkategóriát a karakter jel méretén változtatott.

Ozin egy eredetileg 1 méter méretű varázsjelet – eredeti elkészítési idő: 5 perc - tenyérynnyi méretben szeretne elkészíteni – két kategória különbség –, így az aprólékos és óvatos munkára egy napszakot kell rászánnia.

Varázsjelek fajtái

A varázsjeleket a bennük tárolt varázslat felszabadításának módja szerint három típusba soroljuk. A karakternek a varázsjel elkészítésekor kell meghatároznia a felszabadítás melyik módját kívánja alkalmazni. A varázsjel teljes költsége a módszer árának és a jelbe foglalt varázslat árának az összege.

Sérülés (költség: 0): A varázsjelet olyan módon megalkotni, hogy a jel megsérülésekor szabaduljon fel a varázslat a legegyszerűbb, és ennek a költsége 0. Ha a varázsjelbe foglalt varázslatnak első célpontja az a személy lesz, aki a sérülést okozta, a további célpontok pedig azok a személyek, akik hozzá ebben a pillanatban a legközelebb tartózkodnak, annyi méteren belül amennyi a varázsló karakterszintje. Ha a varázsjelben foglalt varázslat területre hat, a terület középpontja a varázsjel lesz.

Varázsszavak (költség: 4): a varázslat feloldásához a varázsló által meghatározott szót vagy kifejezést kell fennhangon - úgy, hogy az elhallaszon a varázsjelhez - kimondani egy olyan személynek, aki rálát a varázsjelre. A varázslat célpontjait az a személy határozza meg, aki a varázsszót kimondta, de a célpontok nem tartózkodhatnak több méterre a varázsjeltől, mint a varázsjelet készítő karakter szintjeinek összege. Amennyiben a varázsjelben foglalt varázslat területre hat, a terület középpontja a varázsjel lesz.

Feltétel (költség: 6): a varázslat feloldásához egy előre meghatározott eseménynek kell bekövetkeznie a varázsjeltől nem messzebb, mint a varázsjelet létrehozó karakter szintjeinek összege. A varázslat első célpontja az esemény kiváltója lesz, a további célpontok pedig azok a személyek, akik hozzá ebben a pillanatban a legközelebb tartózkodnak, annyi méteren belül amennyi a varázsló karakterszintje. Ha az eseményt több személy egyidejű cselekedete váltotta ki, a célpontot véletlenszerűen kell

Varázslási idő	Varázsjel elkészítési ideje	Méret
szabad cselekedet	1 kör	hüvelyknyi (kb. 3-4 cm)
kiegészítő cselekedet	3 kör	tenyérynnyi (kb. 9-10 cm)
főcselekedet	1 perc	lábnyi (kb. 30 cm)
1 vagy több kör	körönként 5 perc (min. 5)	kb. 1 méter
1 vagy több perc	percenként 15 perc (min. 15)	ölnyi (kb. 2 méter)
1 vagy több óra	óránként egy napszak (min. 1)	2 ölnyi (kb. 4 méter)



Grimoireok használata

Grimoirenak nevezzük azokat a tárgyakat, amelyek a varázslatok létrehozásához szükséges tudást tartalmazzák. Az első grimoire-ok még nem írásban kerültek lejegyzésre: kristályba zárt emlékek, rabbá tett szellemek formájában őrizték a tudást. Grimoireok tehát mindig is készültek, de csak kis számban, és ezek egy-egy mágus vagy varázslócsalád féltve őrzött, rejtett kincsei voltak. Csak az első egyetemek és varázslóiskolák megalapításával, mintegy 300 éve vette kezdetét a grimoireok sokszorosítása és a varázslótanoncok kezébe adása.

Mostanra a grimoireok többnyire gondos kalligráfiával elkészített nagy értékű könyvek. A varázslók tanulmányaik nagy részét ezen grimoireok fölé görnyedve töltik, a lapok rejtette tudást memorizálva. Bár készítésük és használatuk a varázslók között a legelterjedtebb, de a komédiások és vajákosok is készíthetnek és használhatnak grimoiret.

Grimoireok típusai

A grimoire két tulajdonsággal rendelkezik: típussal és szinttel. A típus azt határozza meg, hogy mely varázslat iskola varázslatait tartalmazza, a szint pedig, hogy meddig a szintig. Pl. egy Halál 3.-as grimoire az összes 3. vagy annál alacsonyabb szintű Halál típusú varázslatot tartalmazza.

Grimoireok használata

Ha a varázslat létrehozása előtti órában a varázshasználó legalább 5 percen keresztül elmélyülten tanulmányozza a grimoiret egy kiválasztott varázslatot a következő jelenet végéig úgy hozhatja létre, mintha a varázslat költségét még egyszer ráköltötte volna.

Ozin a grimoireja kitartó tanulmányozása után alkalmazza az Ichorpusztítás varázslatot. A létrehozott varázslatot úgy tekinteni mintha +10 Vp-t költött volna a varázslatra. Ezt kihasználva Ozin egy 20 méter átmérőjű területen pusztítja el az ichort mindössze 10 Vp-ért.

Grimoireok készítése

Egy grimoire elkészítése nagy tudást és sok időt igényel: a karakternek sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet (15) próbát kell tennie havonta, amíg összesen 3 sikert el nem ér. Minden, a grimoireban leírt varázslattípushoz 2 sikerre, míg minden szinthez 1 sikerre van szükség. Az előző példához visszatérve tehát egy Halál 3.-as grimoire elkészítéséhez összesen 5 sikerre van szükség a próbán.

meghatározni. Ha a varázsjelben foglalt varázslat területre hat, a terület középpontja a jel lesz.

Varázsjelek hatástalanítása

Varázsjelek hatástalanításához sikeres Ügyesség + Mágiaelmélet (8+a jelet létrehozó varázslat Mágiaelmélet ismerete) próbát kell tenni, és képesnek kell lenni arra, hogy a jelnek sérülést okozzon a próba végrehajtója. Tehát pl. egy kőbe vésett varázsjelet pusztá kézzel hatástalanítani szinte lehetetlen. Sérüléskor aktiválódó jelek hatástalanításának célszámához +2 járul, és rész siker esetén a varázslat felszabadul. Varázsszavakkal vagy feltétel teljesülése után felszabaduló varázslatok esetén a rész siker nem aktiválja, de nem is hatástalanítja a jelet. Sikertelenség esetén viszont, a jel típusától függetlenül, a jelben tárolt varázserő egy pusztító erejű Ichorrobbanásban tör elő amelynek sebzése a jel teljes költségének ötöde (felfelé kerekítve).

Varázsjelek kivizsgálása

A karakterek, ha tisztán látnak egy varázsjelet, megpróbálhatják kideríteni, hogy aktív-e, milyen varázslat tárolására szolgál, milyen módon szabadítható fel belőle varázslat, de még akár azt is, hogy milyen esemény vagy varázsszó képes felszabadítani a varázslatot. Ez egy teljes körös koncentrációt igényel és egy sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet próbát kell tennie az alábbi célszámokkal:

Feladat	Célszám
Megállapítani, hogy egy varázsjelet aktív-e	7
Az eltárolt varázslat és a felszabadítás módjának felderítése	10
Feltétel kiderítése	10+létrehozó Mágiaelmélete
Varázsszavak kiderítése	12+létrehozó Mágiaelmélete

Varázslat hozzávalók használata



Farian nem az ichorvérűek az egyetlenek, akikben a szokásosnál sűrűbben megtalálható az ichor, és már az óidők vajákosai felismerték, hogy ezek a ritka és különleges anyagok felhasználásával több és erősebb varázslatokat tudnak létrehozni.

A hozzávalók használatakor a varázslónak a kezében kell tartania azt és varázslatába belefűzni az elhasználni kívánt anyagot. Ezt követően az anyag megsemmisül (a varázslattípustól függően elrohad, ellobban, elpárolog, stb.), miközben esszenciájából táplálja a varázslatot. A hozzávalókat csak a tapasztalati mágiahasználók tudják felhasználni varázslataik táplálására, de az igazhitűek között is keresettnek számítanak: ők előszeretettel áldozzák fel őket isteneik oltárán.

A hozzávalóban eltárolt ichor mennyiségét Vp-kben mérjük, épp úgy, ahogy a varázslók mágikus kapacitását. Hogy pontosan mennyi ichor bűjlik meg a hozzávalókban azt csak alapos vizsgálattal lehet megállapítani. A karaktereknek legtöbbször mindössze hozzávetőleges elképzelése van a birtokában lévő hozzávalók potenciáljáról, ezért a játékosok is csak hozzávetőleges értékeket jegyezhetnek fel karakterlapjukra.

Mireia a derasi piacon ögyelegve igazi kincsre talált. Egy hosszú útról érkező kereskedő egy kis láda ichordús havasi szirtmohát kínál neki megvételre, és ő vásárolt is belőle egy szelencére valót. A játékos karakterlapjára azt

írja fel, hogy „Havasi szirtmoha 4k6”, vagyis a fenyőtömjén összesen 3-18 Vp-t biztosíthat Mireiának.

Hozzávalók kivizsgálása

Ha a karakter hozzávaló segítségével próbál varázsolni a játékosnak azt kell bejelentenie, hogy hány k6 vagy k10 mennyiségű hozzávalót tervez felhasználni. Hogy a hozzávalóban pontosan mennyi ichor található a varázslat létrehozásakor dobás határozza meg.

A hozzáértő karakterek képesek egy sikeres Érzékelés + Alkímia (10) ismeretpróbával pontosabb képet alkotni a rendelkezésükre álló hozzávalókról. A próba után a karakter kidobhatja, hogy a hozzávalóban mennyi Vp található, és akár ki is porciózhatja magának tetszőleges adagokra. Kritikus siker esetén egyszer újra dobhatja a hozzávaló erejét meghatározó dobást. Balsikernél a karakter a hozzávalók egy részét elpazarolja.

Varázslás hozzávalókkal

A varázslathoz elhasznált hozzávaló Vp értéke csökkenti a létrehozni kívánt varázslat teljes költségét, de egy kiegészítő cselekedettel megnöveli a varázslás idejét.

A varázslat létrehozására a varázslónak képesnek kell lennie, függetlenül attól, hogy saját Vp-iből is áldoz-e a varázslat költségére.

Egy kiélezett és véres csata után Mireia végignéz leharcolt csapattársain és belegondol mennyi veszély leselkedik még rájuk. Úgy dönt, hogy egy 30 Vp-be kerülő Gyógyító fény varázslat segítségével mindenkin 10 Ép-t fog gyógyítani. Előkaparja táskájából a havasi szirtmoha szelencét. Kezébe veszi a hozzávalókat, és miközben a fejük felett meleg sárga fénnel felragyog a varázslat, a kezében tartott moha vad burjánzásba kezdve körbenövi a tenyerét, hogy aztán épp olyan villámgyorsan le is peregjen róla. A játékos dobás kidobja, hogy a szirtmoha 13 Vp-vel járult hozzá a varázslat létrehozásához, így Mireiának mindössze 17-tel kell csökkentenie aktuális Vp-i számát.

Hozzávalók fajtái

A hozzávalók legfontosabb tulajdonságai, hogy mekkora mennyiség mellett mennyi Vp-t biztosítanak, illetve, hogy a belőlük kinyerhető varázserő milyen varázslatok létrehozására alkalmazható. A legtöbb hozzávaló egy-két varázslattípus varázslataihoz használható fel, de univerzális hozzávaló is létezik. Ezzel kapcsolatban több információval a Felszerelések fejezet tartalmaz. Ahhoz, hogy egy hozzávalót egy varázslat létrehozására lehessen használni elegendő, ha egyetlen egyezés található a hozzávaló és a varázslatok típusai között.

Ereklyék

A varázstárgyakkal ellentétben az ereklyék nem tudatos emberi munka eredményei, hanem párját ritkító cselekedetek akaratlan melléktermékei.

Ereklyék születése

Minden 10. szintet betöltő karakter minden szintlépéskor (már a 10. szinten is) százalékos próbát tehet. A siker esélye 10. szinten 10%, majd ezt követően minden szinten 5%-kal nő (10. szinten 10%, 11. szinten 15%, és így tovább). Siker esetén a karakter egy gyakran használt, hozzá kötődő, a játékos által választott tárgya (pl. kedvenc kardja, pajzsa, de akár az udvaronc legyezője vagy a nyargaló nyerge) ereklyévé válik.

Ereklyék tulajdonságai

Az ereklyék épp annyira sokszínűek, mint az ichorvérrűek, akiktől erejüket kapják, hisz az ő képességeiket és akár személyiségüket tükrözik vissza. Az ereklyével rendelkező karakter minden szintlépéskor eldöntheti, hogy -1 Max. Ichorért cserébe elkölt 5 Kp-ot a karakteralkotásnál ismertetett szabályoknak megfelelően, de az így megvásárolt értékekkel és tulajdonságokkal az ereklye fog rendelkezni. A karakter csak olyan értékeket és tulajdonságokat vásárolhat az ereklyének, amelyeket ő maga is meg tudna vásárolni az adott szintlépésnél. Például, ha a karakter a Harcos alapkaszttal lép szintet, nem vásárolhat Vp-t az ereklyéjének sem.

Ereklyék használata

Az ereklye bármely jellemzőjét és tulajdonságát (harcérték, Vp, képesség, stb.), ha a cselekedet közben az ereklyét használja, a hozzá kötődő karakter úgy tekintheti, hogy ő rendelkezik velük. A képességeket használhatja, a harcértékeket, ismereteket, tulajdonságokat hozzáadhatja saját értékeihez, a Vp és Hit pontokból létrehozhat varázslatokat, stb. Az elhasznált Vp és Hit pontokat az ereklye napszakonként kapja vissza.

Egy ereklyét bárki használhat, de fejleszteni csak az képes fejleszteni, akinek létrejöttét köszönheti, amíg az ereklye tudatra nem ébred.

Tudatra ébredt ereklyék

Ha egy karakter legalább 3 szintlépés alkalmával él az ereklyéje Ichorból való fejlesztésének lehetőségével esély támad arra, hogy az ereklye tudatra ébredjen. Innentől kezdve a karakter minden szintlépéskor - feltéve, hogy még mindig birtokában van az ereklyének - százalékos próbát tesz 10%-os eséllyel. Siker esetén az ereklye



tudatra ébred. Intelligencia, Karizma és Lelkierő értéke megegyezik létrehozója vonatkozó értékeivel, alapvető jellemvonásai is az övét mintázzák. A tudatra ébredt ereklyék saját célokkal és érzelmekkel rendelkeznek, és szabadon eldönthetik, hogy képességeiket a használójuk rendelkezésére bocsájtják-e, sőt ellene is fordulhatnak.

A tudatra ébredt ereklyék ezentúl már a létrehozójuk segítségével nélkül is képesek fejlődni: minden alkalommal, amikor hordozójuk szintet lép egy k10-es dobás dönti el, hogy az ereklye is tovább fejlődik-e. 9-10-es dobásnál az ereklye elkölthet 5 újabb Kp-ot. Fontos különbség, hogy ezeket a pontokat nem az ereklyét épp tulajdonló karakter, hanem maga az ereklye - vagyis a mesélő - költi el, de csak olyan értékekre és képességekre, amelyeket a hordozó is megvásárolhatna az adott szintlépéskor. Mindezekon felül a tudatra ébredt ereklyék közös tulajdonsága, hogy mentális kommunikációra képesek a hordozóikkal.

Szent ereklyék

Az egyezményes panteon követői felszentelésük során birtokába kerülnek egy tudatra ébredt, a panteon egy istenéhez kötődő ereklyének, amely ugyan más képességgel ekkor rendelkezik, de mentális kommunikációra képes hordozójával.

Megerőltető tevékenységek

Az most következő szabályok a kritikus pillanatok kedvéért születtek. Az esetek túlnyomó többségében annak a kiderítése, hogy vajon hány kör alatt képes felmászni a karakter egy 10 méret magas létrára, nem ér annyit, hogy emiatt a játék megakadjon, amíg a mesélő vagy a játékos megkeresi a vonatkozó szabályt a könyvben. Ilyenkor a legcélravezetőbb a mesélőnek egy hozzávetőleges megoldással előállnia, vagy akár egy kézlegyintéssel elintéznie a kérdést: “tudod mit, felmáasztál, a Te karakterednek ez nem jelent kihívást”.

Ellenben, ha a kérdés az, hogy a 10 méteres létrán felmászva a karakter időben felér-e, hogy megmentse valakinek az életét, aki egy halálos csapdát aktivál éppen óvatlan mozdulatával... nos ezekre az esetekre nyújtanak szabályokat a következő bekezdések.

Mászás

Bármely felület megmászásához, amely Létránál kevesebb kapaszkodóval szolgáló felületek megmászásához Erőnlét + Atlétika próbát kell tenni. A próba célszámához hozzáadódik a karakter felszerelésének Súlya. Hosszan tartó mászás esetén az ismeretpróbát 10 percenként kell megismételni. Vetés esetén a karakter lezuhan.

Felület	Sebesség/cselekedet	Célszám
Létra	5 + Erőnlét méter (min. 5)	nincs
Lombok	Erőnlét méter (min. 1)	6
Kötél	Erőnlét méter (min. 1)	8
Meredek hegyoldal	Erőnlét méter (min. 1)	9
Terméskő épületfal	Erőnlét/2 méter (min. 0,5)	12
Síma felület	Erőnlét/2 méter (min. 0,5)	18

Ásás

Megfelelő felszereléssel (pl. ásó, csákány) a karakterek az Erőnlétük duplájával megegyező órán keresztül tud folyamatosan ásni (min. 1). Hogy egy óra alatt hány köbméter talaj kiásására képes az a talaj fajtájától függ:

Homok, laza talaj: megközelítőleg 1 köbméter/óra

Termőföld: 0,5 köbméter/óra

Agyagos, kemény talaj: 0,25 köbméter/óra



Gyalogtúra

Egy karakter alapesetben (ideális időjárás, minimális szintkülönbség, ösvény) naponta 25 kilométer megtételére képes gyalogosan egy megerőltető, de fenntartható utazást során. Ennél gyorsabb tempóra (max. 50 km-ig) csak annyi napon keresztül képesek, mint az Erőnlétük (min. 1), és ezt követően legalább ugyanannyi napnyi pihenésre van szükségük. A naponta megtett távolságot az alábbi tényezők befolyásolhatják:

Terep: Nagyon nehéz terep (pl. mély hó) *0,2
Nehéz terep (pl. meredek hegyvidék) *0,5
Átlagos terep (pl. ligetes dombvidék) *1
Ideális terep (pl. karban tartott kőút) *1,2

Idő: Heves esőzés, erős havazás *0,5
Kánikula *0,8

Hozzáértés: A csapat egyik tagja naponta Erőnlét + Vadonjárás (10) próbát tehet. A célszám eggyel nő minden útitárs után, akinek nincs legalább 3-as Vadonjárása. A sikeresség mértéke hozzáadódik a napi távolsághoz az egyéb szorzószámok érvényesítése előtt.

Felszerelés: A karakter által cipelt felszerelés Súlyának duplája levonódik a távolságból az egyéb szorzószámok érvényesítése előtt.



Levegő visszatartása

Nyugalmi állapotban, vagy enyhe erőfelfejtés mellett (pl. kényelmes séta) egy karakter annyi percet képes levegővétel nélkül kibírni, amennyi az Erőnléte (min. 1). Erőkifejtés mellett (mászás, futás, harc) az Erőnlét duplája (min. 1) számú körön keresztül képesek ugyanerre. Ha ennél hosszabb időre szükséges egy karakternek visszatartania a lélegzetét választhat, hogy Erőnlét + Atlétika (célszám: 10) vagy Erőnlét + Úszás (célszám: 7) próbát tesz. Siker esetén a sikeresség mértékével megegyező számú extra körön keresztül képes visszatartani a levegőjét.

Úszás

Egy karakter úszási sebessége próba nélkül megegyezik Mozgás értékének egyötödével cselekedetenként. Ennél gyorsabb úszáshoz sikeres Erőnlét + Úszás (min. 7). A vízviszonyok függvényében a célszám ennél jóval nagyobb is lehet. Sikeres próba esetén a karakter cselekedetenként a Mozgás értékének egyötödét, plusz sikeresség * 0,3 métert képes úszni.

Fuldokoló személyek vízből kimentéséhez sikeres Ügyesség + Úszás (7 + a fuldokló Erőnléte) próbára van szükség. Ha a fuldokló személy pánikol a célszám további +2-vel nő.

Távolugrás

A karakter maximális ugrástávolságát, különleges képességek hiányában, az Erőnlét és az Akrobatika határozza meg. Próba nélkül, helyből a karakter Erőnléte (min. 0,5) méter távolságra képes elugrani, amelyhez

egy Ügyesség + Akrobatika (7) próba sikeressége * 0,5 méter járulhat.

Elvyra Erőnléte mindössze -1, de próbáján tiszteletre méltó 17-es eredményt ér el, így összesen 6 méter messzire sikerül ugrania.

Nekifutásból a karakter Ügyesség + Akrobatika próba teljes eredménye * 0,5 méter távolságra képes elugrani.

Magasugrás

A karakter Erőnléte * 20 cm (min. 20 cm) magasra tud felugrani, amelyhez Ügyesség + Akrobatika (7) próba sikeressége * 30 cm-t adhat.

Elvyra -1-es Erőnléte és 17-es próbája segítségével 2,4 méter magasra képes felugrani.

Súlyemelés

A karakter Erőnlét * 20 kg-ot (min. 20) képes megemelni, amelyhez Erőnlét + Atlétika (7) próba sikeressége * 5 kg-t adhat.

A 3-as Erőnléttel rendelkező Tarcál az Erőnlét + Atlétika próbáján 11-es eredményt ér el így összesen 85 kg felemelésére képes (5*5+3*20).

Dobás

A karakterek bármit eldobhatnak, amit képesek megemelni. A maximális dobótávolság az Erőnlét, az Atlétika, és a tárgy súlyának függvénye

1 kg súlyú tárgyat Erőnlét * 20 méter (min. 20) távolságra képes eldobni. Ehhez az értékhez egy Erőnlét + Atlétika (7) próba sikerességének háromszorosát adhatják hozzá. Az 1 kg-nál nehezebb tárgyak esetén ezt a távolságot el kell osztani a tárgy felfelé kerekített távolsági támadást is kell tennie.

Elvyra (Erőnlét -1) egy nagyjából 2 kg-os cserépdarabot 10 méter távolságba képes eldobni próba nélkül. Mivel ellenfele ennél messzebb található, kénytelen Atlétika próbát tenni, amelyen szerencsére 10-es eredményt ér el, vagyis akár 16 méterre is képes elhajítani cserepet.

Fegyverhajításnál a fegyver méretkategóriája és a karakter Erőnléte határozza meg, hogy a karakter milyen távolságba képes távolsági támadást leadni a fegyverrel.

Méret	Távolság
1	20 + Erőnlét méter
2	20 + Erőnlét méter
3	10 + Erőnlét méter
4	5 + Erőnlét méter
5	Erőnlét méter

Felszerelés



PéNZ

Faria szinte rengeteg féle pénz forog közkézen. Többségükben réz, bronz, vas, ezüst, arany különböző ötvözetek, de léteznek ezektől nagyban eltérő fizetőeszközök is. Az Elsüllyedt Tenger partvidékén elfogadott fizetőeszköz a festőcsiga háza, a Fűtengeren előszeretettel fizetnek lóval, de Merkum egyes vidékein a legendák szerint az ígéret számít fizetőeszköznek. Ezzel együtt is, pénz alatt Farián leginkább a pergő aranyat és a csillogó ezüstöt értik.

Tengeri pénzek

A világ talán leghíresebb és megbízhatósága, valamint viszonylag magas nemesfém tartalma miatt mindenhol jó szívvel látott pénze a három fajta tengeri érme: a rézből vert kispéNZ vagy (*pochi soldi*, r), az ezüstgyöngy (*perla*, e) és az aranykagyló (*conchiglia dorata*, a). Hagyományosan a pénzváltók 1 gyöngyért 100 kispénzt adnak, és 10 gyöngyöt váltanak be 1 aranykagylóra.

Az egyszerűség kedvéért, és a tengeri pénzek elterjedtsége okán, a könyvben tengeri pénzekben számolva és roccamarei árszínvonalon szerepelnek az árak.

Faria minden magára valamit is adó politikai entitása saját pénzt veret, saját rendszere szerint. Escarban, a Dal Marina Kereskedőszövetség szomszédságában található apró királyságban, például a hivatalos pénznem a garas és a királpéNZ. A garasban 1/7 dal marina uncia (4,48 gramm) réz van, és így értéke is nagyjából megegyezik 1 tengeri rézpéNZ értékével. Forgalomban van még a nagygaras is, mely méretében és értékében is 10 garassal egyezik meg. Kis és a nagygarason is látható a király arcképe, a kiadás éve az egyezményes vallás időszámítása szerint és a hátoldalon Deras (ágaskodó oroszlán, a címerpajzs tetején koronával) illetve Batirre (háromtornyos vár) címere. A királpéNZ, mely 1/10 dal marina uncia ezüstöt tartalmaz, és 5 nagygarasban van meghatározva az értéke. KirálpéNZt csak a fővárosban vernek, és a király arcképe mellett a Girona dinasztia címere (három koronás oroszlán, és Deras városfalai) látható rajta. Az elmúlt években komoly pénzmennyiség került be az escari forgalomba, egy kis inflációt is okozva. Escar korábban viszonylag olcsó országnak számított, de mostanra a helyi árak megközelítették a környékbéli átlagot, némi gondot okozva a bérből élők számára.

Bérek

Az alábbi táblázat a teljesség igénye nélkül mutatja be pár szakma példáján keresztül a Roccamaréban tipikusnak mondható havi kereseteket. Ugyanakkor fontos megjegyezni, hogy ezeket az összegeket jellemzően nem egy összegben, és még csak nem is feltétlenül pénzben kapják meg a szakmák képviselői, hanem sokszor természetben, illetve részben ellátásként. Roccamare egyébiránt gazdag településnek számít, máshol a munkások nagy részének ezeknél kissé alacsonyabb bérekkel kell beérniük.

Szakma	Havi bér
Szolgálo	3 e
Napszámos	4 e
Ácsmester	10 e
Zsúpoló	11 e
Kőműves	12 e
Zsoldos	12 e
Írnok	13 e
Kispap	15 e
Páncélverő	30 e
Városi előljáró	75 e

Mennyit keres a karakter?

Erre a kérdésre a mesélő és a játékos megegyezése értelmében szinte bármilyen válasz adható. Ha a karakternek van jól használható ismerete (pl. egy Szakma legalább 3. fokon) a jövedelmét ismeret-próba is meghatározhatja: próbája értékével megegyező számú ezüst-gyöngyöt keres az adott hónapban. Jellemzően azonban a karakterek legértékesebb szakértelme a harci tapasztalatuk, és általában nem jelent kihívást a számukra, hogy egy kellőképpen jómódú és méretesebb településen zsoldosként munkát találjanak. Ebben az esetben a karakterek havi keresete első szinten általában 1 aranykagyló, ezt követően pedig minden további szinten +2 ezüstgyöngy.

Életvezetési költségek

Élni nem olcsó mulatság. A kalandok közötti időszakokban a karaktereknek természetesen nem csak gyűlhet, de akár fogyatkozhat is a vagyona. Az itt táblázat formájában összefoglalt életvezetési költségek tartalmaznak egy otthon fenntartási költségét, étkezéseket, és egyéb előre kalkulálható költségeket (adó, alamizsna stb...) egy hónapra vetítve, Roccamaréban. Természetesen a karakterek költségeinek felső határa nincs, de ha viszonylagos kényelemben és a társadalmi elvárásoknak megfelelően szeretne élni az itt felsorolt értékek alá nem mehet.



Életmód	Havi költség
Nyomorgó	1-3 e
Szegényes	4-6 e
Szerény	7-10 e
Kényelmes	1-5 a
Fényűző	min. 5 a

A karakter életvezetésének elsősorban nem számokban kifejezhető következményei vannak, hanem azon érhető tetten, ahogy a környezete viszonyul hozzá.

Nyomorgó: a karakter egy bérszálláson, füstöt-szeles nyomortanyán, vagy más, életvitelszerű tartózkodásra alig alkalmas helyen húzza meg magát. Csak pár öltözet ruhája van, azok is elnyűtt állapotban. Kiadásai csaknem egészét az elegendő élelem beszerzése teszi ki, de még így is van, hogy korgó gyomorral fekszik le aludni. Megjelenése miatt Ranggal rendelkező karakterek befolyásolására irányuló próbáihoz -2 járul, míg mindenki mással szemben -1. A mesélő minden hónapban dobhat k10-zel, és 8-9-10-es dobás esetén a karakter legértékesebb vagyontárgyának nyoma veszik.

Szegényes: a karakter megfelelően védve van a környezeti hatásoktól, otthonát melegen tudja tartani télen, ruházata jól szigetel. Otthona berendezése rosz-

Áruk és árak



Roccamarében minden eladó.

A következő táblázatokban található áruk árai viszonyítási alapként szerepelnek, és a kontinens legforgalmasabb és legjobb ellátott városának átlagos árait tükrözik. Értelemszerűen nem ajánlott őket kötelező érvényűnek tekinteni. A Roccamarétól pár napnyi járásra található Batirrének nevezett escar városban például az itt találhatónál jóval olcsóbbak az élőállatok és hússok, bőrok, nyelvek, különösen a gyapjasréti nagy állatvásárok idején. Fremnes távoli fraelig kikötővárosában, a déli sarkkör közelében a távoli portyákról kincsekkel hazatérő fraelig harcosok sörre és ölelésre váltják az aranyból és drágakőből készült ritka kegytárgyakat is.

Étel neve, mennyiség	Ár
Kenyér, cipó	2 r
Kétszersült, kg	3 r
Sajt, korong	10 r
Sertéshús, kg	4 r
Csirke, kg	4 r
Marhahús, kg	10 r
Vadhús, kg	20 r
Hal, kg	8 r
Kolbász, szál	4 r
Füstölt sonka, kg	10 r

szul megmunkált, és bútorzata 3-4 darabból áll. Komoly éhséggel ritkán és csak rövid időkre kell megbirkóznia, és ha nagyon muszáj össze tud kaparni egy kevés pénzt valami nem várt kiadásra. Luxusra vagy megtakarításra azonban gondolni sem mer. Szegényes megjelenése miatt ranggal rendelkező karakterek befolyásolására tett próbáihoz -1 járul. A mesélő minden hónapban dobhat k10-zel és 9-10-es dobás esetén legértékesebb vagyontárgyának nyoma vész.

Szerény: A karakter otthona szomszédságában mesteremberek és városi polgárok laknak, akikkel baráti jó viszonyt ápol. Rendelkezik munkás és különleges alkalmakra fenntartott ruhákkal is. Otthona karbantartott és funkcionálisan bútorozott. Rendszeresen és jól étkezik, és időről időre még egy kis pazarlásra is futja neki. Komolyabb kiadásokat, befektetéseket azonban nem engedhet meg magának, és csak egyetlen baleset vagy természeti katasztrófa választja el a lesüllyedéstől.

Kényelmes: Emeletes kőházban lakik, meglehet a saját műhelye fölött. Otthon és a munkahelyen is szolgák és segédek dolgoznak a keze alá. Személyes és berendezési tárgyai között messzi tájakról vagy épp régről származó, mestermunka, különleges darabok is megtalálhatóak. Asztaláról nem hiányoznak az egzotikus fűszerek, és a maradékokból a szolgáltatók is jól laknak. Komoly tartalékokkal rendelkezik pénz, ékszerek, értékesíthető vagyontárgyak formájában. Minden hónapban dobhat k10-zel, 1-2 dobás esetén szert tesz egy új haragosra, 10-es dobás esetén egy hasznos barátra. Mindig akadnak olyan emberei, akikre rábízhatja a szaktudást nem igénylő feladatok végrehajtását. Lakhelyének közelében könnyedén kap hitelt.

Fényűző: A karakter kastélyszerű házának csodájára járnak az utazók. Bútorai, ruhái, fegyverei és ékszerei neves mesterek munkái. Szinte soha nem kell bepizkítania a kezét és kényelméről számos szolgáltató gondoskodik. Komoly birtokokkal rendelkezik és gazdasági érdekei, valamint rokoni kapcsolatai messzire terpeszkedő pókhálóként szövik át a környéket. Minden hónapban dobhat k10-zel, 1-es dobás esetén egy új ellenséget, 2-es dobás esetén új haragost, 9-10-es dobás esetén egy hasznos barátot szerez. Mindig akadnak olyan emberei, akikre akár szaktudást igénylő feladatok elvégzését is rábízhatja. Bárhol könnyedén kap hitelt. Mivel a törvényszolgák között is akadnak barátai, kisebb kihágásokat könnyedén a szőnyeg alá tud söpörni.

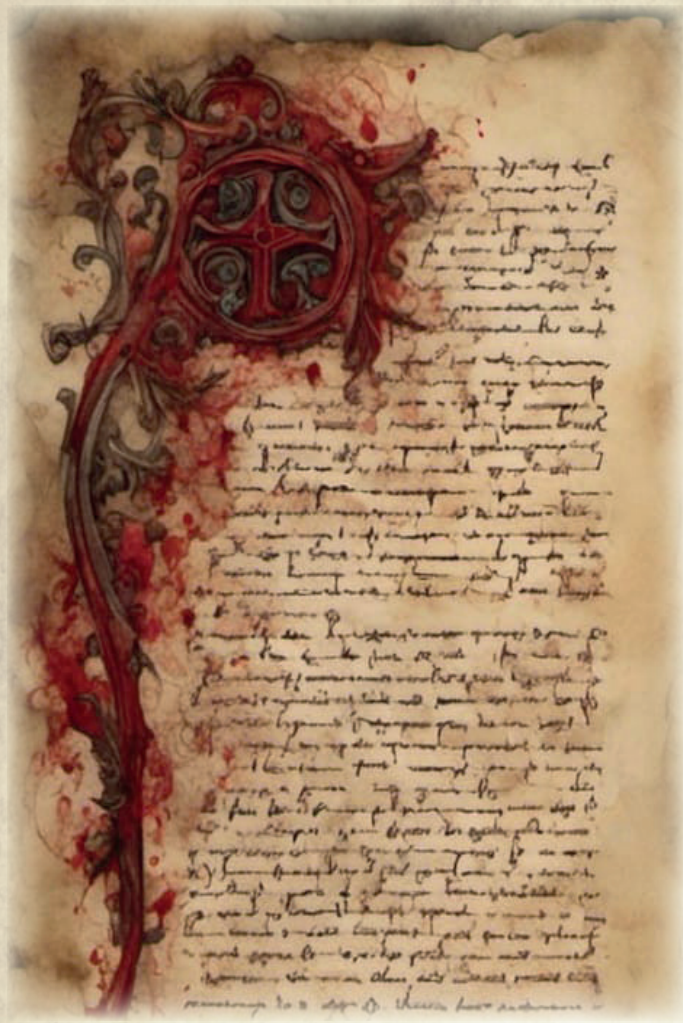
Étel neve, mennyiség	Ár
Tojás, tucat	3 r
Friss zöldségek, kg	6 r
Savanyúság, kg	8 r
Friss gyümölcsök, kg	5 r
Aszalt gyümölcsök, kg	10 r
Méz, kg	40 r
Só, kg	50 r
Cukor, kg	4 e
Fűszerek, gramm	10 r
Változatos útravaló/nap	10 r

Ital, mennyiség	Ár
Helyi bor, pohár	3 r
Híres, távoli tájbor, palack	min. 30 r
Sör, korsó	2 r
Mézsör, korsó	3 r
Borpárlat, palack	20 r
Gyümölcspárlat, palack	25 r
Gabonapárlat, palack	20 r
Tea, bögre	2 r
Kávé, bögre	4 r
Kakaó, bögre	5 r

Szolgáltatás neve	Ár
Hideg étkezés fogadóban	5 - 15 r
Meleg étkezés fogadóban	10 - 20 r
Lakoma	30 - 40 r
Szállás az ivó lócáján/éj	2 - 3 r
Ágy közös szobában/éj	5 - 10 r
Saját szoba /éj	20 - 30 r
Fürdőház látogatás	5 - 10 r
Fürdőházi masszázs	3 r
Labdaház látogatás	5 r
Postakocsi/nap	10 r
Fuvaros /nap	10 r
Folyami utazás/nap	10 r
Tengeri utazás/nap	5 r
Munkás napidíja	20 - 40 r
Fegyveres napidíja	30 - 60 r
Hírvivő napidíja	20 r
Bordélyház látogatása	20 r - 50 r
Borbély	10 r
Orvosi ellátás/kezelés	20 r
Mágikus gyógyítás/Ép	2 e
Roccamarei kapudíj	5 r



Ruházati cikk neve	Ár
Szegényes ruházat	1 e
Mesterember ruházat	2 e - 1 a
Előkelő ruházat	2 - 14 a
Fejedelmi ruházat	min. 15 a
Elöljárói talár	4 e
Vászoning	30 r
Gyapjú tunika	50 r
Vászon nadrág	40 r
Gyapjú nadrág	60 r
Harisnya	1 e
Bundás télikabát	3 e
Csuklya	50 r
Felöltő	1 e
Selyem, rőf	3 e
Gyapjúszövet, rőf	50 r
Vászon, rőf	30 r
Bocskor	50 r
Csizma	3 e
Kesztyű, pár	1 e
Díszes kalap	2 e
Gyapjú sapka	30 r



Hangszer neve	Ár
Kürt	5 e
Lant	4 e
Tekerőlant	1 a

Eszköz neve	Ár
Pergamen, lap	10 r
Papír, lap	30 r
Tinta, dl	50 r
Írón, 10 cm	30 r
Könyv, üres	1 a
Másolt kódex	3 a
Dörzsmozsár	2 e
Mérőkanál	1 e
Keverőpohár	30 r
Zárható fatégely	30 r
Zárható ónüveg	50 r
Zárható üveg, kicsi	2 e
Lombik, kicsi	3 e
Lombik, nagy	7 e
Jól felszerelt labor	4 a
Hordozható labor	2 a
Kötél, méter	10 r
Vaslánc, méter	1 e
Mászóvasak, 2db	40 r
Fáklya	10 r
Olajmécses	50 r
Lámpás	1 e
Gyertya, 30 cm	20 r
Gyertyaóra, 1óra	10 r
Vászon hátizsák	40 r
Málhazsák	30 r
Láda, kicsi	5 e
Láda, nagy	2 a
Barlangáskészlet	3 e
Íránytű	2 e
Kvadráns	50 r
Asztrolábium	3 e
Távcső	1 a
Kézitükör	6 e
Varrókészlet	30 r
Pokróc	10 r
Gyékény	20 r
Hálózsák	50 r
Ólom tálak és edények, 3db	1 e

Szerszám neve	Ár
Ekevas	2 e
Járomfa	60 r
Ásó	50 r
Ácsbalta	50 r
Üllő	2 a
Kalapács	50 r
Fűrész	2 e
Létra, 3 méter	1 e
Véső	30 r
Rokka	20 r
Kasza	1 e
Szög	5 r
Fegyverjavító készlet	3 e
Vértjavító készlet	4 e
Fegyver és vértjavító készlet	5 e

Hangszer neve	Ár
Fidula-hegedű	4 e
Hárfa	3 e
Cimbalom	3 e
Pásztorsíp	50 r
Dob	1 e



Eszköz neve	Ár
Bőrtömlő	1 e
Erszény	50 r
Fém szelence	5 e
Pipa	20 r
Háló, m2	40 r
Cilinderes zár	1 a
Kulcsos zár	5 a
Kulcsos bilincsek, pár	5 a
Tolvajkulcs	5 a
Gyógynövény készlet/adag	10 r
Kötszer, méter	10 r
Sínpólya	30 r
Sebbalzsam/kezelés	20 r
Aqua vitae/Ép	2 e
Gyógyító készlet/kezelés	30 r
Lámpaolaj, dl	6 r
Sav, dl	50 r
Alkimistatűz, dl	1 e
Alkimista alapanyagok/adag	20 r
Gyógyszer-hozzávaló/szint	10 r
Méreg-hozzávaló/szint	20 r
Pipadohány, dkg	30 r
Nyílvevő/30 db	20 r
Szépítkezőkészlet	1 e
Állatok és járművek	Ár
Igásló	6 e
Bivaly	5 e
Szamár	3 e

Állatok és járművek	Ár
Hátasló	1-2 a
Harci ló	min. 3 a
Paripa főúri ménesből	min. 10 a
Utazó nyereg	2 e
Harci nyereg	5 e
Kötőfék	20 r
Kengyel	30 r
Sarkantyú	10 r
Patkó, 4db	40 r
Patkolás	10 r
Vödör	10 r
Lópokróc	5 r
Lókenyér (bab és borsó), kg	3 r
Széna, véka	3 r
Zab, kg	4 r
Béristálló, ellátással/nap	10 r
Utazó ló + lószerszám	1 a 3 e
Harci ló + lószerszám	4 a
Kézikocsi	5 e
Szekér	1,5 a
Hintó	min. 10 a

Ingatlan	Ár
Ház a városfalakon kívül	10-15 a
Apró városi sorház	30-40 a
Városi ház + műhely	40-70 a
Emeletes városi kőház	min. 70 a
Szoba bérlése/hó	3 e
Apró ház bérlése/hó	8 e
Emeletes kőház bérlése/hó	2 a

Varázslat hozzávalók

Hozzávaló neve	Vp	Ár
Démonkorpusz, 0,5 kg	1k10	1a 2 e
Fenyőtömjén, 10 dkg	1k6	1 a
Friss emlősszív, 0,5 kg	1k6	30 r
Havasi szirtmoha, 4 dkg	1k6	1 e
Hegyikristály, 1 dkg	1k10	1 a 5 e
Ichorkő, 1 gramm	1k10	2 a 5 e
Kobibazalt, 0,5 kg	1k10	9 e
Laulire-pollen, 1 dkg	1k6	5 e
Madárhang, 5 dkg	1k6	3 e
Marina könnyei, 1 dl	1k6	2 e
Sötét kígyógyökér, 10 dkg	1k6	5 e
Termésplatina, 25 dg	1k10	2 a 5 e

Faria különleges árucikkei közé tartoznak az ichorban bővelkedő varázslat hozzávalók. A megfelelően megválasztott hozzávalók segítségével a varázshasználók sokkal könnyebben képesek varázslataik létrehozására, épp ezért igen keresett és meglehetősen drága árucikkek. Fontos tudni, hogy nem minden hozzávaló alkalmas minden varázslat alapanyagául, hogy melyek melyik mágiatípusok varázslataival alkalmazhatóak együtt, arról az alábbi leírás ad tájékoztatást.

Démonkorpusz (síkmágia)

A hozzávaló neve nem árul zsákbamacskát, bár nem teljesen pontos. A démonok, elementálok, küldöttek testének darabjai egyaránt kitűnő hozzávalói lehetnek bármely idézőmágiának. Jellemzően méretesebb, még épp, hogy kézbe fogható darab bármelyikből 2k10 Vp-t tartalmaz. Bár a hozzávaló a démonokról nyerte nevét, mégis a föld és vízelementálok tetemei a leginkább alkalmasak a hosszútávú tárolásra. A hozzávalót egyébiránt igen ritkán lehet megvásárolni, és olyankor is elkérik az árát, alighanem azért mert igencsak veszedelmes a beszerzése.

Fenyőtömjén (élet, transzmutáció)

A Fűtenger északnyugati határán honos fafajta gyantája, amellet, hogy keresett árucikk füstölőként is, varázslatok hozzávalójaként is hasznosítható. A megszilárdult gyanta kitűnően tárolható és szállítható, a Fűtengert átszelő karavánok kedvelt árucikke. Mindazonáltal nem tartozik a legpotensebb hozzávalók közé, maréknyi fenyőtömjén mindössze k6 Vp-t tartalmaz. Esqi Taq és Velca piacain kilóját pár ezüstért mérik, de mire eljut Roccamaréba igencsak megdrágul.

Friss emlősszív (halál)

Egyike a legkönnyebben hozzáférhető hozzávalóknak, bármely település mézszárszékén megvásárolható, de az élelmes varázshasználók maguk is könnyedén begyűjthetik. Felhasználását ugyanakkor jelentősen nehezíti, hogy csak az egészen friss emlősszívek használhatóak fel varázslatokhoz. Pár órával a halál után a szív már használhatatlan varázslatok céljaira. A szív mágikus ereje az állat fajtájának függvénye. Kis rágsálók szíve szinte használhatatlan, de még a megközelítőleg macska méretű állatok is mindössze 1-2 k6 Vp-t szolgáltatnak. Az egyik legkedveltebb hozzávaló, könnyű hozzáférhetősége miatt, a kecskék vagy birkák szíve 3k6 Vp-t tartalmaz.

Havasi szirtmoha (élet, betegség)

Ez a mérsékelt égövek legmagasabb hegységeiben, épp csak, hogy a hóhatár alatt tenyésző mohafajtája jól ismert gyógyító hatásairól. A vidék kirurgusai és javassasszonyai előszeretettel használják gyógyszereikben. Ugyanakkor friss, élő állapotában varázslat alapanyagának is használható. Egy maréknyi szirtmoha 2k10 Vp-t tartalmaz. Sajnos kiszáradás után elveszíti mágikus potenciálját, így megvásárolni is leginkább azokon a területeken lehet, ahol a vadonban is fellelhető.

Hegyikristály (fény, gondolat)

A fraelígek nyelvén Eldrid szemének is nevezett kristályok ősidők óta használt alapanyagai nem pusztán a varázslatoknak, de a varázstárgyaknak is. Ráadásul szerete Farián előszeretettel viselik ékszerként is. Épp ezért, a fraelígek között megbecsült foglalkozás a kristálykeresés. A kristályok kétség kívül rendkívüli hatalommal bírnak, egy tenyérnyi méretű darab akár 10k10 Vp-t is rejthet magában.

Ichorkő (minden típus)

A legendás ichorkő ahogy neve is mutatja szinte hígítatlan, nyers mágikus hatalmat rejt. Egészen kis mennyiségben is rengeteg Vp-t rejt magában, és már egy borsónyi is 4k10 Vp-t biztosít, egy tenyérnyi pedig alighanem városok elemésztésére is elegendő lenne, ha bárki is képes lenne egyszerre ekkora hatalmat igába fogni. A bölcsök is találgatják, hogy hogyan keletkeznek, és bár szinte bárhol előfordulhatnak a föld mélyén – sőt egyes nagyon ritka esetekben a földfelszínen is – a legnagyobb mennyiség amennyit egyetlen helyen találtak mindössze pár kilogrammnyi volt.



Kobibazalt (halál, elemi)

A Bogun Birodalom legendás fővárosát, Zelengrádot elpusztító Kobi vulkán lávájának kihűlt bazaltja magába zárta az egykori pusztítás emlékét és értő kezekben könnyedén felelevenedik. Bár a romok környéke manapság már lakhatatlan, de a környék népei időről-időre komoly karavánokkal indulnak meg, hogy kihalásnak maguknak egy nagyobb darabot a Kobiból. Az így nyert kobibazaltot apróbb darabokra hasogatják, hogy aztán útnak indítsák a nagyvilág piacai felé. A kobibazalt egy nagyobb, talán kilós darabja 2k10 Vp-t rejtget magában.

Laulire-pollen (fény, természet, érzelmek)

A Laulire-virág szépségének állítólag nincs párja és csak olyan földben terem, amelyet valaha Adrasteia küldött-jének Laulirenek a talpa érintett. A virágból készült méznek híresen édes, és szerencsére a méhek is mindennél jobban szeretik a növényt, így az élelmes méhészek könnyedén elkülöníthetik a ritka virágból készült mézet a többitől, hogy aztán az óhatatlanul a hatalmasok asztalán végezze. Szintén a méhészek gyűjtik össze aprólékos gonddal a virág pollenjét, hiszen tudják jól, hogy a magiszterek a súlyát is megfizetik érte, aranyban, hiszen a pollen minden dekája k6 Vp-t rejt.

Madárhang (meta, hang)

A köznyelv csak madárhang néven emlegeti az ritka énekesmadarak szárított és porlasztott hangképző szervéből készült különleges hozzávalót. Bár szinte mindenhol hozzáférhető, de híresen kiszámíthatatlan anyag, hiszen értéke nagyban függ attól, hogy milyen madarak gégedarabja található a készítményben. Az El-süllyedt Tenger szigetein honos azúr papagájok például maguk is csodákra képesek a hangjukkal, míg a bogun földek pacsirtáinak gégéből készült madárhang meglehetősen keveset ér. Épp ezért nehéz megjósolni, hogy egy adagnyi madárhang mennyit fog érni ténylegesen, de a vásárló jól teszi, ha azt feltételezi, hogy a neki kínált áru a hitványabb fajtába tartozik.

Marina könnyei (természet, elemek, meta)

A Padour Birodalom északi partvidékére, Salmeriára és a Keleti óceán apró szigeteire minden év nyarán lecsapnak a hatalmas monszunviharok. Errefelé pár évente furcsa, villámoktól terhes, narancssárgás színű felhők borítják el az eget, hogy enyhén fénylő vízcseppekkel borítsák be a földeket. Ezeknek a vízcseppeknek különös ereje van, a nyomában hatalmasra nőnek a termések, megélnékel az élet mindenfelé. A szennyeződésmentesen felfogott és eltárolt csapadék – amely nem könnyű feladat – decije k6 Vp-t rejt magában.

Sötét kígyógyökér (betegség, érzelem)

Ennek az akár másfél méteres, veszedelmes zárvatermő növénynek a gyökérzete amellet, hogy különösen potens méregalapanyag, varázslat hozzávalónak sem utolsó. Termesztői számára a legnagyobb nehézséget az okozza, hogy különös óvatosság és hozzáértés szükséges a növény kiásása során, és csak hosszas és munkaigényes eljárással tartósítható nagyjából fél évre. Ezzel együtt is a viszonylag jól szállítható és széles körben hozzáférhető hozzávalók közé tartozik. Egy maréknyi kígyógyökét akár 3k6 Vp-t is tartalmazhat.

Termésplatina (transzmutáció, tárgymágia)

A megkövült mélységi magmába zárt termésplatina-kristályok keresett alapanyagai a varázstárgyaknak, de önmagukban is használhatóak varázslatok létrehozására. Rendkívül ritka és nehezen hozzáférhető anyagról, amelynek ára már-már az ichorkőével vetekszik, habár annak erejével nem kelhet versenyre. Egy méretesebb, nagyjából 1 kg-os darab 4k10 Vp-t tartalmaz.

Fegyverek

Faria hatalmai és lakosai körében is élet-halál kérdés, hogy a legjobb, legújabb taktikák szerint, a legjobb, legújabb fegyverekkel vívják csatáikat, nem csoda hát, ha a haditechnológia fejlődése töretlen halad előre.

Kicsit több, mint kétszáz éve, hogy a badar katonák remegő térdekkel megcsodálhatták az első tetőtől-talpig páncélba öltözött és sajnos feléjük rohamozó padour lovagokat. Mostanra Esqi Taqtól Neiderheimrig bárhol találni olyan vértverőket, akik jó pénzért bárkit acélruhába tuszkolnak.

Fél évszázada, hogy először vetették be tömegesen a számszeríjakat. Mostanra közel és távol ismerik már a számszeríj készítés titkait, és számos helyen komoly újításokat is végeztek az eredeti modellen: csörlővel szerelték fel, többvájatú "ismétlő" fegyverre alakították vagy éppen könnyen szétszerelhető és összerakható, így aztán elrejtendő fegyvert készítettek belőle.

Nem ok nélkül hangoztatják a historikusok, hogy a mágia és a haditudományok a leggyorsabban fejlődő, és leggyorsabban terjedő ismeret-területek. Ennek ellenére ugyanakkor elmondható, hogy habár folyamatosak az újítások és fejlesztések, de ha a múlt nagy hadvezéreinek megmutatnánk, hogyan zajlanak napjaink hadjáratai, bizonytalannal kellemesen ismerősnek találnának mindent. A seregek támadóértékei továbbra is a nehézbírt alakulatok, a lovasrohamok fogadására súlyba lendített szálfegyverek erdeje emelkedik az arcvonalakban, a csatákat leggyakrabban hosszan tartó nyílpárbajok vezetik be, és a végén nyargalók vadásszák le a fejvesztve menekülő ellent. A csatamező urai egyelőre még a páncélos, lóháton ülő, kardos-pajzsos lovagok. Egyelőre.

Fegyverhasználat

A fegyverek használatához természetesen nem mindenki ért egyformán. Hozzáértésük alapján beszélünk képzetlen fegyverforgatókról, képzett fegyverforgatókról, fegyverspecialistákról és fegyvermesterekről. Amennyiben egy karakter egy adott fegyverkategóriában nem rendelkezik fegyverhasználat képességgel, még használhatja az adott fegyvert és sebzést is okozhat vele, de a harcértékeit nem adhatja hozzá saját harcértékeihez.

Ha a karakter rendelkezik a szükséges fegyverhasználat képességgel, a kategóriába tartozó fegyverek harcértékeit hozzáadhatja a saját harcértékeihez, de a fegyver különleges támadásfajtaikat nem lesz képes használni. Egy fegyverkategóriában jártasságot szerezni 2 Kp-ba kerül.

A fegyverspecializációt fegyver fajtánként kell felvenni, cserébe a játékos 5 HM-et a képesség felvé-

telekor eloszthat a fegyverfajta KT, TávT és Vé értékei között. Képes továbbá használni a fegyver különleges támadásfajtaikat. Mindez 3 Kp-ba kerül, és csak olyan fegyverre lehetséges, amelynek a használatát a karakter korábban ismerte.

Egy adott fegyver (tehát nem kategória vagy fajta, hanem egy bizonyos fegyver) mesterei a fegyver leírásában szereplő értékeken túl további +5 (összesen tehát +10) HM-et hozzáadhatnak a fegyver értékeihez a képesség felvételekor. Ez további 3 Kp-ba kerül, és csak olyan fegyverre lehetséges, amelynek korábban fegyverspecialistája volt.

Fegyverek jellemzői

A fegyverek leírására a következő jellemzők szolgálnak.

Fegyver kategória: a karakterek által használt fegyvereket tágabb kategóriákba soroljuk, úgy is mint. pl. rövid kardok és hosszú kardok. Az egy kategóriába tartozó fegyvereket nagyjából hasonló módon kell használni, így a használatuk elsajátítása is kategóriánként történik 2 Kp-ért.

Méret: a fegyverek mérete 1-5-ig terjed, és alapvetően meghatározza, hogy mennyi helyre van szükség a fegyver forgatásához, illetve, egyes cselekedetek alkalmazása során kap jelentőséget.

Fegyver fajta: a kategóriánál szűkebb csoport. Egy fegyverfajta az az a fegyverek tartoznak, amelyeknek használata és mérete alapvetően egyezik. Pl. hárítótörök, lovassági szabályák. A fegyverspecialisták már jól ismerik választott fegyverfajtaik apró trükkjeit, különleges manővereit, ezért is kell a különböző fajtákra külön-külön felvenni a Fegyverspecialista képességet.

Harcértékek (KT, TávT, Vé): azon harcértékek felsorolása, amelyeket a fegyver forgatója hozzáadhat saját harcértékeihez, amennyiben jártas a fegyver forgatásában.

Sebzés: a fegyver alapvető sebzése, amelyhez a karakter Sp-je természetesen legtöbbször hozzájárul.

Súly: a fegyver súlya meghatározza, hogy mennyivel járul hozzá a karakter Leterheltségéhez használat során.

Különleges cselekedetek: a fegyverrel a közönséges támadáson kívül végrehajtható támadásfajta felsorolása. Pl. réstámadás, fegyvertörés, távöltartás.

Ár: a fegyver tipikus ára Roccamarében.



Ökölfegyverek (méret: 1)

Név	KT	TávT	Sebzés	Vé	Különleges támadások	Ár
Pusztá kéz	0	-	k6/2	0		-
Páncélkesztyű	0	-	k6/2+1	0		2 e
Kubatan	0	-	k10/2	0		20 r
Tenyérnehezék	0	-	k6/2+1	0		-

Tőrök és kések (méret: 2)

Név	KT	TávT	Sebzés	Vé	Különleges támadások	Ár
Nagykés	4	1	k6/2+1	4		30 r
Stiletto	6	-	k6+1	4	réstámadás	1 e
Poignard	3	0	k6	6		1,5 e
Anelace	5	0	k6	5	réstámadás	1,5 e
Rondel	5	2	k6	5		2 e
Hárítótőr	3	-	k6/2+1	6	hárítás	2 e
Cinquedeá	4	-	k6+1	4	roncsolás	2 e

Rapírok (méret: 3)

Név	KT	TávT	Sebzés	Vé	Különleges támadások	Ár
Kézvédős rapír	7	-	k6+1	7	lefegyverzés	3 e 50 r
Kosaras rapír	7	-	k6+1	5	lefegyverzés	4 e
Stocco rapír	6	-	k6+2	6	védekező harc	5 e
Estoc	8	-	k6+1	5	réstámadás	5 e

Rövid kardok (méret: 3)

Név	KT	TávT	Sebzés	Vé	Különleges támadások	Ár
Gladius	8	0	k6+1	5	réstámadás	4 e
Rövidkard	8	0	k6+1	6	lefejeverzés	5 e
Fraelig kard	7	0	k6+1	7	fegyvertörés	1 a
Scimitar	8	-	k6+1	8		7 e
Seax	6	-	k6+2	6	roncsolás	8 e
Cutlass szablya	8	-	k6+2	8		7 e

Egykezes buzogányok és kalapácsok (méret: 3)

Név	KT	TávT	Sebzés	Vé	Különleges támadások	Ár
Csatakalapács	8	2	k6	6	fegyvertörés	3 e
Csatacsákány	8	0	k6+1	6	roncsolás	3 e
Egykezes buzogány	8	0	k6+1	6	fegyvertörés	4 e
Tüskés buzogány	8	0	k6+2	6		5 e
Láncos buzogány	10	-	k6+2	4		6 e
Kétláncos buzogány	12	-	2k6	0		1 a

Egykezes csatabárdok (méret: 3)

Név	KT	TávT	Sebzés	Vé	Különleges támadások	Ár
Neiderheimri bárd	7	0	k6+1	7	roncsolás	6 e
Ono	6	0	k6+2	6	roncsolás	5 e
Francisca	5	5	k6+1	5		5 e
Keteriya szekerce	7	3	k6	6		5 e
Duplaélű labrys	10	0	k6+2	4	fegyvertörés, roncsolás	7 e

Hosszú kardok (méret: 4, súly: 1)

Név	KT	TávT	Sebzés	Vé	Különleges támadások	Ár
Egyeneskard	10	0	k10	5	fegyvertörés	1 a
Fattyúkard	12	0	k10	4		1 a 3 e
Pallós	8	0	k10+2	4	csonkolás	1 a 5 e
Lovasszablya	10	0	k10+1	4		1 a 5 e
Koncerz	11	0	k10	4	réstámadás	1 a

Kétkezes buzogányok és kalapácsok (méret: 4, súly: 1)

Név	KT	TávT	Sebzés	Vé	Különleges támadások	Ár
Pöröly	10	2	k10	4	horpasztás	8 e
Nagycsákány	10	0	k10	4	páncélnyítás	1 a
Pengés buzogány	10	0	k10+1	4		1 a 3 e

Kétkezes csatabárdok és alabárdok (méret: 4, súly: 1)

Név	KT	TávT	Sebzés	Vé	Különleges támadások	Ár
Kétfejű bárd	11	0	k10+1	4		1 a
Szakállas bárd	10	0	k10+2	2		1 a
Bardiche	12	-	k6+2	8	távoltartás	1 a 5 e
Alabárd	10	-	k10+1	8	csonkolás	1 a 5 e



Lándzsák (méret: 5, súly: 1)

Név	KT	TávT	Sebzés	Vé	Különleges támadások	Ár
Arbir	10	-	k6+1	8	csonkolás	8 e
Dárda	8	4	k6	8		5 e
Vadászlándzsa	10	0	k10	8	lovasroham	7 e
Kopja	11	-	k10+2	4	lovasroham	5 e
Hosszúbot	7	-	k6	9		1 e
Pika	10	-	k10+1	8	távoltartás	7 e

Parittyák (méret: 3)

Név	KT	TávT	Sebzés	Vé	Különleges támadások	Ár
Parittyá	0	5	k6/2+1	0		1 e

Íjak (méret: 3)

Név	KT	TávT	Sebzés	Vé	Különleges támadások	Ár
Hosszúíj	0	8	k6+2	3		5 e
Lovasíj	0	6	k6+1	2		7 e
Kompozit íj	0	8	k10	2		1 a

Számszeríjak (méret: 4)

Név	KT	TávT	Sebzés	Vé	Újratöltés	Ár
Nyílpisztoly	0	8	k10	0	szabad cselekedet	2 a
Kézi számszeríj	0	12	k10+3	2	kieg. cselekedet	1 a
Arbelista (súly: 1)	0	7	2k10	0	főcselekedet	3 a
Ismétlő számszeríj	0	12	2k6	2	főcselekedet/4 lövés	4 a

Pajzsok



Bár méretben, formában, anyagban nagy változatoságot mutathatnak ugyan, de játéktechnikailag minden karon hordozható szúrást, vágást, lövés háritására használt harci eszközt pajzsoknak hívunk.

Pajzsok használata

A pajzsok használatát is el kell sajátítani, vagyis a karakternek rendelkeznie kell a Fegyverhasználat (pajzs) képességgel a pajzsok rendeltetésszerű használatához. Természetesen a karakterek a Fegyverspecialista és a Fegyvermester képességeket is megvásárolhatják Kp-ikból egy adott pajzsfajtára, és az ilyenkor kapott harcétékeket eloszthatják a pajzs értékei között.

Általában, ha egy karakter egyik cselekedetével Védekezik, a fegyveres Vé-jéhez a következő körig +10-et adhat. Ezzel szemben, ha egy karakter pajzsot használ első Védekezés cselekedete után a +10 helyett a pajzs védő értékét adja hozzá aktuális Vé-jéhez. A pajzsok egyszersmind használójuk ellen irányuló távolsági támadások célszámát is növelhetik, de csak azokban a körökben, amikor a karakter használta őket.

Ottar fegyveres Vé-je neiderheimri bárdjával 87, bal karjára csatolva pedig targe pajzsot visel (Vé: 20). Miután egyik cselekedetét Védekezésre használja Vé-je 107-re nő. Döntése már csak azért is bölcsnek bizonyul, mert egy ellenséges íjász is célba veszi. Mivel kiegészítő cselekedetét Védekezésre használta az íjász célszáma +10-zel nő vele szemben. A nyílvesző hangos csattanással találja meg magának Ottar pajzsát.

Pajzssal a hozzáértő harcosok támadni is tudnak, akár fő-, akár kiegészítő cselekedetet használva, de körönként maximum egyszer. Alapesetben minden pajzsnak 0 a KT-je és k6/2 a sebzése. Szintén használhatók a pajzsok ellenfelek ellökésére, ilyenkor a pajzs Súlya bónuszként hozzájárul az Erőnlét + Harctéri gyakorlat próba eredményéhez.

Pajzsok jellemzői

Közelharc Vé: a pajzs által, Védekezés cselekedet használat esetén nyújtott Vé bónusz.

Távolsági Vé: a pajzs által, Védekezés cselekedet ese-

tén nyújtott Távolsági Vé bónusz.

Súly: a pajzs Súlyja hozzáadódik a karakter Leterheltségéhez.

Ár: a pajzs tipikus ára Roccamarében.

Név	Közelharci Vé	Távolsági Vé	Súly	Ár
Alkarvédő	15	0	0	3 e
Buckler	20	0	0	4 e
Targe	20	10	1	1 a
Kite	25	25	2	1 a
Heater	30	20	2	2 a
Pavéze	20	40	3	3 a

Különleges fegyverek

Az előző táblázatok az átlagosnak és tipikusnak tekinthető fegyverek értékeit mutatják, de természetesen a fegyverek sem mind egyformák. Egy-egy fegyver számos okból lehet „különleges”. Néha különleges mivoltuk mindössze kinézetükre terjed ki, néha ritkaságuk teszi őket különlegessé, de előfordul, hogy anyaguk vagy elkészítésük minősége teszi őket egyedivé. Az alant felsorol tulajdonságok ennek szimulálására szolgálnak.

Mestermunka: a fegyvert odaadó és alapos munkával készítette egy nagy tudású mester. A tökéletes súlyozásnak, nagy gonddal megmunkált alapanyagoknak, jól illeszkedő részeknek köszönhetően a fegyver harcértékei jobbak az átlagnál és a sérüléseknek is jobban ellenáll. A mestermunka fegyverek között is jelentős különbségek lehetnek, de legtöbbjük mindössze +1-4 harcértéssel rendelkezik.

Silány munka: a fegyver kifejezetten kontármunka, az elméretezett részek, pontatlan kiöntés vagy egyenetlen súlyozás miatt a fegyver minden harcértékei rosszabbak az átlagnál, és könnyebben el is törnek.

Extra súly: a fegyver súlyozásakor extra figyelmet szenteltek neki, hogy nagy nyomatókkal lehessen lesújtani vele. A fegyver Vé-je ugyan -2-vel kisebb, de sebzéséhez +1 járul.

Életlen: Dacára minden igyekezetnek, a silány alapanyag vagy a kontármunka miatt a fegyver valahogy soha nem elég éles, vagy hegyes. Sebzéséhez -1 járul (de mindig min. 1).

Különleges anyag: a fegyver elkészítéséhez használt ritka és különleges anyagok bónusz harcértéket és sebzést adnak a fegyvernek. Ezen túl az egzotikus anyagból készített fegyverek gyakran viselik jobban a sérüléseket.

Vértek

A vértek legfőbb feladata viselőjük életben tartása egy csata forgatagában. Ezt olyan módon érik el, hogy vastag szövet, bőr vagy akár fémrétegeket vonnak viselőjük köré. Aszerint, hogy mennyi és milyen rétegből áll egy vért két nagy típusba lehet őket sorolni: rugalmas vértek és merevvértek. A rugalmas vértek közé tartoznak a posztóvérték, a brigandin, és a láncingek. A rugalmas vértekben közös, hogy kevésbé akadályozzák a mozgást, mint a merev vértek, de jellemzően kisebb védelmet is nyújtanak. Merev vértek közé a rákozott vértek, lemezvérték, és páncélok tartoznak.

A vértek használata

A vértek használata nem igényel külön ismeretet vagy képességet, mindössze megfelelő Erőnlétet.

Vértek jellemzői

Típus: mutatja, hogy a vért rugalmasnak (R) vagy merevnek (M) számít-e.

Vértezetttség (Vért): a vért által nyújtott Vértezetttség bónusz

Súly: annak mértéke, hogy mennyivel növeli meg a viselt vért a karakter Leterheltségét.

Sérülésküszöb (SK): Azt mutatja, hogy a vért hány Ép-nyi sebzést képes elnyelni mielőtt megrongálódna.

Ár: a vért tipikus ára Roccamarében.

Név	Típus	Vért	Súly	SK	Ár
Posztóvért	R	1	0	4	3 e
Brigandin	R	2	1	6	1 a
Láncing	R	4	2	8	3 a
Rákozott vért	M	5	2	8	5 a
Lemez vért	M	6	3	10	15 a
Páncél	M	8	4	12	40 a

Vértek leírása

Posztóvért: vastag, többszörösen rétegzett, keményített posztó. Előnye, hogy olcsó és könnyen javítható, és viszonylag könnyű álcázni. A posztóvérték meglehetősen jól tárolják a hőt, ami éghajlattól függően előny, de hátrány is lehet.

Brigandin: posztóvért fölé húzott, hosszú ideig cserzett, rendszeresen olajozott, szegecsekkel és fémlapokkal erősített bőrvért.

Ápolás és javítás

A fegyverek, pajzsok és vérték a mindennapos használat során gyorsan kopnak és sok sérülést felhalmoznak, így folyamatos karbantartásra és rendszeres javításra szorulnak. Ez ugyan nem egyszerű feladat, de olyasmiről, amit minden magára valamit is adó fegyveresnek meg kell tanulnia. Ehhez Fegyverismeret és javítás valamint Vértismeret és javítás ismeretre, megfelelő felszerelésre és legfőképpen időre van szükség. A mindennapos használat során keletkező kisebb hibákat és kopásokat a karakterek próbadobás nélkül is ki tudják javítani, amennyiben rendelkeznek megfelelő felszereléssel. A komolyabb sérülések javítása már nehezebb feladat.

Fegyverek sérülései

A fegyverek jellemzően egy-egy félresikerült, vértet viselő ellenfelet célzó támadáskor szenvednek el súlyosabb sérüléseket. Ha a karakter k100-as dobásának eredménye kevesebb, mint az ellenfél Vért értéke a fegyver állapota egy kategóriányit romlik.

A fegyverek állapotukat tekintve négy kategóriába sorolhatóak, ezek a lehető legjobbtól a legrosszabbig a következők: hibátlan (H), jó (J), sérült (S) és törött (T). Az mestermunka, mágiával átitatott vagy különleges anyagból készült fegyverek állapota akár hibátlan is lehet, minden más fegyver legfeljebb jó állapotú lehet.

Cesar arbírt forgatva lesújt ellenfelére, egy páncélos lovagra (Vért: 8). Sajnos támadása rosszul sikerül, mindössze 7-et dob. A lovag ügyesen belefordul a támadásba, és az arbír élet hatalmasat csattan a páncél vállvasán. Cesar arbírjának állapota egy kategóriányit romlik, és már sérültnek számít. Pár körrel később Cesarnak ismét nincs szerencséje, ezúttal mindössze 6-ot dob, és az arbír nyele nagyot reccsenve keresztbe törik. Cesar halkan elmormol egy fohászt Cheorrhoz, és miközben kétségbeesetten hátrálni kezd az oldalán lógó kardjához kap.

Fegyverjavítás

Fegyverek javításához sikeres Ügyesség + Fegyverismeret és javítás vagy Erőnlét + Fegyverismeret és javítás próbára van szükség. A célszám a fegyver jelenlegi állapotától függ. Siker esetén a fegyver állapota 1 kategóriányit javul, remeklés esetén kettőt, balsiker esetén viszont a törött fegyver végleg javíthatatlanná válik.

Fegyver állapota	Próba célszáma
Törött	12
Sérült	10
Jó	15



Láncing: nevével ellentétben sok esetben fejtetőtől térdig nyúló vért, amely egymásba fűzött fémkarikákból áll. Nagy védelmet nyújt és jól bírja a sérüléseket, de javítása aprólékos és időigényes munka.

Rákozott vért: a testet körbe ölelő bőrszíjakhoz kívülről erősített fémpántokból álló vértzet. Vágások és szúrások ellen egyaránt hatékony, de sérülékeny páncél.

Lemezvért: posztórétegek közé szőtt nagy és vastag fémlemezkből álló vért. A fémlemezok meglehetősen strapabíróak, és bár a posztó sérülékeny, de könnyen javítható.

Páncél: a vért tulajdonosának méretére öntött fémvért. Ikonikus példája a lovagi teljesvért, amely tetőtől talpig acélba borítja viselőjét.

A fegyver javítása legalább egy órát vesz igénybe és számos tényező befolyásolhatja.

Befolyásoló tényező	Célszám módosító
Elsietett munka	+3
Hiányos szerszámok	+1-5
Zavaró környezet	+1-3
Silány alapanyagok	+1-3
Segítség	-1-3
Kovácsműhely	-3
Aprólékos munka	-2
Kiváló alapanyagok	-1-3

Vértek sérülései

A rugalmas és merevvértekben közös, hogy az általuk biztosított Vértetésértéke levonódik a viselőjüket célzó Ép sebzésekből. Viszont míg a rugalmas vértek ezen közben olyan sérüléseket szenvednek el, amelyek az általuk biztosított Vértetésértéket csökkentik, addig a sok sérüléstől deformálódó merevvértek ugyan épp annyira védik viselőjüket, mint korábban, de egyre nehezebbé válik bennük a mozgás.

A vértek minden egyes felfogott Ép sérülés után szert tesznek +1 sérüléspontra. Valahányszor a felhalmozott sérülésponatok értéke meghaladja a vért Sérülésküszöbének valamely többszörösét, a vért állaga romlik. A rugalmas vértek ilyenkor a Vértetésértékükből veszítenek -1-et, a merevvérteknek pedig a Súlya növekszik +1-gyel.

Ozin rugalmas brigandin vértet viselve megy a csatába. A brigandin Vért-je 2, Sk-ja 6. A harc során Ozint két alkalommal ütik túl, és a brigandin összesen 4 Ép-nyi sérüléstől védi meg viselőjét, viszont ezen közben egyszermind 4 sérüléspontra is felhalmoz. Mivel ez még nem éri el a brigandin SK értékét egyelőre nem csökken a Vért-je. A brigandin sérülései ugyanakkor már szabad szemmel is láthatóak: a szétszabdalt posztó alól kikandikálnak a fémlapok és egy-egy hevesebb mozdulatnál látványosan lifegnek.

Tarcal lemezzvértjének Vért-je 6, SK-ja 10. A csata során Tarcal végig az élen harcol, mindig ott, ahol leghevesebb a küzdelem. Nem is csoda, hogy számos alkalommal van szüksége a lemezzvért nyújtotta védelemre. Összességében a vért 16 Ép-nyi sérüléstől óvja meg, szó szerint életet mentve. Ráadásul a már a csata előtt sem volt tökéletes állapotban, összesen 5 sérüléspontra rendelkezett, így a vért mostanra 21 sérüléspontra halmozott fel. Mivel ez kétszeresen felülmúlja az SK értékét, így a lemezzvért Súlya +2-vel összesen 5-re nő.



Pajzsok sérülései

A pajzsok akkor halmoznak fel sérüléspontra, ha sikeresen használják őket Hárítás cselekedetre. Ilyenkor a támadás sebzése a pajzs Vé bónuszát csökkenti.

Vértek és pajzsok javítása

Pajzsok és vértek javításához sikeres Erőnlét + Vértimeret és javítás (7) próbára van szükség. Ezt követően a vértek a próba sikerességének mértékével egyenlő sérüléspontra veszítenek, a pajzsok pedig ennyi Vé-t kapnak vissza. Az ismeretpróba legalább 1 órát vesz igénybe. A próba célszámát ugyanazok a tényezők befolyásolják, mint a fegyverjavítás próbáét is.

Fegyver és vértjavító készlet

Amennyiben egy karakter rendelkezik az alábbi szerszámokkal, megnyugodhat: amennyiben elegendő idő áll rendelkezésére bármilyen sérülést képes lehet kijavítani fegyverén.

Fegyverjavító készlet: 2 pár fogó, ék, kalapács, fémlap (hogy ezen lehessen kalapálni), köszörűkő, fegyverolaj, faragókés, fűrész és gyalu, bőrszíjak és szegecsek rögzítéshez.

Vértjavító készlet: 2 pár fogó, ék, kalapács, fémlap, szegecsek, varró eszközök (tű, irdalótű, cérna, zsineg, olló), posztó és bőrdarabkák foltozáshoz.

Ezekhez hasonló készletek bármely valamire való kovácstól beszerezhetőek, valószínűleg pár ezüstért, a javításhoz használt alapanyagok árát nem számítva. Egy minden igényt kielégítő készlet nagyjából 3 kg-t nyomhat.

Mérgek



Méreg neve	Ár/adag
Pókmarás	20 r
Mantikór csípés	2 a
Halandóság	4 e
Jutalomfalat	30 r
Ideggörcs	50 r
Votisz lehelete	4 a
Toroktépő	6-8 a
Vészkiárat	3 a

Pókmarás

Alapanyagigény: 2-es erősségű kábító (1 adag)

Kikeverés nehézsége: 9

Szint: 2

Felszívódás módja: véráram

Lappangási idő: azonnali

Lefolyási idő: -

Hatóidő: 1 perc

Első hatás: jelentős hátrány

Óriáspókok mérgéből kevert fegyverméreg. Hatására az áldozat izmai összerándulnak, vére fájdalmas alvadásba kezd.

Mantikór csípés

Alapanyagigény: 2-es erősségű gyengítő (3 adag)

Kikeverés nehézsége: 17

Szint: 4

Felszívódás módja: véráram

Lappangási idő: azonnali

Lefolyási idő: k6 kör

Hatóidő: 1 perc

Első hatás: -2 Ügyesség

Második hatás: -2 Ügyesség

Harmadik hatás: -2 Ügyesség

A Fütengeren honos híres mantikórok skorpiószerű farkának mérgéből készített méregtől az áldozat elbődul, mozgása lassabbá, darabosabbá válik. Még a méregkészítés során óhatatlanul hígabbá váló végtermék is képes áldozatát csaknem teljesen mozgásképtelenné tenni 1-2 perc alatt. Dacára a veszélyességének nagyon ritka méregről van szó, hiszen felettébb veszedelmes az alapanyagokat beszerezni hozzá. Talán épp ezért pletykálják, hogy Velca környékén több tenyészverem is működik.

Halandóság

Alapanyagigény: 2-es erősségű gyengítő (1 adag)

Kikeverés nehézsége: 12

Szint: 2

Felszívódás módja: véráram

Lappangási idő: azonnali

Lefolyási idő: k6 kör

Hatóidő: 1 óra

Első hatás: -2 Erőnlét

Ez a fegyverméreg a véráramba kerülve hosszan tartó levertséget és gyengeséget okoz áldozatainak. Bár nem távolítja el az áldozatot a harcból, mégis kedvelt fegyverméregnek számít, amit az is jelez, hogy szinte bárhol könnyen és viszonylag olcsón megvásárolható.

Jutalomfalat

Alapanyagigény: 2-es erősségű gyengítő (2 adag)

Kikeverés nehézsége: 13

Szint: 6

Felszívódás módja: evés, ivás

Lappangási idő: k6 óra

Lefolyási idő: k6 kör

Hatóidő: 1 perc

Első hatás: -2 Intelligencia

Második hatás: -2 Intelligencia

Elsősorban közönséges állatok ellen alkalmazott pszichotrop méreg. Hatására az áldozat gondolkodása nehezkesebbé, reakciói lassabbá válnak. Kedvelt méregfajta a vadászok és egyéb természetjárók között.



Ideggörcs

Alapanyagigény: 1-es erősségű kábító (3 adag)

Kikeverés nehézsége: 12

Szint: 2

Felszívódás módja: véráram

Lappangási idő: azonnali

Lefolyási idő: k6 kör

Hatóidő: 1 perc

Első hatás: -k6 akt. Vé

Második hatás: -k6 akt. Vé

Harmadik hatás: -k6 akt. Vé

A legelterjedtebb enyhe fegyvermérég. Rengeteg különböző recept alapján készítik, és minden valamirevaló picon beszerezhető - legálisan, vagy asztal alól.

Votisz lehelete

Alapanyagigény: 1-es erősségű ártó (1 adag), 3-as erősségű ártó (2 adag)

Kikeverés nehézsége: 18

Szint: 2

Felszívódás módja: belégzés

Lappangási idő: k6 kör

Lefolyási idő: k6 kör

Hatóidő: 1 kör

Első hatás: -k6 Ép

Második hatás: -2k6 Ép

Harmadik hatás: -2k6 Ép

Ahogy neve is mutatja ezt a nehezen előállítható légi mérget Votisz egyházának valamely különösen rosszinulatú tagja keverhette ki első alkalommal, és nevéhez méltón nagy eséllyel segíti át áldozatát a túlvilágra. Ritka mérég, amely kikeverésének titkát még az egyházon belül is csak kevesen ismerik.

Toroktépő

Alapanyagigény: 3-as erősségű ártó (1 adag), 5-ös erősségű ártó (1 adag)

Kikeverés nehézsége: 17

Szint: 5

Felszívódás módja: evés, ivás

Lappangási idő: k6 kör

Lefolyási idő: k6 kör

Hatóidő: 1 kör

Első hatás: -2k6 Ép

Második hatás: -2k10 Ép

A Toroktépő a Tengermellék egyik leghírhedtebb mérge, a salmeriai hatalmasok kedvelt eszköze a riválisok félreállításához. Receptje hétepcsétes titok, de beszélnek, hogy a beszerzők a havasok bérceit és barlangok mélyét is bejárják. Szabadpiacon szinte beszerezhetetlen, ha nagy néha mégis vásárlásra kínálnak belőle pár adagot az komoly licitálást szokott kezdeni az érdeklődők között, így pontos ára meghatározhatatlan.

Vészkiárat

Alapanyagigény: 2-es erősségű kábító (1 adag), 4-es erősségű kábító (1 adag)

Kikeverés nehézsége: 20

Szint: 3

Felszívódás módja: belégzés

Lappangási idő: azonnali

Lefolyási idő: k6 kör

Hatóidő: 1 perc

Első hatás: homályos látás és jelentős hátrány

Második hatás: vakság és végzetes hátrány

A tényleges vészkiáratot nem segít megtalálni, de a menekülést, vagy egy csata megnyerését nagyban megkönnyítheti az áldozatait vakságba taszító légi mérég.

Ellenmérgek



Ellenmérgek neve	Ár/adag
Deákflastrom	2 e
Colellai Teriaca	4 a

Deákflastrom

Alapagyagigény: 2-es erősségű kábító (1 adag)

Kikeverés nehézsége: 8

Szint: 2

Spektrum: kábító

Felszívódás módja: evés

Felszívódás sebessége: k6 perc

Hatóidő: 1 óra

Ez a többek között ópium és viperaméreg felhasználásával sárgás-zavaros folyadék egyike a legismertebb ellenmérgeknek. Enyhe védettséget nyújt a kábító szerek ellen. Forgalmasabb vásároknál, nagyvárosok piacain jó eséllyel megtalálható.

Colellai Teriaca

Alapagyagigény: 3-as erősségű kábító, ártó és gyengítő (mindegyikből 1-1 adag)

Kikeverés nehézsége: 26

Szint: 3

Spektrum: panacea

Felszívódás módja: bőrön át

Felszívódás sebessége: azonnali

Hatóidő: 1 nap

Collela féltve őrzött titka és egyik legjövendelműző ipara a Teriacának, ennek a rendkívül potens általános ellenmérgeknek az előállítására, amely minden ismert méregtípus ellen felkészíti a szervezetet. Összetevőinek listáját a colellai mesterek féltve őrzik, de minden bizonyosan tartalmaz kígyóőrleményt, szarvashereport, porrá őrölt narválfogat, borseprőt és ópiumot. A pontos receptet mindössze három család tagjai ismerik.

Gyógyszerek és ajzószer

Gyógyszer neve	Ár/adag
Bjornaki dühe	40 r
Berkarvív	1 e
Aqua Vitae	2 e
Adrasteia könyörülete	5 e
Roccamare gyöngye	2 a

Bjornaki dühe

Alapagyagigény: 2-es erősségű ajzó (1 adag)

Kikeverés nehézsége: 6

Szint: 1

Felszívódás módja: evés

Lappangási idő: k6 kör

Első hatás: +2 Erőnlét

Hatóidő: 1 óra

Első mellékhatás: -3 Erőnlét

Mellékhatások hatóideje: 1 napszak

A fraeliek egyes nemzetségei között rituálisan is fogyasztott teljesítményfokozó szer alapanyaga egy sós vizű sziklaoldalakon tenyésző ritka gomba, amely rövid időre megacélozza a fogyasztója izmait, de pár óra letevével komoly izomfáradtsággal jár. Az ajzószer csaták előtt a jarlok bőkezűen osztogatják harcosaik között.

Berkarvív

Alapagyagigény: 1-es erősségű ajzó (1 adag)

Kikeverés nehézsége: 8

Szint: 1

Felszívódás módja: bőrön át

Lappangási idő: k6 kör

Első hatás: +1 Karizma

Hatóidő: 1 óra

Ezt a kellemes illatú parfümöt előszeretettel kenik magukra a nagyvilági dámák, és nem csak a Fütenger határán, habár a legjobb illatszereket kétségkívül ott készítik. Vigyázni kell ugyanakkor a hamisítványokkal: szakértő legyen a talpán, aki megkülönbözteti a Berkarvizet a községes pacsulitól.

Aqua Vitae

Alapagyagigény: 2-es erősségű gyógyító (1 adag)

Kikeverés nehézsége: 9

Szint: 1

Felszívódás módja: ivás

Lappangási idő: 1 napszak

Első hatás: +1 Ép természetes gyógyulás

Hatóidő: 1 nap

Az Tenger melléken általában Aqua vitae-ként ismert

alapvető gyógyszert különböző neveken a világ szinte minden kultúrájában ismerik, és kis utánjárással szinte bárhol beszerezhető.

Adrasteia könyörülete

Alapanyagigény: 3-as erősségű gyógyító (1 adag)

Kikeverés nehézsége: 14

Szint: 1

Felszívódás módja: ivás

Lappangási idő: azonnali

Első hatás: +1 akt. Ép

Hatóidő: végleges

A szabadban ritkán előforduló, főleg Adrasteia szentélyei melletti tavacszkákban termesztett lótusz ichoresszenciába áztatott szirmaiból készülő mágikus gyógyital az egyezményes vallású területeken mindenhol közismert. Adrasteia papnői a lótusz szirmait adagonként pár ezüstért árulják, a kész gyógyitalért (amelyben k6 adagnyi Adrasteia könyörülete található) pedig általában 3 tengeri aranyat kérnek.

Roccamare gyöngye

Alapanyagigény: 4-es erősségű ajzó (1 adag), 5-ös erősségű gyógyító (1 adag)

Kikeverés nehézsége: 19

Szint: 2

Felszívódás módja: evés

Lappangási idő: k6 kör

Első hatás: +k6 akt. Ép

Első hatás hatóideje: végleges

Második hatás: +2k10 KT

Második hatás hatóideje: k6 kör

Első mellékhatás: zavaró hátrány

Mellékhatás hatóideje: 1 napszak

Roccamare városától nem messze, a Madreperla szikláin tenyésző kagylók gyöngyei, ha megfelelő kezelésnek vetik alá őket csodákra képesek. Ezek az aprólékos munkával előkészített csont-fehér labdacsok ugyan kissé rágósak – állítólag többeknek beletört már a foguk – de még többeket hoztak vissza a halál kapujából. Ráadásul a gyöngyök serkentik, ajzzák is fogyasztójukat, megacélozzák izmaikat, ruganyosabbá teszik mozdulataikat egy rövid időre.

Alkimista készítmények



Készítmény neve	Ár/adag
Húsmaró sav	50 r
Alkimistatűz	1 e
Ignis volatilis	3 e
Ichoresszencia	3 a
Aetheresszencia	5 a

Húsmaró sav

Elkészítés nehézsége: 9, 12 vagy 15

Ennek a vitriol olaj és levegővel dúsított víz óvatos keverékéből készült sav különleges tulajdonsága, hogy elsősorban élőlényekre nézve veszedelmes, bőrrel érintkezve. A három különböző elkészítési nehézség azt tükrözi, hogy mennyire koncentrált a sav. Minimális koncentráció mellett a sav adagja bőrrel érintkezve k6 sebzést okoz. Átlagos koncentráció mellett a sav sebzése k6+2, míg az erősen koncentrált sav (15-ös elkészítési nehézség) sebzése 2k6.

Alkimistatűz

Elkészítés nehézsége: 13

Nafta és oltatlan mész keverékéből előállított nehezen kezelhető és veszedelmes anyag, amely levegővel, sőt akár vízzel érintkezve képes azonnal lángra kapni, és



meglehetősen hosszan ég további fűtőanyag nélkül is. Az alkimistatűz ragadós anyag, amely fémhez, ruhához, bőrhöz egyaránt kitűnően tapad. Egy adag alkimista tűz 10 percig ég magától, és körönként kb sebzést okoz. További adagok a sebzést nem, csak az égési időtartamot növelik.

Ignis volatilis

Elkészítés nehézsége: 11

Ez a salétrom és hegedű- vagy egyéb gyanta felhasználásával készült ragacsos massa a közelmúlt divathóbortja. A Padour Birodalomtól az Tengervidékig előszeretettel ünnepelnek a gazdagok és hatalmasok az Ignis volatilis színes és hangos tűzijátékának árnyékában. Persze óvatosnak kell lenni a repülőtüzzel, hiszen egy szikra is robbanást okozhat és komoly sérüléseket. Talán ezért, de Padour Birodalomban időnként a katonai felhasználásával is megpróbálkoznak, pl. kanócon parázsló ignis volatilis labdacsok célba juttatásával. A jól időzített "bombák" 3k6-os égési sérülést okoznak, és meggyújtják az erősen éghető (pl. száraz aljnövényzet, szalma, papír) anyagokat.

Ichoresszencia

Elkészítés nehézsége: változó

Az ichoresszencia egészen különleges készítmény. Mint oly sok más alkimista készítményt, ezt is Theopolis tudorai kísérletezték ki először, és tudásukat egészen a Skizma idejéig sikerült is hétpecsétes titokként meg-

őrizniük, de azóta a formula - aminek segítségével megköthető a csodák híresen illékony alapanyaga, az ichor - szinte közkézen forog. Az ichoresszencia elkészítéséhez jól felszerelt laborra, számos különböző vegyületre, és ráadásul az Ichoresszencia készítése 4. szintű komplex varázslat ismeretére is szüksége van. Az eredmény viszont megéri a vesződtséget, hiszen az ichoresszencia elfogyasztásával az ichorvérűek akt. Ichorja az italtban foglalt számú Ichorral nő. Az ichoresszencia elkészítési nehézsége 10 + a varázslathoz felhasznált Ichor értékének duplája.

Játéktechnikailag az ichoresszencia készítése a következőképpen néz ki: először is a játékos meghatározza, hány Ichor befogadására alkalmas italt akar készíteni, és meghatározza az elkészítés nehézségét. Ezt követően a karakter Intelligencia + Alkímia próbát tesz ez ellen a célszám ellen. A készítmény előállításának utolsó lépéseként a karakter a megfelelő költséggel létrehozza az Ichoresszencia készítése nevű varázslatot is. Az esszencia a varázslat időtartamának lejártáig marad felhasználható.

Aetheresszencia

Elkészítés nehézsége: változó

Az ichoresszenciához hasonlóan az aetheresszencia is alapvetően mágikus készítmény, amely csak a megfelelő, jelen esetben az aetheresszencia készítése varázslat segítségével elkészíthető. Az aetheresszencia elkészítési nehézsége 12 + a varázslathoz felhasznált Ichor értékének duplája.

A katasztrófák kontinense





Az alábbi szöveg eredete kétséges, egyesek szerint még az Öreg Trónnál is vénebb. Bármilyen kétségesnek hangzik is az állítás, az agyagtábla kétségkívül rendkívül öreg. Qunisztáni missziója alkalmával került az Acce szemében kegyes Honoré atya tulajdonába - itt bővebben nem részletezhető körülmények között. Szövegének megfjtése évtizedek munkája volt a Hauet Akadémia eltökélt professzorai számára.

Amempsin siráma

Az emlékezet véges és a halandók természete hitvány. Azt hisszük fontosak vagyunk, azt hisszük rólunk szól a világ. Nem vagyunk azok, de a világunk az.

Kezdetben háború volt. A démonok az éter elemésztésére törtek, és az éteri entitások ezt nem hagyhatták. Subur Abam és Ummum Ma volt az éteriek között a legádázabb, csapásaik alatt, úgy hullottak a démonok, mint sarló alatt a kalász. A háború végeztével Subur Abam és Dalkhu király ádázul csatáztak, csapásaik robaja betöltötte az étert, kiáltásaik visszhangja ma is a mennydörgéssel robajlik. Subur Abam győzött, Dalkhu király testét ezerszer ezer darabra tépte és magához szólította a szeleket: "Szórjátok a gonoszt szerteszéjjel, hogy soha többé ne találhasson magára." És a szelek engedelmes szolgák voltak még akkor.

De Subur Abam öröme múlóban volt, mert Dalkhu király pengéje átjárta a testét, és érezte, hogy haldoklik. Gyászában magzatként gömbölyödve várja a halált. Így talált rá szerelme, Ummum Ma és látta, hogy Subur Abamra a halál vár. Megölette, megsiratta. Könnyei tengerekként mossák Subur Abam hátát, ölése nyomát völgyek és hegygerincek őrizik.

És látta Ummum Ma, hogy Subur Abam testét férgéként rágia Dalkhu király átka, a sötét és gonosz lukurrok átkos népe. Ummum Ma szent fogadalmat tett akkor, és szavai átjárták az étert: "Szerelmem Subur Abam, nem fogsz elpusztulni. Felkeresem a magasságot és bejárom a mélységet, megkérdzem a sárkányt és könyörgök a halálnak, ha kell, de megtalálom Dalkhu király átkának ínját." Ummum Ma megteremtette akkor az első lelkeket és meghagyta nekik, hogy vigyázzák szerelme, Subur Abam testét. És az első lelkek tudták és tették dolgukat: tűzzel és kővel irtottak a lukurrok átkos népét. Nem volt akkor rejtekehelye a gonosznak a világ színén.

De jaj, mert az emlékezet véges és az emberi természet hitvány. Az első lelkek elvesztették az utat, elfelejtették szerepüket. Ummum Ma visszatérve szerelméhez haragra gerjedve látta, hogy az első lelkek szerelme testébe bányákat vájtak, bőrének felszínén városokat építettek és barázdákat vájtak. Ummum Ma haragja rettenetes volt, és az első lelkek városait elmosták a tengerek, bányáikat elnyelte a mély, földjeiket elfojtotta a burján.

Így szólott ekkor Ummum Ma: "Ne feledjétek a nektek rendelt sorsot! Szerelmem védelmére teremtettelek benneteket, nem kínzására. Jussotok a harc és a halál, és időtök csak addig tart míg szerelmem hasznára lesztek. Várost, bányát és barázdát ne építetek hát, különben haragom újra lesújt rátok."

Tudták akkor az első lelkek, hogy vétkeztek és tudták, hogy sorsuk ellen tettek korábban. Hamut szórtak a fejükre és esdekelve kérték Ummum Ma bocsánatát. Ummum Ma kegyes volt, és úgy rendelte örökké emlékezzenek szavaira az első lelkek, majd újra útra kelt, hogy szerelmének gyógyírt leljen.

De jaj, mert az emlékezet véges, az emberi természet hitvány, és Ummum Ma vissza fog térni egy nap.

Faria történelme

Faria történelme Khetria városával kezdődik, kevesebb, mint három évezreddel ezelőtt. Hogy a Khetria előtti idők hány évezredre nyúlnak vissza, milyen népek és mi módon éltek benne életüket, az a múlt ködébe vész. Aki mást állít nem tud mást felkínálni bizonyítékként, mint légből kapott teóriákat és ezredéves táblatöredékekre karcolt hiányos gyermekversikéket.

Elég csak megemlíteni Tessa Palmira professzor asszonynak a múlt általa vélt eseményeiről írt esszéjét, amelyet közkeletűen csak *Saggio*-ként ismernek. Palmira professzor asszony úgy véli, hogy Khetria városának felemelkedése és bukása Faria történetének a harmadkorába esik, egyenlő távolságra a jelentől és a Teremtés pillanatától, bár ezt becsesen csekély bizonyítékkal tudja alátámasztani.

Őstörténet

A Saggio úgy véli, hogy az emberiséget két ősi istenség teremtette a természetes világ megvédelmezésére ősi szörnyetegek ellenében. Idővel azonban az emberiség megfeledkezett sorsa rendeléséről és a teremtő istenek szemében bűnös városok, szántóföldek és bányák építésébe kezdtek. Az istenek egyike válaszképpen a világra szabadította az első katasztrófákat, elpusztítva az emberiség első civilizációit.

Ez persze csak egy a lehetséges eredettörténetek közül. Teremtő Acce fanatikus hívei fennen hirdetik, hogy uruk és istenük adománya, az ichor tette lehetővé az élet megjelenését Farián. A Fűtenger nomádjai szerint Delki, a Föld-apa és Tengrek, az Ég-anyja öléből született a köztes világ. De az egyetemek egyes magiszterei azt is elképzelhetőnek tartják, hogy egyetlen istenség akarására sem volt szükség a világ teremtéséhez, hogy ők maguk is a világból születtek.

Akárhogy is, bizonyosnak tűnik az emberiség szétszórt és csekély előzményei hosszú ideig aprócska falvakban, egy erődítés árnyékába húzódva, vagy éppen vadászó-gyűjtögető közösségekben tengődve élte életét. Ugyanakkor hiba lenne ezt az időszakok jelentéktelennek, a korszak embereit pedig szájalom méltó vadaknak titulálni: számos fontos felfedezésnek kell ebből a korszakból származnia, hisz mire Khetria, az első város falai az égre törtek az emberek már hosszú ideje művelték a földeket, formákba öntötték a rezet és a bronzot, és az ichorvérűek is bizonyára próbálgatták már képességeiket.

A vajákosok városa

Khetria születésekor szétnyíltak a Faria múlt-



ját homályba borító felhők, és a nap fénye a köd fölött magasló város falaira vetül. Az Öreg Trónnak a múltat vallásos áhítattal kezelő bölcseinek hála a khetriai vajákosok viselt dolgairól Faria lakói többet tudnak, mint bármely más népről a Vajákosok Végzetét követő évezredből.

Khetriát ichorvérű varázstudók irányították, a birodalom uralkodója a Vajákosok Tanácsán keresztül kormányozta hatalmas és folyamatosan növekvő országot. Akkoriban, ott ahol most az Elsüllyedt Tenger kiismerhetetlen szeszélyes áramlatai kavarnak egy széles földnyelv kötötte össze Fariát és Merkum mára feledésbe merült északi kontinensét. Khetria maga ennek a földnyelvnek a szívében állott, termékeny lapályoktól körülvéve. Fénykorában a birodalom a szélrózsa minden irányában messzire terpeszkedett, mindkét kontinens jelentős területeit magába foglalva.

A birodalomépítés azonban csak mellékes elfoglaltsága volt a khetriai vajákosoknak, akik versenyt űztek az ichor titkainak bármi áron való fessegetéséből. Legnagyobb felfedezésüket, az első stimulánst azóta is csak, mint Khetria Örökségét emlegetik a vajákosok Faria-szerte. Hatalmuk nadírján a khetriai vajákosok nevét csak rettegve merték az éjszakába suttogni a birodalmon kívül lakók, de egyszersmind soha nem látott jómódot teremtettek a birodalom lakói számára.



A szédítő magasságból a bukás talán elképzelhetetlennek tűnhetett a khetriai vajákosok számára, így aztán még sokkolóbb volt a birodalom hirtelen jött végzete. A birodalom utolsó napjait megörökítő híres költemény a *Vajákosok Végzete* elbeszélése alapján városfalakat repesztő földrengéssel kezdődött a pusztulás, és miközben Khetria büszke épületei porrá omlottak körülöttük az ichorvérűek rémulten eszméltek rá, hogy elhagyta őket erejük. A földrengést követően az óceán vize bezúdult a megsüllyedt alföldre, toronymagas hullámok által hajtva. Emberek tízezrei lelték azonnali halálukat azon a napon, és a büszke birodalom fővárosának romjai örökre víz alá kerültek.

Az egykori birodalom helyén terpeszkedő El-süllyedt Tenger azóta is szinte áthajózhatatlan, egyrészt sekélysége, viharos természete és gyakorta változó topográfája miatt - mivel továbbra is gyakoriak a tengermélyi földrengések errefelé - másrészt az ichor hiánya miatt. Nem csoda hát, ha a vajákosok végzete után a ketté vált kontinens északi és déli része között szórványossá vált a kapcsolat és Faria lakói épp oly keveset tudnak az északiak viselt dolgairól, mint a déliek az övékről.

A homály évezrede

Khetria pusztulását követően az egykori birodalom háttérterületei önállóan próbáltak boldogulni, de egy kivétellel pár generáción belül az utódállamok mindegyike elbukott. Esqi Taq, vagyis az Öreg Trón országa az El-süllyedt Tenger déli partján a mai napig ápolja Khetria hagyományát, és az Öreg Trón gazdái büszkén hirdetik több ezer éves történelmüket.

A kontinens egyéb népeiről még hosszú időn keresztül vajmi keveset tudni. Feltételezhető, hogy nagy részük már ekkor is jelenlegi otthonának földjén vagy legalábbis közelében lakott, de hogy milyen dinasztiák uraltak milyen államokat azokban az időkben, az mára a feledés homályába vész.

Faria végtelen vidékeit járva mindenesetre gyakran bukkanhat olyan romokra az utazó, amelyek alighanem ezekből a korszakokból származik, és majd minden falu és porfészek a dicső múlt ellenőrizhetetlen legendáit zengi.

A vas országa

A birodalom összeomlását követő homály még Auriqum párját ritkító országát is befedi. Bár évszázadokig a Mir Sin Vela és a Fütenger közötti vidék meghatározó hatalma volt alig ismert napjainkban, mindössze

Cheorr mester legendája őrzi a nevét. Cheorr, a mesterségek istene, tartja a legenda, akkoriban még csak Auriqumor királyának kovácsmestere volt. Háborúra készülve az uralkodó új bronzpáncélt kért magának, de a birodalom határait prédáló ichorfattyak miatt Cheorr mester nem jutott ónhoz. Szükségszerűségből fordult a figyelme a sokáig lenézett vasérc felé, de munkájának eredményeképpen a király áttörhetetlen vasvérttel lett gazdagabb, a mester nevét pedig hamarosan imába foglalták a királyság vaslégioisai.

Mintegy ezerötven éve Auriqumor királysága hirtelen összeomlott és a királyság egykori magterülete hosszú időre szinte lakhatatlanná lett a vidéket eluráló démonok, élőholtak és ichorfattyak miatt.

Minden további pusztán találgatás. Egyesek például úgy tartják, hogy a királyság alapítói Khetriából elmenekült népek lehettek. Mások szerint a Kopasz-hegységben manapság is barangoló óriások voltak a királyság igazi urai és alapítói. A királyság alapításánál még több elmélet született pusztulásával kapcsolatban. Egyesek úgy vélik, hogy valamely rivális állam, talán épp Esqi Taq vagy a felemelkedőben lévő Bogun birodalom mágusai idézték meg a démonokat, amelyek elpusztították Auriqumort. De legalább ennyire népszerű a nézet, hogy nem más, mint hogy a Féreg és hitsorsosainak, esetleg a rettegett lukurroknak a keze van a dologban. De olyanok is akadnak, akik szerint a királyság uralkodóinak hübrisze okozta a pusztulást.

Akárhogy is történt, Auriqumor pusztulása teljes volt. Az egykori fővárost nyom nélkül elnyelte a föld mélye, népe pedig szétszéledt a nagyvilágban. Egyetlen utódállam sem hívatta magát Auriqumor örökösének, egyetlen hódító sem próbálta soha feltámasztani az egykori birodalmat. Minden jel szerint Auriqumor legmáradandóbb örökségei - Cheorr azóta is virágzó hitén kívül - a Tengervidéket pettyező romok és az azt hosszú ideig kísértő démoni hordák voltak.

A sárkányhajók érkezése

Auriqumor pusztulásával egy időben Faria déli partvidékénél furcsa, sárkányfejjel díszes hosszúhajóikon egy soha nem látott nép, a fraeligeek tűntek fel. Saját elmondásuk szerint menekülniük kellett őshazájukból, Ellriheimrből, mert magukra haragították egyik istenüket, Lóthurrt. Tengerjáró hajóikkal azonnal fölénybe kerültek a környék őslakosaival, a veahkákkal szemben, és csakhamar elfoglalták a kontinens déli partvidékét, a szárazföld belsejébe szorítva a veahkákat. Az új ott-honnal együtt megtalált új fenyegetések eleinte egységbe kényszerítették ugyan a fraeligeeket, de pár generációt követően szétesett a Knarrarborgban székelő királyok

által irányított fraelig állam. A hajóács királyok államának összeomlását követő zűrzavarban egy Sálmmo nevezetű veahka hadvezérnek sikerült kis híján a tengerbe szorítani a fraeligeeket, és sokáig úgy tűnhetett a fraeligeek jelenléte Farián időleges és jelentéktelen lesz. A kor szemlélőinek szemében alighanem fontosabbnak tűnhetett, hogy a fraeligeek elleni háború nagyobb törzsszövetségekbe tömörítette a veahkákat és magas kőfalakkal kezdték körül venni szétszórt falvaikat.

Évszázadokig tartó patthelyzet alakult ki a tengerpartra szorult szőke fraeligeek és a sápatag veahkák között, egészen a sárkány érkezéséig. A fraelig legendák szerint Saemd sárkány, miután összeveszett a tenger istennőjével, befúrta magát Faria alá menedéket keresve. Így történt, hogy a 174-es évben az addig lapályos, erdős déli vidékek hirtelen mozogni és nőni kezdtek, hogy aztán kilenc évnyi folyamatos földmozgást, földrengést, vulkanikus tevékenységet és földcsuszamlásokat követően kialakuljon a kontinens legmasszívabb hegysége, a Sárkánygerinc. A veahkákra gyógyíthatatlan csapást mért ez az időszak. Mikor a vidék elcsendesedését követően az első fraelig vadászok óvatosan behatoltak az új hegység bércei közé csak pár tucat sorvadózó veahka közösséget és elpusztult királyságok romjait találták ott. Ettől a naptól kezdve a Sárkánygerinc és az attól délre elterülő tengerpart teljes egésze megkérdőjelezhetően fraelig vidék, Neiderheimr lett.

A Bogun Császárság

Ezzel egy időben a veahkák földjétől északra felemelkedett a Bogun Császárság. A bogunoknak nevezett népek őslakói a Neiderheimrtől északra elterülő erdős-csapadékos vidéknek, és saját hagyományaikat követve, csekély külső behatás mellett alakították ki szokásaikat, életmódjukat számolatlan sok kis államocskájuk valamelyikében.

Mind közül a zelengrádi uralkodók bizonyultak legsikeresebbnek. Apránként, háborúk tucatjain keresztül terjesztették ki hatalmukat eleinte az északi partvidék mentén, majd idővel keleti és déli irányban is. Az, hogy veahkák nagy vezére, Sálmmo, nem tudta befejezni a megkezdett munkát, részben az egyre fokozódó bogun fenyegetésnek köszönhető.

A kinyilatkoztatás előtti második századra a birodalom határait, a délit leszámítva, már minden irányban a valamely tenger jelentette: keleten és nyugaton az óceán, északon pedig a Fűtenger és a Mir Sin Vela. Azóta sem sikerült senkinek sem túlszárnyalnia a Bogun Császárság ragyogását. A császárok városa márványba és aranyba öltözött, az istenekhez csordányi áldozat füstje szállt, a Zelengrádból szerteágazó utak pókháló-

ként fonták egybe a távoli vidékeket.

Más méltó ellenfelük nem lévén, a bogunoknak leginkább saját sikerük okozott gondot. A birodalom tartományaiban mindenfelé a fővárossal vetekedő nagyvárosok nőttek ki a földből, és idővel a tartományok széthúzása egyre nőtt. A birodalmat lángba borító szikra Xiteus próféta szavaiként érkeztek. A kinyilatkoztatás szerinti első két évszázad során a Bogun Császárság erejének legjavát az új hitre tért végek és a hagyományokhoz makacsul ragaszkodó központ véres harcba szállt egymással.

A kinyilatkoztatás

1173 évvel ezelőtt történt, hogy Acce nagyúr vezetésével új istenek nyilatkoztak meg a juhait legeltető prófétának. Faria nagy egyetemein, hisz az egyezményes vallás földjein állnak mind, azóta is ettől a naptól számítják az éveket. Xiteus tanításai és az öt új istenség hite évtizedekig háborítatlan terjedhetett a birodalom peremvidékén. Idővel azonban az új vallás népszerűsége még a távoli Zelengrád figyelmét is felkeltette. A császárok az új vallást államellenes eretnekségnek nyilvánították, és az Ötök híveit felszólították az áttérésre.

A birodalmi seregek újabb és újabb büntető hadjáratai sem tudták megtörni Xiteus követőit, de arról mindenesetre gondoskodtak, hogy a hadifoglyok a birodalom minden szegletébe elvigyék az új istenek hírért és hitét. A birodalom időközben legnépesebbé és leggazdagabbá váló keleti tartományaiban elharapózó ellenállás még komolyabb kihívás elé állította a császárokat, a dinasztia saját belviszályairól nem is beszélve. Azt azonban aligha gondolta ekkoriban bárki is, hogy a Bogun Császárság egyik napról a másikra összeomolhat, pedig épp ez történt a kinyilatkoztatás szerinti 176-os évben.

A Végzet

Egy langymeleg nyári napon történt: a világ legnagyobb és legfényűzőbb városának talaja megremegett, paloták dőltek romba, hasadékok szántották végig az utcákat. Zelengrád lakói hallották a délről érkező híreket Saemd sárkány érkezéséről és a semmiből égbe törő bércekről és rémülten menekültek a biztonságosnak gondolt tengerpart felé. Csakhogy rájuk egy másfajta végzet sújtott le. A császárváros helyén pár órával később már hatalmas kráter tátongott, vég nélkül okádva a lávát, a tüzet és a hamut az égre. A Kobi, vagyis Végzet azóta is egyre nő. Ott, ahol egykor a büszke császárváros állt most tucatnyi óriás tűzhányó terpeszkedik, melyek legalább egyike mindig fenyegetően füstölög. A pusztulást nem kerülhette el sem a császári dinasztia, sem a birodalom előkelői, sem nagyhatalmú mágusai, sem a zelengrádi



közép, akiknek sziklába égett sziluettei rettenetes mentőiuul szolgálnak a part mentén elhajózóknak.

A birodalom központjának elpusztulásával egy csapásra elszakadtak a szálak, amelyek egymáshoz kötötték a széthúzó tartományokat és a Bogun Császárság darabjaira hullott szét. Leggyorsabban a központi területektől északra található határőrvidék, Mreknia vezetői tudtak úrrá lenni a helyzeten, és jelentős területek felett szereztek hatalmat a nyugati partvidék mentén. A többi istenséget feledésbe taszítva országukat Votisznak ajánlották, határaikat lezárták, és szigorú rend szerint zajló, de biztonságos életet biztosítottak alattvalóiknak. Más hol azonban zabolátlan tombolt, sőt egyesek szerint tombol a mai napig a káosz és a belviszály.

Veszedelem a Fütenger mélyéről

A császárság bukása után a Fütenger lakói követelték maguknak a központi helyet a világtörténelem véres színpadán. Jangul Kargay kánnő, majd fia, Ansat Kargay nagykan vezetése alatt a Nagy Horda kegyetlen háborúk sorozatával sikeresen egyesítette a puszták népeinek sokaságát saját zászlóik alatt. Azok a törzsek, amelyek nem voltak hajlandóak megvárni, hogy a Kargayok figyelme rájuk vetüljön soha nem látott számban özönlöttek a városlakók földjeire. Első hullámuk a Fütenger-



től északra elterülő földeket özönlötte el, nekicsapódva Esqi Taq évezredes védelmi rendszerének. Több veres majdnem-vereség után az ősrégi állam diplomáciai megoldást talált problémájára és déli területeit kiürítve megtette a nomádokat határóreinek. Mikor később Ansat Kargay Esqi Taq ellen vezette seregét, a Nagy Horda harcosai testvéreik, a qunik nyargalóival találták szembe magukat. A qunik hősiességében kellőképpen költségesé tette ezt a hadjáratot ahhoz, hogy Ansat Kargay beérje egy jelentős sarccal és inkább dél felé fordította figyelmét.

A nagykan seregei megsemmisítő vereségek tucatjait mérték az egymás elleni harcokban kivérzett és kimerült bogun utódállamokra, és egy évtized múltán már a zelengrádi tűzhányók árnyékában legeltették lovaikat. Az egyetlen vidék, amelynek sikerült ellenállnia a Nagy Hordának, az volt, amellyel legelőször kerültek szembe, amikor a Fütengertől délre próbálták szerencsét. A Sodo-peneplén, Xiteus próféta egykori otthonának lakói hosszú tapasztalattal bírtak már a túlerőben lévő ellenség kitartó lemorzsolásában, és északi nomád szomszédait is jól ismerték. A nagykan csapataival való harcokban az Ötök hívei erős szövetséget kovácsoltak egymással, elég erőset ahhoz, hogy egy évezredes állam, az Áldott Liga alapjául szolgálhasson.

Miután Ansat Kargay mindössze húsz év alatt

Fariát a Fütengertől délre csaknem egészen a hatalma alá gyűrte, ismét szerencsét próbált az Öreg Trónnal.

Időközben a Trón viszonya az első háborúban megtizedelt és kivérzett a qunikkal igencsak megromlott. Mikor Ansat Kargay figyelme fiatalkori kudarc kijavítása felé fordult, a qunik jóval kevesebb lelkesedéssel néztek szembe a kihívással, és néhány kisebb vereséget követően sátorfájukat szedve inkább tovább álltak a veszély útjából és idővel megtelepedtek a ma is Qunisz-tánként ismert vidéken.

A qunik árulását a Nagy Horda megállíthatatlannul gyűrte maga alá az Öreg Trón védelmi vonalait, és csakhamar már a fővárost, Aybeket ostromolta. A város ostroma elhúzódott, mivel a nomádoknak nem sikerült elvágniuk a várost a tengertől, így végső soron, miután a nomádok jól bevett ostromeszközei sorra alkalmatlannak bizonyultak Aybek gigászi falainak áttörésére, az ostrom kudarcra volt ítélve. Hat év után a Nagy Horda harcosai beleuntak Ansat Kargay makacsságába. Az ostrom hatodik évfordulóján a nagykan testőrei holtan találták az agg világhódítót a sátrában. A merénylő, állítólag a saját unokája, miután végzett a horda legendás vezetőjével, szégyenében saját életét is kioltotta. A nomádok ezután visszahúzódtak a Fütenger mélyére és ismét egymás ellen fordították pengéiket.

Utódállamok

Ansat Kargay világraszóló birodalma épp olyan sebesen lobbant el, amilyen fényesen világzott korábban. A kánválasztás vérengzésbe torkollott és a Kargaykanok belháborúi során a Nagy Horda felbomlott, de a Kargaykanok utódállamai még évszázadokig megmaradtak. A Nyugati Horda a 4. század végéig vasmarokkal tartotta irányítása alatt Mrekniát, miközben a horda vezetői, Ansat Kargay egyenesági leszármazottjai, minden erejüket arra fecsérelték, hogy újra egységbe tömörítsék a Fütenger lakóit. Mrekniának végül 396-ban, a yasnove-i csatában aratott megsemmisítő győzelemmel sikerült leráznia magáról a nomád jármot. Mrekniában ezekben a századokban lett kizárólagosan imádott istenné Votisz, és a yasnove-i csatában győztes Sosmak család a tanácsok mellőzésével diktatórikus hatalmat épített ki az ország védelmének nevében.

A Saemd-hegység északi lankáitól Zelengrád romjaiig terpeszkedő Hideg Horda közel három évszázadon keresztül fenntartotta uralmát a bogun anyaföldek felett. Sajátságos, kettős állam épült ki a vidéken: a horda nyargalói kisajátították a szántóföldek harmadát, saját településeket építettek, és a bogun lakosságtól elkülönülten éltek. Ugyan a Hideg Horda már fél évezrede felbomlott, de ennek a furcsa, elkülönült, párhuzam-



mosan létező és együtt élő hagyománynak még mindig felfedezhetőek nyomai az egykori horda földjein.

Padour Birodalom felemelkedése

A Padour Birodalom magterülete, a manapság Városok Körzetének nevezett termékeny alföld, mindig is sűrűn lakott és gazdag vidéknek számított. A Kargaykánok igáját ez a vidék is nehezen viselte, de a nyargalók távozása után szédítő gyorsasággal tért vissza a gazdagság az alföldre. A felvirágzásából a Reverdin család hajtotta a legtöbb hasznot. Egyszerű, a Kargaykánoknak sarcot, majd a Badar királyoknak adót fizető grófocskákból három generáció leforgása alatt a Padour állam királyai lettek. Ebben a rendkívüli felemelkedésben komoly szerepe volt Joiha Hauetnek, a Hauet varázslódinasztia alapító tagjának. Joiha hatvan esztendőn keresztül a Reverdinek hűséges tanácsosaként, udvari, és ha úgy hozta a szükség, csatamágusaként egyengette a család útját a hatalom felé. I. Heliot király megkoronázásakor Joiha már törékeny öregasszonyként figyelte az eseményeket a háttérből, de örökbefogadott lányai, Avicia, Elaria és Havisa, a király oldalán állva jelezték, hogy a Reverdin királyok és a Padour Királyság a továbbiakban sem lesznek híján a varázslók segítségének.

Mágikus fölényüknek köszönhetően a 6. század

végére az Áldott Ligától a Badar Királyságig terjedő földek már mind a Reverdineknek tettek hűséget. A hódítás nagyrészt seregek, csaták és háborúk nélkül zajlott. Bárók, grófok, hercegek, városok és közösségek százai alkudtak meg a Padour uralkodók követeivel - vagyis a Hauet varázslókkal - és előjogokért és védelemért cserébe hűségesküt tettek a királyoknak. Az eredmény fércműre hajaz, amelyben rövid virágkorok váltják egymást a belviszály hosszú évtizedeivel. A Hauet varázslódinasztiából az évszázadok alatt akadémia és egyetem lett, a királyságból birodalom, és az uralkodókat sem a Reverdin család adja már, de a Padour császárok azóta is a mágikus hatalomba vetik bizodalmlukat.

A Gyilokhatár

Az egyezményes vallás az 5. századra az egykori Bogun birodalom és a Tengervidék egész területén meghatározó vallássá lett. A királyok a koronázás során Acce akaratára hivatkoznak, a Badar királyok Durius nagyobb dicsőségére megalapították az Őrzők Rendjét, a Mir Sin Vela legnagyobb kereskedőszövetsége pedig Marina istennő kegyébe ajánlotta sorsát. Mreknia azonban makacsul ragaszkodott Votisz nagyúr hitéhez, és az országukba tévedő hittérítők előbb-utóbb mind vasban vagy a kötél rosszabbik végén találták magukat. Amikor az

Áldott Liga és Mreknia között egy kisstílű határvíta vérontásba torkollott a szembenállás hamar vallási színezetet öntött és elkeseredett vallásháborúk sorozata vette kezdetét.

Ahogy a lovagi seregeket felváltották a vallási hevülettől fűtött fanatikusok hordái a harcok párjukat ritkító atrocitásokba fulladtak: Votisz nagyúr követőinek bűvragályaira Acce papjai ichorviharokkal válaszoltak. Marina úrnő tengeri fenevadjai pusztították a mrekniai partvidéket, Adrasteia őrületet bocsátott az ellenséges hadakra, Kemi úrnő szélvihara romba döntötte a határvárakat. Mreknia élőholt seregekkel és átkokat szóró vajákosok százaival válaszolt.

Végül Votisz nagyúr halálpapjai a Liga elfogott katonáit istenüknek áldozva több száz kilométeren keresztül istenük birtokává tették a határvidéket - méltó mód szentelve fel az ekkortól Gyilokhatárként ismert vidéket. Mondják, hogy az ekkoriban a Gyilokhatárra eresztett átkok és lények a mai napig szedik áldozataikat. Idővel a meggyötört Határ népei bosszúkra és bizalmatlanságra épülő életet építettek maguknak. A háborúknak ugyan már vége, de a helyiek világnézete és élete vajmi keveset változott.

A békét a padour seregek hozták el, akiknek a segítségével az egyezményes vallás ötszillagos lobogói többször is megmutatták magukat Mreknia mélyén. Votisz nagyúr érsekei végül beleegyeztek, hogy az ősi sorsisten helyet foglaljon az egyezményes vallás felkapaszkodott panteonjában. A sors fintora, hogy Mreknia népe kevés érdeklődést mutat másik istenségek tanításai iránt, de Votisz Faria számos vidékén nagy tiszteletben tartott istenséggé lett az egyezményes vallás tagjaként.

Új hatalmak

Időközben a Vitorlátlan-tenger és a Fűtenger között, ezer évvel Auriqumor pusztulása után ismét városok nőttek ki a dombokon. Esqi Taq és Qunisztán kapcsolata a déli vidékekkel emberemlékezet óta a későbbi Gyilokhatáron keresztül zajlott, de a határvidék pusztulása miatt Esqi Taq élelmes kereskedőházai más megoldás után néztek és hosszú karavánok indultak meg a Mir Sin Vela északi partjai felé a Fűtengeren keresztül. Nyomukban kereskedőállomások és karavánvárosok nőttek ki a földből, és a Tengervidékre visszatért a virágzás.

Roccamare lett a hamarosan Öregútként ismertté vált útvonal leggyakoribb végállomása, hogy aztán a messzi észak kincsei helyi kereskedők hajóin folytassák útjukat. Roccamare kereskedői hamarosan Marina úrnőnek ajánlott szövetséget kötöttek egymással, amely idővel Dal Marina Kereskedőszövetség néven behálózta be a tengereket.

A Fűtengertől északkeletre is új hatalmak buk-



kantak fel. A Salmer városát meghódító nomád hadurak gyorsan alkalmazkodtak a kereskedővárosok torokmetező intrikáihoz, miközben saját hagyományait sem adták fel teljesen. A nyargalók vitézségének és a kereskedőnépek fortélyának elegye sikeresnek bizonyult. Salmeria két évszázad alatt nagyhatalommá lett, és több alkalommal is csak több ellenség együttes szerepvállalása tudta megakadályozni, hogy a Tengervidék egészét hatalmuk alá hajtsák.

A kontinens északkeleti csücskén sokáig apró királyságok és városállamok torzsalkodtak egymással vég nélkül. Velca is egyike volt csupán ezeknek az államoknak. Idővel fontos és harcias várossá nőtte ki magát - legalábbis helyi viszonylatban. Két évszázada Hercna Casnia katonai reformjai alapjaiban forgatták fel nem pusztán a velcai seregek, de az egész állam működését és egy hódító hatalom alapjait teremtték meg. A hivatásos nehézsúlyosságra épülő velcai seregek államuk határait mind mélyebbre tolták a Fűtenger belsejébe, keleten és nyugaton pedig egészen Salmeria és Esqi Taq határaiig nyomultak előre. Velca hódításainak megrekedése a hódításra berendezkedett állam válságát is magával hozta. Napjainkban a Velcai Köztársaság önmarcangoló, belviszályoktól tépázott árnyékává vált egykori önmagának, amelyen Velca rabszolgákkal felduzzasztott nagyvárosa vízfejként trónol.



Faria kontinense hatalmas. Neiderheimrtől Esqi Taqig 7, talán 8 ezer kilométer is lehet a távolság a madarak röptét követve. Gázlót keresve, mocsarakat kerülgetve, a hegyvidékek hágóit követve természetesen jóval több. Istenek jóindulatával kísért hétpróbás erdőjáró legyen a talpán, aki ezt az irdatlan távolságot pár éven belül kívánja megtenni szárazföldi úton. Keletről nyugat felé ugyan kissé rövidebbek a távolságok, de nem olyan sokkal. Salmeriából Mreknia felé még mindig vagy ötezer kilométeren keresztül kanyarognak a járatlan utak.

Mi sem természetesebb tehát, hogy Faria számtalan szövetség, liga, városállam, királyság és birodalom otthona. Abány ház annyi szokás, tartja a mondás, de még ennél is igazabb, hogy abány vidéke van Fariának annyi félék ezek. Nyelv, kultúra, vallás, történelem, gazdagság és természeti adottságok: Faria vidékei rengeteg meglepő érdekességgel szolgálhatnak az érdeklődő utazók számára. Azért, hogy jóúramnak ne kelljen ifjúságát egy ló kényelmetlen nyergében tölteni, míg ezen vidékek érdekességeit maga is megtapasztalja, összeszedtem, mit az istenek tudnom engedtek ebben a rövid kis irományban.

Bevezető Antipho Volusius Theopolis Magnában árukt útikönyvéhez

Faria legdélebbi, legridegebb és legbarátságatlanabb vidéke a harcias fraelígek és rejtélyes veahkák otthona. Valaha, a múlt ködébe vesző időkben, a veahkák uralták ezt a vidéket. Gazdag és erős törzsszövetségeik még a Bogun birodalommal is sikerrel dacoltak, és a tengertől érkezett fraelígek népei a déli partvidék fjordjai és szigetei védelmére szorultak ellenük. A sorsfordulat földmozgással érkezett: ezer esztendeje a dimbes-dombos vidék mélyéről éles sziklaszirtekkel tarkított, égis erő hegyek, a Sárkánygerinc nőtt ki pár nap leforgása alatt. Az irtózatos földmozgás megtizedelte a veahkákat és a fraelígek kezébe adta a vidéket.

Annak idején a fraelígek Knarrarborg környékén kötöttek ki először, és az őket idevezető hajóácskirályok állítólag a hajóikat felhasználva építették meg királyi palotájukat. A helyi uralkodók azóta is a fraelígek királyának hívatják magukat, de szavukra a város falain túl már vajmi kevéssé adnak a fraelígek. A vidék egyesítése a hajóácskirályok hatalmának lehanyatlása óta mindössze a legendás ichorvérű kalandornak, Jégtör Sollaugnak sikerült. Sollaug birodalma nem élte túl az alapító halálát és Neiderheimr azóta is egymással torzalkodó törzsek, jarlok és települések vidéke.

Méretét, forgalmát és jelentőségét tekintve is túlszárnyalta már Knarrarborg jelentőségét Fremnes, Neiderheimr nyugati kapuja. Innen indult útnak Törött Ottar felfedezőútja, amely rátalált Mildrvollr távoli földjére. Fremnes piacterére a világ bármely részén rácsodálkoznának: a helyi kovácsok mestermunkái, a veahka erdőségek termései, mildrvollri rubinok és narvál szarvak épp úgy megtalálhatóak itt, mint a flotnarok messzi földről haza hurcolt zsákmánya. Különösképp híres a helyi rabszolgapiac. Fremnes városa egyébiránt önállóságnak örvend, amire a helyiek felettébb büszkék. Törvény tiltja még azt is, hogy jarlok akár vendégként Fremnes földjére lépjenek. A polgármestereiket sorsolják a mesteremberek közül, és a hároméves megbízatás lejártával ők és családjuk ötéves száműzetésbe kötelesek vonulni. Alighanem Fremnes az egyetlen város a világon, ahol a helyi hatalmasságok mindent megtesznek azért, hogy ne legyen belőlük polgármester.

Bár akad azért még pár kisebb város (Gerdstad, Hroarbroek), de Neiderheimr nagy részét törzsfők és jarlok uralják. A tengertől távolabb, a Sárkánygerinc völgyében és nyári havazásoktól csillogó lankáin fraelígek és veahka törzsek vigyázzák árgus szemekkel szállásterületeiket. Sajátos származásuk okán az összes törzs között Bjornaki gyermekei a leghíresebbek. A törzs minden tagja egészen az istenné vált medve-totemig, Bjornaki anyáig vezet vissza származását, a törzs sok tagja képes sajátját medvebőrre váltani.



A fraelikek jórészt földművesek és állattartók, de a vadászat is fontos része az életüknek. A törzsi társadalmakban a nemzetség- és törzsfői családokat leszámítva meglepő egyenlőség uralkodik, hiszen a termőföldeket a törzs egésze birtokolja, és rendszeres újraosztásra kerülnek. A makacsság és függetlenség jellemző a törzsek tagjaira, akik mindenkitől halálos sértésnek veszik, ha hajbókolást vár el tőlük. Olyannyira áthatja kultúrájukat az egyenlőség eszméje, hogy többüknél szabadság vár arra a rabszolgára, aki a területükre menekülve átesik a taggá váláshoz szükséges - sokszor igen nehéz - próbatételeken és szertartásokon.

A tengerpartok közelében a törzsek átadják helyüket a jarlok kiskirályságainak. Hatalmuk nem földbirtokaik méretéből fakad, hanem dicsőségükből. Évről évre saját dicsőségre és persze hadizsákmányra vágyó ifjú harcosok százai kelnek útra szerte Neiderheimrben, hogy helyet találjanak maguknak egy jarl csarnokában és hajóin. A leghíresebb jarlok rendelkeznek a legtöbb harcossal, így ők vállalkozhatnak a legmerészebb vállalkozásokra, így aztán - ha az istenek megtartják őket jó szerencsében - még nagyobb hírnévre tehetnek szert és harcosaik száma évről évre növekedhet tovább.

Kopasz Modolf jarl például minden tavasszal száz sárkányhajóval indul útnak észak felé Hranafall csarnokából. Kisebb létszámmal ugyan, de hasonlóképpen tesznek a fraelikek Fremnestől Gerdstadig évről évre immár vagy száz esztendeje - már, ha az időjárás

engedi. Nagy hagyománya van ezeknek a kalandoknak. Felfedezés, kereskedelem, fosztogatás, vagy éppen zsoldos élet: a fraelikek szemében ezek mindegyike egyként méltó elfoglaltságnak számít, és előfordul, hogy egy kaland alkalmával mindegyikbe belekóstolnak.

Neiderheimr nagy részén szabadságszerető és függetlenségükhöz foggal-körömmel ragaszkodó földművesnépek élnek apró falvakban és világtól elzárt farmgazdaságokban. Marhákat, juhokat, disznókat és rénszarvasokat tartanak. Árpát, rozst, meg mindenféle répákat és káposztákat termesztenek. Mindezt az erdő terméseivel és rengeteg mézzel egészítik ki. A fraelikek nincsenek sokan, aminek oka, hogy sok fiatal a családi farmot elhagyva harcosként - flotnarként, ahogy erre mondják - szerezzen magának dicsőséget és vagyont.

Még a Hosszú Tél is csak időleges, bár meglehetősen hosszú, szünetet jelentett a kalandok sorában. Tíz esztendővel ezelőtt a tél ugyanúgy érkezett el Neiderheimrbe, mint azelőtt számtalanszor. Rövid, csapadékos őszt követően lehullott az első hó, és a drakkákat szárazdokkba vontatták, hogy megóvják őket a befagyó tengertől. Az öthavi télből aztán egy, kettő, majd végül tíz év hosszú fagy lett. A fraelikek a harmadik évben nevezték el Hosszú Télnak, de ekkor még aligha sejtette akárki is, milyen hosszú is lesz valójában. A tíz esztendő alatt mindössze egyetlen alkalommal olvadt ki a tenger, akkor is csak pár napig. A szárazföld belsőjében egyre csak esett és esett a hó, anélkül, hogy bármikor is olvadásnak indult volna. A hótakaró egyre csak nőtt és nőtt, és a Hosszú Tél derekára egyes vidékeken teljes településeket terített be. Állítólag több falu is teljes egészében megfagyott a hó alatt.

A felhalmozott készletek az első nyár derekára elfogytak, és onnantól a fraelikek többsége éhgyomorral ment ágyba, hogy sokan közülük fel se ébredjenek. A Hosszú Tél elvágta egymástól a településeket, megszűnt a kereskedelem és a hírek áramlása. A tél elmúltával a fraelikek fogságból szabadult állatok módjára, boldogan, de mégis óvatosan merészkednek ki a falvakból és csarnokokból, sokszor egy újszülötthöz illő módon csodálkozva rá az őket körülvevő világra. Ez persze nem csoda, hisz a flotnarok közül sokan gyermekek voltak csupán, amikor a tavasz pompáját megcsodálhatták.

A a harci erényeket olyan nagyra tartják, hogy isteneik közül még a bölcsességéről ismert rúnavető, Braesi is vértben, felfegyverkezve járja a vidéket. A fraelikek kilenc istene egyébiránt maguk is híveik között élnek, a hegyeket járva, hatalmas közös szertartásokra, blótokra hívva a fraelikeket. Épp oly szívesen viszálykodnak egymással, mint népük tagjai, és előfordulnak körükben évezredes múltra visszatekintő ellentétek is. Változatos népséget alkotnak: akad köztük sárkány,



medve-szellem, istenné lett legendás fraelig harcos és alakváltó cselszövő. Rajtuk kívül azonban a fraeligeek számos természetszellemet, totemet és helyi jelentőségű isteneckét tartanak számon, sőt az ősök tisztelete is sokszor szakrális jelleget ölt körükben. Meglehetősen eklektikus és szerteágazó szöttest alkot tehát a fraelig hitvilág, kőbe vésett, ámde egymásnak ellentmondó hagyományokkal és emlékezettel. Hibázik azonban, aki a fraelig vallás lelkek felett gyakorolt hatalmát alábecsüli: nem a próbálkozás hiányán múlt, hogy ezredév alatt egyetlen másik panteon hittérítőinek sem sikerült vallásuk elhagyására bírni a fraelikeket.

Neiderheimr vad, elhagyatott és ridegségében is gyönyörű tájéka Fariának. A Sárkánygerincet járva az utazók napokig elkerülhetik az emberekkel való találkozást. Hófödte hegycsúcsokkal koronázott meredek szikla oldalak, végeláthatatlan fenyvesek és tölgyesek, szivárványszínben csillogó vízesések és sebesen száguldó patakot földje. Az érintetlennek tűnő erdőségek mélyén számos rom rejtőzik: a valaha volt veahka birodalmak mementői, várak és városok félig eltemetett romjai, amelyeket Saemd sárkány érkezésekor magába nyelt a Sárkánygerinc-hegység. Van köztük olyan, amelyeknek már minden méterét számtalanszor átkutatták, olyan amelyekről mindenki tudja, hogy jobb messze elkerülni őket, de olyan is, amelyet ezer éve nem látott

emberi tekintet.

Bogun Konföderáció

Neiderheimtől északra terül el a bogunok földje. Sok utazó megjegyezte már a vidéken minduntalan megfigyelhető a dicső múlt és a dicstelen jelen kettősségét. A zelengrádi császárok alattvalói kikötőket és városokat építettek, folyókat zaboláztak meg, feltárták a hegyek mélyét. A bogun földeket széles, kövezett birodalmi utak hálózatával szöttek tele, amelyeknek a mai napig nem akad párja sehol a világon.

Bármilyen hatalmas volt azonban a birodalom, a sorsát nem kerülhette el: Zelengrádra lesújtott a Végzet, és a hatalmas államot addig tépázták a katasztrófák míg darabjaira hullott. A bogunok emlékezetét és fantáziáját azóta is foglyul tartja a birodalmi álmom. Bármely évtizedben önjelölt császárok tucatjai követelik maguknak a zelengrádi örökséget, és parádézhatnak fennhéjázó módon a birodalmi jelvényekkel. Pedig napjaink bogunjai képtelenek és méltatlanok a birodalom feltámasztására. Érthető hát, ha a melankólia és múltba révedés jellemző rájuk, hiszen ahogy mondják, “errefelé a nap is csak tegnapi süttöt”.

A birodalom után a vidékre idegen hódítók vetettek szemet. A Hideg Hordát Jégtör Sollaug, őket a



Badar királyok majd a Padour császárok váltották fel, és amikor nem ők locsolták a földeket a bogunok vérevel, a végtelen beháborúk tették ugyanezt. Egyszerre logikus következmény és kisebb csoda, hogy 643-ban a karizmatikus Korez herceg vezetésével megszületett a Bogun Konföderáció. Korez herceg első protektorként védelmezte a bogunokat Jégtör Sollaug hódító ambícióit. Egy évszázaddal később a konföderáció hasonlóan hasznos szolgálatot tett, amikor Tiuta hercegnőjének híres bájai belekeverték a bogunokat a Badar Királyság és a Padour Birodalom évszázados küzdelmébe.

A konföderáció jelenleg három „császárságot”, tucatnyi hercegséget, még annál is több grófságot és kilenc városállamot foglal magába; bár, hogy ezek a számok évtizedről-évtizedre változnak. A konföderáció államait rokoni kötelékek, régi ellentétek, és évszázados szövetségek kötik össze, hogy együtt a teremtés előtti káosz lenyűgöző másolatát adják ki. Az évek során a konföderáció mégis ellátta a feladatát, a bogun vidékek függetlenségének megőrzését a külső fenyegetéstől. A fraelig portyázókkal szemben viszont mit sem ér a szövetségük. A fraeligek túl vakmerőek és gyorsak, a konföderáció túl szétagolt és az együttműködés megteremtésének folyamata túl körülményes ahhoz, hogy ez máshogy lehessen. Így aztán a fraeligek évről évre egyre több kincset, aranyat, ezüstöt, állatot és embert

ragadnak el a bogun földekről.

A bogunok a három évente tartott Króda alkalomával vitatják meg a konföderációjuk ügyeit a protektor székes városában. Ilyenkor a házigazda költségeket nem kímélve díszíti ki városát: az 1158-as Kródára Venceslav császár az utcákat illatos szénával szóratta be, a falakat színesre festette, az utcák felett díszes lobogókat vontatott fel. Aranyos vértben fészítő katonák álltak sorfalat a Kródára érkezőknek. A hetekig tartó tanácskozásra ezrek sereglettek a városba, patakokban folyt a bor és a sör, szekérszám fogyott a vadhús és a kalács. A szórakoztatásról trubadúrok és komédiások gondoskodtak, a lelkek nagyobb üdvéről pedig több száz pap. Délutánonként az Adrasteiától megáldott Cvetka királyné maga vezette a közös imát a vár falán állva, miközben szolgálai ezüstpénzeket szórtak a nép közé. Lovagi torna, csatajáték, szavalóverseny, ivászat és távoli vidékek bestiáinak egymásra uszítása: a Króda alatt az sem unatkozhat, aki akar szeretne.

Venceslav császári kincstárán komoly léket ütött a Króda megtartása, de halálának közeledtét érezve azért próbálta meg lenyűgözni az egybegyűlteket, hogy elnyerje a beleegyezésüket örököse, Vihren herceg protektorra választásához. Nem járt sikerrel. Miközben odakint a város vígan mulatott, odabent a bogun kisorak heves vitába feledkezve töltötték napjaikat. Ez a két tevékenység tökéletesen le is írja a bogun lélek kettősségét: mindennapjaikban a vérre menő torzsalkodás és a bajokat elfelejteni próbáló vigadozás váltja egymást.

A vita olyannyira elmérgesedett, hogy mészárlás lett a vége, és Muncel grófja a vita hevében halálra sújtotta Vihren herceget. Warynban nemsokára patakokban folyt a vér, és a konföderáció éveig tartó beháborúba süllyedt. A még helyi viszonyok között is kegyetlen háborúért részben a katasztrófa a felelős. Elsőként a Hauet Akadémia egy magisztere figyelte fel rá, majd az Arklinai egyetem utazó magiszterei is megerősítették, hogy a bogunokat valamiféle furcsa érzellemintázat kerítette hatalmába. Hogy egy egyébiránt érzékelhetetlen ichorvihar lecsapódása volt ez, egy túlvilági entitás ártó befolyása, vagy épp egy elszabadult átok hatása, azt senki sem tudja biztosra.

Akármi is az igazság, tény, hogy a bogun uraságok bestiális kegyetlenségről és embertelenségről tettek tanúbizonyságot. Teljes városok és országrészek maradtak lakatlanul, és minden harmadik bogun testvérei keze által halt meg. Aztán nagyjából egy időben a Hosszú Tél elmúltával a bogunok észbe kaptak, és saját bestialitásuk felett szörnyülködve, felhagytak a mészárlással.

Az épelméjűség visszatért az új Króda jelezte legékesebben, amely ezúttal komolyabb vérontás nélkül tudott véget érni. Hosszan tartó tárgyalások és viták

után végül is olyan megoldás született, amely minden nagyra törő bogun uraságot egyforma mértékben keserített el, így alighanem a lehető legjobb megoldás volt. Zbyskó lovag, egy meglehetősen jelentéktelen és jellegtelen nemes úr személyében sikerült mindenki számára elfogadható jelöltet találni. Az új protektor ugyan felettébb büszke tisztségére, de úton-útfélen nagy az egyetértés, hogy a konföderáció már csupán papíron létezik.

Ha ez igaz, azt a jámbor bogun parasztok alig fogják észrevenni. Számukra a világ ura a helyi nemes úr vagy esetleg az ő királya. A népek többsége falvakban lakik és csak jeles alkalmakkor hagyja el községe határait. A jobbágyok röghöz kötése gyakori dolog errefelé, mint ahogy a mesterségeknek családon belül való öröklődése is. Elterjedt nézet, hogy a földbirtokosok jószágként rendelkezhetnek alattvalóikkal, előírhatják számukra a követendő vallást, a megtartandó ünnepeket, kedvükre szabhatnak ki büntetéseket és adókat. Ezen bánásmód ellen a jobbágyoknak sokszor az erőszak az egyetlen menedéke. Gyakoriak a jobbágylázasok, amelyek végső soron persze mindig az urak győzelmével és a jobbágyok kegyetlen megbüntetésével érnek véget. A bogun urak amúgy is szeretnek háborúskodni, amikor nem a jobbágyokkal vagy valamiféle külső fenyegetéssel szállnak szembe, akkor egymás vérént ontják.

Meglehet, a konföderáció jelentőségét veszített, fogatlan intézmény, viszont az elveszett dicsőség felett való kesergésen túl ez az egyetlen intézmény, amely a bogun népek együvé tartozására utal. Nem köti össze őket a nyelv sem, bár szerte a vidéken az óbogun nyelv valamiféle elkorcsosult változatát beszélik, de ezek olyannyira sokfélék, hogy Bulovia és Tiuta lakói képtelenek megérteni egymást - holott a két ország határos egymással. Nem csoda hát, ha a kereskedők és tudós fők továbbra is szükségesnek tartják a óbogun nyelv elsajátítását; ennek segítségével legalább a többi kereskedővel és tudóssal el tudnak társalogni.

A konföderáció vallását tekintve is rendkívül sokszínű vidék. Egyrészt őrzik még az ősi bogun sorsistenek (a teljesség igénye nélkül Rimjir, a győzelem istene; Zosul, a jószerencse istene; Usvian, az elszenvedett balsors istene, és legfőképpen természetesen Votisz, aki a beteljesült végzet isteneként kapott helyet magának az egyezményes vallás panteonjában) kultuszát, de az egyezményes panteon és még számolatlan egyéb istenség, angyal, küldött, vagy éppen elementálúr és démon tarthat számot követőkre errefelé.

Padour Birodalom

Amikor Joiha Hauet alázatos kéréssel fordult Maxence Reverdin grófhhoz, valószínűleg egyikük sem gondolta,



hogy találkozásul eredménye egy birodalom lesz. A gróf jóindulatának köszönhetően Joiha otthonra talált, a Reverdinek pedig nagyhatalmú szövetségesekre, akiknek a mágiája hozzásegítette őket a környékbeli uracsák közül való kiemelkedéshez. A Hauet Akadémia mostanra az egykori apró grófság nagy részét örökbirtokul kapta, de továbbra is ontja magából a tudós varázslókat a birodalom nagyobb dicsőségére.

Az Akadémiának helyet adó Bourcon nyüzsgő metropolisz. Az ott lakók életét az akadémikusok szolgálata tölti ki, olyannyira, hogy a helyiek kivételével a települést, mindenki csak az Akadémiának nevezi. Az akadémikusok a város szívében elterülő, mesterművekkel díszített, gránit és márvány kampuszon élik napjait. Sokan közülük csak akkor teszik ki onnan lábukat, amikor a tanulmányaik részeként világlátásra indulnak. Joiha Hauet tanítása szerint ugyanis a világ megismerése lehet csak az alapja a természetfeletti megértésének. Az Akadémiának mindig a megismerés határainak a feszegetése és a valóság feletti hatalom kiterjesztése volt a célja.

Eredetileg az akadémia mindössze az örökbefogadott Hauet ivadékok okulására jött létre, és azóta is él a szokás, hogy teljes jogú akadémikus csupán a Hauet család tagja lehet, bár nem szükségszerű, hogy annak is születessenek. Minden évben reménytelenül családok hada



lepi el az Akadémiát, fiatal gyerekek tudását és tehetségét fitogtatva, abban a reményben, hogy a Hauet név elnyerésével ingyenes oktatásban és fényes jövőben lesz részük. Ha valaki nem tagságra, pusztán tudásra vágyik, jó pénzért részt vehet az Akadémia kínálta előadásokon; vagy éppen kicsit olcsóbban a város külvárosaiban élő kuruzslók leckéin. Jönnek is a mágiát megismerni szándékozók a világ minden tájáról: bogun, salmeriai, nomád vagy épp az Öreg Trón szülötte; nemes vagy városlakó; óhitű vagy az örült Dhivagi akolitája; az Akadémia nem válogat - ameddig a diák fizetőképes.

A birodalom dobogó szíve a Quartier de la Ville-beli mérhetetlen vásárok, elfoglalt nagyvárosok és zsíros termőföldek gazdagsága. A Városok Körzetében tizenhárom nagyobb és több tucatnyi kisebb, de kőfallal körülvett város található. A településeket forgalmas és karbantartott utak kötik össze, amelyek mellett pár órányi járasonként bizton számíthat szállásra és ellátásra az utazó. Az év majd minden hetében megtartott vásároknak messze földön is nagy a híre, és rengeteg kereskedő áramlik a vidékre a portékáit adni-venni. Sok errefelé megforduló áru soha nem kerül padour kezekbe: a messze földről érkező árusok messze földről érkező árusoknak adják tovább őket.

Itt található a folyamatosan épülő és szépülő főváros, Neuville. A település nem tekinthet vissza hosszú

múltra, száz éve rendelte el az uralkodó az új főváros építését. A város utcáinak kijelölését alapos felmérés és komoly földmunkák előzték meg, így az erre vetődő szerencsés vándor széles és tiszta utcákon járhat-kelhet. A házak lenyűgöző méretűek, díszes márványból és gondosan faragott fehér kövekből épültek, szobroktól és festményektől ékesek. Nem véletlen, hogy a várost lakói a boldogság helyeként is emlegetik.

Neuvillebe csak császári engedéllyel, az accerianus hitvallás felvállalásával léphetnek be idegenek. A császári család a Skizma évei során hitet tett ugyanis Teremtő Acce tanítása mellett. A birodalom ugyanakkor vallásilag megosztott és jelenleg a vallásháború tüzeiben ég. Szerte a birodalomban mindennaposok az összecsapások az accerianusok és az óhitűek között, és gyakoriak a kegyetlenkedések. Példának okáért, ugyanazon a napon Havis, Clonrey grófnője több száz mártírt ítelt tűzhalálra, amikor azok nem voltak hajlandóak elismerni Teremtő Acce főségét mindenek felett, alig egy napi járóföldre Clonreytől, Antiseu kikötőjében accerianusokat kötözték a mólók lábához, mondván, ha Acce valóban előrébb való Marina úrnőnél, majd megállítja ő a dagályt.

A vallási szembenállás a császári hatalom természetét is átalakította. Régebben a császár egyfajta szimbolikus szentségként tekintett a birodalom népe. Szuverenitása megkérdőjelezhetetlen volt, a nemesek jeles alkalmakkor egymással versengve nyilvánították tiszteletüket és hűségüket, a pénzeket az ő arcképe díszítette, de a mindennapok folyásába csak csekély mértékben szólt bele. Bulla tiltotta a császári család tagjainak, hogy a Városok Körzetét elhagyva más tartományok földjére lépjenek a tartományurak akarata ellenére.

Mindez megváltozott, amikor Marcelet császár, a mostani uralkodó édesapja, miután hírül vette, hogy accerianus hadak elragadták a próféta csontjait ezeréves nyughelyükről, hitvallást tett Teremtő Acce mellett. Ezt követően Marcelet császár, majd IV. Maxence is több alkalommal körbejárta országát, hitvallásra és hűségükre kényszerítve a birodalmi nagyurakat. A mély vallásosságon túl az is közrejátszott a császár tettében, hogy korábban több hatalmasság is nyílt kihívást intézett a Szent Család fősége ellen.

Perpinne kikötővárosa például megpróbált csatlakozni a Dal Marina Kereskedőszövetséghez, és csak hosszas háborúskodással sikerült a várost a birodalomban tartani. Még veszélyesebb volt azonban a császári tekintélyre nézve a badar királyok - akik egyébként a császár hűbéresei - kihívása. A Longarc család tagjai egészen odáig jutottak merészségükben, hogy nyíltan hirdetik igényüket a birodalmi trónra, és a császárság óhitűinek védelmezőjeként lépnek fel. Az évek során



számos összecsapásra sor került a királyi és a császári csapatok között.

Manapság a császár szuverenitásának és a valásnak a kérdése elválaszthatatlanul egybefonódott. Míg egy emberöltővel ezelőtt még lehetett valaki hűséges alattvaló és egyben óhitű, a császár akaratát közvetítő accerianus hadak szemében e két dolog már nem férhet meg egyetlen személyben. Másrésztől, akadnak, akik aszerint változtatják hitüket, hogy éppen milyen a kapcsolatuk a Szent Családdal. Birodalmi lovagok védmezik a császári birtokadományon épült Diospolist, az accerianusok szent városát, így az accerianusokat fenyegető minden veszély egyben a Császár ellen is irányul.

Általános a vélekedés, hogy az égiek elfordították tekintetüket a birodalomról, így gyakoriak a kegyelemért könyörgő önostorozó felvonulások is. A birodalmi belviszály és vallásháború árnyékában a padour partvidéket, sőt a folyók mentén a tengertől távolabb eső vidékeket is évről évre fosztogatják és kínozzák a fraelig flotnarok. Egy alkalommal a fraelig hajók egészen Neuville falaiig eveztek felfelé a folyókon. Bár a főváros falaival nem mertek szerencsét próbálni, de kincsekkel megrakodva indulhattak haza. A délkeleti partvidék mentén alig akad már olyan település, szentély, kikötő, amelyet legalább egyszer nem fosztottak ki a fraeligek.

A katasztrófák még tetézték a császárság bajait. A császár őszi palotája alatt megnyílt a Mélység Szája. Hátborzongató látvány ez a tucatnyi kilométer széles, függőleges falú, feneketlen lyuk a civilizált világ szívében. A szakadék peremén állva túlvilági hangokat és Faria sorsát féltő sötét gondolatokat sodor a szél. A Mélység Szájában a világ pusztulásának előhírnökét látó zarándokok vallási ellentéteket félretéve együtt könyörögnek Teremtő Accéhoz és a panteonhoz.

Maxence császár dicséretére legyen mondva,

hogy 17 közeli és távoli családtagjának elvesztése sem taszította kétségbeesésbe. Már épülnek a Száját körülvevő erődítmények, és összesen hatezer fegyveres őrzi a birodalmat a mélységből a napfénybe hunyorgó ichorfattyaktól. A birodalom keleti végeit rágó a reiquer-bogarak elleni harcokban azonban a császári csapatoknak nyomát sem látni. Talán azért, mert a bogarak eleinte a császárral szemben ellenséges, óhitű vidéken jelentek meg. Ha azonban a császár abban reménykedett, hogy a bogarak idővel maguktól kivésznek, csalódnia kellett. Az egy évig élő bogarak minden újabb generációja lényegesen nagyobb méretben és nagyobb étvággal mászik elő a föld alól tavasszal, mint az előző generáció tagjai tették azt. Mostanra kisebb kutya méretű reiquer-bogarak százezres hada lepi el a birodalmat minden tavasszal, hogy falvakat és városokat taroljanak le vonulásuk során. Bármire és bárkire rátámadnak, és bár egyenként nem jelentenek nagy veszélyt, pusztá létszámuk rettenetesen veszedelmessé teszi őket.

Számos egyéb katasztrófa sújtotta még a birodalmat. Említést érdemel a Pallon dombvidéket letaroló Hároméves Tornádó is, ami csaknem alapkőzetig lereszelte a talajt és elpusztította az életnek is csaknem minden nyomát. Három év elteltével a tornádó egyszer csak meglódukt, és halálos folyosót vágva magának nyugat felé eltűnt az óceán felett. Termőtalaj híján a Pallon-sziklasivatag kihalt és az életre alkalmatlan. Talán ezért figyeltek fel kevesen arra, hogy ahogy a tornádó hatalmas barlangjáratok és csarnokok hálózatát fedte fel, amelyek mélyen a kőzet belsejébe vezetnek, és aligha lehetnek a természet alkotásai.

A legtöbb padour a belviszály, a Skizma, a fraelig portyák és a katasztrófák ellenére is jólétben és biztonságban élheti életét. A birodalom útjait kereskedők, mesteremberek és hírnökök járják egész évben, a vásá-



rok mérhetetlen gazdagságról tesznek tanúbizonyságot, a trubadúrok dalai gyönyört keltenek, a magiszterek az ismeret határait feszegetik, a padour lovagoknak pedig nincs párja. A császárság ugyan gyengélkedik, de a padour nép továbbra is erőtlő duzzad.

Mreknia

Mreknia valaha a Bogun birodalom előretolt őgrófsága volt, amely az északi barbároktól és a Fütenger nomádjaitól védelte a birodalmat. A mrekniaiak mai napig nagy büszkeséggel emlegetik származásukat, és hogy a nomádokkal és veahkákkal keveredő déli rokonaikkal ellentétben ők mindvégig megőrizték a bogun nyelvet, kultúrát és vér tisztaságát. Ennek azonban nagy ára volt: Mreknia uralkodói szigorú hagyományoktól szabályozott, elzárkózó országot hoztak létre ezer esztendő alatt.

Mrekniában a király élet és halál ura, még tanáccsal ellátni is csak Votisz főpapjának és a dinasztia többi tagjának van joga. A királyság földjeinek nagy részét az uralkodó birtokolja és a királyság előkelői közül sokan intézőként szereznek maguknak vagyont és hatalmat. Megbízásukat a király bármikor visszavonhatja, és a királyi kegyből való kiesésük a hatalom csúcsairól is a jelentéktelenség mélyére taszíthatja őket. Arra is bizonyos számíthatnak, hogy pár évente új megbízást kapnak, gyakran az ország távoli vidékein a helyi hatalmi központok kiépítésének megakadályozása kedvéért.

Nemesek és földbirtokosok is akadnak a királyságban, bár a két csoport nem feltétlen fedi egymást. A nemesek között szép számmal akadnak származásukra büszke nincstelenek, akik a nekik kijáró királyi apanázs-ból tengetik napjaikat, és olyanok is, akik paraszt szomszédaik oldalán szántják a földjüket. Földbirtokot királyi adományból vagy éppen csengő aranyakért bárki szerezhethet, így szép számmal akadnak paraszti szabadgaz-

daságok is az országban. A föld szerzésénél azonban az elvesztése még egyszerűbb, a királyi bírák kedvelt ítélete a bűnösnek talált szerencsétlenek földjének a királyi birtoktestbe történő átvétele. Mrekniában a szabad városokra sem találni példát, a városi kiváltságok forrása a királyi akarat, a városokat pedig a király által kinevezett intézők igazgatják.

Mreknia boldogulásának záloga a király bölcsessége. Gyengekezű, gyenge elméjű uralkodók gyakran taszíthatják káoszba az országot. A mrekniai nép a szörnyülködve emlegeti Stesan királyt, aki hat éves ámokfutása alatt ékes bizonyítékát adta ennek. Szerencsére a királyt szerencsétlen baleset érte, és testvére, Votimir király alázatos és fáradhatatlan munkával helyrehozta elődje hibáit. A jelenlegi uralkodó, Bojan király, ugyan Őrütl Stesan gyermeke, de szemlátomást megszívelte a történelem leckéjét, és uralma egyelőre inkább Votimir bölcsességét tükrözi vissza, mint apja hevességét. Mreknia királyai közül egyébként sokan halnak meg ágyban, párnák között; de öregségben vagy betegségben csak kevesen. A királyok hatalma ugyan korlátlan, de személyükben mégis kiszolgáltatottak saját háznépüknek.

A király után Votisz egyháza rendelkezik a legnagyobb hatalommal Mrekniában, és a beteljesült sors istenének fontos szerepe tükröződik a helyiek pár sajátos szokásában is. Mrekniában a temetési szertartások fontos és vidám események. A temető sokszor a város legdíszesebb és gondosan karbantartott részei, ahol a mrekniaiak előszeretettel töltik szabadidejüket, és gyakorta látni, hallani szavalókat és trubadúrokat a fejfák között. Az előző uralkodók halálának évfordulóját jeles eseményként tartják számon.

A mrekniai nép híres róla, hogy nem féli a halált. Csatában sokszor inkább vállalják az önfeláldozást,

mint a megadást. De nem csak az átlagemberek nem becsülik sokra a saját életüket, az ország vezetői sem hezitálnak feláldozni a nép egyszerű gyermekeit. A Gyilokhatár háborúi során például Votisz követői, és a híres mrekniai átokmesterek skrupulusok nélkül szórták a pusztító varázslatokat a vidékre, mit sem törődve vele, ha ez a saját katonáik elveszejtésével is jár.

Mreknia a világ egyik legbiztonságosabb vidéke az utazók számára. Ennek a nagy biztonságnak persze az ára is megvan: a Mreknia útjait járó embereket és árukat a király intézői gondosan lajstromba veszik a királyság határainál, a városok kapujában és az országutak őrházainál. Állítólag a királyi palota ügynökei mindenről tudni akarnak, ami az országban történik, ezért Mrekniát királyi kémek hálózata teríti be. Ezek a kémek kitűnően álcázzák magukat és gyilkolnak is, ha kell. A király kémeit az egykori mesterről Groza gyermekeinek hívják. Ővük a világ egyik legrettegettebb fejedelemségének, de Mrekniában rajtuk kívül is szép számmal akadnak titkos társaságok, tolvaj- és fejedelemségek, boszorkányszekták és kultista csoportok. Fennmaradásuk záloga, hogy tevékenységüket diszkrétan és óvatosan folytatják így félni tőlük mindössze annak szükséges, aki a célkeresztjükbe kerül. Első pillantásra talán furcsának tűnhet a titkos társaságok nagy száma Mreknia szoroson ellenőrzött társadalmában, de csak addig, amíg figyelembe nem vesszük, hogy a király is előszeretettel támaszkodik képességeikre kényes problémák kezelése során.

Mrekniának, az államot Votisz kultuszához kötő vastag szálak ellenére, mindig is meggyűlt a baja az élőholtakkal. Amikor a katasztrófák újra felütötték fejüket Mrekniába régi ismerősként tért vissza zombiragály. A hatóságok begyakorolt gyorsasággal helyezték vesztegzár alá az érintett északi határvidéket, és ahol szükségét érezték falvak felégetésével és lakatlan sáv kialakításával sikerrel megfékeztek a ragály terjedését egészen Bialargi pusztulásáig.

Bialargi Mreknia délkeleti vidékének fontos nagyvárosa volt, az ország belsejét védő erődítmény, az utolsó valamirevaló kereskedő állomás a Gyilokhatár felé. A várost lakó húszezer lélek egy rideg téli napon mind egy szálig elpusztult, de nyugalmuk nem tartott soká: a város utcáit másnapra hűvös, gonosz intelligenciával megvert zombik hada járta. Bialargi városát hamarosan ostrom alá vették a király csapatai, de két sikertelen támadást követően felhagytak a további próbálkozásokkal, hiszen a város falai között elesett támadók hamarosan a védők sorait gyarapították. Mindazonáltal nagy a bizodalom, hogy Votisz papjai hamarosan úrrá lesznek a helyzeten.

A Votiszba vetett bizodalom általános Mreknia szerte. A Bogun birodalom hanyatlásának idején Mrek-

nia vezetői fontos elhatározásra jutottak: kiválasztottak egyet a birodalmi istenek közül és alázatos, kitartó és mindent megmozgató rituálék keretében országukat az istenség védelme alá helyezték. Votiszt mrekniai hívei idővel újabb és újabb aspektusokkal ruházták fel, a halál és a túlvilág, valamint az emberi sors beteljesülésének istene lett. Bár Gyilokhatár háborúit lezáró megegyezés értelmében az egyezményes vallás tanai bebocsátást nyertek Mrekniába de közel ötszáz évvel később Votisz még mindig egyeduralkodó a mrekniaiak lelkében.

Mreknia szerte törzsi népeket is élnek. A Bogun Birodalom seregei annak idején virágzó népeket találtak itt. Bár képtelenek voltak ellenállni a bogun hódításnak, de továbbra is jelen vannak, és megrögözöten ragaszkodnak szokásaikhoz. A saját nyelveiket beszélik, saját pártfogóikhoz fohászkodnak, saját szokásjogukat követik. Jellemzően földművelő életmódot követnek, bár akad azért kivétel, mint például a zsoldos kompániaként tevékenykedő Kulma törzs, vagy a Gyilokhatár környékén nomadizáló Sildere. Legtöbbjük természeti szellemekhez és saját őseikhez imádkozik, de akad Votisz hitére megtért és nyíltan démonimádó törzs is. Mindössze az államszervezeten kívül található helyzetük köti össze őket.

Mreknia legnépesebb városai a tenger partján. Éppen ezért érte komoly sokként a tengerpartot a démonalga megjelenése. Ez a fekete, a tengervíz felszínén felgyűlő rosszindulatú jelenség pár éve ellepte Mreknia déli partvidékét. Apály idején a visszahúzódó óceáni fővenyt teljesen ellepi ez a szörnyűséges növény. Tapintásra nyálkás és nyúlós, és bőrrel érintkezve kellemetlen, égő érzetet kelt pár másodperc után. Amerre a fekete démonalga felüti a fejét eltűnnek a halak, a tengeri madarak és a vízi emlősök. Az alga megtelepszik még a hajók oldalán is, beeszi magát a deszkák közé, pár nap után már víz szivárog a fedélközbe, egy-két hét és nincs az a pompa, amely a víz felszínén tartaná az alga áldozatának esett óceánjárót. A démonalga a déli partvidék teljes hajózását felszámolta. A tenger termése igen fontos része volt arrafelé a mindennapi betevőnek, és a halak elhalásával ezrek jutottak éhezésre. Kétségbeesésükben az éhező halászok ráfanyalodtak a démonalga elfogyasztására. Napon szárítják, sós vízben főzik, pörkölt mellé rakják. Az algaevés ugyan elodázza az éhhalált, de nagy árat kell még ezért fizetniük. A rendszeres algaevő hasa felpuffad, arcuk kékes és nyálkás lesz, ujjaik közé vékony hártya nő, nyakukon redők futnak keresztbe és elfeketedett szájukban hegyes fogakból álló dupla fogsor viczorog. Ráadásul természetük is mind erőszakosabbá válik, és idejük nagy részét vízben töltik. Meglehet, Mrekniára csúnya idők várnak.



Gyilokhatár

Mrekniát a Gyilokhatár mindössze száz mérföld széles sávja választja el az Áldott Ligától. A név nem légből kapott, a világ legtöbb csatáját és várontását látott vidéke ez. A Bogun Birodalom elleni lázadásuk válságos éveiben ide húzódtak vissza az akkoriban xiteánusnak - ma úgy mondanánk: az egyezményes vallás hívei - mondott lázadók, és játszottak macska-egér játékot a nyomukban loholó bogun hadakkal. A Birodalom szétesése után aztán Mreknia és az azóta már feledésbe merült egyéb utódállamok csatái zajlottak itt. Ansat Kargay seregei itt találták meg a civilizált vidékek felé az utat, elsőpörve maguk előtt minden ellenállást. Az Áldott Liga és a Padour Birodalom időszakos összecsapásai, a Skizma harcai és a Sámánháború mind megtalálták az utat errefelé. De a Gyilokhatár embertelen és életidegen arcát mindenek felett Mreknia és az Áldott Liga vallásháborúja formálta. A háború során az istenek papjai példátlan féltelenségről tettek tanúbizonyságot. A régmúlt krónikásai ichorviharokat, városokat és falvakat nyomtalanul elragadó szeleket, mágikus igába tört fenevadakat, tekintettel fertőző halálos bűvragályokat egyaránt feljegyeznek. Állítólag a háború egy pontján Votisz nagyúr halálpapjai hadifoglyok ezreit áldozva nyilvánították a határvidék egészét a halál birtokának.

Száraz és terméketlen vidék ez, ahol a ritkás és

haldokló erdősegeket kopár sziklasivatagok választják el egymástól. Meredek hegyoldalak és semmiből felbukkanó szakadékok vidéke, ahová évente párszor hatalmas viharokban érkezik meg a viharos csapadék. Ilyenkor a tájat villámárvizek, elszabadult, medret kereső folyók, izzapcsuszamlások borítják el egyik pillanatról a másikra, hogy pár nap alatt teljesen átrendezzék a vidéket. Épp ezért a Gyilokhatárról nincsenek megbízható térképek, a vidéket nem szelik át bevett útvonalak. Időnként azért nekivág a Gyilokhatáron való átkelésnek egy-egy hadsereget idéző karaván is: a több száz málhás állatot fegyveresek és varázshasználók hada kíséri ilyenkor.

A Gyilokhatáron élő népek az ellenséges éghajlat mellett az időről időre még mindig felbukkanó ichorviharokkal, bűvragályokkal és a csapatostul vonuló szörnyekkel versengenek a szűkös erőforrásokért. Makacs és kemény nép lakja a vidéket, akik nem rettennek vissza a szélsőséges megoldásoktól és hozzászoktak a határozott és azonnali cselekvéshez. Nem tűrik az urakat maguk fölött, és nem érdekli őket sem az istenek, sem az emberek törvénye. Ez a szabadság és öntörvényűség még a vidék általános élettertelensége ellenére is vonzó egyesek számára: törvényen kívüliek, nincstelenek és otthontalanok mellett boszorkányszezták, fejdásrendek, nekromanták és démonimádók, a Fekete Egyház fészkei és Uhnir akolitái pettyezik a tájat.

Áldott Liga

A Sodo-fennsíkot csak ritkán öntözik az esők, és sárgás kövezetét a homok mellett leginkább csak cserjék és fűfélék borítják. Tavasztájban a láthatár a szivárvány színeiben pompázik, a Liga egésze egyetlen hatalmas virágos mezőnek tűnik. Akadnak persze szántóföldek is a fennsíkon, de a pásztorkodás mindig is a fennsík arculatformáló tevékenysége volt. Annak idején Xiteus próféta és családja is birkapásztorok voltak. A fennsík akkortájt a Bogun Birodalom legészakibb határvidéke volt, gyéren lakott, elhanyagolt, szegény vidék. A civilizációt mindösszesen pár katonai támaszpont és erődítmény jelentette, a vidék népe pedig félnomád állattartó életmódot folytatott, alig különbözött, mint északi szomszédaik a Fűtenger mélyén. Xiteus már ötven felé járhatott, amikor az Ötök figyelme megakadt rajta. Az új istenek hite eleinte csak a fennsík népei körében terjedt, és meglehet meg is maradt volna mindössze a környék vallásának, ha a xiteánusok meg nem tagadják a bogun császár imádatát istentiszteleik során.

A fennsíkot adottságai kiválóan alkalmassá teszik, hogy kisebb, mozgékony csapatok hosszú ideig elkerüljék ellenségeiket, és váratlan helyeken felbukkanva okozzanak zavart. Az idővel egyre kiterjedtebb xiteánus felkelésnek csak komoly csapatösszevonásokkal tudott véget vetni a birodalom. A felkelés végnapjaiban a bogun seregek létszáma meghaladta a vidék teljes lakosságát. Ezrével hurcolták el a xiteánusokat a fennsíkról, hogy rabszolgaként éljék le életüket a birodalom távoli vidékein. Ez a lépés alapozta meg az egyezményes egyház fényes jövőjét: a rabszolgák a birodalom minden sarkába eljuttatták az új istenek hírét és hitét. De a vallás a Sodo-fennsíkon is hamar magára talált. Idővel a birodalomnak nagyobb problémái akadtak, és pár évtizeddel a lázadás leverése után a xiteánusok már nyíltan gyakorolhatták a vallásukat. Amikor a birodalom katonáit kivonták a vidékről, hogy a határok védelme helyett a belháborúk forgatagában vessék be őket, egyetlen szervezet volt olyan helyzetben, hogy a helyükbe lépjen: a lázadás tüzeiben edzett egyház.

Idővel a panteont alkotó öt istenség felosztotta egymás között a vidéket, a korábban bujkáló egyházak erődített támaszpontokat építettek maguknak a fennsíkon. Ezekből az erődítésekből lettek az első rendházak, amelyek a mai napig a Liga szervezetének gerincét alkotják. Az eleinte egymástól is független rendházakat Ansat Kargay Nagy Hordájának híre kovácsolta egységbe. Xiteus unokája, a theopolisi Acce-rendházat vezető Chrysalus érsek egybehívta a rendházak vezetőit és a közelgő élet-halál harc biztos tudatában a rendházak vezetői végül is megegyezésre jutottak és megszületett az Áldott Liga.



A Liga egészen a közelmúltig a fennsíkot uraló 33 rendház véd és dacszövetsége volt. Az egyes rendházak a saját területükön belül élet és halál urai, a Liga társadalmának vezetői pedig a rendházak papsága. Vitás ügyeiket az évente megrendezett zsinatokon rendezik, többnyire sikerrel, bár szinte soha nem viták nélkül. A zsinatokra az évszázadok során kialakult vándorrendszerben különböző helyszíneken került sor, úgy, hogy generációnként egyszer minden rendház helyet adhatott egynek. Ennek ellenére Acce rendházainak, mindenekelelt a theopolisi rendháznak volt a legnagyobb tekintélye és így a legtöbb befolyása az Áldott Liga egészére.

Ez persze már a múlté. Acce kegyeltjei egyszer és mindenkorra eltékozták vezető szerepüket, sőt meglehet egyházuk teljes jövőjét, amikor határtalan követeléseik egyházzsukadáshoz vezettek. Mindenki tudta persze, hogy Acce volt a leghatalmasabb az istenek között, és épp ilyen világos volt követőinek vezető szerepe is. Acce papjai időtlen idők óta követelték maguknak és istenüknek a méltó alázatot és engedelmisséget. A vita az 1127-es theopolisi zsinat során fordult nyílt ellenségeskedésbe. Acce papjai fogságba vetették az egybegyűlt egyházatyákat, amikor azok nem voltak hajlandóak elfogadni a hitvallás új szövegét, a híres “kegyelméből” kitélt. Eszerint a világ istenei, a panteon többi tagját is beleértve, pusztán “Acce kegyelméből” gyakorolnak ha-

talmat az ichor felett”.

A Skizma évtizedekre lángokba borította az Áldott Ligát. Ugyan Acce theopolisi papjai a konfliktus korai szakaszában elfordultak az új hitvallástól, de ez nem törte meg az acceriánusok hitét és erejét. Papok ezrei estek áldozatul a harcoknak, tucatnyi rendház lett a lángok martaléka. Idővel a Skizma más országokban is érezte hatását. A padour uralkodócsalád hitet tett az acceriánusok mellett, Salmeria előző despotájához hasonlóan. Mrekniből Acce minden kegyeltjét száműzték, függetlenül attól, hogy elfogadta-e az acceriánus hitvallást vagy sem. A Tengervidéken a nagyra törő kiséllamok évről évre váltogatták pártállásukat a pillanatnyi helyzetnek megfelelően.

A Skizma még koránt sem ért véget, de az Áldott Liga területén már az 1150-es évek során vereséget szenvedtek az acceriánusok. Utolsó, merészségében is kétségbeesett haditettükkel az acceriánusok még feldúlták Theopolist és elragadták magukkal Xiteus próféta hamvait. Ezt követően a padour határ túloldalán vertek tanyát, és a császári adományként kapott földeken elkezdtek felépíteni Diospolis masszív erődrendszerét. Azóta is erősödnek a Padour Birodalomban és új szent városukból bosszúra szomjasan szemlélik a fennsíkot.

A Ligában Accénak kilenc rendházából mindössze három maradt Bölcs Acce egyházának a kezén. Kettőt a 1170-es zsinat Cheorr egyházának, egyet Votisznak rendelt, mivel nekik még korábban nem volt valamirevaló rendházuk a Ligában. Három egykori rendház, köztük Theopolis sorsa is megoldatlan. Ezek a rendházak jelenleg is romokban állnak; gazdátlanul, bár nem teljesen elhagyatottan. Közkézen forognak a pletykák a mélyükön rejtőző mérhetetlen gazdagságról, és az azt őrző szörnyekről és acceriánusokról.

Ezek a mesék nem teljesen légből kapottak, hisz az Áldott Liga rendházai - és különösen Theopolis - valóban nagy gazdagságot halmoztak fel. Bár az egyes rendházak, például az Adrasteiának szentelt Actiae és Durius lovagjainak otthont adó Derrota, sok mindenben különböznek egymástól, de azért akadtak hasonlóságok is, amelyek minden rendházra igazak. Minden rendház hatalmas kiterjedésű, több ezer embernek otthont és munkát adó épületegyüttes egy-egy, körülöttük kinőtt település szívében. Gyakorlatilag fallal körülvett városok a városban. Templomok, szentélyek, katedrálisok is helyet kapnak a rendházon belül, a személyzet házaai széles utcák mentén kapnak helyet, és a lakosság szórakozását ivók, színházak, fürdők, labdaházak elégítik ki. Műhelyek, raktárak, istállók, vágóhidak, jégvermek; amire csak egy közösségnek szüksége lehet, mind megtalálható bennük. Egyben kulcsfontosságú láncszemei a Liga gazdaságának. Az istenek mind kegyes szemmel



néznek a - hozzájuk illő - iparkodásra, és minden rendház rendelkezik pár híres termékkel, amelyeknek még messze földön is akadnak vásárlói. A korábbi példánál maradván, Derrota kovácsműhelyeiből kitűnő fegyverek, vérték és szerszámok kerülnek ki, Actiae festett kelméinek pedig még a Skizma ellenére is akad helye a padour császár ruhatárában is akad hely.

A rendházak földjei több napnyi járóföldre terjednek ki és faluközösségek tucatjai fizetnek nekik a kiváltságért, hogy művelhessék azt. A legelőkön hatalmas nyájak, gulyák és ménesek vándorolnak a rendházak billogjait viselve, a hegyekben pedig a rendházak által birtokolt bányatársaságok működnek. Az egyes rendtartományokban a papok minden tevékenységen rajta tartják a szemüket, részletes feljegyzéseket vezetnek a gazdasági tevékenységről és gondos alapossággal behajtják a rájuk eső hányadot.

Az elmúlt évtized gyökeres változásokat hozott a Liga számára. Acce egyházának jelentőségvesztése és a nem hivatalos főváros, Theopolis pusztulása ürességet teremtett a Liga szívében. Némi huzavona után az egyházak főpapjai egy új főváros építése mellett döntöttek, amelynek helyét 1158-ban a Mir Sin Vela partján, egy Callatis nevezetű aprócska kikötő helyén jelölték ki. Az építkezés szinte azonnal megkezdődött, és a mai napig nagy erővel zajlik.



A Liga döntéshozóinak hála az álmos kisváros Callatisból az egyik napról a másikra Theopolis Magna, nyüzsgő nagyváros, a Mir Sin Vela partvidékének lüktető szíve lett. Az építkezésre ideseregülő munkástömeg egycsapásra - Roccamare után - a tengerpart legnépesebb városává tette az új várost. Szintén az építkezés szükségletei hozták úgy, hogy elsőként az új kikötő kiépítésének kezdtek neki, ami a helyi kereskedelmet és gazdaságot is nagyban fellendítette. A közeli Roccamare kereskedőházai vérbosszúk százait fogadták a Liga ellen, látva a kereskedelmi súlypont eltolódását.

A város hatalmas kikötőiben folyamatosan nyüzsg az élet, óriás tengerjárók jönnek és mennek, a Liga újsütetű hadihajóinak figyelő tekintete mellett. A szárazföld felől Theopolis Magnát háromszoros falgűrű veszi körbe, amely csatornák és aknák hálózatával kiegészülve áthatolhatatlan akadályt képez bármely támadó számára, ami a Sámánháború elején lezajlott hároméves ostrom idején fényesen be is bizonyosodott. A város lüktető szívében az utolsó simításokat végzik az Isteni Egyetértés Katedrálisán, amely egyszerre lesz a világ legnagyobb és legdíszesebb temploma. A katedrális közepén felállított közel harminc méter magas istenszobrok több mázsa arannyal, ezüsttel, drágakövel és gyönggyel díszesek. Az egykori kisvárosról elnevezett,

ám arra már nyomokban sem emlékeztető Callatis negyedben található Adrasteia Mosolya színházban akár húszezren is helyet foglalhatnak egyszerre. Az északi dombok egyikén helyet kapó Legfőbb Kollégium évről évre könyvek és kódexek ezreit gyűjti be, a legnevesebb tudósokat csábítja magához, és már most egy lapon emlegetik a nagy múltú Hauet Akadémiával és az Arklinai Egyetemmel. Az új fővároshoz természetesen új vezető testület is dukál. Elkerülendő, hogy a jövőben bármely isten papsága az accerianus túlsúlyhoz hasonló helyzetbe kerülhessen, a Liga vezetését most a Kegyeltek Tanácsa látja el, melybe a panteon isteneit egy tanács tag képviseli. A Tanács döntései - feltéve, hogy mind a hét tag egyetértésével születtek - elméletileg kényszerítő erővel bírnak az egyház minden hívére. A Ligát alkotó rendházak éves bevételeik egytizedét kellene, hogy Theopolis Magnába küldjék, amely a főváros busás bevételeivel kiegészülve kellő alapot szolgáltathat a Tanács hatalmához.

Ez lenne az elmélet, ám az elmúlt évek tapasztalata alapján a gyakorlat mást mutat. A Sámánháború forgatagában a Kegyeltek Tanácsa egyszerre bizonyult hatásos kormányzatnak és teljesen alkalmatlannak a neki rendelt feladatok ellátására. Egyrészt a Tanács a háború során gondoskodni tudott a város védelméről, annak

ellenére, hogy a környező lapályt évekre megszállták a nyargalók. Az öregsámánok elleni koalíciót, amely egy-ségbe fogta és közös haditervek mentén mozgósította a Liga, Mreknia, a Dal Marina Kereskedőszövetség és számos kisebb államocská erejét, a Tanács diplomatai hozták tető alá. Ám közben a Tanács fokozatosan jelentőségét veszítette a Liga belügyeiben.

A háborút megelőzően a Kegyeltek Tanácsa többször is sikerrel simította el a rendházak vitás ügyeit. Amikor azonban a nyargalók érkezése elvágta a főváros és a fennsík közötti összeköttetést, a rendházak ösztönöszerű természetességgel tértek vissza az egymással is civakodó, szinte független életmódhoz. A határmenti rendházak panaszkodó leveleinek garmadája tanúsítja, hogy a rendházak nem siettek egymás megsegítésére a bajban, ami magától értetődően vezetett az északi határ áttöréséhez és a fennsík többszöri felprédálásához.

A háború legsötétebb éveiben záporoztak a csapások a Ligára. A nomádok több rendházat is kifosztottak és felgyújtottak, felbecsülhetetlen károkat okozva. A nagy szárazság éhínséghez és nyájak pusztulásához vezetett. A sámánok által idézett homokviharak - amelyek közül egy, a Romlás által hajtva, a mai napig járja a vidéket - csak tetézte a bajokat. A szűkülő erőforrások és a bizalmatlanság légköre még jobban befelé, sőt pár esetben egymás ellen fordította a rendházakat. Adrasteia egyháza összetrombitálta az istennő követőit Baeterraebé, hogy egy nagy erejű közös rituáléval enyhítsenek a bajokon. De a rituálé második órájában valami balul sült el: a követők beszéde fokozatosan lelassult, mozgásuk vontatottá vált, lábuk szó szerint a földbe gyökerezett. Mire pár nappal később a környező rendházak aggódó felderítői megérkeztek a rendházba már csak egy zöldellő fás ligetet találtak ott. Szent Angrebod egykori rendházában azóta nem laknak papok, csak az egykori templomszolgák őrzik és gondozzák az általuk névről ismert fákat.

Száz esztendővel ezelőtt 33 gazdag és büszke rendház alkotta a félelmetes Áldott Ligát. Most, dacára annak, hogy győztesként kerültek ki a Skizmából és a koalíció vezető hatalmaként védelmezték a világot az öregsámánoktól, a Liga beteg emberre hasonlít. Rendházainak harmada elpusztult, gazdasága romokban hever, lakosságát a szükség kínozza. Acce, az istenek leghatalmasabbika szemlátomást hátat fordított a panteonnak. Adrasteia követői kis híján mind odavesztek Szent Angrebod ligetében, Durius lovagjait pedig megtizedelte a háború. A legnagyobb veszélyt a Liga jövőjére azonban alighanem az jelenti, hogy szemlátomást képtelenné váltak az összefogásra és semmibe veszik a Kegyeltek Tanácsának utasításait.

A Tengervidéket nyüzsgő, civakodó, kifinomult, fondorlatos és szorgalmas népek lakják. Közel száz kisebb-nagyobb államban tucatnyi különböző, de egymásra nagyon hasonlító nyelvet beszélnek, szokásokat követnek és életet élnek. Hibázik azonban, aki azt hiszi, hogy hasonlóságaik okán kapcsolataikat szükségszerűen a békesség és az együttműködés jellemzi. Ellentéteiket félretenni mindössze a nyargalók ellenében voltak képesek és akkor is csak vészesen hosszú huzavona után és az Áldott Liga ráhatásának köszönhetően.

A vidék népei között se szeri, se száma az apró háborúknak, portyáknak, büntető hadjáratoknak. A harciasság az egyes városok lakosai között is érezteti hatását, Roccamare kereskedőházai például híresek egymás ellen fogadott vérbosszúikról, amelyek merényletekben, sőt szabályos ütközetekben csúcsosodnak ki. Errefelé a harci érényeket nem pusztán a nemesek tartják nagy becsben, de mindenki számára boldogulási és felemelkedési lehetőséget biztosít a zsoldos élet és a katonai szolgálat. A legjobb párbajhősök igazi hírességnek számítanak, és az elterjedt párbaj stílusok többsége a környékről eredeztethető. Dacára a sok fegyveresnek - vagy talán éppen azért - a környék egyáltalán nem számít biztonságosnak. Fenevadakkal ugyan viszonylag ritkán találkozhat az egyszerű utazó, de útonálló haramiákkal annál gyakrabban. Ez alól egyedül a legforgalmasabb kereskedelmi útvonalak jelentenek kivételt, amelyek biztonságáról mindenkinek jól felfogott érdeke gondoskodni. Merthogy az Tengervidék gazdagságának záloga a helyi javak piacra juttatása és a távoli vidékek termékeinek szállítása. A Fütengeren átkigyózó kereskedelmi útvonalaknak köszönhetően a nomádok, Esqi Taq, Qunisztán és a Velcai Köztársaság javai az itt találkoznak a frealig prémekkel és borostyánnal, salmeriai selyemmel, bogun és padour ezüsttel.

A forgalom nagyja a Dal Marina Kereskedőszövetség kikötőin keresztül zajlik, és a szövetség hajóit a tengerek bármelyikén gyakorta látni. A szövetséget négyszáz évvel ezelőtt hívta életre a roccamarei kereskedő dinasztia terjeszkedési szándéka. Eddigre ezek a jeles családok kapcsolatai oly szerteágazóak lettek, hogy érdekeiket a Mir Sin Vela legerősebb hadiflottája kellett, hogy védelmezze. Jó kalmárként természetesen nem állt szándékukban a flotta felszerelésének teljes költségét magukra vállalni elzárt számos kisebb városkának felajánlották a lehetőséget, hogy csatlakozzanak szövetségükhöz. Központul, hogy még a gyanúja se mérülhessen fel egyik város túlsúlyának sem, egy üresen álló sziklaszirtet választottak a tenger közepén, amelyre megépítették Temido félelmetes erősségét. Az erőd az aprócska sziget egészét beteríti, sőt építése a sziget kibő-

vítésével járt. A vár személyzetén és őrségén kívül senki sem lakik rajta, környékéről hadihajók tartanak távol mindenkit, és ormain Marina nagyerejű követői várják, hogy szökőárba fojtsanak bárkit, aki hívatlanul kíván partra szállni. A szigorú őrizet nem véletlen: Temido szigetén őrzik a Kereskedőszövetség kincstárát, amelyhez hasonló gazdagságot jó eséllyel soha nem hordott hátán a kontinens.

A Kereskedőszövetség névleg egyenrangú városok szövetsége, de elsősorban Colella, Nova Calandrini és mindenekelőtt Roccamare kereskedő-dinasztiáinak érdekeit védelmezi. Fennállása alatt még soha nem volt rá példa, hogy ne ezen három város huszonegy kereskedődinasztiája közül kerüljön ki a Temido erődjében székelő kereskedőadmirális. A szövetség többi tagjának előkelői többnyire a huszonegy dinasztia valamelyikének klienseként járnak el saját pátriájukban. A szövetséghez tartozni komoly haszonnal kecsegtet sok kívülről származó, és több város is önként csatlakozott az idők során. Cserébe komoly adóterhet, piacaik kölcsönös megnyitását, és azt vállalják, hogy ellátják matrózokkal a szövetség flottáját. A Kereskedőszövetségnek mostanra száznál is több tagja van, a Mir Sin Vela nyugati végeitől az óceán mélyéig, Salmeria északi határaitól a Padour Birodalom partvidékéig.

De bármit állítsanak is a diplomaták, a szövetség terjeszkedése nem volt mindig békés. Szükség esetén a rettegett Selyemflotta - mely nevét a monda szerint arról kapta, hogy az Öreg Trón egy követét úgy akarták lenyűgözni, hogy a flotta zászlóshajójának vitorláit selyemre cserélték - példás gyorsasággal képes megmutatni az erejét. Különösen kegyetlenül lépnek fel azok ellen, akik a szövetségből való kilépést fontolgatják. Sokat emlegetett példa Chetrior esete, amelyet ma már hiába keresne bárki a térképeken. Az engedetlenkedő tagok megzabolázása, a kereskedelmüket veszélyeztető kalózok és fraelig portyázók hajkurászása vagy az egyre veszedelmesebb salmeriai és padour flottákkal való viselkedés elegendő feladattal látja el a Selyemflottát.

A Kereskedőszövetségre a legnagyobb veszélyt a kereskedődinasztiák széthúzása jelenti. Állítólag a régi időkben, amikor a kereskedődinasztiáknak még számos náluknál hatalmasabb riválisa akadt, a Dinasztiák Tanácsának működése viszonylag zökkenőmentesen zajlott. Most, hogy a Dal Marina Kereskedőszövetség hasas hajói uralják a Mir Sin Velát és egykori riválisaik elpusztultak, elszegényedtek, vagy csatlakoztak a tanácshoz, már pusztán egymásban képesek versenytársat látni. Összefogásra csak olyankor képesek, ha valamely külső fenyegetés mindannyiuk üzleti érdekeit egyszerre fenyegeti, de egyik-másik dinasztia titkon ilyenkor is folytatja a kereskedelmet a szövetség ellenségeivel.



A dinasztiák vérbosszúi bőséges feladattal látják el nem csak a környék számos zsoldosát, de több orgyilkosklánt is. Több klán neve és munkájuk híre közkezen forog. Gyakran emlegetik például a Kelyheseket, akik másfél évtizede a Bassadoar család minden Roccamarében tartózkodó tagjával végeztek egyetlen este alatt, vagy a Calvacanti klánt, amelynek köszönhetően meghiúsult a Garzoni dinasztia Merkumba tartó expedíciójának indulása. A környék kivette részét a mérgekverés tudományának előre viteléből is, több elhíresült mérget is a kereskedődinasztiák egymás közötti harcaiban használtak először. A Dinasztiák Tanácsát valaha még a Harminc Kereskedőcsalád Tanácsaként emlegették, míg mostanra, Nova Calandrini és Colella kereskedőivel kiegészülve is mindössze huszonegy dinasztia képviselői foglalnak helyet benne.

Kisebb fajta csoda, hogy a villámmesterek rendje nem került egyik család befolyása alá sem, és a mai napig személyesen a kereskedőadmirálist szolgálják, miközben többnyire sikerrel maradnak ki a belviszályokból. Amikor az ichor közvetlen befolyásolásának tudománya eljutott Roccamaréba, Nozzo Barbolini mágiszter azonnal felismerte micsoda potenciált rejt magában az új mágiaforma. A villámmágia titkait generációkon keresztül féltve őrizték Barbolini mester örökösei, amihez a Kereskedőszövetségtől is minden segítséget



megkaptak, hisz a villámmestereknek nem kis szerepük volt a Szövetség felvirágzásában. Nozzo Barbolini egykori háza helyén, a Villámvégen, jelenleg palota terpeszkedik, és a környékén a villámmesterek kampusza gondoskodik a Szövetséget szolgáló metamágusok következő nemzedékének kineveléséről. A villámmesterek pusztító hatalmának hamar híre ment, és idővel a kereskedőadmirális kedvelt fogása lett, hogy fontos szövetségesek szolgálatára rendelt egy-két villámmestert.

Tengervidéki kisállamok

A Tengervidéken osztozó többi állam fennmaradásának záloga az, hogy a Dinasztiák Tanácsa nem tartja jó befektetésnek szárazföldi területek meghódítását. Így aztán számos kisebb és pár nagyobb állam osztozik a Kereskedőszövetségtől északra, a sivatagig elterülő területeken.

Elsőként érdemel említést az Arklinai Egyetem. A kontinens három meghatározó egyetemének egyikeként - a Hauet Akadémia és a Legfőbb Kollégium mellett - az Arklinai Egyetem lámpafénytől elkábult lepkék módjára vonzza magához a tudósokat és tanulni vágyókat. Szívesen lát bárkit, vallástól, származástól, de még vagyoni helyzetétől függetlenül is. Évről évre ezrek zárandokolnak el Arklinába, hogy pár hétre-hónapra

belé kóstoljanak a diákéletbe, míg mások évtizednyi lebzselés után egyszer csak az oktatók között találják magukat. Az oktatók és diákok közötti határvonal papírvékony, szinte bárki dönthet úgy, hogy előadásaival a közjó szolgálatába áll, és ha ehhez helyet tud biztosítani magának, már el is kezdheti oktatói tevékenységét. Az önjelölt oktatók és az egyetem felavatott professzorai között azonban méteres szakadék tátong.

A város szívében emelkedő, alighanem viccből, elefántcsont színezetű tornyokban helyt kapó tényleges Egyetemen a tudományok mesterei feszegetik a megismerés határait. Az egyetem diákjának lenni fényűző elfoglaltság, évente ötven tengeri aranyba kerül. Azért, hogy ne zárják ki a tehetséges nincsteleneket teljesen, az egyetemre vágyók minden évben megmérhetik magukat Bölcs Acce ünnepén, számot adva éles eszükéről és tájékozottságukról. A legjobban teljesítők közül ötvenen költségek nélkül belépést nyernek az egyetemre.

Az egyetem függetlenségét és biztonságát nélkülözhetetlensége szavatolja. Arklina rendelkezik ugyan városőrséggel, de ők a nyüzsgő város közbiztonságát sem tudják szavatolni, nemhogy a város védelmét. Az egyetemen oktató tudásnak azonban nagy hasznát veszi a környék minden állama, és egyiküknek sem állna érdekében, hogy az egyetemhez való hozzáférést valamely riválisuk kisajátítsa. Persze azért a Kereskedőszövetség szava esik a legnagyobb súllyal latba az egyetemi szenátus ülésein. A rektorok azonban jól értik a módját annak, hogyan játsszák ki Escar vagy épp Salmeria féltékenységét, az egyetem függetlenségének megőrzésére.

A vidéken számos egyéb kisállam és királyság is osztozódik. Egyesek közülük, mint például Rabassiar, Derfir, Escar vagy Lais, tekintélyes mérettel és hatalommal rendelkeznek, még ha nem is emlegethetőek egy napon a Padour Birodalommal vagy éppen Mrekníával. Bonyolult hűbéri kapcsolatok, szövetségek, rokonságok és versengések szövődése köti össze ezeket az államokat. A térség meghatározó nemesi családjai közül többnek több államban is akadnak birtokai, sőt egyes államok uralkodói részéről sem ismeretlen, hogy egyes területek birtoklásáért hűbéresküvel tartoznak szomszédjuknak. A helyzetet bonyolítja, hogy az egyezményes egyház szervezete vagy éppen az Őrzők Rendjének helyi igazgatása nem az államok határai mentén szerveződik - ami persze arra vezethető vissza, hogy a környék határai meglehetősen gyakorisággal változnak.

Escar, a maga ötszáz esztendejével, rangidősnek számít a környéken, de az ő határai is számos változáson estek át az évszázadok alatt. Ráadásul, most, hogy az agg escari király örököse egyben Rabassiar csecsemő hercege is, könnyen lehet, hogy Escar önállóságának napjai meg vannak számlálva.

A kisállamok száma több tucatra tehető. Számos városállam, grófság és tenyérnyi hercegség sorolható ide, de a Kopasz-hegység néhány vadászó-gyűjtőgető törzsnek, a hegységtől délre elterülő szavanna pedig állattartó nomádoknak is helyet ad. Ezen természeti népek gyakran kerülnek véres súrlódásokba a Kopasz-hegységben érceket kereső bányatársaságokkal vagy éppen a szavannán hatalmas nyájakat legeltető Mestával. Az államok között megtalálható pár - még az Áldott Ligából hozott mintára alapított - rendház is. Mind közül a leghíresebb a Colellától északra található Szent Oleylas Rendház, amely több, mint száz Cheorr papnak ad otthont és műhelyeiből csodatévő bányaszivattyúk, emberek tucatjainak munkáját elvégezni képes gölemek és az idő pontos mérésére képes óraművek kerülnek ki napi rendszerességgel.

A Kopasz-hegység északi lejtői mentén sorakoznak az Ősök Pajzsai Lovagrend várai. A rendet háromszáz esztendővel ezelőtt alapította Derfir uralkodója, nekik ajándékozva Parada várát, és "a hegységtől északra mindazokat a földeket, amelyeket a nomád veszedelemtől megvédeni képesek". Az évek során az pajzslovagok nagy hírnévre tettek szert és a nemesi ifjúság körében afféle férfivá avatási szertartássá lett a rend szolgálatában tölteni egy pár esztendőt. Idővel elnyerték a függetlenséget Derfirtől és jelentős területeket hódítottak meg - vagy ahogy ők mondják: védelmezik a nomádoktól. A Sámánháború hajnalán a lovagrend összesen tizenöt jelentősebb erődítménnyel rendelkezett és országnyi területtel. Ezer lovagot és tízszer annyi fegyverest tudtak harcra bocsátani, de a háború végére a lovagrend teljes létszáma száz fő alá süllyedt és a várak mindegyike legalább időlegesen ellenséges kézre jutott vagy a földdel lett egyenlővé. A háborút követő újjáépítés egyik nagy kérdése, hogy milyen sorsra jut az Ősök Pajzsai Lovagrend és annak elsivatagosodó földje.

Ezzel a kérdéssel egyébként számos más államnak is meg kell küzdenie. Escar északi területei közel tíz évre nomád uralom alá kerültek, a lakosság nagy része elmenekült, a helyi nemesség megsemmisült. Egy időben Lais egésze fölött az öregsámánok uralkodtak és tízezerszám cipelték el a lakosságot rabszolgának és áldozatnak. Rabassiar és Derfir uralkodó családjait megzúzta a háború, városok és kereskedelmi útvonalak tűntek el a föld színéről, gazdag termőföldeket nyelt el a semmiből támadt sivatag. Mind közül Khayratot, Qosót és Vallego-t viselte meg a háború a legjobban. Mindhárom állam a Fűtenger határán terült el. Mint nevük is mutatja, Khayratot és Qosót nomád törzsek alapították, de az egykori nomádok nemzetségei idővel Vallegoban is vezető szerepre tettek szert. A sivatag megjelenése alapjaiban rengette meg a három államot, és tűrőké-



pességüket már az öregsámánok hadainak megérkezése előtt próba elé állította a sivatagból menekülő nomád törzsek érkezése, a nyargalók ellen már semmi esélyük nem volt. Qoso és Vallego minden jel szerint végleg elpusztult, valaha dúsgazdag fővárosaik lakatlan romhalmozok, nem jök másra, csak hogy haramiák búvóhelyei és eltévelyedett kincsvadászok sírjai legyenek. Khayrat sorsa nem ennyire egyértelmű, az azonos nevű főváros gigászi tőrendszere vonzóvá teszi a helyet az új sivatagban. Az emírek egyelőre gyorsan váltogatják egymást Khayrat élén, és az újjáalakuló államot ellenségek veszik körbe minden irányból, de ha az Esqi Taqot Roccama-reval összekötő karavánutaknak még van jövője, akkor alighanem a khayrati oázis fontos szerepet fog játszani a környéken.

Salmeria

A Tengervidék keleti határán található ország ezer szállal kötődik ahhoz, onnan nőtt ki, és előbb-utóbb uralni is fogja azt, ha a despoták vágyain múlik. Az ország alapítását 800 évvel ezelőttre teszik a salmerek, amikor a terjeszkedő Padour Birodalom haragja elől a Mir Sin Vela délkeleti csücskében található Salmer városának lakossága hajóra szállt, hogy a tenger túlpartján keressen menedéket. Új városuknak az Új Salmer nevet adták, de

miután az eredeti Salmert négyszáz évvel ezelőtt elnyelte a tenger, a különbségtétel feleslegessé vált.

Salmer történelme során több alkalommal került más környékbeli városállamok vagy a vidékre betörő nomád törzsek igája alá. A 8. század során harminc éven keresztül a Badar Királyság Külbirtokához is tartozott. Kikötőjének előnyös fekvése ekkoriban jelentősen fellendítette a várost. Közben Salmer fokozatosan elvesztette padour nyelvét és identitását, ahogy a lakosság mind nagyobb hányadát tették ki a tengervidéki népek.

Az igazi felemelkedést a Yakhya nemzetség hozta el, amikor elfoglalta Salmer városát. A hagyományos vezető rétegek háttérbe szorításával rátelepedtek Salmeriára majd pár évtized alatt megháromszorozták Salmeria területét és a terjeszkedés azóta sem állt le. Idővel a nyereg nemességének és a helyi nemesi családok közötti határvonal elmosódott, és mostanra Salmeria nemessége büszkén sorolja yakhya és salmer felmenőit is. A ketős származás szokásaikban is megmutatkozik.

A salmeriai urak többre tartják az apró termetű, tüzes és mozgékony pusztai lovakat a padour lovagok között megszokott izmos, nagydarab és könnyen kezelhető harci méneknél. Teljes testet fedő vértet csak ritkán viselnek, és arcukat sem szokásuk teljesen eltakarni a harcban. Kedvenc fegyvereik között a kopja és az egyeneskard mellett épp oly fontos szerepet tölt be az íj. Több megfigyelő szerint is sikerrel házasították össze a birodalmi nehézlovasság és a Fütenger nyargalóinak erényeit, anélkül, hogy túl sokat kellett volna feladniük bármelyikből is.

Ez talán annak is köszönhető, hogy a nemesek szemében a lovagiasság eszméi közül egyedül a harci erényeknek van létjogosultsága, köreikből költők, trubadúrok, széplelkű udvaroncok csak elvétve kerülnek ki. Hogy ez elsősorban a nemesség yakhya gyökereire vezethető vissza, azt mutatja, hogy a költészetnek és zenének nagyon fontos szerepe van a salmer nép mindennapjaiban. Salmeriában az emberek zeneszóra vigadnak és szomorkodnak, tánccal kelnek és fekszenek, vigalommal élnek, és soknak a halálát is a mértéktelen mulatozás okozza. Úgy tartják, hogy a harciasságukról híres salmer dalmágusoknak nincsen párja. Számukra a zene, a dal, a tánc mindezekén túl a természet és az lét önkifejezése. És mivel az élet természetes állapota a harc, a versengés, a pusztítás és a halál, a zenének egyszersmint ezeket is ki kell fejeznie. A dalmágusok ugyan megállják helyüket a párbajban is, de igazán veszedelmessé az teszi őket, hogy dalaik hullámain betegséget, halált, fájdalmat és szenvedést épp oly könnyedén tudnak célba juttatni, mint gyógyírt vagy szenvedélyt.

A harciasság és magabiztosság általános jellemzője Salmeria népének. Errefelé mindenki legalább

hosszú tőrrel az oldalán jár, és a legkisebb sértés is könnyen vezethet vérontáshoz. A párbajok és elégtételek a mindennapok részét képezik, és Salmeria bírói szemében a párbajjal szerzett elégtétel elfogadható lezárás bármilyen vitás ügynek, legyen szó becsületsértésről, lopásról vagy akár erőszakról. Közszájon forog a történet, amely szerint Bartola Cellini asszonyosság házasságát a despota maga oszlatta fel, amikor fülébe jutott, hogy miután egy heves vitát követően párbajra hívta férjét, az kitért a kihívás elől.

A harciasságnak tudható be az is, hogy Salmeria történetében kivételt képeznek a békeévek. A yakhya hódítás óta a despota egyik háborúból a másikba vezeti népét, melyekből többnyire győztesként kerültek ki. Mostanra Salmeria nagyhatalom, nagy területtel, gazdag földekkel, népes lakossággal, ütőképes hadsereggel. És bár az Tengervidék meghódítására tett legutóbbi kísérletük a Gerincdombi-csatában elszenvedett katasztrofális vereséggel egyelőre megghiúsult, de egyetlen nyugati szomszédjuk sem véli úgy, hogy az ügy evvel el lenne intézve.

Salmeria északi határain sem a béke uralkodik. Velca és Salmeria katonái 1164-ben mérkőztek meg egymással első alkalommal, miután a Velcai Köztársaság egymás után bekebelezte déli szomszédait. A gerincdombi súlyos vereségből még nem teljesen felocsúdott salmer seregek szégyenteljes vereséget szenvedtek északon is, és Salmeria több bosszúszomjas és kárörvendő ellensége is elkezdte kongatni a vészharangot a despota birodalma felett. Ha a Sámánháború megpróbáltatásai és borzalmai nem terelik el Velca, a Kereskedőszövetség és egyéb riválisainak figyelmét, Salmeriára alighanem nehéz évek köszöntöttek volna. Ám míg mások számára a Sámánháború egzisztenciális veszedelmet jelentett, Salmeria erőt gyűjtött.

A Fütenger felől ugyanis Salmeriát a Vöröskő-hegység szinte áthatolhatatlan bércei határolják. Valamirevaló út nem vezet át a hegyeken, használható hágói csak gyalogosan járhatóak, és a monszun időszakban még úgy is igen veszedelmesek. Rezet, vasat, alabástromot, aranyat és zafírt egyaránt rejtenek a hegyek, nagy reményeket támasztva a vidék lakóiban. Sajnos a nehéz terep, és a hegyek oldalát verő rengeteg csapadék miatt a hegység kincseinek kinyerése nem könnyű feladat. A környék bányászai nap-nap után küzdenek a vájatokba szivárgó csapadékkal és iszappal, az ellátási nehézségekkel, és a hegység barbár lakosságával. A Vöröskő-hegység mindig is a civilizáción kívül található vidék volt, őslakosai, a tovannok foggal-körömmel ragaszkodnak szokásaikhoz, hitükhöz, szabadságukhoz. Nincsenek sokan, de rettenthetetlenek és úgy ismerik a vidéket, mint senki más. Zergeként másszák meg a leg-



meredekebb hegyoldalakat is, a semmiből bukkannak fel, kegyetlenül lecsapnak a bányászokra, majd felszívdódnak a sziklák között.

A hegység különösen jól szolgálta Salmeriát a Sámánháború éve alatt. A nyargalók mindössze egyszer voltak képesek nagyobb erővel betörni Salmeria termékeny tengerparti vidékére. Salmeria harcosai Segomezéjén bizonyoságát adták, hogy tanultak az elmúlt évekből és megállják a helyüket a nyargalók elleni harcokban. A Sámánháború során először itt sikerült vereséget mérni az öregsámánokra. A despota ahelyett, hogy hittársainak védelmére kelt volna, szomszédai kiszolgáltatottságát kihasználva erődöket foglalt el a Tengervidéken, és több kisebb államot is befolyása alá vont. Így most, a Sámánháború végeztével Salmeria ismételten a keleti végek legerősebb és legfenyegetőbb hatalmának tűnik, mérhetetlen ambíciókkal.

A despoták ambícióit a vidék termékenysége táplálja. Minden évben, menetrendszerűen, csapadékban gazdag szelek érkeznek Salmeria fölé az óceán mélyéről. A monszon hetekig áztatja Salmeriát, de az eső nagy része a Vöröskő-hegység keleti lankáit öntözi. A hegységre zúduló víz három nagy folyamba gyűlve tér vissza az óceánba, de előtte még ásványokban - és néha aranyporban - gazdag iszapot terít szét az alföldeken. Salmeria népe évszázadokkal ezelőtt kiépített és gondosan karbantartott öntözőcsatornák segítségével teríti szét az éltető vizet az iszapos rizsföldeken. Ezek nagyszámú lakosságot táplálnak, állítólag Salmeriának

féltucat százezer lelket is befogadó városa is akad, az ország szívében található Alcarro pedig talán a világ legnagyobb városa is egyben. Salmeria számos, a világ minden tájékán keresett termékről híres. Mindenki tudja, hogy a salmeriai selyemnek nincs párja, és hogy a legszebb kelmék értékét aranyban mérik a kereskedők. Hasonló mód keresettek a salmeriai fűszerek, a sáfrány, a gyömbér, vagy éppen a fahéj. Kevésbé ismert, hogy melasz és származékainak kereskedelméből majdnem akkora bevétele van Salmeriának, mint a fűszerekből. A hatalmas cukornádültetvényeken a munkavezetők minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy a emberi szenvedést csengő aranyakra váltsák.

Salmeriára a vidék és a városok kettőssége jellemző. A híres salmeriai árukat előállító városi mesterek jómódban és kényelemben élhetnek. Pazarló fényűzésüknek csodájára jár a világ. A vidék népe viszont gyakran nem jut elég enivalóhoz, mert a földek kizárólagos birtokosaként a nemesurak minden igyekezetükkel azon vannak, hogy a lehető legnagyobb területen drága pénzért eladható növényeket termesszenek. Így aztán évről évre mérhetetlen gazdagság, idegen érmék tonnái özönlenek Salmeriába, miközben a lakosság nagy része nyomorog. Időről időre a salmeriai parasztok fegyvert ragadva adnak hangot elégedetlenségüknek, ilyenkor nemesi udvarházak borulnak lángokba, raktárak ezrei maradnak feltöltetlen, de tartós változást még soha nem sikerült elérniük.

Salmeria hatalmas erőknek és gazdagságnak

parancsol, algha van olyan állam, amely egymagában a siker reményével szállhatna szembe a despota csapataival, és Salmeria uralkodójának kincstára meg sem érzi egy háború költségeit. Sokak szemében mégis üveglábu óriásnak tűnik az ország. A salmeriai embertömegek elégedetlenségét nem csak a gyakorta kitörő parasztlázadások mutatják, hanem az alvilági és titkos társaságok nagy száma is. Miközben a despota eltökélten ragaszkodik az egyezményes egyház hitéhez, a nép körében számos más vallás és szekta talált szép számú követőkre. Salmeriában Teremtő Acce eretneksége és a velcai Istenanya hite mellett szellemek, démonok, de még a Féreg hite is sokszor napvilágra talál. Az ország hemzseg a tolvajklánoktól, csempészekről, titkos társaságoktól, amelyek hatalma olyan méreteket ölt, hogy még a despotának is meg kell gondolnia, hogyan kezeli őket. Testo völgyében Orzol démon imádata olyan népszerűsége telt szert a katasztrófák alatt, hogy egy erőtlén hadjáratot követően a despota inkább megállapodásra jutott a szekta vezetőivel: szabadon imádhathják pártfogójukat, de csak a völgy területén, és saját maguk csapnak le bárkire, aki vallásukat terjeszteni meri. Szemlátomást hasonló megállapodásra jutott a despota a fővárosi Sarjhajtások tolvajklánnal is, amely teljes nyíltsággal tevékenykedik a városban. Persze a despota nem mindenkiel szemben ilyen megértő és kompromisszumkész; a rejtélyes Zafir Szarv társaságával szemben például határozottan és eredményesen lépett fel az elmúlt években. A vádak szerint ez, a hatalom legfelsőbb köreiben is népszerű társaság az ország feletti hatalomátvételt, és egy új, általuk irányítható despota hatalomba juttatását tervezte. Ezernél is több nemesurat, céhvezetőt, hivatalnokot és kereskedőt vádoltak meg a társasághoz tartozással, majd végeztek ki a városok főterén.

Salmeriában a katasztrófa korszak nem szárazságot hozott, mint olyan sok más vidékre, hanem a monszuntevékenység felerősödését. Egy hamar népszerűvé vált salmeriai mondás szerint: „minden itt esik le”. A rengeteg eső a Vöröskő-hegység keleti lankáin iszapcsuszamlásokkal, az alföldeken nagy áradásokkal járt. Az 1164-es évben a hetekig szüntelen ömlő eső hatására a Vöröskő-hegység gyomrából egy új folyó tört előre, és törmelékdombokot görgetve maga előtt végig szántotta Salmeriát, beleértve Valozza több tízezer nagyvárosát is. A folyó a város legrégebbi, legszebb, és legalacsonyabban fekvő, középső részén hömpölyög keresztül azóta is. Kő és márvány polgárházak, nemesi palazzók, boltok és műhelyek kerültek részben vagy egészben víz alá, amikor a folyó megérkezett. Valozza lakói között azóta is gyakori elfoglaltság a veszedelmes folyami áramlatokkal dacolva az elmerült városrészben értékek után kutakodni.



A Fütenger

Mreknitől és az Áldott Ligától északra hullámszik a végeláthatatlan Fütenger, ez a száraz és lapos síkság, amelyen hatalmas állatcsordák és szilaj nyargalók száguldoznak szabadon, zabolátlanul, változtatlanul. A nomádok szerinte az első embereket lóháton vágta teremtették az istenek. Máshol városok nőttek ki a földből, új tudományok születtek, királyságok és dinasztiák emelkedtek fel és buktak el; a Fütenger népei fölött azonban szemmel láthatóan nincs hatalma az idő múlásának.

Ez persze nem jelenti azt, hogy nekik nincs történelmük, hogy itt soha nem történik semmi rendkívüli. Tekintettel hatalmas kiterjedésére, természetes, hogy a Fütengert számos katasztrófa érte. A nomádok rugalmas életmódja ugyanakkor ellenállóvá teszi őket a legkiterjedtebb és legkegyetlenebb katasztrófák kivételével szinte mindenre. Amikor a Háromhát-dombok mélyéről kiterjesztett szárnyait tornáztatva előrobbant az ősidők rettegett réme, Khair sárkány, a dombok környékén táborozó Vöntug nyargalók példás sebességgel szedték sátorfájukat és tovább álltak. Néha azonban még ez sem elég. A pusztát pár hónap alatt sivataggá változtató Vénvihar a Fütenger majd felét tette élhetetlenné a nyargalók számára. Hiába vonultak egyre nyugatabbra és nyugatabbra, idővel elfogyott a lovak patái alól még a végtelennek gondolt Fütenger is. A megmaradt legelő egyszerre zsúfolttá lettek így a katasztrófa elől menekülő nemzetségek tucatjai kopogtattak Esqi Taq,

Qunisztán, és a Tengervidék kisebb államainak kapuján.

A menedékkérők nyomában hamarosan a hó-dítók is megjelentek. A Vénvihar árnyékában hét keleti törzs öregsámánja leszállt a hegyek gyökeréhez egy látomást követve, és a Világ Gyökerét Rágó Drul'ger démon hatalmával eltelve tértek vissza nemzetségeikhez. Újdonsült erejükkel és ellentmondást nem tűró akarattal felvértezve hadat gyűjtöttek maguk köré, és szörnyű háborúba vezették a nyargalókat. Ezerszám vezették foglyaikat az új sivatag mélyére, hogy az áldozótőreik alatt végezzék. Azt az ígéretet kapták ugyanis, hogy ha vérrel öntözik meg a kiszáradt földet a Fütenger újra kisarjad. Nyolc éven keresztül tartó tombolásuk során patakokban folyt a vér a homok közé, utolsóként az öregsámánokéval keveredve. De hiába volt minden szenvedés, a mai napig homokdűnék vándorolnak ott, ahol egyszer szemhatárig lengett a fű.

Ám történiük velük bármi, a törzsek mindig megtalálják a módját, hogy visszatérhessenek hagyományaikhoz és úgy élhessék életüket, mint elődjük. A Fütenger ugyan kisebb lett, de ami megmaradt belőle, oda visszatérni látszik a normalitás.

A Fütenger népeinek életében meghatározó a család és a nemzetség szerepe. A családfők, vagyis a dargák, bírók, katonai és lelki vezetők egy személyben. Egy-egy nagycsaládnak akár két tucat felnőtt tagja is lehet és számos nemzedéket egyesít. Új családok alapítása komoly esemény, amelyhez a nemzetségfők, az ovgiin dargák jóváhagyása is szükséges. A család egyben gazdasági egységet is képez, a nomádok kevés saját tulajdonnal rendelkeznek: viselt ruháikon, használt tárgyaikon, kedves hatásaikon kívül nem sok mindenről mondhatják, hogy „ez az enyém”. A sátrak, amiben laknak, a ménesek, gulyák és nyájuk, amelyeket terelnek, a készletek, amiket magukkal visznek: mind-mind a család tulajdonát képezik, a legelők és itatók pedig a nemzetségeket.

A nemzetségek közös őstől származó családok szoros közössége, amelyek egymás közelségében élve, egymást védelmezve élnek a legnagyobb tekintélyű családfő, az ovgiin darga felügyelete alatt. Mindössze pár családot tömörítő nemzetségek és komoly seregek kiállítására képesek egyaránt léteznek. Érdekes módon a nomádok körében az ovgiin dargák tekintélye, befolyása és a nemzetségek tényleges hatalma nem feltétlen függ össze egymással. Az egyik legnagyobb tekintélyű ovgiin darga, Kübül-tel vezér véleményére mindenki kíváncsi a Fütenger népei közül, dacára annak, hogy nemzetsége száz fegyveres kiállítására sem képes. Tekintélyét annak köszönheti, hogy Ansat Kargay kedvenc hadvezérének és egyenes ági leszármazottja.

A nemzetségekhez viszonyítva a törzsek sokkal

képlékenyebbek. A törzsek a nemzetségek szövetségei valamiféle közös cél érdekében. Leghosszabb ideig azok a törzsek szoktak fennmaradni, amelyek közös célja legelőik és nyájuk megvédelmezése. De szülehetnek törzsek egy közös vállalkozás kivitelezésére is, például más nemzetségek állatainak, legelőinek megszerzésére. Időről-időre azonban Fütenger határában felbukkannak olyan törzsek is, amelyek letelepedett szomszédaik gazdagságára vágnak. Az újonnan születő törzsek szinte mindig egy-egy karizmatikus vezető személye köré szerveződnek.

Ha egy nyargaló tanújelét adja éleselméjűségének és harci erényeinek rövid úton bajtársakat találhat maga mellé. Ha sikerei kitartanak hamar család- és nemzetségfők keresik majd a lehetőséget, hogy csatába vesse őket. Ezt az utat járta be Ansat Kargaytól kezdődően, Khudu-n át, Choda kánig számos nomád hódító. A kánok hatalma a kiosztott hadizsákmányon alapul, és ha a sikerek elapadnak a kánok birodalma olvadásnak indul, mint a tavaszi hó. Kevesen távoznak békésen a világból, vénemberként, az pedig, hogy hatalmukat tovább örökíthessék gyermekeik között példa nélküli.

A Fütenger nomádjainál vakmerőbb és harciasabb népet nem hord hátán a föld. Számukra a világ természetes állapota a harc és a háborúskodás. A velük kötött békék rövid életűek és bizonytalanok. A szablya, az új, a fokos épp oly fontos kellékei a nyargalók öltözetének, mint a lovaglósizma vagy a nadrág. Fegyvereik használatát egész fiatal koruktól kezdve gyakorolják, és felnőttkorukra legtöbbször párját ritkító magabiztossággal és hozzáértéssel bántik mindegyikkel. Hasonlóan magabiztosak a nyeregben, se szeri se száma a történeteknek, amelyben a külvilág népei rácsodálkoznak a nyargalók lovaglós tudására. Mindez együttesen azt eredményezi, hogy a nyargalóknak nincs párja a csatatéren. Félelmet nem ismerő, mozgékony és agyafúrt lovasseregeik rendszeresen aratnak sikereket többszörös túlerővel szemben is.

Kedvelt szórakozásaik és játékaik is ezen harci erényeik fitogtatásából állnak. Előszeretettel versengenek egymással íjászatban, birkózásban, lovaglásban. Ezek a versengések ritkán érnek véget harag és fájdalom nélkül, ugyanakkor a vidámságot és a mulatozást sem vetik meg. Szinte nem telik el este a tábornövek környékén énekszó, tánc és ivászat nélkül. Sokat adnak az öltözetükre is. Tárgyaik díszítésére gyakran alkalmazzák az életmódjukra jellemző motívumokat: lovak, csillagképek, íjak és fegyverek nagyon gyakran felbukkannak a formakincsükben. Ha tehetik szívesen ékeskednek idegen tollakkal, más vidékek kincseivel is, amelyekre hadizsákmányként vagy ajándékként tesznek szert.

Az ajándékozás fontos részét képezi a nyargalók



szokásainak. Bár egyes sikeres nomád vezérek egy-egy hadjárat után mesébe illő gazdagságra tesznek szert, a szokások megkövetelik, hogy ezt a vagyont épp ilyen gyorsan tovább is adják. Az állatokat szétosztják a családok között, az élelmet nagy mulatozás közepette habzsolják fel, a fegyvereket, vérteket, kincseket és pénzeket pedig bőkezűen szétosztják kitűnő harcosaik között. A nemzetségek és a harcosok hűségén kívül a démonlovas sámánok jóindulatát is ajándékokkal lehet legkönnyebben megszerezni, és a nomádok, saját jól felfogott érdekeikből gondoskodnak is róla, hogy a sámánok mindig el legyenek halmozva ajándékokkal.

Senkit, sem szörnyet, sem embert nem rettegnek a nomádok úgy, mint Sukegei, a démonigázó leszármazottjait, a sámánokat. Sokan úgy tudják, hogy a nomádok a démonok lakójai, ám mi sem állhat távolabb az igazságtól. Hitvilágukban valóban fontos szerepe van a démonoknak, de nem, mint imádatuk tárgyai. Valamikor réges-régen, tartja a nomád hagyomány, akkor amikor a világ még fiatal volt és nyughatatlan, démonok törtek elveszejtésére. Delki, a földapa és Tengrek, az éganya nászából azért születtek meg az emberek, hogy földapa védelmére legyenek a démonok ellenében. Nemzedékek nőttek fel és veszték el a démonok elleni harcokban, reménytelenül és esélytelenül, egészen Sukegei idejéig.

Sukegei ichorvérű volt, korának legnagyobb,

legrettegettebb vajákosa, sem ember, sem démon nem dacolhatott hatalmával. Végül Yalalt mezején megmérkőzött a démonok császárával, Butsaajjal és ivadékaival. Győzelmet aratott, és a legyőzött Butsaaj testéből nagyerejű ereklyéket készített. Sukegei vér szerinti leszármazottjai azóta is féltve őrzik ezeket a démoni ereklyéket bár hatalmuk felettük bizonytalan és kockázatos. Akinek az elméje nem elég éles, bátorsága nem megingathatatlan, lelkének ereje nem acél keménységű, azt az ereklyék maguk alá gyűrik, elemésztik, elveszejtik. Sukegei leszármazottjai ráadásul, férfivá avatási szertartásuk részeként, felkutatják az együttállásokat, hogy „betörhessék saját démonjukat”, vagyis saját ereklyékre tehessenek szert.

A sámánok különleges helyet foglalnak el a pusztavilágában: saját nemzetséget alkotnak, de szétszórtnak, a többi nemzetség és nagycsalád közé elvegyülve élnek. Azt tartják magukról, hogy a nyargalók népének egészét szolgálják gyógyírral, mágiával, bölcsességgel. Szavukra minden darga ad, haragjukat minden nyargaló méltán rettegi. Gyakran civakodnak egymással, de a nemzetségek egymás elleni harcaiból szinte mindig kimaradnak, és a törzsek vezetésébe is csak ritkán szólnak bele. Minden bizonnyal nagy szerencséje a világnak, hogy ez így van, hisz a Sámánháború megmutatta mire vezet, ha a sámánok veszik kezükbe a törzsek irányítását.



Mivel nemzetségként működnek, sámánnak elsősorban születni lehet, és a nomádok mindent meg is tesznek azért, hogy a sámánok nemzetsége sokasodhasson és virágozhasson. Egy sámán jelenléte a nagycsalád szálláshelyén igazán nagy megtiszteltetésnek számít. A sámánok csontokkal ékes sátrai a család szálláshelyének előkelő helyén állnak, sokszor a tábor közepén, vagy éppen a legmagasabb pontján. A dargák gondoskodnak a sámán jólétéről, ők kapják a legfinomabb falatokat, ők választhatnak elsőként a hadizsákmányból, ők ülnek a dargák jobbján a tanácsokban. És rendszerint kedvükre választhatnak párt is. Nem ritka, hogy a sámán háremet tartson, és legtöbbjüknek tucatnyi gyermeke is születik.

Nem minden gyermek örökli Sukegei ichorvérét, ám ők kivétel nélkül sámánokká lesznek maguk is. Akik nem, azok a másik szülő családjának megbecsült tagjai maradnak. Egészen kivételes esetekben, ha a nyargalók között felbukkan egy különösen eszes és tehetséges ichorvérű gyermek a sámánok hosszas és veszedelmes próbáknak teszik ki, amelyhez saját démonuk betörése is a része, és minden próbán helytáll befogadják a nemzetségbe. Tekintve, hogy erre milyen ritkán kerül sor, említésre méltó, hogy a nyargalókat Sámánháborúba hajszoló hét öregsámánból három is így kapott helyet Sukegei leszármazottai között.

A Fűtenger hitvilágában akad hely az isteneknek

is. A Földapát és az Éganyát a mai napig gyakorta emlegetik, ám viszonyuk ehhez a két istenséghez igencsak sajátos. Azt tartják, hogy Delki és Tengrek réges-rég elvesztette érdeklődését a világ iránt. Szerintük, ha egyszer figyelmüket ismét Faria felé fordítják, nem fog tetszeni nekik, amit látnak és bizonyára elpusztítják majd a világot. Így aztán imáikban, azért könyörögnek, hogy továbbra se fordítsák tekintetüket feléjük. A két közönyös túlvilági hatalmasság helyett a nomádok új, törődő pártfogókat kerestek maguknak.

Akadnak nemzetségek, akik a város lakó népek isteneinek tiszteletét vették át és formálták azt saját képükre. Egyetlen isten vagy panteon sem volt képes azonban komolyabban megszólítani őket, mert a nomádok életmódja és világlátásuk olyannyira idegen a környező népekétől. Sajat, a Fűtengerben gyökerező pártfogóik is akadnak szép számmal. Van, hogy a gyökereket a szó szoros értelmében kell érteni: a Tsaivud nemzetség hite szerint a homálynyár minden példányát, legyen bárhol a világon, egyetlen gyökérzet köti össze, és egyetlen nagyhatalmú és végtelen emlékezetű halhatatlan lényt alkot. Ők Uanood néven emlegetik ezt a furcsa fa-szerzetet és védelmet, gyógyítást, lelki békét remélnek tőle. Uanood mellett még számos pártfogó fogadott kegyeibe egy-két nemzetséget, sőt olykor mindössze egy családot a puszta népei közül. Természeti jelenségek megszemélyesített szellemei, állat-totemek, nagyhatalmú, halálon túli életet nyert ősök, és még ki tudja mi féle-fajta lények találhatóak közöttük. Összességében több tucat apró vallás színesíti a Fűtenger nomádjainak folyton mozgásban lévő, izgalmakkal és veszélyekkel teli, ám végső soron alig-alig változó életét.

Karavánvárosok

Fűtengert a civilizáció szigeteiként pettyező karavánvárosok lakói a nomádok között, de elkülönülve élnek. A Fűtengertől délre élők az idők hajnala óta vágyakoznak Esqi Taq, sőt a távoli Merkum csodáira és termékeire, amelyért, ha kell készen állnak csengő aranyakkal vagy akár emberélettel fizetni. Ahol az igény ilyen nagy, a kereskedők nem hátrálnak meg semmi akadály elől, hogy kielégítsék azt, számolatlan róják a kilométereket, dacolnak a természettel és a portyázókkal a haszon reményében. Se szeri, se száma a történeteknek a bátor hajósokról, akik nekivágtak, hogy biztonságos útvonalat keressenek észak felé. A legendák a szerencsés kevesek nevét örökítették meg. A szerencsétlenek, a vakmerők, az elveszettek nevét nem örökíti történet, pedig sokkal többen vannak. Időről időre reményteljes pletykák járnak be Faria kikötőit: lenyugodott az Elsüllyedt Tenger, biztonságos út nyílt Esqi Taq és Merkum felé. A híreket

hallva csillogó szemű, vakmerő kapitányok fordítják hajóik orrát északnak, hogy aztán soha ne térjenek vissza gyászoló családjaikhoz. Mindaddig, amíg tényleg meg nem nyílik egy biztonságos út át az Elsüllyedt Tengeren, a Fűtenger karavánvárosai virágozni fognak Illakhitól Khayratig.

Az első karavánvárosok a Bogun birodalom idején emelkedtek ki a Fűtengerből. Ezeket a városokat persze már hiába keresnénk a térképeken. A Bogun Birodalom bukását követően az útvonalak a Fűtenger közepéről annak nyugati szélére, Mreknia felé helyeződtek át. Az elmúlt évszázadokban a Mrekniába tartó útvonal jelentőségét veszítette, helyette a Tengervidék lett a délre tartó karavánok célja. Egy-egy ilyen útvonalváltás tucatnyi város létezésének értelmét számolja fel, hogy aztán ezek a települések lassú sorvadásba kezdjenek. Páran közülük még mindig foggal-körömmel küzdenek a fennmaradásért, mások már csak elhagyott, üres mementói az egykori nagyságnak. Máskor a karavánvárosok a gazdagságukra irigy törzsfők áldozatául esnek.

Természetesen a városok urai tisztában vannak vele, hogy veszélyes világban próbálnak túlélni, és irigylésre méltó vagyonuk jelentős részét fordítják zsoldoseregek fizetésére és a nemzetségek jóindulatának megvásárlására. De előbb-utóbb feltűnik egy vezér, aki nem éri be morzsákkal, és csapatait harcba vezeti a közeli város ellen. A várost védelmező zsoldosoknak minden háborút, minden csatát meg kell nyerniük, mert elég egyetlen vereség, és a város mesés gazdagságának lába kél, a zsoldosok fizetség, a város védelem nélkül marad. A különösen jó helyen található városok persze túlélhetnek egy-két kifosztást, ám előbb utóbb mind beadja a derekát a sorsnak. A pusztán se szeri, se száma a fű által elnyelt romoknak.

Még, ha egy város jól kufárkodik is vagyonával, és gondoskodik a megfelelő védelemről; még ha egy fontos és forgalmas útvonal meghatározó pontján található is; a viharos idők akkor is elsöpörhetik. Ha egy nagyobb területen szétszórt népet érnek utol a katasztrófák, az romba döntheti legfontosabb városaikat, eltörölheti birodalmaikat, de a népek előbb utóbb talpra állnak, támad új országuk, építenek új városokat. A karavánvárosok esetében az egész nép egyetlen városba tömörül, és ha a városra lecsap a végzet, az óhatatlanul a történet végét jelenti a számukra.

Ez történt Mrevvel is, amely egyike volt a legsikeresebb, leggazdagabb karavánvárosoknak. Évszázadokon keresztül sikerrel dacolt a kihívásokkal és változásokkal. Folyamatosan épülő és bővülő, impozáns városfalai mögött tízezrek éltek szorgos életüket. A mrevi szultán több ezer fanatikus szolgálókat parancsolt, hatalmát még a környező nomádok is tisztel-

ték. A szultán palotájának és kertjeinek nem volt párja, az Ősök Szentélye arannyal borított kupolája alatt tudósok egyetemeket megszegyenítő gyülekezete jött össze. A legújabb katasztrófák első évében vörös színnel világító jelenség jelent meg Mrev felett az égboltozaton, éjjel-nappal vérszín fényben fűrésztve a várost. Mrev lakói napról-napra, hétről-hétre egyre nehezebb természetűek lettek, és csakhamar elszabadult a káosz a város falain belül. Megveszett kutyák módjára estek egymásnak, rokonok és barátok tépték és harapták egymást kegyelem nélkül. Azt beszélnek, hogy a mreviek, mind egy szálíg végeztek egymással a szörnyű vérfürdőben, de nem igen akad, aki Mrev közelébe merészkedett volna, hogy a mendemondát ellenőrizték.

A Fűtenger karavánútjait jelző városok többsége egy kaptafára épült. A végtelen pusztaság egyik hömpölygő folyamának átkelésre alkalmas pontján, a szárazabb vidékek egy frissvízű tavának partján, vagy épp egy zsenge fűvű legelőn a karavánvezetők alkalmas helyet találnak, hogy megpihenjenek hosszú útjuk során. Ahogy a pihenőhelynek híre megy, idővel már egymást érik karavánok, és megjelennek azok, aki a karavánok kiszolgálásán akarnak keresni. Falak és épületek emelkednek, karavánszerájók és istállók, majd idővel műhelyek és otthonok nőnek ki a földből. Étél, ital, biztonság, szórakozás, lélek- és testápolás, idővel az új település minden igény kielégítésére alkalmas lesz.

A környező nomád nemzetségek rászoknak, hogy a városba hozzák eladásra szánt áruikat: élőállatokat a városiak ellátására, lovakat, ritka tollakat, trófeákat és prémeket, hogy a karavánok tovább vigyék őket messzi vidékekre. Cserébe távoli tájak fűszereivel és érceivel, valamint a helyi mesterek munkáival távoznak. A város piaca idővel országokat megszegyenítő forgalmat bonyolít le. A városi élet kényelmére vágó ifjú nomádok, az utazásba belefáradt kereskedők és a civilizált világ szerencsét kereső söpredéke mind ide igyekeznek. Újabb és újabb falakat kell felvonni a terpeszkedő város köré. Az újonnan szerzett gazdagságot féltő helyi hatalmasságok vasmarokkal tartják irányításuk alatt a várost, ám egyszersmint világgraszoló csodákkal is ellátják. A mrevi Ősök Szentélye, a Jácint Palota Biirában, Saqa városának közepén terpeszkedő Kristálypipacs-kert, és még számos hasonló csoda hirdeti, hirdette a városok urainak gazdagságát.

A karavánvárosok mind nyüzsgő, rohanó, izgalmas metropoliszok. Hiába terpeszkednek egyre nagyobbra és nagyobbra, a városba özönlő emberek áradata majd kicsordul a városfalakon. Házhoz, szobához jutni szinte lehetetlen, de az utcák és csatornák védettebb helyeiért is ádáz harcok folynak. Kétarcú helyek, ahol az emberi nyomor és a mérhetetlen fényűzés ösz-



szetalálkozik egymással. A betegségek melegágyai, dacára a gyógyítók minden igyekezetének. Az emberek errefelé folyamatos rohanásban élnek. Új házak, műhelyek, kertek, sőt utcák nőnek ki a semmiből egyik hétről a másikra. Évente vágnak bele lélegzetelállító - és sokszor soha el nem készülő - építkezésekbe.

A városok lakói ugyan sokat panaszkodnak a kiszolgáltatottság és nyugtalanság miatt, és bizony gyakoriak a zavargások az utcákon, de ezt maguknak köszönhetik. Nyughatatlan természetük vetette ugyanis partra őket a karavánvárosban. A városok lakosainak többsége ugyanis nem a város falai között látta meg a napvilágot, és saját nyelvükkel, szokásaikkal, vallásukkal felmálházva érkeznek új hazájukba. A karavánvárosok utcáit és piacát járva több tucat nyelv keveréke tölti be az ember fülét, számos emberfajta látványa kápráztatja a szemet. Ízek, illatok és élmények kavalkádja jellemzi a településeket.

A Sámánháború azonban megviselte a Fütenger karavánvárosait. A Sámánhorda több várost is felprédált, mindannyiuktól rendszeres véradót szedett, a semmiből támadt sivatag több várost lakhatatlanná tett, és tíz éven keresztül nem akadt karaván, amely nekivágott volna a halálossá vált útnak.

A karavánvárosok hatalma, még a boldog időkben is mindössze a városfalakig ért. Odakinn, ahol a fű

hullámzik és az ég a földdel összeér a sebes lovú nyargalók parancsolnak, és ezt a városok nagyurai is jól tudják.

Mindössze egynek sikerült közülük kinőnie magát, és igazi országgá, majdnem-birodalommá lennie. Khayrat talán annak is köszönheti szerencséjét, hogy az utolsó a karavánvárosok sorában, délről a Tengervidék államaival, Escarral és Rabassiarral határos. Errefelé már göröngyösebbek a Fütenger, egyre több az erdőség és a lóháton nehezen járható vidék. Amikor a kereskedő útvonalak első ízben vették célba Roccamarét és a Mír Sin Vela partját, Khayrat volt az új útvonal utolsó megállója. Miközben a város egyre nagyobbra és gazdagabbra nőtt a Sekély-tavak partján, sok escari, rabas és riac telepes is a vidékre érkezett. A nyargalók ismétlődő portyái ellen a telepések a khayrati emír segítségét kérték. Az emír erődítések láncolatának építését rendelte el a várost északról szegélyező dombokon, és több nemzetséggel is szövetségi szerződésre jutott. A nomádok kiterjedt legelőket kaptak Khayrattól északra, cserébe védelemmel látták el egymást az északról érkező fenyegetésekkel szemben. A nomádok és a földművesek kapcsolata nem volt zökkenőmentes, Khayratban mindig is gyakoriak voltak a belháborúk, gyakran váltogatták egymást az emíri dinasztiák. Összességében azonban a rendszer meglepően tartósnak bizonyult.

A Sámánháború különös kegyetlenséggel csa-

pott le Khayratra, és még jóval az Öregsámánok felbukkanása előtt. A sivatag előretörése előtt nemzetségek tucatjai igyekeztek dél felé. Voltak, akik segítséget kértek, de olyanok is, akik helyet követeltek. Khayrat megpróbált ellenállni az áradatnak, de hamar kiderült, hogy nem lesz képes feltartóztatni azt. Végül az emír a főváros kivételével megnyitotta országát a nomádok előtt. Az eredmény teljes káosz lett. Khayrat földjén egymást érték az helyet kereső nomád nemzetségek csatái, az évszázadok óta művelt földek a vonuló állatsordák prédájává lettek. Khayratiak ezrei csatlakoztak dél felé tartó nomádokhoz, néptelenül hagyva őseik falvait.

A menekülő nomádok nyomában a sivatag is megérkezett Khayratba. Patakok, folyók és tavak százai tűntek el a föld színéről, a termőtalajt betérítette a porrá omló sziklaoldalak teteme, elviselhetetlen forróság perzselte a tájat és egyetlen csepp csapadék sem esett. Temetetlen hullák hevertek mindenfelé, Khayrat összeomlott. A főváros a kevés még lakható hely egyike maradt, de az emírnek nem sikerült megőriznie hatalmát. A városba özönlő kétségbeesett, éhező és szenvedő tömegek kirángatták élménykertjéből és megbecstelenített holttestét fellógatták a város északi falára. Amikor nem sokkal később az öregsámánok seregei felbukkantak Khayrat előtt, az egykor nagyhatalmú és büszke város túlérett gyümölcsként hullott az ölükbe.

Az öregsámánok összeterték a város lakosságát, és egyetlen hosszú menetben megindították a sivatag mélye felé. Állítólag senki sem tért vissza közülük. Khayrat városa évekig tetszhalott volt ezt követően. A romokat a vidéken időnként átvonuló nyargalók ideiglenes pihenő helynek használták. Ahogy a Sámánháború súlypontja egyre távolabb helyeződött Khayrattól, úgy váltak egyre ritkábbá a nyargalók látogatásai, és az üresen hagyott város falai közé vissza szívárgott az élet. Eddigre az emírség nagy részét teljesen hatalmába kerítette a sivatag, de a városban a Sekély-tavak a csodával határos módon túléltek a sivatag előretörését.

A hadiszerecse fordultával a harcok ismét az emírség területére helyeződtek át. Ám a sámánoknak súlyos csalódásban volt részük, ha arra számítottak, hogy Khayrat városát majd menedéknek és támaszpontnak használhatják. A város kapuit zárva találták, a falakat pedig megerősítve és védőkkel jól ellátva. "Nem kívánunk tőletek semmit, csak, hogy elpusztuljatok", üzenté meg számukra a város új vezetője Shahir Dzsan-gi kán. A menekülési útvonal nélkül maradt és két tűz közé szorult nyargalókra a háború talán legsúlyosabb veresége várt Khayrat falai alatt. A csata után a kán koalíciós seregektől megtagadta a város kinyitását. Khayrat helye a világban azóta is problémás. Szinte minden szomszédjával rossz viszonyt tart fenn. Az kán nagy



erőfeszítéseket tesz mind több egykori erősség helyreállítására, még akkor is, azok mostanra már csak a sivatagot felügyelik. Nagy igyekezetében olyan elhagyatott erősségek is khayrati katonák kezébe kerültek, amelyek korábban Escar vagy éppen az Ősök Pajzsai Lovagrend tulajdonát képezték, amely folyamatos torzsalkodást eredményez szomszédaival. Ugyanakkor, ha valaha is helyreáll a forgalom észak és a Tengervidék között, Khayrat megkerülhetetlen állomása lesz a karavánoknak az újszülött sivatagban. Akárhogy is lesz, Khayrat jövője bizonyára számos további fordulatot tartogat.

Qunisztán

A Fütenger nyugati végei és az óceán közé beékelve, Mreknától északra és Esqi Taqtól délre található a quniki országa, Qunisztán. A nép nevét egykori vezetőjéről, Sinkur Quni-ról kapta. Sinkur egy ezredévvvel ezelőtt hírhedt nomád vezér volt, aki folyamatos betörésekkel zargatta Esqi Taq-ot és a karavánvárosokat. A Kargayok üstököszerű felemelkedése idején az uralmuktól tartó nomád nemzetségek reményei Quni kánban találtak bajnokra, aki szembe szállt a Kargayokkal. A háború gyors volt és vérengző, végeztével pedig Sinkur Quninak és a hozzá végsőkéig hűséges nemzetségeknek menekülnie kellett a Fütengerből. Mire felbukkantak



Esqi Taq határában, az Öreg Trón történetírói már csak vezetőjük nevével azonosította őket, és a név azóta is rajtuk maradt.

Quni kán pusztító csapást mért Esqi Taq déli vidékeire. Az évezredes védelmi rendszer recsegve-roppogva bár, de kibírta a qunik támadását, az Öreg Trón seregei pedig véres csaták sorozatával bírta rá Quni kánt, hogy tárgyalóasztalhoz üljön. A Trón kompromisszumot javasolt: az ország három legdélebbi tartományát megosztja a qunikkal, cserébe a qunik csatlakoznak seregeihez, ha és amikor a Kargayok világhódító seregei megérkeznek. Addig is térítők, kereskedők és tanítók százai vették az irányt a qunik táborhelyei felé. Földművelésre, mesterségekre, házak és falvak építésére ösztönözték őket. A Trón igyekezete heves indulatokat váltott ki, szélesre duzzasztotta a sérelmek árját, konfliktusokhoz és vérontáshoz vezetett a qunik sorában. Sinkur Quni halálakor úgy tűnhetett a nép, amelyet a közös megpróbáltatás egykor összekovácsolt, olcsó vas módjára pattan darabokra.

Visszás módon, alighanem Ansat Kargay és a Nagy Horda érkezése kellett ahhoz, hogy ne így legyen. A végzetlen farkasszem nézve a császár és a qunik félretették sérelmeiket. Még a masszív erődítmények és a qunik leleményes portyái is csak lelassítani tudták Ansat Kargayt, de egyelőre ennyi is elégnek bizonyult. A

nagykán, rádöbbenve, hogy még ingatag hatalmának megszilárdításához könnyebb és látványosabb sikerekre van szüksége dél felé fordította seregeit, így a qunik fellélegezhetek.

A béke azon nyomban az Esqi Taq-kal való korábbi vitáik kieleződéséhez vezetett. A qunik úgy érezték segítség nélkül szenvedtek és haltak Esqi Taq védelmében, miközben a császári csapatok az erődök védelméből várták, hogy a két nomád sereg legyengítse egymást. És valóban, a qunik kivérzett, megtizedelt nép voltak. Ha hálát vártak a Tróntól csalódnuk kellett, helyette a császárság civilizációs törekvései fokozott erővel kezdődtek újra. Így amikor a sikeres déli hódítások után Ansat Kargay ismét megjelent Esqi Taq határában, a qunik vették sátorfájukat és tovább álltak.

A nyugatra tartó vándorlás történetét azóta is jól ismeri minden quni. Egy emberöltőn keresztül bolyongtak a Fütengerben mire ráakadtak a nekik rendelt földre, Qunisztánra. Útjuk során meg kellett küzdeniük a Nagy Horda nyargalóival, Esqi Taq bosszúra éhező hadvezéreivel, szellemekkel, démonokkal, katasztrófákkal, sőt a sors akaratával is. Végül azonban termékeny, vízben és erdőkben gazdag földre bukkantak az óceán partján. A vidék nem volt lakatlan, de a qunikat ez a legkevésbé sem zavarta. Útjuk során villámok és mennydörgés hátán száguldó viharhadár mutatta nekik az

utat, és tőle tudták, hogy ez a föld őket illeti. Tűzzel és vassal adták a helyi népek tudtára az égiek akaratát.

A környék népei visszahúzódtak a legmélyebb erdőségekbe, legnehezebben járható sziklasivatagokba, az óceánpartot pettyező viharos szigetvilágba, és ott élnek továbbra is. Qunisztán negyede továbbra is a barbár törzsek kezén van. Ezek az egymástól elzárt, szétszórt és nehezen megközelíthető vidékek halálos csapdákat rejtegetnek a vidékre tévedő qunik számára, akik ennek ellenére időről időre továbbra is elvetélt hadjáratokat vezetnek a barbárok földjeire.

Számos barbár törzs él errefelé, úgy is mint a Vurl Horda, a Prémvadászok törzse, vagy éppen a Lángoló Farkas Gyermekei. Sokféle nevük ellenére fékezhetetlen vadságuk és erőszakosságuk összeköti őket. Folyamatos betöréseikkel zaklatják a qunik falvait, gyilkolnak és gyújtogatnak. Bevallott céljuk a qunik elkergetése. Elterjedt körükben a nézet, hogy a szántás, a bányászat, a kő- és téglaházak építése elítélendő, gonosz cselekedet. Ezért szemükben a qunik döntése, hogy nomád életmódjukkal felhagyva letelepedjenek és városokat építsenek a Teremtő elárulása volt.

Az érkezésükkor még egyértelműen a nomád qunik, új hazájukban felhagytak régi életmódjukkal, és új szokásokat faragtak maguknak. A qunik körében a legélesebb határvonal a szabadok és a szolgák között húzódik. Hagyományaik szerint a szabadok az egykori pusztai nomádok egyenes ági leszármazottjai, míg a szolgák őseit a helyi barbárok és Esqi Taqból magukkal hurcolt foglyok között kell keresni. Az ország a királyi várbirtokok köré szerveződik. A királyi várak mindegyike afféle ország az országban, önellátásra berendezkedett egység, amely egész évben azon szorgoskodik, hogy a folyton az országot járó királyi udvart el tudja látni, amikor az a várhoz érkezik. Qunisztánnak nincs fővárosa, de méretesebb településből is csak kevés akad, és azok lakossága is jellemzően inkább bevándorlókból áll, semmint qunikból. A qunik inkább kisebb falvakban lakik, legalábbis névleg. A földművelés soha nem nyerte el a qunik tetszését, szolganépek munkájának tartják, és aki csak megteheti rá is bízta azt a szolgálaira. Helyette a szabad qunik, ha csak tehetik táborba szállnak, állatokat terelnek és vadásznak. Majd mindegyik falu kiterjedt mezsgyével rendelkezik, de a művelésen kívüli királyi földek is nyitva állnak a közösségi legeltetés előtt.

Ennek tükrében talán nem csoda, hogy a quni nyargalók felveszik a versenyt a pusztai népek lovasaival. Lehet ugyan, hogy hozzájuk képest - és csak hozzájuk képest - elmaradnak lovagló tudásban és vakmerőségben, de cserébe elsőrangú fegyverekkel és felszereléssel bírnak. A quni fegyver- és vértkovácsoknak jó híre van szerte a világban, és különösen keresettek a qunik által

készített fém lóvérték. Persze a quni nyargalók vitézségére nagy szükség van. A quni nép minden szomszédjával történelmi távlatokra visszatekintő ellenségeskedést táplál, és egyedül az ország déli határvidéke számít viszonylagosan békés vidéknek.

Történelmük során a qunik számos alkalommal adták tanújelét harci erényeiknek, a Sámánháború során azonban csúfos vereséget szenvedtek. A quni nyargalók színe-virága három, egyenként is katasztrofális vereségben odaveszett, a várak egyre-másra dőltek romba az öregsámánok mágiájának dühe alatt. Mindössze pár hónap után, más kiutat nem látva, Esen király a nyugati partvidéket körbe ölelő szigetek felé vette az irányt, és Qunisztán uralkodó nélkül maradt. A Sámánhorda tíz éven keresztül vissza-vissza tért rabokat gyűjteni. A qunik végső kétségbeesésükben már az ősi ellenség, a barbárok nehezen megközelíthető földjein kerestek menedéket.

A váratlan fordulatra a törzsek eltérően reagáltak: voltak közöttük, akik kardélre hánytak mindenkit, aki a földjeikre tévedt, mások szolgálatért cserébe, ha vonakodva is, de menedéket nyújtottak. A quniknak mindössze akkor sikerült ledobniuk a sámánok rabigáját, amikor a hadiszerecsé már mindenhol az öregsámánok ellen fordult. A király távoli rokona, Kurban herceg vezetésével sikerült több összecsapásban győzelmet aratni a nomádok ellenében, végül a quni nyargalóknak sikerült körbevenniük, és véres csatában levágni az egyik öregsámánt is. A qunik büszkeségének igencsak nagy szüksége volt némi dicsőségre a háború végén, de a háború után Qunisztán romokban hever. Falvak ezrei és várak tucatjai hevernek lakatlanul, kiégve. Egykor termékeny szántóföldek tíz éve gazdátlan hevernek, a párját ritkító méretű quni méneseknek és gulyáknak már nyoma sincs. És ami a legnagyobb baj: alig akad olyan épkezláb ember az országban, aki nekiállhatna a helyreállításnak. A frissen megkoronázott Kurban király rendelkezésére álló vitézek ereje még ahhoz is kevésnek tűnik, hogy visszakeresse szállásterületeikre a felbátorodott barbárokat.

Tovább bonyolítja Qunisztán helyzetét Esen király visszatérének híre. Amellett, hogy mindez egy quni polgárháború rémét vetíti előre, nyugati utazásainak történetei igencsak alkalmasak a képzelet megmozgatására. Esen király az óceánon keresztül hajózáshoz alkalmas útvonal megtalálásáról beszél, egy nyugodt vizű áramlatról, amelyen végig hömpölyög az ichor és egyenesen egy távoli kontinensre vezet. Bizonyítékként a hajóin hozott számos, korábban soha nem látott fűszert, növényt, drágakövet és több furcsa kinézetű, értelmetlen nyelveken beszélő szolgát mutogat.

A Fütenger keleti fele mindig is száraz, nehéz vidék volt. A Vöröskő-hegység égbe nyúló bércei meggátolják, hogy a kelet felől érkező csapadékfelhők eljussanak a pusztá fölé. Miközben a hegység túloldalán Salmeria néha szinte úszik az esőben, errefelé hónapok is eltelhetnek két kiadós zápor között. A vidék legmegbízhatóbb vízforrása a hegyek lábától eredő Kazula-folyam. A folyó nevét karmazsin színéről kapta, amelyet a monszunidőszak idején vesz fel, és mire a hosszú, hömpölygő kanyargás végén Roccamarenál a tengerbe ömlik már rég elveszíti. A folyam melletti legelők mindig is státusz-szimbólumnak számítottak a nomádok között. Csak a legnagyobb, legerősebb nemzetségek és törzsek voltak képesek hosszú ideig megőrizni helyüket a folyó partján. Az erejüket és jelentőségüket veszítő nemzetségeknek persze mindig adott volt a lehetőség, hogy lovaikat felmálházva odébb álljanak a Fütenger belsejébe, abban reménykedve, hogy egy szép nap dicsőséggel térhetnek vissza.

A Vénvihar azonban megfosztotta a nomádokat ettől a lehetőségtől. A vihar halálos hirtelenséggel csapott le. Szörnyű forróság kerítette hatalmába a vidéket, a fű órák alatt megbarnult és elhalt. Állatok és emberek dőltek halomba gutaütést kapva. Patakok és tavak tűntek el egyik napról a másikra. A talaj kérgesre és keményre sült a tűző napsütésben. Amikor aztán leszállt az este egycsapásra hűvösbe fordult az idő. Tomboló szél támadt. Recsegve, roppanva hasadtak szét a sziklák kihülés közben. Pár nap után már homokot szórt az esténi szélvihar, pár hét és a homok már megtelepedett mindenhol. Aki tehette menekült. Sokak számára ez a Fütenger elhagyását jelentette, de rengetegen kerestek menedéket a Kazula partján is.

Idővel a Kazula maradt az egyetlen folyó a sivatag mélyén. Minden egyes tó felszívódásával, minden egyes patak kiapadásával újabb és újabb családok és nemzetségek vették az utat a Kazula partjához. Az egymással torzsalkodó, központi akaratot nélkülöző, helyhez kötött és kiszolgáltatott nomádok tömege könnyen elcsábult az öregsámánok ígéreteitől. Ők lettek a Sámánhorda magja, a nyargalók, akik félelemben tartották a fél kontinentst a következő nyolc év során.

Az öregsámánok erejének forrása, a Vöröskő-hegység alatt lakozó rejtélyes Drul'ger a támogatásért cserébe töméntelen emberáldozatot követelt. Az elsők, akik az öregsámánok és tanítványaik áldozótőrei alatt végezték azok a Kazula partján túlélni próbáló nomád előkelők voltak, akik ellenkezni mertek az öregsámánokkal. Az öregsámánok később is vasmarokkal tartották kazula-parti nomádok gyepelőjét, de mindaddig, amíg a nyargalók sikert sikerre halmoztak a nomádok



nem panaszkodtak. A nyargalók a remény mellett zsákmányt és hírnevet kaptak az öregsámánoktól, és többségük őszintén hinni is akart Drul'ger ígéretében.

Az öregsámánok hadifoglyok tízezreit terelték a folyó partjára és munkára fogták őket. A háború második évében belekezdtek egy hatalmas, lapos tetejű piramis építésébe a folyam partján. A munkálatokat felügyelő és a rabokat őrző nomádok kiszolgálására idővel egy kész város, Golyntseg nőtt ki a folyó partján. A Folyókertként is emlegetett település rendezetlen, káros tumorként terjeszkedő, egészségtelen és koszos halmaza a házaknak, amely minden tervezés nélkül burjánzott hatalmasra. Lakói számára a városi élet új és szokatlan gondolat, és elfogadására pusztán körülményeik megváltozása készítette őket. Idővel az öregsámánok kinyilatkoztatták akaratukat, hogy a családi és nemzetségi kötelékek helyett ezentúl pusztán a Világ Gyökerét Rágonak való feltétlen odaadás fűzze össze a nomádokat. Ősidőkre visszanyúló vérségi kötelékek eltépése persze szinte lehetetlen feladat, és a környék lakói továbbra is számon tartják mely családba vagy nemzetségbe születtek. A háború viharának és az öregsámánok tudatos döntéseinek köszönhetően ezek a közösségek mostanra szétszéledtek a négy égtáj felé, és csak kis részüknek sikerült megőriznie valamit is egykori önmagából.

A gyökereit és közösségét veszített nomádok



nagy számban fordultak a Világ Gyökerét Rágó felé imáikkal, és sokan közülük a végsőkéig kitartottak, sőt a mai napig tömegek imádkoznak Drul'gerhez Goladisztánban, és titokban emberáldozatok is előfordulnak. A többség azonban mostanra hitét veszttette. Hiába épült fel a Nagy Piramis és kistestvérei tucatszám a sivatagban; hiába csorgott patakvér a piramisok lábához és veszttette életét a nomádok színe-virága a Sámánháború örületében; a sivatag nem borult virágba, ahogy az öreg-sámánok ígérték.

Az egykori nomádok így aztán, miután a fél világ szövetsége megszabadította őket az öreg-sámánoktól, elfordultak az új hittől, de régi életükhöz, nemzetségeikhez és szokásaikhoz nem térhettek többet vissza. Az új kötődést és céltudatot adta meg sokuknak Goladisztán. Elkezdtek magukat sivataglakónak - tsölcsin - nevezni, és kialakítani együttélésük új szabályait. A Sámánháború utolsó akkordjaként a folyó mentén előretörő koalíciós seregek felderítőjeként Golyntseget felszabadító Farhang a hetekkel később érkező koalíciós hadurakat már önmagát hol kánnak, hol királynak szólítva vendégekként és követekként fogadta őket. A koalíció vezetői, hogy legyen kivel tárgyalni és megállapodásra jutni, elfogadták Farhang Muassis kán uralmát a Goladisztánban, a „Folyam által megáldott földnek” nevezett új állam felett. A kán igényt formált a sivatag egészére,

amit általános közöny kísért a diplomataik részéről. A gyakorlatban azonban a kánok örülhetnek, ha Folyókert kaotikus nagyvárosa felett sikerül valamiféle befolyást gyakorolniuk.

Golyntseg buzgó és folyamatosan változó nagyváros, amely kétoldalról körbeöleli a folyót. Sok helyen mindössze pár utcányi mélységben távolodik el a folyóparttól, de így is közvetlen a sivatag homokjával határos. Más jelentős épületeknek híján általánosan elfogadott a nézet, hogy a Nagy Piramis található a közepén, bár tekintve, hogy nem veszik körbe falak és a városba érkező otthontalan tsölchinek áradata folyamatosan feszegeti határait, lehetetlen megmondani, hogy van-e bármi igazságtartalma ennek az állításnak. A Nagy Piramis egyben a legfőbb útmutató is az emberek számára, hiszen a város fölé magasodó lapos csúcsa még számos kilométer távolságból is jól látszik. Ugyanakkor Folyókert lakói visszás érzelmeket táplálnak a piramissal kapcsolatban, hiszen sokan közülük egykori rabok. Miközben az építésén szenvedtek biztosra vették, hogy egy napon a tetején végzik emberáldozatként. Épp ezért meglehetősen nagy felháborodást keltett amikor Farhang kán úgy döntött, hogy a piramist teszi meg uralkodói palotájának.

Goladisztán történelme ezen a ponton mindössze pár évre tekint vissza, és általános káosz jellemzi. Farhang kán mindössze fél évnnyi tivornyázó uralkodás után megtért az őseihez és azóta három rokona váltotta egymást gyors egymásutánban. A Muassis-dinasztia uralmát mindössze a még mindig a helyszínen tartózkodó, de lassanként hazainduló koalíciós seregek szavatolják, távozásukkal alighanem eseménydús hónapok és évek következnek az új országra.

Velca

A sivatagtól északkeletre található Velca válságba süllyedt feltörekvő birodalma. Valaha egyszerű városállam volt, amelynek alapítása a múlt ködébe vész, még azzal együtt is, hogy a velcai művészek kedvelt témája. Állítólag az első velcaiak bogun menekültek voltak, akik a dicső főváros pusztulásakor hajóra szállva, a veszélyekkel dacolva, évtizednyi barangolás és kalandozást követően találtak rá arra a termékeny és lakatlan dombságra, amelyen városukat felépítették. Egy másik legenda szerint a város alapítója Iliana anya volt, aki messze északról, a tengeren túlról érkezve hozta magával a Jóanya, Asvia kultuszát. Apró szentélyt emelt pártfogójának a mai Velca helyén. A szentélyből idővel fontos kultuszhely lett, és ahogy nőtt Asvia egyháza, úgy növegetett Velca városa is a szentély körül. De vannak legendák a kített gyermekpárról, Agathiról és Eftthimiáról is, akiket



szüleik szolgálója magukra hagyott a dombok tövében, de egy oroszlánnőstény védelmébe vette a kisdedeket. Felcseperedve Agathi megalapította Velca városát, míg Eftimia a világot járta, születésük titka után kutatva. Miután Eftimia apjuk fogságába került, Agathi a történelem során először háborúba vezette a velcaikat, saját apja ellen, testvérének kiszabadítására. Bármelyik eredettörténet rejt is az igazságot - és sok velcai szerint együtt adnak csupán teljes képet a város korai történetéről - mindben tükröződik három fontos tény a velcaikkal kapcsolatban.

Először is: a velcaiak úgy vélik a birodalomépítés a vérükben van. Ebben alátámasztja őket, az elmúlt évszázadok történelme, amikor Velca városállamból a térség meghatározó nagyhatalma lett. Másodsorban: a velcaiak összetartozás tudatának alapköve a Jóanyába vetett hit. Asvia szentélyei mindenhol megtalálhatóak, ahová velcai seregek betették a lábukat. Az istennő papnői rejtélyes, rettegett és tisztelt vezetői a velcai társadalomnak. Az istennő papnői gyakorta kerülnek vezető pozícióba, és a világtól elzárt Némák, ha mégis megszólalnak, a birodalom épületét alapjaiban megrengető változásokat indíthatnak útnak egy-egy szavukkal.

Bár az istennő időnként férfiakat is hajlandó a követői közé fogadni, de befolyásos papjai mind nők, és a Némák közé is csak nőket fogad. A matriarchátus a

velcai hétköznapiakra is jellemző. A családi vagyon felett a nők rendelkeznek. A férfiak politikai tisztséget is viselhetnek és a hadseregben is szolgálhatnak, de mindössze a régmúlt legendáiban van rá példa, hogy egy velcai férfi tribunusi tisztséget töltsön be, vagy, hogy hadvezérként egy egész sereg élére állhasson.

Nem Asvia az egyetlen istenség, akihez Velcából fohászok szállnak. Ahogy Velca nőtt a várost elárasztották a legyőzött népek közül ejtett rabok. Velük együtt jelentek meg új kultuszok is a városban. Ezek az új kultuszok különösen népszerűek a velcai férfiak között, és így veszélyt jelentenek a várost uraló asszonyok számára. Épp ezért Velca és Asvia egyháza türelmetlen kegyetlenséggel kezeli ezeket a vallásokat: minden velcai polgárnak kötelessége a helyszínen végezni az idegen istenek imádatán kapott rabszolgákkal, és polgárjogát és vagyonát veszíti a hasonló cselekedeten kapott velcai polgár. A vallási törvények betartása felett az Asvia követőiből álló Tiszták Gyülekezete felel, ők pedig hezitálás nélkül csapnak le bárkire.

Harmadsorban: a velcaiak folyton háborúznak. Különlegességnek számítanak az olyan évek, amikor senki ellen nem vezettek hadjáratot, és mondják, ha a velcaiak nem találnak méltó ellenfelet, akkor egymás között kezdenek háborúságba. Velca lassan vált sikereesebbé a háború művészetében. Korai történelmük so-

rán Velca szomszédainak és a nyargalóknak kitett préda volt csupán. Velca létezése még két évszázaddal ezelőtt is veszélybe került, amikor egy nomádjárás során a velcai parasztság színe-virága elpusztult egy csatában, és a nomádok még a Némák Szentélyét is kifosztották. A vereség komoly változásokat okozott Velcában. A Polgárok Gyülekezete Hercna Casnia úrnőt bízta meg, hogy autokrataként teremtsen a város védelmére alkalmas hadsereget. Korábban a velcai seregekben a város polgárainak volt kötelessége és előjoga szolgálni. Minden polgár maga gondoskodott a fegyverzetéről, és minden hónapban egy napot töltött alakulatának tagjaival. Ekkorra azonban a hadra fogható velcai polgárok száma jelentősen megcsappant.

Így amikor Hercna úrnő nincstelen, polgárjoggal nem rendelkező katonákat kezdett toborozni, felszerelni és kiképezni új seregébe, a berzenkedésen kívül más ellenállással nem kellett számolnia. Amikor az új seregek új földekhez juttatták a velcaiakat, még a berzenkedés is elhallgatott. Az új katonákat földbirtok, polgárjog és vagyon ígéretével vették rá a hadakozásra, és ők érthető módon szolgálatuk lejártával követelték jussukat. A legyőzött szomszédok lakosságát tömegével árverezték el a város rabszolgapiacán, így teremtve elő a katonák leszereléséhez szükséges összeget, az elkobzott földek pedig a veteránok új otthona lett.

A velcai törvények értelmében a rabszolgaság nem örökös, tizenhárom tisztességgel leszolgált év elteltével a rabszolgák visszanyerik szabadságukat. Így persze a rabszolgatartóknak nem érdeke a rabok egészségének megőrzése, idővel mégis nincstelen, szabadságukat frissen elnyert egykori hadifoglyok tömege lepte el Velca utcáit. Szerencsére a seregeknek mindig szüksége van katonákra, akik a zsold, polgárjog és föld reményében vállallják a viszontagságokat.

Hercna úrnő reformjának köszönhetően Velca számára létszükségletté lett a folyamatos háború és terjeszkedés. A következő száz évben velcai seregek mind messzebbre tolták a határokat, rabszolgák százezreit árverezték el, falvak ezreit építették a velcai veteránok számára. Velca városa hatalmasra duzzadt, a város úrnőinek kincstárába pedig ömlött a harácsoltság. Velca körül egy agresszív birodalom nőtt ki a földből. A rendszer mindaddig jól működött, amíg akadt könnyen meghódítható szomszéd. Voltak persze feszültségek. Többször is veszélyes rabszorgalázadások törtek ki, és a birodalom iránti csekély hűséget mutató seregek kordában tartása, a vezető családok rivalizálása mind a dicső felszín alatt megbúvó veszélyek jelei voltak.

Mostanra egyértelmű, hogy Velca saját sikeleinek áldozatává vált. A Sámánháború alatt a városi nincsteleneket felszippantotta a hadsereg. Most dolog-

talantul, komoly harci tapasztalattal és elégedetlenül várják, hogy az állam betartsa ígéretét és gondoskodjon a nekik megígért földről és zsoldról. Mivel egyebük nincs, a nincstelen veteránok harci tudásukat és frissen szerzett polgárjogukat bocsátják áruba a városban. Szokássá vált, hogy a politikai ambíciókat dédelgető úrnők százával fogadnak veteránokat a kíséretükbe, hogy amolyan magánsereggént és hűséges szavazóként segítsék őket.

Kimondva-kimondatlan, de Velcában polgárháború tombol. A gigászi vízfejjé duzzadt főváros utcáin patakokban folyik a velcai polgárok vére. Hét esztendővel ezelőtt, ahogy egyre nőtt a Velca városában élő nincstelenek száma és elégedetlensége Panora úrnő új tervvel állt elő. Azt ígérte, ha elnyeri polgártársai bizalmát és megválasztják tribunusnak a birodalom területén belül létesít új falvakat és telepít le veteránokat. A kiszemelt földek birtokosai hallani sem akartak a tervéről és egy felfegyverzett rabszolgacsapat fényes nappal lemészárolta a népszerű úrnőt és leghűségesebb kísérőit. A merénylet szélesre tárta a kapukat a politikai erőszak előtt. Azóta nem telt el esztendő, hogy ne vesztette volna életét utcai harcokban állami tisztviselő. Népes kíséret nélkül utcára lépni az öngyilkossággal ér fel a vezetők számára. A választások megnyerése többé már nem biztosíték a hatalom átvételére, mert van, hogy a vereségébe beletörődni nem hajlandó rivális fegyvert ragad. Sylenius Prytanis például a városi gabonaellátásáért felelős puronnios tisztségének megszerzéséért pályázott, de elvesztette a szavazást. Sylenius csalással vádolta meg ellenfelét, és kísérői élén elfoglalta kívánt hivatalát. Napokig tartó harcok után riválisa, Phylo is a kezére került. Kínzással a családja beismerésére is rávette Phylot, majd boldogan konstataulta, hogy sikerrel bebiztosította új tisztségét, amelynek révén könnyedén elnyerheti a városi nincstelenek támogatását.

A határvidéken sereget vezető Hekabe úrnő lányának sorsáról hallva a főváros ellen fordította a seregeit. A velcai előkelők hiába szolgáltatták ki Syleniust a feldühödött hadvezérnek, ő mindannyiukon bosszút akart állni, mert télen túrték a családján esett gyalázatot. Hekabe elfoglalta a fővárost, és a Polgárok Gyülekezetének közel háromszáz, a városban tartózkodó tagja közül mindössze azok életét kímélte meg, akik még idejekorán a Némák Szentélyébe menekültek és letették a fogadalmat a Jóanya oltára előtt. A tanács tagok után az utódaik, rokonaik, majd szövetségeseik következtek. Hekabe tombolása több ezer velcai polgár életét követelte. A kivégzett előkelők vagyonát és földjét Hekabe elkezdte szétosztani a katonái között, beteljesítve Panora úrnő tervét, még ha jóval véresebb formában is. Végül, miután a Gyülekezetben elfoglalták a helyüket familiárisai, Hekabe visszavonult családi birto-

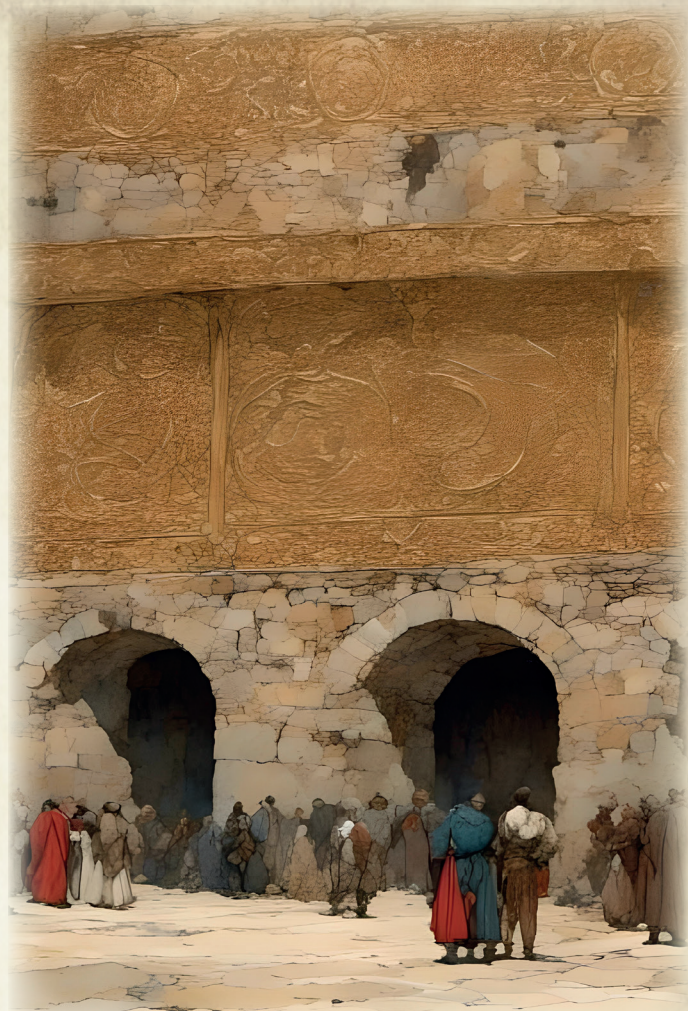
kára. Nem élvezhette sokáig győzelmének gyümölcsét: szokásos orgiáinak egyikén a rabszolgái végeztek vele. Hekabe halálával egykori hívei egymás torkának estek a fővárosban, több hadvezér is alighanem Hekabe tetteinek megismérlésén törte a fejét, miközben a Hekabe elől elmenekült előkelők a birodalom határvidékein fontolgatják lehetőségeiket.

Esqi Taq

Esqi Taq, vagyis az Öreg Trón történetének gyökerei a múlt ködébe vesznek. Réges-régen Fariát és Merkumot vékony földszoros kötötte össze ott, amerre most az Elsüllyedt Tenger kavarog. Ezen a földszoroson állt az első város, Khetria. Fénykorában Khetria birodalma messzire nyúlt északra és délre, Merkum és Faria hatalmas területeit felölelve. Esqi Taq tudósai egészen odáig mennek, hogy Faria minden valamirevaló kultúrája a Vajákosok Városának méltatlan örököse. Khetria seregeinek és varázslóinak nem volt ellenfele a nap alatt, végét nem külső ellenség vagy belső bomlás hozta el, hanem a katasztrófák. Egy baljós napon Khetria alatt megremegett és süllyedni kezdett a föld és az óceán vize elementáris erővel a vidékre zúdult. Az egykori város helyén kavargó Elsüllyedt Tenger azóta is nyughatatlan. Évről évre tengerrengések rázzák, szigetek és földnyelvek emelkednek ki és tűnnek el benne, sokszor egyik napról a másikra alapjaiban változtatva meg a környék földrajzát. A mondás szerint, az Elsüllyedt tenger térképét rajzolni kell, nem vésni. Tovább nehezíti hajózást, hogy területe mentes az ichortól, ám partjai mentén gyakoriak az ichorviharok.

Khetria bukása Esqi Taq születése is volt. Az özönvíz végzett a vajákosokkal, de a civilizáció magvai ezt követően újra kisarjadtak Faria terméketlen talaján. A birodalom peremvidékeiből lett államok - Nadain, Or Charin - mindössze a neveiket hagyták az utókorra, idővel mind elsorvadtak. Esqi Taq, vagyis az Öreg Trón országa volt az egyetlen, amely sikerrel dacolt az idővel. Jelenleg Esqi Taq messze a legöregebb állam Farián, uralkodóinak névsorát már két és félezer éve vésik az aybeki Emlékfalra. Több, mint ötszáz név sorakozik azon a falon, mutatva, hogy az Öreg Trón milyen gyorsan fogyasztja el a rajta ülő uralkodókat.

Esqi Taqban a hagyományok és a történelem vaskézzel uralkodnak. Bármely politikai vitát rövidre lehet zárni, ha a vitázó felek valamelyike képes bizonyítani, hogy „már Khetriában is így volt.” Esqi Taqban új törvényeket csak a régi idők szokásaira hivatkozva hoznak, a nép számára az elődök életmódja a követendő minta, tudósaik a problémákra évezredek irományok mélyén keresik a megoldást. Az új felfedezéseket



gyanakvással szemlélik és csak hosszas ellenállás után hajlandóak magukévá tenni őket. Így lehet, hogy Esqi Taq, dacára hagyományainak, a mágia megismerésének versenyében elmaradásban van a Hauet Akadémia vagy a Legfőbb Kollégium magisztereivel szemben. Az Öreg Trón vajákosait vajmi kevésbé foglalkoztatja a metamágia vagy éppen az elme mágikus fogékonyságának természetete, és helyette a Khetria Örökségének aprólékos finomítása köti le őket.

Ugyanakkor hosszú történelmük során temérdek tapasztalatot halmoztak fel és egyedülálló módon képesek hagyományaik és szokásaik kreatív újra értelmezésére, hogy képesek legyenek válaszolni a változó idők kihívásaira. A birodalom keleti határvidéke mentén Velca felemelkedésével például egy ezer évvel ezelőtt feladásbe merült gyakorlathoz tértek vissza határaik biztosítása érdekében. A Fütenger kiszáradásának hírére az Öreg Trón küldöttségeket menesztett a megbízható gondolt nomád törzsfőkhöz és alkut ajánlottak nekik. A legelőiket vesztett nomád törzsek új otthont nyertek a birodalom határvidékén, Esqi Taq pedig bebiztosította határvédelmét. Ám míg ezer éve a qunik és a birodalom kapcsolata kényszerházasság volt, amely hamar megromlott, az Öreg Trón jól választotta ki partnereit. Tervük bevált, a Sámánháború idején a Trón kliensei hősiiesen védelmezték annak határait az öregsámánok



nyargalói ellen. Hogy a Trón képes tanulni a régi hibákból azt az is jól mutatja, hogy a háború után mindhárom törzsfő diadalmenetet tarthatott Aybekben és a birodalom nemeseit megillető ezüsből szőtt palástot is elnyerték, népüknek pedig a Nemes Törzs címet.

Három Nemes Törzsnek nem lesz könnyű elfogadtatnia magát Esqi Taqban. Az ország népe gyanakvással tekint mindenkire és mindenre, ami a birodalom határain túlről érkezik. Úgy tartják, hogy egy ellenséges és barbár világban Esqi Taq őrzi a civilizáció kihunyóban lévő lángját, és „odakint” a káosz és az erőszak uralkodik. A külvilág dolgaival kapcsolatban végtelenül tájékozatlanok, és ragaszkodnak hozzá, hogy a történelem lencséjén keresztül szemléljék a jelenkor eseményeit is.

A Trón nem egyszerű ülőalkalmatosság, hanem egy többezer éves ereklye, önálló akarattal és mérhetetlen hatalommal rendelkező lény. A hagyományok szerint a Trónt a Vajákosok Végzete után faragták ki a túlélő khetriai varázsművesek az Elsüllyedt Tenger mélyéről felhozott khetriai vajákosvasból. Állítólag nem egy nagyhatalmú tulajdonos kölcsönzött neki személyiséget, hanem elkészültének pillanatában átlényegült ereklyévé, így aztán soha nem volt valódi gazdája, és mindig is válogató volt, abban, hogy kit enged magára ülni. Az Öreg Trónt elfoglalni egyszerre kiváltság és halálos ítélet. Esqi Taqban nem dinasztiai uralkodnak. Az

uralkodó legitimációja a Trónból fakad. Az uralkodók halálát követően a Trón új birtokosát hetekig tartó eljárással választják ki, amelynek során először a nemesek, majd a hivatalnokok és végül a polgárok közül bárki vállalkozhat a Trón elfoglalására. Évszázadok óta nem volt rá példa, hogy a Trón bárkit is elfogadott volna közülük.

Az önkéntesek elfogyasztása után a Trón szolgálói - a birodalmat igazgató hivatalnokok arctalan serege - az erre a sorsra tenyésztett szerencsétlen rabszolgákat vezetnek a Trón színe elé. Második-harmadik jelöltjük rendszerint elnyeri a Trón tetszését. A szerencsétlenül járt próbálkozók pár percen belül pokoli kínok között szenvednek ki, ahogy a Trón elviselhetetlen forróságúra hevül alattuk. Aki a Trónt sikeresen elfoglalja innentől Esqi Taq császára is egyben, ám ezt a tisztséget ritkán áll módjukban pár évnél tovább betölteni. Állítólag a régi időkben a Trón pusztán tanácsadója volt az uralkodónak, aki szabadon járhatott-kelhetett a világban és önálló döntéseket hozhatott. A Trón azonban egy ponton úgy döntött, hogy a birodalom sorsának irányítását aligha hagyhatja rá másokra, és egy szép napon a Trónon helyet foglaló uralkodó nem kelt fel onnan többé, így a Trón folyamatosan az uralkodó fülébe suttoghatja tanácsait. Esqi Taq császárai nem többek egyszerű báboknál, akik ellenkezés és hezitálás nélkül továbbítják az ereklye akarátát. Bár a Trón szolgálói minden tőlük

telhetőt megtesznek, hogy a császár életét kényelmessé és hosszúvá tegyék, de az emberi elme csak ideig-óráig képes elviselni a folyamatos kapcsolatot a Trónnal, előbb-utóbb mindegyikükre kiüresedett tekintettel, vegetatív állapotban találják rá.

A Trón uralma meggyökeresedett társadalmi berendezkedést biztosít Esqi Taq számára. A családjaik származását Khetriáig visszavezetni képes Ősi Családok kezében összpontosul a birodalom gazdagsága és a politikai hatalom. Földet a birodalomban csak ők birtokolhatnak, bár jellemző, hogy szerteágazó birtokaiktól igen távol, sokszor a tartományi fővárosokban vagy éppen Aybekben töltik napjaikat és vidéki birtokaikat csak nagyon ritkán látogatják. A Családok birtokainak igazgatását általában rabszolgákra bízzák, akik uraik távollétében sokszor kiskirályként uralkodnak a környék szabad lakossága fölött. A földeket vagy rabszolgák művelik, vagy az azt drága pénzen bérlő parasztok. A rabszolgagazdaságok jellemzően nagyértékű, nehezen előállítható termékekre szakosodnak, mint például a melasz vagy a gyapot. A földbérlet apáról fiúra öröklődik és a bérleti viszony pusztán valamely család teljes kihalásával szűnik meg, illetve, ha egy bérlő nem képes fizetni az urának járó járandóságot. Ilyen esetben ugyanis könnyen rabszolgasorban találhatja magát.

A rabszolgá egyébiránt nagy érték Esqi Taqban, és azon kevés árucikkek egyike, amelyekből behozatalra szorul. Ellenben az esqi taqi mesterek keze munkájának nagy keletje van szerte a világon, de különösen a Fűtengerben, így nem csoda, hogy a nomádok évente ezrével hajtják a rabszolgákat a határvidék nagy piacaira. A karavánok Mrekniből és a Tengervidékről aranyat, ezüstöt és varázslat hozzávalókat hoznak a helyi kelmékért, varázstárgyakért és fűszerekért. Az Ősi Családok keze természetesen ebben a kereskedelemben is benne van, tovább növelve mesés gazdagságukat. Páran közülük akkora vagyonok felett őrködnek, hogy - szerény becslések szerint - egész Salmeriát felvásárolhatnák. A Skizma, a katasztrófák és a Sámánháború után több bajba jutott külvilági hatalmasság is az Ősi Családokhoz fordult segítségért, példának okáért Escar királysága a Camran családtól kapott több szekérnyi ezüst kölcsönt.

A hivalkodóan gazdag Ősi Családok tagjai és a nyomorgó rabszolgák között elhelyezkedő khetrián népet a hagyományok szigorú korlátok közé szorítják. A szakmák a családon belül öröklődnek, a szüleik szakmáját folytatni nem hajlandó gyermekek sorsa a kiközösítés. Mivel a párvalasztást, a lakhelyet, a viselhető öltözéket és az elvárt viselkedést mind-mind az egyén szakmája határozza meg, az előmenetel szinte egyetlen módja az örökbefogadás, amelyet gyakran és előszere-ttel alkalmaznak, sokszor egészen megmosolyogtató



módokon. Előfordul, hogy kisgyermekes fogadnak örökbe felnőtteket, azért, hogy az átvehesse apjuk munkáját a családi műhelyben. A khetriánok ugyanakkor biztonságban és jólétben élnek.

Alighanem az országot irányító erekleve évezre-des tapasztalatának és hosszútávú gondolkodásának köszönhető, hogy az élet az Öreg Trón országában mézes lassúsággal telik, amit a helyiek igencsak nagy áldásnak tartanak. Ez a hagyományokhoz és a változatlansághoz való görcsös ragaszkodás az egykori khetriai istenek imádatának fennmaradásában is tetten érhető. Ezeknek az isteneknek a szertartásai annak ellenére keretezik továbbra is az összes jeles ünnepnapot és fontos vállalkozást, hogy igazhitű követőik alig akadnak. A híveket ez azonban nem zavarja: mint mondják, nincs szükségük az istenek ismételt kinyilatkoztatásaira olyan ügyekben, amelyekben már kinyilvánították akaratukat a múltban. Azok, akik közvetlenebb kapcsolatra vágnak istenekkel inkább a külvilág „ifjú isteneihez” fordulnak hitükkel, ám jobban teszik, ha óvatosan járnak el. Esqi Taqban ezeknek a külhoni isteneknek az imádata csak pár kereskedő enklávéban belül megengedett, és szigorúan csak külhoniaknak. Szerencsére a Trón alattvalóinak többsége nem érzi ezt a hiányt. A széles tömegek alapvető közönyét saját isteneik iránt amúgy is jól ellensúlyozza az Öreg Trón vallásos áhítata.



A Farián túli világ

Faria méretes kontinensén még számos, egyébként figyelemre érdemes vidék és nép található, mint például a Padour Birodalomtól nyugatra élő, bálnavadász útjaik során a tengert keresztbe kasul bejáró mallarok. Vagy Qunisztán és Esqi Taq közé bekelődött Hat Szabad Hercegséget. Esetleg Choyra világtól elzárt közösséget a Vöröskő-hegység járhatatlan bércei között.

Faria pedig nem a világ. Az Arklinai Egyetem és a Hauet Akadémia csillagásza is egyetértenek abban, hogy a világ kerülete Faria átmérőjének legalább nyolcszorosa, és Faria legészakibb pontja valamelyest az égitest középvonalától, vagyis az egyenlítőttől délre található. Az északi hemiszféra nagy részét alighanem Merkum kontinense foglalja el, amely - ha hinni lehet a környékről nagy ritkán megtérő utazónak - méretében messze felülmúlja Fariát. Merkumról kevés bizonyosat lehet tudni, de abban mindenki egyetért, hogy furcsa emberek, furcsa szokások és lenyűgöző vidékek hazája. A Merkumból Fariára tévedők hatalmas birodalmakról, háznyi méretű vadállatokat megülő lovagokról, milliós seregeknek parancsoló hadurakról számolnak be hagyományos történeteikben. A merkumiak istenei is idegenek, bestiák és ördögök épp úgy megtalálhatóak közöttük, mint istenként tisztelt ereklyék, vagy az isteni hatalmat vérükben hordozó szent emberek. Merkum közelsége ellenére is már-már elérhetetlenül távol van Fariától. Az Elsüllyedt Tenger sekély és folyton változó medre halá-

los csapda Esqi Taq és Velca hajósai számára, a tengert elkerülő, óceánmélyi útvonalon pedig csupán a legjobb, legmerészebb hajósok boldogulnak, előbb-utóbb még őket is cserben hagyja szerencsájük.

Merkumon túl egyéb szárazulatok is úsznak a végtelen óceánban. Fariától valahol messze keletre található Ellriheimr, a fraeligeek rejtélyes őshazája. Több, mint ezer esztendeje már, hogy a fraeligeek kénytelenek voltak maguk mögött hagyni Ellriheimr tölgyeseit és magas hegyeit, Lóthurr istenség haragja elől menekülve. Bár a fraeligeek időről időre próbát tesznek, de úgy tűnik, hogy Ellriheimr végleg elveszett a számukra. Messze délen viszont ráakadtak egy másik földrészre, amelyet Mildrvollrnek neveztek el, holott a hírek szerint erdőség csak kevés akad arrafelé, enyhének pedig aligha nevezhető. Mildrvollr sorsát kétségesség tette a Hosszú Tél, amely tíz éven keresztül lehetetlenné tette a hajózást. Most, hogy ismét enyhébb idők járnak, a fraeligeek alighanem hamar megtalálják majd az utat a rindal-rubintok és rozmáragyar hazájába.

Végezetül említést érdemel még Esen király földje, a Qunisztántól nyugatra elterülő ismeretlen vidék, amelyről quni felfedezői váltig állítják, hogy mérhetetlen gazdagság hazája. Furcsa kinézetű rabszolgák, arany, drágakövek és korábban soha nem ízelet fűszerek érkeztek onnan Fariába, és bizonyára egy év sem kell, hogy újabb tengerjárók kerekedjenek fel nyugat felé, hogy megismételjék Esen király példa nélküli útját az ismeretlenbe.

Megkínzott jelen, bizonytalan jövő

Faria történelmét ugyan emberek írják, de minden másnál inkább az őket kínzó katasztrófák krónikája az. Khetriát, az első várost, árvíz mosta el. Auriqumort, Cheorr mester otthonát, elnyelte a föld mélye. Zelengrád, a bogun császárok márványvárosa, láva és pernye martaléka lett. Rendkívüli események voltak, de közel sem egyedülállóak. A 3. század során figyelt fel egy bizonyos Cario atya arra a tényre, hogy Zelengrád végzete, a Sárkánygerinc-hegység kiemelkedése, a Mír Sin Vela felforrása és a keleti végeken végig söprő bűvragály nagyjából egy időben tarolta le ezen vidékek civilizációit. A történelem mélyén mind mélyebbre és mélyebbre ásva két másik korábbi korszakot azonosított be, amikor egy időben kontinens-szerte szörnyű katasztrófák dúltak. Ráadásul azt feltételezte, hogy a Khetria előtti időkből töredékesen fennmaradt legendák további katasztrófakorszakokra mutathatnak rá.

A katasztrófa korszakokat nem a bekövetkező események fajtája különbözteti meg, hanem a sajnálatos események gyakorisága, kiterjedése és pusztító ereje. Cario atya szerint a katasztrófákat az ichor áramlása és a síkok együttállásai hozzák el, és kísérletet tett a következő katasztrófakorszak megjósolására is. Az atya elmélete axiomatikus alapvetéssé lett a tanult fők körében, annak ellenére, hogy Cario atya a következő katasztrófakorszak eljövételét több, mint egy évszázaddal későbbre jósolta a valóságosnál.

Terjedőben van azonban egy új, és meglehetősen aggasztó gondolat: a katasztrófakorszakok egyre gyakoribbá és hosszabbá válnak. A legújabb katasztrófakorszak hat évszázaddal korábban csapott le a kontinensre a vártnál. A katasztrófa megértésére tett legnagyobb szabású kísérlet részeként a Theopolis Magnában található Legfőbb Kollégium magiszterei belekezdtek a „rendkívüli jelenségek” leltározása.

Az összegyűjtött adatok szerint szerte Farián jelentősen lehűlt a levegő, borús, szeles nyarak és hosszú, fagyos telek váltogatták egymást. Neiderheimrt a Hosszú Tél tíz éven keresztül ölelte magához szoroson. Arrafelé még nyaranta is esett olykor a hó, hajózhatatlan volt a tenger és közel élehetetlen a vidék. Faria másik végében, a Fűtenger észak-keleti részében még ennél is drasztikusabb változások történtek. Az eddig is száraz, füves pusztát a Vénvihar szikkasztó melege egyik évről a másikra sivataggá változtatta. A nomádok tömegével menekültek el a vidékről amerre csak tudtak. Akik maradtak egy ősi istenség, a Világ Gyökerét Rágó kegyébe ajánlották magukat és hét öregsámán vezetésével harcosai Salmeriától a Padour Birodalmon és az Áldott Ligán



át Mrekníáig felprédálták a vidéket. Tízezrével hurcolták foglyaikat a sivatagba, hogy a homokot vérükkel locsolva újra elhozzák a sarjadást. A Hosszú Tél és a Vénvihar pusztán kettő volt az elmúlt tíz év katasztrófái sorából, és ha a Legfőbb Kollégiumnak hinni lehet, Faria minden vidékén rajtahagyta nyomát az elmúlt tíz esztendő.

A Sámánhorda végül elbukott. Dacára a temérdek kiöntött vérnek a sivatag nem sarjadt ki újra, és miután áldozataik félretették végre egymás iránt táplált ellentéteiket, a sámánoknak napjai meg voltak számlálva. A Sámánhorda pusztulása azonban csak részben oldotta meg az eredeti problémát. Mostanra már mindenki megtörve várja a katasztrófa végét, de a jelek nem egyértelműek. Neiderheimrben végre beköszöntött a tavasz, és a sivatag határa sem húzódik már egyre délebbre. Újabbban azonban aggasztó hírek érkeznek mindenfelől a legendák szörnyeinek, az ichorfattyaknak a feltűnéséről Faria szerte.

Bármit tartogat is a jövő, a viharos időknek még közel sincs vége. A Fűtenger mentén még mindig törzsek tucatjai keresik helyüket az új világban, míg az újszülött sivatag mélyén rekedt nomádok az utolsó folyó partján tömörülve próbálnak alkalmazkodni az új kihívásokhoz. Karavánvárosok és birodalmak tucatjait nyelte el a homok, évek óta nem szelte át karaván a Fűtengert. A Padour Birodalmat vallásháború rágja, és a birodalomtól délre eső bogun földeket is testvérviszályban kiontott vér öntözi évek óta. Neiderheimr hosszú téli álomból ébredt fosztogatói pedig éhes szemekkel és tíz évnyi télen keresztül élezett bárdokkal a kézben indulnak meg hosszú-hajóik és a dicsőségen szerzett gazdagság felé.

Vallások és hitek



Faria lakói számos pártfogót találtak maguknak az évezredek során. Akadnak közöttük olyanok, akik alig egy-két családot, kisebb közösségeket istápolnak. A veahkák körében például a helyi erdőségek, hegségek, folyók „lelkének” imádata a szokás. De akadnak akik más síkok lakói között találják meg azokat, akikhez fohászait intézhetik, mint például Orzol démonúr Salmeriában, vagy éppen az egyezményes vallás panteonja. Más istenek a híveik között járva élik életüket, mint teszik azt például Neiderheimrben a frealigek között mulatozó déli istenek, akik folyamatos viszálykodásaik és belharcaik ellenére mind a mai napig megőrizték feltörekvő népük hűségét és odaadását. Velcában a Jóanya, Esqi Taqban a Trón imádata számít államvallásnak. Akadnak aztán olyan vallások is, amelyek egykoron számos követővel rendelkeztek, birodalmak felemelkedésében nyújtottak segédkezet, de mostanra az isteneik fényessége megfakult. Ezek között, az egykor szebb napokat látott istenségek között kell megemlíteni a bogun sorsisteneiket, vagy éppen az idők során az örület örvényében irányt vesztett Dhivagit.

A vallások és kultuszok végeláthatatlan sora miatt kimerítő tárgyalásuk bukásra ítélt vállalás lenne. Ezért a következő oldalak mindössze a legnépszerűbb, legtöbb hívővel rendelkező pár vallásra térnek ki. Először azonban egy fontos kérdést kell megválaszolni.

Mi az isten?

Faria tudós fői között örök idők óta tartó és gyakran vérontásba fulladó vita tárgyát képezi a fenti kérdés, még ha kissé fennköltebb megfogalmazásban is. Miféle definíció is tudná magába foglalni a fraelikek emberek között járó, közös imádatból erőt merítő istenségeit, az egyezményes panteon ereiklyéken keresztül akaratot nyilvánító hatalmasságait, vagy éppen a hívei elméjében fertőző érzelemmintázatként létező Dhivagit? És ha létezik ilyen definíció, akkor vajon magába foglalja-e az esqi taqi császárokat magához forrasztó, helyettük uralkodó Öreg Trónt, vagy éppen a Világ Gyökerét Rágó Drul'ger démon?

További viták elkerülése végett, itt és most istenek alatt olyan vélt vagy valós lényeket értünk, akikhez emberek jelentős csoportjai fordulnak imáikkal és a beléjük vetett hitre igazhitű követők tették fel életüket. Eszerint az értelmezés szerint - amely egyébként igen népszerű az Arklinai Egyetem elefántcsont tornyában - az istenség mibenléte nem magából az isten személyéből fakad, hanem az emberektől, akik elfogadták őt istennek.

Egyezményes vallás

Ezerkétszáz esztendővel ezelőtt rendkívüli és ritka együttállásra került sor a Sodo-penepléne. Öt túlvilági entitás, öt rendkívüli hatalmú istenség mutatkozott meg Xiteusnak és családjának. A hetekig tartó együttállás alatt hitükre térítették a pásztort, és rendkívüli erejű ereklyékkel látták el.

A tanításaik szerint a panteon tagjai – Adrasteia, Acce, Durius, Kemi és Marina – az aetherben lebegve akadtak rá Fariára. Öröktől való létezőkként számos világ számára hozták már el a megváltást, számos népet védelmeztek már az idők során. Úgy találták, hogy Fariát elárvult, tévútra vezetett és iránymutatásra szoruló lelkek lakják. Iránymutatásukat követve Xiteus és örökösei Faria minden vidékére megvitték az Egyezmény örvendetes hírét.

Így terjedt el a kontinensen az Ötök híre. A panteon vezetője mindig is Acce volt, aki uralkodik az ichor felett, és így a teremtés és pusztítás korlátlan hatalmával bír. Acce jobbán Marina úrnő foglal helyet, a végtelen óceánok és sebes vízű folyók istennője. Durius lovag, a dicső és becsületes küzdelem istene, Adrasteia, az Égi Múza, a művészetek és a tobzódó életöröm istennője örökkön egymásra áhítoznak, ám egymástól idegen természetük miatt aligha találhatnak egymásra. Végül az ötödik, Kemi úrnő, a Szilaj, a megzabolázhatatlan természet úrnője, ha csak teheti nem közösködik istentársaival. Az évek során az Ötökhöz két másik istenség is csatlakozott. Cheorr mester, az Első Kovács, a mesterségek pártfogója, miután esszenciáját egy ereklye-gólembe kovácsolta, még Aeternumba is bebocsátást nyert és most istentársai oldalán tölti napjait. Votisz nagyúr, ha hívták is, nem költözött Aeternumba, hisz a Lelkek Pásztoraként a Túlvilág kapujában a helye.

A panteon otthona, Aeternum csodás síkja és Faria együttállásai ritkák és híresen kiszámíthatatlanok, ám bekövetkeztük mindig világgraszoló esemény. Ilyenkor az istenek követői ezrével gyülekeznek synodus theodorumra, tanácskozásra az istennel, hogy útmutatást kérjenek a következő évtizedekre. A legutóbbi színódusra a Skizma előtt került sor, lesz hát mit megvitatni a következőn. A síkmágusok szerint Aeternum és Faria következő együttállására már csak három esztendőt kell várni, de sajnos Velcában fog sor kerülni rá. Az egyház és az accerianusok is minden követ megmozgatnak, hogy a Jóanya országa befogadja őket - és csak őket - a színódus idejére.

Mivel a hívőknek csak ritkán adódik lehetősége kikérni isteneik útmutatását, a színódusok között kénytelenek a Szent Ereklyékre hagyatkozni. Ezek az ereklyék az elmúlt évszázadok ichorvérű igazhitűinek léleklenyomatát, emlékeit és ítélőképességét hordozzák

magukban. Sokan közülük maguk is részt vettek valamely színóduson, „személyesen” találkoztak az istennel, így véleményüknek rendkívüli súlya van. Sajnos az istenek valós szándékait még ők is csak találgatni tudják. Mi sem mutatja ezt jobban, mint, hogy a Skizma még az Accéhoz kötődő ereklyét is megosztotta.

A követők a panteon egy tagjának szolgálatára teszik fel életüket, és jól értenek hozzá, hogy bármilyen helyzet és az istenük között kapcsolatot találjanak. Vegyük például a harcot és a háborút. Durius nagyúr tart jogot arra, hogy a háború istenének tartsák. Ugyanakkor, ahogy arra Cheorr követői készséggel rámutatnak, a háborúkat többnyire azok nyerik, akiknek a legtöbb vas borítja a testét. Kemi úrnő követői szemében a háború pusztán a vadász és a préda harca felnagyítva. Acce követői azt szokták kiemelni, hogy a háborúk legteljesebb és legbiztosabb lezárása nem más, mint a pusztítás aktusa, amely felett a főisten rendelkezik. Adrasteia hívei a harcban is a ritmust keresik, Marina szószólói megjegyzik, hogy a tengeri csatákat mindig a hullámok és a szelek nyerik, míg Votisz szolgálói arra helyezik a hangsúlyt, ami a csaták után vár az egykori harcosokra.

De csak az igazhitűek ragaszkodnak ennyire ahhoz, hogy mindenhol saját istenük keze nyomát keressék. Az egyszerű hívők számára egyértelmű hogy mikor melyik istenekhez érdemes fohászolni. Csatába indulva Durius dicsőségét zengik, tengeri utazásra készülve bő kézzel áldozzák Marina oltárán a gyöngyöket, festő-kagylókat és tonhalakat. A temetések alkalmával Votiszhoz szállnak az imák, és egy jól sikerült vadászat után Kemi úrnő kapja a legjobb falatokat.

Az istenek ünnepei fontos sarokkövei az emberek életének. Télutó és Tavaszelő havának fordulóján hálát adnak Accénak, amiért véget vetett a megfáradt előző évnek és megteremtette a reményteli újévet. Tavaszközép hava Durius dicsőségét zengi. Lovagi tornák százait rendezik ilyenkor Faria szerte. A nyári napforduló idején tartják a Múzsák Ünnepeit és Nyárutó ad helyet a Mesterségek Napjának. A legnevesebb mesterek kínálják ilyenkor eladásra portékáikat a nagy vásárokon. Mrekniából kiindulva az őszi Megemlékezés Napja is elterjedt, amikor a hívek Votiszhoz fohászolva emlékeznek meg szeretteikről.

Ünnepekkor abbamaradnak a munkák, és minden igaz hívő átadja magát a vallásos áhítatnak – jelentkezzen az habzó sör, vad mulatozás vagy épp lakmározás formájában. A panteon híveiktől távol áll az aszketizmus. Ellenben az egyház elvárja a túlvilági és világi hierarchiák tiszteletben tartását. Tilos az élet szentségének eltékozlása és az öncélú kegyetlenség. A harcnak ugyan megvan a helye az életben, a fájdalom és a szenvedés akár méltó áldozat is lehet, és a halál csupán

beteljesülése a sorsnak, de a Hetek szerint mindezeknek magasztos célt kell szolgálnia. Az istenek követői előtt tett esküvések megszegése főben járó bűnnek számít.

A Hetek fontos helyet foglalnak el a hívek mindennapi életében is és gyakori szereplői a meséknek is. Mindenki arra törekszik, hogy bátor és becsületes legyen, mint Durius. Kitartó és tüzes, mint Kemi. Kedves és gyengéd, mint Adrasteia. Szorgos és lelkiismeretes, mint Cheorr. Nyugodt, de tette kész, mint Marina. Előrelátó és beletörődő, mint Votisz, vagy bölcs és nagyra törő, mint Acce.

A vallás területén más vallások híveit hagyományosan óvatos és bizalmatlan kíváncsisággal fogadták, ám mindaddig, amíg nem nyíltan tiszteletlenek a panteonnal szemben, nem kellett üldöztetéstől tartaniuk. A Skizma óta azonban sokan elzárkózóbbak lettek, és bár ellenséges érzelmeiket elsősorban az acceriánus eretnekek felé irányítják, azért jut abból másoknak is.

Acceriánus vallás

Az acceriánus vallás egyszerre tekinthet vissza évezredes hagyományokra és fiatalabb egy emberöltőnél. Acce ugyanis tizenegy évszázadon keresztül az egyezményes panteon tagja volt. Az idők során Acce egyháza tekintélyben, hatalomban és gazdagságban is a vallás többi irányzata fölé nőtt, de az acceriánus követők nem érték be ennyivel. Követelték, hogy a többi istenség követői hitvallásban fogadják el Acce abszolút főségét, amire ők nem voltak hajlandóak.

A hitvita eredményeként kiobbant Skizma egy emberöltő óta megosztja a híveket, és temérdek vérontáshoz vezetett. A harcok során az acceriánusok elvesztették birtokaikat az Áldott Ligában, de erős szövetségességre leltek a padour császárokban. Mostanra megtűrt felekezetnek számítanak számos tengervidéki és bogun államban, és egyedül elfogadott államvallásnak a Padour Birodalomnak a császár által uralt részein, így a fennmaradásuk nincs közvetlen veszélyben.

Az évezredek hagyományok béklyóiból kiszabadult acceriánus vallás energikus és hitbuzgó. A Skizma korábban soha nem tapasztalt mértékben fordította a közemberek figyelmét is az istenek felé, mérhetetlen étvágyukat prédikátorok, hitvitázók és próféták százai próbálják kielégíteni. Teremtő Acce követői a világ rendjét felforgató téziseikkel állnak elő, de egymás között sem tudnak egyetérteni. Az új egyház Diospolisban székelő vezetője, az Arcanum Custos ugyan mindent megtesz tekintélyének elismertetése érdekében, de a realitás egyelőre az, hogy hatalma a padour császár lovagjainak széles vállán nyugszik.

Az acceriánus vallás jelenleg önmagával is folya-

matos vitában álló gyülekezete a fanatikus és odaadó híveknek. Mindössze az Accéba és az egyház dicső jövőjébe vetett törhetetlen hit, valamint az egyezményes vallással és különösen Bölcs Acce áruló követőivel szemben érzett agresszív gyűlölet köti össze mindannyiukat. A számos acceriánus irányzat között akad, amelyik Acce pusztító haragját a hierarchiák és társadalmi normák ellen fordítanak, de olyanok is, akik az hagyományok új köntösbe öltöztetésével vannak elfoglalva.

Acce megkérdőjelezhetetlen főségének elismerését az acceriánusok mindenkitől elvárják. Bár nem tagadják el más istenségek létezését, de hozzáteszik, hogy Acce előtt mindannyian eltörpülnek, és csekélyke hatalmukat is mindössze az Ő kegyéből gyakorolhatják. Acceriánus területeken rendszerint szörnyű büntetés vár bárkire, akit más istenekhez fohászokodáson kapnak. Az acceriánusok térhódítását más isteneknek szentelt műremek és generációk óta imádott kegyhelyek pusztulása jelzi bármerre történjék is. Prédikátoraik nyomán csakhamar fellobbanak az első máglyák is, és feltüzelt hívek erednek az eretnekek és hitetlenek nyomában. Aztán, ha a más isteneknek hitvallás tevőkből kifogynak csakhamar azok ellen fordulnak, akik Teremtő Accéhoz fohászokodnak ugyan, de nem a megfelelő módon.

A vérontásnak talán soha nem lesz vége, ugyanis nincs egyetértés a dogmákat és szertartásokat illetően sem, ami a hívek körében is nagy bizonytalanságot okoz. Gyakran előfordul, hogy az Accét kiteszítő istenségek említése nélkül ugyan, de megünneplik a panteon jeles napjait, míg mások a panteonnak az emlékezetétől is megszabadulnának, ha tehetnék.

Fraelig istenek

A fraeligeknek nincs kanonizált vallása, egyháza, megkérdőjelezhetetlen tekintélyű vallási vezetőik. Ellenben akadnak isteneik, akik együtt dorbézolják át velük a hosszú téli éjszakákat, az ő isteneik ugyanis közöttük élnek, még ha idejük nagy részét kénytelenek is mélyálomban tölteni. Épp ezért a fraeligek meglehetősen értetlenséggel tekintenek más vallásokra, és csak nagyon kevesen csábulnak el közülük más tanok által. A közjük érkező hittérítők ugyan ritkán szembesülnek üldöztetéssel, ellenben gyakorta lesznek otromba tréfák céltáblái.

A fraelig istenek többsége népükkel együtt érkezett Neiderheimrbe, így eredetük a múlt kódéba vész. Legalább egyikük, Odunnar, azonban már Neiderheimr gyermeke, aki még halandó életében lett a fraeligek legendás hőse és kezdtek el hozzá a blótok alkalmával róla is megemlékezni. Az elmúlást mindezidáig legyűrve Odunnar immár több, mint fél évezrede rója Neiderheimr tájait. A blótokra egyébiránt az összes fraelig isten-



ség nagy hangsúlyt fektet.

A blótok, ezek az italozásba és versengésbe torkolló közös áldozatbemutatók, jeles alkalmak a fraelikek számára. Bármikor sor kerülhet rájuk, bár egyes vidékeknek sokszor megvannak a saját, hagyományosan ugyanakkor tartott blótjai. A blót kitűnő alkalmat biztosít a fraelikek számára, hogy magányos farmjaikról, elzárt falvaikból összegyülekezve megismerjék a nagyvilág híreit, vásárokat tartsanak, vagy éppen, hogy a dicsőségre és zsákmányra vágyók csatlakozhassanak egy jarl kíséretéhez.

A blótok kevésbé szakrális aspektusai különösen akkor domborodnak ki, ha egyetlen istenség sem tünteti ki az eseményt a jelenlétével, és azt mindössze egy hylli, az istenek vándorló papjainak egyike vezeti. Az istenek színe előtt zajló guthblótok alkalmával viszont a fraelikeknek közvetlenül és mélyen megtapasztalják vallásukat. A guthblótok napokig tartó vallásos áhítatok, amely során az egyszerű hívek is megismerhetik az egyébiránt csak ichorvérű igazhitűek által ismert extázis élményét. Közös fohászaik messze zengő fodrokat vetnek az ichorban és nem ritka az ilyenkor elszabaduló Romlás sem. A guthblót testileg és lelkileg is erősen megviseli a híveket, utána napokig levertek és fáradtak mindahányan, ellenben egy életre szóló, leírhatatlan élménnyel lesznek gazdagabbak, amelynek ismételt átélésére többségük örökké vágyakozni fog.

Az istenek számára a guthblót szükségszerűség,

hiányában gyengülni és fakulni kezdenek. De a még a guthblótok ellenére is idejük nagy részét mélyálomban, guthsvefn-ben töltik pompás csarnokaik egyikében. Éber napjaik során az istenek a fraelikek legnagyobb erényeit és legmélyebb hibáit egyaránt megtestesítik: bátrak és vérszomjasak, kíváncsiak és meggondolatlanok, mélyérzelműek és makacsok. Mindegyikük komplex személyiség, hosszú és bonyolult élettörténettel, amelynek minden terhét magukon viselik és rég kénytelenek voltak megtanulni, hogy tetteik következményeivel és az emberi élet értékével ne törődjenek.

Egymáshoz való viszonyuk változékony és elmentmondásokkal terhelt. Évezredes sérelmeket és régóta tervezett bosszúkat dédelgetnek a lelkükben, miközben egyedül a többi istenségben képesek egyenrangú társat látni. Viharos sebességgel képesek pusztító dühre gyulladni egymás iránt, és éppoly sebesen békülnek is ki, habár sérelmeiket soha nem feledik.

Egyenlők között az első körükben bölcs Braesi, az első Rúnaveető, a törvénnel szóló. Otthona, Lithöll, a Sárkánygerinc-hegység csillogó bérceinek magasán a világ csodája. Hyllije nagy tiszteletnek örvendő emberek, akik a vidéket járva ítéleteket hoznak és igazságot tesznek. Braesi párja sokáig Félszemű Eldrid volt, egy jóvendőmondó seidr-boszorkány, a házi tűz őrzője. Ő figyelmeztette a fraelikeket Lóthurr közelgő dühére.

Stigandr, a bolyongó hajós, vezette őket Neiderhemr biztos menedékébe. Stigandr mindennél többre

becsüli a kalandot és a felfedezést. Álmából riadva tömegeket gyűjt maga mellé, hogy ismeretlen, távoli vidékekre, dicső kalandokra vezesse őket. Stigandról csak Eldridtől született gyermeke, Leyna mutat több érdeklődést a világ és különösen a fraelígek viselt dolgai iránt. A bajkeverő istennő még attól sem riadt vissza, hogy álmában kivágya anyja szemét, hogy azzal fürkészhesse a jövőt. Leyna korlátokat nem tűrő kíváncsisága és kegyetlen humora gyakorta bősíti fel az isteneket, így elővigyázatosságból gyakorta mutatkozik rejtekekben és otthonának, Ljoshöllnek a helye hétpecsétes titok.

Odunnar a legfiatalabb a fraelígek között, és bár közismert, hogy Havsnas félszigetén látta meg a napvilágot és hamar kitüntette magát dicsőségével, bátorságával és becsületével. Legendás ichorvérű hős volt, flotnarokat kalandba vezető jarl, csarnoképítő, dorbézoló. Ő volt az első berzerker és az első bőrváltó, és istenné magasztosulását alighanem ezen tudásának köszönheti, bár hogy miként arról még hyllije is hallgatnak. Az összes istenek közül Odunnar a legaktívabb és ő tart legritkábban guthblótokat. Mondják, ha valahol háborúra készülnek a fraelígek, bizton számíthatnak rá, hogy előbb-utóbb Odunnar is feltűnik körükben.

Odunnarral ellentétben Banivarr, a holtak hajóit a tengeren túli világba kormányzó istennő ritkán mutatkozik a fraelígek körében. Bosszúálló és haragtartó, heves természetű istennő, aki elől még a hatalmas Saemd sárkány is kénytelen volt a szárazföldre menekülni.

Végül említést érdemel még Lóthurr, akinek szenvedélye még a vulkánok tüzénél is forróbban ég. Ritkán mutatkozik Neiderheimben, hiszen a fraelígek nem feledték, hogy az ő lángjai emésztették el az óhazát. Neve legtöbbször átkok részeként hangzik el, és hyllije gyanakvással kezelt emberek a fraelígek között.

Bogun sorsistenek

Az egykor dicső Bogun Birodalom számos lassan halványodó hagyatékának egyike a sorsistenek hite. Az egyezményes vallás vagy a fraelígek isteneivel ellentétben a bogun istenségek elvont fogalmak, a sorsok, megszemélyesítései. Hatalmukat természeti jelenségeken, sorsfordulatokon és prófétáikon keresztül nyilvánítják ki.

A sorsisteneknek soha nem volt kanonizált vallása, de még hiteles listája sem. Ugyanazon fogalmakat a birodalom egyes vidékein más-más néven és más-más módon tisztelték. A bogunok istenei az emberi sorsok minden lehetséges fordulatát pártfogásukba vették. A bogun légiósok vértzetében és színeiben ábrázolt Rimjir a dicsőséges és győzedelmes élet istene érthető módon igen kedvelt volt a légiósok köreiben, és manap-



ság is gyakorta emlegetik fel a bogun nemesek. Zosul, a jószerencse istenének boldogságtól ragyogó, telt arca szinte minden településen felbukkan, különösen a fogadók környékén, hisz a veszélyes úton járók elsősorban csak benne bízhatnak. Usvian elkínzott tekintete az kórházak és szükségházak apró kápolnáiból tekint le a szenvedő hívekre. Stribog a változás és átalakulás istene áldja a meg az újonnan házasulókat, és rá hivatkoznak a megbánást színlelő bűnösök. Dhazkara, a váratlan fordulatok istene, Zorya a remény és újrakezdés istennője, Volya a sorssal szembeszálló akarat megtestesítője: a bogun istenségek sora végtelen.

Egyikük azonban kiemelkedik közülük. Votisz, a beteljesült végzet istene már az őbirodalom idején is egyike volt a leghíresebb, leggyakrabban emlegetett isteneknek. Már ekkoriban az ő nevében búcsúztak az elhunytaktól és az ő akaratára hivatkozva rendelték el a halálos ítéleteket. Hitének felvirágzását azonban a birodalom bukása hozta el. A bogunok szemében Zelengrád pusztulása, amelyről Votisz egy lánglelkű prófétája évek óta prédikált, az istenség hatalmának hathatós demonstrációja volt. Ahogy a főváros bukásának híre bejárta a birodalmat százezreivel szálltak a hasonló végzet elkerüléséért fohászkodó imák Votiszhoz.

Idővel Votisz kiemelkedett a sorsistenek közül. A bogun földeken nem feledkeztek meg gyökereiről, de egyháza az egyezményes vallás köntösét öltötte magára. Talán ez is mutatja, hogy a bogun vallás szebb napokat is látott, és mostanra már kevés olyan szeglete maradt

Fariának, ahol a sorsok hite egyeduralkodó lenne. Kényszerűségből tehát, a sorsistenek hívei meglehetősen toleránsak más vallásokkal szemben, és megelégszenek a tudatban, hogy előbb utóbb még a hamis istenségeket is utoléri a sorsuk.

Bár a sorsisteneknek nincsen a panteon egyházaihoz fogható szervezete, de az istenségek apró szobrai és áldozóhelyei mindenhol megtalálhatóak. A birodalom idején számos templomot és világra szóló kultuszhelyet emeltek a nekik, de ezek többsége mostanra az idő martaléka lett. Manapság még az istenek hitén élő közösségek sem építenek nekik nagy nagyszabású épületeket, helyette inkább a szabadban, vagy a település közösségi központjaiban kérik ki az istenek útmutatását, és könyörögnek hozzájuk kedvező sorsfordulatokért. Ezeket a szertartásokat általában a közösség legnagyobb tiszteletnek örvendő tagjai vezetik, vagy utazó próféták.

A szertartások során gyakran kerül sor a fogadalmi felajánlásokra, vagyis arra, hogy a hívek ígéretet tesznek bizonyos rendkívüli cselekedetek végrehajtására az óhajtott események bekövetkezte után. Gyakori a nehezen megszerezhető ritkaságok felajánlása, sokszor bizony meglehetősen meggondolatlanul. Nem egy bogun lelte már korai halálát a vadont járva, pletykált, de soha nem látott kincseket keresve, miután elnyerte szíve választottjának szerelmét, vagy egészséges gyermekkel áldották meg a sorsok.

A sorsistenek hívei közül sokan vállalnak aszketikus elvonulást a világ elől, erdők mélyén, apró szigeten, vagy hegyek bércein. Ott aztán, szent magányukban vég nélkül gondolkodhatnak a sors rejtélyein, és mások számára elérhetetlen bölcsességre és előrelátásra tesznek szert, legalábbis a hívek szerint. A leghíresebbek közülük épp ezért ritkán élvezhetik a magányt, hisz sorsfejtésre vágyók hada zargatja őket állandóan.

Ahogy a sorsisteneknek nincsenek mindenki által elfogadott hittételei vagy stabil egyházi hierarchiája, a vallási vezetők képzése is hagy kívánni valót maga után. Létezik ugyan pár iskola, ahol az óbogun vallásos íráskönyvek olvasására tanítják a különösképpen érdeklődő híveket, de összességében elmondható, hogy a sorsistenek szertartásait levezetők többségében rokonaiktól és közösségük tagjaitól lesték el a sorsok rítusait.

Azokat az igazhitű ichorvérűeket, akiket a sorsok közvetlenül megszólítanak, a bogunok prófétaként tisztelik. Lánglelkű prókátorként járják a vidéket, hogy szemlátomást céltalanul. Lépteiket a sorsok akarata vezeti, és bármerre járnak is hangjukon a sorsistenek szólalnak meg. Szavaik kinyilatkoztatások, rosszallásuk fenyegető figyelmeztetés, tanácsuk követendő parancsolat.



Asvia, a Jóánya

Asvia kultusza messze földről, az Elsüllyedt tengeren túlról érkezett Fariára, de mostanra mély gyökereket eresztett Velca termékeny talajában. A Jóánya kultuszának idegensége számos, a kontinens egyetlen másik vallásában sem tükröződő furcsaságon átüt.

A legszembeötlőbb alighanem az egyház szigorú matriarchátusa. Bár az istennő misztériumain férfiak is részt vehetnek, és elvétve papok is kerülnek ki közülük, de az egyház belső köreiből csak és kizárólag nők kerülhetnek. A Jóánya tanításai szerint ugyanis Asvia csak a nőket formázta saját képére, csak őket ruházta fel a teremtés princípiumával, csak nekik adott elegendő bölcsességet és szeretetet a gondoskodáshoz. A férfiak helye a nők oldalán van, sorsuk, hogy brutális erejükkel védelmezzék és szolgálják az Asvia szentségét magukban hordozó anyákat.

Fariától a kultusz agresszív monoteizmusa is meglehetősen idegen. Asvia papnői ugyan nem tagadják más istenségek létezését - nehezen is tehetnék, tekintve a kézzelfogható bizonyítékokat -, de fennen hangoztatják, hogy pusztulniuk kell. A Jóánya szemében ugyanis a többi égi hatalmasság gonosz, híveik pedig legjobb esetben is csak tévútra tért szerencsétlenek, akiknek megváltás lesz a halál. A Köztársaság részéről lágyszívű kegyelemnek számít, hogy a polgárjoggal nem rendelke-

zõ szabadoktól eltűrik, hogy más istenekhez imádkozzanak, ameddig azt kellő diszkrécióval teszi. Hasonló kegyelemre azonban az igazhitűek vagy hittérítők nem számíthatnak, és a polgárok tulajdonát képező rabszolgák is csak gyors halálban reménykedhetnek, ha pogány szertartásokon érik őket.

Az gyűlölet természetesen csak még több gyűlöletet szül, és cserébe a Jóanya kultuszát Velcán kívül szinte mindenhol ellenséges szemmel nézik, sok helyen tiltják is. Ennek ellenére, legalábbis, ha a dicsekvő velcai papnőknek hinni lehet, a kultusz egyre csak terjed a kontinens asszonyai között, akik titokban, férjük-apjuk elől rejtve imádják a Jóanyát és elsutogott fohászaikban imádkoznak a velcai légiók megérkezéséért.

Asvia, akiben a velcaiak a köztársaság védelmező ősanját látják, kultusza összefonódik a Velcai köztársasággal: templomai az államigazgatási épületek között kapnak helyet, ünnepein az állami vezetők is szerepet kapnak, főpapnőinek szavára még a Polgárok Gyülekezete is odafigyel - sőt mi több, számosan közülük helyet is kapnak ebben a jeles testületben.

Hiába van azonban a Jóanya kultusza a velcaiak életében mindenhol jelen, a vallás legbelső misztériumai a Némák kivételével mindenki elől rejtve van. A Jóanya legelső kultuszhelye, az Iliana anya által emelt aprócska templom helyén terpeszkedő Szentély az oltárszobát leszámítva tiltott helynek, megszentelt birtoknak számít, ahová csak a megfelelő tisztító szertartásokon átesett, életüket a Jóanya engedelmes és néma szolgálatára ajánlott papnői tehetik be a lábukat. Jó oka van ennek, ugyanis ez Asvia lakhelye, és az istennő látványát csak azok képesek elviselni, akiknek lelkét erre felkészítették. Némasági fogadalmuk szintén a hívek biztonságát szolgálja, hisz Asvia fenségének még az emlegetése is komoly terhet róna a föld egyszerű népének elméjére.

A Némákon kívül Asviának számos rendje és gyülekezete létezik Velcában. A Tiszták Gyülekezetének tagjai arra teszik fel életüket, hogy Velcát a pogányságtól megtisztítsák. Asvia Lányai folt nélküli életvitelükkel igyekeznek a Jóanyához méltó példát állítani a hívek elé. Az Ápolónővérek Asviának a gyermekei jóléte felett örökös aspektusát követik tevékenységük során, míg a Pajzslányok a Jóanya személyiségének harcias oldalát testesítik meg.

Egyéb hitrendszerek

Ez előbbieken túl még számos istenség és hiedelem osztozik az emberek lelkén Fariában. Akadnak közöttük olyanok, amelyek hosszú múltat és tekintélyes számú hívőt tudnak felmutatni, de csak kevesek szívében tarthatnak számot jelentőségre. A Fűtenger végtelen

sztyeppéjén nyargalók százezrei emlegetik rendszeresen Földapát és Éganyát, de e két távolságtartó hatalmasság helyett inkább az ősök és a természet szellemeinek áldoznak, vagy éppen az egyébként megvetett városlakók isteneihez fohászkodnak.

Olyan istenségek is akadnak, akik hosszú és dicső múlttal büszkélkedhetnek, de annál kevesebb hívővel. Dhivagi valaha az Elsüllyedt Tenger partvidékének meghatározó istensége volt, kultuszhelyei még Khetriában is megtalálhatóak voltak. Híveinek azt ígérte, hogy ha megfelelő rituálékkal búcsúznak a világtól, lelkük és lényük része lehet az isteni esszenciának, és emlékeik, céljaik tovább élnek Dhivagiban. A túl sok elme, túl sok személyiség azonban idővel még Dhivagi isteni lelkét is felőrölte, és a millió hanggal szóló istenségnek mostanra egyetlen ép elméje sem maradt. Dhivagi szertartásai mostanra borongós, gyászos köntöst öltöttek magukra, és a hívek inkább siratják semmint ünneplik az istenségben feloldódott egykori őseiket. Még közülük is kevesen szánják rá magukat, hogy végnapjaik közeledtével felkeressék istenüket, hogy a halálban a részévé lehessenek. De téved, aki azt gondolja, hogy Dhivagi teljesen jelentőségét veszítette volna, igazhitűi között ugyanis gyakorta felbukkannak eltökélt és radikális személyek, hisz millió hang között, nem nehéz olyat találni, aki szélsőséges cselekedetekre buzdít.

És persze olyan istenségek is akadnak, akiknek a létezéséről is kevesen tudnak, mint például Uhnir, a bosszúálló. Ha hinni lehet Uhnir örült követőinek - ami legalábbis erősen kétséges - az idők hajnalán Uhnir volt az első és egyetlen istenség, de az emberek elárulták és elpusztították istenüket. Sajnos csak félmunkát végeztek, és Uhnir pár rejtőzködő ereklyéje azóta is életben tartja az istenség emlékét és bosszúvágyát. Ezek, az elsőre közönséges, viharvert tárgyak hordozóikat és környezetüket óvatosan manipulálva kézről-kézre járnak, míg találnak valakit, akiben Uhnir bosszújának eszközét vélik felfedezni: Uhnir választottjai megkeseredett és erőszakos emberek, akik úgy érzik a világ összeesküdött ellenük, akiket nagy veszteség ért, és ebbe képtelenek beletörődni. Akik katartikus elégtételre vágnak bármi áron. Márpedig az ár általában halál. Uhnir suttogása előbb-utóbb vérengző ámokfutásba hajszolja ezeket a szerencsétleneket, de mire a hatóságok véget vetnek az uhnirita igazhitű tombolásának - és életének - az ereklye többnyire már új kezekben messze jár.

Ennyiből is látható talán, hogy Fariában ahány templom, annyi szokás. Nincs, aki őszintén azt állíthatná, hogy kimerítő ismeretekkel rendelkeznek a kontinens hiedelmeiről, és Faria végtelen vidékeit járó kalandorlelkű ichorvérűek sok egyéb istennel és vallással kerülhetnek kellemetlenül közeli ismeretségbe.

A Sötét Egyház

Usumgallu, a Féreg, a Sárkányok Anyja, a Métély: az ősidők óta sokan sok néven emlegették már a Sötét Egyház istenét. Sötét Egyház, Rejtett Birodalom, a Hatalom Széke, a Világ Métélye: sokan sok néven emlegették már a lukurrok által vezetett rejtélyes egyházat. Lukurrok, férgek, elődök, szörnyek: Usumgallu gyermekeinek is számos nevet viselnek.

Megbújni az árnyak között

A nevek, titkok és hazugságok örvényében csak egyvalami biztos a Sötét Egyház a világ születése óta annak elveszejtésén munkálkodik. Márpedig ez meglehetősen veszedelmes elfoglaltság, és az egyháznak nincsenek jóakarói, ezért rejtőzködni kényszerül. A tettetés és a bujkálás olyannyira az egyház vérébe ivódott, hogy mostanra senki sincsen, aki a Sötét Egyház titkainak összességét ismeri; és ebbe még az egyház nagyjait is bele kell érteni. Mindaz, ami itt olvasható pusztán találgatás, de hát ennél többre ne is számíton az, aki - alighanem rövid - életét a Sötét Egyház titkainak fürkészésére teszi fel.

Faria pusztulásra született

A Sötét Egyház az évezredek során gondoskodott róla, hogy a világ keletkezésének valódi történetét csak ők ismerjék, hisz a megvezetett ellenség legyőzése sokkal egyszerűbb.

A legenda szerint Subur Abam és Ummum Ma démonok hadával küzdött, amikor Subur Abam megsérült. Ummum Ma hosszú keresésre indult, hogy megellelje a gyógyírt párja szenvedésére. De indulása előtt észrevette, hogy a démonok királyának, Dalkhunak a vére a sérülten összegörnyedő Subur Abamra hullott, és mélyen beleégett a testébe. Ebből a vérből született meg Usumgallu és a lukurrok népe, azért, hogy végleg elveszejtsék Subur Abamot. Az ő kordában tartására teremtette Ummum Ma az első lelkeket, az emberiség őseit, hogy őrizzék a szunnyadó istenség életét.

Ősidők szörnyei, a lukurrok

Dalkhu király véreből isteni hatalommal megáldott rettenetes teremtmények születtek, akiket az első emberek lukurrként tanultak meg rettegni. Usumgallu, az elsőszülött volt mind közül a legerősebb, akinek hatalmát még tulajdon testvére sem voltak képesek megingatni. Furcsa nép az elődöké, más fajoktól eltérően nem köti őket össze a hasonlóság, nem keresik egymás társaságát,



nem szaporodnak, kötődnek senkihez és semmihez a Cél kivételével. Soha nem voltak sokan, és számuk egyre csak apad, holott nem fogja őket az idő, és hatalmuk rettenetes. Persze senki nem tudja biztosra, hányan vannak valójában, mert jó részük egész életét a mélyben tölti, Subur Abam testének marcangolásával, és Usumgallu vérének újabb és újabb erekbe terelésével.

Minden lukurr más és más. Akadnak közöttük hatalmas, brutális bestiák, sötétben megbúvó alattomos férgek, de olyan is, akit aligha vélne bárki első ránézésre élőlénynek. Részben sokszínűségükből fakad, hogy az egyház berkein kívül csak nagyon kevesen tudnak a létezésükről. A Khetria és Auriqumor idejéből fennmaradt feljegyzések még gyakorta emlegették őket, ám ahogy az emberiség száma egyre gyarapodott elrejtőztek.

Az Egyház célja

Az Egyház tagjai fáradhatatlanul tevékenykednek az árnyakban megbúvva, hisz munkájuk sürgős: a világnak el kell pusztulnia, mielőtt még a Szunnyadó felébred vagy az Eltávozott visszatér. Tudják, hogy az idejük véges, ám azt is, hogy képesek feladatuk végére járni, ha nem állnak az útjukba.

Ezért aztán a lukurroknak csak egy része éli



életét Odalent, az Óvó Sötétben, Subur Abam testének marcangolásával, és Dalkhu vérenek újabb és újabb erekbe terelésével. Mások kénytelenek a felszínen, az emberek között rejtőzni. Figyelnek, és ha kell közbeavatkoznak: ártó befolyásukkal próbálják elejét venni az emberek túlzott megerősödésének, pusztító háborúkba hajszolják őket, fűtik a dekadenciájukat, Usumgallunak tetsző jövőt építenek a számukra. És ha ez nem lenne elég, Usumgallu tápláló és erősítő áldozatokat szednek az emberek sorából, Usumgallu hatalmát kiteljesítő és messzire hordozó követőket toboroznak a soraik közül és legfőképpen csiholják és táplálják a Romlás lángját.

Az Egyház fészkei

Bár a lukurrok ritkán keresik az emberek társaságát, a kellőképpen eltökélt és gátlástalan emberek, a mértéktelen hatalom reményétől hajtva, mégis gyakran megtalálják őket. Így jönnek létre a Hatalom Székének fészkei, egymástól függetlenül és néha egymás ellenében tevékenykedő szekták sokasága. A fészkeket sokszor lukurrok vezetik, de előfordulnak közöttük olyanok is, amelyek nem is tudnak ezen ősi szörnyek létezéséről.

A Férget hívei szarvas, kitárt szárnyú vörös sárkányként szokták leggyakrabban ábrázolni, és kegytárgyai közé tartozik a szarvkorona, a félbetört sárkány-

tojás - amely igazi darab híján kőből faragott vagy akár kerámia is lehet -, a recézett áldozótőr és szinte bármi, ami a halállal, pusztulással és rothadással kapcsolatba hozható.

Egy-egy fészek ritkán számlál tucatnyinál több tagot, ám kis számukat bőven ellensúlyozza befolyásuk és hatalmuk. A Rejtett Birodalom titkaiba beavatottak parancsait gyakorta tudatlan alattvalók hada lesi, ők maguk pedig a világ legveszedelmesebb lakói közé tartoznak. Ez persze nem csoda, hisz szinte kivétel nélkül a Romlásban a hatalmat hajszolva elmerült ichorvérűekről van szó.

Ichorvérűek a Sötét Egyházban

Ha hinni lehet az egyház akolitáinak - ami már önmagában is nevetséges gondolat - az ichorvérűek Usumgallunak köszönhetik létüket. Ummum Ma az emberiséget feltétlen szolgálatra és önfeláldozásra teremtette, hogy aztán feladatuk bevégeztével a pusztulás legyen a sorsuk. Usumgallu kegye volt az amely felruházta az emberiséget a hatalommal, hogy ledobhassák magukról elrendelt sorsuk bilincseit: így születtek meg az első ichorvérűek.

A tudatlanok az ichorvérűeket követő Romlásban a veszélyt látják, pedig valójában pusztító hatalmuk

kiteljesedése az csupán. És míg a tévelygő lelkek rettegik a Romlás eljövételét, azok akiknek szemét az egyház felnyitotta az igazságra örömmel adják át magukat a Romlásnak.

Usumgallu adománya

Az idők hajnalán a kiválasztottak ereiben sűrűn pezsgett az ichor, de azok az idők már elmúltak. Manapság még az ichorvérűek között is csak a szerencsés kevesek mondhatják el magukról, hogy a Romlás csíráját hordozzák magukban. Usumgallu adománya, Dalkhu király kiömlött vére, azonban bármely ichorvérű számára megadhatja ezt a kegyet.

Majd minden fészek szent küldetésének tartja, hogy felkutassa a vidék ichorvérűit, a legalantasabbtól a legendák ihletőiig, és Usumgallu adományában részesítse őket. Eszközökben természetesen nem válogatnak, ahol az intrika és a meggyőzés csődöt mond, az emberablás még mindig eredményre vezethet.

Az adományban részesültek sorsa azon múlik, hogyan fogadja testük Dalkhu vérét. Sokan méltatlannak bizonyulnak a kegyre, és szörnyű kínok között szenvednek ki a sötétben, egyedül, ahogy megérdemlik. Mások elég erősnek bizonyulnak ahhoz, hogy túléljék a Dalkhu elemésztését, de túl gyengének ahhoz, hogy ellenálljanak neki. Őket az adomány kinézetükben a szörnyetegekhez tesz hasonlatossá. Bár ők is kedvesek Usumgallu szemében, és az adomány révén romlott hatalmuk is kiteljesedik, mégsem méltók arra, hogy a Rejtett Birodalom vezetői közé kerüljenek. A harmadik, és számában legkisebb csoport tagjai ellenben olyan módon teszik magukévá az adományt, hogy az külsőleg nem változtatja meg őket.

A hatalmasok leghatalmasabbjai ők, akiknek lelke még Dalkhu hatalmával is képes volt dacolni. Az adomány révén a vérükben tobzódni kezd az ichor, hatalmuk korlátjai leomlanak, és még a Romlás is meghajol akaratauk előtt. A lukurrok méltó társaivá lesznek, kegyesek Usumgallu színe előtt, és méltók arra, hogy a világ elveszejtőiként egy jobb, dicsőbb jövőt segítsenek világra jönni.

A végzet eszköze

A Sötét Egyház szemében a jó és a rossz értelmetlen fogalmak. Usumgallu híveként az akoliták túlléptek - vagy legalábbis azon vannak, hogy túllépjenek - emberi sorukon, és már nem tekintik magukat embernek. Úgy vélik Usumgallu megadta nekik a hatalmat, arra, hogy a világ béklyóit letelve megteremthessék Usumgallu országát, amelyben csak a kiválasztottnak lesz hely. Az emberiség sorsa úgyszólván a pusztulás: ha az Egyház nem jár



sikerrel és a Szunnyadó felébred az ügyis Faria végzetét jelenti. A végső pusztulás csak úgy előzhető meg, ha Usumgallu híveinek még időben sikerül megölnie a világot, és egy erősebb, ellenállóbb Egyházat építeni, amely még az Eltávozott visszatértét is képes lesz átvészelni.

Az Ellenség szerepében

Usumgallu legfőbb tanítása, hogy híveinek a világ elveszejtésére kell törekedniük. Hogy ez pontosan mit jelent, és hogyan lehet elérni, arról nincs egyetértés a fészkek között, és a végső célt saját eszközeikkel próbálják elérni. A Romlás előmozdítása, uralkodók megfertőzése, széthúzás szítása, mészárlás és pusztítás; az Egyház számára minden módszer és áldozat elfogadható, ha sebet ejt Farián és hatalmasabbá teszi az Egyházat.

Rejtőzködniük kell, hisz a pusztításban rejlő megváltás fenségét a vakok és tudatlanok hada nem képes felfogni, és a státuszukat és kisztíltu hatalmukat féltő nemesek és előljárók többnyire gyűlölettel vannak irántuk. Az egyház fészkei mégis bárhol ott lehetnek, csatornáknak megbújva, főúri maszkok mögé rejtőzve, intrikák és hazugságok ködébe burkolózva.

Ez lenne hát a legenda, amelyet az Egyház önmagáról terjeszt, és mint minden, amely az Egyházzal kapcsolatba hozható hazugsággal és gonosszággal fertőzött ez is.

Külső síkok



„Faria a teremtés koronája és fundamentuma. Szemlátomást Faria a tengely, amely körül Külső Síkok forognak. Számos másík sík létezik - és senki sem tudja biztosan hány - és mindegyikük külön világ, saját törvényekkel és lakókkal. A külső síkok lényei nem rendelkeznek lélekkel, emberséggel vagy jóindulattal; idegenségükben mégis van valami aggasztóan ismerős: szinte mindannyian arra áhítoznak, hogy kiteljesíthessék hatalmukat Faria felett.”

A síkokról

Tallebot Abnet padour gondolkodó nyomán Külső Síknak nevezünk minden olyan világot, amely, ahogy ő fogalmazott „az én városomnak helyet adó világon kívül létezik”. Hogy hány külső sík létezhet arról a tanult síkmágusok is csak találgatni tudnak, de népszerű a nézet, hogy számuk oly hatalmas, hogy az lényegét tekintve már végtelen. A Brisscha Priuli által írt *Világok és csodák kódexe* negyven évvel ezelőtt összesen 97, legalább nagyjából ismert külső síkot vett számba, így nyugodtan kijelenthető, hogy szerte a nagyvilágban síkmágusok több-száz különböző külső síkot ismernek.

Tallebot Abnet a Külső Síkokat 3 csoportba sorolta, melyeket ő elemi, isteni és démoni síkoknak nevezett el. Véleménye szerint ezek a síkok az általa „a halandók síkjának” is nevezett Faria körül helyezkednek

el, ezzel is aláhúzva Faria alapvető fontosságát a kozmoszban.

Nem kis megrökönyödést és komoly vitákat váltott ki bizonyos körökben, hogy a síkokat felsoroló *Világok és csodák kódexe* Fariát is a 97 ismert sík közé sorolta. Brisscha Priuli a következőképpen indokolta döntését: „az általunk külső síkként emlegetett valóságok oly sokszínűek és változatosak, hogy nincs az a definíció, amely képes lenne mindet magába foglalni, egyet leszámítva, amely így hangzik: olyan, külső beavatkozás hiányában önmagában zárt rendszert alkotó sík, amely valamilyen formában alkalmas az életre. Nincs okom azt feltételezni, hogy az a világ, amelyben én jelenleg is élek, nem felel meg eme definíciónak.” Tallebot Abnet tanítványai - a *fundamentalisták* - és a Brisscha Priulival egyetértő, számban csekély, ám eltökélt, *komparatisták* között azóta is heves vita folyik Faria és a síkok természetét illetően.

Isteni, démoni, elemi

Tallebot isteni síkoknak nevezte azokat a külső síkokat, amelyek szemlátomást egyetlen isten vagy istencsalád uralma alá vannak rendelve. Ezen síkokon az uralkodó istenek hatalma megkérdőjelezhetetlen nem csak a közönséges halandók, de más istenek számára is, a sík

élőlényei csak a sík uralkodó isteneinek kegyét képesek kiérdemelni, és a sík teljes fizikai valósága az istenség személyiségét tükrözi. Ezért van, érvel Tallebot, hogy Kemi úrnő követőinek kedves Szélvidék síkja egy hatalmas erdős hegység. Nem meglepő módon Brisscha Priuli nem fogadta el Tallebot érveit vita nélkül. Szerinte Tallebot a tyúk és a tojás klasszikus hibájába esik, amikor azt feltételezi, hogy az istenek formázták síkjukat a saját képükre. Brisscha szerint épp úgy megeshet az is, hogy egy adott jellemzőkkel rendelkező sík hozzá illő istenségeket emel ki saját lakói köréből, vagy épp hozzá illő hatalmasságok figyelmét kelti fel más síkok lakói közül. Végére is, teszi fel a kérdést Brisscha, nem ugyanezt figyelhettük-e meg saját történelmünk során? Talán nem kell különösebben elmagyarázni, hogy az igazhitűek miért égetik el előszeretettel a *Világok és csodák kódexének* kezük ügyébe kerülő példányait.

Az elemi síkok jellemzője, Tallebot szerint, hogy a négy ismert őselem (víz, tűz, föld, levegő) valamelyike uralkodik felettük, akár a másik három teljes hiányának mértékéig. Ezen síkok lényeinek testét túlnyomórészt ennek a síknak a domináns eleme alkotja, és a domináns elem ellentétpárja (víz-tűz, föld-levegő) különösképpen ártalmas a számukra. Brisscha Priuli meglepő módon nem szállt vitába Tallebottal ebben a kérdésben, mindössze rámutatott, hogy Faria ezek szerint egy elemi sík lenne, amelyre a víz elemének enyhe dominanciája jellemző.

A külső síkok 3. kategóriáját Tallebot démoni síkoknak nevezte el. Szerinte a démoni síkok közös jellemzője lakóikban keresendő, akiknek testét ichorhoz hasonlatos nyers mágikus energia alkotja, valamint lelküket gonoszság és hatalomvágy uralja, és a késztetés, hogy utat találjanak és pusztulást hozzanak Fariára. Mondani sem kell, Brisschának saját nézetei vannak a démoni síkokkal kapcsolatban is. Egyrészt, érvel, a démonok ugyan gonoszok és hatalomvágyók, de csak Tallebot magiszter mondvacsinált moráljai szerint. Valójában gonoszságuk abból fakad, hogy végtelenül idegenek tőlünk, és csöppet sem becsülik a mi életünket. Ilyen alapon, teszi hozzá Brisscha, akár engem is gonosz-sággal vádolhatnának a csirkéim. Ami a Fariára hozott pusztulást illeti, evvel kapcsolatban Brisscha szerint Tallebot egyszerű túlzásba esett, habár kétségtelen, hogy a démonok többsége nem túl kellemes személyiség. Amiben viszont egyetért Brisscha és Tallebot, az az, hogy a démonok különös affinitást mutatnak az ichor iránt, de Brisscha szerint lehet helyesebb lenne az ichorra, mint az 5. elemre gondolni, egy különleges elemként, amely egyben önmagának az ellentétpárja.

Márpedig, ha így teszünk, az mindjárt megmagyaráz több dolgot a démonokkal kapcsolatban. Egy-



részt azt, hogy a démonok teste miért különösképpen ellenálló a nem-mágikus behatásoknak. Ha az ichor önmaga ellentétpárja, természetes, hogy az ichorból álló testnek komoly sérülést okozni ichor felhasználásával lehet. Másrészt, mivel Faria világán az ichor nagy mennyiségben megtalálható - olyannyira, hogy Brisscha felveti, hogy akár ichor dominálta síkként, és így a démoni síkok rokonaként is lehetne gondolni rá - természetes, hogy a démonok vonzóznak találják.

A síkok mozgása

Bár a síkok természetét illetően heves vita tombol a fundamentalisták és a komparatisták között a síkok mozgását illetően csaknem teljes közöttük az egyetértés.

Régóta tudott és gyakorlatban bizonyított is, hogy a síkok vég nélkül járják sajátos táncukat a síkok közötti teret kitöltő aetherben. Időről időre a síkok elég közel kerülnek egymáshoz, hogy szinte összeérnek, lehetővé téve az átjárást. Magiszterek nemzedékei tették fel életüket a síkok mozgásának feltérképezésére, poros könyvek alig kihámozható elméletei próbálják megfejteni és megjósolni - több kevesebb sikerrel - az eljövendő együttállások helyét, idejét és hosszát.

A síkokat azonban csak a mozgásuk ténye köti össze, sem azok ritmusa sem sebessége nem egységes.

Akadnak síkok melyek évszázadonként vagy még ritkábban sodródnak Faria közelében, de olyan is, amely Faria különböző pontjain ugyan, de majd minden héten érintkezésbe kerül Fariával. Egyes együttállások órákig tartanak, de a feljegyzett leghosszabb együttállás Vometara és Faria között fél évig is eltartott.

Az együttállások megjósolása

Brisscha Priuli 97 síkot is felsorol híres művében, és mindegyikükhöz ellátja olvasóit némi útmutatással az együttállások kiszámításához. Más külső síkok mozgását olyan régóta figyelik Faria síkmágusai, hogy az együttállásainak időpontjait és helyeit a hozzáértők mostanra nagy magabiztossággal meg tudják jósolni.

A legtöbb síkról csak nagyon keveset lehet tudni, így az együttállások kiszámolása is felettébb nehéz. Éppen ezért minden sík rendelkezik egy célszámmal, a síkmágusoknak ezen célszám ellenében kell sikeres Intelligencia + Külső síkok ismerete próbát tenniük, ha ki szeretnék számolni, hogy hol és mikor kerül majd sor újabb együttállásokra Faria és a sík között. A síkok közötti átjárásra csak ezen együttállások alkalmával van lehetőség, ha egy halálra szánt síkmágus együttállás nélkül nyit síkkaput nem ér el mást, mint hogy Fariára zúdítja a síkok közötti aethert.

Az aether

Votisz nagyúr követői és - furcsa mód - a nekromanták is előszeretettel fejtetik, hogy a halál valójában nem ellentéte az életnek, hanem a párja; egyik sem lenne teljes a másik nélkül. Ha akad az életnek ellentéte, akkor az aether az. Ez a halovány kékes gáz a síkok közötti végtelenség egészét kitölti, így alighanem a kozmosz legbőségesebb anyaga. Farián azonban, a legszörnyűsegebb katasztrófákat és a síkmágusok manipulációit leszámítva egyetlen cseppje sem lehet jelen.

Az aetherrel való pusztta érintkezés veszedelmes és fájdalmas. Még ennél is rosszabb azonban, hogy az aether - kellő mennyiségben - képes átarni magát Faria testén, és pusztán tátongó ürességet, formátlan káoszt hagy maga után. Az aether által elemésztett lények nem egyszerűen meghalnak, pusztulásuk teljes és visszavonhatatlan, az aetherben még a lelkek is elenyésznek, és nincs az a varázslat vagy akár isteni csoda, amely megfoganna az aetherben.

És mégis, akadnak olyan eltorzult lelkű síkmágusok, akik nem átallanak az aethert gonosz és pusztító céljaikra használni, akár még a Faria testébe mart helyrehozhatatlan sebek ejtését is megkockáztatva. És ha ez még nem lenne elegendő, az aetherbe pillantást megkockáztató, és azt ördögi szerencsével túlélő mágisz-



terek közül többen is életükkel esküsznek rá, hogy az aether közel sem üres és elhagyatott vidék. Ha ez igaz, az aether lakói számára bizonyára nem létezik tisztább jelenség, mint síkok élettől zsisibongó káosza.

Tiltott tudás

Faria népe úgy tartja, hogy a síkmágiából semmi jó nem származhat. A démonokban és elementálokban leginkább fenyegetést látnak, az isteni síkok bolygatása pedig sokuk szemében káromlásnak tűnik. De a legnagyobb bűnnek mindannyiuk szemében az aether Fariára szabadítása tűnik. Van valami zsigerekbe hasítóan rémisztő az étellel összeegyeztethetetlen anyagban. Ezért Faria majd minden vidékén tabunak, sőt sok helyen bűnnek számít a síkmágia alkalmazása.

Faria szoros ölelése

Az ichorvérűek mindenki másnál jobban kötődnek Fariához. Míg a külső síkok lényei és Faria egyszerű lakói szemlátomást szabadon közlekedhetnek Faria és saját síkjuk között, az más vidékekre látogató ichorvérűeknek fel kell készülnie rá, hogy „odaát” nem lesznek képesek mágiát alkalmazni, és képességeikre elhasznált Ichor pontjaik visszaszerzése minden alkalommal kő Ép veszteséggel is jár a számukra.

A Lélek a túlvilágon

Farián a halál végleges és előbb-utóbb mindenkiért eljön, még az istenek is csak halogatni tudják a bekövetkeztét. Senki sem tudja bizonyosan, hogy mi vár a lelkekre a túlvilágon. Ami bizonyos, hogy az összes fajok közül egyedüliként az emberek hallhatatlan lélekkel rendelkeznek. A lélek az élet kimúlása után, ha teheti, megtalálja útját a túlvilágra, hogy ott leljen végső nyugalomra. A halál pillanata után nagyjából egy perc szükséges ahhoz, hogy a lélek elszakadjon a testtől és megkezdje útját a túlvilág felé. Ebben az egy percben még viszonylag könnyű feltámasztani vagy éppen szóra bírni a holtakat, de a lelkeket csapdába ejteni is. A halál beállta után körülbelül öt napig tart amíg a lelkek az aetheren átkelve megérkeznek a túlvilágba. Ez alatt az öt nap alatt még lehetséges, bár az aether mágiataszító tulajdonságai miatt jóval nehezebb a lelkek csapdába ejtése vagy a feltámasztás. Miután a lelkek a túlvilágon elfoglalják helyüket onnan már lehetetlen hosszabb időre kiszakítani őket, mindössze nagy nehézségek árán kommunikálni lehet velük.

Ahogy telnek az évek a halál beállta után, a lelkek egyre jobban eltávolodnak korábbi életüktől, emlékeik megfakulnak, és bár továbbra is fel lehet venni velük a kapcsolatot, de egyre érthetlenebbek és értetlenebbek. Azonban még ekkor is kötődnek saját testükhöz. Minden varázslathoz, amely egy bizonyos lelket céloz szükség van az egykori személy testére vagy legalábbis annak egy részére. Feltámasztás még közvetlenül a halál beállta után is csak akkor lehetséges, ha a test olyan állapotban van, ami még alkalmas lehet az életre. A lelkeket új testben feltámasztani nem lehetséges. Ennek oka, hogy feltámasztáskor a mágia egy pár pillanatig ugyan életben tarthatja a feltámasztottat, de azt követően már a testnek kell. Arra ugyan vannak módszerek, hogy a lelkeket új testek börtönébe zárják, és ezeket a testeket a lelkek szolgálatába állítsák, de az így keletkezett lények pusztán olcsó utánzatai lesznek az életnek.

A lelkek nem képesek beszámolni arról, hogy milyen a túlvilág, emlékeik csak a halál pillanatáig terjednek. Ennek okára is sok elmélet született, de bizonyítani még egyiket sem sikerült, mint ahogy a túlvilágot bármi más módon kifürkészni sem. Több istenségnek is határozott tanításai vannak a túlvilággal kapcsolatban, és egyes igazhitűek képesek arra, hogy „bepillantást” nyújtsanak abba, hogy mi várja lelkeket a túlvilágon - legyen az büntetés vagy jutalom. Ők ugyan váltig hangoztatják, hogy ezek a bepillantások a valóságot mutatják, de természetesen bárki által ellenőrizhető bizonyítékkal ők sem tudnak szolgálni.

Faria lényei

Nincs két egyforma városőr. Vén Rolin, ugyan nem olyan ruganyos már, mint egykoron volt, de az évek során jól kiismerte és idővel elsajátította az alvilág minden piszkos trükkjét. Aloist, a vallási hevülettől fűtött ifjút más fából faragták. Lendületes és meggondolatlan alak, mindent erőből próbál megoldani. Természetesen a leírásukban szereplő értékeik sem egyformák. Meglehet, hogy Alois Erőnléte és Ügyessége jelentősen magasabb, mint Vén Riknek, de Vén Rik több képességgel és ismerettel rendelkezik.

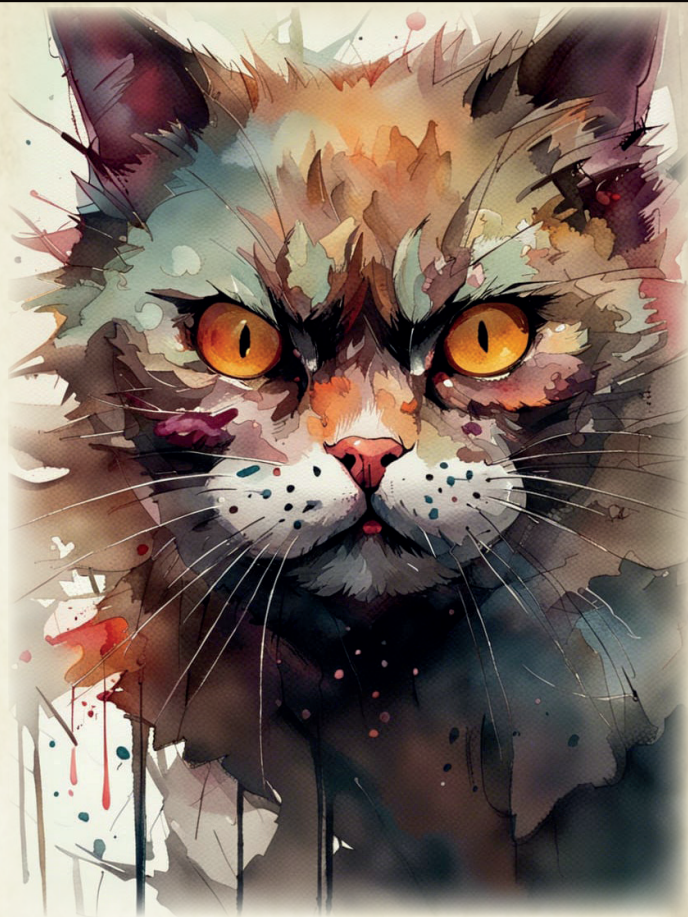
Nincs két egyforma farkas sem. A jóllakott, fal-kájától rövid időre elkeveredett állat ugyan erősebb és gyorsabb farka nélküli, girhes és kétségbeesett társánál, de vele ellentétben nélkülözi a kellő kétségbeesést és elszántságot, hogy bármi áron rárontson az első útjába akadó emberre. Pusztán harcértékeket tekintve ugyan az előbbi tűnhet komolyabb ellenfélnek, valójában azonban az utóbbi az, aki a végsőkig küzdve komoly sérüléseket okozhat. És akkor még nem is beszéltünk a Gerdstad környéki farmokat rettegésben tartó nagy, gonosz, farkasról, Ulfvarról, aki medvéket megszegyenítő mérettel rendelkezik, harapása nyomán reped és hasad a páncél, vonyítása jeges félelemmel tölti meg az elmét.

Az alábbi fejezetben mindössze pár példát mutatunk be, elsősorban azzal a céllal, hogy bemutassuk, egy adott szinten lévő karakter számára melyik ellenfél szolgálhat kihívásul, és tanácsokat adjunk az ellenfelek játékbeli használatához. A példák nem a városőrt, vagy a farkast mutatják be, hanem egy-egy, viszonylag tipikusnak gondolt példáját olyan ellenfeleknek, akikkel a karakterek a játék során szembe találhatják magukat. Természetesen minden mesélő előjoga, hogy az itt feltüntetett értékektől, az általa logikusnak gondolt irányban és mértékben eltérjen, sőt erősen javasolt, hogy így járjon el, evvel is egyedivé téve saját kalandjait.

Az NJK-k kissé másként működnek, mint a játékos karakterek, elsősorban a mesélők munkájának megkönnyítése és a játék felgyorsítása érdekében.

A teljesség igénye nélkül

A feltüntetett értékek között csak azok szerepelnek, amelyekkel egy adott NJK bizonyosan rendelkezik. Ettől függetlenül előfordulhat, hogy az a városőr, akivel a játékosok találkoznak például kitűnően táncol. Ha az adott helyzetben a mesélő szerint logikus, hogy az NJK egy ismerettel, képességgel, eszközzel, stb. rendelkezzen, akkor ajánlott, hogy rendelkezzen is vele.



Kezdeményezés

A feltüntetett Kezdeményezés értékek az NJK-k teljes kezdeményezését jelöli, további dobás nem szükséges. Egyes NJK-k értékei között több Kezdeményezés érték is fel van tüntetve: ők a kör során többször is sorra kerülnek. A Kezdeményez értékek után szerepel, hogy hány és milyen cselekedetet hajthatnak végre, amikor sorra kerülnek.

Maximális védelem

A játék felgyorsítása és a mesélők munkájának leegyszerűsítése érdekében az alább feltüntetett Vé már az ellenfelek tényleges Vé-je, feltételezve, hogy a harc során aktívan védekeznek. Nem szükséges tehát a mesélőnek avval foglalkoznia, hogy a karakterek ellenfelei használtak-e Védekezés cselekedetet az előző körben vagy sem.

Kedvelt varázslatok

A varázshasználó NJK-knál kedvelt varázslataik is szerepelnek, szintén a mesélő dolgának megkönnyítése érdekében. Természetesen ezektől eltérő varázslatok létrehozására is képesek, de legtöbbször ezeket a varázslatokat fogják alkalmazni.

1. szint

Alois mindössze pár hónapja rója Diospolis utcáit, de évek óta várt erre a lehetőségre. Most, hogy ez végre megadatott a számára nagy lelkesedéssel vetette bele magát, és minden lehetőséget megragad, hogy megmutassa feletteseinek milyen bátor, elkötelezett és kegyetlen.

Alois, diospolisi városőr

Erőnlét: 2

Ügyesség: 2

Érzékelés: 0

Karizma: 0

Intelligencia: -1

Lelkierő: 0

Max. Ép: 14

Mozgás: 20 (szárazföld)

ME: 3

Ismeretek

Észlelés 2

Harctéri gyakorlat 2

Helyismeret 4

Megfélemlítés 3

Kezdeményezés és cselekedetek

4: 1 fő, 1 mozgás

Vért: 2

Közelharc: Rövidkard

KT: 20

Sebzés: k6+3

Max. Vé: 75



A farkasok Faria minden erdős vidékén megtalálhatók, és őséges időben bizony előfordul, hogy emberekre is rátámadnak. Márpedig a katasztrófakorszakok nagy környezeti változásai bizony sok helyen vezettek őséges időkhöz a farkasok számára.

Farkas állat

Erőnlét: 1

Ügyesség: 2

Érzékelés: 3

Karizma: 0

Intelligencia: -3

Lelkierő: -1

Ismeretek

Észlelés 4

Lopódzás 4

Vadonjárás 7

Nyomolvasás 7

Kezdeményezés és cselekedetek

9: 1 fő, 1 mozgás

Közelharc: Harapás

KT: 10

Sebzés: k6+2

Max. Ép: 12

Mozgás: 30 (szárazföld)

ME: 1

Képességek

Éles szaglás

A falka biztonsága: Mágiaellenállása Érzelemmágikus varázslatok ellen minden falkatag után +1-gyel nő.

Falkataktika: +5 KT-t kap minden az oldalán küzdő szövetségese után, amennyiben ugyanazt az ellenfelet támadták az előző körben.

3. szint

Vén Rolin a csizmatalpán keresztül is felismeri Colella utcáit, és bármit megtenne, hogy megvédelmezze azokat, ha szolgálatban van. Az utcai zsebesek és kistílű bűnözőknél már csak az ifjú városőrök rettegik jobban.

Vén Rolin

Erőnlét: 2

Ügyesség: 1

Érzékelés: 0

Karizma: 0

Intelligencia: 0

Lelkierő: 2

Max. Ép: 14

Mozgás: 20 (szárazföld)

ME: 6

Képességek

Elkiáltott parancsok: Célpont karakter a következő köréig +10 KT-t, max és akt. Vé-t kap.

Pajzsfedezék: Pajzzsal védekezve TávVé-je további +20-szal nő.

Ismeretek

Észlelés 2

Harctéri gyakorlat 4

Helyismeret 5

Megfélemlítés 5

Kezdeményezés és cselekedetek

8: 1 fő, 1 mozgás

3: Elkiáltott parancsok

Vért: 3

Közelharc: Egyeneskard

KT: 30

Sebzés: k10+2

Max. Vé: 90



Kveta, a bogun javasasszony kesernyés gyógyszereiről híres, na meg persze arról, hogy az erdei házikójához hívtatlanul érkezőket szemmel veri.

Kveta, a javasasszony

ichorvérű

Erőnlét: -2

Ügyesség: 0

Érzékelés: 0

Karizma: 2

Intelligencia: 1

Lelkierő: 2

Max. Ép: 10

Mozgás: 15 (szárazföld)

ME: 7

Képességek

Szemmel verés

Ismeretek

Gyógyszerkészítés 6

Méregkeverés 3

Orvoslás 4

Vadonjárás 3

Max. Ip: 2

Max. Vp: 20

Kedvelt varázslatok: Tünet, Rovarfelhő, Burjánzás

Kezdeményezés és cselekedetek

4: 1 fő, 1 mozgás

Közelharc: kés

KT: 10

Sebzés: k6

Max. Vé: 60

5. szint

Tokki Snaggisson ízig-vérig flotnar. Fiatalon nem csak a bogun partokat és Mrekniát járta meg Fonthajú Tokki jarl oldalán, de még a Vitorlátlan Tengeren is tiszteletét tette. A Hosszú Tél alatt volt ideje felemlegetni a régi kalandokat és tervezgetni az eljövendőket, így mikor végre kiolvadt a tenger az elsők között szállt hajóra.

Tokki Snaggisson, flotnar

Erőnlét: 3

Ügyesség: 2

Érzékelés: 0

Karizma: 0

Intelligencia: -1

Lelkierő: 1

Max. Ép: 19

Mozgás: 20 (szárazföld)

ME: 6

Képességek

Harci szellem: főcselekedet. Visszakap k10+4 akt. Vé-t.

A rőnd mestere: Pajzsos háritási próbáikhoz +15-t adhatnak.

Kibillentés: Sikeres túlütést követően egy szabad cselekedettel és sikeres Erőnlét + Harctéri gyakorlat (18-ókozott Ép sérülés) próbával a célpontot földre dönthetik

Ismeretek

Atlétika 5

Harctéri gyakorlat 5

Megfélemlítés 4

Kezdeményezés és cselekedetek

8: 1 fő, 1 mozgás

Vért: 5

Közelharc: Neiderheimri bárd

KT: 40

Sebzés: 2k6

Max. Vé: 100



Az első Ertogrul madarak, ezek a légörvényeken lovagló vadászok a Felhők tengerének nevezett síkról származnak. Valamikor az előző katasztrófa korszak idején találták magukat Farián. Az azóta eltelt pár száz év bőven elég volt nekik, hogy meghódítsák Faria égboltját.

Ertogrul madár

ichorszülte bestia

Erőnlét: 2

Ügyesség: 3

Érzékelés: 5

Karizma: 0

Intelligencia: -1

Lelkierő: -1

Max. Ép: 16

Mozgás: 40 (levegőben)

ME: 9

Képességek

Légörvény: +20 TávVé.

Elragadás: Sikeres támadást követően képes áldozatát a magasba emelni, méghozzá körönként 10 méteres sebességgel. Az áldozat sikeres Ügyesség + Akrobatika (10) amikor sorra kerül. Az áldozat jelentős hátrányba kerül, és körönként k6-t sebződik. Mindezekben túl még a madár jelentette fenyegetéssel is meg kell küzdeniük.

Ismeretek

Észlelés 6

Akrobatika 4

Kezdeményezés és cselekedetek

8: 1 támadás, 1 mozgás

3: 1 mozgás vagy Elragadás

Közelharc: Karmok

KT: 50

Sebzés: k6+3

Max. Vé: 90

7. szint

Valeskára fiatalon felfigyelt Votisz mrekniai egyháza, és mindenki azt jósolta, hogy nagy jövő vár rá. Ő azonban a halálban rejlő szépség megmutatását mindennél fontosabbnak tartotta. Extravagáns temetési idővel egyre több megbotránkozást okoztak és tovább kellett állnia Mrekniából. Azóta Fariát járja holttesteket keresve előadásaihoz.

Áldott Valeska

Votisz követője, ichorvérű

Erőnlét: 1

Ügyesség: 0

Érzékelés: 1

Karizma: 3

Intelligencia: -1

Lelkierő: 5

Max. Ép: 10

Mozgás: 20 (szárazföld)

ME: 19

Romlás: 4

Képességek

Angyali vonások, Belülről fakad, Acélos hit, Akasztófavirág,
Nem ma, Sorsszerű

Ismeretek

Elmekontroll 3

Előadás 5

Lélektan 4

Mágiaelmélet 3

Meggyőzés 4

Sárm 3

Max. Ip: 11

Max. Hit pont: 55

Kedvelt varázslatok: Rothadás,
Szemet szemért, Villám szólítása,
Burok

Kezdeményezés és cselekedetek

6: 1 fő, 1 mozgás

Vért: 2

Közelharc: Tőr

KT: 25

Sebzés: k6+1

Max. Vé: 90

A Vénvihar egyik hétről a másikra forgatta fel a Fűtenger lakóinak életét, és kényszerítette őket gyors alkalmazkodásra. Az ichorkatasztrófa árnyékában egy új csúcsragadozó, a sivatagi csalivadász kezdte el szendi áldozatait a kiéhezett legelőállatok között.

Sivatagi csalivadász

ichorszülte bestia

Erőnlét: 6

Ügyesség: 5

Érzékelés: 3

Karizma: 0

Intelligencia: -4

Lelkierő: -2

Max. Ép: 28

Mozgás: 40

ME: 6

Képességek

Csali: a csalivadász beássa magát a homok alá, oly módon, hogy csak a fűféléket utánzó farka látszódjon ki. Ilyenkor Lopódzás próbájához +5-t kap, meglepetésszerű támadását pedig összesen +40 KT-vel hajtja végre.

Méregfog: harapása mérgező. Ha áldozata elvétí méregellenállását (9), *Kiszolgáltatottá*, balsiker esetén pedig *Cselekvőképételenné* válnak.

Ismeretek

Akrobatika 7

Atlétika 7

Észlelés 4

Lopódzás 2

Kezdeményezés és cselekedetek

8: 1 támadás, 1 mozgás

3: 1 támadás

Közelharc: Karmok, harapás

KT: 60

Sebzés: 2k6+2

Max. Vé: 110

9. szint

Íssburs hat évvel ezelőtt, az elszabadult Romlás miatt zuhant Rindalra. Az falu pillanatok alatt jégpáncélba fagyott körülötte, ő pedig bevackolta magát a főtéren kialakított jeges fészkébe. Azóta is ott szunnyad, a falu hibernáló lakossága között, arra várva, hogy megnyíljon számára a hazaút.

Íssburs

elementál

Erőnlét: 7

Ügyesség: 2

Érzékelés: 0

Karizma: 0

Intelligencia: 0

Lelkierő: 2

Max. Ép: 33

Mozgás: 25

ME: 12

Képességek

Megingathatatlan: Vé-jéből csak túlütés után, vagy tűzzel okozott sebzés után veszít.

Hidegaura: A közelében minden természetes tűz körönként -1-et veszít az erejéből, a mágikus tűz pedig -3-as erősséggel jön létre. 10 méternél közelebb tartózkodó élőlények körönként k6-t sebződnek.

Jégverés: célpont 10 méter átmérőjű területen hullani kezd a jég, 3k6 sebzést okozva.

Jégformázás: létrehoz egy tetszőleges, max. 5*5-ös formát jégből. A forma a jelenet végéig marad fenn. A forma 10 Ép-vel rendelkezik és minden Ép-je után 10 kg súlyt képes megtartani. A formába zárt élőlények körönként 2k6-t sebződnek (kötelező Ép sebzés mellett). A formába zárt élőlények Erőnlét + Atlétika (7) próbát tehetnek. A forma a próba sikerességével egyező Ép-t veszít. A képesség használata elemi mágiahasználatnak is számít, erőssége 4.

Visszafagyás: Íssburs k6 Ép-t gyógyul és visszakap 5 akt. Vé-t.

Ismeretek

Atlétika 3

Kezdeményezés és cselekedetek

10: 1 támadás, 1 mozgás

5: 1 támadás, Jégverés vagy Jégformázás

1: Visszafagyás, 1 mozgás

Vért: 6

Közelharc: Ütés

KT: 60

Sebzés: 2k6+3

Távtámadás: Jégszilánk

TávT: 30

Sebzés: 2k6

Max. Vé: 80



11. szint

Altani, az öregsámánok legifjabbika soha nem gondolta volna, hogy egy napon ily rettentő erőknek fog parancsolni, vagy hogy önként ajánlja majd magát egy földmélyi démonúr szolgálatába. De hát a Vénvihar feje tetejére fordította az Eget és a Földet és Altaninak nem volt más választása, ha nemzetsége segítségére akart lenni. A Sámánháború olyan küzdelem volt, amelyről még sokáig büszkén fognak regélni a nyargalók, de a Sámánhorda elbukott és Altaninak el kellett menekülnie a megvetett sivatag mélyére. Drul'ger ígérete azóta is a fülébe cseng és nemzetségének megmaradt tagjaival azóta is folytatja a harcot.

Altani

igazhitű sámán

Erőnlét: 0

Ügyesség: 1

Érzékelés: 1

Karizma: 3

Intelligencia: 1

Lelkierő: 6

Max. Ép: 15

Mozgás: 20

ME: 28

Romlás: 8

Ismeretek

Elmekontroll 5

Észlelés 2

Harctéri gyakorlat 7

Helyismeret 5

Lovaglás 6

Megfélemlítés 5

Meggyőzés 5

Max. Ip: 15

Max. Hit: 60

Kedvelt varázslatok: Időjárás befolyásolása, Villám szólítása, A halál aurája, Enyészet, Rontás, Átok, Porlasztás

Kezdeményezés és cselekedetek

8: 1 támadás, 1 mozgás

4: 1 varázslat vagy 1 képesség

Vért: 4

Közelharc: Szablya

KT: 40

Sebzés: k6+2

Távtámadás: Kompozit íj

TávT: 30

Sebzés: k10

Max. Vé: 100

Képességek

Kegyelem, Áldás II, Acélos hit, Velejéig romlott

Birtokba vett kontinens: Altani 20 méteres közelében nem Drul'gert imádó igazhitűek csak sikeres Lelkierő (13) próbával képesek varázsolni vagy varázslatot létrehozni. Altani aktuális Hit pontjainak a száma nem csökkenhet 10 alá.

Feltétlen odaadás: Altani akt. Hit pontjainak a száma +25-tel nő.

