

nul tartózkodhat akár a legégetőbb lángpokol közepén is: a tűz sem fájdalmat, sem sérülést nem okoz neki. A varázslat tökéletes védelmet nyújt minden tűzvarázslat, és más varázshasználó kasztok összes tűzzel vagy hóvel sebző varázslataival szemben is.

A tűzvarázsló a varázslatot bárkin végrehajthatja, aki a Zónáján belül tartózkodik, ám egyszerre csak egyetlen személyen. Az illető felszerelése, ruhái és egyéb tárgyai nem élvezik a varázslat nyújtotta védelmet. Ha saját magán hajtja végre, a mana visszanyerésére szolgáló módszerek közül csak a *hagyományos ordani* működik.

## Iskolaformák

Az **most következő** hat varázslatot egy gyakorló varázsló rögtön felismerné, hiszen valójában nem más, mint az Elemi Mágia Őstűz Teremtése mozaikjának Hat Iskolaformája.

### Tüzaura

**Mana-pont:** 4 (4-enként növelhető)  
**Erősség:** 1 (növelhető)  
**Sebzés:** K6 (növelhető)  
**Varázslás ideje:** 3 szegmens  
**Időtartam:** 2 kör

A varázslat befejeztekor a tűzvarázslót – vagy azt a kizárólag egyetlen egy, Zónáján belül tartózkodó személyt, akit meghatároz – Tüzaura veszi körül. Ez úgy hat, mint valami lángokból álló vértzet: beborítja, védelmezi az illetőt. Testétől mintegy 10 centiméteres távolságra lobog, védettjét a mozgásban és a látásban egyáltalán nem akadályozza, és nem is sebzí. Mi több, a ruháit, tárgyait sem lobbantja lángra; befelé semmilyen hőhatást nem fejt ki. Ellenben azoknak, akik az aura védettjét megérinteni, pusztá kézzel megütni szándékoznak – vagyis az aurán átnyúlni kívánnak –, égési sebet okoz, valamint a kívülről behatoló éghető anyagokat lángra lobbantja. Ez a sebzés minden benyúlási kísérlet esetén K6. Lehet súlyosabb is, de ehhez a tűzvarázslónak – több Mp feláldozásával – fokoznia kell a varázslat Erősségét (E) (a *Tűznyílnál* leírtakhoz hasonlóan).

A Tüzaura 2 körig véd, azután eloszlik.

A varázslat védelmet nyújt az őselemi víz alapú varázsló mágiák ellen (lásd a varázslók mágiarendszerénél az *Elemi Mágia* fejezetét).

### Tűzkard

**Mana-pont:** 4 (4-enként növelhető)  
**Erősség:** 1 (növelhető)  
**Sebzés:** K6 (növelhető)  
**Varázslás ideje:** 2 szegmens  
**Időtartam:** 5 kör

A varázslattal a tűzvarázsló lángokkal övezheti egy tetszés szerinti formájú, egykezes kard pengéjét. A tűz körülöleli a pengét – akár a *Tüzaura* az embert –, és a fegyver sebzésén túl égési sebeket okoz, valamint lángra lobbantja a gyúlékony anyagokat, melyeket megérint.

A Tűzkardot a markolatánál bárki megfoghatja és forgathatja; a harc során éppúgy viselkedik, akár egy hétköznapi fegyver: támadni szükséges vele, s éppúgy használható védekezésre is – a *Harcrendszer* szabályai szerint. Sebzés csak sikeres támadás esetén éri az áldozatot: a kard eredeti sebzésén túl további K6 Sp. A túllítésre vonatkozó szabályok itt is érvényesek, mint ahogy a páncélok SFÉ-je is.

A kard KÉ-je, TÉ-je, VÉ-je a varázslat hatására nem változik; a sebzést a tűzvarázsló növelheti, ha növeli a varázslat Erősségét (E). Ez természetesen további Mp-okba kerül (hasonló módon, mint a *Tűznyílnál*).

A lángok a penge körül 5 körig vannak jelen, aztán nyomtalanul eltűnnek, miáltal a kard visszaalakul a korábbi közönséges fegyverré.

### Tűzkitörés

**Mana-pont:** 4 (4-enként növelhető)  
**Erősség:** 1 (növelhető)  
**Sebzés:** K6 (növelhető)  
**Varázslás ideje:** 3 szegmens  
**Időtartam:** egyszeri

A tűzvarázsló a Zónáján belül eső területen meghatározhat egy tetszés szerinti pontot, amely robbanás epicentrumaként fog szolgálni. A robbanás mindazoknak, akik a középpont 1 lábnyi körzetén belül tartózkodnak, K6 sebet fog okozni. Ha a tűzvarázsló a tűzkitörést – több Mp felhasználásával – nagyobb Erősséggel csinálja, akkor ez a sebzés növekszik (hasonlóan a *Tűznyíl* varázslathoz). Ilyenkor már a távolabb állók is részesülnek a hatásából – minél távolabb tartózkodnak, annál kevésbé. A sebzés az epicentrumtól távolodva lábonként K6-tal csökken – a maximumhoz képest.

### Tűznyíl

**Mana-pont:** 4 (növelhető)  
**Erősség:** 1 (növelhető)  
**Sebzés:** K6 (növelhető)  
**Varázslás ideje:** 2 szegmens  
**Időtartam:** egyszeri

A tűzvarázsló bal kezének mutatóujjából tűznyíl csap elő. Ezzel akkor találja el ellenfelét, ha sikeres célzást dob (lásd *Harc – Célzás*). A tűznyíl CÉ-je +30, sebzése pedig K6.

A tűzvarázsló képes arra, hogy több Mp felhasználásával nagyobb erejű tűznyilat lőjön ki. Dupla Mp-ért dupla olyan erős (E = 2), kétszeres sebzésű (2K6) nyilat használhat, és így tovább.

### Tűzfal

**Mana-pont:** 10 (10-enként növelhető)  
**Erősség:** 5 (5-önként növekszik)  
**Sebzés:** 2K6 (növelhető)  
**Varázslás ideje:** 3 szegmens  
**Időtartam:** 6 kör (1 perc)

E varázslattal a tűzvarázsló a Zónáján belül létrehozhat egy fél láb vastag, 5 láb sugarú, félkör alakú, függőleges Tűzfalat – ami valójában egy félbevágott, függőleges *Tűzszőnyeg*. Alsó vonala követi a terep egyenetlenségeit.

A Tűzfal lángra lobbant minden éghető anyagot, ami belekerül, és 2K6 sebet okoz azoknak, akik rajta keresztülhaltni kívánnak. (Azért 2K6-ot, mert nagyobb felületen éri a tűz az áldozatok testét, éppúgy, mintha a Tűzszőnyegbe feküdnének.)

Ha a tűzvarázsló – több Mp belefektetésével – fokozza a Tűzfal Erősségét, annak sebzése is növekszik, hasonlóan a Tűzszőnyegnél leírtakhoz.

A Tűzfal 6 körig áll, azután eltűnik, ám ha akadt éghető anyag az érintett területen, az továbbra is lángolni fog.

### Tűzszőnyeg

**Mana-pont:** 10 (10-enként növelhető)  
**Erősség:** 5 (5-önként növekszik)  
**Sebzés:** K6 (növelhető)  
**Varázslás ideje:** 4 szegmens  
**Időtartam:** 3 kör

A varázslattal a tűzvarázsló egy 5 láb sugarú körben fél láb magas tűzszőnyeget hoz létre. Ezt úgy a legegyszerűbb elképzelni, mint egy hosszú szárú fűvel benőtt területet – csakhogy a fűszálak itt lobogó lángnyelvek. Mindazok, akik ebbe belekerülnek vagy belépnek, körönként K6 sebet szenvednek el. Nagyobb testű

állatok vagy fekvő emberek ennek dupláját, 2K6-ot. Minden éghető anyag, melyet a szőnyeg lángnyelvei érnek, tüzet fog.

A tűzvarázsló képes növelni a tűzszőnyeg erejét (E) és sebzését, ha több Mp-t áldoz rá. 20 Mp-ért 10 E Erősséget és 2K6 sebzést, 30 Mp-ért 15 E Erősséget és 3K6 sebzést, 40 Mp-ért 20 E-t és 4K6 Sp-t kap; és így tovább.

A Tűzszőnyeg 3 körig lobog, aztán eltűnik. Ez nem jelenti azt, hogy amennyiben a területen akadt éghető anyag, ami a tüzet táplálja – immár természetes tüzként ne loboghatna továbbra is.

## Szabad Elemi Formák

**Most – az Elemi Mágia** kínálta besorolást követve – az úgynevezett Szabad Elemi Formák következnek – természetesen az Őstűzre vonatkoztatva

### Tűzeső

**Mana-pont:** 8 (8 Mp-nként növelhető)  
**Erősség:** 1 (növelhető)  
**Sebzés:** K6 (növelhető)  
**Varázslás ideje:** 2 szegmens  
**Időtartam:** 5 kör

A tűzvarázsló ujjából legyező alakban (max: 60 fokos szögben) tűzsugarak törnek elő. Ezek 10 láb távolságra jutnak el, és akit érnek, K6 sebet okoznak, az éghető anyagokat pedig lángra lobbantják. Ha csak a tűzvarázsló nem kívánja hamarabb beszüntetni a lángszórást, az 5 körig tart.

Természetesen mind az Erősség (E), mind a sebzés (Sp) növelhető; ellenben a távolság és a csóva szélessége nem.

módon (teleportálni értelemszerűen nem lehet), a tárgy a visszaalakulás pillanatában kilöködik. Ezt a védekező mechanizmust szintén a Személyes Aura alkalmazza, így védelmezve a Lélekkel bíró lényt a Természetes Anyag Mágiajának bármely formája ellen. Ugyancsak hasonló módszerrel akadályozza meg, hogy átváltoztatott tárgy a visszaváltozás folyamán bármilyen módon kárt tegyen Lélekkel bíró lényben. Tehát egy ezüstgyűrűt vaskarikává transzmutálva és az áldozat nyakára juttatva a varázsló nem ér célt, noha az időtartam lejártával a vaskarika visszaalakul ezüstgyűrűvé, ám mielőtt lefejezhetné áldozatát, elmozdul, és közvetlen kárt nem okozva változik vissza.

## Varázslat-mozaikok

### Átalakítás

**Mana-pont:** 1 Mp / 1 kg vagy 1/2 kg vagy 1 g  
**Erősség:** 1  
**Sebzés:** –  
**Varázslás ideje:** 6 szegmens  
**Időtartam:** 1 kör

A varázsló az anyag minőségét változtathatja meg, de csak az adott anyagcsoporton belül. A tárgy halmazállapota, formája nem változik, színe is csak akkor, ha ezt az anyagminőség változása indokoltá teszi. Az átalakítás során az anyag térfogata a mérvadó: pontosan ugyanakkora és ugyanolyan formájú marad, ám a súlya megváltozik. A varázslat 1 kg I-es, vagy 1/2 kg II-es, avagy 1 g III-as csoportba tartozó anyag átalakítására használható.

Szigorú megkötés, hogy a varázsló csak olyan anyaggá képes bármit is átalakítani, melynek összetételét ismeri. Például, méreggé való átalakításhoz bírnia kell a *Méregkeverés* vagy az *Alkímia*, netán a *Herbalizmus* képzettséggel.

A varázslattal élőlények is átalakíthatóak, bármely az I. csoportba tartozó anyaggá (pl.: kővé változtatás). Vagy éppen fordítva, sárból is gyúrható élőlény teste, ám az efféle teremtmény nem fogja magában hordozni az Élet Princípiumát, ezért nem számít élőlénynek, csak homonkulusznak. (lásd *Homonkulusz*)

Ha a varázslat Időtartama lejár, a tárgy visszanyeri eredeti minőségét. A Mp igény kiszámításánál a kiindulási tárgy súlya a mérvadó, nem a keletkezőé.

### Átformázás

**Mana-pont:** 1 Mp / 1 kg vagy 1/2 kg vagy 1 g  
**Erősség:** 1  
**Sebzés:** –  
**Varázslás ideje:** 4 szegmens  
**Időtartam:** 1 kör

A varázslattal egy tárgy formáját, színét változtathatja meg a varázsló. 1 Mp-ért az anyagcsoporttól függően 1 kg (I. cso-

port), 1/2 kg (II. csoport) vagy 1 g (III. csoport), anyag formázható át. A varázslatban egyfajta súly- és anyagmegmaradási törvény érvényesül, azaz pontosan a kiindulásival azonos súlyú és minőségű tárgy keletkezik. Ha kevesebb, akkor az új tárgy kialakításához fel nem használt anyag, felesleg formájában megmarad. Az alapanyagnál nagyobb súlyú tárgy nem formázható.

Több különálló tárgy is szolgálthat alapanyagot a megformázni kívánt egyetlen holmihoz. Ilyenkor azok összeolvadnak. Ha eleve több különböző minőségű anyagból álló tárgyat kívánunk átformázni, akkor a végtermékben is érvényesül azok egymáshoz viszonyított aránya.

Ha a varázslat Időtartama lejár, a tárgy visszaalakul eredeti formájára.

### Átváltoztatás

**Mana-pont:** 1 Mp / 1 kg  
**Erősség:** 1  
**Sebzés:** –  
**Varázslás ideje:** 1–10 kör (Lásd a leírást!)  
**Időtartam:** 1 kör

Ha a varázsló élőlényt – mely tartalmazza az Élet Princípiumát – más élőlényé változtat át, az kg-onként 1 Mp-be kerül (I. csoport). Az összérték kiszámításakor azon teremtmény súlya a mérvadó, amelyik a nehezebb. A varázslat során az áldozat szemmel is követhetően változik át (ruhái, felszerelése nem); ami a változás nagyságrendjétől függően 1-től akár 10 körig is eltarthat. (Emberből másik ember 1 kör; emberből ork 2 kör; emberből törpe 3 kör; emberből négylábú, ember nagyságú állat 4 kör; emberből négylábú de valamivel kisebb vagy nagyobb állat, például kutya, ló 5 kör; emberből apró állat, tegyük fel nyúl, béka 6 kör; emberből madár, hal 7 kör; emberből hangya, egyéb rovar 8 kör; emberből olyan teremtmény, melynek különleges szervei is vannak 9 kör; emberből egészen idegen létforma 10 kör.)

Az élőlények azonban lélekkel bírnak, és Személyes Aurát sugároznak ki, ami – mint tudjuk – gátat szab a Természetes Anyag Mágiaja alá tartozó összes varázslatnak. Élőlényt tehát átváltoztatni is csak úgy lehetséges, hogy előbb vagy kiemeljük a lelkét a testéből, vagy megszüntetjük a védő kisugárzást (lásd még: Személyes Aura).

A varázsló csak olyan teremtménnyé képes bárkit is átváltoztatni, melynek anatómiáját, szerveit, testi felépítését ismeri (lásd *Élettan* képzettség). Minél alaposabban ismeri, annál nagyobb a valószínűsége, hogy az új kreatúra életképes lesz. Ha nem életképes, és a varázslat Időtartama alatt meghal, az Időtartam lejártával hiába változik vissza, nem kel újra életre.

Az I. anyagcsoport anyagaiból (pl.: sárból) is lehetséges élőlényt, legalábbis ahhoz sokban hasonlító Homonkuluszt gyúrni (*Átformázás* majd *Átalakítás* varázslattal). Ám ne feledjük, hogy az Élet Princípiumát ez a test nem hordozza, így az efféle teremtmény nem élőlény, így nem is változtatható át.

Az Időtartam lejártával a kreatúra visszaváltozik az eredeti élőlényé.

### Dezintegráció (Megsemmisítés)

**Mana-pont:** 3 Mp / 1 kg vagy 1/2 kg vagy 1 g  
**Erősség:** 1  
**Sebzés:** –  
**Varázslás ideje:** 5 szegmens  
**Időtartam:** örökkévalóság

A varázslattal a Természetes Anyag Mágiajára vonatkozó törvények szerint az anyag egyszerűen semmivé tehető. Pontosabban energiává, ami rögvest szétoszlik a Világegyetemben. 3 Mp-ért 1 kg I. csoportba, vagy 1/2 kg II. csoportba, vagy 1 g III. csoportba tartozó anyag dezintegrálható.

A Dezintegráció élőlények esetében – ha a Személyes Aura védő hatása nem érvényesül – azonnali halállal jár.

### Láthatatlanság

**Mana-pont:** 1 Mp / 10 kg vagy 5 kg vagy 10 g  
**Erősség:** 1  
**Sebzés:** –  
**Varázslás ideje:** 1 szegmens  
**Időtartam:** 1 kör

A varázslattal tárgyak vagy élőlények – egyszóval az anyagok – tehetőek láthatatlanná, ami természetesen továbbra sem vonatkozik a mágikus anyagokra – azaz: mágikus anyag nem lehet láthatatlan!

1 Mp-ért 10 kg I. csoportba, 5 kg II. csoportba, vagy 10 g III. csoportba tartozó anyag tehető 1 körre láthatatlanná. Ha a teljes tárgy vagy lény már láthatatlan, az erősítés 1 E.

Ha dupla mennyiségű Mp-t áldoz a varázsló láthatatlanságra, akkor az E = 2 lesz, tripla esetén 3, és így tovább.

A láthatatlanná tett dolgokat a normál látással bíró szemlélő nem láthatja, még akkor sem, ha a Pszi *Érzékelés* diszciplínájához folyamodik. Ultralátással – bár homályosan, de – megpillanthatja a 2 E-s láthatatlanságot. A nagyobb erősítéssel láthatatlanná tett dolgokat csak a Pszi Kyr Metódusának *Láthatatlanság Észlelése* nevű diszciplínájával, vagy mágiával lehet észlelni. Az Infralátás képességének a JK vagy NJK ilyen esetekben nem veheti hasznát.

Az Időtartam lejártával a láthatatlanná tett tárgy vagy lény ismét láthatóvá válik.

### Légiesség

**Mana-pont:** Lásd a leírást!  
**Erősség:** 1  
**Sebzés:** –  
**Varázslás ideje:** 2 szegmens  
**Időtartam:** 1 perc (6 kör)

A légiesség a három közismert anyagi halmazállapoton túli további három hasonló állapot. Az ezen halmazállapotú dolgok képesek áthatolni akár a szilárd anyagokon is. A három légi halmazállapotot a Légiesség fokainak nevezik a varázslók.

1. fokú légi halmazállapotra csak az I. anyagcsoportba tartozó anyagok hozhatóak. II., III., vagy IV. csoportba sorolhatóak nem. Az 1. fokon légi anyagok vagy lények képesek áthatolni a nemtelen anyagokon, míg fémeken, nemesfémeken vagy mágikus anyagokon nem.





felhasznált Mana-pontok mennyiségét (2 Mp), minden kard iránt undort kelthetünk, ha viszont háromszoros mennyiséget használunk fel, a fegyverek mint gyűjtőfogalom iránt kelthetünk benne undort. Mit mondjak, kínos...

A fent említett Mana-pontok többszörözésével a varázslat Erőssége E-nként növelhető, egészen a szükséges mértékig.

### Légiesség Kesztyűje

**Mana-pont:** 33  
**Erősség:** 1  
**Sebzés:** közvetlenül nincs  
**Varázslás ideje:** 5 perc  
**Hatótáv:** –  
**Időtartam:** amíg a varázsjel töretlen  
**Mágiaellenállás:** –  
**Felhasznált mozaikok:**  
*Mágikus Aura Varázsjel* – 33 Mp

A légies halmazállapotú személy képtelen megfogni bármely tárgyat, melyet nem vele együtt változtattak légiessé. A mágikus tárgyak ellenben kivételt jelentenek. Jelen kesztyű egyetlen és legfontosabb tulajdonsága, hogy mágikus természetű. Légies ember is kezére húzhatja, és ha a kesztyűn keresztül érint meg valamit, úgy tapinthat, mintha nem lenne légies. A kesztyű másik hasznos vonása, hogy légies tárgyak is megmarkolhatóak vele. Természetesen a kesztyű nem tehető légiessé, de láthatatlanná sem.

A Légiesség Kesztyűje egyetlen *Mágikus Aura Varázsjel*-el elkészíthető.



### Mérgehangya

**Mana-pont:** 17  
**Erősség:** 1  
**Sebzés:** közvetlenül nincs  
**Varázslás ideje:** 3 kör + 4 szegmens  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Időtartam:** 6 kör  
**Mágiaellenállás:** –  
**Felhasznált mozaikok:**  
*Közömbösség* – 3 Mp  
*Teleport* – 1 Mp  
*Átváltoztatás* – 1 Mp  
*Időmágia, 6 kör* – 11 Mp  
*Elvakultság* – 1 Mp  
*Gyűlölet* – 1 Mp

A varázsló keres a Zónájában egy apró rovar, mondjuk egy hangyát. *Közömbösséget* varázsol rá, ami, állatról lévén szó, megegyezik a *Lélekaltatással* – így a rovar alanya lehet a

Természetes Anyag Mágiájának. Ezután a varázsló ellenfele ruhája alá *Teleportálja* a rovar, ott *Átváltoztatja* skorpióvá, rámond egy 6 körig tartó Időmágiát, *Elvakultság* varázslatmozaikkal feloldja az előbbi Lélekaltatást, és végül *Gyűlölet* kelt benne az ellenfél iránt.

Az eredmény: az elkövetkező 6 körben az ellenfél a nadrágjában folyó történésekkel lesz elfoglalva...

### Rablás

**Mana-pont:** 40  
**Erősség:** 1  
**Sebzés:** –  
**Varázslás ideje:** 1 kör + 1 szegmens  
**Hatótáv:** korlátlan  
**Időtartam:** –  
**Mágiaellenállás:** –  
**Felhasznált mozaikok:**  
*Tárgyszimpátia* – 33 Mp  
*Teleport* – 7 Mp (21 kg)

Ha sikerül hozzájutni egy gazdag uraság ősi, családi kincstárának egyetlen aranyához, megkísérelhetjük elrabolni a maradékot hiszen ahol egy volt, nyilván akad több is. Ha a birtokunkban lévő arany kellően hosszú ideig hevert a kincsesládában, akkor érvényes rá a Tárgyszimpátia elve. Tehát az érmén keresztül, Szimpatikus Mágiával, a ládában rejlő többire is hatni tudunk, vagyis kiteleportálhatjuk a kincstárból. Természetesen minden varázsló annyi súlyú arannyal kénytelen megelégedni, amennyit a hatalma lehetővé tesz.

(Megjegyzendő, hogy Ogonomus ifjúkori ballépése óta a kincstárakat Ynev-szerte varázskörökkel védik a Tér- és Szimpatikus Mágia ellen.)

### Sziklafal

**Mana-pont:** 68 (+25)  
**Erősség:** 1  
**Sebzés:** közvetlenül nincs  
**Varázslás ideje:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb Időtartam: 3 perc  
**Időtartam:** 3 perc  
**Mágiaellenállás:** –  
**Felhasznált mozaikok:**  
*Térkapu* – 68 Mp  
*Zóna Varázsjel* – 25 Mp

Zóna varázsjelünket elhagyatott hegység meredek sziklafalára írva, számtalanszor részesíthetjük kellemetlen meglepetésben támadóinkat. Ha közvetlenül a vágató lovasok előtt hirtelen *Térkaput* nyitunk a sziklafalra, csúf látványnak leszünk szemtanúi. Kevés megrázóbb élmény akad, mint vágató lovon sziklafalnak ütközni...

A *Térkaput* a varázsló csak Zónáján belül nyithatja – „kijárata” a sziklafal előtt lesz.



## SZÜKSÉG SZERINT

*Két aranyért lovat vettem, olyat, amelyiknek állítólag megvan a magához való esze – reméltem kihúzza alattam a következő városig. Ha az ember kóborol, páncélműnek is hasznát látja – hosszan szemeztem egy alig használt félvérttel Dan műhelyében, aztán a drágább, de biztosabb megoldást választottam: varázstudó ribancot vettem magam mellé az utolsó két aranyamért...*

– Palinói Lavarel *Napló gyermekeimnek*, részlet

### Ynev pénzei

### Pénz, felszerelés

### Fegyverek

### Vértezetek

### Egyéb szabályok

### Ynev pénzei

Nehéz helyzetben van az, aki Ynev különféle pénzeit kívánja behatóbban megismerni, hiszen ahány vidéke az irtatlan kontinensnek, annyiféle fizetőeszközzel egyenlítik tartozásukat az adósok. Vannak olyan országok, melyek gazdagok nemesfémekben, másutt kevesebb jut belőlük a pénzekbe is. Pénzverési joggal azonban mindenütt csak az uralkodó rendelkezik, ez alól csak azok a tartományurak és hercegek jelenthetnek kivételt, amelyek uralkodói engedéllyel működtetik pénzverő műhelyeiket, vagy ahol a központi hatalom olyan gyenge, hogy megengedhetik maguknak, hogy saját érméket ütessenek. Ám annak kérdése, hogy hol, milyen pénzeket fogadnak el, mindig az adott

állam pénzváltóin múlik. Sehol nem kedvelik a kevés nemesfémot tartalmazó érméket, és nincs nagy megbecsülése a körülnyírt vagy más módon elértéktelenített pénzeknek sem. Főlöszleges lenne táblázatokban összesíteni Ynev pénzeinek egymáshoz való viszonyát és értékállóságát, hiszen ez folyamatosan változik az adott politikai és gazdasági helyzet függvényében. A KM feladata annak megítélése, hogy miként váltják egymáshoz képest a különféle vidékek pénzeit. Meg kell azonban jegyezni, hogy hatalmas, kirívó különbségek nem nagyon vannak, sehol nem fordul elő, hogy egy arany valahol három másikat érjen.

Fontos tudni azonban, hogy a különféle államalakulatok pénzeit nem mindenütt látják egyazon örömmel, és nem is fogadják el azokat. Éppen ezért rendkívül fontosak a pénzváltó

A lasszó vagy ostor alkalmazója gyakorta megpróbálja földre rántani ellenfelét. Ekkor az áldozatnak sikeres Erő- vagy Ügyességpróbát kell tennie, hogy talpon maradt-e. Az áldozat maga döntheti el, melyik próbát dobja.

## Vértezetek

### A táblázatban szereplő értékek:

**MGT:** Mozgásgátló Tényező – levonódik az Ügyességből és a Gyorsaságból (de 5 alá egyiket sem csökkentheti). Ezen alapképességeket megváltoztatván, azokon keresztül a TÉ-ből és a VÉ-ből is levonódik.

**SFÉ:** Sebzésfelfogó Érték – a sikeres támadás által okozott Sp-ből ez az érték levonódik, és csak a maradékot szenved el a páncél viselője. Természetesen, ha az okozott Sp ennél kisebb érték, akkor a páncél felfogja az ütés erejét, tehát a viselő nem kapott sebet. Ez alól kivétel, ha természetes 00-át dobott a támadó.

**Súly:** a teljes páncélzat súlya kg-ban.

**Ár:** irányadó a páncél értékére nézve (átlagosan drága városban, egy átlagos hírű kovácsnál készített, közepes minőségű, díszítetlen páncélra vonatkozik).

(r – rézpénz; e – ezüstpénz; a – aranypénz)



### PÁNCÉLOK

Páncélfajták	MGT	SFÉ	Súly	Ár
teljes vértezet	8	6	35	200a
bronz	8	5	40	160a
abbitacél	6	7	15	500a
mithrill	4	8	10	20 000a
félvértezet	6	5	30	120a
bronz	6	4	35	100a
abbitacél	4	6	12	300a
mithrill	3	7	8	12 000a
mellvért	4	4	18	80a
bronz	4	3	20	60a
abbitacél	2	5	8	200a
mithrill	1	6	6	8000a
lemezvértzet	3	3	16	40a
bronz	3	2	18	30a
abbitacél	2	4	7	100a
mithrill	1	5	5	4000a
pikkelyvért	2	3	16	20a
bronz	2	2	18	16a
abbitacél	1	4	7	50a
mithrill	0	5	5	2000a
sodronying	1	3	20	12a
abbitacél	0	4	12	30a
mithrill	0	5	10	1200a
lánging	1	2	50	10a
brigantin	2	3	15	4a
gyűrűs	1	1	12	2a
keményített bőr	2	2	7	5a
kivert bőr	0	1	8	4a
posztó	0	1	5	1a

A táblázatban szereplő fémvértek legtöbbször acélból készülnek. Lehet őket egyéb fémekből is készíteni, ekkor a páncél tulajdonságai természetesen megváltoznak.

A pajzsok MGT értékei a fegyverfajták táblázatában találhatóak.

- A *posztóvért* a szegényebb gyalogosok viselete. Vastag posztóból vagy puha bőrből készül, és valamennyire felfogja az ütések. A lábat combközépig vagy térdig fedi, a kart könyékig.
- A *kivert bőrpáncél* puha, de vastag bőrből készül, amit szegecsekkel vernek ki. A felkart és a combot is fedi. Gyakran a combokra rálógó rész közepén fel van hasítva, hogy lovagolni lehessen benne.
- A *keményített bőrpáncél* vagy *bőr mellvért* olajban kifőzött, vastag bőrből készül, amely az eljárás hatására megkeményedik. Általában csak a felsőtestet védi, mert meglehetősen merev.

- A *gyűrűspáncél* a posztóvért továbbfejlesztése, ahol a posztóra vagy bőrre kívülről fémkarikákat varrnak. A kivert bőrhöz hasonlóan a combot és a felkart is védi.
- A *brigantin* alapja szintén a posztóvért, de itt két vékonyabb bőrréteg közé varrnak fémlapocskákat. A felsőtestet védi.
- A *lánging* egymásba bújtatott kis fémkarikák összessége, mintha csak valaki láncból készített volna szövetet. Általában felsőtestet és a felkart védi, de egyes változatai egészen csuklóig, illetve térdig lenyúlnak. Gyakran készítenek láncból egyéb, ruhadarabokat utánozó páncélok is, például nadrágot, csuklyát vagy kesztyűt.
- A *sodronying* sokban hasonlít a lángingre, de a láncszemek finomabbak, és az egymásba szőtt láncok megvannak tekeredve, így az egész láncszövet vastagabb – miáltal jobban véd.
- A *pikkelyvért* kis kör vagy félkör alakú lemezek sokasága, amelyeket egymáshoz vagy egy posztóvértre erősítenek.
- A *lemezvértzet* hosszabb-rövidebb egymáshoz kapcsolt fémlapokból áll. Ezek általában téglalap alakúak, és úgy vannak meghajlítva, hogy kövessék a test vonalát. A vállnál az ívelt lemezek átfedik egymást, szíjjakkal kapcsolódnak, így nagyobb mozgásszabadságot biztosítanak. A felsőtestet és a felkart védi, egyes esetekben elől combközépig ér. Alá legtöbbször posztóvértet vagy vastag ruhát vesznek, ami megfelelő kipárnázást biztosít.



- A *mellvért* egyetlen lemezből kovácsolt páncél, amely többé-kevésbé illeszkedik a testhez. Csak a felsőtestet védi, de azt hátul is. Gyakran egészül ki alkar- és lábszárvédőkkel. Általában posztóvérttel vagy vastag ruhával hordják a megfelelő kipárnázás miatt. Néha a védtelen helyeken láncruhával egészül ki. Sisakot vagy láncscuklyát hordanak hozzá.
- A *félvértzet* mellvértből, teljes karvértből, vaskesztyűből, nyakvédőből, acélsisakból és csataszoknyából áll. A csataszoknya a mellvért alsó részéhez szíjjakkal kapcsolódó lemezek összessége. Combközépig ér, és csak elől fedi viselőjét. Posztóvérttel vagy vastag ruhával hordják, a megfelelő kipárnázás miatt. Néha láncnadrággal egészül ki.
- A *teljes vértzet* egész testet beborító fémlapocskákból áll. A sisak pontosan illeszkedik a nyakvérthez, az arcot rostély védi. Csak posztóvérttel együtt használják, ami a megfelelő kipárnázást biztosítja. Teljes vértzetben harcolni vagy megerőltető tevékenységet végezni legfeljebb 15-20 percig lehet.

### Egyéb páncélzatok

Ha a karakter egy páncélra csak bizonyos részeit ölti magára, azok csak arra a testrészre nyújtanak védelmet, például csonkolás ellen.

A fém alkarvédő működhet pajzsként (VÉ 18), de csak a fegyvertelen kézen.

A különböző sisakok a fejet védik. Mivel a M.A.G.U.S. harcrendszerében a támadó általában nem definiálja a támadás célját, a sisakoknak magukban nincs SFÉ-jük, csak a kimondottan fej ellen irányuló támadások esetén. Ekkor SFÉ-jük az azonos minőségű páncélénak felel meg.

A jó, esetleg kiváló minőségű páncélok többete az MGT csökkenésében vagy az SFÉ emelkedésében, esetleg mindkettőben egyszerre mutatkozik meg.

Túlítás esetén a páncél is súlyosan sérül. Ilyenkor 1 pontot veszít SFÉ-jéből. Ha SFÉ-je 0-ra csökken, javíthatni kell – mindenképpen páncélkováccsal –, hogy visszakapja az eredeti SFÉ-jét. A javítási költség általában annyiszor az ár 1/10 része, ahány pontot a páncél veszített.

## Egyéb szabályok

### Szolgák és hűbéresek

Ynev világán számtalan NJK tengeti többé-kevésbé gondtalan életét, és szolgálataikat a Játékos Karakterek is igénybe vehetik. Ez nem csak a mesteremberek termékeinek megvásárlását jelenti: a karakterek alkalmazhatnak is embereket feladataik megkönnyítésére. Kellő fizetség ellenében gondoskodhatnak saját nyomolvasókról, testőrökről, szolgálókról.



Folyamatosan annyi percen át képes mászni a karakter, amennyi az Állóképessége.

Aki mászik, kiszolgáltatott helyzetbe kerül. Ekkor a Harc helyhez kötve szabályai vonatkoznak rá.

## Kifáradás

Ha a fent meghatározott idő lejár, a karakternek pihenésre van szüksége, különben a kimerültségtől percnként elveszít 1K6 Fp-t. Ha Fájdalom Pontjai elfogynak, elájul a kimerültségtől.

## Fényviszonyok

Föld alatti folyosókon, barlangokban, de éjszaka az istenek szabad égboltja alatt is kiemelten fontos szerepet játszik a fény. Sötétben nehezebb harcolni, tájékozódni. Aki sötétben vagy félhomályban harcol, arra a harcrendszernél leírt levonások vonatkoznak.

Sötétben nem lehet olvasni – például varázstekercset sem. Nyílt terepen a látótávolság függ a napszaktól és az időjárástól, de függ attól is, hogy mit akar észrevenni a megfigyelő. Ezeket az alábbi táblázatban foglaltuk össze.

	mozgó	álló	faj	személy
derült idő	1500	1000	500	100
enyhe köd vagy eső	500	200	100	30
sűrű köd vagy zápor	10	10	5	3
éjszaka holddal	100	50	30	10
éjfélnél	50	20	10	5
szürkület	500	300	150	30



A távolságok lábban vannak megadva – és emberre, vagy hozzá hasonló méretű objektumra vonatkoznak. A harmadik oszlop számait úgy kell értelmeznünk, hogy a megadott távolságból és fényviszonyok közt már az illető faja (ember, ork, elf, stb.) is megállapítható, míg az utolsó oszlopban megadott távolságról az illető arcvonásai is kivehetők, személye felismerhető.

Embernél kisebb illetve nagyobb tárgyak és lények esetén a távolságok a méret arányában módosulnak.

Természetesen a fentiek csak akkor igazak, ha semmi sincs a területen, ami korlátozza a kilátást.

Éjjel vagy a föld alatt a karakterek gyakran használnak különböző világítóeszközöket. Ezek mind eltérő nagyságú területet világítanak be – a pontos értékeket az alábbi táblázatban adtuk meg lábban, ugyancsak adott sugarú, bevilágítandó körre vonatkoztatva. A második oszlopban a világítás időtartama szerepel. Ez a tüzelőanyag elhasználódásának ideje.

világító eszköz	távolság	időtartam
fáklya	5	egy óra
gyertya	2	másfél óra
mécses	1.5	egy óra
lámpás	10	két óra
tábornűz	12	egy óra
máglya	20	fél óra

Rendszerint az is számít, hogy valaki a fáklyát tartva néz-e a sötétbe, vagy a sötétből nézi a fáklyatartót. Éjjel a nagyobb tüzek (fáklya, tábornűz, máglya) éppúgy láthatók, mint nappal az álló emberek vagy tárgyak.

## Infralátás és Ultralátás

Egyes lények – például az elfek – képesek a világot köznapi értelemben vett fény hiányában is szemlélni.

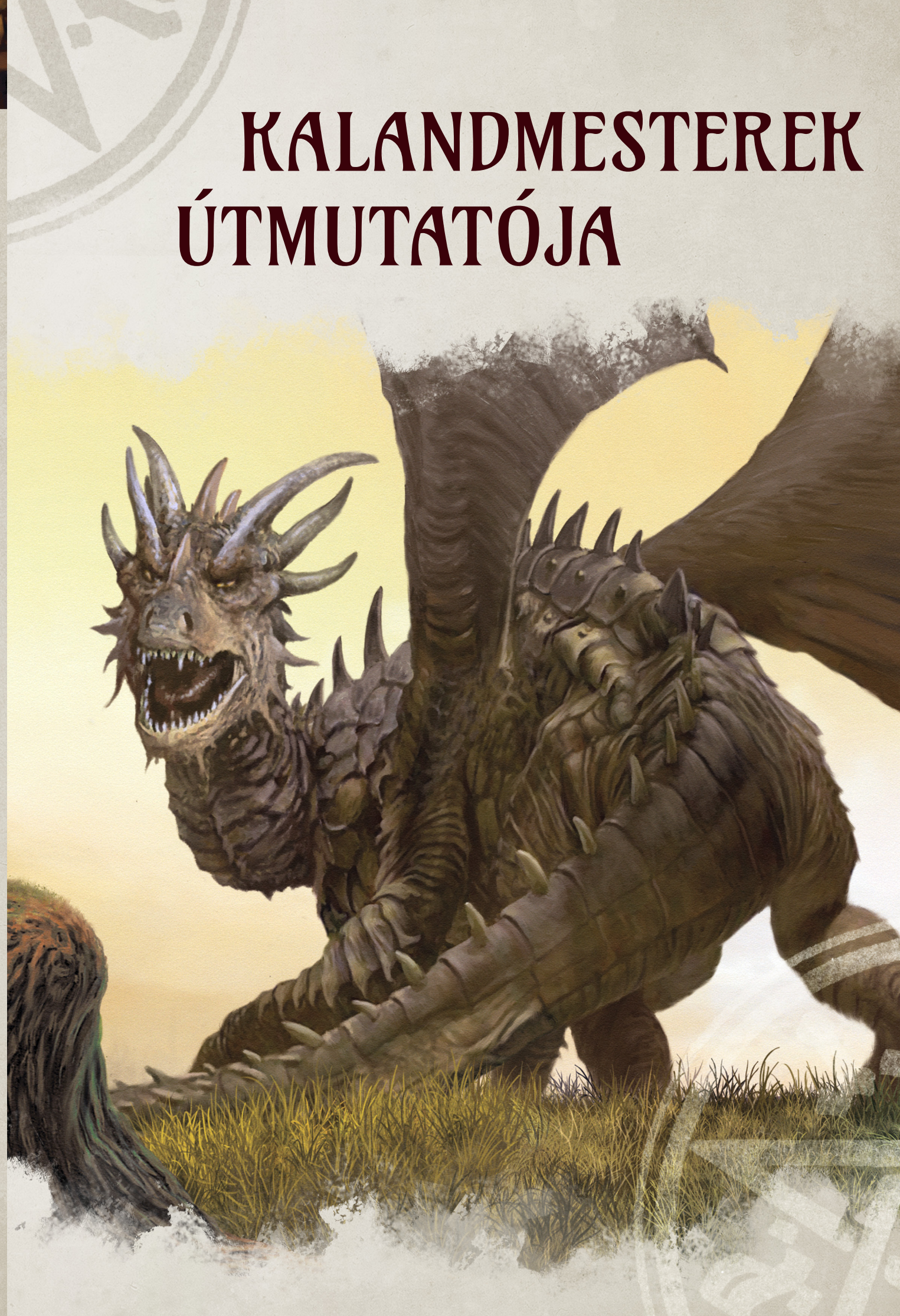
Infralátással a testek és tárgyak által kibocsátott hőt lehet érzékelni. Nem ad tiszta képet a világról, csak hőfoltok alapján enged tájékozódni.

Az aqirok és az egyéb ultralátással rendelkező lények képesek az ibolyántúli sugarak alapján tájékozódni. E nagyon rövid hullámhosszú sugarak segítségével még Éjfélnél idején és sötét, ablaktalan helyiségekben is tökéletes kép látható akár csak fényes nappal, normális látás esetén. Az ultralátás egyetlen hátránya, hogy használója számára minden kékes árnyalatú: a színek ilyenkor nem különböztethetők meg.

Az infra- és ultratartományban szemlélődő teremtmény legfeljebb húsz lábba lévő dolgokat láthat, az annál messzebről érkező sugarak már nagyon gyengék.

Egyes legendák szerint léteztek mágikus módszerek, amelyekkel közönséges halandókat is fel lehetett ruházni az Infra- vagy Ultralátás képességével.

# KALANDMESTEREK ÚTMUTATÓJA



### Rémület botja

**Mana-pont:** 73  
**Ára:** 5 arany

Aki ellen a botot használják, az – ha elvétí asztrális Mágia-ellenállást 20 E ellen – rettegni fog a botot birtoklótól. A bot működése egyebekben megegyezik az azonos nevű asztrális mozaikkal, kivéve, hogy a hatás 5 percen át tart. A bot két használata között legalább 10 perc kell, hogy elteljen. A bot legfeljebb 20 alkalommal használható.

### Repülő szőnyeg

**Mana-pont:** 98  
**Ára:** 8 arany

Dzsad varázslók által közkedvelt tárgy, képes a levegőbe emelni bárkit (maximum 200 kg-ot), aki ráül és kimondja a varázsszót. A szőnyeg egyszerű varázsszavakkal irányítható.

### Rohanó lábbeli

**Mana-pont:** 53  
**Ára:** 2 arany

A lábbeli viselője képes lesz emberfeletti gyorsasággal futni, egy óra alatt maximum 50 mérföldet tehet meg. Akármilyen gyorsan teszi meg ezt a távot, utána mindenképpen pihennie kell, különben percenként veszít 1 Fájdalomtűrés Pontot a kimerültségtől.

### Rúnakard/fegyver

**Mana-pont:** Lásd a leírásban!  
**Ára:** 5 arany

A közönséges kard (vagy bármilyen más fegyver) pengéjét díszítő rúnák képessé teszik a kardot, hogy a csak mágikus fegyverrel sebezhető (például légies) ellenfelet is megsebezze. Ezenkívül használója könnyebben forgatja – a kard szinte végtagja folytatásává válik – így harcértéke is jelentősen javul.

Mp	TÉ	VÉ	KÉ	Sebzés
63	+5	+5	+2	+1
93	+10	+10	+4	+2
123	+15	+15	+6	+3
153	+20	+20	+8	+4

### Rúnapajzs

**Mana-pont:** Lásd a leírást!  
**Ára:** 6 arany

Azt, aki ilyen pajzsot használ, ellenfelei sokkal nehezebben sebzik meg a harcban. A rúnákkal ékesített pajzs felfogja még a legügyesebb támadások erejét is. Túlütés esetén – minden alkalommal – a pajzs 1 pontot veszít az SFÉ-jéből.

Mp	VÉ
63	+5
93	+10
123	+15
153	+20

### Rúnapáncél

**Mana-pont:** Lásd a leírásban!  
**Ára:** A felhasznált vért szokásos árának kétszerese

Bármilyen típusú vért, melyet megfelelő védőrúnák ruházának fel különleges hatalommal. Az MGT rovatban feltüntetett érték levonandó az adott vért Mozgásgátló Tényezőjéből – ami 0 alá természetesen így sem csökkenhet.

Mp	SFÉ	MGT
63	+1	-1
93	+2	-2
123	+3	-3
153	+4	-4

### Sárkánybot

**Mana-pont:** 93  
**Ára:** 4 arany

A sárkánybot két láb hosszú, rúnákkal gazdagon telerótt, ékkövekkel díszített bot. Tulajdonosa képes a bot végéből csóvába formázott tüzet lövellni az ellenfele irányába, akár a sárkányok A lángesóva erősségét a felhasználó határozhatja meg, de legfeljebb 15K6 lehet. Minél erősebb a megidézett tűz, annál később lehet a botot újra használni: minden K6 sebzés után 10 perccel nő az újratöltődéshez szükséges idő. A bot összesen 15 alkalommal használható.

### Telekinézis botja

**Mana-pont:** 73  
**Ára:** 3 arany

A Telekinézis botjával elemi erőt idézhetünk meg, minek segítségével különböző tárgyakat mozgathatunk (legfeljebb 100 kg-ot). A bot hatása mindenben megegyezik a *Telekinézis* nevű mágikus mozaikéval; kivéve, hogy a hatás legfeljebb 5 percig (30 kör) tart. (A bot 20 E mágiát sugároz.) A bot 50 alkalommal használható.

### Tűzij

**Mana-pont:** 53  
**Ára:** 8 arany

Ehhez az íjhoz nem kellenek vesszők: amint valaki felajzza, idegén megjelenik egy elemi tűznyíl, amit az íjász kilőhet. A tűznyíl Erőssége 2 (sebzése 2K6 Sp).



### Ugrás lábbelije

**Mana-pont:** 43  
**Ára:** 2 arany

A lábbeli viselője képes kétszer akkorát ugrani, mint egyébként. Ha a harc körülményei megengedik, a csizma viselője kihasználhatja fürgeségét, így +5-tel javítva VÉ-jét.

### Utazás pálcája

**Mana-pont:** 103  
**Ára:** 2 ezüst

Aki a pálcát elroppantja, nyomban arra a helyre kerül, melyet a pálcá alkotója a rúnákba foglalt. Magyarán, az úti célt már a pálcá elkészítésekor meg kell határozni. A mágikus utazásra az utazó legfeljebb saját testsúlyának megfelelő súlyú felszerelést vihet magával.

### Vándorbot

**Mana-pont:** 63  
**Ára:** 5 ezüst

Bárki, aki a mágikus vándorbotot a kezében fogja, képes tájékozódni a vadonban. Nem téved el még a legsűrűbb erdőben sem, mindig tudni fogja merre van észak – a rúnák meg-súgják neki. Ehhez a bothoz nem kell varázsszót használni.

### Varázstekercs

**Mana-pont:** mint az adott varázslatnál + 33Mp  
**Ára:** 2 ezüst

A varázstekercs egyedi formája a *Rúnamágiával* készült varázstárgyaknak. A varázsló pergamen vagy papirusztekerésre rója a mágikus energiákat (Mana-pontokat) tartalmazó rúnákat. Gyakorlatilag bármilyen varázslatot tekerésre vihet, amit hagyományos módon képes létrehozni. Ettől kezdve a tekerésre írt rúnák tartalmazzák a varázslathoz szükséges Mp-eket. Ha a varázsló életre akarja hívni varázslatát, csak fel kell olvasnia a rúnákat, majd eltépnie a papírlapot, hogy a mágikus energiák felszabaduljanak. A varázsigék kimondásával létrehozza a varázslatot, mintha csak fejből mondaná a megfelelő mozaikokat, a pergamen – és a rajzolatok – megtörésével pedig felszabadítja a bennük tárolt mágikus energiákat (Mana-pontokat). A varázstekercs felolvasása kétszer annyi időt vesz igénybe, mint az azonos varázslat, hiszen a kézzel a levegőbe írt rúnák elmaradnak.

A felolvasás egyetlen Mana-pontba sem kerül, s nem varázsló kasztú karakter is képes rá.

A felolvasónak mindenképpen, legalább Alapfokon jártasnak kell lennie a Rúnamágia tudományában, hogy képes legyen helyesen kiejteni a mágikus tartamú szavakat. Nem kell azonban azonosnak lennie a tekerés lejegyzőjével, azaz

# MINTAKALAND

## DREONNAR KÜLDETÉSE

*Ennek a fejezetnek az elolvasását csak a kalandmesternek tanácsoljuk!*

Az alábbiakban ugyanis egy mintakaland található – azaz egy olyan játék, amely minden, a KM számára fontos információt tartalmaz, és alapul szolgálhat további kalandok alkotásához. Azért fontos, hogy csak a KM olvassa el, mert a játékos, ha megteszi, a M.A.G.U.S. – és minden más szerepjáték – egyik leglényegesebb elemétől, a meglepetéstől fosztja meg magát. Így a kaland sokkal kevésbé lesz élvezhető, hiszen a játékos már minden fordulattal tisztában van és nem jelent kihívást többé mindaz, amivel a karakternek meg kell birkóznia.

Ez a kaland – a továbbiakban napvilágot látókkal szemben – nem kötött Ynev egy adott pontjához, így szinte bármely államban vagy birodalomban lejátszható. Ennek oka, hogy így minden kezdő játékos társaság használhatja a kalandot, akár Északon, akár Délen kóborolnak Yneven.

A kaland leírásakor a KM két típusú szöveggel találkozhat. A hagyományosan kiírt szöveg csak a KM számára szükséges információkat tartalmazza, míg a dőlt betűs sorok a játék megfelelő részénél a játékosoknak olvasandók fel. Ezek a felolvasásra kijelölt szövegek sokkal hatásosabbak, ha a KM megpróbálja nem olvasással, hanem többszöri át-nézés után saját szavaival, fejből előadni őket. Így sokkal élethűbb és nem utolsó sorban gyorsabb, lendületesebb, élvezhetőbb lesz a játék. Sok párbeszéd szavait nem írtuk le, csak a belőle nyerhető információkat közöltük, például a

tolvajjal való beszélgetéskor. Ezeket a helyzeteket ugyanis el kell játszani, és lehet, hogy a szükséges dolgokat a karakterek percek alatt megtudják, ha jól és ügyesen kérdeznek – ám az is előfordulhat, hogy a párbeszéd 15-20 percet vesz igénybe. A helyek, tárgyak leírása felolvasható a játékosoknak, de itt is előnyösebb, ha a KM saját szavait használja azok bemutatására. Sok adat a helyiségekkel kapcsolatban – mint azok hossza, szélessége – nem rögtön határozható meg pontosan, ezért ezeket a KM csak akkor mondja meg a játékosoknak, ha karaktereik meg is mérték (például kilépték) a távolságokat. A titkos- és rejtekajtok nevében is benne van, hogy jelenlétük első ránézésre nem nyilvánvaló. Ezeket keresni kell. A történetben szereplő NJK tulajdonságokat, harci értékeket, Életerő és Fájdalomtűrés Pontokat csak a KM ismerheti, a játékosok nem!

Most pedig következék maga a kaland.

## ELŐTÖRTÉNET

...Dreonnar, a boszorkánymester mindig is tehetségesen szolgált minden célt, melyet maga elé tűzött. Ez legtöbbször saját jólétét és a mások feletti uralmat jelentette. Ranagol lelkes híveként tudta, a világ lakóinak azon része, mely eddig útjába került, kevés kivételtől eltekintve csak abban különbözik az oktan állatoktól, hogy hangosabban és feleslegebben zajong. Legutóbbi névváltoztatásának oka az volt, hogy ismét rajtakapták, mikor a feketemágia tudományának hódolt. Menekülés közben találkozott a magát Nagy Végrehajtonak nevező, nevetségesen primitív, de annál több hatalommal rendelkező útonálló vezérrel. Ekkor született meg fejében a terv... A terv, melynek segítségével biztonságos menedéket, gazdagságot, fegyvereseket és tanulmányozható holttesteket szerezhet.

A rablóbanda menedékét egy viharos éjjelen kereste fel, és elhitette velük, hogy ő Yrryre démonherceg Ynevet járó követe, akinek a démon meg fogja mutatni az örök élet titkát. Belépőjét egy-két látványos varázslattal tette még hihetőbbé, és felajánlotta a banda vezérének, hogy őket is megismerteti a titkos tanokkal, ha mindenképpen a segítségére lesznek. A Nagy Végrehajtó vezetése alatt álló, mágiától teljesen elkápráztatott csapat szinte azonnal a hamis próféta befolyása alá került, és Dreonnar később kiterjesztette befolyását a vezérre is. Ilyetén módon körülvéve magát testörökkel, a rablók menedékként használt erdei kúriájának pincéjét csapdákkal szerelte fel, és kialakította saját szobáit, laboratóriumát. Több dologgal is foglalkozik itt, de ezek közül legfontosabb tudománya a nekromancia. A rablók az erdei úton karavánokat, utazókat támadnak meg, és ér-

tékeiket, továbbá egy-két holttestet visszavisznek titkos menedékükbe. Az utazóktól zsákmányolt kincsek egy részét a „démon papja” követeli magának, a démonnak bemutatandó áldozatként, a többi a banda, illetve a bandavezér vagyonát gyarapítja. A holttesteket is Dreonnar kérte: mint mondta, ezek feltétlenül szükségesek az öröklét kutatásához. Lassan, észrevétlenül a boszorkánymester átvette a 13 fős banda irányítását, és értelmet adott létezésüknek. Természetesen a démonherceg neve teljesen kitalált volt, mint ahogyan az élet titkának megoldása is az. Ám egy boszorkánymester számára ezek jelentik a legelhanyagolhatóbb akadályt.

A rendszer szépen működött, a rablók az új démonimádó vallás fanatikus híveivé lettek. Ez viszont azzal a hátrányos következménnyel járt, hogy a hátrahagyott holttestekre démonok szimbólumát festették, és minden utazót, karavánt „Yrryre nevében!” kiáltásokkal rohantak le. A közeli városig is eljutott gaztetteik híre, és a vallások képviselői úgy döntöttek, hogy az újonnan felbukkant szekta vét a Pyarroni Paktum szabályai ellen, mert nagy valószínűséggel embereket is áldoz istenének. Az Inkvizítorok Szövetségének legközelebbi állomáshelye messze esett, más megoldást kellett tehát keresniük...

Ekkor kerülnek a képbe a kalandozók.

A KM első feladata, hogy létrehozza az egymástól teljesen független kalandozók egységes csapatát.

Ennek több módja van. A legegyszerűbb már a játék elején közölni, hogy a kalandozók rövidebb-hosszabb ideje ismerik egymást, együtt utaznak, kalandokat keresve. A hosszabb, nehezebben megvalósítható, de szórakoztatóbb módszer az, ha a karakterek a játék elején teljesen ismeretlenek egymás számára. Ilyenkor a legtöbbször közös asztalhoz kerülnek a város egyik fogadjában, egyszerre kívánnak átlépni a város kapuján, avagy egy időben vásárolnak a helyi fegyverkovácsnál. A lényeg minden esetben az, hogy az összes játékos egy helyen és egy időben tartózkodjék olyan körülmények között, mikor szinte elkerülhetetlen valamilyen kapcsolat, kommunikáció kialakulása. Az így kialakult viszony tovább erősíthető, ha közös akcióban vesznek részt, még a voltaképeni kaland előtt. Ilyen lehet egy kocsmai verekedés, egy támadás a város kihalt utcáin. Ezen közös élmények birtokában a karakterek közt elég erős kapcsolat szövődik ahhoz, hogy együtt nézhessenek szembe a kaland kihívásaival.

A kalandozók a játékot Ynev egyik városának fogadjában kezdik. Itt kaphatnak szállást és ételmezt is, és itt – mint ismerősök az ismeretlen helyen – még inkább egymásra utaltak. Ez lesz az első kalandjuk. Eddigi életük tanulással telt, az „iskolaévek” elteltével indultak megismerkedni a nagyvilággal, kontinens-hazájukkal, Ynevel. Szülőhelyüktől távol szállást, ételmezt, megélhetést kell találniuk, mert induló pénztartalékaikat élik fel épp a kaland kezdetekor. Így legfontosabb a szállást és ételmezt nyújtó fogadó után egy fizetség ígéretével kecsegtető feladat keresése.

KM! Hozd a karaktereket olyan helyzetbe, hogy égető szükségük legyen a pénzre! (Pl.: valamit ki kell fizetniük, ám a helyi tolvajcéh tagjai ellopták az aranyakat stb.)

A második pont a küldetés ismertetése a játékosokkal. Ez sokszor elmarad, mert a játékosok belesodrónak a kalandba, nincs választási lehetőségük. Ebben az esetben a karakterek választhatnak, hogy vállalják-e a megbízatást, vagy nem. A számukra fontos információk forrása esetünkben egy hirdetés, amelyet a főtéren akkor olvasnak fel, amikor minden karakter jelen van. A hirdetés szövege:

*„Ezúton tudatik minden szívében kellő bátorságot érző zsoldossal, kalandorral és szerencsevadászzal, hogy városunk köztisztviselőiben álló vezetői fegyvereseket keresnek egy különösen kényes és veszedelmes feladat elvégzésére, busás jutalom fejében. Amennyiben közületek valaki érdeklődést mutatna ezen feladat iránt, az jelentkezzen a Városi Gárda bármely tisztjénél....”*

Ha a karakterek úgy döntenek, hogy vállalják a küldetést, egy tisztet kell keresniük, aki bevezeti őket egy templomba. Itt találkoznak Assero atyával, a városi előljáróság tagjával. Assero atya – Dreina papja – negyvenes éveinek végén járó, őszes hajú, tekintetével nyugalmat és bölcsességet sugárzó személy. Barna csuhájának szegélye a templom márványpadlatát sepri, míg a gyertyák fényében a kalandozók elé ér. Lassan, tisztán beszélni kezd, és a következőket mondja:

*„Ti lennétek hát a feladatra jelentkező kalandozók... ! Dreina és a pyarroni istenek akarata vezérelte hozzánk lépteiteket! Tudnotok kell, mi is küldetésetek célja. A városunkat ölelő erdőség menedéke egy szektának, mely valószínűleg az emberáldozatot is szükségesnek tartja, s így vét a Pyarroni Paktumban foglaltak ellen. Meg kell keresnetek búvóhelyüket, és ki kell kémlelnetek, mivel foglaltatoskodnak. Ha bármi jelét is látjátok, hogy kapcsolatban állnak a kereskedelmi úton történt, galád támadásokkal, ki kell füstölnötök a fészüküket, el kell pusztítanotok minden martalócot! Pusztá létük is fenyegetést hordoz, s ki tudja, mire vetemednek még, ha nem süjtünk le rájuk mielőbb? A várostól 4-5 órai lovaglásra találjátok a rajtaütések helyét, ott próbáljátok nyomra bukkanni. Ha győztesen visszatértek, jutalmatok nem marad el: bőkezűségéről világszerte híres egyházunk méltó fizetésről gondoskodik számotokra!”*

Ezek után a karakterek elbocsáttatnak, és visszatérhetnek a fogadóba, ahol szállásuk – és adósságuk – várja őket.

Elkövetkezik a másnap reggel, az indulás reggele. Az út eseménytelenül telik a rablóbanda utolsó rajtaütésének színhelyéig. Az erdő fái közt kanyargó úton három holttest fekszik, mindjüket homlokára a démon ocsmány szimbólumát mázolták festésben avatatlan, de lelkes hívőkezek. A testen több vágott és szúrt seb éktelenkedik, törött nyíl, és nyíl- és nyílpuskavesszők tollas végei hevernek a földön. Látható még egy felborult szekér, mely teljesen üres. Vérnyomok, le-tört gallyak szegélyezte csapás vezet az útról jobbra, az erdő mélye felé. Ezek a jelek csak akkor vehetők észre, ha egy karakter keresi őket. A jelek viszonylag könnyen követhető utat mutatnak a rablók tanyáját jelentő romig.



a régi dicsőséget, és nem szabad figyelmen kívül hagyni azt a tényt sem, hogy a Ryeki Démonsászárságnak időközben meggyült a baja Kyria északi romjain életre kelt szomszédjával, a Dawa Birodalom örült máguskirályaival is.

Több vélemény létezik azzal kapcsolatban, miért pont Ryek lett az új birodalom központja, és miért nem a feltehetően nagyobb hatalmi súllyal rendelkező Shulur. Valamiképpen felborulhattak az erőviszonyok a császárság két sarokköve között. Erigow tudós fői között elterjedt az a vélekedés, miszerint az északi toroni tartományok rengetegei rejtik azokat a romokat, melyek egykor Ryeket jelenthették, és a környéken lévő néhány elhagyott bánya és fejtés arra utal, hogy valamilyen fontos nyersanyagra bukkanhattak az északi város hatalmasai. Lehetett ez éppen abbit, vagy talán élő fém is, akár valami más – mindenestre jócskán megnövelte Ryek hatalmát Shulur rovására. Senki nem vette a bátorságot, hogy ezekbe az elfeledett tárnákba alászálljon, és személyesen győződjön meg ezen állítás igazáról, mindenestre tény, hogy a déli óriásváros egy időre háttérbe szorult.

A folyamatos háborúk – s a két hatalmi csoport közt ki-robbant belső ellentétek – felőrölték a Démonsászárság erejét. Amíg a Godorai Birodalom nyugaton ideig-óráig ellen tudott állni a hanyatlásnak, addig Ryek nem heverte ki

meggyengült hatalmukat. Erre az időszakra tehető a mai napig létező kasztrendszer kialakulása, egyes északi és északkeleti népcsoportok bevándorlása, és beolvadása a fejlettebb kultúrájú és társadalmú helyi lakosságba. A legpusztítóbb járványok és tűzvészek időszaka ez, a legsötétebb mindazon korok közül, melyeket Toron valaha megélt.

A szűk területekre visszaszorult shuluri Hatalmasoknak új utak után kellett nézniük. Az istenekkel és a démonokkal lepaktáltak már, és egyik sem vezetett eredményre. Ráébredtek, hogy saját erejükből kell felépíteniük Kyriát, nem bízhatnak senkiben. Nem lehet néhány év alatt megtenni, és talán ezredévekre lesz hozzá szükség, de újra meg kell próbálniuk.

Ha másnak nem is, nekik azért volt rá idejük.

Csak arra kellett ügyelniük, hogy minél tisztább formában maradjon fenn a kyr vér, s hogy a kevert népesség fülre-álljon az útból.

A kezdeti időszak a Pyarron szerinti 151-ig, tehát majd kilencszáz esztendeig tartott. A Családi Háborúk néven ismert kor volt ez, melynek során a gyenge nemesi családokat kíméletlenül elsöpörték az útból, néhányat pedig hagytak megerősödni. A Tarrhin család feje, a Shulur uraként ismert Rounn Lyecharde volt a kiválasztottjuk. Őt a többi Nemes



bányái kimerülését, és a shuluri mágusok hatalomátvételét. Nagy valószínűséggel ez az összecsapás volt az, amely Ryeket eltüntette a föld színéről, és véget vetett a Démoni Síkkal folytatott praktikáknak is. Délkeleti tartományait elvesztették, s ebben közrejátszhatott az Ediomad aquirjaival folytatott háborúskodás is.

A Pyarron előtti VII. század elejére a Dawa Birodalommal egyetemben Ryek is az enyészetté lett, csak tiszta kyr vérvonalára kínosan ügyelő Hatalmasai és Nemes Házai próbálták az elszabaduló káosz közepette megőrizni jócskán

Ház is elfogadta vezetőül, s a különböző békéltető hadjáratok és hűségükük után a Pyarron szerinti 170-ben császárrá koronázták. Toron Birodalom császárává. Ma, háromezer-öttszáz esztendő elteltével is ez a Dinasztia uralkodik, és egy rövid időszakot leszámítva (P. sz. 1022–1045; az úgynevezett Császári Háborúk kora) töretlenül gyakorolja a hatalmat.

Míg nyugaton a Godorai Birodalom haldoklásnak indult, a Hatalmasok árgus szemekkel figyelték minden lépésüket. Nem véletlenül. Nem szövetségre akartak lépni az istenekkel, ezúttal csak felhasználásukra törekedtek. Godora eköz-

ben saját eszközeivel küzdött Kyria újraéledéséért: nagyjai tanácsülésre idézték a halhatatlanokat. Kísérletük csúfos kudarccal végződött – az öt isten véglegesen szakított egymással, és ezzel megpecsételődött Godora sorsa is. A shuluri Hatalmasok ellenben megtalálták azt, akire szükségük volt: Tharrt. Nem mintha diktálhattak volna egy istennek, de új meg új engedményekkel, hívek sokaságával kedvezve neki, folyamatosan növelték hatalmát a másik négy rovására. Mire elérkezett az idő, hogy az erősödő Északi Szövetség ellenében maguk is társakat keressenek, már Tharr uralta Toron templomainak javarészét, és ítéleteivel gyakorta segítette az öt megerősítőket. Az Abaszisz elleni hadjáratokban már ő vezette győzelemre a seregeket. Nem kis része volt benne, hogy Toron rendet tudott tenni a Quiron-tenger déli partvidékén, és a Pyarron szerinti 1897-ben hűségüket csikart ki az aszisz állam nagykirályától, s jó néhány városállam koronás főjétől.

Noha Toron hatalma nem mérhető a hajdanvolt Kyriához, elég erős volt hozzá, hogy biztonságos szövetségi rendszert építsen ki, és a saját érdekeinek megfelelően manipulálja Észak Fekete Hadurait. A meg-megújuló Zászlóháborúk során újra és újra ki akarta tolni határait messze északra, egészen Daray Fehér Tengeréig, hogy egykori dicsőségét visszaszerezve ismét Kyria uralkodhasson a kontinens e része felett. Ennek érdekében félelmetes hadsereget, feltétel nélkül engedelmeskedő katonákat, fejedelmeket, papokat és boszorkánymestereket nevelt, nem beszélve a földrész talán leghatékonyabban tevékenykedő kémhálózatának létrehozásáról.

A mai Toron – noha nem határozhatja meg szomszédainak minden cselekedetét – szövetségi rendszerével az egyik legerősebb hatalom a Sheraltól északra, és nincs olyan politikai lépés, melyről vagy ne tudna, vagy ne ő maga állna a háttérben.

Földrajzi adottságai nagyban hozzájárultak, hogy ilyen hatásos politikát folytathasson. A több ezer mérföld hosszú partszakasz, melyet a Quiron-tenger északi részén birtokol, évszázadok óta a leghatékonyabb északi kereskedőnéppé tette a toronit. Számos védett öböl, kisebb-nagyobb sziget kínál kitűnő kikötési lehetőséget, és a tengerpart erdei mindig elegendő fával látták el a hajóépítő műhelyeket. Számos folyó könnyíti a szárazföld belsejébe történő szállításokat, amit jól kiépített úthálózat segít. A tengerparti városok jövedelmük zömét a kereskedelmen kívül halászással szerzik. A toroni halászflokk a legjobban felszerelt a Quiron-tenger mellékén.

Toron időjárása változatos: a tél hideg, a nyár meleg. Nem ritka, hogy télidőben a folyók vastag jégpáncél alá rejtőznek, és az északi hegyekről alábukó szél fagyot hajtva söpör végig a vidéken egészen a tengerig, ahol a tél szorítása némileg megenyhül.

Noha akadnak elhagyatott és szegény területei is, Toron alapvetően gazdag ország. Nagy kiterjedésű erdeiben rengeteg a vad, a szemhatárig nyújtózó földek megteremnek mindent, amire a birodalomnak szüksége lehet, hegyei pedig ellátják annyi ércel, nyersanyaggal, amennyit csak feldolgozni képes.

A Birodalom tizenegy tartományra oszlik. Ezek keletről nyugatra haladva a következők: Shín, Karyn'kharn, Odasyn, Pidera-shín, Dass, Sabbúl, Shulur, Lakhassyn, Teradhalas, Gedaga-ygygyr, Rhin.

Toron mai lakosságát jobbra azok a népek alkotják, melyek az évszázadok alatt erre a vidékre vándoroltak, s itt összeolvadtak azzal a kevert kyr vérű néppel, amely már akkor toroninak nevezte magát. Ugyanakkor az ország megmaradt kyr vezetés alatt; az uralkodó osztály tagjai gondosan ügyelnek arra, hogy ez a vérvonal ne híguljon fel, legalábbis ne kerülhessen a családba senki, aki nem tudja igazolni legalább harminc generációra visszamenően kyr mivoltát. Ez nem jelenti azt, hogy toroniakat ne vennének az ágyukba, de az ily módon születettek semmiféle külön jogot nem élveznek, nem élhetnek együtt a családdal, ám ha szüleiknek kedvesek, megfelelő gondoskodásban részesülnek.

A ma Toronban élő kyrek korántsem azonosak azokkal, akik annak idején a Cranta birodalmat megdöntve fokozatosan meghódították a kontinens északi részét. Eddig jobbra csak az északi államok szemszögéből vizsgálták ezeket a változásokat, és ez bizony semmi jót nem feltételez a birodalom urairól. Végtelenül gonosznak, embertelennek, vérszomjasnak és örültnek tüntetik fel őket – bizonyosak lehetünk benne, hogy bármelyikük vérig sértődne és kardot rántana e vádak hallatán. Régi értékrendjük, erkölcsük s viselkedésmódjuk alaposan eltorzult ugyan, ám ezért inkább kudarcokkal teli történelmük, a rájuk zúduló sorscsapások, semmint ők maguk felelősek. Még mindig rendkívül büszkék, önzők és hiúk, de megvannak bennük azok az erények is, amelyek egykoron birodalomépítőkké emelték őket. A régmúlt dicsőség iránti vágy minden cselekedetüket befolyásolja, elérése minden más megfontolást feledtet velük. Nem emberek, nem is várható hát, hogy az embernépek megértsék a logikájukat, melyet kivetítettek, rákényszerítettek, elfogadtattak a velük együtt élőkkel is.

Csak az északi államok lakóinak szemében tűnik velejég romlottnak ez a társadalom, amiért emberáldozatokat mutat be, a legtökéletesebb orgyilkosokkal és harcosokkal intézi nézeteltéréseit, folyton intrikál, és nem riad vissza a legborzasztóbb eszközöktől sem, ha céljai eléréséről van szó. Toroni szemszögéből mindez nem más, mint társadalmuk tisztán tartása az esetleges szennyeződéstől, az igaz gondolkodást elvetők, meg nem értők kipurgálása, mely az új, hasznos élet lehetőségével kecsegtet; a családok becsületének és sérthetlenségének védelme; a család boldogulásának és magas pozícióba kerülésének záloga. Ezeket az elveket az Északi Szövetség is alkalmazza – igaz, az ő módszereik különbözőek.

A toroni kyr értékrend egészen más dolgokat tart megveendőnek, mint az ifjabb nemzeteké. Aljasnak és gonosznak ítéli a tisztelet és megbecsülés hiányát – mindez fokozottan igaz, ha a Dinasztiáról van szó –, a család meglopását, elárulását, a hitetlenséget, az engedelmség megtagadását, az ellenség kiszolgáltatását, a szökést, a meghátrálást. Az Északi Szövetség társadalmi berendezkedését az erős kéz hiányának tudják be, erkölcsüket szűklátókörűnek, képmutatónak,



mán számos vértelen háborút vívott; legerősebb fegyvere a múltó idő és a türelem volt. Az elfek nem tartják magukat harciasnak, a fegyverforgatás náluk az önkifejezés egyik eszköze, művészet, nem pedig mások legyilkolásának tudománya. A királyság bukása – az, ami ma bukásnak látszik – talán nem más, mint időleges visszavonulás, melyet új felemelkedés követ majd, miután az emberiség és a vele hadban álló sötét népek végképp eltűnnek a történelem színpadáról.

Tysson Lart a Pyarron szerinti 2003-ban érte el végzete. Erdejét Kránból szalajtott ork hordák lepték el, városait lerombolták, templomait megszenteltelenítették. Elfek tízezrei estek vérmágia áldozatául aquir oltárokon. Akinek jutott ideje és módja rá, a Lasmosi-félszigetre, az elf nép maradáknak új otthonába menekült. Igazán persze azok jártak jól, akik századokkal korábban – felismerve a veszedelmet – a messzi Északra települtek, és mindörökre megszabadultak Krántól: a Seralon túl, a Nyugati-óceán partvidékén ők hozták létre a Sirenar Szövetséget.

### Kie-Lyron

Kie-Lyron eredetileg egy Ordanból eredő, és a Gályák-tengerébe torkolló folyó neve. A Pyarron előtti III. évezredben Délre menekülő kyrek nevezték el így – nyelvükön Új Ösvényt jelent –, a kivándorlók szeszélyesen kanyargó szalagja mentén vélték megtalálni új hazájukat.

Az új haza azonban nem válhatott összefüggő tartományná, és Új-Kyriává sem nőhetett soha. Változó számú – felvirágzása idején tíz-tizenöt – városállamból állt, melyek a szövetséget mindössze kilencven esztendeig voltak képesek fenntartani: több időt nem adott nekik Krán, és az árgus szemekkel figyelő Tizenhármak.

Kie-Lyron városállamai kizárólag egymással kereskedtek, hiszen rajtuk kívül közel-távol nem akadt emberi civilizáció. A távoli Abadanával már csak a széthullás után, külön-külön létesítettek kapcsolatot.

Az egykori Kie-Lyron városállamaiban sokáig a kyr isteneket hitték, csak a Pyarron szerinti VI. században tértek át az új vallásra – mai Városállamok területén azonban a mai napig rábukkanhatunk kyr templomokra.

Kie-Lyron városállamai mindig nagy hangsúlyt fektettek a kyr tudomány megőrzésére, és bár vallásuk megváltozott, az őshaza hagyományait nagy gondnal ápolták, különösen az északibb fekvésű városokban.

Kie-Lyron egyike volt az emberiség korai országteremtő kísérleteinek a Délvidéken. Városállamai a mai napig fennmaradtak – közéjük tartozik egyebek mellett a Hat Város Szövetsége.

### Godon

A Godoni birodalom földrajzi helye a Shadoni-félszigetként ismert szárazulat déli csücskében keresendő. A vidék valójában egyetlen kiterjedt, folyóvölgyek és hegycsúcsok tagolta

fennsík. Hűvös éghajlata, sziklás, terméketlen talaja miatt a megélhetés körülményei mostohák errefelé, mégis, a Pyarron előtti X. században az emberiség első magiokráciája éppen itt, Krántól a lehető legtávolabb hozta létre saját birodalmát.

Megalakulásának körülményeit – számtalan egyéb mozzanathoz hasonlóan – nem ismeri a történettudomány. Feltételezések szerint mesterségesen létrehozott állam volt, melynek felépítését és benépesítését a Godoni Mágustanács lépésről-lépésre megtervezte. Az országba csak gondos válogatás alapján, vagy szigorú vizsgálat után költözhetett bárki. Hasonlóan szigorú – már-már embertelen – törvények szabályozták a gyermekek születését is. Az irányítás minden szintjén varázslók álltak, a szálak a Tanács kezében futottak össze. Egy azonban kétségtelen: ez a fajta intellektuális diktatúra minden idők legtokéletesebb társadalmának kialakulását eredményezte.

Godon elzárkózó ország volt, soha nem kereskedett senkivel – persze az első időkben nem is igen lett volna kívül kereskednie. Amire szüksége volt, azt maga állította elő, és ebben nagy segítségére volt a mágia. Beszéli, az egyszerű emberek hétköznapijaiban is mindenütt hatott a mágia: mágia aratta le a termést, emelte fel a vizet a feneketlenül mély kutakból, mágia vigyázta az ország határait. A birodalom polgárai soha nem látott jólétben éltek. Godon az embernem földi paradicsoma lehetett volna, ha nem emészti fel ereje túlnyomó részét a Krán ellen vívott – szüntelen és kilátástalan – háborúság.

A godoni mágia eredete ismeretlen, csak annyi bizonyos, hogy nem a kyr mágiából származik. Bárhogyan is, a godoni mágusok ereje közel azonos lehetett a kyrekével és a kráni tudorokéval. Hogy miként tettek szert ekkora hatalomra, kész rejtély. Amit alkottak, háromféle formában maradt fenn. A legtisztátalanabbul az ordani tűzvarázslók mágiájában, kissé módosulva a pyarroni varázslóiskola elméleti tananyagában, harmadrészt – és legtisztábban – A Godoni Belső iskola tanításai című föliánsban. Az eredeti kötetről mindössze egyetlen másolat készült – mára azonban mindkettő elveszett.

A Pyarron szerinti 500 körül Krán felfigyelt a távoli, virágzó országra. Ork hadakat zúdított rá, de mindannyiszor csúfos vereséget szenvedett, ezért – majd’ ötven esztendő múltán – az aqirok kezébe adta a gyeplőt.

Az ősi, gonosz népek szülőttei belülről igyekeztek kikezdeni Godon erejét. Magányosan, álrühában járták az országot, Átkokkal sújtották a vidéket, külső létsíkokra nyitottak Kapukat, hogy démoni erőkkel pusztítsák a lakosságot. Godon mágusai alig győzték szétoszlatni az árnyakat, bezárni a Kapukat, eltávolítani az Átkokat. Keményen ellenálltak: sorban kerültek a hegyvidék földjébe az aqirok tetemei. A Pyarron szerinti 1000. esztendőre a harcok elmérgesedtek, 1015-ben pedig az aqirok megnyitották a Kránra nyíló Keleti és Nyugati Kaput, majd 1110-ben egy elfeledett, gonosz síkra vezetőt, a rossz emlékü Délit.

Megkezdődött Godon hanyatlása. Az eseményeket csak felgyorsította, hogy 1134-ben – Krán praktikáinak eredményeként – véglegesen és visszafordíthatatlanul életét vesztet-

te a Belsőiskola nagymestere. Tanítványai sorra követték a halálba; a birodalom, mely nem létezhetett mágusai nélkül, esztendők alatt összeomlott.

A varázstudó emberek egyik utolsó tette a Godoni Északi Kapu megnyitása volt. Ezen menekült el népük java. Szétoszlottak szerte Yneven, még a távoli Északra is sokan eljutottak, a legtöbben mégis Pyarronban települtek le, átörökítve Godon nyelvét, a később Pyarron által elterjesztett Közös Nyelvet.

Azon kevesek leszármazottai, akik maradni kívántak vagy kényszerültek, nemzedékek során át figyelték, és lassanként kiismerték a Felföldet sújtó aquir Átkok természetét. Megtanultak együtt élni azokkal, hozzászoktak a mostoha körülményekhez, az újból szikessé váló talajhoz, a fagyhoz, a lépten-nyomon előtűnő, ősi romokhoz. E megkeseredett túlélőkből alakult ki a Felföld új népe. Tovább imádják régi istenüket, Javeát, dolgoznak, építkeznek és torzsalkodnak – immáron a mágia segítségével nélkül.

## A jelenkor hatalmai Pyarroni Államközösség

A Pyarroni Államközösség Dél-Ynev pyarroni vallású, Pyarronhoz számos szállal kötődő országait, városállamait tömöríti. Minden idők legkülönösebb szerkezetű országa, kiterjedését lehetetlen pontosan meghatározni; államai a Délvidék egymástól távoli tájain fekszenek, olykor több ezer mérföldnyi gyéren lakott pusztaság, járhatatlan hegység vagy tenger választja el őket egymástól. Néhány esetben maguk az államok sem többek egy-egy városnál vagy város méretű erősségnél.



A kezdetektől fogva különleges térkapu-hálózat, mágikus Kapuk kötik össze őket, melyeken át az utazó egyetlen lépéssel egyik városból a másikba juthat. A Kapukat Pyarron mágusai készítették, és minden Kapu Pyarronba (egykor Ó-Pyarronba, ma Új-Pyarronba), a Kapuk terére nyílik. A városi gárda válogatott egységei őröknek mellettük, és mindig készenlétben áll néhány varázsló, hogy szükség esetén lezárja a fenyegetett átjárót. A Kapuk hihetetlen mértékben megkönnyítik a közlekedést és a kereskedelmet az államok között, melyek így minden más országnál szorosabban összetartozó egységet képeznek.

Némi túlzással elmondhatjuk, hogy a Gályák-tengerének mellékén meghúzódó Hat Város Pyarron kikötője, a több ezer mérfölddel délebbre eső Lar-dor Pyarron kertvárosa és egyik legfőbb egyeteme; Predoc a legkiválóbb istállója, Edorl a biztos élestára, míg a jóval keletibb fekvésű Viadomo a második fellegvára.

Vitathatatlan, hogy az Államközösség központja és vezetője Pyarron városa. A világ számtalan népének vallási központja, a Fehér Páholy székhelye, a tudomány és a művészetek fellegvára. Dicső titulusai rendíthetetlen tekintélyt kölcsönöznek neki, bár a többi állam nem tartozik közvetlen irányítása alá. Különböző társadalmi rendszerrel, saját uralkodóval bírnak, vallásukon és érdekeiken túl – csak Pyarron iránti feltétlen hűségük közös. Vezetőik szentírásként kezelik a pyarroni papság kéréseit és tanácsait – amit többszörösen is helyesen tesznek, hiszen Dreina papi rendjéből kerülnek ki Ynev legkiválóbb politikusai és közigazdszai.

Az Államközösség Nagytanácsa minden évben egyszer ül össze – az államok vezetői, uralkodói, és népes kíséretük részvételével –, hogy megvitassa a múltat és megtervezze a jövőt. A tanácskozásra minden alkalommal – legyen az rendezéssel vagy alkalom szülte gyűlés – Pyarronban, a Követek Palotájában kerül sor.



Az itteni iskolában csakis és kizárólag szerzeteseket nevelnek. A közbiztonság tökéletes, a kolostorrendszeren belül bűnözés gyakorlatilag nincs. A törvény szigorú: nem tesz különbséget súlyosság szerint a bűntények között, úgy tartja, a szándék a fontos. A büntetetre egyfajta büntetés létezik, ez pedig a kiűzetés.

### Új-Pyarron

Pyarron büszke nemessége – a kilencszázöt ős család és a főpapi dinasztia – nem nyugodtak bele Pyarron pusztulásába. Nem mutattak hajlandóságot sem a pyarronitákhoz hasonló önmarcangolásra, sem a belenyugvásra. Vallják, Pyarron nem város, hanem eszme, melynek tovább kell élnie, és tovább is él. Ó-Pyarron nem volt más, mint az eszmének állított emlékmű, mely, ha leromboltatott, hát újra emeltetik. Másfél évtizedes előkészítő munka után hozzáálltak Új-Pyarron városának megépítéséhez, a mediterrán éghajlatú Predoc tőzomszedságában, a Gályák-tengerének partján. A folyó, mely az új várost felezi, azonos azzal, amely Ó-Pyarront is átszelte egykor.

Az építkezés a mai napig folyik, s Pyarron varázslói és mágusai is kiveszik belőle a részüket. A városban minden épületet egységes stílusban, a környező hegyekben bányászott különleges kőből, a helybeliek által fehér gránitnak nevezett peridanból emelnek. A deltavidék kanyonjainak mélyén csillag-  
nó folyóágak, a fák és bokrok

zöldellő foltjai, a szirtek fokain gyöngyházfehéren ragyogó épületek festői látványt kínálnak a környező dombhátról letekintő látogatóknak.

Új-Pyarron – lakói egyszerűen csak Pyarronnak nevezik – örökölte elődje szellemi és kulturális nagyságát. Újból, még pompásabb, még terjedelmesebb formában felépítette a Nagyvilág Bibliotékát, az Egyetemvárost, a Kapuk terét, de még a Fellegvár és az Istenek Hegye megfelelőjét is. Legnevezetesebb jelképe mégis a Tűtorony, a Fehér Páholy mágusainak lakhelye. A város már négy esztendő múltán hatalmasabb, mint Ó-Pyarron volt valaha is; erdők érintetlenül hagyott részletei, parkok, rendezett kertek tagolják. Mondják, nincs még egy város a világon, mely határain belül ennyi növényvel büszkélkedhet. Az utakat, tereket, a város belterületein kígyózó ösvényeket szökökutak, szobrok ékesítik; az égető szirtek között, az ezer ágra szakadt Dorlan víze felett díszes hidak ívelnek át.

Új-Pyarronban majd' mindent megvásárolhat és megtanulhat az utazó. Többen közülük évekre, évtizedekre itt maradnak, hogy a méltán világhíres Pyarroni Egyetemvárosban tanulhassanak, és a diákevek múltával gyakran a végleges letelepedés mellett döntenek. Majd minden tudományt oktatnak itt, a mágiától a mechanikáig, a haditudományoktól a művészetekig. Minden jelentős pyarroni hitű lovagrend fenntart a városban legalább egy rendházat, s ezek legtöbbszörében kiképzés is folyik; a legnagyobb tekintélynek azonban az Aranykör és az Oroszlánszív lovagrendek örvenednek.

A távoli Lar-dor harc- és varázsló-iskoláinak növendékei is gyakran a városban laknak, hiszen a Kapukon át bármikor visszatérhetnek mestereikhez.

Új-Pyarron minden tekintetben méltó nagy elődje örökségéhez. Államszervezete teokrácia. A legfelső hatalmat a különböző istenek főpapjainak tanácsa, a Papi Szék birto-



kolja, és Dreina papi rendje gyakorolja. Hivatalos nyelve a pyarroni legtisztább beszélt változata.

A pyarroniak magas, szalmaszöke hajú, fehér bőrű emberek. Vonásaik nemesek, arcélük finoman metszett, szemük világos. Szerfelett műveltek, és erre meglehetősen büszkék is.

Mivel a vidék éghajlata kellemes, az itt lakók nem hordanak súlyos, bársonyból, brokátból készült ruhakölteményeket. A selymet – különösen a finom, lágy selymet – részesítik előnyben. Lenge, fehér inget szabnak belőle, s hasonlóképp szellős pantallót. A derekukra – praktikus okból – széles bőrvet csatolnak: ebbe dugják törüket, erre kötik kardjuk hüvelyét. A nők gyakorlatilag csak kebleiket takarják el, rafinált szabású, parányi ruhadarabokkal, s ha feltámad a tenger felől a hűs szellő, selyem kabátkába burkolóznak. Szoknyát nemigen hordanak, inkább zavarba ejtően lágy selyemből készült, szélesszárú, sejtelmes szoknyanadrágot. A színek közül a fehér hódít, de évszaktól és divattól függően szerephez jut a világos- és a mélykék, sőt, olykor még a fekete is. A zárkózottabb természetű pyarroni férfiak kedvenc színe a méregzöld. Pyarronban – tán mondanunk sem kell – annyi az utazó, hogy lakói nem ütköznek meg a legszokatlanabb öltözékeken sem.

Az árak magasak, a kínálatra azonban senkinek sem lehet panasza.

Pyarronban hivatalosan lovagnak, harcosnak, papnak, paplovagnak lehet tanulni, de akadnak itt magányos mesterek, apró iskolák is, ahol gladiátorok, boszorkányok, bárdok, kard- és harcművészek oktatják tudományukat. A város vezetése rossz szemmel nézi a titokban tevékenykedő – de tevékenykedő – tolvaj, fejjadás- és boszorkánymesterklánokat. Tűzvarázslónak Pyarronban sem lehet tanulni.

A közbiztonság kivételesen jó; a törvények szigorúak, már-már kegyetlenek; a város hatékony eszközökkel bír betartatásukra.

Hitéletében a pyarroni vallás eredeti, újabban selmovitának nevezett irányzata az uralkodó. Minden istennek külön papjai vannak. A városban számlálhatatlanul sok templom akad, túlnyomórészt pyarroni hitűek. Eldugott zugokban, mellékutcákban azonban más, a Pyarroni Paktumot betartó vallás szentélyeire is ráakadhat a látogató.

### Hat Város

A Hat Város a Délvidék egyik legősibb emberlakta országa. Egykor, Dél történelmének hajnalán, mikor a Sheral bércen átkelve megérkeztek a kyr menekültek első csoportjai, a mai Hat Város területe mutatkozott a legalkalmasabb életterületnek. Keletre az Ibara sivataga terpeszkedett, és ez megnyugtatta a folytonos támadások elől menekülő északi embernépet. Délről a Gályák-tengere (ők nevezték el így) zárta el az utat, nyugat és észak felől pedig hegyek karéja. A kisebb tengert megszegyenyítő öböl partjaira egyetlen út vezetett, egyetlen folyó vágta kanyon. A tenger halakban, a hegyek mélye ércben bővelkedett, a lankás domboldalak erdeiben pedig temérdek vad kóborolt.

Néhány évtizeddel később, a Pyarron előtti XXV. század végén már hat város sorakozott a parton – egymással kereskedtek, békében, nyugalomban éltek. Hamar megfogant a gondolat, hogy megkíséreljék idelelt helyreállítani Kyria dicsőségét, távol a nyomasztó emlékektől, a letűnt idők bűnein rágódóktól. A tervhez a hegyeken túli, északabbra fekvő városok is csatlakoztak, és a századfordulóra megalakult a Kie-Lyron Szövetség.

Azonban elmúltak már azok az idők, mikor Krán megtűrte az övével ellentétes felfogású civilizációk jelenlétét a Délvidéken. A kie-lyroniak nem voltak felkészülve azokra az aljasságokra, melyek annyira jellemzik Kránt, s melyet azóta oly alaposan megismerhetett a világ. Shackallor birodalma egyetlen évszázadot engedélyezett magának a sikerre – ennyi elegendőnek bizonyult, hogy politikai mesterkedéssel, mágiával szétbomlassza a Szövetséget.

Kie-Lyron városállamai pusztító háborúba keveredtek egymással, egyedül az öbölparti hat város maradt meg egyfajta laza szövetségben. Korabeli történetírók nemigen léteztek, de a későbbiek krónikáikban e helyütt említik először a Hat Város Szövetsége nevet. Elmúlt két évezred – nagy idő – de a Gályák-tengerének északi mellékén mintha abbamaradt volna múltása. A csalódott nép hitte is, nem is a kyr isteneket – nem volt mit köszönnie nekik –, mígnem a Pyarron szerinti I. században ide is elért az új vallás futótüze. Az V. századra gyakorlatilag a teljes lakosság az új istenekhez fohászzkodott – elsősorban Antohhoz, a Vizek Úrnőjéhez. Időszzerűvé vált az évezredes rend megváltoztatása – 506-ban a Hat Város hivatalosan is elsődleges állami vallásává nyilvánította az új istenek imádatát, majd csatlakozott az Államközösséghez.

A Hat Város kezdetektől fogva a hajózás területén öregbítette saját és az Államközösség hírnevét. Óriási három-, négy- és ötevezősoros gályái a tenger mélyére küldenek bármilyen bárkát és hajót, melynek léte sértheti Pyarron érdekeit.

A városokat egy-egy ősi vérvonallal büszkélkedő uralkodócsalád irányítja, az Államszövetség közös ügyeiben a belőlük alakuló Szenátus dönt.

A hivatalos nyelv a pyarroni, bár errefelé a kontinens majd' minden élő nyelvét megértik.

A Hat Város lakói magas, aranybarna bőrű, hullámos, sötét hajú emberek. A férfiak nagy súlyt fektetnek a kidolgozott izomzatra, a nők a csábító, buja megjelenésre. A férfiak ágyékkötőt, felette térig érő szoknyát hordanak, felsőtestüket – ha mellvértet nem öltenek – vagy szabadon hagyják, vagy csak a vállukon vetnek át egy gondosan összehajtogatott, hűvösebb időben köpönyegként szolgáló ruhadarabot. A nők elől-hátul mélyen kivágott, lenge ruhát, hosszú szoknyát viselnek, amit csipőjük és kebleik ívének kihangsúlyozása végett a derekuknál övvel húznak össze. Mondják, a Délvidék asszonyai közül ők értenek a legjobban a férfiak nyelvén, ők ismerik legjobban a csábítás tudományát. Azt is beszélnek, mindenre kaphatók.

Az árak – a Kapuhálózatnak hála – mérsékeltek. E tájon harcosnak, gladiátornak, papnak, bárdnak tanulhatnak az ifjak.



imádók is; itt találkozott Mogorva Chei, Yllinor jelenlegi királya a Gonosszal – ámbár ez régi história. Mégis, nagy a rémület, valahányszor a korona elhatározza, hogy ezúttal – kerül, amibe kerül – rendet teremt odalent.

Nem fontos, de érdekes: Shadlek kétes hírét egy különös formájú fegyver, a városról – netán a tartományról – elnevezett csatabuzogány öregbíti a gyilkos szerszámok kedvelőinek széles táborában. E kies zug egyébiránt Shadon városától, a központi tartománytól délre, a Gon-Shadlek felső folyásánál vár minden óvatlan utazót.

### Corma-dina

Szigetegyüttes a keleti part közelében. Meglehetősen autonóm, mert az év nagy részében a környező vizek hajózhatatlanok. Lakossága bárdolatlan – gyanítható, túlsúlyba került itt az értékes shadonit megrontó barbár vér.

### Ronella

A legészakibb tartomány a Gályák-tengerének partján. Közel van Gorvikhoz, hajói folytonos harcban állnak az „elvetemült szomszéd” flottájával és kalózaival. Páncélkovácsai, fegyvercsiszárai párjukat ritkítják, a város mégis elsősorban kereskedelemről tartja fenn magát. Suttogják, egyes kalmárjainak ereiben olívaolaj, asszonyaikéban aszúbor – vagy épp ecet csörgedezik...

### Felföld

Kemény dió a birodalmi közigazgatás, a történészek és a kalandozók számára egyaránt. A központi hatalom a helytartó-fejedelem kezében van, ám ő, shadoni viszonyok közt méltatlan módon, nem áll a helyzet magaslatán. Akaratos kiskirályok, engedetlen nemesek, rablólovagok tartománya ez. Gyakori belviszályok, forrongások dúlják. Hátterükben legtöbbször a bevett feleségszerzési forma: a nőablás. A rablólovagok körében gyakori a többnejűség és a rabszolgatartás.

Fejlett állattenyésztő kultúra, elsődlegesen juhtartásra rendezkedett be. Területén kiaknázatlan vasfa- és ércelelőhelyek rejtőznek. Kereskedelme elhanyagolható, az uradalmak nagy részt önellátók.

A Felföld népe mélyen vallásos, babonás nép. Előfordul itt a szelídebb, shadoni Domvik-hit, nemkülönben régi godoni, a legerterjedtebb azonban Domvik és a godoni isten, Javea alakjából összekovácsolt, kizárólag a Felföldön imádottnak isenség, Jedome. Papjai és rendjei szoros kapcsolatban állnak a birodalmi egyházzal, elfogadják azt felettük állóként, és Jedomé Domvikkal azonosítják. Ennek ellenére szertartásaik jelentősen különböznek a birodalmi előírásoktól, és bevett szokás a máshol szigorúan tiltott állatáldozat.

Jedome, Javea és Domvik végeredményben ugyanaz az istenség, csak próféták által közvetített tanaik különböznek,

még ha nem is gyökeresen. Mindez betudható a prófétáknak, a különböző néprajzi viszonyoknak és a különböző történelmi háttérnek – mely a Felföld esetében a Godoni Birodalom virágkorába vezet.

## Krán

Krán a létező birodalmak, országok legöregebbike. A legendák szerint Krán időtlen idők óta létezik, és örökkön fennmarad. A „Sötétség Földje”, a „Gonoszság Hazája” – ilyen és ehhez hasonló jelzőkkel illetik az utazók, akik valaha visszatértek a Kráni-hegység bércei közül. Mesék és igaznak hitt történetek keringenek gonosz sárkányokról, mérhetetlen hatalmú feketemágusokról, no meg hőökről, akik meghalni indultak vad, homálytól megült erdeibe...

Krán, melyet sokan egyetlen hatalmas birodalomnak vélnek, valójában nem más, mint több tucat apró hercegség, száznál is több városállam, számtalan lovagi birtok egyetlen erős akarat által összefogott szövetsége. Az akarat, amely e minden vétekre, akár egymás elpusztítására is kész nyáját uralja, a Kráni Tizenhárom legnagyobbikának, Shackallornak az akarata. Segítői, akik egyben testvérei is, mind félistenek, a Kosfejű Ranagol törvénytelen gyermekei, akiket apjuk az idők kezdetén küldött az Elsődleges Anyagi Síkra. Akkoriban óelfek, kyrek, dzsennek és amundok lakták a világot – no meg azok a kétes eredetű, önnön gonoszságukban tobzódó fajok, amelyeknek egyedei még napjainkban is ott lapulnak feltáratlan mélységekben épült föld alatti városokban.

Shackallor tizenkét kísérőjével a ma Kráni-hegységnek nevezett heglánc által gyűrűbe zárt vidéken telepedett le, és nekilátott a Kráni Torony építésének. Mivel tökéletesen beszélték az ősi népek sötét mágiaival átítatott nyelvét, az aquirt, hamar megegyezésre jutottak ezek ottani kolóniáival.

Shackallor és testvérei visszavonultan szövögették terveiket. Krán csak a Pyarron előtti III. évezredben lépett ki a politika porondjára. Nyomasztó, sötét hatalma esztendő alatt engedelmességre szorította az emberek akkortájt kialakuló államait. A behódolt ősi, gonosz népek fiai – obszidián-elfek, aquirók, és egyéb félelmetes lények – szabadon járták a világot. Krán főlénye kétezer évvel vetette vissza egész Dél-Ynev fejlődését, a Sötétség Földje kiszipolyozott minden értéket a régi civilizációk maradványaiból. Az emberiség csak a Pyarron előtti X. században ébredt fel rémálmából, midőn a Godoni birodalom, és vezető rétege, a Godoni Belső Iskola mágusmesterei feltűntek. A godoni varázslók tudása szintén a mágia ősi forrásaiból táplálkozott, így méltó ellenfeleivé válhattak Krán pribékjeinek.

Két évezreden át küzdött egymással a két iskola, az emberek és a sötét népek tudománya. A második évezred végére Krán praktikai célt értek: P. sz.1134-ben meghalt a Godoni Belső Iskola nagymestere, és rövidesen követték a halálba társai és tanítványai is. Godon, mely nem létezhetett mágusai nélkül, esztendő alatt összeomlott, de szerepét betöltötte: elvonta a meggyengített Krán figyelmét az időközben már ezredéves fennállását ünneplő Pyarronról.

Krán, okulva a tapasztalatokból, közelebb engedte magához az új fajt, az emberiséget. A Birodalom kebelében sorra születtek az apró, emberlakta hercegségek, és a kráni varázslóiskolák is megteltek ifjú emberi novíciusokkal. Shackallor megírta a feketemágia legmélyebb titkait feltáró művét, az embereknek szánt Sötét Tudományt. A déli nomád törzsek közül Krán kiválasztotta a legerősebbet és legszívósabbat, és áttelepítette őket a Birodalom területére. Az egykori Démonikus óbirodalomból örökölt képességeikre alapozva a harcművészet sötét útjára taníttatta őket. Az átnevelésben az északi Titkos Szekta két renegát, Kránba csábított mestere kapta a főszerepet. Néhány évszázad múltán Krán hegyeiben már rendíthetetlen és kegyetlen fejedelmek-nemzetségek éltek. Közülük néhány költözött később Gorvikba.

P. sz. 3676-ban Krán elérkezettnek látta az időt, hogy új ellenfelével, Pyarronnal is leszámoljon. Jól bevált eszközhéhez, a politikai cselszövéshez folyamodott. Unszolására nomád törzsek törtek a Pyarron hite szerint élő, annak védelmére hivatott országokra, s azok haderejét véres viszálykodásban lekötötték. Krán a kavarodást kihasználva ork- és goblinhadakat küldött a virágzó, ám katonailag erőtlen Pyarron ellen. A háború ismét a Gonoszság Hazájának javára dőlt el, s mint Krán győzelmei után annyiszor, újból a Káosz évei következtek.

Krán államszervezete talán a legösszetettebb Ynev minden állama közül. Számtalan hercegségből és városállamból áll, melyek tájegységek szerint tartományokba tömörülnek. A tartományok élén a helytartó áll, akit vagy a Tizenhármak jelölnek ki, vagy az adott környék jelentősebb politikai tényezői választanak, általában maguk közül. A tartományok életét és tevékenységét a Birodalmi Helytartóság hangolja össze; jogaik és kötelezettségeik szerint három csoportba sorolja őket. A közvetlenül a Birodalom irányítása alá tartozó, kijelölt helytartó vezette tartományokat Birodalmi Tartományoknak nevezzük. Ezek földrajzilag is a legközelebb esnek a Kráni Toronyhoz, számuk nem változik: tizenhárom. A második csoportba az úgynevezett Szövetséges Tartományok tartoznak. Ezek általában csak elviekben függetlenek Krántól, gyakorlatban a Birodalom totális befolyása alatt állnak. A bilincs olykor katonai, személyes, de leggyakrabban gazdasági természetű. Ide harminc-harmincöt tartomány sorolható. A legnagyobb szabadságot – mint nevük is elárulja – a Szabad Tartományok élvezik. Ezek már homogének, azaz mindössze egyetlen államból állnak. Általában a helyi hatalmasság uralkodik, erre a jogot és az elengedhetetlenül szükséges fegyveres erőt általában Krán biztosítja. Az efféle tartományok urai leggyakrabban Krán által megkísértett és elcsábított jelentős személyiségek, akiket a Birodalom, csak hogy maga mellett tudhasson, földekkkel, szolgálkkal, hatalommal és jóindulatával kenyerezett le. Beszélnek, hasonló ajánlatot kapott egyszer Vaskezü Alex, de még Mogorva Chei is – mindketten csak nevettek az eseten.

Kránban számtalan emberi és nem emberi nyelvet beszélnek. Az emberiek kevés kivétellel egy töről fakadnak, ennek tiszta, eredeti változatát nevezzük kráni nyelvnek. Számtalan faj él itt: emberek, aquirók, orkok, de még elferdült jel-

lemű elfek is. Az emberi népek jelentős hányada a Pyarron szerinti X. század táján honosított nomád nemzetségektől származik. A tipikus kráni magas, vékony, kreol bőrű; haja fekete, szeme alig észrevehetően ferde vágású.

Az öltözködési szokások tartományról tartományra, hercegségről hercegségre változóak. Általános jellemző a sötét szín, elsősorban a fekete szeretete; díszítésre az arany és a bíbor használatos. A ruházat szerepe az, hogy világossá tegye viselője társadalmi helyzetét, érzékeltesse hatalmát és kiemelkedettségét.

Kránban Ranagol-papnak, -paplovagnak, továbbá harcosnak, gladiátornak, fejedelmeknek; boszorkánymesternek, boszorkánynak tanulhatnak az itt élők.

A közbiztonság a belső területeken tökéletes, de a Kráni Toronytól távolodva rohamosan romlik – az orkok között, a rablólovagok hercegségeiben már csapnivaló.

Az államvallás Ranagol hite, de mindenki imádhathja saját kisstilű isteneit, ha azokat hajlandó Ranagol szolgálainak elismerni.

