

M.A.G.U.S.

— AVAGY —

a kalandorok krónikái

AranyTenger, avagy az Amundok Könyve

Az Ősi Nép szokásai és kultúrája

A Manifesztációs Háború titkos története

A Mélysivatag rejtelmes vidékei és lényei



2

Krónikák.hu
Budapest, 2015





Fantasy szerepjáték kiegészítő

Írta és szerkesztette:

Szilágyi János

Lektorálta és szöveggondozta:

Szécsényi Dániel

Térkép és borítóterv:

Magyar Gergely

FIGYELMEZTETÉS!

Ez a kiegészítő könyv magáncélra készült nem megjelenetésre. Az itt található szabályrendszer és minden más itt található grafika, jelzésrendszer, stb. mind a Valhalla Páholy kizárólagos tulajdona, annak engedélye nélkül bármilyen átvétele, másolása, felhasználása jogellenes.

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái® valamint az Ynev® név, a logók a Valhalla Páholy® tulajdonát képező bejegyzett védjegyek!

Minden jog fenntartva, beleértve az egész vagy részletek reprodukálását és kiegészítő anyagok megjelenetésének jogát!

A borítón Boros Zoltán és Szikszaki Gábor festménye látható, mely eredetileg W.Hamilton Green: Renegátok – a Kardok Könyve című regényét díszítette.

All rights reserved!

Copyright©2004-2015

Első Kiadás

<http://kronikak.hu/>

Készült Budapesten, a Damjanich utcai Műhelyben, a 2015. évben

Játékrendszert kidolgozta:

Novák Csanád és Nyulászi Zsolt





„Azoknak, akik szerették ezt a világot

és barátaikkal töltötték az időt:

Jöjjetek újra össze!”





Pontosan azért szeretem a sivatagot, mert a vállunk mögött hátrapillantva ugyanolyan messzinek tűnik a távolság, amit megtettünk, mint ami még előttünk áll. Ez ennek a tájnak a valódi próbatétele a magunkfajta vándor számára: el kell fogadnunk a lehetőségét annak, hogy talán sohasem érkezünk meg úti célunkhoz és ezért mégis el kell tudnunk hagyni azt a helyet, ahonnan elindulunk.

Sajnos éppen ilyen és ehhez hasonló módon tolódott ki ennek a műnek is megírása is évről-évre. Mindig volt fontosabb teendő, írni való, égető inspiráció, amit nem volt szabad figyelmen kívül hagyni ifjonti elragadtatásból még annak ellenére, hogy sokszor a szívemnek kedves Ősi Nép krónikája majd szétvetette a képzeletemet. De éppen ezért mindig is hittem abban, hogy ez az utazás is véget érhet egyszer ... így vagy úgy.

Meg kell köszönnöm Gulandrónak, kéretlen lakótársamnak, hogy annyit piszkált és ugratott elmaradásommal és végül, valljuk be, elvesztettem fogadásunkat, hogy egy dekád alatt befejezem a kiegészítő írását (nemes jellemre vall részéről, hogy még egy évet adott is azon felül). Így esett, hogy a végső változatot jobbra az ő tolmácsolásában olvashatjátok, én magam pedig csupán ötleteimmel és tanácsaimmal vettem ki a részem a munkából.

Persze fenntartottam a jogot, hogyha az általa szavakba öntött folyam végül számomra nem tetsző alakot ölt elvehessem a vizét, de erre végül nem került sor. Bár az ő hozzáállása a legtöbb dologhoz az én szememben fájóan leereszkedő és kínosan kompromisszumkereső úgy érzem sikerült átadni azt a bizonyos lényegét az amundságnak, ami nekem egy dekádon (és egy éven) keresztül nem sikerült ... talán csak részletekben.

5

Az elmúlt években természetesen próbáltam a legtöbb kezem alól kikerülő munkámba belecsempészni valamit a nagy műből, de mostanra látom ennek a visszásságait is. Rosszul sáfárokdtam a tálentumommal, ahogy ti emberek mondanátok, és amellet, hogy elapróztam az ismeretanyagot felismerhetetlen mozaikdarabokká még olyan helyekre is elcsepegtettem az igazságot ahol, sajnos, rossz táptalajra lelt.

Ideje volt hát, hogy annyi év és sértett önértzetesség után átadjam a szeretett M.A.G.U.S., avagy Kalandorok Krónikái szerepjátékos közösségnek ezt a grimóriumot népemről és hazámról, történelmünkről. Talán könnyebb lesz megérteni ezen az okulárén keresztül a motivációkat nagyobb léptékekkel, amelyek elvezettek minket a világ által Manifesztációs Háború néven ismert eseményhez ... és tovább.

Abban a hitben kívánok jó olvasást a most következő anyaghoz, hogy tudom, Gulandro tolmácsolásában jobb kezekben vagytok, mint az enyémben lettetek volna. Neki még egyszer köszönöm az évtizedes (s még egy évnvi) kitartását, mert tudom, hogy nem mindig voltam kellemes útitársa. Jövök neki eggyel. Remélem, hogy az Amundok Könyve elolvasása után legalább ti is éreztek majd így.

Tisztelettel kíván jó szórakozást és kalandokkal töltött újabb órákat,
az Amund





„A háború, melyben halhatatlanok teste porladt el, véget ért. Vesztesek és győztesek nem, létezők hagyták el a roncs valóságokká lett síkokat, hogy feledve mindent annak előttről, megleljék a maguk békéjét és igazságát. Féregéltűek ajkán Ősi Egyezményként hangzik ez az esemény, de nem érettek meg arra, hogy megismerjék és felfogják a múltat. Nem érdemlik meg az igazságot, amely okán magunk is új világra tekintettünk, új lehetőségek és új földek irányába. Megtaláltuk és kiválasztottuk ezt a világot, ahol akaratunk törvény, szavunk hatalommá lesz. A világot, melynek neve: Satralis.

Tudtuk, hogy igazságunkért háborúval és vérrel, híveink vérével kell fizetnünk. Ismertük és megfizettük ezt az árat. Mindenért, mit a holdak alatti világon szereztünk áldozattal adtak hálát, akik arra érdemesek voltak. Kevesen, majd egyre többen lettek ők is. Láttuk amint a nap és a holdak idején egyre több hívő szempár keresi kegyeinket és kutatja szándékunkat. Kék lángként égő gyertyalángok a tengerként hullámzó arany mezőkön.

Aranytenger, otthonunk, hazánk, táplálónk, lételemünk. Kevesen értették meg a világ akkori lakói közül mennyire fontos számunkra az élettér. Nem értették, mert haszontalan étellel vették körül magukat. Érdemtelen és tudattalan étellel, amit egyenrangúnak ismertek el magukkal. Hiba volt nem rögtön ellenségként tekinteni a gyenge, de számos lényre, kik az akkori végtelen erdőségeket lakták. Megismertük őket és ők is megismerték eleink igazságát a nap fényénél: nem vagyunk egyformák. Lehetőséget adtunk, hogy az Aranytenger törvényei szerint élhessenek, fejlődhessenek olyan formára, ami egy tudattal rendelkező életet megillet.

6

Megtagadták ezt, és én, ellenben akkori fényességünkkel, előre láttam. Mert már megtapasztaltam milyen a felfoghatatlan vándorlás és vágytam a békére, ami nem ismer kompromisszumokat. Én tudtam egyedül, hogy a béke nem lehet megállapodás kérdése, én arattam az első győzelmet a hazugság felett akkor és azután is. Mert a béke hazugság, az egység, a harc és vér és háború árán elnyert béke lehet csak a béke. Tettem, amit korok óta tettem, tettem, amire születtem és mert akaratom törvény, szavam hatalommá lett az Aranytenger dűnéi felett nem volt erő mely megállíthatott volna ebben.

Hazugság és hitetlenség lettek ellenségeim a harcban és mikor az utolsó győzelmet is megótotuk, halandó testem pusztulása árán adtam örök tanulságot a hitetlenek seregei és arcomat viselő hadak számára. Arcomat viselték az utolsó diadalkor, kik a nemes vér szavát követve emeltek kardot és nevemet üvöltve rohantak megmászhatatlannak hitt falak felé. Akkor is nevem kélt szájukon mikor a nap vagy a holdak fényénél, életüket adták értem és én elfogadtam az áldozatukat. Uruk és kegyes uruk vagyok azoknak, akik szóval vallanak, tettekkel hisznek énbennem.

Mi vész emelt vissza, mi átok fogant halandó testemen? Nem láttam közöttük azt ki érdemes lett volna elvenni tőlem hatalmam egy részével kisarcolt jussomat, hogy érezzem testem minden részével az Aranytenger sosem múló hullámzását, érzem mi egyívású lehet énvelem. Értettem urunk miért nem vállalt ilyen áldozatot, miért nem szállta alá maga, hogy fényével vegye el életük nedvességét, pillantásával alázza gyökerekig alacsonyabb rendű isteneiket. Elhallgatta előlem, előlünk, az igazságot, ami saját bukásommal kellett megértenem: nem vagyunk egyedül.”





Etimológia

Az amund nép vizsgálatát nem kezdetjük csupán a történelmük és jellemük feltárásával, sőt, mielőtt kíséret gyanánt vezetőket fogadnánk magunk mellé egészen más forrásokban kell elmélyednünk, mint amiket a tudós fók valaha is figyelmükre méltatnának. Az amundok, az Ósi Nép eredetét ott kell keresnünk, ahol alakjuk legalább annyira megmaradt, mint a homoki elfek emlékezetében: a sivatagi népek meséi rejtik a kulcsot a legnagyobb titok megfelfedezéséhez.

Tudni véljük ugyan, hogy valaha egy távoli világ hasonlóan száraz fövenyéről érkeztek Ynev földjére, hogy itt tovább folytathassák síkokon átívelő háborúságukat a dzsennek hozzájuk hasonló és mégis éppoly idegen népével, de hogy nyilvánvaló különbözőségükön kívül mi más gyújthatta a két nép között ezt az olthatatlan gyűlöletet rejtély ... még a ma élő példányok számára is mind a két fajból. A sors által közjük két tűz közé került emberek számára is az volt, azonban nekik mind a két fajhoz volt alkalmuk közelebb kerülni.

Így az ő szájhagyományuk megőrzött több olyan elemet, legendát, és ami fontosabb, mesét, ami ritka és szokatlan keresztmetszetet adhat a két faj etimológiájáról és így eredetéről. Előbb a dzsad nép állatmeséinek egy népszerű alakját vesszük elő, aki és ami legalább olyan régóta része a sivatagban folyó eseményeknek, mint maga az ember, akinek hűséges társa és legjobb barátja lett az évezredek sora folyamán: a Bölcs Teve alakját idézzük meg egy részlet erejéig.

7



„Úgy esett, hogy Azid nem figyelt jól állataira és napról napra több tevéje szökött el tőle. Mikor végül már csak egyetlen állat maradt a karámban Azid sírni kezdett és az istenek segítségét kérte, hogy mentse meg őt és családját a szegénytől és szegénységtől. Az istenek meghallgatták imáját, így hangot és értelmet adtak az utolsó tevének, aki odalépdelt gazdájához és lehajolva fülébe súgta a megoldást. Azid felderült a Bölcs Teve tanácsán és felpattanva elrohant, hogy felkészüljön a másnapi tevévásárra. Az emír maga is eljött megtekinteni a piacon aznap kiállított állatokat és hamar megakadt a szeme Azid egyetlen állatán, egy agancsos tevéen. Soha életében nem látott még ilyen állatot, ezért magához hívatta a gazdát és kérlelni kezdte, hogy adja el neki az értékes állatot. Azid azonban nem adta könnyen az istenek ajándékát, de az emír addig-addig könyörgött neki, míg belement, hogy ő nevelhesse a palota tevéit és így a különleges állattal együtt beköltözhetnek a csodálatos falak mögé. Azid családja soha többé nem szűkölködött és az emír tevéire sokkal jobban vigyázott aztán, mint korábban a sajátjaira.”

A különös mentalitást tükröző mese jól példázza a sivatagi népek egymásra és négy lábú társaikra való utaltságát. A szokatlan bölcsesség, ami a történet alapján sem a dzsadtól, hanem „az istenek ajándékától” származnak, már jól mutatják azt, hogy nem emberi dolog ugyan becsapni egymást, különösen nem valakit, aki nálunknál hatalmasabb, ugyanakkor célravezető lehet. Ez már inkább dzsenn filozófiára vall, akik nyíltan vagy titokban évszázadok óta uralkodnak a dzsadok népén, akik fajuk őseivel elkeveredett emberek leszármazottai.





A dzsennek népe sincs híján saját meséknek, sőt. Mu'wallat ibn Iszá al Kindi Liliomfűzér című gyűjteményükben szemezgetve egy bosszúálló herceg története mellett olvashatunk egy különös, bikaszerű lényről, ami már fogalmazásával is kilóg a megszokott lefekvéshez szánt bölcselkedések közül. Ez ugyan egy dzsad gyűjtemény, de több példánya olyan kalligrafikus igényességgel és gazdag díszítéssel maradt fent, hogy joggal gondolhatjuk, Ibara valódi urai is nagy becsben tartják.

„Imhol áll a Síkok Sebzett Vágtázója, megfosztva égtől és földtől, fenttől és lenttől. Egy helyben áll a szakadék fölött egy vékony pallón két perem között tökéletesen félúton. Az egyik apró szarvakat viselő feje az egyik, másik apró szarvakat viselő feje a másik irányba kívánczozna menni, mert csak abba az irányba látnak reményt a megmenekülésre, nem látják azt amit a másik. Négy fekete kis patája a pallón topog és egyensúlyozik a mélység felett olyan régóta, hogy neki már csak a nap vándorlása az égen egy-egy pislogás, a viharok is csak egy-egy lélegzetvétel. Nem tud dönteni a két oldal között, ezért nem dönt sohasem. Mert ott ahol áll, tűnjön mégoly veszélyesnek is, a legbiztonságosabb állnia. Ha elég sokáig vár, akkor a palló elkorhad alatta, szép lassan, de ekkor sem indul el. Majd egyszer eltörik alatta, de ekkor sem zuhan le. Ami ilyen sokáig egy helyben állt nem mozdul el ilyen könnyedén. Az istenek maguk ereszkednek le hozzá, hogy magukhoz emeljék, de megvárja, míg leérnek hozzá és akkor a hátukon végigsétálva elindul ... mindkét irányba.”

Ebben a szokatlan üzenetű dzsenn gyerekmesében már megtalálható a fontos motívum, ami láthatóan nem veszett ki a faj egyedeiből: a tudat, hogy máshonnan érkeztek, mint az őket körülvevő világban sokan élők. Az óvatosság, amire utódaikat intik figyelemreméltó, örökös elemzésre és önmérsékletre figyelmeztető passzusuk a különös bikaszerű lény nézőpontjából különös következtetésekre engedhet minket: egy olyan lény, amely eredetileg négylábúból lett két különálló, kétlábú teremtmény.

8

Merész feltételezés lehet, hogy az amundok és dzsennek népe valahol és valamikor egy töről fakadhattak, amely tő valamilyen isteni beavatkozás révén (nem példátlan ez a fajok ismeretében) két részre szakadt. Két ellentétes irányba mentek, két ellentétes döntést hoztak, de mégis egymásnak fontos kiegészítői, sorsuk összefonódik, lám, még az isteni beavatkozás után is. De hogy mit tehet egymással ösztönösen két ilyen lény a nem emberi felfogás szerint, arra egy következő amund mese adja és adhatja meg a választ:

„A gyönyörű négylábú állat büszkén tartotta magasra a fejét, hogy messziről meglássa rá leselkedő veszélyt. Sebzett vad volt, a sivatag kövei alattomosan megvágták a lábát, így csak természetes ösztöneiben és érzékelésében bízhatott. Előbb vette észre az ólálkodó oroszlánt, ami a sziklák takarásában rá lesett mióta csak megérezte a vére szagát az éjszakában. A sebzett paripa felágaskodott és nyargalni kezdett egy völgyön keresztül, az oroszlán sem volt rest és szikláról sziklára ugorva üldözte, szemét egy pillanatra sem vette le a prédájáról. A paripa nagyon félt, lábából minden szökkenéssel szállt ki az erő, de a félelem nem hagyta őt megállni, fájdalmasan nyerített fel, hogy segítséget hívjon, de válaszul csak az oroszlán kaján ordítása válaszolt. Így úzték egymás völgyön és mezőkön keresztül, kihalt tájon, csak egymást hallva és érezve. A Sebzett vad egyszer csak meglátott egy tavat egy oázisban és látoánytól minden erő kiszaladt a lábából.





Semmi másra nem vágyott, csak hogy ihasson a hús vízből és a pálmák tövében pihenhessen kicsit. Elérte a vizet és ott összeroskadt, inni sem maradt ereje. Az oroszlán beérte és végignézett gyalázatos állapotban lévő prédáján.

Vizet, mert neki mancsában és megitta, pálmalevéllel bekötözte a sebeit és vigyázott az álmára, hogy más ragadozók ne bánthassák. Mikor a paripa felépült, megkérdezte az oroszlánt, hogy miért tette. Az oroszlán azt válaszolta, hogy nagyon élvezetes vadászatot köszönhet a paripának, jól versenyzett, de a sérülést nem ő okozta neki. Azt akarja, hogy amikor igazán utoléri akkor a paripa tudja, hogy ő töri el egyetlen csapással a gerincét, hogy amikor a vérét lefetyeli még életben legyen és tudja, hogy legyőzték. Miután a paripa jobban lett elváltak egymástól és az ellenkező irányba indultak el azzal, hogy ha legközelebb találkoznak a Sebzett Vad nem lesz többé sebzett és az oroszlán levadászhatja.”

Ebben a történetben jól megragadható az amund nép hozzáállása a más fajúakhoz, az ellenséghez, a baráthoz és a világhoz is. Motivumaiban fellelhető a Bölcs Teve beszélő állata éppúgy, mint a Sebzett bika. Ezek az elemek több más történetben is előfordulnak, egyes ibarai nemesi házak címerében is fellelhetőek és a hozzáértők ezek alapján még azt is meg tudják mondani kis tévesztési eséllyel, hogy milyen eredetű az adott család.

Annyi bizonyos, hogy a sivatagot lakó népek története és történelme összefonódott az eltelt Korok alatt és nem olyan könnyű leválasztani őket egymásról, ahogyan azt sokan hitték és remélték volna. Az amund-dzsenn közös ős egy másik síkon azt is feltételezheti, hogy talán az sem volt az eredeti őshazájuk, csak egy állomás egy olyan vándorlás közben, ami soha nem ér véget egyik nép számára sem igazán. Biztosat csak a halhatatlan sivatagi istenek tudnak, de (ahogy a következőkből kiderül) olykor még talán ők maguk sem.

Források

9

Mielőtt továbblépnénk az Ősi Nép részletes megismerésében fontos megemlítenünk azokat, akiknek munkái évezredek, évszázadok vagy éppen csak évtizedek óta alapját képezik az amundok utáni kutatásoknak. Sokan vállalkoztak ugyanis erre a feladatra, de kevesen érték meg, hogy végül tapasztalataikat írásba is foglalva megörökíthessék az utókor számára. Ennek oka azokban a veszélyekben kereshető, amellyel ez a régóta rejtőző nép féltékenyen védelmezi és őrzi titkait a külvilággal szemben.

Számos történet és leírás szól olyan kísérletekről, kutatókról és expedíciókról, akik a tudás megszerzése reményében indultak el Taba-el-Ibarán keresztül, esetleg még át is lépték a Shibara vonalát és beléptek a Mélysivatagként ismert és okkal retteget régióba, de vagy nem tértek vissza sohasem, vagy csontjukról szórta le a szél később a homokot, azonban azt kell mondanunk, hogy talán ők voltak a szerencsésebbek.

A legtöbben, akik vissza is tértek nem voltak többé olyan állapotban, hogy érdemben beszámolhassanak tapasztalataikról. Megszállott örültek voltak, hagymázás szavakkal, sokszor olyan nyelven, amit nem is értettek a sivatag lakói, elképzelhetetlen badarságokat motyogtak és végül vagy önkezükké vetettek véget életüknek vagy környezetüknek kellett megölniük őket, hogy ne tegyenek több kárt bennük. A Mélysivatag megtanulta őrízni a titkait.

Azt sem szabad kihagyni a számításból, hogy az Ibarában uralkodó dzsenn emírek is megtettek minden tőlük telhetőt, hogy ősi ellenségükről ne lehessen érdemben információt gyűjteni vagy egyáltalán felvenni velük a kapcsolatot. Nem egy tudósnak vagy éppen kalandozócsapatnak a karrierjét törték derékba azzal, hogy látszólag segítséget és támogatást ajánlottak nekik majd eltették őket láb alól, mondván, a saját és a nagyon jó érdekében.





A visszatértek fentebb taglalt állapotának tükrében még ez a magyarázat is elfogadhatónak tűnik. Azonban éppen ezért kell még jobban megbecsülni azokat a forrás értékű műveket, ami mindezen nehézségek ellenére és mellett íródott, hiánypótló módon foglalkozva az amundok őstörténetével és mindennapjaival, fellebbentve azt a bizonyos fátylat, ami eddig meggátolta, hogy létük nagyobb léptékét megismerhessük Ynev porondján.

„Én csak átutazóban vagyok itt ...”



Az első és legteljesebb leírás nem csak az amundok viszonylatában, hanem Taba-el-Ibara egészét illetően a Hatodkornban íródott egy godoni kóbormágus, bizonyos Roxund tollából és az utókor csak, mint a Homoki Históriát ismeri. Ez az időmágus egyike volt azoknak, akik Godon magiokráciájából elsők között vállalkozott az őket körülvevő világ részletes megismerésére és kutatási területének az Ötödkor óta lakatlannak hitt, kietlen sivatagot választotta.

Itt azonban virágzó birodalmakat és kulturált népeket talált, mágikus hatalmának bevetésével pedig módja volt rá, hogy fellebbentse az idő titkait és első kézből tapasztalja meg a Fajháborúk világát, az amundok-dzsennek és elfek háborúinak és hanyatlásának történetét. Lenyűgözte a felfedezés és egyre mélyebbre és mélyebbre ásott a múltban, miközben a jelene egyre több titkát tárta és jegyezte fel későbbi munkájában.

Egyedülálló módon tapasztalatai mellé részletes és színes térképmelléleteket is csatolt,

melyeket maga készített, illusztrált és juttatott haza Godonba, varázslótársai okulására. Ismerve a többi kóbormágus későbbi sorsát és végzetét, elmondhatjuk, hogy Roxund volt közöttük a legsikeresebb. Talán éppen ezért sajnálatos, hogy sem az ő, sem a fantasztikus összegző munkájának végleges sorsát nem ismerjük minden kétséget kizáróan mind a mai napig.

Egyesek szerint Godon háborújában lelte halálát Krán ellen, amibe visszatért félbehagyva kutatását ... mások szerint éppen hogy nem tért haza sosem és valamilyen időmágiája révén örökre a kíváncsisága rabja maradt a Fajháborúk korában. A legkülönösebb feltételezés szerint ugyan hazatért, de látva otthona elkerülhetetlen sorsát nem kívánt osztozni benne és visszavonult remeteségben mind a mai napig létezik valahol Dél-Ynev egy eldugott pontján.

Annyi bizonyos, hogy munkája túlélte az idők viharát és részekben vagy egészben gyarapítják az Ibaráról szóló könyvtárakat. A teljes szöveganyag azonban a Hetedkor alkonyán is ritkaságnak számít a gyűjtők között is, harminckét térképből álló függelékével pedig egész vagyont ér. Megegett állítólag,





hogy északon egy egész városállam cserélt gazdát egy ilyen darabért és végül az eladó még ezt sem tartotta jó cserének és hátralevő életét az üzlet visszacsinálására tett fel ... eredménytelenül.

Más források szerint Roxund nem válhatott volna etalonná Ibara témában a dzsennek segítségével. Az expedíciók nem siették el a felföldre való visszatérést, Roxundról elképzelhető, hogy a tudomány érdekében nem pusztán együttműködött a dzsennekkal, de valamennyire azzá is vált. A dzsennek híresztelése szerint például Abadanában telepedett le, ott írta meg a *Homoki históriát*, aminek első, godorai kiadásán dzsad kalligráfusok és térképészek százai dolgoztak szokatlan buzgalommal. Majdnem biztosan voltak tisztavérű dzsenn nőktől született gyermekei (akik vagy örökölték népe egyedi sajátságát, vagy nem), és mikor az ideje kitelt, ibarai földben helyezték örök nyugalomra.

„Szép éltet, jó halált.”

Talán a legkülönösebb szerzet a felsorolásban a következő, Ostrom Therion személyében, aki annyira távol áll az általánosan elfogadott tudós ember képétől, amennyire az csak lehetséges. Pyarron alapításának évében látta meg a napvilágot a mai Yllinor területén és így egy civilizálatlan, tarran barbár családban. Azonban hamar kiderült, hogy különös csillagzat alatt született és ezzel egy ideig számkivetett volt az övéi között. Hatalmas testi erő mellett az istenek olyan átokkal sújtották, amivel a helyiek sem tudtak mit kezdeni: intelligenciával.

Előbb barátaival és rokonaival és portyázva hagyta el a megszokott hadiösvényeket, később azonban szedett-vedett rablóbandát toborzott a külvilágban talált harcosokból, amiből hamarosan egy ütőképes és veszedelmes zsoldossereg lett, mire Pyarron kapuján bekopogott. Tanulatlansága sok nehézséget jelentett neki a magas körökbe való beilleszkedésnél, de szerencsére nem is voltak ilyen ambíciói sohasem. Seregével Pyarron zsoldjába állt és évekig szolgálta a város érdekeit sikerrel.

Egy idő után azonban ezt is megunta, ahogy a tudást tőle féltékenyen őrző városiak értéktelen aranypénzeit. Mikor híre jött, hogy a sivatagban két emírség háborújában kell beavatkozni Pyarron színeiben kapva kapott a lehetőségen, hogy áthajózzon seregével a Gályák-tengerén. Itt olyan terepen találta magát, amit még életében nem látott és tapasztalt, s amikre kevés olvasmányélménye sem készíthette fel. A sivatagi háború csak pár hónapig tartott, de nem tért vissza Pyarronba.

Néhány bizalmasa és harcostársával az oldalán egyre mélyebbre és mélyebbre tört az ismeretlen világ szíve felé s élvezte, hogy újra rablóként, hódítóként élhet, bár társai tudni vélték, hogy elméjét megfertőzték egy, az emírségekben hallott legenda hurikról és nagyhatalmú földre szállt istenéről ... és Ostrom Therionnak határozott elképzelése volt arról, hogy melyikkel mit akar majd csinálni, hogyha egyszer megtalálja őket. Csapata egyre fogyatkozott, megszállottsága pedig csak egyre nőtt, mikor végre átlépte a sivatagot kettéválasztó Shibara-folyót.





Ezután évekig nem hallottak felőle, hogy mi történt vele azt csak a saját maga által, tehát egyszerűen, megfogalmazott útleírásaiból tudjuk kikövetkeztetni. A Mélysivatagban sokáig kóborolt mire rátalált egy különös faj tagjaira, az amundokra. Természetesen azonnal fegyveres konfliktusba keveredtek, amely során társai elhullottak, ő magát pedig egy amund nő párviadalban legyőzte. Ezek után mégsem végezték ki és áldozták fel isteneiknek, hanem Titkos Városaik egyikébe kísérték.

Hamarosan kiderült a számára, hogy Nesire, az amund panteon nőalakja, hívei hurcolták el, akik ebben az időben véres utóvédharcukat vívták éppen Amhe-Ramunnal. A huri szépségű legyőzője arra kényszerítette, hogy rabszolgaként szolgálja őt haláláig vagy ügyök vesztéig és Ostrom Therion nem kevés örömmel elfogadta ezt az ajánlatot. Évekig harcolt és vérzett a Mélysivatagban az amund testvérháború végnapjaiban, több papnőt is kiszolgált mire végül Nesire főpapnője is elfogadta szolgálatát.

Ott volt, amikor Nesire szent városa elesett és Amhe-Ramun győztes seregei bevonultak. Előbb nem is foglalkoztak az ember rabszolgával, de Ostrom Theriont nem olyan tarran fából faragták, hogy csak úgy figyelmen kívül lehessen hagyni. Nekiesett a megszálló amund seregnek és annyit levágott közülük, hogy végül ismét csak nem végezték ki, hanem Amhe-Ramun főpapja elé vitték a különös rabszolgát. A főpap barátságosan fogadta és atyaian üdvözölte őt, ami meglepte a barbárt.

Kíséretet adott neki a sivatag pereméig, ahol a zavarodott tarran értetlenül nézte a távolodó amundokat. Némán, magába fordulva tért meg ősei földjére és csak később nyitotta közöttük is szóra a száját. Tíz asszonynak nemzett harminchat gyermeket öregkoráig, s mikor már úgy érezte ideje lassan kitelik megírta különös kalandjáról és az amundok országáról szóló híres művét, a Legszárazabb Mezőket. Mikor ezzel végzett mégsem volt elégedett teljesen.

12

Ekkor fogalmazta és írta meg a később hírhedett Befalazott palota című művét, ami egészen más tapasztalatai megörökítéséül szolgált. A különös kézikönyvet egyben vitte el útleírásával Pyarronba, ahol igen hamar nagy vihart kavart az egyszerű nyelvezettel megírt alkotása. Krad és Kyel egyháza közösen tette a legszigorúbb indexre, Ellena hívei pedig mind a mai napig sóvárognak érte és bármit megadnának az eredeti példányért.

Ostrom Therion visszatért a sivatagba, de hogy elérte e Shibarát és felkereste-e újra ifjúságának fontos helyszínét senki sem tudja. Alakja eggyé vált és beleveszett a Pyarron alapítása körüli legendák ködébe sok más különös vélt vagy valós történelmi alakkal egyetemben. Vagy csak a két főisten hívei igyekeznek ezt elhitetni mindenkivel, hogy Ellena hívei ne kutakodjanak ott ahol nem kéne. Akárhogy, a mondás szerint mikor Mogorva Chei új országot alapított Yllinor néven a tarranok földjét is védelmébe véve harminchat törzs jelentkezett nála önként, amelyek vezetői szokatlan éleslátással és bölcsességgel bírtak.





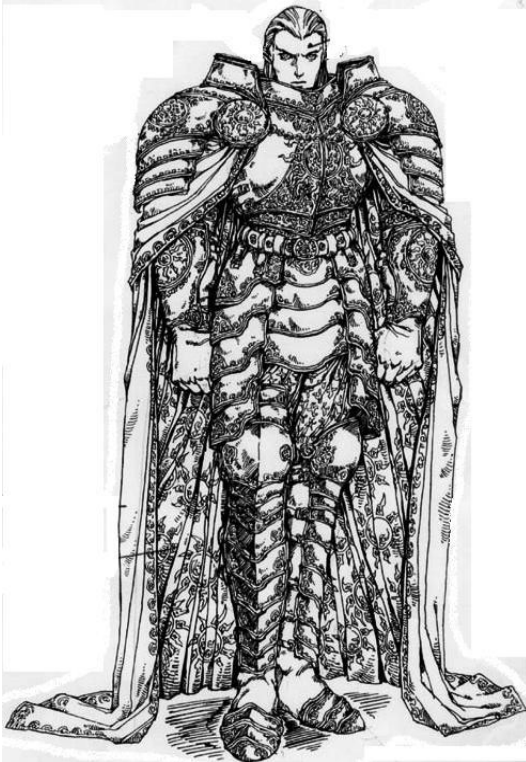
„Ellenségünk megértésén keresztül vezet el az út minket önmagunk kifürkészéséhez.”

A dzsad nép fiai között is volt olyan merész és leleményes, aki nem átalott az övéit fenyegető veszedelem hírére időben reagálni, s nem is rajta múlt, hogy mindhiába tette. Fhaim il Karabe, az amund kultúra és civilizáció legnevesebb dzsad kutatója. Alig egy évvel a manifesztáció előtt személyesen is figyelmeztette az emírt a Madab el Sobirára leselkedő veszélyre, de az semmibe vette a szavait. Fhaim il Karabét egyes feltételezések szerint a krániak ölték meg El Hiada kolostorában, mások feltételezik, hogy életben van, csak egy, az amundnál is különösebb nép szokásait tanulmányozza.

„Az áldozatok számán mérhető le a győzelem.”

Harmadik és egyben utolsó krónikása ennek a nem mindennapi fajnak érdekes módon éppen, hogy az egyik legnagyobb ellenségük volt. Isidor de Sediarta, az Erigowi Aranykör Lovagrend örökifjú tagja és egyben a Kóborlók Rendjének társalapítója is. Fiatalon kalandozókkal egyetemben harcolt orwella hívei ellen, majd társaival, a Kóborlókkal igyekezett elejét venni a Tizennegyedik Zászlóháborúnak ... sikertelenül. A békéről szóló tárgyalások egyik következtént esett áldozatul a toroni armánynak és egy végvárba szorították be, ahol nemcsak kitartott a felmentő ilanori sereg érkezéséig, de egy értékes főzet megszerzésével örök ifjúságra tett szert.

13



Felettesei igyekeztek elásni valamelyik könyvtár mélyére lovagjukat a toroniak megtorlása elől, ő azonban ezt is inkább hasznára fordította és nem ült sokáig a babérjain. Az ősi iratok és poros jelentések kusza pókhálójából kiolvasta, hogy a délvidéken zajló Manifesztációs Háború színpalái mögött a lassan magukra találó amund istenek visszatérése is esedékes és egy orwellával való hasonlatosság nyomát követve elhagyta a rendházat, megtagadta a maradásra bíró parancsot és Erionba ment, ahol felelevenítette régi kapcsolatait.

A helyi Krad rendház segédletével és annak köszönhetően, hogy a godorai hercegtől amnesztiát csikart ki a seregébe önként jelentkező rabok számára megalapította a Kalandozók Seregét, amellyel aztán Taba-el-Ibara felé indult. Célja „csak” a háborús frontvonalon túl rejlő Nesire Titkos Város lerochanása volt, azonban kénytelen kellett lenni belefolyt a konfliktusba különös seregével. Végül nem is ő, nem is a serege aratott sikert, hanem néhány névtelen Kalandozó, akik állítólag csak útközben csapódtak hozzá.

Vezérkara azonban több olyan kalandozót is számlált, akik e küzdelmes hadjárat során léptek be a hősök pantheonjába, úgymint Lord Grimhold Drán, a rackla lovas törpe, Ifar cirn Inmettel, a szív útját járó harcművész, Kabal Komattre, az ordani hadtest egyetlen életben maradt tűzvarázslója, Lucinda Kaichan, a fehér boszorkány feketében és Myrtil, a sirenari erdőjárónő. Hogy állítólag Sir Tycondrius,





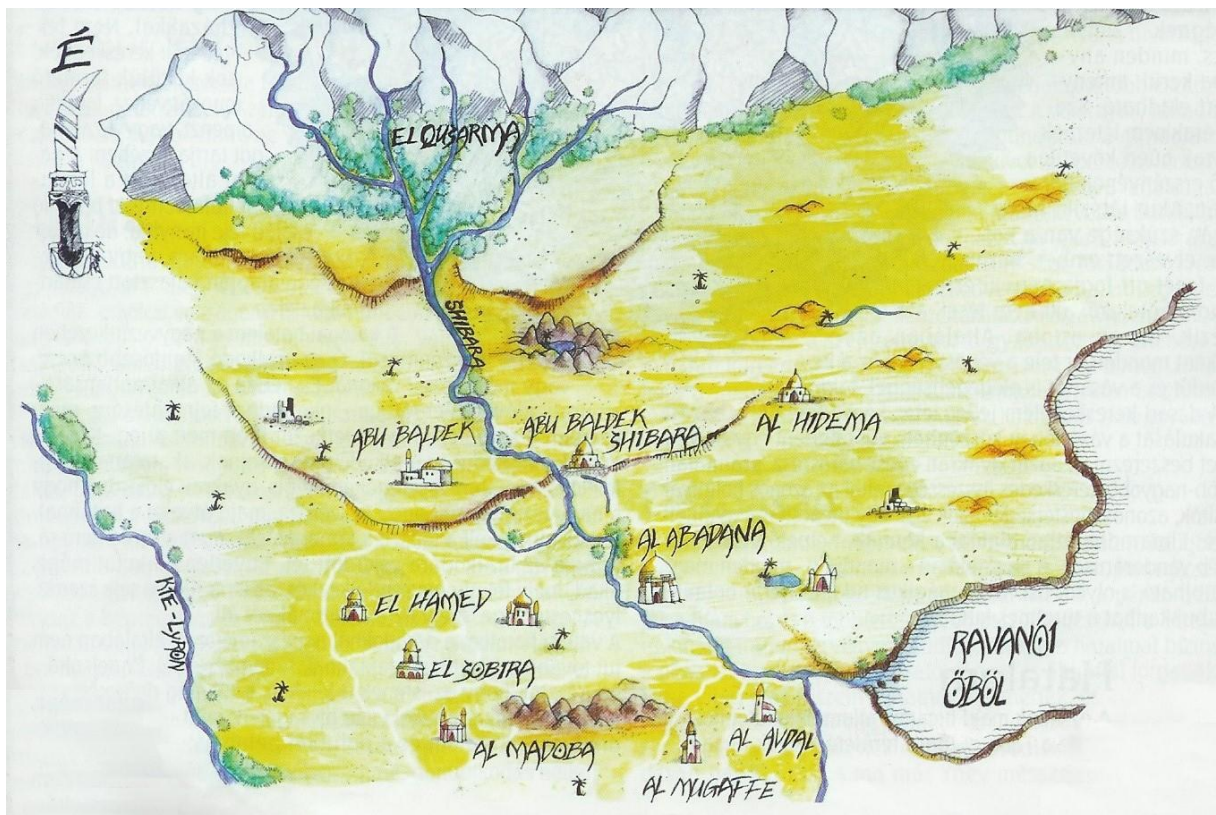
Kyel legendás papja is erre járt balsikerű kráni küldetése után vagy, hogy a Három Kard Szövetsége is részt vett volna az offenzívában ... ezek már csak elveszett mesék.

Ami bizonyos, hogy a hadjáratról összegzett tapasztalataiból és életrajzi írásaiból Isidor de Sediarta lovag előbb az Aranykör Lovagrend Katonai Bírósága előtti védőbeszédnek, sigranomoi egyetemi előadásaihoz jegyzetnek megfogalmazta összegző írását, melynek címe az Aranytenger lett. Ez a modernkori lovagregény tartalmazza tapasztalatait Eriontól a Shibaráig és tovább is, mikor egyedülálló módon volt lehetősége, hogy egy követség tagjaként a Manifesztációs Háborút követően látogatást tegyen a Mélysivatagban.

Isidor de Sediarta később részt vesz Erigowban a Legendák és Enigmák visszaszerzése iránt tett kísérletben, aminek révén elveszíti egyetemi katedráját. Később egy Rusenor Éjszakáján tartott ünnepségen beavatkozik lovagtársaival a nemesség belügyeibe, amelyet követően végleg úgy érzi, hogy ideje visszatérnie délre. Hogy ez az útja csak Erionba vagy még tovább vezette el őt, nem tudni. Azt igen, hogy önköltségén rendelkezett róla, hogy egy tiadlani nyomdán keresztül az Aranytenger egy példányából minden egyes ynevi könyvtár rendelkezessen.

Az amundokkal foglalkozó irodalmárok sora tehát igen színes, hogyha nem is túl népes. De hogy érdemes e foglalkozni a kérdésükkel az a Hetedkor sorsfordító eseményei tükrében nem is lehet is kétséges. Egyszer talán eljön az a pillanat is, hogy az Ősi Nép tagjairól egy, a fajhoz tartozó is elregélje, amit hozzátéhet mindahhoz, amit ezek a kalandor lelkületű tudósok összegyűjtöttek nekünk saját magukat sem kímélve sokszor a megpróbáltatásoktól, amiket Taba-el-Ibara titkainak megfejtése megkívánt tőlük.

14





„Létezők vágta át a semmin és a mindent elválasztó valóság keskeny peremén. Más ösvényeket járva, más jeleket követve, és ha késve is, de elérték világunkat, mit otthonunknak nevezünk ekkorra. Ismertük őket és ismertek minket. Látták erőnket és látták mindazt, amit addigra magunkénak nevezhettünk. Irigyelték azt, megrontani akarták azt, ami a miénk, tulajdonunk. Nem akarattal és nem szóval, nem ismerték azokat. Hazugság és az igazságunk tagadása lett a fegyverük, mint akkor, azokon a mélybe zuhant síkokon, ahol szemben állva küzdöttünk egykor. Egy volt az akaratunk a fényességgel, holdakkal és a földdel: a menekülés idejének végét kellett vetni. Én fizettem meg az árat, amit a békénként hozni kellett, egyedül vívtam meg a háborút, egymagamban, azokkal, akik hittek és hitték az igazságomat. Nem vallottunk kudarcot.

Féregéltű szolgálaink közül kerestek maguknak pártfogót. Rabszolgák kegyét keresték ellenségeink. A kard mi kezünk emelt vált porrá, semmivé, a vértünk mi a seregeink testét védte fojtott és mi így is diadalt arattunk hamis, megalkuvó istenek ellen. Mi, én és az arcomat viselő. Nincs az az áldozat, ami felér a győzelemmel. Azonban elárult az ég és a föld, elárult a világ, mikor a fényesség akaratából nem segítettek meg halandó testeinket, nem ismerték a háború egyetlen törvényét és ezért, ezért veszett el a Nép annyi időre. Annyi időre.”





„Én is szeretnék, de nem ismerem a dalaitokat.

Az anyémek régi, elveszett dalok ... de az anyémek.

Egy részed velem marad ... egy részem veled megy el.”

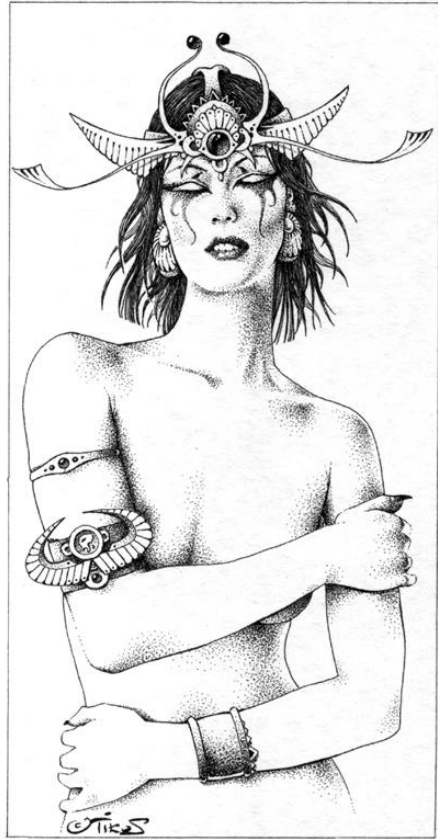
Az amund nép végzete és sorsa összefonódott a transzcendencia keresésével. A végletek hajszolása, a megalkuvásra képtelenség, a látszólagos érdektelenség a más fajok és az őket körülvevő világ dolgaira éppúgy ebből ered, mint az érzelmeik szélsőséges kiszolgáltatása, feltétel nélküli kifejezése. Olykor úgy tűnhet, hogy az anyagi testük csupán csak a kapu, amin keresztül vad és igaz természetük a világra szabadul ... s ez a felfogás nincs is túlságosan messze attól, ahogyan ők gondolkodnak földi porhüvelyükről.

Ehhez képest ugyanis az egzisztenciális dolgokat sokszor és legtöbbször alárendelik az előbbinek. Ebből fakad, hogy a külvilág számára döntéseik nélkülözik azt az eszmeiséget és hátteret, aminek során egy hétköznapi halandó, bármely más elfszabású faj tagja eljutnia egy, az amundokétól gyökeresen más következtetésre ugyanabban a kérdésben. Ez a filozófiai megközelítés sem tudatos a részükről, nem egy tanult vagy örökölt viselkedésmód. A pusztá ösztönök készítenek rá őket.

Természetük gyökeres része, tulajdonképpen alapja tehát az, hogy eggyé válhassanak és elérjenek egy „fel nem fogható, természetfeletti” állapotot, olyasmit, ami senki másnak nem adatik meg. Az élmény ugyanis önmaga igazolása és jutalma, nem szükséges hozzá a környezet megfelelő reakciója vagy visszajelzése, önmagukban, önmagukon belül kell, muszáj megvalósítaniuk egy olyan összhangot, amiből tudatosan, számukra érthető módon zárhatják ki aztán a külvilágot, így teremtve meg maguk számára az individuális én-tudatukat.

Ellentétben legősibb ellenségeikkel, a dzsennek népével, akik velük szemben jól láthatóan és érezhetően pontos ellentettei ennek: a mentális megközelítés révén ők éppen hogy minden más (így a transzcendencia) fölé is helyezik az egzisztenciájukat, ez adja meg nekik azt a biztos tudatot, hogy önmaguk valóságosságában vetett hitükön kívül senkire és semmire nincsen szükségük és ezen keresztül lecsupaszított, hideg logikával szemlélhetik immáron nyugodt lélekkel az őket körülvevő, lenézett világot, aminek tagjai talán soha nem érkeznék el oda, ahová ők.

Az amundok számára a „fel nem fogható, természetfeletti” hajszolása faj szintjén isteneik és kiemelt fajtársaik követésében nyilvánul meg általánosan, egyed szinten, jellemzően kiszakadt, más kultúrákban felcseperedők számára ez esetenként egészen extrém kilengésekhez vezethet, élvezetek hajszolásától, társadalmilag elfogadhatatlan cselekedeteken keresztül kimagasló hőstettekig sok minden másig. A közösség számára ezt az élményanyagot az Egység képessége adja meg, ami Ynev világán, egyedülálló módon, csak az amund faj tagjainak adatott meg.





Tekintet nélkül arra ugyanis, hogy uralkodó vagy közrendű kasztba születik egy amund, túl azon, hogy a család fogalma és így az ilyen fajta kötődések nem, vagy csak nagyon ritkán alakulnak ki náluk, a világrajövele pillanatában tudatában van a hovatartozás érzésének. Nincsen még ugyan arra hangja, hogy ezt viszonzza, de a járásnál is hamarabb tanulja majd meg azt, hogy érzéseit a közösség és környezet számára kinyilvánítsa, kisugározza magából az őszintétlenség leghalványabb esélye és így árnyéka nélkül.

Ez az állapot olyan természetessé és magától értetődővé válik a számára, hogy az egyéni gondolkozás és a tapasztalatszerzés igényét is később tudatosítja magában, ekkor pedig a már fentebb is taglalt módon jól láthatóan a külvilág számára szinte habzsolja azt a különleges, csak számára felfedezhető életet. Más fajok tagjai joggal gondolhatják esetleg egy ilyen egyed fejlődését látva, hogy kompenzál a kihagyott időért és valószínűleg sok szempontból így is van. Azonban ez az amundok számára természetes folyamat, amit évezredek óta csinálnak Yneven, azelőtt pedig máshol valószínűleg még régebb óta tesznek így.

Így az első halmaz, amiben az amund egyed értelmezi magát az a közvetlen közössége, környezetében élő más amundok elméje és érzései ... ez általában az összetartó és egy lélettéren osztozó nemzetség. Másodsorban jelenti ki magáról azt, hogy egy egyén és keresi a maga válaszait és igazait előbb a szűkebb környezetében majd, mivel fájának fontos hagyománya ez, vándorlása során más amund nemzetségekkel és lételekkel egyetemben ismeri fel azt a társadalmat, aminek a részévé vált.

17



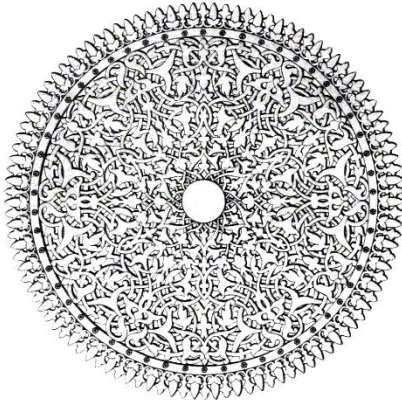
Erre a bonyolult lelki rendszerre épül még rá legfelülről az Ósi Nép sorsát egyengető istencsalád általános behatása az egyedek életében, mivel ahogy minden mást is, így a hitet is a lehető legszemélyesebben élik meg. Születésük után ugyan elválnak, hogy szülőjük és nemzőjük kasztjától függetlenül hol helyezkednek majd el a társadalomban hasznos részét képezve annak, de az istenekkel való szoros kapcsolat a hiedelmeik szerint már a méhben kialakul. A tapasztalatok szerint, amelyik amund egyszer kifejezte elfogultságát egy isten mellett soha, semmilyen formában nem képes arról a választott útról letérni.

Ennek kapcsán az amund lélek három jellemzőre bontható, mely alapján a csillagok és az univerzum dolgaiban jártas művészek (mert minden tudományt művészetként tartanak számon, amit más nem vagy nem éppen úgy művel) meghatározzák egy-egy egyed rendelését és sorsát az ég alatt. Ezek a jellemüket meghatározó nap- és holdjegyek, illetve a szakrális elköteleződést jelölő isteni jegy. Az Ósi





Nép asztrológusai Yneven elsőként alakították át az égi képekkel kapcsolatos hagyományait és mondáikat hasznos, későbbi generációk számára is hasznos tudássá mely képzettség alapja lett a Hetedkorban is ismert, más fajok által gyakorolt tudománynak.



A csillagok sokféleképpen voltak hatással társadalmuk és történelmük alakulására is. Ennek a „művészetnek” köszönhetően (is) egyedi időszámításuk alakult ki, amiről az sem bizonyított mostanra, hogy Ynev ege alatt fogant meg eredetileg. Az általános elfogadott Korok helyett ők ugyanis isteni ciklusokban mérik az egy amundöltőnél is hosszabb időtartamot, melyeknek hosszúsága az aktuális patrónus hatalmának kiteljesedése és hanyatlása között értendő.

Ynevre érkezésükkor főistenük, Themes Ciklusa kezdődött el (vagy folytatódott) az ynevi Harmadkorban egészen a Negyedkor derekáig, ahol is Refis istennő vette át az uralkodó szerepet, helyét pedig az előbbi kettő leánya, Nesire váltotta az Ötödik Korban, hogy aztán Amhe-Ramun fokozatos térnyerésének és hívei munkálkodásának köszönhetően a Hetedkorra az Egység és Háború Kékcárcú istene legyen az uralkodó hatalom a Mélysivatagban.

A Hetedkor végére azonban, különösen a Manifesztációs Háború végnapjait követően, egyértelműen látszik, hogy az amund társadalom kezd visszatalálni a ciklusokat elválasztó egyensúlyhoz és az elveszettnek hitt istenségek is új- és újabb híveket toboroznak az Ősi Nép tagjai közül. A Hetedkor végére valószínűsíthető, hogy Amhe-Ramun Ciklusa teljesen véget ér és egyedülálló módon a világi korforduló az amundok számára is egy új Ciklus kezdetét jelenti majd.

Az „amundöltő” fogalma, mellyel a legtöbb vallásos irat és prófécia is jelzi a fontosabb kozmikus események bekövetkezését az emberi élettartam másfélszeresét jelenti (nem hivatalosan), mely alatt egy átlagos amund élete kitelik és hagyományos értelemben véve másfél századot jelent. Ennél sokkal részletesebben és gyakorlatiasabban mérik azonban egy évnek a kiteltét, ami az évszakok és így támpontok nélküli sivatagban igazán egyedülálló.

Az Ősi Nép tagjai az évet harminchat tíz napos, úgynevezett „dekádra” osztja fel, melyet követően egy ötnapos szakrális ünnepsorozat veszi kezdetét és jelzi az új év eljövételét. Hagyományosan ennek első napján Themes tiszteletéről emlékeznek meg, második napján vad játékokat és viadalokat rendeznek, harmadik napját különös módon csendes némaságban töltik, sokszor még az Egység képességét is elhagyva, csakhogy felkészüljenek a negyedik napra, melyen az Anyáról és Lányáról emlékeznek meg Refis és Nesire képében, általában orgiákkal az esti órákhoz érve, majd az ötödik napon ismét szilaj viadalozásba és harci játékokba kezdenek és rabszolgák százait áldozzák az oltárokon Amhe-Ramun nevében.

Különös hiedelemviláguk szerint sosincsnek egyedül a csillagok fényeinél, úgy hiszik a távolban, más helyeken (esetleg síkokon) fajtársaik ilyenkor velük együtt ünneplik végig ezt az öt napot és ehhez mérten igyekeznek kitenni magukért. Ez is arra enged következtetni, hogy Ynev nem csak hogy nem kiindulási pontja, de nem is végcélja vándorlásuknak a világok között és hadszíntere a dszenekkel vívott örökös háborúnak.





Érdekesség, hogy csatáik idejét és helyét sem maguk, hadvezérek és stratégia alapján választják, hanem az istenek sugallatiért imádkozva készülnek fel a soron következő próbatételre, kiemelkedési lehetőségre, mely egy újabb lépés lehet a transzcendens élmény eléréséhez. A Manifesztációs Háború során külön nehézséget okozott annak a kevés ügynöknek az amundok terveinek kikémlése, akik egyáltalán eljutottak erődvárosaik legmélyére. Egy alkalommal például a Pyarroni Titkosszolgálat „minden kétséget kizáró” bizonyítékáról derült ki, hogy nem a valós csapatmozgásokat örökölte meg egy terepasztalon, hanem az amundok között népszerű (mert egyszerű) Ush nevű gúlasakk játék állását két uralkodó kasztú pap között.

Éppen ezért elmondható, hogy mind társadalom, mind közösség, mind egyed szintjén (még a kiszakadottak is) körülengi a faj tagjait egy általános kiszámíthatatlanság. Nem befolyásolják őket a hétköznapi dolgok és környezet, legbelülről jönnek számukra azok az impulzusok, amik adott esetben cselekvésre készítetik őket vagy éppen ellenkezőleg, tétlenségre. Ha pedig nem is legbelülről érkeznek az ilyen különös sugallatok biztos lehet benne, minden más fajú, hogy az amundok cselekedeteire máshonnan, a szférák „fel nem fogható, természetfeletti” magasából érkezik az indíttatás istenek, a csillagok vagy talán éppen másik síkok világaiba szakadt fajtársaiktól. Egy amundban megbízni valódi művészet ... hálás ... de művészet.

Szót kell ejtenünk részletesebben arról a perspektíváról, amit tehát minden pillanatban képesek elnyomni magukban, az egzisztenciáról. Ezt a fogalmat nem szabad az emberek (pláne nem a dzsennek) elmaradott és intrikus gondolatvilágával átszőtt értelemben kezelni. Az eredeti jelentése tehát a „létbe lépés és létbe maradás” kérdése volt, s ez az a perspektíva, amit az amundok ösztönösen elnyomnak magukban, amit alá rendelnek a transzcendens gondolatoknak. Saját szellemi és testi épségük féltése nélkül képesek vállalni olyan dolgokat, amelyről úgy hiszik, közelebb viheti őket a tökéletességükhöz, amitől úgy érzik, többek lehetnek és vele önmagukat és közösségüket is szolgálhatják.

Fontos kiemelni a testi épségüket, amit onnantól építenek és gondoznak, mikortól még az eszüket tudják. Ezzel tisztelik meg isteneiket, egymást és önmagukat, ez az a tökéletes kapu, amin keresztül lépve szellemük kapcsolatba léphet az anyagi világgal és éppen ezért mindennél többre tartják, ápolják, büszkék rá és egészen letisztult fogalmaik vannak, hogy milyenek kell lennie, amelytől a leghalványabb elhajlás komoly személyiségi zavarokat okozhat bennük, sőt, adott esetben még a velük Egységben levő fajtársakra is kihathatnak vele.

Az amundok a Hetedkor végén nem csupán testi hasonulással hódoltak földre szállt istenüknek. A Kék Hold ragyogásakor ugyan testüket és lelküket is egybekovácsolta az isteni akarat, de „józan” óráikban is keresték azt az érzést, ami összetartásukat szimbolizálta. Kevés olyan összetartó és egymásra utalt faj létezik Yneven, mint az amundoké. Igazán csak fajtársaik között érzik jól magukat, egymagukban hajlamosak depresszióra és érzelmeik heves kinyilatkoztatására. Impulzív és hirtelen személyiségek, sokszor azért cselekszenek kimagasló és vakmerő tetteket, hogy környezetük számára kijelentéseiket, belső érzelmeiket bizonyítsák.





Képtelenek a beolvadásra. Meg kell mutatniuk magukról, hogy mások. Nem csupán ember rabszolgáik előtt, de minden kultúrában ki kell tűnniük, ki kell magasodniuk másoktól. Ez külön viselkedésükben és öltözködésükben is megmutatkozhat. Ha kell, akkor erős hófúvásban is lengén, környezetükről tudomást sem véve öltözködnek, félmeztelenül aranydíszekben menetelnek a hófúvásban ameddig ki nem dőlnek, mert sokszor nem vesznek tudomást önnön sebezhetőségükről és fizikai korlátaikról.



„Nem kívánhat magának az ember jobb barátot egy amundnál ... igaz, ellenséget sem.”

Viselkedésük és így gondolkodásuk is sokban hasonlít Ynev barbár kultúráihoz ... mert tulajdonképpen azok is. Szilaj és féktelen nép, akik nem rejtik véka alá véleményüket, érzéseiket, gondolataikat és maguk felett csak azonos fajba tartozó személyt képesek megtűrni vagy olyat, aki minden tekintetben bizonyította velük szemben felsőbbrendűségét. Ez a megtiszteltetés elsősorban párviadalban nyerhető meg, de eztán is kritikusan figyelik majd vezetőjüket, hogy mikor gyengül el vagy bizonyul alkalmatlannak az irányításukra.

Ez nem bizalmatlanság a részükről, korántsem. Egyszerűen elvárják tőlük azt az összeszedettséget és igényességet a maguk feladatkörében, ahogyan és amivel az amund a maga területén eljár. Ugyanígy viseltet egyébként minden amund önnön fáján belül is a magasabban lévő kaszt tagjára: állandó

20

nyitottsággal és odafigyeléssel. Azonban nem felejt el jelezni a legkisebb hibát vagy hiányosságot, legyen az egy félrecsúszott dísz tárgy vagy egy rosszul feláldozott rabszolga. Ez bizonyos nézőpontból természetes rosszindulatnak is betudható, de lássuk: ez a társadalom és rendszer évezredek óta működik önmagát fenntartva.

Egy olyan társadalmi berendezkedésről van tehát szó az amundok esetében, ami nem tűr meg átmeneti időszakokat, ideiglenes változásokat, ami kivetett magából minden kérészéletű és káros elemet, ami nem fér bele egy olyan stabil rendszerbe, aminek ki kell állnia minden éghajlatot, minden körülményt, belső és külső viszályokat, múlt és eljövendő istenek szeszélyét. Ezért nem ismeri el az amund társadalom a pénzt, mint fogalmat, bár mindennek ismeri a pontos árát. Mindegy egyed a saját és a közösség tapasztalásán keresztül bizonyosodik meg, tehát közvetlenül, a rendszer helyességéről és állandóságáról.

Szigorú és kegyetlen társadalomnak tűnhet az Ősi Nép rabszolgatartó kasztrendszer, s ez így is van. Azonban látni kell, hogy ebben a szélesebb spektrumban pontos és fontos helye van a hegybe vájt barlangban tenyérnyi vízen osztozó fajtársaknak, mint a fényes paloták kényelmét élvező, kincsekkel körülvett főpapok gazdagságának éppúgy, mint a komor piramistemplomok mélyén látszólag gépies kegyetlenséggel és szakszerű rituálékkal bemutatott véráldozatoknak. A szükség és a gyakorlatiasság





hívta életre ezt a rendszert olyan régen, hogy talán még a ma élő amund isteneknek sem volt még neve akkor.



Az Ősi Nép tagjai különös módon alkalmazkodóak tehát, a megfelelő határokon belül. Ez testileg is érvényes a Krán hegyei közé jutott nemzetségekre és az Ibara dúnái között élőkre is éppúgy, mint szellemileg és lélekben. Ennek megfelelően az amund lélek három tudatállapotot ismer és így különböztet is meg egymástól. Ezeket általában a körülmények és a szükség határozzák meg, de alapvetően szabad akaratuk van arra nézve, hogy melyiket választják éppen, s ha egyszerre több is elérhető.

Az első az amund egyéni tudatállapot, ami tökéletes tisztában van önnön egyediségével, törekszik a „fel nem fogható elérésére” kívül és belül, önmagában teremti meg azt az egyensúlyt, amire szüksége van a mindennapi létezéshez és az előtte álló kihívások teljesítésére. Jellemzően a kiszakadott, amund közösségen kívüli egyedek csak ezt ismerik, de a nemzetségek tagjai is megtanulják a fentebb taglalt módokon elhatárolni magukat és tudatukat másoktól, másokétól.

A második az Egység, ami kivételes módon csak az Ősi Nép számára megadatott képesség Ynev világán és feltételezhetően a vándorlások közbeni egymásra utaltság folytán alakult ki. Ezzel (is) kommunikálnak fajtársaikkal, vagy tágabb értelemben mindazokkal, akiket arra érdemesnek tartanak környezetükben. Ameddig el nem sajátítják ezt a képességet teljesen tudatok szabadon és válogatás nélkül oszt meg mindent, a velük egységben lévőkkel, később azonban már ijesztően precíz eszközzé válhat.

Az isteni tudat, mely minden Ciklus zenitjén eltelíti az Ősi Nép tagjait általában minden haláltalan szakrális óráiban (pl. Amhe-Ramun a Kék Hold idején, Nesire a Vörös Hold idején, Themes a napközép óráiban) a legerőteljesebb. Ekkor az egész társadalom egyetlen lélegző és gondolkodó lényként lélegzik, ez az a transzcendencia, ami a legtöbb amund életében megadatik. Ezért hajlandóak egyed és közösség szintjén is olyan áldozatokat is hozni, ami már veszélyezteti az egzisztenciájukat is. Kisebb mértékben, a békeidőkben is megvalósul ez, de csak egy-egy isten hívei körében és jól körülhatárolható területen, nemzetségekben, egyedeknél.

Jogos feltételezés lehet ezek alapján, hogy a különböző Egységek és Isteni Közös Tudatok egymás után fűzött láncolata egy hosszú, állandó kivételes állapotot feltételez, amelyben az összekapcsolód tudatok is otthagyják a maguk lenyomatát valamilyen módon. Ez így is van, mondhatni egymást érő transzcendenciák láncolata vonul végig az amundok történelmén, ami így, ismét példátlan módon olyan tudást és emlékeket hordoz, ami vetekszik minden létező írott hagyománnyal Yneven. Hátha még ennek tudatában is lennének és gyakorlatiasabban viszonyulnának hozzá ...





Feltételezhető, hogy minden egyes, az Egységhez való csatlakozott halandó lélek megtalálható és visszakövethető ebben a végtelen folyamatban. Korok hordaléka, valaha megvívott csaták emléke, esküvések szenvedélyes ígéretei ... felfoghatatlanul sok érték és válasz lakozik ebben a megfoghatatlan szövedékben, amelyet az arra érdemes amundok születésüktől kezdve szinte a testük templomában rejtve őriznek.

Talán éppen ezért nem is tartják szükségesnek, hogy művészeik és történelmük sorát olyan módon írásba rögzítsék, mint a fiatalabb fajok. Természetesen létezik náluk ez a fogalom és ismeret, de egészen máshogyan alkalmazzák társadalmukban, mint más elfszabásúak, például az emberek. Sokkal jobban hagyatkoznak saját emlékeikre, s az Egységen keresztül, azzal együtt alkalmazott szájhagyományukra.

Egymás között végtelenül nyitottak, faji képességük révén tulajdonképpen mindig minden jelenlétével kölcsönösen megnyitják elméjüket. Ez nem gesztus vagy éppen tiszteletadás, hanem természetes és kulturális szokásuk. Sőt, az amund nyelv különlegessége abban rejlik (és minősül nehézsége révén ősinek), hogy idomult ehhez a szokáshoz és több hangalakhoz társítanak olyan érzelmeket, amiket csak így, megnyitott elmével képesek megfelelően átadni a másik félnek és ekképpen kommunikálni.



22

Ennek megfelelően írásuk sem egyszerűen szimbólumok letisztult sorozata, hanem lényegében minden egyes betűjük művészi alkotás, amely önmagában hordozza azt a pluszt, amivel alkotója felruházta egy-egy összetett kép-gondolatát. Ilyen módon sokkal kevesebb írásjellel, igaz sokkal több befektetett idővel, de lényegesen többet képesek átadni írásban is fajtársaiknak (vagy olyanoknak, akik képesek megérteni a nyelvüket) sok más yenevi fajnál.



Művészetük ezzel szemben gyenge lábakon áll. Nem egyszerűen azért, mert ne lennének emberi szemmel nézve tehetségesek, sőt, inkább arról van szó, hogy művészetük olyan ősi, hogy olyan metódusokat is tartalmaz, ami egy hetedkori yenevi halandó számára lényegében értelmezhetetlen. Kifejezéstárukban ugyanúgy szerepet játszik a pusztítás és rombolás, mint egy-egy ecsetvonás, így kész műalkotásaikat avatatlan szem könnyen nézheti tönkretett vagy az idő által megrongált darabnak.

Kelléktáruk továbbá sok inhumán és hasonlóan elvont elemet is tartalmaz: gyakoriak például az olyan színező anyagok, amelyek nem egyszerűen különböző típusú rabszolgák véréből kikeverendő, de csak a nap bizonyos intenzitású ragyogásánál és akkor is csak fajuk egyes tagjainak megadatott ultralátással látható. Ilyen sajátságok mellett az amundok kultúrája rengeteg olyan elemet tartalmaz, amit az emberi felfogóképesség számára sokáig még elérhetetlenül magas lesz.





Építészetük több lábon áll, mint ők maguk, pedig éppolyan kifejező, mint minden más művészetük. A cél minden esetben a hatás és a hatás minden esetben a cél. Nehéz megmondani egy üres piramisteremről első látásra, hogy mire szolgál, de belépve egészen biztosan feltárul a titka a belépőnek: éppúgy lenyűgözheti az aprólékossággal kidolgozott fali írás, mint a magasba törő, érzéki csalódásnak tetsző természetes fényt tartó oszlopok sora, mint az megragadhatja egy élethű őrzőszobor és elveszejtheti egy kellő pillanatban megnyíló veremcsapda.

Puritán egyszerűségük is kettős (vagy többes) célt szolgál: egy részről kifejezni azt, hogy ez a környezetétől eltérő, mesterséges eredménye egy intelligens lény művészeti diadalának, ugyanakkor mindenképpen ellenállóvá kell tenni a környezeti hatásoktól, az idő vasfogától éppúgy, mint a sivatag szeszélyes időjárásától és (hogya ilyen célja is van az épületnek) akkor alkalmasnak kell lennie arra, hogy extrém próbatételeket is kiálljon,



23

mint mágikus és közelharcú ostrom, adott esetben mélybe merülés vagy magasba emelkedés. Az amundok sokkal több eshetőségre felkészítik a maguk által formált életterüket, mint az normális körülmények között elvárható lenne.

Nem utolsósorban kell megemlíteni a jó akusztikát, ami ismét több célból fontos: nem kívánatos behatolók lépteinek kiszűrésére, zavaró hangok kizárására és a legfontosabbra. A falak között elhangzó amund szavak pontos és tiszta megértésére. Könnyen lehet, hogy az avatatlan fül csupán kántálását hall a mélyből, termeken keresztül zengeni, valójában azonban az elhajlásokkal és hangulatokkal feltöltött szavak több jelentést is tartalmaznak az amund fülek számára, akik így adott esetben egyetlen szó több különféle formában való (nyújtás, rövidítés) kiejtésével komplex és teljes rituális szövegeket mondanak el.

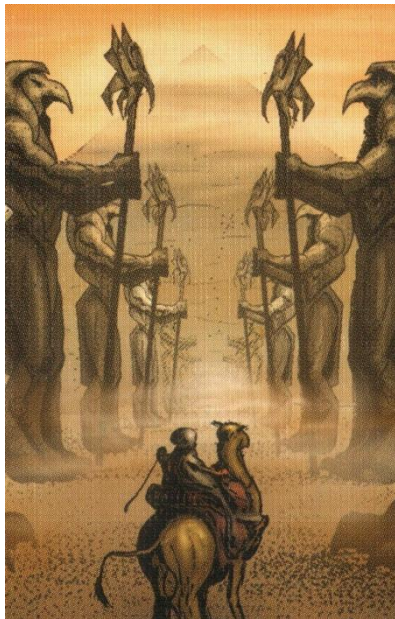
Az amund építészet háromféle formát ismer, melyek a sivatagban állva szolgálnak mementóul az utókornak egy náluknál nagyobb és ősi civilizáció vívmányaiként. Fontos megjegyezni, hogy bár sokan elmaradottnak és primitívnek tarthatják ezeket a konstrukciókat a valóság azonban igencsak távol áll ettől. Pontos mértannal megtervezett és rabszolgaerőt nem kímélően hibátlan alkotások, melyek építéskor éppúgy felhasználták a hagyományos módszereket, mint a szakrális mágiát és a mechanikát is rejtett súlyok, görgőkön mozduló kőlapok formájában.

A legelterjedtebb jelenség a sivatag peremén álló magányos **templom - vagy szentélypiramis**, ami elsősorban rituális célokat szolgál. Áldozataik bemutatására használják fel, ideiglenes szállásterületnek is alkalmas a sivatagi vándoroknak és a környék rabszolgáinak ellenőrzésére. Az idő előrehaladtával azonban, mikor az amundok a Mélysvivatagba vonultak vissza, egyre mélyebbre a dzsennek és csatlósaik elől, inkább a vallásháborúban legyengült istenek szolgálai telepedtek meg





ezekben, ameddig tovább nem álltak, vagy az uralkodó hit szolgái utól nem érték őket és le nem számoltak velük.



Egy másik érdekes felhasználási módja ezeknek a piramisoknak, hogy az Ősi Nép szállásterületeitől távol lehet olyan varázslatokat végrehajtani, ami adott esetben veszélyeztetné az amundok egészét: démonidézésre és bebörtönzésre is használták egy-egy elhagyatott szentélyt az idők során, olyan ellenségekkel szemben, akiket még nem akartak vagy nem tudtak végleg elpusztítani. Az ilyen piramisokat különleges mágikus pecsétekkel látták el, hogy csak a kiválasztott kevesek találhassák meg és nyithassák ki, azonban a Ciklusok során egyre leleményesebb ellenségei az amundoknak (dzsád kincsvadászok, külföldi kalandozók, expedíciós seregek) megtalálták az utat ezekhez a legendák ködébe vesző építményekhez ... veszűkre. Ilyen volt többek között például *Azec Sistra* („*Valaha voltak és Egykoron létezők Városa*”) is, ahová Nesire egy anyagi kivetülését zárták be, vagy *Am Shere*, ahol a monda szerint az *awerigorgok* atyja alussza évezredes álmát.

24

A második titokzatos építmény, mellyel először a Manifesztációs Háború során volt módja megismerkedni a világnak tüzetesebben az úgynevezett **erődváros**. Ezeket a különleges „szerkezeteket” a Negyedkorban, Refis Ciklusában alkották meg az amundok főpapjai. Akkor képesek voltak a homok alatt utazni és véletlenszerűen felemelkedni az ellenséges seregek háta mögött és között is. Sokáig komoly előnyt jelentettek a dzsenekkel szembeni háborúban, míg azok elő nem álltak a maguk módszerével ez ellen (lásd később). Refis Ciklusának végére azonban az erődvárosok fokozatos elvesztették képességüket a mozgásra és hamarosan a homok vagy szilárdabb kőzetek rabjaivá váltak kiszolgáltatva az ellenségeiknek.

A Hetedkorig a legtöbb erődváros a mélyben pihent arra várva, hogy újra felszínre hívják őket. Nem kellett csalódnuk, a Manifesztáció seregei sorra járták őket és uruk parancsa szerint elvégezték a rituálét. Azonban a legtöbb erődváros már alkalmatlan volt a mozgásra, sőt, Refis hatalma és áldása nélkül a felszín elérése után a legjobb állapotban lévők is mozdulatlaná váltak. A Háború előrehaladtával azonban hasznosnak bizonyultak a seregek élelmezése és elszállásolása szempontjából. A Refis szentélyébe küldött különleges alakulatról (rhó harcosok) sosem hallottak újra és kiszakadtak az Egységből, az istennői ezzel fejezte ki nem tetszését Amhe-Ramunnal szemben.

Állítólag összesen huszonhárom ilyen erődváros létezik (a 23 szent szám az amund kozmológiában), de ennek töredéke vett részt a Manifesztációs Háború hadmozdulatainál. A feltételezések szerint sok még mindig a Mélysivatagban roskotol a felszínen vagy a mélyben. Az egyik leghíresebb *Bar Hichem*, mely sokáig volt Alex con Arvioni börtöne és szenvedései színtere, míg P.sz. 3684-ben ki nem szabadították innen. *Bar Horab* erődávorását Sobira mellett észlelték Pyarron és Krán seregei is, mikor az éppen a felszínre igyekezett. Míg az egyik fél a szerkezet elpusztításán munkálkodott, a másik leszámolt a rituálét végző Amhe-Démonnal. Akaratlanul ugyan, de a két sereg közös érdeme volt, hogy Bar Horab ismét a mélybe szállt.

Bar Eleron erődvárosának sorsa is igen különös, hogyha nem is annyira közismert. Ez a szerkezet jutott legmesszebbre a sivatagtól, a Hat Várost körülvevő hegységek kőzetein rekedt meg a mélyben még az





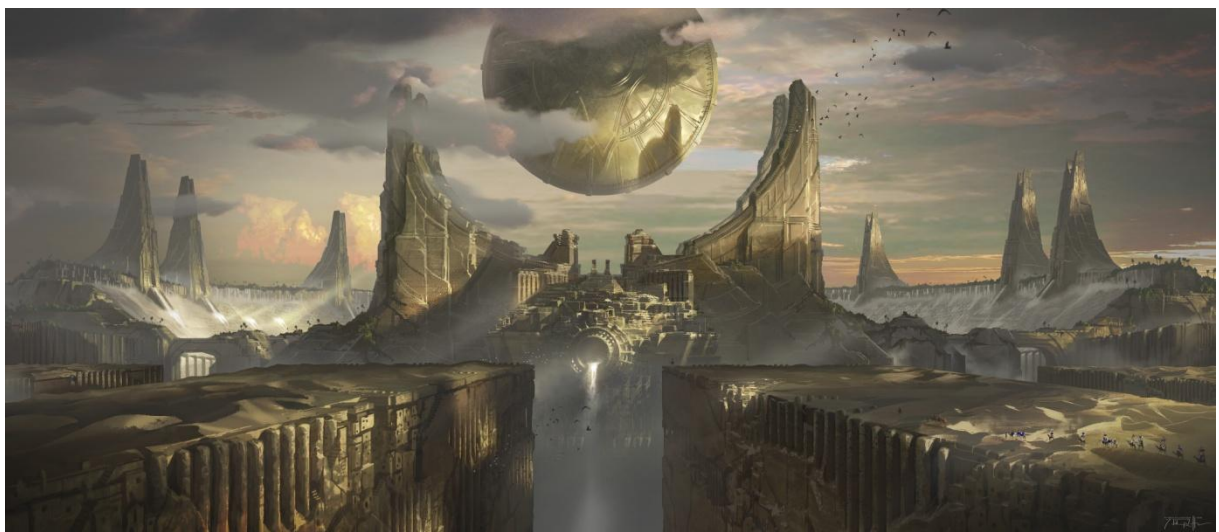
Ötödik Korban. Amhe-Ramunnak szentelt építmény volt, melyet (természetesen) 23 pap védelmezett haláluk után is. A város ugyan sohasem indult újra útnak, de Armen városának történelméből és újkori történetéből alaposan kivette a részét létezése. Az erődvárosok újjáépítésén és mozgatásán azóta is munkálkodik az amundok népe, Refisnek engesztelő áldozatokkal, külvilági mechanisták és bérvarázslók segítségével, de a munkálatokat nagyban nehezíti, hogy a háborút túlélte dzsennek mindent megtesznek ennek megakadályozására befolyásukkal és pénzüikkel, sokszor a kontinens túlfeléről is.

A harmadik építkezési formája az amundoknak már a Mélysisivatagban találhatóak csak meg és a nép valódi szállásterületeit takarják. A **Nap Titkos Városai** néven emlegetett települések rangsora és vezetősége a ciklusok folyamán igen gyakran változott meg. Lényegében ezek egy-egy amund istennek szentelt városok voltak, de éppen ezért a kiújuló vallásháborúk viharaiiban sokszor részben vagy egészen elpusztultak, gazdát és patrónust cseréltek, amivel folyamatos népvándorlásra készítettek az itt lakó nemzetségeket. Kevés halandó ember láthatta ezeket a helyeket saját szemükkel, mostanra is inkább mendemondákat ismerünk róluk.

Feltételezhetően ezek nagyobb kiterjedésű, körkörös elhelyezkedő városok voltak, melyek kerületén épültek egykoron az erődvárosok is így innen indultak el útjukra a sivatagi óceánban és ide is érkezhettek vissza. Ezeken a mostanra valószínűleg kiüresedett „száraz kikötőkön” túl terül el az amundok rabszolgáinak szállása, arénák és áldozószentélyek sora, majd a közrendű amundok lakhelyei rangsor szerint. Innen túl emelkednek a kiemelt közrendűek palotái és a seregek szállásai, újabb piramiserődök és a nép gazdagságát jelentő kincstárak mielőtt a város középpontjában emelt gigantikus építmény, a pap kasztúák főpiramisa és a nagytemplom kapujához érhetnek.

25

Ez a hatalmas monolitszerű építmény többlépcsősen terpeszkedik a titkos városok szívében. Alsóbb részein zajlik az újszülöttek összegyűjtése és kiválasztására alkalmas kazamatarendszer, a „sziklabölcső”, ezen felül találhatóak a nemes vérű amundok szállásai, palotái a központi piramis teraszain majd egyre felfelé haladva a patrónus isten főpapjai élnek és az isten legszentebb templomai találhatóak, ahonnan az egész város, vallásuk és híveik életét igazgathatják és így is teszik. Jól látható, hogy mikor egy-egy város elbukott vagy elfoglalták a hatalmas harcokban szükségszerűen megsérült vagy elpusztult a nagyobbik részük újjáépítés nélkül.





Bár a rangsor így ciklusonként változott, nagyjából a következő Titkos Városok létezéséről tudhatunk a Hetedkorban: az Első Themes városa Hetha-Barh (Hettebar), a Második (olykor első vagy harmadik) Amhe-Ramun városa Sonnion, a Harmadik Nesire városa Rhe-teah (Relea), a Negyedik Refis városa Thala-theia (Talasea). Létezik elméletileg egy ötödik is, aminek csupán a nevét ismerhetjük, T'zhenkala, azonban nem lehet tudni, hogy ez egy elpusztult Titkos Várost jelent e, vagy valamelyik ideiglenes elnevezését, esetleg valami egészen mást. Az sem kizárt, hogy Eleronhoz hasonlóan egy messzire jutott erődváros köré települt amund szállásterületet jelöl valahol a Mélysivatag mélyén. Rangsor szerint azonban hol az Első, hol pedig az Ötödik városként jelenik meg a forrásokban.

Ugyanígy különös utalásokra találhatunk a forrásokban még két településre, melyeket nem tudunk még egyértelműen elhelyezni ebben a rendszerben. Ormazd, a Fény Városa feltehetően a „Tiszta Földeken” túl található a sivatag északnyugati részén, de az is lehet, hogy már Taba-el-Ibarán kívül. Emellett az viszont egészen biztos, hogy Ombos, a Vér Városaként emlegetett hely a keleti végeken található, az óceán partjainál. Azt sem szabad elfelejteni, hogy az amundok sokszor évekig és évtizedekig is (ha nem tovább) kényszerültek földalatti, hegyek oldalába vájt barlangokba, mikor istenségük ellenségei elől kellett menekülniük. Ezek a megjelölések akár ezekre a helyekre is vonatkozhatnak a néphagyományban.

26



Amund-pantheon tagjai (balról jobbra): Asham-Ramun, Muezine, Amhe-Ramun, Nesire, Themes, Refith

Az amundok istenei különleges kapcsolatban állnak híveikkel, mely mód egyedinek mondható egészen Yneven. Ezek a haláltalanok felismerték azt, hogy ez a faj minden másiknál fogékonyabb az isteni hatalomra: megengedőbb az életükbe való beleszólásra, sőt, igénylik is az istenek közvetlen jelenlétét mindennapjaikban. Olyanok, mint egy kehely, amelybe tetszés szerint lehet vallást tölteni, sohasem telik meg, sohasem csordul ki vagy tagadja meg. Az amundok az ideális hívek az istenek számára, hogyha azok képesek megszólítani őket. Vonzza őket a végletekben való hit és hálások érte,





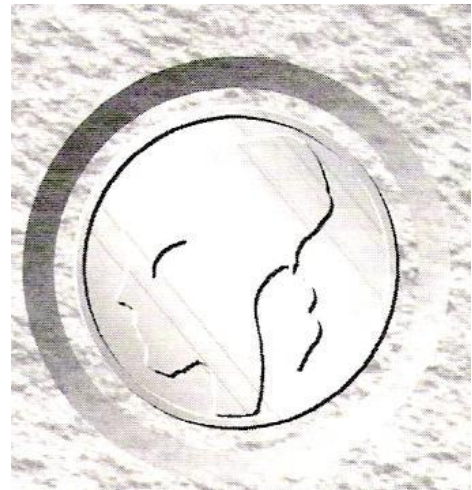
hogya megtapasztalhatják azokat. Rossz értelemben csak alkalom és lehetőség kell nekik, hogy higgyenek valamiben: vakon és kérdés nélkül fogják tenni utolsó lélegzetvételükig.

Bár úgy tűnhet, hogy életüket szigorú regulák, litániák és rituálék hálózzák be (ami így is van) kevés alkalma volt a velük foglalkozó kívülállóknak megbizonyosodni az igazságról, miszerint nincsenek kötött vallási szövegeik, bevett dogmáik: minden vallásos alkalmuk egyedi és spontán, az elhangzottak (különös tekintettel a nyelvük korábban taglalt sajátosságaira) alkalomról alkalomra változnak, helyzethez és körülményekhez alkalmazkodnak. Érthető módon egy véráldozatként jelenlévőnek ritkán van alkalma másodszer is közlelől megvizsgálni a szertartás menetét ... az amundok pedig nincsenek tudatában annak, hogy ezt kellene vagy lehetne e másképpen is.

A pyar filozófiai felfogás szerint az amundok a maguk isteneitől csupán a vallást kapták, törvények nélkül. Ettől személyesebb és mélyebb más fajokhoz, kiváltképp az emberekéhez képest. Így elmondható, hogy ez a „törvényen kívüli vallás” a világ szemében még idegenebbé teszi az amundokat, akiknek éppen olyan természetese, hogy az áldozati oltárról eltűnik a véres test, minthogy a sivatag viharait akaratauk szerint hajlítják a csatában, minthogy pártfogó istenük egyik napról a másikra közöttük jár és velük harcol. Következzen hát ezen „törvénytelen hívek” isteneinek bemutatása:

AMHE-RAMUN

Az amund hitvilág legfiatalabb, legerőszakosabb tagja, a harc és az egység istene. Gyakorta nevezik Kékcárcúnak, a kék hold istenének és Kegyetlennek; mióta papjai átvették az uralmat a régebbi főisten, Themes ynevi helytartótól, uralkodó istennek és igaz istennek is. Nevét az ősi írások Amhe-Ramuunként betűzik, a szakrális amund képírásban pedig farkas és medve keverékének látszó démonfejként (Amhe-démon) jelenítik meg.



Az amund-dzsenn háborúk korában Amhe-Ramun egyszer már megjelent Yneven, de a dzsennek ősmágiájuk segítségével elpusztították manifesztációját. Az istenség holttestét az amundok Második Titkos Városában, a Halál Tizenkét Termében helyezték el. Az Ősi Egyezmény újabb kijátszásán Amhe-Ramun hatezer esztendőn át munkálkodott. Az időközben bekövetkező, kedvező mágikus együttállásokat kihasználva cseppenként csempészte hatalmát Ynevre. Az isteni akarat által megtermékenyített papnők a titkos templomokban hatezer esztendő alatt huszonhárom Amhe-démont hoztak a világra - az utolsót, a leghatalmasabbat a Sötét Együttállás évében. A Kék Hold felkeltekor az Amhe-démonok és az Amhe-papok lelke összekapcsolódik, közösen alkotva az Isteni Tudatot. Egységük maga Amhe-Ramun, a huszonhárom testben lakozó manifesztáció.

Amhe Ramun Arca Az első hold könyörtelen istenének Szimbóluma a felsőbb lény stilizált képmása; ezüsből, ritkábban hasonló árnyalatú és textúrájú ősi fémekből készül, ráadásul viszonylag kicsiny, amiért is az avatatlanok gyakorta pénzérmének vélik. Amhe Ramun arca szokványos amund vonásokat mutat, hatalmas szemei azonban mindenkor üresek - a hagyomány szerint csak az istenség újbóli megtestesülésekor telnek meg kékezüst ragyogással... (Figyelem! A P.sz. 3692-ben vagy ezután felbukkanó Szimbólumok már sugározzák ezt a különös energiát!)





NESIRE

A szerelem, a szépség és a vörös hold csókból fogant istennője az amund hitvilágban; róka vagy íbisz képében szokás ábrázolni. Szeszélyes, időnként rosszindulatú hatalmasság volt, az érzelmek és indulatok rabja: csak a testi gyönyör tartozott a befolyási szférájába, a termékenység és az életadás soha. Bizonyos ősi feljegyzések szerint papnői féktelen orgiákon hódoltak neki; az ezeken részt vevő férfiakat később rituálisan megcsonkították.

Nesire kultuszáról egyébként roppant keveset tudunk, mert évezredekkel ezelőtt kiveszett Ynevről; híveit sötét testvéreik, Amhe-Ramun követői irtották ki az utolsó kisdedig.



Nesire Bélyege A második hold istennőjének sajátos szertartásairól számos szóbeszéd járja szerte a kontinensen. Papjai kevesen maradtak, hívei zömét átcsábította Amhe Ramun kultusza, Szent Szimbóluma felettébb ritkán látható El Ibarán kívül - akik mégis megpillantják, egyhamar aligha felejtik el. A vörösrézből készült ovális külső lapja sík, csak a belső kidolgozott: három ujj (madárláb?) domborulatait rejti. Kikovácsolása után pillanatokkal, még izzó állapotban helyezik a beavatandó nyakába, akinek mellén jellegzetes alakú sebet éget - e bélyeget, a Szent Csók jegyét az illetőnek egész életén át viselnie kell. Az Érintés hege éppoly szent, mint a Szimbólum maga; Nesire szolgálai ezer közül is megismerik, melyik a valódi, melyik a hamis.

28

REFIS

Az amund pantheon anyaistennője, a föld megszemélyesítője, a napisten hitvese; kettejük nászából született Nesire. Hátborzongató termékenységkultusz alakult ki körülötte; tanítása szerint az élet a halálból fogan, aminthogy a vetés is dúsabban nő a felszántott temetők helyén. Papjai időnként szertartásos öngyilkossággal - élve eltemetkezéssel - hódoltak neki; máskor viselős anyákat áldoztak tiszteletére, s a kiontott vért gránitfalú kutakba folyatták, ezzel táplálva a földmélyi sötétben szunnyadó teremtőszellemeket.



A fajháborúk pusztítását követően Refis egyházának maradványai a föld alá menekültek Amhe-Ramun dűhe elől. Azóta nem sokat tudni róluk; minden valószínűség szerint elfajzottak és korcsokká degenerálódtak. Néhány kolóniájuk Kránba költözött, de nem sokáig bírták az ott uralkodó viszonyokat, rövidesen hírmondó sem maradt belőlük.

Refis Két Köre A földanya Szimbóluma egész kis kozmosz-modell, a maga nemében egyedülálló az ynevi szent jelképek között. Külső része valamely nehéz fémből vert, tenyérnyi keret, melynek közepébe egy második, jobbra ritka fémből készült szelencét foglalnak. Refis minden papja, minden híve egy-egy csipetnyit helyez a szelencébe annak a városnak a földjéből (homokjából) ahol a világra

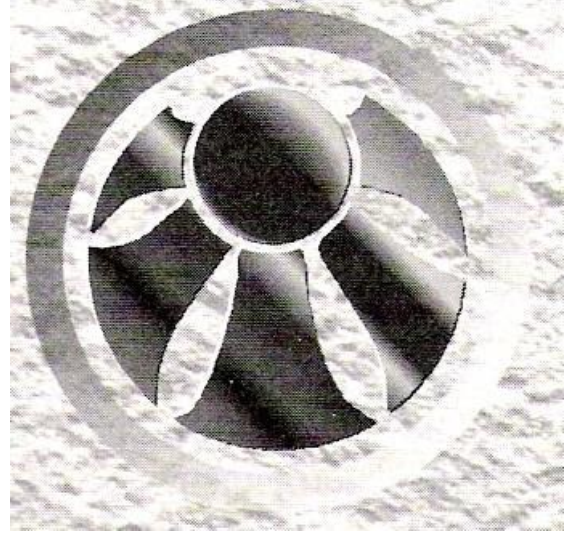




jött; a Szimbólum tulajdonosa így biztosítja az éteri kötődést otthonához, tágabb értelemben véve az Ősi Nép egészéhez. Mondják, a Titkos Városok nagyjainak birtokában olyan Szimbólumok találhatók, melyek a Hosszú Háború előtt készültek, s az ibarai pusztaság helyén egykor sötétlett televény egy-egy morzsáját rejtik.

THEMES

Az amund panteon főistene, az Églakó Nap-Atya, az Örök Fényesség. Teremtőként és pusztítóként egyaránt tisztelték, bár előbbi aspektusa mind jobban háttérbe szorult az évezredek során. Papjai szigorúan zárt születési arisztokráciát alkottak, s tizenkét esztendő korukban beavatási szertartáson estek át: öt teljes percig kellett rezzenetlenül istenük fényes arcába tekinteniük. Akik kiállták a próbát, azok jog szerint is felvételt nyertek a papi rendbe; akik megvakultak, azokat elevenen feldarabolva áldozati máglyára vetették.



Valamennyi amund kultusz közül az övé állta legtovább a háborúságot Amhe-Ramun híveivel, a bukást azonban csak elodáznuk sikerült, megakadályozniuk nem. Állítólag utolsó napjaikban néhány kisgyermeket sikerült biztonságba csempészniük a vérükre szomjazó menetek elöl, s ezeknek a leszármazottai mind a mai napig élnek a dzsadok között. Kétséges, hogy mennyi az igazság ezekben a híresztelésekben; még ha léteznek is ilyen kései papi sarjak, örökségüknek aligha vannak tudatában.

29

Themes Fényessége Az Ősi Nép napistenének Szent Szimbóluma - magától értetődően - a domború napkorong, melyből sugárkarok nyúlnak a föld felé. Feltételezések szerint a karok száma (5) misztikus jelentőséggel bír, a vallástörténészeknek azonban nem sikerült elméletüket tényekkel alátámasztani. A Szimbólum hagyományosan vert sárgarézből készül, azt kívülállóknak (ti. bármely más nép szülőtteinek) tilos kezükkel illetniük.

ASHAM-RAMUN

Az amundok szakrális emlékezetéből kiveszett entitás, aki Themes oldalán lépte át egykor a síkokat elválasztó határokat. Viszonya a főistenhez bizonytalan, de általában a fiaként jelenítették meg, aki nem Refistől származott. Vadabb tézisek testvéri viszonyt feltételeznek, de ennek forrásai nem igazoltak. Az ősi amund hitvilágban az Örök Háborúság és a küzdelmen keresztül lecsupaszított lélek szimbóluma volt, a Végső Tűz, amelyben megedződhetnek a halandók. Papjai ismerték és használták is a Szent Nyelvet, a hatalomszavakkal átítatott ó-amund aquir nyelvet, melyet az utókor kizárólag Themes híveinek tulajdonít.

Seregei egykor négyzet alakú pajzsokkal és különböző primitív fegyverekkel harcoltak, általuk ismerte meg a nép Yneven a helyi anyagokból készíthető fegyverek megmunkálásának tudományát. A Fajháborúk viharában azonban kiesett hatalma teljében lévő Themes kegyéből hitvesével egyetemben és halandó testben Ynevre vettetett. Később rátalált ugyan elveszett kedvesére, de a háború káoszában kioltotta annak halandó életét. Büntetése példás volt: ami erejéből megmaradt az asztrális síkúrként bolyong egy végtelen erdőségben.





Asham-Ramun Tükre A háborúságot viselt istenség szent szimbóluma a hetedkorra teljesen kiveszett Ynevről. Csak a legbátrabb régészeknek és kalandozóknak köszönhetjük, hogy a múlt árnyai közül megmentették azt a kevés tudást, amiből következtethetünk vallása egyedi jegyeire. Ilyen az a függőleges téglalap alapú, alul és felül lekerekített fényesre csiszolt medálion, amely egy szemből ábrázolt amund arcképet mutat. Teológiailag könnyen elképzelhető, hogy Amhe-Ramun, Asham hatalmának és pozíciójának örököse, ebből az alakzatból eredeztette a maga szimbólumát.

MUEZINE

Az Ynevre lépő amund isteni háromság utolsó tagja, aki Asham-Ramun hitveseként szerepelt bűnbe eséséig a szent iratokban, majd azokból erőszakkal és tudatosan el lett tüntetve, így csak szórványos emléke maradt olyan helyeken, ahová Themes hívei nem juthattak el. Eredete is kétes, feltételezhető, hogy eredetileg nem is az amund faj istennője volt, a legmerészebb elgondolás, hogy a dzsenn pantheon egy kiugrott hatalmassága volt. Az bizonyos, hogy személyével egybe fonódott Egyensúly és Kompromisszumkeresés fogalmai igen távol kerültek az amund fajtól, és hogyha felmerülne ez, akkor tilalmas és szentségtelen dolognak lenne tartva.

Mélyen azonban az emléke, legalábbis a hiánya az istennőnek megmaradt az amund rituálékban és szokásokban. Szent állata, a macska tisztelet általánosan hozzá vezethető vissza, ahogyan tilalmas kezdet emelni rá vagy megölni ezeket az amúgy ritka állatokat a Mélysivatagban és azon kívül is. Sorsáról keveset tudni a bűnbeesés után, de egy alkalommal felmerült egy homályos utalás arra, hogy alakja azonosságot mutat a Dzsinnnek Királynője nevű entitással is. Az mindenesetre bebizonyosodott, hogy ez a lény a Manifesztációs Háború után titokban a háttérből mozgatva a szálakat mind a két oldalnak segedelmére és ártalmára is volt egyszerre.

30

Muezine Homokórája Ez a különleges alakzat rokonságot mutat egynémely északi és azon belül keleti szimbólummal is. Megmunkáltsága azonban egészen idegen mind az előbb említettől, mind az amundok korabeli ábrázolásaitól. egy tökéletes körben két tökéletesen megformált elfszabású alak (általában nők) egymás felé nyújtott karja a kör felső részéről lefelé, illetve alsó részéről felfelé különös áthallást mutat az idő mérésére alkalmazott sivatagi eszközökhöz összehatás szempontjából. Ezek a szent szimbólumok (ha ugyan azok voltak egykor) különösen értékes ritkaságok és a gyűjtők legféltettebb kincsei, nem utolsósorban azért, mert a valódi darabok egy olyan ötvözetből készültek, amely nem ismert és készíthető el Satralis Elsődleges Anyagi síkján.





Az Ősi Nép egyedei számára az individualizmusuk egyik legfontosabb kifejezése a saját nevükhöz való ragaszkodásuk. Erre olyannyira büszkék, mint más kultúrákban a nemesi születésűek a maguk vérvonalára, pedig az amundoknál ez nem erről a tőről fakad. Ahogy korábban is szó volt róla, ők az öntudatot egyedfejlődésük egy másik szakaszában érik el, mint más fajok tagjai. Így a már egyértelmű „én-tudatukat” sokkal többre tartják másokénál, azt gondolva sokszor, hogy azok tulajdonképpen nem is érték el azt és csak fajuk általános gondolatvilágán belül mozognak.

31

	mery	szeretett		wer	nagy
	mer, mi	szeretett		aa	nagy
	nefer	szép, gyönyörű		netjer	isteni
	naht	erős		user	erőteljes, erős
	hotep	elégedett, örvendő		mes, mose	született
	setep	kiválasztott		hesy	kegyelt
	tepy	első, főnök		imakh	nagyrabecsült, tisztelt
	henty	legkiválóbb		keni	bátor, erős
	nedjem	édes		renpi	fiatal, virágzó
	wab	tiszta		seneb	egészséges
	sheps	nemes		djeser	szent
	nub	arany		hedj	fehér, ezüst, fényes





A lelkiüket felépítő három komponens (nap- és holdjegyek, illetve isteni jegy) nem játszik ebben szerepet, nevüket elsősorban nemzetségi hovatartozásukból vezetik le, másodsorban közvetlen rokonaiktól, s majd csak azután jelenik meg egyedi elnevezésük, mely már utalhat a társadalomban betöltött kasztjukra is. Ennek kapcsán ismét meg kell jegyezni, hogy kapcsolatuk a családtagjaikkal távoli, mondhatni névleges, ami arra is szolgál, hogy az esetleges kasztrendszeri különbségeket kiküszöbölhesse (lásd később). Névtanukban viszont megjelenik ez az elem.

Általános értelemben véve (tehát nem éppen valamilyen halhatatlan isten szakrális uralmának idején) az amund tulajdonnevek a következőképpen épülnek fel: amennyiben ismert és/vagy érdemes rá úgy a nemző egyedi nevével kezdődik a név, majd a szülő neve következik (amennyiben ismert és/vagy érdemes rá) majd az amund egyedi, saját neve következik, végül szigorú nemzetség-megjelöléssel bemutatkozáskor, hogy mindenki tudhassa hovatartozását. Gyakran előfordul, hogy egyik információ hiányzik vagy más módon nem „viselhető”, de ez is csak hozzáadott esetben a név egyediségéhez.



*nemző tulajdonneve - szülő tulajdonneve - egyedi tulajdonnév,
nemzetség megjelölése külön*

*„Sutkhu-Ner-Tuffar vagyok, a Khaldea nemzetségből való hebet,
Themes harcosa és híve”*

A tulajdonnév kiválasztásában egyedül a papok kasztjának tagjai vesznek részt, akik adott esetben sok-sok órát tölthetnek egy-egy gyerek elnevezésével, hiszen pontosan tudják, hogy milyen fontos lehet ez az egyedfejlődése során, s hogy ez lényegében predesztinálhatja is arra, ami majd a sorsa és végzete lesz ebben az életben. A rituálé névlegesen arról szól, hogy megvizsgálják a testben újjászületett szellem előző életeit és az alapján döntenek egy megfelelő névről a számára. Az amund nép mélyen és gyökeresen hisz a lélekvándorlásban, még isteneiknél is jobban talán.

Fontos szempont egy gyermek elnevezésénél az is, hogy milyen kasztúnak született. Ez már igen korán, lényegében a sziklabölcsőben kiderül első mozdulatai után, hogy örökölte az uralkodó-papok kasztjának sötétben látási képességét. Amennyiben nem, úgy egyszerűbb nevet kap, amelynek a hangalakon kívül kevésbé van jelentősége, általában hasonlít valamely régi amund nagyságéra vagy istenségre, hogy ezzel is ösztönözzék majd a szolga kasztút a munkája elvégzésére. Katonák esetében a későbbi logisztika is fontos szempont lehet háborús időkben.

Jellemző nevek az amund szolga kaszt tagjai körében: Anemesun, En-Habath, Rahun, Amheton

Az uralkodó papok nevének kiválasztása talán még körülményesebb, itt már a korábban tárgyalt szellemi jegyek (a „lélek tartópillérei”) is megmérettetnek. A nemes amundok neveinek ugyanis leírva is meg kell jelenniük majd sok helyen, tehát hangalak mellé kötelezően társul egy stilizált szimbólum vagy szimbólum-sor is, amit ekkor kell meghatározni. A szimbólumok, tehát képek pedig szükségszerűen már tartalmazznak egy olyan többletjelentést is, ami kiemeli az ilyen neveket a többi közül.

Számtalan ilyen kalligrafikus ábra, jel létezik, hiszen minden egyes újszülöttnek egyedi, saját képmás kell, egyedi hangalakkal és másodlagos jelentéstartalommal. Például közlünk az ismertebbek közül párat és egy példával szemléltetjük is, egy ilyen név használatát egy speciális esetben, hiszen az élet, már csak olyan az amundok között is, hogy nincsen két egyforma lélek, nincsen két egyforma sors. A





testi jegyek persze más kérdés, de mindenkinek meg kell adni a legtöbb lehetőséget az egyéni transzcendencia eléréséhez. Sőt, lehet valakinek éppen ez a névadási ceremónia hozza el azt, ezért hát művészi szinten is úzik.

A példánkban szereplő Al Hidema sokáig az amundok kezén lévő erősség volt a háború frontvonalán, melyet egy amund testvérpár uralt. A fiút, Amhe-Ramun kegyetlen helyi főpapját Nub-Sheps néven ismerték, míg lánytestvérét Nefer-Hesy-Shepsnek. Ez utóbbi a beszámolók tanulsága szerint meg lett szólítva a visszatérni vágyó Nesire istennő által. A fiú nevének jelentése a kópírás szerint „arany-nemes” volt, jelsora a dísz tárgy és a trónon ülő alak, vele szemben a lánytestvére „szép és gyönyörű-kegyelt-nemes”, s jelei az egymagában állóság-liturgikus tárgyak és a rokonához kapcsoló trónon ülő alak.

Láthatjuk, hogy milyen jó és művészi munkát végeztek esetükben a névadó papok. Hiszen Nub-Sheps egymagában igazgathatott egy fontos gyarmatot Amhe-Ramun országában (ameddig tehette, persze) s még érdekesebb, hogy a névadó papok előre látták a fiatal amund lány lelkének majdani elragadtatását és magára hagyatottságát egy elveszett istennő kiválasztottjaként, akiért egyszülött bátyját is képes volt aztán a sorsára hagyni. A beszámolók szerint azt a tényt, hogy nem egymagában támasztotta fel egy halott istenség kultuszát az Aranytenger beszámolója szerint egy marék kalandozónak köszönhetjük, akikkel az egykori papok nem számolhattak a sziklabölcsőben ugyebár.

33

Ahogy korábban már érintve volt, az amundok hozzáállása a világ, sőt világuk dolgaihoz igencsak egyedi. Felfogásuk és értékítéletük így a szellemi dolgokhoz is nagyon más, mint ahogy azt az emberközpontú kultúrákban vagy más elfszabású civilizációktól megszokhattuk. A tudomány, mint olyan nem is játszik szerepet a gondolatvilágukban, a tudást viszont, a hasznos és gyakorlatias szükséges dolgokat hajlamosak igen magas, tulajdonképpen művészi szinten is művelni. Ennek alapján három területre osztották fel ezeket az ismereteket, melyeket most kategorizálunk az Ősi Nép szemszögéből.

Első helyen állnak fontossági sorrendben tehát a különböző **Tapasztalható Művészetek (Rukhé)**. Ezek minden esetben úgy definiálhatóak a számukra, hogy valamilyen módon és formában, de átélhetőek, tapasztalhatóak legyenek. Érzékszervek és érzékek szerint csoportosítják őket maguk között, befogadói csoportokat különböztetnek meg és ez alapján rangsorolják nem csupán a művészeteket, de tulajdonképpen a közönségüket. Elvont módon gondolkodnak róla, éppúgy művészetnek számít náluk a festészet és szobrászat (vagy ezek ötvözetek) mint a harc és az élettan (vagy ezek ötvözetének) beható ismerete.





Tapasztalható Művészetek (Rukhé)

festészet

szobrászat

harc

élettan

kozmetika

vadászat

Második helyen áll a képzeletbeli piederstálon számukra az úgynevezett **Hasznos Tudás (Hathé)** csoportja. Elismerik és alkalmazzák, de lényegében más alapokon nyugszik minden, mint más kultúrákban, ezért hiába érnek el fantasztikus eredményeket, az csupán az ő logikájukkal fogható fel és értelmezhető a helyén. Itt találjuk például (fontos az elnevezés) az intuitív számtant, a csillagászatot és a térképészetet is. Idegenkednek a számoktól, de gyakorlati hasznukat elismerik, és kiemelt egyedként tartják számon, aki ennek ellenére valamilyen ösztönös módon képes az előbbiből fakadó tudásával irányt mutatni a többieknek az utóbbi két Hasznos Tudáson keresztül.

Hasznos Tudás (Hathé)

intuitív számtan

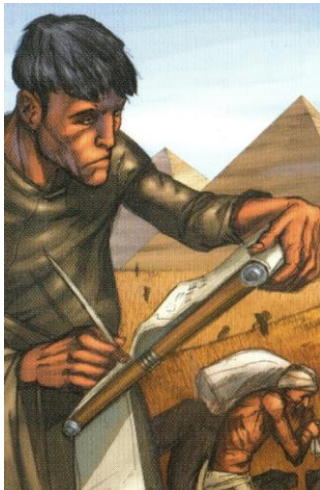
csillagászat

térképészet

éneklés/zenélés

szexuális kultúra

34



Harmadik csoportja az ilyen készségeknek, de egyáltalán nem lenézettebbek a többinél a **Maradandó Értékek (Teithé)** teremtése és művelése. Emberi szemmel nézve hétköznapi tevékenységek szerepelnek itt, de ahogy korábban láthattuk az amundok népe nem igazán tud vagy hajlamos bármit is félvállról venni és félszívvel csinálni. Ide tartozik például az írás, kézművesség, történelemismeret igen magas fokon űzött képzettsége a számukra, amit a megfelelő személyek töltenek fel a faj nagyobbik része számára értékkel és tartalommal.

Maradandó Értékek (Teithé)

írás

kézművesség

történelemismeret

irodalom, költészet





tetoválás

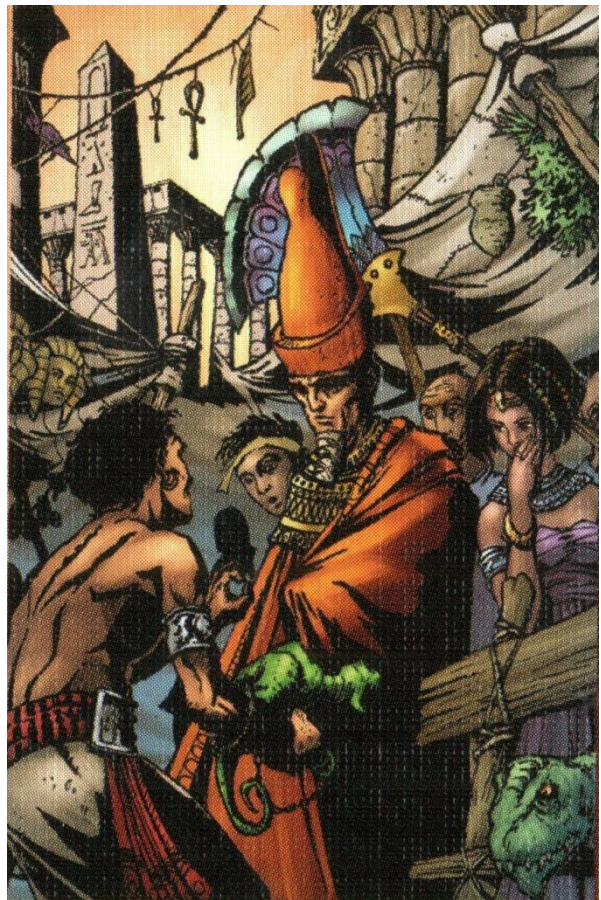
balzsamozás

Fontos megjegyezni, hogy az Ősi Nép kasztrendszer, ahogy majd látni fogjuk, ritkán átjárható, azonban a születéshez hasonlóan a művészetek azok, amelyek esetében mindennél többre tartják a képességet, mint a rangot vagy jogot a cselekvéshez. Minden további nélkül foglalatoskodhat egy közrendű amund csillagászzal és akár ki is oktathat ezen a témakörön belül nálánál magasabb kasztba tartozókat, hogyha igaza van (és csak akkor teszi, amikor igaza van). Ugyanakkor az is simán előfordulhat, hogy egy magas rangú főpap a szolgálk közé keveredve kimutatja a foga fehérjét és kézművesség terén olyasmit tesz le az asztalra, amit évtizedekig próbálnak majd aztán leutánozni.

Fontos kiemelni még egyszer az intuitív számtan jelentőségét. Ez nem az általunk is ismert matematikai törvényszerűségeken alapuló, kölcsönösen megegyezett külsőségekkel tarkított értelmetlen pergamenpazarlás. A kozmikus igazságokra való ösztönös ráérzéshez, a tapasztalat és megérzés amund testben történő összevetéséhez inkább van köze. Ahogyan a csillagok folyton mozognak és változnak, előre kell érezni hosszas tanulmányozás után (vagy közben), hogy melyik konstelláció milyen hatással jár itt, a sivatagban élőkre. Ez félig-meddig tehát jóslás is.

35

Éppúgy, ahogy a térképészet is ilyen, hiszen környezetükben kevés az állandóság: a sivatag dűnéit folyamatosan alakítja a szél, azonban felismerve a homok vonulását, összevetve a nagyobb viharok mozgásával ki lehet és kell tudni számítani fejben, hogy merre és milyen módon változik majd a sivatag, hová tűnnek el a biztos ösvények ebben a végtelen ragyogó mezőben, s akár egy sereg élete is múlhat, hogy ne tévesszék el a legrövidebb utat az oázisig. Nem egészen hadvezetés, de nem egészen sivatagjárás sem.



S ahogy korábban már szó volt a különleges lehetőségeket rejtő Egységről úgy nem lehet figyelme kívül hagyni, hogy a történelemismeret az esetükben sem azt jelenti, hogy poros könyvtárakban keresnek választ megkövült kódexek között egy-egy kérdésre bizonytalan dátumok között. Saját vérük, önnön őseik lelkén keresztül utazva keresnek magyarázatokat saját és népük sorsának alakulására, hogy ezzel a tudással felvértezve könnyebben boldogulhassanak a jövőben meghozandó nagyhorderejű kérdésekkel. Ilyen értelemben ez sokkal inkább már filozófia.

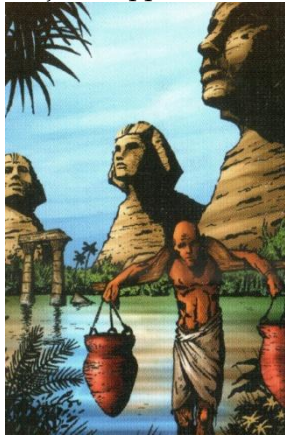
A fenti példák ellenére se higgyük azt, hogy az amund nép egy többségében ilyen lényekből álló társadalom lenne: korántsem. Arról van szó, hogy mindenki megteszi a lehető legtöbbet, hogy abban, amiben tehetséget kapott az istenektől kiemelkedhessen azzal, hogy a nép javára válik. A fent említett





és részletezett tevékenységeknek egy-egy nagyobb nemzetségben is, talán hogyha egy féltucatnyi hírmondója van, hiszen a nagyobbik része a közösségnek állandó harci- és testi gyakorlatozással, rabszolgák irányításával vagy éppen isteni áldozatok bemutatásával foglalkozik naphosszat.

Az amundok kasztrendszerre kiállta az évezredek próbáját és talán más síkok megpróbáltatásait is. Felépítése hasonlatos a piramishoz, mely a külvilág számára a legikonikusabb építményük és nem ok nélkül. Szerveződésük a tömegre épül, amely éppúgy szolgálja az amundokat, mint ahogyan ők maguk is a rangban felettük álló érdekeit és közösen élőködő halhatatlan isteneik kényét és kedvét. A változó ciklusok sok változást hoztak ugyan elnevezések és rangok terén a képletbe, de a rendszer tulajdonképpen változatlan maradt. Ez is egy olyan tabu, amit egyik haláltalanuk sem mert felrúgni.



Az Ősi Nép társadalmának alapjai mindig is a **rabszolgákon (rimma)** nyugodtak. Ezek a más fajúakból álló tömegek végezték el az amundok számára legalantasabb munkákat, haltak meg százszámra a városok építkezéseinél és újraállításánál éppúgy, mint háborúik első soraiban is. A legínségesebb időkben pedig akár táplálékul is szolgáltak az amundoknak. Elmondható, hogy a társadalom legalsó, szinte azon kívüli kasztja. Isteni hatalommal megzavart tömegük általában az amund seregek előtt halad káoszt szórva szét az ellenség sorai között, ahogy mint mérget hordozzák magukkal az asztrális vihart. Ekkor, mint *Rukhé-refhut* hivatkoznak hadászati értelemben tömegükre.

36

Az Ősi Nép, mint már volt róla szó, egyenrangúként születnek, bármely kasztból is származzon is kezdetben. Ekkor az elnevezésük **essus, avagy „ivadék, leszármazott, örökös”**. Általában születésükkor a város központi temploma alatti fénytelen kazamatarendszerbe kerülnek, elválasztva szülőjüktől és egy sziklabölcsőben várják meg a kasztrendszerbe sorolás és névadás szertartását, mely azonban lényegében már világrajövetelükkor elkezdődik. Amely gyermekben felismerhető a negyedik teliholdpárig az Isteni Látás képessége, úgy az uralkodó papok (*hat-neb*) kasztjába kerülnek, hogyha pedig nem akkor a közrendű-szolgák (*hebet*) kasztjába lépnek be.

Mindkét esetben ez csupán az első kapu, amelyen át kell lépniük, míg a társadalom hasznos tagjává válhatnak majd. Megkezdődik taníttatásuk, mely során az egyedfejlődés különböző állomásain újabb és újabb próbák elé állítják őket. Mindkét kaszton belül ugyanis több alkaszt, rang és cím várja, hogy a reménybeli amund betöltse azokat. Ezek elnevezése ugyan a ciklusok során olykor változott, egyesek elfelejtődtek egy időre, de szerepük fontossága révén helyet érdemelnek a teljes amund társadalom bemutatásának sorában.

Fontos még különbséget tennünk az amundok nemei között. Hasonlóan Ynev más lényeihez itt is két nemet különböztetnek, mint nőstényt (*nefer*) és hímet (*hapet*). Élettan szempontjából a legtöbb esetben tökéletesen kiegészítik egymást és képesek utódnemzésre, ez azonban bizonyos időszakokban nem saját választásukon alapszik, hanem vezetőik és azon keresztül isteneik szaván. A halhatatlanoknak módja van kikényszeríteni vagy éppen meggátolni az amundok közeledését egymáshoz, ilyen módon befolyásolni a népszaporulatot az egész faj érdekeinek figyelembevételével. Kivételek persze ekkor is akadhatnak.





Itt fontos kitérni az ellenkező nemű amundokat misztikus módon egymáshoz vonzó erőt, amelyet a nép csak úgy nevez, hogy 'Kötődés'. Ekkor két egyed a párzás idejére különálló Egységet alkot egymással, melynek terméke szinte minden esetben egy *essus* születése lesz. Amilyen heves és fellobbanó ez az érzés, olyan hirtelen múlik is el az utód világrajövetelével. Nesire papnői könyvtárakra való pergament és papiruszt töltöttek már meg ennek a különös élménynek a vizsgálatával, ahogy maguk is avatott ismerői voltak ennek a hagyománynak. Regélik, tudásukat csupán egyszer tárták fel teljes egészében egy vallásukon kívülinek, ráadásul egy külvilági embernek. Érdekes tény, hogy ez a szent készítés áthidalja a kasztrendszer szabta határokat és nem elvárt az, hogy valaki a saját társadalmi szintjén lévő más neművel érintkezzen.



Az viszont (bár aránytalanul ritkán fordul elő, ezredévente, hogyha kétszer), hogy egy amund más fajúval alakítson ki ilyen érzelmi és testi közösséget mélyen megvetendő a nép szemében és általában kirekesztéssel, csonkolással, halállal büntetik az ilyen egyedeket (sznofu), ugyanúgy, ahogy azokat a rendellenességekkel született gyermekeket, akiknek nem dönthető el egyértelműen a neme (bár ezek is hasonlóan ritkák). Azonban előfordul, hogy ezekből a frigyekből is születnek kevert vérű egyedek. Legalábbis a toroni Iker fejadász, a rettegett Kígyó esete ezt támasztja alá.

Nem túl gyakran emlegetett téma, azonban tény, hogy a negyedkor végére vészesen elapadó amund populáció tagjai nem átalottak soraikat az emberfaj egyedeivel gyarapítani. Ennek eredményeképpen születtek az első amund-ember keverékek, akik a két faj örökségével együttesen bírva igencsak elszaporodtak, hogy aztán az elmérgesedő fajháborúban sorra elhulljanak. Külsőségeikben egyértelművé tette másságukat a halántékig metszett, szemfehérjéjükben ragyogó égszínkék bogár. Később tudatos fajnemesítéssel ennek a hagyománynak igyekeztek az emlékét is eltörölni, de tagadhatatlanul megmaradt a két faj kompatibilitásában.

Az amundok kasztrendszer

Társadalmon aluliak	Hebet kasztúak	Hat-neb kasztúak	Rendszeren felüliek
rinna (rabszolgák)	szefer (dolgozók)	gamhumtah (felügyelők)	Muad Munda (Ciklus Óre)
sznofu (keverék nép)	rukhat (alázatosok)	namtah (tanítók)	
	sznofru (kígyó-fejadásznők)	hattah (látnokok)	
	rhó (skorpió-harcosok)	katah (tudós papok)	





hevioso (lovagtestőrök)	thann-magi (varázslók)
hepet (nemzők)	marab (főpapok)
hebet (szolgák)	kathé (legfelsőbb lények)
matah (tiszt)	namtahe-namtahe (papok papja)
kam-matah (Első Szolga)	

A *hebet* kaszton belül a legalsó lépcsőfokon állnak a **dolgozó (szefer)** kasztúak. Ők az Ősi Nép társadalmának olyan hím egyedei, akiket Amhe-Ramun időlegesen vagy véglegesen megfosztott önálló akaratuktól és nemzőképességüktől. Tulajdonképpen csak annyi különbözteti meg őket a *rinna* kasztúaktól, hogy valamikor amundnak születtek. Fontos megjegyezni, hogy a más vallású fajtársaik, hogyha nem választották a dicső halált istenükért, akkor egy rituálé végrehajtását vállalva, ebbe a kasztba „emelkedhettek” az áldozat szerepéből. Nem tudni, hogy pontosan mennyien választották ezt, hogyha egyáltalán, de a szertartás elnevezése és menete is ismert.

38

Ez volt a *Nassar-seeth*, a **beavatási rituálé**, a közösségbe tartozás kettős próbája. A vér próbája a kellő számú és megfelelő áldozat bemutatására, az akarat próbája az új hit melletti kitartás elbírálására szolgál. Aki sikerrel jár, azt Amhe-Ramun az együvé tartozás jutalmában részesíti, és így az amund közösség részévé, a dolgozó rabszolgák veritékkel (és nem vérrel) áldozó kasztjának teljes jogú részévé válhat. Ezt a kegyet ajánlották fel több, korábban kiszakadt amundnak is, aki visszatért a sivatagba és sokukat lépre is csaltak vele. Ismeretes, hogy egy Kokotoni Wilf nevű amund koldus a rituálé közben ráébredt az igazságra és hát fordított Amhe-Ramun papjaink. Élve hagyhatta el a sivatagot, a visszatérő Alex con Arvioninak is felajánlották ezt a kegyet, de jobban marasztalták.



Azok, akik ennél magasztosabb feladatok elvégzésére rendeltettek (tehát már művészeteket is művelnek) a szolgálkként értelmezhető **alázatosok (rukhat)** kasztja. Ők az uralkodó papok mellett is teljesíthetnek szolgálatot, akár nevükben is eljárhatnak, lehetnek szavaik hordozói, futárok. Számban kevesebben vannak, mint a dolgozók és harcosok, de felelőségük kiemeli őket közülük valamennyire. Sőt, nevüket is feljegyezhetik, hogyha uruk vagy népük érdekében valami kiemelkedő művészeti teljesítményt nyújtanak. Fontos, hogy ők nem rabszolgák, munkájukért általában ellenszolgáltatásra tarthatnak igényt.

Az amund seregek következő pillére haditechnikai értelemben a *Skiké-refhat*, a **„fekete szárny”**. Ez kétféle különleges egységet takar, amelyek a csatatéren kívül szolgálják a Manifesztáció akaratát. A lopakodó gyalogságot a porfegyverekkel és egyéb szakrális eszközökkel felszerelt, rendkívül mozgékony **kígyó-fejvadásznók (sznofru)** alkotják. Hogyha fogságba esnek többnyire azért teszik,





hogy elaltassák a győzők éberségét, és egy óvatlan pillanatban vérüket vegyék. Az amund hadszervezetben a felderítők, a kémek, az orgyilkosok és a tábori szajhák szerepét töltik be; a nagyhatalmú papok személyes kíséretében százával találni belőlük.

A *hebet* kaszton belüli másik ilyen különleges szerep a **skorpió (rhó)-harcosoké**. Ők azért is kiemelkedően furcsa elemei a rendszernek, mert általában kivétel nélkül hat-neb kasztba születtek, azonban a lélekolvasás rituáléja során megállapítottá vált elköteleződésük egy másik istenhez. Az ilyen essusok különösen kegyetlen kiképzésen mennek keresztül, sokan közülük túl sem élnek, de végül, aki igen az rendelkezik a közrendűek minden tudásával és az uralkodók képességeivel. Ezen felül a Kéarcú papjai még egy állandó asztrális lényel is megáldják őket, ami folyamatosan az isteni egységre hangolja őket. Ők kapják a legveszélyesebb és a legkevesebb sikerrel kecsegtető feladatokat, általában az frontvonalon túl, ellenségektől hemzsegő terepen vagy éppen rivális istenségek szentélyeiben. Dacára mindezen kondicionálásnak, állítólag Gul Asghan egy ilyen alakulatnál szolgált, mielőtt a Három Kard Szövetségének tagja lett.

Az elvándorolt kráni amundok közül az Asham nemzetségnél gyökeresedett meg az Ötödik hajnalán a **lovagtestőrök (hevioso)** kasztja. Az idegen kultúrák olvasztótégelyében az Ősi Nép tagjai igyekeztek a tőlük telhető módon legjobban alkalmazkodni és eltanulni a fennmaradásukhoz hasznos dolgokat, ilyen volt a nehézvértes kultúra elterjedése köreikben, háts állatnak azonban nem négy lábú jószágot választottak, hanem a Mélysivatag északi részén is honos rukh-madarat. Közülük sokan, főleg Krilehor sokadik második pusztulása után, önként vállalták a száműzetést és kitaliztatást, ami esetükben *'revenánssá'* tette őket népük fogalmai szerint. Ilyen volt a Taba-el-Ibarába igyekvő Nu'Golie herceg, a Sakál és a kevésbé híres és inkább hírhedt Ra'Ashe, a Veszett Vad, ki egy ideig a Halál Hetedik Nagymestere címet is viselte.

39

A legnagyobb számban lévő alkasztja azonban a társadalomnak egyértelműen az amund seregek derékhadát (*Heká-refhat*, az „ezüst szárny”) képező egyedeké, a **nemzőké (hepet)**. Kimagasló fizikai erővel bíró, szál- és zúzófegyverekkel felszerelt nehéz- vagy ostromgyalogság szerepét betöltő elemei a csatáknak. Egész testüket por vagy- kővért fedi, első soraikat porpajzs óvja az ellenség lövedékeitől és pengéitől. Amhe-Ramun isteni hatalma nem csupán körülöleli, át is hatja őket, ezért alakzataik akkor sem vesztik el harcképességüket, ha összes tisztjük és papjuk elesik. Szörnyű sebeket osztogatnak, és a látszólag végzetes sérülések sem terítik le őket azonnal. Képesek a porfegyverek használatára, a szóbeszéd szerint ereikben vér helyett homok kering.



Idramun hepét, a Homokúr

Rangban ezután következik a „klasszikus” értelemben vett **szolgák kasztja (hebet)**, akiket többek között a korábban taglalt amund nyelv árnyalataival lehet megkülönböztetni a többi alkaszttól. Ide tartozik az összes különleges képesség nélkül született amund. Csak felelősséggel járó, vagy művészi hajlamot igénylő munkát végeznek. Ebbe a kasztba tartoznak az uralkodó papok testőrei is. Az alantas munkákat mindig rabszolgákkal végeztetik. A manifesztáció haderejében ők voltak az önálló **akarattal rendelkező tisztjei (matah)**; átvitt értelemben az Ősi Nép parancsnoki kara.





Fontos megemlíteni, hogy a kasztrendszeren belül itt jelenik meg először az a motívum, hogy lehet rabszolgát és szolgát is tartani (előbbihez a legutolsó amundnak is joga van), illetve földet birtokolni. Lényegében szabadon rendelkezhetnek minden előttük volt kaszt tagjaival, így akár saját birtokukhoz tartozó haderejük (*Amta-Refhat*) is lehet a magasabb rangú hebeteknek. Az elnevezés ilyen formán megtévesztő, de nem szabad megfeledkezni a faj elvont gondolkodásáról sem. Még csalókébb a tény, hogy a náluk magasabban állók a kasztrendszerben velük is rendelkeznek és így magánhadseregükkel is.

A hebet kaszt legmagasabb rangja a hasonló nehézségekkel lefordítható **Első Szolga** (*kam-matah*) tisztsége. Emberi fogalmak szerint ő volna a hadsereg főparancsnoka, a vezetés művészetét legmagasabb szinten művelő amund a társadalomban. Valójában azonban ezt a tisztséget ritkán nyerik el, akkor is csupán a ciklusok egymást elválasztó időszakában (a manifesztációs háború során nem is élt ez a cím). Ekkor feladata sokkal inkább tanácsadói, amivel képviseli a kasztjába tartozók érdekeit az aktuális *Muad Munda* (lásd később) oldalán, habár a tisztség komoly lemondásokkal jár ...



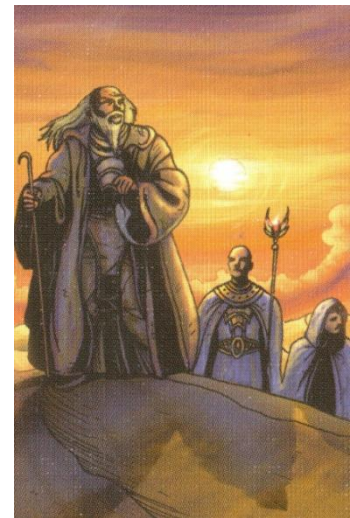
Az **uralkodó-papok** (*hat-neb*) kasztjába érdemesnek bizonyult amundok rendelkeznek a faj különleges képességeivel. Egyes feltételezések szerint tulajdonképpen ők a „tisztavérű” egyedek is egyben, csupán a más fajok ráhatásai, a síkokon való átkelés vámjá és a lelkükkel ugyanúgy kalmárkodó istenek befolyása volt olyan hatással a testi felépítésükre, hogy végül két nagyobb kasztra szakadtak a faj tagjai. Az Ősi Nép papi kasztja, melynek tagjait maguk az égiek jelölik ki: csak az lehet hat-neb, aki lát a templomok sötétjében. Nevük is azt jelenti szó szerinti fordításban „homályban látó”.

40

Az első különleges tisztség ezen belül az **alsóbb kasztok felügyelői** (*gamhumtah*). Az ő felelőségük, hogy a hebetek és rinnák között járva ellenőrizzék, felügyeljék, regulázzák őket. Sok alsóbb kasztba született nem is lát életében rajtuk kívül másokat közlőről a hat-nebek közül. Jellemzően ostorral mutatkoznak és ábrázoltatnak, kegyetlenségük legendás és elvárt, ösztönzésük mértéke egyenértékű a hebetek használhatóságával a közvélekedés szerint. Általában a legvérszomjasabb, kínzásban legeljenjáróbb amund kapja ezt a tiszteget egy nemzetségen belül a magasabb rangú paptól.

Valamivel visszafogottabb rang a **hétköznapi tanítóké** (*namtah*), kik hivatásuknak legkülönb ismerői. Mindent tudnak egy-egy szakma fogásairól és kötelesek azt továbbadni a többieknek az alsóbb kasztokban. Mindegyikük egyvalamivel kiemelkedő mesterember, azok közül az ismeretek közül, amiket már érintettünk és kategorizáltunk az Ősi Nép érdeklődési körén belül. Persze az új idők minden esetben hozhatnak valamilyen új lehetőséget, egy olyan területet, ami addig érintetlen, feltöretlen volt. Elmondható azonban, hogy van egy alapismeret, amit az ő tudatuk sugároz szét Egységben a nép tagjai felé etiketről, vallásismeretről és sok, az amund társadalomban fontos tudásról.

Szó volt már az újszülöttekkel foglalkozó különleges papokról, akik a **holtak, meg nem születettek látnokai** (*hattah*). Az ő tisztjük végigkísérni az életen minden egyedet a születéstől a halálig ... illetve





azelőtt és azután is. Egyszerre orvosok, bábák, névadók, ravatalozók és temetők, akik képességeik szerint visszavezetik a körforgásba titkos rituáléikkal az elhunytak lelkét. Ők azonban akkor is hallják az amund „dalát”, mikor az még meg sem született. Felismerik az újszülött lelkét, sőt, próféciaikon keresztül megjósolják az eltávozott visszatérését is. Tudásuk révén okkal hihetjük, hogy közelebb állnak a boszorkánymesterekhez, mint a papokhoz.

A papság következő lépcsőfoka az úgynevezett **tudós pap (katak)**, mely a klasszikusnak mondható papi feladatokat látja el istene szolgálatában. Kiképzésük sokrétű: a szakrális misztériumokba való bevezetéssel együtt harci kiképzést is kapnak, így tanulóidejük végére veszedelmes ellenfelekké válhatnak minden olyan ostoba másfajú számára, aki megszokhatta, hogy a seregek papjai általában kevesebbet viselnek el a gyalogos katonáknál. Sok szövetséges pyarroni és kráni vesztét okozta ez a tévedés a Manifesztációs háború során. Különösen veszedelmesek azok a papok, akiket 'haragmestereknek' is neveznek, bár ez nem képez külön kasztot közöttük: az Egység képességét felhasználva ők az alárendelt amundjaikat olyan gyakorlatias összhangban képesek irányítani azok érzelmein keresztül, mintha valóban fegyverként forgatnák őket ellenségeik ellen.

41



Kiveszett kaszt az uralkodó-papok közül, de visszatérésére látszik lehetőség a Hetedkor végére az **amund varázslóké (thann-magi)**. Egykoron a Negyedkor sötétsége folyamán egy szektaszzerű egységbe szerveződő amund csoportosulás megtagadta az istenek rabigáját és azt hirdette, hogy le kell ráznia magának azt a faj minden tagjának. Bár természetesen az utolsó szálig kiirtották őket, érdekes módon a kaszt nem vált tilalmassá. A kránba szakadt nemzetségek tagjai közül többen bebocsátást nyertek a helyi *Életorzók Varázslórend* tagjai közé és a Manifesztációs Háború befejeződésével tevékenységüket Taba-el-Ibarába helyezték át.

Az kaszton belül talán a valódi uralkodók mégis a minden alattuk lévő kaszt sorsát befolyásoló **mennyei lángok, avagy főpapok (marab)** kasztja. Ők alkotják azt a legmagasabb rangú Egységet, amely közvetlen viszonyban áll a pártfogó istennel. Ők lobbantják föl azt a tüzet, amiben tulajdonképpen aztán az egész nép lelke ég. Példát és irányt mutatnak minden egyes cselekedetükkel, gesztusukkal. Viselkedésüket és öltözködésüket másolja és utánozza az Ősi Nép legtöbb tagja. Alakjuk alig valamely érzéssel marad el az amundok szemében az istenekétől, hiszen rajtuk keresztül nyilvánulnak meg és szólnak is hozzájuk.

Ami pedig már alig-alig különbözik magától egy istentől vagy manifesztációjától az a legmagasabb rangú uralkodó- tudós-főpap, a **legmagasztosabb, legfelsőbb lény (kathé)**. Az Ősi Nép szemében az istene megtestesülésévé válik – ezt fejezi ki különleges joga az istennem birtoklására. Ilyen volt az a huszonhárom kiválasztott is, akik befogadták testükbe Amhe-Ramun isteni lényét és ezzel a világra szabadították a Második Manifesztációs háborút. Az elért tökéletesség, aki a hívek szeme láttára lényegül eggyé istenével, a transzcendencia legtisztább megtestesülése az amundok számára ... hogyha csak rövid időre is, hiszen azután lényét és szellemét átveszi az isten testébe költözve.



Szót kell ejtenünk a **titkok kitudója, papok papja (namtahe-namtah)**



AZHANUD, Amhe-Ramun főpapja a Manifesztációs Háború idején



tisztségéről. Ő a hat-neb kaszt tagjait képviseli tanácsadóként a Ciklus Őre oldalán. Képességeit tekintve minden isten minden papi és főpapi Egységének a része, benne egyesül a nép vallásos magasztossága és érzi, hogy mire vagy éppen kire vágnak. Más forrásból ugyan, de elsőként értesül a visszatérő istenségek első híveiről és kötelességének érzi, hogy védelmébe vegye őket a múltó ciklus maradibb híveivel szemben. Fontos, hogy ő maga eltávolodik saját hitétől a többi isten javára, mely idővel ép elméjébe és lelkébe is kerül, de erre az áldozatra hajlandó a népéért.

Tulajdonképpen a kasztok fölött áll rang, viszont annál fontosabb a **Ciklus Őre (Muad Munda)** szerepe. Belőlük mindig csak a ciklusok végén jelenik meg egy-egy, hogy a nép javára munkálkodjon és átvezesse őket helytartóként és kormányzóként az átmeneti időszakon. Ebben segítségére vannak a hebet és hat-neb kasztok legmagasabb rangú tagjai és azon keresztül az amund nép egésze. Igaz, tanácsadóit is elemésztí ez a természetellenes állapot, ami több ezer évenként egyszer fordul elő és az amund lényük nincsen felkészülve rá. Megörülnek vagy elsorvadnak, mielőtt a Ciklus Őre elvégzi a feladatát és ő maga is örökre eltűnik a történelem színpadáról. korábbi Muad Mundák mitikus alakok, akik homályosan léteznek csupán a nép emlékezetében, azonban megjelenésük mindenki számára nyilvánvalóvá teszi a Ciklus végének közeledtét és egyfajta józanító hatással van az amundokra.

42





Az amund faj lelkének teljes megértéséhez álljon itt egy összegzés mindarról, ami legbelül lakozik bennük. Ehhez segítségül kell hívnunk egy ősi amund pergamentekercsen feljegyzett költeményt, amely az emberi fogalmak szerint egy, az Ősi Néphez tartozó költőtől származik a P.e. 2140-2040 közötti időszakból. A címe az amundok emlékezete szerint *Az életunt beszélgetése lelkével*. Szövege idővel egybefonódott több áldozati rituális szöveggel éppúgy, mint harcba indulók fohászaival és csatakiáltásával. Ehelyütt csak töredékét közöljük a szövegnek:

*„Olyan előttem ma a halál,
mint midőn meggyógyul egy beteg,
mint napvilágra lépni újra súlyos
jajveszély után.*

*Olyan előttem ma a halál,
mint balzsam illata,
mint vitorla alatt ülni
szeles napon.*

*Olyan előttem ma a halál,
mint az út száraz viharban,
mint midőn szent háborúból
otthonába tér meg az amund.*

*Olyan előttem ma a halál,
mintha vágyik újra látni piramist
az amund, ki fogságban töltött
el sok-sok évet.”*





Érteni kell, hogy önmagában az amundok faja egy ragadozó állat, melyet teremtőjük egykoron kelleténél több értelemmel átkozott meg. Testi és élettani tulajdonságaik is erre utalnak, fogazatuk és testfelépítésük nem sokban különbözteti meg őket a sivatag más veszedelmes vadjaitól ... nem beszélve arról a természetfeletti vérszomjóról, ami olyan jól jellemzi ezt a népet. A különbség azonban nem más, mint a szeszélyes isteneik, akik ez által legalább annyit adtak nekik, mint amennyi áldozatot alkalomadtán megkövetelnek áldásaikért cserébe.

Ennek következtében, hogyha magasabb, isteni parancs nem tiltja meg, akkor a testük fenntartásáért képesek más értelmes fajok megölésére táplálékért, sőt, olykor még más amundokat is feláldoznak a maguk szükségleteinek enyhítésére. Ez a fajta „kannibalizmus” azonban sokkal inkább a kegyetlen körülmények és történelmük viharainak betudható alkalmazkodási és túlélési képességekre vezethető vissza. Ugyanúgy ahogy a vízre is legalább akkora szükségük van, mint bármely más sivataglakónak, csupán megtanulták beosztani, könnyebben találnak rá és kidolgoztak saját eljárásokat is, hogy hozzá jussanak.

Az a tény, hogy legalább az ynevi tartózkodásukat tekintve több évezredes birodalmat tudtak létrehozni, hogy civilizációt képesek alkotni és végeredményben rendelkeznek saját, különleges kultúrával az túlmutat faji képességeiken és rámutat egy olyan kölcsönös viszonyra isteneikkel, amelyre mindkét félnek szüksége van végső soron. Ez a kapcsolat pedig túlmutat a halandó testüket a Sziklabölcstől a Végső Útig vezető ösvénynél is. Hogy ennek tudatában is vannak okozza azt a különleges, emberitől idegen felfogásukat, amin a külvilág olyan gyakran (okkal) elcsodálkozik.

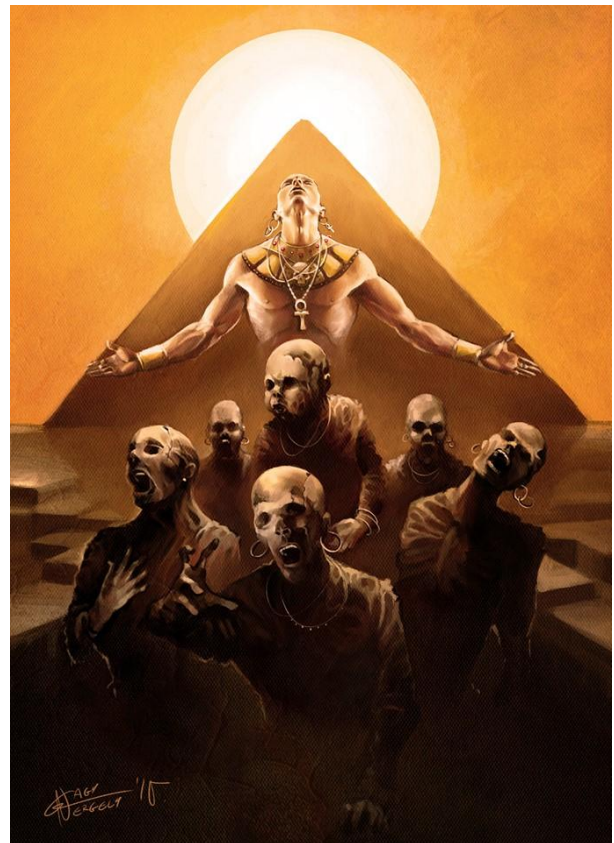
44

Elvont filozófiájuk az életről éppen olyan, mint ők maguk: látszatra primitív, barbár népek sajátja, de sokkal több gondolatiság van mögötte, mint amennyi elsőnek tűnik.

**„HARC, SZENVEDÉS, HALÁL - EZ A DOLGOK
RENDJE. AZ ÉLET HÁROM SZÓBAN.”**

Modern filozófiai tételhez kellene nyúlnunk a piramishoz hasonlatos négy hatalmi ág felemlegetésével, melyek a gúlatest egy-egy oldalát szimbolizálva regélnek a vallás-tudomány-politika-művészet négyeséről, de ezt a fajta bölcsekedést inkább meghagyjuk a bölcsebbeknek, akik ezen a szűrőn keresztül tekintettek már az amundok népére. Látszólag az egyetlen olyan „oldala” ennek a nézetnek, amin megbicsaklik a faj a Politika, ezt azonban éppen a fent vázolt kölcsönös viszony pótolja ennél a civilizációnál, mellőzve minden álságosságot és intrikát.

Az nem igaz, hogy Kyel, az Igazság papjaihoz hasonlóan az amundok ne volnának képesek hazudni annak ellenére, hogy tudják mi az. Éppen ellenkezőleg: filozófiájukkal, felfogásukkal, hitükkel ellentétes volta miatt a hazugság létezéséről is csak közvetett elgondolásaik vannak.





Nincsen szükségük rájuk, azonban, hogyha igen, mert elég sokáig kell érintkezniük a fajukon kívüliekkel, akkor minden további nélkül képesek lesznek rá, bár belső iránytűjük mindig is hevesen kileng majd tőle.

Lételemük a **HARC**, a folytonos küzdelem, hogy mindig legyen egy ellenség, amihez mérhessék saját képességeiket, és akivel szemben bizonyíthatnak. Anélkül elérdektelenednének és magukba fordulnának. Az ellenségről alkotott fogalmuk is sajátos perspektívát sugall, valahogy ilyen formán létezik a nyelvükben: „nagyon hasonlít rám, de nem olyan, mint én”. Ennek köszönhetően a legtöbb más fajúval szemben tanúsított viselkedésük elsősorban ellenséges, míg ki nem derül melyikük erősebb vagy ritkábban semleges.



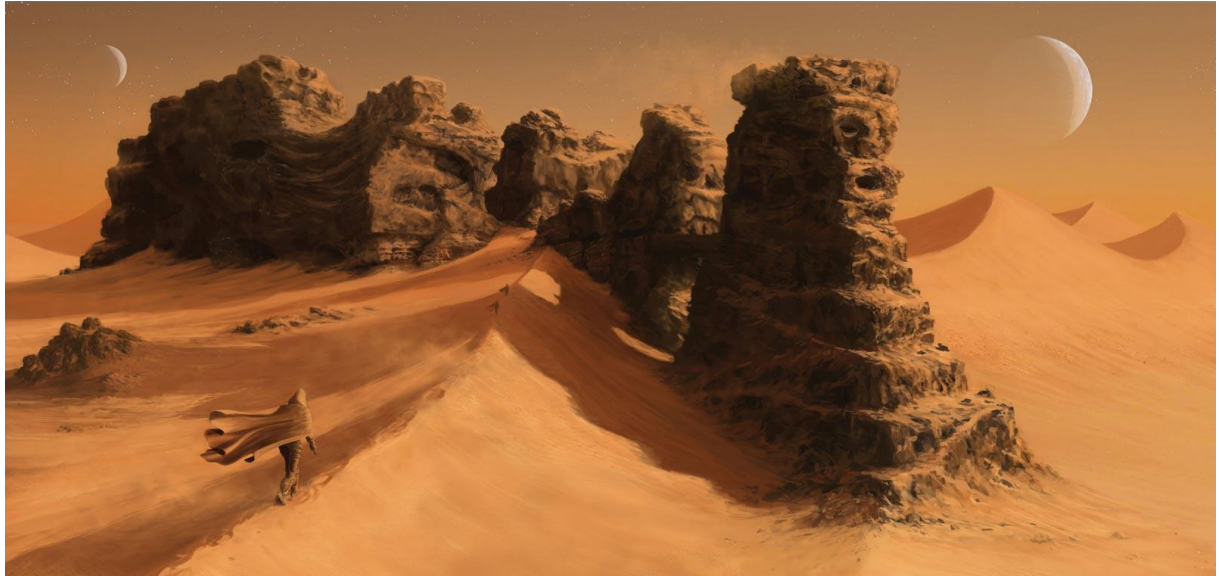
45

Ősi ellenségüket, a dzsenneket külön szóval illetik és úgy nevezik „jannathi”, amely fogalom a számukra azt jelenti „a Szelek Népe”. Az elfekre is van saját elnevezésük, amely az „Urrin-eliphim”, avagy a „Gyökerek Népe”. Érdekes módon a homoki elfek népével különös a kapcsolatuk: ők maguk nem emlékeznek rá, hogy miért ellenségesek velük a Gyilokpuszta remetéi, de hálásak nekik, amiért generációról-generációra lehetőséget adnak a fiatal harcosoknak, hogy megmérgethessenek egy méltó ellenséggel szemben.

A harc az egységben is egy különleges élmény az amundok számára, sokszor egy-egy érzést magukévá tesznek rohannak egyetlen, együtt lélegző és lépő lényként az ellenségre halálos ijedelmet keltve áldozataikban, akik csak azt érzik, hogy egy egyszerű szót, mondatot vagy verssort kántáló sokkarú, soklábú, ragyogó sokszemű lény tör az életére a sivatag sötétjéből. Egyszerre emelik fel a pengéket, egyszerre tartják fel a pajzsot, egyszerre és ugyanúgy rikoltanak, megölni őket pedig az Egység képesség miatt szinte lehetetlen, hogyha megfelelő isteni támogatást kapnak papjaiktól.

A **Szenvedés** is elengedhetetlen része az amundok életének. Már csak lakhelyük miatt is, amihez évezredek alatt alkalmazkodniuk kellett és ezért sokszor szűkölködtek. Bár mint a sivatag Ősi Népe él a külvilág szemében, valójában éppen úgy ki vannak szolgáltatva Taba-el-Ibara veszélyeinek, mint bárki más. Ha egy amundot víz nélkül kilöknék a sivatagba és napokig nem talál biztonságos helyet, akkor ő is épp ugyanúgy elpusztul, mint bárki más. Csak az esélyei jobbak és az ismerete több. S mivel a világ sohasem kegyelmezett nekik, mindig ellenség vette őket körül, ők sem kímélnék senki mást sem.





Ennek köszönhetően Ynev talán egyik kínzásban és kínokozásban legjáratosabb népe az amund és igen, nem csupán szükségből, de szórakozásból is fájdalmat okoznak másoknak, legyen az fajtájukbeli vagy bárki más. „A fájdalmat ki kell érdemelni” – mondják gyakran és aki egyszer megtapasztalta, hogy mire képesek az avatott papok a lélekkel és fájdalommal, azután a toroni boszorkánybörtön kínvermeit is csak inkább kényelmetlenségnek éli meg. Az amund egy rosszindulatú, gonosz faj ... hiszen az emberek között soha sem fordulhat elő az, hogy másokat pusztá unalomból vagy kedvtelésből bántsanak.

46

Éppen ezért a szenvedés elviselése az amund kultúrában egy nagyon fontos tényező, legyen az lelki vagy testi fájdalom. Kiemelkedettséget biztosít közöttük, nem beszélve arról, hogy szégyen volna az Egységüket ilyen érzésekkel veszélyeztetni, szétzilálni. Bajaikról és gondjaikról ezért amennyire lehet, és ameddig tudnak titkolóznak. Más kérdés, hogy fajtársaik között ez a gyengeség nem sokáig maradhat rejtve. De a faj egészségének érdekében minden ilyen gyengeséggel tisztában kell lenniük, hogy mindig és minden esetben az arra érdemes emelkedhessen ki.



A **HALÁL** az egyik leginkább félreértett része az amund filozófiának. Egyszerre jelent győzelmet, megnyugvást és az újrakezdés lehetőségét. A lélekvándorlásban vetett hitük és meggyőződésük miatt úgy gondolják, hogy a gyenge és legyőzött ellenség lelke új esélyt kap, hogy szerencsésebb körülmények között térjen vissza. Saját fajtársaikkal szemben is így viseltetnek, rituális fegyverük (meneth) pontosan azt a célt szolgálja, hogy gyűlölt ellenségüket megnyomorítsák, megcsonkítsák, hogy aztán átvezethessék a Végző Úton.

A test halála az, ami legközelebb áll emberi fogalmakkal az amundokéhoz, bár ők úgy fogalmazznak inkább, hogy „elhallgat a dalá”. A Manifesztációs Háború végét például a hátszágban élő amundok úgy észlelték, hogy keletre az Egységhez tartozó amundok közül sokan elhallgattak. Ez szerintük is szomorú dolog, bonyolult és hosszadalmas temetési rituálék is vannak,





de mielőtt végleg a tűznek adnák a testet (ami lélek nélkül csak egy értéktelen porhüvely) igyekeznek mindent felhasználni róla és belőle.

A hitük szerint a lélek a test halála után vándorlásba kezd, aminek célja a fizikai valóságban Sonnion. A lélek egy végtelen magasba törő oszlopokkal teli csarnokban bolyong, melyet homokkal szórtak be és keresi az Őrzőket, kik azonosak a Sonnioni Opálmező titokzatos lényeivel. A megtalált őrző (Ha'er, DaPhoe, UdKir vagy Shidov) egy kérdést tesz fel a halottnak, amit, hogy sikeresen megválaszol, akkor rajta keresztül átlépve folytathatja az újjászületését. Ha pedig nem ... akkor egy ősi és néven nem nevezett entitás (hatalmas kígyó formában) elnyeli a lelkét és azzal növekszik.

A Végző Út fogalma egyébként nem csupán képletes: az amund faj idősebb tagjai, akik már úgy érzik pusztán testükkel nem tudják szolgálni a közösséget tényleges vándorútra indulnak. A fogalmaik szerinti otthonukból („az a hely, ahová rendszeresen visszatérek”) utolsó vándorlásra indulnak a biztos halálba. Általában egyetlen kulaccsal és legfontosabb személyes tárgyaikkal, ékszereikkel, amelyek ezen életük legfontosabb pillanataihoz kötik őket. Úti céljuk általában a Mélysivatag közepe vagy más, lakatlan vidék. Aki Sonnion felé indul el az a Legtisztább Vándorlást hajtja végre: a teste indul el, de a lelke érkezik csak meg.

„A halandót megigézi az örökkévalóság

és ezt kérdezzük magunktól:

vajon visszhangot vetnek tetteink

az évszázadok során át,

hallják nevünket idegenek

ha már rég nem lesziünk

tudják majd kik voltunk,

mily bátran harcoltunk,

s mily lángolón szerettünk?”





„Látom a holdakat, látom mindegyik holdat. Isten vagyok. De nem ezért vagyok isten. Látom alant az eget és látom, igen látom, az Aranytengeremet. Látom a vonalakat, látom az ösvényeket. A földfelszín alatt futó, hold fényénél ragyogó acélkék spirált. Látom a halott városokat, látom bennük az álmokat. Az út a vándorról álmodik. Vágyják a dűnék felett futó szél ostromát, a holdak fényében úszni vágnak és hatalmat, mely ezt lehetségessé teszi nekik. Én is vágyom rájuk. Olyan közel vagyok, csak a karomat kellene kinyújtanom. De már nincsen karom. De még nincsen karom. Arra vágyom, amit adhatok nekik és arra, hogy egyes lehessünk az álmaikkal. Legyen álmunk közös, legyen akaratunk és szavunk is közös.

Nem múltak el a korok nyomtalanul rajtad, gyönyörű hazám. Mennyi tévedés, mennyi hazugság. Féregéltűek sárból tapasztott kunyhói fénylenek, undorító himlőfoltokként az arany háttér előtt. Konok módon eltérítik a szent szeleket, melyek így nem tudják a tenger hullámait kedvük szerint fodrozni, formálni. Megtörik a világ, világom szépségét. Gyűlölöm őket.

48

Mikor ránézhetek a világra látom, hogy a Nép nem felejtett el és tudnia kell, hogy én sem őt. Mi nem felejtjük el azt, aki értünk van és belőlünk született. Hatalmunk egy része, létünk záloga. Mindkettő, egyik sem ők és mégis, részei egységünknek. Vágyom rájuk, ajándékot adok nekik. Jelet adok nekik, hogy ne vesszenek el az úton.

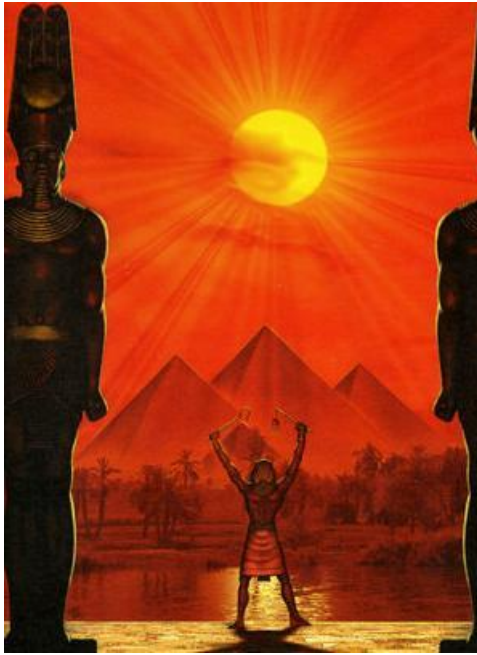
Szememet adom nekik, hogy lássák benne az igazságot, lássák, hogy velük van az akaratom. Ők az akaratom, az ő életük az akaratom. Látni vágyom a földeket és látni fogom az idő aratását. Más lesz a világ íze? Más lesz a test zamata? Nem vagyok képes választ adni erre, nem elég egyetlen tapasztalás az eltelt idő után. Nekik kell adnom a legnagyobb ajándékot, nekik kell adnom az igazságot, úgy ahogyan én magam vagyok az. Az igazságba vetett hitük ad majd nekem is erőt ahhoz, hogy megtegyem mindezt.

A vándor az útról álmodik.”





Fajháborúktól a Manifesztációig



Az amundok az ynevi népek felfogása és időszámítása szerinti Harmadik Korban léptek a történelem színterére. Dél-Yneven ekkor a Fajháborúk utáni/köztes békéjét élő elfek népe ezt az időt úgy nevezi, hogy Allaria heryass, avagy a Szellők Ideje. Az aquirokkal folytatott harcaik dacára a mai Taba-el-Ibara helyén összefüggő, hatalmas erdőségek terültek el és az amundok megérkezése sem vetett véget azonnal ennek az időnek, a béke éveinek. Igaz, érkezésük a legendák szerint sem volt csendesnek nevezhető.

A Kristályszférákon keresztül lecsapó hatalmas lángcsóva állítólag Dél-Ynev legtávolabbi pontjain is látszott, amely az amundok mondavilága szerint Themes főistenük csókja volt a földnek, Refis istennőnek, amely nászból és aktusból fogant első gyermekük Nesire. Amhe-Ramun ekkor még ismeretlen volt az (akkor még nem annyira) Ósi Nép tagjai között, azonban bárhonnán is érkeztek, két másik entitást is hoztak magukkal Themes mellett az őshazából.

49

Az amundok alapvetően egy nagyon jól alkalmazkodó, szapora népség, hamarosan szentélyeket és templomokat emeltek a rengeteg mélyén és mire a Könnyűléptű elf nép tagjai első követői megérkeztek már több ezren éltek gúla alakú építményeikben, összhangban és békében új környezetükkel. Az elfek ősei ekkor úgy tapasztalták, hogy egy lánglelkű, ugyanakkor hirtelenharagú faj lépett be a világukba, akik azonban láthatóan megkönnyebbültek és egy távoli háborúságból menekültek el pusztuló világukról.

Kevésbé tűntek veszélyesnek, mint az aquirok, akikkel korábban háborúzniuk kellett és a kölcsönös tiszteletadás, követjárás, ajándékozás után az elfek megnyugodhattak abban a hitben, hogy nem lesz gondjuk az új jövevényekkel és szomszédjaikkal. Annak fejében, hogy az amundok legalább akkora tisztelet tulajdonítanak környezetüknek, mint azt az elfek teszik nekik adták a Ravanói-öböltől északra elterülő erdőségeket és visszatértek a saját maguk számára felépített birodalmukba elégedetten.

Az amundok társadalma ekkor a Sheral lábainál talált fajra támaszkodott, mint rabszolgákra, akiket könnyen házasítottak és nem voltak elfek sem, akikről új hazájuk földjeit kapták meg különösebb harc nélkül. Ezek voltak az emberek ősei, akik az amundok számára ismeretlen módon kerültek Ynevre, de nem is igazán érdekelte őket. Úgy tekintettek rájuk, mint a környezetük sok más elemére, fűre, fára, kőre, állatokra, akik viszont hasznosabbnak bizonyultak és bizonyos értelemben értelmesebbek is az előbbieknél.

Az amundok által magukkal hozott két entitás közül az egyik, mely Muezine nemzetségnek volt az istennője különös teremtés volt. Mennyei hitvese volt Themes elsőszülött fiának, akit még az őhazából hoztak el, Asham-Ramunnak. Míg Muezine, az Egyensúly istene volt és mindenben igyekezett megtalálni az összhangot és a harmóniát, addig Asham-Ramun az örök háborúság istene volt az amund mitológiában és panteonban. Utóbbi számára a békés évek elviselhetetlen kínokat jelentettek





még akkor is, hogy tudta a népének (Asham nemzetsége) szüksége van erre azok után, amin keresztült mentek.

A panteon másik két istene ez idő szerint el volt foglalva a maga dolgával és nemzetségének iránymutatásával. Themes igyekezett felügyelni a többi isten tevékenységét, mivel az amund időszámítás szerint ez az ő ciklusa volt, főisteni hatalma vitathatatlan volt és égi atyaként igazgatta a Nép ügyeit. Refis jobbára leányának nevelésével foglalatzkodott és a környezetük finom áthangolásával az amund igényeknek megfelelően, de tiszteletben tartva az elfekkel és azok isteneivel kötött egyezséget. Aládolgozva Themes és a többi isten hatalmának méhében véres áldozatok folytak, mely a külvilág számára vermekben zajló gladiátorharcoknak tűnhettek.

Senki nem tudja pontosan, hogy hol és mikor fogant meg Amhe, az Egység istenének eljövételét taglaló prófécia, az azonban biztos, hogy ember rabszolgák, amund közrendűek és papok, mint a halhatatlanok egyaránt bizonyosak voltak a prófécia igazságában, ami azt jelezte előre a számukra, hogy változások közelednek a számukra és az elfekkel közösen megélt békés korszak a végéhez közeledik. Igazuk volt.

Akkor nem volt ennyire nyilvánvaló, de mostanra biztosra vehető: az éteri síkokon keresztül az amund istenek közül valaki szándékosan vezette ide a dzsennek népét szakrális kenyérmorzskákat hagyva az elsődleges anyagi síkokat elválasztó térben. A rengeteg erdő mélyén kapuk nyíltak egy földalapú síkra, amin keresztül a dzsennek első klánjai Ynev világára léptek. Themes éktelen haragra gerjedt és felelősöket keresett a saját háza táján.

50



A Fajháború ekkor újra fellángolt a délvidéken, az új jövevények számára pedig még csak újnak sem volt mondható az aktus. Fékevesztetten estek egymásnak a két faj tagjai, hogy ott folytassák egymás öldöklését, ahol azt egy másik világban félbehagyták. Asham-Ramun hatalma megerősödött a hirtelen feléledt a harci kedvtől és Themes számára ez egyértelművé tette előbbi hitvese Muezine árulását, aki csupán azzal védekezhetett, hogy az Egyensúly érdekében cselekedett (ez a tette és annak magyarázata különös, de jogos feltételezésre adhat okot arra nézve, hogy személyében egy közös amund-dzsenn istennőt tisztelhattunk).





Themes haragjában mind Asham-Ramunt, mind pedig Muezinet letaszította isteni lakhelyéről, elvette hatalmuk egy részét és halandó testbe kényszerítette. Az égi házaspár a földön külön-külön eszmél magára, nem tudván, hogy pontosan mi okozta vesztüket és egymás keresésére indulnak, hogy visszaszerezzék hatalmukat közösen, ugyanis nem csupán hatalmuktól, de emlékeiktől is megfosztottak. Alakjuk sok későbbi sivatagi ballada és románc szereplőjévé teszi őket hasonlatossá, sorsuk viszont ...

A dzsennek első klánjai felderítőknékné bizonyulnak, akik mágikus hatalmukkal felkészülnek, hogy népük maradványát és szakrális hatalmuk forrásaiként isteneiket is átvezessék a síkokon keresztül Ynevre. Hosszú és fáradságos rituáléba kezdenek, aminek befejezéséről a Fajháború gyors és hatékony lezárását válják. Ezenközben az erdőség egy másik pontján Asham nemzetségének egykori hívei felkészülnek, hogy az ígért helyen és időben fogadják Amhe isten megérkezését. Nem kell csalódnuk.

A megadott helyen és időben megjelenik Amhe, dzsenn vértől csatakosan, kezében a szent fegyverzete új fényrel ragyog és híján van Themes híveinek azon képességének, hogy szavaival rombolja a világot. A hívek egy része csalódott, mások viszont azt remélik, hogy az isten-harcos beváltja a hozzá fűzött reményeiket. Amhe vezetőjéül egy ember rabszolganőt adnak, aki az emlékeit vesztett Muezine és célja, hogy a Fajháborús seregeket vezető Ashamhoz kísérelje a messziről érkezett profetikus hőst.

Együtt vágnak át a különös változásokon keresztülmenő erdőségeken, amit sok helyen már maradandóan megváltoztatott és elpusztított az amundok és dzsennek által használt hatalomszavak, más síkról idézett démonok és közties lények küzdelme. Muezine egyre több dologra emlékszik vissza isteni lényéből, de a végső lökést Asham megpillantása és megtalálása adja meg neki, aki elől elrejtőzik. Asham nem érti teljesen, de régen látott testvéreként fogadja Amhét.

Együtt veszik fel a harcot a dzsennekkal és tudnak meg egyre többet a rituáléről, melynek befejezéséhez már csak napok kellene. Amhe többször is konfliktusba kerül Ashammal, akinek látszólag nem a háború megnyerése a célja, hanem, hogy az örökké tartson. Az ember rabszolgák

kérdésében sem tudnak sokszor megegyezni, miközben Asham egyre több mindenre emlékszik vissza maga is, Muezine a háttérből figyeli.

Teljes örület vesz erőt Asham-Ramunon, aki ráébred, hogy Themes elárulta és hatalmánál fogva iszonyatos formát vesz fel, hatalmas oroszlántestet növeszt hívei előtt csak Amhe jelenléte gátolja meg abban, hogy a saját seregét le ne mészárolja. Asham és Amhe párharca lenyűgözi és szórakoztatja a szemben álló sereget. Végül Muezine lép elő az árnyak elő és mindkét faj képviselője előtt megmutatkozik, Asham rájön az áruló kilétére és halálra sújtja Muezine-t, aki elveszíti ugyan halandó testét, de ezzel Asham életét is megpecsételi.

Asham egy szertartás keretében az amund sereg színe előtt adja át erejét, hatalmát, helyét és nevét Amhénak, akit ezután Ramun utónévvvel illet a Nép minden tagja. Ashamtól kapott erejét felhasználva az óriás





oroszlántestet használva áttörik a dzsennek vonalait és seregével megérkeznek a rituálé helyszínére. A dzsennek istenei ekkor készülnek éppen átlépni a kapun. Amhe-Ramun parancsot ad, hogy minden áldozat árán be kell zárni a kaput. Öldöklő küzdelem bontakozik ki.

Időközben Muezine hatalmának maradéka egyesül az átalakuló erdőség szellemeivel. Megérteti velük, hogy ilyen formában elpusztulnak, hogyha nem alkalmazkodnak és hallgatnak rá. A környezet minden élő energiája, szelleme és lényé az idegen akarat hatására befejezi azt a folyamatot, amit a dzsennek és amundok háborúja elkezdett: sivataggá alakul az erdő maradéka is, az erdőség szellemei pedig különös, új lényekké alakulnak, a későbbi dzsinnekké, akik Muezinet névtelenül Királynőjüké választják.

Amhe-Ramun és serege a sivataggá alakuló erdőben elpusztítják a kaput és ezzel a dzsennek isteneit is szétszaggatják, mert az entitások egyik része még ott, másik része már itt volt mikor a kapu bezárult. A túlerőben lévő dzsen sereg a döbbenettől harcolni sem képes, ahogy logikájuknak köszönhetően elpusztították a saját isteneiket ... erre nem volt esély a számításaik szerint. Amhe-Ramun és hívei elhagyják a Siralom Mezejét, ahol a dzsennek gyászdalba kezdenek.

52



Asham lelkének maradékát a Dzsinnenk Királynője megkeresi a síkok között és megleli. Egykori hitvesét egy erdőségbe börtönzi a sivatagon kívül, ahol évezredek alatt hatalma lassan növekedhet, a Hetedkorra pedig Asztrálsíkkúrrá válhat és vágyakozhat halott, elárult, áruló kedves után. A fajháborúból visszatérő amundok közül Asham és Muezine nemzetségét számúzik Themes papjai, mert vétettek az isteni törvény ellen. Amhe-Ramun ígéretet tesz, hogy soha nem feledkezik meg róluk.

A dzsennek gyászéneke véget ért és hatalomszavaiknak köszönhetően megteremtették isteneik emlékét Ynev szakrális hatalmai között. Ők azonban tudják, hogy ezek nem az igazi, eredeti isteneik, így egészen másként tekintenek rájuk, mint az emberek, akik eszközt és lehetőséget látnak a dzsennekből és isteneikből az amund rabszolgaság alól való kitörésre. A dzsennek orgyilkosokat küldenek, hogy végezzenek Amhe-Ramunnal.

A sivatag peremére érve Asham és Muezine nemzetségekre rátalál egy különös entitás, aki új hazát ígér nekik szolgálataikért cserébe. Az isteneiket vesztett nemzetségek elfogadják a testetlen hatalom hívását, ami Krilehornak nevezi magát. Az átvezeti őket az elfek területei, a hetedkori Krán hegyei közé. A

dzsennek megtúrt kisebbségként tengődnek a sivatag peremén a Sheral lábainál és elkeverednek az emberekkel.





Amhe-Ramun új hatalmát próbálgatva Asham egykori szentélyében egy olyan rituálé leírását találja meg, amellyel istenné lehet válni ... csak meg kell halni hozzá. Hívei figyelmeztetik, hogy a dzsennek el fognak érte jönni legjobb harcosaikkal. Mindenkinek megparancsolja, hogy hagyják magára. Mikor az orgyilkosok megjelennek leeresztett fegyverekkel várokozik rájuk és Ashamtól kapott minden hatalmával a rituálé varázslásába kezd, melyhez az amund vér az övé lesz.

A dzsennek értetlenül állnak a nehézség nélkül leölt amund hadvezér fölött, mikor hívei visszatérnek és kivégzik az orgyilkosokat. Testét és fegyverzetét elviszik és elrejtik a Halál Tizenkét Termébe. Amhe-Ramun istenné válásához lelke huszonháromszor kell megtapasztalja a halált, életről életre vándorolva közeledik a végső áldozathoz időben. Themes ciklusa ezzel véget ér, főisteni hatalma töretlen, istencsaládjában oldalán Refis és szertelen leányuk Nesire mellett a legifjabb istenség Amhe-Ramun az amund mitológia szerint ... és senki sem tudja másként.

Az isteni szférákban szövetség köttetik a halhatatlanok között, melyet később Ősi egyezménynek neveznek majd el és megtiltja az istenek közvetlen beavatkozását az elsődleges anyagi síkra, hogy a fajháborúk ne pusztítsák tovább a teremtett világot és több külső isten ne férhessen hozzá a Kristályszférák körülölelte világhoz.

Elf követség érkezik és megdöbbenve látják, hogy mi lett az egykor zöldellő erdősegből. Az amundok figyelmeztetik őket, hogy óvakodjanak a dzsennektől, akik meggyőzik az elfeket, hogy az amundok hibája volt a háború kitörése és az erdő pusztulása. Az elfek figyelmeztetik a Nép vezetőit, hogy megszegték az egyezséget, s hogyha elf területre lépnek, akkor számíthatnak a megtorlásra. Az amundok elfogadják a fenyegetést és felkészülnek az állandó küzdelemre a dzsennekkal és az azok mellé szökött emberek egy részével.





Így zárul le a Harmadkor Taba-el-Ibarában.

Themes Ciklusa azonban tovább tart, még pár ezer évig. A Korforduló azonban új kihívás elé állítja az amundokat és istenüket: a Kristályszférák elmozdulása miatt a fényviszonyok megváltoznak a sivatag fölött. A nap hatalma ritkábban éri el a földet, ami meggyengíti a nép hitét főistenében és papjai áldozatai sem mindig jutnak el a céljukhoz. Themes hívei kezdenek háttérbe szorulni.

A Fajháború sikertelenségét is sokan nekik tulajdonítják, köztük Asham-Amhe-Ramun megmaradt hívei is, akik ezt a Kort inkább azzal töltik, hogy (háttérben a huszonhárom életet élő entitással) egységbe kovácsolják a régi-új hitüket. Nesiréhez közeledve a testvérpár egyre komolyabb frontot képez az idősebb istenekkel szemben, amely konfliktus helyenként megmutatkozik a társadalomban is.

Különösen azért lehetséges ez, mert ellenségeik, a dzsennek ebben az időben igen komolyan elkeverednek az emberi faj egyedeivel és utódjaik a dzsadok megállíthatatlan foglalják el a sivatagot, hátrább szorítva az amundokat, aki elkezdnek a megmaradt területekért marakodni egymással. A dzsennek ekkor még nem tudják mekkora árat fizetnek a látszólagos győzelmükért.

A Negyedkor derekán aztán bekövetkezik, ami várható volt: Themes papjai olyannyira meggyengülnek, hogy egy másik isten hívei átveszik a hatalmat. A napisten hatalma nem teljesedett ki ugyan, de az elérkező Muad Munda egyértelmű utasításokat ad a népnek és kijelöli a követendő irányt. Fontos megjegyezni, hogy az egyik legnépesebb Themes hitű nemzetség, az Ahura, ekkor lépi át a sivatag határát és a Tiszta Földeken átkelve a napisten utolsó áldásával megnyitja előttük a Fehér Falat és elhagyják a Délvidéket. Bárhová jutottak is, a legenda szerint ők alapítják a mitikus Ormazd, a Fény Városát.

54

Refis Ciklusa kezdetét veszi, s ezzel egy egészen új korszak kezdődik el a két egymással harcoló faj életében. A nép átalakításába kezd és a természet erőit használva támogatja az amundokat és keseríti meg a dzsennek-dzsadok életét. Hegyek emelkednek fel, szakadékok nyílnak meg, családokat választ szét egymástól a sivatagi földrengés, folyók és oázisok apadnak ki, betegségek ütnek fel a fejüket, amik megtizedelik az Ősi Nép ellenségeit.

Elmondható (hogy mint mindig) a Ciklus elején nagy egyetértés van az istenek és híveik között. Hatalmas ünnepségsorozat övezi az első erődvárosok megépítését, amelyek a végső győzelem reményével kecsegtetnek az ősi ellenségek között. Ezek a homoktengerben mozogni képes komplexumok rettegetté válnak a dzsadok népe körében, mai napig rémmesék szólnak a magas homokfalat maguk előtt toló mozgó templomokról, amiknek harangverése a halált hozza el az embernek számára.

Ennek a vertikális terjeszkedésnek azonban ára volt: a monda szerint az erődvárosok felkavarta homok megzavarta a mélyben élő óssárcány nyugalma, ki az Awerigorgok Atyja néven is ismert és állítólag Refis gyermeke volt még az amundok érkezése előtt. Amhe-Ramun és Nesire hívei közösen vették fel a harcot a mélysivatagi ellenségükkel szemben, míg anyjuk a Szelek Népével és csatlósaival számolt le. Refis megoldására azonban hamarosan megérkezett a mesés válasz is.





A dzsennek maradék ősmágiájukat összeszedve csodálatos palotákat építettek az erődvárosok ellenében, amelyek repültek a sivatag felett. A meglepetés erejét így az amundok pár évszázad alatt elvesztették, s mire Refis segítséget kért gyermekeitől a harchoz már egy állóháború alakult ki a

folyton változó dűnék között. Themes hívei ebben az időben Refis oldalán harcoltak a csatákban és a kevés, Kristályszférán belülré érő napfény sugarban megmártózva tölthették újra varázshatalmukat.

A Negyedkor végére más nehézségek is támadtak, ekkor már a népen belülről: az ember rabszolgákkal egyre több amund vállalt közösséget és megszülettek az első keverék fajúak is az erődvárosokban. Ez a probléma megjelent a dzsenneknél is, mind a két faj szembesült vele, hogy az emberekhez való közeledéssel ősmágiájukat veszíthetik el. Azonban csak az amundok kezdték el az ilyen keverékek üldözését, átformálását és a faj tisztítását. Ez az aktus egybe esik Refis hatalmának kiteljesedésével is.

Az erődvárosok küzdelme az égpalotákkal túljutott a holtponjtján. Igaz, hogy legalább három dzsenn egységre volt szükség, hogy felszínre kényszerítsenek fűróvarázsokkal egy amund hadigépet, de sokat sikerült elpusztítaniuk közülük, ahogy a dzsenn logika és stratégia átvette a főlényt a sivatagon. A Szelek Népe egyébként nem üldözte a kevert vérűeket, ekkor már késő is lett volna hozzá, inkább csak egyre határozottabban hirdette a dzsenn faj felsőbbrendűségét az emberek felett és uralkodóikként tetszelegtek.

Refis másképpen igyekezett megoldani az amund faj tisztítását: átalakítással. A mélyben rekedt erődvárosokban különös módon kezdte el tenyészteni híveit, akik alkalmazkodtak ekkorra a földalatti életmódhoz is és a Negyedkor más kihívásaihoz. Themes hívei ekkor már nem tudták támogatni a földanya törekvéseit, a Mélysvivatagba indultak a testvérek hadseregéért. Amhe-Ramun és Nesire ekkora sikeresen elfogta és bezárta az Awerigorgok Atyját, mert elpusztítani nem tudták Am-Shere piramisszentélyébe.

A hat-nebek, akiket itt hagytak a pecsétek lezárására különös átalakuláson mentek át, ahogy megismerték az Atyán keresztül a sivatagban történt változásokat. Elfordultak isteneiktől és új varázslatokat tanultak a mélyben sutogó lénytől. Thann-maginak nevezték magukat és a tapasztalati mágia mestereiként érték be az isteni testvérpár erőit, hogy közösen vegyék fel a harcot a vesztesre álló harcokban.





Ekkor ért véget a Negyedik Kor és a fénnel együtt visszatért Themes támogatása az Ősi Népnek.

Mikor Amhe-Ramun, Nesire és Thann-magi bekapcsolódott már az erődvárosok majdnem fele működésképtelen volt. Azonban az amund istencsalád egyesített hatalma, új és régi mágiájuk ötvözése a belső széthúzások ellenére is sikerre vezették őket a dzsennek ellen. Az égpaloták balladába illő módon zuhantak le az égről egymás után, dzsennek és dzsadak ezrei pusztultak el mikor a szelek népe egy utolsó hadmozdulatra tette fel mindenét.

Egyetlen dzsenn égpalota nem vett részt benne, őt nem tudták meggyőzni a többiek ... és igaza volt. Ragyogott az ég, mikor az utolsó, Adora-i csatánál a thann-magik életük feláldozásával az összes égpalotát a mélybe taszították, Refis pedig bezárta felettük a homokot örökre. Az amundok azonban nem folytatták a háborút, beérték azzal, hogy komoly veszteségeket okoztak a dzsennek klánjainak és az életterük határait is kitolták.

Különösen mivel eljött a Muad Munda ideje is hamarosan, hogy Refis Ciklusának kiteltével új idők hírnöke legyen. Ez alkalommal viszont valami máshogy alakult ... a jövevény ugyanis nemcsak a Ciklus Őre volt, hanem a legenda szerint Marab Essun is, egy másik anyagi sík követe, ahová az amundok egykor eljutottak. Ez azonban sok volt a kam-matahnak, s tanácsadója helyett árulója lett a Muad Mundának, aki maga nem volt tisztavérű amund.

Ez a különös fajon belüli háborúság nevezhető „vér- vagy kasztháborúnak” is. Eredménye az lett csupán, hogy a tanácsadói rangokat később maguk az istenek korlátozták, az amund-ember félvéreket szinte teljesen kiirtották, a Marab Essun hazatért, Themes hívei nem kaparintották meg az áhított hatalmat és végül Refis hívei győzedelmeskedtek. Innen a mondás azóta is „ha a reggel és délben harmónia van a nép gyermekei közt, a nap végén vér fog folyni”

56

Refis Ciklusa egy igazi aranykorként kezdődött az amundok számára. A Kötődés szférikusán határozta meg a közhangulatot, aminek eredményeképpen sikerült felvenni a kapcsolatot a nép Kránba szakadt ágával is. Első Hirokin Korszagnak nevezték el a térkapumágia után, amivel különös módon létrehoztak egy várost T'zhenkalát, aminek egyik része az Ibarában volt, a másik fele Kránban. A Mélysvatagi kultúra virágzásnak indult, s másfelé terjeszkedett ... vesztére.

Időközben a dzsennek és az emberek túl voltak sebeik nyalogatásán és a sivatagon kívül is elkezdtek boldogulásukat keresni. Elfoglalták a földeket a Gályák-tengeréig, betörték és elfoglalták a mai Gorvik területét is. Ezzel azonban megszegték az elfekkel egykor kötött egyezséget, bár a dzsennek inkább úgy gondolták az emberek hibája volt, oldják meg maguk. Elfendelben azonban elkezdtek szervezni a sereget, mely a legendás Kék Hadjárat néven híresült el.

Az amundok újabb áttöréseket értek el az új-régi kapcsolat felelevenítésével. Elkezdtek érdeklődni múltjuk, közös történelmük után. Olyan tilalmas neveket kezdtek el emlegetni, amit a Nép már elfelejtett ... nem is ok nélkül. A Dzsinnnek Királynője ekkor tört rá nyíltan az amundok népére, előbb közvetett módon, szolgálai hadán keresztül, de végül ő maga is megmutatkozott teljes valójában, mikor Asham erdejét kezdték el újrafelfedezni az amundok maguknak.





A kráni amundok két nemzetsége között viszály született, pozíciójuk a Fekete Határon belül megingott, a mágikus kapu bezárulása után pedig legnagyobb városuk elpusztult mind a két oldalon. Kránban az aqirokkal kerültek szembe, a sivatagban a dzsinnekkal az amundok. Közben a dzsennek és ember szolgálkai találkoztak az elfekkel, akik nagyon nem örültek az újabb kipusztított, elfoglalt erdőségeknek. Küszöbön állt a következő, szám szerint második fajháború, ami elkeseredettebbnek ígérkezett az előzőnél is.

Érezték ezt az amundok is, akik között felvetődött, hogy nem Nesire hívei menthetik meg ezúttal a Népet a harcban, mint egykor Themes vagy Refis. Amhe-Ramunhoz imádkoztak hát, hogy a tilalom ellenére jöjjön le közéjük és vezesse őket győzelemre úgy, ahogyan egykoron a legendákban állt. Amhe-Ramun, az amund istencsalád legfiatalabb tagja meghallgatta fohászukat és az Ősi Egyezmény ellenére halandó testet öltött, ezzel meghirdetve az első Manifesztációs Háborút.

Az első harcok a dzsennek és az amundok között voltak, mint rendesen. Az elszaporodott emberi faj tagjai közül százával szereztek rabszolgákat az amundok, akikkel földre szállt istenük hatalmával támogatott seregük erejét növelték. Az Ötödik Kor végére a Kristályszférák újra sötétbe borították a sivatagot. Nesire Ciklusának második fele, az első Manifesztációs Háború, a második Fajháború és a Kék Hadjárat baljós fényviszonyok között zajlott le.

Így ért véget az Ötödik Kor és az Első Hirokin Korszak.

A *Kék Hadjárat* Talleren elf hadúr vezette hadműveletek összessége, amely a Pyarron előtti 3560-as években indult meg, s kezdetben sikereket ért el a megosztott, egymás ellen acsargó dzsenn és amund seregek ellen. A Gályák-tengerének partjaitól indult, s a szárazföldi erőket kísérő flotta több elsöprő győzelmet aratott a felkészületlen ellenség felett.

Sikeresen nyomultak előre egészen a Ravanói-öböl, ahol megerősítették állásaikat, s a mai Gorvik területéről teljesen kiszorították az amundokat. A Pyarron előtti 2900 körül azonban a Ravanói-öböl északi partján nem várt dzsenn ellenállásba ütköztek, se elakadtak az ottani hegyek között. A sereg maradékával harminc évre rá aljas amund varázslat végzett.

Ekkor születtek meg az Elveszettek, az amundok aljas cselébe félig beleőrült Talleren és leghűségesebb katonái, akik a föld elemi síkjának segítségével saját magukat változtatták meg, s titkos háborút indítottak a Délvidék északi részét felperzselő két jövevény nép ellen Családjaikkal együtt. A köznép homoki elfeként ismeri őket.





Amhe-Ramun a dzsennekkal vívott három évezredes, ötöd-hatodikori háborúban alászállt Ynevre, de manifesztációját az akkoriban jelentősen hatalmasabb dzsennek Galradzsa „isten-emlékük” segítségével, az arah’hatali (elf forrásokban ardalai) csatában elpusztították. Az istenség evilági holttestét az amundok (épp) Második Titkos Városában, Sonnionban, a Halál Tizenkét Termébe helyezték el. Hívei és hite azonban nagyon megerősödött a Nép körében, így a következő Muad-Munda Amhe-Ramun Ciklusába vezette át az Ősi Népet.

Amhe-Ramun Ciklusa egy ígérettel, a Muad Munda prófeciájával vette kezdetét, hogy negyven amundöltő múlva istenük visszatér a vereség dacára a halálból és befejezi, amit elkezdett. Ezzel párhuzamosan a Kékcárcú hívei elkezdtek a hatalomátvételt az amund társadalomban, vallásháborút hirdetve a többi hit papjai és

képviselőjével szemben. A dzsennek közben tort ültek győzelmükön, ami viszont végleg szembefordított őket a dzsadokkal, akik ekkora már saját kultúrát mondhattak magukénak.

Az amundok ekkor, a Hatodik kor derekán, elég rossz helyzetben voltak. Az utolsó erődváros is leállt (Refis elfordult az amundoktól), rabszolgáik száma megfogyatkozott, egyik istenük meghalt a szemük láttára, Nesire hatalma ismeretlen okból gyengülni kezdett (a Manifesztációs Háború során csalták hatalmát egy halandó testbe), Themes nem érte el a Káoszkor miatt híveit és a Szent Nyelv, mely az amundok hatalom ígéit tartalmazta kiveszőben volt.

58

Amhe-Ramun hívei pedig azt tették, amit ekkor csak tenni lehetett: elrejtöztek a Mélysivatagban, szokták az új viszonyokat és kialakult helyzetet. Ápolták a hagyományaikat és kultúrájukat, s csak azokat támadták meg, akik a területökre merészkedtek a Shibarán túlról. Kiválasztottak egy nomád törzset, a fayumikat, akikkel megosztották bölcsességük egy részét és életterületet. Ekkor kapták meg azt a nevet, amin sokáig emlegették őket az embernépek: az Ősi Nép.

Így ért véget az Hatodik Kor az amundok számára.

Rejtöztek és vártak a sivatagban, bízva a prófeciában, hogy újra nagyok lesznek. Vérszomjuk azonban csillapíthatatlan volt és azok, akik a Mélysivatagba tévedtek, és amikor elfogytak a rabszolgák nem maradt más, minthogy Amhe-Ramun egyszer és mindenkorra leszámoljon isteni ellenlábasaival. Kivárták, ameddig a Délvidék két nagy birodalma (Krán és Godon) háborúja lecseng, majd elkezdtek átszervezni a társadalmat a Kékcárcú akarata szerint. A háborúra való felkészülés vérontással kezdődött el.

Elsőként – P.sz. IV. évezred hajnalán – Nesire vesztette el híveit. A Kékcárcú papjai véres testvérháborút indítottak ellenük: a papnőket legyilkolták, a híveket erőszakkal áttérítették. A Nap Harmadik Titkos Városának romjait lassanként elnyelte a homok. Talasea (Thala-theia), Refis városa e század derekán pusztult el, lakosságát a megerősödő Amhe-papság az utolsó amundig lemészárolta.

A főisten, Themes papjai vagy behódoltak a futótűzként terjedő testvérhitnek, vagy mártírként haltak istenükért. Mire a Manifesztáció ideje elérkezett, a Nap Titkos Városai közül már csak Sonnion állt, templomaiban egyetlen istene, Amhe-Ramunhoz fohászkodtak, aki elhozza népének az egységet és a hódító háborút.





„Miben más a világ attól, ahonnan érkezem? Mi különbözteti meg a szélben, hogy hideg, avagy meleg. Érzem a világot, nem akarom másnak érezni, de tudni akarom, hogy nem ugyanaz. Körülvesznek engem azok, akik alig értik szavamat. Látom fent a csillagokat? Odafent látom az eget. Szememmel keresem a holdakat és nem látom őket. Fázni kezdek. Hideget érzek? Érzek? Érzem a szelet, a szeleket. Minden irányból érzem őket, megszüntem annak lenni, aki vágyik a szelekre. Mi vagyok akkor? Mire vágyok még? Karommal érintem a homokot, kezemmel nyúlok a mélyére. Minden homokszem külön-külön érint meg. Kacagok, és akik arcomat viselik körülöttem, nem értik. Nem értik. Nem látom bennük a nemes vért, nem látom bennük a vért. De érzem a vér közelségét.

Szememmel keresem a távolságot, keresem a sivatag peremét. Keresem a végtelen sötétségben úszó világokat és a piramisvárosok éjszakai a fényét. Megtalálom őket és megtalálom azt, ami nem fénylik. Ami felett új város áll, új életek születnek és pusztulnak el. Látom a fényt bennük, látom a városuk fényét, ami a nap fényénél és éjszaka kékjénél egyaránt ragyog. Miféle istenek lakhelye az? Miféle hatalom támogatja féregéltű lakóit? Mi vonz mégis oda, mi lobbant bennem harag helyett vágyat, a vándor vágyát, hogy a város fényét éljem meg vörös és kék holdak, aranyló nap fényében?

Behunyom a szemem, de azonnal kinyitom ismét. Kitágul, ahogy keresem a holdakat. Az Aranytenger megadja nekem, amire vágyom. A kék pajzskén vibráló ékszer pereme jelenik meg a horizonton és üdvözlöm önmagam, üdvözlöm szemem világát. Világba kiáltom örömeimet, és nem érdekel, hogy körülöttem összeroskadnak azok, akikben nincs nemes vér. Ahogy tükörbe nézek, másik oldalról látom az égi világot, felismerem rajta az arcomat, a távoli jelet a holdon. Arcom képmását viseli, ahogy visszanézek önnön magamra. A szél körém robban, felismeri bennem azt, aki vagyok. Nevemen szólít, suttog a fülemben és testem öleli, ahogy a dűnék homokszemeiből övez fel kardommal, vértéz fel páncélommal és emel a földön vonaglókat fölé, hogy távolabb is hallják szavamat és lerogyva ismételjék a szél néma üdvözlését saját szavaikkal:

- Dicsőség néked Amhe-Ramun! Dicsőség néked Kék hold ura! – elfogadom köszöntésüket, mert uruk és kegyes uruk vagyok. Nem tudják, hogy hamarosan nem lesz szükségük szavakra, hogy értsem őket. Hamarosan, minden másképpen lesz. Amikor majd minden holdat érzek ismét magam felett. Addig pedig, rengeteg a tennivalónk, de van időnk. Ezúttal mindenre lesz időnk.”





Kráni amundok

A Fajháborúkat követő káoszban több törzs is arra kényszerült, hogy elhagyja Ibarát. Ez a kettő Krilehor révén abban a kétes kegyben részesült, hogy Krán bércei között találhattak új hazára. Új uruk hűséget követelt meg tőlük és terve volt, hogy a Fekete Határon túli fajnemesítés tervébe bevonja ezt az új népet is. Tervei változó sikerrel valósultak meg, eredményei azonban kölcsönösen megváltoztatták mind az amundok sorsát, mind pedig Krán belső hatalmi struktúráját.

Az új élettér elfoglalása önmagában komoly megpróbáltatás volt az idegen anyagi síkról származó fajnak, de állták a sarat a zord és torz körülmények között. Krilehor maga is úgy vélte, hogy a faj egyik legfontosabb képessége az alkalmazkodás. Végül két törzs maradt talpon, akik más és más módon telepedtek le új hazájukban. A Muezina törzs tagjai többet adtak föl valójukból, mint mások és rövidúton kiharcoltál önállóságukat és szabadságukat Krilehorral szemben ...



60

csak hogy elveszítsék azt más aqirok befolyása alá kerülve, ami évezredek alatt széttagolta és eltorzította a törzs tagjait. Úgy mondják, hogy ennek a törzsnek volt legkiemelkedettebb tagja az is, aki később az Arctalan Vándor nevű entitásként lett ismert, de ugyanolyan vehemenciával pusztította a Változás Törvényének értelmében ellenségeit, mint egykori fajtársait.

A másik törzs, az Asham kitarzott új támogatójuk oldalán és megőrizte őseinek hitét is. Támogatták őt a hataloméért folyó harcban, de az intrikák világában nem tudtak érdemben hatni az eseményekre. Annyit tudtak „adni”, hogy a híres kráni fejedelmek háló eredetileg az ő faji sajátosságai vizsgálatából fejlődött ki, kezdetben Krilehor pártolta birodalmi fejedelmeknél. A Tizenhármak közé tartozó első halálával azonban ez a tudás kikerült a kezükből és lassan ellenségeikhez vándorolt a birodalmon belül. Később, már sokkal öntudatosabban, átszervezték közösségüket, hogy testőri feladatot vállaljanak *Krilehor* második életében. Ekkor évekig egy elit, kráni amund lovagokból álló különítmény védte a nagyurat. Azonban ez sem védhette meg attól, hogy másodszor elpusztítsák.

A megmaradt *kráni amundok* helyzete ettől kezdve ha lehet még rosszabbra fordult. Szövetségeseik fogytával, támogatójuk újbóli elvesztésükkel és a távoli sivatagban kitörő háborúval együtt elmondható, hogy megrendült pozíciójuk a *kráni* „táplálékláncban”. Visszahúzódtak a Belső Tartományok béli *Kristálypiramisba* és kitörési terveken dolgoztak, hogyan és miként menthetik át népüket és annak tudását az elkövetkező Korba. Utolsó hercegük, *Nu'Golie*, a *Sakál*, eltávozott *Taba-el-Ibarába* és sok lovagjukhoz hasonlóan részesült abban a kegyben/büntetésben, hogy külföldre távozhatott a Fekete Határon keresztül. Ez a rítus a *revenáns*, amiben a törzsből kizárt páriák büntetésből, legjobb harcosaik jutalmából részesülnek.





Refis Ciklus. A kráni amund nemzetségek története Themes Ciklusa után vette kezdetét, azzal, hogy Krilehor kiválasztott fajaként a Fekete Határon átléptek. Ettől a ponttól kezdve fejlődésük más irányt vett, mint a megváltozó környezetben maradt sivatagi sorstársaik. Kezdetben más aquir fajokkal kellett felvenniük a harcot az élettérért, de ekkor, még mint fiatal és erős egységes nép, állták a sarat és tevékenységük révén végleg kiveszett több lény és csoportosulás. A Változás Törvényének megfelelően helyt álltak.

Szállásterületük akkor Krán középső tartományainak keleti részén helyezkedett el. Sűrű esőerdő szerű környezetben emelték fel első piramisforma épületeiket, amik azonban már eltértek az ibaraiaktól. Alkalmazkodva környezetükhöz a két nemzetség békésen megfér egymás mellett és egymást támogatva vették ki a részüket a mindennapi feladatokból. Úgy alakult, hogy Asham nemzetsége emelte és őrizte a városait, míg a Muezine érvonal követői inkább a vadont járták és vadásztak, felfedeztek, szállásterületeik határát védték.

Mikor az ellenséges fajokkal leszámoltak vagy semleges viszonyba kerültek már érdemben felvették a diplomáciai kapcsolatot az akkorra már kialakult Krán birodalmának más félisteni hatalmával is, akik sötét áldásukat adták Krilehor védenecire. Ebben az időben osztották meg a Birodalommal különleges képességük, az Egység titkait, amivel jócskán hozzájárultak a fejedelemségek hatékonyságához. Cserébe emberi rabszolgákat kaptak, akiket kedvükre használhattak. Erre az időre tehető a két nemzetség közötti viszály kezdete, mikor a Belső Tartományokba csak az Asham vezetői kaptak meghívást.

Nesire Ciklus. A sikeres követjárás után kaptak lehetőséget az amundok, hogy állandó térkaput nyissanak a félistenek hatalmának segítségével fajuk elvesztett feléhez a Mélysivatagba. A térkapu megnyitásával, az arról elnevezett aranykor vette kezdetét a kráni amundok számára: ez volt az Első Hirokin Korszak, mikor a hatalmas térkapun keresztül mind a két oldalán kiépült egy fél város és közösen egy különleges települést hoztak létre Dél-Yneven, ami Krán számára is egy fontos hídfőállás





volt a külvilág felé. Például ezen a csatornán keresztül ismerte meg a Fű különleges képességű hatását.

Tudni kell, hogy a Sötét Birodalom felfogása szerint ekkor és még sokáig a határon túli területek különleges besorolás alá estek: nem mint idegen országokra tekintettek, hanem a civilizált világ középpontjától, a Fekete Toronytól távolabb eső és ezért eltévelyedett, lázadó tartományok, amelyek ugyanúgy Ranagol céljait szolgálják, csak egészen másképpen és saját eszközökkel. A Fekete Határon belüli Tartományok sokkal inkább a velük, egyenrangúakkal foglalkoznak mind a mai napig és ritkábban figyelnek a szerintük „elmaradottabb” területekre. Akkor viszont ...

A Hirokin korszakban indultak el először térítő papok is a Mélysivatagból, hogy a Kosfejes úr ígését hintsék el sok helyütt, bár térítő munkájuk a sivatagon és a Ravanói-öböltől délre eső szárazulatokon nem igen terjedtek túl (Shadon későbbi belső viszályát, mely Gorvik alapításához vezetett a legmerészebb történelemtudósok sem kötnék ehhez az aktushoz, bár az őslakos emberek kompatibilitását az új hithez igen). A kapun ugyanakkor Kránba is eljuthattak az arra érdemesek, ami később a korszak vesztét okozta.

Elmondható, hogy ebben az időben kifejezetten „multi-kulturális” átjáróház volt az amundok szállásterülete. A korábban megfogant viszály a két nemzetség között ekkora egészen nyilvánvalóvá vált: kialakult, hogy az Asham tagjai sokkal civilizáltabbak és nemesebbek, míg Muezine vadonjárói barbároknak tűnnek a saját a városaikon belül. A sivatagi amundok közül érkező (egyenesek szerint gonosz dzsinn varázs) végleg összeugrasztotta a két nemzetséget és végül a Hirokin kapu bezárásához vezetett mindez, véres belháborúhoz.

62

Amhe-Ramun Ciklus. A Muezine nemzetség tagjai a Külső Tartományokba vándoroltak, de erejük és tömegek elaprózódott, szétszéledt. Hegyvidéki kolóniáik könnyű prédának bizonyultak az amundok ellenségeinek és végül a legtöbb ilyen menedéket ki is irtották. Különös, hogy vesztüket végül mégis inkább a Kránba betelepült legfiatalabb faj, az emberek egyedeinek tulajdonítják (kifejezetten a kyr vérűeknek), akik a P.e. II. évezredben előrenyomulásuk közben leszámoltak velük, gazdag kultúrájukat nem értve azonban településeiket és rejtett szentélyeiket szinte érintetlenül hagyták mélyén titkaikkal. A Muezine nemzetség túlélőiről kevés szó esik a krónikákban ... de léteznek.



Az Asham vérvonal zászlóvivőinek sorsa ehhez képest egy fáklyásmenet volt. A Hirokin Korszak lezárultával vándorlásba kezdtek és végül a Belső Tartományokban telepedtek le, mondhatni előlépve a kráni ranglétrán. Ezzel hosszútávon azonban inkább célponttá váltak, akkor viszont győzelem volt T'Zhenkala elvesztése után. Eddigre a megmaradt kráni amundok kultúrája kifejezetten egyedivé vált, még a népükkel való hosszas érintkezés hatása ellenére (vagy éppen azért) is. Építészetükben megjelent a klasszikus piramisforma és Amhe-Ramun hite is elterjedt közöttük.





Harci technikáik idomultak a kráni viszonyokhoz és etikethez, elterjedt közöttük a lovagi kultúra, ami esetükben a testőri feladatok felvállalását jelentette inkább. Szívesen adták szolgálataikat szövetségeseiknek és Krilehornak is kráni amund lovag testőrsége volt az első porhüvely elpusztítása után. Emellett állattenyésztésük és idomításuk is kifejlődött (eredetileg a Muezine-k sajátították el) és lovagtestőreik rukh-madarakon szálltak. Fejlett mezőgazdaságuk az ibarai testvéreik tudásának továbbfejlesztése volt, ahogy üvegház jelleggel termelték meg maguknak a szükséges élelmiszert.

Megismerték a különböző anyagok hajlításának és kovácsolásának módját, amit az előbbi célokra építészetükben alkalmaztak és csúcsa a nemzetség központjának nevezhető Kristálypiramis áttetsző anyagból készült, szinte bevehetetlen erődítménye a Belső Tartományokban. Ötvözték a kultúrájukat a használati tárgyak terén is, melynek eredménye az esetlennek tűnő, de amundok kezében annál hatékonyabb meneth-sequor. Ehhez kapcsolódóan a lovagi kultúrával párhuzamosan kialakították különleges elmélyülési formájukat, az Ahmrit-meditációt.

Társadalmi formájuk ekkor matriarchátus volt, nemzetségüket neferek vezették és igyekeztek mindent megtenni, hogy lányok kövessék őket. A Hetedkor alkonyához és a Manifesztációs Háborúhoz közeledve azonban az Asham nagyasszony engedett az érzelmeinek és a Kötődés révén magához közel engedett hímnek (pontosabban emlékének) engedve fiút szült, kit a kráni hagyományok és emberi fogalmak szerint hercegnek neveztek. Ő lett Nu'Golie, a Sakál. Hagyományaikban minden ösvényt kijárt és kiemelkedett a hevioso-k közül is képességeivel.

63



P.sz 3674-ben azonban sok minden megváltozott. Egy külvilági kalandozó, ki maga is amund vérből származott, bizonyos Alex con Arvioni és társai behatolnak Kránba és a pyarroni Fehér Páholy megbízásából elpusztítják félisteni védnökük, Krilehor élőhalott testét, melyet az Asham nemzetség lovagtestőrei védelmeztek utolsó leheletükig. Meg kell jegyezni azonban, hogy a kevés túlélő szerint a hevioso-k nem rántottak fegyvert Alexre, mert benne valamiféle amund kiválasztottját látták Amhe-Ramunnak.

Ez az esemény nehéz helyzetbe hozta az amundokat: nem elég, hogy egyszerre veszítették el támogatójukat, de szövetségeseikben is megingott a hit, hogy az amundok Krán és az ő érdekeiket szolgálják, hiszen még csak Ranagol hitét sem vallják. Ősi, aquir ellenségeik tértek vissza, szinte a sírból és egyre több támadás érte a meggyengült fajt értékes területeikért. Az Ashamok egyre inkább visszaszorultak a Kristálypiramis felé, mikor az amund főanya álmot látott, amiben az egykori Muezine nemzetség szelleme fenyegette meg, hogy végleg elpusztítja őket és minden essusukat.

A matriarcha végül egy éppen hogy meghíusult merénylet után küldte el gyermekét, ki hatalmát úgysem örökölhette volna, hogy egy ősi amund ereklyét, Amhe-Ramun legendáiban szereplő Kék Rózsát megszerezze Taba-el-Ibarából. Nu'Golie végül leghűségesebb követőivel indult el és az aquirók által utána küldött sötét bárddal, Jerichel lépte át a Fekete Határt. Önkéntes száműzetése az itt maradt, végső helytállásra felkészülő fajtársai számára revenánssá tette őt. A Belső Tartományokban pedig az amundok ellenségei felkészültek a Kristálypiramos ostromára.





„Már karommal érintem a világot, és szememmel látom is. Érzem a híveimet, érzem és ők is éreznek engem. Hallom a sivatag szirénhangjait és hallom a holdak feletti valóság károgó dögmadarait. Sosem éltek, sosem érthették meg. Ezúttal nem fogadom el a hazug válaszaikat a kérdéseimre. Magam keresem meg az Aranytenger titkainak kulcsát híveim élén, magam verem le korok pecsétjét a hazug békékről.

Kijátszottam a szabályaikat, törvényeiket, mert nem értették: akaratunk a törvény, mi magunk által lettünk gúzsba kötve. Kihívásomra válaszul elnémultak és elfordultak tőlem, híveimtől és saját híveiktől. Nekik semmit sem ér az áldozat, nekik nincs szükségük arra, hogy általuk többek lehessenek. Már mindent magtanultam tőlük. Már mindenre megtanítottak. Tanaik alapján értettem meg mennyire kevesek mindahhoz, amit én végigvittem, amivé én váltam. Több lettem, mint ők, több lettem, mint isten...és mégis...kevesebb, mint halandó.

Elváltam a mindenségtől, hogy az út lehessen a vándor számára. Én lettem a magam ösvénye, amelyen senki sem járt énelőttem. Én lettem az első az első között, én lettem az, aki megteszi legnagyobb áldozatot önnön hitéért. Megvan az erőm, a seregem, a testeim és az akaratom, hogy az lehessenek, aki azelőtt semmi még, hogy több legyen féregéltű mesék démonánál, bujdosó népek istenénél: magam legyenek a hit és a vallás, élő és győzedelmes bizonyítéka igazamnak. Pusztában lángoló jel és magasból szóló hang egyként. Meg kell értenie a békébe fulladó világnak a háború és egység szentségén át elérhető valóságot, meg kell tapasztalnia az én utamat, amivé én magam lettem.

Égből lecsapó tűzoszlop leszek kék hold fényében fürdő éjszakákon. Kopott brokátokra festett lázálmok próféciája, semmiből a mindenségbe tartó hatalom. Ez vagyok én, de nem még. Még úttá kell lennem, hogy vándor lehessenek.”





Manifesztációs Háború

Sokan és sokszor illették már hangzatos neveikkel a Hetedkor végének egyik meghatározó konfliktusát. Az emberem nagy próbatételének is nevezik sokan a historikusok közül, talán nem véletlenül. A több mint egy évtizedig tartó háború nem csupán egy régóta rejtőző faj támadása volt a sivatag mélyéről, hanem délvidék békéjét és politikai berendezkedését megrázó, szétziláló és átformáló eseménye. Mégis ahányan próbálták már írásba foglalni hiteles történetét éppen annyi variációja született a háború folyamatának.

A különös jelenség oka leggyakrabban a veteránok visszaemlékezéseiben érhető tetten, akik sokszor mintha nem is ugyanabban a háborúban vettek volna részt. Éppúgy nehéz a jelenkori dzsád világról hiteles képet kapni, mert annyifélet mondanak róla, ahányan mesélik. Kirurgusok, mentálmágusok és siopák egyformán igyekeztek a túlélők emlékei között rendet tenni, hogy hiteles információkkal szolgáljanak vagy, hogy éppen az áldozatok háborgó lelkében békét teremtsenek ... nem sok sikerrel.



65

Tény, hogy a Manifesztációs Háború megrázta a világot és hevességével, hosszával, jelentőségével elhomályosította az időközben lezajlott északi XIV. Zászlóháborút, de mégsem (csak) ez az oka, hogy ilyen nehéz érdemi tudást összegyűjteni az események láncolatáról, melyek a konfliktusig elvezettek és azt végigkísérték. Ebben az esetben a veteránok szavaira kevésbé lehet adni, s mikor a közvetlen szemtanúk hitelessége csorbul az igazi krónikásnak magának kell az igazság nyomába erednie.

Mert fantasztikus dolgokat mesélnek ezek a megdicsőült légiósok: egyesek mozgó erődvárosokról mesélnek a sivatag homokjában, mások semmiből eléjük kerülő erdőségeket emlegetnek, vannak, akik az amund ellenségeket nagyra nőtt hangyákkal azonosítják, de van, aki csak lelkileg, mások testileg is. Egyetlen tűzgömbben elhamvadó amund seregeket álmodtak mások, s van, aki homokba fulladt Erionról regél és nem érti, hogy a Városok Városa mégis épen áll körülötte. Ezek olyan különbségek, amiket már nem lehet csupán a hőség és a kiutalt alkohol együttes számlájára írni.

A valóság maga elég prózai: Taba-el-Ibara vidéke az ősidőktől megsebzett, valószerűtlen föld. Az itt lakó dzsádok is talán éppen csak azért nem estek még áldozatául számtalan káprázatának, mert megtanultak vele lélegezni és együtt élni csodáikkal. Területén mindig is gyakoriak voltak a mágikus események, nem olyan módon, mint a rettegett Elátkozott Vidéken, de egészen hasonlóan. A tér és idő





törvényei véletlenszerűen szakadnak itt el egymástól, helyet adva képtelen események kibontakozására.

Maga az El-Dzsiah, mely egy híres helyi szárazvihar olyan anomáliákat szállít magával teherként éltető víztömeg helyett, hogy aki egyszer túléli tombolását és meg is őrzi ép elméjét sokáig nem lehet benne biztos, hogy a sivatag melyik pontján és melyik idejében mászik elő az őt betakaró homoktömeg alól. Arról nem is beszélve, hogy a viharok vonulását kihasználó és azt követő amund seregeket mindig jóval megelőzi istenük kaotikus hatalma, ami összezavarja és megőrjíti az Ősi Nép ellenségeit, de sokszor szövetségeseit is egyaránt.

Ez teszi még inkább értékesé az egyetlen érdemi iratot és feljegyzést a Manifesztációs Háborúról, a maga is a Tudás keresésére felesküdt, Isidor de Sediarta lovag beszámolóját, melynek az Aranytenger címet adta. A lovag, ki a háborúság során mindvégig bírta a pyarroni pantheon főistenének, Kradnak a védelmező áldását sértetlen maradt a Kékarcú hatalmával szemben még akkor is, amikor módja volt egy eleven amund hatalmasság színe elé járulni diplomáciai céllal. A jelen historikusai és krónikásai mind megegyeznek abban, hogy a lovag írásának hitelessége feddhetetlen.

Ahogy ő fogalmaz híres munkája bevezetőjében a Manifesztációs Háború nem különbözött sokban Ynev más fegyveres konfliktusaitól olyan téren, hogy klasszikus értelemben „Lovagok és Fejvadászok harcának” tekinthető. Ez a hadtudományi kifejezés azt takarja, hogy a konfliktusban legalább akkora szerep jut a felvonuló seregek tettekészségének, elszántságának és kitartásának, mint a háttérben felderítést végző, kényes feladatok elvégzésével a seregek útját egyengető árnyék-hadmozdulatoknak.

Megjegyzi azonban, hogy mivel a harcokat minden szembenálló fél hazájától és hátszágától távol vívták egy (viszonylagosan) semleges területen, ahol a terep is szinte mindenhol egyforma, ezért ez egyfajta tankönyvi felfogás szerint „tökéletes háború” volt. Ezzel ugyan lehet a háború első felében harcoló dzsadok és később csatlakozó pyarroniak nem értenének egyet feltétlenül, de nem ez az egyetlen különleges megállapítás a lovag feljegyzéseiben. Hite szerint például a déli pályatársak elfeledték feltárni a konfliktus régmúltba vezető gyökereit, amely hiányosságuknak veszteségeik nagy részét köszönhetik.

Való igaz, hogy az Örök Város seregének Dreina hitű vezetése, ami elsősorban a Dúlás veteránjaiból áll, elmulasztotta kikérni Ó-Pyarron szerzeteseinek összegyűjtött tudását, bár kérdéses, hogy ha megtették volna vajon megkapták volna-e a múlt roncsai között kutató komor könyvtárosoktól. Isidor nem mulasztotta el a XIV. Zászlóháború lezárulása után, hogy Erigowban elmélyedjen a legrégebbi Taba-el-Ibaráról szóló dokumentumokban, melyekben több érdekes összefüggést is talált a jelen konfliktusára nézve.

Így bukkant rá a Naddan kifejezésre, amely a Hetedkor elejének talán legjelentősebb sivatagi törzse volt. Volt egy pillanat, amikor egy örült és öngyilkos hadjárat végére gyakorlatilag egész Taba-el-Ibarát uralmuk alá hajtották, de az elfoglalt területek megtartásához nem volt elég erejük, s mára hírmondó is alig maradt belőlük. A Naddanok kudarcra bizonyította be végleg, hogy a nomád életforma hosszú távon nem képes győzedelmeskedni. Van egy eléggé megbízhatatlan forrásból származó jóslat, mely szerint a Hetedkor végére emlékük sem marad fent.

Ez a lelet a tanult elme számára a Kor eseményeit Ibarában keretes szerkezetbe rendezhette, hiszen az embernem próbatétele tehát nem a Manifesztáció beteljesülésével veszi kezdetét, hanem az évezredek óta, a Naddanok bukása óta tart. A sivatagi ősfajok korok óta élőködnek a dzsadokon különbözőféleképpen, akik láthatóan az idők során többször próbálták már az őseikre rakott rabigát





lerázni magukról. A dzsennek és amundok háborújában az emberfaj tagjai mindig is csak gyalogok lehettek.

Qwudawe, más szóval sivatagember. Először a Naddanokkal foglalkozó források említik, ám bizonyos, hogy ők csak egy ősi hagyományt vettek át. Mindenesetre akad, aki szerint a Qwudawe egyszerűen a sivatag emberi formában történő megtestesülése. Ez tökéletesen leírja a két elfszabású ősfajt, akik között az embereknek ilyen hosszú évezredekig élniük kellett. Az bizonyos, hogy a Naddanok elveszése után alakult ki a dzsadok nyílt ellenszenvé dzsenn uraikkal szemben.



67

A jóslatok már a P. sz. XXXVII. század derekán figyelmeztettek az elveszett amund nép istenének, Amhe-Ramun-nak hat évezred múltán várható visszatérére. A bosszúszomjas istenség feltételezhetőn a dzsennek elpusztítására, az emberek rabszolgasorba alázására, és bujkáló népe dicsőségének visszaállítására törekszik. A jóslatok 3690-re, a Sötét Együttállás idejére ígérnek eljövételét. A pyarroni Fehér Páholy és a Krad-lovadrend többször tett kísérletet a Manifesztáció körülményeinek felderítésére, és a jelenség megakadályozására, mindannyiszor sikertelenül -csak a Manifesztációs Háború kitörte után tisztázódott, miként játszotta ki Amhe-Ramun az Ősi Egyezményt.

Első jelei a változásnak azok a menekülő amundok voltak, akik a Mélysvatag mélyéről hitükért hagyták el a Kékcárcú igáját. Ők más istenek hitvallói voltak, túlélői a korábbi vallásháborúknak, akik útjuk során minden felesleges nehezéktől megszabadultak, így elsők között utódaiktól is akár, akiket ember családok házáinál hagytak. Nem elsősorban szívjósból, hanem abban a reményben, hogyha





sikerrel járnak, akkor majd visszatérhetnek értük. Ez végül sohasem alakult így. Gyermekeik mellett értékes tárgyakat is hátrahagytak, amik ha mágikusak voltak még veszélyesek is általában.

Ősi utakat jártak be, elveszett isteneik egykori kegyhelyeit keresték fel a sivatagban, hogy távol Amhe-Ramun örületétől véráldozattal felébreszthessék a haláltalanok figyelmét önmön sorsukra. Általában Taba-el-Ibara pereméig jutottak el, de ott az idegen környezet látványa megállásra készítette őket a legtávolabbi szentélyekben vagy még korábban. Akárhogy is, közösségeik karavánok megtámadásába és utazók feláldozásába kezdett véres és kétségbeesett rituálék keretében, amelyek okkal lophattak retteget mindazok szívébe, kik hallhatták vagy láthatták őket.

Azonban az ilyen renegát Themes-Refis-Nesire csoportosulásokat utolérte Amhe-Ramun akarata. Ironikusan éppen a rhó-harcosok feladata volt az ilyen szentélyek megkeresése és felszámolása (így sokszor saját vérrokonait, hittársaikat mézáróltatták le velük). Arról is akadnak feljegyzések, hogy egyes szentélyeket nem is amundok, hanem összefogott dzsad települések lakói vagy éppen kalandozók füstöltek ki. Tier nan Gorduin maga is megfordult egy ilyen számkivetett Themes papokkal teli sziklatemplomban, miután az áldozat értékéért a merész amundok egy nemesen született dzsad lányt raboltak el.

Eközben és ezek után (általában a rhó-harcosok elindítása után a feladatott teljesítettnek könyvelték el) Amhe-Ramun papjai újabb különleges rituáléba fogtak, melynek célja istenük földrezállásának előkészítése volt. Ősi hagyományaikhoz visszanyúlva álmokon keresztül keresték fel a külvilágba szakadt fajtársaikat és arra ösztönözték, hogy térjenek vissza a sivatagba és vegyék ki részüket a küszöbön álló eseményből személyesen. Álmokon keresztül daluk csalogató ereje a kontinens minden részére eljutott.

68

Ennek az aktusnak köszönhetően többen haza is térnek, de végül ez sokuk számára csapdának bizonyul (nem mindegyikük bizonyul uralkodó-pap kasztba tartozónak). P.sz. 3676-ben, az akkor 32 éves Alex con Arvioni megtagadja, hogy kathéként a manifesztáció befogadó teste legyen ezért fogságba ejtik és megfosztják bal karjától. A hasonlóan Sonnionba csalt Kokotoni Wilf akaratán kívül a démonoktól tanult nyelvek ismeretével hozzájárul az ősi amund, Szent Nyelven írt szakrális szövegek értelmezéséhez és hatalommal való feltöltéséhez. Mikor ráébred mit tett bűnbánatát látva a kegyetlen amundok elengedik, mert úgy találják ennél nagyobb fájdalmat nem okozhatnak neki testileg.

Egyazon évben, mikor Pyarronra zúdul a Dúlás áradata, Aurin al Marem merész rajtaütéssel szabadítja ki megcsonkított amund hitsorsosát a fajtársai rabságából. Bár a legenda szerint egy időkapun átlépve menekültek meg az őt üldözők elől, nevét mégis jegyzik később az Ibarai Ötök között, akik a Manifesztáció szent fegyverzetének felkutatására indultak el, és hogy megelőzzék Amhe-Ramun eljövetelét. A csapat tagja a félelf dorani nekromanta, Alyr Arkhon is, ki a Sötét Próféta jelenlétében közelebb kerül Dartonhoz.

Gul Asghan, Amhe-Ramun katonája, aki a különleges harcosok, a „rhó”-k (‘áldottak’) tagja tudatosan kitépi magát a Közös Tudat hatalmából egy Refis szentély mélyén és álmait követve elindul a sivatagban a nő után, akiről évek óta kínozzák látomások. Fajtársai azonban útját állják, és kegyetlen kínzásoknak vetik alá árulásáért (veremharcokban kell elfogott foglyok vérént ontania, ami bár nem elvei ellen való, de korántsem véli magasztos célnak) ám egy kalandozó csapat segítségével (név szerint a Három Kard szövetsége, amely három a sivatagban eltévedt szerencsevadászból áll) kimenekítik szorult helyzetéből és arra kéri, hogy mutassa meg merre találhatnak kincseket és





értékeket. Ő elvezeti őket Amhe Ramun egy szent helyére, ahol is a Kék hold istenének fegyverzetét őrzik.

Alig egy nappal korábban jutnak be és kaparintják meg a hatalmas zsákmánynak remélt kardot és pajzsot mielőtt az Ötök pyarroni expedíciója elérné ugyanezt a helyet és véres harcok árán az üres szarkofágig jutnának (ugyanis a feldühödött amundok dacból is életük feláldozásával ha kell, de fent akarják tartani a látszatot, hogy az ereklye még a helyén van). A Három kard szövetségének vezetője, Lans de Maholti lovag csalódott a zsákmánnyal és kegyesen az őket vezető amundnak juttatja, akiben megbízható fegyvertársra lelt a kazamaták sötétjében és megígéri, hogy mindenképpen kijuttatják őt Ibarából ahol a 'szörnyisten' már nem található rá.

A következő esztendőre azonban Airun Al Marem meghal az Ibarába indított vállalkozás során, de istene feltámasztja; ám a fegyverzet utáni hajsza nem hoz sikert: Airun másodszor is meghal (ismét feltámasztják). Később P.sz. 3690-ben Alyr Arkhon önkéntes tetszhalálban vezekel az Ötök ibarai kudarcáért, Airun Al Marem azonban érte nyúl, és segítségével beteljesíti Darton rendelését: létrejön a fehér orkok nemzetsége; Orwella hívei ismét felbukkannak az Elátkozott Vidéken, hogy előkészítsék a Rettenet Asszonyának visszatértét – Doran válasza nem késett soká.

"... A Démon Szeme csillagkép minden évezredben néhány hétig ragyog csak az ynevi égbolton - tekintete kedvez a sötét praktikáknak - azután visszahúzódik a Fekete Fátyol mögé, s csak a szeme sarkából tekint le a világra. Az Elátkozott Utas századonként tűnik fel, két éjszaka alatt bejárja az ynevi eget - ideje alatt megerősödik a Külső Síkok befolyása. A két égi jelenség tízezer évenként egyszer figyelhető meg egyidejűleg..."

Az Ynevi csillag-kalendáriumok a Pyarron szerinti 3690-es esztendőt a Sötét Együttállás éveként emlegetik. Maga az együttállás két éjszakára korlátozódik, de közeledte és múlta egyaránt befolyást gyakorol a mágikus praktikákra. A két éjszakán megnyílnak a síkokat elválasztó kapuk, az mitikus erővonalak megkönnyítik a gonosz lények megidézését. A jóslatok szerint ekkor született meg Amhe-

69





Ramun második ynevi Manifesztációja, s világszerte rosszándékú, túlvilági lények, démonok törtek át Ynevre. Kétségtelen tény, hogy mindenütt megerősödtek a titkos szekták, addig ismeretlen, sötét vallások szöktek szárba.

Ilyen volt például a **Quadrag**, a Manifesztációs Háborút megelőző években feltűnt szekta, aminek állítólagos célja egy bizonyos könyv megszerzése volt. Tagjai mindig huszonhárom főt számlálnak, hacsak nem számoljuk bele azt, az anyagtalan entitást is, ami összefogta őket. Később természetesen Amhe-Ramun szálláscsinálóinak bizonyultak, de végül menniük kellett: az amundok velük is leszámoltak. Feltételezhető, hogy céljuk a *H' agara lub*, az Aranykönyv megszerzése volt. Dél-Ynev egyik híres, vert arany lapokra írott, és állítólag a létező legritkább drágakövekkel díszített krónikája. A múlt történelmét tartalmazza, és állítólag mindmáig készülnek hozzá kiegészítések, és olykor arról is hallani, hogy egy tolvajklánnak sikerült volna megkaparintania, de ezt senki nem tudja biztosan. Egyes feltételezések szerint léteznie kell tükörképének, a jövőt leíró *Il Grideh lub*nak is. A szekta tagjai a hagyomány szerint végigjárták a, *He'in Tonth*-ot, a Csak Odafelé Vezető Utat. Eredetileg kizárólag az Aranykönyvhöz vezető utat értették rajta, mára azonban széles körben használják egész Sobirában a halál szinonimájaként is.

Moyadal az Amhe-Ramun manifesztációját követő időkben feltűnt szekták egyike. Vezetőjének tanítása szerint az amund isten valójában nem huszonhárom, hanem huszonnégy testben jelent meg az elsődleges anyagi síkon, és éppen ezt a majdnem mindenki előtt ismeretlen huszonnégyedik testet kell elpusztítani ahhoz, hogy le lehessen győzni. Ehhez természetesen különleges fegyver szükséges, méghozzá egy kard, ezért a szekta tagjai minden kardot egy úgynevezett *Un'hkigon*, vagyis Próbakövön próbálnak ki. Az igazi, a keresett kard állítólag vajként fogja keresztülszelni. Maga a szekta soha nem vált elterjedté. *Hulab af-Sadarra*, a Moyadalok legismertebb, ám közlelől sem egyetlen prófétája. A Renden belül ő a Shig, vagyis a Kéz, és mint ilyen, állandó engedelmességgel tartozik a Begneknek, azaz a Léleknek, aki egyes feltételezések szerint azért rejtőzködik a világ elől, mert homoki elf.

70

Khayama, eretnek szekta, egyike az Amhe-Ramun manifesztációja után megjelenő számtalan vallási elhajlásnak. Hívei Ynev történelmét a kezdeti és a végső káosz közötti átmenetnek tekintik csupán, és ezért az amundok gonosz istenének megtestesülését nem csupán szükséges, de jó dolognak is tekintik. Madab el Sobirában az emír vérdíjat tűzött ki a fejükre, de tanácsadói - rossz nyelvek szerint az amundok hatására hamarosan visszavonta. *Hussilim il Kha'assen*, a Fekete Napkorong, az eretnek Khayama szekta szakrális szimbóluma, és azon meggyőződést hivatott kifejezni, mely szerint minden út sötétségből indul és sötétségbe vezet.

„Létrejön az asztrológusok és jóskok által Sötét Együttállásnak nevezett égi konstelláció. Amhe-Ramun újból testet ölt Yneven; ez évtől papjainak szent szimbólumán az isteni szemek kékezüst színben ragyognak.”

Pyarron szerint 3690-ben létrejött ugyan a Manifesztáció, de két esztendeig nem hallatott magáról: feltételezhetően népe egységének helyreállításán munkálkodott. Huszonhárom szakrális hatalmú testben született ujjá, melyeket az isten kiválasztottjai, a khaték biztosították neki, kik Amhe-Ramun főpapjai közül kerültek ki. Sonnionban, a Nap Titkos Városában került sor a rituáléra, melyet az Ősi Nép összegyűjtött hadserege előtt hajtottak végre és a kialakuló Egység első alkalommal kovácsolta össze az amundok tudatát a földre szállt isteni lényével. Szilaj ünnepség és révület követte, amely minden másfajú szemtanú feláldozásába torkollott.

Ezután a sereg felfegyverzése és a Háború előkészítése következett. Rhókat küldtek ki a Mélysivatagon kívüli egykori amund szentélypiramisok felderítésére és sznofrukat a dzsadok





településeire, hogy felmérjék az ellenség jelenlegi erőit és összetételét. Ezek alapján a jelentések alapján határozták meg a majdani támadások irányát előnyben részesítve a dzsennekkal sűrűn lakott területeket és az értékes szakrális hatalmat rejtő ősi szent helyeket. Több rhó csapat elvesztése után vált nyilvánvalóvá a Manifesztáció számára, hogy egykori istentársai támogatására nem számíthat.

Amund követségeket szereltek fel, legalább tizenhat népes kompániát, amelyeknek célja, hogy különleges varázstárgyakat juttassanak célba a nagyobb civilizációs központokban és elérjék a legmagasabb rangú vezetőket. Korábban e varázstárgyak hatékonyságát a Porhercegség néven ismert területen próbálták ki a felfedezés veszélye nélkül és az eredmény a siker reményével kecsegtetett. A varázstárgyak ansinatis formájában egykori nagyhatalmú Amhe-Ramun papok lelkét tartalmazták (többük a rituálé folyamán testükből kiszorított khatéké volt).



Nem minden követség ért célba és nem minden amund diplomata tért vissza a sivatagba, sőt. Azonban hatékonyságuk és sikerük vitathatatlan történelmi léptékekkel mérve: nem csak elvetették a shadoni trónviszály magjait, de a Fekete Határon túl ősi ellenségeskedést szítottak fel a legöregebb aquirok és a Tizenhármak között. A Pyarronba tartó követség a Déli Városállamokban elakadt hála egy fiatal shadoni lovag, bizonyos Peral önfeláldozásának, kinek példája intő jelként lebegett az Örök Város nagyjai előtt a későbbiekben.

71

A véres nyom, melyet Amhe-Ramun hatalmától megrészegült helyiek hagytak maguk után és a magából kifordult lakosság látványa a helyszínre küldött varázslókra is nagy hatást tettek. Mikor az igrannaiak az Államszövetség papjaival és varázstudóival megerősítve visszatértek, a nomádokat és a Manifesztáció küldötteit már nem, csak a szakrális mágiától megveszett helybéliek maradványát érték a városban. A többi elesett vagy eltűnt; beszélnek, sokan gyalogszerrel vágtak a tízezer mérföldes útnak Ibara felé, s a varázst megtörő mentalisták kérdéseire mindössze annyit feleltek, hogy azt tették, amit helyesnek vélték...

Peral, nyilván ugyanilyen „jó” okkal, jeltelen sírba temették a dombok között. Ennyi jutott neki a dicsőségből, pedig többet érdemelt volna: ha ő nincs, a világ jóval később tudja meg, hogy Amhe Ramun ajándékai semmivel sem veszélytelenebbek a festett pofájú szobordémonoknál. Abban az esztendőben tizenöt hasonló küldöttségről érkeztek hírek a négy égtáj felől - a cél előtt visszafordították vagy szétverték valamennyit, és az amundok nem is próbálkoztak többé hasonló cselvetéssel.

Nem sokkal ezen események után történt, hogy a Fű ösvényének biztosítására küldött Tersiu és kíséretét meggyilkolták Madab el Sobirában az amundok. Ezen akció folyamán kráni fejedelmek és a Pyarroni Titkosszolgálat ügynökei összehangolták működésüket, mielőtt még országaik szövetségre léptek volna félretéve személyes politikai meggyőződésüket. A sobirai mészárlást túlélő két fejedelmű, egy messor és egy gorkviki kobratáncos, szövetkezve a Manifesztáció ellenében eltűnt egy időre a sivatagban.





Amhe-Ramun fegyverzete közt lelt hatalmas rubinszemű Armet, a tűzvarázsló gondjaira bízva Három Kard Szövetsége hiszen az úgy véli Sogronhoz tartozó szent jelkép birtokába jutottak (az amund hagyomány, mint Themes megkövült vércseppjét tisztelte). Az út során a harmadik kalandozó, Trias elrabolja ezt az ékszer és halálos sivatagi méreggel bénítja meg társait. Az amund azonban ismeri ennek a méregnek ellenszerét és hamar kikeverte ezt Lansnak és Armetnek is. Ám úgy tűnik, Armet a sivatagi út során olyannyira legyengült, hogy a méreg nagyobb kárt okozott benne, mint sejteni lehetett. Így a csapat kénytelen egy dzsád városban megszállni ahol az amund nem számíthat meleg fogadtatásra. Hamar ellenük is fordulnak és külön kell válniuk: Míg Lans északra indul Armettel hogy Ordanba vihesse bajtársát addig az amund délnek, Trias nyomait követve.

Az *amund* követségek már 3691 derekán felbukkantak a nagyvilágban, nagyobb számban azonban csak a rákövetkező évben indultak útnak. Elsődleges célpontjaik a kontinens civilizációs központjaitól távolabb eső, erős szakrális védelemmel nem rendelkező települések voltak; azt a feladatot kapták, hogy értékes ajándékoknak látszó ereklyék segítségével minél szélesebb körben elterjessék a testet öltött sivatagi isten befolyását. Miután módszerüket kiismerték, rendre feltartóztatták és lemészárolták őket, ezért 3693-tól többnyire a Kapuhálón át próbálták céljukhoz férkőzni – így jutottak el Toron fővárosába, Shulurba is, ahol az érkezésüket követő percekben az utolsó szálíg elhullottak. Számottevő eredményeket sehol nem értek el, a követségekről és a nyomukban járó őrületről szóló mendemondák egész Ynevet bejárták, és tovább fokozták a puszta létükben fenyegetett embernépek bizonytalanságát.

72

- P. sz. 3692 VI. hó A Második Manifesztációs Háború kezdete: az amund seregek két gyorsan mozgó éke tör be a dzsád világba. Az egyik északról Abadana felé, a másik keletről El Hamed és Abu Baldek irányába.
- P. sz. 3692 VII. hó A kráni erők első találkozása az amund előőrsökkel. A krániak visszavonulnak, amikor szembesülnek a Manifesztáció erejével. Madab el Sobira gyorsan elesik.
- P. sz. 3692 VIII. hó Al Gazama városáért súlyos harcok folynak. Végül kéthetes utcai harc után elesik a város. A kráni veszteségek riasztóak: csak a gyorsan mozgó csapatok, íjászok és felderítők egy része tud elmenekülni a halálcsapdává vált Al Gazamából. Az amundok roppant szobordémonai iszonyú pusztítást visznek véghez.
- P. sz. 3692 IX. hó A pyarroni és kráni erők visszavonulási útvonala egyaránt dél felé, a Hat Város irányába vezet. A rettentő veszteségek ellenére viszonylag rendezetten folyik a hátrálás. Az amundok nyugati ékét lelassítja azon dzsád menekültek puszta tömege, akik Abadanából Sobira felé özönlenek, és az asztrálhálótól megzavarodva iszonyú, véres káoszba fulladó ütközetek sorát vívják egymással – illetve mindenkivel, aki az útjukba kerül.
- P. sz. 3692 X. hó 7-8. napja A kráni-pyarroni visszavonulókat Sidi Agedabinál utoléri az amund seregek, és csatára kényszerítik őket. Az oázishoz közeli Hussada vádiban végül az egymást hallgatólagosan támogató kráni és pyarroni erők sikeresen ellenállnak az amund





támadásnak (ami az adott körülmények között azt jelenti, hogy az expedíciós erők nem pusztulnak el maradék nélkül). A történekből okulva kölcsönös követváltás után egyfajta kráni-pyarroni harctéri szövetség jön létre.

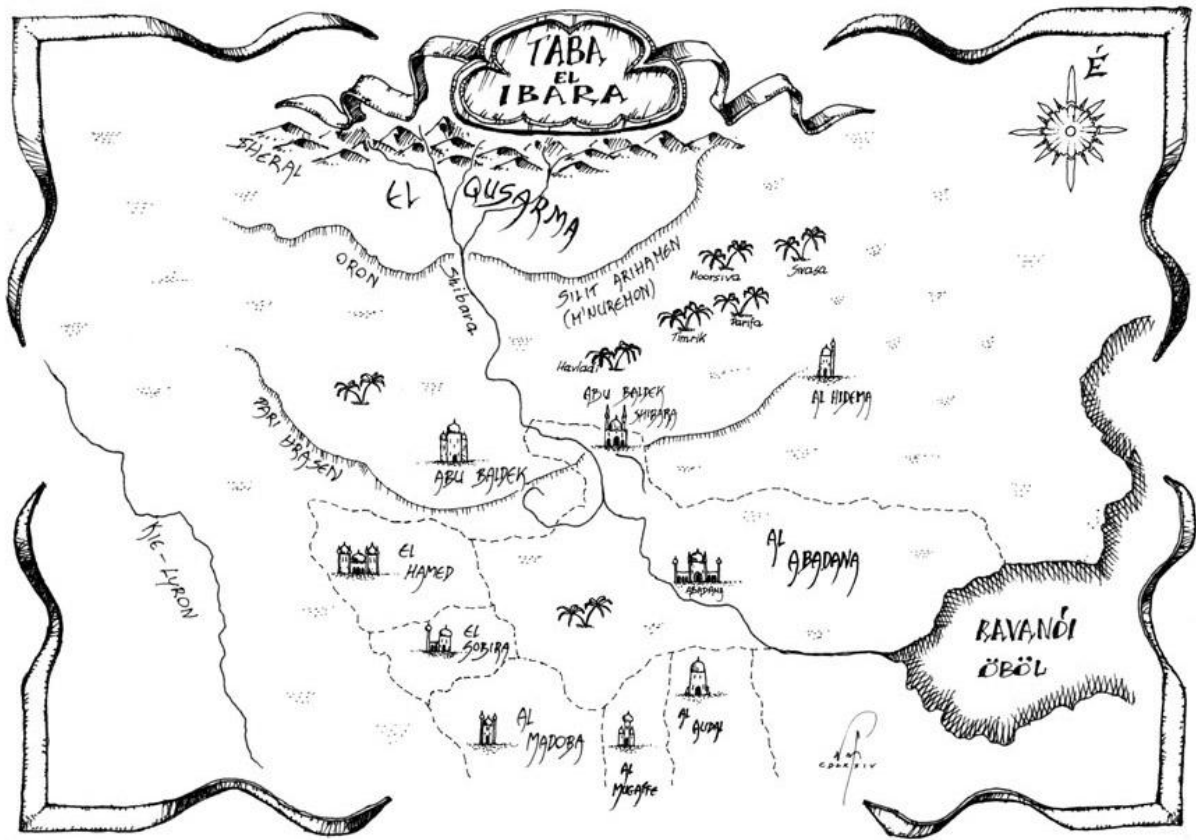
P. sz. 3692
X-XI. hó

A "Vesszőfutás": a kráni-pyarroni erők kemény utóvédharcokat folytatva menekülnek a Gályák tengere felé. A visszavonulás iránya Kashira al Madoba felé vezet.

P. sz. 3692
XI. hó

Az amund balszárny Gorvik irányába halad, de erős ellenállással találkozik a dzsihadok idején idetelepült dervisrendek részéről. Ezek a fanatikus szerzetesek lángoló hitükből következően bizonyos védettséget élveznek az asztrálhálóval szemben, és jól védett, igen nehezen megközelíthető kolostorerődjeik ostroma komoly erőket von el az amund előrenyomulástól.

73



A Hat Város határán állnak meg év végére a szövetségesek és hátukat az Equessel városát körülvevő hegyeknek vetve várják be közösen a Manifesztáció egy Amhe-démonnal támogatott seregét. A mélyből felemelkedő Bar Horab erődvárosának megállítása azonban az első valódi sikeres hadi cselekménye az embereknek ebben a háborúban. Eredményük felkeltik az őket irányító hatalmak figyelmét a lehetőségre és ráébrednek, hogy ezt a harcot csak közösen vívhatják meg majd végül. Felcsillan a majdani győzelem reménye mindkét ország seregének részéről.

A sivatag különböző pontjain eközben folyik a lakosság kimenekítése néhány, az amundok hadiösvényeitől távol eső oázisban. Menekült táborok alakulnak ki, amiket folyamatosan zaklatnak az





amundok rabszolgáivá vált sivatagi rablóbandák és a fennmaradásért küzdő nomád törzsek maradékai. Ilyen hely például Refitanda oázisa, melynek térkapuja Erionba nyílik. Egy alkalommal viszont az innenső oldalért felelős pszionista fogságba esik és csak két kalandozó hathatós közbeavatkozására tudják ismét kinyitni a kaput a menekültek számára. A két külső Lans de Maholti és Utsutsu.

A sznofruk kémtevékenységének hatására azokban az emírségekben, amiket az amundok még nem értek el vagy csak érintőlegesen haladtak át rajta a pyarroniak kémhálózatát sorra számolják fel. Később kiderült, hogy ez többek között egy átállított kettős ügynöknek köszönhető, aki az amundoktól egy sznofru szeretetöt kapott ajándékba. Végül azonban a nála rejtőző ügynökök megmeneküléséért feláldozva magát Asarden Eramo szembefordul új urának harcosaival és így két világ között rekedve a Manifesztáció áldozatává válik.

A Pyarron szerinti 3692. esztendő végén, Krán és Pyarron kényszerű szövetségre lépett a Délvidékre tört iszonyat ellen. Legfelsőbb vezetőik testi valójukban sosem találkoztak egymással; a haditanácsokra, szigorú titoktartás mellett, a kalmárfejedelemségek székvárosaiban, utóbb egy, a Gályák tengerén vándorló mesterséges szigeten került sor. A követváltást a krániak kezdeményezték, mely komoly vitákat szült az Örök Városban. Krad, a főisten hívei előzetesen egy párhuzamos síkon találkoznak a Kosfejes Úr küldötteivel és személyesen az egyik félisteni hatalmú taggal a Tizenhármak közül.

A felek a veszedelem nagyságára való tekintettel félretették évezredes ellentéteiket: összehangolták középtávú stratégiájukat és csapatmozdulataikat, közös rajtaütéseket szerveztek, és egyesítették mágikus hatalmukat a manifesztáció szakrális befolyásának semlegesítésére. A szövetség katonai szempontból nem hozott azonnali eredményt, létrejöttének híre azonban (noha sokakban keltett ellentmondásos érzelmeket) megacélozta az embernépek elszánását, és áttételesen bár, de javította esélyeiket az előttük álló küzdelemben.

P.sz. 3693: A szövetség első egyesített erői nagy nehezen megállítják az amund hordákat és tudomást szereznek néhány Amhe Démon hollétéről. Több országból érkeznek seregek, úgymint Yllinorból, Shadonból és néhány északi állam területéről – bár Északról a Zászlóháború kitorése miatt jelentős katonai támogatásra nem igazán számíthatnak. Az év vége felé csapatokat küldenek egy Amhe Démon elpusztítására. Az első hullámban induló harcosok és kalandozók teljes kudarcot vallanak. Hamarosan Pyarron is elismeri, hogy rosszul mérték fel a helyzetet, és alábecsülték a Démonok erejét és hatalmát. Polgári körökben egy szóbeszéd kezd terjedni, miszerint az Amhe Démonok sebezhetetlenek.

Az újonnan kinevezett kráni Tersius megérkezik Gorvikba fejedelmével, hogy az ország nagyjával tárgyaljon és megszervezzék a védelmet, illetve a majdani támadás tervét. A tárgyalásokat azonban megzavarja egy alakváltó aquir bérnyilkos támadása, akit a különlegesen képzett testőrök is csak egy ritka varázstárgy bevetésével képesek hatástalanítani. A Tersius életének megvédése után a követ visszatér a Fekete Határ mögé tapasztalataival, amiknek nyomán elmarasztaló kép alakul ki a gorvikiakról.

A Hat Város irányából újabb kráni légiókat vetnek be, akiknek külön feladata, hogy visszafoglalják Madab el Sobirát az ellenségtől és ismét állítsák vissza a Fű útjának ellátását. A szövetségeseiket felhasználva ez sikerül is, amivel gyengítik seregeiket, hogy az év végéig sokkal nagyobb területet kell

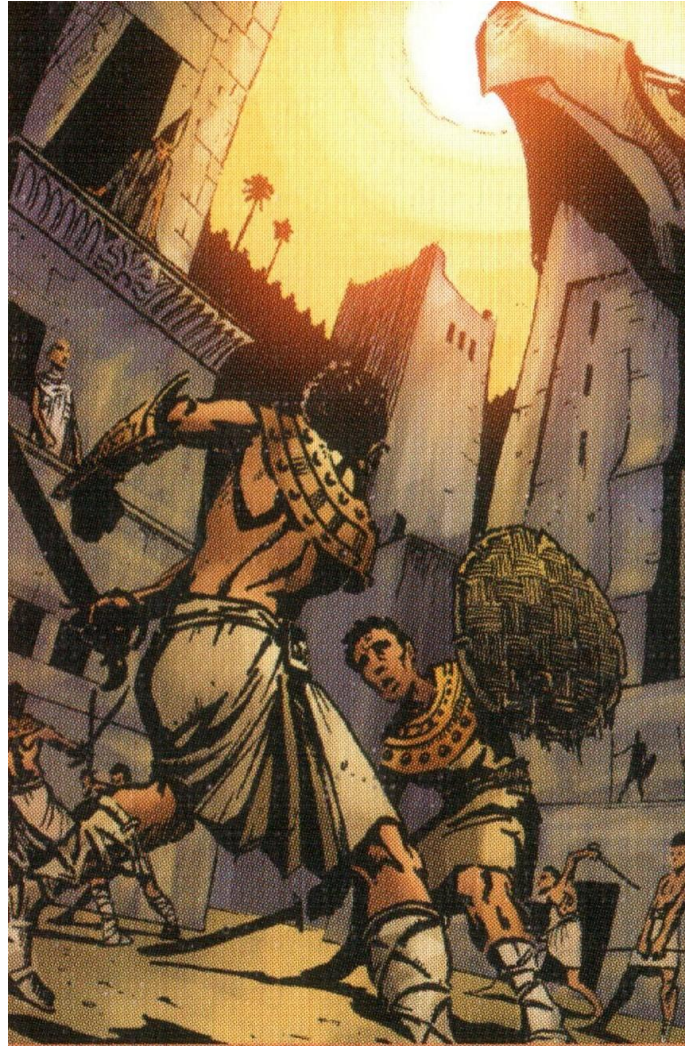




fennhatóságuk alatt tartani a földre szállt isten seregével szemben. A dzsádok különösen ellenségesen fogadják a felmentősereget, ami előrevetíti a lakosság amundok felé hajlását a folytonos háborúsággal szemben.

A Shibara vonala menti oázisokban Rahim el Haszra ellenállást szervez az amundok ellenében. A bölcs vezérnek tartott dzsádnak több alkalommal is halálhírért keltik, azonban kitartóan szervezi meg támadásait a folyamatosan átkelő amundok ellátóvonalai ellen és ezzel komolyan hátráltatja az amundok előrenyomulását, időt nyerve ezzel az Ibara felmentésére készülő Szövetséges seregeknek, hogy rendezzék a soraikat. Chei király az ő felmentésére küld egy sereget, amivel később elveszíti a kapcsolatot.

Ordanból egy Főnix-alakulat hatol be a sivatagba és célirányosan egy piramistemplomra támadnak. Felkészületlenségük ellenére végül győzelmet aratnak, de csak egyetlen tűzvarázsló, Cabal Komattre, tér vissza élve és ő sem tér vissza otthonába, hanem csatlakozik a sivatag peremén gyülekező szövetséges sereghez. Gul Asghan fennakad egy kráni őrjáraton és rabságba kerül ismét. Életét csak az a tény menti meg, hogy párbajban megölte a kráni őrjárat vezetőjét. Rabságából egy volt Anath-akhan élőhalott fejedelmé váltja ki, a Hetedik néven ismert Halál Nagymestere. Együtt hagyják el a sivatagot és indulnak Hergol felé az áruló Trias nyomában.



Yllinor serege elszakad a szövetségesektől és a Mélysvivatag felé indul. Chei király egy csapat kalandozót és Anath-akhan alakulatot is küld a nyomukba. Egyszerre érik el Nesire évszázadokkal korábban elpusztult Titkos Városát, ahol egy Amhedémonnal támogatott amund sereg csapdája várja őket. Csupán kevés túlélő tér vissza a fősereghez megtörten és vert had gyanánt, de újabb információkkal és tapasztalatokkal az ellenség erejét illetően. A pyar seregek arcvonala megnyúlik, ezzel kiszolgáltatva magukat az ellenségnek.

A megszállt területen a túlélésükért harcoló tolvajklán tamari vezetője a Mélysvivatagba küldi dzsenn vérű alárendeltjét, hogy szerezzen meg egy lezuhant Égi Hajó roncsai közül egy ősi noun pengét. Ezzel párhuzamosan a Titkos Emír, az utolsó égpalota dzsenn ura felkészít egy gorkviki fejedelmé nem kímélve annak ép elméjét, hogy később akarata eszköze legyen a háború sorsát eldöntő eseményláncolatban. Megérzi ugyanis, hogy egy különleges hatalmú kráni ősaquir lépte át a sivatag határát.





A második hullámban Krán különlegesen képzett fejavadászai és Pyarron legképzettebb ügynökei indulnak a Démon elpusztítására. Nehezen bár, de a – szövetségesek közös erejével és a dzsadokkal együtt – sikerül elpusztítani a Démont. A Krónikák és a hírek szerint egyet pedig al Abadana elestekor pusztítottak el a dzsennek. Az amundok az év végére elfoglalják Taba el Ibarát, ennek következtében a kereskedő hercegségek megindulnak Gorvik és a keleti városállamok felé.

P.sz. 3694: Már rengeteg ember és amund pusztult el a harcokban, és a nagyhatalmak – még ha kimondani nem is merik – nem szívesen áldozzák fel katonáikat majdnem feleslegesen. Mindenki valami más megoldáson gondolkodik. A nagyhatalmú varázslók a harc során szerzett dokumentumokat, könyveket tanulmányozzák. Az amundok a frontvonalon való áttörésekkel próbálkoznak, gyakran sikerrel. Pyarron és Krán katonái nem nagyon erőltetik a támadásokat. A dzsadok és pár kisebb csapat megpróbál visszafoglalni néhány az amundok által bevett várost. A hadtudósítók és a hadvezérek szerint az amundok sikereiket nem sokaságuknak, hanem papjaik mágikus támogatásának és istenükbe vetett hitüknek köszönhetik.

A tamari által elküldött tolvaj sikeresen visszatér a nuonnal, melytől egyes szekták azt remélik, hogy képes sebezni a Manifesztáció testét. Klánja romjai felett tort ülő ellenségei elől azonban rövid úton menekülnie kell, amely során egy menzini sakkjáték során egy kráni ügynök veszi fel vele a kapcsolatot, de az ősi kardot nem adja neki oda. A Titkos Emír által felkészített gorviki megérkezik a városba és hamarosan ráakad a tolvajra, aki lehetséges testőrt lát benne. Csapatukhoz ezen felül egy látszólag emlékeit vesztett homoki elf is csatlakozik, aki viszont az egyik szekta vezetője és csakugyan a pengére áhítozik. A különös hármassal együtt indul el a sivatagba, hogy megfelelő hordozót találjanak a kardnak. A homoki elf viszont egy jól előkészített csapdába vezeti őket.

76

A messor és a gorviki lány kettőse sorra pusztítja el az Amhe-démonokat, sokszor éppen a szövetséges csapatok előtt járva. A kráni számára nyilvánvalóvá válik, hogy örökké nem tarthatnak ki és, hogy saját honfitársai beavatottjai is az ő nyomában járnak az aquirok vagy éppen a Tizenhármak akaratóból. A bosszúját, melyet Amhe-Ramun felé irányított nem csillapítja az állatfejű lények legyilkolása. A gorviki lány kiképzése a terepen egyre jobban halad, de a messor tart tőle, hogy ilyen körülmények között soha sem fejeződhet be...

Rahim-el-Haszra turbános ellenállása tovább igyekszik belülről gyengíteni az amund erőket, azonban egyre több vereséget szenvednek és sorra számolják fel fészkeiket a meghódított területeken. Végül a vezetőt leghűségesebb híveivel beszorítják egy volt dzsad erődbe és a beszámolóik szerint rövid ostrom után Amhe-Ramunnak áldozzák őket. Az ellenállók szerint azonban mégis sikerült elmenekülnie földalatti járatokon keresztül. Ekkor jelenik meg a Rászil, az igaz próféta hite a dzsadok között, ami reményt ad nekik a folytatáshoz.

Gorvik kisebb szabadcsapatokkal prédálja fel a megszállt sivatagi területeket, megmentő szerepében tetszelegve a lakosság előtt valójában azonban egyformán rabolják ki a dzsadokat és amundokat. Közben központi sereget is szerveznek egy majdani offenzíva céljából, ami később honvédő sereg lesz. A tartományi szabadcsapatok egyik alakulata túl mélyre merészkedik a frontvonalak között és bár minden egyes tagja odaveszik, sikerül elpusztítaniuk egy Amhe-démont. Valószínű, hogy kincs reményében keresték meg az elrejtett templompiramist és egészen mást találtak helyette. Az pedig, hogy egy ártatlanságától megfosztott dzsad lány suttogott nekik a kincsekről korábban biztos, hogy csak mese ...





Az Arctalan Vándor kóborol Taba-el-Ibarában és a végtelenül hosszúnak tűnő áldozati rabszolga karavánok nyomán haladva térképezi fel a Manifesztáció szakrális kiterjedését. Keresi az őket összefogó huszonnegyedik testet, amely még nem nyilatkozott meg a Háború folyamán, s amellyel az ősidőkből lerendezetlen ügye maradt még. Figyelmét a megmerevedő frontvonalak között felkelti egy dzsád lányból lassanként kráni szabadossá vedlő fiatal lélek ragyogása és nyomába ered, ahogy a fejudász alakulatok tevékenysége behálózza a sivatagot.

Krán és Pyarron példa nélküli, közös erőfeszítése sikerrel járt: különös összetételű kompániák hatoltak be az elveszett területekre, hogy elpusztítsák az amund szentélyeket. Az emberek veszteségeiről ugyan még Lar-Dor mágiszterei is csak titkos feljegyzésekben emlékeztek meg, de mindent megért a bizonyosság, hogy az amund démon-bálványok nem sebezhetetlenek. Ez reményt adott a Szövetséges erőknél, hogy a rákövetkező évben egy átfogó támadás keretében (bevonva Gorvik seregét is) megsemmisítő támadást indíthassanak a Manifesztáció erőire.

A Titkos Emír felveszi a kapcsolatot a Dzsinnek Királynőjével és igyekszik a népe megmentésére egy előnyös alkut ajánlani neki. Az ősi kardért cserébe, mellyel a halhatatlan entitás önnön életét veheti (vagy másikat pusztíthat el) vállalja, hogy az amundok seregeit gyengíti szolgálival a sivatagban és felkutatja a rejtőző dzsenneket. Időközben Hergolban a Halál Nagymestere és Gul Asghan utoléri az áruló Triast, aki éppen esküvőjére készül. A „hergoli nász” fogalma ekkor híresül el, mint a véres leszámolás szinonimája.

77



P.sz. 3695: Egyelőre más megoldást nem találván újabb támadásokat indítanak a szövetséges felek, és év végére egy egységes támadást terveznek az amundok ellen. Egy nagygyűlést hívnak össze a nyugati városállamok egyikében, ahova a seregek és különböző szabadcsapatok hadvezéreit hívják meg és egyeztetik a támadás taktikáját. Pyarron nagyjai megpróbálnak segítséget kérni északi





hittestvéreiktől, de azokat túlságosan leköti a maguk Zászlóháborúja. Követségbe érkezik azonban egy stratégá, akit az Erigowi Krad Lovagrend küld és megvizsgálva a helyzetet ellenzi a nyílt harcot.

Lans de Maholti a követséggel érkezik vissza, hogy tűzvarázsló szövetségésének, Armetnek elhozza az ellenmérget a kék skorpió átka ellen. A feltámasztás sikerül, a tetszhalálból felébredt sogronita csatlakozik hittársaihoz, akik egy újonnan épült piramistemplom ostromára készülnek. Lans de Maholti a háború színterei között egykori amund társa nyomait kutatja és a kráni csapatok nyomában haladva kikutatja azok több titkát is, amivel a shadoni kóborlovag Ranagol dühét vonja magára.

A homoki elf csapatát éppen az amundok gorrivi csapatok elleni megtorló hadjáratának útjába vezérli és a Manifesztáció hatalmával dacoló fhayumi nomádok közé keverednek. Jelen vannak, amikor megütköznek a Szent Föld határán összegyűlt seregekkel. Földrengés rázza meg a vidéket és a gorrivi határerőd agyagdarabként omlik szét a nomádok és amundok serege előtt, el Dzsiahként fújva szét a gorrivi csapatok ellenállását. A homoki elf és szektának maradéka elpusztul, a gorrivi pedig a tolvajjal visszaindul a sivatagba. Amhe-Ramun ekkor még hagyja, hogy a seregei helyett a félelem és rettegés terjedjen szét Gorrivban.

78



Utóbb kiderült, hogy a szentélyek összeomlásával az amundok szakrális mágiája is meggyengült. Egyetlen alkalommal az is előfordult, hogy az egyébként tüntetően semleges Ordan tűzvarázsló osztagai elérjék az újonnan emelt piramisvárosok egyikét, és rájuk szabadítsák a Tűzkobra dühét. A legtöbben elhamvadtak a magas falak tövében, de maroknyi ordani túlélő megemlékezett róla, hogy a sivatag jó kétmérföldes fortyogó üvegtóvá olvadt, mikor a Lángok Ura kinyilvánította hatalmát és elsöpörte a piramisvárost, szentélyestül, mindenestül.

Ezekről az évekről szólván a historikusok az embernépek utolsó nagy diadaléről merengenek. A gorriviek vereségének a híre ugyan eljut a szövetségések fülébe, de a dzsad ellenállók beszámolóinak hisznek inkább, akik azt jósolják, hogy az emírségek területén már a lakosság fel van készítve a seregek fogadására és támogatására, az amund frontvonalak áttörése után más csak egy dicsőséges menetelés áll a seregek és a Manifesztációs Háború megnyerése között. Az északi stratégá továbbra is ellenzi az ötletet, de egyre kevesebben hallgatnak rá.

Valójában az amundok seregeit az őket zaklató ellenséges dzsinnek támadásai hátráltatják, Amhe-Ramun főpapjai véres rituálékon és rabszolgák ezreinek feláldozásával meghatározzák a Királynő anyagi síkhoz kötött rejtékelyét és elpusztítják azt. Ezzel ugyan nem teszik lehetetlenné a dzsinnek másik síkról való átjvetelét, de a tevékenységük egyértelműen megritkul. Miközben pedig Rahim el Haszra újabb halálhíre kel, s a dzsadok a Raszilban reménykednek az amundok leszámolnak az utolsó dzsenn lovasc csapatokkal is a Taba-el-Ibarában.

Gul Asghan elszakad a Hetedikről és a déli jégmezőkön küzd belső démonával és lelkével. A gonosz helyi jégmanók felszabadítása után (akik azután is gonosz jégmanók maradtak) egy helyi legenda nyomán a közeli hegy megmászására készül, aminek a tetejéről állítólag belátható egész Ynev és így





bárki megláthatja, amire valójában vágyik. A hegy azonban az utolsó őssárkányok egyik utolsó képviselőjének bizonyul és miután sikerül beszélniük egymással a „hegytetőn” párviadalba kezdenek.

Lans de Maholti csatlakozik Armet és Cabal Komattre tűzvarázslók társaságához és együtt a végső csatára induló pyarroniakhoz. A korábban polipszópokként a Manifesztáció testébe mélyedt seregtettek, amik az Amhe-démonok felkutatására indultak el, most visszahúzódnak a szövetséges hadsereg testébe és egy valóban komoly tömeggé kovácsolódnak össze a Hat Város és Kereskedő Hercegségek közötti síkon. A menet megindul és a hátráló amundok a Gyilokpusztába vezetik a szövetségeseiket, ahol két főszeregük is várja.

Darton első havában a felsorakoznak a csapatok a kijelölt helyeken. Itt már a Pszi-mesterek várják a legfelsőbb parancsot. Parancsot a végső, mindent elsöprő támadás megindítására. A Csata kezdetekor már több százezer talpig felfegyverzett harcos és katona, illetve majd' kétszáz kalandozó várakozott a jelre. Ám az amundokat nem érte váratlanul a rajtaütés, és a titkos földalatti járatokkal behálózott sivatagból előrajzó, bajtársaik utánpótlását biztosító amundok elsöprő ereje megsemmisítő csapást mért a támadókra. A harc több hétig tartott, és a végére alig tízezer, sok sebből vérző, megfáradt katona hagyta csak el élve a harcmezőt – akik tehetők már hamarabb visszatértek. A Terv kudarcba fulladt ...

79



P.sz. 3696: Az emberek kezdenek visszaszorulni, a vesztes csata után még egy-két év kellene a nagyhatalmaknak, hogy újra erőt gyűjtsenek. A Krán-Pyarron szövetség bomladozni kezd. Az északi államokban is nagyok a veszteségek, de legalább befejeződött a 14. Zászlóháború, és ott most viszonylagos béke honol. Eddig tíz Amhe Démonot pusztítottak el. A csata kimenetelét Pyarron egészen idáig el tudja titkolni a hívei elől. A hír eljut az Államszövetségig, a morál lecsökken, a felelősségre vonások elkezdődnek.

A pyarroni varázstudók a harcban szerzett egyik kódexben olyan információkra leltek, amik halovány reménysugárral kecsegtettek: Amhe-Ramun megszületésével egy időben egy mágikus tárgy is megjelent az Elsődleges Anyagi Síkon, mely feltételezhetően Amhe-Ramun és Démonjai evilági erejét hordozza magában. Ez páratlan lehetőséget ad a Szövetségesek számára. Az egyetlen „csekély”





problémát az jelentheti csak, hogy ezzel az amundok is tisztában vannak, és ezért féltve őrzik. Az irat szerint a hely, ahová eztán kalandozókat küldenek érte bizonyos „Khator”, egy legendás sziget.

A Manifesztáció hadereje teljes győzelmet arat: Taba-el-Ibarában minden ellenállást felszámol, seregei Hat Város határában állomásoznak, az elfoglalt területeken kegyetlenül felszámolják az ellenállókat és az sem érdekli őket, hogy így sokszor az őket támogató szekták tagjait is feláldozzák. Ebben az évben Amhe-Ramun oltárai sohasem száradnak meg a kiontott vértől. A Shibarán egy újabb amund haderő lép át és elkezdti Gorvik alapos és szakszerű elfoglalását. A Szent Föld védtelennek bizonyul a megszállókkal szemben. Az amundok Ranagol szakrális központjait támadják, ahogy velük is tették.

A pyarroni sereg két részre szakadt, a menekülők Hat Városig futottak és ott szétszéledtek a partvidék kikötőiben. Lans de Maholti és Armet is itt találkozik újra Gul Asghannal, aki egy kék rózsával igyekszik elnyerni egy Antoh papnő kegyeit Armenben. Egy Bűvész kráni dzsenn varázsló (az Árnyéktalanok fejedelmének tagja) azonban megzavarja őket és elragadja a lányt és a hegyek között felemelkedő Bar Eleronba hurcolja. Ő a Sorsvívók (későbbi Igazak Társasága) nevű dzsenn kommuna megbízásából cselekszik, rajtuk keresztül pedig az Őrtálló Nagyok akaratát teljesíti.

A sivatagban eközben a messor és védenca a megszállt területen rejtőzködő kráni csapatokkal kerülnek szembe. A lány megsérül, de komoly veszteségeket okoznak az üldözőiknek mielőtt az amundok ráakadnak a sejtire és módszeresen kiirtják őket. A menekültek között összeakadnak a dzsenn tolvajjal, aki előtt, mint Alex con Arvioni mutatkozik meg álcázási képességével és egy újabb menzini játék során elnyeri bizalmát és az ősi kardot is tőle.

80

A kard segítségével kaput nyitnak egy párhuzamos anyagi síkra, amin átlépve a gorviki lány, a kráni és a tolvaj elrejtőzhet amund üldözőik elől. Hogy a kard Amhe-Ramun síkjára vezetett e, ahogy a nyomukba járó hat-neb sejtette vagy a Keleti Szigetvilágba jutottak Napkelet kontinensére nem tudni. A renegát messorról legközelebb Kránból érkezett hír (ha ugyan ő volt) és a Tizenhármak egyikének-másikának pusztulásáról.

A megtévelyodott gorviki fejedelmének visszatér a Titkos Emír égpalotájába, hogy befejezze a kört, amit elkezdett ott és múltbéli önmagának áldozatává válik. A Dzsinnnek Királynője elégedetlen, hogy a dzsenn nem tartotta be az alku rá eső részét, ezért megállítja az amundokat támadó szolgáit a sivatagban, az emírré és háza népére pedig átkot mond. Az égpalota menekülésbe kezd a sivatagban az amund seregek elől, amelyek előtt immár semmi sem rejt el a jelenlétét.

Az amundok gorviki offenzívája egyre több tartomány területére terjed ki ellenállás nélkül. A Szent Föld seregei nem képesek összefogni a sivatagi isten hatalma ellen és megrettenve tapasztalják, hogy a papjaik nem bírják már Ranagol hatalmát úgy, ahogyan eddig. Dél felől ráadásul shadoni csapatok betöréséről érkeznek híradások, ami végleg arra készteti a nemességet, hogy a saját területeik védelmére rendezkedjenek be szétszórva erőiket pedig könnyű prédának bizonyulnak az amund seregekkel szemben.

Az új Három Kard Szövetsége a hetedik kyr városon keresztül közelíti meg a dzsenn varázslót. Bar Eleron mélyén azonban nem bírnak el a kráni hatalmával. A Gul Asghan által birtokon manifesztáció fegyverzete és a párviadalban kiontott vér hatására az ősi szertartási formák megvalósulnak (Harc-Szenvedés-Halál) és a megnyíló sík kapun keresztül érkező lény elpusztítja a dzsenn és elragadja az amundot. Lans de Maholti és Armet menekítik ki a lányt a lassan ismét mélybe süllyedő városból. A lány később Antoh kegyeltje lesz Viktória úrnő néven.





Pyarron zsoldjában álló kalandozók félsikerrel térnek vissza a legendás Khatorról, ami a Háború előmozdítását illetően vereségnek könyvelhető el. Az Örök Város urainak meg kell tanulniuk a súlyos leckén keresztül, hogy az az idő elmúlt, amikor bizonytalan pletykák és mesebeli varázstárgyakon keresztül lehet minden problémát megoldani. Ezért a tudásért újabb hónapokkal, rengeteg pénzzel és ártatlan emberéletekkel fizetnek meg. Sokak számára egyre nyilvánvalóbb, hogy ez a Szövetség végét is jelenti.



81

P.sz. 3797-re a Manifesztáció elérte, hogy Dél-Ynev hatalmi rendszere alapjaiban megrendüljön és a háború kirobbanása után fél évtizeddel már Taba-el-Ibarán kívül folytak harcok a földre szállt isten és választott népe ellenében. A sivatagban csak Amhe-Ramunhoz szóltak az imádságok. A véráldozatok száma csökkent, a megmaradt Amhe-démonok elrendelték a városok kiürítését. A homok mélyéről egyre több rejtőző erődvár emelkedett fel, amelyhez kígyózó rabszolgasorokban járultak a dzsadok és más fajúak felkészülni új életükre, az amundok szolgálatára mindhalálig.

A megmaradt pyarroni csapatok másik fele szétagolódott a sivatag fövényén egymástól és tisztjeik elvesztése után a velük tartó hadvezetésre alkalmas vezetőket követték. A túlélő Cabal Komattre és Utsutsu csapatai egyesülve vágta át a kihalt szellemvárossá vált településeken, elkerülték az amund főserget és őrzőket, de Ibarából nem találtak kiutat. Egy vakmerő meneteléssel északra fordultak, hogy elérjék a biztonságot jelentő shibarai forrásvidéket, ahol a kevés túlélő elmondása szerint az amundok nem alakítottak ki állandó hídfőállásokat.

A megmaradt kráni alakulatokat is megosztotta az új helyzet: sokan a messor példáját követve renegáttá váltak és voltak olyanok is, akik elfoglaltak egy-egy amundok számára értéktelen települést, ahol saját államot kiáltottak ki. Érdekesség, hogy ezeket a városokat az amundok nem számolták föl,





sőt, követeket is küldtek olykor hozzájuk. Állítólag egyes ilyen katonaállamok a Manifesztáció után is megmaradtak később a zavaros dzsad világban. A legtöbb kráni azonban követve korábbi parancsait rejtőzködött és várt, ha pedig tehetné, akkor a nyomukban járó amundokat a pyarroniak után vezette.

Az El Quasarmába érve a megfáradt seregek felvették a kapcsolatot az őserdő mélyén élő szerezsen bukánokkal, akik maguk is különös módon együtt éltek az amundokkal. Themes papjainak egykori leszármazottai éltek közöttük és amennyire teheték ápolták őseik vallását. A kezdeti feszültségek leküzdése után az új szövetségesek együtt kezdtek el gondolkozni Amhe-Ramun hatalmának megdöntésének lehetőségein. A pyarroni csapatok még ekkor is komoly létszámot tettek ki a hozzájuk csapódott dzsad szabadcsapatokkal és a korábbi együttműködésből velük maradt krániakkal.

A Városok Városába elérkező hírek alapján Taba-el-Ibara ekkor egy különleges lehetőségekkel kecsegtető helynek bizonyult a kincsvadászok számára. Több kalandozócsapat indult útnak, hogy a sivatagi romok és friss csatamezők felkutatása után páratlan gazdagság birtokosai legyenek. Páran tértek csak vissza ezekről a kalandokról, de azok valóban értékes zsákmánnyal és az amundok megszállta Ibara meséivel, ami csak még kívánatosabbá tette a lehetőséget az önjelölt kiválasztottak számára. Hogy sokan egyáltalán nem vagy csak emberi roncsként tértek vissza nem volt elég riasztó.

A kurta életű, halandó emberfaj egyszerűen nem volt felkészülve ilyen mértékű amund fenyegetésre. Ordan, és Pyarron seregei Kye-Lyron folyamáig hátráltak, és felkészültek Armen, a legnagyobb tengerparti kikötőváros védelmére. Keleten még rosszabb volt a helyzet: a Shibara torkolatvidékét ez idáig uraló gorviki és dzsad csapatokat egytől egyig lemészárolták az amundokkal szemben először vesztés háborút vívó, majd előlük tovább menekülő fayumi törzsek.

82

Miután a tevéken lovagló, fekete köpönyeges nomádok elsöpörték a meggyengült gorviki és dzsad védelmet, megnyílt a kapu Gorvik felé. A támadó hullám útjában a legelső tartomány Warvik volt; a vidék, mely váratlanul elhunyt bíborosát gyászolta. A testet még el sem hamvasztották, mikor Diargo Verraquinta hatalmáért ádáz küzdelem robbant ki – olyan harc, amelyben a Kosfejes Úr megvonta hatalmát híveitől. Minden Gorviki hívétől.

Év végére azonban a stratégá visszatért északra és beszámolt tapasztalatairól a közönyös uralkodóknak. Ynev hatalmasságai korábban hajlamosak lettek volna ratifikálni az új amund politikai közösséget is, de a küldött, bizonyos Ront'e Rone gróf színes és teljes átéléssel előadott beszámolója megváltoztatta elfogadó álláspontjukat semlegesre. A Zászlóháború befejeződése után senkinek sem volt annyi tartaléka, hogy egy távoli helyen újabb csatába kezdjen. Isidor de Sediarta ekkor kezdett el foglalkozni a sivatagi háború témájával, miután a sokat látott stratégá látogatást tett nála.

A Kék Hold Urának természetesen sohasem volt kultusza a Quironeiában, és Abasziszban eleinte a második manifesztációs háborúról északra szállingózó pletykákat sem fogadták különösebb aggodalommal: valószínűleg merő tódtítás az egész, és ha mégsem, akkor is elég messze van tőle, hogy inkább saját megszokott belviszályaikkal foglalkozzanak. Először akkor estek gondolkodóba, amikor 3692-ben egy *kheb-tuueth* váratlanul életre kelt az Anublien-tóvidéken, és ebbe nem csupán néhány ork törzs pusztult bele – hisz az úgyse számít –, hanem egy különlegesen képzett toroni *magitor* is. Amikor aztán a XIV. zászlóháború után megtelepedtek

Abasziszban a szakadár dartoniták fehér orkjaikkal, akik közül számosan közvetlen emlékeket őriztek az eseményről, mind vadabb híresztelések kezdtek lábra kapni. Az ifjú I. Kaspar dal Raszisz Otlokir nagykirály – nemrégiben lépett csupán atyja örökébe, akit a zászlóháború végén gutaütés ért, mikor elolvasta Calyd Karnelian tengermelléki hercegkapitány mentegető levelet – magához kérte személyes audienciára Airun al Marem dartonita nagymestert meg két fehér orkját: Constadio





rangidős apródot és egy bizonyos Büdösdögöt. Mindhárman szemtanúként számoltak be neki a történekekről hosszan elidőzve a vérfagyasztó részleteken, csöppet sem sértőn, ám némi kaján élvezettel. A kihallgatást követő napon Amhe-Ramun egyházát egész Abasziszra kiterjedő hatállyal tilalmasnak nyilvánították.

Eközben a Manifesztáció újabb hadjáratot kezdett meg észak felé a Sheral mentén prédálta fel és irtotta ki a Keleti Városállamok néhány települését, akik nem voltak hajlandóak meghajolni az amundok szörnyistene előtt. Hősies helytállásuknak éppen az amundok állítottak emléket, olyannyira értékelték az emberektől szokatlan ellenállást. Miközben a hadjáratról visszatérő seregtestek egyetlen versikét skandáltak, közben a Fekete Határ mögül megjött az új parancs az egységeknek, ami az utolsó utáni rúgást adta meg a Szövetség felbomlásának: élve kell elfogni egy Amhe-démont és Kránba szállítani.

*„Ó, milyen boldog világ volt
Milyen hangosan szólt a zene
De egy éjjel harang szólt
és kigyúlt az ég kéklő szeme
A reggeli nap nem talált élő
és csend lett az úr a felhők alatt
Az élet lassan visszatért
De a csend maradt”*

83

P.sz. 3698: Isidor de Sedierta csapatokat kér és nem kap Erigowtól és saját rendjétől. Egymagában indul el dél felé Erionba, hogy elejét vegye a háború állandósulásának, amit a kódextár pergamenjeiből olvasott ki. Tanácsadóként az erigowi Wilf família három nevelt gyermeke is vele tart a Városok Városába és a stratégá, Ront'e Rone gróf is elkíséri a Sheral vonaláig. Ő ugyanis visszaindul az Északi Szövetségbe, hogy átvegye új posztját, a Titkosszolgálat vezetését.



Pyarron újabb csapatokat küldd, de csak a Hat Város határának védelmét tudja megerősíteni vele. Az amundok ugyanis folyamatosan próbál gyenge pontot találni a nyugati fronton, de valódi szándéka nincsen áttörni azt. Ordán már több alkalommal komoly veszteségeket okozott a Manifesztációnak, de semlegességét féltve nem enged szövetségeseiket a területére. Az amundok viszont komoly veszteségeket okoznak a varázslóállam hadseregének, melynek legnagyobb része papi személyből és az év második felében már pénzért bérelhető zsoldosokból áll.

A Szent Föld sokáig titkolta a váratlan csapást, melynek során egyik napról a másikra bíbornokok, papok és akoliták veszítették el erejüket. Mintha Ranagol, a maga végtelen bölcsességében, eldöntötte volna, hogy vész és rettegés idején megrostálja népét, kiválasztva hívei és papjai közül a legméltóbbakat. A Kosfejés Úr helytartóinak hatalma fogytán bekövetkezett, amire korábban senki nem számított: dél felől megérkeztek a megtagadott és elhagyott óhaza, Shadon fiai.





A felszabadító seregekkel együtt vonuló shadoni követek okosan forgatták a szót, és maguk mellé hajlították az elkeseredett tartományurak, az ígéretekkel elbolondított nemesek szívét. Domvik, a Hétarcú Egyisten mind jobban kiterjesztette hatalmát a Szent Föld szakadár népére, és úgy látszott, csak idő kérdése, hogy a déli tartományok alig néhány esztendő leforgása alatt a shadoni korona védőszárnyai alá kerüljenek. De mindez nem volt elég.

Amíg a Kosfejes hívei egyszerre három határon vívtak háborút, dél felől számolatlanul érkeztek a talpasok, lovagok és hittérítők. Megtelepedtek az udvarházakban, a füstölgő erődök romjain, hogy korábbi vereségekből, a múlt hibáiból okulva, lassan, lépésről lépésre hódítsák meg a gorviki szíveket, az elméket és persze az erszényeket. Lassan húzódtak észak felé, egy helyütt lefegyverezve a corgákat, másutt vérbe fojtva a Shadonnal barátkozó hercegek elleni lázongást, megint másutt nyíltan üldözve, máglyára küldve Ranagol megzavarodott, meggyengült papjait.

Gorvik a túlélésért harcolt, Shadon pedig Gorvikért. A délről érkező hitszónokok az amund veszedelemmel dacolva az eretnek Amanovik próféta Szent Földjén is hirdetni kezdték az apák apái által megtagadott Hétarcú Egyisten ígét. Térítettek, harcoltak, vérezték és meghaltak, és mindeközben a maguk konokul vakmerő, shadoni módján megállíthatatlanul közeledtek az északi tartományok, a Szent Föld szíve felé.

Az Arctalan Vándor parazita módjára kering a Mélysisivatagban, helyenként a kinyilatkoztatásai és különös hatása miatt Sápadt Angyalként emlegetik a helyiek. A kráni alakulatok összehangolják mozgásukat és hónapok kemény munkájával sikeresen becserkésznek egy Amhe-démont, leválasztva az Isteni Tudatról csapdába ejtik és az egykori Fű ösvényén keresztül elkezdik a sivatag pereme felé szállítani egy szarkofágban. Amhe-Ramun figyelmét egy ideig teljesen leköti a tevékenységük.

A kráni Kristálypiramisban az amund matriarcha számára nyilvánvalóvá válik, hogy helyzetük nem tartható, így fiát, Nu'Goliét keményebb gyakorlatozásra és kínzással felérő próbákra utasítja. Többek között felkészítik az amund gyűlölet-művészeivel szemben, amely az Amhe-Ramun papok sajátos harcművész stílusa. A Herceg látogatást tesz a Fekete Toronyban és találkozik a Tizánhármak azon

tagjával, aki korábban a pyaroniakkal is találkozott a szövetség megkötése ügyében.

P.sz. 3699: Shadon trónjára, mely a királyi és a főhercegi örökös tragikus végű párviadala óta üresen áll, a Bel Corma család felföldi ágának nősarja, Linora Pentangelin kerül. Tanácsnokaival szembeszegülve csapatokat küld a szorongatott Gorvik megsegítésére, árnyékjárói helyi szabadcsapatok és északi megfigyelők (Tier nan Gorduin és Graum Hegdrok) segítségével rést robbantanak a Cassada gátján, és Warvik sártengerébe fojtják a Manifesztáció megállíthatatlannak hitt offenzíváját. A Garmacor vezette Szent Légió zászlót bont, és kiszorítja az amundokat az öt tartomány területéről.





Isidor de Sedierta Erionba ért, ahol kapcsolatai révén korábbi kalandozótársaiból, az őt támogató Al Ratta dzsád bankház pénze révén zsoldosokból és korábban godora hercegének tett szívességéért cserébe kicsikart amnesztia révén bűnözőkből egy ütöképes hadat állított össze, melyhez önkéntesek is komoly számmal csatlakoztak. A korábbi Sorsvigyázók titkos dzsenn közössége Igazak Társasága további engedményekkel és lehetőségekkel támogatta a vállalkozást egy szívességért cserébe. A hadat később Kalandozók Seregének is nevezték, de a történelemben, mint Sedierta Légiónak vonult be.

A kráni csapatok sikeresen szállítják el az Amhe-démont a Hat Városba ahol egy ügyes trükkel átjutnak a pyarroni határőrökön. A Déli Városállamokba azonban több nehézségük akad a Fű útjának egykori állomásain, melyeken látszólag már nem szívesen emlékeznek a korábbi alkukra és az évek óta kifizetetlen számlákra. Ennek nyomán a szörnyisten porhüvelye többször is majdnem kiszabadul és ezzel Sogron híveinek a figyelmét is felhívja magára. A Fű ösvényének végpontján a krániak által számított Amhe-démon kiszabadul és Sogron egy város feláldozásával megállítja az ügynököket és a nyomukban járó kalandozókat.

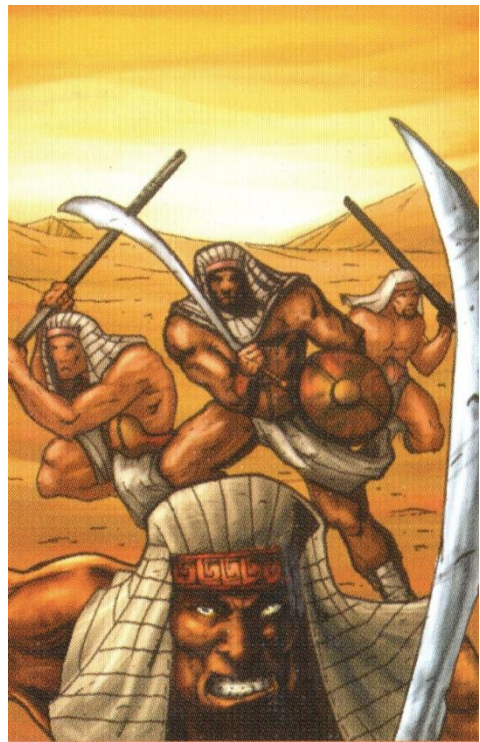
A Sápadt Angyal fennakad Sonnion Titkos Városának mágikus védelmén, s ameddig Amhe-Ramun szakrális védelme ép, nem képes behatolni. Krán hegyei között sikertelen kísérlet történik az amund matriarcha elpusztítására egy aquir orgyilkos által. A Kristálypiramis védhetetlennek bizonyul, Nu'Golie utolsó próbáját teljesíti az ország határain kívül, a Nyugati-óceánon található mágikus szigeten.

85

P.sz. 3700: Krán kivonja egységeit a Manifesztációs háborúból, és magukra hagyja gorviki hitsorsosait. Az általános zűrzavarban új trónkövetelő bukkan fel: Nagy Radovik sarjának mondja magát, és oly meggyőző alakítást nyújt, hogy az őt tartomány shadoni befolyástól megzavart nagyjai II. Terda néven királlyá választják.

Isidor hosszas követjárás után kijárja, hogy a semlegességére oly büszke Ordan területén átmenetelhessen seregével. Felmenti a meggyengült határállásait és szétveri a Manifesztáció ott ólálkodó erőit. Azonban ő is tudja, hogy ez csak a meglepetés erejének volt köszönhető és Amhe-Ramunt csak egyszer lehet ilyen módon kijátszani. A légiónak dél felé vonul a sivatag peremén, hogy összegyűjtse a szétszabdalt pyarroni erőket, s elkerülje a nyílt harcot az amund főseregekkel.

Ordan drága árat fizet fennmaradásáért: az Erionból érkező seregbe vegyült alakváltó beépül a tűzvarázslórendbe és hónapok munkájával egyre magasabbra jut ármánnyal és merényletekkel, míg egészen a rend vezetői posztjába emelkedik. Csak évekkel később, a Manifesztációs Háborúból visszatérő Rafin mágiszter képes kifüstölni onnan és párviadalban elveszi az életét, ezzel kiérdemelve a legmagasabb posztot a tűzvarázslók között. Évekig látta el aztán kötelezettségeit a legmagasabb szinten, halála után pedig máridként tért vissza a sivatagba, ahol élete legmeghatározóbb csatáit vívta.





P.sz. 3701: Keleten a Szent Légió behatol a sivatagba, győzelmet győzelemre halmoz és a Shibara mentén kezdi el felszabadítani a dzsad városokat. Azonban a lakosság nehezen fogadja az évszázadokig ellenségnek tartott gorvikiakat, ráadásul új uraikkal is látszólag már megbékéltek sokan. Tovább nehezíti előrenyomulásukat az, hogy a Shibarán túlról egy újabb amund invázió érkezik meg pihent, fáradhatatlan harcosokkal, papokkal és Amhe-démonokkal.

Isidor de Sedierta végigvonul a sivatag nyugati határán és a korábban tanulmányozott amund taktika ellenében új hadrendet vet be: kevés egységgel szemből támadja a Manifesztáció erőit, akiket isteni áldás és erős varázstárgyak védenek a földre szállt isten hatalmával szemben. A valós haderejével pedig két oldalról bekeríti a sereget és nem figyelve a járulékos veszteségekkel a menet végén érkező papokra és a lehetséges Amhe-démonra támad, amely a sereg örületét adó asztrális vihart fókuszálja.

Hatalmas veszteségeit a sorra felmentett Hat Város helyőrségeiből pótolja, a megmaradt katonái pedig egyre ellenállóbbak lesznek az amundok ármányával szemben. Az év végére eléri a Gályák-tengerét, ahol pár hetes pihenő után a magára vont amund seregeket ugyanezzel a stratégiával szórja szét, kiismerve az erődvárosok gyengeségeit is a tengerparton várja be az amundokat és Antoh – illetve Arel-papok mágiáját felhasználva fordítja a szél, a föld és a víz erőit is a Manifesztációra.

P.sz. 3702: A gorviki szabadcsapatokat elsöprik, Rudrig Ves Garmacor Thule erődjébe szorul a Szent Légió maradékával. II. Terda, a szerepét teljes átéléssel alakító szélhámos szerelemre gyúl Shadon királynője iránt, a todvari tanácsülésén szakít kiagyalójával, az akvilonai hercegprímással... és minden erejével az amundok ellen fordul.

Nu'Golie herceg, a Sakál anyja kérésére elindul a sivatagba. Az ellene küldött sötét bárd, Jerich utóbb a szövetségesévé válik az út során és hol gyalogszerrel, hol mágiával haladnak végig az egykori Fű ösvényén, több szövetséget is kötve az út során. A sivatagba érve elkerülik a nagyobb seregek csatározásait és a dzsad településeket. Az Igazak Társaságának ügynökei, az aquirok orgyilkosai azonban így is rendre megtalálják őket. Velük párhuzamosan egy térkapun keresztül néhány kalandozó is visszatér Kránból Taba-el-Ibarába.

Isidor de Sedierta északkeletre vonul, a Gyilokpusztán is keresztül, hogy az el Quasarma vidékén rejtőzködő seregekkel egyesüljön. A vállalkozása veszélyes, több erődváros és egy teljes amund haderő is útjában áll, azonban taktikája révén még mindig előnyben van a konok Amhe-Ramun papokkal szemben. Útja során teljesíti az ígérését az Igazak Társaságának és elfog egy Amhe-démont, amit átad a dzsenn varázslóknak, hogy Erionba vigyék. A krónikák feljegyezték, hogy később a szarkofág hajóra került és a Lunír Istennővel együtt Riegoy felé indult ... a láda soha nem érte el célját.

A Manifesztációs Háború során Isidor de Sedierta maga jegyezte fel, hogy a Légiójában szolgáló kalandozók közül több khál is akadt, aki a haditanácsban is érdemben ki tudta venni a részét. Refitanda ostromakor például hősiiesen védelmezték az Erionba vezető térkaput a semmiből előtűnő amund fejedelmektől. Ugyanakkor az is feljegyzésre került, hogy a háború „előestéjén” egy kalandozó khál olyannyira a Kék Hold istenének hatása alá került, hogy maga több pusztítást okozott, mint az örület nyomában érkező amund seregtettek együttesen.





A Titkos Emír két világ között reked, amikor a Sápadt Angyal a nyomára akad. Ember szolgálai feláldozásával azonban sikerül egérutat nyerni előle. Mikor már biztonságban érzi magát feltűnik előtte a homokon egy magányos alak és lantjának zenéjével különös érzéseket kelt benne: ráébreszti, hogy egyedül maradt fájából az őshazában, hogy ha nyerne is a Manifesztációval szemben nem volna senki vele egyenrangú, aki értékelné tettét és így létezése is ... felesleges. Érzelmeinek szabad áramlásán feleszmélve dühében hatalomszóval sújtja az idegent, de az lerázza magáról hatalmát és viszonozza a hatalomszavakat. Az utolsó égpalota halott vezetőjével zuhan Jerich, a kráni bárd lábai elé a dűne tövében.

Isidor de Sedierta eléri az őserdőket és a még mindig kalandozók vezette pyar-kráni seregben újabb szövetségesekre talál. Kivált, mert korábban Cabal Komatréval még vállt-vállnak vetve is harcolt. Megerősödve a túlélőkkel, bukánokkal és Themes papokkal felkészül az utolsó nekirugaszkodásra, hogy elérje a shadoniakat, hogy velük együtt véget vethessenek a háborúnak és teljesítse saját küldetését is.

P.sz. 3703: Garmacor párviadalban végez a Manifesztáció seregeit irányító hat-nebekkel, s noha az utolsó összecsapásban maga is halálos sebet kap, további hét napon át – a hagyomány szerint pusztá tekintetével – tartja távol az ellenséget Thule falaitól. A nyolcadik napon, pirkadat előtt érkező szövetséges csapatok támadásba mennek át, és a Shibarán túlra vetik vissza az Ősi Nép főerejét. Garmacor zászlaja, mely egy cormasai gyalogdandárral éri el a túlparti magaslatokat, és a reggel első fényénél Godon zászlajává változik. A vesztes csata és az egyidejűleg Sonionra zúduló kráni támadás zűrzavarában az Arctalan Vándor (avagy a Sápadt Angyal) Amhe Ramun szentélyébe hatol, elpusztítja lényege hordozóit, és vérükkel rója az isten képmására legyőzői, a Sakál és a Vadkan címerét.

A Sonnion mélyén kibontakozó harcban elpusztulnak az Manifesztáció utolsó porhüvelyei is, a Sápadt Angyalt azonban meglepi a huszonnegyedik manifesztációs test, melyből az összes többi hatalma áradt. Meglepetéséből Nu'Golie, a Sakál kihívása





rázza fel, mely párviadalban az egykori Asham-Muezine legendás harca olvasható ki az őket figyelő amundok számára. Az ősaquir pusztulása után együttes erővel verik ki a krániakat Sonnionból és miután a huszonnegyedik elismeri a párbajt Ne-Fhup, a gyűlölet-művészetének próbájának kikiáltja Nu'Goliét a Ciklus Örének, Muad Mundának.

A Sedierta Légió tovább vonul a sivatagban, hogy a legendás Azec Sistránál megálljt parancsoljon seregének és a templompiramisból visszatérő kalandozók beszámolója alapján megnyugodhasson. A háború elhúzódását és Nesire földreszállását sikerült megfékezniük. A Sonnion felől érkező követséggel együtt találkozik a Szent Légió küldötteivel. Visszatérve meggyőzi a szövetségeseket a háború befejezéséről. A légió feloszlik és a túlélő veteránok előzőnlík az újjáépülő dzsad államalakulatokat. A Manifesztációs Háború véget ér.

Lovagok és fejedelmek háborúja. Sokáig vitatták, hogy Isidor de Sedierta miért parancsolt megálljt csapatainak. Ő azonban a következő megállapítással summázta híres művét, az Aranytengert, a Manifesztációs Háború krónikáját, amely az óta is vitákra és találgatásokra ad okot:

„Amit a Shibarán túl láttam, nem egy vert hadsereg volt. Több ezer, többtízezer amund várta a Muad Munda szavát, hogy Amhe-Ramun Ciklusának végén a világra szabadulhasson. Ekkor ébredtem rá, hogy a háború addig a pontig talán nem is volt más, mint egy felvezetés, egy előjáték az amundok számára ... az igazi, a tökéletes háborúhoz. Ekkor gondoltam rá először, hogy talán nem is véletlen, hogy a szépséget olyan sokra tartó Ősi Nép tagjai évekig állatfejú lényeket követtek. Követtek? Áldoztak. A Manifesztációs Háború egy hatalmas áldozati rituálé volt a számukra, amellyel talán Amhe-Ramun hatalmát erősítették meg az isteneik között, talán valami mást, nem tudom. Az biztos, hogy ők készen voltak a folytatásra, egy új háborúra ... de az emberi faj nem.”

88

A Muad Munda azonban nem akart háborút. Elengedte a követséget és az emberi fogalmak szerint békét kötöttek. Népével visszaindult a Mélysivatagba és a Nap Titkos Városaiba. Isidor de Sedierta felozlatta légióját és északra ment. A Szent Légió visszahúzódott Gorvik hegyei közé, hogy jelenlétükkel segítsék elő Új-Godon/Nagy Shadon perszonaluniójának megerősödését. Sok munka állt előttük.

A dzsad ellenálló csapatok, élükön a háború vége felé megnyilatkozott Rászillal csak az utolsó, mindent eldöntő csatában állt a túlerőben lévő szövetségesek mellé és mikor azok elhagyták a sivatagot folytatták azt az életet, amit a népük a legjobban ismert. A dzsad államalakulatok laza szövetségét később a Hradzs néven emlegették és szoros kapcsolatban maradtak az amundokkal, a háború relikviáit árulták és más varázstárgyakat, cserébe rabszolgákat szállítottak az amundoknak, kiknek birodalmát (hasonlóan a mondáik mélyéről vett fogalommal illették) Hirokinnak nevezték.

A nomád törzsek (barad, haszra és fhayuma) is lassan újjászerveződtek, de egyre többen választották közülük a letelepedést, hosszabb időket töltöttek a szállásterületeiken és megszálltak több kiürült emírséget is. Elhagyatott, megdőlt erődvárosok között kóboroltak a sivatagban, elfeledett csatamezőket temetett be a homok hogy fehérre mosott csontokat fedjen fel máskor az utazók előtt. Amund csapatok indultak a Sheral felé, hogy az egykor elveszett Ahura nemzetséget és legendás városukat megtalálják. Ormazd, a Fény városa, azonban rejtve maradt előttük.

A manifesztációs háború mély jeleket írt az emberi történelembe: közelebb hozta egymáshoz az inhumán Kránt és Godon örökösait a Pyarroniakat, akik a Dúlás óta veszedelmes viszonyban álltak egymással. Shadon belső viszályát végül az emberi helytállás két rokon nép egymásra találásává





változtatta, Ordan majdnem belepusztult semlegességébe és a dzsennek is csupán erioni diaszpórájukban és Új-Pyarronban maradtak fent, a Fajháborúk óta a legnagyobb vereséget szenvedve el.



89

Északon egy külön menekült-város alapult Új-Hamed néven a kereskedőút mentén, gorkiki klánok lepték el Ynevet a Szent Földről menekülve, sokszor saját rokonaikkal és hittársaikkal küzdve meg az élettérért. Ranagol hite a Manifesztáció elmúltával ugyan visszaszivárgott Új-Godon északi részére, de az Inkvizíció ekkor már megvetette a lábát az egykori Gorkikban. A háború alatt lezajlott 3699-es syburri zsinat pedig a pyar pantheon felbomlását vetítette előre.

Amhe-Ramun (bármilyen volt is a valódi célja a háborúval) felrakta elfeledett népét az emberközpontú világ politikai térképére. Themes papjai révén pedig sok kiszakadt amund nevelkedett fel már humán kultúrában, s mivel a Háborúban is harcoltak a Kékarcú ellen, így nem mindenhol tartják őket ellenségnek sem ... hiszen sok helyen még mindig nem is hallottak róluk északon. Fontos pozíciót is betöltenek, például a Dartonita szakadárak között.

A Kránban maradt nemzetség sorsa sem titkos. A Fű ösvénye megfordult és immáron a Fekete Határ mögül megindult egy kivándorlás a Mélysvatag felé. Ez a vonulás önmagában több különös mesét és történetet szült, sok harcot kellett megvívniuk mire végre a régen elszakadt része a fajnak ismét az őshazába érhetett. Mások is jöttek, akik Amhe-Ramun vesztének hírére alkalmasnak találták az időt, hogy hazatérjenek.

A háború végén Armen városába visszatért Gul Asghan a sivatag felől. Újra találkozott Lans de Maholtival és Armettel, a tűzvarázslóval, akikkel sok mesélnivalójuk volt egymásnak. Végül Antoh Kegyejtjével, Viktória úrnővel is találkozott. Először nem ismerte fel, de aztán kék rózsát kapott az amundtól. Pár hónapig pihentek még az emlékeiken ülve, mire megelégték és a Három Kard Szövetsége felkerekedett és újabb kalandok felé indult ... de ekkor már négyen voltak (vagy öten).





„Lélegzik körülöttem a világom. Vele lélegzem, tőle tanulom az életet magam is. Ahogy a karom emelet pörvértem fölé, kezemben megszorul az Aranytengerből vétetett kard. Oldalammak szorított pajzs fényén vonaglik végig az ívének csúcsán járó napkorong. Jelemre megmozdul a föld, fegyveres, vértés amundokat szül a sivatag homokja. A sznofruk mögöttem állnak és figyelik a karaván harcosainak szájalmas igyekezetét, hogy előbb a szekerek értékesnek vélt rakományát, majd fegyvertelen és megvetésre méltó vezetőjüket, végül önnön életükért harcoljanak. Annyira szájalmasak.

A dűne mögött felsorakozott seregre tekintek. Hosszas sorokban, mereven posztoló harcosok. Van, aki már arcomat viseli közülük. Nem szememmel, akaratommal keresem papjaim elméjét és már rákoncentrálnom sem kell, tudatom peremén idéződnék meg másvilági testeik. Elégedett vagyok, mindig elégedett vagyok a vérrel, ahogy magam is a harcmezővé vált szoros felé tekintek. A harcosok a kocsi oszlop végébe torlódtak össze, de nem mozdulnak. Talán fújok is, mikor a szekerek felé ereszkedni kezdek a homokos domb oldalán a csak féregéltű halottakkal teli mélyedésbe. Magamhoz parancsolom az egyik hebetem tudatát és megértem belőle, mi okozta megtorpanásukat. Egy féregéltű harcos, olyat, amit még nem láttak, olyat, ami isteni bélyeget visel magán. Látom a hebet szemével, de ez kevés. Magam akarom érezni a jelenlétét.

Szétválik előttem a harcosok gyűrüje, mikor szellemkezemmel kárpit gyanánt szóróm szét tudatukat. Türelmetlenséget éreznék egy korcs miatt? Megpillantom végre szememmel, de ekkorra már több tucat szempárral, minden irányból látom. Harcol? Nem. Kezeivel rövid pengét markol, üvölt és rikolt, ahogy egyik vértés alaktól másikig rohan. Vadul csépeli őket, azonban csak pajzsuk fémjét éri, testük épségét lelkük tisztasága, elméjük egyszerűsége óvja az örült kaszáló vágásaitól. Szemük papnak látja az eszelős féregéltűt, istenek kezének és halhatatlanok szájának. Nem tévednek, de igazuk nem lehet. Az Aranytenger egyetlen istent ismer a halandók számára és az, kiáltva ront a korcs papra.

Megdöbbenti érkezésem, a mögöttem föléledő homokörvény. A mozdulataim tökéletessége is elég lenne, hogy végezzek vele, de az nem elég. Példát kell mutatnom a papoknak, a harcosoknak és a köztéseknek, hogy tudják miként kell bánniuk idegen istenek híveivel, miként kell fogadniuk azok hazugságait. A féregéltű szeme az enyémbe néz és megérti, de mennyire, hogy megérti, hiszen szeme tükrében látom, látom a hazug istenek korcsait, akik egykor ellenem emeltek fegyvert, saját fegyverem emelték fel ellenem. Korcsok istenei lettek és így maguk sem többek önnön hazugságaik áldozatánál.

A pap érti, a fogazott kard eltöri pengéjét, felkavart homok vakítja el primitív szemeit, és mielőtt fémét érezhetne a torkában odaát is elemészttem hatalmammal azt, ami lelkéből eljuthatna isteneihez vagy tovább. Acélfogak roncsolják szét a megdöbbenéstől eltorzult arcát és testébe a kiömlő vér nyomán az Aranytenger homokja csobban, hogy kitöltse halandó testét és elpusztítsa minden részét egyesével, külön-külön. Mikor a rángatózó, halott test a homokba zuhan, már alig valami árnyalat különbözteti meg. Lehunyom szemem, a homoktölcsér körülöttem hullik a véráztatta földre. Szemem az ég felé emelem. Napba nézek és hallom, hogy kiáltások törnek ki amundjaimból, menethet pengéje alkot rengeteget körülöttem, és hogy itt és más síkokon is nevemet kántálják a hívek. Örülök, hogy megértették, örülök, hogy nekik adtam az ajándékot, örülök, hogy létezem.”





A második Hirokin Korszak



Az Arctalan Vándor nevű ősaquir terve igen összetett volt és hosszú idő óta (a kam-matah lázadása) a legközelebb állt ahhoz, hogy az amundok több ezer éves hagyományait alapjaiban pusztítsa el. Ez rosszindulatú megállapításnak tűnhet, de a történelmet a győztesek írják. Az egykori Muezine nemzetség túlélőjeként, az ősaquirok közé magaszosult lény átlátta a Ciklusokon keresztül kuszálódott sorsfonalakat, melyeket gyakor Roxund, a godoni időmágus megfigyelésének ténye tett sebezhetővé.

91

Tudta, hogy a Manifesztációs Háború színpalái mögött egy istenné válás rituáléja húzódik meg, amely a Fajháborúk kimenetele óta érlelődött már és a legfiatalabb amund istenhez, Amhe-Ramunhoz kötődött. Hogyha a Sápadt Angyal néven elhíresült testetlen lény bejut Sonnionba, amikor a szakrális védművek leomlanak és időben számol le a testet öltött lényel, akkor az energiavonalak középpontjában állva átvehette volna helyét a Szférákon túl, ahová lényege visszatért a porhüvelyek pusztulása után.

A hibát ott követte el, hogy mindezekon felül még meg akarta akadályozni azt is, hogy az amund nép két elszakadt ága egymásra találjon. Shadon bajnokának jele mellett Nu'Golie szimbólumát is felfestette az áldozati állatokra. Talán, ami megmaradt lényéből egykori halandó múltjából nem hagyhatta, hogy Asham hívei visszajussanak az őshazába ahogy ő és vérrokonai nem. Túl mohó volt és így azt sem vette észre, hogy a rituálé tetőpontján megjelent huszonnegyedik test is Sonnionban.

Nu'Golie azonban időben érte el a Nap Titkos Városát és szövetségeseivel a kráni ostromon átverekedve magukat felébresztették a kék rózsák között szunnyadó utolsó porhüvelyt. Ekkor kapta meg a Muad Munda címet tőle, mikor az még őrizte magából Amhe-Ramun lényegét. A párviadalban, mikoris leszámolt az ősaquittal befejeződött a rituálé és egy több ezer éves ellenségeskedés is. A háborúnak akkor van vége, hogyha minden ellenséged halott. A Kékarcú lelke kiszakadt az utolsó porhüvelyből és elfoglalta helyét az amund istencsalád keblén, ismét egyenrangú félként.

Ezzel a Ciklus még nem ért véget, dehogyan, csupán elkezdődött az átmenet, amelyet Amhe-Ramun felszerelt seregeivel és a kam-matah tanácsaival vihet végbe a Muad Munda. A sors furcsa fintora, hogy először a Korforduló egybe fog esni a Ciklus változásával is, ekkor azonban még nem lehet tudni, hogy melyik isten fog uralkodni később, hiszen az elveszettek visszatérését is támogatnia kell. Arról nem is beszélve, hogy a Hetedkorban több haláltalant is megismertek a kiszakadott amundok.





A Muad Munda elsődleges célja pedig addig is a kráni amundok visszatelepítése volt. Ezt azonban nem egy térkapuval igyekeznek megoldani, hanem egy szárazföldi kivonulással a Fekete Határ mögül. Ennek ellenére (vagy éppen ezért) nevezetik az amundok mélysivatagi országát ezután Hirokin Birodalomnak. Az Asham nemzetség visszatérével pedig a kultúra valóban felpézsdül, és régi-új tudásukkal építik fel az új otthonukat közösen az itt maradt nemzetségekkel. A matriarcha azonban nem hagyja el a Kristálypiramist és leghűségesebb lovagtestőreivel az utolsó lehetőségig védelmezték az otthonukat.

Ehhez kapcsolódik, hogy az összeomló Kristálypiramis egyben jelképe lett annak, hogy a Szent Nyelv ismerete is lassan visszaszivároghat az amund nép egységébe. Ez volt az, amit Amhe-Ramun a maga Ciklusa kezdetén betiltatott és a Hetedkorban a külvilági kalandozók közül is állítólag csak Alex con Arvioni beszélt. A hatalomszavak újrafelfedezésével azonban nehéz helyzetbe hozzák magukat az amundok és ezt a Muad Munda is tudja, így sokáig titkolja és csak a legközvetlenebb tanácsadóit avatja be a Kránban továbbélt tudásba.

A Pyarroni Titkosszolgálat tagjai a saját bőrén tanulták meg, hogy ez mit jelent, amikor 3712-ben sorra ütöttek rajta a megújult Fű ösvényén haladó amund karavánokra. Veszteségeik nyomán az Örök Város árnyékhadserége történelmi veszteségeket szenvedett el és azt az időt, ami az utánpótlás kiképzéséhez szükséges kalandozó falkák alkalmazásával kívánták kiváltani. Az átmeneti időszak azonban más veszélyeket rejt, például könnyen irányíthatatlanná válhat egy dicsőségben úszó Bajnoka Új-Pyarronnak.

92



A Hirokin Birodalom kiterjedése A Sonnioni Opálmezőtől, a rajta lévő Nap Titkos Városától a Gyilokpusztán keresztül a Shibara deltavidékén keresztül a Mélysivatagnak a Keleti Óceánig nyújtózik el. A területén fekvő dzsad településeket, melyek a régi emírségek egy részét képezik és vitatott a Hradzshoz való tartozásuk különös, megtört viszonyban vannak az amundokkal.

Lényegében rabszolgatelepeknek tekintik, amelyeket más rabszolgák vezetnek és cserekereskedelem

révén azok kékszemu uraiknak felelnek. Ebbe beleesik a renegát kráni fejedelmek vezette függetlennek mondott katonaállam is.

Más kérdés, hogyha kérdezik róla az Ősi Nép tagjait hasonlóan vélekednek a sivatag más emberlakta területeiről is, azonban ezekre nem terjesztik ki igényeiket fegyveresen és szóval sem. Megelégszenek azzal, hogy felsőbbrendűségük tudatában bármikor elsöpörhetnék őket, ahogyan azt a Manifesztációs Háborús során ékesen bebizonyították a világnak és maguknak is. Ez lehet a Muad Munda befolyása is az amund népre, de sokkal inkább egyfajta tudatalatti beismerése annak, hogy a dzsadok többen vannak lélekszám tekintetében.

Sokat vitatott kérdés ugyanis, hogy az amund faj hány tagot is számlál. Településeik és szokásaik alapján megközelítőleg biztosan állíthatjuk, hogy Yneven a Hetedkorban körülbelül egymillió amund





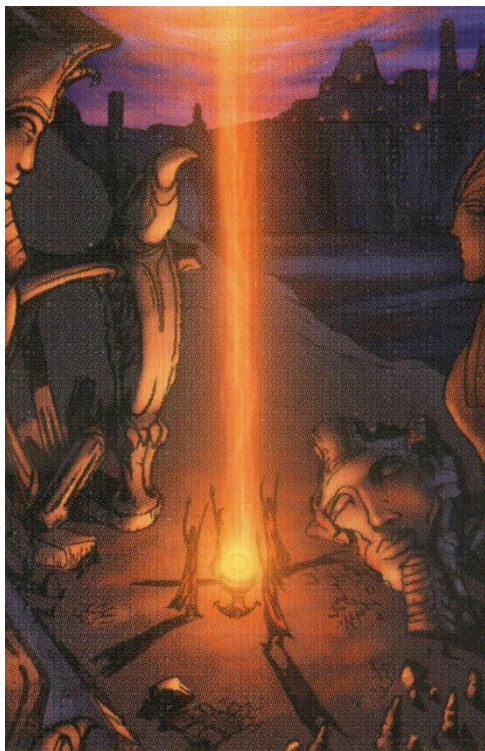
lélek él. A Nap Titkos Városai egyenként kétszáz ezer egyed befogadására alkalmasak, hogyha azt vesszük, hogy mindegyiknek megfelelő rabszolgája és szolgája biztosított. A kasztokon belüli eloszlás azonban kérdéses, a szakértők olykor fele-fele arányról beszélnek, máskor egyharmad-kétharmadról a hebetek javára.

A Manifesztációs Háborúban bevetett, úgynevezett Oszlopok, egyenként tíz-tizenkétezer amundot számláltak és rajtuk kívül kétszer vagy háromszor annyi másfajú rabszolgát. Ha azt vesszük, hogy öt Oszlopot vetett be Amhe-Ramun a Sonnionban összegyűjtött amund népből (háromat a háború első és kettőt a második felében) akkor értelmet nyer Isidor de Sedierta beszámolója arról, hogy még mennyi tartalékuk lehetett a Nap Titkos Városában pihenten. Ugyanezen szakértők úgy gondolják, hogy a Manifesztáció vesztesége az egész háború során húsz- és harmincezer közé tehető.

Ha emellett még azt is ideszámoljuk, hogy Amhe-Ramun Ciklusának végéhez közeledve az addig kihalt és elpusztított Titkos Városokba lassan visszatért az élet a rejtett barlangrendszerekből és más helyekről az elhanyagolt és elfeledett amund istenek révén, akkor okkal feltételezhetjük, hogy a Mélysivatagban még közel hatszáz ezer amund várta a Kékarcsú bukását. Mikor pedig a Muad Munda kinyilvánította hatalmát, amit az Egység révén minden fajtársa megértett a sivatagban megérthetjük miért volt biztos abban, hogyha akarná elsöpörné a szövetséges hatalmakat.

Yneven ekkor a Taba-el-Ibarán kívül elszórtan, kisebb és nagyobb közösségekben, de inkább egyedül, kiszakadottként megközelítőleg kétszáz ezer amund létezett párhuzamosan, akik egyik napról a másikra ébredhettek rá, hogy életükben következhet el a következő nagy változás, ami meghatározza majd fajuk történelmét. Az erődvárosokat nem kalkuláljuk itt bele, mert átmeneti szállások inkább az Ősi Nép számára, de persze a szükség esetükben is törvényt bonthat és a vallásháborúban megtépázott istenek híveinek kiváló menedékek lehettek korábban.

93



Sonnion városából egyébként a Muad Munda hamarosan áttette székhelyét. Igaz, egyesek szerint 3710-ben egy időre el is hagyta a sivatagot tanácsadói személye és tudta nélkül. Ide aztán a Manifesztáció leverésében is fontos szerepet játszó Themes hívek maradéka telepedett meg, hasonlóan a többi városhoz, melyeket újraszenteltek az elveszett és megtalált isteneknek. A Shibarán túl, a Harel Kasszán hegyvonulata által szélfogóként védett Gyilokpusztán élnek ma is a fhayumi törzs tagjai, akiknek kapcsolata az amundokkal legendásan kettős.

A Manifesztációs Háború kezdetén, mint seregeik éle harcoltak Amhe-Ramunért annak isteni hatalma alatt, de az első lehetőséget kihasználva rázták le magukról ezt a láncot büszke és konok sivatagi nomádokként, akiknek lételemük a szabadság. Ez azért is ironikus, mert a törzs története valamikor Nesire Ciklusa idején kezdett el íródni és éppen azáltal, hogy egy dszad törzs közel került az amundok népéhez. Mind a mai napig kultúrájuk az Ősi

Népből fakad és szokásaik is hasonlóak, nem beszélve fizikai külsőségeikről.





A törzset több kisebb szerveződés (család, klán) vezírei alkotta tanács igazgatja, melynek élén harci főnökük, a murath áll. A kormányzást azonban meg kell osztaniuk a szellemhívónak nevezett sámánokkal és a vajákos hatalmú Forrás Asszonyokkal. A fayumik vallása nagyon ősi. Ezredévek óta imádnak egy Neszirre nevű istennőt. Neszirre papnői, ezek a Forrás Asszonyok inkább históriaőrző, tanító és gyógyító emberek. Az öregebbek bölcsek, a fiatalabbak állítólag kitűnő csábítók.

Így könnyen érthető, hogy Nesire hitének sem volt nehéz visszalopakodnia az élő vallások közé (bár első választott papnője a Manifesztációs Háborúban egy Felice hitű boszorkány áldozata lett) és idővel a Harel Kasszán és a Ravanói-öböl közötti szárazulaton álló Rhe-teah (Relea) Városát is újra felszentelték neki hívei. Bár különös módon a legszentebb szentélye mélyén egy hosszú, derékig érő hajú férfi félmeztelen szobra áll. Ezután mérföldszázak hosszain húzódik csak a valódi Mélysivatag, ami még így is rengeteg kalandot és veszélyt rejt a titkati keresőknek.

Többek között T'zhenkala romvárosát, ami az első Hirokin korszakból maradt és még mindig rosszindulatú dzsinnek óvják attól, hogy illetéktelenek kutassák a mélyben rekedt kincseit. Ahogy ugyancsak életét teszi kockára az, aki Am Shere-t keresi, hogy ujjat húzzon a korcsárkányok atyjával a mélyben. Az utat ezekhez a helyekhez mérföldkövek és táblák híján régen megrekedt erődvárosok mutatják, melyekben még mindig lakhatnak amundok, de másféle fajzatok is szép számmal.

Hetha-Barh (Hettebar), egykor Themes városa volt, most a Muad Munda székhelye a Mélysivatag északi részén húzódó hegyvonulatban. Talán ez emlékeztette legjobban kráni otthonára, de az bizonyos, hogy hűséges híveinek csak itt van módja kedvenc háziállataik befogására, idomítására és meglövésére rukh-madarak képében. S mivel elhelyezkedése révén mondhatni a Hirokin Birodalom központjában van lovagtestőrei szárnyra kapva mindenhová egyforma gyorsan odaérnek, hogy szavát és akaratát elvigyék, hogyha az Egységen keresztül ne tudná.

Thala-theia (Talasea) városa innen valahol messze a dűnék tengerén túl délkeletre található. Mégis fontos település, mert központja a Muad Munda újabb tervének megvalósításában, hogy az Ősi Nép számára megszelídítse a sivatagot Refis visszatérő hívei által. Földalatti folyosórendszereket és alagutakat terveznek és ásnak, hogy oda is elvihessék a vizet, ahol a Fajháborúk óta talán egy csepp sem jutott. Hatalmas kiterjedésű rabszolgatelepeken folyik a majdani csatorna-rendszer kiépítése, amely rengeteg embererőt követel meg.

A Keleti Óceán partvidékének sziklás dombjai mélyén található az Ősi Nép talán legősibb települése, a Fajháborúkban menedékkül szolgáló Ombos, a Vér városa. Ez a veszedelmes katakombarendszer évek óta néptelen és lakatlan, csupán a mindenkor Muad Mundaától kapta meg egy különös entitás a jogot, hogy a mélyükön rejtőzzön. Őt az Ősi Nép csupán, mint az Idő Urát ismeri, s a kránból megtért tapasztalati mágiát forgató amundok hozzá tértek meg, hogy felélesszék általa maguk számára a thann-magik kasztját.

A sivatag északkeleti csücskében pedig egy frissen épült Fehér Torony áll, amit az amundok ritkán látogatnak meg. Mondják az erre hajózók, hogy olykor egy óriás keselyű fészkel a tetején, de máskor nem. Az viszont folytonos, hogyha erre járnak éjszakánként mérföldhosszon elhallatszik a toronyból kiáramló különös, egzotikus dallam, amelyet a tengerészek még sohasem hallottak. Persze rögtön kezdtek is meséket és legendákat is költeni hozzá és veszélyeit taglalni az ilyen különös dolognak. Állítólag a Muad Munda barátjának, Jerichnek kedves szórakozása ezeket összegyűjteni és naphosszat rendezgetni elefántcsontból faragott otthonában.





Az amundok nemzetségei (az amatahok):

Ahogy korábban említve volt, bizonyos kasztoknak már lehetőségük van birtokok igazgatására is a Hebet kaszttól fölfelé. Ezek a birtokok a neves amundokhoz kötött nemzetségek területei lesznek, melyeket a nyelvükben *amatah* névvel illetnek. Az évezredek során több amatah is felemelkedett, majd kihalt, a fontosabbakról azonban sohasem feledkeznek meg az Egység Közös Tudata ... az Ősi Nép emlékezete. Nem tudni biztosan, hogy jelenleg mennyi nemzetség létezik a Mélysivatagban vagy Ynev más részein, az alábbiakban csak párat említünk meg, amelyekről a külvilág is tudomás szerezhetett és/vagy fontosabbak a Nép számára.

Ismeretes azonban, hogy a Hirokin Birodalom hét nemzetségre alapozza hatalmát, melyeket a zászlóikon lobogó különös toronyszimbólum is jelképez. Ám, hogy ezeken kívül mennyi élhet még a sivatagban, mennyit ismer el a Muad Munda és még mennyi kerül elő a rejtőzésből nem ismeretes. Hagyományosan az amatahok vezetőjét amthe megszólítás illeti meg, de ebből is ismeretes kivétel, ahol női vezetője van a nemzetségnek és így megmaradt a matriarchátus intézménye is (ekkor a megszólításuk amthé). Az általuk birtokolt szállásterület megnevezése pedig általában amat, seregeiké pedig Amta-Refhat.

Ahura-amatah: fanatikus Themes hitű nemzetség, amely a főisten legkiválóbb papjait adta a Fajháborúk korában a Népnak. Istenük ciklusa végén és hatalmának gyengülésekor követték az eltűnő nap ragyogását és a legendák szerint valahol a sivatagon kívül alapították meg Ormazd, a Fény Városát.

95

Kam-amatah: erős, Hebet vezérelte nemzetség, mely a legnagyobb harcosokat adta a Nép számára az évezredek folyamán. Hagyományosan közülük kerül ki a Ciklus Óre mellett álló Első Szolga, aki aztán vállalja, hogy testét fokozatosan megcsonkítsák rituális keretek között. Erre azért van szükség, hogy ne ismétlődhessen meg az az ősi eset, mikor a nemzetség testvérháborút szított a nép sora között. A későbbi bonyodalmak elkerülése végett az ekként felemelkedettek a szertartás előtt kasztrálják, és gyermekeiket (ha vannak) kivégzik. Ilyenek voltak az öt birodalmi Oszlop hadurai és a titkos szentélyek őrzői.

Asham-amatathé: egyike a Kránba vándorolt amund nemzetségeknek, melyek kiállták az idők viharait és a Hetedkor végére visszatérhettek őseik földjére megfogyva bár, de felvértezve új tudással és ismeretekkel. Vervonalukat a földre szállt Asham-Ramunig vezetik vissza, akit párviadalban győzött le a halandó Amhe. Bár matriarchátusban élnek, ők adták a Ciklus Órét a Hetedkor végére.

Kemhahet-amatah: A dinasztiaik legifjabbika, habár az egyik legerősebb. Alapítója, Kemhahet egykor Kam-mata hadvezérként emelkedett a nemes kasztba ám kasztrálását ismeretlen okokból elmulasztották, vagy ügyetlenül végezték el. Miután rangjából fakadó hatalmával utasított egy látnokot (hatah), hogy a legnagyobb titokban segédkezzék ágyasa áldott fogantatásában, az asszony hapat essusnak adott életet. Kemhahet nagyurat az akkori Muad Munda kivégeztette, ám egyidejűleg kénytelen volt hadjáratot is indítani, mely során szüksége volt az erős nemzetség Amta-Refhatjára is.

Thann-amatah: kihalt nemzetség, amely a Fajháborúk újra fellobbanásának idején vállalkozott rá, hogy elmélyed a profán mágiák tudományában, ezzel segítve a Népet. Áldozatuk hasznosnak bizonyult, azonban a végső csatában egy sikeres mágia révén önfeláldozó módon az amatah minden tagja odaveszett a győzelemért. Emléküket a kasztrendszer egy ritkán betöltött lépcsőfoka őrzi, de hogy névleg is visszaállítsák a vervonalat nem tűnik lehetségesnek sohasem.

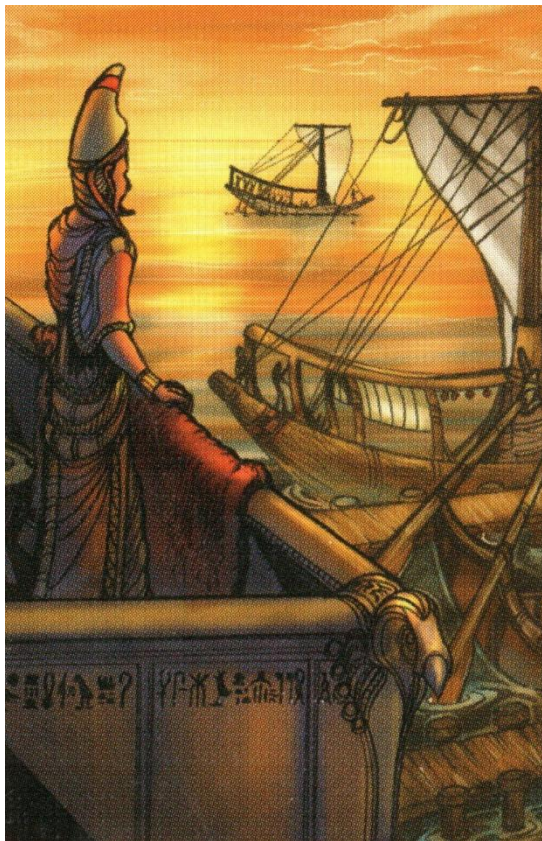




Tegahu-amatah: A jelenlegi leggyengébb dinasztia. Nem csak hogy kegyvesztett, de még az Amta-Refhatjának túlnyomó részét is elveszítette. Területei egykor az Álmok-völgyében és a Duaron-tenger déli partvidékén húzódtak. Ezek vesztekor a Manifesztáció úgy ítélkezett, hogy a nemzetség harcmezőn vesszen el, ám nem mind engedelmeskedtek akaratainak. Azóta megvetés övezi őket, és egyetlen más nemzetség sem egyezik bele könnyedén, hogy tagjai elvegyüljenek még a Kötődés erejéig sem.

Muezine-amatah: egy újabb kiveszett nemzetség, amely azonban Kránban rekedt. Közbenjárójuk eredete homályos, egyesek tudni vélik, hogy az ősaquirok befolyása alá kerültek az első Hirokin korszak idején. A Sonnioni küzdelemben ugyan emlegetik, hogy részt vett egy entitás, amely a nemzetség szellemét bírta, de kézzelfogható bizonyítékok nem maradtak fent és nem is keresték őket igazán.

Karithé-amatathé: A keleti óceánparton húzódó, gazdag amat, területén három folyó is átfolyik, a Karithé nemzetség különleges kiváltsága az amthe személyét megillető istennői nem, mely öröklődik a vezetők között. Karitha mindenkori legfőbb urát nem amthe, hanem amthé titulussal szokás tisztelni – minthogy ilyenből jelenleg egyetlen van a Hirokin Birodalomban, a szó gyakorlatilag egyetlen jelent a Karithé nemzetség fejével.



Temet-amatah: a déli tengerparton fekvő Hekumat alsóvárosát irányító nemzetség, mely ősi viszályban áll egy másik amund nemzetséggel. Ők tartják kezükben a helyi Nekropolisz irányítását, felügyelik a mezőgazdaságot és Szkarabeuszörségük utasítják rendbe a külföldiakat, akik megtűrt személyként érkeznek Hekumatba. Az ilyen ellenségeskedés nem ritka az amund nemzetségek között, és csak a Ciklusokban kiteljesedő isteni hatalmak vagy a Muad Munda parancsa szabhat gátat nekik. A Ravanói-öböl hajósai, akik külön engedéllyel beléphetnek a városba nevezik a maguk nyelvén Hekumat gonosz urait egymás között Szkarabeuszuraknak.

Hankhmera-amatah: A nemzetség amtheja a Rikethé folyó mentén, mindkét parton terül el. Első sorban egyéni szokásairól ismert. Míg a birodalom más uradalmaiban a legerősebb essus az első számú örökös, addig Hankhmerában a legidősebb fiúgyermek az. A rendhagyó törvényt még a nemzetség alapítója vezette be, mondván, „A holtak csak álmodnak, uradalmukat nem vezethetik ugyan, ám az élet folyamából nem zárhatók ki.”. Ekként elsőszülöttjük

a legidősebb fiút legidősebb fiúgyermekének szokásjogán előre lép az öröklésben. És minthogy a Muad Munda elfogadta az érvelést, Hankhmerában megváltozott az ősi törvény. A nemzetség adja a legtöbb hatah-papot a Birodalomnak.

Ankar-amatah: Hekumat felsővárosának őrei és versenytársai a másik amund nemzetségnek a szabad kikötőváros uralmáért folytatott örökös harcban. Hatalmukat a város szakrális helyeinek felvigyázása

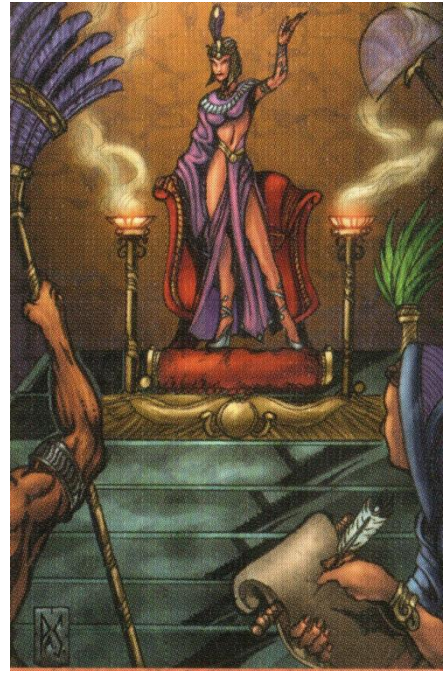




adja elsősorban, illetve több kiemelkedő hős és az isteneknek kedves amundot adtak már a Nép történelmében. Ők sincsenek tisztában azzal, hogy viszályuk miből és honnan indult a városért, azok a papok, akik eddig megpróbálták utánajárni az Egységben kutatva a Nép Emlékezetét kifakult lélekkel, céltalan porhüvelyekként végezték. Az ő Szkarabeuszórságuk védelmezi a kikötőt és a sivatagba induló karavánutakat is.

Nefít-amatah: Területei hatalmasak, de sivatagosak, épp ezért gyéren lakottak. Népe az oázisok körül csoportosul, és minden más amaténál szigorúbb törvények alatt él.

A Hirokin Birodalom a Hetedkor és az Amhe-Ramun Ciklus hátralévő részében látszólag semleges politikát folytat. Szívesen fogad, saját felelősségre, külvilági követségeket és maguk is szívesen vendégeskednek az emberek között, hogyha úgy hozza szükség. Kapva-kapnak az alkalmakon, hogy lovagi játékokon, gladiátor viadalokon és más próbatételeken összemérhessék képességeiket Ynev más népeivel ... s hogyha érdemesek rá, akkor isteneiknek áldozzák őket.



97

Dacára annak, hogy a Ciklus Őre ezúttal egy világlátottnak mondható kalandozó az amund faj nem veszített veszélyességéből és kiszámíthatatlanságából. Kedvenc gúlasakkjátékukban például nem is érdemes megverni őket, mert igen haragosak tudnak érte lenni, de máskor pedig csak legyintenek. Általában azonban megvan a maguk baja, a Mélysvivatag csak a külvilág szemében egy Birodalom, valójában még mindig egy olyan veszedelmes és halálos élettér, ami egy olyan faj kineveléséhez kell, mint amilyen maga az amund.

A régi tekercsek tanulsága szerint valahol a külvilágban még léteznie kell egy amund nemzetségnek, ami átkelt a Sheralon és a Muad Munda azt reméli, hogyha meglelik őket, akkor az Ősi Nép még hatalmasabb, de leginkább még védettebb lesz a közelgő Káoszkorban. Több csapatot és harcost is küldött már ki, de végül ha visszatértek egyáltalán üres kézzel tették. Az idő fogy, az évek peregnek. P.sz. 3715-re elmondható, hogy a Hirokin Birodalom kiállta az idő próbáját. A következő nagy lépés az lesz, hogy a (részben miattuk) átalakult délvidék hogyan fogadja majd a fiatal államot.

De ez már ... ahogy nem szokták mondani ... valaki más története.





„Meglepett a pap. Nem számítottam arra, hogy a hazug istenek ilyen sokáig híveket tartanak majd a világunkon. Létezésük nem volt titok előttem, de azt éreztem csupán, hogy a választott népük ereje csökkent drasztikusan a korok múlásával. Elfelelték a nyelvüket és vérük felhígult a féregéltű rabszolgákéval. Mennyire illik hozzájuk ez a vég, senkik isteneiként tengődni. Látom, hogy vannak mások is, akik visszatértek, de vannak új, kérészéletű hatalmasságok is. Micsoda világ.

Mikor szembesültem népemmel örültem, mert tartották a törvényeimet és akaratom szerint őrizték a lángot. Kék éjszakák emlékét harcról és háborúról. Volt, ugyan akit elhagyta az Aranytengert, de számuk csekély volt és nem mentek messzebb annál, hogy karommal elérjem majd őket, ha akarom. Más ijesztett meg, más gondolat felhőzte el a piramisvárosaim mélyén töltött órák békéjét. Már több vagyok halandónál és nem kevesebb, mint isten, mégis. Volt, aki akaratom ellen szegült, a saját népemből. Megtagadta az ajándékot, az én ajándékomat. Megtagadott engem. Feldühített, fel tudott dühíteni engem egy halandó. Nem pusztítottam el, hiszen az nem lett volna elég. Megbüntettem, ahogyan meg kell büntetni azt, aki a Nép ellen fordul. Elvettük a lehetőségét, hogy arcomat viselje és értem harcolhasson. Megcsonkított testét az Aranytenger hullámaira bízta híveim, távol tőlem, hogy ne zavarhassa gondolataimat. Mégis érzem, mint tüske a köröm alatt lapul tudatom legszélén, arra várva, hogy a ragyogó kőfalat csapkodjam ököllel, a gondolatától is, hogy lélegzik valahol, hazug istenek világában. Nem vette el tőle az életét a sivatag és nem tudom miért. Sok mindent nem értek.

98

A féregéltűk városait sem. Egy helyben álló, védhetetlen, mozdulatlan ékszerek csupán a homokban. Arra várva, hogy uralma alá hajtsa őket bárki, aki képes rá. Ennyit sem örököltek ármány szülte őseiktől? Nem tanulták meg, hogy velünk szemben kevés az, ami a saját karjuk ellen elegendőnek tűnik? Vagy talán vannak köztük, aki visszavágynak a Nép szolgálatába? Annyi idő után belátták volna, hogy árulásuk felesleges és hibás volt a gyökereitől? Esélyt kell adnom nekik arra, hogy színt valljanak előttem? Annyi kérdés.

A válasz én magam leszek. Hisz olyan ösvény ez, melyet én alkottam, magamból teremtettem. Ki lenne más kulcsa egy olyan ajtónak mely ismeri minden gondolatát? A következő harc lesz az első. Első igazi próbája a Népnek és a féregéltűeknek egyaránt. Hatalmam fog utat nyitni a korcsok utódokig az igazaknak, hogy szépségükkel és igazságukkal bizonyítsák az ösvényem helyességét. Megengedem nekik, hogy karjuk erejével és hitük mélységével bizonyítsák énelőttem hűségüket mindazok, akik szolgálni akarnak engem, mert uruk, kegyes uruk vagyok. Látom a falak felé rohanó fellegeteket, látom az Aranytenger dühét, ami leomlasztja a bástyákat. A szélből érkező amund harcosokat is látom, amint égnek emelt menethekkel, nevemmel az ajkukon rohannak a döbbszent féregéltűek felé. Felismerik majd a szemek ragyogásából kegyelmemet? Ellen állnak majd a felhígult vérük parancsának? Egyetlen válasz létezik és az én magam vagyok. Ha rossz döntést hoznak, nem leszek kegyes uruk többé, nekik adom a fájdalmat, hogy azt is elvehessem tőlük.”





99

FÜGGELÉK





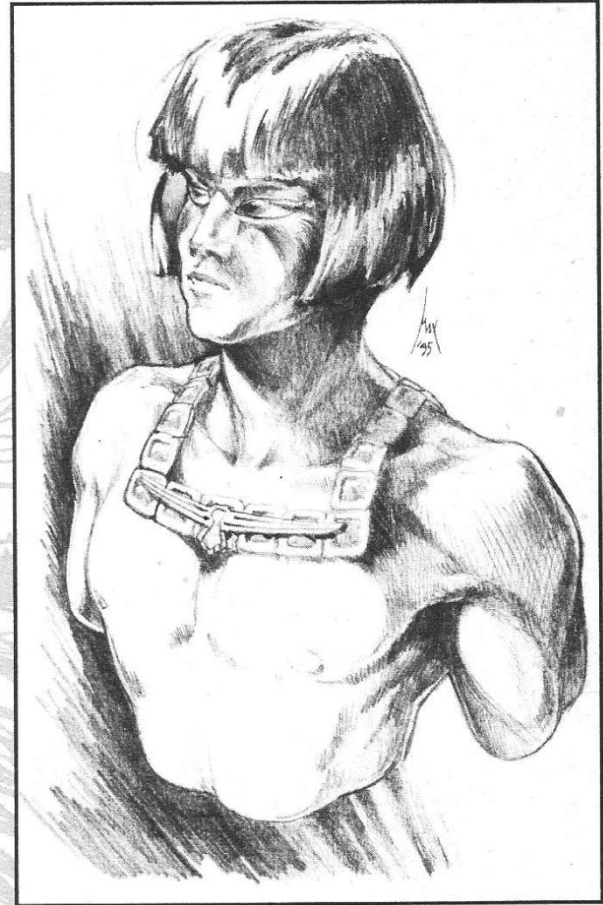
Amundok

Az amundok, vagy ahogyan a Taba el Ibarában nevezik őket, az Ősi Nép, évezredek át rejtőztek a sivatag mélyén. A pyarroni időszámítás előtti harmadik évezredben vonultak vissza a történelem színpadáról, hogy félrehúzódva, más népektől és kultúráktól elzárkózva vészeljék át a viharos korszakokat. Létezésükről nem árulkodott más, csak a sivatag szélén hátrahagyott templomromok, s az el qusarmai faúsztatók történetei a Shibara partján látott különös, égszínkéék szemű emberekről. Senki sem tudta, valóban élnek –e a sivatag mélyén, vagy csupán egy megrendítően valószínű legenda szereplői. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy rémtetteikkel mindent el is követtek elszigeteltségük érdekében.

Az elmúlt évtizedben azonban gyökeresen megváltozott minden. A sivatagszéλι templomromoknál kezdődött: az oszlopcsarnokok árnyékában meghúzódó utazók kísérteties suttogást véltek hallani a mélyből, évezredes álmukból riadó, túlvilági teremtmények hangját. Rövidesen bronzbőrű, égszínkéék szemű emberek jelentek meg a környéken, különös dolgok történtek, karavánok tűntek el nyomtalanul. A bölcsek félve suttogtak egy nevet: Amhe-Ramunét, a már-már elfelejtett sivatagi istenét.

Amhe-Ramun visszatért, hogy elűzze a dzsenneket és az embereket, hogy helyreállítsa bujkáló népének dicsőségét. Vezetésével amund hordák törtek elő a sivatag mélyéről, felégették a dzsad falvakat, porig rombolták az idegen templomokat, kardélre hányták vagy rabszolgasorba kényszerítették az embereket. Legyőzhetlenné tette őket Ynevre szállt istenük hatalma.

Az amund nép nem emberi faj. Más létsíkról érkeztek az idők kezdetén, s a mai napig megőrizték vérük tisztaságát. Ősi ellenségeikkel, a dzsennekekkel már más síkokon is pusztító háborúkat vívtak, mondáik szerint a



háború pusztításai miatt kellett elhagyniuk ősi hazájukat. Amikor aztán Yneven is összetalálkozott a két faj, a gyűlölet iszonyú és véres háborút eredményezett közöttük.

Az évezredes harcban kimerülve egyik nép sem tudott ellenállni az emberi faj térhódításának. A fennmaradás két ellentétes módját választották. A dzsennek elkeveredtek az emberekkel, s azok vezetőivé váltak, míg az amundok visszahúzódtak a sivatag mélyére, Titkos Városaikba, s mindent elkövettek, hogy távol tartsák maguktól az emberiséget. Titkon várhoztak legfiatalabb istenük, Amhe-Ramun visszatértére, hogy segítségével végérvényesen legyőzzék ősi és új keletű ellenségeiket. Most, hogy az idő elérkezett, mégis akadnak közöttük néhányan, akik ezt nem így képzelték.

Az amund civilizáció eredetileg négy istent ismer. A főisten Themes (Theemeth), a





Napisten; forró csókjának nyomát a mai napig testén viseli a Földanya, Refis (R-eefith) – ez a rejtélyes opálmező, s itt áll a Nap Első Titkos Városa, Sonnion (Thon-nion). A csókból fogant Nesire (Nethiree), a Vörös Hold, a Szerelem és a Szépség Istennője, valamint Amhe-Ramunm a Kékcárcú, a Háború és az Egység Istensége.

A dzsennekkal vívott három évezredes háborúban a legifjabb és legkegyetlenebb isten, Amhe-Ramun alászállt Ynevre, ám Manifesztációja elpusztult. Újabb eljövetelet hat évezreddel későbbre jósolták papjai. Hitét hosszú időre elfeledte az amund nép, ám az idő közeledtével lassanként újra templomokat emeltek a Kékcárcú istenségnek, s papjai egyre több befolyással bírtak.

Elsőként – a P.sz. IV. évezred hajnalán – Nesire vesztette el híveit. A Kékcárcú papjai véres testvérháborút indítottak: Nesire papnőit meggyilkolták, híveit erőszakkal áttértették. A Nap Harmadik Titkos Városának romjait lassanként elnyelte a homok. Talasea (Thalathia), Refis városa e század derekán pusztult el, lakosságát a megerősödő Amhe-papság az utolsó szálig megölette. A főisten, Themes papjai, látva közelgő végzetüket, még tettek néhány elkeseredett lépést hitük megmentésére, de idővel vagy behódoltak a futótűzként terjedő testvérhitnek, vagy mártírhalált haltak istenükért. Mire a Manifesztáció ideje elérkezett, a Nap Titkos Városai közül már csak Sonnion állt, templomaiban pedig egyetlen istenhez fohászokdtek, Amhe-Ramunhoz, aki, úgymond, elhozza népének az egységet és a hódító háborút.

Az amundok testi hasonulással hódolnak isteneiknek, az isteni tökéletességnek. Társadalmukban jelentős szerepet tölt be a küllem, minden amund ősi szertartások szerint formálja testét az istenszobrokhoz hasonlatossá. Testük szoborszerűen szép. A férfiak atléta termetűek, a nők pedig szépségükkel a dzsad hurikat is

megszégyenítik. A nemesi származásúak (értsd: papok) a homokot taszító, illatos olajjal kölcsönöznek bársonyos, csillogó fényt bronzbarna bőrüknek. Arcvonásaik lágyak, előkelők, halántékig húzódo, keskeny vágású szemükben mély kékség honol; fekete, egyenes szálú hajukat körben azonos hosszúra, nyaktőig vágják. Mivel földjükön a nap egész évben hevesen tűz, az Ősi Nép fiai és leányai mindössze hófehér ágyékkötőt viselnek és remekműű ékszereket – a papok aranyból, a közrendűek rézből. A csúfnak született vagy utóbb megnyomorodó amund – az évezredek során egyre ritkábban esik meg ilyen szégyen – megajándékoztatik a halállal, azaz az újjászületés lehetőségével egy ép testben.

Az amund nép kifinomult, az emberitől idegen intellektussal rendelkezik. Elvond módon gondolkodnak, a gyakorlatiasság, a politikai érzék, az intrikus hajlam teljességgel hiányzik belőlük. Logikájukban elfogadott tényezőm az érzelem: a szeretet, a harag, gyűlölet számukra egyenértékű a legkikezdetlenebb érvekkel. E sajátságuk alapján akár nemes lelkűek is lehetnének, ha nem fertőzné meg jellemüket a rosszindulat, a romlottság. Mindenkiiben ellenséget látnak; aki különbözik tőlük, azt lenézik. Különösen igaz ez az emberekre, akiket állatként tartanak számon, s mint ilyeneket, elsősorban rabszolgának és élelemnek tekintik őket.

Az amund társadalom két kasztra osztható, a szolgák és az uralkodó-papok kasztjára. (Figyelem, ezek társadalmi és nem karakter kasztok!) Utóbbiba tartoznak a négy amund istennek – illetve napjainkban már csak Amhe-Ramunnak – a papjai. Ők irányítják az amund civilizációt, számtalan szolgával és rabszolgával rendelkeznek, és rangjuktól függő pompában élnek. A leghatalmasabbak közülük a szó legszorosabb értelmében véve élet és halál urai. Régebben gyakran előfordultak a kaszton belüli villongások, ám a Kékcárcú ideje óta isteni törvény az Egység.





Az uralkodó-papok (hat-neb) kasztjába csak a születés jogán kerülhet bárki. Ez azonban nem a származáson, hanem a veleszületett képességeken múlik. Uralkodó-papok gyermekei gyakorta születnek a szolgák kasztjába – habár kétségtelenül kiváltságos elbánásban részesülnek -, és egy szolga gyermekét is haladéktalanul magához veszi nevelésre a papság, ha felfedezik rajta a keresett jegyeket. Hitvallásuk szerint maguk az istenek jelölik ki leendő papjaikat: ha egy

gyermek lát a templom-piramisok sötétjében (ultralátás!), az istenek jegyét viseli.

A szolgák kasztjába (hebet) tartozik az összes különleges képességek nélkül született amund, még az uralkodó-papok testőrei is. Az ide sorolt amundok élete sem nevezhető keservesnek, mindössze meg kell tanulniuk együtt élni a kiszolgáltatottsággal. Az alávaló munkákat rabszolgákkal végeztetik, az amund szolgákra csak felelősséggel járó, avagy művészi hajlamot igénylő feladatokat bízhatnak.

Jászható Kasztok

Kaszt	Amund
Harcos	I
Amazon	N
Barbár	N
Gladiátor	I
Fejvadász	N
Bajvívó	I
Lovag	I*
Tolvaj	I
Bárd	N
Harcművész	N
Kardművész	N
Pap	I
Paplovag	N
Szerzetes	N
Sámán	N
Boszorkány	I
Boszorkánymester	N





Tűzvarázsló	N
Varázsló	N

I = A fajba tartozó lény lehet a kaszt tagja

N = A fajba tartozó lény nem lehet a kaszt tagja

** = A fajba tartozó lények csak nagyon ritkán tartoznak ebbe a kasztba, a KM dönti el, lehetséges-e a kívánt kombináció*



A M.A.G.U.S.-ban játéktechnikailag külön kell választanunk az amund fajba tartozó Játékos és Nem Játékos Karaktereket. Igazi amund, akit népe nevelt fel, s máig is közöttük él, csak NJK lehet. Az ilyen karakter – értelemszerűen – általában ellenfélként, ellenségként bukkan fel a kalandban, hiszen az amundok megvetik az embereket, és a M.A.G.U.S. jelenében papjaik vezetésével szent háborút vívnak az emberiség ellen. Természetesen az eddig leírtak alapján a KM sem igazodhat el tökéletesen az amund kultúrában, de éppen a háború miatt, amely napjainkban Ynev egyik legjelentősebb történése, szüksége lehet amund NJK-kra.

Az amund NJK Amhe-ramun papja avagy egyszerű Harcos lehet. Mivel a fegyverforgatásban az amundok a testkultúra egyik formáját látják, minden amund jó harcos. A legkülönbek természetesen az uralkodópapok testőrei és maguk a papok. Ez nem játéktechnikai különbség a hagyományos karakterkasztokhoz képest, hanem a Tapasztalati Szintből következik. Az átlag amund megközelítőleg 1.-3. szintű harcosnak, a testőrök 5.-6. szintűnek felelnek meg, míg Amhe-Ramun papjai meglehetősen magas Tapasztalati Szintűek. Mióta a Manifesztáció megjelent, papjai 4-5 szinttel lettek tapasztaltabbak, különösen mágiájuk használatának tekintetében. A hódító amund seregek sikereiket nem létszámuknak köszönhetik – hiszen az emberi népek hadereje sokszorosa az övéknek –, és nem is a Harcosok gyakorlottságának, hanem elsősorban a Manifesztáció és a papok mágikus támogatásának.

A Játékos által megszemélyesített amund a kiszakadt elfhez hasonló. A Themes-papok, amikor közeledett a Manifesztáció időpontja, sok különleges képességgel megáldott amund gyermeket – elsősorban saját ivadékaikat – menekítettek ki mágia segítségével az Amhe-papok befolyása alá kerülő amund civilizációból. A papnak alkalmas, de eltávolított gyermekek nem erősíthették tovább a Kéarcú kultuszát, de magukkal vitték annak lehetőségét, hogy egyszer majd megismerjék apáik sorsát, és visszatérjenek ősi istenükhöz. A kitett árvák többsége





odaveszett. De néhányra rátaláltak az emberek – és ezen, emberek között nevelkedett amundok valamelyikével játszhat a játékos.

A JK amund keveset tud népéről, és saját képességeit, lehetőségeit sem ismeri. Mivel embernek nevelték, sok szempontból inkább embernek számít, mint amundnak. Természetesen külsejét nem vetkőzheti le, de nem amund módra öltözik, hanem emberi ruhákban jár, emberi fegyvereket használ, emberi szokások szerint él. Jellemének két vonását őrzi csak meg: egyrészt előszeretettel hallgat az érzelmeire, másrészt sohasem tud tökéletesen azonosulni a jót hirdető eszméssel. Lelke mélyén ott lappang a rosszakarat; ha a jó oldalt szolgálja is, gyakran folyamodik a gonosz eszközeihez. Elméletileg bármelyik karakterkaszt tagja lehet, de a gyakorlatban, születésétől erős testalkata révén, általában fegyverforgató válik belőle.

A legismertebb kiszakadt amund – habár álarca miatt csak legközelebbi társai ismerik származását – a legendás kalandozó, Alex con Arvioni.

Pszi-használat

Az amundok Asztrál és Mentál testének felépítése alapvetően különbözik az emberektől, ezért az emberek által használt Pszi-iskolák diszciplínái nem hatnak rájuk, ugyanakkor nem is képesek elsajátítani azokat. Amund karakternek, legyen szó akár „igazi” (NJK), akár emberek által felnevelt „kiszakadt” (JK) amund, soha nem lehet Pszi Képzettsége. Ugyanakkor az asztrális és mentális mágiák elleni védelem minden amund veleszületett képessége; olyan képesség ez, amelyet idővel egyre magasabb szinten képesek alkalmazni. Elméjüket a Pszi Dinamikus pajzsához hasonló Asztrál és Mentál pajzs övezi. Ezen a külső mágikus hatások szintúgy csak akkor képesek átjutni, ha erősségük meghaladja a pajzs erősségét. A pajzsok erőssége Tapasztalati Szintenként növekszik, közrendű amundok esetében 4-gyel, uralkodó-papnak alkalmas,

különleges képességekkel születetteknel pedig 5-tel. A pajzsok a dinamikus pajzsokhoz hasonlóan bonthatók a Pszi idevonatkozó diszciplínájával. Az amundnak nem szükséges meditálnia lerombolt pajzsainak újraépítéséhez, azok folyamatosan, maguktól regenerálódnak: az elveszített erősség (E) pontok a Pszi-pontokhoz hasonlóan térnek vissza.

Különleges képességek

Az amundok soha nem fejlesztették ki saját Pszi-iskolájukat, azt azonban felismerték, hogy rendelkeznek néhány velük született képességgel. Ezen képességeket minden, népe körében felnőtt amund megtanulja használni, ám a kiszakadtaknak maguknak kell felismerniük és kitapasztalniuk adottságaikat. Minden egyes különleges képesség esetében sikeres Intelligencia-próba függvénye, hogy a karakter ismeri –e és használhatja –e azt; sikertelen próba esetén a Játékos kénytelen lemondani az adott képesség nyújtotta előnyökről mindaddig, amíg egy másik, tapasztaltabb amund ki nem tanítja. Ekkor minden gyakorlással töltött hónap végén megismételheti a próbát, amíg csak fáradozása sikerrel nem jár.

A fenti szabály alá az alábbi különleges képességek tartoznak:

1, Telekinézis: szintenként 10 kg súly mozgatható 10 percig, naponta egyszer.

A meditáció ideje: 1 szegmens

Agyi energiáink segítségével kisebb tárgyakat mozgathatunk látótávolságon belül. Elfordíthatunk a zárban egy kulcsot, a tőlünk távol heverő fegyvert magunkhoz húzhatjuk, vagy észrevétlen elcsenhetünk az ékszerésműhelyből némi drágaságot. A diszciplína alkalmazása taglejtéseket nem igényel, pusztán a mozgatni kívánt tárgyon kell tartani tekintetünket. Amint elfordulunk, vagy valami eltakarja a tárgyat, az mozdulatlaná válik, esetleg – ha a levegőben volt – lepottyan. A Telekinézis csak lassú mozgatásra alkalmas - egy





futó ember sebességénél nagyobbat nem érhetünk el vele ezért ilyen módon fegyvert dobni, vagy sebesülést okozni szinte lehetetlen. A diszciplína kifejti hatását mágikus tárgyakra is.

2, Telepátia: akit egy amund lát, azzal bármikor, bármilyen hosszan képes telepatikus úton üzeneteket közölni, elegendő a feladatra összpontosítania. Két amund esetében ez hosszú társalgást is jelenthet. Ha az üzenet küldője nem látja a címzettet, alaposan ismerniük kell egymást ahhoz, hogy az összeköttetés létrejöhessen.

Telepátia (Gondolatátvitel)

A meditáció ideje: 3 kör

Segítségével gondolati úton lehet beszélgetni, vagy az alkalmazó által felidézett képeket közölni. A Telepátia alkalmazásához a Gondolatátvitel megkezdőjének tökéletesen ismernie kell a gondolatokat fogadó személyt – ebben az esetben a távolság nem számít -, vagy látnia kell azt. Egyszerre legfeljebb két elme kapcsolható össze Telepátiával, tehát a gondolati úton történő beszélgetésbe nem lehet harmadik részről sem beleszólni, sem azt lehallgatni.

Az egyetlen olyan diszciplína, mely megtalálja a módját, hogy hatása átszivárogon a Statikus Pajzson, noha a Dinamikus Pajzs ezt is feltartóztatja. Ha egy efféle pajzsot viselőnek küldenek Telepátiával üzenetet, az csak azt fogja érzékelni, hogy kapcsolatot keresnek vele, ám a beszélgetés csupán a fogadó Dinamikus Pajzsának lebomlása után jöhet létre.

3, Perzselő tekintet: ha összpontosít, az amund képes tekintete erejével egy kör alatt lángra lobbantani az éghető anyagokat.

Perzselő tekintet

Sebzés: K6

Időtartam: 6 kör (1 perc)

Meditáció ideje: 1 szegmens

Az időtartam lejártáig képes arra, hogy tekintetével megperzselje azokat a zónáján belül eső tárgyakat, amelyekre pillant. Ez az éghető anyagokat nyomban lángra lobbantja, a kevésbé éghetőeket pedig megperzseli, fémek felolvasztására nem alkalmas. A gyújtópontban a hőmérséklet megközelítőleg 150 C fok, amely az élőlényeknek K6 Sp sebet okoz körönként. A hatóideje alatt az amund szeme halvány vörös fényvel parázlik.

4, Ultralátás: az uralkodópapok kasztjába – azaz a különleges képességekkel – születettek 20 méter távolságig olyan tökéletesen látnak a legmélyebb sötétségben is, mint mások napfénynél.

Az amundok lények képesek az ibolyántúli sugarak alapján tájékozódni. E nagyon rövid hullámhosszú sugarak segítségével még Éjféli idején és sötét, ablaktalan helységeken is tökéletes kép látható – akárcsak fényes nappal, normális látás esetén.





Az ultralátás egyetlen hátránya, hogy használója számára minden kékes árnyalatú: a színek ilyenkor nem különböztethetők meg. Az ultratartományban szemlélődő amund legfeljebb húsz méterre lévő dolgokat láthat, az annál messzebről érkező sugarak már nagyon gyengék.

5, Egység: Amhe-Ramun papjainak különleges képessége, amely által képesek egyesíteni híveik fent említett mágikus képességeit.

Egyszerre legfeljebb annyi amundot kovácsolhatnak egységbe, amennyi a Tapasztalati Szintjük, s mindnek folyamatosan a pap közvetlen közelében (10 m sugarú körön belül) kell tartózkodnia. Az Egységbe kovácsolt hívek Életerővel, asztrálisan és mentálisan is összetartoznak. Ezenkívül különleges képességeik hatalma is összeadódik. A Telekinézissel mozgatható súly növekszik, a Perzselő tekintet hőfoka emelkedik, fejenként K6 Sp-vel (lásd még Tűzvarázslatok).



ha egy harcos, egy pap és egy varázsló egyszerre lép kapcsolatba, s összesített Asztrál védelmük 37 lesz, mindjűk ekkora ME-vel rendelkezik az asztrál típusú varázslatok ellen. A közös védelmi mező szegmensek ezredrésze alatt változtatja helyét, így szinte lehetetlen az összetartozók közül bárkit is úgy megtámadni, hogy a mezőnek meg kelljen oszlania két támadás közt. Ha erre mégis sor kerül, az összeadódott védelem egyenlő részben oszlik meg a támadottak között. A varázslat csak olyan személyen alkalmazható, aki nem ellenkezik a közösség ellen. Ha mégis, a varázslat nem jön létre. A kapcsolat hatósugara 1 mérföld szintenként. Ha valamely tag ezen a körön kívülre kerül, a képesség megtörik.

és

Összetartozás - Életerővel

Meditáció ideje: 1 kör/fő

Időtartam: 5 perc szintenként

Hatótáv: 1 mérföld szintenként

A varázslat sokban hasonlít az Összetartozás - asztrálisan mágiához, de nem az asztrált, hanem a résztvevők életerejét köti össze. A Fájdalom és Életerő pontok így a résztvevők igényei szerint áramoltathatók egymás közt. Mindenki a saját Fájdalom és Életerő pontjaival rendelkezik, de ha a körből egy tag súlyosabban sebződött, a pontokat átáramoltathatják neki, azaz saját pontjaikból gyógyíthatják társukat. Az életerő átvitel rendkívül gyors, így akár az ájulás vagy halál is megakadályozható, ha a sebzés pillanatában új energiával töltődik fel az áldozat. Ezzel a kapcsolattal a harcos, akit VÉ-je miatt úgyis nehezen ütnek meg, s nagy életerővel rendelkezik, folyamatosan támogathatja a társaság varázslóját vagy papját a küzdelemben.

Összetartozás - Asztrálisan

Meditáció ideje: 1 kör/fő

Időtartam: 5 perc szintenként

Hatótáv: 1 mérföld szintenként

A képesség segítségével rendkívül hatásos asztrál pajzs kiépítésére van lehetőség. A hat-neb összeköti két vagy több személy asztrálját, így: A kapcsolatban állók ismerni fogják egymás érzelmeit, a legmélyebb rezdülésekig. Korlátozott telepátia is kiépül közöttük, ami egyszerű, könnyen megfogalmazható gondolatok azonnali átadására elegendő. A legfontosabb azonban, hogy a résztvevők asztrálvédelme egyetlen, közös védelemmé forr össze, mely mindig azt támogatja, aki ellen asztrális támadást hajtottak végre. Például,





Míndezeken túl az amund karakterek (JK-k és NJK-k) a következő képességekkel rendelkeznek:

Tulajdonság	Amund
Erő	+1
Állóképesség	+1
Gyorsaság	-
Ügyesség	-
Egészség	-
Szépség	+3
Intelligencia	-
Asztrál	-1

Képességek	Amund
Erő	20(19)
Állóképesség	20(19)
Gyorsaság	-
Ügyesség	-
Egészség	-
Szépség	22(20)
Intelligencia	-
Akaraterő	-
Asztrál	17

A táblázatban szereplő számok az amundok számára elérhető maximális Képességpontokat jelölik az adott Képességeknel. A zárójelbe írt szám azt mutatja, hogy különleges felkészítés nélkül mi a felső határa az adott képességnek.

Az amundok életkora elméletben megegyezik az emberekével, ám egészséges életmódjuknak köszönhetően az amundok sokszor az átlagos emberi életkor másfélszeresét is megérik.

107

Korkategóriák

Faj	I. kat.	II. kat.	III. kat.	IV. kat.	V. kat.	VI. kat.
Amund	11-17	18-46	47-78	79-89	90-99	100+

Korkategóriák

Korkategóriák	E	ÁK	GY	ÜGY	EG	SZ
I. Serdülőkor	-2	-1	0	0	0	0
II. Ifjúkor	0	0	0	0	0	0
III. Középkor	0	0	-1	-1	0	-1
IV. Meglett kor	-1	-1	-3	-2	-1	-3
V. Idős kor	-3	-3	-5	-4	-2	-3
VI. Aggastyán kor	-5	-5	-7	-6	-4	-4





Amund fegyverek

1, **Meneth:** Az amundok jellegzetes fogazott kardját, a meneth-t (menesz) egyetlen más yenevi civilizáció sem ismeri. Ez a fegyver nem elsősorban ölésre való, hanem sebzésre, roncsolásra, csonkításra alkalmas. Széles rövidkardra emlékeztet, pengéje ujjnyi vastag, éleztelen acél, melyet körben hegyes, éles gúllák fogaznak. Vágáskor a fogak tépik, szagatják az áldozat testét, csúf és fájdalmas, nehezen gyógyuló, noha nem túlságosan súlyos sebet ejtve. A menesz kialakulása elsősorban kulturális okokkal magyarázható, hiszen csak mezítelen vagy könnyen öltözött ellenféllel szemben hatékony: fogai a páncélban elakadnak, ezáltal fegyvertelenségre kárhóztatva a menesz forgatóját. Ugyanakkor a menesz félelmetes fegyver egy, a test szépségét és tökéletességét olyan sokra tartó kultúra szemében, mint amilyen az amund.

meneth (menesz) Tám/kör: 1, KÉ: 1, TÉ: 4, VÉ: 5, Sebzés: K6+5, Súly: 2, Ár: 10a

2, **Fogastőr:** Az amund kultúrában legtöbbet alkalmazott kiegészítő fegyver, mely egyformán megtalálható a hebet és hat-neb kasztúaknál is. Külleme miatt a legtöbben úgy hiszik, - joggal-, hogy kínzásra és nyúzásra használják, de valójában ezeken felül a sivatagban való túlélés elengedhetetlen eszköze. A beavatási szertartásokon gyakran személyre szólóan adják át és mindig az adott amundnak névre szólóan készítik. Az amundok számára a pengén található vésetek és faragások egyértelművé teszik a tör eredetét és gazdája származását. Tám/kör: 2, Ké: 8, Té: 10, Vé: 2, Sebzés: K6+3, Súly: 0.5, Ár: 7e



108



3, **Kopesh:** Ez a fegyver az első Hirokin Birodalom korából való. A kopesh markolata kb. 15 cm hosszú, ezután következik a keresztvas. A keresztvastól számítva mintegy 60 cm-ig a penge egyenes, ezt követően sarlószerűen hátra hajlik. A penge sarlószerű része úgyszintén 60 cm-es, de a görbület miatt az egész fegyver hosszát kb. 45 cm-rel növeli csupán. A kopesh nehéz és emberek számára nem igazán kézreálló, használatát nem könnyű





elsajátítani. Az ütés lendülete elég csúnyán magával tudja rántani a fegyverhasználót, különösen elhibázott csapások után. A penge sarlószerű részével le lehet rántani az ellenfelet, illetve megakasztani a fegyverét. Tám/kör: 1, Ké: 6, Té: 16, Vé: 14, Sebzés: k10+1, Súly: 3, Ár: 10a



4, **Kétkezes kopesh:** Ezt a nehéz ostromfegyvert a manifesztáció legerősebb nemzói használták. Legtöbbször két kézzel, egyes technikák alkalmazásakor, egy kézben forgatva. Fennmaradtak leírások olyan kétkezes kopeshokról amelyeknek mind a két végén található sarlószerű vágóél. Az ilyen fegyverek már-már szálfegyvernek számítanak, csupán a velük alkalmazott harcmodor különbözteti meg őket tőlük. Tám/kör: ½, Ké: 4, Té: 13, Vé: 12, Sebzés: 2k6+8, Súly: 5, Ár: 13a 5e

5, **Meneth-sequor** A kráni hegységek között élő Asham nemzetség harcosai, s majdan lovagtestőrei által forgatott különlegesen megmunkált torz fegyver, amely magában ötvözi a Ranagol országának és Amhe-Ramun elszármazott népének kultúráját. Megközelítőleg egy láb hosszúságú, enyhe ívben hajló vágó élén fogasra edzett pengéjű kard. Tám/kör: 1, KÉ: 5, TÉ: 14, VÉ: 10, Sebzés: 2k6+5, Súly: 1.3, Ár: 12a

6, **Asarath:** Az amundokról, bár sokan hiszik, hogy idegenkednek a távolsági fegyverekről elmondható, hogy a hat-neb kaszt tagjai

előszeretettel alkalmazzák kedvteléseikhez az emberek által kifejlesztett célzófegyverek mélysivatagi megfelelőjét. Erre az eszközre elsősorban a homoki elfekkel szembeni harcban volt szükségük, de a manifesztáció eljövetelekor az alacsonyabb kasztok tagjait felfegyverezték vele és kitanították használatára. Ezzel együtt elmondható, hogy főleg a háború első felében alkalmazták, mert mívesen megfaragott csontvesszőik nélkül méltatlannak érezték későbbi használatát. A konfliktus lerendeződése után ismét a nemesség tagjai alkalmazták szívesen és továbbvitték hagyományát.

Asarath (amund hosszú íj): Tám/kör: 1, KÉ: 6, CÉ: 4, Táv: 100, Sebzés: k6+4, Súly: 0.9, Ár: 5a

7, Az amund szálfegyvereket és csatabárdokat nehéz bármilyen fegyvertípushoz hasonlítani. A kevés túlélő szörnyű üvegpengék és homoktüskék százairól számol be az amund hadoszlop első soraiból. Ezeket a fegyvereket az Amhe-Ramun papok készítik a harcosoknak a mágikus vihar hátrahagyott szemetéből és üveggé formált homokból. A fegyverek





minőségét a hatékonyságuk kompenzálja csak, mivel azok kevés támadást bírnak ám annál roncsolóbb hatást érnek el az ellenség soraiban. Ezeket nevezik a háború veteránjai és a róla szóló krónikák „porfegyvereknek”.
Tám/kör: 1, Ké: 8, Té: 6, Vé: 4, Sebzés: k10+3, Súly: 2.5, Ár:-

8, pajzsok

Az Ősi Nép kultúrájában Amhe Ramun ciklusa előtt és közben is elterjedt a pajzshasználat. A korai idők sokszög alakú pajzsait, idővel egységesen a kör alakú közepes pajzsok váltották fel. Ezeket legtöbbször nemzetségek címereivel, istenekhez való tartózás dombornyomataival ékesítik. Harcban előszeretettel használják támadásra és védekezésre is, élezett vagy fogazott peremmel. Tám/kör: 1, Ké: 0, Té: -, Vé: 35, MGT: 1, Sebzés: k6+1, Súly: 3, Ár: 3a

9, vértetek

Az amund kultúrában a vértviseletnek inkább van szertartásos jelentősége, mint gyakorlatias. Harcosaik ritkábban használják ilyesmit, minden alkalmat kihasználják, hogy isteneikhez való hasonlatosságuk jelképeként edzett és karbantartott testüket mutassák egymásnak és ellenségeik felé is. A Manifesztáció hadseregében inkább a magasabb rangú papok fejezik ki arany könnyűvértetükkel hovatartozásukat istenük felé, s melyet gyakran együtt viselnek a papi kasztba tartozás láncpalástjával.

papi díszvért MGT 0 SFÉ 4 Súly 9 Ár 60a

Seregeik számára, elsősorban a nehézsúlyosság részére úgynevezett „porvértet” képes Amhe-Ramun mágiája bűvölni, mely a fentebb leírt anyagokból áll össze és ahhoz hasonlóan ez sem állandó,

idővel magától, vagy a rázúduló csapásoktól lehullik a hepetek testéről. Külsejükben azonban egészen különös változást okozhat a váratlanul rájuk rakódó fekete tüskés félvértet szerű képződmény, mely ellenségeikben rendszeresen félelmet keltett.

porvértet MGT 0 SFÉ 3 Súly 6 Ár -



A kráni amundok jellegzetes vértete eltér az óhaza szokásaitól. Különleges anyagokból és illesztékekből álló teljes vértet. Szokás, hogy a heviosok elhullott szárnyas hátasaik tollából emlékebe egy-egy tollat tűznek vértetük eresztékei közé, s ebből tudhatják egymásról, hogy milyen tapasztalt fegyvertárral hozta őket össze a sors. Páncélzatuk díszes, személyre készül, rengeteg faragással és domborművel ékesített. Sisakot nem viselnek ők sem hozzá, a revenánsok sem.

hevioso vért MGT 4 SFÉ 5 Súly 7 Ár 200a

A kiszakadt amund természetesen nem tartja magát népe szokásaihoz, más fegyvereket használ, s gyakorta visel páncélokat is. Hogy melyek ez, az kizárólag a karakter kasztjától és attól a környezettől függ, hogy felnevelkedett. Az amund Játékos Karakterre, fegyvertét tekintve, nem vonatkoznak a fajból adódó megkötések.





Varázstárgyak

Az amundok sokféle különleges varázstárgyat hoztak létre az idők során, azonban ezek mindegyike általában egyedi darab és ritka, hogy két ugyanolyan képességű eszközt teremtsenek. Isteneik mágiájával kifejezetten kreatív módjait fedezték fel az élet sok területén ezeknek a tárgyaknak az alkalmazásában. Az alábbiakban néhány példát ismertetünk csupán, amelyet az amund papok képesek voltak az idők során létrehozni és amelyekkel már találkozhatott a Hetedkorig az emberi civilizáció is, de még így is sokat nem tudunk képességeik határaitól.



1, **Szolgák Amulettje:** Az Amhe-Ramun papok másfajú szolgálk számára képesek készíteni olyan nyakban hordott medálokat, amelyek láthatatlanná teszik őket az amund építmények jellegzetes védekező mechanizmusaival szemben. Ezek a kör alakú színesfémdarabok emlékeztetnek a Kék Arcú szent szimbólumaira, hatásuk azonban kimerül abban, hogy viselőjük bántatlanul

haladhasson el a fal és a szobordémonok között. Mp: 15, Ára: 4e

2, **Rid-net** a Börnyúzó egy olyan varázshatalommal felruházott meneth, amelynek noha mágikus harci bónuszai nincsenek, mégis varázstárgynak minősül. Minden sebzéséhez +k6 veszteség járul. Túlütés esetén pedig +2 Ép-t roncsol. Mp: 75, Ára: 5a

3, **Az érzelmek korbácsa.** Félig az asztál, félig az anyagi- síkon létező fegyver. Fémszálakból szőtt markolatába egy neki szolgáló asztráldémont börtönöztek, aki minden általa megsebzettet az amund kívánalmainak megfelelő érzelmekkel bombáz (75E). Ugyanakkor a megsebzettek érzelmeit is képes összegyűjteni és gazdájának átsugározni. Éppen ezért mindazok, akik megfogják a korbácsot, asztrálpróbát kötelesek tenni. Ha sikerül, a démon megpróbál szóba elegyedni velük és valamely varázslattal próbára teszi őket, hogy megfelelnek-e gazdának. Ha ellenállnak akkor elfogadja őket, amennyiben megítatják őt 30 rabszolga vérével, ha nem, akkor fájdalmas bosszút vesz. Sikertelen asztrálpróba esetén az áldozatok beleőrülnek a rájuk zúduló tömény érzelmi viharba. Mp: 105, Ára 8a

4, **A pillanat vörös homokórája:** Féldrágakőbe foglalt kristálypalack. Felső részéből vörös homokszemek peregnek alá. Amikor nyugalmi állapotból a homokórát tudatosan átfordítja egy amund, akkor az a pillanat a homokórától számított egy mérföldön belül megállítja az időt, azok számára viszont, akik látják a homokóra átfordulását, ugyanúgy folyik tovább. Ez az állapot tizenöt percig tart, ezután minden zajlik tovább a megszokott kerékvágásban. A homokóra, minden Vörös telihold alkalmával telítődik meg újra a használatához szükséges mágiával. Mp: 150, Ára 22a

5, **Aranykönyv,** Dél-Ynev egyik híres, vert arany lapokra írott, és állítólag a létező





legritkább drágakövekkel készített krónikája. A múlt történelmét tartalmazza, és állítólag mindmáig készülnek hozzá kiegészítések, és olykor arról is hallani, hogy egy tolvajklánnak sikerült volna megkaparintani, de ezt senki nem tudja biztosan. Egyes feltételezések szerint léteznie kell tükörképének, a jövőt leíró Il Grideh Iuban is. (H'agara Iub)



6, **Useb-het** A Taba el-lbara legmélyéről került elő ez a két kicsiny szobrocska, melyek mágikus hatalmában csupán az kételkedhet, aki teljességgel érzéketlen a varázserejű kisugárzásokra. De még az ő homlokuk is hegyvölgyekké gyűrődik, ha csak egy ujjal is a szobrokhoz érnek, mindazok pedig, akik az ilyen különleges erők áramlását érzékelti tudják, felkapják a fejüket, összerezzenek, furcsa, borzongató érzés lesz úrrá rajtuk, ha megközelítik őket.

Talán ez a leplezhetetlen kisugárzás az oka annak, hogy ez a talányos szoborpár a legismertebb "aquir varázstárgy". A legtöbb szavahihető leírás róluk készült, s megközelítőleg húsz helyen található említés e parányokról szerte Yneven. Jelenleg is több helyről vélik tudni teljes bizonyossággal, hogy ott vannak, s nem egy varázshasználó, gazdag nemes, vagy kereskedő adna meg mindent azért, hogy megkaparintassa őket. Komoly okuk van hinni abban, hogy a segítségükkel mindent elérhetnek. Az a hír járja róluk ugyanis, hogy mindent látnak, ami az idő óceánjának hullámain ring. Azt, ami már megtörtént, és azt is, ami még csak változó leplekbe burkoltan közelít.

Nem tudni, ki és mikor faragta a két szobrot, s mi lehetett az eredeti szándéka velük. Számosan próbáltak már választ találni az ilyen és ehhez hasonló kérdésekre, legjobban mégis a szobrocskák azon gazdái jártak, akik nem akartak ilyen hiábavaló feladatra vállalkozni, s csupán azzal foglalkoztak, miként tudnák hasznukra fordítani a két kis tárgy hatalmát.

Titokzatosságukat kiemeli majdhogynem emberi arcuk, s a rajta játszó halovány mosoly. Ez a moccsatlan, talányos maszk még inkább lelohasztja a titkukra kíváncsiak kedvét. Akár Doran nagyjai kísérelték meg kifürkészni őket, akár egy predoci borkereskedő által megbízott lar-dori, varázsló, vagy bárki más, mind kénytelen volt felhagyni próbálkozásaival. Legföljebb annyit állapítottak meg, hogy a szobrok igen rég keletkeztek, s valami módon az idő folyásával vannak kapcsolatban - talán éppen abból táplálkoznak. Azok, akik igazán nagy tudással felvértezve láttak munkához, megsejdíthettek valamit abból, hogy valójában egyetlen szoborról van csak szó, s annak két megjelenési formájáról. A legkiválóbb tudós férfiak előtt pedig még a mások által mozdíthatatlan, ősi fátylak is fellebbentek, noha csak annyira, hogy megérezhessenek valamit az od-alapú mágiák közrejátszásából.

Nekik köszönhető, hogy Ynev nevesebb könyvtáraiban megtalálhatók a már említett leírások. Noha különböző időpontban készültek az elmúlt kétezer év során, a szövegek mindig valamelyik sivatagot, illetőleg annak a környékét jelölték meg jelenlegi lakhelyükként: -Varázserejük ismeretében is meghökkentő az a távolság, amely az így feltérképezett útvonalak alapján összeszámolható. Hogy miként kerültek egyik helyről a másikra, ki vagy mi szállította őket, netán a saját erejükből tettek meg ilyen hihetetlen távolságokat, nem tudni; a leírások csak azt teszik kétségtelenné, hogy ugyanazokról a szobrokról van szó.

Az egyik szobrocska, az ökölnyi türkizből faragott, sakálfejű, nem nélküli alakot ábrázol farokkal és sakállabakkal, a másik, a méregzöld opálból mintázott, akinek arca ravasz patkányt formáz, maga alá görbített farkán nyugtatja testsúlyát. Tenyérszerű nagyságú mind a kettő, mégis figyelemre méltó dolgokra képesek.





Mélyen zengő, baljóslatú hangon beszélnek, ha a figyelem rájuk irányul, vagy ha kérdeznek tőlük valamit. Az általuk használt nyelvet ma már nem beszéli egyetlen halandó sem Yneven, a halhatatlanok közül pedig talán csak Amhe-Ramun. A legutolsók, akik értették szavukat, Themes mára egy szálíg kiirtott papjai lehettek, noha a szobrocskák olyan idősek, hogy dialektusuk még a napisten főpapjait is komoly próbára tenné.

Azoknak, akik hordozóikká válnak, biztonságot nyújtanak a támadó jellegű hatalomszavak ellen 5-ös erősségig, noha ők maguk az ilyen jellegű hatásra soha nem válaszolnak. Védő szerepük csupán akkor érvényesül, ha tulajdonosuk látó- és hallótávolságában maradnak.

Ha gazdájuk hajlandó alkuat kötni velük, ők mentális kapcsolatba lépnek vele, s kérésére elmondják, mit tartogat számára a jövő. Ehhez azonban fel kell ajánlani a szobroknak egy bizonyos részt a kérdező életéből. Aki kíváncsi sorsára, életerejére egy részével fizet. Az Useb-heteket nem lehet megtevesztetni; tisztában vannak vele, mennyire fontos az elkövetkezendő kérdés gazdájuknak. Ha úgy ítélik meg, hogy az, amit felajánl, nincs arányban a tudással, amit a jövő ismerete jelent, megmakacsolják magukat, s ők határozzák meg az illető életerejének azt a hányadát, amit válaszukért követelnek. (Az így elszívott életerő - noha nem jár Tsz-vesztéssel, mindenképpen a maximális értékekből vonódik le, s míg a Max. Fp-k a következő szintlépés(ek)nél ismét elérhetik, sőt, meghaladhatják a 'régi értéket, az Ép-k mindörökre elvesznek, gyógyításukra még mágikus úton sincs mód. Az új értékek nem lesznek kihatással a régi Főjellemezőkre.) Ha ezután kézbe veszik őket, a két varázstárgy magába szívja az áldozati energiát, s szemét a Sosemvoltra nyitja. Amit láttak, azt adják át ezután a szellembeszéd szavaival: a jövőt. Pontosabban elmondják az általuk ismert egyik jövő elkövetkezendő tíz percének történéseit.

Ez 3 szegmensnyi időt vesz igénybe, ezalatt minden információcsere lezajlik. Saját bevallásuk szerint kétféle változást ismernek.

A Vizek Idejének azt a lehetséges idősíkot nevezik, amely nagy valószínűséggel elkövetkezik; ez az az irány, amerre az általuk ismert tényezők sodrása visz. A Felhők

idejének pedig azt a síkot hívják, amelyik sokkal képlékenyebb, bármilyen előre nem látható eseménnyel terhes, ahol szinte bármi előfordulhat. Ez utóbbit akár valótlannak, be nem következőnek is mondhatnák, ők mégis inkább a Halott jövő kifejezést használják rá. Azzal gazdáik is tisztában vannak, hogy a Vizek Idejének történései majdnem minden esetben bekövetkeznek. Csupán azt nem tudják soha, hogy az Useb-hetek melyik idősíki közelgő történéseibe avatják be őket - ezt a két szobor saját szeszélyének megfelelően dönti el. (Kivi - kockadobás, pénzfeldobás, stb. Megjegyzendő, hogy legalább 2Ép-s, vagy 20 Fp-s életerő-áldozat hatására a szobrok igen nagy valószínűséggel a várható jövőről fognak beszélni.) A sakálfejű a Felhők Idejének ismerője, míg a patkánymosolyú a Vizek Idejének beavatottja. Gazdájuk azonban szellembeszédük alapján nem tudja eldönteni, melyikük válaszol, és sajnos azt sem, mennyit mondanak el neki abból, amit tudnak. Nem árt ugyan jóban lenni velük, ez mégsem biztosíték arra, hogy minden tudásukat megosztják a kérdezővel. Az ilyen jellegű beszélgetéseken kívül azonban soha, semmilyen formában nem társalognak a utódfajok képviselőivel.

A szobrocskák csakis olyanok előtt fedik fel a jövő titkait, akikkel legalább egy hétig egy fedél alatt tartózkodtak, vagy aki hasonló időtartam alatt mindenüvé magával vitte őket. Ezt csak akkor közlik vele, ha a nevükön szólítja őket, ami másként nem lehetséges, csak ha valamely őket leíró műben utána néz. Korántsem oly nehéz e nevek megszerzése - noha nem kevés fáradsággal jár -, mint egyik-másik, hasonló hatalommal bíró teremtmény nevének felkutatása. A legtöbb iratban Hasseth és- Detheth néven említik őket. Amíg azonban együtt élnek gazdájukkal, folyamatosan annak életerejéből táplálkoznak; (naponta 1 k10 Fp-t, amely azonban az aktuális pontokból vonódik le) és az áldozati, ajándéktól eltérően gyógyítással is visszaszerezhető.

Kevesen tudják, de az Useb-hetek mozgásra is képesek. Két olyan ábrázolásuk ismert, amely nem ebben a pózban örökítette meg őket, holott a velük foglalkozó beszámolók mindenben megegyeznek más, hasonló munkák leírásaival. Egyes fóliánsok szerint, ha nem sikerül valakiből folyamatosan energiát nyerniük, akkor folyamodnak ehhez a módszerhez, s ideiglenesen így tartják meg





hatalmukat. Ugyanitt emlékeznek meg egy olyan esetről is, amikor több évszázadon keresztül egy elfeledett sírban feküdtek, s a sírrablót, aki kiszabadította őket, három esztendőnyi jövendővel adományozták meg mindenféle ellenszolgáltatás nélkül, mihelyest annyi energiát össze tudtak gyűjteni; hogy ezt megtehessék.

Nem ragaszkodnak gazdáikhoz: elég gyakran előfordul, hogy a .halálukig sorvasztják őket, s csak azután hívják fel magukra valaki más figyelmét, ha előző gazdájuknak megmutathatták saját pusztulása pillanatát. Ugyanakkor erős kötődés kialakítására képesek, gyaníthatóan ősi mágiájuk segítségével, mely egy nap egy alkalommal, 10 Op erejű érzelmi vihart képes bárki nyakába zúdítani, aki - ha képtelen ellenállni a hatalomszónak - a szobrok akarától függően az általuk választott érzelm örök ideig tartó rabjává válik. Ha kedvük tartja, a hatás olyan erős lehet, hogy az áldozat beleőrül, akármire irányuljon is a felé lövellt érzelmhullám.

Egészen ritka az olyan eset, amikor önszántukból szegődnek valaki szolgálatába. Nem lehet észérvekkel indokolni a döntésüket, s meglehet, hogy pusztán szeszélyből tesznek így, csakis azért, mert így tartja kedvük. Az ilyen esetekben nem élösködnek választott urukon, csupán elvárják, hogy az jól tartsa őket. Ám az ilyen kapcsolat amilyen ritka, olyan rövid ideig tart. Egy dorani kódex szerint egykori Themes-főpapok reinkarnációit tüntetik ki így bizalmukkal.

Nem ismerünk olyan esetet, amikor különváltak volna. Megbízható értesülések szerint, egy feldühödött gorviki nemes, mintegy háromszázötven esztendővel ezelőtt, miután a szobrok kevesellték a szolgáltatásaikért felajánlott áldozatát, kihajította toronyszobája ablakán a patkánymosolyú figurát. A tengerbe. A sakálfejű szobor szörnyű üvöltést hallatott, mire a gorviki vértől zavaros szemekkel, holtan bukott a padlóra a szolgálói szeme előtt. Ám feje még nem koccant a kőlapokhoz, amikor a patkányarcú figura már ott mosolygott a pohárszéken a társa mellett, opálból faragott arcán tengerhabbal.

Az Useb-hetek bizonyos távolságon belül elrejtethetlenné. Mindazok, akik valami módon értenek a mana átalakításához,

észreveszik a jelenlétüket, azok pedig, akik "együtt élnek" környezetükkel, azonnal észlelik, ha megjelennek.

Játéktechnikai megjegyzés. Az Useb-hetek értelemszerűen csak annyira ismerhetik a még be nem következett eseményeket, mint a KM. Elég nagy pontossággal lehet tehát előre jelezni, hogy mi várja a kalandozókat a következő sarkon, kivel találkozhatnak, ha valahova bemennek, hol lépnének csapdába, merre várja őket kelepce, miről fognak beszélni egy adott helyzetben. Természetesen az ilyen tudás birtokában a játékosok megváltoztathatják terveiket, s ezáltal az egész rájuk váró eseménysort, mely mindaddig, amíg ők nem lódtítják jelentősen más irányba (mégsem kerülnek egy veszélyes sarkot, mégis beszélnek valakivel, mert be tudják csapni, maga sem fog változni (a törvetők tovább várnak rájuk a sarok mögött, stb.): minden a Vizek Idejének kerékvágásában halad. Ám ha másként cselekszenek, ha elmarad a csetepaté, s a Felhők Idejének megfelelően, kiszámíthatatlanul folynak tovább az események (a NJK-k számára), mindaddig míg helyre nem áll az egyensúly, s az eljövendőre ismét-a Vizek Idejeként lehet tekinteni.

Az egyszerűbbnek tűnő eseteknél az is elegendő lehet, ha a KM a már meglévő információi alapján, csupán néhány szóban ismerteti játékosával - aki ha akarja, beavathat másokat is - a szobrok szeszélye meghatározta jövőt. Ha azonban hősrünk bonyolult helyzetek előtt ajánl fel életéből egy darabot, akkor érdemes a tíz percnyi játékidőn úgy végigmenni, hogy az lesz az, ami rájuk vár. Problémát jelenthet, ha a csapatban van valaki, akit éppen ezzel a trükkel szeretne játékosunk leleplezni. Ekkor is azt javasoljuk azonban, hogy folytassuk, amit elkezdtünk, hiszen az illető nem tudhat arról, hogy most csak egy lehetséges jövőt szimulál, s ennek megfelelően továbbra is szerepének, jellemének megfelelően kell cselekednie..

Ilyen esetekben nehéz helyzetek adódhatnak, ha valakinek nem volt tudomása minderről, és kiderül, hogy csupán "játék" volt az egész. Ilyenkor nagyon fontos, hogy a KM kézben tartsa az eseményeket; ha hősrünk úgy dönt, hogy a látott jövő neki nem tetszik, s megpróbálja másként alakítani az eseményeket. Az ilyenkor javasolt





megoldásokra majd visszatérünk; ha előbb tisztáztuk, hogyan is állhat elő ilyen helyzet, mi akkor a teendő, ha más jövőt tervez az életerőt tudásra cserélő játékos!

A jóslat végighallgatása (tehát a jövő előre lejátszása) után a játékosok) azután eldöntheti(k), hogy mit tesz(nek), s ha nem változtat(nak), akkor az előbb lejátszottak lesznek a mérvadóak. Ha azonban úgy dönt(enek), hogy még egyszer, bizonyos helyzetekben másként gondolkodva próbálnak) cselekedni, akkor újra kell játszani az előbb már "meg történteket" - hisz korántsem biztos, hogy az események ismét ugyanazt az eredményt hozzák. Nem sokat számít persze, ha egy fontos beszélgetés közben valaki másként tartja a lábát, de igenis kihatással lehet a továbbiakra, ha mást mond, mint a "szobrok jövőndülésében", vagy megpróbál egy másik vágást egy harci helyzetben. (Sikeres Intelligenciapróba esetén a szobrok tulajdonosa - és csakis ő - emlékszik arra a pillanatra, ahol más ríposztot vagy másik védést akar alkalmazni, s ekkor lehetősége van azt a dobását + 15 TÉ, + 15 VÉ - megismételni.) Ilyen esetekben, az első jelentős változást követően, attól a pillanattól kezdve újra kell játszani mindazt, aminek "bekövetkeztéről" már tudomása volt a játékos(ok)nak!! Elképzelhető ugyan, hogy a végeredmény ugyanaz - vagy közel ugyanaz - lesz, de az eltérések ezt kétségessé tehetik. Célszerű az ilyen helyzetekben a KM-nek valahol rögzítenie, hogy az adott körben ki mit csinált, ideértve persze a NJK-kat is. Természetesen csak a fontosabb eseményekről van szó, hiszen hatvan kör minden történést lejegyezni nemcsak fárasztó és időrabló dolog, de teljességgel felesleges is.

Térjünk vissza ahhoz a pillanathoz, amikor a játékosok tudomására jut, hogy mindaz, amiért az előbb az életüket kockáztatták, csupán "próba" volt, s most minden másként lesz! Nagyon fontos az ilyen helyzetekben a KM magabiztos fellépése. Neki kell kordában tartania az esetleg elszabadult indulatokat, s nyomon követnie feljegyzései alapján - az eseményeket egészen addig a pontig, ahol az első jelentős változás bekövetkezik: Ezt természetesen csakis az a játékos jelentheti be, akinek az Useb-hetek megmutatták a jövőt. A többieknek már egyszer megadatott a cselekvés lehetősége,

éltek is vele, ott van rögzítve minden fontos tettük a KM-nél:

Az első fontos eltéréstől kezdve azonban ismét a maga ura mindenki, még akkor is, ha számára látszólag semmi nem változott. Ilyenkor válik el, ki milyen jó szerepjátékos! Úgy kell ugyanis a továbbiakban alakítania karakterét, cselekednie, gondolkodnia, mintha tudomása sem lenné arról, mi is történt néhány perccel ezelőtt. Az akkori dolgokat a játék szempontjából meg nem törtéنتé kell tenni, s mindenki kizárólag avval foglalkozhat, amit a karaktere jelleme, gondolkodásmódja, világnézete, előtörténete, szíve diktál! Ugyanez vonatkozik természetesen a KM-re is. Nem teheti meg, hogy amennyiben az előző eseményeknél elfelejtett valamit sarok mögött álló orgyilkost, egy elmaradt varázslatot azt most előrángassa, hiszen a NJK-knak is ugyanúgy kell viselkedniük, ahogyan a jövőből kiemelt képben tették - egészen addig, amíg a karakterek újrajátszott, megváltozott cselekedetei változást nem követelnek.

Tehát: ha a csapat papja teremt néhány élőhalottat nem azért, mert az előbb elfelejtette, hanem mert a megváltozott helyzet most ezt kívánja - az NJK-knak természetesen reagálniuk kell a változásokra. A KM által irányított boszorkánymester azonban nem teheti meg, hogy miután a jövőképben már látta, hogy a játékosok egyike ellen mit sem ér a villámvarázs (mert a kiszemelt célpont villámoktól védő amulettel visel), most más varázslattal próbálkozzék, vagy másik játékosra lője ki villámát. Hasonló következetességgel kell eljárni más szituációkban is, olyanokban, ahol nem feltétlenül a fegyvereké a főszerep, ahol a gyors észjárásnak, a meggyőző érveknek kell dűlőre vinniük a dolgot - ezekre a nagy összpontosítást és emlékezőtehetséget igénylő, nehéz pillanatokra a KM a már említett módszerekkel időben, még a "jövendőmondás" szakaszában felkészülhet.

Természetesen mindezt lehet még tovább bonyolítani, hiszen most csak arról a helyzetről beszéltünk, amikor a szobrok igazat mondtak. Ha a Felhők Idejének várható valóságával hitegetik a játékos, akkor sem szabad kétségbe esni. Ilyen esetekben is javasolt - főként ha nincs olyan nyomatéka az eseményeknek, amilyen a csapatban bujkáló áruló leleplezése - lejátszani a felvázolt jövőt.





A KM a valótlan jövő képeit váratlan dramaturgiai helyzetekkel, rémisztő vagy épp lebilincselő jelenetek felvonultatásával teheti feledhetetlenné. Nem mintha ez nem lenne feladata egyébként is, ám ilyenkor "büntetlenül" cselekedhet, adott esetben még egy játékos halálát is okozhatja szándékosan (SOHA MÁSKOR!!), hisz a játék végére úgyszólván fény derül majd az igazságra: Először, amikor az első 60 kör játék után közli játékosaival a rideg tényt, hogy mindez csak a rájuk váró jövő volt, s ha valamit rosszul tesznek, megismétlődhet. Másodszor, amikor a tényleges játék során nem találkoznak - illetve nem úgy találkoznak mindazzal, amivel egy alkalommal már szembesítette őket. Egy magára adó KM nem szalaszthatja el az ilyen lehetőségeket, amikor módja nyílik ugyanannak a valóságnak többféle, olykor kiforgatott bemutatására. Egy-egy jól sikerült alakításra szívesen emlékeznek majd azok is, akik szenvedő alanyai voltak az esetnek, mivel a szobrok jóslata közel sem felel meg a valóságnak, s akkor is újra le kell játszani a "megtörténtekeket", ha a játékos elhiszi mindazt, amit látott, és még változtatni sem akar rajta. A valóságos jövő ugyanis más.

116

Más, de nem annyira, hogy az rögtön szembetűnő legyen. A KM ne szerepeltessen olyan részleteket a Felhők Idejének látomásszerű képei között, amelyek tökéletesen idegenek a helyszíntől!! Idegennek számít mindaz, ami nem logikus. Egy jól belátható utcákkal teli városban nem bukkanhat fel minden előzmény és ok nélkül egy sárkány: a szobrok nem felforgatják a valós világot, csupán olyan képeket is látnak, melyek megtörténteke lehetőséget adódnak. Elképzelhető hát, hogy amennyiben hősünk egy labirintusbéli ajtó előtt áll, és ott mutatja be életerő-áldozatát, a szobrok azt mutatják neki, hogy a szobába lépve egy ork harcos vár rá - ám csak akkor, ha a valóságban tényleg van arrafelé legalább egy ork. A fenti fogások jól alkalmazhatók minden olyan esetben, amikor a játékosok olyan információk birtokosai lesznek, amelyek hasonló módon fejtik ki hatásukat, s a jövőre vonatkoznak. A tíz percnél hosszabb, részletes jövőlátások

esetében azonban érdemes figyelembe venni mind a játékidő megnövekedett - s ily módon egyre kezelhetlenebb - voltát, mind a tényt, hogy minél távolabbra fürkészik valaki, annál áttekinthetlenebb és bizonytalanabb dolgokkal kell számolni.

7, Manifesztáció Fegyverzete



Kevesen tudnak létezéséről, még kevesebben sejtik hollétét és csak avatott kevesek látták, még hogyha nem is voltak tudatában. Amhe-Ramun visszatéréséig vigyázták nyugalmát papjai és csak a Manifesztáció kiteljesedésekor nyilvánította ki valódi hatalmát. A feltételezéseknek megfelelően a fegyverzet tulajdonképpen a legtöbb hebet kasztú által alkalmazott meneth-közepes pajzs kombináció. Hogy milyen különleges tulajdonságokkal bír, illetve milyen anyagból készítették (sokak szerint egészen biztosan sonnioni fekete opálból) nem ismert. A háború végéig sem kerültek szembe soha olyan Amhe-démmal, amely kétséget kizáróan forgatta volna. A megszerzésére küldött pyarroni expedíció, az Ibarai Ötök, köztük a kor legnagyobb kalandozóival sem jutottak el a Manifesztáció Fegyverzetét őrző terembe. Talán soha sem tudjuk már meg, hogy ez a legendás eszköz micsoda, miben rejlik ereje, hogyan néz ki és, hogy milyen céllal készítették egykoron ...





„A labirintuspiramis mélyén lassan halkult csak dobogás, az időzített tűzcsapdák egymás után aktiválódtak mögöttük. Jól tudták, hogy sietniük kell, hogyha nem akarnak a templom pihentebb hátvédőrségével szembetalálkozni. Kurtán bölintott a fekete páncélos lovag a félelfnak és eliramodtak a folyosón a társaik felé. A sarkon hórihorgas alak várta őket átszellemült arccal, fennakadt szemekkel. Mélykék köpönyege baljós jelnek tűnt a behatolás előtt, de a varázsbotja végén lüktető nganga-fej helyette is az érzézőkön tartotta a szemét: Sonnor, a lar-dori iskola professzora és a mentálmágia ura elmélyülten a mögöttük elterülő sötétséget fürkészte befelé fordult lelki szemeivel.

- Sietniük kell, hatalmas szakrális energiák összpontosulnak a nyomunkban.
- Piha, olyat mondj amit még nem tudunk – legyintett a csapzott hajú lovag és pallosát készenlétbe helyezte.
- Szükségtelen és időszerűtlen lenne a torzsalkodás most, Aurin – jegyezte meg a félel és az előttük elterülő csarnok árnyait fürkészte – Minden más terem üresnek bizonyult, ez az utolsó. Érzem, hogy a Fegyverzetnek itt kell lennie valahol.
- Nem találtam titkos ajtókat és több csapdát, uram – jelentette az oszlopok árnyai közül kibontakozó Páholy Főorgyilkosmestere – ennek ellenére fokozott óvatosságot javasolnék.
- Ez csak természetes – hagyta rá Alyr Arkhon és keményen megmarkolta a kezében fogott unikornisszarvas varázslóbotját – Készüljetek, az utolsó rohanás mindig a leghosszabb!

117

Igaza lett. Alig hagyták el a második oszlopsort mikor a magasból fémszárnyas angyalok gyanánt kéken izzó szemű amundok ugrottak közéjük. A mágikus lángok fellobbantak, a pallos széles ívben vágott, láthatatlan kezek taszították támadóikat az élettelen kőhöz, a harc azonban csak ekkor kezdődött el igazán. A falakból rajzolatok elevenedtek meg és feléjük karmoltak át az éjszúrú sötétségen, kőszobrok léptek le a talapzatukról, hogy a behatolók útját állják, mindhiába. Már feltűnt a távolban egy karmazsinszín áldozóköpönye fényében egy újabb sziklasír, amikor a semmiből világító szemű papok özönlöttek el a termet Amhe-Ramun nevét kiáltozva és halálos varázslatokat szórva.

Sonnor védelmező gátat emelt a csapások és közéjük, Alyr Arkhon az elhullott ellenségek testét bitorolta vissza az elmúlástól, hogy védelmükre kelve egykori fajtársaik ellen harcoljanak értük. Aurin al Marem, Darton Sötét Prófétája kacagva ugrott a papok közé és gúnyos tréfáival oszlatta el istenükhöz vezető láthatatlan fonalaikat, életüket pedig a pallos markolatával vette el aztán. A Főorgyilkost nem látták mindig, de amikor feltűnt pengéi amundvértől áztak és hogy nem érkezett több erősítés azt hatékonyságának tudták be. Elméjükben a kijáratnál hagyott lovag hangja csendült, hogy nem sokáig lehet tartani a kijáratot. Mindannyian tudták, hogy idejük fogytán, de tudták, hogy küldetésükön több áll vagy bukik, mint személyük élete.

Végül elérték a szarkofágot és a paplovag nekifeszült fekete páncéljában, miközben Alyr az utolsó élőhalottját is visszaengedte az Örök Korforgásban. Sonnor az oltárnak támaszkodva igyekezett valamennyit visszanyerni mágikus hatalmából, de látszott rajta, hogy az idevezető út sokat vett ki belőle. Utolsó varázslata során vérző seb nyílt a testén, amit társai elnézően szó nélkül hagytak. A sziklatömb hatalmas csattanással zuhant a padlóra és





tört ketté. Visszhangja azonban nem halt el, inkább iszonyatos morgásban és kihívásnak is beillő ordításban folytatódott.

Egyszerre fordultak meg, hogy lássák amint az oszlopok közül fenséges léptekkel egy háromfejű szörnyeteg érkezik meg, mely csak emlékeztetett egy oroszlánra, de hat kéken ragyogó szeméből emberinél is gonoszabb akarat sütött a templom fosztogatóira. A nyomában érkező pihent templomórség felsorakozott a fenevad mellé és mögé, meghagyva a jogot a szent manasénak, hogy Amhe-Ramun ítéletét maga hozza el az idegeneknek. Aurin és a Főorgyilkos maguk elé emelték fegyvereiket, Sonnor védekezően keresztbe tartotta a botját és a lényt figyelte, Alyr nem habozott és szarkofág tartalma felé fordult.

Tekercsek, papiruszból készült pergamenek, szertartásos edények, torz arany maszkok, semmi olyan, amit ne találtak volna már korábban is más kriptákban. Két kézzel túrt a szarkofágba, derékig elmerült a kacatok között. Hallotta, ahogy mögötte felhangzik a csatazaj, a manase üvöltött, nem kevésbé Aurin, mágikus lövedék csapódott be, egy pillanatra kivilágítva a termet és fényt csempészve a sír mélyére. Alyr valami fémeset érzett a halom papír mélyén fekvő mumifikált amund test alatt. Izgatottan és gondolkodás nélkül kiemelte. Egyszerre zuhant földre a nehéz fémláda, mint pár lábbal arrébb a Főorgyilkos törött gerincű teste, de nem foglalkozott vele.

Amund faragásoktól terhes láda, Amhe-Ramun arcképe díszítette, szokatlanul szemből és a fedél oldalra nyílt két részben. Alyr két profilra nyitotta a Kékarcuri Szörnyisten jelképét és elhülten meredt a láda belsejére. Felnézett, ekkor látta meg társait, amit élet-halál harcukat vőják a kegyetlen bestiával, a háttérben pedig százas sorokban állnak az amund harcos-papok rezzenetlenül gonosz mosollyal. Visszanézett a ládára, amelyben egy jól látható volt egy kerek mélyedés és keresztben egy kard számára kialakított hely, azonban ...

- Üres! Ez hogyan lehetséges? Itt volt! Hogyan tűnhetett el? – üvöltötte magából kikelve a vele szemben kialakult borzalmas látványra. Kiáltása nyomán még a manase is visszafogta csapását, társai pedig döbrent és csalódott arccal fordultak felé. Az amundok egyszerre lökték az ég felé fogazott kardjaikat és kiáltották isteniük, Amhe-Ramun nevét. A templomszentély mélyén húzódó piramislabyrinth legutolsó termében elszabadultak az indulatok: vér volt, fájdalom volt, a világ igazi arca volt. Kard, mágia és agyarak csaptak össze a sötétben. Így teljesedett be az Ibarai Ötök kudarca a Lelkek Kútjában...

Alig néhány mérfölddel odébb egy dűnéből kiálló kőszirt árnyékában is indulatok készültek elszabadulni. A napon egy teljes vérteteket viselő alak tombolt és dühöngött, az árnyékból két köpenyes alak figyelte, ahogy a lovag mérgét tölti ki a vele szemben álló magas amundon, aki látszólag egy szót sem értett a feddésből és az istenkáromlásból.

- Ezért a rozsdás pajzsért és csorba kardért kellett végiglopakodnunk utánad azon a szörnyektől hemzsegő helyen? Azt hittem kincsekhez és értékes varázstárgyakhoz vezetsz minket! Ez volt az utolsó, hogy hallgattunk rád és követtünk téged. Így hálálod meg, hogy kiszabadítottunk az istened hatalma alól? Mostantól csak azt csinálhatsz, amit mondom! Ezeket a kacatokat meg tartsd meg. Hogy lehettem akkora barom, hogy hittem valakinek akinek a nyelvét sem értem? Ti is mondjatok már valamit! Most meg mit röhögsz te? Bolondok ezek az amundok. Indulás, menjünk innen a pokolba! De egy hűvösebbe..."





KÉPZETTSÉGEK

Ahmrit-meditáció

A faj Kránba települt nemzetségei által elsajátított és gyakran alkalmazott metódusa, amellyel mind a két kaszt tagjai előszeretettel élnek. Alkalmazása során egyfajta révületben olyan belső utazást járnak be, amellyel „megszólaltatják” a vérükben rejtőző elődeik és így az idő tudását: közelebb kerülnek az ősi bölcsességek értelméhez, szinte teljesen tiszta képet kapnak olyan eseményekről, amelyek akár évezredekkel korábban történtek a születésük előtt, de valamely ősiük jelen volt. Az Egységből való kiszakadás után általában gyakran használják arra, hogy személyiségüket és egyéniségüket megőrizzék és megtartsák valamilyen előttük álló komoly feladat teljesítéséhez. Általában egy fertály órát vesz igénybe a meditáció, de ha szükség és van mód a zavartalan gyakorlásra, akkor tovább is folytatható.

119

Af (8 Kp): Az amund az ahmrit-meditáció közben kitisztítja elméjét, szembenéz érzelmeivel és felismeri őket. Amennyiben mágiaellenállásuk valamilyen okból csökkent, az a természetes alapértékre visszaáll. Teljesen kiszakadhatnak az Egységből tudatosan egy időre. A természetes gyógyulás elkezdéséhez szükséges időt kiváltja.

Mf (16 Kp): A szolgák kasztjába tartozók által legtöbbször alkalmazott képzettség, amellyel képessé válnak a meditálás napján egyszer a nemesi kaszt különleges képességei közül egy előre kiválasztottat használni. Erre azért is lehet szükségük, hogy a titkos rituálék alkalmával a sötétben nem látó közrendűek is képesek legyenek uraik kiszolgálására. A papi kaszt tagjai ezt alkalmazzák akkor, amikor egymástól távol (a háború hadmozdulatai során) felveszik a kapcsolatot egymással és a Manifesztáció Isteni egységével, hogy létrehozzák a faj legfelsőbb közös tudatát és így döntéshozó szervét.

Úgynevezett Ahmrit-termeket lehet találni amund településeken, amelyek kialakítása elősegíti az önmagukkal való fizikai és lelki szembenézést, de ezen helységek kinézete gyakran eltérő, sokszor egy-egy kiemelt személy kívánalmainak felelnek meg.

Ne-Fhup, a gyűlölet művészete:



Az amund faj egyes tagjai megtanulták érzéseiket fegyverként használni. Egyik ilyen alkalmazási formája, a gyűlölet művészete, mely kiemelt státuszt és elismerést jelent az Ősi Nép tagjai között. A képzettség alkalmazói körében elterjedt nézet, hogy „csak a gyűlölet ad erőt és mindent lebíró akaratot”. Belső energiáik átrendezésével elérhetik azt, hogy támadásaik hevesen érkezzenek, mert ilyenkor a gyűlöletük átszakít egy képzeletbeli gátat és az is ellenségeikre zúdul.

A képzettség elsajátításához szükséges, hogy az amund legalább 12-es Asztrállal rendelkezzen.

Af (11 Kp) : A harc minden páratlan körében asztrálpróbát dobhat a képzettség alkalmazója: amennyivel elrontja annyiszor +2 TÉ-t adhat hozzá támadásaihoz (ha a dobás „0”, az 10-es rontásnak minősül). Ugyanakkor minden páros körben a képzettség alkalmazásának kezdete után a dobott módosító levonódik a Védő Értékéből. Pl.: Ha a harc első körében 4-





gyel elrontja Asztrálpróbáját, TÉ-je 8-cal növekszik, ám a második körben már VÉ-je csökken 8-cal. Az Asztrálpróba dobása illetve a képzettség alkalmazásának elhatározása minden esetben a harci körre vonatkozó kezdeményezés meghatározása után történik.

Mf (24 Kp): Az ilyen szinten alkalmazott Ne-Fhup, képessé teszi a játékost a dobott Asztrálpróba különbségének megtartására a harc teljes hosszáig. Ezen felül minden páratlan körben, vagy amelyikben a TÉ módosítója érvényesül, megkapja a különbséget plusz Sp-ként.

A rhó-harcosok képesek ezt a képességüket harci lázban is alkalmazni. A képzettség tudatosan alkalmazható, de a vége egybeesik a harci láznál leírtakkal. Míg a TÉ és a sebzésbónusz a páratlan körökben, csak az egyik (játékos által meghatározott) támadásra vonatkozik, addig páros körben a VÉ csökkenés minden támadással szemben értendő.

120

Asztrológia

A sokáig elrejtőzve élő faj már az idők hajnalán birtokában volt annak a tudásnak, amellyel szemmel tarthatták a külvilágban zajló nagyobb és fontosabb eseményeket. Ehhez arra volt szükségük, hogy nemzedékről-nemzedékre adják tovább megfigyeléseiket és tudásukat az utánuk következőknek. A hetedkorra elmondhatjuk, hogy az ynevi égbolt legkiválóbb ismerői az amundok, akiknek kölcsönösen meghatározzák életét a kozmikus események és azok hatásai.

Ez a tudomány egészen a születésüktől (esetleg korábbról) elkíséri őket a halálukig és azután. Legavatottabb alkalmazói a hattah papok, akik különleges rituáléikkal a fénytelen sziklabölcsökben nyugvó gyermekekről eldöntik, hogy majdan milyen formában szolgálják majd a faj javát. Később a Kötődés kialakulásakor is figyelembe veszik az égi

jeleket, hogy érdemes e utódot nemzeniük az adott pároknak, az adott időben.

Ezt a tudást részben más civilizációk is elsajátították és a maguk szintjén alkalmazzák is, így az égbolt csillagzatainak elnevezései mostanra az ynevi kultúrák közös kincsévé váltak ... érdemben olvasni azonban a jelekből még mindig csak az amundok egyes része tud megfelelő szinten. Amellett, hogy felismerik az ynevi csillagokat tisztában vannak (igaz, misztikus körítéssel egyetemben) Satralis világának elhelyezkedésével is az univerzumban.

Af (6 Kp): a lélektanhoz hasonló ismereti ugyan az amundoknak nincsenek, azonban a pontos születési adatokból, csillagállásokból és körülményekből képesek meghatározni az adott személy jellemét teljesen függetlenül annak viselkedésétől, hazugságaitól vagy képmutatásától. Saját kultúrájukon belül az újszülöttekről képesek meghatározni, hogy milyen jövő volna számukra a legmegfelelőbb. Képesek arra, hogy egy párkapcsolat utódjának jellemét nagyobb valószínűséggel pontosan előre jelezze.

Mf (12 Kp): a jósláshoz hasonló képzettség, amellyel képesek a nagyobb, világformáló események előre jelzésére, a sors fonalainak kibogozására, amely tudást, akár régi leírások vagy fóliánsok átböngészése után is megszerezhetik. Számukra egyértelmű lehet például a csillagok feljegyzett állása a Dúlás idején, amely egyértelműen utalt az Örök város későbbi pusztulására. Saját kultúrájukon vagy életterükön belül egyfajta időjóslásként is felfogható, amivel az El-Dzsiah mágikus viharok mozgását képesek követni és kialakulásukat előre jelezni.





Ynev ismertebb csillagzatai

Név	Eredet	Más elnevezés	Sajátosságaik
Áspiskígyó			
Déli Tőr			
Délsarok	pyar	Starsas Enigie	
Démon szeme			
Diss Tüze		Máglyatűz (kyr)	21 csillagból áll
Egyszarvú		Méregpohár (kyr)	9 csillagból áll
Elátkozott utas			
Északi Tőr		Keresztút (kyr)	5 csillagból áll
Gyémánt			
Holló		Élő vért (kyr) csak 7 csillag Hafet Heper (amund)	8 csillagból áll
Igazak menedéke			
Karakka	toroni	Igazgyöngy (kyr) csak 5 csillag	18 csillagból áll
Kék Vadon			
Lailat	dzsad		Dzsahhot kötik hozzá
Lámpásemelő			
Lándzsa		Kristálykard (kyr)	9 csillagból áll
Mantikor			
Orkölő	erv	Tharr Pörölye - Sagarr Tridat (toroni)	
Rusenor Trónusa			
Sárkánygerinc			
Vérgyűrű		Amulett (kyr)	5 csillagból áll





Lovagok és Fejvadászok Háborúja, avagy csataszimuláció



122

Az ynevi hadtudomány egyidős az értelmes fajok történelmével. Mégis tanulmányozni és írásban feljegyezni először az emberi faj egyedeinek tulajdonítható tevékenység. Egyik első birodalmuk, a délvidéki Godon és Krán konfliktusáról olvashatunk bővebben a kontinens könyvtáraiban, mely így alapja lett a hadviselés művészetének. Etikája és erkölce is elsősorban ennek a háborúnak a hozadéka, mely a lovagi kultúrát, mint olyat elterjesztette az évezredek alatt egész Yneven. Ismeretes, hogy egy godoni kóborlovag alapította Pyarront is, melynek terjedése magával hozta a tudományok utazását is.

Így a hetedkorra a hadviselés művészete is alapvetően ilyen gyökerekkel bír: könyvtárakat töltöttek meg azóta különböző csaták leírásaival, térképeivel a különböző hadmozdulatokról. Északon különösképpen népszerű ez a tevékenység, mert a szinte nemzedékenként rendre lezajló Zászlóháború gazdag forrása az új és újabb fortélyoknak, eseményeknek, példáknek. Elmondható, hogy

a Vörös és Fekete Lobogók szembenállása a legjobb stratégiákat nevelte ki Északföldön. Ilyen volt Isidor de Sedierta is, Krad veterán paplovagja, aki a XIV. Zászlóháború után a Manifesztációs Háborúban tüntette ki magát cselekedeteivel.

Az ő naplója, s majdan egyetemi jegyzetéből lett tankönyve nevezi a sivatagi konfliktust hadászati értelemben tökéletes háborúnak. A helyszíne, a résztvevő felek és a politikai viszonyok alapján is jól megkülönböztethető a többitől, ugyanakkor mindenben megegyezik a szakkönyvek által korábban csak hipotézisként létezett 'Lovagok és Fejvadászok Háborújának', amely a korábbi godoni példával élve az antik és így a modern hadviselés alapja is. A tanulmány példaértékűen elemzi ennek a szembenállásnak az egyedi jegyeit és felelteti meg a tankönyves definíciókkal.

A szemben álló felek a háború kitörésekor megközelítőleg nulla információval rendelkeztek a másik félről, tehát létszükséglet volt, hogy felderítsék a másik faj gyengeségeit és erejét, mind a két oldalon. A megszerzett információk alapján aztán mindkét oldal vezérkara objektív döntések alapján hozhatott stratégiai döntéseket és ezek dönthették el a csaták kimenetelét. Ehhez hozzájárult az a tény, hogy a felvonulási területen és a csatatéren mind a két fél szempontjából részben idegen kultúra élt, amelyhez nem kötődtek közvetlen szálakkal.

A terep pedig, a sivatag tulajdonképpen tökéletes csataterként szolgált mindkét fél részére, hogy az erőit teljesen kihasználja. A dűnék jelentette környezeti tényezők a nagyobb ütközetek kimenetelét nem, csak az egyes frontok eredményének tényezőit folyásolták be. Ahogy a háború előrehaladtával egyre jobban megismerték az





ellenséget, úgy tudtak az emberek egyre összehangoltabban és eredményesebben fellépni a kezdetben legyűrhetetlennek tűnő ellenséggel szemben. „Az igaz ember kitart.”

Játéktechnikailag a fenti okfejtésből vezethető le az a rendszer, amivel a Manifesztációs Háború csatái (de némi módosítással és kreativitással bármely más nagyobb létszámú konfliktus) is szimulálhatóak és lejászhatóak. Az alább következő szabálykiegészítés ehhez nyújt reményeink szerint iránymutatást, segítséget és támpontokat. Fontos, hogy az adott szituációra vonatkozó szabályokban minden esetben a Kalandmestert illeti meg a végső szó, aki ezeket dramaturgiai vagy más mesélői céllal bármikor megváltoztathatja.

A rendszerrel lehetőség van rá, hogy akár a játékosok körül tomboló nagyobb csata kimenetelét gyorsan, egy-két dobással meghatározhassuk vagy akár arra, hogy a karakterek által vezetett csapatok sikerességét megállapítsuk. Szélsőséges esetben az is elképzelhető, hogy akár két szemben álló játékos hadseregei csapjanak össze ilyen formában egymással és így döntsék el háborújukat. A rendszerhez tartozó táblázat alapvetően azt az esetet veszi alapul, hogyha a játékosok mind ugyanazon oldalon állnak.

A rendszer alapja, hogy a szemben álló Saját és Ellenséges csapatok létszámát összevetve meghatározhatjuk egy Csatakör kimenetelét egyetlen K10 dobással. A Csatakör hossza és időtartama könnyebbség végett megegyezik egy Harci Kör időtartamával, tehát kb. 10 szegmens. Fontos, hogy a táblázat minden esetben arra vonatkozik, hogy a játékosoktól függetlenül mennyi veszteség van egyik és/vagy másik oldalon. Amennyiben beavatkoztak az eseményekbe személyes győzelmeik a dobott értéken felül számolandóak.

A Csatakör arra vonatkozik, hogy két egymással szemben álló maximum százas sereg milyen veszteséget képes okozni egymásnak, hogyha egyenletesen közeledik egymás felé szemből. Minden más helyzetben a később tárgyalt módosítókkal árnyalható az eredmény. A két szemben álló, maximum 100-100 fő ütközete alkot az ynevi hadtudomány értelmében egy Frontot. Egy nagyobb létszámmal vívott csatában több Front is lehet, sőt, a többbezres csatákat hosszan kihúzott arcvonallal vívják a kor haditechnikáival.

Dobás Eredménye	Saját csapatok Túlerőben	Kiegyenlített Erőviszonyok	Ellenséges Csapatok Túlerőben
1	5S	10S	15S
2	5S, 2E	8S, 2E	15S
3	2S, 4E	6S, 4E	14S
4	2S, 6E	5S, 5E	12S
5	8E	5S, 5E	10S
6	10E	5E, 5S	8S
7	12E	5E, 5S	2E, 6S
8	14E	6E, 4S	2E, 4S
9	15E	8E, 2S	5E, 2S
10	15E	10E	5E

S = Saját Csapatok E=Ellenséges Csapatok





A táblázatban olvasható értékeket több tényező is befolyásolhatja. Ezeket a módosítókat mindig össze kell számolni a Csatakör elején, a dobást viszont csak a végén kell megejteni, hiszen a körben a játékosok cselekedeti módosíthatják majd a következő körre vonatkozó értékeket. A rendszer használatának a menete tehát:

1, Összeszámolni a szemben álló felek létszámát mindkét oldalon

2, Meghatározni a felvonulási terület alapján a lehetséges Frontok számát

3, Az egyes Frontokra vonatkozó módosítók alapján meghatározni a két felek közötti Erőviszonyt

4, A Csatakör ideje alatti Harci Kör tartama alatt cselekedő játékosok tevékenységét lejátszani

5, K10 dobással meghatározni, hogy az adott Csatakörben milyen kimenetele volt az ütközetnek

6, Feljegyezni, hogy az egyes Csapatokban mekkora és milyen veszteségek történtek, felkészülve a következő Csatakörre

Az egyes befolyásoló tényezők, amelyek kihatással lehetnek az Erőviszonyok meghatározására a rendszerben, mint fiktív létszámok jelennek meg, amelyek hozzáadódnak az egyes Csapatokhoz, de csupán a táblázatban meghatározott dobás kimenetelének a meghatározásához, nem jelentenek valós fizikai többletet. A K10 dobást nem lehet befolyásolni semmilyen módszerrel (pl. Szerencse Talizmán), s ezért minden esetben a mesélő tiszte ennek a kidobása.

Ugyanígy az esetleges veszteségek kapcsán is a mesélő döntési joga, hogy melyik oldalról kik és milyen számban estek el, hogyha egymástól jól megkülönböztethető egységekből állnak össze a Csapatok. A játékosok csak kivételesen jó szerepjátszókkal és

a Harci Körben kifejezett erre vonatkozó cselekedetekkel befolyásolhatják a Csatakör végén meghatározandó eseményeket (pl. tudatosan egy védeni szándékozott mellékszerelő vagy NJK elé állnak, a csata kezdete után leütnek valakit, hogy megkíméeljék a csata borzalmaitól, stb.).

Az egyik legfontosabb tényező, hogy milyen kiképzéssel rendelkeznek egyes katonák az adott Csapatban. Amennyiben összeszokott és tapasztalt személyek, akik tudják, hogy milyen alakzatban érdemes harcolniuk a szituációban és, hogy hogyan, akkor a legmagasabb **Hadrend** képzettségük okán abban a csatakörben, amikor sikeresen alkalmazzák is a taktikájukat a következő módosítók járnak az Erőviszonyaikhoz. *Af +5 Mf +10*

Másik fontos szempont, hogy az adott Csapatokat, milyen képességű vezető irányítja közvetlenül. Ideális esetben a saját maga által kiképzett egységeket a saját **Hadvezetés** Képzettségi fokán tudja vezetni az arra érdemes **stratéga**. Fontos, hogy az irányítás és a kommunikáció közvetlen legyen, több Front esetén az azokat irányító Mesterfokú Képzettséghasználó módosítói nem járulnak hozzá az egyes Csapatok sikeréhez. *Af +10 Mf +20*

Objektív körülménynek betudható a csata helyszínét meghatározó **Terepviszonyból származó előny**. Attól függően, hogy ki magasabbról, ki alacsonyabbról kényszerül harcolni, esetleg a mozgást nehezíti valamilyen akadály vagy akár csak ugyanaz a körülmény az egyik félnek kedvez, abban az esetben is számolhatóak módosítók. Fontos, hogy csak ahhoz a Csapathoz számoljuk, amelyiknek ez előnyt jelent, soha semmilyen módon nem lehet egyik oldal valós létszámát csökkenteni. *kb +10-től +20*

Váratlan taktikai előny minden olyan körülmény, ami egy tapasztalt hadvezért a csata mihamarabbi befejezésére sarkall ... így vagy úgy. Ezek vagy csak egy-egy Csatakörre





vonatkoznak vagy extrém esetben több Csatakörben is hatással lehetnek a dobások kimenetelére. Például a rajtaütés csak az első körben érvényesül ilyennek, felmentősereg érkezése az adott körben jelenthet ilyen előnyt, különböző mágikus hatások változó számú Csatakörben hathatnak. *Kétszerezi a valós létszám értékét Erőviszonyok szempontjából.*

A fentiekén kívül természetesen még sokkal több tényező lehet, ami ilyen vagy olyan formában befolyásolhatja egy Csapat sorsát. Morál, fényviszonyok, felszereltség ... ezek azonban mind levezethetőek reményeink szerint a Kalandmesterek számára, hogy a saját maguk által elképzelt csatákban, hogyan és miként befolyásolják az ütközet kimenetelét a fenti irányszámok alapján. Fontos, hogy mindez elsősorban ahhoz kíván segítséget nyújtani, hogy a játékosok számára könnyebben mesélhető legyen egy-egy csata és az eddig háttérbe szorul képzettségek is teret nyerjenek.

Opcionálisan természetesen tovább bővíthető ismerve az ynevi viszonyokat és

lehetőségeket. Például íjász csapatok bevetése esetén egészen addig a részükről veszteség nélkül dobatható az Ellenség csökkenése, ameddig a támadók oda nem érnek hozzájuk, hogy aztán közelharcban is bizonyíthassanak. A lovasság alkalmazása is hatékony eleme a stratégiának, egészen addig, ameddig az ellen ütőképes gyalogság nem áll fel szálfegyverekkel és velük szemben alkalmazott hadrendben.

Értelemszerűen a Csatakörök addig tartanak, ameddig mindkét oldal rendelkezik a csata folytatásához elegendő és alkalmas egységgel. Természetesen játékos karakterek megölése a táblázat eredményének kidobásával nem lehetséges és nem is lenne különösebben etikus, tehát kerülendő. Ideális esetben a rendszer használata addig tart, ameddig ismét elegendő a Harci Kör a szemben álló felek konfliktusának folytatásához. Több Front esetén viszont egészen komoly csatákat is lehet szimulálni, hogyha a terep engedi és a játékosok is inkább a parancsnoki sátorban hűsölnének ...





A Manifesztációs Sereg Stratégiája



126

A fentiek alapján könnyebben megérthető kissé, hogy az amundok Oszlopai, hogyan is arathattak sikert olyan sokszor és szinte minimális veszteséggel a Háború első szakaszában. Egységeik rendezetten, istenük szakrális hatalma által vezetve tudatosan prédálták fel a dzsad/dzsenn emírségeket, hadi ösvényeik azonban sokszor letértek az ismert karavánutakról. Stratégiájuk alapja és céljuk is a hadjárattal ősi területeik visszaszerzése volt, amelyet a következő módon tettek.

Kiváló álcázó és beolvadó képességű fejedelmük kikémelelték az egyes települések gyengeségeit, igyekeztek lehetetlenné tenni a majdani védekezést. Általában sikeresen tették szolgálkákká már az ostrom előtt a vezető réteg fontosabb tagjait, akit pedig nem, azt elpusztították. Persze ez nem mindig sikerült, azonban a fürgeteg, ami hamarosan elhíresült a dzsad világban végül mindent válogatás nélkül letarolhatott.

Amhe-Ramun papjai hol előre tudták merre haladnak el a mágikus homokviharok, hol pedig maguk terelték megfelelő irányba

varázshatalmuk kárára azokat. Ezeket nekivezette a városoknak vagy ellenséges seregeknek önmagukban kegyetlen és súlyos veszteségeket okozhattak bármilyen hadnak. Ami utána jött azonban még kevesebb esélyt adott a túlélők ellenállásának. Mágikus és természetes homokviharok romboltak az Oszlop előtt, tehát.

Előbb az asztrális mágiával megőrzített rabszolgáik és hadifoglyaik százait eresztették neki az ellenségnek, akik állapotuktól függetlenül komoly morális csapást jelentettek az embereknek. Velük együtt érkezett Amhe-Ramun isteni hatalma, ami területre ható szakrális hatalomként megnehezítette és/vagy ellehetetlenítette a mágiahasználatot és minden védtelen elmével tovább növelte serege hatalmát.

Ezután érkeztek a nemző-hepetek, a papok teremtette porvértekben és -fegyverekkel, melyek mintha rémálmokból megelevenedő lényekként maradtak meg a legtöbb túlélőben, teljes joggal. Ezen a nehéz- és ostromfegyverekkel felszerelt egységek minden lehetséges maradék haderővel





leszámoltak nem kímélve sem maguk sem az ellenség testi épségét, öngyilkos rohamaiknak a Fekete Skorpiók legjobbjai sem tudtak gátat szabni.

Amennyiben a sereggel vonult egy Amhe-démon is akkor ezen a ponton csatlakozott be a küzdelembe és a tiszt-matahok élén járva tisztogatott, áldozott, kínozta. Megjelenése a legtöbb esetben eldöntötte a csata kimenetelét és megsokszorozta az amundok amúgy is nagy harci kedvét. Egyetlen ostromot jegyeztek fel, mikor Al Abadana dzsenneji képesek voltak megölni a támadó Amhe-démont, ugyanis saját veszteségeiket figyelmen kívül hagyva főerejükkel egészen eddig a pontig elrejtőztek. A csatát és városukat azonban így is elvesztették.

Ezután következik a tulajdonképpeni amund gyalogság, a szolgaharcos-hebetek. Ők általában már tényleg csak a város gócpontjain álló ellenállások felszámolásában vesznek részt, viszonylag tiszta munkában. Persze a lehetséges foglyok kiválasztásában és vattatásában komoly szerepük van. Lényegében ők azok, akik aztán elfoglalják a települések fontosabb stratégiai pontjait és ők jelentenek közvetlenül a papoknak is, akiket folyamatosan kísérnek majd a város falai között.

Legvégül érkeznek az uralkodópapok-hatnebek, akik addig a támadás szakrális hatalmát mágiájukkal növelték, támogatták és erősítették. Amint beérnek a városba elkezdnek Amhe-Ramunnak áldozatokat bemutatni, szentelni és leromboltatni minden templomot. Fontos feladatuk, hogy a városban fellelhető minden dzsenn épületet, helyet, tárgyat, személyt megtaláljanak és elpusztítsanak. Érkezésükkel a stratégia teljes, az ellenség holtan, feláldozva vagy rabláncon nemre, korra és rangra tekintet nélkül. Ritkán rendelik el a menekülők levadászását, jobb az, hogyha a közeledő amundok hírére elviszik

mindenfelé. A papok tartják egyben a sereget és rendelik el mozgását is.

Ahogy látható az amund stratégia alapvetően mágikus és szakrális hatalomra alapoz, amivel az ütközet során folyamatosan fenntartják a Váratlan taktikai előnyüket, mely létszámbeli hátrányukat kiváltja, veszteségeiket elsősorban a számukra értéktelen és folyamatosan újratermelő számú rabszolgáikból kell levonniuk. A különböző Frontokon az Egységnek köszönhetően mesterfokú hadvezetők folyamatosan jelen vannak és egység, csapat, sereg szintjén is megvalósulnak a bónuszai.

Ennek is köszönhető, hogy a Háború második feléig reménytelen volt az amundokkal szemben nyertes csatát vívni, csak a szakrális hatalom szétesztelési kísérletei után, az Amhe-démonok sorban levadászásával lehetett biztosítani, hogy a seregek érdemben felvehessék a harcot az Ősi Nép Oszlopaival. Az amundok gyorsan tanultak és viszonzásul ugyanezzel a taktikával Gorvik szakrális védelmét zilálták szét, ameddig a dorani ügynökök nem fordítottak a hadjárat kimenetelén a Gát felrobbantásával.

Látható tehát, hogy Isidor de Sedierta szavai igaznak bizonyultak és a Manifesztáció elleni harc valóban Lovagok és Fejvadászok Háborúja volt. Amennyiben Kalandozók a jövőben (vagy a múltban) szembekerülnek egy ilyen hadsereggel tudhatják mire számíthatnak és csak az isteneikben, kockáikban és a Kalandmesterük kegyében reménykedhetnek, hogy nevüket nem vésik majd fel az Új-Hamedben felállított Nagy Mecset oldalára arany betűkkel, mint a Manifesztációs Háború és az amundok áldozatait, kik hői halált haltak a földre szállt Szörnyisten elleni harcban.





Fajspecifikus amund kasztok

Képességek	Hebet / Matah	Sznofru	Rhó	Hepet	Katah / Hat-neb	Hevioso
Erő	k6+13+kf	2k6+7	k6+15+kf	k6+13+kf	2k6+7	k6+13+kf
Állóképesség	k10+9+kf	k6+13+kf	k6+15	k6+13+kf	2k6+7	k10+9+kf
Gyorsaság	2k6+6+kf	k6+12+kf	k10+8	2k6+6+kf	3k6(2x)	3k6 (2x)
Ügyesség	2k6+6+kf	k10+8	2k6+6	2k6+6+kf	3k6(2x)	3k6 (2x)
Egészség	k10+10	K10+10	k10+10	k10+10	k10+8	k10+10
Szépség	2k6+9	k10+11	3k6+3 (2x)	2k6+9	k10+13	2k6+9+kf
Intelligencia	3k6 (2x)	3k6 (2x)	3k6	3k6	k10+8	2k6+6
Akaraterő	2k6+6	k10+8	2k6+6	3k6	k10+8+kf	k10+8
Asztrál	3k6-1 (2x)	2k6+5	3k6-2	3k6-1	k6+11+kf	3k6-1 (2x)
Érzékelés	2k6+6	k6+12	k10+8	2k6+6	k10+8	2k6+6

128

2x) – a képességre két sorozat dobható, és a jobb eredmény számít

+kf – különleges felkészítés

(Háromnál kisebb nem lehet egyik képesség sem)

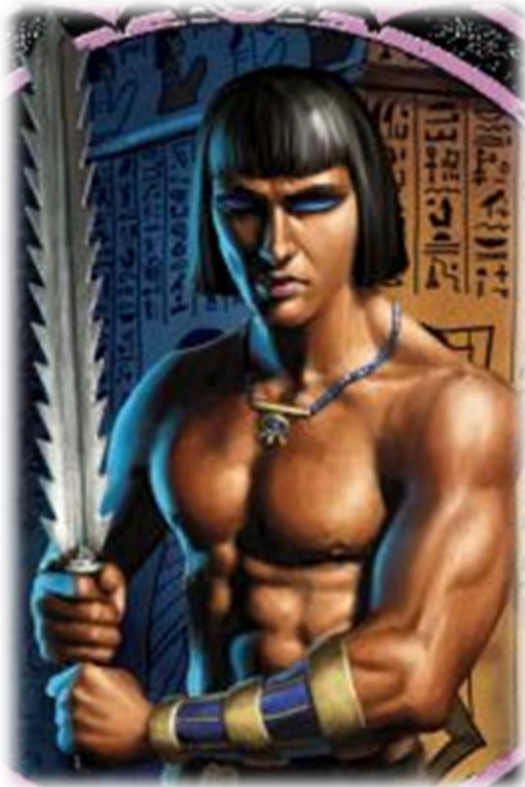
	Hebet / Matah	Sznofru	Rhó	Hepet	Katah / Hat-neb	Hevioso
KÉ alap	9	10	10	9	5	5
TÉ alap	20	20	26	20	20	20
VÉ alap	75	75	70	75	75	75
CÉ alap	0	0	0	0	-	-
HM/szint	11 (3)	11 (4)	12 (5,3)	12 (4)	9(3)	12 (5)
Kp alap	10	3	7	3	5	4
Kp/szint	14	5	10	6	5	7
Ép alap	7	6	8	8	8	7
Fp alap	6	7	7	7	7	6
Fp/szint	K6+4	K6+4	K6+5	K6+5	K6+5	K6+5





A most következő kasztok kizárólag amund fajjal játszhatóak. Módosítóikat a képességtáblázat és a kasztleírás is tartalmazza már. Elsősorban a Manifesztációs Háborúban résztvevő Amhe-Ramun seregében szolgáló alakulatokat lehet velük kidolgozni, de persze mindig akadnak kivételek. Természetesen elképzelhető több variáció is rájuk, amelyeket a Kalandmester döntése nyomán ki is lehet dolgozni. Erre is érvényes a kiegészítő általános célkitűzése, hogy igyekeztünk példákat bemutatni a magunk képzeletéből, de a fantázia (hitünk szerint) határtalan.

HEBET



129

A „klasszikus” értelemben vett **szolgák kasztja (hebet)**, akiket többek között a korábban taglalt amund nyelv árnyalataival lehet megkülönböztetni a többi alkaszttól. Ide tartozik az összes különleges képesség nélkül született amund. Csak felelősséggel járó, vagy művészi hajlamot igénylő munkát végeznek. Ebbe a kasztba tartoznak az uralkodó papok testőrei is. Az alantas munkákat mindig rabszolgákkal végeztetik. A manifesztáció haderejében ők voltak az önálló **akarattal rendelkező tisztjei (matah)**; átvitt értelemben az Ősi Nép parancsnoki kara (5. szint elérése után).

Harcérték

A hebetek **Harcértéke** az egyik legkedvezőbb a M.A.G.U.S. kasztjai közül. Egyedül a hepetek különb fegyverforgatók náluk. Egy hebet kasztú karakter **KÉ** alapja 9, **TÉ** alapja 20, **VÉ** alapja 75, **CÉ** alapja 0; továbbá minden **Tapasztalati Szinten** 11 **Harcérték Módosítót** kap. Ezt tetszése szerint szétoszthatja **KÉ**-je, **TÉ**-je, **VÉ**-je és **CÉ**-je között, azonban **TÉ**-jére és **VÉ**-jére is köteles minden **Szinten** 3-3 pontot áldozni.

Életerő és Fájdalomtűrés

A hebetek **életerő** és **fájdalomtűrés** tekintetében is a legjobbak közé tartoznak. Gyermekkoruktól kezdve egészséges életet élnek, ezer megpróbáltatást küzdenek le, ami megedzi őket. **ÉP** alapjuk 7, amihez a karakternek még egészsége tíz feletti részét kell hozzáadnia, hogy megkapja **Életerő Pontjainak** számát.

A hebetek **FP** alapja 6, amihez még **Akaratereje** és **Állóképessége** tíz feletti hányada, **Tapasztalati Szintenként** pedig további **K6+4 FP** járul.

Képzettségek

A hebet, mint az eddigiekből is kiviláglott, a lehetőségek kasztja. A harcon túl semmit sem köteles megtanulni, így bőven jut ideje és energiája arra, hogy bármilyen **Képzettséget** elsajátítson. Ez mutatkozik meg abban, hogy az összes kasztok közül a harcos bír a legtöbb **Képzettség Ponttal (KP)**: **KP** alapja 10, és minden **Tapasztalati Szinten** (már 1. Szinten is!) további 14-et kap.





A hebet kasztú karakter az első Tapasztalati Szinten a következő Képzettségeket birtokolja:

Képzettség	Fok/ %
Meneth használata	Af
Pajzshasználat	Af
2 fegyver használata	Af
Sivatagjárás	Mf
Kínzás elviselése	Af
Futás	Af
Belharc	Af
Mászás	15%
Ugrás	10%
Esés	20%

amelyre fellépni igyekeznek. Hogy az egyes TSZ-ek eléréséhez mennyi TP összegyűjtése szükséges, arról a következő táblázat tudósít:

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-160	1
161-320	2
321-640	3
641-1440	4
1441-2800	5
2801-5600	6
5601-10000	7
10001-20000	8
20001-40000	9
40001-60000	10
60001-80000	11
80001-112000	12

130

További szinteken:

TSZ	Képzettség	Fok/%
5.	Meneth használat	Mf
5.	Pajzshasználat	Mf
5.	Kínzás	Af
6.	hadvezetés	Af
6.	Ahmrit meditáció	Af

Minden további szinthez +31 200 Tp kell

A hebet fegyvertára

A hebetek elsősorban istenük képmásai alapján a meneth és közepes pajzs kombinációt forgatják szívesen, ünnepek és rituálék alkalmával bizonyosan ezzel jelennek meg. Azonban harcban és ütközetekben szabadon választhatnak a faj fegyvertárából, hogy a küzdelem minél személyesebb élmény lehessen számukra, így nincs tiltás az alkalmazott eszközök tekintetében.

Tapasztalati szint

A hebet kasztú karakter számára a TSZ-lépés annál nehezebb, minél magasabb a Szint,





SZNOFRU



131

Az amund seregek következő pillére haditechnikai értelemben a *Skiké-refhat*, a „fekete szárny”. Ez kétféle különleges egységet takar, amelyek a csatatéren kívül szolgálják a Manifesztáció akaratát. A lopakodó gyalogságot a porfegyverekkel és egyéb szakrális eszközökkel felszerelt, rendkívül mozgékony **kígyó-fejvadász**nők (*sznofru*) alkotják. Hogyha fogságba esnek többnyire azért teszik, hogy elaltassák a győzők éberségét, és egy óvatlan pillanatban vérüket vegyék. Az amund hadszervezetben a felderítők, a kémek, az orgyilkosok és a tábori szajhák szerepét töltik be; a nagy hatalmú papok személyes kíséretében százával találni belőlük.

Harcérték

A sznofruk Harcértéke nagyjából a hebetekével egyenlő, de nem közelíti meg a hepetekét vagy a heviosokét. KÉ alapjuk 10, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75 és CÉ alapjuk 0, továbbá minden Tapasztalati Szinten 11 Harcérték Módosítót kapnak, amiből 4-et

kötelesek mind TÉ-jükre, mind VÉ-jükre osztani. Kezdeményező Értékük minden második TSZ-en 1-gyel eleve nő akkor is, ha erre egyáltalán nem áldoznak HM-jükből.

Életerő és Fájdalomtűrés

A sznofruk olyan kegyetlen és kemény kiképzésen esnek át, ami bizony egészségüket is igénybe veszi, így aztán nem örvendenek különösebben magas életerőnek. A fájdalomhoz ellenben – éppen említett kíméletlen életmódjuk okán – hozzászoktak és remekül tűrik. ÉP alapjuk 6 (ehhez adja a karakter az egészségének 10 feletti részét); FP alapjuk pedig 7 (amihez a karakter Állóképességének és Akaraterejének 10 feletti része jön). Tapasztalati Szintenként a fejvadászok még K6+5 FP-t kapnak.

Képzettségek

A sznofru meglehetősen célirányosan kiképzett harcos; nemigen jut ideje és lehetősége egyéb Képzettségek elsajátítására. Sokat már első Tapasztalati Szinten eleve megkap, és még néhányat később. Így aztán érthető, miért kevés Képzettség Pontjainak száma: KP alapja 3 és minden TSZ-en további 5 KP-val gazdálkodhat; amiből olyan Képzettségeket tanul, amelyeneket csak kíván.

A sznofruk első TSZ-en a következő Képzettségeket kapják:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
9 fegyver használat	Af
3 fegyverdobás	Af
Ahmrit meditáció	Af
Úszás	Af





Csapdaállítás	Af
---------------	----

Futás Af

Álcázás/Álruha Af

Hátbaszúrás	Af
-------------	----

Belharc Mf

Kínzás Elviselése Af

Sivatagjárás Mf

Ugrás	15%*
-------	------

Lopózás 20%*

Rejtőzködés 25%*

Csapdafelfedezés 10%*

Mászás	30%*
--------	------

Esés 15%*

4.	Álcázás/Álruha	Mf
----	----------------	----

5. Ahmrit meditáció Mf

7. Vakharc Mf

8. Kötelékből szabadulás Mf

9. Nyomolvasás/Eltüntetés Mf

Különleges Képességek

A sznofru, ha olyan fegyverrel verekszik, melyben történetesen nem képzett, akkor sem a mindenki másra érvényes Képzetlen Fegyverforgatásból származó hátrányok sújtják, hanem annál jóval enyhébbek: KÉ: -5, TÉ: -5, VÉ: -10, CÉ: -15.

Tapasztalati Szintjével a sebzés is növekszik, amit okozni tud. Kettő Szintenként eggyel. (2.TSZ + 1 Sp; 4.TSZ +2 Sp; 6.TSZ +3 Sp; és így tovább...) Ez hozzáadódik fegyvere vagy pusztá ökle sebzéséhez.

Tapasztalati szint

A sznofru karakter számtalan dolgot kénytelen folyamatosan gyakorolni ahhoz, hogy fejlődhessen. Ezért nagyon lassan és nehezen lépi Tapasztalati Szintjeit. Ez a tendencia még a legmagasabb Szinteken is érvényesül.

Tapasztalati pont Tapasztalati szint

0-190	1
191-400	2
401-900	3
901-1800	4
1801-3500	5
3501-7500	6
7501-15000	7

*A sznofru minden Tapasztalati Szinten kap 20%-ot, amit eloszthat felsorolt hat Százalékos Jártasságban mért Képzettsége között. Ha kívánja, bármelyiket részesítheti előnyben a többi hátrányára, akár azt is megteheti, hogy némelyiket egyáltalán nem növeli. Azt azonban szem előtt kell tartania, hogy egy Képzettségre Szintenként maximum 15%-ot szánhat.

A további szinteken a következő Képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	Fok/%
2.	Kötelékből szabadulás	Af
2	Szexuális kultúra	
2.	Ökölharc	Mf
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/Eltüntetés	Af





15001-30000	8
30001-60000	9
60001-110000	10
110001-160000	11
160001-220000	12

Minden további szinthez +60 000 Tp kell

A sznofru fegyverzete

A sznofruk arról híresek, hogy szinte bármely kezük ügyébe akadó fegyverrel képesek

harcolni, és a kezükben a legártalmatlanabb tárgy is fegyverré válik. Ezért képzetek már 1. TSZ-en is 9 fegyver használatában, és ezért nem sújtják őket olyan keményen a Képzetlen Fegyverforgatásból származó mínuszok. Ismerik ugyan a saját kultúrájuk fegyvereit és kielégítően képesek alkalmazni is őket, feladataik teljesítéséhez azonban a külvilág eszközeit sajátítják el legtöbbször. Ritkán maradnak meg egyetlen fegyvernél, ez a lebukást és a halálukat, tehát a sikertelen küldetést jelentené. Mégis, a kevés róluk készült illusztráció hullámos, kígyószerű törrel ábrázolja őket ... nyilvánvalóan az elnevezésük okán.

133





HEPET

A legnagyobb számban lévő alkasztja azonban a társadalomnak egyértelműen az amund seregek derékhadát (*Heká-refhat, az „ezüst szárny”*) képező egyedeké, a **nemzőké (hepet)**. Kimagasló fizikai erővel bíró, szál- és zúzófegyverekkel felszerelt nehéz- vagy ostromgyalogság szerepét betöltő elemei a csatáknak. Egész testüket por vagy- kövért fedi, első soraikat porpajzs óvja az ellenség lövedékeitől és pengéitől. Amhe-Ramun isteni hatalma nem csupán körülöleli, át is hatja őket, ezért alakzataik akkor sem vesztik el harcképességüket, ha összes tisztjük és papjuk elesik. Szörnyű sebeket osztogatnak, és a látszólag végzetes sérülések sem terítik le őket azonnal. Képesek a porfegyverek használatára, a szóbeszéd szerint ereikben vér helyett homok kering.

Harcérték

Az amund kasztok közül a hepet bír a legmagasabb Harcértékkel. KÉ alapja 9, TÉ alapja 20, VÉ alapja 75 és CÉ alapja 0; valamint minden Tapasztalati Szinten 12 Harcérték Módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat szét KÉ-je, TÉ-je, VÉ-je és CÉ-je között. Egyetlen megkötést kell figyelembe vennie: mind TÉ-jét, mind VÉ-jét Tapasztalati Szintenként 4-gyel növelni köteles.

Életerő és fájdalomtűrés

A hepetek a legéleterősebb karakterek és a fájdalmat is remekül tűrik. ÉP alapjuk 8, ehhez adja még hozzá a karakter egészsége 10 feletti részét. FP alapjuk pedig 7, amihez Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti hányada is hozzáadandó. Tapasztalati Szintenként további K6+5-tel nő FP-iknek száma.

Képzettségek

A hepetek kiképzése meglehetősen célirányos; sok Képzettséget kötelesek elsajátítani ahhoz, hogy valóban nehézgyalogságnak számítsanak. A M.A.G.U.S. szabályrendszerében ez úgy érvényesül, hogy a kaszt tagjai sok képzettséget eleve megkapnak, ám mivel kevés fölös energiájuk és idejük marad egyebek megtanulására, kevés Képzettség Ponttal bírnak. KP-alapjuk 3, amihez Tapasztalati Szintenként további 6 KP járul.

A hepet kasztú karakter az első Tapasztalati Szinten a következő Képzettségeket kapja meg:

Képzettség	Fok/%
Birkózás	Af
Ökölharc	Af
Kétkezes harc	Af
Nehézvértviselet	Af
Pajzshasználat	Af
4 fegyver használata	Af
Sivatagjárás	Mf
Fegyvertörés	Af
Földharc	Af
Belharc	Af
Esés	30%
Ugrás	20%

További szinteken:





TSZ	Képzetség	Fok/%	Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
2.	1 fegyver használat	Af	0-188	1
4.	1 fegyver használat	Af	189-376	2
4.	1 fegyver használat	Mf	377-825	3
5.	Kétkezes harc	Mf	826-1650	4
6.	Vakharc	Af	1651-3300	5
7.	2 fegyver használat	Af	3301-7250	6
7.	Pajzshasználat	Mf	7251-12050	7
9.	Fegyvertörés	Mf	12051-24000	8
	Különleges képességek		24001-48000	9
			48001-68000	10
			68001-93000	11
			93001-130000	12

Különleges képességek

A hepetek különleges képessége, hogy ha egy az egy ellen kerülnek szembe ellenfelükkel, még kitűnőbb harcosoknak számítanak. Ilyenkor Harcértékük a következőképpen módosul: KÉ: +5, TÉ: +5, VÉ: + 10, CÉ:

Ha pedig mindez közönség előtt történik, avagy rituális kivégzési szertartást kell végrehajtania, ők még felajzottabban küzdenek, így Harcértékük tovább nő: KÉ:+5, TÉ:+5, VÉ:+5, CÉ:

Tapasztalati szint

A kaszt tagjai számára az alacsony TSZ-ek közepesen könnyen elérhetőek, azután egyre nehezebben, végül a 10. Szint betöltésével immár újból könnyebben.

Minden további szinten +40 000 Tp kell

A hepet fegyvertára

A hepetek sokféle eszközt forgathatnak az ellenséggel szemben, lényegében minden megengedett. Az amundok fegyvertárának teljes sorát ismerik és alkalmazzák, a porfegyvereket és porvértéket kifejezetten nekik alkotják minden csatában az Amhe-Ramun papok. Hozzá vannak szokva, hogy bármilyen anyagból és bármilyen formában létező fegyverrel elpusztítsák az ellenséget, akár pusztá kézzel is, hogyha szükséges.





RHÓ



A *hebet* kaszton belüli másik ilyen különleges szerep a **skorpió (rhó)-harcosoké**. Ők azért is kiemelkedően furcsa elemei a rendszernek, mert általában kivétel nélkül hat-neb kasztra születtek, azonban a lélekolvasás rituáléja során megállapítottá vált elköteleződésük egy másik istenhez. Az ilyen essusok különösen kegyetlen kiképzésen mennek keresztül, sokan közülük túl sem élnek, de végül aki igen az rendelkezik a közrendűek minden tudásával és az uralkodók képességeivel. Ezen felül a Kékcárcú papjai még egy állandó asztrális lényel is megáldják őket, ami folyamatosan az isteni egységre hangolja őket. Ők kapják a legveszélyesebb és a legkevesebb sikerrel kecsegtető feladatokat, általában az frontvonalon túl, ellenségektől hemzsegő terepen vagy éppen rivális istenségek szentélyeiben. Dacára mindezen kondicionálásnak, állítólag Gul Asghan egy ilyen alakulatnál szolgált, mielőtt a Három Kard Szövetségének tagja lett.

Harcérték

A rhók igen kiváló fegyverforgatók, hagyományaik azonban tiltják a súlyos, nehéz páncélok viselését. Harci technikáik jelentős része a minél ütőképesebb támadások

végrehajtását támogatja, a védekezésre kevesebb figyelmet fordítanak. KÉ alapjuk 10, TÉ alapjuk 26, VÉ alapjuk 70.. CÉ alapjuk 0. Minden Tapasztalati Szinten 12 Harcérték módosítót kapnak, s ebből legalább 5-öt kötelesek Támadó Értékükre áldozni, s 3-at kötelesek a Kezdeményező Értékükre fordítani.

Életerő és fájdalomtűrés

A rhók a sivatag és a természet gyermekei, már-már vadállatra jellemző Életerővel és Fájdalomtűréssel rendelkeznek. A fájdalom csak további ösztönző a harcra, tehát ha Fp-ik elfogytak, sem ájulnak el - egy rhó csak akkor hagyja abba a harcot, ha meghalt. Ép alapjuk 8, ehhez adja a karakter az Egészsége 10 feletti részét, Fp alapjuk pedig 7, ehhez az Állóképességük és az Akaraterejük tíz feletti része járul (csak első szinten). Tapasztalati Szintenként k6+5-tel nő Fp-ik száma.

Képzettségek

A rhók életük folyamán, otthonukban csak igen kevés Képzettséget tanulnak meg. A sivatagban nincs is igazán sok tudásra szükségük. A tudományokkal nem foglalkoznak, a civilizációra jellemző alvilági ismeretek idegenek tőlük, s a szigorú hagyományok pontról pontra megszabják, hogy egy rhónak mit kell tudnia.

Kp alapjuk 7, amihez minden Tapasztalati szinten további 10 Kp járul. Első szinten az alábbi Képzettségeket kapják:

Képzettség	Fok/%
Birkózás	Af
Ökölharc	Af
3 fegyver használata	Af
Fegyvertörés	Af





Időjósítás	Af
Sivatagjárás	Mf
Vadászat/Halászat	Mf
Futás	Af
Esés	40%
Ugrás	25%

További szinteken automatikusan nem kapnak Képzettségeket.

Különleges Képességek

A Rhó harcosokat Amhe-Ramun papjai egy különleges társsal vértették fel, mindegyikük lelkéhez rendeltek egy asztráldémont, melyet az érzelem síkjának urából, Asham „testéből” választottak le. Ez a lény képes rá, hogy kommunikáljon a harcossal, útmutatással és tanácsokkal lássa el, figyelmeztesse korlátozottan az őt körülvevő mágikus hatásokra. A lény nem képes befolyásolni teljesen a rhó harcosokat, de idővel megtanulja, hogyan kerekedjen felül rajta, hogyha az elgyengülne (elájulna). Ebben az esetben mindig a rhó-én veszi át az irányítást és legtöbbször borzalmas pusztításba kezd és igyekszik a testet megfelelő menedékbe juttatni, hogy ott kipihenve felgyógyulhasson. Ez a szimbiózis hosszútávon egyik fél számára sem kedvező, azonban a büntetésképpen alkalmazott skorpió-harcosok kiképzői nem is remélik soha, hogy neveltjeik huzamosabb ideig életben maradnának.

Tapasztalati Szint (TSz)

A rhók kezdetben igen könnyen lépnek Tapasztalati Szinteket, talán a legkönnyebben az összes amund kaszt közül. Persze minél magasabb Tsz-re kíván jutni, ez annál nehezebben megy – elvégre az élet nehéz...

Tapasztalati Pont Tapasztalati Szint

0-150	1.
151-310	2.
311-630	3.
631-1300	4.
1301-2700	5.
2701-5400	6.
5401-10800	7.
10801-21600	8.
21601-42000	9.
42001-65000	10.
65001-90000	11.
90001-120000	12.

Minden további szinthez +32 500 Tp szükséges.

A RHÓ fegyvertára

A Rhók, hasonlóan a hepetekhez kedvelik a kétkezes, súlyos fegyvereket, amikkel hamarabb el lehet venni az ellenségük életét és ha nem, akkor is megkeserítik az életét mielőtt a második, minden bizonnyal halálos csapás megérkezik. Ennek ellenére nem gátolt számukra sem a pajzs, sem a vért használata, ezeket azonban ösztönösen nem alkalmazzák túl gyakran. Általában Amhe-Ramun papjai fegyverzik fel őket minden egyes feladatra külön-külön. Volt rá példa, hogy egy Nesire szentély ellenében értékes fémvértékkel szerelték fel őket és íjakat is kaptak a küldetés teljesítéséhez.





Amund istencsalád

Taba-el-Ibara a Manifesztációs Háború ideje alatt, előtte csak a Mélysivatag titkos városai.

Szférák

Themes (F)	Teremtés és Pusztítás istene, az Ég Lakó Nap-atyja.	T, L
Refis (N)	Anya istennő, a föld megszemélyesítője.	T, É
Nesire (N)	Szerelem, Szépség és a Vörös hold csókból fogant istennője.	L, H
Amhe-Ramun (F)	Háború és az Egység istene, a Kékcárcú.	H, L
Muezine (N)	Egyensúly és Összetartozás istennője	L, É
Asham-Ramun (F)	Örök Háborúság istene	H, L





Harcérték

A papok középszerű fegyverforgatók. Papi tudományuk gyakorlása, a hitben való elmélyülés számukra előrébb való a hadakozásnál. Foglalkoznak természetesen az utóbbival is, hiszen az Anyagi Világ hálátlan körülményei ezt megkövetelik tőlük.

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

Életerő és Fájdalomtűrés

A papok, bár egészségükre és testük edzésére általában ügyelnek, közel sem olyan életerősek, mint a harcos kasztok tagjai. Ez azzal magyarázható, hogy a vallási tanulmányok mellett nem jut elegendő idejük a fizikum igényeinek maximális kielégítésére. A papok fájdalomtűrés tekintetében közepesen állnak. Nincsenek ugyan hozzászokva a rendszeres fizikai fájdalomhoz, ellenben *oly* mértékben kiegyensúlyozottak Asztrálisan, *oly* erős akarattal képesek ellenállni a fájdalomnak, amilyenről egy harcos még csak nem is álmodhat. A pap Ép alapja 6 (ehhez adódik egészsége 10 feletti része), Fp alapja szintén 6, amihez (az Állóképesség és az Akaraterő 10 feletti részén túl) Tapasztalati Szintenként még K6+2 Fp járul.

Képzettségek

A papok tudományosan képzett emberek. Könnyen és gyorsan tanulnak, így, bár eleve sok Képzettséget megkapnak, Képzettségpontjaik (Kp) száma is magas. A pap Kp alapja 6, amihez Szintenként további 10 járul.

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

Képzettség Fok/ %

1 fegyverhasználat	Af
Asztrológia	Mf
Élettan	Mf
2 nyelvtudás	Af 5,5
Vallásismeret (saját)	Mf
Írás/Olvadás	Af
Ahmrit meditáció	Mf*
Történelemismeret	Af
Lélektan	Af
Éneklés/Zenélés	Af
Balzsamozás	Af
Sivatagjárás	Af

További szinteken

Minden további szinten választott istenhez kapcsolódó képzettségeket kapja és azok is fejlődnek. Ez alapján Amhe Ramun hívei a hadtudományokban, Nesire hívei a csábításban és a szexuális kultúrában mélyednek el. Refith hívei a gyógyítás és élettan mesterei lesznek, illetve Themes hívei egyéb képességeket sajátítanak el.

Tapasztalati szint

A papok alacsony Tapasztalati Szinten közepes nehézséggel lépnek tovább, középszinten (5. Szint felett) viszonylagosan könnyen, majd felső Tapasztalati Szinteken (8. felett) a legnehezebben. Ezért aztán az igazán nagy varázstudományú pap ritka szerzet..





Tapasztalati pont Tapasztalati szint

0-160	1
161-330	2
331-660	3
661-1300	4
1301-2600	5
2601-5000	6
5001-9000	7
9001-23000	8
23001-50000	9
50001-90000	10
90001-130000	11
130001-165000	12

140

Minden további szinthez +50000 Tp kell

Különleges képességek

A papok legmeghatározóbb különleges képessége a papi mágia alkalmazása; az istenük által számukra engedélyezett

szférákban mind a Kis Arkánum, mind a Nagy Arkánum varázslatainak használatára képesek. Erről részletesebb leírás a Papi Mágia című fejezetben található.

A pap max. Mp-jeinek száma 1. TSZ-en 9, minden további TSZ-en k3+6 adódik hozzá. (A k3 kiszámításának módja: dobj a k6-tal! Ha a dobás eredménye 1 vagy 2, az egyenlő 1-gyel, ha a dobás eredménye 3 vagy 4, az egyenlő 2-vel, ha a dobás eredménye 5 vagy 6, az egyenlő 3-mal.)

Amennyiben az adott pap istenének Ciklusa telik az Ősi Nép ideje szerint, akkor mana pontjaihoz további k3 adódik hozzá és a korszak csúcspontján egy újabb szféra varázslatainak használata is megnyílik a papok előtt. Ennek megfelelően a Hetedkor végén Amhe-Ramun papjai átlagban 10 manapontot kaptak szintenként és rendelkeztek a Természet szféra varázslataival is.

A pap fegyvertára

A különböző vallások papjai eltérő fegyverzetet hordtak maguknál, de forgatásában mindegyikük kiemelkedett, sokszor mágikus hatalmuk és különleges tudásuk révén még egyes hebetekkel is felvették a küzdelmet. Amhe-Ramun Ciklusában viszont a papjai meneth-t hordtak maguknál bármikor készen az harc-szenvedés-halál misztériumainak beavatására másokat.



HEVIOSO

Az elvándorolt kráni amundok közül az Asham nemzetségnél gyökeresedett meg az Ötödkor hajnalán a **lovagtestőrök** (*hevioso*) kasztja. Az idegen kultúrák olvasztótégelyében az Ősi Nép tagjai igyekeztek a tőlük telhető módon legjobban alkalmazkodni és eltanulni a fennmaradásukhoz hasznos dolgokat, ilyen volt a nehézvértes kultúra elterjedése köreibben, háts állatnak azonban nem négy lábú jószágot választottak, hanem a Mélysivatag északi részén is honos rukh-madarat. Közülük sokan, főleg Krilehor sokadik második pusztulása után, önként vállalták a száműzetést és kiteszítatást, ami esetükben 'revenánssá' tette őket népük fogalmai szerint. Ilyen volt a Taba-el-Ibarába igyekvő Nu'Golie herceg, a Sakál és a kevésbé híres és inkább hírhedett Ra'Ashe, a Veszett Vad, ki egy ideig a Halál Hetedik Nagymestere címet is viselte.

141

Harcérték

A lovagtestőrök a leghatékonyabb harcosok minden harcos főkasztba tartozó karakter közül. Harcértékük a hepetekével egyenlő, ám ők súlyos páncélok védelmébe húzódnak, így jóval nehezebb feladat megsebezni és legyőzni őket. Ezen felül pedig a világi életben is sokkal inkább megállják a helyüket, mint a csatákhoz szokott bajnokok. A lovagtestőr KÉ alapja 5, TÉ alapja 20, VÉ alapja 75 és CÉ-alapja nincs. Harcérték Módosítója Szintenként 12, amit tetszés szerint eloszthat KÉ-je, TÉ-je, VÉ-je között. Két szabályt kell mindössze követnie: TÉ-je és VÉ-je növelésére minden TSZ-en 5-öt, 5-öt áldoznia kell; valamint, CÉ-jére nem adhat pontot. A lovagtestőrök ugyanis neveltetésüknél fogva megvetik a célzófegyvereket, sőt, gyakran még a hajtófegyvereket is.

Életerő és fájdalomtűrés

A lovagtestőrök életerő és fájdalomtűrés tekintetében is a legjobbak közé számítanak.



Neveltetésük során nemigen szenvednek hiányt semmiben, mindenből a legjobbat kapják. Így aztán életerejük kimagasló, és a fájdalmat, fog összeszorítva ugyan, de dacosan tűrik. A lovagtestőr karakter ÉP alapja 7, Fp alapja pedig 6, amihez Tapasztalati Szintenként még K6+5 Fp járul, már első szinten is.

Képzettségek

A lovagtestőri neveltetés sok mindent magában foglal, amire a karakternek szüksége van ahhoz, hogy hevioso legyen. Így a lovagtestőrök meglehetősen sok Képzettséget kapnak meg anélkül, hogy ezért cserébe Képzettség Pontokat kellene áldozniuk. Ugyanakkor azonban alig marad idejük egyéb tudományok és ismeretek elsajátítására, s ezért kevés KP-ban részesülnek. KP alapjuk 4, és ehhez szintenként még 7 adható.

A hevioso karakter 1. Tapasztalati Szinten a következő Képzettségekkel bír:

Képzettség	Fok/%
Nehézvértviselet	Af





Pajzshasználat	Af
5 fegyver használata	Af
Fegyverismeret	Af
Hadvezetés	Af
Etikett	Af
Lovaglás (rukh-madár)	Mf
4 nyelvtudás	Af 4,2,2,2
Írás/Olvasás	Af
Heraldika	Af

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-180	1
181-370	2
371-800	3
801-1650	4
1651-3200	5
3201-6400	6
6401-12000	7
12001-25000	8
25001-45000	9
45001-65000	10
65001-90000	11
90001-110000	12

Azután pedig:

TSZ	Képzettség	Fok/ %
2	Kínzás elviselés	Af
3.	Heraldika	Mf
4.	Pajzshasználat	Mf
4.	Ahmrit meditáció	Af
4.	Sebgyógyítás	Af
5.	1 fegyver használata	Mf
8.	Nehézvértviselet	Mf
9.	Hadvezetés	Mf
12.	Ahmrit meditáció	Mf

Minden további szinthez +35 000 Tp kell

A hevioso fegyvertára

A lovagtestőrök általában egykezes fegyvereket forgatnak előszeretettel, amelyet repülő hátságuk nyergében ülve is alkalmazhatnak. Legfeljebb másfélkezes kard méretű dolgokat hordanak maguknál, hogyha képesek annak egykezes forgatására. A pajzsokat és a vérteket kedvelik, nagy figyelmet fordítanak felszerelésük ápolására, tisztítására és díszítésére. A legjobb dolog, amit a testőr tehet védencéért, az, hogy külsejével nem hozza kényelmetlen helyzetbe, a második legjobb pedig, hogy meghal érte. Az, hogy öljön is a védelmében az csak természetes ... és valakinek azt is élveznie kell.

Tapasztalati szint

A heviosok eleinte (alacsony szinten) nehezen és lassan lépik meg Tapasztalati Szintjeiket. Azután (4. Szint elérésével) egyre könnyebben és könnyebben jutnak feljebb.





„Miféle isten az ilyen?

Értelmét vesztette a cél, s a hit és minden mi szent volt egykoron Gul Rau Ashar szemében. Halántéki metszett, kék íriszű szeme beletörődötten vándorolt körbe a cellája falán. Korántsem az a fajta számító tekintet volt ez, amellyel az ember felméri, hogy szabadulhatna ki börtönéből. Két okból nem volt olyan. Először is elég rég volt már ebben a földalatti sziklaodúban ahhoz, hogy minden követ átvizsgáljon és hogy minden követ elég szilárdnak találjon ahhoz, hogy letegyen a szökés ilyen irányba történő lezajlásáról, másodsor pedig nem ember volt.

Izmos, szoborszerű teste verejtékben fürdött annak ellenére is, hogy hátát a nyirkosabb, pincehideg falnak vetve ült, mert a forró sivatagi levegő beáramlott a cella ablakának vasrácsai közt. Így a nap nagy részét börtöne e legtávolabbi sarkában töltötte. Rövid időn belül másodsor lett e börtön egyszemélyes lakója és ez a tény több mint sok volt a büszke fiúnak, hogy őrvongva tiltakozzon a kialakult helyzet miatt. Kezdetben ütötte-verte a rácsait, rángatta a súlyos vasléceket és álló nap fogva tartói számára érthetetlen nyelven szidta őket, isteneiket, önmagát és mostanra saját istenét.

Három hete tartott az újabb fogság melyet ugyanitt egy párnapos előzött meg. Ám akkor fajtársai álltak a rács túlsó oldalán, s bár igaz, hogy ők jobban bántak vele, mégis gyűlölettel gondolt rájuk vissza. Rájuk, akik megtagadták a parancsait és ebbe a bűzös ketrecbe dugták.

Erre az emlékre az amund felugrott és dühösen a rácsokhoz ugrott. Kék íriszű szemei vérben forogtak. Egy szál öltözete, egykori díszes ágyékkötője engedelmesen libbent mögé. Egy fejjel magasodott a rács túlfelén posztoló páncélos alak fölé, akit az amund közepesen magasnak ítélt az eddig látott emberekhez viszonyítva. Az meg sem rezzent, hogy a százfontnyi izomkolosszus a rácsnak ugrott. Megszokta már az effajta kitöréseket a rabtól és titkon még élvezte is, hogy sorban állja ennek a vadnak minden ilyen próbáját.

143

Egész nap játszották kettejük türelemjátékát, ami abból állt, hogy miután az amund hosszú percekig, olykor órákig ült mereven megszokott helyén, s őre hasonlóan rezzentelenül, mozdulatlanul állt majd ilyen és ehhez hasonló kitörésekkel próbálta felingerelni vagy legalább nyugalomból kizökkenteni azt. Keveset látott ezeddig a külvilágból és nem tudhatta, hogy Krán harcosai még az amundokhoz képest is igen kegyetlen népség.

Az amund izmai elernyedtek, bronzbarna bőrén olajosan csillogott a verejték, rabsága alatt növesztett haja lassan vállait súrolta. Arcát közel nyomta a rácsokhoz és mint oly sokszor már, megpróbált az éjsötét rostély mögé látni. A kráni teljes vértet viselt, melynek éjfekete színe lassan szürkült be ahogy az ibarai homok az ideúton lemosta a páncél festését olyan lassan, ahogy az itteni klíma is lassan, de biztosan törte meg a vértés akaraterejét. Lelkes ifjúként lépett be a kráni külső tartományok szülőtteként a Taba-el-Ibarába induló Szabados csapatok Tagjai közé. Idáig Ranagol áldása kísérte őt, hiszen még élt. Sokan elesetek harcostársai közül. Vagy az amundok vagy a homoki elfek végeztek velük, de olykor még a fanatikusabb dzsádok is seregük útjába álltak.

Így történhetett meg, hogy a dicső légió ezredéből hamar a fele, majd még annyi sem maradt. Sokakat elemészített a tikkasztó szomjúság vagy a gyilkos homokvihár, melyet dzsád vezetőjük El-dzsiahként tisztelt és a földbe ásta magát közeledtére. Gyáva féreg volt. Az alkonyatnál Ranagolnak áldozta lelkét hős parancsnokuk, akiről mondták, hogy a Kosfejes nagyúr elhívott szolgája volt ezelőtt az átkos háború előtt. Csupán ő tartotta a lelket mind a fiúban mind pedig azokban, akik végül az Egy kegyelméből elérték Al Aodal oázisát és bevették azt. Az emléket hatására hirtelen a rácsba rúgott vasalt bakancsa orrával. Arcát előntötte a harag és gyűlölet, ahogy tekintetét az amund féreg szemei közé fúrta és legdurvább szitkait vágta annak fejéhez, aki abból egy szót sem értett. És mindezek után azt a kivételes embert egy amund ölte meg, az amelyik most a rács túlfelén fetreng és neki nincs joga végezni vele mert a Kosfejes úr jelét viseli.

Miféle isten az ilyen?”

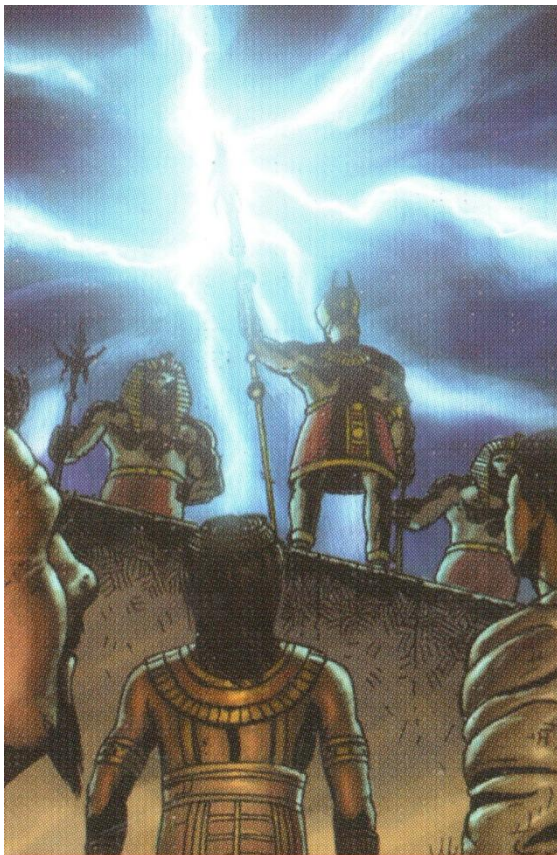




Varázslatok

Az alábbiakban a különböző amund papok által alkalmazott egyedi varázslatokat szedtük csokorba. Elmondható, hogy teljes képességeiknek mindezek nem jelentik a határát, sokkal inkább példák arra, hogy milyen módon és varázslatokkal lehetnek felvértezve a játékos karakterekkel szemben. Ezeken felül természetesen a saját istenük szférájába tartozó általános papi varázslatoknak is a birtokában vannak és előszeretettel alkalmazzák is őket. Természetesen ezek a varázslatok CSAK az amund fajú papok számára érhetőek el és közülük is azok számára, akik az amund pantheon valamelyik istenét tisztelik. Játéktechnikailag fontos lehet, hogy minden varázslatuk egyöntetűen erősíthető további 3 Mana/E befektetésével, ami a legtöbb esetben ugyan nem változtat a kívánt hatáson, de az eredményességen annál inkább.

144



Összetartozás

Szféra: Lélek

Mana-pont: 9

Erősség: 3

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 10 perc/szint

Hatótáv: 100 láb sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Amhe-Ramun az összetartozás istene, így papjain keresztül képes híveit közös tudattá egyesítenie. A szertartásokon kívül a harcban jelentős előnnyel rendelkeznek ezáltal az amundok.

Kiáltás

Szféra: Lélek

Mana-pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: Asztrál

Az Amhe pap ezen varázslat segítségével képes kiáltásával energiát vinni csapásaiba. Támadóértéke 15-tel, sebzése 2-el megnő egy csapás erejéig.

Nap-csapás

Szféra: Természet

Mana-pont: 13

Erősség: 4





Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 30 láb

Mágiaellenállás: -

A pap öklével az ellenfelek felé súlyt, akikre 5 láb sugarú körön belül fényugár sújt le k10 sp-t sebezve, illetve a célpontok 50%-ban k6 percre megvakulnak. A Mp-k sokszorozásával a terület vagy az erősség növelhető.

Meghasonultság

Szféra: Lélek

Mana-pont: 19

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: Tsz/perc

Hatótáv: 10 láb, személy/tsz

Mágiaellenállás: Asztrál

A mágia áldozatai elveszítik minden érzelmüket, s csak állnak bágyadtan. Nincs okuk a harcra, a létezésre, nem csinálnak semmit. +1E/3Mp

Homokvihar

Szféra: Természet

Mana-pont: 45

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: 1 óra/tsz

Hatótáv: 1 mérföld vagy több

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatalmas forgószelet kelt, amely lenyúzza a bőrt, a húst a csonttól. 2k6 Sp/kör,

a vérték SFÉ-je véd. + 20 Mp-ért a Homokvihar formát ölthet, bármilyet. I A vihar középpontja a pap, körülötte 10 láb sugarú körben nyugalom van, a vihar a pappal együtt mozog. II vagy tőle max 5 mérföldre jön létre.

Homokhullám

Szféra: Természet

Mana-pont: 60

Erősség: 10

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 100 láb

Mágiaellenállás: -

Amhe-Ramun papja hosszú sikolyt hallat, majd két kezével a támadók felé súlyt, akiket 20 láb magas homokfal tartóztat fel majd borít el. Az áldozatok Erő, illetve Gyorsaság próbát dobhatnak az özönlő homok ellen. Ha egyik sem sikeres, akkor a homok 1 láb mélyen elborítja, ha csak az egyik sikeres, akkor a homok nyakig borítja el őket. Ha a próbák sikeresek, akkor az áldozat kijut a homok alól 5 kör alatt, de fegyverei /kézben/ illetve egyéb tárgyai elvesznek.

Homokörvény

Szféra: Természet

Mana-pont: 65

Erősség: 10

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 4 kör/tsz

Hatótáv: 25 láb

Mágiaellenállás: -

A pap kezével egy pontra mutat, ahol homoktölcsér keletkezik, amely 1 kör alatt jön





létre, s 10 láb sugarú. Az áldozatok az első körben sikeres - 3as gyorsaságpróbával juthatnak ki a homoktölcsérből, ha ez az első eset, ha nem, akkor az áldozat gyorsabban kapcsol, ezért a próbát -1gyel dobja. Ha már beszívta a tölcser, akkor -2vel kell Gyorsaság vagy Ügyesség, + Erőpróbát dobni a kijutáshoz. Ha ez 3-szor sikertelen, akkor az áldozat elmerül a homok alá és megfullad az Állóképesség x kör után.

Árnyak háza

Szféra: Természet

Mana-pont: 12

Erősség: 6

Varázslás ideje: 1kör

Időtartam: szint x 1 óra

Hatótáv: érintés

146

Mágiaellenállás: -

Szintnyi sfé tűz ellen.

A forró déli birodalomban gyakran jól jön ez a varázslat, mely alanyától távol tartja a legnagyobb meleget, emellett a tűztől is igen jó véd (4-es SFÉ tűz ellen). A láthatatlan aura kiterjedése nem nagy, szinte ruhaként követi a célpont alakját. Egyetlen hátránya, hogy az érzékelést -leginkább a látást- tompítja, fakó árnyalatokkal színeze át a világot.

Csillagtalan éj

Szféra: Természet, Lélek

Mana-pont: 13

Erősség: 7

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szintXszint perc

Hatótáv: szintX20 láb

Mágiaellenállás: -

A pap sötétséget idéz a kijelölt területre. A sötétség egyenletesen terjed el a középponttól, az általa létrehozott „gömb” átmérője szint szerinti láb lehet, ezen túl a sötétség elveszíti erejét, lassan elhalványul. A gömbön belül teljes sötétség uralkodik, melyet legfeljebb a mágikus fények oszlatnak el. Lehetőség van a középpont mozgatására -ha az alkalmazó megdobja intelligencia próbáját - de a hatótávot ekkor sem lépheti át a varázslat.



Sárkánylégyszeme

Szféra: Lélek

Mana-pont: 17

Erősség: 9

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szintX1 nap

Hatótáv: érintés





Mágiaellenállás: mentális

A varázslat célpontja az időtartam lejártáig 360 fokos látásra tesz szert. Az emberi elme nemképes megszerezni az így kapott információkat, ezért ha a célpont nemdobja meg az intelligencia próbáját, csak egymásra úsztatott képek halmazát látja, s nem képes eldönteni mi van mögötte, vagy előtte. Ha valakire többször alkalmazzák a varázslatot minden egyes újabb alkalommal+1-et kap az intelligencia próbánál.

Talmi béklyó

Szféra: Halál, Természet

Mana-pont: 19

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szintX1 óra

Hatótáv: szintX10 láb

Mágiaellenállás: -

A varázslathoz szükséges egy megfelelő hosszúságú kötélt, erre mondja a pap a bűvigéket. A mágia hatására a kötélt gúzsba köti a papot, de egy szó kimondásával a béklyó bármikor megszüntethető. A varázslatban rejlt lehetőségek ellenére gyakran épp a szorult helyzetbe került varázshasználók alkalmazzák ezt a varázslatot béklyóik megszüntetésére (a kötélnak nem kell a pap tulajdonában lennie).

Vérvizenyő

Szféra: Halál

Mana-pont: 19

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szintX1 kör

Hatótáv: szintX10 láb

Mágiaellenállás: Egészségpróba

A varázslat felhívítja a célpont vérért, és gátolja a sebek természetes gyógyulását, tetemes vérvesztést okozva ezzel. Az időtartam lejártáig minden sebzésből adódó 2 Fp elvesztése után a célpont újabb 1 Ép-t veszít azonnal. Ez idő alatt az alkalmazott gyógymágiák, bármi volt is az eredeti céljuk, a vérvizenyő hatását semlegesítik. Az áldozat sebeinek bekötözésére, a vérzés elállítására a gyógyítók és a herbalisták csak mesterfokú képzettség alkalmazásával képesek.

Áspis lehelete

Szféra: Halál, Természet

Mana-pont: 18

Erősség: 9

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: pap

Mágiaellenállás: lásd a leírást

A pap tenyeréből zöldes színű permet lövell ki sűrű felhőben. Akit elér, annak bőrét és torkát marni kezdi ez az anyag, súlyos sérüléseket okozva. A mágiahasználó közelében (tíz láb sugarú gömb) állók 3 Egészség pontot és így 3 Ép-t sebződnek, ha nem dobják meg méregellenállásukat -4el. Ez a sebzés tíz lábanként eggyel csökken. A maximális sebzés körönként eggyel csökken, míg végül a gázfelhő teljesen eloszlik. Az alap sebzés szintnyi.

A halál érintése

Szféra: Lélek

Mana-pont: 26

Erősség: 13





Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szintXszint kör

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: Asztrál

A varázslat célpontja megmagyarázhatatlan félelmet érez, rettegés fogja el minden élőlény láttán. Ha lehetősége van rá, menekülni kezd, ám ha sarokba szorítják, félelemtől szűkülve kuporodik össze. Az időtartam lejártá után még szintnyi napig rémálmokkal küzd, éjszaka igyekszik biztonságos helyen meghúzni magát.

Refith pajzsa

Szféra: Természet, Élet

Mana-pont: 22

Erősség: 11

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szintX1 óra

Hatótáv: pap

Mágiaellenállás: -

A papot egy láthatatlan pajzs övezi, mely felfog szintX2 fizikai sérülést. Ha megtette, eloszlik. Az SFÉ-k felett van, elsőként ebből vonunk le.

Mumifikálás

Szféra: Halál, Lélek, Természet, Élet

Mana-pont: 28

Erősség: 14

Varázslás ideje: másfél óra

Időtartam: szintX500 év

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Az amund Temeth főpapok mindennapos varázslata. A halál beállta után maximum szintnyi napig alkalmazható. Ezután a test bomlási folyamatait a varázslat nem tudja megfordítani. A mágia célja, hogy a különleges szerekkel tartósított test teljes épségét biztosítsa, akár évezredekén át. Szinte kizárólag csak nemes kasztok elhunytaira alkalmazzák, ám néha egy-egy szolgakasztbélit is mumifikálhatnak. Az ilyen alsóbb kasztból származó múmiák gyakran az amund kazamaták védelmét látják el...



Kétes hírnév

Szféra: Lélek

Mana-pont: 20

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szintX1 óra

Hatótáv: érintés





Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat célpontját láthatatlan, csak mágiaészleléssel felfedezhető aura lengi körül, melynek átmérője szintXszint láb. Aki az aurán belül kerül és látja a célpontot, az félelemmel, undorral tekint majd rá, és igyekszik minél távolabb kerülni tőle. A célpont ellen harcban mindenki a harc félelem alatt módosítókkal támad.

Hevülő vér

Szféra: Természet, Halál

Mana-pont: 20

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: szintX10 láb

Mágiaellenállás: Egészség- és Akaraterőpróba

Az áldozat testének hőmérséklete jelentősen megnövekszik. Ez a hőmérséklet-növekedés nem egyenletes, és helyenként komoly belső égést eredményezhet, elviselhetetlen fájdalmat és k6+szint Sp sérülést okozva. A második körben a sebzés további szint/sp, de ezután a hőmérséklet fokozatosan csökken.

Holtak átka

Szféra: Halál, Lélek

Mana-pont: 20

Erősség: 10

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: szintX1 nap

Hatótáv: szintX10 láb

Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat alkalmazója a halottakéhoz hasonló árnyéket él az időtartam lejártáig. Ételre, italra és alvásra és egyáltalán nem lesz szüksége, fájdalmat sem érez, így elájulni sem tud. A varázslatnak azonban – akár csak az élőhalott létnek – árnyoldalai is vannak: az alkalmazó árnyéka, tükörképe eltűnik, a gyógyerők nem hatnak rá, így mindenféle gyógyulásra (természetes regenerálódásra is) képtelen.

Áldozat

Szféra: Természet, Élet, Halál

Mana-pont: 20

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szintX1 hét

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: Asztrális

Akár mekkora távolságban lehet a célpont, a papot érő sérülések fele részben rá hatnak a pap helyett. Az Amhe kötéséből fennmarad sérüléseket ez már nem tudja felezni.

Pöröly és üllő

Szféra: Élet, Lélek, Halál, Természet

Mana-pont: 18

Erősség: 9

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: szintX10 láb

Mágiaellenállás: Ügyességpróba

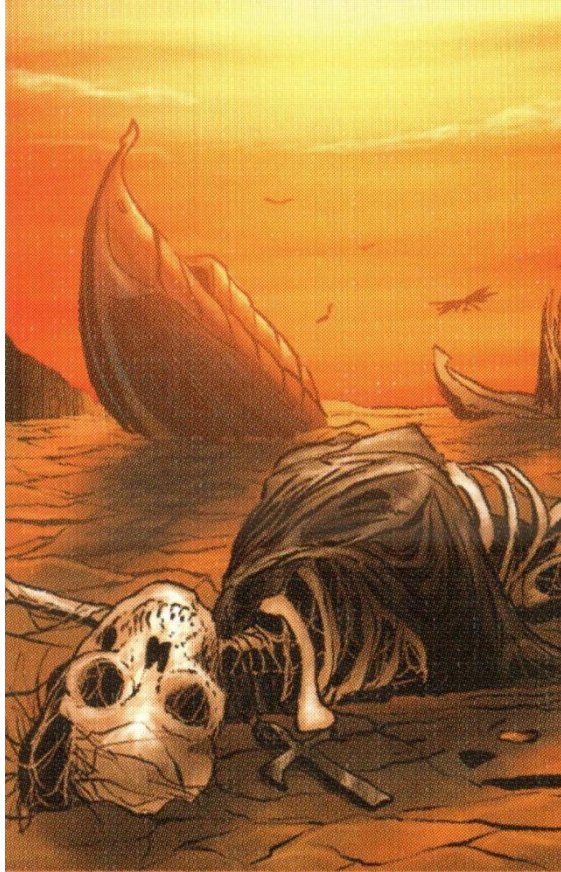
Szint*d4+1

Nagy erejű támadó varázslat, mely hatásában a mellkasra mért, igen erőteljes ütésre hasonlít.





az áldozat szintszer K10/2 Spt veszít, és több lábnyira (szintszer 2) repül hátra. A hatás ellen érvényesül a páncélok SFÉje. Nemcsak élőlényekre mondható, így kiválóan alkalmas ajtók betörésére.



150

Keserű vér kelyhe

Szféra: Lélek, Halál, Természet

Mana-pont: 19

Erősség: 10

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: szintXszint nap

Hatótáv: szintX7 láb

Mágiaellenállás: Egészségpróba

Szintszer szint liternyi folyadék mérgezhető meg a varázslattal. A folyadék színre, ízre változatlan marad, ám ha valaki iszik belőle egy pohárnyit, és nem dobja meg méreg elleni

mentődobását -5el, annak ízlelése különös változáson megy át. Az időtartam lejártáig bármit megízlel, azt undorítónak, fogyasztásra teljesen alkalmatlannak fogja érezni, s ha ennek ellenére erőlteti annak elfogyasztását, akkor leküzdhetetlen hányinger tör rá. Miután a hatás egyszerű víz esetén is érvényesül, a mágia hatása alá került személyek könnyen szomjan halhatnak. A méreg minden szervezetbe jutás után szintnyi percig kábultságot okoz.

Árnyak marka

Szféra: Halál

Mana-pont: 22

Erősség: 11

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szintnyi kör

Hatótáv: szintX5 láb és szint/2 aura

Mágiaellenállás: Akaraterőpróba

Minden körben eldöntheti az áldozat, hogy küzd-e a torkát elszorító erő ellen. Ha nem küzd a varázs ellen az áldozat, sérül k6+szintnyi Sp-t. Ha küzd ellene, akkor nem sérül, és dobhat Akaraterő ellenpróbát a pap ellen. Ha sikeres, a köre rámegy a szellemharcra, de a köv. körtől nem hat rá a mágia.

Kígyók testvére

Szféra: Természet

Mana-pont: 26

Erősség: 13

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: spec.

Hatótáv: érintés, egy aura

Mágiaellenállás: Egészségpróba





A varázslat áldozata az első körben furcsa bizsergést és az érintés helyétől terjedő gyengeséget érez. A második kör végére végtagjai teljesen lebénulnak, s ez az állapot egy teljes napra állandósul. Egy nap elteltével, ha nem dobja meg méreg elleni mentődobását -5el, akkor testének izmai szintnyi körre teljesen felmondják a szolgálatot. Ebben az áldozat lélegezni sem tud, ami könnyen a halálát okozhatja, ha ekkor nem dobja meg egészségpróbáját +3al.

A féreg lehelete

Szféra: Halál, Természet

Mana-pont: 25

Erősség: 13

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: szintX5láb, szintX2láb sugarú gömb

Mágiaellenállás: -

A területen iszonytatóan felforrósodik a levegő, 3k6 sérülést okozva az ott tartózkodó élőlényeken.

Futóhomok

Szféra: Természet, Halál

Mana-pont: 27

Erősség: 14

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szintX1 nap

Hatótáv: szintX10 láb, szintXszint sugarú gömb

Mágiaellenállás: -

SzintXszint láb sugarú – kizárólag homokos – területre mondható a varázslat. Az ide tévedőket hat kör alatt elnyeli, hacsak ki nem

találnak valamit szabadulásuk érdekében. Esélye igazán csak nagyobb csapatoknak van, ám nekik is csak akkor, ha nem egyszerre lépnek a veszélyes területre. Aki a futóhomok területére lép, gyorsaság és ügyesség próbát tehet, ha sikertelen valamelyik próbája, önmagától már nem képes kiszabadulni.

Szipoly

Szféra: Lélek, Élet, Természet

Mana-pont: 26

Erősség: 13

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: -

Hatótáv: szintX10 láb, 1 aura

Mágiaellenállás: Mentális

A célpont lény szint*k6 Ép-t veszít, a célpont lény fele ennyit gyógyul.

Lidérccláng

Szféra: Lélek

Mana-pont: 25

Erősség: 13

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: szintX1 hónap

Hatótáv: szintX100 láb, szintX100 láb sugarú gömb

Mágiaellenállás: Intelligenciapróba

Ez a varázslat hatását és működését tekintve is igen furcsa. Alkalmazója előre meghatározza a lidérccláng mozgását a hatótávon belül, ám a mágia csak akkor aktiválódik, ha az időtartam lejárt előtt valaki látótávolságon belül ér. A lidérccláng megjelenése sokféle lehet, s mindig az áldozat(ok) elméjéből „merít” ötletet. Időnként derengő árnyék, esetleg halvány





nőalak, vagy bármi egyéb érdekes, különös, figyelemfelkeltő dolog. Ha a célpont nem dobja meg intelligenciapróbáját furcsa kábulatban követni kezdi a jelenést, mely ki tudja hová vezet...

Kapocs

Szféra: Lélek, Élet

Mana-pont: 24

Erősség: 12

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam:

Hatótáv: szintX10 láb, 1 aura

Mágiaellenállás: Asztrális

Amennyi Ép-t sérül a pap, annyit sérül a célpont is (ez a célpontra szellemi hatás).

Kölcsönös segítség

Szféra: Lélek, Halál

Mana-pont:

Erősség: 29

Varázslás ideje: 15

Időtartam: spec.

Hatótáv: pap, pap

Mágiaellenállás: -

A papnak ahhoz, hogy ez a varázslat sikerüljön alkut kell kötnie egy vagy több halott szellemével. A felek az alku során kölcsönös feltételeket szabnak egymásnak. Amennyiben a pap teljesíti a szellemek feltételét, a szellemeknek is teljesíteniük kell az ő feltételét. Ha a feltétel teljesítése nehéz számára, a pap dönthet úgy, hogy eláll tőle, ekkor a kapcsolat megszakad, a szellemek elenyésznek. Ám ha a pap teljesíti a feltételt, a szellemeket a varázslat ereje kötelezi a

feladatra – természetesen akkor, ha a feladat a szellemek által teljesíthető. A hívásra jelentkező szellemek bármilyenek lehetnek, bár néhány dolog – helyszín, holttest felett végrehajtott idézés, stb – befolyásolhatja ezt.

Enyészet keze

Szféra: Természet, Halál, Lélek

Mana-pont: 28

Erősség: 14

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szintnyi kör

Hatótáv: szintX5 láb, 1 aura

Mágiaellenállás: Egészségpróba

A varázslat létrejöttkor a célpont egészségpróbára jogosult. Amennyiben elvétí, a bőre lassan szürkés zöld árnyalatot ölt, majd hámlani kezd. Karjai elgyengülnek, képtelen

152





lesz a nehezebb tárgyakat (kard, pajzs stb) megtartani k6 körön belül, és rettenetes fájdalom árad szét a testében. Az első körben k6 sp-t, a következőkben pedig még 2k6 Sp-t, majd k6 Ép-t sérül, és Akaraterő próbát kell dobnia -2vel, különben elájul.

Bíbor vízesés

Szféra: Halál

Mana-pont: 30

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: spec.

Hatótáv: szintX10 láb, 1 aura

Mágiaellenállás: Mentális

Az amund mágia egyik legkegyetlenebb darabja. Célpontjának, ha elvétí a mágiaellenállását sorra elpattannak a főbb erei, súlyos belső vérzést okozva. Az áldozat körönként k6 ép sérülést szenved el, míg meg nem hal. kevesen tudnák megmagyarázni az okát, de tény, hogy a varázslat nem hat az igaz hittel rendelkező papokra.

Az elme hatalma

Szféra: Lélek, Halál

Mana-pont: 24

Erősség: 12

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: szintX10 láb, 1 aura

Mágiaellenállás: Akaraterőpróba

A célpont lény elemelkedik a földről, és minden körben AK ellenpróbát tehet a pap ellen. Ha az áldozat nyer akár csak egy körben is, semlegesítődik a varázslat. Ha azonban a

pap megnyeri mindhárom kört, a célpont sérül 3k6+szintX2 Sp-t. A varázslat időtartamára a célpont fizikailag félig-meddig holdlova van (kezei szabadok, de amúgy mozgásképtelen, -10 KÉ-20 VÉ -20 TÉ, -20 CÉ), de szellemileg csak akkor, ha nem küzd a pap ellen (ha abban a körben feladja AK ellenpróbáját. A pap az időtartam közben a varázslatra *koncentrál*.

A homok keze

Szféra: Természet

Mana-pont: 27

Erősség: 14

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: spec.

Hatótáv: szintX10 láb, 1 aura

Mágiaellenállás: Erőpróba

Kizárólag sivatagos, vagy laza szerkezetű talaj esetén alkalmazható. A varázslat hatására a homok körbe öleli az áldozat lábát, s elkezdí lehúzni a mélybe. Az áldozat körönként másfél arasznyit süllyed, így az átlagos magasságú embereket 6 kör alatt nyeli el a homok. Az első körben lehetőség van az önálló kiszabadulásra, ha az áldozat megdobja erő próbáját.

Fekete Szivárvány

Szféra: Élet, Lélek

Mana-pont: 30

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szintXszint kör

Hatótáv: szintX10 láb, szintX 1 aura

Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat célpontja elveszti színlátását és térérzékelését, minek következtében csetlő-





botló holdkórosnak tűnhet a kívülálló szemében. Ilyen állapotban harcolni és íjat használni szinte lehetetlen, de még a kisebb gödrök átugrását megpróbálni sem javallott. A vakság módosítóit kapja, de valamit azért lát (formák, események, stb).

Amhe kötése

Szféra: Halál, Lélek

Mana-pont: 28

Erősség: 14

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szintX1 nap

Hatótáv: szintX10 láb, szintX1 aura

Mágiaellenállás:-

A pap átadhat a célpontoknak életeri csökkenéseket, ha nem tisztán szellemre hatnak, akkor egy sérülésnek csak 4/5ét. A célpontoknak a pap szint*10 lábnyi környezetében kell lennie, hogy a pap átadhasson nekik sérüléseket. Egyirányú...amund megoldás, általában tenyésztett rabszolgák vagy testőrök vannak ezzel ellátva a papok mellett.

Csontnak porrá zúztatása

Szféra: Halál, Természet

Mana-pont: 30

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: spec.

Hatótáv: szintX5 láb, 1 aura

Mágiaellenállás: Egészségpróba

Az áldozat csontjait mintha kövek közt örölnék. Sikertelen egészségpróba esetén a célpont nagyobb csontjai porrá zúzódnak, és

meghal. Sikeres próbánál k6 nyílt törést és kétszer annyi Ép sérülést szenved el, ami könnyen halálossá válhat.

Kiszáradt fa

Szféra: Halál, Természet, Lélek, Élet

Mana-pont: 40

Erősség: 20

Varázslás ideje: 3 nap

Időtartam: szintX 500 év

Hatótáv: érintés, 1 aura

Mágiaellenállás: Egészségpróba

Csak kevesek által ismert, iszonytató erejű átok. Legtöbbször az Ősi nép ellenségeire - kiváltképp nemeseire - alkalmazzák. A varázslat célpontja teljesen meddővé válik, ha elvétí egészségpróbáját. Átoküzéssel nem semlegesíthető, csak a hatás befolyásolható. A célpont az átoküzést követő minden ötödik évben újabb próbát tehet -k6 módosítóval a tulajdonságdobásra. Amennyiben az átok létrehozója meghal a varázslat hatása megszűnik. Főbenjáró bűnnek számít ha a pap engedély nélkül saját népéből alkalmazza valakire ezt az átkot. Az amund birodalom történelmében szinte csak az uralkodók parancsára nemesenszületett essitákon, ám akkor egész családokon... A varázslat létrehozójának vagy meg kell érinteni a célpontot a szertartás elején és végén, vagy pedig az első órában el kell égetnie a célpont egy, egy hétnél nem öregebb testdarabkáját (haj, köröm, stb).

Tűzfüggöny

Szféra: Halál

Mana-pont: 38

Erősség: 19

Varázslás ideje: 1 kör





Időtartam: szintX1 kör

Hatótáv: szintX20 láb, szintXszint láb sugarú gömb

Mágiaellenállás: -

Egy, a pap által választott területen belül, pusztító tűzcsapás jön létre. A területen tartózkodók 2k6 sebzést szenvednek el, és minden éghető dolog meggyullad. Ezután körönként további k6 Spt sebződnek mindazok, akik nem tudták elhagyni az égő területet. Ebben a lángtengerben körönként legfeljebb 10 lábnyit lehet megtenni, tájékozódni pedig szinte lehetetlen. Különösen lakott területen pusztíthat a tűzfüggönnyel a pap, mert a lángok félelmetes sebességgel terjednek tovább.

A vihar szeme

Szféra: Természet

Mana-pont: 33



Erősség: 17

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szintXszint perc

Hatótáv: pap, szintXszint láb sugarú gömb

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására nagy erejű forgószél támad a varázshasználó körül. A szél ereje elég egy könnyű fegyverzetű ember felborításához, s minden ennél könnyebb tárgy felkapásához. Bármerre halad a varázslat létrehozója, a forgószél vele tart, így egy elszórt fegyverektől hemzsegő csatatéren igen pusztító fegyver lehet.

Themes pillantása

Szféra: Halál, Természet, Élet

Mana-pont: 32

Erősség: 16

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: szintX5 láb, szintX1 aura

Mágiaellenállás: Asztrális és Egészségpróba

Ha a célpontok Me-je és Betegség ellenállása is sikertelen, porrá omlanak.

Sötét Angyal Szárnycsapása

Szféra: Természet

Mana-pont: 42

Erősség: 21

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: szintXszint perc

Hatótáv: látótávolság, szintX50 láb sugarú gömb





Mágiaellenállás: -

Egy, a pap által kijelölt területen rettenetes szélvihar kezd tombolni, mely fákat tör derékba, házakat dönt össze, s mindent ember nagyságúnál nem nagyobb rögzítetlen tárgyat elragad, hogy odébb a földhöz csapja. Akiket a vihar a szabadban ér, 2k6 Sp-t sebződnek, de ezen felül, ha nem dobnak sikeres szerencse próbát, halálra zúzódnak egy fa törzsén, esetleg a nyakukat szegik földetéréskor.

(Szerencse próba: opcionális kalandmesteri megoldás nehezen meghatározható kimenetelű eseményekre. A játékos K100-al dob, majd a kapott eredmény ALÁ kell dobnia egy újabb K100-as dobással, hogy a próba szerencsés legyen.)

A jövő emléke

Szféra: Lélek

Mana-pont: 43

Erősség: 21

Varázslás ideje: 3 nap

Időtartam: szintX500 év

Hatótáv: érintés, 1 aura

Mágiaellenállás: Mentális

Az átok célpontja elsőszülött fia kezétől fog meghalni (ha lesz ilyen), se ennek ő maga is tudatában van. Hogy milyen módon zajlik majd le az apagyilkosság, azt előre nem lehet tudni, bár az átok szövege tartalmazhatja a körülményeket (de a pontos módot soha). A varázslat létrehozójának vagy meg kell érinteni a célpontot a szertartás elején és végén, vagy pedig az első órában el kell égetnie a célpont egy, egy hétnél nem öregebb testdarabkáját (haj, köröm, stb).





Bestiárium

Amhe-démon

Termet: N

Sebesség: 110 (sz)

Tám/kör: 3

KÉ: 57

TÉ: 135

VÉ: 205

CÉ: 25

sebzés: 2k6+10 (meneth) / 2k6+3 (karmolás) /
állatfejtől függő harapás

Ép: 56

Fp: 150

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

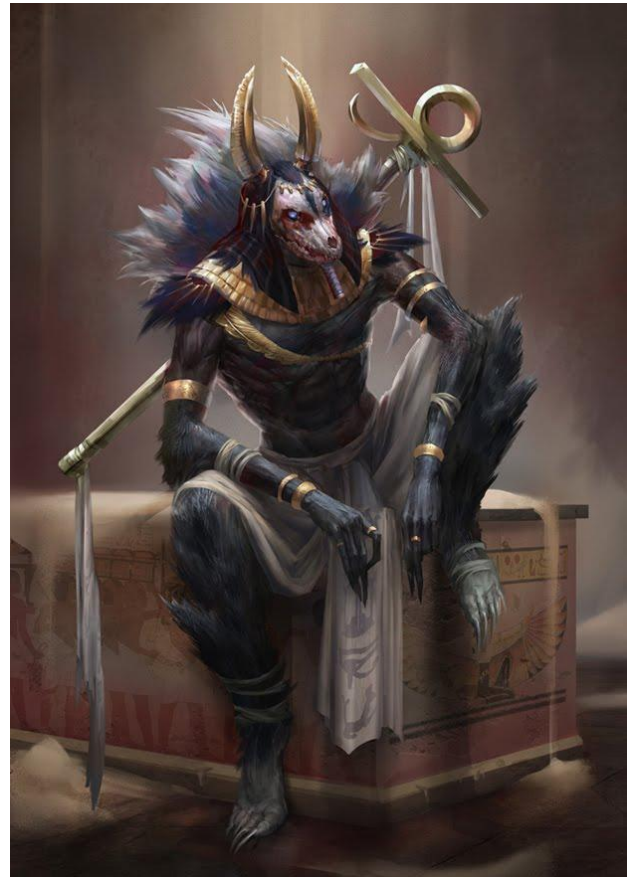
Mp: 125

Jellem: Halál-Rend

Intelligencia: magas

Max. TP: 13 500

Amund (emberi) testű, szörnyetegfejű démon, Amhe-Ramun manifesztációjának egy porhüvelye. Anyagi testének fenntartásához olykor élelemre, szellemének táplálásához pedig véráldozatra van szüksége. Félelmetes külseje ellenére önmagában csak mérsékelt veszedelmes, ám tucatnyi amund démon őrzi és szolgálja. Összesen huszonhárom Amhe-démon létezik, többségük a Mélysivatagban, titkos templomromokban rejtőzik. A Manifesztációs Háború krónikája szerint egyet közülük al Abadana elestekor elpusztítottak a dzsennek. A papi mágia Halál és Lélek szféráinak bármelyik varázslatát használhatja. Mana pontjaiból percenként 10 tér vissza. Ha testét nem pusztítják el végérvényesen, vagyis nem égetik el, vagy nem vágják le a fejét a Kék



Hold felkeltekor a test regenerálódik, és percek alatt teljes életerejével újra ép. Amennyiben a Kék Hold felkel, az Amhe-démon legyőzhetetlen. A huszonhárom test és Amhe-Ramun papjai egységgé kovácsolódnak. Tulajdonképpen végtelen életerő ponttal és végtelen mana ponttal rendelkezik. Az Amhe-Démon teste át van itatva a legerősebb szakrális mágiával. A közelében (50 láb sugarú gömb), minden pap vagy paplovag érzi az erős isteni hatalom jelenlétét. Mivel teste a szakrálisan mágikus, ezért csak mágikus fegyverrel sebezhető.

Egyedi varázslatok:

MÁGIA SZÉTOSZLATÁSA

Mana pont: 2/E

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: kijelölt varázslat

Hatóideje: Egyszeri

Az Amhe-démon képes mindenféle mágiák hatásainak megszüntetésére, abban az esetben, ha a fohász erőssége meghaladja a varázslatba fektetett mana-pontok számát..





158

BÉNÍTÁS

Mana pont: 4/E

varázslás ideje: 3 szegmens

Hatótáv: 20 láb

Hatóideje: 3 kör

Mágiaellenállás: Mentális

Az Amhe-démon részlegesen megbénítja az ellenfél mozgásirányító központját. Az áldozat a következő módosítókat szenved el:

Erő: -8 Gyor.: -8 Ügy: -8

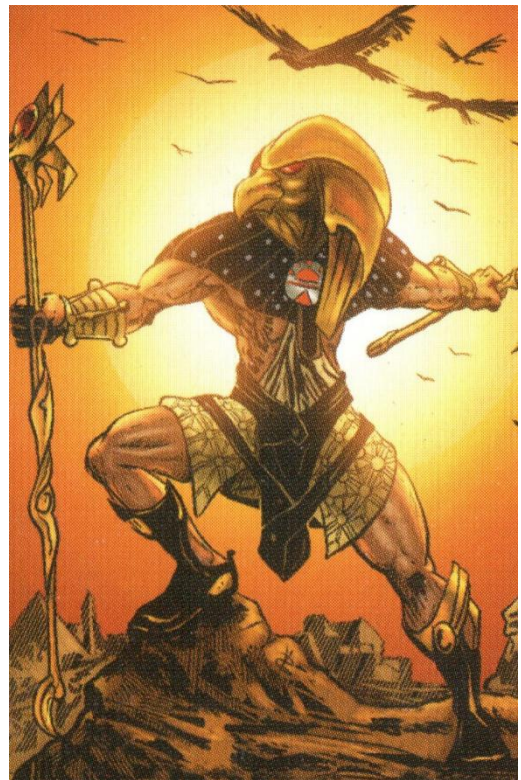
KÉ: -30 TÉ: -40 VÉ: -35 CÉ: -15

Ismertebb Amhe-démonok:

- Kemáról, egy macskafejű démonról tudni, hogy képes volt semlegesíteni a leghatalmasabb átkokat is.
- Kal-Anan, egy sakálfejű manifesztáció a beszámolók szerint, mikor sarokba szorították a semmiből idézett maga mellé testőröket
- Ur-Tetről, a sólyomfejű démonról ismert volt, hogy követőinek az egységen felül is megsokszorozta erejét és papjainak bűvhatalmát
- Enhu, egy különleges Amhe-démon volt, amely a Shibara vizéből

emelkedett fel és fejének helyén meghatározhatatlan, káoszlény pofa szörnyülködött, melyet a feljegyzések hol pikkelyes antilopnak, hol pedig pteroptaként azonosítanak. Nőnemű volt.

- Szekhem, bivalyfejű szörny, amely a Manifesztáció fegyverzetéért volt felelős és csak a háború második felében lépett a színre
- Ahtu, a kobrafejű démon becserkészése bizonyult az egyik legnehezebbnek, ugyanis képtelenség volt meglepni, csapdát állítani neki és harcban fürgébb ellenfél volt bárkinél





Awerigorg

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: Ó

Sebesség: 110 (SZ)

KÉ: 60

TÉ: 95

VÉ:125

CÉ:-

Tám/kör: 2

Sebzés: 3k6 (harapás)/2k6 (csápok)

Ép: 60

Fp: 90

Asztrál ME: 25

Mentál ME: 20

Jellem: Káosz

Intelligencia: alacsony

Max Tp: 950

Korcossárkány, helyhez kötött életmódot folytató, végtelenül gonosz teremtmény. Valószínűleg torz mágia eredményeként jött létre. Jellegzetes vermei gyakran találhatóak közismert karavánutak mentén. Bár komoly veszélyt jelent az utazókra, tapasztaltabb sivatagi vezetők könnyen elkerülhetik vagy ismerve a lény szokásait, el is pusztíthatják azt. általában a homok alól meglepetésből támadja meg áldozatát, ki gyanútlanul azt hiszi, két dűne között árnyas pihenőre bukkan. Különös kapcsolat fűzi a homoki elfek népéhez, melyek a sivatag ítéletének megtestesülést látják benne, amely elveszejt az érdemteleneket. Azon ritka alkalmakkor, mikor a felszínen

tartózkodik, láthatóvá válnak elcsökevényesedett szárnyai, melyek immár a homokban való ásást segítik elő. Az amund legendák szerint *Am Shere* titokzatos városába zárták Refis egyik első teremtményét, ki a képirások tanulsága szerint az Awerigorgok Atyja néven ismert.



Faldémon (ankhe-tueeth)

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 75

Támadás/kör: -

Kezdeményező érték: -

Támadó érték: -

Védő Érték: -

Célzó Érték: -

Sebzés: -

Életerő pontok: -

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: 30

Mentál ME: -

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Kiegyensúlyozottság: magas

Max. Mp.: -

Jellem: -



Max. Tp: 585



A faldémonok ezen csoportjába tartozó lények valójában nem a démoni síkokon honosak – holott nevükről erre lehetne következtetni -, hanem az asztrálsíkon. Ennek megfelelően nem érvényesek rájuk a IV/1-es Rúnában közzétett szabályok sem. Anyagi testük nincs, minden kapcsolatuk a mi világunkkal az a rajzolat, amely idéző formulának számít, s ide rántja őket. Ezek a rajzok mind-mind különbözőek, s rajzolójuk (neb-het) akarata szerint aktivizálódnak. Léteznek olyan ábrák, amelyeket az amundok is aktiválhatnak, akadnak mások, amelyeket a különféle sivatagi állatok ellen hoztak létre. A volt emíri palota rajzai akkor kelnek életre, ha élő ember kerül a tőlük számított 2 láb sugarú körön belülre. Védekezni ellenük a nyakékkal ill. a homokköpönyeggel lehet, de hatásosak lehetnek az Első Törvénykönyvben világot látott papi varázslatok is, amelyek a Belső Síkok lényeire hatnak. (A létezésükről csakis azok a kalandozók tudhatnak, akik dzsad származásúak és legendsimeretük Mf-ú, ám ők is csak 30% eséllyel.)

Sokféle asztrállény töltheti be a faldémon szerepét, ennek megfelelően a támadási, védekezési módszereik is meglehetősen eltérőek. A palotában felrajzolt démonok naponta három alkalommal képesek 65E erősségű érzelmi vihart kelteni 15 láb sugarú körön belül. Kedvelt formáik a félelem, rettegés, önmérsztő bánat, nyomorúság stb. – ám a KM nyugodtan szabadjárá engedheti fantáziáját, és kitalálhat hasonló vagy akár egészen más hatásokat is. Fontos, hogy a faldémonok a kivetített érzelmekkel

igyekeznek lehetőleg mozgásképtelenné tenni a behatolókat – az egyik a sarokba bújva retteg, a másik összeomlik saját nyomorúsága tudatában, a harmadik félőrülten, magatehetetlenül bolyong stb. Ha a varázslat sikeres, időtartama minimum 10 perc. Érdemes a KM-nek megfelelő hangulati elemekkel felkészülni, hogy kellemes meglepetésben részesíthesse játékosait az érzelmek leírásánál. Elfeledettnek vélt gyerekkori élményekhez kapcsolódó érzelmek, színek, illatok robbannak fel, kelnek életre ilyenkor a halandók elméjében, mind-mind csupán azért, hogy a megfelelő érzelem minél tökéletesebben kifejthesse rájuk a hatását.

Dzsavad

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: Ó

Sebesség: 20 (SZ)

KÉ: 10

TÉ: 100

VÉ: 80

Tám/kör: 3 (csápok)

Sebzés: lásd a leírást

ÉP: 50

FP: 300

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: 10

Pszí: -

Intelligencia: nincs-állati (kb. 1-2)

Max Tp: 3000





A dzsavad egy hatalmas sivatagi élőlény, mely élete legnagyobb részét a homokba beásva tölti. Leginkább egy polipra hasonlít, bár csápjaihoz képest fejrésze sokkal nagyobb. A csápok rövidek: a szörny mozgását segítik elő. Van azonban három hosszabb csáp is, ezek az ennivaló beszerzésére szolgálnak. A szörny mozgása 'kissé' lassú, ezért kénytelen megvárni amíg az áldozat magától a közelébe nem kerül. Ha a közelébe ér valami, akkor a csápjaival megpróbálja leütni (2k10 Sp), vagy megragadni (1k10 Sp). Ha áldozatát túlüti, az nem veszít Ép-t, csak elájul. A megragadott áldozatot étkezés előtt gyakran (80% eséllyel) 'előpuhítja', azaz hozzáverdesi valamihez. Ha van a közelben nagyobb szikla, akkor az áldozat 3k10 Sp-t veszít, ha nincs, akkor csak a homokba csapkodja a szörny, ekkor csak 3k6Sp a veszteség. A megragadott áldozat csak rövidkard méretű, vagy annál rövidebb fegyverrel harcolhat. Ha bármelyik csápba vágófegyverrel legalább 20 Ép-t sebeznek, akkor az leválik. Helyette 1k6 óra alatt nő új. A csáp áldozatát bármilyen fegyverrel történő 10 Ép sebzés után elengedi. Saját erőből kiütni a csáp szorításából szinte lehetetlen (erőpróba -5-tel plusz gyorsaságpróba, és az áldozat abban a körben semmi mást nem csinálhat). A szörny teljes mértékben immunis mind az asztrál, mind a mentálmágiára, mert idegrendszere túl fejletlen ahhoz, hogy befolyásolni lehessen. Fp-inek magas száma szintén a fejletlen idegrendszerre vezethető vissza. A legjobb taktika egy ilyen szörny ellen a menekülés. Ha a kalandozók nagyon ravaszul távolsági fegyverekkel támadják, akkor, ha nincs akit/amit közelharcban támadjon, beásza magát a homokba. Bőre a forró éghajlathoz alkalmazkodva rendkívül kemény, ennek két előnye van: nem engedi az állat testét kiszáradni, és 5-ös SFÉ-t biztosít számára. A csápok SFÉ-je pusztán 3. A hosszabb csápok 15 láb hosszúak.

Nesire-démon

Termet: E

Sebesség: 150 (SZ)

KÉ: 18

TÉ: 70

VÉ: 93

CÉ: -

Sebzés: 2K10+2

Tám/kör: 2

ÉP: 18FP: 25

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: 25

Méregellenállás: immunis

Intelligencia: alacsony

Jellem: Rend

Max Tp: 700

Nesire démonai az Amund pantheon elveszett istennőjének szolgálói, őrzői és kegyetlen szertartásainak termékei. A sötét termékenység istennő elképzelései nem állnak összhangban az emberi civilizációkéval. A Nesire-papnők szexuálmágiájuk alkalmazása közben hím partnereik testéből keltetik kiidővel ezeket a démonokat, melyek aztán engedelmessé válnak nekik és a köztes időben hasonlóan Amhe-Ramun falai démonjaihoz a Vörös Hol istennőjének szentelt templompiramisok folyosóinak falában rejtőznek el összetekeredve. Torz, rovarszerű küllemük kiválóan példázza azt a tényt, hogy az amundok szépségideálja az emberitől eltér. Az, hogy az Ősi Nép jól ápolt, szoborszerű teste, megfelel az emberi szépségeszménynek, csak a véletlen műve. Nesire démonai sohasem hátrálnak meg, sohasem adják fel a küzdelmet,





és mindig összehangolt taktikával harcolnak (falkataktika). Kitin páncéljuk van (3 SFÉ), vérük erősen savas mérge, mely szétmarja az ellenfél fegyverét, páncélját, kezét stb.. A rendkívüli hőségre és hidegre immunis, ám a tűzre nem. nem rendelkeznek látószervekkel, pszichikai úton tájékozódnak, 100 láb sugarú körzetben érzékelik maguk körül a félelmet, fájdalmat és a gyűlöletet sugárzó érzelmi gócot. Gyakorlatilag minden felületre képesek felmászni (100% mászás), még a mennyezeten függeszkedve is sebességcsökkenés nélkül mozognak. Egymással is pszichikai úton tartják a kapcsolatot.

Sonnioni Opálmező Őrzői

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: k10
Termet: N
Sebesség: 200 (SZ), 250 (L)
KÉ: 120
TÉ: 180
VÉ: 250
CÉ: 100
Sebzés: 4k6+20
Tám/kör: 4
Ép: 50
Fp: 300
Asztrál ME: lásd a leírást
Mentál ME: lásd a leírást
Méregellenállás: immunis
Pszi: 100 (pyarroni Mf)
Intelligencia: kimagasló
Jellem: Rend

Egy a Sonnioni kultúrájánál ősbibb, másod- vagy harmadkori civilizáció félisteni hatalmú hírmondói, akik halállal büntetik a fekete opál megszerzésére törekvőket. Az opálmezőn összegyűlt mágikus energiák teremtette őrzők, melyek jellegzetes összerendeződések alapján megkülönböztethetők az Ősi Nép tagjai számára. Ha'er, DaPhoe, UdKir és Shidov a legismertebb alakzatok. Az amund mitológia

ezeknek külön-külön hatalmat jelentést és értelmet tulajdonít. A Sonnioni Opálmező maga köztudottan statikus mana gócpontként is működik. Ebből kifolyólag az általa teremtett ideiglenes vagy örökérvényű lények minden fajta mágiára immunisak

Szobordémon (kheb-thueeth)

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 55
Támadás/kör: 1
Kezdeményező érték: ?
Támadó érték: 120
Védő Érték: 135
Célzó Érték: -
Sebzés: 4K10
Életerő pontok: 45
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp: 1675

Ez a teremtmény is csupán a nevében számít démonnak, s a faldémonokhoz hasonlóan nem érvényesek rájuk a IV/1 Rúnában leírtak. Hatalmas, roppant erejű szoboróriások, amelyeket mágia mozgat. Léteznek kisebbek, ember nagyságúak is, ám az emír palotájában lévő meglehetősen nagy - 2,5 láb magas. Testét ékszerek díszítik, arcát, mellkasát tagjait festett minták és rajzolatok. Meztelen amundot formáz, és meglepően gyorsan mozog, bár ha feldöntik, legalább 3 körbe kerül, amíg feltápáskodik. Harc közben csikorgó, tárnamélyi hangok törnek fel kőtestéből, már hallani is szörnyűséges. Irányítani általában Aneth-heth szokta, de szükség esetén bármelyik amund pap megteheti. A főpap legfeljebb 150 lábnyira lehet a szobortól, s ha úgy kívánja, lát a szemével; 25 Mp-ért 30 teljes percig mozgásra tudja bírni. Az alantasabb papok erre legfeljebb 15 láb távolságból, 40 Mp-ért és 10 körig képesek.





A „démon” csak túlütéssel sebezhető. Gonoszabb lelkületű KM-ek úgy is határozhatnak, hogy egy mágiával életre keltett kőszobornak kizárólag varázsfegyver okozhat teljes sebzést. A közönséges fegyverek sebzése feleződik, nem beszélve arról, hogy igen hamar elvásznak a kövön.

Ha a kék hold fenn jár az égen, az irányítás mana-költsége 5-tel csökken, a kheeb-tueeth harcértékeihez +25 járul, Ép-inek száma pedig 50-re nő.

Taba-El-Ibara és a Mélysivatag vidékének egyéb élőlényei és lakói, akikkel a játékosok találkozhatnak és konfrontálódhatnak kalandozásaik során. Mindegyik leírása megtalálható a **Bestiárium** második és harmadik bővített kiadásaiban.

Krokodilok

Orrszarvú

Rukh

Singa hamata

Skorpiók (+kék)

Teve

Coronella

Dzsinnek

Ansinatis

Múmia

Homoki elfek

Lyennara

Maasym

Mahrahadi

Majomhiéna

Manase

Medvehéja

Vaskaktusz

Ymorre





ARCKÉPCSARNOK

Alex con Arvioni

...a magasabb, hollófekete sörényű férfi arcát fekete abbtaszok takarta, szemei helyén ökölnyi smaragdok tündököltek. Jobbja nehéz kardjának nőalakot formázó markolatán pihent, asztallapra támaszkodó balja – a látoányból ítélve legalább felerészben – illesztések nélküli, sima acélból készült.



164

Hetedkori kalandozó; a források többsége Vaskezűként emlegeti. Amund származása dacára (a Pyarron szerinti 3610-es években született Ibara egy titkos városában) vad gyűlölet fűti az Ősi Nép, különösen Amhe-Ramun hívei iránt, akik egész családját kiirtották.

Az elárvult és kitaszított fiúra dzsád karavánosok leltek a Mélysivatag peremén, a Hazema-gerincen. Az óriás manathi (manase) ami odáig cipelte, a szemük láttára omlott porrá - ebből gondolták, hogy nem lehet akárki, és hússzázalékos felárral adták el gorviki arénásoknak a Shibarán túlra. Első mentora, egy átutazó hajóskapitány az erioni rabszolgapiacon vásárolta meg, és a gorviki érdekszférához tartozó Erone kikötőjében adott túl rajta. Arvioni kovácsinasként az alvilági érvényesülés egyszeregyét is elsajátította, majd nekivágott a nagyvilágnak, és egy évtizeden belül a Délvidék ünnevelt gladiátorbajnoka vált belőle. Első megbízását arénában aratott győzelmeinek köszönhetően, a pyarroni titkosszolgálat csak az Égi Fény 3675. esztendeje óta jegyzi kalandozóként - ekkor keltett általános megrökönyödést azzal, hogy sikerült elpusztítania Krilehornak, a Kráni Tizenhármak egyikének anyagi testét.

A rá következő évben Ibarába indult, hogy bosszút álljon övéiért, de a szerencse ezúttal elpártolt tőle: Amhe-Ramun hívei fogságba ejtették, amund kínrituálé keretében megfosztották bal karjától, és ha társai késlekednek, minden bizonnyal fel is áldozzák a kék hold szörny-istenének.

Arvioni lendületét nem törte meg a kudarc. Hiányzó balját felgyógyulása után egy isteni ereklyének mondott feketeacél kézzel pótolhatta, és tovább járt a kalandozók útján -





csak Airun Al Marem fellépését követően határozott úgy, hogy élete hátralevő részét az árnyékbirodalom ügyének szenteli.



Még sincs teljesen kizárva, hogy akad egy - egyetlenegy - személy Yneven, aki valamelyest járatos az amund ősmágiában. Alex con Arvioniról, a Vaskezűről van szó, akiről közismert, hogy Taba-el-Ibara vidékéről származik, s időről időre tanújelét adja megmagyarázhatatlan képességeinek. Nem elképzelhetetlen, hogy az arcát takaró abbitmaszk - amelytől soha, egyetlen pillanatra sem válik meg - valójában amund metszésű vonásokat rejt, s titokzatos varázsereje od-energiákból táplálkozik. Igaz ugyan, hogy a Vaskezű Alex engesztelhetetlenül gyűlöli az amundokat, s Amhe-Ramunnak megszámlálhatatlan szolgáját küldte már a túlvilágra, ez a viselkedés azonban lenne meglepő a kegyetlenül legyilkolt Themes-papok kései ivadékától. Ha Alex con Arvioni tényleg beszél az elfeledettnek hitt szent nyelvet,

akkor kevés olyan hatalom létezik Yneven, amely az övéhez volna mérhető; erről azonban bizonyosat senki sem állíthat, mert Vaskezű Alex szűken méri a szavait, s nem sok olyan kíváncsi ember van a világon, aki néhány szívdobbanásnyi időnél tovább állná a fekete álarcból rámeredő smaragdszemek tekintetét.

Kígyó

...hosszú árnyék vetült a prémekek borította kerevetre, és lassan előbbre kúszott. Úgy tűnt, a férfi nem is jár, hanem siklik - a lényét körülengő néma fenyegetés a hüllőket juttatta Karina eszébe. Kígyóvá cseperedett hát a kis pondró. Meglapul, és az alkalmat lesi. Talán nem pikkelyeken, hanem egy láncing szemein csillan a fény, ám ez aligha számít: a kígyó kígyó marad, csöndes és halálos. Láthatóan büszke arra, amit elért - hogy nem közönséges halandó többé, hisz a toroni orgyilkosklánok legveszedelmesebbike fogadta be...

Eredeti nevén Yakur el-Bezeth; az Ikek szektájának dzsad származású fejedője, véres tetteinek némelyikét az Északi Szövetség *Fekete Könyve* is megemlíti. A Pyarron szerinti 3691-ben, délvidéki utazása alkalmával veszett nyoma - maradványait hétezer mérfölddel északabbra, a Kitaszított gra-tinoli főszentélyének küszöbén találták meg, és a halálhónap eseményeit követő tisztogatással megbízott embervadászok. Kapitányuk doramba küldött jelentésében a végzetes lövést leadó fegyvert "kahuri szerszámgépíj"-ként azonosítja, és hangot ad abbéli meggyőződésének is, hogy a Kígyó voltaképp saját mérgének esett áldozatul.





A titkos krónikák legalább négy-öt olyan dzsád kalandozót tartanak számon, akikre aquir hatalomszavakkal sújtottak le ellenfeleik, s ők – a saját legnagyobb megdöbbenésükre – sértetlenül átvészelték a támadást. Ezzel valamennyien a Napisten amund papjainak távoli ivadécai voltak, s veszélybe kerülvén ösztönösen felvonták védekezésül az od-pajzsaikat. A legismertebb közülük a féktelen indulatairól hírhedt Kígyó volt, az Ikek szektájának rettegett orgyilkosa, akinek titkos küldetésben járva veszett nyoma a Délvidéken.

A pletykák szerint rajta kívül is van még amund származású, ráadásul tisztavérű, tagja az Ikek szektájának. Rebesgetik, hogy egy idős és tapasztalt ordani tűzvarázslónót otthonában ért egyszer a halál, s a tóra épült város mágikus védművei ugyanolyan behatolót jeleztek, mint a balsorsú Amhe-Ramun követség fogadásakor ...

Kokotoni Wilf

166

„Koldus, alkoholista és bűnöző ... de otthona sincs.” – ismert Kyel Inkvizítor ítélete

A 3500-as években látta meg a napvilágot. Szülei Themes papjainak szolgálaként gazdáikkal szöktek el az arany sivatagból. Útjuk során azonban nagyobb ellenállással és fajgyűlölettel kellett szembenézniük mint azt remélték és a zászlóháborúk viharában elég volt egy alkalommal a rossz oldalra állniuk, hogy minden elveszítsenek.

A fiatal Wilf rabszolga lett és évtizedekig húzta a lapátot a Lánchárók gályáin a Quiron-tengeren. Egy balvésszel járó útjuk során azonban Ediomad partjainál partra sodródtak és néhány rabszolgával üldöző gazdáik elől a mélyebb barlangokba menekült. Évekkel később hagyta el az aquirók lakta mélységeket, egyedül. Lelkéről minden korábbi igát lemorzsolta a sötétben töltött idő.

Északnak vette az irányt és megtett mindent, hogy az őt körülvevő világ hasznára legyen.

Tanult és tanított, kalandozó csapatokhoz szegődött és a jussából hosszú évekre bevásárolta magát a legnevesebb iskolákba és egyetemekre. Bekalandozta egész északot, khótor papokkal utazott, királyi fők asztalánál evett, mágusokkal vitázott a világot egyben tartó erők mibenlétéről.

Mikor úgy érezte elegendő tudást szívott magába és kenyere javát is megette már délnek vette az irányt, hogy ismeretlen gyökereit felderítse. Éveket töltött a Sheraltól délre elterülő ragyogásban. Új nyelveket sajátított el, új kultúrákat ismert meg, új barátokra tett szert. Eljutott a Mélysivatagba is, ahol azonban fajtársai gonoszságával kellett szembesülnie.

Tudtán kívül és ismereteinek felhasználásával részt vett azon a rituálén, amely megnyitotta Amhe-Ramun földre szállásának kapuját. Ugyan a gonosz szörnyisten csak majd egy évszázaddal később szabadult Ynev világára, Kokotoni Wilf személyes bukásának tartotta a fajtársaival való találkozást és egy alkohalmámoros erioni kitérő után visszatért északra.

Eddigi élete teljesen megváltozott a büntudat hatására: öngyilkosabbnál öngyilkosabb kalandozókra vállalkozott különböző kalandozók oldalán, veszélyesebbnél veszélyesebb ellenségeket szerzett magának cselekedeteivel. Legtöbb egykori ismerőse és fegyvertársa már a Kárpiton túl várt rá, csak utódjaik maradtak egy különös, vén égkék szemű koldusgúnyás vándor emlékével.

Ediomadba való visszatérése után sokáig kóborolt a világban, kereste féltestvéreit, akikről mindenütt csak mondákat és legendákat hallott. A halál végül P.sz. 371?-ben érte utol Erionban, amikor egy Kalandozócsapat lecsapott az Igazak Társasága nevű dzsenn varázslótársaság maradványára, amint azok éppen egy idegen sík démonhercegével készültek egyezkedni. Hősies helytállása nyomán a kalandozók kimenekültek a mélyből ... őt nem látták



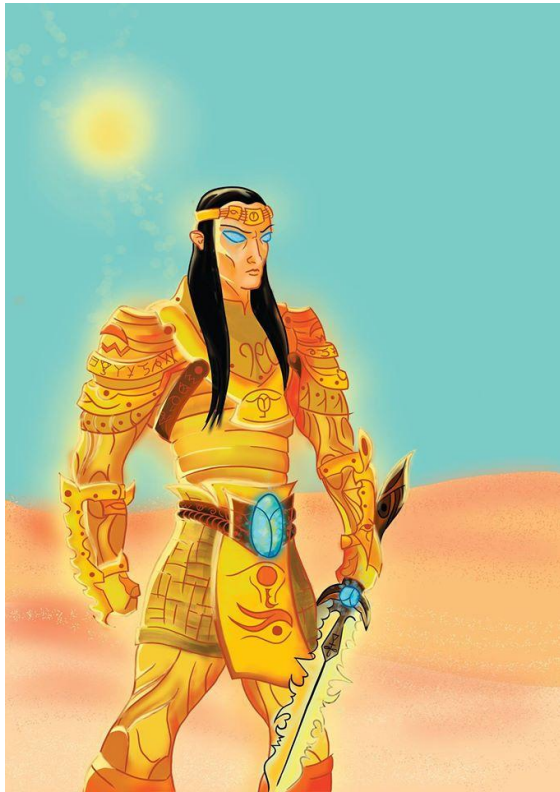


visszatérni onnan, csak törött sétatálcáját találták meg a pincében később.

Ra'Ashe

„A por elült, csak a sebesültek nyöszörgése hallatszott. A halott gorviki hátában megmozdult a gerincig fúródott kerek pajzs és gazdája kinyújtott karjára repült. Az amund felcsatolta miközben a társai, a kráni elf és a sötét bárd, előkerültek leshelyükről. A távolban őrségért kiáltott valaki, a halott orgyilkosok teste a földön szertesét és több darabban magukért beszéltek. Ra'Ashe lesöpört néhány faltörmelék a vállvasáról:

- *Nos, azt hiszem ezzel kielégítően felkeltettük a figyelmüket! – s a szemében elégedett, gonosz kék fény csillant.”*



Az Asham nemzetségből való lovagtestőr-hevioso a KristályPiramis őrségének volt a parancsnoka évtizedekig, többek között a későbbi Muad Munda kiképzője is. Idővel a matriarcha több olyan feladatra is kijelölte, amelyek révén egyre távolabb csatangolhatott el rukh-madara szárnyán az amund

szállásterülettől. Rendszeresen járt követségben is aquir fejedelmeknél.

Elsőként értesült egy ilyen útja során a fajtája és védelmezőjük, Krilehor pusztulásáról, azonban későn érkezett a hírrel és ahhoz is, hogy megmenthesse. Száműzetését kérte hát a Kránon kívüli „lázadozó tartományokba”, ahol kalandozónak állt. Egy idő után a Halál Hetedik Nagymestereként kezdték el emlegetni. Erionban közeli barátságot kötött Torozon Tavernájának fogadósával és annak családjával.

Egy gyászos esetet követően elhagyta Eriont és északra ment, ahol évekig Kalandozott különböző kompániákban. Többek között a Városállamok területén is részt vett egy mechanista versenyen testőrként, melynek során a város elpusztult és a legenda szerint sóval hintette be annak helyét. Erionba nem tért vissza, harcolt – vérezett és kalandozott olyan helyeken, ahol még sohasem hallottak amundokról.

Később értesült a Sakál érkezéséről az Ibarába, így nem késlekedett csatlakozni hozzá, részt venni Azec Sistra ostromában, Sonnion védelmében és mindvégig hűségesen szolgálta urát, egészen a Manifesztációs háborút lezáró békekötésig. Azt követően a Muad Munda feloldotta esküje alól és Erionba repült, hogy egy régi ismeretséget felelevenítsen ... későbbi sorsa ismeretlen.

A Wilf-család

„A hetedik testvér hetedik fiára nagy tettek és csodák várnak, a nyolcadik fiú nyolcadik fia viszont könnyen elhozhatja a világvégét. Három gyermek a küszöbön, hat pár azúrkék szem az éjszakában ... apát próbáló feladat szörnyetegekből embert nevelni, s nem mindenkinek sikerül.”

Különös história a Wilfeké. Erigowban élő hétköznapi család voltak mindig is, bár sokak szerint túl szaporák. Mégis, tagjai jó érzéssel választják hivatásnak a vándorlást és a kalandozóéletet, így még nem lepték el a





Hercegség városait. Mindig csak egy Wilf érzi kötelességének, hogy megteremtse azt a meleg otthont, ahová testvérei majdan megtérhetnek útjaikról.

Így esett, hogy a Sötét Együttállást megelőző időkben egyik este az otthon maradt Wilf és felesége fonott kosárban három amund kölyköt is találtak az ajtajukban. Befogadták őket és magukhoz vették, sajátjaikkal együtt nevelték és a család gyakran hazatérő tagjai is szívesen töltöttek időt a gyorsan tanuló, érdeklődő gyermekekkel. Nem kellett csalódnuk: vérbeli Wilfek lettek, akik sohasem tudtak megmaradni egy helyben.

Egyikük Katani Wilf, ki névrokonságban áll a híres neves világljáró koldussal bárd lett és szokatlan fegyverzetével hívta fel magára pályatársai figyelmét. Sevearenc Wilf még különösebb módon beavatást nyert Arel misztériumaiba és a természet istennőjének szolgájaként sokáig Edvord rengetegbirodalmában teljesített szolgálat, ha éppen nem a világot járta.

A titokzatos harmadik gyermekről nem szól a fáma. Egyesek szerint ő is kalandozó lett, mások szerint bezárva tartják a Wilf házban. Annyi bizonyos, hogy a szomszédok és a városiak nemigen tudtak sohasem különbséget tenni a gyermekek között különleges fajuk miatt. Meglehet sivatagi istenei valamelyike szólította meg vagy más sötét mágiák praktikáiban mélyedt el ...

Gul Asghan /eredeti nevén: Gul Rau Ashar/

„A nyirkos, fényt régen látott földalatti terem sötétjében egy kéken derengő szem villant a csapat többi tagja felé.

– Erre mentek, utánuk kell mennünk.

- Bolond vagy, tovább nem mehetünk. Elégedjünk meg ezekkel itt – mutatott a körülöttük felhalmozott kincshalmokra – már csak ebből királyként élhetünk, ha kivágjuk magunkat innen. – a többiek egyetértően hümmögtek a varkocsos nomád válaszára. Csupán a vértés, súlyos pallosára támaszkodó alak, és a mellette hetykén álldogáló

vörös csuklyás ifjú tekintete komorult el. A kardra támaszkodó kiköpött:

- Engem nem mozgatnak ezek a „kincsek” és jobban tennétek, ha titeket sem kötnének le ennyire. Eleget hallottam a hóhajú nyomorultak praktikáiról, hogy ne kelljen mindenféle csillogó vacak a kis elhagyatott kéjlekjaikból. – erre a nomád most a lovag felé fordult:

– Legalább nekünk marad több. – suttogta baljósan és kezével övén függő csatabárdja felé nyúlt. Ez nem kerülte el a páncélos figyelmét sem, de az csak szélesen elmosolyodott.

– Már úgyis régen várok erre. – közölte és nehéz pengéjét felemelte a földről. Szemében tompán csillant egy ősi ösztön, a vérszomj.”



Gul Asghan a Manifesztációs Háború előtt született egy rejtett Themes-papok lakta menedékben. Amhe-Ramun hívei nem, hanem portyázó gorvikiak találtak rájuk és irtották ki őket a dzsad-gorviki háborúk alkalmával. Sokáig kóborolt egyedül a sivatagban, mire fajtársai, a Kéarcú hattah pap szolgálai rátaláltak. Felismerték benne a nemesi származást, s a hagyományok rendelete szerint rhó-harcossá képezték ki.





Lelkéhez egy asztráldémont rendeltek és a Háborút megelőző időben skorpiótársaival kellett több más vallású menedéket kipucolniuk. Az első Amhe-démon születése után pedig elküldték, hogy egy ősi Refith szentélyből megszerezzen egy varázsszert, amelyet a Manifesztáció felhasználhat az előtte álló háborúban. A küldetés nem sikerült, társait a mélyben vesztette el, az Egységből kitaszítva ismét a sivatagban kóborolt asztráldémonával.

Ekkor találkozott egy kincsek után kutató kalandozócsapattal, a Három Kard Szövetségével, akikben szövetségesre talált, ők pedig benne külön helyi vezetőre. Elkalauzolta őket a Lelkek Kútjához, ahol csellel megszerezték a Manifesztáció Fegyverzetét, újdonsült társainak azonban nem volt fogalma annak jelentőségéről. Együtt folytatták útjukat, mikor körülöttük kirobbant a Háború.

169

A csapat boszorkánymesterének árulása után útjaik szétváltak, ő pedig dél felé indult bosszúját beteljesíteni. Nyomában járva futott bele egy kráni szabados alakulatba, amelyik ellenséget látott benne. Vezérük megölése után azonban a krániak papja úgy rendelkezett, hogy inkább ejtsék foglyul. Börtönéből egy különös alak, a Halál Hetedik Nagymestere szabadította ki (aki Ra' Ashe előtt birtokolta ezt a címet, egy élőhalott Anathk-Akhan fejedelmének) és közösen indultak Trias, az áruló boszorkánymester után.

Hergolban érték utol, ahol megghiúsították nászszertartását és mindenkit megöltek. Gul Asghan a tenger déli partján kóborolt sokáig, megfordult Shannonban, a nomád sztyeppéken, s a jégmezőkön is. Innen Armen városába repült, ahol ismét találkozott társaival és közösen hatoltak be Bar Eleron városába, amely a Manifesztáció Fegyverzetének végállomása volt. Gul Asghan ezután évekre eltűnt.

Sonnionban hallottak róla ismét legközelebb, ahonnan már asztráldémona nélkül érkezett vissza Armenbe a háború után. Bajtársaival újra összeállva tovább kalandoztak Yneven, azon társukul ekkor már Antoh Kegyelt papnője is csatlakozott, aki gyermeket hordott a szíve alatt. Úgy mondják, hogy a Három Kard Szövetsége észak felé indult, elérték Eriont és egy kisebb pihenő után belevetették magukat az idegen vadonba ...



Seraph

„Rideg ormok felé tartunk, csak az út biztos, de hogy oda vagy vissza, azt csak Domvik tudja.”

A Második Arc Tevékenysége nyomán Shadonba került amund újszülöttet a szervezet legjobb tanítói nevelték, hogy végül ő maga is éppúgy tudja irányítani érzéseit, mint ahogy nevelői őt magát. Szerzetes lett, aki viszont legalább olyan lelkesen forgatja a hosszú botot, mint a pennát. Általában olyan utazásokkal bízzék meg, amelyek nem vezetnek túl a Birodalom határain túl.

Legutolsó alkalommal egy, a féldomíniumok területén álló kolostorba indult néhány hithű kalandozóval, hogy egy veszélyesnek ítélt és





így indexre került könyvet a közös godoni hagyományokat tisztelő ó-pyarroni szerzetesekhez vigyenek el. A küldetés kimeneteléről nem érkezett hír, de Seraph visszatért a Birodalomba ... egyedül. Egyesek különös szörnyetegről beszélnek a hátrameneti erdőségekben, mások vadászó inkvizítorokat látnak gyakran a kertek alatt.

Sonai

„Langy szél fú szirten, //

Távolban kel fel a nap, //

A becsület él!”

Niarét tekinti hazájának ez a különleges szerzet, mely ismeretlen úton jutott el északra. Feltehetőleg gyermekkorában érkezett ... valahogy, de a Sindár hegy Avad kardművész iskolájának mesterei mélyen hallgatnak eredetéről. Piszkosszürke köpenyében fehér széllal gyakran látni követségek testőreként Tiadlanban, de tanítói megeskették, hogy soha sem megy messzebb a Nyolc Vadonban a civilizált világ pereménél.

Sonai előszeretettel betartja ezt, bár nem is tartozik a legjobb vívók közé. Soha nem volt képes elsajátítani a slan művészetet, de ez nem különösebben zavarja. Megelégedett azzal a békével, amit a hegyek között talált, olykor Tiadlan kolostoraiban vendégeskedik és szívesen hallgatja a történeteket távoli vidékekről, eszmét cserél és bölcselkedik. Komoly filozófus hírében áll még a nagy gondolkodók között is.

Előszeretettel tölti az idejét a Riyaji-hegy íjművészei társaságában, akik renitensnek számítanak a különös erv gyökerű országban is. Ezen a helyen több kultúra gondolkodói és filozófiája ütközik, mondják békét találnak egymás mellett. Sonai szívesen látogatja meg itt Utsutsot, a Manifestációs Háború fekete kardművészt, hogy fájának mibenlétéről beszélgessenek.

Phaethón Moonspell, avagy a holdfivér

„Én vagyok Ynev legboldogabb amundja. A kolostorban élek, ahol sohasem hallgat el a zene, egész nap csak olvasok és írok, naponta háromszor jókat eszünk és iszunk a barátaimmal, testvéreimmel, rendtársaimmal. Olykor pedig a főfőlovag izgalmas és érdekes küldetéseket talál ki nekünk, hogy menjünk el messzire, ismerjünk meg ismeretlen embereket, népeket, gyűjtsünk tudást, újabb könyveket és tekerceket ... amikor pedig úgy adódik barátaimmal, testvéreimmel és rendtársaimmal vált vállnak vetve írtjuk Krad ellenségeit. Bizony, én vagyok a legboldogabb amund a világon ...”

Phaethón Moonspell szülei még a Manifestáció kiteljesedése menekültek ki Taba-el-Ibarából egy expedíciós Aranykör lovagokból álló csapatnak köszönhetően és a rend védelmükbe vette a különös párt, menedéket és szállást adtak neki a Kíváncsi Csókák kolostorerődjében. Itt született meg Phaethón is, aki az első pillanattól kezdve otthon érezte magát a kietlen hegycsúcsok között, mit sem tudva sivatagi eredetéről és gyökereiről, amiről szülei is hallgattak. Felcseperedve a rend vezetői úgy találták nem kész még részt venni a háborúban fajtársai ellen, így titokban tartották előtte sokáig a történeteket.

Azonban mikor beavatást nyert Krad tanaiba, hiszen buzgón és lelkesen imádkozott és végezte a szertartásokat (és kiderült róla, hogy fájának papi kasztjába tartozik) az isten fellebbentette előtte a valóság fátylát és megmutatta neki távoli őshazája síkjait és a népet, akihez tartozhatna. Ettől kezdve Phaethón Moonspell azért küzdött és harcolt, hogy kiérdemelje a rendje vezetőitől, hogy eljuthasson az Ibarába és elsőik között fedezze fel a Mélysvivatag új világát. Krad papjaként belátta, hogy ilyen feladathoz kevés a felkészültsége egymagában és küldetések során is nagyban kellett társaira hagyatkoznia (mert alapvetően elég naiv és hiszékeny lélek).





Ígéretet kapott azonban rá, hogyha egy távoli és veszélyes feladatot még elvégez a Rendnek, akkor nemcsak engedélyt adnak neki a távozásra, de egy egész expedíciót szerelnek fel neki és nagyobb eséllyel dacolhat majd az Ibarában rá leselkedő veszélyekkel így több

mint egy évtizeddel a Manifesztációs Háború lezárása után. Phaethón buzgón készül legújabb küldetésére, imádkozik és gyakorol a kolostor lőterén mindennap, hogy két társával kapott megbízatását a tőle telhető legnagyobb körültekintéssel végezze el.

171





Amheraamun (amu)

Amhe Ramun amund neve.

Ammuni Ramu Menat-Kem Hefer (amu)

Amhe-Ramun leggyakrabban használt szakrális neve; tartalomhű fordításban „Kékacél akarátú egységteremtő”.

Bar Hichem (amu)

A Sonion belső védelmi vonalát alkotó városerődök egyike; Airun Al Marem és társai Psz. 3684-ben innen szabadították ki amund fogságba esett társukat, Alex con Arvionit.

Bar Horab (amu)

Az embernépek által elsőként megtámadott amund városerőd. Amhe-Ramun a közvélekedés szerint koncként vetette az ifjabb civilizációk elé Bar Horabot, hogy felmérje seregeik harckészültségét. Az egyszerre, mégis egyeztetések nélkül támadó pyarroni és kráni csapatokat az amundok visszaverték, és bár egy Amhe-démon is odaveszett, a városerőd elmenekült.

Detheth (dzsad-amu)

Az Useb-het szobrok egyikének, a patkányfejűnek az abadanai szent iratok által tulajdonított név. Párja eszerint Hasseth névre hallgat.

Églakó Nap Atya (amu)

Themes egyik elnevezése.

Éneklő Kövek (amu)

Nesire papnőinek nyakában függ egy vörösérzbe ágyazott szilánk a sivatag éneklő köveiből. Ezek a kövek a vörös hold idején halk, éteri dallammal gyönyörködteti viselőjét. A kövek eredetét csakúgy, mint mágikus tulajdonságaikat homály fedi.

Hafet Heper (amu)

A Tereztés Méhe. A Holló csillagkép amund elnevezése.

Halál Tizenkét Terme (amu)

Az amundok Második Titkos Városában lévő szent hely, ahol Amhe-Ramun első manifesztációjának evilági holttestét helyezték el az amundok, miután a dzsennek megölték azt.

Hanameth (amu)

Az amundok követe, amund vezér az amund - dzsenn - elf háborúk

idején. Ő kereste fel Talleren elf hadurat az amundok hamis szövetségi ajánlatával. Talleren párviadalban győzte le.

Hapet (amu)

Az ősi nép nemzőképes (hím) egyedeinek összefoglaló elnevezése.

Hasseth (dzsad-amu)

Az Useb-het szobrok egyikének, a sakálfejűnek az abadanai szent iratok által tulajdonított név. Párja eszerint Detheth névre hallgat.

Hat-neb (amu)

Az ősi Nép papi kasztja, melynek tagjait maguk az égiek jelölik ki: csak az lehet hat-neb, aki lát a templomok sötétjében. Nevük is ezt jelenti, szó szerinti fordításban „homályban látó”. További különlegesség, hogy az amund papok egymagukban nem használhatnak szakrális mágiát - ilyen hatalommal a sivatagi istenek csak szolgálják nagyobb csoportjait ajándékozzák meg. Bizonyos olvasatai szerint het-neb.

Hebet (amu)

Az amund társadalomban a szolgák kasztja. Ide tartozik az összes különleges képesség nélkül született amund. Csak felelősséggel járó, vagy művészi hajlamot igénylő munkát végeznek. Ebbe a kasztba tartoznak az uralkodó papok testőrei is. (Az alantas munkát mindig rabszolgákkal végeztetik).

A manifesztáció haderejében ők voltak az önálló akarattal rendelkező tisztjei; átvitt értelemben az ősi nép parancsnoki kara.

Hetha-barh (amu)

Lásd: Hettebar.

Het-neb (amu)

Lásd: Hat-neb.

Hettebar (amu)

A Nap első titkos városa, Themes, az amund főisten szent városa. A Psz. XXXVII. század hajnalán pusztult el, Amhe-Ramun papjainak erőszakos hittérítő tevékenysége nyomán.

Igaz Isten (amu)





Amhe-Ramun egyik elnevezése, melyet azóta kezdtek emlegetni, mióta papjai átvették az uralmat a vallás régi főistenének, Themesnek ynevi helytartóitól.

Jannathi (amu)

A dzsennek amund elnevezése; szó szerinti fordításban a „Szelek népe”.

Kegyetlen (amu)

Amhe-Ramun egyik elnevezése, mióta papjai erőszakkal átvették a hatalmat a régi főisten, Themes híveitől.

Kékcárcú (amu)

Lásd: Amhe-Ramun.

Kék Hold Ura (amu)

Amhe-Ramun közkeletű elnevezése, mely gyakran felbukkan más népek körében is.

Meneth (amu)

Az amundok tradicionális fegyvere. Nem elsősorban ölésre, hanem roncsolásra, csonkításra, kínokozásra alkalmas. A széles rövidkardnyi fegyver pengéje ujjnyi vastag, élezetlen acél, melyet körben hegyes, éles gúllák fogaznak. Vágáskor a fogak tépik, szagatják az áldozat testét, csúf és fájdalmas, nehezen gyógyuló, mély sebet ejtve.

A meneth kialakulása az amund civilizációban kulturális okokkal magyarázható. Az amundok nem ismerik a vértet, a páncélban a meneth fogai elakadnának, mezítelen, vagy könnyen öltözött ellenféllel szemben azonban igen hatékony lehet. Lélektani hatása sem hagyható figyelmen kívül: a test szépségét és tökéletességét mindennél többre tartó amundok szemében minden más eszköznél félelmetesebb.

Nassar-seeth (amu)

Amund beavatási rituálé, a közösségbe tartozás kettős próbája. A vér próbája a kellő számú és megfelelő áldozat bemutatására, az akarat próbája az új hit melletti kitartás elbírálására szolgál. Aki sikerrel jár, azt Amhe-Ramun az együvé tartozás jutalmában részesíti, és így az amund közösség részévé, a dolgozó

rabszolgák verítékkel (és nem vérral) áldozó kasztjának teljes jogú részévé válhat.

Nefer (amu)

Az ősi nép társadalmának nőnemű egyedei.

Nethiree (amu)

Lásd: Nesire.

Nesire (amu)

Themes csókjából fogant, a vörös hold. Ő az amundok szerelem és szépség istennője. Az amund istenek közül ő vesztette el elsőként híveit, a Psz. IV. évezred hajnalán a Kékcárcú hívei legyilkolták papnőit, híveit erőszakkal áttérítették. A Nap Harmadik Titkos Városának romjait lassanként elnyelte a homok.

Orab-hat (amu)

Tisztázatlan eredetű amund ereklyekönyv, amelyről a világ egy dzsad renegát révén szerzett tudomást. A rendelkezésre álló információk szerint lapjai olyan döbbenetes részletességgel tükrözik vissza a múlt titkait, amelyre semmilyen más ismert varázstárgy nem képes.

Örök Fényesség (amu)

Themes egyik elnevezése.

Őrzők

Egy a sonioni kultúránál ősbib, másod- vagy harmadkori civilizáció félisteni hatalmú hírmondói, akik halállal büntetik a fekete opál megszerzésére törekvőket.

R-eefith (amu)

Lásd: Refis.

Refis (amu)

Amund istennő, a földanya, Themes párja. A rejtélyes opálmező Themes forró csókjának nyoma testén. Kettejük nászából fogant Nesire és Amhe Ramun. Az amund liturgia az ő halva született gyermekének tartja a harmadik, a fekete vagy ezüst, más forrásokban láthatatlan holdat.

Relea (amu)

A Nap harmadik titkos városa, Nesire szent városa. A Psz. IV. évezred hajnalán pusztult el, Amhe-Ramun papjainak erőszakos hittérítő tevékenysége nyomán.

Rhea-teah (amu)





Lásd: Relea.

Rinna (amu)

Szó szerint senki; amund megnevezés a rabszolgákra és a szolgafajok egyedeire.

Sadabah (amu)

Főpapi láncpalást.

Szefer (amu)

Közamundok; az ősi nép társadalmának olyan hím egyedei, akiket Amhe-Ramun időlegesen vagy véglegesen megfosztott önálló akarattuktól és nemzőképességüktől.

Talasea (amu)

Refis istennő szent városa, mely a Psz. XXXVII. század derekán pusztult el, Amhe-Ramun papjainak hittérítő buzgalmánának következtében.

Teremtés Méhe (amu)

Lásd: Hafet Heper.

Thala-theia (amu)

Lásd: Talasea

Themes (amu)

Az amundok napistene. Forró csókjának nyomát a mai napig testén viseli a földanya. Ez a rejtélyes opálmező, itt áll a Nap Első Titkos Városa, Sonnion. Papjai és hívei a Psz. XXXVII. században vagy mártírhalált haltak istenükért, vagy áttértek a futótűzként terjedő testvérhitre, a Kékarcú Amhe-Ramunéra. Szent állata a Manase.

T-heemeth (amu)

Lásd: Themes.

Thon-nion (amu)

Lásd: Sonnion.

Uralkodó-isten (amu)

Amhe-Ramun egyik elnevezése, melyet azóta kezdtek emlegetni, mióta papjai átvették az uralmat a vallás régi főistenének, Themesnek ynevi helytartóitól.

Urrin-elíphim (amu)

Az elfek amund megnevezése; szó szerinti fordításban „Gyökerek népe”.

Useb-het (amu)

A legismertebb amund erekle; egy türkizből faragott sakálfejű, és egy mregzőld opálból lévő patkányfejű, arasznyi, jövőbe látó szobrok párosa. Tudományos körökben ez idáig csak az általuk kínált lehetőségek előnyeiről volt szó, ám a manifesztáció eljövételével egyre több tudós elmét nyugtalanított a tény, hogy a szobrok mind gyakrabban tűntek fel az Ibarában. Sem rendeltetésükről, sem céljaikról nem tudni bizonyosat. Több forrás több nevet tulajdonít nekik, az abadanai szenr iratokban Hasseth és Detherth a nevük.

Vaskezű (amu)

Lásd: Alex con Arvioni.

Ymorre

Sivatagi barlangokban és az amund templomokban élő, kisebb macska termetű, tömegesen előforduló húsevő bogár.





Felhasznált és ajánlott irodalom

A jelen kiegészítő elkészültéhez elengedhetetlen volt a korábban megjelent források felkutatása és megőrzése. Ezt a feladatot és gyűjtőmunkát mondhatni évtizedekig tartott befejezni és rendszerezni. Persze semmi sem tökéletes és előfordulhat, hogy így is maradt olyan anyag még valahol mind hivatalos, mind pedig rajongói körökben, amely kimaradt az anyag elkészítésekor. Mégis köszönettel adózunk mindazoknak, akik alatt olvasható művek megírásával ha közvetetten is, immáron egy másik évezredben, hozzájárultak a jelen írás születéséhez. A felsorolást személyes megjegyzésekkel egészítettük ki, hogy jelentőségüket és fontosságukat érzékeltesük, esetleg kedvet csináljunk hozzá, hogy mások is felfedezzék őket maguknak vagy csapatuk számára otthoni játékok során használhassák őket. Tesszük ezt abban a hitben és azon meggyőződésből, hogy a jó cselekedetek nem felejtődnek el soha.

175

M.A.G.U.S., avagy a kalandorok krónikái – Kézikönyv Kalandozóknak és Útmutató Kalandmestereknek szerepjáték alapkönyv 1993 *Valhalla Páholy*, értve ez alatt a második és harmadik kiadást, nem utolsósorban az **Első Törvénykönyv** néven ismert inkarnációját és annak második kiadását is, amely tartalmazza a *Novák Csanád és Nyulászi Zsolt* által kidolgozott szabályrendszer alapjait, s így mindazt, amelynek a jelen könyv kiegészítőjéül szolgál.

Lan Livingstone: A halál seregei *Fantázia Harcos lapozgatós játékkönyv* 11. rész 1993 Új Vénusz Lap- és könyvkiadó, melyben a kiegészítőben megtalálható csataszimuláció eredetije megtalálható és amellyel sokaknak véget ért a lapozgatós könyvek időszeke ... hogy szerepjátékkal folytatódjon.

Gáspár András: Szent Szimbólumok – 2.rész *Rúna Fantasy & SF Szerepjáték magazin* I. évfolyam 7. szám, részletes és ötletadó cikk,

amely az amund pantheon isteneit és szolgáinak szent szimbólumait veszi sorra. Ezeket a neves művész, *Zsilvölgyi Csaba (Max)* grafikáival illusztrálták.

Wayne Mark Chapman: Halál havában *Első, Teljes, Csonkítatlan Kiadás* 1994 *Valhalla Páholy kiadó*, az Ynev Ciklus első regényében már a nyitójelenet után feltűnnek az amund faj képviselői, melyek a legutóbbi kutatások (ejtsd: jelen kiegészítő) szerint menekült páriák voltak a sivatag peremén, kik véráldozattal próbálták elejét venni önnön és népük pusztulásának.

Harcosok Gladiátorok, Barbárok *kiegészítő szabálykönyv* 1995 *Valhalla Páholy*, amelyben nem csupán első ízben kerültek részletezésre a harcos főkaszt vadhajtsái, hanem képességeik és képzettségeik újabb szintjeibe is bepillantást nyerhettünk. Nem utolsósorban itt kezdődött meg az ynevi hadtudománnyal való komolyabban foglalkozó cikkek és fejezetek sora, melyek jelen kötet csataszimulációjáig elvezettek. Az előbbi kiegészítővel egyetemben összefűzve később **Titkos Főliáns** néven került ismét forgalomba az újrakiadás.

Dale Avery: Renegát 1995 *Valhalla Páholy*, a faj szempontjából a legmeghatározóbb irodalmi mű, ami betekintést engedett a gondolat- és érzélemvilágukba is, részletes képet festett képességeikről és úgy általában potens ellenségként mutatta be őket a legkomolyabb ynevi szervezetekkel szemben is.

Második Törvénykönyv *kiegészítő szabálykönyv* 1995 *Valhalla Páholy*, amelyben *Nyulászi Zsolt* első ízben foglalta össze az amund fajról való tudnivalókat szerepjátékos értelemben statisztikákkal és háttérrel. Ekkor vált az amund játszhatóvá, az addigi ellenségből és volt szó először arról a lehetőségről, hogy valaki kiszakadhatott az Amhe-Ramun uralta kultúrából így vagy úgy.





Nyulászi Zsolt: Aquir mágia *Talizmán magazin* 2. szám 1995, melyben egy alternatívát olvashatunk a hatalomszavak alkalmazására és amelyből az amundok és dzsennek ilyen irányú képességei is kiolvashatóak.

Szabó Zoltán (Jack O'Brian): **Kristálycsarnok** a 3. *Sárkányszívóroham Szerepjátékos Verseny kalandmodulja* *Kepper magazin* I. évfolyam 2. szám 1995 *Future Line Kft.*, a győri illetőségű legendás rendezvénysorozat egyik fennmaradt története, melyben a háborút megelőző időben egy épen maradt Themes piramis rejtélyét kell megfejteniük a kalandozóknak, megbékíteniük néhány homoki elfet, leszámolniuk pár konkurenciával és megszerezniük a kék skorpiót.

Jan van den Boomen: Homokóra *Rúna Fantasy & SF Szerepjáték magazin* III. évfolyam 4. szám, egy kivételes hangulatú és tartalmú novella, amelyben egy dzsen titkos emír egy gorviki fejedelmét forgat ki magából és indítja különös utazásra repülő palotájából ...

John Castle: Az Amund Trilógia *regények* 1995-1997, szívemnek kedves alkotások, melyek Gul Asghan történetét mondják el gyermekkorától, Egységből való kiszakadástól, kalandozó és magánzó éveken keresztül, a Sonnionban való feltűnéséig életét és hanyattatásait. Az első rész Commodore 64 lemezre íródott még, a második fejezetként lett ajándékba írva egy hölgynek, a harmadik egy pince télen vízzel való beázásakor pusztult el. A kevés megmaradt részlet a Morális Szabály hangulatkeltőjébe és jelen kiegészítő kasztokat a varázslatoktól elválasztó fejezetébe talált utat.

Játékosok Készlete *kiegészítő szabálykönyv* 1996 *Valhalla Páholy*, egy kevésbé ismert vékony füzet, ami azonban fontos adalékokkal és kiegészítésekkel integrálta be a Második Törvénykönyv fajait és így köztük az amundokat is az addigi rendszerbe. Érdekes, hogy talán az utolsó ilyen

kiadvány volt, ami az eredeti M.A.G.U.S. rendszeréhez jelent meg hivatalosan.

Summarium - a Teremtés Könyvei *fantasy szerepjáték* 1996 *Valhalla Páholy*, amely első és utolsó kiadványa lett a M.A.G.U.S. megreformálására indított kísérleteknek az eredeti kiadónál. Azonban a Számok Könyve nélkül is hatalmas mennyiségű régi és új információ lett benne rendszerezve és egységesítve, többek között az amundok történelméről, a Manifesztációs Háborúról és az ősmágiával való kapcsolatokról.

Wayne Mark Chapman: Karnevál I. 1997 *Valhalla Páholy*, mely bemutatja egy délvidéki amund követség hatását, pusztítását és emlékeit.

Gazi: Sivatagi História *kalandmodul* 6-8. szintű karakterek számára *Rúna Fantasy & SF Szerepjáték magazin* IV. évfolyam 2. szám, az egyetlen olyan *Valhalla Páholy* érájában született hivatalos kalandmodul, amely a Manifesztációs Háborúval és az amundokkal foglalkozik. Ennek ellenére vagy éppen ezért rengeteg fontos adat és érdekesség ismerhető meg belőle egy elfoglalt ibarai település életéből.

Szabó 'Dragon' Péter: A kígyó hátán, avagy az időutazás titkai *Rúna Fantasy & SF Szerepjáték magazin* IV. évfolyam 5. szám, elsősorban inspirációnak és ötletadónak jelölném meg több olyan műhöz, amelyek aztán az Amundok Könyve elkészültéhez vezettek. No persze azt is szeretem hangoztatni, hogy ez volt az egyik kedvenc számom a magazinból. A **Filmszörnyek - a JK-k életének megkeserítésére** cikk (*Kornya Zsolt* fordítása) pedig közvetlenül kötődik is a jelenlegi műhöz ...

W. Hamilton Green: Renegátok - a kardok könyve 1997 *Valhalla Páholy*, a nuon kard történetének nyitánya. Idővel gazdag függeléke bizonyult a legértékesebb forrásnak Ibara dzsad lakta részének kultúrájáról.





Wayne Mark Chapman: Profécia Legendák és Enigmák 6. /Hideg karok ölelése című/ kötet 1999 Valhalla Páholy, ahol a Darton szentháromsága Rowon uralkodójával kerülnek szembe és annak sivatagból szerzett fegyverével.

Jan van den Boomen: Akár a csillagok Legendák és Enigmák 6. /Hideg karok ölelése című/ kötet 1999 Valhalla Páholy, melyben egy Kereskedő Hercegséget sújtó amund ereklje hatásáról mesél egy idős ember és amely így később a Kalmárvirtus című kaland alapja is volt.

Ray O'Sullivan: Sötét térítő 2000 Valhalla Páholy, melyben Vaskezű Alex egy amund varázstárggyal segíti barátja szökését Pyarron börtönéből.

Requiem szerepjáték alapkönyv 2000 Beneficium kiadó, Nyulászi Zsolt későbbi részletesen kidolgozott egyiptom alapú népcsoportja fontos forrása volt az amundok kultúrájának és varázslatainak is. Amennyire csak tudtam és lehetett az essitákat az Ősi Nép távoli rokonainak fogalmaztam meg a jelen kiegészítőben. Mert azok ... több értelemben is.

Buttinger Gergely: Geofrámia dallamok - Taba el Ibara zene, nehezebben meghatározható a születési ideje az Ynev tájait zeneiséggel felruházó albumnak, de érzésre valamikor itt találkoztam vele azon az Ynev.hu-n, amely a **Dorani ügynök történetének** is otthona volt és amelynek egyik utolsó bejegyzésével a M.A.G.U.S. rendszerét OGL hatálya alá vonta Novák Csanád...

Reiner Knizia: Szkarabeuszurak társasjáték 2002 Delta Vision, mely amellett, hogy remek és kedves szórakozásunk illusztrációival és egy szerepjátékra alkalmas helyszínnel járult hozzá a kiegészítő megszületéséhez.

Pászt Ferenc (Hiúz): Híradások a Második Manifesztációs Háborúról - Töredékek novella 2002, című írásában egy bárd nyomozását követhetjük nyomon, aki egy csapat kalandozót és katonát követett nyomon

és végül valaki őt is nyomon követte, míg történetéből egy érdekes lenyomat lett a háború fordulópontja környékéről.

A Gömb nyomában kalandmodul 8-10. szintű kalandozók számára 2002, homályos eredetű kalandmodul, de olyan, amelyik a Manifesztációs Háború perzselő hangulatát egészen Beriquelig viszi el és nem utolsósorban az alakulásáról is érdekesen pontos képet ad.

II. Rpg.hu találkozó versenymodulja 2003, amelyben elit kráni fejedáraszokként kellett a Todvarban tartott, Manifesztáció okozta vészhelyzetről szóló tanácskozás tagjait megvédeni egy fifikás orgyilkostól egy ritka acquir ereklje segítségével ...

John Castle: Éjközép után novella 2003, egy titokzatos Iker fejedásról szóló kétrészes történet. A gyermekkorából délről Toronba került embertelen lányt látszólag cserekereskedelemmel juttatták ki a sivatagból. Annak idején az első részt az rpg.hu közölte le.

Wayne Chapman: Geofrámia Tekercsek 2003 Inomi kiadó, az a mű, amely először adott keretet, mind a Hetedkor eseményeinek, mind pedig Satralis világának. Az Elsőtől a Kilencekig, a Krán-Godon háborútól a XV. Zászlóháborúig és a Manifesztációs Háború vázlatos alakulása is itt volt olvasható elsők között.

M.A.G.U.S. - AlapKönyv 2004 Inomi kiadó, bár mindent megtettek (akkori személyes kérésem ellenére), hogy az amund fajt játszhatatlanná tegyék, mégis vannak érdekes bejegyzések a kultúrájukról és a Háború után kialakult helyzetről az Ibarában. Ez a kiegészítő részben mellőzi, részben kiegészíti őket a Mélysivatagban történt eseményekkel.

Magus88: Amund harcok kiegészítő 2004, a fehér Alapkönyvhöz készült rajongói segédlet, ami megpróbálta (sikerrel) árnyalni a faj képességeit és lehetőségeit (Amhe-Ramun





áldja érte). Többek között a meneth is itt kapott először megközelítő statisztikai értékeket súly és ár tekintetében.

A morális szabály 2005-ös *Kalandozók.hu Nyári Tábor kalandmodulja*, amelyben első ízben kerül szóba az egykor mozgó amund erődvárosok egyikének sorsa és helyzete.

Tlyer Bielman: Oshi társasjáték 2006 *Wiz Kids Games*, amely egyszerűsége és nagyszerűsége révén Ush néven az amundok kedvelt szórakozási formája lett.

Gályák-tengerének kalózái: Kalmárvirtus kalandmodul 2006 II. *Tenger Farkasai Találkozó*, amelyben egy amund ereklje okoz gondot a Kereskedő Hercegség hatalmi rendszerében.

Fanfár a Hősökért: Újraszentelés kalandmodul 2006 *tavaszi tábor*, melyben a kalandozók felfedezhették a kiirtott hegyvidéki amund települések titkait és mozgásba hozták azon eseményeket, melyek folytán Nu'Golie, a Sakál elindult Taba-el-Ibara felé.

L'aria: A Manifesztációs Háború Története / Nethree-Nesire könnyei / Utazás Thala-theia-Talaseába kalandmodul, amely a balsorsú yllinori hadtest nyomában járó kalandozókról szól a Manifesztáció legvésztérhesebb és tragédiákkal teli időszakában.

Ronan, Ughu és Bloo: Shar al Tjin kalandmodul *Kardok Ünnepe* 2006, a „többdimenziós” kaland elsősorban geográfiai értelemben érdekes, azonban az általa lejátszható történet is érdemes arra, hogy megismerjük a sivatagban álló örület hegyét. Szombathelyen anno sohasem tudta az amund miféle kihívásokkal szembesül ...

Fanfár a Hősökért: Nesire mosolya a *Kalandozók.hu* 2006-os *Nyári táborának kalandmodulja*, melyben már a legtöbb eleme az Amundok Könyvének megjelent ilyen vagy olyan formában. Elmondható, hogy mind ezen

kiegészítő és mind A béke követői közvetlen folytatása az akkori eseményeknek.

Magyar Gergely: Ynev szószedete 2008 óta bővül, amely több ezer szócikkével az egyik legimpozánsabb és leghasznosabb mű a M.A.G.U.S. utóéletének történelmében.

Szilágyi János: A dúnék dala novella 2008, Asarden kettősügynök története, akinek választania kellett távoli Pyarronban székelő gazdáit és az amundok csábító bűvereje között.

Szilágyi János: Fekete sivatag novella 2008, amelyben Refitanda oázisáért száll harcba egy titokzatos kardművész és a Három Kard Szövetségének utolsó megmaradt tagja az amundok mágiája által megrontott rablóbandával.

Szilágyi János: Aki vagyok novella 2008, Amhe-Ramun monológjai, melyek végül a kiegészítő logikai fejezeteit választják el egymástól.

Alan O'Connor: Gorviki vér 2008 *Tuan kiadó*, amelynek utolsó harmadában több szó esik a Manifesztációs Háború alakulásáról és Nesire kultuszáról is.

Neil Gaiman: SANDMAN, az Álmodók Fejedelme I. - Prelúdók és Nokturók képregény 2009, kompromisszum, hogy sem filmeket, sem animációs sorozatokat nem hoztam a listára (nehéz volt), de a kilencedik művészet eme példányát meg kell említenem, hiszen többek között az amund verset is innen idéztem a kiegészítő derekáról (megjegyzem Gaiman is idézte ...).

Szilágyi János: Földanya, égatya novella 2009, egy amund rhó-különítmény behatolása Refith elhagyatott szentélyébe a föld mélyén, hogy névlegesen támogatását kérjék a hadjárathoz, valójában pedig egy értékes szakrális varázstárgyat hozzanak el a Manifesztációnak.

Vihar Ibara felett antológia 2009 *Delta Vision*





Harmadik Törvénykönyv projekt 2009-2013 *Delta Vision*, az eredeti játékrendszer gatyába rázására és egyben való megmutatására irányuló tervezet sok értékes eredménnyel szolgált, melyek részekben vagy egészben később itt-ott napvilágot is láttak és a jelen kiegészítő is magán viseli a nyomait még.

A'frad és Amund: Tűzön át az égbe fel 2011 nyári tábor kalandmodulja, az Átkozott Fészekben kampány fináléjában a csataszimulációt első ízben alkalmaztuk, akkor még eredeti formájában. A Nyugati Városállamok ezen kívül más szálakkal is kötődnek az amundok népéhez.

A kobra átka kalandmodul 6-8. szintű kalandozóknak *Goatriders verseny 2012*, a megfordult Fű ösvényének kevés ismert krónikájának egyike. A kráni határvidéken játszódó kalandban egy nemes enoszukei családnak indult el, de amit találtak (volna) az túl soknak bizonyult, s jelen kötet Bestiáriumában volt a helye (részletekben).

Kos és Kobra éve antológia 2012 *Delta Vision*

Cirifischio: Amundok - a Tökéletesség Eszményének rabszolgái cikk 2014, amikor Amundnak végleg be kellett volna fejeznie a saját művét akkor jelent meg ez az érdekes írás, ami az alkotójával való sok közös eszmecsere révén végül valamennyire hatott az ATAKra is, illetve reményem vica-versa kissé.

Elveszett Mesék: A béke követői novella 2015, inkább eredmény, mint forrás, de a Műhelyben készülő kiegészítő megírása közben született és a Haború utáni időszakot lett hivatott bevezetni. Terjedelme miatt sajnos nem kerülhetett be az ATAK-ba, csonkítani pedig nem volt szerencsés gondolat. Így lett az ami: hiányzó láncszem egy hosszú életútban.

Amund: Veszett Vad novella 2015, Ra' Ashe Erionba való visszatéréséről szól ez az őszre tervezett novella, amelyben Torozon

Tavernájának különleges mindennapjai és meglevenednek és az eddig szenvtelen szépségként ismert fogadósné magánéletébe is bepillantást kapunk.



Arflo, a szakadár Krad-lovag, a Manifesztációs Háború veteránja





Illusztrátorok és a kiegészítő grafikusai:

Boros Gábor

Zsilvölgyi Csaba (Max)

Buttinger Gergely (Kis Mészáros)

Tikos Péter

Rene

Szendrei

Bodnár Balázs

Kiss Márton

Fekecs Máté

Daróczi Andrea

Herce Zoltán

Nagy Gergely (Nergal-Art)

Sánta Kira

V. Shane Colclough

Marco Djurdjevic

Tobias Mannewitz

John Moriarty

Gregory Price

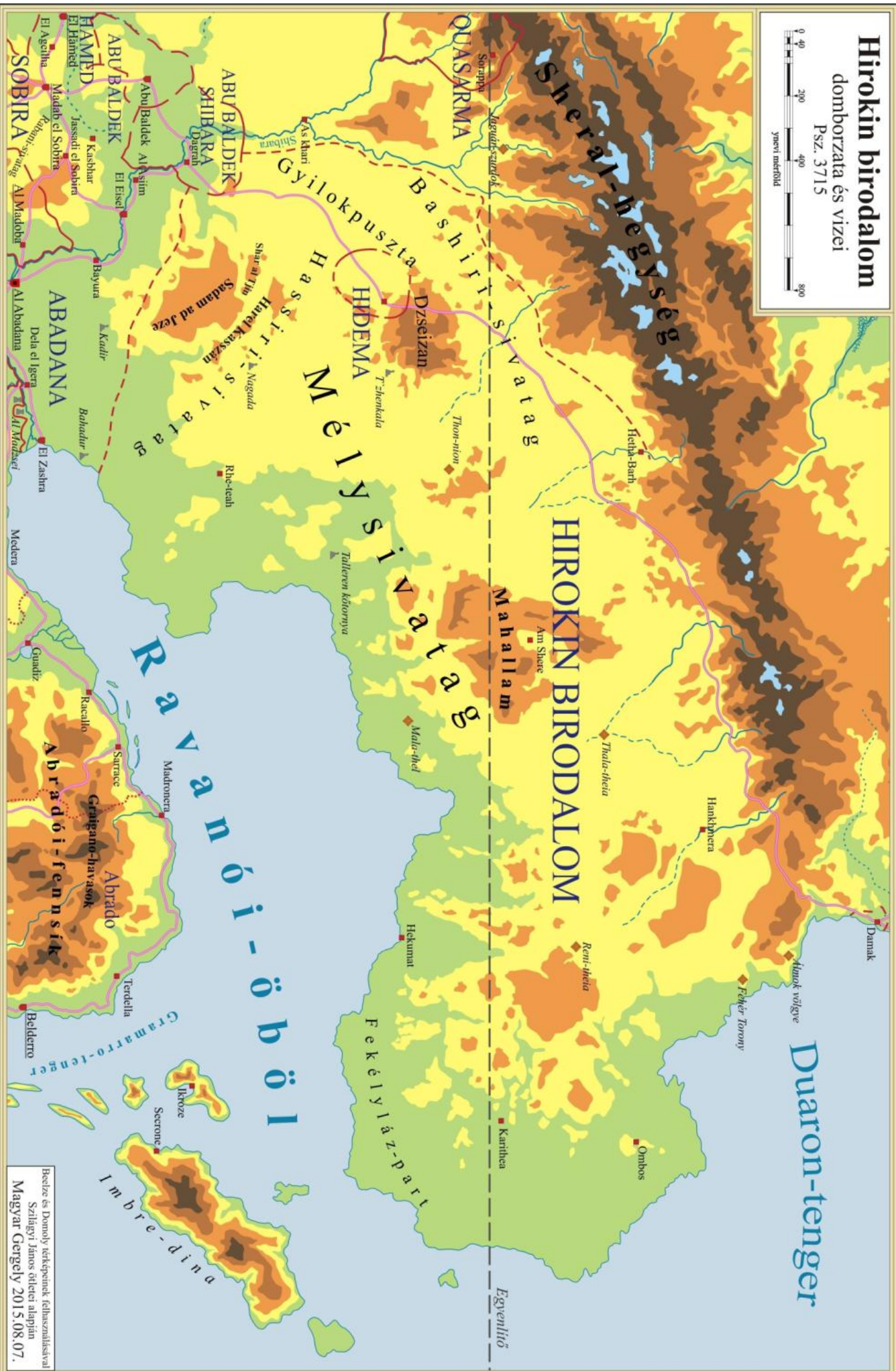
Fazekas Árpád



Hirokin birodalom

domborzata és vizei

Psz. 3715



Beezre és Domonyi térképeink felhasználásával
Szilágyi János ábrái alapján
Magyar Gergely 2015.08.07.



TARTALOMJEGYZÉK

182

Előszó	5. oldal
Etimológia	7. oldal
Források	9. oldal
Az amundokról	16. oldal
Pantheon	26. oldal
Kasztrendszer	36. oldal
Harc-Szenvedés-Halál	43. oldal
Fajháborúktól a Manifesztációig	49. oldal
Kráni amundok	60. oldal
Manifesztációs Háború	65. oldal
A Második Hirokin Korszak	91. oldal
Függelék	99. oldal
Fegyverek és vérték	108. oldal
Varázstárgyak	111. oldal
Képzettségek	119. oldal
Lovagok és Fejvadászok Háborúja rendszer	122. oldal
Manifesztációs Sereg Stratégiája	126. oldal
Fajspecifikus amund kasztok	128. oldal
Varázslatok	144. oldal
Bestiárium	157. oldal
Arcképcsarnok	164. oldal
Szószedet	172. oldal
Felhasznált és ajánlott irodalom	175. oldal
Illusztrátorok és a kiegészítő grafikusai	180. oldal
Hirokin Birodalom térképe	181. oldal



„Valahol, túl az időn és a képzeleten, még mindig létezik egy világ, amelyet istenek alkottak, de emberek uralnak. Egy világ, melynek háborúit mágiával és acéllal vívják, egy világ, melynek sorsát együtt formálják bölcsek és fegyverforgatók.“

Ennek a világnak a lakói az amundok, kik évezredekre eltűntek a történelem porondjáról, hogy teljes erővel visszatérjenek a Hetedkorban és istenük, Amhe-Ramun révén lehetetlenné tegyék, hogy nevüket és fajukat többé elfelejtse az embernem. Az alábbi kötet ennek az Ősi Népnak a titkaiba enged betekintést, korábban sosem látott részletességgel. Új fajspecifikus kasztokkal, képzettségekkel és varázslatokkal egészítik ki az eddigi repertoárt. Nem utolsósorban a kötetben szereplő, lovagok és fejvadászok háborúja nevű csata-szimulátorral lehetőségessé válik a Manifesztációs Háború lejátszása épp úgy, ahogyan sok más elképzelt ütközet.

Kronikák.hu

Valhalla Páholy