

Az *Actores Insancti* színésztársulat története



Az idén Baján megrendezett Rúna-táborban ismét sor került a játékosok versenyére a kalandmodul bajnokság mellett. A versenyen lejátszandó történet ezen szám oldalain olvasható, a feltételek rövid ismertetésével együtt. Most – úgy látszik, tavaly a Sivatag Rózsáival hagyományt teremtettünk – következzenek a „B” kategóriában alig két pont miatt második helyezést elért csapat, a Vándorszínészek karaktereinek leírása. A következőkben sor kerül majd az első helyezést elért csapat bemutatására is.

Tíz évvel ezelőtt, 3685-ben történt, hogy Thawrick Syssanne, a mindaddig nem sok sikert elért varázsló úgy döntött, más területeken próbálja kamatoztatni veleszületett, de mindaddig kihasználatlan tehetségét. Összegyűjtött vagyonából díszleteket, jelmezeket vásárolt, vett két rikító, figyelemfelkeltő mintákkal telerajzolt szekeret, és éppen munka nélkül tengődő csepűragókból, csavargókból színtársulatot szervezett. A legelső időkben a társulatnak öt tagja volt, Thawrick, a varázsló, ő játszott a színészkirályt; Alron Serano, Alborne papja, a középkorú férfiszerepekre; Rudegir fir Nudiare, a déli nemes, a bonviván; Dilarinda, a társulat hölgytagja, és végül Berthol Lanvariam, a Clown. Hozzájuk csapódott még egy beteges kolduskölyök, akit Dilarinda vett a gondjaiba. Lássuk a ma is élő színészek előtörténetét, egyenként.



Thawrick Syssonne, 5. Tsz-ű varázsló

P.sz. 3635-ben született Toronban, egy befolyásos, a kyr vérvonalat kínos precizitással őrző nemescsaládban, harmadszülött gyermekként. Mivel szülei nem akarták felaprózni a vagyont, csak a legidősebb fiú örökölhetett, így Thawrickot, amint eléggé felcseperedett, egy híres varázslóiskolába adták. Húszas éveinek elején járt, amikor – erejét és képességeit jócskán túlbecsülve – a sötét tudományok felé fordult. Pokolbéli kreatúrákkal keresett kapcsolatot, ördögi szertartásokat végzett, míg végül egy sötét, holdtalan éjszakán démonidézéssel próbálkozott. Másnap reggel a varázslóiskola kollégiumában, a szobájában találták rá; a testén semmiféle sérülés nem látszott ugyan, az elméjét ért szörnyű csapás azonban nem maradhatott hatás nélkül – az ifjú varázsló szellemileg egy kétéves gyerek szintjére esett vissza. Mentorai – lassú, fáradtságos munkával – ismét megtanították járni, beszélni, idővel pedig – köszönhetően apja befolyásának – az iskolát is újratekeshette. Negyven éves korára lett felkészült varázsló, bölcs, nagytudású ember, de élete első húsz évéről semmilyen emléke nem maradt. Hordozója lett viszont egy különös átoknak, betegségnek: a démon



bélyege megmaradt a lelkén, ezért – kiszámíthatatlan időközönként – pusztító, tomboló örültté válik. A legelső ilyen alkalommal a varázslóiskola kítaszította falai közül, inkább kedves tanítványától válva meg, mintsem saját biztonságát veszélyeztesse. Thawrick hosszú időn át csak járta a világot, kereste helyét. Két-három évenként egyszer a démon átka előtör belőle. Egy ilyen alkalommal több ezer fős fogadás közepén tűznyilakkal kezdett lövöldözni – azután menekülnie kellett Toronból. A színtársulat megalapítása után állapota valamelyest javult. Az utóbbi időben egyetlen súlyosabb rohama volt: két évvel ezelőtt egy éjjel, a Nagy Shadoni Színjátszóverseny előtt valaki vagy valami brutálisan meggyilkolt, széttépte Nudiare-t és Dilarindát. Tettéről a varázsló maga sem tud, de sejti, hogy köze lehet az esethez, ugyanis reggel, ébredés után iszonyodva vette észre, hogy kezei vértől mocskosak. Mivel az előadás nem maradhatott el, szükségmegoldáshoz folyamodott: felvette a társulathoz a környéken kóborló Meldor con Herliont, az üldözött shadoni nemest a bonviván helyére, a női szerepekre pedig az általa Renald Elionnak elnevezett koldusgyereket tanította ki. A színészcsapat azóta ebben a szereposztásban lép fel.

Renald Elion, 5. Tsz-ű tolvaj

3677-ben látta meg a napvilágot, bár sokan azt tartják, hogy amerre ő született, a Déli városállamokban, még a nap sem süt szívesen. Esős, borongós ősz volt – a szerencsétlen kis embernek későbbi élete is ugyanilyen értelmetlenül rideg lett. Anyja egy bordélyban tett szert némi pénzre, korai haláláig, apja az ismeretlenség homályába burkolózott. A kölyköt az utca tanította az egyetlen mesterségre, amiből úgy-ahogy megélhetett. Egy gyerekekből szerveződött tolvajbanda vette szárnyai alá. Az évek folyamán az eredményesebb munkavégzés és kitartó hűség érdekében kábító fűvekre szoktatták, mely szenvedélyétől a mai napig nem szabadulhatott. Későn ismerte fel, hogy ezzel örökre magukhoz akarják láncolni, és szökni próbált. Pár nap múlva egy vándorszínész csapat mentette ki szorult helyzetéből – egy sikátorban találtak rá, majdnem megölte már a bódító fű hiánya. A szerencsétlen gyereket a társulat hölgytagja vette magához. A kisfiú életkörülményei így javultak valamelyest, Dilarinda szinte saját gyermekeként nevelte. De ez a boldogság sem volt felhőtlen:

Berthel, a csapat clownja sokat kínozza, gyötörte őt. Két évvel ezelőtt nevelőanyját tisztázatlan körülmények közt meggyilkolták. A kis Renaldot nagyon megrázta ez az esemény, több napon át csak üres tekintettel bámult maga elé. Mivel azonban a társulatnak nem volt több nőtagja, Dilarinda helyett ő vette át a női szerepeket; hála lányos arcának, alkatának és tehetségének, nem vallott szégyent.

Meldor con Herlion, 5. Tsz-ű bajvívó

3670-ben született, Shadon északi tengerpartjának egyik kereskedővárosában, kismanesi családban. Atyja, az idős Herlion gróf hajdanán az északi tartományok koronázatlan bajvívókirálya volt, számos, azóta híressé vált vágás kidolgozója. Az ifjú Meldor a szülői házból pénzt, vagyont nemigen hozhatott, az öröksége kívülálló számára alig jelentett volna valamit, neki azonban felért egy világgal: egy csodálatos, drágakövekkel ékesített tőr kard, egy nemesi név, néhány különleges mestervágás és tengernyi ambíció. A birodalom egyik legnevesebb vívómesterénél tanult, az idős mentor fiaként szerette őt, Meldor volt legkedvesebb tanítványa. Örömmel fogadta, amikor a tehetséges fiatalember feleségül kérte a lányát. Már az esküvő napját is kitérítették, ám az egyik estén jóvátehetetlen esemény történt. Az öreg mester csúf vitába keveredett jövődjével, melynek során – talán szakmai féltékenységből – megsértette az ifjú édesapját. Meldor kénytelen olt párbajra hívni azt az embert, aki vívni, élni tanította – hiszen a sértés nem maradhatott megtorlatlanul. Tudta, hogy nyílt harcban nem sok esélye lenne, egyedül pokoli gyorsaságára, és apjától tanult mesterfogásaira hagyatkozhatott. Érezte azonban, hogy a vereség így is szinte elkerülhetetlen, csak akkor győzhet, ha elsőként, kétségbeesett támadásával végzetes sebet ejt. Egy éjszakán át tépelődött – előtte egy üvegcsé pengére kenhető halál: az ő élete, a mester végzete. Végül döntött – másnap hajnalban a mester meghalt. Maldornak persze menekülnie kellett, a bosszúszomjas családnál elszántabban üzte a keserűség és a lelkiismeret furdalás. Félt a haláltól, rettegett a szégyentől, értelmet keresett további életének. Így

csatlakozott egy vándorszínész csapathoz, amely éppen színészt keresett az egyik szerepkörre. Azóta velük járja Ynev nemesi udvarait és piactereit.

Alron Serano, 5. Tsz-ű Alborne-pap

3659-ben született, a csodálatos Ó-Pyarronban. A pompás város akkor még állt, és remek iskolákat biztosított a szépmérenyű polgárgyermekeknek. Művészi tehetsége korán megmutatkozott, ájtatos szülei ezért a Dalnokok Védnökének papneveldejébe adták. A szorgalmas ifjú sorra érte el növendékként a megszerezhető fokozatokat, pappá szentelését azonban megakadályozta a Dúlás, 3676-ban. A Szent Város elesett, a Serano család túlnyomó része odaveszett a sorozatos ostromok alatt. Mivel a kisebb templomokat korán kiürítették, Alron megmenekült, sőt, néhány év múltán a lassan épülő Új-Pyarronban Alborne szolgájává avatták. Az iskolát elhagyva ezután északra indult, hogy felkutassa állítólag Erenbe menekült rokonait. Toronig jutott, itt azonban elkövette élete legnagyobb baklövését: gúnyolni merészelt egy boszorkánymestert. A vajákos persze nem tűrhette a sértést, szörnyű bosszút esküdött. Egyszerűen megölethette volna az arcátlant, ő azonban azt akarta, hogy a déli ficsúrnak egész életében megbélyegzetten kelljen élnie. Jellemtorzító átkot bocsátott rá, egyetlen éjszakára. Az Alborne-pap aznap éjjel végigdúlta a nyomorult parasztok szállásait, elpusztított több csecsemőt, s mindazokat, akik elébe álltak. A párok némelyike rettegve bújt össze a sarokban, mások gyermeküket védve hulltak el – a boszorkánymester kacaja pedig töretlenül szállt a csillagok felé...

Alron másnap reggel döbönt csak rá, milyen szörnyűséget tett. Menekülnie kellett, vérszomjas üldözői elől csak a vándorszínészek szekeren elrejtőzve lelt menedéket. Vezeklésképpen a társulatnál maradt, de azóta is gyötri a bűntudat, összerezzen az apró gyerekek látványától,

irtózáttal fogja be a fülét, ha csecsemősírást hall.

Berthol Lanvarian, 5. Tsz-ű bárd

3668-ban látta meg a napvilágot, egy abasziszi nemescsalád negyedszülött gyermekeként. A sors különös, kegyetlen fintora, hogy a jó képességű, intelligens fiú torz törpének született, felcseperedve sem érte el a 130 cm-es testmagasságot. Családja, mivel szégyellte a nyomorék korcsot, rejtegette a világ elől, nem csoda hát, ha megszökött a szülői házból. Amíg felnőtt, rengeteg gonosz tréfában és megaláztatásban volt része, így, mintegy védekezésképpen, Berthol jelleme némileg eltorzult. Sunyi, kétszínű alak lett: szemtől szembe mindenkivel kedves, szinte csepeg a jóindulattól, valójában azonban gyűlöl és pokolra kíván minden egészséges embert. Paranoiásan retteg másoktól, ruhája alatt láncinget hord, azt hiszi, az emberek a háta mögött kinevetik őt.

Különös, kegyetlen fegyvereket, szörnyű mérgeket rejteget, ezerszer eltervezi, hogy egyszer, ha elegendő bátorságot gyűjt össze, bosszút áll kínzóin, akár az egész világon. Persze erre sosem kerülhet sor – Berthol túlságosan gyáva ehhez.

Jobb híján beállt Thawrick Syssonne társulatában, ő játssza a bohóc szerepét. Megesik, hogy fogadóknak dalolni, énekelni is kénytelen az ezerszer elátkozott, gúnyolódó közönségnek. Kiváló színész lenne, de testalkata miatt nem lehet az. Pokolian szenved, amikor látja a csapat dilettáns bonvivánját, mindig az ő szerepéről álmodozik.

A társulatról

Ez a különös csapat Észak államait járja. Mindegyiküknek van valami szörnyű titkolnivalója a többiek előtt, épp ezért nem firtatják egymás múltját. Mindegyiküknek van egy nagy, vasalt utazóládája, ami szent, a személyes dolgok tárolóhelye, senki más nem nyúlhat bele.

Legutóbbi kalandjaik

Toron egy hercegi udvarában egy bizonyos drámát kellett előadni – megbízásból. A provokatív hatású darab – nem véletlenül – a herceggel kapcsolatos egyik pletykára utalt. A nemesúr feláborodottan félbeszakította az előadást, s a színészeket akarta kitölteni haragját. A társulat menekülni kényszerült, szekereitől átvágták

magukat fél Shuluron a kikötőig, s ott felszálltak az első kifutó hajóra. Ez a gálya épp Ifinbe vitte őket – később derült csak ki, hogy életük legveszélyesebb kalandja vár itt rájuk.

A karakterek statisztikái

Thawrick Syssonne

Kaszt:	Varázsló
Szint:	5.
Faj:	Ember
Jellem:	Káosz
Vallás:	Pyarroni

Pszi: Kyr metódus	Mf
Szint:	5
Pszi-pont:	39
Max. Mp:	50

Erő:	10
Gyorsaság:	10
Ügyesség:	15
Állóképesség:	13
Egészség:	15
Szépség:	12
Intelligencia:	18
Akaraterő:	17
Asztrál:	15

Képzettségek	Fok/%
Fegyverhasználat (hosszúkard, tör)	Af
Nyelv (pyarroni, toroni, aszisz, erv)	Af, 5
Ősi nyelv (kyr)	Mf
Alkímia	Af
Herbalizmus	Mf
Időjólás	Af
Írás/olvasás	Af
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Af
Legendaismeret	Af
Vallásismeret	Af
Történelemismeret	Af
Rúnamágia	Af
Méregkeverés	Af
Színészet	Mf
Etikett	Af
Demonológia	Af
Lovaglás	Af

Kezd. Érték:	13/17/17
Támadó érték:	39/33/49
Védő érték:	111/97/121
Célzó érték:	-
A harcértékek a hosszúkard, tör, 93 Mp-s rúnakard (hosszú) sorrendben értendők.	

Életerő pont:	8
Fájdalomtűrés pont:	27

Meldor con Herlion

Kaszt:	Bajvívó
Szint:	5.
Faj:	Ember
Jellem:	Élet
Vallás:	Domvik

Pszi: Pyarroni módszer	Af
Szint:	5
Pszi-pont:	16

Erő:	13
Gyorsaság:	17
Ügyesség:	16
Állóképesség:	13
Egészség:	12
Szépség:	15
Intelligencia:	15

Képzettségek	Fok/%
Lefegyverzés (törkard)	Mf
Vakharc (törkard)	Mf
Heraldika	Mf
Írás/olvasás	Af
Legendaismeret	Af
Pszi	Af
Történelemismeret	Af
Vallásismeret	Af

Akaraterő:	12
Asztrál:	12
Kezd. Érték:	50
Támadó érték:	79
Védő érték:	164
	(háritótörrel)
Célzó érték:	-
A fenti értékek abbitacél tőrkarokra és háritótörre vonatkoznak.	
Életerő pont:	7
Fájdalomtűrés pont:	37

Éneklés/zenélés	Af
Etikett	Mf
Lovaglás	Af
Szexuális kultúra	Af
Tánc (udvari stílus)	Mf
Színészet	Af
Úszás	Af
Fegyverismeret	Af
Halálos szúrás	Af
Háritás	Af
Ugrás	40%
Nyelvek (aszisz, pyarroni)	Af, 5,5

Renald Elion

Kaszt:	Tolvaj
Szint:	5.
Faj:	Ember
Jellem:	Káosz, Élet
Vallás:	-
Erő:	10
Gyorsaság:	19
Ügyesség:	19
Állóképesség:	12
Egészség:	12
Szépség:	17
Intelligencia:	16
Akaraterő:	10
Asztrál:	10
Kezd. Érték:	48/48
Támadó érték:	64/54
Védő érték:	105/105
Célzó érték:	-
A harcértékek sorrendje hajított tőr, tőr.	
Életerő pont:	76
Fájdalomtűrés pont:	42
Pszi: A varázsló által felhelyezett statikus pajzsok védik elméjét (39)	
Szint:	-
Pszi-pont:	-

Képzettségek	Fok/%
Fegyverhasználat (tőr)	Af
Fegyverdobás (tőr)	Mf
Írás/olvasás	Af
Csomózás	Af
Éneklés/zenélés	Af
Értékbecslés	Af
Hangutánzás	Mf
Lovaglás	Af
Tánc	Af
Úszás	Af
Álcázás/álcaruha	Mf
Hátbaszúrás	Af
Kocsmai verekedés	Af
Kötélékből szabadulás	Af
Zsonglörködés	Af
Ruhatisztítás	Af
Sminkelés	Af
Színészet	Af
Nyelvek (aszisz, közös)	Af,4,5
Mászás	101%
Esés	35%
Ugrás	100%
Lopakodás	72%
Rejtőzködés	70%
Kötéltánc	25%
Zsebmetszés	69%
Csapda felfedezés	60%
Zárnyítás	40%
Titkosajtó keresés	21%

Alron Serano

Kaszt:	Alborne pap
Szint:	5.
Faj:	Ember
Jellem:	Élet
Vallás:	Pyarroni, Alborne

Erő:	13
Gyorsaság:	12
Ügyesség:	11
Állóképesség:	13
Egészség:	12
Szépség:	16
Intelligencia:	15
Akaraterő:	15
Asztrál:	18

Kezd. Érték:	24/18
Támadó érték:	58/-
Védő érték:	114/90
Célzó érték:	-/16

A fenti értékek tőr kard/pánsípba rejtett fúvócső sorrendben értendők.

Életerő pont:	8
Fájdalomtűrés pont:	39

Pszi: Pyarroni módszer	Mf
Szint:	5
Pszi-pont:	26

Képzettségek	Fok/%
Írás/olvasás	Af
Vallásismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Lovaglás	Af
Úszás	Mf
Szexuális kultúra	Af
Éneklés/zenélés	Mf
Pszi	Mf
Nyelv (erv, aszisz, közös)	Af,5,4,3
Kocsihajtás	Af
Színészet	Af
Fegyverhasználat (tőr kard)	Mf
Fegyverhasználat (fúvócső)	Af

Berthol Lanvarian

Kaszt:	Bárd
Szint:	5.
Faj:	Ember
Jellem:	Rend, halál
Vallás:	-
Erő:	7
Gyorsaság:	8
Ügyesség:	14
Állóképesség:	13
Egészség:	15
Szépség:	8
Intelligencia:	18
Akaraterő:	18
Asztrál:	17

Kezd. Érték:	36/33/31/25/33
Támadó érték:	46/41/-/43/44
Védő érték:	112/100/- /100/100

Célzó érték: -/-/30/-/-
A fenti értékek csatacsillag, béltépő, fűvócsó, garott, dobótör sorrendben értendő

Életerő pont:	10
Fájdalomtűrés pont:	52

Pszi: Pyarroni módszer	Mf
Szint:	5
Pszi-pont:	25

Képzettségek	Fok/%
Fegyverhasználat (csatacsillag, fűvócsó, béltépő, garott)	Af
Fegyverdobás (tör)	Mf
Pszi	Mf
Írás/olvasás	Af
Legendaismeret	Mf
Etikett	Mf
Lovaglás	Af
Szexuális kultúra	Af
Éneklés/zenélés	Mf
Hangutánzás	Af
Hamiskártyázás	Mf
Értékbecslés	Af
Zsonglörködés	Af
Kocsmai verekedés	Af
Ökölharc	Af
Csomózás	Af
Hátbaszúrás	Af
Kötelékből szabadulás	Af
Nyelv (toroni, erv, dzsad, 5,5,3,2,2 dwoon, ilanori)	
Mászás	80%
Esés	14%
Ugrás	95%
Lopakodás	70%
Rejtőzködés	75%
Kötéltánc	9%
Zsebmetszés	9%
Csapda felfedezés	19%
Titkosajtó keresés	14%
Méregkeverés	Af
Kocsihajtás	Af
Színészet	Mf
Álcázás/álruha	Mf

1995.11.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Rúna magazin II.évf./4.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely