

Örök Város Bajnokai: A Kegyzst

A XVII. VándorKrónikák Tábor Kalandmodulja 7-8. tapasztalati szintű karakterek számára.

ÍRTA: Az Amund

HELYSZÍN: Pyarroni Államszövetség; Új-Pyarron; Syenas; Ó-Pyarron

IDŐPONT: P.sz. 3723, Adron negyedik (Feloldozás) Hava



Gáspár András emlékére, barátsággal

Líthas Kalandmester,

egy vallomással és bocsánatkéréssel tartozom neked: hazudtam. A 2017-es [Dúlás Kincse](#) kalandmodulban elhittem veled és rajtad keresztül a játékosokkal, hogy Kyel kegyeltje Ordaric Lykargon letért a „helyes” útról és sötét hatalmakkal szövetkezve Sa-Mankan néven egyesítette a nomád törzseket és Új-Pyarron ellen visel háborút azóta. Ezért az átverésért elnézésedet kérem. Az ÖVB kampány lassan tíz éve fogant meg és okulva a korábbi tapasztalatokból úgy gondolom, hogy ha az ember egy hosszú történet végére még szán csavart, akkor nem teheti meg, hogy a korábbi részekben minden lapját kiteríti.

Hobbink különleges volta miatt így a Kalandmesterek sem tudhatták pontosan mit mesélnek. Csak azt az információt és úgy osztottam meg velük korábban, ami az adott rész sikeres lemeséléséhez szükséges. Ez fáj nekem, mert ismeretes mennyire szeretem a kalandmestereket és mennyire tiszteltem őket. Ha ezt megbocsátod nekem, azt megköszönöm. Ha pedig nem ... ezzel kell továbbélnem.

Most azonban sokkal fontosabb, hogy a következő kalandot lemeséljük, ami (tükrözve sokat az elmúlt évtizedeinkből) igyekszik visszaidézni sok régi történetet és elemet, együtt kitalált és csiszolt játéktechnikát, de sok újdonságot, eszközt és információt is nyújt, ami már az elkövetkező korokban lehet fontos neked, nektek és azoknak, akik tovább szövik a M.A.G.U.S. és Ynev sorsát.

Ezúton is szeretném megköszönni Vodli Jenőnek, Nagy Andornak és Bicsak Mártonnak, hogy idén lehetőséget biztosítottak nekem, hogy csak a kalandmodul írására koncentrálhassak és a szervezői feladatokat teljes mértékben magukra vállalták. Köszönöm a tesztszapat tagjainak (Vincze Zsuzsanna Anett, Shalafi del Necro, Ishidu és Ensirion), hogy profi játékkal és észrevételeikkel segítettek a munkámat. Köszönöm Komattrének a [hangulatkeltő videót](#) és a modul szerkesztését. Köszönöm Magyar Gergelynek a segítséget a háttéranyaggal való munkában, a térképeket és jelképeket, a M* íróinak (Jan van den Boomen, John J. Sherwood és Malcom J. Hunt), hogy kérdéseimre kreatív válaszokat adtak az Új-Pyarron szervezetrendszerén tatóngó fehér foltok betapasztásánál. [Korábbi cikkem](#) logikája alapján ezt részemről a 8. tematikára adott válaszomul szánom azzal, hogy az itt felvetett kérdéseket remélem lesz, aki később továbbszövi és megválaszolja a maga módján/asztalánál/közösségében.

Köszönet Nánási Dánielnek a Bulgan, Éji Vadász varázstárgy kitalálásáért és Hórusznak (Virág Gergely) Ligeroe (akit a GuRúnák rejtettek sokáig) régóta várt illusztrációjának elkészítéséért, továbbá a Teremtés - és Pusztítás Bíráinak grafikáikért.

Hangulathoz filmek és sorozatok terén a *Chris Colorado (2000)*; *Infini-Mentőakció (2015)*; *Virágok Völgye (2006)*; *Nomád (2005)*; *Mongol (2007)*; *Visions of Escaflowne (1996)*. Fontos még megidézni Raoul Renier (Kornya Zsolt) 2017-es fórumbejegyzését, ami a Dúlás kincsenek és Sa-Mankan létének is „tüzet adott”.

**Köszönöm a kalandmestereknek, hogy lemesélik és a játékosoknak, hogy lejátszák ezt a történetet.
Jó szórakozást kívánok az olvasásához és jó kalando(ka)!**

Az Amund

Hangulatkeltő novellák

I. hangulatkeltő novella: Entrópia // zene:Jalan Jalan - Lotus

EGYKOR Mind másképpen emlékezünk a történetekre, a fiatalabbak pedig egyáltalán nem. Pedig kitörölhetetlenül megtörtént. Ezen sem a feledés, sem a tagadás nem változtatott. Számomra a teremtés végét jelentette, a nagy munka első felének befejezését. Emlékezni gyűltünk össze az Éjszakai Szentélybe, egy köztes, független térbe, ami szinte véletlenül jött létre birodalmaink metszéspontjában. Ezt persze nem így láttuk, mert nem láthattuk így, hiszen istenek és mindenhatóak voltunk. Ezért azonnal áldásunkkal láttuk el e helyet, aminek célt, értelmet, így létezését adtunk.

Emlékezni gyűltünk ide, emlékezni a fáradtságra, a jól végzett munkára. Azt is tudom, hogy a „bajok” is itt kezdődtek el, az első közös alkony tűnő fényében. Mert nem mindenki vette ki a részét a teremtés munkájából, de megmaradt vagy érintetlen erejének arányában követelte jussát belőle, szavaival ugyanannyit, mint aki fél mindenségét rakta bele, de tetteivel később sokkal többre vágyott annál. Azt hiszem, ha akkor jobban mérik fel, hogy az öregebbekben mennyi erő maradt a teremtés munkája után minden másképp alakul. De nem alakult másként.

„Nem alakulhatott másként...” suttogta fülembe lehajolva hozzám egy istentársnőm. Fáradt voltam, mert izmaimban éreztem az előttem álló kegyetlen tettek lázát is. Az idő számunkra másképpen folyt, mint egyes szabályosabbra méretezett világocskákban. A szentélyláng körül állókra néztem: egy voltam közülük, akkor, amikor a halandót a halhatatlantól még nem választotta el a halál. Hallottam a hangjukat, értettem a szavaikat, s láttam a falra festett árnyékaikban valódi természetüket.

Túl büszke voltam az istennő ruhájának szegélye után nyúlni. Túl részeg voltam az el nem jött diadalok torának borától és a lépcső alján dúskáló végtelenben fodrozódó világok során pihentettem a szemem. Fájt a szívem, hogy ilyenek többé senki sem fogja látni. Nem tehettem semmit a közelgő Első Éjszaka iszonyatai ellen, így hát elhoztam őket. A sikolyok átszakították a szférákat, a testtel összekötött síkokon tapintható fájdalom ömlött végig és a tiszta teremtés után a napok és holdak nélküli fénytelen mezőkön megkezdődött a vérből és könnyből, izzadságból való világra kívánása a lélegző fegyvereknek.



Nem tudom, őszintén nem tudom mi az igazság arról, hogy ki emelt először kezét a másikra, ki kívánta a másik istentársa létfonalát elmetszeni igazán őszintén. De azt sem tudom igaztalanság nélkül mondani, hogy váratlanul, felkészületlenül ért volna és ártatlanságból feleszmélve érzem át a körülöttem zajló eseményeket. Később, már az Ősi Egyezmény fölött vérezve és egyezkedve nyállal fonva pecséteteket egyeztek ki abban, hogy a teremtés tökéletlensége ütött vissza, és ünneplésünk közben a halandók találtak rá MAGUK az erőszakra. Mindenhol ... egyszerre ... ez hazugság.

A Végtelen Éjszaka sok mindent elnyelt. A nagyszerű műveket, az álmokból fogant népeket, a templomokkal pókhálóként összefonott anyagi és köztes síkokat és ropogva szakadtak meg milliók életfonalai a szemünk láttára egy-egy sötét pillanat alatt. Aztán jöttünk mi. Ki felfényllett majd elhalványult ... nem minden sikoly és ellenkezés nélkül. Ma már kevesen hallanak isteneket könyörögni, sírni. Jobb. Mint lábukra kötött súly rántotta őket magukkal a hívek, a teremtésben font

szálak millió apró, kiforratlan csomója, amelyek a reményt, az élet és a túlélés, a hajnalban vetett hitet jelentették. Őt is így veszítettem el. Büszkeségből. Utána kellett volna nyúlnom.

Ahogy fogyott a Teremtés, úgy vált nyilvánvalóvá, hogy a bejelentett igények immáron meghaladják a maradék valót. Különös pillanat volt. A felismerés pillanata, hogy már kevesebb van hátra, mint ami eltelt. Elneveztük ... ma úgy hangzik ... Éjfél ... varázslatos csengése nem akadályozott meg minket abban, hogy egymás halhatatlanságát próbára tegyük. S ha az éjszaka a hajnal előtt a legsötétebb, akkor mi igazán mindent megtettünk, hogy ennek legyen eredete.

A végső párharcok, bár ez nagyon úrias leírása annak ami, ismét az Éjszakai Szentélyben zajlottak le. Nem tudom miért. Talán mert minden földet vér áztatott már a sötétség alatt. Talán mert a gyász vihara tombolt fülsiketítően minden hegyorom felett és ami nem ázott, omlott vagy folyt és lélegzett az lángolt már? Az IGAZSÁG, hogy nem álltuk a magunk alkotta mindenség szemrehányó és jogosan csalódott látványát. Ez sem tudta feledtetni azt az örjítő gyönyört, amit minden újabb szárnyú tettünk okozott: hogy AZ, hogy EZ az első ilyen és olyan. Hogy minden érzés, mi jó, mi rossz rajtunk keresztül születik meg.

„A győztesekből az idő forgácsol túlélőket” azt akartam, hogy ezt ő mondja az ő hangján, de nekem kellett, mert már nem állt közöttünk. A feltépett testrészekből őstenger áradata tört elő, a betört koponyákból felhőrengeteg sarjadt ki. Tetteimmel igazoltam, hogy Teremtés öröme után a Pusztítás extázisa kell, hogy következzen. Hogy az ok az igazság és az IGAZSÁG maga az ok. A világ sötét fátylán túl csillagokként törtek át a mélybe rohanó valóság-roncsok hozzánk kapcsolódó szent helyei és a köztes térben rekedt imák valóságra kívánták a végső megsemmisülés előtti túlvilágokat ... megállókként ... pihenőként ... esélyre, hogy felfogják mi veszik el minden lélegzetvétellel.



Gyönyörködtem bennük isten- és teremtőtársaim vérével bekent arccal. S mert megtehettem, leengedtem a kezemet. Mélybe zuhantak fegyvereim, a teremtés és pusztítás eszközei, ahogy ujjaimból kiszakadt az erő a látvány szépségétől könny szökött szemembe, azt kívántam, hogy a Végtelen Éjszakában elkopott élő-fegyverek és holt-szentek, igaz-ártatlanok pusztulásának látványa legyen az utolsó, amit láthatok, míg voltukat a szívem őrizze tovább. Ezért kiteptem őket.

Az Éjszakai Szentélyben az első hajnal előtt csak négyen álltunk már, de a haldoklókról sem feledkeztünk meg. A balomon hallottam, hogy egyikünk az események feldolgozását azzal oldotta meg, hogy visszavonhatatlanul megbomlott az elméje és nevetett. Jobbomon valaki új szót mormolt, alkotott,

próbálta mindezt összepréselni oromnyi fogai között és azt ismételte morogva, hogy „Háború ... háború”. Mögöttem szipogástól vékonyodó hang adta tudtomra, hogy valaki ír valamit, vagy rajzol ... hogy így állítson emléket. Szív és szemek nélkül, csak elfogadni tudtam választásukat.

A terem falai megremegtek, hiszen a világok melyek egykor valóságpilléreként tartották a szentélyt most isteni vértől elnehezült oltárköként lebegett a semmi felett. Szorított az idő, a pillanat viszont kötött minket. A kövek fölé hajoltunk, amiket maradék erőnk és testünk részeivel jelültünk meg, belefogalmazva mindazt, amit ebből, a világról és magunkról tanultunk. Az Ősi Egyezmény. Tudtuk mit szabad a másiknak és többé mit nem, hogy milyen szabály köt minket innentől, hogy mikor halhat meg legközelebb isten közülünk és az utánunk következők közül. S tudtuk ez rájuk is mindörökre érvényes kell legyen.

Eltávoztunk, s a Teremtés maradéka helyett új szférákba emelkedtünk. Nem újrakezdeni, hanem másképpen csinálni, de érezve és tapogatózva a világokra figyelve és persze arra, mit tesz, csinál a másik ott, ami a fájdalomtól átítatva közös. Az Éjszakai Szentélytől ellebegve érzékeljük a változást, hogy fogadalmunk saját életre kelve kerül szét a zuhanó csillagok felé s betérítve őket új valóságot hoz létre. A Teremtésünk maradéka egy síkok közötti áttetsző üveghez hasonlatosan lebegett, s a dugó lassan, méltóságteljesen repült rá a Szentély képében.



Sorsát éppúgy figyelemmel kísértük, mint az élők és a köztes terek mindenségét. Idővel úgy látszott minden, ami benne zárult összeállt, megsűrűsödött, de szín helyett annak hiányát, forma helyett az állandó változás alakzatát vette magára. S ami egykor teli volt, immáron félig lakva őrizte a halott isteneket, a jobb teremtkre méltó halandók és az őszinte ártatlansággal megfogalmazott szépségeket. Néha beszéltem hozzá, sokszor azt hittem, hogy újra színt és formát adhat valaminek, ami ő volt. Válaszolt, de nem ő volt. Válasza megrezegtette az addigra gyertyalángként fellobbant világokat, s azokat, akik értették mit jelent.

Ott volt és várt. Nem emlékezett. Benne mindig ugyanannyi volt a mindenség. Láttam, ahogy tapogatóznak utána, s bár én már közvetlenül nem avatkozhattam bele tettem azért, hogy újonát híveim megakadályozzák a kísérleteket, ahogy tudják. Nem mindig jártak sikerrel és ekkor fájdalmas vággyal égett bennem a valódi mindenhatás emléke. Kaptam tőlük nevet, újat is és újabbakat, de egyik sem emlékeztetett arra, ahogyan ő nevezett engem. Hit nélkül, tudással, őszintén. A Fekete Entrópia sokszor gonosz és torz, gúnyos tükörképének tűnt ... bősztítve azzal, hogy valahol, mélyen abban a mindent elnyelő Fekete Anyagban ott van ő is. Emlékeztette arra engem és mindannyiunkat, hogy milyen sors vár arra, aki megszegi az esküt és hogy nincs isten, aki elkerülheti a sorsát. Ez az igazság. Én pedig az Úr, az Ősz Üstökű, az Építő, a Fekete Úr, a Kétarcú, Kil, Velar, Ha'er és Kruh-Beran, a Teremtés, Puszttítás, Sors istene vagyok. Én vagy a mérleg és én vagyok végül az ikerkör. Én vagyok az igazság. Én vagyok Kyel.



II. *hangulatkeltő novella: A pyarroni // zene: Röyskopp – Alpha male*

„Mikor heves, igaz szavakra
 Fakadva, az árból a partra
 Kimentettem vak lelkedet,
 És te mély fájdalommal telve
 Átkoztad, kezeid tördelve
 A bűnt, mely téged tönkretett,
 S a szégyent idézve kavartad
 Fel lelked elsimult tavát,
 És elmondtad, mily nyugtalan, vad
 Életed volt éveken át;
 S a szégyentől, a borzalomtól
 Eltakartad az arcodat –
 A vihart, mely lelkedben tombolt
 Zokogtad el egy perc alatt...”
 - Nyekraszov költeményéből

RÉGEN Nem tudom megszokni a Gömbszentély forgását. Azt mondtad pár év, és már száz telt az ajándék érkezése óta. Nem vagyok ezzel egyedül. Vannak, akik már inkább a hívek között emelt palotákban vagy templomokban töltik az éjszakákat. A falak idegensége, az oszlopok fénye nem zavar már úgy, ez igaz. De a látvány. Kiszámíthatatlanul mellbe vág minden alkalommal, mint egy tüskés buzogány, ha meditáció közben kinyitom a szememet. Pedig ez a terem elvileg éppen erre van fenntartva. Bútorozatlan, fakó, sima és fehér. Az egyik falát teljesen kitölti az ablak.

Úgy ülök vele szemben, mint a dzsadok a piacokon. Kezeimet a térdeimen pihentetem. Szakállam hosszabb, mint amikor utoljára halandó láttam. Mielőtt legközelebb alászálok feltétlenül meg kell tudnom milyen a legutóbbi rólam készült kép. Azt kérted ne okozzunk neked csalódást. Pyarron gyönyörűen lebeg a hajnal fényében, fejjel lefelé áll és folyik, mint a higany szemeim előtt. Meg tudnám könnyezni. A Dorlan, mint egy ér vagy még inkább egy kúszónövény fut fel a tornyok és agyagkalitkák mentén, s miközben az átkos Gömbszentély forog a nap betéríti a teljes látképet.

Fájdalmasan elvakítana, ha te nem lépnél be. De még mindig jobban értesz ahhoz, ahogyan idebent a dolgok működnek és az ablak üvege elzavarosodik, mint csata után a mocsár vize, mint ahogy tinta folyik szét egy lapon. A nap bántó fényét eltéríti, magába szívja. Így látlak téged. Ifjúságomra emlékeztetsz, mert nem vallod be, de te nálunk is lassabban éled meg az idő folyását. Talán prófétaságod, a főistened kegye és talán ez a másvilági anyagból szült égi szentély teszi. Vagy mindhárom. Most sem kérdezlek erről. Van még időnk.



- Elküldtem Heliodort és Elorandot, hogy felügyeljék az építkezéseket. Hat Városból újabb követség érkezett, akik veled akarnak találkozni elsősorban.

- Hagyománytisztelő népség, meg kell hagyni – komorodtam el a hátamra fekve és szememet dörzsölve – bár jobbra csak akkor, amikor saját hagyományairól van szó.

- Úgy sejtem a nyugati pusztákon megint megjelent valami ... lény. És Kyel isten kegyeltjének óvó segítségét akarják kérni.

- Mióta becézzük kedvesen a szörnyeket? – őszinte kérdésem megmosolyogtatta a Prófétát és én is hamar átláttam a felvetésem fonáságát. Azoknak, akik odalent élnek minden, ami tíz évvel tovább él mint ők, egyel több ujj van a kezén vagy csak feltűnően messzire köp már kijár a „szörnyeteg” jelző és MI jócskán rászolgáltunk már – S ha jól gondolom már megint valami kráni fenevad lesz, ugye?

- Krad a maga bölcsességében előttem sem tárta fel mibenlétét... - kezded és én tudom, hogy kérdezni is lusta voltál.

- Hogy alakul a legendárium? – sértésnek szántam, de mivel már második évszázada semmi másban nem leled örömet, szívesen értekezel róla.

- Szerintem egyre jobban – dünnögöd, mutattam a többieknek is több fejezetet és úgy tűnik egyes főpapoknak is nagyon tetszik. Félrefordított fejed kíváncsiságra utal – De téged nem szokott érdekelni...
- Mert szerintem kegyes hazugságaid sokmindent össze fognak zavarni ... hogyha már – feltápázkodtam és reméltem nem kell befejeznem a mondatot.
- ... nem leszünk. Így értetted igaz? – kérdezted megint mosolyogva. Én is ugyanúgy emlékszem a mocskos időkre, mint te és mégis itt bájolgunk a véres múlt gyerekmesékké rohasztása felett.
- Érdekel a változatosság kedvéért egy kegyes igazság? – kérdeztelek miközben beálltam a teremben, ami pillanatok múlva a lakosztályomba juttat, ahol méltóbb kinézetet vehetek fel a hat városiak fogadására – Ameddig lesznek istenek, mindig lesznek szörnyek és ránk is szükség lesz.
- Ezt felhasználhatom a legendáriumhoz? – kérdezted kajánul, ahogy a kapuszárnyak méltóságteljesen záródnak közöttünk.
- Meg ne tudjam! – kiáltom rád és már a falon túl hallom csak válaszodat.
- Ahhoz egyszer el kellene olvasnod. – neked hagyom az utolsó szót. Én utoljára sírfeliratokat olvastam.

Bármit is gondolok Elorand talp- és tintanyalóiról vagy Heliodor bájgúnár követőiről tényleg szeretem Kyel papjait. Amikor bevonultam a katedrálisba első szavamra kéttucatnyian vállalkoztak, hogy elkísérnek az Államközösség határain túlra. Törvény nélküli senki földje, pöffeszkedő nagyurak és szellemimádó rablóvezérek vidéke. Akármilyen puha selyembe csavarják is, a bűn az bűn marad. Egy hétig caplattunk hideg nyomon, de a vértés kíséretemből senki meg nem nyikkant szükségtelenül. Néha kicsit ájtatosabbak a kelletténél, de ennyi még belefér. A fegyverük mindig kéznél van és a ruházatuk a vadonjárás közben is makulátlan.

Aztán rátaláltunk a pusztításának ösvényére. Két falu és egy kisebb város esett áldozatául. A partvidékiek nem becsülték túl a veszélyt. Túlélőket alig találtunk és az a kevés sem bírt hasznos tudással. Éjszaka leple alatt támad a lény, gyors és erős. A szokásos. Aquirnak gondoltam, egy pap démonnak. Reméltem, hogy neki lesz igaza. Ragyogó ikerkörökkel a vértünkön közelítettük meg a feltételezett fészket. Ha éjszaka van elemében, akkor megadjuk neki azt a tiszteletet, hogy ilyenkor rontunk rá és hívjuk ki magunk ellen. Persze, sokan ezt másképpen szeretik csinálni. Arra ott van a többi isten!

Egyikünknek sem lett igaza. A fészekben az árnyéknál sötétebb anyaga betöltött mindent. Mint egy kígyó, ami visszahúzódva magába fordul. Ezer fejet növeszt és csak akkor és ott szül anyagot magába, ahol kárt akar tenni. A megelevenedett rémálom, mintha Noir síkjáról szökött volna ide. Ezen sem csodálkoztam volna, de a papok közös üzése, ami eredeti honába zárta volna a lényt hatástalan maradt. Ellenben úgy vágott át füstfejeivel az áldott vértéken, mintha ott sem lettek volna. Álltuk a sarat.



A két oldalamon álló papok lelkét felzabálta és mikor óvón felém indultak a többiek pajzsaikkal. Rájuk üvöltöttem, hogy maradjanak távol. Sem felesleges halálukat nem kívántam, sem hogy a lény tovább hízzon esszenciájukkal. S bár nem szoktam, harc helyett imádságba kezdtem Kyelhez. A kapcsolatunk bonyolult, összetett. Mint egy inas, akit apja a nagybácsi műhelyébe küldött tanulni. Azzal a tudattal táplálom a tüzet, hogy tudom a tudáson kívül semmi sem az enyém itt. A hatalom, amit tőle kapok csak kölcsönzött és nem sajátom. Erre pedig minden alkalommal emlékeztet. S tudom, hogy azért engem választott, mert túl sok közös van bennünk.

Amit ezúttal kaptam tőle az emlékezetem egy szilánkjá volt a Végtelen Éjszakából. Sosem látott, elveszett földek tűntek fel csillagtalan fényben és lények, amiket a korai istenek egymás iránt érzett félelme és haragja szült a világokra. Láttam, mert ezzel adta tudtomra, hogy ellenfelem is egy ilyen, kortalan és megmaradt fenevad: élő fegyver, aminek éle ellen nem maradt védelem a világon és így ellenszere sem. Éreztem a dühét, amit a lény iránt érzett és én csak tovább tápláltam a tüzet: hiszen én pedig az ő eleven fegyvere vagyok, ha pedig vesztemet találok meg az árnyékkígyó szemeiben, azzal csak a maga alkalmatlanságát és gyengeségét bizonyítja egykori valójával szemben.

Dühe haraggá lobbant fel, asztrális tűzoszloppá. Imádság közben mosolyogtam, mert ismertem az érzést: mint ha az első (második és harmadik) szerelmedet először látod valaki másra nézni. Én nem tudom, hogy az istenek ilyenkor mit tudnak a maguk szférájában csinálni, de én biztos át tudnék ütni egy márványfalat „jókedvemben”. Megnyitottam a lelkem istenem felé, mint, amikor valaki vállára teszed a kezéd támogatásul. Meg is lett a jutalmam. Olyan izzó erő csapott végig a tagjaimon, ami nem

egyszerűen felhevítette köröttem a levegőt és a barlangfészek köveit, hanem az anyag legmélyebb részeit kezdte el megrázni és szétpattintani.

Kyel haragja ömlött végig a bőrömmön verejtékként és a támadásra lendülő kígyófejek egyszerre martak lelkem anyagába testemen keresztül. Imádságra hajlott kezeim megremegtek, ahogy megéreztem a fájdalom első lágy, ígéretként lebegő hullámain és aztán ... a remegés és rezgés azon az úton keresztül, ahogy jött úgy vándorolt vissza támadóimba. A papok úgy látták, hogy a rajtam összezáródó fejek méregfogai egymás szemébe fúródnak csak. Imám meghallgatásra talált. A lény vonyított, szájakat növesztett, hogy iszonyatos sebein túl más módon is megszabaduljon a fájdalom hullámaintól.

De ahol hang van, ott van már test is, ami kelti, okozza. Anyagtalanságát áldozta fel a túlélésért, de ahhoz már túl sok tompa fémtárggyal rendelkező Kyel pap volt a közelében, hogy ne pusztítsanak el minden foszlányt, amit csak értek áldott fegyvereikkel. Mire fáradtan kiléptünk a fészek száján bevégezte a beste. Halottaink áldozata nem maradt megtorlatlan és hiábavalóan sem. A hajnal fényénél közösen imádkoztunk és a mennyekből lecsapó kövekkel zártuk le a harc helyét örökre. Ilyen közel Kránhoz az ember, még ha halhatatlan is, nem mehet elég biztosra.

A szertartás után egy fáradtságtól karikás szemű pap elém lépett és láttam, hogy többen is követik, de csak neki volt bátorsága megszólítani. Mentségére szóljon, hogy utazásunk kezdete óta először. Alázatosan megkért, hogy tanítsam meg nekik azt az imádságot, amivel a fészekben felülkerekedtem a sosem látott szörnyeteg erején. Sóhajtván elmosolyogtam, mert az ikerkör szimbólum langyosodó melegéből tudtam, hogy uram évszázadok óta először jól mulat a képtelen helyzetemen. A fiatal pap vállára tettem a kezét és hazaindultunk. Út közben megtanítottam őket hogyan használják Kyel haragját ők és később azok a hívek, akiknek ők tanítják majd meg. Pyarront is így építettük: tégláról téglára, rönkről rönkre.

MOST A jurtában ébredek fel, Enysmon földjén. Lehúzom magamról az alvó hús-asszonyok testét. A tálba merítem az arcomat és élvezem a halandó test kicsinyességeit. Meztelenül lépek ki a sátorból. Hírhozók térdelnek a kora reggeli fényben, de felettük elégedetten nézek végig a hordán, a távolban parádézó lovasokon és a koncon marakodó harcosokon, a füstön, ami a tegnap kifosztott tábor-város üszkös maradványaiból emelkedik fel. Sólymok cikáznak az égen felettünk és érkezésemre van, amelyik a közeli kinzófa törzsére száll.

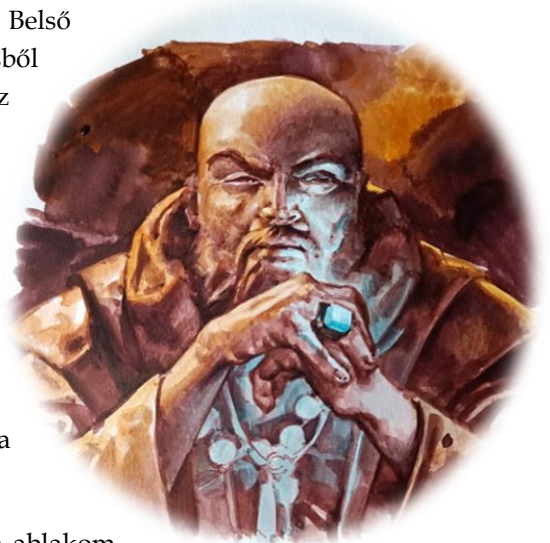
Meghallgatom a jelentéseket: a megmaradt démonimádók szövetséget kötöttek Pyaronnal és Nadálytorok erődjét megvédték Sempyer lovagjaival közösen. Az ifjúsámánok fattyai nem leptek meg, sőt, úgy tetszik, hogy elzárják az utat Lar-dor felé. Legalábbis, mindent meg fognak próbálni. Ismerem a terveiket, mert ismerem a lehetőségeiket. Ők pedig vajmi keveset értenek abból, ami történik és nem sejtik azt, hogy mi vár rájuk. Elengedem a hírnököket, megszolgálták a fosztogatásból rájuk eső részt. Lóra is kapnak hamar.

Szolgámat kérdezem, hogy a könnyrévésznek visszatértek e, s ő remegve gondol bele mire gondoltam, de tudomása szerint még nem. Érzem, hogy az Entrópia Lovasai messze járnak, saját szórakoztatásukra derítik fel az ösvényeket, de a könnyrévészket még nem érzem. Feltekintek a jurta körül álló toronymagas fémalakokra, amiknek sisakformái régi ismerősök vérvonalait idézik. Ők vajon felismernének e mostani alakomban? Tudnák e, hogy valaha azzal harcoltak vált-válnak vetve, aki most az Örökkön Kéklő Ég Uraként hódítja meg, az emlékeket? Fekete árnyak kúsznak végig a hatalmas PÁNCÉLOK vértvasain és mozgásra bírják őket. A környező sátrakból asszonyok és félmeztelen férfiak rohannak ki. A godoni csatagólemek ébredése évezredekkel ezelőtt is nagy riadalmat keltett mindenkiben, aki látta őket. Semmi sem változott...

III. hangulatkeltő novella: A kráni // zene: Havasi – Warrior within

„Ne gondoljátok, hogy a sötétség élete keserűségbe süpped és belevész a szomorúságba. Szomorúság nincsen. Mert a szomorúságot elnyeli a halál, a halál és a meghalás pedig nem más, mint maga a sötétség élete.” – **Jacob Böhme**

AKKOR A falak mozaikként váltakoztak a szobámban. Belső világomból bontottak szírmot vágyvirágaim és vörösből mélykékbe változtak a kövek. Fényük pászmákkal festett az asztalon álló földabroszra arcokat és neveket. Por és pókhálóselyem alakult át domborzattá fokozatosan, ahogy ékes gyűrűmet végighúztam felette. Tudtunk az eseményekről, számítottunk rájuk és tudtam, hogy a maga módján minden testvérem egyazon sík ügyei miatt zárkózott be a maga domíniumába a Torony különböző részein. Ha akartam volna, tudtam melyiküket milyen utakon érhetem el idebent, de másokhoz nem vezettek folyosók és lépcsők. S volt, akiről tudtam, hogy ha jó irányban is keresem, megtalálja a módját, hogy közeledésemért elveszejtene.



Túl régóta nem figyeltem már erre a világra, sem ajtóm, sem ablakom nem nyílt rá. Úgy tetszik, a végtelen távolságban töltött utazásaimnak terjedelme is jócskán kitolódott. Valaha jobban uraltam az időt, talán mert egykor jobban figyeltem rá. Most pedig itt van ez. Úgy hajtottam a levegőt a kis terepasztal felett, mintha nem is a látképet, hanem dühömben az eseményeket tekerném vissza. Ehhez azonban egyedül és Ötödikként az én hatalmam is kevés volt. Nehéz volt megélni, hogy a Torony falain kívül és azon túl a Határon nem úgy teljesül akaratum, ahogyan idebent. Ahhoz már erőfeszítést kell tenni. Az pedig ...

- Mi a javaslatod? – az Első úgy szólalt meg a szobám sarkából, mintha nem védték volna az ajtómat varázskörök és vérrel megerősített rúnák bármilyen mágia ellen ... meg mintha egy beszélgetést folytattunk volna, ami nem volt igaz. Azért fitogtatta a hatalmát, mert volt mit ... és mert a bátyám. Úgyhogy rangomhoz illően belementem a játékba.
- A Külső Tartományok nomádjait szétverték Amrunnál. A győztes generális nem csak egy lovag, de godoni vérből való és egy fiatal isten ... kegyeltje – köptem a szót a visszatartott indulattól.
- Godont már legyőztük, véglegesen. S meg volt az ára. – kezdte lassan az Első, mintha nem tudnám pontosan ugyanúgy, mint ő.
- Azt hiszem ... ezen a síkon, amiről szó van, nem minden úgy történt, mint a többi hasonlón.
- Hogyan lehetséges ez? – kérdezte a másik növekvő érdeklődéssel.
- Nem tudom ... ezek valahogy ... mások – vallottam be – olyan erők mozgását és hatását érzem itt, ami nem a külső síkokról hatol be. Hanem innen ... csak beljebből és mélyebből.
- Én is éreztem hasonló elhajlást. – az első az izgő-mozgó terepasztal fölé hajolt. Hegyes kecskeszakálla, mint valami mutatópálca vándorolt végig a mű-táj felett – az elhajlás pedig tudjuk, hogy mihez vezet ...
- Paradoxon – mormoltam a szavakat. A gondolatra is belefáradtam, mikor felfogtam, hogy minden másik párhuzamos valóságban hozott áldozatunk és megtett erőfeszítésünk semmit sem ér, hogyha ez az utolsó lázadó sík másképpen vetődik.
- De nem csak ez a baj, igaz? – villant rám a legidősebb báty szeme, ami már eónok óta elvesztett minden emberi vonást – Van itt valami más testvérem, mint néhány lassan megtérő pusztai eb veresége?

- Igen – ismertem el, mert tudtam, hogy képes lenne az elmémből kirostálni az igazságot és óvatosan felépített elmevédelmemre nem lenne tekintete. Ezért inkább gyűrűmmel felfelé intettem és a vesztette csata helyéről egy másik, ragyogóbb hely látképére változtattam az asztal fókuszát. S mi láttuk, mind a ketten éreztük miben más ez az alakzat: istenmaradványok összerendeződése egy szakrális pókháló középpontjában ráadásul egy mágikus fókuszra építve. Még a hitvány porszemcsékből és az asztrálfényekkel megvilágítva is ragyogott a manahálóból leolvasott képmása.

A fejlettségük szintje és hatalmuk végtelenül elmaradt attól, ahol mi tartottunk, de a szerkezet és az elv ijesztően hasonló volt. Ők még csak az út elején álltak és igazából még fogalmuk sem volt a kezükben összefutó hatalmak valódi rendeltetéséről. Ráadásul jól láthatóan csak egy maréknyi síkon léteztek még, ami a lehetőségeket és a valószerűtlenséget figyelembe véve olyan volt, mint egy tenger fölé besodródott falevél, ami az áramlatokon új földrészre kerül.

Kiszáradt a torkom, ahogy felfogtam, hogy mivel állunk szemben és az Elsőre nézve tudtam, hogy minden nagysága ellenére ő is felfogta a látottak jelentette veszélyt.

- Ehhez – kezdte lassan és halkán – mindenkire szükség lesz.

Az én koromban egy varázslónak, aki Ranagol kiválasztotta már nincsenek félelmei. Nem elnyomja, hanem nincsenek. Mint a hajóács, aki a lassan megtelő bárka mélyére indul felmérni a kárt és kezelni az eresztéseket. Már csak önmagunkkal, a lehetséges valónkkal háborúzunk, nem másokkal. Az idő úgy telt, mint egy guruló homokórában peregnek a szemek. S ott találtam magamat a harctéren. Vértben voltam. A ráolvasások és varázslatok befejezésének végén, az Egyetlen mellett Káosz-Ngau segítségét kértem magunkra. Az önpusztítás és önfeláldozás angyalának kegyét. Hogy bármi lesz is ezzel az alakommal, tetteim szolgálják a célunkat.

Nehéz megválni és lemondani a halhatatlanságról, addigra már több testvérem megízlelte ezt kényszerűen a magukat pyarroniaknak vallók elleni küzdelemben. Én annyi nevet ismertem rájuk, hogy nehéz volt arra koncentrálnom ők itt és most hogyan nevezik magukat. És nem is ez volt a fontos. Mágikus jeleim ragyogtak az estébe hajló csata füstjén keresztül is, amint a mélyerdőn vágunk át a csapatokkal. Voltak közöttük a kán bosszúszomjas nomádjai éppúgy, mint a külső tartományok harci drogtól elvadult orkjai és a kráni légió megmaradt tagjai körülöttem.

A falakat sejtettük a pernye lángoló ködén túl ám nem számítottunk az ellentámadásra. Pedig én érezhettem a jöttét. Sötét tükörképem akarata pörölyként zúdult rám, s ahogy a fák közül előrohanó harcosok megütköztek szolgálunkkal nem is fecsérelem rájuk időt, energiát. Elevenen hamvasztottam el ereinek valójukat. Csapásaimat a mágia erősítette meg, hogy a környező fák ágaira fűrtökbe szúrtam fel a rohamozókat. Mint egy fordított szüret. Ekkor jelent meg ő. Nem látott, csak megérezte. Szemeinek sötét ürege nyilvánvalóvá tette, hogy már ő maga sem erre a világra ügyel és magában kereste a többi síkot.

Lenyűgözött, hogy milyen messzire jutott az ösvényén. Pusztulással kellett megjutalmaznom ezért. Mintha nem harcoltak és véreztek volna ezrek körülöttünk a nevünket kántálva rontottunk egymásra, egyazon kehely két oldaláról szürcsölve az isteni hatalmak nektárját és lángoló iszonyatként borítva be vele a másikat. Ő még csak az isteni szférákból kapott erővel és az érzelmek nyújtotta védelemmel rendelkezett. Én már magamon átfolyattam egyszer ... régen ... a haláltalanok hazugságait és leszámolva az érzelmek ócska rezeit Ranagol áldozati kelyhébe valódi, saját hatalommal vértettem fel a testem és a lelkem.

Mégsem tudtam fölébe kerekedni. Csapásaimat elnyelte a világok közötti résen tátongó ikerkör, mágikus védműveimet pusztult valóságok szellemei szaggatták és tépték. Tetteim zsoldja ott lapult a világokat elválasztó úrben, hogy itt és most fizettesse meg velem magát. Ranagol nem erőt, esélyt ígért. Élni akartam vele ... mert élni akartam bármi áron. Sisakom messzire repült és ősrög testem megremegett a csapások alatt. Vajon ő milyennek látott azokkal a másik létbe tekintő szemeivel? Én őt egy helyemre, trónusomra maga erejéből emelkedett valakinek láttam, akit a csaták heve edzett és mégis kevésbé kapaszkodik az életébe, mint én. Megértettem: számára Pyarron jelentette azt, amiért érdemes volt küzdenie és élnie, míg nekem csak én magam voltam. Ezért nem tudtam legyőzni őt.

Káosz-Ngau után ordítottam, nem imaként, szövetségért. Minden túlvilági tartozásomat behajtottam ezzel a szavammal. Mindent egy lapra tettem fel, minden erőmet a légben szétterjedő mana-fókuszon keresztül visszarántottam. Úgy képzelem, minden valaha létrehozott varázslatom ereje egyszerre szállt ránk és a nyers mágikus kitörés fülhasító robaja közben kihallottam Ranagol angyalának síkszagató kacaját. Elfogadta az alkumat. Lehunytam a szemeimet, miközben azok kifolytak a fejemből.

MOST Amrun elesett. A lábaink előtt terült el Pyarron minden területe. A horda újra egyesült az ostromra és akadálytalanul prédálta fel a várost. Az Entrópia Lovasai immár újra együtt voltak, s együtt szemléltük a pusztítást. Valami különös, furcsa elégedettség vett rajtam erőt a győzelem után. Mintha valamit megtettem volna, amit egyszer régen kellett volna. Mintha az idő visszazökkent volna egy korábbi helyzetébe. De mégis minden más, idegen és ami a legfontosabb: új volt.

Büszkén néztem végig a Lovasokon. Az alakjuk és formájuk kezdett már állandósulni, egyediesedni. Az Entrópia anyaga önálló életre kelt bennük, de ott még nem tartottunk, hogy egy jóízűt ihassunk együtt. Mindennek eljön a maga ideje. Jelentésük szerint a megmaradt pyar seregek az *Arany Citadella* körül gyülekeznek. Ahogy számítottam. Pontosan tudják, hogy a hordával nem sokra megyek a hegyekben, így csak a nyílt terek maradnak nekem ... tehát minden más. Észak felé tekintettem, az Amrent szétapósó csatagölemek felett s úgy képzeltem meglátom Pyarront a távolban. De még nem. Kelet felé fordultam, ahol a rabszolgák sorai mögött porzó út Lar-dorba vezetett. Mennyi lehetőség.

A vérsáros nomádok sorai megnyíltak, ahogy utat engedtek a régóta várt lényeknek. A harcosok még mindig irtóztak tőlük, de onnantól hogy látták mire képesek már rettegtek is. Egy falka *könnyrévész* rohant oda és én örömmel hajoltam le hozzájuk, hogy fejüket, marjukat és éles fogakkal csattogó csápjáikat végigsimogassam. Ők nem az én teremtenyeim voltak.



Saját akaratukból ittak bele ezek a kutyák és korcsok, meg néhány qvakka a Megelevenedő Sötétség Vermébe. A legtöbb elpusztult, de voltak, akik megváltoztak a kölykeik pedig már egészen új képességek birtokosai lettek. Úgy éreztem, hogy hozzám hasonlóan átkeltek a tűz és vas kapuin, s megerősödve tértek onnan vissza. A Fekete Anyag megváltoztatta őket és immáron az ereikben is az folyt. Ahogy bennem is. Örültem, hogy visszatértek, szívesen töltöttem velük a napomat.

A Σ rendszer



Ynev világán évszázadok óta kutatják tudósok azt a különleges belső erőt, aminek több megjelenési formája is ismert. Amikor egy tűzvarázsló halálakor maga körül mindent elborít maradék hatalmával (Lángrobbanás), amikor éppen ő másban kelti életre a pusztító energiát és szabadítja el (Lángkitörés), amikor valaki, aki sohasem tanult magasabb tudományokat használ élete során ha az vagy másoké veszélybe kerül (Vadpszi) ... mind a lényük mélyére nyúlnak félig öntudatlanul valódi erejükért. Ez a találmány sem a keresés vége úgy hiszem, de talán közelebb visz minket a megfajtásához egy lépéssel, miközben segít nekünk mostani kalandunkban.

A Σ (ejtsd: szigma, a görög ábécé 18. betűje) rendszer arra szolgál, hogy M.A.G.U.S. rendszerében olykor elhúzódo harcok kimenetelét hamarabb meghatározzuk és így több idő jusson a szerepjáték többi részére. Nem minden harcot kell vagy érdemes ezzel mesélni a játék során, de amikor úgy látod KM-ként, hogy sok (3+) a résztvevő és a harcértékeik alapján több körig csak „farigcsálnák” egymást a felek bátran vedd be ezt a módszert.

Az így kapott értékek az alábbiakhoz lesznek hasonlóak: Andor bárd karaktere 9k6 Σ / A'frad Sogron papnője 10k6 Σ / Shalafi elf varázslója 11k6 Σ / Ensirion ordani főnix 13k6 Σ értékekkel rendelkezik a kalandban. Ellenségül vegyünk nekik egy *wakrara* lényt a Bestiáriumból. E lény Σ értéke ebben az esetben 31 lesz (bestiáknak és más szint nélkülieknek az adott kaland ajánlott szintjét, szintjeit használom, ebben az esetben, mivel nehezebb ellenség 8. szintűnek vettem).

Az egyes karakterek Σ-ját a következő módon számolhatod ki

2 tapasztalatai szint = 1 E

4 Életerő Pont = 1 E

9 Mana Pont = 1 E

10 Fájdalomtűrés Pont = 1 E

8 Ψ pont = 1 E (lefelé kerekítsd az E-eket)

Az eredményül kapott E-t oszd el kettővel (ekkor már felfelé kerekíts). Hogyha a karakter mágiahasználó (használ vagy van manája) akkor a kapott értéket k6-ként számold, ha NEM mágiahasználó (nincsen manája) akkor k10-el számold az Σ-t

A Σ (harc)rendszer **két ütemből áll**. Jellemzően nincs meglepetés. A felek felállnak egymással szemben és el akarják pusztítani, le akarják győzni a másikat. Az Első ütemben tehát mindenki dob a rendelkezésére álló Σ értékével és összehasonlítjuk a szemben álló felek eredményét (miközben fontos, hogy megjegyezzük mennyi kockával dobtunk 1-est).

Első ütem: a KM megkérdezi/kéri a játékosokat egyenként, hogy mondják vagy meséljék el milyen módon képzelik el a karakterük részvételét a harcban, milyen képzettségeiket használják fel, milyen típusú varázslatokat vetnek be. Ezután megkéri őket, hogy dobjanak, miközben ő is dob az ellenségnek.

Andor 25-öt dob, 3 db 1-essel, A'frad 31-et dob, 3db 1-essel, Shalafi 33-at dob 2db 1-essel, Ensirion 40-et dob, 3db 1-essel. Összesen 129-et dobtak. Wakrara 115-öt, amiben 4 kockával dobott 1-est. A játékosok egyértelműen **fölébe kerekedtek** az ellenségnek, súlyos, de nem halálos sebeket okoztak neki. A mesélő leírja, hogy melyikük milyen eredményt ért el a harcban és az ellenség ellentámadásai folytán (arányban a kidobott 1-esekkel) milyen módon szereztek sebeket, mennyi fogyott a varázserejükből és harci erejükből.

Második ütem: a wakrara már nem akarja megenni a karaktereket, minden erejével azon van, hogy távol kerüljön tőlük, de közben három fejből varázslatokkal szórja őket és fegyverével közéjük

csapdos. A játékosok meg akarják akadályozni. A harcnak ebben a felében már nem a teljes Σ értékükkel harcolnak, hanem annyi kockával kevesebbel dobhatnak, amennyi 1-est dobtak az előző részben. A km megkérdezi (egyenként) hogyan akarják az óriás lény útját állni és csökkenteni az ezzel járó járulékos veszteségeket, majd mindannyian dobnak.

Andor már csak 6k6-al: 28 az eredménye. A'frad 7k6-al 22-öt, Shalafi 9k6-al 37-et és Ensirion 10k6-al 41-et. Összesen 128-at. A *wakrara* 27k6-al csak 92-öt sikerül dobjon. A csapat sikeresen megfékezte a bestiát, varázslataikkal ellenálltak a mágiájának, fegyvereikkel pedig halálos sebesülést okoztak neki mielőtt bennük vagy másban sokkal komolyabban kárt tehetett volna. A csatát megnyerték. Az alapján hogy a második ütemben még mennyi 1-est dobtak annak fényében meséld le mennyire „rongyolódtak” le, fáradtak el és sérültek még meg. A kaland folytatódhat tovább.

A modulban előforduló NJK-k statisztikáinál fel lesz tüntetve a saját Σ értékük, amivel te, mint KM dobhatsz, illetve lesz utána két előre (kockával) kidobott eredmény is (zárójelben az 1-esek számával) az első és második ütemre, hogy megkönnyítsem a dolgodat. Te döntöd el, hogy az adott harcot a hagyományos harcrendszerrel vívjátok meg vagy a Σ rendszert használod és TE döntöd el azt is, hogy a kész eredményeket használod vagy újakat dobsz.

Amennyiben úgy érzed, hogy a körülmények indokolják bármilyen módon szabadon adhatsz a JK-knak és az NJK-knak is plusz kockákat is a meglévőkhöz. További opcionális szabályokat is kitalálhatsz (pl. hogy a 6-os k6-on vagy 10-es dobás k10-en még egy plusz értéket ér a végeredményben). Hagyhatod, hogy valaki kimaradjon az adott ütemből és valamilyen varázslattal támogatva a másikat a fele kockájával megnövelje a másik eredményét stb, stb. Mindig tartsd azonban figyelmen kívül, hogy a játékidő rovására ne menjen a döntésed és ne maradjon el a narráció, lemesélés része a harcnak sem a te részedről, sem a játékosokéról. Kiemelkedő leírásokat ugyanúgy díjazhatsz plusz kockával, hogy a többiek felbátorodjanak.

A játék előtt mindenképpen **KÉRD EL** a karakterlapjaikat és egyenként számold ki a fenti metódus alapján, hogy mennyi Σ -juk van egyenként és vezesd fel ezt a saját jegyzeteidbe és/vagy a kalandmodulba a most következő részbe.

1. játékos neve: Karaktere neve: Kasztja: Σ :.....k.....
2. játékos neve: Karaktere neve: Kasztja: Σ :.....k.....
3. játékos neve: Karaktere neve: Kasztja: Σ :.....k.....
4. játékos neve: Karaktere neve: Kasztja: Σ :.....k.....
5. játékos neve: Karaktere neve: Kasztja: Σ :.....k.....
6. játékos neve: Karaktere neve: Kasztja: Σ :.....k.....

Mi az Entrópia síkja? Ynev egy Elsődleges Anyagi síkon van. Vannak még a démoni, isteni síkok és a köztes síkok. Az Entrópia síkja leginkább az elemi síkokhoz hasonló, de azokkal ellentétben nem él rajta semmi. Egy Negatív Elemi sík, valójában egy energia sík. Az entrópia filozófiai definíciója szerint létezik (tehát nem a tudományos definíciója szerint). Utóbbi ugyanis csak a fokozatos rendezetlenség, növekvő káosz és pusztulás mérőszámaként tekint rá. A filozófiai entrópia azonban az állandóra, állandóságra

való törekvést emeli ki, annak a folyamatnak a leírása, ahogyan bizonyos erők növekedésével mások csökkennek és így egy folyamatos egyenes mentén telik és fogy, növekszik és csökken, tehát hullámozik a létezéshez kötött minden elem. Az I. hangulatkeltő novellában olvasható miként „született” meg, s hogy később sokan találtak rá az erejére. Azonban ... mivel ez NEM egy anyagi sík, így minden alkalommal mikor energiáit megcsapolták ugyanannyi anyag is került át a síkra. Ynev történelmében Krán nyitott kapukat Godon elpusztítására és akkor a mágikus birodalomra szabaduló erők minden elnyelt, elpusztított ellenséget átküldtek a maguk síkjára. Kicserélődtek. S bár akkor a kapukat maguk a godoniak és a krániak is igyekeztek bezárni, de a hatás, amit a síkon okoztak óhatatlanul az egyenes fölé töltötte a sík mértékét. Ha vizuálisan el akarjuk képzelni (s miért ne) egy éjszakai bányatavat idézzünk fel szélcsendben. A maga minden negatív és pozitív voltával. A felszín higanyszerűen nyugodt, rezzenéstelen, amiben a legkisebb változás parttól partig hullámokat kelt, legyen az falevél, homokszem vagy kavics. Az átlátszatlan víztükör azonban most megemelkedett egy háborúnyi hordalékkal, egy olyan konfliktusból, amit a kor két legnagyobb civilizációja vívott egymással. Az idő itt másképpen telik, mert mindennek állandónak kell lennie, így a külvilágban eltelt időben a sík (mert rendelkezik egyfajta saját, [nőnemű](#) akarattal) kereste az alkalmat, hogy a többletet visszajuttassa oda, ahonnan érkezett. Ha ez nem történik meg, a zárt rendszer „dugója” kipattan és a következmények kozmikusak lesznek a többi világra nézve. Ez a paradoxon, ami lassan indulva és egyre növekedve megváltoztat és eltöröl mindent, amit eddig és ahogyan ismertünk.

Kicsoda Sa-Mankan és mit akar? Kyel volt kegyeltje. Melyik? Mindkettő. Tordraga, az Ötödik kráni varázslóúr (II. hangulatkeltő), valaha a hitének ősapja, talán első kegyeltje vagy prófétája is volt, mielőtt Ranagol ráébresztette az igazságra és elfordult istenétől, hogy saját hatalmát építse félisteni testvéreivel. A Dúlás idején került szembe Kyel aktuális kegyeltjével, Ordaric Lykargonnal (I. hangulatkeltő), aki sötét tükörképét, árnyékát látta meg a krániban. Mágikus párviadaluk azonban különös eredménnyel zárult mindkettejük számára: mivel nem tudtak fölébe kerekedni a másiknak Káosz-Ngau hatalma egyesítette őket. A történelem és a harcoló felek számára mindketten elvesztek. Az ostromló és a védő emlékei összekeveredtek és visszatért Pyarronban, hogy tanúja és túlélője legyen a Gömbszentély pusztulásának. A csatamezőkön bolyongott, részt vett Sempyer ostromában majd a nomád pusztákon rátalált a Megelevenedő Sötétség Vermére (egy godoni-krán háborúban bezárt kútra) és utat talált az Entrópia síkjára. Lényének mindkét fele a Teremtés és Pusztítás kétarcú istenének szolgája volt egykor, az Entrópia, ami maga is e két szféra között létezik felruházta a saját hatalmával, ami mindkét (egyre jobban egyesülő) lélek fél számára ismerős, megnyugtató, helyes útnak látszik. Mert az. Levedlette korábbi testét halálával és újjászületve felvette a Sa-Mankan nevet, leszámolva a démonimádó sámánokkal és nomádjaikat összegyűjtve ismét Pyarron felé fordult, hogy isteneivel megízleltesse a halandóság érzését és a félelmet, amiben olyan bőkezűen részeltették teremtenyeiket és híveiket. HAZA AKAR MENNI!

A kalandmodul eseménycái vázlatosan és a tábori mesélés időrendje

Augusztus 12 (szombat)

- Kalandozók megérkeznek a háborúba készülő Új-Pyarronba (vagy Syenasba)
- információkat és pletykákat gyűjtenek, hallanak, kapnak a IV. Nomádjárás helyzetéről. Felveszik a kapcsolatot azokkal a magas körökből ismert személyekkel, akiket eddigi kalandjaikban megismertek és azok az Ezüst Rend Falkához irányítják őket **VAGY ha már eltelt fél nap**, akkor a Falka egyik felhajtója keresi fel őket
- Választhatnak EGYET a Tier 1-es kalandok közül és elindulnak azon a szálon

Tier 1-es kalandok: I. kráni követek fogadása / II. Morganios kísérése / III. Havasszentek

- ha az egyik kalanddal gyorsan végeznek (nem egyforma hosszúak), s **még a nap fele vissza van**, felvehetnek még egyet
- ha közben használják a bizonytalanra váló térkapu hálózatot és **BÁRMELYIKÜK** 10% alá dob akkor a Jo-Acha mellékküldetésbe kerülnek (32. oldal)
- ha **MÁR ELTELT** a nap fele és visszamennek a Falkához, hogy új küldetést vegyenek fel vagy találkozzanak H'Lagoon-al akkor a Démoni Támadás fejezet következik
- ezután a pánik üzemmódban lévő Falka és/vagy ismerőseik magasabb körből újabb, Tier 2-es küldetésekkel látja el őket

Tier 2-es kalandok: I. nomád előrs elpusztítása / II. H'Lagoon gyilkos utáni nyomozás / III. Dartoniták előkerítése

- orrvérzésig játék és a vállalt küldetések befejezése, információk leadása a megbízóknak és felkészülés a másnapi Haditanácsra
- 22:30 – kalandmesteri megbeszélés A'fradék lakókocsijánál

Augusztus 13 (vasárnap)

- Haditanács megtartása a játékosok részvételével és stratégia kidolgozása
- a következő napok készülődéseinek lemesélése
- Ó-Pyarron déli romfalainak védelme a Csataszimuláció segítségével ebédig
- Entrópiával mozgatott godoni csatagólem legyőzése
- Ebéd után a romok közé bejutott Sa-Mankan üldözése az Ó-Pyarron alatti csatornarendszerben → Fehér Szárnyak Házában → a Fellegvár alatti barlangokban
- leszámolás a megmaradt Entrópia Lovasaival és Sa-Mankannal a Gömbszentély romjaiban
- 16:00 - **Szociális LIVE** rész a pódium előtti betonpályán: Nagytanács (~Közösségi Gyűlés) megtartása Ó-pyarroni zsinat néven a vezetőjüket és szakrális támogatásukat vesztett nomádok megtorpanását és az Államszövetség minden fontos vezetőjének jelenlétében a sorsdöntő kérdésekről vacsoráig
- Avló Remeer báró meghívása az Örök Város Bajnokai részére az Istenek Hegyére egy koccintásra és Ront'e Rone jóslatának kibogozása közösen

I. jóízű beszélgetés a nemessel VAGY II. küzdelem Ligeroe démonfejedelemmel

Előző részek tartalmából, avagy a IV. Nomádjárás alakulása

P.sz. 3705 – egy Déli Városállamokban tevékenykedő Kyel szekta megszerzi az Árnyékvilágból a *Summae Tenebris* című kódexet. Vezetőjük Valdo Lykargon atya.

P.sz. 3712 – Syburr hercegének a fia, Sebhelyes Cruz Basilio és kyel pap nevelője, Ghaer atya elindul Krán felé a Pusztulat Próbájának zarándokútján. A nemesúr hercegi rangot végül nem, csupán egy gúnynevet és élettapasztalatot szerez. Vezérpárbajban alulmarad a kalandozásból visszatérő Atreq Desantessel szemben, aki a sárkányos hercegi trónra ül.

P.sz. 3714 – az Errabundus üstökös tűnik fel Új-Pyarron egén sok zavart okozva. Edorlban két uvel paplovag szembefordul a helyi törvényekkel egy ősi legenda rendelkezését követve. Yillinorban, Nastar városában feltűnnek a Halál Nagymestere címre pályázók, de a nyomozás alapján Új-Pyarronból szervezték meg a viadalt. Syburr hatalmi rendje megbomlik, amint a helyi Gilron főpap mesterkedései napvilágra kerülnek és menekülni kényszerül.

P.sz. 3715 – az Ezüst Rend Falka megbízásából egy kalandozócsapat különös gyilkosságok felgöngyölítése után elpusztítja a Papi Szék soraiba a város alapításakor beépült szörnyeteget, Darton ortodox rendjének vezetőjét. Az Örök Város törekeny szövetsége az Új-Godoni/Nagy Shadoni Birodalommal veszélybe kerül, amikor egy évvel ezelőtt eltűnt kémük Gorvikból jelzi, hogy folytatja félbehagyott feladatát és az uralkodó életére tör. A Nagytanács sikertelenül ülésezik, a Papi Szék zsinat és népszavazás összehívását sürgeti, a roxeni lovagi tornán azonban a pyarroni bajnok szégyenteljes tettei ismét meggátolják ezt a folyamatot. Alucard Ront'e Rone gróf megírja jóslatát az elkövetkező időkről. Dél-Ynev egén egy zöld őssárkány repül végig Ediomad felé.

P.sz. 3716 – az északi Fenyvesföldről tisztázatlan módon állandó térkapu nyílik meg a déli határhegység Batböldin településére. A nomád pusztákon sosem látott teremtenyek jelennek meg, sokan a Démonikus Ó-Birodalom újraéledését sejtik mögötte. Az Államszövetség szívében álló Hajnalvárban különös kísérletekre derül fény, amelyek nyilvánvalóvá teszik, hogy Új-Pyarronban valaki befolyásolni akarja az eseményeket.

P.sz. 3717 – a selmovita és a militarista irányzatot képviselő felek félreteszik nézetkülönbségeiket és egy összegyűlésen nagyívű vállalkozásra küldik kalandozóikat: a Sempyerben elveszett államkincstári vagyron felkutatására küldöttek azonban egy sokkal veszedelmesebb hírrel térnek vissza a pusztákról. Sa-Mankan, egy új nomád vezér, ismeretlen hatalmaknak parancsolva egyesítette a törzseket és Pyarron ellen vonul. A Három Pajzs Szövetsége és Viadomo időben egyesíti erőiket, hogy visszaverje a villámháborús támadást.

P.sz. 3719 – Pyarronba eljut a hír, hogy Új-Godon Birodalma legyűr egy vizein régóta pusztító ősaquirt a Gályák-tengerén. Enysmon gypűin a Pyarroni Inkvizíció erői egymásnak esnek és a küzdelemből Deerem, Darton lovagja és csapata, a Sztjeppe Ostorai került ki győztesen, soraikba fogadva a vesztes Rémvadászok túlélőit. A predoci Hefreminben történt gyilkosságokat sokan az Államszövetség szerte bekövetkező baljós jelekhez kötik. Sa-Mankan a démonimádó sámánok erejét legyűrve ismét Pyarron ellen vonul és Viadomot ostromolja. A „törhetetlen pajzs” csak megreped, de el nem esik, az itt tárolt szövetségi kincstár vagyona azonban elpusztul. A horda keletnek, a féldomíniumok felé vonul el.

P.sz. 3721 – miután Yllinorból megérkezik a hír, hogy Nastarban feltűnt a Százhalál aquir ereklye Pyarron hatalmas kölcsönöket vesz fel Erionban és egy abasziszi hercegkapitánytól vásárol fel hiedafát, amivel a Godorai-tengeren, Khosana szigetén tengeri jelenlétét erősíti meg. Az Elátkozott

Vidékre küldött kalandozóik a Harmónia Urának egykori kegyeltje nyomát követik és összegyűjtenek, minden varázstárgyat, ami az Örök Város segítségére lehet a közelgő harcában.

P.sz. 3722 – miközben Dreina kegyeltje után kutatnak kalandozói, Pyarron ismét szembe kerül a hordával. Syburr és Enysmon határán néznek egymással farkasszemet a felek, miközben a szövetségesek seregeiket gyűjtik össze. A Hat Város szenátusa döntésre jut a hadbaszállásról és feladva vízi birtokainak egy részét hajóival az Örök Városba szállítja a katonáit. Nagy Shadonban egy hatalmas erejű orwellánus káoszlény tűnik fel és győzetik le. Miközben a bizonytalanná váló Pyarroni Térkapuhálózatot lezárják Sebhelyes Cruz Basilio syburri seregvezér elesik a Sa-Mankannal vívott párbajban. Megmaradt erői hátrálnak a sosem látott horda elől, Pyarron nyitva áll előttük. A Pajzs megtört.

P.sz. 3723 – a Selmo prófétáról elnevezett katedrálisahajó, bár orwellánusok és shadoni szabotőrök hátráltatják, eljut Erionból Elfendel és Yllinor kikötőibe. Ez reményt ad Pyarron népének, amire szüksége is van: Deerem inkvizítor és a Sztjeppe Ostorai veszik át Enysmon védelmét és a felperzselt föld taktikáját alkalmazva nyer időt a szövetségeseknek hadrendbe állni. Syburr nehézsértesei a határon vonulva látják a füstkígyókat, ahogy a pusztai települések lángolnak, menekültek érkeznek a pajzsokba és végül a pajzsokból Pyarronba. **Adron kvartjának első, az Áldozat havát** töltik ekkor a naptárak. A Papi Szék elkeseredett döntésre szánva el magát Deerem közvetítésével alkut köt Zherlig Kánnal és a hozzá hűnek maradt nomád törzsekkel.

Adron kvartjának második, az Engesztelés havában Sa-Mankan hordája két részre válik Enysmon gyepűin: nyugati menetszlopa a városokat pusztítja élükön vezérükkel és a sereg nagyjával. Enysmon városában a dacosan itt maradt törzsvezetőkkel is leszámol mindenki, aki szembeszáll vele. A keleti menetszlop a zavartalan



pusztítás pajzsaként vonul és a katonai célpontokat járja körül, pusztítja el az erődöket, várakat kiszolgáló falvakat. **Nadálytorok** erődjénél az egyesülő sempyeri Haragszentek lovagjai, Zherlig Kán nomádjaival és a Kíváncsi Csókák vár Aranykör lovagjaival megkísérelnek áttörni a nomádok keleti menetszlopán, hogy azt szétszakítva a zűrzavart kihasználva felmentsék a lángba boruló Enysmont és megöljék Sa-Mankant. Ez nem sikerül nekik, de annyit elérnek, hogy hősi kiállításukkal eltérítik a keleti csapattesteket Emoras felől (ahol Syenas Bástyái gyülekeznek) és megvédik Nadálytorok erődjét (melyet Praedarmon Lobogói tartanak). A velük érkezett Vörös Szegek törpeklán nekilát, ahogy ők mondják, „nomádbiztossá” tenni az elhanyagolt erődítményt. Jelentésük szerint ez „csak” 200 évbe fog kerülni és 50, ha nagyon sietni kell. A feszültség Zherlig Kán harcosai és a sempyeriek, nemcsak törpéik között, folyamatosan nő.

Adron kvartjának harmadik, a Lángok havában a nomádok két menetszlopa üszkös romokat és élettelen tájat hagyva maga után Amrun városánál egyesül és menetsebességgel elfoglalja azt. A város kiürítését ugyan már elrendelték és megkezdték, de a háború idején alakuló népi haderő, az Acél Bárdok, választott helyi parancsnoka váltig állította, hogy annak a Darres generálisnak a leszármazottja, aki a Dúlásban Amrunnál megverte a kráni nomádokat és innen űzte őket egészen a Fekete Határig. Ez nem mentette meg sem őt, sem a város itt maradt korrump politikusait, akik a helyi tolvajklánnak (Szürkecsuklyás fiókszervezete) olyannyira a zsebében voltak az elcsalt vámok és meghamisított terménynaplók miatt, hogy tudták Új-Pyarronban sem találnának menedékre.

I. Fejezet: Falkataktika

A **Tűz és Fény hónapjainak negyedik, Feloldozás hónapján** érkeznek a játékos karakterek a szorongatott helyzet közepébe. Attól függően, hogy az utolsó kaland, amiben részt vettek a Hat Városban fejeződött be vagy az enysmoni Rónavégen északról hajóval érkeznek Új-Pyarronba a Harcos-tengerészek oldalán vagy délről Syenasba a menekülteket kísérő Nasti-könnyűlovasok között nyargalva. Mindenhol nagy a fejtelenség, senki sem tud semmi biztosat az eseményekről. A város(ok)ba beérve mindenki próbál a maga boldogulásával törődni. Mivel Pyarron nem volt felkészülve ekkora csapatösszevonásokra és menekültáradatra, különösen a sajátjaira, logisztikájuk alkalmatlan a helyzetet kezelni. A tisztek hamar elszakadnak az alakulatoktól, hogy valami magasabb rangú vezetőt találjanak és a felelősséget rá háríthassák, a tengerészek ösztönösen szárazfölddel a talpuk alatt úgy érzik eltávoztak és nekilátnak Új-Pyarron hölgyeit biztosítani védelmükről és csapszékek forgalmát növelni, hiszen a gazdaságot kell erősíteni ebben a helyzetben. A könnyűlovasok éppúgy vannak a syenasi nagyvárossal, aminek szűkös és sűrűn beépített partján sokat szenvedett lovaikat akarják megitatni minden áron, ami a kikötő minden tenyérnyi helyét kihasználó polgároknak sok gondot okoz. *(mindkét helyszínen az elmaradhatatlan goblin térképárosok 1 részért adják az adott város térképét)*

Új-Pyarronba érkezve a hajókból kiömlő harcosok között lépdelve felfigyelhetnek egy magányos alakra, aki egy szomszédos vitorlásról lép le a mólóra és látványosan nem háborúzni érkezett. Ruházata nemesi, északi és azon belül is aszisz. Nemes arcéle és erigowi divat szerinti hordott barna haja van, amelyet toroni módon keskenyedő hegyes kecskeszakáll keretez. Napbarnított bőre tengerparti, puha mozdulatai könnyű, tudós életmódra utalnak. A könnyű kabátja gallérján Tharr szimbólumot fedezhet fel, aki alaposabban megvizsgálja. Fél tucat szolgál és hordár lengi körül sztoikus alakját, aki elégedett turista módjára néz végig az Örök Városon és hosszúnyakú pipára gyújt a forrás ellenére.



Szkara Morganios hercegkapitány személyesen látogatott el Új-Pyarronba, üzlettársai fészkébe. Mint a hiedafa legnagyobb (~egyetlen) szállítója a Szövetségnek, fittyet hány annak aktuálpolitikájára, sőt, a katasztrófaturizmusát előszeretettel nevezi értékmentő-körútnak, hiszen olyan nagyra becsüli a távoli világváros kultúráját, hogy feltétlenül szeretné tudásuk egy részét magáévá tenni mielőtt az teljesen elpusztulna. Ez a szándéka valós és őszinte: Syenasba tart, hogy az ottani Varsitis (~egyetem) tutoraival (~oktatóival) értekezessen a botanika (~növénytan) és más tudományok legújabb vívmányairól, eszmét cseréljen velük. Bosszantja, hogy nem tudta útját kényelmesen, térkapukon keresztül megtenni, de a Kapuhálózatot a kedvéért sem nyitották meg, mert nem tudták volna biztonságát garantálni az adott helyzetben. Ezt a kényelmetlenséget növeli, hogy Tharr papot sem hozhatott magával Pyarron földjére, így kissé „meztelennek” érzi magát a forgatagban.

Hamarosan díszes hintó és fogadóbizottság érkezik érte a móló tövéhez és látványosan a *Pyarroni Öklök* fejedelmének kísérik el a kikötőből.

Syenasba érkezve a déli kapukon át özönlenek be a játékosok a menekültekkel a Tópark (8) közelébe. A közeli utcákat és a csatornapartot is hamar elárasztják az érkezők. A szűk macskaköves részeken zsúfolódó tömeg maga elé – és között nyomva a karaktereket ér ki a közparkba. Sokan a hosszú utazást követően itt rognak le kimerülten, ezzel is növelve a tumultust, a nastik pedig rögtön a tóba ugratva lovaikat fűrosztik, itatják a lakók nagy riadalmára. Idő, mire a városi őrseg

gyengekezű vezetője egyáltalán megjelenik és ő is csak annyira képes, hogy embereivel felzavarja a Tóparkban pihenőket, akik nagy sírással és nehezen engedelmeskednek. Közöttük a karakterek számára feltűnhet egy különleges szépségű, északi nő, aki láthatóan nem riad meg a sebesültek, menekültek látványától és Alborne hatalmával gyógyítja és eteti őket (látszólag Szent Szimbólum nélkül).

Lirian vil Sineas, a Két Hold Hölgye már most legendás bárd, s Alborne kegyeltje, aki nem vesz részt a magas politikában. Páholyát sem foglalta el a Papi Szék Belső Tanácsában. Hosszú, küzdelmes kalandozóság (ld. Wayne Chapman: Két Hold) után P.sz. 3719-ben költözött Lar-Dorba és azóta itt él, ha teheti rangrejtve. Szóváltása az őrséggel elhúzódik, s ha a karakterek nem avatkoznak közbe, akkor egészen addig tart mire Syenas Bástyái harcosok nem jelennek meg (jól kiképzett nemesifjak) és helyretéve a városőr tisztet megpróbálnak rendet tenni a káoszban.



Mindkét jelenet 1, opcionális 2, bármilyen kimenetelű lehet.

Legrosszabb esetben megölik az egyik fontos NJK-t. Ebben az esetben ők nem szerepelnek később a kalandban és a velük kapcsolatos küldetések sem. Cél a nyitójelenettel a pyarroni helyzet bemutatása és azon belül felvillantani, hogy a látszat ellenére történik valami helyes is. Legjobb esetben az NJK-kal jó viszonyba lehet kerülni, ami esetleg megkönnyíti szerepeltetésüket a későbbiekben. A játékosok ezután valószínűleg eltöltenek valamennyi időt a városban. Ezt használd ki arra, hogy pletykákat, szóbeszédet hallhassanak az eseményekről. Használd az Előző részek tartalmából részt, s ha úgy érzed torzíts rajta aszerint, hogy az információ hogyan, milyen formában jutott el idáig. Mivel a karakterek már több ÖVB kalandban részt vehettek és magasabb szintűek dobás nélkül mondhatod, hogy egyesek felismerik őket, meghívják őket egy italra, tisztelettel bánnak velük, vagy akár ki akarják őket hívni.

Példa a pletykákra:

- egyesek szerint az új-godoniak hozták rájuk a bajt, hiszen onnan tért vissza a horda
- az északiak most biztosan segíteni fognak, nagy sereget gyűjtenek, csak addig kell kibírni
- Aurin próféta nem hagyja majd, hogy a Hit Városát elpusztítsák, biztosan jön
- a térkapuhálózat bizonytalansága egyértelműen szabotázs műve
- Mogorva Chei, Yllinor királya, még alkudozik az Államszövetséggel, azért nem lépett még be a harcba
- ha most le is győzik a nomádokat, biztosan jönnek utánuk a krániak megint, mint a múltkor
- Pyarron rosszul használta ki a Dúlás óta kapott éveket és a Manifesztáció csak tovább gyengítette
- Kyel papjai tudják az igazságot, de elhallgatják arról, hogy kicsoda Sa-Mankan
- maga Zherlig is földreszállt Enysmonban és a ő vezeti valójában a Hordát
- a Selmo katedrálishajón történtek is a krániak műve volt, csak a Próféta segedelmével nem süllyedt el
- Adron kegyeltje is bizonyosan megmutatkozik a közeljövőben

A bemesélés és a fejezet első felének a célja, hogy ŐK MAGUK induljanak neki a városnak, hogy kiderítsék, hogyan segíthetnek Pyaronnak. Legkézenfekvőbb, hogy egyenesen felkeresik az Ezüst

Rend Falka helyi központját (Új-Pyarronban a **Torony** nevű régi városőrségi épülete Kyel kerületében, Syenasban a **Palánkos** nevű épület, ahogy az arénákban folyó küzdelmekre is meg lehet kötni a fogadásokat). Bárki útba tudja igazítani őket ezzel kapcsolatban. Még jobb, hogyha egyenesen olyasvalakihez mennek, akit a korábbi kalandokból a karakterük vagy maguk a játékosok ismernek, emlékeznek rá (pl. *Bátor Teknős, Álmos Teknős, Avló Remeer báró, a Nimfa titkára, Papi Szék tagjait lásd később, stb.*). A Szociális LIVE kiemelt szereplőit is választhatják, ismerhetik.

Ezüst Rend Falka felhajtói:

| Új-Pyarronban | Syenasban |
|---|--|
| H'Lagoon - teljesen fehér ruházatban, köpenyben, ingben és sállal, a Falka alapítója és vezetője | Styx - magát Hatalmasnak nevező albínó férfi (3.szintű harcos). Jelenleg Sonnor. a híres mentálmágus, álcáját viseli, a syenasi megbízott |
| Golyó - Gro-Ugonban volt viador, állítólag. fejénél nagyobb kőgolyóbist forgatott egy rohanó szekérről rabszolgalázadás közben. Nehezen képzelnétek el róla. | Horog - egyik lábára sántít, ajkát egy régi seb torzította nyúlszájúra, a Manifesztációs Háborút megjárta veterán férfi |
| Háló - dzsad | Szigony - félelf |

Syenas, avagy „a gazdag bölcsék és bölcs gazdagok városa”

(Jan van den Boomen: Istenítélet című regénye és Magyar Gergely Syenas térkép projektje alapján)

„A Lar-Dor-tó keleti partján épült varázslóiskola körül létrejött, így a Psz. 2647 tájékán alapított város, Lar-Dor állam fővárosa. Leghíresebb iskolái az első, Psz. 2647-ben alapított Keleti Iskola, valamint a Syenas Bástyái nevet viselő harcos iskola. Ma nem csupán a tó körüli univerzitások legfontosabb képviselőtestületeinek, de az államszövetség ide rendelt politikusai és diplomáciai szervezeteinek is otthont ad. Itt székel a városállamot irányító szenátus is.”

Helyszínek:

Alsó kikötő Syenas egyik városrésze, a város egyik kikötője.

Barackliget Syenas egy városrésze, nevét gyümölcsfáiról kapta.

Belső kikötő Syenas egyik városrésze, a kikötő egyik része.

Csempetér Syenas egy városrésze, kisebb tere.

Esthajnal kondomínium Syenas egy kisebb városrésze, a versitis Meghaladás bástyájának közelében. Piaccsarnokában a legjobb sajtféléket árulják a városban.

Felső-üvegfűvók utcája Syenasi hely, városrész. Az utca északi vége közelében Noir-szentély áll.

Fésűskert Syenas egy városrésze.

Filozófusok parkja Syenasi városrész, szobrokkal gazdag park.

Fogadalmak tere Syenas egy városrésze, egy tér, ahol zenepavilon is áll.

Háromasszonyok szobra Syenas egyik emlékműve.

Historikusok tere Syenas egy városrésze, kisebb tere. Egy Krad-kápolna is áll rajta.

Kaputér Syenas egy városrésze, macskaköves tér, ahol az Új-Pyarronba vezető térkapu boltíve áll.

Kardhegy Syenas egyik városrésze, egy agyagdombon lévő, fellengzős nevű kerület, ahol eredetileg a fazekasok telepedtek meg. Az Árok nevű aréna szomszédságában található, Syenas északi részén.

Kimérák tere Szokatlan nevű syenasi városrész, kis, diákszállásokkal övezett tér a Perkhétől három sarokra.

Küldöttek tere Syenas egyik városrésze, egy tér.

Lótuszliget Syenas egyik városrésze, a Perkhe egyik végénél.

Marhavásártér Syenas egy városrésze, egy tér, amit feltehetőleg a nevéből adódóan, marhavásárookra is használnak.

Óváros Syenas egyik városrésze, a régebbiek közül való.

Patkánytutajok Syenas egyik, a tavon lévő városrésze, tutajokból, hajókból gerendákból és mindenféle, vízen fennmaradó készségekből ácsolt rengeteg. A tutajok még a dúlás idején születtek, amikor a menekültek és a halálra rémült lakosok a vízen kerestek menedéket. Sokan maradtak még akkor is, amikor már elmúlt a vész. A legtöbb tutajt Syenashoz vontatták és a várostól délnyugati irányban néhány száz lábnyira horgonyozták le. A szövevényes, folyton mozgó, átalakuló, átláthatatlan tutajrengeteg számos embernek nyújt ma is menedéket.

Patkolók utcája Syenasi városrész, ezen az utcán áll Kurtamama háza is.

Pelikánok tere Syenas egyik kisebb tere. Kyel templom is áll ott.

Perkhe Syenas városának egyik része, a déli csatorna és környéke, ami a varsitis városának árnyékában egészen a teherdarus főkikötőig tart. Partjához kötve jó száz hajón élnek lakói.

Rúnák tere Syenas egy városrésze, tér az Óvároson belül.

Sáros út Syenas egyik városrésze, nevezetes út. Található rajta egy teátrum is.

Sugallatosok tere Syenas egyik városrésze, kisebb tér nem messze a Kimérák terétől.

Szellődomb Syenas egyik városrésze, ahol az üvegfüvők is vannak.

Szenátus parkja Syenas egyik városrésze, ahol a Lar-Dort irányító testület, a Szenátus épülete áll.

Téglassor Syenas egy városrésze, a szegénynegyed közelében.

Templomok és szent helyek:

Kyel templom a kikötő felé vezető úton a Pelikánok terén áll egy harcos katona-pap szobráról felismerhetően.

Antoh Nagy hajótemploma Syenas egyik épülete, Antoh papjainak helyi főtemploma.

Noir szentély az üvegfüvők utcájának végén áll

Elégtétel malma Syenas egyetlen Uwel-szentélye. A legenda szerint egyszer egy démon megszállta személy vette be oda magát, aki, mivel személyesen nem tanulhatott Syenasban, dohányszalont nyitott, és a betérő deákok kutattak helyette. Némelyiküket pedig felfalta. Egy bizonyos Sankhar állt bosszút rajta.

Krad kápolna a Historikusok terén

Alborne szentély Egoadalmak terének szentélye

Szórakozóhelyek:

Bárka a Perkhe partján kikötött halételeiről híres étterem

Palánkos Syenas egy épülete, ahol az arénában tartandó rendezvényekre történő fogadásokat (is?) intézik.

Fehér Szárnyak Háza Előkelő városi fogadó Syenasban. Az ó-pyarroni eredeti mintájára építették fel.

Kurtamama háza Ismertebb bordély Syenasban, a Fésűskerttől két sarokra, a Patkolók utcájában.

Árok Syenas legnagyobb arénája. Patkó alakú, hatalmas épület. A két, szemben lévő lelátói három szinten, majd ötven öl magasra épültek. A pyarroni stílusú, kiváló akusztikájú, márványoszlopos aréna rudakra és gémekekre feszített ponyvából álló árnyékolórendszerrel is bír. Kocsiversenyeket is tartanak benne. Zsilipekkel feltölthető a tóból, így alkalmas vízi események megrendezésére is.

A Varsitis

(más néven: **Száz Művészetek Háza**) Syenas városának legnagyobb része, az egyetemváros, más néven a Száz Művészetek Háza. Bástyák és alacsony falak övezik.

Megértés sarokbástyája Syenas városának egyik épülete, egyike az egyetemváros, a versitis falának nevesített bástyái közül, egyben a versitis egyetlen vízi kapuja.

Meghaladás bástyája Syenas városának egyik épülete, egyike az egyetemváros, a versitis falának nevesített bástyái közül, a legnagyobboknak mondják.

Megörökítés bástyája Syenas városának egyik épülete, egyike az egyetemváros, a versitis falának nevesített bástyái közül. A tudás különleges raktára ez, könyveket másoló Krad-szerzetesekkel, akik lejegyznek, lemásolnak, újrámásolnak mindent, amit érdemes. Nyomdák és könyvgyártók is működnek benne.

Kitekintés bástyája Syenas városának egyik épülete, egyike az egyetemváros, a versitis falának nevesített bástyái közül.

Kifejezések és sajátosságok:

assu Tiszteletteljes, a deákoknak kijáró megszólítás, a név elé teszik. Elsősorban a syenasi egyetemen használják.

Archara Nevezik kimérás Archarának is. Krad segítője, a tudásszomj angyala. Syenasban több szentélye is áll.

tutor essellens serenis Syenasban használt tudományos fokozat, idősebb viselőt sejtet.

tutor nomynens Alacsonyabb oktatói fokozat syenasban.

tutor purpureus Tudományos rang a lar-dori univerzításokon. Csupán ezen fokozat elérésével lehetséges a belső szigeteken tanítani.

tutor serenis Tudományos fokozat Syenasban.

Kikhtorius atya Feltehetően papi személy, pyarroni, vélhetően syenasi alkotó, a női lélekről és egyéb anomáliákról című gúnyirat szerzője.

Új-Pyarron

(eposzi jelzők: *Fény Városa, Fénylő Város, Fehér Város, Művészetek Városa, Örök Város, Hit Városa*)

(a Falka című kalandmodul és Magyar Gergely [Ynev Szószedete](#) alapján)

„A Dúlás (Psz. 3676.) után erőre kapó pyarroniak és szövetségeseik által a Dorlan-folyó torkolatánál, az egykori Ternan városára alapozva, szigorú és alapos tervezéssel kivitelezett új főváros, amit minden tekintetben a régi – ekkorra már Ó-Pyarronnak nevezett – Pyarron utódjának és örökösének szántak. Helyét Antoh ereklyéje, Chella, a Viharkagyló jelölte ki. A várost a Papi Szék irányítása alatt, egységes stílusban, számos Ó-Pyarroni épületet lemásolva kezdték el építeni. Kör alak, az isteneknek szentelt egyenes sugárutak, a fehér peridanból emelt épületek jellemzik. Új-Pyarron Psz. 3691-ben nyitotta meg kapuit, és azóta számos család és szervezet tért haza a kultúra, a hit és a pyarroni eszme új fővárosába. Természetesen a Pyarroni Államszövetség (ahogy a dúlás után nevezik) központja is lett.”

Helyszínek

[1] Papi szék: Nevezik Szentszékek is. Új-Pyarroni székhelyű, többé-kevésbé folyamatosan ülésező szervezet. Tizennégy tagja a pyarroni panteon isteneinek főpapjai, esetleg azok helyettesei, illetve egyetlen világi személyként, Pyarront és a benne élő embereket képviselve a Fehér páholy nagymestere. Célja a központi irányítás, az Államszövetség és az egyház tevékenységének összehangolása. Ynev egyik jelentős politikai tényezője. Üléseiket egy, az éteri síkok között lévő titkos tanácsteremben tartják, ahová már eljutni is csak ők képesek. Ténylegesen csak a közösségi gyűlésnek tartozik elszámolással. Állítólag létezik egy Belső tanácsnak nevezett szűk, titkos, belső irányító testülete is.

[2,3,4] Antoh, Dreina és Krad nagytemplomok

[5] Nagyvilág Bibliotéka: Ó-Pyarron egyik híres épülete, nyílt könyvtár, melyet Új-Pyarronban is felépítettek és hasonlóan működtetnek.

[6] Művészetek hét tornya

[8] Fellegvár: A legtekintélyesebb, legbefolyásosabb és egyben a legrégebbi Krad-hitű lovagrend, az Aranykör lovagrend székhelye. A rendet Ó-Pyarron építéskor alapították, központjuk a Pyarron hegyén emelkedő Fellegvár volt. A lovagrend jelentős központjai ma az erioni, az erigowi templomerdők, az új-pyarroni Fellegvár és a Kódextár.

[9] Magas egyetem

[10] Tűtorony: Új-Pyarron híres épülete, ami a Fehér Páholy mágusainak ad otthont.

[11] Kapuk tere: a téren Szent Selmo Tanúoszlopának másolata áll. Itt zajlik a világi közlekedés egy része, a kimenő/bejövő forgalom központja.

Istenek hegye: Ó-Pyarronban emelkedő domb, ahol a godoni lovagok templomok tucatjait emelték a panteon isteneinek. Új-Pyarronban felépítették ennek mását. Ezt még nem tudjuk hol van, a térkép nem jelöli.

Fogadók:

Lusta Bohóc a Della negyedben található, egy egyszintes, fából épült, rendkívül lepukkant, leélt olcsó késdobáló kocsmá. Odabenn gyakorlatilag állandó a félhomály, a dohányfüst, az ópiátok, és a vendégek borgőzös lehellete miatt. Közvetlenül a Múzeum mellett található, ahonnan szívesen járnak át ide a magukat Della hitűnek tartó kisstílusú művészek, hogy annak jegyében felöntsenek a garatra, illetve különböző tudatmódosító szerek hatására „álmodják meg” a legközelebbi műalkotásukat. Itt mindenki megfordul, ami ebben a kocsmában nincs, az ebben a városban nincs. A város leghitványabb söpredékétől, egészen a különös művészfajzatokig. Az itt hallott pletykák sosem relevánsak a valósággal, hiszen a kalandozó nem tudhatja, hogy mennyire alapulnak ezek az előadó által fogyasztott tudatmódosító szerek hatásán, vagy valóban látott/hallott eseményeken. Cserébe ha ki tudja bogozni az értelmi szálakban keletkezett gubancokat, és kellő türelme van beszélgetni az itt lébecoló művészekkel, megtudhat információkat. Az árak alacsonyok, a minőség méginkább, és feltétlenül vigyázni kell, kinek mit mond az ember, vagy hova lép, mert könnyedén eszmélhet arra, hogy valaki tettelesen viszonzza a verbális inzultust.

Emlékek Völgyeként elhíresült, mely egy kisebb, félreesőbb utca végén húzódik meg, épp hallótávolságon kívül az örökké zsvajgó piactértől és főúttól. A fogadóhoz akárki elirányíthatja őket, aki a közelben jár, mindenki tudja hová érdemes menni vagy éppen hová nem, ha úgy hozza a sors. A különös reputációjú lokál kívül esik a városi őrőség ezen negyedére kirendelt őrzőjainak útjából, rossznyelvek szerint direkt. A Kyel égbe nyújtott ökle őrőség inkább megszokásból kerül el a város egyik nagyobb parkjának peremére épült vendégházra. A Völgy, ahogyan a patriotikusabbak ismerik, egy bizonyos Alime Heyu nevű dzsad hölgyemény tulajdonában van, akinek rettegett híre van a helyi alvilág körében, mint kardtáncosnő, ezért sokan keresik a fogadó békéjét azok, akik sem a városi

rendfenntartók, sem a zsebmetszők társaságát nem állhatják. A három emeletes kő és fém épület egyike volt Új-Pyarron „elsőgenerációs” házainak, így ha stílusában vagy magasságában nem is, de eszmei többlettel és szimbolikus értékével a negyed fontosabb pontjainak egyike. Fehér gránit kapuja feletti stilizált völgy rajzolata nem is, de a bentől kiáramló zene és ételillat hamar meggyőzi a fáradt utazót az épület rendeltetéséről. Belépve közvetlen kiszolgálást, kellemes üléshelyeket, praktikus boksztokat, különtermeket és az erigowihoz képest dupla árat lelhetnek a vándorok, ami a költségek tekintetében szokványosnak számít ezen a vidéken. A szürketekintetű bárd, származására nézve éppúgy lehetne dwoon akár pyar, a dorlan völgyi csatát megjárt yllinori lovagok harcait éneklél estéről estére a déli sztyeppéken lezajló végső, halálos kimenetelű ütközetükig. A bárd fiatal suhancként egy yllinori íjászedredhez csatlakozott és pyarronból a sztyeppéken keresztül, majd a menekülésben Yllinor határáig kísérte a megtépázott sereg maradékát. A sors fintora azonban, hogy végül egyedül ő érte el az életet jelentő kőfalakat míg a főserget vezető íjászok közül egy sem. Az ő emlékükre választotta ezt a hivatást és tanulta meg hazájuk nyelvén továbbadni mindazt, mit látott és tapasztalt, csupán a maga szerepét hagyva ki történeteiből. **Vörös Rák** fogadó a pyar művészek gyűjtőhelye. Ez a titulus nem is inkább a városlakók, mint a világot járó pyar hitű alkotók, művészek vagy ihletett vándorok találkozóhelye. Költők és szobrászok futnak itt össze éppúgy mint lantosok és boszorkányok. Alborne hívei előszeretettel keresik ki itt következő utódjukat. A fogadó tulajdonosa egy idős dzsenn férfi, aki jó szívvvel gondol a nála eszmét cserélő művészpálántákra és a maga módján segíti is őket kapcsolataival vagy számos ismeretségei egyikével hogy előbbre jusson. Ósei szintiszta vérrel áldották meg, azonban párt nem talált a Hetedkor sokszor szeszélyes párválasztó szokásai között végül magára maradt ezzel az üzlettel. Amennyiben a kalandozók hírekre, pletykákra vagy kapcsolatra vágyik az eredendően női többlettű társaságban könnyen található, de jobb ha észben tartja: a művészet sokszor nem bonyolultabb mint a boszorkánymágia.

Egyéb helyek:

Virágzó Lótusz Új-Pyarron legközkedveltebb nyilvánosháza. A kerület szívében található, könnyen elérhető központi helyen, és a legigényesebb bordélyt tartják nyitván. Ennek következtében természetesen az árát is meg kell fizetni, de aki ide ellátogat, biztosan számíthat a meleg fogadtatásra, és a testi kielégülésen kívül, lelki feltöltődésre is. A Bordély egyébként Ellana szentély is egyben, Ellana gyönyörű és kívánatos papnői alkalmazkodván az itteni milióhoz, összekötötték a kellemes hasznossal, s amellet hogy bájaikat kövér vagyorra cserélik, egyben Istenőjüknek adóznak az átélt kéjjel.

Varangy és Varangy egy független varázstárgy kereskedés a kerület szívében. A bolt negyven éve áll rendületlenül, és olyan változatlanul, mintha megfagyott volna körülötte az idő.

Városi Stadion körülbelül tíz éve építették, az akkor itt lakó Victorius Gylan törpe építőmester tervei alapján. A Dreina negyed egyik leginkább közkedvelt szórakoztató egysége, és neves sportesemények helyszíne. A városi polgárság rendre ellátogat.

A Sárkánymozai Múzeum a Della negyedben található, közvetlenül a Lusta Bohóc szomszédságában.

Fürdőház: Egyben Antoh szentély. Karsztvíz forrása épült gyógyvíz, ami kicsit gyorsítja a sebek, izületek regenerációját, de van itt minden: csendszauna, gőzfürdő, hideg-, melegvizes medencék, aquapark, just for fun, iszappakolás, uborka a szemedre stb

Két Karom Pyarronban működő, holdsarló használatot oktató harcművész iskola.

Fehér Holló Harcművészeti Terem Pyarron leghíresebb harcművész oktató iskolája.

Égi Templom Emlékezetének Tere Új-Pyarron egyik leghíresebb nevezetessége, az egykori Égi Templomnak állított emlékművet rejtő tér. A kicsinyített város makett fölött kőgömb lebeg az egykori templom gyanánt. A teret nappal nézelődők hada lepi, de még éjszakára is jól megvilágítják.

Kövezetére ismeretlen piktör festette meg Arel könnyeit.

Eltávozottak völgye Új-Pyarron egy helye, katlan az Istenek Hege mellett, melyet egyik oldalról sziklafal, másiktól a Dorlan középső ága határol. Itt található a város temetője. A gazdagabbak sírkamráit a sziklafalba jájják, melyekhez keskeny, faragott sziklautak kanyarognak, akár nyaktörő magasságba is.

Kegyés Araitá Temető Új-Pyarron egy jelentős helye, az Eltávozottak Völgye mellett a város másik temetője. Három évezrede, Ternan alapításakor szentelték egy mártírhalt Ellana-papnőnek. Mindmáig ez Ternan – és most már Új-Pyarron – legelőkelőbb sírkertje, mely sűrűn teleépült pompázatos kriptákkal. A hozzá kapcsolódó Darton-tempomban több száz pap és szerzetes teljesít szolgálatot.

Fények sugárútja Új-Pyarron egyik leghíresebb negyedét kettészelő, széles utca.

Istenek Szeme Mesterséges tó Új-Pyarronban. Partján áll az inkoizitorok székháza.

Pyarroni nagyszínház Épület Új-pyarronban, jellegzetessége, hogy tetőszerkezete egy, a Déli-Városállamok Kráni régiójából származó fajtából készült.

Egyéb hasznos sajátosságok:

Kerekhegy kincse *Féledes fehér pyarroni bor. Az egész államszövetség területén és azon kívül is kedvelt. Állítólag valamilyen különleges eljárással készül, mert az íze régóta változatlan.*

Meditoria *A Papi szék jogi szabályait tartalmazó irat.*

Purgátor *Vezető papi tisztség Kyel egyházában.*

Secretorus *Előkelő egyházi tisztség Kyel rendjeiben.*

Santis *Kábítószer, fűszerszerű őrlemény, mely éber álmokat hoz, de szinte élőhalottakká változtatja használóit, rombolja az agyat. Kereskedelmét Pyarron törvényei büntetik.*

Sepia *A pyarroni államszövetség egységesen használt pénze. Alakjuk, méretük és nemesfém tartalmuk egyaránt meghatározott, rajtuk a kibocsátó állam fővárosának látképe szerepel. Egész Yneven kedvelt és elfogadott pénz.*

Elorand könnyei *vízesés*

Akármelyik helyszínen is csatlakoznak be az eseményekbe, előbb-utóbb elkerülnek az Ezüst Rend Falka helyi megbízóihoz. Ha a nap felét tétlenül töltötték, akkor a helyi „közép” vezető (Horog vagy Golyó) vezet oda őket a felhajtóhoz, aki vázolja nekik a szomorú és valóban kétségbeejtőnek ható helyzetet: a Horda immár akadálytalanul áttörte a Három Pajzsot és elfoglalta Amrun városát. Mindenhol és mindenholvá menekültek ezrei érkeznek, egymásnak ellentmondó beszámolókkal az ellenség valódi erejét illetően. A Haditanács a Larmaron hegyei között álló Krad Lovagrend központjához, az **Arany Citadellába** vonta össze erőit, hogy megfelelő előkészületek után megtervezhesse és kitervelhesse a védelmet, majd az ellentámadást.

Még érkeznek az Államszövetségből a felmentő alakulatok sorra, de az így is nyilvánvaló, hogy sokszoros túlerővel kell szembenézniük. Időt kell hát nyerniük, még több katonát kell találni nagyon rövid idő alatt, és ami a legfontosabb, hogy információkat kell szerezni az előttük álló kihívás mértékéről. Ehhez és ezzel kapcsolatban a Papi Szék közvetlenül az Ezüst Rendhez fordult segítségért, hogy legjobb kalandozócsapatait a legfontosabb feladatokra irányítsa. Ezek vagytok ti, az Örök Város Bajnokai, akik már több küldetésben bizonyítottátok hűségüket Pyarron felé és ellenségeit üztétek, irtottátok, érdekeit megvédtétek.

Ezzel (ha van náluk) elkéri az eddig adott kékacél Ezüst Rend Falka jelvényeiket és újabb, meteoracélból készítteteket ad át nekik. Ezek be- és átjárást biztosítanak nekik olyan helyekre is, amik (különösen most a sok érkező miatt) még a polgárok előtt is el vannak zárva. A városkapuknál és katonai ellenőrzőpontokon elég csak felmutatniuk, hogy ellenőrzés nélkül átengedjék őket. Ez az új azonban felhatalmazást ad nekik arra is, hogy (**saját felelősségre**) a bezárt pyarroni térkapuhálózatot is működtetessék a termágusokkal. Más, külön jogosítványokat nem adnak ezek a jelvények, mágiát nem fejtenek ki. Anyaguk ritka, de értéke az aranyét nem éri el.

A Falka megmaradt legmagasabb szintű 11 kalandozócsapata ekkorra az **Ynevvátorok**; a **Nem Akarunk Soha Anyázni (NASA)**; a **Másnaposok**; a **Parázsló Bosszúvagy**; a **Jöttünk, Dúltunk, Visszamenünk**; a **Nomen Dolor**; a **Slayers**; az **Acélölelők**, a **Sarlócsorbítók**, az **Ynevi Kószák** és a **"Bár kissé molett és pocakos, ám mégis bájos, aranyos, nagyon nagyon szeretem a vízipacit!"**.

Amennyiben tovább kérdezik esetleg a vezetőt a helyzetről (pl. hogy miben reménykednek mi az igaz a pletykákból) akkor elmondhatja, hogy a Hat Város ígérete szerint partra szállt Új-Pyarronban, de ezért cserébe elvesztették a Közép Tengerét Új-Godonnal szemben. A Linora királynőhöz küldött követek üres kézzel tértek vissza, az al-Marem lovaghoz küldöttekről nem hallani semmit, Yllinor királya a Selmo behajózása óta gyűjti a sereget, de nehezen hagyja magára a kráni határt és az északiak is megindultak, de a kapuhálózat nélkül nem fognak a sorsdöntő események előtt megérkezni. Zherlig Kán nomádjai valójában csatlakoztak Pyarron védelmére, de a Nadálytorok erődjénél *pürrhoszi győzelmet* arattak csak a közös seregeink. Az Államszövetség látszólag magára maradt a probléma megoldásával, de ... a Gályák-tengerén két flotta is himbálódzik, ami a Ravanói-öbölből érkezett:

Az egyik a Hradzs (~Hardzs) harcosait hozta, hogy a Manifesztációs Háború véradósságát megadja, azonban a Nagy Isten (~Galradzsa) hívei valószínűleg többet is kérnének a hadbaszállásért, mint köszönetet és vendéglátást. A másik flotta a Hirokin Birodalomból érkezett és amundokkal van tele. A

pyarroni diplomácia még nem tart ott, hogy ezt a két felet kezelje a kialakult helyzetben, de bizonyos, hogyha az egyik segítő kézre igent mondunk, akkor a másik lehetőséget elveszítjük. ERRE a helyzetre az Ezüst Rendnek nincsen aktív megbízása, DE HA a karakterek szeretnének kezdeni vele valamit, akkor nyugodtan vidd el ilyen irányba a mesét. 60 000 dzsad himbálózik a vízen türelmesen, s a másik oldalon ugyan csak 10 000 amund, DE még 50 000 rabszolgájuk. Ha a pyarroniakon múlik, akkor ez a tárgyalás túlszalad a kaland eseményein.

Három érvényes megbízása van az Ezüst Rend Falkának a kalandozók számára, amik közül csapatszinten választhatnak. Egyre tudnak csak érvényes szerződést kötni egyszerre, a következőre csak akkor, hogyha az elsőt sikeresen megoldották vagy felmondják hivatalosan és visszaadják a megbízást (bürokrácia ... a végsőkig). Az alábbi (**TIER 1-es**) kalandok közül választhatnak a játékosok aszerint, hogy ŐK MAGUK melyikre érzik magukat a legalkalmasabbnak:

1. **küldetés: Kráni követek** a Fekete Határ túloldaláról az Új-Pyarronban székelő „nagykövetük” elmondása szerint segítséget küld a manifesztációs szövetségük. A háború húsz éves lezárta óta a viszony nyugvópontonra jutott, bár a határokat ugyanolyan elánnal védelmezik nyugaton, de igaz, hogy kevesebb és valószínűleg csak magánkezdeményezésű kráni behatolás történt, a Birodalom nem szegte meg Pyarron törvényeit, de ilyesmit soha nem is ígért meg. Így most ez a felajánlásuk különös. Az új-pyarroni Uwel negyed egy szigetére kellene menni, ahol fogadják az érkezőket és megtudakolják kik ők, mik ők, veszélyt jelentenek -e és ha valóban nem, akkor miként is segíthetnek a Nomádjárás megfékezésében.
2. **küldetés: Morganios kísérése** egy fontos északi kereskedelmi szövetséges érkezett a városba és nem is igen a legjobbkor. Új-Pyarronban szállásolták el az Emlékek Völgye fogadóban és a syenasi Varsitis a végcélja. Okunk van azt feltételezni, hogy az élete a szükségállapoton felül is veszélyben van. Kérésre Tharr papját nem hozta magával, ezért most jószerivel védtelen szakrálisan ellenségeivel szemben. Nagyvilági személy, nemigen tűri, hogy ugráltassák, parancsolgassanak neki, így a fejedelmek egyszerűen nem vállalták a kényes diplomáciai veszélyt. Pyarronnak létfontosságú, hogy a látogatását túlélje.
3. **küldetés: Havasszentek** néhány napja az első hat városi hajókkal érkezett néhány különös szerzetes a Sheral-hegységből. Khinnek, s elég nehezen viselik az itteni klímát. Elmondták, hogy a kolostorukat idegenek prédálták fel, akiket idáig követtek a túlélő szerzetesek. Uwel lovagjainak adnák máskor ezt a feladatot, de ők a háborúval foglalkoznak és a szerzetesek különös fizetéssel szolgálnak, hogyha teljesítjük nekik a feladatot: a khinn diszciplinát megtanítva a Belső Testőrség siopáinak könnyen visszaszerezhetnénk azt a pszonikus fölényt, amely akkor veszett, amikor a renegátok elhagyták az iskolát és tudásukat a négy égtáj felé vitték. Ilyen lehetőséget Pyarron nem szalaszthatna el békeidőben sem, most pedig ... talán a léte függ tőle.

A fizetésre terelve a szót a vezető pókerarca könnyen leolvadhat: bár a szerződésen a szokásos, magas összeg szerepel napidíjjal és bónuszokkal, de ennek kifizetését nem tudja megígérni. Pyarron földjén ellenség pusztít, minden guruló sepia ami a rendek és nemesek kincstárából előkerül az a honvédelemre lett fordítva. Természetesen, hogyha Pyarron fennmarad a háború után a bélyegzett szerződéssel értékpapírként jelentkezhetnek és kifizetik őket, de most ... sem előleg sem biztosíték nincsen. Vagy jelentkezhetnek az Acél Bárdok szabadcsapatok valamelyikébe is vagy menekülhetnek.

1. küldetés: Kráni követek

Az Uwel negyed egyik kis szigetén van állandó lakhelye krán követének, a Kraton nevezetű sötét elfnek. Ő a Dúlásban érkezett Pyarronba és a végeztével megfogadta (Ranagol tudja miért), hogy többé nem öl embert. Így a Manifesztációs Háború során létfontosságú volt a kapcsolat rajta keresztül, bár ittlétét akkor sem verték nagydobra és mindenhová a szigeten (amit nem hagyhat el) ravatorok (~uwel szerzetesek) kísérik, közülük is azok, akik még emlékeznek a Dúlás iszonyataira.

Erre a szigetre érkeznek a játékosok is (bökj rá a térképen egy szigetre az Uwel negyedben), ha elfogadták ezt a megbízást. Amikor megérkeznek, előbb a szerzetesek fogadják őket, majd Kraton maga, akinek jelenléte is fenyegető, mint egy állatkertbe zárt fekete párduc járja a kicsiny parkját és a villa

csarnokait. Ezen némileg ront a szabadban viselt szalmakalapja, de szükséges a közelben járó hajók miatt megőrizni inkognitóját.

Nem sokat tud Krán akarataról: csak annyit, hogy egy Birodalmi Fejvadászklán alakulatot küldenek. Sa-Mankan közeledéséről pedig kifejezetten derűsen nyilatkozik. Láthatóan fogadalma dacára nem sokra becsüli az emberi életet, amit igyekeznek rendszeresen beleszőni mondandójába és a környezetében lévő szerzetesek rezzenésein is jól mulat ilyenkor. Nem beszél tökéletesen a közöst, a szájában emberhez és elfhez képest is sokkal nagyobbak a fogak. Fegyvert nem visel. Különböző főzetekkel kínálja őket, amik közül semmi sem alkoholos, de vannak bódító szerek, amelyek forró vízben kiáztatva fejtik ki hatásukat.

Elmondja, hogyha kívánják, azonnal jelzi a Fekete Határon túliaknak, hogy készek vagyunk a fogadásukra, így a játékosoktól függ, hogy mikor melyik napszakban nyíljon meg a kapu a villa belső kertjében. Láthatóan semmilyen rajzolat vagy mágikus rúna nincsen felkészítve ilyesmire. Ha megadják a jelet nekik, akkor egy pavilonba elvonulva meditálni kezd és pszi-üzenetet küld Kránba (ha bármilyen módon „belehallgatnak” az üzenetbe, akkor kiderülhet, hogy a Fekete Toronyba üzen egy összekötő lénynek, aminek semmilyen más rendeltetése nincs az életben, talán teste sem).

A belső kert felett negyed óra múlva elrepül egy madár (Új-Pyarronon kívül teleportálódott a levegőben és onnan kirepülve ismét eltűnik). Nagyon magasan van, de szakértők megállapíthatják róla, hogy egy *rukh*. Csöreből kiejt egy mágikus zónajelet viselő üveggömböt, ami a földet érés közben és előtt felfénylik (aquir rúnával) és bár a zónajeles üveggömb eltörik, ez elegendő időt adott a túloldali varázslónak, hogy egy kaput nyisson. A feltároló kapu látványosan küzd az Örök Város szakrális gátjaival és ha valaki figyeli, a mana hálóban is egy erélyes, erőszakos behatolásnak tűnik.

Végül helyreáll a kapu és azon túl megpillantható a túloldalon a Középső Tartományokhoz tartozó U'rradaqu végtelen füves pusztája. A távolban széles folyó szalad, sosem látott rovar röppen át a kapun (veszélytelen) és a magasabb növények is áthajolgatnak. Ménes szalad el a távolban, majd a fűből kiemelkedik öt alak, akik gyors futásban átlépnek a kapun, ami bezárul mögöttük pár pillanat múlva a kráni kabóca legnagyobb sajnálatára és lemetesz néhány fűszálat is a túloldalról. Az érkezők nagyon távol állnak a Birodalmi Fejvadászklán alakulatairól alkotott képtől: alacsony, mokány nomád figurák, ruházatukban (kucsma, bőrzeke) és fegyverzetükben (visszacsapó íj, fejsze, szablya) is. Arcukon csak halványan fedezhetőek fel kráni vonások, esetleg tetoválások, amiktől eltérhetnek a déli puszták nomádjaitól.

Öten vannak (*Alfsheu, Vardű, Cikláck, Haynade és Ingavuk*). Alfsheu, a vezetőjük áll az élre és kezd beszélni (mindannyian **9. szintű fejvadászok, a nomád harcosok képzettségeivel** és különleges képességével). A problémák itt kezdődnek. Közös nyelvből a rövid rendelkezésre álló idő miatt csak egy gyorstalpalót kaptak. Viszont származásuk miatt ők az egyetlenek, akik sikerrel beépülhetnek a Sa-Mankan hordájába. A gyorstalpaló révén nem szavakat tanítottak nekik, hanem rövid rigmusokat, mondatokat. Így bár tökéletesen megértik, amit mondanak nekik (intelligencia ráfordításával) de beszélni csak többértelmű mondatokban, mondhatni „dakota közmondásokban” tudnak (valójában *hopi*, de ezt nem kell tudni). Álljon itt néhány példa ezekhez:

- „A rigó nem mindig énekel pontosan ugyanúgy.”
- „A bajból mindig okul az ember, amíg el nem jön a következő katasztrófa.”
 - „Az okos madár a vihar előtt menedéket keres.”
 - „Az ember egy terovel elbukik, de többel életben marad.”
 - „Ha a véreb szagot fog semmi sem állíthatja meg.”
 - „Az igaz ember soha nem tudja mi vár rá.”
 - „Egy kéz nem tudja tisztára mosni magát.”

No persze, Kraton szívesen fordít is nekik (kaján örömmel és a fejvadászok arckifejezése alapján sokszor pontatlanul), de ha ők maguk (~játékosok) beszélnek krániul gördülékenyebb a kommunikáció. Amit nyíltan és közvetlenül elárulnak az az, hogy a **Shagatan törzs** tagjai, akiket a Démonikus Óbirodalomból fogadott be annak idején Krán. Megőrizték szokásaikat és kultúrájukat, most pedig abban a

megtiszteltetésben van részük, hogy első küldetésüket teljesíthetik a Birodalom szolgálatában a Fekete Határon túl. Nagyon sok múlik azon, hogy hogyan sikerül ez nekik, mert a törzs megítélése múlik rajtuk (ami ott egyenértékű az étellel) és például Vardúnek tucatnyi gyereke is van.

A feladatuk, hogy eljussanak a Horda táboráig és megmerényeljék a vezetőket, elsősorban azokat, akik az Entrópia hatása alá kerültek (nevezhetik őket már Lovasoknak is). Legvégül pedig céljuk, hogy Sa-Mankannal is leszámoljanak, de utalnak rá, hogy nem elég megölni AZT. Nagyjából eddig juthatnak a csevejben mikor egy fiatalabb ravator érkezik azzal, hogy Adron papok érkeztek a kertbe és nagyon kíváncsiak a mana hálóban történetek okára. Akár úgy döntenek, hogy szívesen magyarázkodnak a lelketlen varázsló-papoknak akár nem, el kell hagyniuk a szigetet minél hamarabb. A nyílt tenger felé a kikötőzár miatt nem juthatnak át észrevétlenül, így csak a város felé mehetnek. A cél észrevétlenül kijuttatni a nomádokat (akik ráadásul krániak is) Pyarronból dél felé.

A vízi utat Kraton csak a legvégső esetben javasolja, így inkább utcáról utcára érdemes haladniuk. A város kék-fehér színeit viselő őrségével nem gyúlik meg a bajuk (főleg ha a jelvényt is használják), de hamarosan nyilvánvalóvá válik, hogy valaki-valakik követik őket. Amint kiérnek a partra és onnan egy utcába vagy elérik a városi csatornákat **dobass észlelést**. Ha megvan nekik, akkor ők is kiszúrják a tetőről rájuk éppen dobni (lándzsa, a kormányosra) vagy lőni (számszerj, a szélen haladókra) készülő alakokat. Ha nem dobják meg, az egyik kráni, Cikláck, szó nélkül felemelkedik és lelövi visszacsapó íjjal a támadót. Akkor is ezt teszi, ha észrevették. Ebben az esetben még van idejük megfékezni.

„Valaki” kéttucatnyi **Felleghajtót** bérelt fel, akik egy edorli fejdadászklán. Tagjaik folyamatos szimpátiás kapcsolatban vannak és most a várost járva hatos csapatokban egy-egy Fürkésszel (~iránymutató varázstárgy) a kráni küldöttekre és védelmezőkre vadásznak. A veszélyt még csak nem is ők jelentik elsősorban (**mindannyian 6. szintűek**) hanem az, hogyha leállnak velük harcolni, akkor a polgárok észrevéve a krániakat az edorliak oldalára állnak kiáltozva, hogy a „nomádok már Új-Pyarronban vannak”. Ésszerűbb minél hamarabb eltűnni a szemük elől, de hosszú időre ez nehéz a Fürkészek miatt. Legalább három rajtaütést mesélj le a városban. Az első itt a part közelében, második fakultatív, harmadik pedig a Fürdőház (48) közelében a városból kicsorgó folyamon legyen.

Ha közben van módjuk lélegzethez jutni és elbeszélgetni a shagatanokhoz (most már ugye tolmács nélkül), akkor szívesen elmondják azt is, hogyha sikerrel járnak, nemcsak a törzsnek szereznek dicsőséget, hanem közülük legalább egyet felvesznek a mostanában újra toborzódó Árnýéktalanok alakulatba, ami örökkévaló dicsőséget jelentene a démonimádóknak Kránban és annak, aki bekerül már a ranagolitákkal kerülhet egy szintre a társadalomban. Amikor éppen nem támadják őket a fahumorú közmondásaikon keresztül kiviláglik, hogy jókedélyű, életszerető népség, nem sokban különbözik mentalitásuk egy egészséges törpétől csak sör helyett ők a kumiszt szeretik.

A Dorlan folyamnál állított csapda abból áll, hogy csak csónakon juthatnak ki, de itt az őrtornyokban már Felleghajtók várják őket és a mellettük lévő kis erdőben is. Az őrtoronyban ráadásul egy mechanika segítségével acél hálót tudnak felhúzni a csónak megállítására. Ha a csapat túlságosan megszorulna, akkor az erdőből egy bika bömbölésével robban ki **Tyr Mawermal lovag (11. szintű)**, aki itt vert fel tábort (mert szegény) lovával és a fejdadászok nem hagyták aludni. Közösen visszaverhetik a fejdadászokat és kijuthatnak Új-Pyarronból.

Pár mérföldre lejjebb a krániak megköszönik a segítséget (akkor is, hogyha elvesztették pár társukat). Ha úgy érzed tényleg jóban lettek a kötelezőkön felül, akkor elmondhatják, hogy a küldetésük valódi célja egy Paradoxon megelőzése, de érdekeik egybevágna a pyarroniakéval. Mawermal is beszél krániul (a Déli Városállamokból származik). A shagatanok eltűnnek a sűrű aljnövényzetben és elindulnak délnek. A karaktereket innentől nem zaklatják a Felleghajtók, visszatérhetnek a városba. Amennyiben egyiket elkapják vagy kikérdezik, akkor annyit tud elmondani, hogy ők a Pyarroni Titkosszolgálat nevében cselekednek és a megbízást is egy magasabb helyről kapta a klánjuk.

2. küldetés: Morganios kísérése

Az aszisz hercegekaptányt az Őklök fejedelmek az Emlékek Völgye elnevezésű fogadóban őrzi. Az elsősorban pusztakezes harcra kiképzett embereik láthatóan megkönnyebbülnek, mert Morganios már nagyon szeretett volna körbenézni. Az őrsváltás után megismerkedhetnek az északi üzletemberrel, aki azon túl, hogy lekicsinylő a pyar dolgok iránt kellemes társalgó és magas Műveltségű (17) figura. Érdeklődése a hasonzorú nemesektől eltérő: a bohém élet és művészetek helyett ő a tudomány, a haladás, a fejlődés megszállottja. Mondja is, hogy egy másik életében bizonyosan a kovács-hekka (~Gilron) híve lett volna.

Új-Pyarronban is elsősorban a *Magasegyetem* és az *Okkult Tudományok Egyeteme* érdekli. Ide kéri elsöre, hogy a csapat kísérje el őt. Utóbbi helyen nem jut messzire, ugyanis előnyös üzleti partner ide, hiedafa oda, de a Fehér Páholy (Sonnor) engedélye nélkül egy udvarias beszélgetésen többre két varázskötetivel nem jut. A Magasegyetemen elsősorban inkább a kollégiumokat látogathatja meg, de végigjárva az eredményeiket taglaló csarnokokat csak lefitymálón vélekedik róluk a godorai és erigowi felsőoktatáshoz képest. Mindkét helyen azt mondják neki, hogy akkor inkább próbálkozzon (~takarodjon) Syenasba, de mivel úgyis ez volt a célja nem veszi zokon.

Érdeemes mesélni ezeken a helyeken „majdnem helyzeteket”, mintha éppen Morganios felé repülne egy eltévedt labda, rácsapódna egy nyíló előadó ajtaja, valaki éppen figyel, de csak egy megszeppent és csinos bölcsész lány, aki hallván, hogy egy nemes érkezett Abasziszból a kedvenc Cloud Boohenes verseskötetét szívére ölelve ábrándozik a fess hercegekaptány látványán és követi minden lépését a Magasegyetemen. Új-Pyarronban látszólag nem fenyegeti valódi veszély Morganiosot és ez így is van. Persze ezeket a vaklármákat ki lehet már használni arra, hogy testőreként kipuhatóljuk mire hajlandó és mire nem veszélyhelyzetben. Itt kell tisztázni vele, hogy mit jelent a „Bukj le!” és a „Kérem szépen hercegekaptány uram feküdjön le a földre, kérem.” közötti különbség szegmensben kifejezve.

Syenasba csak a meteoracél jelvényeikkel juthatnak át a térkapuhálózaton keresztül. **Ne felejts el** mindenkivel dobni az átkelésnél és hogyha 10% alá dob bármelyikük (NJK-ra nem kell!) akkor a Jo-Acha mellékküldetésben folytasd mesélést. Ha nem Syenasban kezdtek itt megint van lehetőség lemesélni a Két Hold Hölygével kapcsolatos intermezzot, úgy hogy az eddig élettelen kapuk egyike aktiválódik és mindenki nagy-nagy megdöbbenésére lépnek rajta keresztül ők. Ezt a menekültek részéről egy üdvívalgás követheti, hiszen helyreállni látszik a Térkapuhálózat. A játékosokon múlik, hogyan kezelik ezt.

„**Van aki másképp reagál?**” Persze. Több megfigyelő is egyszerre tápázkodik fel és indul el a városban. A menekültekkel együtt az **Ameredi nemesi ház** megmaradt tagjai is bejutottak Shadonból az Államszövetségbe. A Selmo katedrálshajón végrehajtott akciójuk bár nem zárult teljes sikerrel, de további nyomozások és maradék vagyoni felhasználásával kiderítették, hogy a hiedafa kereskedelmüket tönkretevő személy nem más volt, mint Szkara Morganios hercegekaptány. Mindent egy lapra feltéve zsoldosaikkal tudták, hogy csak idő kérdése, míg a tudásszomjas világfi pyarroni körútján eljut idáig és most a csapdjuk bezárul körülötte. Kétségbeesettek és reményvesztettek. Mindenre hajlandóak a bosszú beteljesítéséért.

Akkor is, ha a játékosok ezt megtudják valamelyik fullajtártól (~lótífuti) Morganios nem tágít és bízik abban, hogy a védelmük elegendő lesz. Ő maga semmivel sem több mint egy **Nemes NJK** (Ké: 7 Té: 27 Vé: 72 Cé: 13 Ép: 5 Fp: 21) DE négy élete van, mert ha játéktechnikailag meghalna előbb a két vizitora ugrik elé sikeresen a halálos sebzést felfogni, aztán a kedvenc utazószolgáját (*Ignic*), akinek halálát úgy meggyászolja, mint ha a koffere egy másik gépre került volna és sohasem kapja vissza. Őszintén.

Technikailag bármit jelent ki a parti határozottan és közös megegyezés szerint (pl. „Keressünk egy fogadót!” vagy „Rendeljünk ebédet!) akkor dobj fel egy pénzérmét vagy K100-al. Hogyha fej vagy 50 alatti, akkor az adott cselekvést az Ameredik valamilyen módon bojkottálni fogják. Majd fél évük volt szinte mindenhová beépülni: lehetnek pincérek, kéregetők, akár városőrök is mostanra. Sok a shadoni származású, nehéz kiszúrni őket, csak igen magas Xenofóbiával (legalább 16-os) lehetséges. Így ha

rosszul jön ki a lépés ugorjon fel egy koldus és késelje meg, a vizét és sörét mérgezzék meg (előkóstolás), a csatorna vizéből gyilkos bűvárok köpöcsövel és/vagy szigonyszámszeríjjal lődözzék meg.

Mindez nem tántorítja el a turistát és amellet, hogy szívesen megkóstolna a **Bárka** étteremben valamit (a térképen egy kis hajó jelképezi), járna a helyi nemesség híres szórakozóhelyén a hagyományörző **Fehér Szárnyak Házában** egy nem-lótusz fordulór. Szívesen keresné meg a **városi boszorkányt** (aki *szerintem* egy Sugró hitű törpe) is, hogy az jósoljon neki (és a nagymamája régi jó barátjánője gyerekkorukból, levelet is hozott neki, ezért nem meri majd megátkozni fizetség gyanánt). Végül pedig elmenne a **Varsitisba**. Ha a játékosok elébe mennek a vérontásnak és valamelyik támadót jól megoldozzák, akkor kiderülhet, hogy a családfő az **Árokban** próbálja visszanyerni a család vagyonát fogadásokon.

A shadleki férfi igazi üzletember. Persze forr a vére a bosszúért, de szíve mélyén jobban szeretne visszakerülni abba a társadalmi helyzetbe, ahonnan kikerült. Amennyiben rátalálnak mielőtt Morganios elérné a Varsitis bástyáit testőrei körében éppen jó szériában van. Józan érvekkkel rá lehet döbenteni, hogy a bosszú nem adja vissza azt, amit elvesztett. Ha előbb megbeszélnek vele egy találkozót Morganios nevében (mert ha ide jön nincs más választása, mint rászabadítani az embereit) akkor hajlandó egy üzleti tárgyalásra semleges területen.

Bárhol legyen is az Ameredi embereit valóban távol hagyja, DE egy nagyon tehetséges (állítólag kahrei) mesterlövész fél mérföldön belülről felállít, hogy sikertelenség esetén vagy ha ő meghal végezzen az aszisszal. Tényleg minden maradék vagyonát erre tette fel. A tárgyalás (hogya a játékosok nem avatkoznak közbe) háromesélyesen alakul. Ameredi 40%-al dob, Morganios 60%-al. Ha Ameredi ér csak el sikert, akkor egy hatalmas összeget zsarol ki az asziszból az életéért cserébe és ez azt jelzi, hogy megijesztette. Ha mindketten elrontják VAGY mindkettejüknek sikerül, akkor nem jutnak egyességre, de „békében” távoznak (csak Morganios veszt „egy életet” mikor a jéglövedék átüti a tűzfegyverből). Ha csak Morganiosnak van sikere, akkor különös ajánlatot tesz Ameredinek, amit az nem tud visszautasítani: viszonteladója lesz az északi hiedafának Nagy-Shadonban. Morganios így kijátszhatja Pyarront és mindkét félnek árulhat még több pénzért. Erről persze a játékosoknak is lehet véleménye. (Igen, a mesterlövész a Pöröly – nem kell tudni. Egy lövést fizettek ki neki, az 100%os találat.)

Ha a játékosok részéről a tárgyalás során az érvelésnél elhangzik a „CSALÁD” szó akkor azonnal hatnak vele Ameredire, mert két lánya és egy fia van. Ebben az esetben úgy végződik a beszélgetés, mintha Morganios nyert volna és frencsájz jogot kapnak a shadlekiek. Ha harcra kerül a sor igazából CSŐCSELEKNEK számítanak a karakterek számára mind és különösebb nehézség nélkül levágják őket.

Így vagy úgy, de a Varsitis felé mennek. A Megértés Bástyájának leengedett fa csapóhídján mennének be az épületbe. Amennyiben sikerült megegyezni az üldözőkkel, akkor nem történik meg a végső rajtaütés ... DE HA NEM, akkor bizony a Varsitisból éppen kihajtó kis kocsiban elhelyezett Raquan tüze (~pokolgép) **46k6** robbanással lesöpör minden élőt a hídról a híddal együtt a vízbe, ahonnan (és hátulról) újabb shadleki harcosok érkeznek bevégezni a munkát és a Pöröly is (ha addig nem tette) útjára küldi gyilkos jéglövedékét. Ha mindezek ellenére Morganios végül bejut a Varsitis falai közé a hajszának vége és a helyszínekre toluó Syenas Bástyái a városőrséggel és az egyetem papjaival, varázslóival karöltve pontot tesznek az Ameredi történet végére, ameddig a karakterek bent vannak a hercegkapitánnyal (a Pöröly elmenekül).

Odabent szembenézhetnek a kaland legdurvább főellenségével: a Tanulmányi Osztály lejárt szavatosságú démonaival. Semmit sem engedélyeznek Morganiosnak, hiszen nincsen érvényes féléve náluk és személyes okmányai is aszisz, illetve toroni nyelven vannak. Öreg hiba. Sem zsarolással, sem könyörgéssel, az átkeresztelkedés ígéretével, bonbonokkal és a jelvényekkel sem érnek el semmit ezeknél a háрпиáknál (akik a drakfa pult túloldalán valószínűleg tényleg derék alatt összenőve már egy entitásként léteznek és emberi, elsősorban diákok, kétségbeeséséből táplálkoznak. A játékosok ennek ellenére dobhatnak mindenfélét és érvelhetnek is okosan, ha sikerül MINDEN próbájukat megdobni, akkor eléri, hogy egy ideiglenes, levelezős, külföldi diákot kapjon Morganios és végül úgy búcsúznak a hercegkapitánytól, hogy „assu Szkara Morganios”.

Ha nem sikerült a játékosoknak sem bejuttatni a kétségbeesett, véráldozatra (*Ignicet*) készülő asziszt, akkor belibben a TO-ra a Két Hold Hölgye és az ügyintéző hársziák nagymamás hajlamain felül Morganiost is elvarázsolja és eléri (érezhetően egy Alborne varázslattal), hogy adják meg neki a tanulás lehetőségét. A kegyeltet „csillagomnak” nevezve a hölgyek készségesen kiállítják a dokumentumokat és feltárulhat előttük végre a Keleti Iskola minden titka. Morganiost elsősorban *Lawarin Urrast* (krad pap) ilanorban is terjedő hatodikori démonfű vizsgálójának munkái és előadásainak leiratai illetve *Tezen fab Horca* (indexre került enysmoni krad pap) diákkori jegyzetei érdeklik a Démonikus Óbirodalom után maradt flóra és fauna változásairól. Bár észrevehetően a csilingelő hangú Lirian társasága ellen sincs kifogása, akiről kiderül ugyanarra az erigowi egyetemre jártak... Ezzel az Ezüst Rend Falka megbízása teljesítésre kerül, ezt el is mondhatod nekik.

3. küldetés: Havasszentek

A khinn szerzetesek a számukra idegen éghajlat elől valamelyik fogadó (Syenasban vagy Új-Pyarronban) borospincéjében húzták meg magukat, de mivel TÉNYLEG nem isznak, ezért megengedték nekik. Ha a megbízásukat elfogadva felkeresik őket csak egyikük emelkedik fel meditációs lebegéséből, hogy beszéljen velük. Ő **Nin**, de küllemre ugyanolyan töpörödött, kortalan, kopasz, szürkés bőrű, mint bármelyik másik. Készségesen fogadja a csapatot és Pyarront csak úgy nevezi a maga törten beszélt közös nyelvén, mint a Bosszú Városát (pedig ilyen eposzi jelzője nincs).

Mondandója egyszerű: rendtársaival nemzedékek óta őrizték a korokkal ezelőtt bezárt démonokat a Sheral-hegységben álló kolostorukban, mikor egy napon különös idegenek érkeztek és tűzzel-vassal rájuk támadtak. A szent helyeiket felprédálták, a démoni börtönök pecsétjeit feltörték, a legtöbb szerzetest legyilkolták és azt a kevés kincset, amit őriztek elrabolták tőlük. Ez fél éve történt. Azután a túlélők egy része neki kezdett az újjáépítés keserves munkájának, mások az elszabadult démonok nyomába szegődtek a babonás falvakban, ők maguk pedig különleges képességeikkel idáig követték a bűnösök nyomait.

Öten voltak, de egyet az ocsúdó szerzetesek kizsigereltek diszciplínáikkal önvédelemből. Így már csak négy célpont maradt. Akár átküldik az ostrom emlékeit (a képeken túl megrázó, hogy a telepatikus kapcsolathoz a szerzetesnek szüksége sincs a beleegyezésre és kifelé a pajzsokat is újra felépíti), de el is tudja mondani milyenek a gyilkosok. Mindannyian Új-Pyarronban és Syenas területén vannak jelenleg. Beszorultak a háború sújtotta Államszövetségbe, úgyhogy a véres zsákmányukat élük fel a latrok.

- **Oshom** (7. szintű hergoli boszorkánymester) Új-Pyarron melletti menekülttáborban szervezett fekete piacon készül pénzzé tenni egy kolostorból elrabolt demont ábrázoló szobrot
- **Herig** (8. szintű udvari ork harcos) Antoh negyedében issza el a pénzét egy rakodólegényekkel teli kocsmában
- **Shantala** (6. szintű tolvaj) egy Domvik imaházban rejtőzködik, mert úgy gondolja itt menedéket talál az üldözői elől és valóban... (ez bármelyik városban lehet)
- **Menzor** (7. szintű gladiátor) Kurtamama házában vendégeskedik Syenasban.

Különösebb nehézség nélkül meg tudják keresni és meg tudják ölni mindegyiket. Bármilyen eszközzel és mágiával jussanak a nyomukra. **Fontos**, hogy mindegyiküknél találhassanak egy-egy bizonyítékot a tettükre és arra, hogy valójában milyen természetű volt a támadásuk. Az első áldozatnál találjanak olyan zsákmányt (kis szobor, értékes imaharang) ami egyértelművé teszi, hogy ők voltak az elkövetők. A másodiknál találjanak sok-sok pénzt és váltót, ami arra enged következtetni, hogy nagyon megfizették őket. Harmadiknál találhatnak egy (elgondolkodtató) Ezüst Rend Falka jelvényt (ezüsből, ami már a többedik küldetés után jár). A negyediknél pedig a szerződés másolatát, ahhoz hasonlót, mint amivel őket is felbérelték most erre a munkára. Könnyen elképzelhető, hogy ezzel a bizonyítékkal felvértezve már lesz néhány kérdésük a Falka vezetője felé.

Intézd úgy, hogy a Domvik imaház lehetőleg az utolsó helyszín legyen (vagy ha szorít az idő már hamarabb). Itt valóban menedéket kapott Shantala és nem is akárkiktól. Az ártatlannak tűnő imaház attól még valójában szent helynek minősül és bár Shadonnak, pláne Nagy Shadonnak nincsen követsége

Pyarronban ez a hely mégis különleges elbírálás alá esik és Új-Godon földjének minősül. Az imaházba ennek ellenére beengedik őket a „papok”, de hamarosan egy csuhás nővér állja útjukat, aki ismerős lehet/mozgása és kinézete egyértelművé teheti ilyen képzett kalandozók számára, hogy nem „csak” egy papi személy. **Tiana Romnov ügynőknővér** (12. szintű fejedő/11. szintű pap) a Második Arc Testvériségének képviselője itt és nem adhatja ki a menedéket kért személyt, pláne, hogy az értékes, kompromittáló bizonyítékkal rendelkezik Pyarron sötét üzemleiről.

Igyekeznek el is terelni a témát minél jobban és hamarabb. Fontos ajánlata van Domvik Második Arcának. Bár Linora királynő nem kívánja nyíltan támogatni Pyarront szorult helyzetében, de vannak „olyan erők”, amik nem kívánják a „testvér” pusztulását. Shadon 10 000 lovagja és harcosa állomásozik pár napnyira a határtól olyan hősökkel az élükön, mint *Aldus Bel-Tivoldori* és *Sir Parsifal Dal Cronten*, akik a roxeni lovagi tornából lett csatában is az Égi Fény oldalán forgatták fegyverüket. A gondjuk az, hogy nem találunk diplomáciai csatornákat Pyarron vezetőivel ebben a turbulens időszakban. Ha a játékosok befolyásukat és a kapcsolataikat latba tudnák vetni, akkor azért nem lennének hálátlanok a királynő emberei.

Rajtuk áll, hogy ezt a megbízást hogyan oldják meg és fejezik be, ha egyáltalán befejezik. Ez valóban küldetés, de a felmerülő tények fényében másképpen is Pyarron javára fordíthatják a megtudottakat. Persze, harcba is bocsátkozhatnak a helyi Második Arc tagjaival. A látszat ellenére nincsenek sokan, s Romnovot leszámítva a többiek csak **5. szintű papok** (4-en vannak) és **6. szintű fejedősök** (3-an vannak). De ha jól keverik a lapokat, Pyarron egy újabb sereget szerez (ha valakivel jóba lesznek a Haditanács tagjai közül vagy a Papi székéből vagy a Nagytanács(=Közösségi Tanács) vezetői közül. Romnov nővér türelmes.

A „Havasszentek” valóban csak akkor adják át tudásukat, hogyha minden gyilkos megbűnhődött. Részeredményekkel nem foglalkoznak. Számukra ugyanolyan bűnös a lesújtó kar, mint az akarat, ami útjára küldte. Megérzik a hazugságot is koncentráció nélkül. **H'Lagoon** szerződtek le, így tőle is várják a megoldást. Az sem döbbeneti meg őket, hogyha kiderül, az ő neve van a papíron is, ami a kolostor elleni támadást elrendelte.

Nem kell tudni: Az ügy hátterében az áll, hogy néhány hónappal ezelőtt egy csapat kalandozó indult a hegyekbe egy másik megbízásból a Falka számára. Lejátszották a **Vihar a hágón** kalandot és csak egy tért vissza, önmagának ellentmondó beszámolókkal. H'Lagoon ekkoriban kezdett gyanakodni az Ezüst Rendhez évek óta befutó jelentések alapján, hogy valaki Pyarronban démonokkal szövetkezett és az Államszövetség ellen dolgozik. Saját nyomozásba kezdett és néhány csapatot is kiküldött fű alatt, állami pénzből, de bizonyosságot nem szerzett gyanújára, így nem tudott a Papi Szék elé járulni vádjával.

Valóban aláírta a kolostor béliek halálos ítéletét a megzavarodott kalandozó beszámolója nyomán, aki démonimádó szektának festette le őket (close enough). Az események felgyorsultak Sa-Mankan tettei hírére, s mikor betoppantak a khinn szerzetesek, akikről kiderült, hogy valójában épp a démonok ELLEN van a tudásuk nemcsak a Belső Testőrség számára látott bennük lehetőséget, hanem saját magának is védelmet a külső síkok lényeivel paktáló arctalan ellenséggel szemben, mert paranoiája ekkor már igencsak elhatalmasodott. Úgy ítélte meg, hogy 4 kalandozó feláldozható ezen a sakktáblán, ahol a tét még az ő életénél is magasabb.

Jo-Acha mellékküldetés

Abban az esetben, hogyha a játékosok igénybe veszik a két várost elválasztó térkapuhálózatot, ami ezidő szerint a nyilvánosság előtt le van zárva, dobjanak K100-al. **Ha egyikük sem dob 10 alá, akkor minden rendben történik** és elérnek a céljukhoz ... ha viszont igen ... akkor egy egészen más helyre jutnak el. Két pont között ugyanis van valami az állandó kapuk esetében, amit optimizmussal SEMMINEK nevezünk, hiszen ha jó úton haladunk és tartunk, akkor valóban semmi. De ezen az úton el is tudunk tévedni. Ebben az esetben most ez történik. A térkapukat és így az Elsődleges Anyagi Sík két pontját összekötő járatban, mondhatni, a „szervízalagútba” kerülünk. Ez a hely általában csak a termágusoknak és a kapuk személyzetének elérhető, de most valaki más is használja.

A valószerűtlen térben ősi romhíidak ívelnek át, felettük sötét fellegek, alattuk elemi sötét mélység, amiből olykor csonka oszlopok meredeznek ki. Egy kapuból lépnek ki, ami viszont csak tömör kőfalnak tűnik visszafordulva. Így csak előre mehetnek. A néptelen alagúrendszerben sokszor leomlott részekre juthatnak, zsákutcákba, máshol úgy tűnik a sötét füst vagy akár átfolyás zárja el az útjukat. A mindenség fél óránként (kb) megremeg halványan. Barátságatlan hely, bár a fizika törvényei működnek és van levegő, de úgy érezhető, hogy „nem szívesen” és biztosan nem fog örökké.



Idővel a távolban imbolgó fényt fedezhetnek, ami útirányként szolgálhat a némaságban és tíz perc haladással megközelíthetik. Ezek bizony Sa-Mankan nomádjai (**nyolcan vannak, 6. szintű nomád harcok**), akik az egyik Lovas munkáját segítik. **Két Entrópia árvája** is kiemelkedik közeledésükre a sziklahíd két oldalának „semmilyéből”, így ha nem valami eszetlen módon lopakodva közelítenek, akkor nem tudják meglepni a csapatot. A velük jött Entrópia Lovasa Jo-Acha egy szép (androgün) nő alakjában van, s éppen a térkapuhálózat egy gócpontját rombolja szét, rontja meg az entrópiával. A szabályos alakzatok védekezően (zölden és kéken) felvillannak repedéseik mentén majd a nő testnyílásaiból áramló fekete csápok kioltják színüket és fényüket, az alakzatok és formák pedig az alatt tatóngó űrbe zuhannak.



Entrópia árvái/ Entropomorfok: Sa-Mankan, a titokzatos entrópia síkjának erejével, hódította meg a déli sztyeppék nomádjait. Legfanatikusabb híveinek szintén betekintést ad ezen sík misztériumaiba, s hozzáférést hatalmához. Tehát ez entitások egykor emberek voltak, kiknek teste afféle kapuként szolgál a nihil energiáinak, mióta elméjüket megnyitották a titokzatos síknak. Szellemük egyetlen vezérlőfonala a nemlét. Sem érzelmeik, sem önálló gondolataik, vagy akaratuk nincs, azonban igyekeznek az elmúlásba taszítani mindent, amivel csak találkoznak. Testük is ezt tükrözve alakult át, vagy a két lábon járó semmiként jelennek meg, vagy a legszonytatóbb rémképekként, hogy minél több indulatot kavarnak, melyekre aztán rákapaszkodva minél többet megsemmisítsenek tulajdonosából. Azonban képesek megszállni legyengült vagy haldokló élőlényeket is, melyek helyét ekkor átveszik és addig bujkálnak benne, míg el nem érkezik egy általuk megfelelőnek vélt pillanat. A megszállt testen csupán

az entrópia világának sajátosságai jelennek meg, foltokként és kitöréseként. E groteszk teremtmények, különleges képessége, hogy csak akkor reagálnak, ha valamilyen mentális vagy érzelmi reakciót közölnek velük, ekkor ugyanazt teszik, a vele kapcsolatot létesítővel, amit az cselekedett. De minden esetben a pusztítás a céljuk. Pontosan ugyanazokkal a mozdulatokkal és varázslatokkal tud cselekedni, amit rajta vagy a környezetében alkalmaztak. Még a legrejtettebb, vagy mágikus képességeket is lemásolja. Ez minden szempontból ugyanúgy működik, mint létrehozójuk esetében. Teljesen idegen szabályok szerint működő testén, az elemek, csak E-nként 1 Sp-t ejtenek, azonban a paraelemek 1k6/E sebést okoznak. Egyetlen hatásos módszer ellenük, ha a támadója úrrá lesz saját akarátán, érzelmein, s semmilyen reakciót nem közvetít feléjük. Ezzel megadva nekik a lény célját, mely mondhatni megelégszik a feléje támadó nihilrel. Ekkor teljesen katatón állapotba kerülnek, vagy el is tűnnek. Mivel az ellenfél értékeit másolja le így életereje van csupán, ami a megszállt testek esetében annak a másfélszeresével rendelkezik. **Σ: 8k6 / 25(2) / 18(3)** *Teljesen átlényegült Entrópia árhoa esetén: 16 Ép, 66Fp. / Termet: E/ Sebesség: spec./ Támadó érték: spec. / Védő érték: spec./ Sfé: spec / Kezdeményező érték: spec. / Célzó érték: spec. / Sebzés: spec. / Támadás/kör: spec. / Életerő pontok: 16 vagy spec. / Fájdalomtűrés pontok: 66 vagy spec. / AME: immunis / MME: immunis / Méregellenállás: immunis/ Pszi: - / Intelligencia: átlagos/ Max Mp: spec. / Jellem: - / Max Tp.: 666/ (forrás: Lucius és Shalafi Mikor eljő a Horda című kalandmodulja)*

Jo-Acha, az Entrópia Lovasa

Σ: 25k6/61(5) / 73 (9)

Ép: 46

Fp: 99

Ké: 39

Té: 136

Vé: 210

Tám/kör: 5

AME: immunis

MME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: speciális

Mana Pont: 70 (de most elhasználta felét, 35)

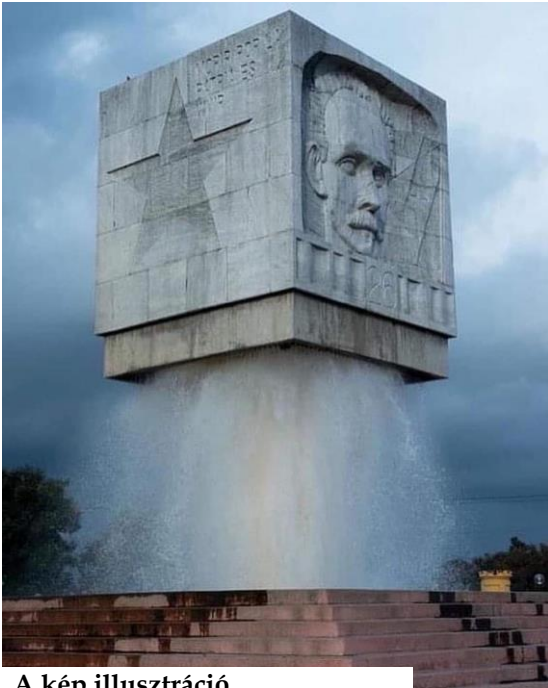
Jo-Acha a Horda nyugati ágának vezetője, akinek a feladata, hogy elszakítsa a pyarroniakat egymástól testben és lélekben. Az elfogottak emlékeiből táplálkozva ez az entropomorf félelmeiből öltött alakot. Varázslatai a Boszorkánymágia és a Boszorkánymesteri rontások, pszi energiáit támadásaira használja fel. 5 pengét képes egyszerre mozgatni entrópiacsápjával és azokat hajítani 40 lábnyira. Az eldobott kardok azután a csápból újránövekszenek a következő körre.

Amennyiben szolgálai elhullanak és ő is hátrányba kerül igyekszik majd menekülni, hiszen a térkapuhálózatot már eléggé instabillá tette. Ha sikerül neki ez csak annyiba kerül neki, hogy csápjával az égbe nyúl, mintha megragadna velük valamit, és felhúzza magát a sötétségbe. Nomádjai mind szerelmesek belé, halálukig harcolnak érte és életüket adják érte, ha kell. A ruházatuk alapján a *Kündal* törzsből valók.



Akár legyőzik Jo-Achát akár elmenekül, ők viszont itt ragadtak a SEMMIben. Ha nem rendelkeznek valamilyen térmágiával, zónajellel, hazatéréssel, tűzkapuval, akkor fél órán belül megérkezik egy hosszú fehér szakállú alak, akiben **Sonnort**, a Fehér Páholy magiszterét és legendás mentálmágust ismerhetnek fel. Érzékelte, hogy elméjük nem érkezett meg a túloldalra és keresésükre indult. Ő akár Syenasba, akár Új-Pyarronba képes nekik kaput nyitni, hogy visszatérhessenek. Amennyiben ez a mellékküldetés megtörtént már nem kell dobniuk K100-at, hogyha használják a térkapuhálózatot.

II. Fejezet: Kegyes igazságok



A kép illusztráció ...

Ezen a ponton valószínűleg már teljesítették választott Tier 1-es küldetésüket, vagy esetleg bármilyen okból szeretnének visszamenni az Ezüst Rend Falkához (pl. kérdőre vonni H'Lagoon-t). **Ha már eltelt a nap játékszánt idejének a fele** (~12:00 után járunk) akkor a Toronyban nem találják a Falka vezetőjét, a Palánkosban pedig Styx (Sonnor álcájában) hasonlóan Új-Pyarronba irányítja őket. Azt az információt kapják, hogy az Istenek Hegyén van dolga, de már visszafelé tart és ha minél előbb találkoznának vele akkor menjenek elé az **Égi Templom Emlékezetének Terére**. Ez a nyílt, látványos hely a városi forgalom egyik középpontja és az Örök Város ékköve. Nagy kiterjedésű szökőkútja látványos vízjátékkal és tiszta, iható vízzel kényezteti a lakókat. A központi, hatalmas erejű vízszugár látszólag könnyedén tart a levegőben egy hatalmas kódarabot, ami a Gömbszentély miniatűr verziója és a különböző órákban Dúlásban elesett hősök és kegyeltek arcvonásait is fel lehet fedezni a vízszugárban.

A tér ilyenkor különösen népszerű családok körében is, mert ha a magasban nincs is felhő vagy az új Gömbszentély,

akkor is egy nagy kiterjedésű kör alakú árnyék ül a téren, sokak szerint az egykori Égi Templom vetette még egykor és az Ó-Pyarronból elhozott kövek így emlékeznek. Hűsítő környezetében még el lehet gyönyörködni a tér köveire ismeretlen művész(ek?) által felfestett „**Arel könnyei**” kompozíció részletein is. Most is sokan vannak itt, amikor a téren várakozva a játékos karakterek megpillantják az Istenek Hegye felől bekanyarodó hintót, aminek oldalán jól felismerhetően a jelvényeiket is díszítő Ezüst Rend jelkép is látható. A kocsis észreveszi őket és feljűk tartva lassítani kezd, amikor különös esemény veszi kezdetét. **Démonok** jelennek meg!

Démonokra és ellenfeleikre vonatkozó szabályok harcban (Rúna IV/1):

- **Csak elemi erő és a mágikus fegyverek** árthatnak nekik, bizonyos megkötésekkel.
- Körülöttük húsz lábnyi körzetben mindenfajta mágia „megzavarodik”. Ennek esélye annál nagyobb, minél több energiát igényel. **A „besülés” esélye alapban 20%, ez minden öt manapont után emelkedik négy százalékkal.** Tehát egy 70 Mp-s varázslat bizony 76%-ban „megzavarodik”. A hatást nem lehet szabállyal leírni - ezt a KM fantáziájára bízuk. Vonatkozik ez a szabály minden olyan mágiára is, amely a körzeten kívül jön létre, de később bekerül abba (pl. nyíl forma, csóva). A szabály alól kivétel minden isteni eredetű csoda és varázslat, tehát a papoknak emiatt nem kell aggódniuk.
- A démonokból áradó erős mágia azonban **minden varázstárgyat meggyengít**. A fegyverek egyel alacsonyabbnak minősülnek. Tehát a rúnakardokra a következő negatív módosítók érvényesek: Ké-2, Té-5, Vé-5, Sebzés-1. Amelyik varázstárgynál ez a csökkentés nem lehetséges, ott a hatás a KM döntése szerint módosul.
- A démonoktól minden érző halandó természetes, valeszületett módon irtózik, legyen akár a legelvetemültebb is. Ez a rettegés kiütöközik mindenkin, aki a közelébe kerül a démonnak, mindegy, hogy tud-e a jelenlétéről vagy sem. A démonok aurája által keltett ösztönös rettegés ellen nehéz védekezni, mivel itt a **pszipajzsok nem érvényesülnek**, csakis a természetes mágiaellenállás. Ez esetben a barbárokkal is kivételt kell tenni, mivel ők iszonyodnak a túlvilági lényektől, pláne azoktól, amelyek tapintható mágiát sugároznak magukból. Az ő ellenállásukat is az asztrál tíz feletti részével kell számolni. Persze ehhez az ellenálláshoz hozzászámíthatók a különféle amulettekből származó bónuszok is. Ha valamiféle kényszerítő hatás következtében a halandó tovább tartózkodik a démon közelében, egy óra múltán menthetetlenül megzavarodik félelmében. Ha mégis harcra kerülne a sor, akkor ezalatt a harc félelem módosítói érvényesek. Ezt a hatást természetesen maga a démon sem tudja irányítani, így elég nehéz dolog elvegyülnie a tömegben, mivel az emberek ösztönösen is elhúzódnak tőle. Persze bizonyos varázslatokkal ez a hatás elnyomható. **A félelem erőssége 7E.**

- Egy Œsi legenda szerint az idők hajnalán a démonok uralkodtak a halandók fölött. Talán ezért sugároz a démonok tekintete különös, bénító erőt. **Az a szerencsétlen halandó, aki belenéz és elvétí ME-jét 60E ellen, a démon rabszolgájává válik,** Megmaradnak képességei és képzettségei, de ezentúl hűségesen kell szolgálnia a démonnak. Mindeközben persze mindvégig tudatában van kiszolgáltatott helyzetének, de nem tehet semmit – engedelmeskednie kell.

- A démon, ha úgy kívánja, fel is használhatja szolgája testét. Ilyenkor átveszi felette az irányítást, háttérbe szorítva a szolga tudatát.

A szörnyeteg tekintetét persze nem egyszerű elkerülni. Amíg az ember nem tesz mást, csak beszél hozzá vagy elmegy mellette, stb., akkor egyszerű a dolog. Más azonban harc közben arra figyelni, hogy még véletlenül se nézzen a démon szemébe. A harc kezdetén sikeres akaraterő-próbát kell tennie a vállalkozó kedvű öngyilkosjelöltnek. Ha sikeres, akkor nincs baj, sikerül annyira kontrollálnia magát, hogy ne nézzen a szörnyel farkaszemet. Persze ez az állandó félrepislogás zavaró és hátrányai vannak: Ké-5, Té-5, Vé-5. Persze ez a dolog is megoldható egy kis csellel, hiszen létezik sötétség, bekötött szem és emberi ügyesség. Ha azonban elvétí, akkor sincs veszte minden. 3K10 körig még elcsapkod valahogyan a negatív módosítókkal, azután azonban menthetetlenül belepillant a szörnyeteg szemébe. Ha 3K10 kör alatt sikerül megszabadulnia a démontól, szerencséje van – egyébként az istenek kegyelmezzenek a lelkének!

- Mint ígértem, szölok pár szót a démonok haláláról is. Nos, a legtöbb, amit halandó tud az az, hogy haláluk után szétporladnak, mint az évszázados pergamen, majd a pro finoman szállingózva eltűnik a semmiben. Csak feltételezés, hogy a maradványok visszakörülnek a démoni síkra, ahonnan származnak. Hogy ezután mi történik velük...

Egy Furud (a Vadász) és egy Shereb (a Katona) típusú démon emelkedik ki a szökőkút vízfátyla mögül, jövetelüket a Zónával rendelkező személyek, ha 20 láb távolságra vannak, az emlékműtől egy körrel hamarabb megérezhetik. A Furud a tér jobb oldal felé indul pusztítani (a hintó felé), míg a Shereb a játékosok felőli oldalon kezd a pyarroni polgárok pusztításába és a karakterek felé tart. Előbb a Katonával kell megküzdeniük, majd pedig a Vadással, hogy helyre álljon a rend.

Shereb (a Katona)

Σ: 22k10 / 131(5) / 93(4)

Termet: N

Sebesség: 300 (SZ)

Támadó Érték: 105

Védő Érték: 145

Kezdeményező Érték: 50

Célzó Érték: -

Sebzés: 3k6+6 +méreg

Támadás/kör: 1

Életerő pontok: 35

Fájdalomtűrés pontok: 75

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

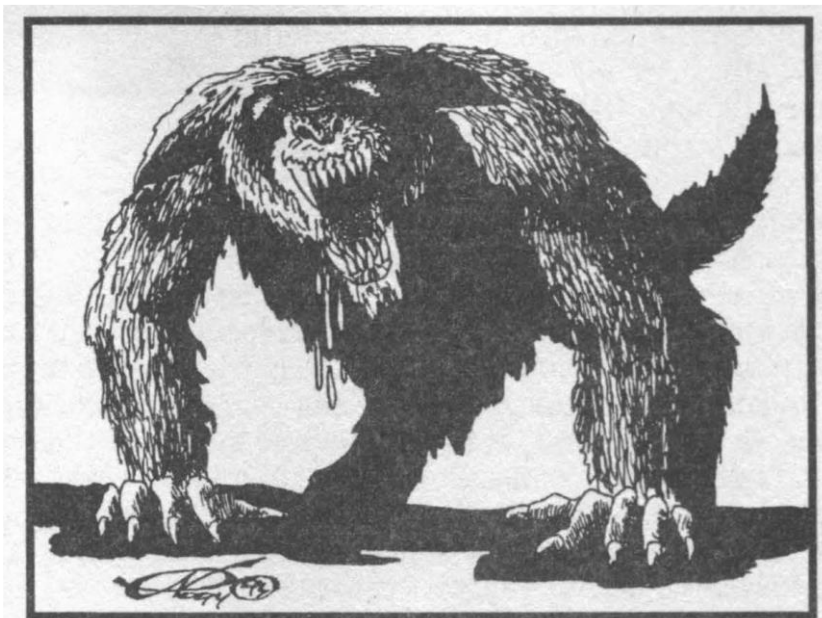
Méregellenállás: immunis

Pszi: 7. Szint (Alapfok)

Intelligencia: alacsony

Max Mp.: -

Jellem: Káosz, Halál



Gondolati séma: az egyetlen hűséget ismerő démon. Ostoba, könnyen megtéveszthető, ám ha valakit már elfogadott urának a tőle kapott parancsokat vakon követi. Meglehetősen gyáva, de általában jobban fél urától, mint a veszélyektől. A Shereb jól megtermett, természetellenesen izmos farkasra emlékeztet. Testét dús, fekete szőrzet borítja, szemei sárga fényel izzanak. Négy lábon jár, és félelmetes sebességgel halad, de két mellső végtagjának emberire emlékeztető ujjaival fogni is képes. Helyből 8-10 métert tud ugrani, nekifutásból pedig 10-15-öt is. Szükség esetén teljesen nesztelenül képes haladni. Harc közben egyetlen fegyvere a pofájában meredező, ujjnyi agyarak alkotta dupla fogsor. Harapásának sebzése

3K6+6; fogaiból maró váladékot fecskendez a sebbe. Ez pokoli kínt okoz (mindenképpen csak Fp-t, még túlütés esetén is) 10 körön keresztül, körönként K6 Fp-t. A Shereb Védő Értéke fürgesége, meglehetősen harci tapasztalata miatt ilyen magas. A támadásokat nem hárítja, hanem rövid ugrásokkal kitér előlük, akár egy nagymacska. A Pszit alapfokon és 7. használati Szintnek megfelelően alkalmazza. A mágiával szemben különleges ellenállása nincs - csak annyi, mint minden démonnak. A Shereb átkozottul életerős, ám a fájdalmat nehezen tűri. A démonok között leggyakrabban a közkatona szerepét tölti be - innen ered második neve. A démonidézők kedvence, hiszen az ő gondolati sémája a legalkalmasabb szolgálatok elvégzésére, mi több, könnyen meg is félemlíthető.

Furud (a Vadász)



Σ: 28k10 / 110(7) / 159(5)

Termet: N

Sebesség: 300 (SZ)

Támadó Érték: 110

Védő Érték: 160

Kezdeményező Érték: 70

Célzó Érték: -

Sebzés: 3kl0 (harapás)/2k6 (mancs)x2

Támadás/kör: 3

Életerő pontok: 20

Fájdalomtűrés pontok: 60

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: 8. szint (Mesterfok)

Intelligencia: magas

MaxMp.: -

Jellem: Káosz, Halál

Szinte csak a vadászat örömeért léteznek. A furud különös démonfajta. A furudok felépítésüket tekintve macskaszerűek, ám fejük és felsőtestük inkább az emberére hasonlít. Mind a négy lábuk hegyes, behúzható karmokban és hangtalan járást biztosító puha párnákban végződik. Szájuk nem emberi - megannyi tűhegyes tépőfog sorakozik benne. Képesek az emberekhez hasonlatosan két lábra egyenesedve járni de négy lábon sokkal kecsesebben mozognak. Magasságuk még így is eléri a másfél métert, nem csoda hát, ha felegyenesedve több, mint két és fél métereseek. A furudok az ismert világ legjobb és legszenvedélyesebb vadásza. Prédájukat tökéletesen hangtalanul cserkészik be, hogy azután egyetlen hatalmas ugrással rávessék magukat, és végezzenek vele. Nem az éhség vagy a szükség hajtja őket áldozatuk elejtésére - amit tesznek, csupán a vadászat örömeért teszik. Minden körülmények között, a Démoni Síkokon éppúgy, mint az Elsődleges Anyagi Síkon, rendelkeznek a következő képességekkel: Nyomolvasás/eltűntetés; Erdőjárás; Vadászat; Lopózás 100%; Rejtőzés 100% Esés 100%. Ezek azonosak a karakterek által elsajátítható képzettségekkel - azok közül is a Mesterfokkal -, ám esetükben helytelen lenne képzettségről beszélni, hiszen ezek belső adottságaik, használatukhoz nincs szükségük tanulásra. Hacsak tehetik, lesből támadnak. Ilyenkor kiemelkedő lopakodás képességüknek hála, szinte mindig meglepik áldozatukat. Felice papnőin kívül kevesen ismerik megidézésük titkát, de azok gyakran fordulnak segítségükhöz - a furudok ugyanis ideális orgyilkosok. Tökéletes vadászként bármilyen prédát elejtenek, akár embert is. Ha az áldozat valamivel intelligensebb a közönséges állatoknál, vagy a sherebknél, amikre gyakran vadásznak szórakozásból csak előny, hiszen élvezetesebbé teszi a hajsztát. A furudnak egy apró hibája van: beképzelt. Ez pedig gyakran józan ítélőképességére is árnyékot vet. Igaz ugyan, hogy nem sok olyan prédával találkozik, aminek a legcsekélyebb esélye is lehet ellene, ez azonban túlonatlag magabiztossá teszi mindennel és mindenkivel szemben.

A harc ötödik körében (vagy mikor az első démont sikerül legyőzni) jelennek meg a kék-fehér városőr egységek a térre vezető utcák sarkán és igyekeznek kimenekíteni a polgárokat. A Furud felborítja a háttérbe a hintót és az abban utazó kalandozók túlélőivel harcol, jól láthatóan a játékosok beavatkozása nélkül győzni is fog. Azonban ha fölényben kerülnek vele szemben (Σ) vagy súlyos sérülést tudnak neki okozni, akkor minden erejével a szökőkút felé igyekeznek visszavonulni. Ha a játékosok nem bírnak a démonokkal, akkor azok minden téren lévő megölnek, aki a közelükben van és visszatérnek a vízsugár mögé. A harc végén, ha győztek felharsannak az éljenző kiáltások és Új-Pyarron jól megnézi magának az Örök Város Bajnokait. A teret ezután az érkező Aranykör lovagok biztosítják és varázslók, Adron papok is érkeznek.

A felborult hintóban H'Lagoon-nak már csak a kettéharapott testét találhatják meg. Fehér ruházatát, mint a tér Arel könnyeit, immáron vörös vérfoltok csúfítják el. Nyomolvasással és a hintót védő kalandozók elmondása alapján összerakható, hogy (mintha) ő lett volna a Vadász elsőszámú célpontja, mindenki mást csak utána kezdett el támadni a démon. A szökőkutat kikapcsolva feltárulhat egy lassan kihunyó, de a kőbe karcolt mágikus szimbólum a Gömbszentély mását hordozó kőoszlopon. Rúnamágiával és Démonológiával (vagy más kapcsolódó képzettség dobásával) megállapítható, hogy a jel egy Zóna varázsjelhez hasonló idéző/térmágikus jel és a démonlovasok kellékárának része, akik közül a legtöbb ismert az kráni (ha mágiával próbálják követni a szimbólum mágikus nyomait, akkor kideríthetik, hogy több másik is található szerte a városban).

A karakterek vagy azonnal egy magas rangú pártfogójukat keresik fel vagy visszatérnek a Falka főhadiszállására a rossz hírrel. A városban (Új-Pyarron) tartózkodik jelenleg a Papi Szék legtöbb tagja, akik közül többet ismerhetnek korábbi kalandjukból és a városban is sokat beszélnek róluk, mint hírességekről. A Nagytanácsban (~Közösségi Tanács) a közös szavazatuk képviseli Új-Pyarron szavát.

Papi Szék tagjai

| Isten/Szervezet | Név/ismert leírás | Rang/titulus |
|-----------------|--|------------------------------|
| Uwel | Urrial Tryl | terciad (~kegyeltségre váró) |
| Ellana | egy nimfa | kegyelt |
| Noir | kőbe vesző, álomszerű jelenés | kegyelt |
| Antoh | Viktória úrnő | kegyelt |
| Darton | a Hallgató | főpap |
| Adron | éter ragyogás | főpap |
| Della | x (Della Bajnokai távol vannak) | x |
| Dreina | Regnore Sedhlim | Hűség / főpap |
| Alborne | Lirian vil Sineas, a Két Hold Hölgye | kegyelt |
| Krad | Lorean al Athrias | Aranykör comtur (~rendházfő) |
| Kyel | x (névleg még mindig Lykargon) | x |
| Gilron | őszes hajú, divatos nő | az Arkitekt / főpap |
| Arel | Mogorva Chei király (nincs jelen) | kegyelt |
| Fehér Páholy | Sonnor | magiszter |

14 páholyban állva vitatják meg az Istenek Hegyén az ügyeiket, de állítólag létezik egy kisebb, belső tanácsuk is, ahol csak a vallás ügyeiről ejtenek szót és általában csak a teljes értékű kegyeltek vesznek rajta részt.

Ha visszatérnek a Toronyhoz (~ a Kyel Égbe Nyújtott Ökle városőrség egykori épületében berendezett Ezüst Rend Falka főhadiszállásra) akkor apokaliptikus kép tárulhat eléjük. A hír valószerűtlenül gyorsan (telepatikusan) megelőzte őket arról, hogy H'Lagoon halott és a megmaradt felhajtók nem sok sikerrel tudják kezelni a káoszt, mivel ők maguk és alárendeltjeik is azzal vannak elfoglalva, hogy minden iratot, ami terhelő lehet a szervezetre nézve és az elszámolásnál Pyarron felé megsemmisítsenek. A látkép nem üt el sokban a városban uralkodó pánikhangulattól.



Ha sikerül találniuk legalább egy középvezetőt (**Golyó**), akkor ő elmondhatja nekik, hogy bármi is lesz a háború vége ennek az üzletnek befellegzett. Az alacsonyabb szintű kalandozók jelentkeztek a seregbe, azok a tapasztaltabbak pedig, akik megneszelték és megelégték a fizetésképtelenséget éppen kapitányokat vesztegetnek meg, hogy hajóval elvigyék őket minél hamarabb, vagy gyalogszerrel a menekülőkkel együtt északnyugat felé indulnak. Nem segített, hogy elterjedt a hír, hogy Sa-Mankan közeledő seregének létszáma a becslések szerint másfélmillióra rúg. DE még nincsen minden veszve és mielőtt Új-Pyarron megvonhatná tőlük a támogatást és az állandó megbízásokat, hogy a Filozófusok északi falkájának adja még van három (3) prioritást élvező küldetés, amivel szolgálhatják az Örök Város ügyét. Amennyiben vállalják. Kevésbé drasztikus körülmények között, de a Papi Székhez vagy Nagytanácshoz tartozó kapcsolatuk is ezeket a küldetéseket ajánlják fel nekik.

Az alábbi **TIER 2**-es kalandok közül is csak egyet választhatnak a szűkös időkeret miatt, jól fontolják hát meg, hogy melyikre érzik ŐK MAGUK alkalmasnak magukat.

1. **küldetés: Nomád előőrs elpusztítása** bár a nadálytoroki győzelem eltérítette a Hordát látszólag, most mégis azt a jelentést kaptuk egy syenas bástyái és edorli gyalogosokból álló cserkelő alakulattól, hogy entrópikus lényeket és nomádokat láttak az Emoras környéki erdőségekben. A környékre sok menekült érkezett, akik Syenas felé nem mehettek. Itt és most van lehetőségünk csapást mérni végre Sa-Mankan erőire, hogy végleg letegyen Lar-Dor elfoglalásáról.
2. **küldetés: H'Lagoon gyilkosa utáni nyomozás** példátlan és megengedhetetlen, hogy egy magas rangú pyarroni nemes az Örök Városban démonok öljenek meg. Amennyiben csatlakozni kívánnak a nyomozáshoz megtehetik az Ezüst Rend Falka nevében. Styx, ha arról van szó hajlandó a halott vezetőjük külsejét is magára öltetni, hogy ezzel is megzavarjuk esetleg a gyilkosát, illetve csapdát állíthassunk neki, ha kell
3. **küldetés: Dartoniták előkerítése** a Haditanács hamarosan összeül és még bizonytalan, hogy al-Marem próféta segítségére számíthatunk e. A dartonita szentháromság egyik tagjának, Alex con Arvioninak áll egy kúriája a Kastélyok Völgyében, amit senki sem mer megközelíteni. A feladat behatolni oda és megtudni bármit a Sötét Próféta terveiről, amit a Haditanács felhasználhat a védekezési tervben.

Hozzáteszi, hogy nagy valószínűséggel ez az utolsó küldetés, amit a Falka felhajtójaként kiad. Megkéri őket, hogy ez a feladat ... „számítson” (~make it count).

1. küldetés: Nomád előőrs elpusztítása

Emoras, más néven Fattyúvár vagy Fajzatváros. A Dorlan egyik ágának, a Hantigul-folyónak a Lar-dor tóba ömlő tölcseértorkolatánál épült fel valamivel távolabb a nemesi nyaralók és palotáktól, de éppolyan fényűzőn és tekintélyt parancsolóan. Híres a víztisztító berendezéseiről, az üvegfúvó mestereiről, a

gnóm családjairól és egy kiterjedt udvari/nemesített goblin családról, akik a térképészetben járatosak és híresek sokfelé Yneven. Nem mellesleg a környező erdőségekben, a Hantigul mentén felfelé egy nagy kiterjedésű Arel ligetben a városi nemességhez tartozó elf kolónia is székel, akik fajtársaikkal ellentétben nem az íjászatban járatosak, hanem a bajvívásban és előszeretettel hangoztatják, hogy a Shadoni Párbajkódex rájuk nem vonatkozik, mert azt embereknek írták (emberek). Fémvértzeteket is előszeretettel öltenek a legnemesebb anyagokból, fülük pedig az elfendeli elszármazás miatt nem inkább felfelé, hanem a fejüktől merőlegesen hátrafelé meghosszabbodott. Arelt, mint Moranna Naranolt (~ Naronal), a szükségszerű elmúlás kalahoráját tisztelik, de betartják a pyarroni vallás rá vonatkozó szabályait is.

Az ide való eljutás ismét a Syenasba vezető térkapuhálón keresztül a leggyorsabb (ha még nem volt Jo-Acha ne felejts el dobálni rá) és innen vízi úton vagy szárazföldön lóval. A városba bemenniük nem kell, már a kapuban eligazítják őket az Arel ligetek felé és ha kell kíséret is adnak (*Phalvanas, rövid hajú félelf városőr, földbarna egyenruhában*) melléjük. Egy óra lovaglás után a Hantigul mentén már feltűnhetnek nekik a távoli őrtüzek, amelyek a szent liget peremén állnak és egy nagy tömeg bontakozhat ki előttük.

Először ugyanis megpillanthatják azokat a nyomorultakat, akik idáig menekültek a Horda pusztítása elől. Ugyanis nemcsak a civilizált lények estek áldozatul a nomádjárásnak. Erdőpillék két nagy családja, egy kineta törzs, egy csapatnyi ogár és egy sokkos állapotban lévő zagnol is szorong itt Arel-Moranna védelmét keresve az iszonyat elől (más lényeket is bemesélhetsz, ha akarsz). A játékosok érkezésére megriadnak és láthatóan idegesek lesznek, mert bestiaként nem sok jót remélnek az emberektől sem. Közöttük van vagy félszáz enysmoni és amruni menekült is, akik nem tudtak a kimerültségtől tovább menni és Emorasban már nem maradt hely a számukra.

Ha az erdőpillékkel beszélnek egy szomorú fiú (Pippe) elmondja, hogy volt egy harmadik család is, de az északnak repült és a kedvese (Biba) is közöttük volt. A későbbi csataszimulációs létszámot nem növeli, de velük tart, hogy megkeresse ha felajánlják neki, hogy segítenek.

Moranna áldását rájuk kérő elf hajadonok járnak közöttük és igyekeznek csillapítani a veszteségeik fájdalmát. Ismerik Phalvanast, aki láthatóan oda is van értük, de mivel csak „fél” ezért tiszteleten és jó szavakon kívül mást nem remélhet tőlük. (ha bármilyen okból a zagnolt meggyógyítják és megnyugtatják elmondja, hogy mindenkijét elvesztette amikor az entrópia varázslata lecsapott rájuk, nem maradtak sebesültek vagy túlélők, a Lovasok elemésztették őket mágijukkal és belőlük is „lényeket” csináltak. Ő félt és menekült, szégyene pedig kínozza. ha lehetőséget kap a karakterekkel tartani halálig tartó hűséggel száll szembe a Lovasokkal. A neve „Acsarmankd”).

Phalvanas és a Moranna hívők elvezetik a játékosokat oda, ahol a syenasi és edorli csapatok táboroznak és az elfek pedig harcba készülnek menni (*maximum félvértet viselnek, bajvívónak számítanak, khossassal harcolnak és ismerik a Haláltánc technikáját, nők is vannak közöttük*). A játékos karaktereket (bármilyen fajból származzanak is) bajtársi örömmel fogadják mindannyian. Elmondják, hogy a Hantigul túlszárnyalva a vadonjában, lemaradva a menekültektől egy **Illouquid falu** teljes lakossága rekedt, ugyanis még nem tudták rászánni magukat a költözésre időben, mikor a nomádok egy kisebb serege már a nyakukon volt (feltételezhetően a többi menekült nyomában járva vérszagtól megvadultan). Most arra készülnek, hogy a hajnal első fényére átmennek a gázlónál és megmentik őket. Ha a csapat úgy érzi, hogy csatlakozna hozzájuk (ha már ez a küldetésük), akkor megtehetik.

A korábbi csatában csak a bástyák és a gyalogosok vettek részt, szembekerültek két Entrópia Lovassal is. Az elmondás alapján az egyik olyan fajzat, amelyet még sohasem láttak (a művelt syenasiak) félig ló, félig ember teremtmény, a másik pedig mintha egy páncéljával összenőtt íjász volna, akinek vesszői mágikus anyagból vannak és megőrizték több társukat is. Most az elfekkel közösen azt remélik, hogy van esélyük a győzelemre. Az elfek az éjszakai támadást erőltetik, de nem mindenki lát a sötétben (igaz, a nomádok sem). 35-en vannak a szövetséges erők (plusz a játékosok és ha jön, akkor a zagnol).

Táblázat a Csataszimulációhoz (részleteket ld. [Aranytenger, avagy az Amundok Könyve](#))

| Dobás Eredménye | Saját csapatok Tülerőben | Kiegyenlített Erőviszonyok | Ellenséges Csapatok Tülerőben |
|-----------------|--------------------------|----------------------------|-------------------------------|
| 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

1 Csatakör ideje megegyezik a Σ rendszer 1 ütemével vagy 1 harci körrel.

Akármikor kelnek is át a folyón egy valamivel feljebb lévő gázlónál (lovak nélkül kell menniük az erdő miatt) egy óra lopakodás után (ami meglepően jól megy a vértés elfeknek is) megtalálhatják az Illouquid falu romjait (vályogkunyhók egy kis patak/ér körül). Néhány halott is van, de a (friss) nyomok alapján nyugat felé vitték a falusiakat. A halottak körül fekete, olajszerű tócsákat találnak, ami az entrópikus Fekete Anyag és a vér elegye. Mágikusnak érződik, az elfek fintorogva utálkoznak. Hozzáérve különálló lénynek bizonyul és sikertelen gyorsaság próba esetén **6. szintű (-2 Egészség a próbára) méregként hat a csápjai találata, ami 3k6(csak)Fp/ájulás hatású**. Kísérletezve **35E** mágia szétosztással vagy bármilyen üzessel eltüntethető az anyag erről a síkról, de a vele érintkezett testek és anyagok is eltűnnek (karakterek nem).



A Dúlás idején erterelt Hantigul eredeti medrébe is visszatért a természet, melyeket a mágikus viharok elleni nyiladéknak és ároknak használtak, menedéknak és ezek lettek Moranna-Arel szent helyei az itt élők számára.

Újabb egy óra cserkelés után az elfek közlik, hogy már elhagytuk a szent ligeteket, itt már mégannyira sem véd minket az Úrnő. Dobathatsz a játékosoknak egy Észlelést (-2vel), ha Pippe velük van csak -1el. Ha megvan, akkor észrevehetnek egy nomád utóvédet, aki a sűrűből figyeli a haladó sereget. Ha „csak” a sima észlelése van meg, akkor megtalálhatják a hűlő figyelőállását és rájöhetnek, hogy elvesztették a meglepetés erejét. Ők visszafordulhatnak, de a szövetségesek nem fognak. Így már csak előre mehetnek tovább. Egy ritkás ligetben érhetik be a nomádokat, akik fegyelmezett alakzatban vezetik a foglyaikat. Azok 30-an lehetnek, a rabtartók 45-en. Mindenkinek nyilvánvaló a helyzet. Az edorliak, akinél számszerű van térdelve ló majd rohamozik, a syenasiak urakként közelednek pajzsukat fejük fölé tartva, az elfek pedig előretartott khossassal rohamoznak.

A nomádok „**DOSHÓ! DOSHÓ!**” felkiáltással messziről nyilazni kezdenek és lovasaik visszafordulva szablyát lengetnek. Soraik közül kirobban a karakterek felé egy KENTAUR, aminek pengéiről a faluban is látott Fekete

Anyag csöpög mögötte egy félig gép-félig ember kinézetű harcos emeli szörnyű íját magasba és mágikus lövedéket ereszt meg a szövetséges csapat felé. Így (hagyományos harcrendszer) vagy úgy (Σ) megkezdődik a harc. Saját csapatok száma: 35+JK-k+Zagnol VS Ellenséges csapatok 45. Menjen le az első harci köre a játékosoknak és utána dobj (vagy ruházd át egy JK-ra) 1k10-et. Ha elkapták a JK-k az utóvédet, akkor rajtaütve az ellenségen most Saját csapatok tülerőben oszlopot nézd, ha nem sikerült meglepni a nomádokat, akkor az Ellenséges csapatok tülerőben oszlopot. Vond ki a veszteségeket a

harcolók létszámából és meséld el miként alakul a harc. Majd egy újabb harci kör/ütem következik és újabb 1k10 dobás az Erőviszonyok megállapítása után. Ezt addig folytasd, ameddig az egyik oldalon mindenki el nem pusztul. (megjegyzés: ha Phalvanas is velük jött, pedig csak városőr és nem szívesen, akkor +1 a létszám, Acsarmankd olyan vehemenciával harcol, hogy a +1 létszámon felül minden k10 dobáshoz +1 járul hozzá harci láza miatt)

Kentaur, az Entrópia Lova(sa)

Σ: 21k10 /161(10) / 70(4)

Termet: N

Sebesség: 150 (SZ)

Támadó Érték: 125

Védő Érték: 180

Kezdeményező Érték: 34

Célzó Érték: -

Sebzés: 2k10+3 (+fekete anyag)

Támadás/kör: 3

Életerő pontok: 40

Fájdalomtűrés pontok: 120

Asztrál ME: immunis

Mentát ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Intelligencia: közepes

Jellem: Káosz, Halál



Jó példája annak, hogy a Fekete Entrópia Síkjáról nem csak az ynevi múlt-jelen-jövő anyaga tér vissza, hanem más világok, síkok hordaléka is. Ilyen lény ugyanis valójában nem létezik Satralison, esetleg calowynról származó mesékben csak, de azok is inkább arra bizonyíték, hogy az Anyagi Síkok között alkalmanként van átjárási lehetőség, vagy a deviáns kyr fantázia szüleménye.

Vágy-Íjász, az Entrópia Lovasa

Σ: 19k10 /100(1) / 110(5)

Termet: N

Sebesség: 50 (SZ)

Támadó Érték: 89

Védő Érték: 150

Kezdeményező Érték: 41

Célzó Érték: 70

Sebzés: speciális

Támadás/kör: 2

Életerő pontok: 20

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentát ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Intelligencia: közepes

Jellem: Káosz, Halál



Ez a különös lény nem érez fájdalmat, nem érez semmit. Társához hasonlóan egy másik világról jött egyik része, s egy harmadikról a maradék. Csak a Fekete Entrópia olvasztótégelyében állt össze és erre az Elsődleges anyagi síkra érkezve öltötte fel ezt az alakját, amivel most a játékosok szembe kerülhetnek. Támadásakor bíbor fényű vessző cikázik ki mágikus íjából és akit eltalál **1k6 Asztrált veszít**

ideiglenesen. 6-os sebzésnél összezavarodik a célpont és az adott körben teljesen tehetetlen lesz a harcban, ha pedig Asztrálja 10 alá csökken, akkor társait kezdi el támadni és az Ellenség létszámát gyarapítja onnantól a csata végéig.

Kik az Entrópia Lovasai? Köszönöm a kérdést. 2003 óta foglalkoztat a gondolat, hogy kik is voltak a Fekete Entrópia Urai, akik a Geofrámiában megemlítve végül Godon pusztulását okozták. S hogy miért hallgatnak azóta. Mikor végre lehetőségem lett a témával foglalkozni engem is meglepett a (filozófiai) válasz. Ahogy korábban a „Mi az Entrópia?” kérdésben olvashattuk, amit a játékban tapasztalunk Yneven az annak a kölcsönhatásnak az eredménye, mikor az Anyagi Sík és az Energia Sík találkozik és onnan jöve itt testet öltenek olyan dolgok, amiknek korábban nem volt odaát. Ilyenek voltak hát egykor az Urak, az akkori kapcsolatfelvétel „eredményei”. A kapcsolat megszakadásával pedig visszatértek oda és abba az állapotba, amelyből megszülettek. S most, mikor újra megnyílt a kapu az Entrópia új testeket öltött, új személyiségeket alkotott a kiválasztott Entropomorfokból. S mi a kapu? Sa-Mankan maga.

Az ütközet után az Entrópia Lovasai haldokolnak. Elmondhatják, hogy milyen különös világ ez, milyen különös a fájdalom, ott nincs ilyen ahonnan jöttek, de mióta átléptek a KAPUN (ld. fentebb) minden különös, minden más. De most visszatérnek oda. Ha közben faggatják őket, akkor előzékenyen válaszolnak a haditervekkel kapcsolatos kérdésekre is: Sa-Mankant nem érdekli Lar-Dor vagy Új-Pyarron. Ő is, mint mi, HAZA AKAR MENNI. Ahol minden elkezdődött és véget ért a számára. **A Horda célja semmi más, mint Ó-Pyarron.** Ott van valami, amit keres. A kulcsát a kapuhoz.

Ezután a két Lovas teste ugyanolyan fekete anyaggá bomlik szét, mint amit a faluban is láthattak. Azokkal ellentétben ezek a tócsák viszont folyini kezdenek, előbb össze aztán egy határozott nyugati irányba tovább. Hasonlóan a faluban lévőkhöz, ezek is semlegesíthetők 35E-vel ha van megfelelő mágikus eszköztár. Érdeemes, ugyanis minden így hozzá visszatérő Lovas esszencia tovább növeli majd a végső harcban Sa-Mankan harcértékeit.

Az Illouquid falu túlélő hálásan megköszönik a segítséget és a szövetségeseikkel (immár hogy nincs mit összepakolni) átkelnek a folyón. Az illouquid ifjúságán (*Zagyva*) begyógyítja a sebeiket és apja helyére lépve a falu vezetője lesz. Ha Phalvanas túléli a csatát az elf lányok végre vele is jobban foglalkoznak és „kishősként” kezelik. Ha Acsarmankd is túlél, akkor megkérdezi a körülötte lévőket, hogy hol lehet még ilyeneket ölni és ha hagyják beveszi magát a bozótosba, hogy egyedül szembeszálljon a Hordával, de ha valaki értelmesen beszél hozzá, akkor rá lehet venni, hogy álljon be az Acél Bárdok közé és a szabadcsapatokkal harcoljon Pyarronért és a bosszúért. Utóbbi kedvére való.

2. küldetés: H'Lagoon gyilkos utáni nyomozás

A megbízásban megfogalmazottaknak megfelelően több módon is nekikezdekhetnek a keresésnek. Ezekon felül is ha bármilyen taktikát választanak, akkor véghez vihetik a feladatot. TELJES sikert nem tudnak még ekkor elérni, de a nyomozás sok fontos részletet kideríthet a számukra:

- H'Lagoon már pár éve saját szakállára küldött ki csapatokat démonokkal kapcsolatos ügyekben, gyanakodott és félt. Kiemelten kezelte az ilyen jelentéseket.
- addig ő is eljutott, ahogy a játékosok is sejtetik, hogy nagyon magasra vezetnek a szálak, az ortodox dartonita főpap halála óta már a Papi Szék tagjaira is gyanakodott
- minden nyom arra utal, hogy az Istenek Hegyén régóta egy démonlovás, egy nagyhatalmú szerafista rejtőzik, ami kihasználva a város mágikus erőit elfedi magát

A korábbi nyomozásukhoz hasonlóan a démonikus jeleket a kirendelt városi erők is megfejtették és több hasonlót is találtak a városon belül (minden Isten negyedében, a Kapuk terén, a városi kapuknál és a kikötőben is). Ezek a jelek azonban látszólag csak egymással állnak kapcsolatban, minden más fonalat olyan erősen lepleznek vagy olyan módon, amit a szakértők nem ismernek (jól).

A város egy rezignált Adron papot állított az ügyre, aki már sok olyan esetet megoldott nyomozóként, amik lehetetlennek tűntek. Módszerei eltérnek a hittársaiétól, modora egy keményöklű matróz,

Sherlock Holmes és Columbo között mozog. Magát nem is szívesen vallja papnak és atyának. **Untel Vorr** (8. szintű Adron pap) drágakő nélküli szemmel. A pyarroni inkvizíció tagja és rendtársai is viszolyognának tőle, ha tudnák, hogyan kell. Tharr hívei egyszer elfogták és hónapokig „kínozták”.

Ha sikerül elhíresztelni, hogy H'Lagoon mégsem halt meg, s a furud sem tért vissza a démonlovashoz, akkor van lehetőségük csapdát állítani Styx, a Hatalmas segítségével. Az albínó persze megjegyzi, hogy bár mindig is szeretett volna főnök lenni a főnök helyett, de nem egészen így képzelte el. A már feltárt és nem tönkretett démoni rúnáknál lődörögve álóltözetben a következő holdnyugtakor megérkezhet az újabb gyilkos, egy Xing egyedül, aki előbb bizonyos akar benne lenni, hogy tényleg a célpontjához van szerencséje. A démonokra vonatkozó hatások miatt azonban Styx teljesen a hatása alá kerül és azonnal bevall mindent arról, hogy ez egy csapda, ha a játékosok nem avatkoznak közbe.

A démon megjelenésével azonban felerősödik a fonál és bár két másik jelhez vezet át, onnan már a város közepén álló Istenek Hegyére, ahol viszont elvész a nyom végleg. Természetesen a Xing megküzd a játékosokkal, ha kiderül, hogy csapda és Styx életét sem kíméli, akit ellenük fordít. Azt azonban elmondhatja, hogyha szabályos küzdelemben győzik le, hogy nem az élő istenek szolgái küldték őt, hanem a halott prófétáé. Ha Styx vagy bármelyik karakter meghal, sajnos a démoni mágia miatt nem lehet feltámasztani (ezért sem próbálkoztak H'Lagoon visszahozásával).

Xing (a Halálhozó)

Σ: 30k10 / 201(6) / 140(8)

Termet: E

Sebesség: 100 (SZ)

Támadó Érték: 110

Védő Érték: 150

Kezdeményező Érték: 65

Célzó Érték: -

Sebzés: 2k6+ 12

Támadás/kör: 4

Életerő pontok: 75

Fájdalomtűrés pontok: 125

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: 12. Szint (Slan)

Intelligencia: alacsony

Jellem: Káosz, Halál



Gondolati séma: büszke, a harcnak él, azt minden körülmények között keresi, el nem kerül. Irtózik a mágiától, elpusztítani igyekszik minden megnyilvánulását. Bátor, nem fél a haláltól, csak attól, hogy mágia áldozatául esik. Makacs, önfejű, nem fogad el urat maga fölött, legfeljebb szövetségest. (E: 18 Áll: 21 Int: 18 Ake: 18 Gy: 22 Aszt: 15 Ügy: 22 Sz: 18) A Xing 180 cm magas, teljesen emberi külsejű démon. Jó megjelenésű férfi arcvonásaival rendelkezik, öltözeke ennek megfelelő. Egyedül kéken izzó szemei árulkodnak nem emberi mivoltáról. Szívesen jár-ke az emberek között, és lépten-nyomon ellenfeleket keres. Nem mindenkivel hajlandó azonban megküzdeni, csak azokkal, akiket méltó ellenfélnek ítél. A Xing félelmetesen gyors és képzett harcos. Vérbeli harcművész. Félhold alakú kardokat forgat, a legenda szerint tőle tanulták a Slanek a fegyver használatát. Mindkét kardjával körönként kétszer támad. A Xing a 12. Szintnek megfelelően alkalmazza a Slan út diszciplínáit. Különleges mágiaellenállása nincs – kiemelkedő Pszi tudományából ered különlegesen erős asztrál - és mentálpajzsa. A Xing általában magányos, még a hozzá hasonlók társaságát sem kedveli. Félelmetes harci technikái miatt még a démonurak és -hercegek is tartanak tőle s ritkán szorítják engedelmességre. A Xing a démoni síkok kóbor lovagja. Megidézésétől is ajánlatos tartózkodni, hisz legfeljebb ártó mágiák kilátásba helyezésével lehet sakkban tartani, de tartsuk észben, hogy intelligens könnyen átlát a szítán, és nem szenvedheti, ha ellenfele blöfföl.

Ha kiderül, hogy a Hatalmas nem H'Lagoon és nem támadják meg a játékosok, akkor elmegy. Nem akar harcolni, a furudhoz hasonlóan csak kölcsönzik az ő erejét. Ha tisztelettel viseltetnek iránta, bár a halandókat sem szívleli, de elárulja nekik, hogy ő nem a démonlovast szolgálja, egy nála nagyobb úrnak tesz szívességet most. Ennél többet ő sem mondhat nekik, mert az ügyről sincs tudomása.

Untel Vorr egy másik irányból közelít az ügghöz és szívesen veszi, hogyha a játékosok csatlakoznak hozzá és észrevételeikkel segítik a munkáját. Az Okkult Tudományok Egyetemén próbálkozik a szakértőknél, akik a témában sokkal járatosabbak. Nem szégyelli, ha valaki okosabb nála. Itt most éppen a Démonológia karon vendégeskedik egy nomád (*Szlanté, öltözködésében pyar, déli városállamokból származik és farkocspan viseli haját*). Az Itbir törzsből való, Zherlig Kán egyik leghűségesebb népéből, akik a Zherlig Szeme erekljét is őrzik. Kihasználva Pyarron pillanatnyi szövetségét a nomádokkal, az egyetem kapva kapott a lehetőségen, hogy sok teóriájukat egyeztessék a kutatási témájuk tárgyával.

Szlanté is szerafista, de nem nomád sámán. Külső elváltozása kimerül a szemének lila elszíneződésén és tetoválásnak látszó könnyecsepp alakú pikkelyeken a bal szeme körül. Untel Vorr előbb a helyi professzorokat kérdezi ki, majd Szlantét, de a játékosok is kérdezhetnek tőlük és belefolyhatnak az elméleti vitákba. A megszerezhető érdemi információk:

- a démonok nem képezik részét Sa-Mankan hordájának, bár definíció szerint ugyanúgy Külső Síkról érkeztek, mint az Entrópia teremtményei, de más a besorolásuk
- a feltételezett démonlovas tudása és képességei nem kráni eredetűek, sokkal közelebb állnak a (korai) Démonikus Óbirodalom tudásához
- az éteri nyomok alapján, amiket a démonok maguk után hagytak pusztulásukkal megállapítható, hogy két külön síkról érkeztek, a Shereb a Gyötrelém Síkjáról, a Furud Feliniáról (amely Felice istennő saját domíniuma)
- az elkövető minden bizonnyal egy szerafista, aki több, különböző hatalmú démonnal is sikeresen paktumot kötött. Van, amelyiket uralni és irányítani képes, de van, amelyikkel neki is egyezkednie kell
- bármilyen más témáról szívesen beszélgetnek [Raoul Renier: Szerafizmus](#) című cikke alapján

Untel Vorr megköszöni a segítséget és távozik. Odakint szivarozva (dzsad dohánylevél) várja őket és elmondja, hogy a Felice szálát szívesen lenyomozza kapcsolatai révén a Pyarroni Titkosszolgálatnál. A Gyötrelém Síkja egészen más ügy: ahogy mondja, már egy ideje rebesgetik, hogy sikerült kapcsolatot teremteni vele és egyesek szerint van egy besúgójuk ott a Belsőszigeti Iskola bélieknek. Bár a Fehér Páholy alá tartoznak, a három iskola (Okkult, Keleti és Belső) ők a legzártabbak és a kivívott előjogaikat egyformán védelmezik és feszegetik azok határait,

Untelnek azonban van egy összekötője, aki be tudja őket juttatni oda, ahol a Falka jelvényeik csak annyit érnek, mint az anyag, amiből készült. Syenasban, a Belső Kikötőben várja őket egy hajó, a *Rakull-madár*. Neki van engedélye kikötni a Belsőszigeten, s ott találkoznak egy nővel, aki **Vúlúnak** hívnak. Ha elfogadják a lehetőséget el is indulhatnak, megtalálják a hajót, ami nem lóg ki a többi tengerszemjárom közül Időben kifut, még fél óra van a berakodásból, amiben ellátmányt visznek a szigetre és két tehetségesnek gondolt varázslót a Varsitiből. Ők Krad medáljaikat szorongatják az út során és kyr, illetve godoni ősi nyelvű szavakat mormolnak maguk előtt.

A Belsőszigeti Iskola valójában egész nagy kiterjedésű: hét nagyobb szigeten állnak épületei, amiket valószerűtlenül karcsú gyaloghidak kötnek össze sokszor mérföld hosszan. Természetes köd üli meg a vidéket és csend. A madárfészek magasában álló épületekig nyaktörő lépcsősor vezet fel az éles sziklával szegélyezett mélykikötő mólóitól. **Vúlú** valóban várja őket, aki egy meghatározhatatlan korú *bukán* (~fekete) nő gályák-tengeri viseletben. A két akolitával együtt felvezeti őket a magasba, ahol csuklyásokra bízta az utóbbiakat, őket pedig egy, a Lar-dor fölé nyúló, *rattan* bútorokkal berendezett teraszra kísér.

Jelzi, hogy beszélhetnek és reméli, hogy Untel Vornnak kiváló oka volt szívességet kérni tőle. Ennek ellenére teljesíti a kérést. Az egyik tó alatti laboratóriumban áll egy kapu, ami a megfelelő rítusokkal megnyitható a Gyötrelém Síkjára, nem messze onnan, ahol a besúgójuk megtalálható. Ha vállalkoznak

az átkelésre Vúlú hajlandó nyitva tartani a kaput, ameddig odaát vannak a válaszokért. A laborig azonban alaposan lopakodniuk kell utána, így vessék latba minden ilyen jellegű képességük, mágiájuk, varázstárgyukat. Egy másik szigetre kell átmenniük (csak párszáz lábnyira) és ott egy mélybe suhanó lépcsővel elérik a laboratóriumot. Az jól érezhetően egy természetes barlangból van kialakítva és a rajzokból, sötét foltokból a padló úgy tűnik nagyon távol esik a „modern” mágiaelmélettől. A barbár kapuban állva Vúlú egy csirkét vesz elő (így) és elmetszi a torkát, majd vérével feltölti a kőbe vésett rúnákat, mire az megnyílik. Meditációba révül, szeme fennakad és eléjük tárul a Gyötrelem Síkja.

„Égre törő, csipkézett gerincű hegyek között lapos, sivár pomedencék húzódnak. Minden szürke vagy fekete, más szín ezen a síkon nem lelhető fel. A pomedencék tágas síkságok, ahol mindent egyöntetű szürke por borít. A sivárságot csak itt-ott töri meg egy-egy torz növény. Ezek távolról emlékeztetnek az Elsődleges Anyagi Sík fáira, de törzsük göcsörtös és torz, leveleik összeaszottak. Az összes ilyen növény koromfekete, mintha csak egy hatalmas tűzvészben szenesedett volna el. Az ég e fölött a kietlen táj fölött zöldesszürke, leginkább nehéz viharfelhőkhöz hasonlatos. Nap sohasem süt le a Gyötrelem síkjának puszta vidékére, a fény az örökkön gomolyogni látszó égből árad.”

Liritt

Σ: 18k6/70(6) /33(3)

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 200 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 30

Védő Érték: 80

Célzó Érték: -

Sebzés: K10

Életerő pontok: 50

Fájdalomtűrés pontok: 150

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: -

Pszi: pyarroni mesterfok (10. szint)

Intelligencia: magas

Max. Mp.: -

Jellem: káosz, halál

Max. Tp: 5000



A Liritt a leggyengébb démonurak egyike, amelynek hatalma abból áll, hogy képes akaratát ráerőszakolni az alsóbbrendű- és közdémonokra. Testi képességei igen gyatrák, harcra szinte soha nem bocsátkozik. Ha küzdelemre kerülne sor, testőreire és mágiájára hagyatkozik. A Liritt külseje olyan, mint egy alacsony, vézna, hajlott hátú öregemberé. Szemöldöke dús, ajkai között fehér tépőfogak éktelenkednek. Szemei aprók és feketék, akár az éjszaka. A Liritt bizonyos fokig alkalmazni a varázslók mágiáját, azon belül az asztrális és mentális mágia fogásait, ezekkel képes hatni a démonokra is. Max. Mp-inek száma 100, ebből használat után körönként egy tér vissza. Ha tehát elhasználja az összes Mp-jét, akkor száz körre van szüksége ahhoz, hogy ismét maximumon legyen. Egyéb különleges képessége nincs, ám a démonokról már leírtak rá is vonatkoznak. A Liritt a Gyötrelem Síkján él egy eldugott barlangban, szolgáitól (Denebolák, démonfattyak) körülveve. Ura és parancsolója a rettegett Ligeroe, a sík Hercege. Nem szívesen áskálódik ellene, mivel sokkal gyengébb nála, így mindenképpen csak vesztes lenne. Meghúzódik hát békében a barlangjában, s igyekszik nem ütni az orrát a nagyok dolgába.

Démonfattya (Denebola)

Σ: 6k10 / 25(1) / 20(2)

Termet: E

Sebesség: 80 (SZ)

Támadó Érték: 15

Védő Érték: 60

Kezdeményező Érték: O

Célzó Érték: -

Sebzés: 1 k6 + 1

Támadás/kör: 1

Életerő pontok: 20

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentát ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: -

Max. Mp.: -

Jellem: Káosz, Halál

Necrografiai osztály: 1., tudattalan élőholt



A démonfattyak egykor élt emberek, akiket valamilyen démoni erő elragadott és a Külső Démoni Síkok egyikére hurcolt. Ott a lelket legtöbbször a testből kiszakítva gyötrik tovább, a porhüvellyel mit sem törődnek. A test, amely lélekkel nem bír ugyan, ám az élet princípiuma még fellelhető benne, céltalanul bolyong a kietlen démoni síkokon, akár a lefejezett csirke. Lélek nélkül azután az Élet részben lassan távozik a testből, részben pedig eltorzul, és a démoni síkhoz válik hasonlatossá, akár a test maga. A mi világunkba általában idézés útján vagy valamely démon szolgálatában kerülnek. Átitatja őket a démoni sík anyaga, ezért csak mágikus fegyver sebzí testüket, és nem lehetnek alanyai a természetes anyag mágiájának.

Ha sikerül legyőzniük és életben hagyják (ahogy a belsőszigetiek is csinálni szokták) életéért cserébe mindent elmond, amit tud. Ligeroe legyőzte őt egykor és elvette a síkot tőle. A legmagasabb hegyen álló kastélyában rejtőzik Xingek, Malthok és Sherebek védelme alatt. Egy ideje azonban hatalomvágya meghaladta a saját uradalmát és seregeket vezet más démoni síkokra is, de Satralis Elsődleges Anyagi Síkjára is szemet vetett. Már több szövetségese volt itt, azonban rendre kudarcba fulladtak próbálkozásai. Mathias Cronqvist átverte, az Igazak Társasága elpusztult, Enoszuke és vele cinkosa darabokra szakadt. Az aquirók és elfek között is keresett már alattvalót, nem tudni milyen sikerrel. De még nincsen minden veszve: egy ember, egy pyarroni még maradt. Őt megtanította irányítani az egyes démonokat, hálából terveit előremozdítja és káoszt, háborút szít a pantheon hívei között is. Ha Pyarron elesik, Ligeroe átlép a kapun és megveti a lábát Satralison is. Ha kérdezik, hogy Új-Pyarronra teccik e gondolni, akkor azt válaszolja, hogy „Az mi?”.

Idejük fogytán van (küldi Vúlú az üzenetet mágikus úton) így el kell hagyniuk a Gyötrelem Síkját. Visszatérve még időben mennek fel, hogy elkerüljék a csigalépcsőkön érkező varázslókat, akik kísérletezni kezdenek. Elhagyhatják az iskolát a kifutó Rakull-madár fedélzetén azzal, hogy a bukán nő és az Adron pap már kvittek. Erre Untel Vorr, aki Syenasban várja őket csak annyit mond szivarozva: „Azt csak hiszi ...” Megoszthatják a szerzett információkat vele és az aktuális megbízójukkal is, aki(k) biztosítják őket, hogy nem hagyják annyiban az ügyet és teljes vizsgálatot tartanak. Untel Vorr elmondja, hogy a felice szál zsákutcának bizonyult, a furudot nem a papnők küldték, valószínűleg más módon került a képbe, hajlik az Okkult Tudományok álláspontjára, miszerint több paktuma van a keresett szerafistának.

3. küldetés: Dartoniták előkerítése

Az elmondások alapján Alex con Arvioni birtoka a Kastélyok völgyében található. Valóban történelmi környék ez, ahol már sok kalandot átélhettek a kalandozók. Itt található például az Elátkozott Ház (egy örült tudós otthona), egy [wier ranagolita szekta kipurgált fészke](#) a '90-es évekből, egy [elhagyatott varázslóiskola](#), a Ragyogáshoz címzett vendégfogadó, Örök Éjszaka erdeje, peremén Godda háza, a Tizenégy Nővér szoborcsoport Della istennő áldásával.

„Pyarron a Gályák tengerének egyik egyik öblében, a Dorlan folyó torkolatában épült. A folyó a torkolatnál több ágra szakad. Az egyik ilyen ág arról nevezetes, hogy a Kastélyok völgyében folyik keresztül. A Kastélyok völgye a leggazdagabb pyarroni nemesek és kereskedők vadászkastélyainak, nyári lakjainak ad otthont. A Dorlan északi mellékága mentén hosszú kilométereken át sorakoznak a különböző kúriák, villák és kastélyok. Ez természetesen úgy értendő, hogy az épületbe a környező birtok is hozzátartozik, ezért könnyen meglehet, hogy két szomszédos villát fél napi járóföld választ el, így a folyó völgyének több, mint száz kilométer hosszú szakaszát ismerik közel és távol a Kastélyok völgyeként. A völgyön át széles, kővel rakott út vezet, hogy a hintók is akadálytalanul közlekedhessenek. A főútról nyíló leágazásokon lehet megközelíteni egyes kúriákat. Az út mentén szinte minden fertályórában pihenőállomásra, fogadóra bukkan az utazó. A Kastélyok völgyét természetesen minden pyarroni ismeri, de aki csak egyszer is járt Pyarronban, bizonyosan hallott róla.”

Hírességek házai közül például Alex con Arvioni kastélyát lehet bemutatni, amely az északi illetőségű nemes délvidéki tevékenységeinek központja. Az amund dartonita pyarroni tartózkodása során sohasem a városban mindinkább ezen vadászbirtokán száll meg, ahol Dél-Ynev legnevesebb 'szakadár' Dartonita szentélye áll és mint ilyen, a birtok mindenki számára látogatható. Darton lovagai vagy paplovagai pedig akár szállásért is folyamodhatnak a háziaknál. A ház legendáriumában sok eset maradt fent arról, hogy miként próbálták az első időben hitük ellenségei elpusztítani a birtokot, minek okán kétszer teljesen újjá is kellett építeni. Első alkalommal „csupán” a shadoni fekete rendek tették tiszteletüket errefelé, másodszer azonban egy északi dartonita szekta és annak vezetője hívta ki élet-halál harcra az itt vendégeskedő egyházatyákat mely viadalban a kastély másodszer is megsemmisült. Ez alkalommal sajnos nem tartózkodik egy nagyobb rangú tagja sem a rendnek a kastélyban, melynek oka az, hogy összevonásokat kezdeményeztek Rowon körül Aurin hívei, odafent már mindenki lélegzet visszafojtva készül a Tizenötödik Zászlóháborúra.

A bejárat jól mintázza a temetőkapukat egy másik korból(?), kovácsoltvas rács felette felirat: „FELTÁMADUNK!”. Régi lánc tartja össze a szárnyakat, azon túl elvadult kiserdő. Jól érezhetően nagyon régen jártak már itt. Ha bejutnak egy negyed óra után feltűnik maga az épület is egy mező közepén. A tücsök elhallgatnak, amint a mezőre lépnek a karakterek. Síri csend lesz. Helyenként korábbi behatólók csontjai ropognak a talpuk alatt. Ha jobban megvizsgálják őket aggodalomra adhat okot, hogy bevarrt szemű élőhalott tücsök és sáskák lakják a kertet, de nem támadnak. Az épület komor, fekete kövekből készült, minden spaletta zárva és az alsó két szinten rácsok az ablakon.

Körbejárva megpillanthatnak egy emeleti ablakot, amin nincsen rács, északkelet felé néz, és egy üres kutyaólat, amin rajta az állat neve is: Selmo. A bejáratú ajtó meglepően modern a ház többi részéhez, szakértő szemmel megállapítható, hogy egy többlépcsős mechanikus zár védi. Más út viszont nemigen látható a verandán kívül. Zárnyitás képzettséggel kinyitható az ajtó, titkosajtókereséssel pedig megállapítható, hogy az ajtó zárján kívül mást is életre kelt a rendszer. A zár kattánása mintha egy mechanikus patakot indítana el, szerte-széjjel fut a falakban és a házban kerregő, kattogó hangon, majd elcsendesül.

Odabent egy kedélyesen berendezett nyári lak található, bebútorozva, de tapasztalt kalandozóknak olyan hatást kelt, mint egy labirintus IKEA stílusban. Szinte minden padlón rajzolatokkal teli térkövek, amik arra engednek következtetni, hogy bizonyos sorrendben kell lépkedni rajtuk, de egy ponton puha szőnyeggel borították be. Sok helyütt amund feliratok olvashatóak, amiket ha értenek kijelentő, szinte saját magának szóló motivációs üzenetek a padlón, falakon és bútorokba égetve pl. Enyim, Ki itt belépsz nálam jársz, Képes vagy rá, Legszebb vagy a világon. Az egyik teremben egy nagy kakukkos óra ketyeg, ami szinte az egyetlen hang a házban.

Az épületben két lényel találkozhatnak. Az első folyamatosan fog megjelenni előttük (ha ELVÉTIK az Asztrálróbbájukat). Egy Marem oldalán közeledő dartonita lovag pszivel maga előtt küldött pszeudója, ami csak az elméjükben jelenik meg. Alkalmról alkalomra élesebben rajzolódik ki, kezdetben csak egy derengés, majd egy elszabású alak, mintha egy szellem volna. A lovag egy dzsenn maremita paplovag, aki apja kifőzött koponyáját viseli a nyakában láncon vértje felett. A célja, hogy ameddig nem tud szólni hozzájuk terelje őket és csalogassa fel az emeleti dolgozószobába.

A másik lény egy fehér ork maremita bundáját és bőrét viselő legmodernebb és legdrágább [gépszolga](#), ami a kastély védelmére van beállítva. Mindent megtámad és elpusztít, ami illetéktelenül lép be az épületbe. Vele nem KELL harcolniuk, de igen erős ellenfél és jobban járnak, ha menekülnek előle a szellemet követve. Erre saját maguknak kell persze rájönniük. Előbb a „szellem” tűnhet fel nekik a földszint egyik nagyobb termében (pontosabban egyiküknek, aki elvéti az Asztrált), majd a gépszolga csattog elő a kastély mélyéből, elsőre úgy tűnhet, hogy élő és lélegző orkként, de nem.

Fehér Ork gépszolga

Σ: 31k10 / 198(5) / 211(4)

Termet: E

Sebesség: 120 (SZ)

TÉ: 110, VE: 12S, KE: 3S, CE: 80

Sebzés: 4k10+4 vagy fegyver típus

Tám/kör:3

ÉP: 55, FP: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Intelligencia: Átlagos

Jellem: Rend



Infralátása van. Tökéletes hangutánzó képesség. Különleges védelem: A belső vázötvözetnek sem a közönséges acélfegyverek, sem a tűz nem képes ártani. Kizárólag rendkívüli nyomás, mágia, robbanóanyagok, olvadt fém vagy izzó láva tehet benne kárt. Ha a KM úgy látja jónak, bizonyos vegyi anyagokra is érzékeny lehet.

Közben a maremita „szellem” az emeletre hívogathatja őket egyre jobban láthatóan, de még mindig nem élesen kivehetően. A folyosón festmények láthatóak Arvioniról, van egy akt is. Az utolsó ajtó vezet a dolgozószobába, ahol már egyre jobban kivehető a dzsenn a „kiválasztottnak” és egy széles íróasztal mögötti festményre mutat, ami végre nem Arvionit, hanem Aurin al-Maremet ábrázolja. Nyomukban a gépszolgával nincsen sok idejük, de könnyen észrevehető, hogy a festmény elmozdítható (Észlelés vagy Titkosajtó keresés). Mögötte egy széfet találnak, amit még ki kellene nyitni. Számkombinációs zár, négy számmal rajta. A kód 3676, a Gömbszentély pusztulásának éve.

A széfben három dolog található. Egy kézirat, ami Ray O’Sullivan: Sötét Próféta című regényének első 16 fejezete és a dartoniták csatáját írja le a kráni légiókkal a prófétájuk kimenekítése közben, egy *A pillanat vörös homokórája* varázstárgy (ld. [Amundok Könyve](#)) és egy Raquan tüze szerkezet (~pokolgép), ami egy hosszú fekete hajszállal volt a széf kioldószerkezetéhez kötve, s most elkezdett visszszámolni (ketyegve). Ha időben megfordítják a homokórát (aminek üvegében valószínűtlenül kevés por volt alul és a többi fent) az idő megáll körülöttük. A bomba nem robban (még) fel és az ork sem jön közelebb. Az elméjükben a dzsenn pedig már biztosabban tudja átadni üzenetét: *Aurin úr már úton van 30 000 jó harcosával Dovorból, a késlekedésért elnézésüket kéri, de a tengeren egy shadoni hajóháddal kellett megküzdeniük és három napon belül elérik az Arany Citadellát. Pyarron, bár nem érdemli meg, de számíthat a segítségükre.*

A jelenés javasolja nekik, hogy az ablakon távozzanak majd, mert ha a maradék homok leperereg fájdalmat fognak érezni. A kéziratról se feledkezzenek meg, éghető. Amikor már ugranának ki az ablakon ér le az utolsó porszem az aljára és a detonáció messzire repíti őket az ablakból, ahol a dzsenn szellem és a „terminátork” mosolyog utánuk, mielőtt elnyeli őket a tűzvihar. A mezőn túlra, az erdőbe

érkezhetnek, s elveszít(het)ik az eszméletüket. Ne legyen szigorú, ha sikerül legyőzni a gépszolgát, akkor is megjelenhet nekik a szellem valódi alakban. Mikor felébrednek már ott lesznek, illetve egy szomszédos birtokról átjönnek nekik segíteni, ahol hallották a robbanást.

A szomszédos birtok egy északról ideköltözött elfvérű nemesasszony, **Mezen il Vreelah** tulajdona. Éppen magas rangú vendégeinek tart világvége kerti sütést és a közelükben landoltak a játékosok is, vagy ők mentek át megnézni mi volt ez a robbanás. A forgatagban felismerhetnek sok gazdag kereskedőt, pyarroni főpapot is, köztük **Lirian vil Sineast** is, aki egy magát **Sólyomnak** nevező bárdal jammel az emelvényen. Mindketten nagyon tehetségesek, a ház úrnőjéről pedig hamarosan kiderül, hogy csodálatosan énekel, a pletyka szerint minden nagyobb színházban is fellépett valaha, operákban is.

A játékosokat étellel és itallal kínálják, s mikor felismerik bennük a híres Örök Város Bajnokait, akik nemrég démonokkal szálltak szembe Pyarronért többen is akarnak velük koccintani, hallani a történetüket. Ha akad néhány üres pillanatuk az Alborne kegyelt és a Sólyom is odajön hozzájuk. Az ilanorinak látszó férfi Arel szent szimbólumát viseli a nyakában és elmondja nekik, hogy fontos közlendője volna a hamarosan összeülő haditanácsnak: észrevétele és információi szerint Sa-Mankan sem Új-Pyarron, sem Lar-dor irányába nem fordul. Erőit megosztva három felé úgy tűnik egyetlen célja Ó-Pyarron elérése seregével. A kérdésre, hogy miért nem ő maga osztja ezt meg a magas rangú személyekkel, csak legyint mondván: „*Én nem is voltam itt, nem is mondhattam tehát semmit sem.*”

Nem kell tudni: A házigazda a Jutalomjáték című Wayne Chapman novella egyik szereplője és Mallior szektájának egyik prominens vezetője (Jannara néven) évtizedek óta. Ha úgy érzed még elég sok idő lenne hátra a naphól, akkor az ünnepség során nyomoztathatod őket ezután, ráakadhatnak a villában egy Mallior szentélyre és megmenthetik a vendégeket is ha akarják (akik nincsenek veszélyben). A Sólyom az inkognitóban járó Alucard Ront'e Rone gróf, Arel küldöttje/angyala, aki alkut kötött a Filozófusok falkájával, hogy nem avatkozik közbe az *ynevi* eseményekbe így valóban nem volna jó, ha a Haditanácsban elhangozna a neve vagy a leírása.

A karakterek ezután visszatérhetnek a jó hírekkel megbízójukhoz. A Falka immáron befejezte a működését, de egy utolsó estére a felhajtók még elmennek közösen inni. A legtöbb kalandozó már vagy lelépett vagy belépett a szabadcsapatok közé és készülnek a mindent eldöntő ütközetre. A játékosokat is meghívják még inni egyet. Elmondják nekik, hogy a holnapi Haditanácsra ők is hivatalosak a nagy népszerűségük és a korábban Pyarronért vállalt és teljesített küldetéseik miatt, a nagyok számítanak rájuk az Istenek Hegyén. Ma azonban még zárt körben ünnepelhetik az Ezüst Rend felbomlását Horog, Háló, Golyó, Szigony és Styx társaságában, megülve H'Lagoon torát.

Ezen a ponton véget érnek az első nap eseményei. Te pedig Kalandmester ne felejts el megjelenni és részt venni a KM megbeszélésen A'fradék lakókocsijánál 22:30-kor. Ne feledd el feljegyezni, hogy a csapat milyen küldetéseket vállalt és teljesített, milyen ellenségeket és hogyan győzött le, miként kezelte a helyzeteket. A játékosaidnak nyugodtan mondd, ahogy nap közben is, hogy nem kell titkolózniuk a többi csapat előtt, bátran osszák meg egymással élményeiket és, hogy ki mit intézett napközben.

III. Fejezet: Enumeráció (~ Seregszemle)

A következő nap az új-pyarroni Fellegvár épületében kerül sor a Haditanácsra fokozott biztonság mellett. Jelvényeikkel, de az arcukkal is simán tovább engedik őket az Öklök, Felleghajtók és Gyöngykeresők által álló fejevadászok. Az épület az eredeti ó-pyarroni mintájára épült fel, s az Istenek Hegyének tövében magasodik a hozzá vezető híd fölé. Ha rajtuk túljutottak, akkor az Aranykör Lovagrend papjain és paplovagjainak sokaságán kell átvágniuk, de azok is elismerő bólintással fogadják jöttüket. Mert ők ... tudnak.

A Papi Szék (fentebb taglalt) tagjain kívül a különböző államok haderejének vezetői, megbízottjai vesznek részt, néhány méltósággal és fontos személlyel egyetemben. Krad egyházát és az Aranykör Lovagrendet a comturon felül Ulmar din-Archeos lovag, Thorel Monparasan rendházfőnök és Isidor de Sedierta paplovag képviseli. Dreina vallását a Hűséges mellett Meralof din Pagben Oroszlánszív Nagymester, az Aranyhölgy nevű főpapnő, Csákány Trabbal a Vastenyerek harcos rendjéből és Eniroh

Sahelom főpap képviseli. Kyel katonapapjai a több hadjáratban is részt vett Sir Cleric Tycondriust választották szószólójukul. Edorlból III. Sivendé herceg vesz részt a találkozón, Predocból az Ermeni család hercege, Syburrból Atreq Desantes, Sempyerből Amitab fen Resster, Lar-dor szenátusából Arama Lyendi kancellárasszony, Enysmon erőt Deerem inkvizítor képviseli és Hat Városból a harcos tengerészekkel Armen hercegének lánya érkezett, aki maga is herceg(nő).

Az Ezüst Rend falkát immáron az utolsó csapat tagjai, a játékosok képviselik. Rajtuk kívül Avló Remeer báró, a selmovita irányzat és a várost alapító 905 ősi család és főpapi dinasztiák képviseletében megfigyelőként van jelen. Vele érkezett Zead Succubus, az északi Filozófusok Falkától, hogy mindenben Pyarron segítségére lehessenek a nehéz időszakban. Rajtuk kívül a Bátor Teknős, a Pyarroni Titkosszolgálat főképzője van jelen és az Öklök, illetve Felleghajtók fejedelmének magas rangú tagjai (a Gyöngykeresőktől nincs senki).

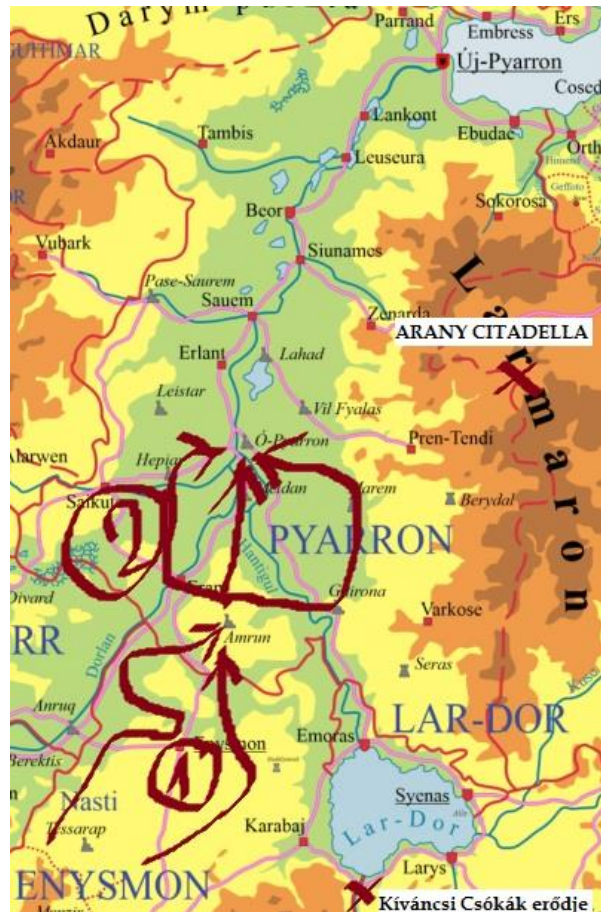
Egy másik teremben várnak a lovag- és harcosrendek képviselői a végleges stratégiára várva, a tanácsteremben, egy hatalmas Ynev térkép körül azonban így is nagy a nyüzsgés. Mire a karakterek megérkeznek már sokan, sokféle vitát megkezdtek a szomszédjukkal. Amiket hallhatnak ezek közül: a várost irányító selmoviták túl gyengék voltak időben meghozni a szükséges döntéseket, ezért már az Államszövetség majdnem egynegyede az ellenség kezén van, s most Pyarron felé menetel. Ilyen helyzet a Dúlás óta nem volt elképzelhető. A Pyarroni titkosszolgálat bár felállt és tagjai létszámban már akcióképesek, de a páholyok, titkos társaságok és fejedelmek egymást marják azért, hogy PONTOSAN ki lesz a vezetőjük (még pontosabban a saját szervezeteiket szeretnék) és mind egyformán mutogatnak Bátor Teknősre gúnyosan, hogy nincs joga itt lenni, mert az ő ideje régen lejárt és a nemzedéke leszerepelt Pyarron védelmében.

Jól érezhetően a teremben lévők megosztottak az alapján, hogy a **Selmo örökösei** (selmovita) vagy az **Új Kor Ho(rdo)zói** (pyarronita) politikai irányzatokhoz húznak inkább. A vita azonban nem durvul el, nincsenek szitkok, mert itt még mindig az Államszövetség krémje tárgyal. A tetőpontra mindenkit csendre int Lorean al Athrias Aranykör comtur majd zárszóként a vita végére teleportálva megjelenik a Fehér Páholy magisztere Sonnor is. Két mondattal rendre utasítják a feleket mondván, hogy túl sokan várnak arra, hogy ügyökért a pyarroni eszme szerint a legmegfelelőbb döntést hozza meg, nem okozhatnak csalódást a híveknek most, a próbatétel órájában. Elmondja, hogy az utóbbi időben a felderítés és információszerzés nagy részét megbízásukra az Ezüst Rend végezte el, akik nemrég súlyos véráldozatot is elszenvedtek az ügyért, ezzel a játékosok felé int, hogy számoljanak be arról, amit küldetéseik során megtudtak Sa-Mankan seregéről és terveiről. Hagyd, hogy a játékosok elmondhassák saját szavaikkal, amit tudnak és szeretnének. A KM megbeszélésen elhangzottakkal pontosítsd az információikat a többi csapat által megszerzett és elért sikerek szerint.

Ahogy jelenleg a szemben álló seregek létszáma kinéz:

Pyarron Államszövetségének 600 000 es serege van. (Enysmon részéről a nasti, lantar és Simen törzsek) Hat Város még 50 000et küldött nekik.

Zherlig Kán 120 000 nomáddal támogatja őket (pl. Itbir, Beshik tash, Burgutt-shaun és Dentü-keshi törzs). Aurin al-Marem 30 000 Dartonitával közeledik.



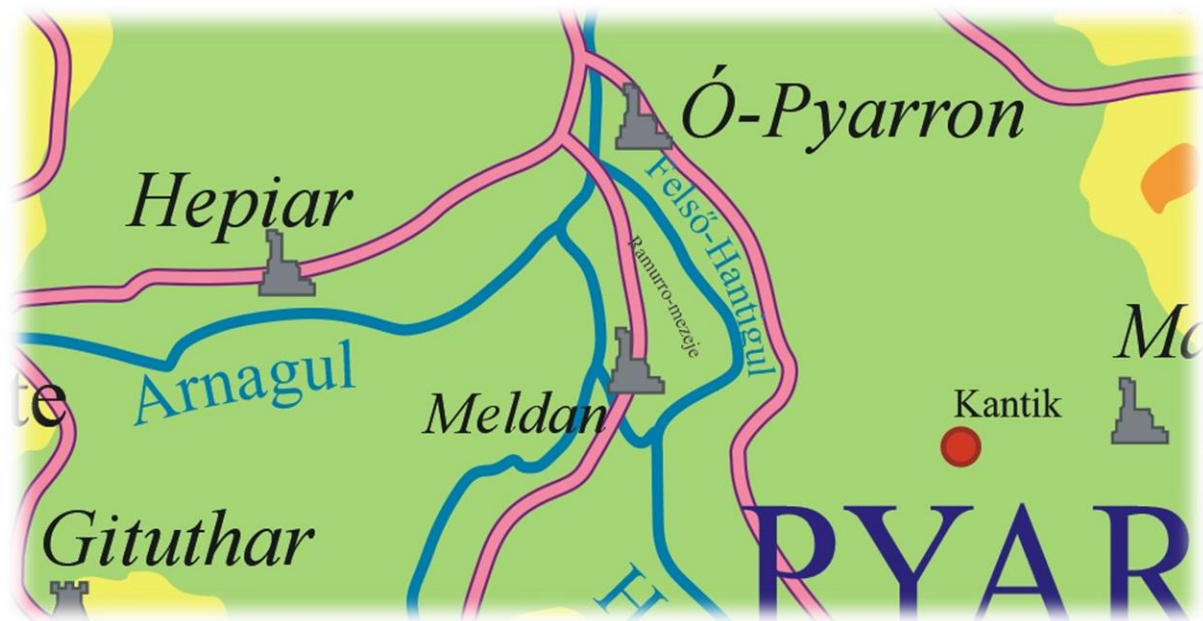
Shadon 10 000 lovaggal segít nem hivatalosan. Yllinor várható felmentő serege 150 000 fős (velük a *Kenü deshi törzs*). (ha a játékosok tettek valamit, akkor a dzsád és amund számok is elhangzanak)

Sa-Mankan három részre osztotta erőit:

Nyugati hadoszlopa Jo-Acha vezetése alatt a *Karvaly fiainak Négy Törzse*, a *Kündal nemzetség* és a *Csobod Törzs* összefogásával 400 000 es haderőt jelent.

Keleti hadoszlopa a *Ló népe*, *Féktelenek*, *Nyúlcselők* és *Khütadur* nemzetságbeli törzsek 500 000-en vannak. Fő hadoszlopa pedig középen a *Kara-gak*, *Hak*, *Kaldar*, *Kara-shin*, *Aygür* és *Kaldar* törzsekből állt össze és több mint 600 000 főt számlál.

Ismert és ismeretlen forrásokból kiderült a Haditanács számára, hogy Sa-Mankan célja nem Új-Pyarron vagy Lar-dor lerohanása, ahogyan korábban sejtették, hanem Ó-Pyarron, ami sokkal közelebb van hozzá, így már időt veszítettünk a mozgósításhoz. A TERV (amennyiben a karakterek nem szólnak közben erélyesen és érvelve, hogy más legyen) két védelmi vonal felállítását és megtöltését az Ó-Pyarron romjai előtti Ramurro-mezején. A terep nekünk kedvez: a Gömbszentély pusztulása után 20 mérföldnyi területen a fák ferdén nőttek a lökéshullám óta, ezzel egy természetes akadályt emelve a nagyobb seregekkel szemben, a Dorlan és a Felső-Hantigul pedig arra kényszeríti a nomádokat, hogy taktikájuktól eltérve tömött alakzatban harcoljanak. A nyugati hadoszlopot az Arnagulnál az Acél Bárdok szabad csapatai és Syburr vértés gyalogosai foglalják majd le, a keleti sereget a Larmaronból leözönlő lovagrendek és dartoniták Maremnél tudják megakasztani. Számítunk rá, hogy a számukra fontos városért fanatikus hittel harcolnak majd.



Így a számbeli fölényük (bár így is tetemes lesz), de kitartással és erős hittel megállítható a Horda előrehaladása Ó-Pyarron falai előtt vagy lelassítható. Nem tudni miért akarja Sa-Mankan elérni a romokat, de ha nagyon akarja, akkor meg kell mutatkoznia a csatában és ha a Horda elveszíti szakrális vezetőjét, akkor már könnyebb lesz felmorzsolni őket a délnyugatról, Syburron keresztül érkező Yllinori felmentősereggel. Ők lesznek a kalapács, Ó-Pyarron az üllő és a szikra, a szükséges csoda pedig Sa-Mankan megölése, hogy megmentjük Pyarront. Vagy minden oda...

A felderítők szerint még másfél hét áll a rendelkezésünkre: Sa-Mankan elhagyta Amrunt és seregei szétváltak. Az Aranykör Lovagrend addig egy vakmerő manőverrel végrehajtja Meldan kiürítését, amit ha a karakterek szeretnének „élőben” végignézhetnek pár nappal később a Fellegvár Haditanácsában. Amelyik pártfogóval jóban lettek a kaland (vagy korábbi kalandok során) arra kéri őket, hogy ők a második védelmi vonal, Ó-Pyarron falai alatt vegyenek részt a csatában. Ott egyformán harcolhatnak,

ápolhatják a sérülteket és részt vehetnek a stratégiában. Nem utolsósorban, hogyha a TERVben bármi balul üt ki, ott lesznek, hogy meg tudják menteni ezt a helyzetet is.

Meséld le nekik röviden a hátralévő másfél hét eseményeit, kérdezd meg hogyan készülnek fel, mit terveznek csinálni, kit keresnek fel, esetleg milyen varázstárgyakat vesznek. Adhatsz nekik pénzt (maximum 500 aranyat fejenként). Majd meséld le nekik, hogy elutaznak Ó-Pyarronba a választott metódusukkal és találkoznak a Pyarronita szerzetesekkel, akik a hozzájuk küldött katonákkal már igyekeznek megerősíteni a déli falat, amennyire tudják. Itt megtalálhatják a harmadik erdőpille családot is, s ha velük tartott a fiú, akkor ismét együtt lehet a kedvesével. A hangulat nyomasztó, sokan imádkoznak és a horizontot figyelik, hogy mikor tűnnek fel nomádok, vagy újabb csapatok a fal védelmét megerősíteni. Az elvonuló seregstetek jó szerencsét kívánnak egymásnak és az istenek áldását kérik az előttük álló ütközetre. Majd eljön a nap ...

IV. fejezet: Üzgün natar (~ hegyek haragja)

A hajnal első fényei előtt már fény árasztja el a horizontot délen. Az első védelmi vonalban megkezdődik az elkeseredett harc. Mágikus robbanások és halálhörgés száll a korai szelekben. Füst, csatazaj emelkedik az égre megállíthatatlanul. Az ó-pyarroni falakra rendelt siopák csak akadozva tudnak beszélni a veszteségekről: hatalmasak. Nehéz eldönteni, hogy a mana-hálóból rohamosan fogyó energia vagy a félelem az, ami a falak alatt várakozókból a velőt is kiszívja pár pillanat alatt. A vastag, zsíros fekete felhő egyre csak nő a távolban és a kelő nap fénye sem tudja átütni. Mint egy mágikus vihar közeledik, hogy árnyékával bekebelezze az egykori fővárost.

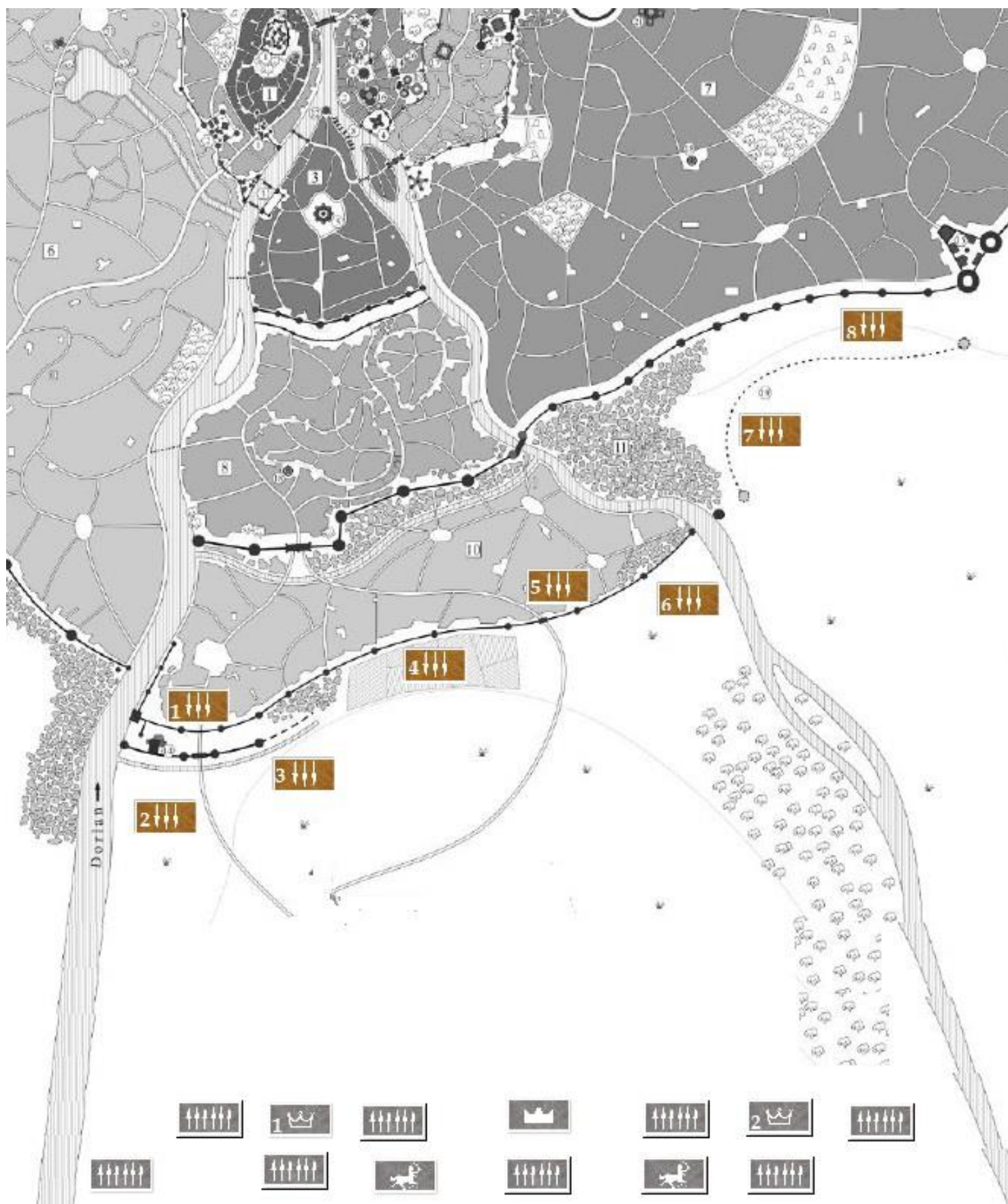
Legelőször a sebesültek sorai tűnnek fel, aztán a menekülőké. Egy óra telik el hajnalhasadás után, mikor az elsők elérik a falat a gyászos hírekkel: esélyük sem volt. A Horda olyan erővel szakította át védelmi alakzataikat, hogy kettétépte a sereget. Most két részre szakadva próbálják menteni a menthetőt és az életükért harcolnak Új-Pyarron legnagyobb hősei. Sa-Mankan azonban nem foglalkozik velük, ezért élnek még. Hadoszlopa megnyúlt észak felé és hamarosan itt lesz. Uwel (4.) és Krad (5.) órájának határán feltűnik a Horda Ó-Pyarron falai alatt.

Ismét használd a Csatastimuláció szabályait. Az egyes ikonok jelentése alább található. Egy lándzsa 10 egységet jelent. Az 1-es jelzésű teli korona 100 egységet és a Herma elnevezésű Entrópia Lovast jelöli. A Teli korona 100 egységet és Sa-Mankant jelöli, a 2-es jelzésű üres korona 100 egységet és a Félvak Végzet elnevezésű Entrópia Lovast jelöli. A „kentaur” jelű ikonok csatagölemeket jelölnek.

A taktikájuk egyszerű: egyenesen előre haladva el akarják érni a falat. Minden alkalommal, hogy elhagyják a kezdő pontjukat egy újabb 60 egységet számláló nomád egység kerül a helyükre. Amikor elérik a 2-es védelmi egység vonalát, minden elől lévő lándzsás ikon átalakul teli koronává és úgy fog látszódni, hogy minden egységben van egy Sa-Mankan. Természetesen csak egyikük lesz igazi, amelyik végül eléri a falat, mindegyik más gyenge entrópiikus másolat lesz. *„Hogy fogunk nyerni? Csalással!”*

A védelmi erőket vezető karakterek (a játékosok bármelyiknek a helyébe vállalkozhatnak a vezetésre, vagy a falakról is figyelhetik, irányíthatják az eseményeket, ahogy a kedvük tartja). A taktika rajtuk múlik. Ha nem élvezik vagy érdeklő őket ez a fajta játékmód ne erőltessd: folytasd onnan, hogy a godoni csatagölem eléri a falat és meg kell küzdeniük vele és a könnyrévészekkel, amik közben alattomban felúsznak a Dorlanban a falak vonaláig a háttvédeket és a sebesülteket gyilkolni.

1. védelmi egység: Armen hercegnője a harcos tengerészekkel
2. védelmi egység: Irador Lorssakir, Ranil lovagja és kalandozók a Falka maradványából
3. védelmi egység: Mael Ordos és a sempyeri haragszentek
4. védelmi egység: Dreydart, a Szabad féltraclon és félóriásai
5. védelmi egység: Isidor de Sediarta tábornok és az Aranykör Lovagrend
6. védelmi egység: Sir Cleric Tycondrius Kyel pap és katonapap társai
7. védelmi egység: Tyr Mawermal, a bika lovagja és kóbor lovagok
8. védelmi egység: Sir Parsifal Dal Cronten és a shadoniak



A csata egy pontján (lehet, hogy már csak a falakon) szembekerülnek az egykori **godoni ostromgólemmel**, amit immáron az entrópia ereje hajt. Ez a hatalmas lény a többi szereplő számára legyőzhetetlen, de a játékosoknak van esélyük ellene, hogy legyőzzék.

Σ: 30k10 / 150(9) / 166(5)

Termet: Ó

Sebesség: 50 (SZ)

Támadó Érték: lent 160 / fent 80

Védő Érték: lent 100 / fent 200

Kezdeményező Érték: 15

Sebzés: 3k10+5

Támadás/kör: 1

„STP”: 200

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Intelligencia: átlagos

Jellem: Rend, Halál



A hatalmas önjáró ostromgép iszonyatos pusztítást tud okozni a seregben, de egy jól összeszokott csapat szembeszállhat vele. Földről harcolva ugyan könnyebben sebezhető (a lábai), de csapásai veszélyesek lehetnek mindenkire. Egy sikeres mászással azonban, vagy más módon az „öve” fölé kerülve már nem jelent akkora veszélyt. Ez a része azonban jobban páncélozott, mivel más gólemek is legtöbbször itt okoznak neki sérülést. A túlütés duplán sebzí, a sima találat pedig levonódik az „STP”-jéből. Belharc, lefegyverzés és hasonló képzettségek nem működnek vele szemben, elvakítani vagy mágiával hatni rá, akár illúzióval nem lehetséges.

Ha őt legyőzték egy pyarronita szerzetes, **Omdrak Chals** rohan hozzájuk. Bár őt már kizárták a rendből eretnenség miatt, most visszatért, hogy osztozzon hittársai sorsán. A legtöbb csapat visszavonult a falra azt védeni, de sok helyen már áttörtek a nomádok és a könnyrévészék (*használd a démonfattyak értékeit a fekete anyag mérgeivel plusz sebzésként*) most pedig az életükért harcolnak. Sa-Mankan azonban bejutott a városba és most a romok között célja felé halad megmaradt Lovasaival és nomádjaival. Omdrak tudja/sejti mit akar, s miközben lehívja őket a falról elmondja, hogy a szerzetesrend évtizedek óta kutatja, ássa a romokat, s amit lehet Új-Pyarronba küld. Azonban a legnagyobb felfedezésüket nem osztották meg a Papi Székkel, s elszállítani sem tudták sehová, így titkolták s most halálukig védelmezik ha kell.

A lezuhant Gömbszentély mélyén fennmaradt annak a középpontja, az istenek milleniumi (majd 3000 éves) ajándéka: az Aranykör. Ez a nagyhatalmú varázstárgy tartotta magasba a Gömbszentélyt, anyaga pedig közvetlenül az Istenek Síkjáról származik. Az eretnek és hittársai is féltek attól, hogy ezzel ki mit kezdene, de most, hogy úgy tűnik a legrosszabb lehetőség valósul meg nincs ok a titoktartásra. Ha Sa-Mankan eléri az Aranykört entrópiikus mágiájával hathat az Istenek Völgyére és azon keresztül minden pantheon béli istenre. S az óra, ami egykor megállt a halhatatlan, mindenható lények számára ketyegni kezd.

A csatából egy nyugodtabb romos sikátorba vezeti őket, ahol már várnak rájuk a csata sebesültjei és azok, akikkel a kalandban eddig találkoztak. Omdrak vállalkozik, hogy egy csapattal eljut a Dorlan duzzasztógátájához és ha kell, előnti a várost vízzel, ha addig nem sikerül Sa-Mankant megölni. A játékosok választhatnak egy kísérőt (bárkit) azok közül, akikkel eddig a kaland során találkoztak (kivétel a Papi szék tagjai), aki ezután végigkíséri őket a következő fejezet harcain (pl. a kráni fejevadászok is beérhettek az ostromlókkal addigra). A súlyos fedelet felemelve feltáru előttük a romváros gyomra és amint lemásztak rájuk zárul, eltompítva az öldöklés hangjait odakint, de tudhatják, hogy minden szívdobbanásukért százak fizetnek meg odakint vérükkel.

V. fejezet: Vad isten

Ó-Pyarron (eposzi jelzők: Fény Városa, Művészetek Városa, Csodák Városa, a Feledhetetlen)



„P.sz. 3680 óta a szegénységet és önmegtartóztatást hirdető, a vallás fő irányzatától, a Selmovitáktól elkülönülő Pyarronita rend sosem látott méretű kolostorrendszert épít a Dúlás évében lerombolt Ó-Pyarron romjain. Beszélnek, hallgatnak, megkeseredett szerzetesek ők, kik az istenek bocsánataért esedeznek. Pyarron bukásának okát a túlzott pompa hajszolásában, a fényűzésben látják, s hiszik, az istenek sújtottak le haragjukban a városra. Évtizedes, fáradságos munkával, két kezük erejével eltakarították a várost borító törmeléket, s a romokból, kövekből új épületeket: templomokat, rendházakat emeltek. Elfordultak a világi élettől; nem veszik ki részüket a politikából, a történelem formálásából, a külvilág hírei sem izgatják őket. Naphosszat imádkoznak, meditálnak, dolgoznak - minden munkát maguk végeznek, kívülállót nem fogadnak be maguk közé. Adományokat nem fogadnak el, javakat nem vásárolnak, abból élnek, amit két kezük megtermelni képes. Városnyi kolostorrendszerüket magas falak övezik, soraikban számtalan egykori, meghasonlott katona, fegyverforgatásban járatos pap akad. Megvédik magukat a vidéket fosztogató nomád- és orkhordáktól, de bárki más behatolótól is. Különös, vad papimágiát használnak, a harcban végtelen fanatizmus és bátorság jellemzi őket. Nem osztják fel maguk közt az istencsalád tagjait, mindannyian minden isten

papjai; úgy hirdetik: a pap hitének mélységében sosem tehet különbséget egyik isten javára, a többi hátrányára. Mindig ahhoz az istenhez imádkoznak, aki az adott témakörben érintett, de mindet egyként imádják.”

Erre a fejezetre már a második napi **ebéd után** kerüljön sor és nem tarthat tovább **16:00**-nál. Ennek érdekében bátran hagyj ki részeket belőle, hogyha úgy érzed az akadályozná az időben való befejezését. A várost évtizedek óta túrják és kutatják a szerzetesek, így a legtöbb utat és járatot kitisztították, hogy járható legyen. Az emorasi gnómok és sempyeri törpék segítségével duzzasztógátat építettek a Dorlanon a várostól északra, hogy szabályozhassák a városon áthaladó vízmennyiséget és a háborúban elárasztott termek ismét használhatóak, elérhetőek legyenek. Így is sok utcán és folyosón bokáig áll a víz, a főmedret és az abból elágazó kisebb ereket még nem volt módjuk szabályozni.

1. helyszín: Csatornarendszer

a város legalsó részein futó mesterséges útvesztő, ami a korai évektől egyre jobban kiterjesztve szolgálta a lakók érdekeit. Most a menekültek legnagyobb részének menedéket nyújtó bunkerrendszer. Legalább négyezren szoronganak a kinti csata zajaitól idelent a legkülönbébb fajú és rangú népek. Amerre a karakterek elhaladnak síró gyerekeket, üveges tekinteteket vagy imádkozókat találnak. Ha leállnak őket nyugtatni vagy beszélni velük és kérdezősködni egy tucatnyi könnyrévész szakad a nyakukba a romok tetejéről és egy egész lovas nomád harcos is beomlik nagy zűrzavart okozva. A védők már az egykori épületekbe, újonnan épült kolostorokban és a tetőkön vívják élet-halál harcukat. Ha segítenek rajtuk, akkor a távolabb lévők, kik még maguknál vannak, irányba tudják igazítani őket, hogy merre ment el a nomád vezér az embereivel.

2. helyszín: a(z eredeti) Fehér Szárnyak Háza

Az egykori elit kőbarlang mai napig őrzi nemes voltát és hangulatát. Az utcaszintről vízesésként beömlő patakok csobogása közben folyamatosan hallani egy régi báli este zenéjét a levegőben, hol hangosabban, hol halkabban. Ez egy bárdmágia, ami a várost ért csapások következtében torzult. Az is látható, hogy iszonyatos harcok folyhattak itt a Dúlás végén. A terem aljában lassan apadó medencében még mindig láthatóak az összeölelkező harcolók tetemei. Sőt, a lépcsőzetes terem legalján az egyik vízből kimeredő kézben egy értékes mágikus kardot is észrevehetnek az elhaladók.

Bulgan, az Éji Vadász Tám/kör: 1 KÉ: 15 TÉ: 35 VÉ: 25
 Sebzés: 2k10+k3 Ép Nappal egy öt E-s elemi sötétség aura lengi körül, hogy védje magát a napfénytől, míg éjjel a szemlélő egy vérszín kristályra emlékeztető pengét pillanthat meg, melynek csontmarkolata ezüsttel futtatott. Ha valakit megvágna vele, a vágott seben felül még vért és Ép-t is elszív az áldozattól. Ezt vagy elemésztí és helyreállítsa belőle az őt ért károsodásokat, vagy elraktározza későbbre. Az elraktározott életenergiából képes akár forgatójának sérüléseit is begyógyítani K3 Ép/ kör sebességgel. Maximálisan százötven Ép-t képes magában tárolni, és ugyanennyit is képes gyógyításra fordítani. Am ha nem démon, hanem halandó forgatja, számolnia kell lelkének elvesztésével. Minden öt Ép után, amit a kard gyógyít rajta, halmozódóan 20%-kal nő az esélye annak, hogy teste a penge uralma alá kerül. Elemésztí használója lelkét és átveszi teste felett az uralmat. Ha ez bekövetkezik, az Éji Vadász megkísérli újjáéleszteni népét. Ha testet szerzett magának és saját tudatára ébredt, onnantól alkalmazhatja egy másik képességét is: ha a kardal szíven szúrnak valakit és az minden életet kiszívott belőle, az áldozat halála után a kard begyógyítja a halott sebeit. Ekkor az illető másnap este vámpírként fog visszatérni az elsődleges anyagi síkra, hogy hűségesen szolgálja az Éji Vadászt. (részlet)



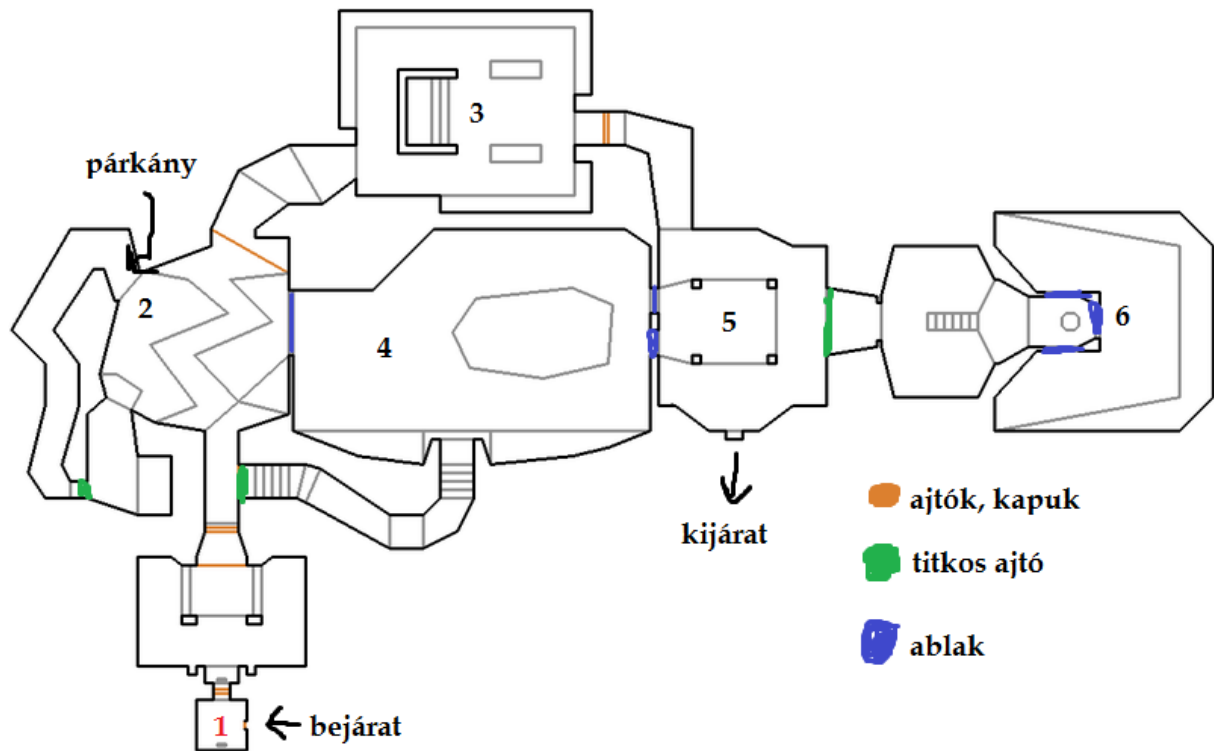
A fekete markolatú, keresztvas nélküli, vérvörös pengéjű gonosz penge egy kráni légiós vaskesztyűs kezében van. Nem számít ereklyének, de ahogy a leírása is fogalmaz, veszedelmes eszköz lehet még akkor is, ha jó ügyért forgatják. Ameddig megpróbálnak lejutni és beúszni érte addig egy csapat (6) nomád harcos támadja őket az egyik középső szintről. Ha nem találkoztak még a Kentaur és a Vágy Íjász Entrópia lovasaival, akkor az egyikük is itt lesz. A járat, ahonnan kijöttek érezhetően a város mélyére vezet és valaha egy diszkrét titkosajtó/járat lehetett az előkelő vendégek részére. Most egészen más célokat szolgál.

3. helyszín: [M1 A1](#)

Vesszőfutás következik a vágyak helye után a Fellegvár, a lezuhant Gömbszentély erejétől összetorlódott, egymásba dőlt és préselődött kaszárnyák, paloták és szentélyek együttesén keresztül. De azért „kultikus” helyszínen. A titkos járat az alsó „bejárat” feliratnál vezet be egy kisebb, ablaktalan terembe, melyből egy lezárt kőajtó vezet ki (1). Az ajtó felett egy godoni rúnákkal (szám szerint 20) kirajzolt örvény képe látható. A terem közepén egy víz nélküli medence, aminek belső kékjén különféle fegyverek szimbólumai láthatóak. A medence közepén egy szépen megmunkált, láthatóan megnyomható gombfaragvány található. Amikor mindannyian beléptek a bevezető ajtó lezáródik és magukra maradnak. Ha megnyomják a gombot, akkor a 20 rúna közül a szélső felgyullad és sorban utána befelé a többi is elkezd fényleni. 10-nél a szoba vörös színnel kezd el világítani, 5-nél teljes sötétségben lesznek. Ha végigfut a rúnasor, akkor a szembe lévő ajtó kinyílik és a fényben azt tapasztalják, hogy fegyverük a LÉLEK szféra szerinti áldástól ragyog. Ha a visszazárlás közben bármikor megnyomják a gombot, akkor ismét 20-tól indul visszafelé. [A „csapda” leírása egy videóban részletesebben, angolul.](#)

A 2-es teremben egy töredezett kőpadlón kell cikk-cakkban átérniük, ami körül egy bugyogó savtó van és mindenkinek, aki beelép 2k6 Fp sérülést okoz. A szembe lévő fal egy párkányán két nomád íjász lapul, s amikor a csapat a lenti terem közepére ér lángoló vesszőkkel (Doshó! kiáltással) megtámadják őket. Hozzájuk egy kisebb mélyedésben található titkosajtó vezet. Megjegyzés: a „titkosajtók” sokszor

lehetnek olyan beomlások is, amikben a megfelelő követ megmozgatva át lehet mászni, majd visszatéve azt ismét úgy látszik, hogy az út el van zárva.



A **3-as terem** egy egykori lovagterem, régi páncélokcal és fegyverekkel, de nem tűnnek használhatónak. Az egykori állványok között megfeketedett és szakadt lobogók, szőttesek hirdetik Pyarron egykori dicsőségét és az alapító godoni lovagok hőstetteit mutatják be, ahogy a régi gonoszoktól elhódítják a mai Államszövetség földjeit. Két könnyrévész túr a romok halmán, egy nomád tetemét kaparják és rágják, akit egy friss omlás temetett be.

A **4-es udvar** a fenti termektől lejjebb helyezkedik el, de két ablakon kitekintve is rá lehet látni a romokra és a közepén habzó savtóra, aminek a közepén azonban egy fényes és díszes mellvért látszik lebegni sértetlenül. A különleges „káprázatvértnek” azonban nincsen anyaga, aki megérinti, arra fényesen rákerül és a következő 50 sp sérülés után elenyészik majd a viselőjéről. Az **5-ös oszlopsarnokban** Sa-Mankan utolsó hívei várják a játékosokat, azzal a céllal, hogy minden áron megállítsák őket. 5 nomád harcos, 2 entrópia szerafista (~nomád sámán) és ha még nem találkoztak a Kentaurral vagy a Vágy Íjással, akkor az, amelyik nem szerepelt a Fehér Szárnyak Házában. A szerafistáknak két speciális támadása van: egyik a Démoni birtokhoz hasonló területet tudnak teremteni a Fekete Anyagból a játékosok lába alá, mintha Sőnyegként formáznák, illetve fekete lángok hajtotta koponyákat tudnak teremteni és a Tűzgolyó varázslathoz hasonlóan irányíthatják őket a játékosok ellen.



Ha még nem távoznak a hordások által látványosan védelmezett kijáraton, akkor felfedezhetik a titkosajtót (próbával), ami a **6-os szentélybe** vezet. Ez egykor egy Kyelnek szentelt hely volt, jól láthatóan a katonapapok egyszerű stílusában. Ez egy utolsó védelmi vonal volt, ahol sokan meghaltak a kapu védelmében. Ahogy a játékosok belépnek az egykor csonkig égett gyertyák felett lidércfények gyúlnak és bevilágítják a termet. Két oszlop emeli magasabbra a plafont, s egy lépcső vezet fel az oltárhoz. A panorámaablakból iszonyatos rálátás nyílik a közelben lezuhant Gömbszentély felszínére és a fal tövében egy magas rangú főpap testét is megtalálhatják, aki jól láthatóan maga vetett véget az életének. Valószínűleg a látvány hatására. Ők itt állva most az elkeseredett csatát láthatják hasonlóan nehéz érzésekkel telve.

4. helyszín: A Fellegvár pincéjében



A kijáraton keresztül különös módon már természetes barlangjáraton keresztül kell magukat végigszuszakolniuk. Úgy tűnik ez nem volt soha tervezett járat, a földrengések hozták létre egy hosszú repedésként a föld mélyén. A saját szívdobogásukon kívül mintha a falak maguk suttognának és lélegeznének az átélt iszonyattól. Kérve a szűk járatból egy hatalmas csarnokba érkezőek meg, aminek nagy részét egy, a kint látott csatagólemekhez hasonló monstrum foglalja el, de azoknál nagyobb és ősbibb kinézetű. Vallásismerettel felfedezhetőek rajta a Kyel papok rituális fekete vértetének eredeti motívumai és szerkezeti megoldásai. Ez az eredeti, amiről mindet másolták. Mögötte a falon egy szerpentineen igyekeznek fel Sa-Mankan és két megmaradt Lovasa.

Sa-Mankan feléjük fordul és elismerően köszönti őket. Szavai a csarnokban úgy csapnak le és hangoznak, mint a mennydörgés. Látja és megérti, hogy milyen fontos nekik ez az Új-Pyarron. Ezért lehetőséget ajánl. Hatalmában áll ezt az ősi szerkezetet beindítani és megengedi valamelyiküknek, hogy beülve használhassa. Az Entrópia erejével képes lehet rá, nemcsak, hogy megmozdítsa, de hogy harcoljon is. Vele kimehet a falakhoz és győzelemre fordíthatja a csatát, a csatát, ahol minden pillanatban százával halnak értelmetlen halált minden oldalon.

„Elhoztam a nehéz időköt. Örvendeztetek, mert a nehéz idők erős embereket szülnék.”
„Egyetlen igazság van! Nem az igazság fáj, hanem az attól való eltávolodás kulminációja, megtapasztalása fáj.”
„Az az igazság, amiért képes vagy megküzdeni és utána képes vagy megtartani azt.”
„Az igazságot meg kell teremteni.”
„Az én igazságom rettenetes, mert eddig a hazugságot hívták igazságnak.”

Ezért a lehetőségért, Pyarron megvédéséért azonban azt kéri, hogy előbb hozzanak áldozatot: küzdjenek meg egymással (halálig) és aki talpon marad, annak átadja a PÁNCÉL irányítását és kulcsát.

Ha belemennének(?) valóban megtartja a szavát. Az utolsó túlélőnek megnyitja a PÁNCÉL mellkasát, beszállhat és a társai testét feláldozva a Fekete Anyaggal kitölti a csatagőlem páncéllemezei közötti réseket, amittől életre kel és a szemben lévő falon kivágva magát, eljuthat a falakig és Ramurro-mezejéig irtva a nomádokat megfordíthatja a csata kimenetelét. Sa-Mankan ellen nem tudja fordítani a kapott erőt, hiszen tőle ered. Amint ráemelni a hatalmas kardot megmerevedne és a lemezek közötti fekete anyag előntené a mellkasi részt, amiben áll. Ha azonban nem fogadják el a lehetőséget, akkor az Entrópia Lovasai feltartják őket minden erejükkel, míg Sa-Mankan felér a lépcsőn és eltűnik egy járatban.



Herma, az Entrópia Lovasa

Σ: 20k6 / 99(5) / 61(4)

Termet: E

Sebesség: 50 (SZ)

Támadó Érték: 80

Védő Érték: 150

Kezdeményező Érték: 40

Célzó Érték: 50

Sebzés: varázslat

Támadás/kör: 4

„STP”: 40

Asztrál ME: immunis

Mentát ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Mana pontok: 100

Intelligencia: magas

Jellem: Káosz, Halál

Ez a különleges lény, ahogy a neve is mutatja egy „ereklyetartó”. Így hiába is támadják a benne található halott csontvázat, valójában maga a vértezet az, ami mozog és cselekszik. Emellett hatalmas erejű varázsló, akinek különleges képessége abban áll, hogy a kötött manapontokat is képes felbontani. Ezt pl. rögtön megtapasztalják, hogyha repülő szőnyeggel próbálnának meg felettük elrepülve Sa-Mankan után menni. Vaskezét felemelve előbb működésképtelenné teszi a varázstárgyakat a Zónáján belül (20 láb) és utána felrobbantja őket a Rúnák megtörésével távolról. A felszabaduló nyers mágikus energiát (~éter) pedig képest képes utána formálni és maga köré szőni védelmi varázslatokká és támadókká is.

Fél-Vak Végzet, az Entrópia Lovasa

Σ: 20k10 / 118(4) / 100(2)

Termet: E

Sebesség: 70 (SZ)

Támadó Érték: 100

Védő Érték: 150

Kezdeményező Érték: 40

Célzó Érték: 50

Sebzés: 1k10

Támadás/kör: ld. Chi-harc

Életerő pont: 30

Fájdalomtűrés pont: 110

Asztrál ME: immunis

Mentát ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi pontok: sok



Intelligencia: magas
Jellem: Káosz, Halál

Az entrópia ezen lovasa egy 10. szintű kardművész képességeivel is rendelkezik. A probléma ott kezdődik, amikor az utolsó támadását arra használja fel, hogy lemásolja saját magát és a következő körre már többen lesznek. Minden másolásakor azonban 2-t veszít a pszi használat szintjéből. Tehát ha ketten vannak már csak 8.szintű kardművész, ha hárman, csak hatodik szintűek. Emellett egy nomád módra viselt kardművész vért is rajta van, ami 4 SFÉ-t biztosít neki a harcban.

Pusztulásukkor ők is Fekete Anyaggá változnak és Sa-Mankan felé kezdenek el folyni, akár függőlegesen is felfelé a járatig. Ott belépve már a Fellegvár romjaiban járnak, ami alaposan összekeveredett a rázuhant Gömbszentély törmelékével, így nehéz megállapítani mikor melyik épület területén is járnak. Azonban a nem papok vagy mágiahasználók is érezhetik már innen egy különösen erős, mágikus hatás vonzását, ami eltéveszthetetlenül irányba tartja őket a labirintusban.

5. helyszín: Gömbszentély mélye



Az utolsó, legmélyebb ponthoz érve bizonyos, hogy ez volt a zuhanás epicentruma. A falak minden irányban eldőlnék és a mennyezetet is jól láthatóan a szentlélek és/vagy a közepén álló hatalmas varázstárgy tartja távol. A magasból helyenként besütő nap fényét az Ó-Pyarron fölé ért mágikus vihar (hegyek haragja) homályosítja el. **Az Aranykör** ... minden irányból kör, egy tökéletes gömb. Előtte áll Sa-Mankan és készül a szertartást végrehajtani, amivel a testében összegyűlt fekete entrópiát a varázstárgyra szabadítja. Eljött a leszámolás ideje. Ha megtámadják harc lesz. Ha beszélnek vele a korábbi

határozott, fanatikus örültből egy másfajta örült lesz, talán a pillanat és a hely hatására (vagy mert tetőfokára hágott benne a Tordraga és Lykargon szellemének párviadala).

„Nekem kell, hogy bejelentsenek. Tudnom kell, hogy van ott valaki. Hogy vannak, akik várnak, hogy van valaki, aki visszalő. / Ébresztő, ébresztő! Véletlen, véletlen vagy sors. Ez mind igaz. Elfogadtam a szerepet is, hogy ölni kell. Én milliókat öltem meg. Ha nem én, lenne valaki más. Ha engem megölnek, akkor mi lesz? Az én vallásom a kétségbeesés. Csak be kell hunyni a szemüket, hogy felfogják, mi fog történni. Álmodjanak tovább. Nem számít milyen elképesztően jelentéktelenek. Maguk csak álmodjanak.”

Sa-Mankan (10. szintű lovas/ 15. szintű pap/ 15. szintű varázsló/ 8. szintű boszorkánymester/ 5. szintű nomád harcos / 7. szintű szerafista)

Σ: 50k6 / 190(11) / 97(7) Minden egyes Entrópia Lovas, aki elesett és a Fekete Anyag belőle visszatérhetett Sa-Mankanhoz +1 Σt ad neki vagy +10-et minden harcértékre és Mp/Ψp-ot is.

Ép: 42 / Fp: 297

Ψ: 155 (minden körben 30at felhasznál Roham megfékezésre)

AME: 161 / MME: 161 / Méreg: immunis

Mp: 120 (varázsló+pap mágia) / 35 (boszorkánymester) / 42 nomád sámán

alap KÉ: 47 TÉ: 159 VÉ: 208 / Hegyek Haragjáv(93 mp mágikus ostor)al Ké: 59 Té: 175 Vé: 228 T/k: 3 Sp: 1k6/3+2+méreg (fekete anyag)+3k6 Elemi erő csóva, ami eltaszít (-15 Vé) és az áldozat Erő vagy Állóképesség próbával maradhat csak talpon // fém alkarvédő +10 VÉ!!!, páncélzatot nem visel

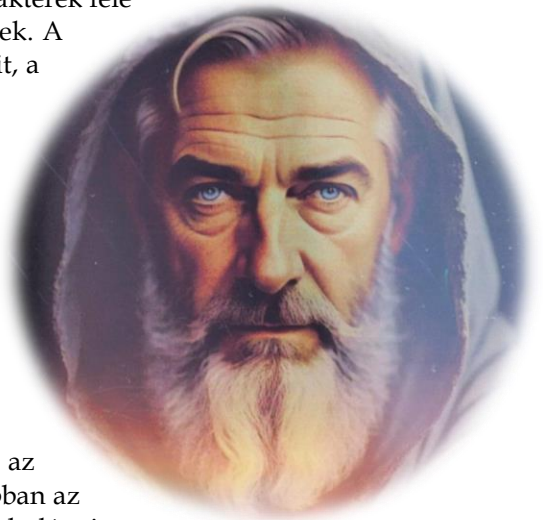


A csata közben a testéből folyamatosan áramlik a gömb felé a fekete entrópia megállíthatatlanul és kezdi az arany színt befeketíteni, ha sikerül neki (15 kör), akkor az Aranykört megrontotta és a Fekete Anyag bejutott az Istenek Völgyébe. Ha valaki nem venne részt a harcban vele, hanem bármilyen más szerepjátékos vagy ezoterikus megoldást választ (pl. imádkozik Pyarron isteneihez), akkor némi dobítás után és jó leírásért cserébe a Pantheon tagjai hajlandóak a létüket fenyegető veszély felé fordulni. Az Aranykör ekkor hamarabb sötétedik el, elveszíti sárga színét és körülöttük a tér is lángolni kezd, ahogy az Aranykör hullámozva egy egészen más helyre nyílik meg. Ugyanez történik, hogyha időben végeznek Sa-Mankannal. A varázstárgy már nem az Istenek Völgyére vezet ekkor, hanem a Döntések Hegyére, a pyarroni alvilág legmélyebb síkjára.



Ez a kapu, mint egy örvény szívja befelé Sa-Mankan lelkét és kitepi a testéből. Aztán a kitepelt lélek kétfelé válik és alakot öltenek, már a kapu túlfelén. Az egyik egy kopasz varázsló, Tordraga, az egykori Ötödik Kráni Varázslóúr, a másik pedig az az Ordaric Lykargon, akit mind ismerhetnek a freskók, szobrok, festmények és Selmo legendáriumából. Előbbi szó nélkül vág neki a túlvilági pusztaság kaptatóinak, utóbbi azonban hálás mosollyal a kapun túli karakterek felé fordul és búcsút int, mielőtt ő is nekivág a Döntések Hegyének. A kapu bezárul, s a távolban hallják a duzzasztó gát robbanásait, a közeledő víztömeg morajját. Ideje futni és mászni.

A magasból azonban megérkeznek a shagatan kráni fejevadászai és vezetőjük egy fekete gömböt helyez Sa-Mankan élettelen testére. Az, mint egy szabályos Lopakodó körbefolya, azonban már szabálytalanul és hallhatóan csontokat törve ropogtatva ismét egy gömb alakját veszi fel. A krániak is köszönettel intenek a játékosok felé és egy másik irányban távoznak a helyszínről a víztömeg érkezése előtt.



Biztonságos távolságba és magasságba érve láthatják, amint az egykori Gömszentélyt körbeöleli a Dorlan és a mélyéről kirobban az Aranykör, az ég felé emelkedve. Ez szétszakítja a fölöttük létrejött mágikus vihart és pillanatok alatt eltünteti. A gömb a felhők fölé emelkedik, az áradat pedig végigömlik a romokon, harcolókon, védőkön és támadókon egyaránt. A kiterjedt Ramurro-mezei csata megtorpan. Az égi jelenés nyilvánvalóvá tette a nomádok és pyarroniak számára, hogy Sa-Mankan így vagy úgy, de nincs többé, s valami nem mindennapi csoda részesei voltak. A harcolók szétválnak, összeszedik magukat és egymást. Szavak vagy megegyezés nélkül eltávolodnak egymástól.



Ramurro-mezején gyülekeznek a nomádok, Ó-Pyarron falainál pedig a megmaradt pyarroniak. Hamarosan előkerülnek a tisztek, kapitányok, parancsnokok és tábornokok is. A túlélők között zúgolódás kél: mindkét fél ereje felét elvesztette legalább, de még így is jól láthatóan nagyobb a horda. A megérkező kegyeltek és főpapok sorából kilép Sonnor, aki mentálmágusként jól átlátja a helyzetet és úgy véli EZ a megfelelő pillanat, hogy a régóta esedékes nagytanácsi ülést és zsinatot megtartsák az égető (3699-ben legutóbb Syburrban félbeszakadt egy vita) és a még égetőbbekről (a csata folytatásáról). Ez az asztali játék vége és ezután 16:00-kor minden csapat és Kalandmester menjen a pódium előtti betonpályára, ahol elkezdődik a LIVE érdemi része.

Miért kell Kránnak Sa-Mankan teste? A shagatanokat azért küldték, hogy szerezzék meg a „kaput”. Mivel Sa-Mankan teste vált az utolsó aktív átjáróvá a Fekete Entrópia Síkja és Satralis között ezért kellett visszavinniük a Fekete Toronyba. Ott bátyja Shackalor rövid ideig gyászolhatja, ugyanis visszaküldve az időben ez lesz az az eszköz, amivel Krán első ízben Godonra szabadíthatja a Fekete Entrópia Urait. Ezzel bezárul a kör és megszűnik a Paradoxon. Sok más világban ugyan Krán végső győzelmet aratott Godon lovagjai felett, azonban el kell túrnie, hogy itt, ezen a síkon megszületett Pyarron és fennáll, különben minden másik síkon aratott győzelmüket eltörölné a(z Idő) Kígyó.

VI. Fejezet: az Ó-Pyarroni zsinat (P.sz. 3723) – SZOCIÁLIS LIVE

A LIVE során a játékosok a pyarroni Nagytanács (~Közösségi Tanács) résztvevőit képviselik. Az egész tábor során van lehetőségük a saját frakciójuk és a többiekével kommunikálni a fontos témákról. Aszerint, hogy ki mikor érkezik és milyen szállást foglal el a táborban kapnak a szervezőktől egy-egy kítűzöt, ami a hovatartozásukat, származásukat jelöli. A különböző feleknek van egy-egy nevesített vezetőjük, akik a kalandban is szerepelnek és akit (rájuk van bízva hogyan) a kítűzöt viselő LIVE-osok választanak a saját frakciójukon belül. Kítűzöt cserélni egymással nem lehetséges. Az ó-pyarroni zsinatot egy 'zsinati biztos' vezeti le, ő ad szót és vezeti fel a kérdéseket is. A hét folyamán lehet majd további kérdéseket is betérjeszteni a Nagytanács felé a képviselők útján.



1, Új-Pyarron – az Államszövetség központja. Egykoron teokrácia volt, mára a hatalmából sokat veszített Papi Szék vezeti. **Képviselőjük: Viktória úrnő, Antoh kegyeltje**

Képviselőjük III. Sivendé herceg

2, Edorl – az ikerhercegség egyik tagja, hatalmi rendszere a hercegség.



3, Predoc – az ikerhercegség másik tagja, hatalmi rendszere hercegség. **Képviselőjük Ermeni herceg**

4, Viadomo – Dreina vallásának fellegvára, az Oroszlánszív Lovagrend irányítja, hatalmi rendszere rendiség. **Képviselőjük: Meralof din Pagban nagymester.**



5, Syburr – egykori shadoni zsoldosok alapították, melyek vezérségi címe fokozatosan alakult át hercegvé, így mostanra hatalmi berendezkedése hercegség. **Képviselőjük: Atrcq Desantes.**

6, Sempyer – bár klánok uralják, de maguk közül is kiválasztották egykor az arra érdemes hercegi családot, akinek szava döntő többséggel esik latba a viták során, így államformája hercegség. **Képviselőjük: Amitab fen Resster lovagherceg.**



7, Lar-dor – korán adaptálta a szövetségi rendszert válaszul a területén gombamód szaporodó hatalmi gócpontokra, s mostanra egy szenátusi tanács dönt a fontos ügyekről. **Képviselőjük: Arama Lyendi kancellárasszony.**

8, Enysmon – először a Dúlásban semmisült meg, majd a IV. nomádjárás során, így vezető rétege híján a területén illetékes inkvizítorok beszélnek nevükben. **Képviselőjük: Deerem inkvizítor, Darton lovagja.**



9, Hat Város – igen korán kialakította a maga szövetségi rendszerét és ennek megfelelően folyamatosan bővülő szenátusával igazgatta a Bölcső-öböl vidékét, s majd a Gályák-tengerének pyarroni területeit. **Képviselőjük: Armen harcos hercegnője (akinek apja Armen jelenlegi hercege).**

Kérdések

1, Mi legyen a nomád hordával?

- A, Tovább folytatni a harcot, várva az yllinori majd északi felmentőseregeket.
- B, 10 éven keresztül 7500 aranyat fizetnek ki hadisarcként a nomádoknak a bántatlanságért.
- C, Enysmon elfoglalt területeit megtarthatják és Syburr valamint Sempyer oldaláról is kapnak földeket.

2, Milyen úton haladjon tovább Pyarron?

- A, Selmovita irányzat, Selmo örökösei nyomán minden maradjon a régiben
- B, Pyarronita irányzat, Új kor Ho(rdo)zói egy militáns, átszervezéssel járó államreform

3, Mi legyen az Ezüst Rend sorsa?

- A, folytatni és újraépíteni a kalandozó falkákat, a Filozófusok hathatós segédelmével és vezetésével
- B, Pyarronak a saját lábára kell állnia, közös/állandó/reguláris hadsereget kell felállítania és a Pyarroni Titkosszolgálatot megerősítenie

4, A főisteni titulus kiüresedése (Selmo a Próféta és két kegyeltje halála a Dúlásban) milyen következményt vonjon maga után?

- A, semmilyen, Krad a tudás! maradjon ő, akármennyire névleges ez
- B, Ne legyen főisten, a pyarronita felfogás szerint.
- C, válasszunk újat a meglévő istenek közül
- D, válasszunk újat a meglévő istenek közül, de olyat, akinek legalább kegyeltje van

5, Hogyan fogadjuk Aurin al-Marem prófétát, aki segítségére sietett Pyarronnak a Nomádjárásban?

- A, fenntartva a rá kimondott ítéletet állítsuk bíróság elé megint
- B, üldözött státuszát szektájának megtúrt felekezetté minősítjük át
- C, ismerjük el a rendjét és ajánljuk fel neki Darton üres páholyát az Istenek Hegyén

6, Morgena istennő visszatérése mivel jár?

- A, Semmivel, Noir istennő maradjon a pantheon tagja.
- B, a vegyes, hat városi entitást, a Homályjárót emeljük be a pantheonba (Noir lecserélésével jár)
- C, Morgena istennőt fogadjuk el teljes valójában és vegyük fel a kapcsolatot északi kegyeltjével (Noir lecserélésével jár)

7, Azok az istenek, akik nem vesznek részt aktívan és hatékonyan Pyarron építésében, fenntartásában, fejlődésében és védelmében kikerüljenek -e a pantheonból végleg?

- A, nem
- B, Noirra nincs szükség
- C, Dellára nincs szükség
- D, Albornra nincs szükség
- E, Noirra és Dellára nincs szükség
- F, Noirra és Albornra nincs szükség

8, A dzsadokkal való évtizedes együttélés a Manifesztáció óta lehetővé teszi -e isteneik, vagy istenük bekerülését a Pantheonba?

- A, nem kellene
- B, építhetnek egy mecsetet a falon kívül
- C, az eredeti dzsah isteneket (Doldzsah, Galradzsah és Dzsah) mind befogadjuk a pantheonba
- D, az új Nagy Istent (~Galradzsah) beemeljük a pantheonba
- E, nem fogadjuk be, de egy templomot szentelhetnek az Örök Város falain belül

9, A Három Pajzs Szövetségéhez tartozók önállóvá válását, kiválását az Államszövetségből, de megőrizve a jó viszonyt (amíg lehet) Yllinor példáját követve elfogadja-e Pyarron?

- A, ne válhassanak ki

- B, Syburr önálló állam
 C, Sempyer önálló állam
 D, Syburr és Sempyer önálló

10, Legyen e a Három Pajzs Szövetségéből Négy Pajzs Szövetsége Viadomo beemelésével?

- A, igen
 B, nem

VII. Fejezet: Igazság

A Szociális LIVE után vissza lehet még ülni és ÚGY TENNI, mintha ez már tényleg a játék vége lenne. Megkérdezheted a játékosokat milyen volt, elmondhatod neki minek mi volt a háttérben és beszélgethettek arról, hogy a zsinatnak milyen kimenetele lehet a jövőben. Mikor már mennének az asztaltól kezd el nekik leírni, hogy visszatérnek Új-Pyarronba ünnepelni, s a legtöbb nagyság leereszkedve a harcosok szintjére velük ünnepel valamelyik ivóban, kocsmában, fogadóban. Ekkor érkezik egy díszes öltözetű komornyik azzal, hogy Avló Remeer báró az Istenek Hegyén álló kúriájába meghívna őket egy baráti italra, mint az Örök Város Bajnokait. Ha úgy döntenek ON és OFF, hogy inkább mennének/maradnának inni vissza is utasíthatják a meghívást és ekkor a kaland valóban véget ér.

Ha nem, akkor a komornyik egy hintón viszi el őket a Remeer kúriához, mely az Elorand könnyei vizesés mögött épült az Istenek Hegyének oldalában és kora ellenére jól láthatóan a millenium előtti pyarron stílusában épült rengeteg vízköpővel és démoni szoborral. Egy kényelmesen berendezett terembe vezeti őket, ahonnan éppolyan jól látható a teraszról a vizesés, mint az odalent ünneplő/gyászoló város. Az asztalon többféle ital található, az étel pedig hamarosan elkészül, hogyha éhesek. Egy menzini sakktabla is van az asztalon, a báró nagyon szeret játszani.

Sokat hallott róluk és tetteikről, de homályos előtte, hogy mi történt Ó-Pyarronnál, ezért nagyon szívesen meghallgatja az összefoglalójukat. Majd arra tereli a szót, hogy neki az események sorozata, ami ide vezette Pyarront nagyon emlékezteti egy bizonyos Alucardo Ront'e Rone gróf roxeni jóslatára. Kéri őket, hogy segítsenek megfejtetni neki melyik sor mire vonatkozhat benne.

„Zöld mennydörgés hasítja majd át az eget délről,
 a Vörös Sárkány öröksége tíz lelket emészt majd el.
 A Havas Szentek ajándékkal és vérért jönnek le a hegyről,
 Öt halál csillapítja Antoh szomjúságát.
 Békére talál végre a Veszett Vad,
 felébred álmából a Fehér Oroszlán,
 s a Koboldrejteket sem őrzi többé már a titkát.
 A Sakálkirály sírja betemetve marad,
 Égbe emelkedik az Elveszett Erőd,
 S visszatér az is, aki a nap sebében eltűnt.
 Elherdálják majd a Dúlás Kincset is,
 mire testvér lesz a Róka és Kos megint.
 Legyőzőre talál a Súlyomszívú angyal,
 kinek barátját a néma hegy nyelte el.
 Utoljára kinyílik a Romlás Kapuja,
 S megkezdődik majd a Sárkányok Smaragd Hábortúja.
 Mire a kilenc haláltalan temploma szétszéled,
 megmutatkozik végre a Kék Sík Ura.”

Az a kérdés, hogy melyik sorban a játékosok maguk melyik kalandra vagy novellára ismernek rá az elmúlt évekből. Nem kell, hogy mindegyik tökéletesen passzoljon, van amelyikre több megfejtés is létezik. Ha legalább négyről el tudják mondani, hogy SZERINTÜK mire vonatkozik a friss Ynevi események közül, akkor Avló Remeer báró bevallja, hogy nagy hibát követett el. Mivel bebizonyították nem csak neki, de a világnak, hogy ők TÉNYLEG az Örök Város Bajnokai beismeri, hogy ő áll H'Lagoon megölése mögött és alkut kötött a Külső Síkok urai közül a talán leghatalmasabbikkal, Ligeroe-val. Úgy

érezte, hogy ifjúsága, a Dúlás óta Pyarron letért a Próféta által kijelölt ösvényről és csak távolodik az eszmétől, ami egykor megteremtette. Azt remélte, hogy sikerül a teremtett káosszal és veszélyekkel ráébreszteni a vezetőket, hogy rossz úton járnak, de most úgy látja, hogy a régi idők hősei helyére méltóak léphetnek majd, akik egy nem csak nevében új világ kihívásaival is képesek szembenézni és jövőbe vezethetik az Örök Várost. „Célunk a jövő és hogy ott lehessünk.”

Elmondja, hogy a teraszán van egy mágikus térkapujel, ami közvetlenül a Gyötrelem Síkjára, Ligeroe kastélyába nyílik, túl az öt védelmező démonokon. Eddig csak a démonúr nyitotta meg ha szót akart váltani vele, de most már ... tudja mit kell tennie, hogy ő is megnyithassa. Ha vállalják, arra kéri őket, hogy lépjenek át a kapun és öljék meg a démont vagy ha azt nem is lennének képesek sebezzen meg, hogy egy örökkévalóságig megértse: Pyarron felett sohasem lesz hatalma. Ha elvállalják, akkor felvesz egy rongyosra olvasott Selmo Legendáriumot és összepakolja a sakkészletet, majd a teraszra vezeti őket. Megmutatja hová álljanak, majd a peremre állva egy tört vesző és sebet ejtve magán démoni nyelven beszélni kezd, s vércsíkot hagyva maga után leveti magát a teraszról a mélybe.

Ekkor felizzik alattuk a mozaikba rejtett rajzolat, amiben felismerhetik a démonlovas jelét, amely most a másik irányba működve átrántja őket Ligeroe palotájába. Itt valóban a szomszéd teremben rátalálnak a gyanútlan démonúrra, ez nem a hálósobája, mert a démonok nem alszanak, de az a hely, ahol a legszívesebben unatkozik. Feléjük fordul és azonnal felismeri bennük az Örök Város Bajnokait.

Ligeroe

Előfordulás: idézett
 Megjelenők száma: 1
 Termet: E
 Sebesség: 250 (SZ) 240 (L)
 Támadó érték: 300
 Védő érték: 350
 Kezdeményező érték: 60
 Célzó érték: 60
 Sebzés: fegyver szerint
 Támadás/kör: 2
 Életerő pontok: 72
 Fájdalomtűrés pontok: 212
 Asztrál ME: immunis
 Mentál ME: immunis
 Méregellenállás: immunis
 Pszi: 20. Szintű, Mesterfokú alkalmazó
 Intelligencia: kimagasló
 Jellem: Káosz
 Tapasztalati pont: 19000



Az egyik legerősebb Démonherceg mind között, Ligeroe a Gyötrelem Síkjának ura. Megjelenésre emberi, leginkább egy Xingre hasonlít. Bőre - ha ugyan bőrnek lehet nevezni - enyhén szürkés árnyalatú. Szemei faközöldek. Dús szemöldökei egyetlen sötét vonalat vonnak homlokára, az orra fölött kis háromszöget rajzolva. Tekintete átható és természetfeletti akaraterőről árulkodik. (...) A legnagyobb hegység tetején, egy fennsíkon emelkedik Ligeroe palotája. A hegységet alkotó sötétszürke kőből emelték, éppen ezért nem is látszik, meddig tart a hegy és honnan kezdődik már a vár. A palota minden tekintetben hatalmas. Falai magasak, tornyai az égig nyúlnak. A várban megszámlálhatatlan Xing és Malmoth lakik, körülötte pedig állandóan Sherebek hada járőröz. Ligeroe tart egy különleges csapatot is vára mélyén: húsz félelmet nem ismerő Sytixet. Ha ő maga bajba kerülne, ezeket idézi meg és szabadítja rá ellenfeleire. Ha ennek ellenére mégis harcolni kényszerül, mágikus módszerekhez folyamodik. Szinte egyedülálló ismerője a Külső és Belső Síkok anyagi, asztrális és mentális mágiájának. Ezt úgy alkalmazza, mintha 15. Tapasztalati Szintű varázsló lenne, azzal a különbséggel, hogy varázslatait a sárkányokhoz hasonlóan hozza létre: vagyis nem kell a mágikus rúnákat kimondania, netán a levegőbe írnia, elég pusztán elméjében felidézni azokat. Emiatt a varázslás ideje minden

mozaiknál 1 szegmens. Nem csak a mágiahasználatnak, az álcázásnak is nagymestere. Parancsol a fénynek és a hangnak akár a Bárd. (Azaz a szabályokat tekintve alkalmazza a Bárd fény- és hangmágiáját. Ez nem jelenti azt, hogy bármi köze is lenne a Bárdokhoz!) Bárki, akinek a szemébe néz, elbátortalanodik átható tekintetének súlya alatt. NJK-k veszítenek a Bátorságukból 12-t, Játékos Karaktereknek pedig Asztrális ME-t kell dobniuk 60E ellen, különben félelem lesz rajtuk úrrá. Ebből ki is derül, hogy Ligeroe ellen fordulni csak elit vagy fanatikus harcosoknak és Játékos Karaktereknek van esélye. Ezenkívül pusztá akarásával használhatja a Kyr Pszi Mágikus Tekintet diszciplínáját, 20. Szintüként. Akár a többi Démonúr, Ligeroe is bármikor képes feltölteni elméjét Manapontokkal egyetlen kör leforgása alatt. Mialatt varázsol vagy Mana-pontot gyűjt, harcolhat is. Ezt rendszerint saját kardjával teszi, amelyet a Gyötrelem Síkjának különleges anyagából ő maga készített. Pengéjét a hatalom rúnáival róttá tele, amelyek a kardot sosemlátott erővel ruházzák föl: KÉ +30, TÉ +40, VÉ +30, Sebzés 3k10. Ezenkívül Ligeroe mágikus képességeinek köszönhetően állandó aura védi a támadásoktól, amely 10-es SFÉ-nek felel meg. Ha valaki arra vetemedne, hogy megidézi, Ligeroe azonnal térkaput nyit és hívja fanatikus Sytixeit. Ha ez nem célravezető vagy nem kivitelezhető, ő maga próbál meg végezni az idézővel. Akár így, akár úgy a vakmerő varázslónak lakolnia kell.

Első körben pusztá kézzel harcol, aztán előveszi a kardját. Harmadik körben már varázslatokat is használ ellenük. Ha sikerül Ép-re megsebezniük, akkor megidéz a játékosok számával megegyező Sytix démont dühében. Nagy valószínűséggel nem sikerül megölniük, de az „üzenetet” átadták. Ha bajos a visszavonulás, akkor megjelenik Bátor Teknős márványfehér színben és sérthetetlennek tűnik a démonok számára, segítve a menekülésüket. Visszatérve megtöri a kapujelet kardbotjával és csak ekkor veszi le az egyszer használatos hófehér Lopakodót (amit még közösen szereztek Álmos Teknőssel a Jégphasítók kráni fejtámadásaitól évekkel ezelőtt).

Ha nem sikerül legalább négy sort azonosítani, akkor Remeer csalódott lesz, de nem bántja őket a vacsora folyamán. Ha viszont megoldották a (Tier 2) „H’Lagoon gyilkosa utáni nyomozás” küldetést, akkor megjelenik Bátor Teknős, Untel Vorr és Vúlú, hogy szembesítsék bűneivel a bárót. Ha azonosítottak négy sort, de nem akarnak átmenni a Gyötrelem Síkjára akkor sincs semmi gond, a báró feladja magát a Papi Szék előtt. S ezzel a kalandmodul és a kampány véget ér.

VÉGE

Mi történt Lykargonnal? A Döntések Hegyén való vándorlás végére elfogadták sorsukat (ki könnyebben, ki nehezebben) és visszatáltak Kyel keblére. Mindketten küldöttei, angyalai lettek, ami a legtöbb kegyelt sorsa halála után (ami elől Tordraga olyan sokáig menekült). Metamorfózisuk végére ők lettek a Teremtés Bírja és a Pusztítás Bírja, akik ezután Kyel papjai (paplovagjai és szerzetesei?) segítségére érkehetnek az isteni szférákból, hogyha azok megidéznek valamelyiküket. S ezek után ki a Kegyelt? A Ramurro-mezején lezajlott csata éjszakáján **minden Kyel hitű (nem csak papok)** Yneven álmában értesül róla, hogy mi történt a Gömbszentélyben, hogy Lykargon visszatért istenéhez és, hogy valahol Yneven MOST született meg az új Kegyelt. Valószínűleg évekbe telik majd a kutatás utána vagy ameddig kinyilvánítja hatalmát ha elég idős lesz ... de valahol már megszületett.

„Olyan hatalmas soha nem lehet szavad, hogy bármi földi rendelettel elsöpörd az istenek íratlan, szent törvényeit.” – Szophoklész: Antigoné (részlet)

Teremtés Bírása

Előfordulás: nagyon ritka
 Megjelenők száma: 1
 Termet: E
 Sebesség: 130 (SZ), 140 (L)
 Támadó Érték: 121
 Védő Érték: 200
 Kezdeményező Érték: 50
 Célzó Érték: -
 Sebzés: 3k6+4
 Támadás/kör: 2
 Életerő pontok: 40
 Fájdalom pontok: 150
 Asztrál ME: 125
 Mentát ME: 145
 Méregellenállás: immunis
 Pszi: 40 (pyarroni módszer)
 Intelligencia: Kimagasló
 Max. Mp.: 100
 Jellem: Rend, Élet
 Max. Tp.: 16 000



A Teremtés Bíráját 9 vagy magasabb szintű pap megsegítésére küldi Kyel. Egy hatalmas aranyszínű aurával rendelkező jogart forgat a harcban és egy nagy pajzsral védelmezi meg a papot. Fehér, godoni típusú teljesvértet visel (rúnapáncél) és godoni sisakot. Ha leveszi, akkor arcvonásai a fiatal Ordaric Lykargon, Kyel egykori kegyeltjét idézik meg abban, aki látja. Kyel hitűek számára a megjelenése a Hit Hatalma és a Hősi Lélek varázslatok hatását váltja ki. 100 láb sugarú körében nem hangozhat el hazugság, egyszerűen nem képes kimondani, aki szólna. Azonnal megszünteti a láthatatlanság hatását a környékén. Képes repülni szárnyak nélkül is, amely képességét átruházhatja másra.

Pusztítás Bírása

Előfordulás: nagyon ritka
 Megjelenők száma: 1
 Termet: E
 Sebesség: 100 (SZ), 130 (L)
 Támadó Érték: 150
 Védő Érték: 220
 Kezdeményező Érték: 60
 Célzó Érték: -
 Sebzés: 3k10+5
 Támadás/kör: 2
 Életerő pontok: 50
 Fájdalom pontok: 160
 Asztrál ME: 145
 Mentát ME: 165
 Méregellenállás: immunis
 Pszi: 60 (pyarroni és kráni módszer)
 Intelligencia: Kimagasló
 Max. Mp.: 150
 Jellem: Rend, Halál
 Max. Tp.: 22 000



A Pusztítás bíróját egy 15 vagy annál magasabb szintű pap hívhatja segítségül a harcban. A fekete angyal shadleki buzogányhoz hasonló, sötétség aurával rendelkező fegyverrel érkezik meg kráni fekete acél vértben és sisakkal, pajzs nélkül. Sisakját levéve Kyel egyik első kegyeltje, a fiatal Tordraga arcvonásai ismerhetőek fel. Ennek megfelelően a papi mágia mellett a varázslói mozaikokat is ismeri és

használja. Használja és ismeri Kyel egyedi varázslatait, amit képes más személyekre is használni. Képes repülni, a közelében elhangzó hazugságok azonnal 3k6 sp-t okoznak annak, aki kimondja.

Epilógus

A nomádok élére (ha nem ölték meg) az utolsó Entrópia Lovasa, Jo-Acha áll, aki Nyakanya (ejtsd: njakanja) néven tisztelnek ezután. Ő már nem „kapuja” a Fekete Entrópia Síkjának, de az itt maradt Fekete Anyagot képes uralni, formázni és parancsolni neki. A zsinat eseményeitől függően tekint a távoli Új-Pyarron felett lebegő Gömbszentélyre, aminek a mélyén lehet még egy Aranykör, amivel bevégezheti küldetését.

Szkara Morganios invitálására a Két Hold Hölgye látogatásra indul északon a Bakmamával találkozni, ami újabb kalandozásokba torkolhat a láthatóan istenek által szeretetett botanikus hercegkapitány oldalán.

Isidor de Sedierta előlép az Aranykör Lovagrendben terciaddá, a kegyeltségre várók sorába.

Sir Cleric Tycondrius elfogadva, hogy nem lehet Kegyelt az újszülött felkutatására és új kalandok felé indul. Viktóra úrnő elindul az északi merresitákhoz rendezve vallási ellentéteiket.

Bátor Teknős ellátogat Kegyes Araitá Temetőjébe és virágot visz Álmos Teknős sírjára, majd mellé a padra leülve annyit mond: „Győztünk, barátom.”

Tartalomjegyzék

| | |
|--|-----------|
| Kalandmesteri köszöntő | 1 |
| Hangulatkeltő novellák | 2 |
| I. hangulatkeltő novella: <i>Entrópia</i> // zene: <i>Jalan Jalan - Lotus</i> | 2 |
| II. Hangulatkeltő novella: <i>A pyarroni</i> // zene: <i>Röyskopp – Alpha male</i> | 5 |
| III. hangulatkeltő novella: <i>A kráni</i> // zene: <i>Havasi – Warrior within</i> | 9 |
| A Σ rendszer | 12 |
| A kalandmodul eseményei vázlatosan és a tábori mesélés időrendje | 15 |
| Előző részek tartalmából, avagy a IV. Nomádjárás alakulása | 16 |
| I. fejezet: Falkataktika | 18 |
| Syenas..... | 20 |
| Új-Pyarron | 22 |
| 1. küldetés: Kráni követek | 25 |
| 2. küldetés: Morganios kísérése | 28 |
| 3. küldetés: Havasszentek | 30 |
| Jo-Acha mellékküldetés | 31 |
| II. fejezet: Kegyes igazságok | 34 |
| 1. küldetés: Nomád előrs elpusztítása | 38 |
| 2. küldetés: H'Lagoon gyilkosa utáni nyomozás | 42 |
| 3. küldetés: Dartoniták előkerítése | 47 |
| III. fejezet: Enumeráció (~seregszemle) | 49 |
| IV. fejezet: Üzgün natar (~ hegyek haragja) | 52 |
| V. fejezet: Vad isten | 55 |
| I. helyszín: Csatornarendszer | 55 |
| II. helyszín: A(z eredeti) Fehér Szárnyak Háza | 55 |
| III. helyszín: M1 A2 | 56 |
| IV. helyszín: A Fellegvár pincéjében | 58 |
| V. helyszín: Gömbszentély mélye | 60 |
| VI. fejezet: az Ó-Pyarroni zsinat (P.sz. 3723) – SZOCIÁLIS LIVE | 63 |
| VII. fejezet: Igazság | 65 |