

Bereszártsz

Szülei átkát viszi tovább minden újszülött

AZ ÖTÖDIK MENTÁLCSAVAR TALÁLKOZÓRA

5-7. SZINTŰ KARAKTEREKRE

ÍRTA: LordRuFuS
HELYSZÍN: Dél-Ynev, Városállamok, Khiddón állam, Qunzais városa
KEZDET: P.sz. 3704, Esős évszak, Dreina tercének Második (Esküvések) hava, 15. napja
A qunzaisi újjászületés ünnepének kezdetén

Khiddón hercegségének történelme Az alapításig

Részletek Uriol en-Sythannak, Krad pyarroni papjának *Godora örökében* című, P.sz. 3689-ben elkészült munkájának letisztított (azaz a Papi Szék által felülvizsgált) oldalairól

... A hercegség története még a godorai időkre nyúlik vissza, amikor Erion még nem önmagában jelentette Godora Birodalmát, hanem egy, a kyr hagyományok feltámasztásáért küzdő, hatalmas királyság ékköve volt. Ekkoriban a mai Khiddón Althural tartományának, egy előretolt örgrófságnak része volt. A terület meghódítója és hercegséggé szervezője, a tragikus sorsú III. Meneloth az Erqhuan-dinasztiából (P.e. VIII. sz.) ütközőzónaként tekintett a tartományra, így e vidékek borzalmas csaták sorát látták fennállásának tizennyolc százada alatt...

... Althural tartomány már P.sz. 967-ben megtapasztalta, amire nekünk még három évezredet kellett várni – Krán érintését. A grófságnak szerencséje volt – a rettegett ország lehelete egy száműzött elkeseredett kísérlete volt, hogy hatalomhoz jusson: demont idézett a mai Artha (akkor Luvarthan) városában, egyet a mentáldémonok közül. A szörnyeteg, akinek neve azóta többször előkerült a tartomány történelmében, megadta a kegyelemdőfést az örgrófságnak, így az elszakadt a Godorai Birodalomtól. Maga a nagy Godora sem tartotta sokkal tovább magát...

... A volt tartomány több évszázados Nagy Interregnumát Rendor Urtham, Ghiessil tartomány akkori ura, egy erős kezű államférfi és katona szüntette meg a P.sz. XIII. században. Felszámolta a többi hat tartományúr hatalmát. Véres csatákban, pénzt és erőt nem kímélve szorította maga mögé mindazokat, akik szembeszálltak vele. Húsz évnyi politikai és vérfestette hadjáratláncban sikerült elérnie célját, s tanácsadója szavára hallgatva hercegnek nyilvánította magát, nemesi házáat uralkodói dinasztiává jegyeztette külhonban is. Újabb tíz év alatt sikerült hagyománnyá elfogadtatnia terveit. Althural szétilált peremvidékeit szándékosan elhagyva a központi területeken a háborúk dúlta vidéket Szikkadtföldnek, azaz Aior Panthalysznak nevezte el. Kevés ilyen tehetséges férfi vagy nő állt azelőtt és azóta is ezeknek a területeknek élén...

... Nehéz elhinni vagy elfogadni, de a Kegyetlen Háborút mi idéztük elő. Hittérítőket küldtünk a shalur nép sorai közé, hogy acsargó démonhívőkől civilizált néppé tegyük őket, akár majdnem ezer évvel azelőtt tettük a nasti nemzetségekkel. A Shalur Kánság azonban keményen ellenállt – talán még a Déli Sztjeppék nomádjainál is kegyetlenebbek voltak, még annál is brutálisabban kezelték a hitvitáikat – vérrel, vassal és üvöltő démonfattyaikkal.

Egy emberöltő hiábavaló áldozat szülte meg a döntést – diplomácia helyett fegyverrel kell a Kánság vitézeitől egyre inkább zaklatott Mawermal Királyság segítségére sietnünk, és harapófogóba szorítani a shalur vadakat. P.sz. 2355-ben csapataink feltűntek a horizonton, s alig egy év alatt sikerült mélyen benyomulnunk a Kánság területébe. Stratégáink mintha elfelejtették volna mindazt, amit délen, a Sztjeppén tanultak, vagyis azt, hogy néhány gyűrű megsemmisítése semmit sem jelent, helyette hosszú arcvonallal kell támadni, máskülönben oldalról folyamatos támadások célpontja lehet a seregünk. Így is lett – a következő három évben csak borzalmas áldozatok árán sikerült megtartani és mindössze néhány mérfölddel szélesíteni a gyorsan szerzett területeket. Északon a Mawermal Királyság pedig egyre kevesebbet vállalt a harcokból, hiszen északi szomszédai már várták, hogy karmaikkal szaggathassák területét, tehát vigyáznia kellett.

Egy éves átmeneti béke született, mely idő alatt északi szövetségeseink megerősítette határvonalait, mi pedig kivontuk csapatainkat a Kánság szívéből, és durván egy tucat mérföld kivételével visszaadtuk területeit. Varázslóink azonban otthagyták nyomukat, s néhány varázsjelet is adományoztak az újrahódító shalur csapatoknak.

A béke véget ért, csapataink száma időközben másfélszeresére bővült, ahogy újabb támogatások érkeztek Pyarron szent városából. Újra véres harcokat láttak a terület dombjai, újra szent és démoni vér öntözte felváltva a kopár mezőket. Északi szövetségeseink védelemre rendezkedett be, végváraiból ki-kitörve próbálta nehezíteni a shalur vitézek dolgát. Két év

hadakozás után úgy hittük, megadjuk a végső döfést a kivéreztetett Kánságnak. Az Égi Fény 2362. esztendejében megnyitottuk a térkapuinkat a terület szívében, s belülről kezdtük meg a nomád egységek szétzúzását. Ők egy év felesleges és kudarcokkal teli küzdelem után kezdtek ki-kitérni támadásaink elől, és még egy évnek kellett elteltie, hogy belássuk: észak felé tartanak, hogy a jóval gyengébb Mawermal Királyság határain belül küzdjenek meg velünk.

P.sz. 2364-ben áttörték az északi végvárvonalat és elkezdték a benyomulást a szövetségi területekre, az elkövetkező év első hónapjaiban pedig már Artha városának környékén portyáztak. Sokkal gyorsabban mozogtak nálunk, így folyton kitérhettek csapataink útjából.

P.sz. 2365, Darton tercének harmadik (Kacaj) hava. Szörnyű erővel törtek ránk a nomádok, alig fél év alatt teljesen tönkrevették seregeinket – démonok tartottak velük szokatlanul sokan, durván minden ezer lovasra jutott egy-egy szörnyeteg. Megtudtuk, hogy a törzs öregsámánja újra megidézte Xyrothgabbargularthuseixet, aki azóta megtöbbszörözte hatalmát.

P.sz. 2366-ra teljesen szétzúzták a Mawermal Királyságot, seregeit felmorzsozták, minket kiűztek új területükről. A démoni vezetésű vadak ellen anyaországunk többszörös haderőt küldött és shadoni lovagokkal egészítette ki a csapatokat. Két év vérengzés után sikerült egész a démonig bevágni, akit papjaink és varázslóink közös hatalma visszaűzött saját síkjára, fejtáncuk pedig végezhetek a sámánnal. P.sz. 2368-ra néhány, a Hartegass lábánál fekvő dombokhoz vándorló nagycsaládon kívül írmagja is kiveszett a shalur nomádoknak. Véget ért a Kegyetlen Háború...

... P.sz. 2968. Véget érnek a Béke Századai, amik akkor vették kezdetüket, amikor a Kegyetlen Háborút lezáró békékben a Shalur Kánság és a Mawermal Királyság területét mintegy félszáz kisebb államra osztottuk fel. Két gazdagabb tartomány, a godorai rögökre épült Artha és az egyik új állam, Lein fél évszázados gazdasági együttműködése katonai szövetséggé vedlik át, így megalakítva az Új Idők Szövetségét. A két erős állam három kisebbel (például Deral állam, amelynek területén a mai Hergol is található) összefogva gyors győzelmeket aratott a felkészületlen szomszédokkal szemben, s sugarasan terjeszkedett kifelé.

A Szövetség P.sz. 2974-re megszerezte a mai Khiddón állam teljes területét és egy további száz mérföldes gyűrűt maga körül. A két legerősebb város, Artha és Lein seregegyesítéssel legyőzte saját szövetségeseit, akik nem értették meg, hogy mire készült már eredendően is a szövetség két alapítója. Az Új Idők Szövetsége a peremre telepített sokat az értetlen vagy hűtlen csatlósállamok vezetői közül, majd lerázta a gyűrűt. A Szövetség ezzel feloszlott, s Lein fővárossal megalapulhatott a ma is létező Khiddón Hercegség, melynek első hercege Artha ura, Iraquul con Marlotas lett – így a kettős központúság sokáig fennmaradhatott, s a hatalom csupán mintegy háromszáz évvel alapítása után került egyértelműen Lein városába...

Ami kimaradt

A Vigyázó Érmékről és a Méz Asszonyairól

Orwella tervei közül nem egyet az vitt sikerre, hogy nem pusztán valószínűtlenül előre számolt az események bekövetkeztével – azaz gyakorta évszázadokkal előre tervezett; gondoljunk csak az egyik legnyilvánvalóbb ármányára, amivel körbefonta Kyria Hatalmasainak legerősebbikét, Yaering-Yn Garunt, aki azóta is lángolva szerelmes belé –, de híveit képes volt olyan tárgyakkal és képességekkel felruházni, amik, megfelelő alkalmazás és titoktartás mellett, borzasztó hatalmat adtak az alkalmazó kezébe.

Az egyik ilyen, sikerre vitt terve volt az úgynevezett Vigyázó Érmék elkészíttetése kevéssel megtestesülése után, amihez igénybe vette Rualan Kovács-, Művész Házait, azok legkiválóbb alkotóit, illetve az ott működő varázslóiskolák legkiválóbb növendékeinek segítségét is.

Ezek a varázstárgyak mind egy-egy másik tárgyra voltak ráhangolva, jelentőségük pedig abban rejlett, hogy az érmét egy megfelelő szertartás keretei között szét lehetett törni, és későbbi egyesítésük esetén egyértelműen mutatták a vigyázott tárgy helyét és távolságát, bármily messze került is az az eredeti helyétől.

Az Érmék darabjait eleinte csak Orwella felkentjei voltak képesek használni, az ő kezükben azonban jelezte az Érme összes többi darabjának helyét, távolságát, pozícióját – gyakorlatilag a kyrek Fürkészenek mintájára, s csupán ők voltak birtokában annak a szertartásnak is, amivel meg lehetett ismerni a Vigyázó Érme rejtette tárgy helyzetét is.

Orwella azonban időközben meggyengült, elűzetett az Elsődleges Anyagi Síkról, és egyre tovább vesztette hatalmát. A Vigyázó Érmék legtöbbször a Császárhoz hű kyrek kezére került, akik megfejtették a jeleket és ráleltek az eldugott ereklyékre. Ryek bukásának idejéig a félszáz Érme rejtette kincsnek legalább háromnegyede megsemmisült, másoknak pusztán az Érméje vált használhatatlanná, tört szét vagy semmisült meg. Egy-két tucatnyi azonban, istennőjükhöz hasonlóak, túlélte a pusztítást.

Godora Birodalmában bukkantak fel újra. Istennőjük sugallatára a Kitaszított vakbuzgó boszorkányai és néhány felszentelt papnője Althural tartományban életre hívták a Mész Asszonyainak nevezett szektát, amelynek szerves része volt a tartomány állandó zavaros viszonyainak fenntartásában, s bár többször a kipusztulás szélére került, végeredményben egészen a Béke Századaiként ismert időszak szinte legvégéig megmaradt és kisebb-nagyobb befolyási területen fejtette ki hatását. A szekta központja a ma már csak romok formájában létező Gassytha városkája volt, Khiddóntól Nyugatra, a Hartegass-hegység lábánál.

A város nem sokkal élte túl Pyarron inkvizítorainak fellépését, ami gyakorlatilag kiirtotta a szektát és szörnyű harcban ütközött meg a boszorkányok játékszerével, egy kráni aquirral, lefejezve ezzel a település vezetését, kivégezve a bábmestereket a fonalak és színfalak rejtekében. A godorai város legfőbb épületei már a kifüstölésben leégtek, a gazdasága éveken belül összeomlott. A hely egy évszázad alatt elnéptelenedett, s ma már csak üszkös, moha nőtte romok emlékeztetnek egykori önmagára.

Az inkvizítorok pedig hiába kutatták, hogy az orwellánusok miként tudták hatalmukba fogni az aquirt – nem is csoda, hiszen a befolyásolására lehetőséget adó ötödkori ékszert egy Vigyázó Érme óvta, ami ekkor négybe törve óvta azt az illetéktelenektől – ezekből pedig csak három volt Gassythában és csak egy került az inkvizítorok kezébe.

Qunzais városának történelme XXXVII. század

Részlet Uriol en-Sythannak, Krad pyarroni papjának *Godora örökében* című, P.sz. 3689-ben elkészült munkájának letisztított (azaz a Papi Szék által felülvizsgált) oldalairól

Új-Pyarron városától ÉNy-ra mintegy hétszáz mérföldre, Erion hatalmas kolosszusától DDK-re fekszik a városállamok szavannájának közepén Qunzais városa. Méreteiben, szépségében vagy gazdagságában meg sem közelítheti ugyan a fenti városokat, Khiddón tartománynak mégis ez a legszebb városa – a tartományi székhely, Lein sokkal inkább kereskedelmi-ipari beállítottságú, sokkal hidegebb és távolságtartóbb. Ez a szakrális központ is – a pyarroni vallásnak ugyanis itt van a legszebb temploma – a *Hókatedrális* – a környező városállamok sorában.

Mintegy nyolcvanöt éve emelkedett fel mezővárosi rangjából teljes értékű, a tartomány második legnagyobb hercegi városává, mintegy 13500 fős lakosságával, körzeteivel, a Hartegass-hegység keleti lábától a Hain folyón leúsztatott kövéből rakott vastag fallal, folyó menti jelentékeny kereskedelmi kikötővel, hatalmas katedrálissal és saját erőddel kevéssel a város falain kívül.

A Hókatedrális már a városi rang elnyerése előtt is itt állt, alapjai például P.sz. 3033 óta. Ennek oka lentebb olvasható, a „Tiltott történelem” fejezet soraiban.

A város élén a városmester áll, akinek feladata a tanács (helyi szóval *jhear*) figyelembevételével megfelelően kormányozni a várost és száz mérföldes környékét. Az erőd is az övé, amelyben az ott történő dolgokról a hercegnek nem tartozik elszámolással – ezt mondja ki a P.sz. 3610-ben Werol amn-Atthaka, a mostani herceg nagyapja kibocsátotta *Khiddóni Bulla*. Ez mondja ki a hercegi városi rangra emelést, a kikötő vámfüggetlenségét is, továbbá azt, hogy a *jhear*

döntéseit anyagilag vagy másképp támogató személyek teljes családja gyökerestül irtassék ki.

A bulla kiadását az akkori qunzaisi tanács irányította lázadás váltotta ki, aminek oka a hercegi hatalom zsarnoki uralma mellett annak gyakorlatlansága és a herceg túlzott szabadossága volt – amikor soron kívül bevezette az első éjszaka jogát (P.sz. 3606), betelt a pohár. A város hónapokon keresztül megtagadta az adó és a vámok beszolgáltatását, ezzel okozva fájó veszteségeket a tartományi gazdaságnak. A herceg erre az általános adók növelésével és rendkívüli válságadó beszédére adott paranccsal válaszolt (P.sz. 3607). A város főpapja erre egy évre két félelmetes fegyverével reagált: tartományi egyházi átokkal sújtotta a herceget, így feljogosítva a többi várost és falut a lázadásra; és pattogós, lélekemelő prédikációkra utasította az egyházak papjait. A nyomorúságba adóztatott szerencsétleneket vezetve a gazdaságra berendezkedett városállam ellen a qunzaisi jheart fegyvert fogott, s külhoniakkal is támogatott gyűlölködő parasztokkal támadt a tartományi seregeknek – győzelmet aratva afelett (P.sz. 3608). A győzelmet követően amn-Atthaka herceg a szomszédos hercegek seregeitől kért segítséget, válaszul a lázadók a termőföldek felperzselésével és felszázásával fenyegették meg (P.sz. 3609). A herceg üres fenyegetésnek minősítve folytatta tárgyalásait, a tartomány északi részén erre felégetett földek, felszántott és megátkozott talaj fogadta. Werol amn-Atthaka végre megtört, s négy évi belviszályt követően aláírta Khidol go-Shatlan, az akkori városmester követeléseit, s hercegi pecséttel hirdette ki mindenütt a Khiddóni Bullát.

A város inentől egyenes úton halad a fejlődés útján, agresszív konkurensévé válva Lein központnak. Werol herceg a lázadást követő negyvenedik évben bekövetkezett halála után fia, Bastol amn-Atthaka megszilárdította hatalmát, s ezt hagyta tizenöt évvel fiatalabb öccsére, Uriol amn-Atthakára P.sz. 3681-ben, aki ezt a hatalmat a napokban is gyakorolja, meg-megremegő kézzel, őszes hajjal és szakállal, hatvannyolc évesen. A hatalom megszilárdítása nem befolyásolta a város fejlődését – mindenki megtalálta a maga számítását a virágzásban, ez pedig sikert hozott – a belkereskedelem intenzív fejlődése maga után rántotta a külkereskedelem fellendülését, ami pénzt hozott mindkét nagyvárosnak, így Qunzais lendületesen fejlődhetett, míg Lein városának a rendbetételre és szinten tartásra kellett fordítania a befolyt összegeket. A két város között erős konkurencia alakult ki, de ezt nem nyíltan élik meg, hisz mindketten belátják – az egyik elveszne a másik nélkül.

A városmesterek személyéről azonban nem ejtettünk még szót. Qunzais városmestere P.sz. 3603-12 között Khidol go-Shatlan, egy shadoni gyökerekkel rendelkező nagybirtokos volt, aki a tanács nyomására rábólintott a lázadásra. Nem bizonyított, hogy miként, de P.sz. 3612-ben nyom nélkül hagyta el a tartományt. Utódja Erthol kun Arneas (P.sz. 3612-55), Werol személyes jó barátja. Halálával Bastol amn-Atthaka a városmesteri rangot egy külhoni barátjának, bizonyos Leath de Garle személyének adományozta. A pyar nemes P.sz. 3655-84 között birtokolta a városmesteri rangot, hogy aztán Uriol amn-Atthaka engedélyével e címet fiára, Onthamor de Garle húsz éves főjére hagyományozza (P.sz. 3684). A férfi azonban P.sz. 3695 Esős évszakában, harmincegy évesen halálát lelte: öngyilkos lett, kivette magát a városmesteri villa üvegablakán (Della mosolya [II. Mentálcsavar kalandmodulja] tesztmeséje alapján.) (Mai napig borzongva mesélnek rejtélyes gyilkosokról, sírjukból kikelt holtakról és azóta is hallható szellemjátékról – de hát annyi hihetetlen legenda születik a nép ajkán). A városi tanács két, azóta is legbefolyásosabb tagja, Krad főpapja – Crassor Rendelor és felesége, Dreina főpapnője – Ulaya de Hissana ügyes taktikázással elhárították az akkor hatvannégy éves Uriol amn-Atthaka törekvéseit, hogy bábját ültethesse a városmesteri székbe, így Onthamor fivére, az akkor vidéki középnemes, Erol de Garle foglalhatta el a megüresedő helyet még abban az évben (P.sz. 3695). Erol a családjához méltó ügyességgel forgatta és forgatja ma is a városmesteri pálcát, így a fejlődés csak átmenetileg torpant meg. Qunzais így ma, P.sz. 3699-ben virágzó városként fogadja a látogatókat. És még barátságos is, ha hasznot húzhat belőlük.

A város címere eleinte álló, vörös alapon ezüst bal angyalszárnyat szimbolizáló ábra volt, ám a Khiddóni Bullát követően balra döntötték, bal felé hasították és címetetőt alkottak neki. A címetetőben arany alapon tekercsben írva az ezüstsín shadoni szöveg: „Nileo os sialare manius est”, azaz „Az igazság a mi csodánk”. A jobboldali hasítékon fehér alapon vörös tekercs leengedve, a Khiddóni Bulla szimbóluma, rajta ezüstsín szám, 3610, a kibocsátás éve. A baloldali hasítékon az előző címer, vörös alapon ezüst angyalszárny. Ez a város mostani címere.

Qunzaisban a környék s a város nemesei által nagyban támogatott, jól szervezett és képzett városőrség, az Angyalszárny működik, nevüket a karjukra tetovált és a tisztiek köpenyén szereplő címerszimbólumról kapták.

Qunzais városának titkos történelme Xyrothgabbargularthuseix

Crassor Rendelor, Qunzais mártírhalált halt főpapjának utódjához intézett tanításából

A fenti dolgok mindenki számára ismeretesek. A Hókatedrális Tudás-szárnyában, a Vin-Erowa Könyvtárban azonban van egy bőrkötéses, vaskos kódex *Istenítéletek Jegyzéke a XXXIII. századtól* címmel. Aki ismeri városunk vagy tartományunk történelmét, jogviszonyait, kultúráját, az tudja, hogy már több, mint egy évezreddel ezelőtt megszüntették az ítélkezés ezen formáját Khiddón nyugati felén. A kódex természetesen üres – ami azt illeti, lapokat sem tartalmaz.

Voltaképp egy doboz, melyet több mágikus lakattal és csapdával zárták le, hogy csak az arra érdemesek olvashassák el. Ezeket feloldani csak a birtokomban lévő egyetlen kulccsal lehet – Krad kegyelméből én dönthetem el, kit avatok be a szörnyű titokba, amit a város mélye rejt.

A rejtekhely voltaképp csupán egyetlen tekerceset rejt. A tekercsen pyarroni nyelven lejegyezve a város titkos, sehol nem tanított történelemrészlete található.

Eszerint P.sz. 3033-ban a Shadonból menekült feketemágus, Aluro ves Krossur a városra szabadította egy démonúr, Xyrothgabbargularthuseix hatalmát.

A démon két hét rejtőzködése alatt kivégezte, kivégeztette a tartomány egyházi és világi vezetőit – ekkor még alig volt belőlük néhány; a hercegnek sikerült elmenekülnie – és illúziókkal lázadást szított, véres belháborút robbantott ki, melyben hamarosan mindenki mindenkinek ellenségévé vált. A föld vért ivott, az ég lángot okádott, ahogy az istenek elfordultak a forrongó tartománytól. A többi hercegség serege azonban hathatós fellépéssel megszüntette a belharcot, az Államszövetség és Shadon inkvizítorai pedig képesek voltak megfékezni a démon hatalmát, legyőzve azt.

Legyőzve – de nem elpusztítva.

Hatalmas katedrális emeltek az akkor még csak szórványházakból álló Qunzais kisebb dombjára, a Templomdombra, melynek altemploma lejáróval szolgál a föld mélyére – ahol a démon megidézett több mint hat és még félszáz évvel ezelőtt.

A démon születésének helyére mágikus rajzokkal zárták le a lépcsőt, amik semmit nem gyengültek az idők során. A kaput védő rúnák csak egy esetben gyengülhettek meg annyira, hogy a démon gonosz ereje és külső hatás együttesen megnyithassa a kaput. Akkor, amikor a Két Hold és a Vérgyűrű egyszerre telik majd az égen. Ez pedig, ahogy számolták, tízezer éven belül nem történhet meg.

Ezzel végezve, a dombon téve meg ideiglenes székhelyüket, rendet tettek a tartományban, ami azóta is képes volt megmaradni a történelem színpadán.

A Démoni Háború (P.sz. 3699-3701)

A démon, dacára minden erőfeszítésnek, a külhoni kalandorok és az Angyalszárny helytállásának és a számos pyar egyházfi hősie és mintaszerű mártíromságának, elszabadult [III. Mentálcsavar kalandmodulja]. Az, ami a hercegséggel történt, nagyított, erősített formában következett be Qunzais városában, a tartomány szakrális központjában, hiszen a túlvilági dühe itt teljesedett ki, itt tört az Elsődleges Anyagi Síkra. A Városháza, a Hókatedrális és a legtöbb pyarroni istennek szentelt kisebb templom és szentély porig romboltatott, meggyaláztatott; a gyönyörű építmények tornyaira olyan emberek kerültek, mint az Angyalszárny főparancsnoka vagy a város főpapja. A Piactér és a főutca macskakövet felszedték, buzogányfej készült belőlük. A legtöbb nemes vagy a démon zsoldjába állt csapataival, vagy elmenekült – vagy a város védőinek sorsára jutott, kastélya a démon csapatainak, teremtményeinek szállásává lett, ahogy a kocsmák és fogadók is. A város utcáit vér és szemét, a Hain vizét holtak testei és törmelék mocskolta.

A démon hamarosan, mágia és a megfélemlítés ősi módszereivel szorított sereget a háta mögé, és a főváros ellen vonult. Az úton számos, ellene szerveződött szabadcsapatot vert meg, még többet állított át.

P.sz. 3700-ban, Artha városa mellett a szomszédos tartományok csapataival megerősített hercegi sereg döntetlent harcolt ki a túlvilággal szemben, aki a csata után elhagyta Ynevet, hatalmát három, gyermekévé fogadott emberbe örökítve át.

A három „testvér atyjuk” művét megőrizni és nem kiteljesíteni kívánták, így a P.sz. 3701-ben megindított központosított, erős támadás egész a peremre szorította őket. Az év közepére, Krad hónapjaira Qunzais is felszabadult.

A 3702-es év kezdetén, Kyel első hónapjának első hetében a három gyermek közül kettő az Inkvizítorok Szövetségének kezére került, a harmadik, az egyetlen nő a három között, eltűnt, seregeinek meghódolást és megadást parancsolt. A háború véget ért. [I. Mentálcsavar Tábor kalandmodulja]

A tartomány ekkorra már megkezdte újraéledését, a környező városállamok építőmesterekkel, étellel és pénzhitelekkel segítette a talpra állást. A nagyvárosok újraszülettek, új családok népesítették be, lakták be a megmaradt falvakat, újra letisztult a Hain-folyó vize és ismét vitorlák és evezősorok oltalmában róják a szavannákat átszelő folyamokat a környék kereskedői.

A legnagyobb kárt szenvedett, addig a legszebb város, Qunzais pedig, akár a főnix, az előző léténél talán még szebben talált újra magára.

A P.sz. 3704-es esztendő nyarának Esküvések hava három napos karnevál ideje lett. Hogy megünnepeljék az újraéledést.

Reneszánsz Qunzais

A démon hatását leginkább egy nagyváros leégéséhez lehetne hasonlítani első ránézésre. A kusza, kanyargós utcák, a tisztaság megfigyelhető hiánya, a kikötő mocska, a nehéz tájékozódás, a rossz éjszakai közbiztonság – mind megszűnt. Rengeteg munka és pénz befektetésével született újjá hamvaiból a Déli Városállamok ezen ékköve, hogy csillogásával kövesse és biztosítsa – és megmutassa kicsiben letükrözve Pyarron városának példáját.

Azt, hogy újra lehet kezdeni.

A közlekedés és tájékozódás a látogató számára igencsak leegyszerűsödött, lévén a város nemeseinek mindegyike felajánlotta birtokát a köztulajdonnak és vidéki lakosztályaikba vonultak vissza, így a város kusza belső falai, amelyek a kúriákat kerítették el azelőtt, a földdel lehettek egyenlővé; anyagukból macskakövet és építőanyagot formáztak értő kezek. A várost átszelő nyugat-keleti vonulatú Hain-folyó két oldalán két sugárút épült, amiket a folyó felett átívelő két fa-, és a kőből emelt Fehérhíd kapcsol össze. A macskaköves, mindkét oldalán pázsittal és facsemetékkel határolt, ötszekérnyi széles utak egyenesen futnak végig a város folyója mentén. A Nyugati és Keleti Pároskapuktól, azaz a folyó két oldalán lévő hatalmas, kétszárnyas bejáratoktól, ahol áthaladási vámot (15 réz/fő+10 réz/hátas+30 réz/jármű) vagy harmincadvámot kell fizetni, újabb nagy utak indulnak, még hozzá az egyetem teológiai kara felé, a Hókatedrális irányába illetve a Városháza és a Piactér könnyebb megközelítéséért. Ezek háromszekérnyi szélesek, macskakövesek és szintén növényvel vannak elhatárolva; kisebb, elsősorban szakrális helyekre, azoknak helyet adó terekre vezető másfél-kétszekérnyi széles utak darabolják fel őket következetesen elnevezve (pl. Dal útja, Ellana tere)

A város nem foglalkozás és vagyon szerint oszlik most már kerületekre, hanem egyszerű területi alapon, Keletről Nyugat felé I.-V. Kerület nevekkel. A városok céhei elérték, hogy Új-Pyarronhoz hasonlóan egy-egy foglalkozásnak meglegyen a maga utcája, ahol a mesterek, inasok, szolgák és családjaik laknak és ahol boltjukat is berendezhetik (pl. Bodnárok útja). Emellett a céhházak elé kisebb tereket kanyarítottak és a szervezetről el is nevezték azokat (pl. Suszterek tere).

Qunzaisból hiányzik a kikötő, viszont kevesebb, mint féltucat mérföldre nyugat felé egy kiválóan megtervezett átjárót alakítottak ki értő kezek, megalkotva ezzel a Hain legkiválóbb kikötőjét, ahonnan egyenes és könnyen járható út vezet a városig.

A város szennyét is a Hain segítségével vezetik el – a város alatt egy összességében huszonöt mérföldnél is hosszabb csatornahálózatot alakítottak ki a Manifesztáció elől menekült dzsadok tervei szerint. A felszínen nagyjából félezer lábanként bizonyosan van egy szennyakna (átlagosan fél, legfeljebb egy lábnyi átmérővel), ahová minden polgár köteles a szemetet dobni. Ennek elmulasztása komoly pénzbírságot von maga után – ahogyan az is bűnnek számít, ha valaki elmegy egy magányosan hagyott szemétkupac mellett anélkül, hogy egy közeli aknába taszítaná. A csatornahálózat félkör keresztmetszetű, oszlopokkal és boltívesen megtartott járatai átlagosan fél-háromnegyed láb magasak, a város központja és a Hain felé fokozatosan növekvő magassággal – egészen másfél lábig, ahonnan aztán a szemetes víz néhány átforgató szerkezettel – Gilron papjainak ajándékeként – a Hain vizébe kerül.

A városban az újrászervezett Angyalszárnyon kívül polgárőrség is működik, természetesen jóval kisebb hatékonysággal – viszont nagyobb arányban. Mondhatni minden sarokra jut egy-két virrasztó polgár. Máskülönben a sötétedést követő illetve a hajnalt megelőző egy-három óra között – ami az évszaktól függ – elfogatás és pénzbírság terhe mellett tilos éjszaka elhagyni a házak rejtekét valóban nyomós ok nélkül – például nyomós ok, ha felgyullad a ház. A tilalom kezdetét és végét néhány magas hangú harang szólama jelzi.

A város kivilágítását fáklyagyújtogatók végzik. A nagyjából három láb magas világitóoszlopok csak a legalább egy szekérnyi széles utak mentén található meg, és csak a három szekérnyinél is szélesebben mindkét oldalon.

Arról szükségtelen szót ejteni, hogy a kalandmodul ideje alatt a nagyobb utak és fontosabb épületek fel vannak díszítve illetve le vannak szűkítve, mivel azok egy-, vagy mindkét oldalán szekerek állomásoznak, s a város polgárai az Éjkozéptől számított hetedik órától, a vendégkereskedők a kilencediktől kezdve itt is árusíthatják portékáikat, amikhez addig (a hajnal és a hetedik óra között) csak a Piactéren illetve a mesterségek művelőinek utcáiban lehet hozzájutni.

Reneszánsz Orwella

Ott hagytuk abba a fonál vezetését, hogy az egyik Vigyázó Érmének négy darabjából csak egy került a pyarroniak kezére, kettő Gathyssában maradt, egy pedig – valahol máshol volt.

Hosszú – és felesleges próbálkozás lenne megkísérelni áttekinteni a négy rész hollétét a szétkerülésüket követő hét-nyolcszáz évben. Lévén a szimpatikus és mindenféle fürkésző jellegű mágiától, varázslattól szinte tökéletesen védve vannak [lásd a Játéktechnika, Vigyázó Érme című részt], nem csak Pyarron varázslói, de még a Délvidék boszorkányai sem nagyon bukkantak egy másik töredékre – a keresés így valószínűtlenül hosszú ideig eltartott.

Nagyjából hét-nyolcszáz évig. Ez idő alatt a kötések meglazultak, a tárgyat alkotó mágia szövődéke meggyengült, Orwella pedig hagyta elenyészni a hatalmat. Mára a tárgy nem csak Orwella papnőinek kezében mutatja meg a megfelelő irányt a többi felé mindössze két mérföldes körzetben, hanem bárkinek hajlandó segíteni. Az Érme újra egységre vágyik.

Emellett azonban meg kell jegyeznünk azt is, hogy cserébe a veszteségért a Kítaszított új hatalmat is ruházott a tárgyra: ha az valóban egy papnője kezében van, úgy az képes a tárgyat elrejtetni a többi elől (tehát azok nem mutatják meg hollétét két mérföldön belül), miközben továbbra is vizslathatja a többi helyzetét – amolyan egyik oldalról átlátható tükörként.

Az Ó-Pyarron városában őrzött darab még a Dúlás előtt kikerült onnan. Egy, Orwella ötödkori tevékenységével foglalkozó Krad-pap, név szerint Pothassa Thulur indult vele útnak, hogy segítségével próbáljon közelebb kerülni kutatása eredményeihez. Északon töltött esztendő alatt bukkant rá a Vigyázó Érmék nyomára, majd egy újabb évtized kutatása nyomán, mely alatt a szerencse többször segítségére sietett a keresésben, egészen Erionig, onnan pedig Gathyssáig jutott a P.sz. 3700. esztendőre. Itt azonban megakadt a kutatása, mert a megbolygatott romok elfeledett rémségei kiszipolyozták elméje épségét, a tébolyba taszítva a jeles tudóst. Az addigi ismereteit nyilvánartató kötetet hamarosan ezután szinte teljesen elégette. Ami megmaradt, azt az Érme megfelelő darabjával együtt unokaöccsére hagyományozta, aki társaival látogatta meg kevéssel a halála előtt. Quintass Thulur, egy pszi-mester pedig féltve őrizte a tudást. Társaival, az Égiek Áldásával annyit sikerült kideríteniük a tárgyról – elsősorban a jegyzetek maradékát felhasználva – hogy az Orwellával kapcsolatos és szimpatikus viszonyban áll az Érme többi tagjával, illetve hogy valamiféle kulcs lehet. Komolyabban nem foglalkoztak a dologgal, bár maguknál tartják, hiszen bármikor jól jöhet az érzékelése. Qunzaisba a város megnyitójára érkeztek, abban a tudatban, hogy Lacas a lovagi tornán, míg Amalthea a dalnokversenyen jó eséllyel indulhat.

A másik körülményes úton, a Démoni Háború alatt került a Hókatedrális romjai közé, ahol akkori hordozója halálát lelte. Az Érme ezen, legkisebb darabját Masago mester, a templom újjáépítését vezető építész találta meg és őrizte magánál kabalaként. A városban értelemszerűen ott maradt a karneválra, hiszen tiszteletbeli tagja az újjáépítők gárdájának, és mint ilyen, díszpolgárrá is avatják majd.

A harmadik darab a Pyarron városához közeli Daubban székelő Méz Leányainak nevezett szekta egyik boszorkányának, Esalliának kezébe került. A névbeli hasonlóság nem véletlen; a csoportosulás alapítója a gathyssai Méz Asszonyai rend egyetlen – ám igen hatalmas – túlélője volt, aki Orwella parancsára hozta létre a rendet úgy, hogy annak tanoncai ne mind legyenek a szakrális

mágia beavatottjai – sőt ne is tudjanak arról, hogy melyik istennő védnöksége alatt dolgoznak. A szektát vezető két Orwella-papnón kívül emiatt gyakorlatilag soha senki nem tudott erről a tényről semmit – legalábbis hosszú ideig nem birtokolhatta a veszélyes tudást. Esallia ezen kettő egyikeként úrnője közvetlen parancsát követve vágott neki a Városállamoknak, s az akkor igencsak viharvert, lerombolt, vérmocskos Qunzaisban állapotodott csak meg, méghozzá a helyi alvilág torzsalkodásában legerősebbnek bizonyuló Rovarszeműek vezetője, Rigtha, egy tamari mellett, aki „természetesen” azonnal belé is szeretett. Esallia azóta várt – és többször igen közeli kapcsolatba került a tamarival és elit orgyilkosával, a sanquorák fajába tartozó Warquasával, így téve őket is bábjává.

A negyedik pedig a karakterekhez kerül. Lehet, hogy nem is tudnak róla, hogy náluk van, lehet, hogy megkapták valakitől, hogy hozzák ide, lehet, hogy örökölték vagy csak találták. Egy biztos: Qunzaisba érkeztek vele.

A Rovarszeműekről

A démon manifesztációját az alvilágban harcok előzték meg, amelyek, ahogy a túlvilági megjelent, felerősödtek és még durvábbá, kegyetlenebbé váltak. A megtépázott városba váratlanul betörő Rovarszeműek klánja Rigtha és három patkánybárója segítségével hamarosan megszabadult két, akkorra már teljesen elgyengült riválisától, a Kobramarástól és a Sárkányvelőtől is.

Az újjáépült város egyetlen, igen emberközeli szemléletű tolvajklánja, amíg valaki nem próbál nekik keresztbe tenni. Az Angyalszárny hivatalos informátoraivá léptek elő – ebben nem kis szerepe van annak, hogy időközben a Rigtha-Warquassa páros Esallióval kiegészült – és így, mintegy cserébe azok elnéznek tagjainak kisebb-nagyobb bűnököt is, mint a másfél arany értékig történő lopás vagy a szemét aknába görgetésének elmulasztása, esetleg – vagy főleg – a tetők használata.

A klán központja nem a csatornarendszerben van, hanem az egykori Duh Ayres kúriában – egy előkelő bordélyház, az Ayres Leányai égisze alatt.

KALANDMESTER FIGYELEM!

A TE DOLGOD, HOGY A KARAKTEREK ELŐTÖRTÉNETE ALAPJÁN KITALÁLD, MIKÉNT ÉS HOGYAN KERÜLT HOZZÁJUK A TÁRGY, ILLETVE MIÉRT ÉRKEZNEK A VÁROSBA!

És itt kezdődik lényegében a modul. A karakterek megérkeznek a karneválózó városba.

**KM, jelöld ki a napot s napszakot, amikortól indítani akard;
egy dolog legyen mindenképp a szemed előtt: férjen bele az időtökbe!**

Hogy ezután mi történik, ki mit hogyan és miért tesz, valószínűleg előre kitalálhatatlan – ezért nem is vállalkozunk rá, sokkal inkább a helyszín változását és a kaland szempontjából mindenképpen fontos NJK-k mozgását idézzük segítségül.

A karakterek szabadon garázdálkodhatnak; hadd találjanak magukra, élvezzék a játékot...

**ÉS LEGKÉSŐBB EGY-KÉT JÁTÉKKAL TÖLTÖTT ÓRA UTÁN
ÉREZZÉK MEG AZ ELSŐ ÉRMETÖREDÉKET.**

A karnevál

Első nap

A herceg és a városmester köszöntője (reggel)

A Városháza és a Piactér átadása

A város nemeseinek felvonulása (közvetlen utána)

A főkaputól a Hain mentén a városházáig

A cirkusz előadása (kora délután és az esti szürkületkor)

A falakon kívül felállított sátorban, 25, 50 illetve 100 réz/fő/előadás

Vándorszínész-társulat előadása (mindig a cirkusz előadása utáni első órában)

A pyarroni istenek legendáinak bemutatása három felvonásban, 5 illetve 10 réz/fő/felvonás

A lovagi torna első napja (egész nap a nemesi felvonulástól kezdve)

Egyéni lovas párviadatok, részvétel általános szabályok szerint (nemesi oklevél, legalább két segéd, teljes vértzet és tompított nehézlovas kopja, címer)

Nézni 10, 100 illetve 300 réz/fő

Második nap

A Hókatedrális átadása (a hajnal fényében)

A templomok felavatása (közvetlenül utána)

Az egyházi méltóságok felvonulása (közvetlen utána)

A Szent Selmo térről a Hókatedrálisig

A Fehérhíd átadása (déli verőn)

A cirkusz újabb előadásai (kora délután és az esti szürkületkor)

A falakon kívül felállított sátorban, 25, 50 illetve 100 réz/fő/előadás

Vándorszínész-társulat előadása (mindig a cirkusz előadása utáni első órában)

A pyarroni történelem vázlatos bemutatása két felvonásban, 5 illetve 10 réz/fő/felvonás

A dalmokverseny első napja (a Fehérhíd átadásától kezdve)

Hangszerjáték, részvétel bárkinek engedélyezett, hangszer szükséges

Nézni/hallgatni 15, 60 illetve 100 réz/fő

A lovagi torna második napja (egész nap az egyháziak felvonulásától kezdve)

Egyéni gyalogos párviadatok, részvétel általános szabályok szerint (nemesi oklevél, legalább két segéd, sodronying, félvértzet, pajzs, megfelelő fegyver, címer)

Nézni 10, 100 illetve 300 réz/fő

Harmadik nap

A khiddóni egyetem teológiai karának épületeinek átadása (kora délelőtt)
Ingyenes vallástörténeti előadások (egész nap)

A cirkusz újabb előadásai (kora délután és az esti szürkületkor)

A falakon kívül felállított sátorban, 25, 50 illetve 100 réz/fő/előadás

Vándorszínész-társulat előadása (mindig a cirkusz előadása utáni első órában)

A saját misztikus történetük bemutatása két felvonásban, 5 illetve 10 réz/fő/felvonás

A dalnokverseny második napja (délután)

Versjáték, részvétel bárkinek engedélyezett, belépő strófák szükségesek

Nézni/hallgatni 10, 25 illetve 50 réz/fő

A lovagi torna harmadik napja (egész nap)

Csoportos lovas-gyalogos összecsapások, részvétel általános szabályok szerint (nemesi oklevél, legalább két segéd, teljes vértezet, pajzs, kopja és további három fegyver, címer)

Nézni 10, 100 illetve 300 réz/fő

Három Érmetőredék

Masago mester (Élet jellem)

Első nap: ott van a Városháza megnyitóján, majd az első sorból nézi végig a nemesek felvonulását. A délelőtt további részét a város egyik jobbnak számító, nemrég épült fogadójának (Istenkönnyek) ivójában illetve az itt kivett szobájában tölti, majd tiszteletjeggyel néz meg egy cirkuszi előadást, illetve a vándorszínészek produkcióját. Ezután visszavonul szobájába. Naplemente után egy órával sétára indul, ami után még egy-két órát az ivóban tölt, majd visszavonul szobájába.

Második nap: a Hókatedrális felavatásán emlékérmét vesz át, majd a tömeghez csatlakozik és végignézi a papi személyek felvonulását. A gyalogos lovagi tornára is benéz, de ez nem köti le nagyon, így a délelőtt nagyobbik felét a dalnokversenyen tölti, ahogyan délutánját is. Az esti szürkületben elgondolkodva tart haza az Istenkönnyekbe, amikor Righa orgyilkosa lecsap rá, testét egy sikátorban hagyja, a medált pedig elveszi tőle, és elrejtí a tamari és a medál egy másik darabja mellett.

Ha a karakterek hamarabb lecsapnak rá, és nem beszélgetéssel vagy kereskedelemmel (10 aranyért vagy 6-10 aranynak megfelelő tárgyért hajlandó odaadni), hanem orgyilkossággal szabadítják meg a medáldarabtól, úgy hamarosan a városörökkel kell szembenézzenek. Massagót ugyanis Esallia állandó jelleggel figyeli, így tudva hiteles leírást adni a karakterekről a hatóságoknak. Jó fertályórával a gyilkosság után megtalálják Masago mester testét és mintegy három órával utána a karakterek nyomába is erednek.

Ha másként szerzik meg tőle a medált, úgy a cserére két órával (vagy ez után akkor, ha magukra maradtak) a sanquora terem mellettük, azonnal letámadva az általa legveszélyesebbnek ítélt karaktert; támadását, ha van mód és lehetőség rá, három orvlövész segíti. Ha az orgyilkost visszavonulásra készítetik (¾ Fp illetve ½ Ép elvesztése), úgy az végezni fog Masagoval, és Esallia bemártja a karaktereket, mintha valóban ők követték volna el a bűnt. Ekkor lásd az előző bekezdést!

Építészet (Mf) „Hadvezetés” (Af) Legendaismeret (Af) Pyar vallás (Af) Történelem (Af)
Kultúra – pyar (Af) Közös (5) Shadoni (3) Értékbecslés (Af)

Az Égiek Áldása, 5 fő

Amalthea (de Sanaqua) – 5. szintű bárd; Élet, Káosz

Lacas de Sanaqua – 7. szintű lovag; Rend

Vendalor – 5. szintű harcos, számszeríjász; Rend

Quintass Thulur – 6. szintű pszi-mester; Rend – Bog lopásáig nála van az Érmetőredék

A Kis Bog – 4. szintű tolvaj; Élt, Káosz

Első nap: a lovagi torna megnyitójára érkeznek meg, ahol Lacas rögtön nevez, apródjainak Vendalort és Bogot jelölve meg; Quintass és Amalthea körbejárják a várost a délelőtt folyamán, és szobát foglalnak a jónak mondott Kapu Távoli Világokra Vendégházban, majd visszatérnek társaik közé. A nap végső küzdelmeinek egyikében Lacas megív a magát a Lumina Cornu Bajnokának nevező shadoni lovaggal, végül alulmarad. A naplementét az Északi sugárúton sétálva várják be, majd visszavonulnak a fogadóba. Az éjjel már nem is mozdulnak ki onnan.

Második nap: a három férfi ezúttal is a lovagi tornára vonul reggel – a felvonulás és felavatás különösebben nem érdekli őket. Amalthea nevez a dalnokversenyre hárfán. Quintass Krad legnagyobb templomába veszi az irányt az Érmével annak reményében hogy megtud valami közelebbit. Nem jár kifejezett sikerrel. A vendégház felé menet egy pillanatra megérzi Masago mester töredékét – ha az már nincs a karaktereknél – amikor a sanquora elragadja azt tőle. Lacas közben ismét alul marad a Bajnokkal szemben, de ezúttal már kevés híján felülkerekedik. Amalthea eredményesen vesz részt a maga műfajában, hárfáját sokan és hosszan tapsolják. A vendégházban úgy határoznak, hogy másnap utána járnak az érme dolgának. Righa kémje ezt kihallgatva továbbít Esallianak, aki ezután személyesen megy a fogadóba. Itt a lefekvés előtt dolgát végezni induló Bognak *Sugalmazza*, hogy az alvó pszi-mesterre csepegtessen valamennyit egy kis fiolából, amit az árnyékszéknél talál [8. szintű kontaktméreg, alvás/ájulás hatással) illetve egy másik varázslattal azt, hogy amikor mindenki lefeküdt, csenje el Quintass medálját és szaladjon el vele. Éjszaka Bog így megszerzi a medált, a méreggel hatástalanítva az *Ébresztést*, majd kiszalad az utcára – és az első sikátorból kivillanó sanquora egyetlen szúrással végez vele, majd magával rántja téngrásában. Senki nem látott semmit. Se vér, se hang. Se Érmetőredék az Égiek Áldásának birtokában.

Harmadik nap: a csoport kisebb súrlódások után – a dicsvágyó Amalthea és Lacas belső vívódása eredményeképpen szembefordul a pár, miszerint a versenyzés menjen tovább (Amalthea), vagy Bog után induljanak mind (mindenki más); végeredményben négyen indulnak a keresésére, esély és eredmény nélkül. Eközben Bog testét három csuhás visszaviszi a szobájukba, Righa pedig értesíti az újabb gyilkosságról az Angyalszárnyat. A csapat napközép után kevéssel térne vissza szobájába, csak a fogadóhelyiségben gárdisták fogadják és tartóztatják le őket. Nem állnak ellen, de nem értik és tiltakoznak a félreértés miatt. Amalthea könnyeket is ejt – ami senkit nem hat meg. A börtönbe kísérik őket, fél nap múlva pedig kezdődik a vallatás – humánus módszerekkel, beszélgetve.

Negyedik nap: ki is derül ártatlanságuk – Dreina papjának *Igaz szó* varázslata tette meg hatását. A nyomozás azonban zsákutcába fut, hiszen a szobából nem tudnak hogy-mint-merre menni tovább. Elnézésüket kérik, ingyenes hamvasztást biztosítanak a fiúnak, aztán elküldik őket. Napnyugtára elhagyják a várost.

A karakterek ha felkeresik őket – egyébként óvatosan bár, de ha érzi a töredék közelségét, Quintass is keresi a csapatot, nem tudják elcserélni semmire, viszont eladhatják a sajátjukat 25 aranyért. Nem alkudozásról van szó, vagy ennyi vagy nem.

Az Égiek Áldása hajlandó a jó jelleműekkel együttműködni, amely esetben roppant hatékony szövetségesre lelhet bennük bárki. A gonosz karakterek, ha nem támadnak eleve az NJK-kra, nehezen találnak közös hangot, könnyen küzdelemmé vagy legalábbis párbajjá fajulhat a dolog. Ekkor egy tökéletesen összeszokott csapat módjára küzdenek.

Értékeiket lásd az NJK-k között!

A Rovarszeműek, 3 fő jelentős

Rigtha – látszat-klánvezér, tamari, 6. szintű tolvaj; Káosz
Esallia – valódi klánvezér, 4. szintű Orwella-papnő / 6. szintű boszorkány; Halál
Werquasa – elit orgyilkos, sanquora, 7. szintű fejedő
+ 180 tolvaj (1-5. szintig, a legkülönbözőbb specializációval)
+ 30 orgyilkos (3-5. szintig)
+ 15 patkánybáró (30+2k10 patkány hívására és irányítására képesek)

Első nap: Esallia (szinte) folyamatosan figyel Masago mestert a *Távolbalátás* segítségével a Duh Ayres kúriából, pihennie, aludnia a modul alatt végig működő *Éberség* varázslat miatt nem kell. Érti az érkező Égiek Áldását, akikre Rigtha azonnal három személyt is állít: Werquasát az utcákból illetve egy-egy kém a tetőről illetve a tömegből való figyelésre. Ők hárman – ha a karakterek nem veszik valahogy észre őket (egy *Észlelés-próba* -50-nel a tömeg miatt segíthet) úgy nem bukhatnak le, és tudnak jelenteni uruknak (vagyis Esalliának).

Második nap: folytatódik a megfigyelés, többszöröződik a rájuk állított hármast is – a sanquora egyelőre pihenhet. A nap végén Werquasa végez Masagoval, az ékszer Orwella papjője kezébe adja, amit az elrejt a többi darab elől. A papnő ezután Bog becserkészésére indul, s ha a karakterek nincsenek útban, bizonyosan sikerrel is jár.

Harmadik nap: a játékosok elleni tevékenység. Esallia meglehetősen gátlástalan és kihasznál minden lehetőséget, bár nem akarja mindenáron kivégezni a karaktereket. A csapatra, akiknek medálját szintén érezte, ugyanúgy ráállítja a hármast, mint az Égiek Áldására, akik a követetést csak egy *70-nel nehezített Észlelés-próbával* vehetik észre a tömeg miatt. A követők egy *20-szal nehezített Észlelés-próbát* dobhatnak, ha észrevették őket, hogy ez feltűnik-e nekik. Ha a karakterek megpróbálják lerázni őket és a követők *Észlelés-próbája* sikeres volt, a csapat *Lerázásra 20 százaléknyi nehezítést* kap, míg ha a követők próbája sikertelennek bizonyult, ők kapnak *Követésre -20-at*. A kémek egyébként profik, tehát feltűnően nem tevékenykednek – inkább visszavonulnak és majd nekimennek még egyszer, mintsem feltűnősködjének.

Ha a karakterek korábban beleköpnek a levesébe, hamarabb foglalkozik velük.

Ha netán véletlenül valamelyikük – esetleg mindannyian – az Ayres Leányaiba kívánna menni, úgy az egyik leány Esallia lesz, megbabonázva az áldozatot (*Rabszolga ölelés, Megbélyegzés csókja*), ami után rajta tart fenn *Megfigyelést*. Ha többen mennek bordélyba, úgy is csak az egyikkel történik ilyesmi.

Ha a karakterek önként adják át neki az Érmefredéket, úgy akár magával is viheti őket a szelencéhez – hogy megpróbálja, hat-e még a mérge, amiről hallott, hogy őrzi (lásd alább). Ő nem adja ki éltében a medált a kezei közül – illetve nyakából, mert oda van akasztva – halálakor pedig a sanquora menti ki a helyről, ha él és van rá lehetőség. Ha nincs már életben, úgy Rigtha fog az Érmé után küldeni egy különítményt a legjobbak közül, tíz fővel. Ha Rigtha is halott már ekkorra, úgy a karaktereké a főszerep.

Elvileg ezek után kell valamikor az alábbiakhoz hasonló szavakkal szólnod hozzájuk, ha még élnek:

...A Vigyázó Érmé lassan összeáll...

A rúnák a sávokon összefolynak és átalakulnak.

Új jelrendszernek adják át a helyüket.

És pontosan meg tudjátok mondani, merre, meddig, illetve milyen távolra kell mennetek.

Az Érmé remeg a kezetekben lágy, női borzongással...

A szelence

A négy részből összetolt Érme a folyó felé a Fehérhíd alá vezet nagyjából. A csatornarendszerbe. A patkánybárók és alattvalóik közé. Ha Rigtha él, itt komoly nehézségeik támadhatnak – a sötét, a félelem, az ismeretlen terep illetve a roppant bűdös mellett –, mert akkor úgy fogja intézni, hogy másfél tucat orgyilkos lekerüljön a csatornába, a karakterek útjába.

A Vigyázó Érme ezen darabja a mellérendelt tárgyat egy kőbe zárva jelöli – méghozzá a Hain-folyót a csatornától elválasztó gátat tartó egyik alappillér talapzatának követét. Ez egy kevés vizsgáldás után a fényviszonyoknak megfelelően nehezített *Észlelés-próba* sikere mellett észrevehető; a próbára a *Mechanika Alapfoka* illetve az *Építészet Mesterfoka 10*, a *Mechanika Mesterfoka 30 százalék könnyítést* biztosít. A *Mechanika* vagy az *Építészet* képzettségek ismerete mellett egy sikeres *Intelligencia-próba* (bármely *Mesterfok 1 pont könnyítést* jelent) megmutatja azt is, hogy a kő elmozdításával a pillér túl instabillá válik, és az egész gát átszakadhat. A képzettségek ismerete hiányában nem dobható próba – a karakter biztos lesz abban, hogy nem dől össze semmi, ha azt a követ kiveszi.

Az egyébként üreges kődarabot a benne tárolt szelence mágiája tartja meg, így maga a kő 25 fontnál többet nem is nyom, ennek megfelelően pusztítható. A vizes, mocskos pillért ki lehet verni a helyéről – pontosabban szét lehet verni; 15 STP rásebzésétől beszakad és süvíteni kezd bentről az azt eddig megtartó erő, hamarosan pedig az egész megroppan, a gát megremeg. Ha a karakterek egyszerre pusztították el a követ az *Elemi Erő* körül, akkor az kitörésben lök hátra mindenkit 5+1k5 lábbal (súlytól függően), sikertelen *Ügyesség-próba* esetén beleesnek a szennylébe – ekkor *Egészség-próbát* kell dobniuk, másképpen a *Rosszullét* módosítóit is elszenvedik.

És a kő összeroppanását követő második körben az oszlop nekilát összeomlani. A gát mellett már egyre erősebben szivárog a víz, egyre gyorsabban növekvő intenzitással. Három kör múlva átszakad a gát és a Hain beömlik a csatornába. A karaktereket valószínűleg kiönti a víz. Két körrel betörése után már kitölti a beáramlás pontját, levegőt venni tehát remény-, és főleg esélytelen vállalkozás. Ha játékosaink okosak, a folyó felé próbálnak úszni amint az ár elmúlt (betöréstől számított 6+1k6 kör), esetleg kereshetnek egy csatornafeljárót, hogy levegőhöz jussanak (*Szerencse-próba*, esetleg *Ügyesség* és *Gyorsaság* együttes *próbája*, az *Úszás* képzettség értelemszerűen növeli az esélyeket), másképpen megfulladnak odalent.

Ha nem figyelnek rá – azaz valaki nem veszi magához –, a szelencét közben elsodorja a víz. Ha végképp nincs szerencsénk, így jár a Vigyázó Érme is.

A szelence egyébként egy 2 arasz hosszú, egy arasz széles és mély, 10 font körüli súlyú ékszerdoboz zöldlunírból. A fedőlapjának közepén egy gyermektenyérynyi, szabályos kör alapú mélyedés, amely köré a fedőlap síkjából kiemelkedve fekete vipera domborműve tekeredik rubinszemekkel. Feketelunír lábai ujjnyi hosszúak és azon viperák testét és farkát képezik, akik végigcsúszva a doboz oldalán felülről néznek be a mélyedésbe, tátott szájukban foguk szinte csillan, láthatólag tökéletesen hegyes.

A Vigyázó Érme tökéletesen illik a mélyedésbe – beillesztve még csavarni kell rajta kilencven fokot, mire egy kattanás hallik. A lunírkígyók megelevenedni látszanak, a négy kígyó feje kifelé fordul, az ötödik – a kör körül – kiemelkedik teljesen, és behajolva a korong fölé az égre tátja száját. A másik négy is így tesz. Mintha kérnének valamit. Darabonként 1 Ép-t kell nekik áldozni – ha a karakter a közelbe teszi az ujját, a lunír csoda kiszívja belőle azonnal, majd a megetetett kígyó lehanyatlik. Ha mind az öt evett, csak akkor emelhető fel bántatlanul a szelence teteje.

Ha valaki a kígyótetés előtt nyitná ki – a Vigyázó Érme behelyezése kötelező, anélkül nem megy – úgy a kígyók mindegyike a keze felé kap. Támadó értékük 60 – találat esetén mérget fecskendeznek az áldozatba és elvonnak egy Ép-t is, csak nem alélnak el tőle. A mérge 9. szintű gyors hatású, maradandó végtagbénulást vagy halált okoz.

Amennyiben sikerült kinyitni a szelencét, úgy benne egy kígyókkal átvert holdlunír szívet találhat a szerencsés. A közepén zavaros, füstös alexandrit, körben apró peridotok. A Béklyóvető.

Vigyázó Érmék Játéktechnika

A Vigyázó Érmék tökéletes korongok, teljesen sima lapokkal és tökéletes, lekerekített oldallal. Anyagát tekintve patinás bronz, illetve a hozzáértők előtt zöldlunír.

Az Érméket egy *150 Mana-pontos orwellánus rituálé* és huszonöt ember vérének fürdője ruhazza fel mágikus hatalommal – újabb *130 Mana-pont* és húsz ember feláldozása mellett pedig hozzá lehet kötni valamilyen tárgyhoz. Innentől kezdve a kettő között *80-as Erősségű* szimpatikus viszony áll fenn, a megszüntetéséhez azonban *160-asnak* megfelelő mennyiségű *Mana-pont* elköltése szükséges. Az Érme innentől fogva minden körülmények között a kyr *Fürkészhez* hasonlóan jelzi társa hollétét. Egy újabb *100 Mana-pontos rituálás* és annyiszor öt ember halála kell ahhoz, hogy az egész Érmét felbontsák, ahány töredéket akarunk belőlük készíteni. Ezek azután bármennyire eltávolodhatnak egymástól – de ha egyik a mellette lévő darab ujjnyi közelébe ér, a kettő összepattan, a mágia pedig tovább munkál benne.

A töredékek mindegyike *50-es Erősségig* védve van a *Szimpatikus Mágiától* és minden *fürkésző jellegű varázslattól*. Az Érmét célzó, ennél gyengébb varázslatok nem is jönnek létre.

A töredékek képesek érzékelni egymást. Amíg össze nem állnak, képesek az egy mérföldnyi sugarú gömbön belül jelezni, hogy hol a többi töredék – szintén a *Fürkészhez* hasonlóan. Ha több van, annyi szakaszban mutatja őket, ahány töredék a körzetben van.

Ha minden töredék összeállt, a tárgy teljes értékű Vigyázó Érmének tekinthető.

Az Orwellára felesküdt papok és paplovagok képesek arra, hogy elleplezzék a maguk töredékét, azaz a többi nem fogja az ő töredéküket érzékelni.

A Béklyóvető Játéktechnika

Gyönyörű, holdlunír szív, amelynek még anyagai nemességének ellenére is súlya van. A szívet a Kítaszított kegyelméből három vipera döfi át és kanyarog végig az éltető szerv mentén, vonulatuk pedig olívaöld peridotok hálózatának jelöli ki helyét. A három kígyó alkotta háromszögben pedig egy füstös alexandrit zöldell – a legenda szerint maga a Rettenet Asszonya adományozta az elkészítőjének. Apró, alig észrevehető akasztója segítségével nyakékké tehető a hatalmas varázstárgy.

Az ékszer mondhatni Rualan lázadásának első „pillanataiban” készítették Orwella papnői. Segítségével képessé váltak arra, hogy asztrális befolyásukat legendás lényekre, úgy mint démonokra és – ami azelőtt keveseknek sikerült – aqirokra is kiterjesszék. A Béklyóvető hatalmánál fogva akár ereklje is lehetne – azért nem az, mert készítésében Orwella közvetlen szerepet nem vállalt, s nincs is lélek belefogva.

A Béklyóvető defenzív képessége, hogy 10 Op ellenállást biztosít.

Ennél persze sokkal nagyobb hatalmat ad tulajdonosa kezébe azzal, hogy biztosítja számára a szabad utat az aquir vagy démon lelkéhez, azaz a Béklyóvető viselője képes lesz Asztrálmágiával hatni az előbbi kettőre úgy, ahogy az emberekre tud. A két lényfajta esetén az ellenállást az aktuális Ép-k száma határozza meg.

-...-
VÉGE