

Örök Város Bajnokai: A Dúlás kincse

XI. Vándorkrónikák Tábor és Találkozó Kalandmodulja 5. tapasztalati szintű karaktereknek

ÍRTA: Amund

HELYSZÍN: Pyarroni Államközösség; Három Pajzs Szövetsége

IDŐPONT: P.sz. 3717.



P.sz. 3676.

A palotában az elmúlt napok apátiáját feszült és rendezett készülődés váltotta fel. Immáron senki előtt nem volt titok, hogy az ellenség áttörte a város külső falait, hogy a védők mind egy szálíg odavesztek és hamarosan Pyarron lángtengerbe vész. Az utolsó kétségbeesett kitörési kísérlet óta hetek teltek el, s aki még menekülni akart volna mind megpróbálkozott vele mágiával vagy hagyományos módszerekkel.

A palotában ragadtak immár imákat sem fogalmaztak meg értük napok óta. Hogyha az istenek nem békés sorsot szántak nekik, akkor a krániak serege bizonytalannal bevégezte azt. Az utolsó haditanács elmaradt, nem volt miről szót váltaniuk a megmaradt Kegyelteknek. Számuk az elmúlt hónapban megfogyatkozott és nemrég még ragyogó jelképeiknek sem sok jelentősége maradt a véres korom alatt, ami az utcákat és a templomokat takarta be.

Kísértetként róva a folyosókat már egymást sem ismerték fel, nem tudtak különbséget tenni a halandók és a többre hivatottak között. Akik megmaradtak már nem voltak közemberek többé. Az egyetemek oktatói és a pékek vállt vállnak vetve küzdöttek napról napra a megmaradt lovagok és táborok oldalán kivívva azok tiszteletét vagy valamit, ami nagyon hasonló volt hozzá.

Lcargon tábornak halk szavakkal gyűjtött maga köré két tucatnyit azok közül, akik még elbírták a fegyvert és némán vonult velük végig a csarnokokon a nyugati kapuhoz. Egy intéssel jelzett a kialvatlan őrségnek, hogy nyissanak utat csapata számára. Szó nélkül engedelmeskedtek, mint akik félálomban cselekszenek. Ezt egykor is megtették volna, hiszen Kyel Kegyelte volt, akinek parancsolnia sem kellett soha a városban ... azelőtt.

Azelőtt, hogy a Gömbszentély lángba borult volna, hogy üstökösként zuhant volna a városra és a Fellegvárral együtt letarolt két kerületet. Hogy a kapuk előtt a legvadabb Kegyeltek, mint Devastor, estek el véres rendet vágva az ellenség első, legnagyobb rohamában. Azelőtt, hogy minden nap elnehezült a kardjuk a kiontott vér súlyától és minden éjjel parázs vitába keveredett volna Darres generálissal a lehetséges stratégiákról. Azelőtt, hogy az otthonuk földjén egyáltalán stratégiára lett volna szükségük ...

Azóta pedig nem esett szó közöttük és Dreina Kegyelte között sem. Nem volt terv, nem volt taktika. Csak az öldöklés és a vékony réseken beóvakodó üszkös szag és félhomály a városból. Az utolsó keresztvas és faék is kifordult a nagykapu elől. A két szárnyat négyen tágitották ki annyira, hogy Lykargon és bandája kijuthasson rajta. Ketten előreléptek, hogy a szabadba lépjenek a tábornok előtt, de visszarendelte őket. Neki kellett életbe vagy halálba vezetnie a megmaradottakat, Kyel akaratából.

A térre lépett a palota előtt, ahol a boltozatból letépett márványtömbökön túl halotti máglya maradéka füstölgött. Nem volt kétsége ki rakta és kiből. Erőltette magát, hogy végignézzon Pyarron romjain, de ne lássa. Ne lássa a vörösbe fordult horizontot, a fekete füstfelleget a csonka tornyok felett, a bél áztatta macskaköveket és az ürességet az égen, ami egykor bizonyosságot jelentett a város lakóinak és neki az istenek létezésében és erejében. Ez már mind nem létezett, ahogy Pyarron sem létezett többé.

Hangtalanul léptek mellé a Fellegvárból kiszállingózó harcosok. Egyesek felhördültek, mások öklendeztek és valaki elsírta magát. Egyikükre sem tudott haragudni, legszívesebben ő is utat engedett volna érzéseinek. De nem ezen a napon. Ezen a napon kardot húzott és példáját követte mindenki, aki vele tartott. Buzogányát a Fellegvár romjai rejtették. Döngő léptekkel a barikádokká lett romokra hágott, mintha lenne hová és miért mennie, de nem kellett csalatkozni: a ragadozóvá vedlett város hamar felfigyelt rájuk és a homályban megmozdultak a dögevők is. Az árkádok sötétjéből ordítva és hörögve rajzottak ki az orkok feléjük.

Lcargon nem adott parancsot, nem volt sok értelme már. Mint egy megmerevedett szobor emelkedett a hullámokban érkező szörnyek fölé és volt alkalmuk elcsodálkozni, hogy milyen fiataloknak tűnnek. Valóban, a Dúlás során is születtek orkok, mivel igen szapora faj voltak, amik a harcot és a gyűlöletet

már nem a kráni határ mögött, hanem itt, Pyarron mezőin tanulták el és pyarroni vért ontottak, ízleltek elsőként is. Ezeket a fiatal orkokat már ellenük nevelte a természetük. Milyen illő. Elmosolyodott, de inkább vicsorgott a gondolaton, ahogy az első soraik közé vetette magát.

Fattyúkardját két kézre fogva aratott közöttük, megmutatta nekik Kyel hatalmát. Kacagva fohászzkodott istenéhez hatalomért és az megacélozta izmait, lüktető erővel töltötte fel megfáradt karjait. Körülötte többen is felzárkóztak és istene nevét skandálták. Nem csak fanatizmusa hatotta át őket, de a mágikus hatalmából is jutott nekik a harchoz és igen nagy szükségük volt rá. Az ork kölykök sem adták könnyen magukat, pedig még beszélni sem tudtak igazán.

Kürt szólalt meg, hangja alapján csontból és a szörnyek maradéka visszavonult az oszlopok közé sebeit nyalogatni. Voltak, akik nem engedelmeskedtek a parancsra és még közelharcban maradtak, nem sokáig. Két-három friss pyarroni tetem hevert a téren, de tízszer annyi ork. Ha lett volna értelme, ez egy jó eredménynek számított volna a védők számára. Az emberek összemosolyogtak, még fűtötte őket a harci láz. Lcargon kifújta az eddig bent tartott levegőt, egy kicsit számára is könnyebbnek tűnt a légzés most ... így.

A kürtszóra páran megjelentek a torony ablakaiban is, fáradt szemekkel figyelték a győztesen ácsorgó csapatot. Nem éljeneztek, nem hajráztak, torkukat szorongatta az érzés, de látták, hogy mi közeledik az egykori sugárúton feléjük. A lassan élénkülő remegésből már a téren állók is sejtették, hogy felébresztették a ragadozóvá vedlett várost, meghúzták a bajsztát és most karmaival fordul majd feléjük. Eleget láttak és nem lehet azt mondani, hogy ép ésszel fogták fel és fogadták ami érkezett.

Két épület roskadt meg a heves érkezéstől, sziklányi téglák repkedtek kartácsként, volt akit a szele elsodort. A városba ütött résen keresztül pedig pokoli horda türemkedett át, amikre nem voltak szavak. Kígyófarkú ork káoszlények, agancsos élőhalottak, testekből összefércelt háromlábú borzalmak. Közeledtek, rohamoztak, csúsztak és másztak. Testükön felragyogtak beteg színű rúnajelek és elhalványultak véres sebek. A harcosok nekik és rájuk ugrottak, hangjukat elnyomta az áradatban vonuló testek neszezése.

Az ork kölykök is rettenettől elkerekedett szemekkel nézték a küzdelmet, ha ugyan az volt. Fel sem fogták talán, hogy az érkezettek egy magasabb gondolat szerint az ő oldalukon állnak. Gondolat sem maradt a falak között. Ahol a harcosok legyűrték egy dögöt az pöffeteg gomba módjára robbant szét, mérgező felhőt eregetve, máshol a rúnajelekből szakadt fel pusztító mágia és borított lángba élő és halott húst egyáltalán. A menetnek nem volt vége, csak hömpölygött a sugárút messzeségében.

Lcargon levágott két nálánál magasabb élőhalott rettenetet és előre szökkent a testükből kiáramló döglegyek elől. Üvöltésére kardja lángba borult és a tűz lemosta róla az elmúlt napok minden porát és szennyét, úgy ragyogott kezében a mágikus kard, mint egykor, mikor először emelte fel Pyarron dicsőségét harsogva. Most is ezt akarta, most is ezt tette volna, hogyha körülötte nem tagadta volna minden és mindenki állítását.

A szörnyek falán túl hatalmas démon magasodott föl. Csápkoronás villámló pálcát tartó szentségtelen mágusa az ellenségnek. Szemében gonosz eltökéltség ragyogott, hogy minden élő elpusztít és hatalmával pedig sorra hívta vissza a létezésbe a máglyán elpusztultakat. Ahogy végighúzta karját a tömegsír fölött a hamuból egymás után emelkedtek ki meggyötört lelkek teste.

Nem volt mit tagadni, nem volt mit állítani immár. Lcargon üvöltötte, hogy „ÁRULÁS!”, pedig senki sem árulta el az övéit. A világ árulta el az álmukat, a történelem árulta el Pyarront és az ember árulta el önmagát nagyravágyásával. Feketére égett márvány falak bizonyították, a gonosznak éppúgy fészket adó árnyak igazolják. Lángban fuldokló fémpenge csattant az ősfaj csontjából készült pálcán és egy villámló lökéssel visszavetette Lcargon. Kyel hatalma még ott duruzsolt testében, de teste már nem bírta el az akarat parancsát.

A démonvarázsló fölé magasodott és nyelvét nyújtogatta sziszegve. Talán nevetett, talán átkot mondott ősi nyelvén, ahogyan magasba lendült a pálcája, hogy kisüthesse a maradék életerőt a Kegyeletből. Mielőtt pedig majd lélektelen élőhalottá teszi ami a testéből megmarad még kiszipolyozza a csontjaiból a velőt, hogy meglássa, megérezze és megízlelje milyen halandót választ magának egy isten jó dolgában. Ha egyszer maga is istenné válik még fontos lehet ...

Kürtszó csattant a romok felett, érces, hangos, fényes. Lcargon az oldalára fordult, a palota felé, de nem onnan érkezett a hang. Onnan csak pár szürke alak kóválygott ki és rejtőzött a romok közé, biztosan hullát rabolni vagy élelmet szerezni. Nem, a hang mindenhonnan visszhangzott, de a lovas csapat északról érkezett. A szeme elkerekedett, ahogy látta a fehér palástos lovagokat. Kezükből ragyogott a szent szimbólum, sisakjukon táncot járt a fény és nehéz kopjái lassan ereszkedtek célpontjaik felé.

'Az Igazság Tükre Rend lovagjai! Képtelenség, mind elestek már Pyarron kapuinak védelmében ...'

A horda sziszegve fordult az irányába, eleresztette a kisebb prédát és védekezően átrendeződött. A démonvarázsló csápokkal és sziszegéssel adott új utasításokat nekik, hogy illően fogadják az érkezőket. Lcargon döbenten fogta fel, hogy túl kevesen vannak és túl korán hívták fel magukra az ellenség figyelmét. Hogyha az első sorokat el is sodorják lóval hátrányban lesznek és elszakadva egymástól külön-külön felmorzsolódnak majd. Ezt nem hagyhatta.

Küzdve talpra kecmergett és kardjára támaszkodva figyelte ő is az érkezőket, már csak párszáz láb választotta el a szörnyek első sorától, akik nyakukat nyújtogatva fogaikat csattogtatva várták az újabb, talán kevésbé porhanyós, de annál laktatóbb prédát. A kürtszó ismét felharsant, elnyomva egyformán Lcargon lamentálását és a démon kárörvendő sziszegését is. Fél száz méterre voltak a paplovagok, már kivehető volt tabardjukon a különböző istenek jelképe. Pyarron panteonjának főistenei, mint fénykorukban a kegyeltek.

Karok fonódtak Lcargon köré és váratlanul földre rántották. Szutykos kezek ragadták el és szája elé kendőt tartottak. Szúrós virágillatot érzett és értetlenül nézte a körülötte álló szürke alakokat, akik a romok közül emelkedtek ki. Fehéren villanó mosoly, szokatlan volt a számára, ahogyan az is, hogy egyre kevésbé akart kiszabadulni a szorításból. Mintha puha párnák közé süllyedt volna teste és tudata is. Még eszméleténél volt, amikor ketten felkapták és a torony felé cibálták.

Kibomlott haja a macskaköveket seperte, feje oldalra bicsaklott. Erőltette magát, hogy még lássa a lovagok sorsát. De csalódnia kellett, igaz, a hordának és az azt vezető szörnyetegnek is. Pár lépés választotta el a lovagokat a céltől. Kopjájuk a fenevadak szívének célozva, azok karmai pedig végül mégis a levegőben zárultak össze a nyakak és a sisakok rostélyá helyett. Pár pillanatig értetlen csend töltötte be a teret, csak halk léptek kopogása hallatszott.

Majd a kráni horda egyszerre hördült fel kétségbeesve és becsapottan. A lovasoknak hűlt helye volt és annyi sem maradt belőlük egyik pillanatra a másikra, amit szét lehetett volna fújni. A megvadult sereg csordaként fordult a démonvarázsló felé, aki pedig mágikus tekintetével egyszerre több létsíkon kereste kétségbeesetten a lovagokat, de egyiket sem lelte. Majd visszafordult eredeti prédájához és még kétségbeesetten szisszent fel eltűnésén.

A kis csapat már félúton járt a kapu felé álomba merült terhével, mikor felhangzott mögöttük a szörnyek rettenetes szólama. A csápkoronás iszonyat rájuk fókuszált és így az egész sereg is. A menekülők megkettőzték az erőfeszítésüket, de úgy látszott így sem lesz elég idejük a fedezékbe húzódnak. A krániak meglódlak, hogy a lehetőség mellett a reményt is megöljék az alávalók számára.

- Pakáj, csinálj valamit! - süvöltötte az egyik jól megtermett cipelő mellette kocogó fiatal fiúnak, aki egyik kezében egy kopott lantot szorongatott a nyakánál.

- Elpattant egy húrom, még mielőtt befejezhettem volna a lovagokat teljesen ... pedig milyen pompás mementók lettek volna ... - lamentált a fiú.

- Most ne ezen gondolkozz inkább! - förmedt rá a mögöttük hátráló maszatos arcú félelf, akinek arcát egy mély vágás csúfította. Kezében sötét törpenge forgott, ahogy az első üldözőket távol tartotta - Darres generális busásan megfizet ugyan, de csak akkor hogyha élve visszajuttatjuk ezt a jómadarat és persze, hogyha mi is élve visszajutunk. Én pedig szeretnék!

- Rajtunk vannak - dúdolta az oldalukon rohanó zsíros hajú nő és félfordulásból nyilat küldött üldözőik közé.

- Fel a fejfel fiúk - kacagott jóízűen a tábornok lábát tartó aszisz - nem hiszem, hogy ez a kis küldetés kifogna a Filozófusokon!

A többiek is kuncogtak és növelték az iramot. Oldalukon feltűntek a Lcargonnak kitört harcosok megmaradt tagjai. Vagy a csapattal rohantak, vagy pedig lemaradva igyekeztek időt nyerni nekik. Az ablakok alá érve pedig azokból is kövek, tálak, bögrék és más hétköznapi tárgyak záporoztak. A kráni horda rohmozott és felettük a démonvarázsló pálcája egy hatalmas villámvarázslatra töltődött. A Filozófusok pedig kacagva rohantak.

"A Halál hónapjaiban esik a Szent Város: a Tizenhármak Pyarronba érkezével eldől a küzdelem. A Prófétával vívott varázspárbajból a Kosfejű fattyai kerülnek ki győztesen, a Gömbszentély a Fellegvárra zuhan és maga alá temeti védőit. Az erőd falain számos híres hős esik el: Elorand, az Aranykör lovagrend nagymestere egyben Krad Kegyeltje, Ute Betan, Adron főpapja és Kegyeltje, Simoneus Rugerano, Alborne főpapja és Kegyeltje, Ordaric Lcargon, Kyel főpapja és Kegyeltje, Sorquas Devastor, Uwel Kegyeltje. Az Államközösség vezetői és a Papi Szék ideiglenesen Viadomóba költözik." - részlet a Pyarroni Titkosszolgálat jelentéséből



Líthas Kalandmester,

a most következő kalandmodul gyökerei olyan régre vezetnek vissza, mint (a hangulatkeltőből is kiderült) maga a Dúlás. Olyan erőkről és hatalmakról szólnak, amelyekről sok szó esett már az eddigiekben, de ilyen élesen-pontosan (és közlőről) talán még nem találkozhattunk velük játék közben sohasem. Az utóbbi években sokan és sokat tettünk már le a Pyarron mítoszát építő kövekből és ezt a kalandot is egy fontos alkotóelemének szántam a közös utazásunkban. A Három Pajzs Szövetségének egyik ismeretlen – ismerős tagja, **Sempyer** ennek a kalandnak a főszereplője.

Évek óta érleltem magamban krónikáját és azt a történetet, amivel majd elmesélhetem mit gondolok, képelek és érzek róla. Sokszor úgy tűnt a lehetőség távoli, az alkalom talán sohasem jön el rá. Ezért sokszor teszteltem egyes elemeit más kalandjaimban: a vertikális várost, a gonosszal határos mentalitású lovagokat, a pyarroni intrikától távoli nyers mentalitást, a nomádok hatását egy „civilizált” feudalizmusra ... és persze a szörnyeket. Talán mert hiszem, hogy minden jó történet mélyén lakozik egy szörnyeteg.

Persze, a történet alapja most is (ahogy sok korábbi kísérletemhez a modulra) *Joseph Conrad: Sötétség szíve* című regénye. Vagy ahogy talán többen ismerik: az *Apokalipszis most!* című film. (Most a *Spec Ops: The Line* című játékot nem is említettem inkább.) A lényege ennek, hogy úgy mutassunk be egy világrészt, egy eseményt, egy hangulatot, hogy közben a játékosok apránként, kenyérmorzsánként kutadják egy személy nyomait téren-időn és képzeleten át. Közben pedig ne felejtünk el szórakoztatni sem.

Közös M.A.G.U.S. világunk regényei közül hármát tudok ajánlani a meséléshez, amikre utalok és hivatkozok is majd a kalandban (s ahol szükséges, idézem is). *Martin Clark Ashton: Shadoni krónika* című regény-novellája az első, ami a letelepedett nomádokkal foglalkozik és térben sincsen messze a történet helyszínétől. *Ian Russel: Fogadalom* című regénye már khálokkal is fűszerezte ezt pusztaságot és egy lar-dori szemén keresztül vezetett rajta végig. A *L&E: Hadak árja* című novelláskötetben epikus jeleneteken keresztül pillanthatunk be Ó-Pyarron pusztulásának díszletei közé.

Ezúton is köszönet a lehetőségért és a szervezésért **Shalafi del Necro**-nak, hogy az ÖVB történetei lehetőséget kaptak lassanként révbe érni; **Magyar Gergelynek**, aki a szokatlan kéréseim ellenére is kötélnak állt, hogy Sempyer kapjon egy látható belső világot; **Nagy Andornak** és **Tantos Andrásnak**, hogy a következő követ már farigcsálják és csiszolják *Viadomo* képében és köszönet nekik, amiért néhány kavicsot már most a tó vízébe dobhattam róla. A bestiáriumi lényekkel kapcsolatban köszönet a **HALACSKÁK – M.A.G.U.S. alkotói közösség** tagjainak. A *Szomjas Krónikáért* pedig köszönet **Merannak**. A Dúlással kapcsolatos újkori kutatásokért és egyeztetésért köszönet a **Kalandozok.hu** csapatának. **Fekecs Máténak** köszönet a bestiák képeiért.

*Neked pedig külön köszönöm az időd, hogy rászántad kalandmodulumra, hogy elolvasd és lemeséld másoknak is.
Remélem jól szórakoztok majd közben, nekem ez volt a célom vele ... ha nem is mindig látszódik is úgy.*

Üdvözlettel,

az Amund

A kalandmodul eseményei vázlatosan

- I. fejezet (1. nap első fele)
- Hűséges (Dreina kegyelt) megbíz, hogy kerüljön elő az arany
 - Pyarron elmenekített pénze a Dúlás elől
 - Ezüst Rend a közvetítő
 - Darres Generális (Dreina) és Lcargon tábornok volt akkor a város megbízott vezetője
 - Utóbbi a titkosszolgálat jelentése szerint az ostromban elesett és meghalt
 - Amit kevesen tudnak, hogy Sempyerbe vitte és ott elrejtette, majd „meghalt”
- II. fejezet (1. nap második fele)
- Ó-Pyarron romjai közötti kutatás nyomok után
 - találkozás a tizedik pyarroni istent kereső szerzetessel
 - nyomozás Viadomóba az oda telepített vezetőség után
 - Dreonnar/Dreonna nevű utcagyerek felszedése
 - Macska-egér játék a Filozófusok bérenceivel
 - Utolsó pihenés a Szomjas Krónikásban
- III. fejezet (1. nap vége)
- Megérkezés Sempyerbe
 - „Hamis Szikla” / fúrókard / prémgallér / fekete ruha
 - szociális látogatás a helyi hatalmasságoknál, bemutatkozások
 - ismerkedés a várossal és szállás keresés a legszimpatikusabb szereplőnél
 - eddigre kikupálódni a Dúlás eseményeiből kronológiailag
- IV. fejezet (2. nap első fele)
- Nyomozás a városban az igazság után
 - kekeckedés a helyi alvilággal
 - opcionálisan belekeveredni a helyi „intrikákba”
 - opcionálisan rendezni az utcagyerek ügyeit
 - opcionálisan leszámolni a szerzetessel
 - a törpe építész megkeresése, ő rejtette el a „sírját” Lcargonnak
 - és ő is csapdázta teli ... valaki más holtteste, de Lcargon felszerelése van benne
- V. fejezet (2. nap második fele)
- vagy a napló iránymutatása alapján vagy szimpatikus mágiával követni a nyomot
 - NEM ESEMÉNYTELEN út a pusztákon át
 - kis nomád horda megtalálása
 - leszámolás Lcargonnal vagy a Romboló Erővel vagy a Filozófusok gyilkosaival
 - eredménytől függően eseménydús út a pusztákon át
 - opcionálisan Sempyer figyelmeztetése és megvédelmzése
 - visszatérés Új-Pyarronba a megszerzett tudással

„Csak azért vagy kedves
mert nem lehetsz elég gonosz
Csak azért Mert láttad bennük
az erőt és jószándékot fiatalságuk

egy pontján Visszatartanak
és legyengítenek
Mint lélek bogáncsai
Az erkölcsi aggályok

Hétköznapi szögesdrótok
Mi Vagyunk a félsikerek
Mint szívtörés, melegséggel
Zuhanás becsapódás nélkül

Ahol az álom félelmeink
Szőnyeg alá söprése
S hogy nem emlékszem reggel
Olykor egyetlen győzelmünk

Tükörbe nézzük mind
Eltérő, tökéletes eredménnyel
Olykor te vagyok és néha
Én vagyok benned

Mint egy füsttel csípős **pyarroni** reggel
A megállt virágóra mellett ébredek fel
Máskor, máshol egy pincében felejtett
Színház magányában ismerek magamra

Ez is egy gyengeség volna
Egy a sok közül, mi kiadja
Mesénk, legendánk, mítoszunk
És életünk egészét

Legalább ez igaz és teljes
Ez tényleg mi voltunk
Tűzbe köpve és hajnalba üvöltve
Kerültünk az üveg túlfelére”

(idézet Cloud Boohen: Forró ölelésből, hideg padlóra

című verseskötetéből; megjelent Erigowban P.sz. 3714-ben)

Háttér és az Előzmények



Mindenki tudja, hogy **P.sz. 3676**-ban Pyarron elesett Dúlás során Krán egyesített seregeivel szemben, sőt, nemcsak, hogy elesett, de elpusztult minden amit addig az ember nem a Hetedkorban elért és magáénak tudott be. A város elpusztult, a kegyeltek meghaltak. Az istenek azonban nem fordultak el híveiktől és az eszme töretlen maradt. Az emberi szellem diadalmaskodott és Pyarron újjá született azonos néven, de másik helyen. A város emlékművet állított magának és hőseit márványba foglalta. Továbblépett.

A túlélők közül azonban nem mindenki. Ugyan felnőtt egy olyan generáció, aki már csak az új idők dicsőségét látta és legtöbbször elemésztték magukat az emlékek hatására, de léteznek akik megélték a világuk égését és örökre megváltoztatta őket. Ilyen volt **Ordaric Lcargon** is, Kyel kegyeltje, akit már Ó-Pyarronban is aggastyánnak és feladatai ellátására képtelennek tartottak olykor a háta mögött. A Dúlás előtt többször figyelmeztetett a jelekre, a nomádok és Krán lehetséges szövetségére, szorgalmazta, hogy szigorúbban kellene fogni a gyepelét. Hiába.

Hogy az események őt igazolták nem sokat számított: akik kinevették és háttérbe szorították meghaltak éppúgy, mint azok, akik hitében osztozva utolsó csepp véréüket is az eszméért adták. Szíve szerint ő is így tett volna, de politikai ellenfele, Dreina generálisa megakadályozta benne, hogy mártírrá váljon. Tette ezt tiszteletből és mert belátta, hogy igaza volt az idős vallási hadfinak. Az utolsó utáni lehetőséget kihasználva kimentette a városból.

Az Államközösség megmaradt vezetői Viadomo-ba indultak, de Lcargon, Pyarron minden megmaradt aranyával *Sempyerbe*, a másik megmaradt végvárhoz indult. Nem lehetett tudni melyik a legbiztonságosabb menedék a Dúlás előretörő viharában és nem akartak mindent elveszteni egy rossz döntéssel. A kegyelt és a pénz egy csapat kalandozó gondjaira lett bízva, akik **Filozófusoknak** nevezték magukat, nyíltan tagadták az isteneket, de ebben az időben nem igazán lehetett válogatni a csapatok közül (különösen mivel sokan Krán zsoldjába álltak). Ők voltak a „kisebbik rossz”.

Sempyer azonban vészterhes menedéknek bizonyult: **3685-ben**, a Dúlás utolsó gesztusaként a megmaradt portyázó csürhék a haldokló Shikan nagykan hordájával egyesülve beveszik a bevehetetlen hitt városerődöt. A felfordulásban és/vagy azt kihasználva a Filozófusok ráteszik a kezüket az Államközösség elrejtett aranykészletére és külön alkukat kötve kijutnak a várból, évekre eltűnnek északon. Bár a felső szinteket elfoglalják a hódítók, a barlangrendszerben az ivóvízforrásoknál makacsul tartják magukat az ellenálló túlélők.

Bár a védőkről és titokzatos vezetőjükről, a pyarroni istenek kiválasztottjáról sokszor megfélemedeznek a krónikások igaz, hogy később tetteiket elhomályosítja a várost felmentő (és onnan származó) **Nogren Praedarmon** legendás alakja, kit eztán mint a *Sempyeri Farkast* emlegetnek majd és tetteit dalokba, mítoszokba és imákba foglalják. Firtatni sem lehet, hogy dicsőséges hadjárata nemcsak felmenti az útjába eső településeket, de kitisztítja a Dúlás megmaradt árnyait az Államközösség területéről.

Ordaric Lcargonról és az eltűnt államkasszáról többet a vezetőségnek sincsen információja. Az újjáépítés idejére pedig a kérdést minden létező iratban a titkosszolgálati jelentésben megfelelőre cserélik a békesség és nyugalom kedvéért. Azonban mikor a város áll és látszólag szétveti a béke, a közeledő politikai választások eredményétől függően Pyarron örököseinek nagyon jól jönne a talált pénz ...

I. Fejezet

„A két karcsú penge a Gömbszentély felé emelve tisztelgett az ősi rítusoknak. A Dorlan folyó lustán ölelte körbe a kis szigetet, ami a nyári szárazságok idején nagyobb mezőnek is beillett. A rajta hullámzó alacsony fűben a két egymással szembe forduló alakot még hatan figyelték. Minden apró mozdulatukat ellenőrizték, értékelték és magukban véleményezték. A testtartásuk egymásét másolta pontosan, egészen addig, míg el nem érik a kötelező szokások szabta határt. Ahol majd szabadon válhatnak saját ritmusukra.

A folyó partján többen is álldogáltak, de tisztelettudó távolságban. Hintók sorakozták az árnyas szélben, kikötött lovaik a közelben legeltek, a kocsisok is inkább egymással foglalkoztak, de tartózkodtak a szokásos durva vicceiktől. Tudták milyen sokat jelent ez a mulatság uraiknak. Egy fiatal lány eldobva napernyőjét merészen gázolt a vízbe, szoknyáját sem húzta fel. Nem bírt volna lemaradni a látoányról. Nevelője nemtetszését kifejező kiáltását elnyomta a szél és a habok susogása.

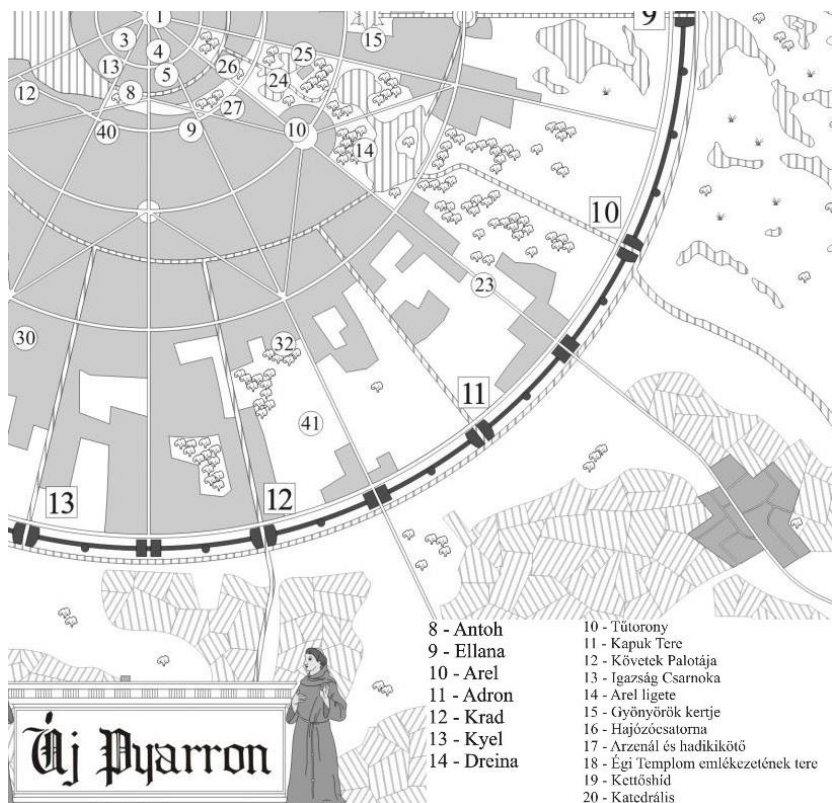
A pengék összecsokolóztak a szigeten, hangjuk betöltötte a látoányosságra összegyűltek fülét, elméjét és lelkét is. Úgy visszhangzott bennük a szokások ismétlődése, ami kék vérüknél vagy kincstáruk gazdagságánál is ékebben tudatosította bennük: egy hosszú és ősi láncolat részei mindannyian, kötelességük az első emberektől erednek és példamutatásuk az utolsó halandónak is az ereiben liktet majd. Sokan maguk is viseltek testükön ilyen módszerrel szerzett emlékeket, amiket nem voltak hajlandók a papok erejével eltüntettni.

A ritmus gyorsult, a férfiak közeledtek és távolodtak egymáshoz, köröztek egymás körül, elfojtott lélegzetüket összeszorított fogaik között szívták be és fújták ki. Szemükben ősi vadság lobogott, karjukban fiatalság múló ereje bömbölt, arcukon az a ritka őszinte öröm játszott, amivel az igazak a halállal néznek szembe. A pengék összelelkeztek, szétváltak, s nem csorbultak, egymáson szikrázva táncoltak újra. S mikor a ritmusuk újra eltért egymástól az egyik gyorsabb volt, a másik szinte a levegőbe merevedett egy mozdulat közben.

Vér serkent a mezőre, amelyen évente egyszer nyílnak virágok. A föld szomjasan itta be, a színeket mohón festette át. Az élők szobrokká merevedve adóztak tisztelettel a pillanat nagyszerűsége előtt. A lány átverekedte magát a sekély habokban a szigetig, elég közelről láthatta azt, amit akart: az ifjúság végének színét. Osztozott a nemes-szobrok csodálatában. Az állatok kevésbé együtt érzőek, egy ló nyerített fel, hangjára szárnyas rebbent fel az árnyat adó fákról.

Csattogva szelte át a folyó és sziget közötti távot, suhogásával elnyomta a fekvő alak küzdőtársa karjaiban suttogott halk szavait. Szenttelenül hágott magasabbra, de még ő is tisztelegve adózott égi világát uraló távoli építményben, mely a város felett lebegett. Arrafelé folytatta útját és az irányt nem sokkal később hintók csendes sora is követte. Mintha ez a nap már megismétlődött volna és újra meg fog egyszer, százszor, végtelenszer. Mint minden ilyen tökéletes nap az Örök Városban.”

A játékosok többféleképpen is megkaphatják a megbízást, amellyel a kalandmodulhoz csatlakozhatnak. Remélhetőleg az **előtörténetük** elég támpontot adhat ahhoz, hogy melyik hatalmi csoportosulás áll közelebb a hozzájuk. A történet Új-Pyarronban veszi kezdetét, ahol az Természet és Háború istennőjének szentelt városrészben, az **Arel ligetben (14-es a térképen)** kerül sor az



első érdemi jelenetre. Ahhoz, hogy ide eljussanak a következő háttereket tudod felhasználni bemeséléshez:

Hírek érkeznek északról, egy új ország születéséről Tongoriától északra fekvő **Fenyvesföld** képében. Az eseményt sokan összefüggésbe hozzák az egy esztendővel korábban tapasztalt mágikus hullámveréssel, ami összekötötte az északi barbárok utódjait egy déli természeti törzs kultúrájával egy váratlanul megnyílt térkapun keresztül. Visszatérő ork hőroszokról és megelevenedett fénylényekről suttognak egyesek.

Sirenar a beszámolók szerint háborúban áll Ediomaddal, ami példátlan az elmúlt évszázadokban. A nagyhatalmak nehezen fogják fel ennek jelentőségét, nemrég többen is ügynököket küldtek a körzetbe felderíteni. Ezek közül sokan nyomtalanul vesztek el, melyet az aquirok számlájára írtak. Az a kevés, egymásnak ellentmondó információ, ami visszajutott arról számol be, hogy az erdő terjeszkedik minden irányba, nem csak a tenger felé. A megkérdezett elfek erről a kérdésről hallgatnak mint a sír.

Különös híresztelések szerint gazdát cserélt a **Keleti Barbárok Fekete Lobogója** párbajban. Ennek kapcsán kiégett egy nagyírú nemesi ház kúriája a Szindvil-szigeteken, elhunyt az Északföldön híres aszisz költő és bajvívó, Cloud Boohen, az alvilági szervezetek szerint pedig sikeres szökést hajtottak végre a rettegett Hullámsírból, Kyel papjainak legkegyetlenebb börtönéből, amit eddig lehetetlennek tartottak.

Ezzel párhuzamosan délen a lezajlott **roxeni lovagi torna** homályos eredménnyel zárult és a résztvevő pyar lovag népszerűtlensége nem szolgálta a javára, sőt, az őt addig nyíltan támogató politikai hatalmak megegyeztek a szavazás elhalasztásában is. Különösen mivel *Új-Godon uralkodónője* hosszabb tartózkodást tervez Új-Pyarronban, aminek előkészítése komoly erőfeszítéseket követel meg tőlük.

Annál is inkább mivel azt megelőzően a **Hirokin Birodalom** első ízben jött diplomáciai találkozára az Örök Városba. Igaz, a városon kívül jelöltek ki számukra egy szállásterületet, de bizonyos, hogy népük vezetője *Nu'Golie, Muad Munda, a Sakál* személyesen érkezett követségbe. A félelem velük szemben valós: egyesek direkt párbajt akarnak velük kierőszakolni, mások azt terjesztik, hogy éjszakánként embereket rabolnak el a városból (ami egyébként igaz). Tanulmányozzák az emberi faj tagjait a dzsad nép tagjain (a dzsennek által nem szennyezett törzseken) kívül. (Új-Pyarron ezért a fővárosba rendelte *Phaeton Moonspell*t, akinek élete első alkalma más amundokkal találkozni; ld **ATAK**.)

Nemrég egy kisebb összetűzés történt Új-Pyarrontól nem is messze egy nemesi birtokon, amibe **enoszukei bevándorlók** is belekeveredtek. Hivatalos álláspont szerint csak egy újabb homályszeztát számoltak fel (ami egyre gyakoribb a hírekben és toroni-morgena-noir neveket emlegetnek), de a kalandozó közösségeken belül tudni vélik, hogy a két nagy ynevi falka, a *Filozófusok és az Ezüst Rend* árnyék háborújának nyitánya volt ez a mozzanat.

Az Új-Pyarront jelenleg foglalkoztató és elhúzódó vita a város jövőbeli berendezkedését érinti. Követni a *Selmo* által lefektetett alapokat és megtartani a panteon isteneinek széttagoltságát, laza szövetségét **VAGY** új utakra lépni és a progresszív haditechikák és eszmék mentén haladva *Dreina Oroszlánszív* és Darton maremita irányzata szerint megnövelni jócskán a katonai kiadásokat és saját szakrális sereget fenntartani, hogy elhárítsanak egy esetleges újabb Dúlást vagy hatékonyabban fellépni egy Manifesztációval szemben.



Lassan a város minden lakója és szervezete állást foglal a két irányzat valamelyike mellett. Az istenségek követői között is ugyan komoly vitákat okoz, de úgy látszódik, hogy az egyes felekezetek már letették a voksukat. Alig – alig akad valaki, aki semleges volna a kérdésben (az istenek közül már csak **Arel**). Filozófiailag sokan az egyén és az isten szakadását, a panteon átalakulását és lehetséges polgárháborút látnak a kérdés megoldása mögött. Az istenségek elrendeződése jelenleg:

Selmo Örökösei	Új Kor Hozói
Uwel	Dreina
Adron	Gilron
Krad	Darton
Kyel	Noir
Della	Alborne
Ellana	Antoh

A történelmi- és jelenleg aktív lovagrendek támogatása is sokat nyom a latba a nép szemében, ezeken keresztül az egyes nemesi házak megosztottsága is nyomon követhető, akik (tényleg) nem gazdasági megfontolásból, hanem az elvek mentén csoportosulnak a fontos kérdés pártjai

mögé. Van amelyik a Pyarront életre hívó alapvető eszme védelmében teszi és vannak, akik éppen az eszme által már egyszer veszélybe sodort ember faj civilizáció érdekeit helyezik előtérbe. A vita élő és forrongó.

Selmo Örökösei	Új Kor Hordozói
Pyarroni Aranykör Lovagrend	Viadomoi Oroszlánszív Lovagrend
A Fény Rendje	Sempyeri Angyalszív Lovagrend
Az Igazság Tükre Lovagrend	Haragszentek
Bosszú Árvái Lovagrend	Praedarmon Ökle Lovagrend
Kyel Égbe Nyújtott Ökle	Maremita Lovagrend (?)
Tegnap Fiai	Arany lepel

Ahogy látható az esélyek kifejezetten kiegyenlítettek. A *Fehér Páholy* pedig éppolyan semlegességet fogadott, mint amilyen *Arel* híveinek természetéből fakad. Bár léteznek próbálkozások, hogy őket is bevonják a társalgásba a fórumokon eddig mind a két hatalmi tényező megúsza a kenyértörést. Yllinor uralkodója, **Mogorva Chei** király állítólag csak annyit mondott, mikor egy lakomán szóba került a kérdés, hogy „Mindenkinek joga van eldönteni hogyan hal meg.” Bár nem egészen biztos, hogy erre válaszolt. *Arel* papjai viszont előszeretettel idézik ezt két vállrándítás között, hogyha őket faggatják.

(Azt sem szabad elfelejteni, hogy egyesek bizalmatlanok a pártfogalást illetően és félnek attól, hogy a szavazás kimenetelétől függően a háttérben Pyarron elveszejtésére törő régi és új ellenségek akarata érvényesül majd. Név szerint Orwella újkori visszatérését sejtik a háttérben és párhuzamokat vonnak Kyria történelmi sorsával nem is teljesen alaptalanul. Megint mások tudni vélik kalandozó körökből, hogy egy démonikus túlvilági hatalom befolyása terjed a városban és az korbácsolja fel a kedélyeket. Előbbi a pórnép és az akadémikusok, utóbbi a nemesség és a kalandozók körében népszerű elképzelés.)



Az Arel ligetben pedig (a Tútorony és így a Fehér Páholy tőzsomszedságában) tartott találkozó résztvevői egy pavilonban találkoznak. Hogy kivel vagy kinek a meghívására érkeznek a játékosok az az **előtörténetük** és a fentiek függvénye (ami szükség esetén feltételez némi előjátékot/összemesélést, ha szükséges). A cél az, hogy ezen az alkalmon a játékosok már tudatában legyenek, hogy fontos, nagyobb horderejű feladatot fognak kapni és nem egy szokványos megbízatást. Éreztesd velük, hogy nincs módjuk a feladatot nem elfogadni és már csak a legszükségesebb információkat kapják meg.

Dreina Húségese, Regnore Sedhlim, képviseli Pyarron jelenlegi vezetőségét, oldalán *H'Lagoon*, az *Ezüst Rend* falka vezetőjével és a pavilon biztosító elmaradhatatlan testőreivel (*Horog, Háló, Golyó és Szigony*). Ők képviselik a kampányokban eddig javarészt résztvevő csapatok oldalát és a déli kalandozókat általában. De vallási hovatartozás alapján is lehet, hogy velük érkeznek (*ld. A Falka című kalandmodul*).

Avló Remeer báró a selmovita irányzat elkötelezett híve és így annak képviselőjeként van jelen. Az ő oldalán egy félelf caedoni nemes gorviki vonásokkal, bizonyos *Akhion con Corde* (15. szintű fejjadász) jelenik meg (jellegzetes arcsebbel), mint a *Filozófusok* falka képviselője. Látszólag nincsenek emberei, de aki odafigyel annak feltűnhet, hogy a ligetben sétálgató párok vagy más polgárok gyakran ismétlődő útvonalon cirkálnak a pavilon körül. Ők az északi kalandozókat képviselik vagy akiket más megbízással hoztak magukkal (*ld. A Hajnalvár című kalandmodul*).

A romokban heverő *pyarroni titkosszolgálat* részéről egy veterán ügynök mutatkozik be, fedőnevén a **Bátor Teknős**. Az ő szerepe elsősorban az, hogy a fennmaradt jelentések hitelességét igazolja és utána visszavigye őket az archívumba. A szervezet még mindig nem heverte ki a Déli-Városállamokban elszenvedett veszteségeket (de nem vereségeket). Azonban ha kérdezik az utánpótlásról felvidul és szívesen említi, hogy biztosítva van a következő generáció. Látszólag ő is egyedül érkezik, de olykor észrevehető, hogy kikacsint az egyik közeli padon alvó másik hozzá hasonlóan senior férfi felé, aki az *Álmos Teknős* fedőnevű titkosszolgálati kiképzőtiszt. (*ld. A Gorvikból szeretettel című kalandmodul*.)

A *Fehér Páholy* megbízásából jelen van a megbeszélésen egy **Varázsló** is, jelezve, hogy a szervezet a Pyarron számára fontos ügyekből nem kívánja kivonni magát és minden lehetséges elméleti támogatással a küldetés sikerét igyekszik támogatni. Elsősorban a történelmi és kronológiai eseményekkel kapcsolatban lehet hasznukra, illetve minden olyan kérdésre választ adhat mágikusan, ami zsákutcába vagy a kalandtól elfelé terelhetné a játékosok gondolkodását. Persze ne használjuk túl erőltetetten, de egy elég potens (~10. szintű) karakter. Ő tényleg egyedül jött és minden nemkívánatos mágiát hatásosan semlegesít a találkozó helyszínén és annak közelében.



A **MEGBÍZÁS** lényegében abból áll, hogy követve a történelmi kenyérmorzsákat a karakterek kutassák fel Pyarron elveszett aranykészletét és juttassák vissza. Ehhez az egyetlen nyom, hogy az egykori titkosszolgálati jelentés minden kétséget kizáróan utólag meg lett hamisítva Ordaric Lcargon személyét illetően. A beszámolók ugyanis sokszor egy agilis lovagot, máskor egy koros öreget említenek, aki olykor teljesen vak, de egyes forrásokban buzogányt forgat nagy sikerrel, illetve tulajdonnevét sokszor „Lykargonnak” írják a túlélő beszámolói.

Nem is beszélve arról a tényről, hogy Kyel azóta sem választott kegyeltet magának (csak megbízott főpapja van) és sokszor maguk a loagnak látszó papjai is úgy beszélnek róla, mint aki még élne és közöttük járna Yneven. Ezen a ponton Dreina Hűségese beismeri, hogy bár a *P.sz. 3699-es kudarcba fulladt syburri zsinat* óta nem felhőtlen a hangulat a panteonban, de Kyel híveivel kapcsolatban hatványozottan él ez az állítás (nehéz velük, önfejük, saját útjaikat járják). Hogyha pedig él ... tudnia kell hol van a pénz.

Személyek	Opcionális megbízás
<i>Dreina Hűségese</i>	amennyiben kompromittáló igazság derülne ki, ami szemben áll Pyarron fennálló rendjével feljogosítja őket, hogy az ő értesítése nélkül pusztítsák el
<i>H'Lagoon</i>	Bármi információt vagy kincset találnak, ami előny lehet a Filozófusokkal szembeni rivalizálásban KELL
<i>Akhion, a ceadoni nemes</i>	<i>/ha gonosz karakterek/</i> mivel tudja, hogy hol a pénz (elköltötték) azt kívánja a karakterektől, hogy minden szálat varrjanak el (<i>különben ő fogja</i>)
<i>Remeer báró</i>	érdeklí minden olyasmiről, ami bizonyítja a Dreina vallás önző magatartását a Dúlással kapcsolatban
<i>Fehér Páholy</i>	minden olyan iratra vagy mágikus tárgyra, amit találnak a Dúlás időszakából, elővásárlási jogot kér és későbbi támogatást is felkínál
<i>Bátor Teknős</i>	hogyha találnak érdemi újoncot a titkosszolgálatba, akkor azért nagyon hálás lesz

A megbízás fontosságát ki lehet emelni azzal a két ténnyel, hogy sem a fizetéséről, sem a feladat nem elfogadásáról nem esik szó (persze a külön megbízásokról lehet majd vitatkozni). Az kerülhet esetleg szóba, hogy ez egy nagyon kényes belügye a Pyarroni Államközösségnek, amit a legmagasabb körökben intéznek (itt és most, ez az). Elképzelhető, hogy pyarroni elköteleződésükről bizonyosságot kérnek a megbízók, de végeredményben az adott szót is elfogadják. Arra a kérdésre, hogy miért nincs jelen esetleg egy magas rangú Kyel pap is Remeer válaszol, hogy ő képviseli őket.

A Fehér Páholy a legmagasabb rangú diplomatáját küldte ide (Sonor távollétében persze), Bátor Teknős és társa a legmagasabb rangú titkosszolgálati ügynök, akik életben vannak (akármilyen szomorú). Álmos Teknős ezen felül a Titkos Testőrség magas rangú tagja volt, ameddig a szervezet nem korrupválódott. Így elmondható, hogy a pavilon ebben a pillanatban az egyik legbiztonságosabb hely Yneven.

Ettől a ponttól kezdve azonban teljesen szabad kezet kapnak és magukra vannak hagyva hogyan és hol kezdik a kutatást. Ezen a ponton ér véget a modul első fele is, hogy a játékosok megvitathassák milyen taktikát és stratégiát fognak követni. Nehéz előre megjósolni, hogy milyen kapcsolatukat vagy képességüket vetik be a karakterek a cél elérése érdekében. Ezért sem árt idő nekik, hogy felfogják a feladat súlyát és átgondolják az elhangzottakat.



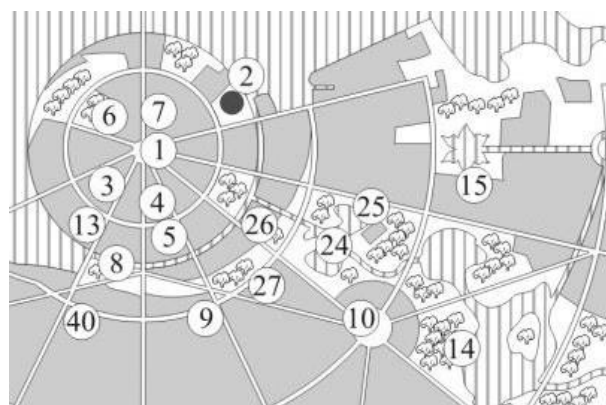
Azt mondják, hogy pyarronban aki keres az talál, teljesen mindegy, hogy mit keres az ember biztos, hogy találni fog. **Nobro Silior** mester eléggé elhúzta a tanulmányait a Lar-dori egyetem falai között. Sok társával ellentétben nem egy eszközt, vagy egy tanulmányozandó ismeretet látott a mágia művészetében hanem a megvilágosodás egy különleges útját, ami hozzásegít, hogy jobban megismerje maga körül a világot. Még fiatalabb korában rengeteg időt töltött Krad szentélyeinek poros asztalainál még porosabb fóliánsokat lapozgatva. Egy társasággal körbeutazta dél-ynev legtöbb szegletét, még északra is eljutott az Ugon hegységen túlra, hogy utánajárjon a Tiadlaniak híres tudományának is. Ráadásul mielőtt bevégezte volna tanulmányait eltöltött három esztendő ó-pyarronban épült kolostorban is. Részt vett néhány építkezésen, miközben önmegtartóztatásban folytatta tanulmányait. Mára az emberi lélek kiváló ismerőjévé vált, és fontos tanácsadója a Lar-dori egyetem valamint több fontos pyarroni hivatalnak.

II. Fejezet

Új-Pyarronban maradv a két leglogikusabb helyszín ahol kezdhetik a nyomozást a **Nagyvilág Bibliotékában** (5) és az **Igazság Csarnokában** (13), majd ha eszükbe jut, akkor a **Kapuk Terén** (11-es a nagy Új-Pyarron térképen, belvárostól délnyugatra) elhagyhatják a várost Ó-Pyarron és Syburr felé is. Ennek a fejezetnek a célja az, hogy elrendezzék a játékosok a fennmaradt ügyeiket a háttérük és előtörténetük alapján. A feladat, hogy a fejezet végére megtudják, hogy Lcargon az államközösség pénzével Sempyerbe távozott.

Tehát, hogyha valaki üldözi őket akkor a Fejezet folyamán beéri, ha valami után információt keresnek akkor ebben a világvárosban megtalálhatják. Akár a megbízás része is lehet, hogyha ezzel motiválni lehet a csapatot (ld. előtörténet). Közben pedig Akhion is akcióba lép és a helyi alvilágot megbízza, hogy kövesse a játékosokat. Ezek a kaland folyamán fokozatosan a csapat nyomába lesznek egyre növekvő képességű ügynökökkel (*utcagyerek* → *tolvaj* → *helyi tolvajklán* → *fejvadász* → *szürkecsuklyások* → *hilver*) a Filozófusok megbízásából, de erről csak a végén tudhatnak majd biztosat, ha ki is vallatják a kémkedőket.

A Nagyvilág Bibliotéka (5): Ó-Pyarron egyik híres épülete, nyílt könyvtár, melyet Új-Pyarronban is felépítettek és hasonlóan működtetnek. Krad hívei üzemeltetik és tartják fent, a városiak közkedvelt találkozási helye és a használata ingyenes. Bizonyos részei azonban elzártak közönség elől és csak külön engedéllyel látogathatóak, akkor is egy pap vagy paplovag kíséretében.



Lcargonról itt megtudható információk:

- Kyel kegyeltje volt, bizonyos feltételezések szerint még Selmo oldalán érkezett és alapította a várost, de csak később lett Kyel híve és így kegyeltje is
- részesült a halhatatlanság adományából, de ahhoz nem tartozott az örök ifjúság
- Orwella híveivel szembeni harcban, melyben Kyel elvesztette a főisteni posztját, megvakult
- Rengeteget írt, melyek ezer évnél régebbi kódexek, később pedig tollba mondott a víziókból, melyeket istene küldött neki élete folyamán
- az Igazság Tükre Lovagrend tagja és néhány forrás szerint alapítója is, mely a legrégebbi rend
- a Dúlásban életét vesztette Selmo atya oldalán a Gömbszentélyben a Kráni Tizenhármak ellen



Az Igazság Csarnoka (13): Kyel legnagyobb temploma a város szívében, mely a pyarroni hősöknek és mártír papoknak állít emléket. Falai között nem hangozhat el hamis szó. Készséges és kivételesen vértet nem viselő Kyel-papok vezetik körbe nagyon szívesen a látogatókat. Gyakran vannak itt szertartások, papi és lovagi avatások és utóbbi időben egyre több esküvő is. A szobrok egymásra eléggé hasonlítanak és feliratok sem díszítik őket, csak komoly Legenda – és Történelemismerettel (Af/Af vagy 1 Mf) ismerhetőek fel a játékosok számára.

William Handlit atya és Tycondrius Nagyúr mellett Ordaric Lcargon szobra is díszíti a Kyel papok sorát itt. Dreina Húségesével is találkozhatnak itt, aki éppen a Csarnok egyik vezetőjével perel arról, hogy mi alapján válogatják a hősöket, amikor az egyre növekvő látogató tömeg, ami Pyarronba érkezik más hősökre is kíváncsi, mint a Kyelhez közel áll, lassan nevüket is elvesztő héroszok (elhangozik az is közöttük fogak között szűrve, hogy: „Nem erről volt szó!”).

Az idegenvezető pedig a következőket mondhatja el róla:

- Ordaric Lcargon a Dúlás előtti évszázadban nyerte el kegyelti posztját
- Fiatal és életerős ember volt, aki lovagtársai közül emelkedett ki
- még világi életében részt vett a déli pusztákról érkező betörésekkel szembeni harcokban
- nagyon szigorú naplót vezetett életéről, mely mágikus erejű tárgy volt
- a Dúlásban Pyarront védte (megállította az időt egy napra), de túlélte az ostromot és súlyos sebével a pusztába vonult
- részt vett az újjáépítésben is, egyesek hozzá kötik bizonyos kyel ellenállóócok sikerét

A Kapuk Tere (11): a téren Szent Selmo Tanúoszlopának másolata áll. Itt zajlik a világi közlekedés egy része, a kimenő/bejövő forgalom központja. Pyarroni Térkapu Háló csak és kizárólag a Pyarroni Államközösség államait köti össze. Működésében és felépítésében is gyökeresen különbözik a Nagy Térkapu Hálótól. Alapvetően centrális elrendezésű, azaz minden térkapu Pyarronba vezet, egyik államból sem lehet közvetlenül eljutni a másikba. Használata ingyenes, ám az utazó jobb, ha számol vele, hogy átkeléskor Pyarron varázslói felületesen megvizsgálják: asztrálisan és mentálisan „átvilágítják”. Az államellenes terveket forralók, a rosszban sántikáló vagy titkolózó kalandozók válasszák inkább az utazás hagyományos, bár fárasztóbb módját.

A Pyarroni Háló kapui masszív, kyr diadalívré emlékeztető épületek. Egyetlen boltívük alatt több szekér is kényelmesen elhaladhat egymás mellett. A dorani jellegű kapukkal ellentétben nincs külön érkezési és indulási oldaluk, mindkét irányból átjárható; attól eltekintve, hogy két oldaluk több ezer mérföldre is eshet egymástól, egészen közönséges kapunak látszanak. Kereskedelmi forgalmat bonyolítani rajtuk keresztül egyáltalán nem tilos, sőt, a kereskedőket - míg csak tiltott áruk forgalmazásával hitelüket nem veszítik - kiemelt szívélyességgel fogadják. A kapuk használatának szabályait csak háborúk esetén, vagy egyéb vész helyzetben szigorítják; olykor a Hálót le is zárják.

Új-Pyarron életéről a fentiekén kívül fontos lehet megjegyezni, hogy jelenleg négy kegyelt létezik: „ ... ők már egyesültek istenük esszenciájával, amely megváltoztatta őket; inkább hasonlítottak már az istenek küldötteire, mint emberekre. **Ellana** emberfeletti szépségű nimfája, **Noir** ködbe vesző, álomszerű jelenése, **Antoh** sellőleánya (ld. **Morális Szabály** c. kalandmodul) és **Darton** erőtlen, csupa csont és bőr terciadja. A kegyelt rangját ő soha nem érthette el; azt más viselte, aki messze székel Pyarron városától.”

Viadomo *Uralkodó:* Meralof din Pagben nagymester *Államforma:* teokrácia (nagymester, 33 Terriad) *Lakosság:* 24.000 fő (túlnyomórészt emberek, akiknek elsöprő többsége a pyar rasszba tartozik; kis számban gnómok és khálok, illetve egyéb fajok) *Hivatalos nyelv:* a pyarroni legtisztább variánsa *Vallás:* pyarroni, selmovita (főként Dreina, de Ellanáknak, Gilronnak, Kradnak, Uwelnek és Dartonnak is van egy-egy szentélye, illetve szolgái)

Általános leírás: A Salumion-hegység egyetlen hágóján P.sz. 2017-ben fejezte be Dreina Oroszlánszív lovagrendje – az istennő paplovagjainak egy szélsőségesen militáns szárnya – a viadomói vár építését. Az erősség alapját két gigantikus bástya adja, melyeket a hágót jelentő kanyon jobb és bal oldalán emeltek. A két bástya-torony között, a közel száz lábas szakadék fölött pillér ível át, ennek tetejére építették a várat, amit a rend első nagymesteréről, Humbyr al Viadról neveztek el.

Természetesen Viadomo azóta is terjeszkedik, épületei messze elnyúlnak a hegyek ormai felé, földalatti folyosói szeszélyesen kanyarognak a kanyon falaiban. A vár tervezői elterelték a közeli patakot, vizét az erőd hatalmas tárolómedencéiben gyűjtötték össze. Egy esetleges támadás esetén a gátak felnyithatóak, s a roppant víztömeg az ellenséges sereg nyakába zúdítható. Az ár minden bizonnyal a hegyek lábáig ragadná az ostromlókat. Vaskos, szédítően magas falait ostromverő bozóttal ültették körbe a találékony elmék.



Meralof din Pagben, (14. Tsz-ű Dreina-paplovag Jellem: Rend) Az ős, nagyszakállú, jégkék tekintetű nagymester már a hatvanas éveit tapossa, de szorítása még mindig olyan, mint a satu. Kopaszodik, homlokán jókora zsírmirigy éktelenkedik, arckifejezése alapján pedig nem egy vidám ember benyomását kelti. A szikár egyházi bölcsőjét a borillatú Predocban ringatták egykoron, familiája – az Ikerhercegségekben használatos kifejezéssel élve Udvara – a Negyedik Zászló alá tartozik. A második nem viadomói születésű nagymester az ország története során; ezt a posztot 3694 óta tölti be.

Szegényebb nemesi családból származik, ezért sok rendtagtól eltérően hidegen hagyják a világi hívságok. Szeretné, ha a többi lovag is így vélekedne, de elég bölcs ahhoz, hogy tudja, milyen lehetetlen ez a kérés. Csatába egy fehér unikornison lovagol, amit *Hősörénynek* hív – már több, mint két évtizede, hogy egy párost alkotnak, miután Meralof megmentette a lény életét -, varázserejű, hűségese lovagi kardja rendet vág a gonosz harcosainak sorai között. Nőtlen, néhány rosszmájú szerint a hatását vette volna feleségül, ha az embernek születik. De erről még suttogni sem tanácsos.

A városba érkezve információkat szerezhetnek arról, hogy a Dúlás utolsó éveiben valóban Viadomo adott otthont a Pyarroni Államközösség vezetőinek. Természetesen, hogyha kiderül, hogy a Hűségese megbízatásából vannak itt, akkor a helyi Nagymester személyesen foglalkozik az ügyekkel. A jó közbiztonság miatt itt nem kell harcra számítaniuk, csak jó diplomáciai érzékükön múlik a siker.



Amennyiben jól keverik a kártyáikat itt a levéltárból szerezhetnek egy iratot, ami közvetetten igazolja, hogy a vagyont nem itt, hanem Sempyerben helyezték el Ordaric Lcargon kezére bízva azt. **Az iratok között találnak egy láthatóan valahonnan kitépelt üres papírlapot, amit a jegyzetekhez tűztek és később fontos lehet, hogyha magukkal viszik.** A leltár szerint 4000 mázsa arany és 6000 mázsa ezüst a kincs mértéke (ami a mai viszonyok között még többet is érhet).



Itt (is) szegődhet melléjük egy lehetséges NJK, aki egy utcagyerek. A neve *Dreonnar vagy Dreonna*, az alapján, hogy fiú vagy lány (ez a Kalandmesterre van bízva). Technikailag árva és legalább annyira gyűlöli a kalandozókat, mint amennyire maga is az szeretne lenni. A csapat nyomában jár ameddig a városban tartózkodnak, de csak a saját érdekeiből: szeretne csatlakozni hozzájuk. A kapunál viszont az örök erélyesen bánnak vele és ekkor van esélyük kapcsolatba lépni vele, hogyha eddig nem tették. Ő a későbbiekben velük mehet és a kaland utolsó fejezetére eldőlhet, hogy milyen kasztú lesz (1. szintűnek számít majd).



Ó-Pyarron 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, hallgatag, megke-seredett szerzetesek ők, kik az istenek bocsá-natáért 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, fegyver-forgatásban járatos pap akad. Megvédik magukat a vidéket fosztogató nomád- és orkhordáktól, de bárki más behatolótól is. Különös, vad papi- mágiát 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.

A ruhák szerepe kizárólag a test takarása, a hideg elleni védelem biztosítása. Színüket a prak-tikum határozza meg - minél nehezebben koszolódja-nak. Hasonló elvek nyilvánulnak meg a ruhák anyagában is: a durva, nehezen kopó és szakadó szöveteket kedvelik. Általában barna, szürke, sötétzöld, gyakran rojtosra hordott csuhát viselnek, melyeket derekukon egyszerű kötéllel, vagy széles bőrvövel fognak össze. Ékszerek, drágaságok viselete, a ruhákon bár-minemű díszítések alkalmazása szigorúan tilos. Harcban vértet soha nem hordanak, fegyverük az egy-kezes kard, a buzogány, a tör.

Kereskedelem nincs, a kolostor csekély javai-ból a szerzetesek egyenlő mértékben részesülnek. Így áruk gyakorla-tilag nincsenek.

A kolostorrendszeren belül bűnözés gyakorlatilag nincs. A törvény szigorú: nem tesz különbséget súlyosság szerint a bűntények között, úgy tartja, a szándék a fontos. A büntetettre egyfajta büntetés létezik, ez pedig a kiűzetés.

Itt a szerzetesek szívélyesen körbevezetik a játékosokat, akkor is, hogyha nem tájékoznak fel előttük a megbízójuk kilétét. Végigvezethetik őket a Fellegvár és a Gömbszentély romjainál, ahol állítólagosan Lcargon életét vesztette. A szerzetesek sem tudják megerősíteni, hogy a testét megtalálták volna, csak feltételezik a sorsát. Nincsen gyakran látogatójuk és így igen közlékenyek, kiderülhet, hogy él közöttük egy, aki még fiatal volt ugyan, de átélte a Dúlást itt, ezen a helyen.

Éppen kalodában vagy zárkában van, egy kiűzetés előtt álló pyarroni szerzetes **Omdrak Chals** (~4. szint), aki eretnek tézisekkel mértelyezi társai hitét. Ő még csak gyerek volt a Dúlás idején és komoly lélektani sérüléseket szenvedett el. A romok között nőtt fel, árvaként a szerzetesek nevelték fel, s mikor távoli rokonai érte jöttek volna sem tartott velük. Ezeket a romokat vallja az otthonának és a kiűzetés az ő esetében egyenértékű a halálos ítélettel, amitől ódzkodnak társai.

Különösen mivel közülük talán a legfanatikusabb kutatója a Dúlás történetének, a nagy könyvtárakban élve és befúrva magát Ynev talán legnagyobb tudósának számítana (Történelemismeret Legendás fok) ha valaha is kitétte volna a lábát, de nem. Ő mindig is azt állította, hogy Lcargon nem halt meg, sőt, bizonyítéka van az ellenkezőjére. Amennyiben a játékosok pártfogásába veszik előkotorhat a vackából egy olyan tekerceset, ami megbízást ad Darres generális kezétől valamiféle kalandozó csapatnak, hogy Sempyerbe menekítsen egy pénzes szállítmányt és külön, mint tárgyként, megjelölve Ordaric Lcargont, akivel kapcsolatban kikötik, hogy bántódása ne essen és életben jusson el a célhoz. Ez egy másolat, az aláírók is nehezen vehetőek ki, valamiféle Pa, Ac, X, Boohen és Trina.



A szerzetes bűne egyébként, hogy megszállottan kutat valamiféle hiányzó entitás után, amitől azt reméli, hogy a legközelebbi Dúlás elkerülhető. Egy elveszett pyarroni istenség, aki már nem volt a pantheon tagja a krániak támadásakor. Természetesen társai azonnal Orwella tanaival azonosították ezt a patrónust, de addigra már rengeteg információt szedett róla össze. Hogyha erről kérdezik elmondja, hogy más néven volt ismert akit ő keres és Orwella csak a lejáratására kitalált gúnynev volt, valójában egy torz termékenység istennő, aki Pyarron alapításának idején nagyban hozzájárult a civilizáció fejlődéséhez.

A 40-50 év körüli férfi sorsa bizonytalan. Hogyha a játékosok nem viszik magukkal (tényleg nagyon nagy tudású figura) akkor a falakon kívülre zárják és ott biztosan meghal (vagy tanait hirdelve szektát alapít). Már üzentek az Aranykör lovagoknak, de azok nem tudnak foglalkozni ezzel a problémával. Nem akarják, hogy ó-pyarroni szerzetesei közül az egyikük vére a kezükhöz tapadjon ebben a fokozott politikai helyzetben.

Szomjas Krónikás Egy fogadó, ami technikailag bárhol bemesélhető helyileg. A lényeg, hogy ez az utolsó pont, mielőtt a játékosok elindulnak Sempyerbe. Eddigre valamilyen módon ki kellett deríteniük, hogy Lcargon nyomai oda vezettek (mindegy milyen szálon indultak el, lényeg, hogy kiderüljön. Ha semmilyen módon sem, akkor Ú-Pyarronban Álmos Teknős hívja meg őket egy vacsorára ebbe a fogadóba és elmondja, hogy eszébe jutott valami ... ami Sempyerbe vezet.

A helyet egy Krad hitű férfi birtokolja, aki akár egy-egy jó történetért cserébe is hajlandó adni egy-egy jó pofa sört. Most is éppen az egyik legújabb városi hóbort, a szabadköltészet következő estjére toboroznak minden rendelés mellé lelkes és tehetséges ifjakat. A hónap végén ugyanis egy különleges estet szerveznek itt, ahol mindenki elmondhatja, hogy mi történt vele és környezetével versbe vagy rímbe szedve. KM: erre külön hívd fel a figyelmüket, akár egymás közt is versenyeztetheted őket, mert a játék végén, mikor a karakterek visszatérnek ide valóban megmérkőzhetnek élőben a különböző csapatok legjobb művészei (és a kaland pontozásába is beleszámít majd).

Illetve ha maradt még valami lerendezendő ügyük, akkor azt is lehet itt lerendezni és használni az alábbi részletes térképet. Ezután már csak átlépnek a kapun, ami Sempyerbe vezeti őket.



III. Fejezet

Fénytelen folyosók és félhomályos csarnokok. Őszi oszlopok, amin csak tapintani lehet hol kezdődik a természetes szikla és hol végződik a mesterséges toldás, faragás. Vérszomjas fenevadak a sarkokban, amiket nemzedékek óta irtanak hiába és így, közelebb kerülnek az itt lakókhoz, mint azok, akikkel nem osztoznak a gigantikus barlangvároson. De nem csak a rejtőző lények érzik a vérszagot: a helyieknek sajátos kapcsolatok van az ereikben lüktető és onnan kiontott életnedvekhez.

A felderítő holtteste felett állóknak kérnie sem kell, bebocsátást kapnak néma terhükkel a kúria kapuján. A takarójának négy csücskénél megragadva cipelik be, mint nemest, aki elaludt a kocsmapulton. A valóság persze más, néha megtévesztő is lehet. Mire a ház ura elé kerülnek vele az már szinte mindent tud a szolgálktól és a közöttük lévő rokonoktól. Itt más az élet menete.

Nem sokkal később már a vértjét igazítják rá, de a sisakot maga veszi fel. Előbb úgy néz bele az üres fémtékintetbe, mintha tükör lenne. Ujjaival végigsimítja a régi vágások nyomát, a részletesen megmunkált szörny-arc réseit. Nem Mael Ordos az első, aki a családjából viseli. A termeken keresztül menetelve teljes harci díszben fia mereven nézi. Egyszer majd ő viseli majd a túlvilági formákat, nem fél, nyolc telet és kétszer annyi halált látott már.

A kúria előtti téren felszerszámozott ló várja a páncélost és két másik, hasonlóan ijesztő jelenés. Impriso és Alevant tiszteletteljesen meghajtják a fejüket: szolgálják nekik is csak fél órája szoltak az esetről. Tudták mi következik és, hogy mi a kötelességük. A színtelen kötényt viselő háziak közül idősebb asszony lép ki, hogy útjára bocsássa unokáját. Csak kibontott ősz haja tisztasága és a szemében bújó emlékek különböztetik meg a szolgálktól, semmi más. Átöleli a ház urát és ugyanazzal a csókkal búcsúztatja kézfejen amivel annak apját és nagyapját egykor. Akkor is, amikor utoljára.

Az oszlopok közül fekete kutya, egy blegront lépdél elő és engedelmesen gazdája lábai közé kéreckedik. Neki senki se szolt, mintha csak a házban megváltozott hangulatra vagy Mael öltözetére reagálna. Tudja, hogy mi jelent a hűség és hogy mivel tartozik a csontért. Igazság a neve, és így szólítja a lovag is, amikor a nyeregbe lendül és indulást parancsol. Három ló, három lovag, egy kutya és féltucat denevér mozdul meg a sisakból jött eltorzított hangra a tárnák felé.

Csak a legalsó szinten, a Mederkapu tövében torpannak meg. Az öröknek idő kell, ameddig a súlyos, törpegyártmányú ellensúlyokat mozgásba lendítik. Ezt kihasználva egy fiatal fiú, övén viseltes hüvelyben kopott markolatú karddal közelebb óvakodik hozzájuk. Szegecsekkel kivert páncélja csuklyája alól engedélyt kér, hogy csatlakozzon a megtorláshoz. Tekintetéből és szeme színéből helyinek ismerik fel a lovagok. Impriso vállat von, neki mindegy, Alevant támogatja, hogy a fiú velük tartson. Mael Ordos biccent, de tekintete a lassan emelkedő kapu rácsain függ: a bőregér velük mehet.

Félnapnyira nyargalnak már a Hamis Szikla látótávolságától. A fiú olykor lemaradva, de mindig beérve követi őket. Kevés szó esik közöttük, túl régóta osztoznak már a halál ösvényén ők így hárman. Gondolataik csak a préda körül forognak: merre lehet, milyen messzire jutott és mi céljuk lehet. Beesteledik, mire nyomra bukkannak. Patkolatlan teherlovakat követnek keletnek fordulva enyhén a sosemvolt patakból. Éjfélnélkor eléri az utolsó láthatatlan őrség megfigyelő pontját. Innen csak magukra számíthatnak.

Hajnaltól indultak volna a nomádok tovább. Erejükből sokat elvett az ellenséges terepen való macska-egér játék az őrjáratokkal és, hogy nem térhettek így egyenesen vissza a pusztára. Minden áldozatukat elásták vagy elégették: egyedül egy sebzett felderítő nyoma nem lett. Túl jól ismerte az átkozott a vidéket. Nem kockáztattak, befejezték a portyát és hazaindultak. Ha a szellemek megsegítenek a teste szóltanul porlad el egy vízmosásban temetetlenül. Ismerik pyer-i mondást, ami törvényté lett: „Vérünkéből minden cseppet tiszteresével torlunk meg.”

Hatvanan maradtak a portya végére, kétszer annyi fogollyal. Az öregsámán fennakadt egy nyílzáporon, de az ifjabbik tehetséges. Látszólag mindent megtanult a vén gombazabálótól. Az új kán elégedett lesz a teljesítményükkel és hírekkel. Külön kocsi húzza a zsákmányt és a szebb asszonyokat. Még készülődés közben is összekacsintanak a harcosok, hogy „jó prédálás volt”.

A túlerő sokszoros, ezt ők is tudják, amikor megjelennek a dombon. Előtte megkerülték a táborhelyet, levadászták az őrszemeket egyenként. Szükségük van a napra a hátukban és a meglepetés erejére. A gyomrukban az éhség és a torkukban a szomjúság sokszorozza dühüket. Rekedt ordításukat érces üvöltéssé edzik az arcmaszkok rései: s ez volt a cél. A nomádok szemében bosszúszomjas démonok gyanánt érkeznek le a hegyről. Vértjeiken girbe-gurba fémsorják, sisakjukon denevérszárnyas rettenetek arcmásai, paripájuk a szellemvilágba űző rettenet és oldalukon a sámándalok ordas fenevada lohol: Igazság.

Csak látszólag esztelen a pusztításuk: mikor belecsoobbannak a legszélső harcosokba, azok még a hevenyészett sátorból kelnek ki félmeztelenül és fegyvertelenül. Néhány nyílvesző pattan le a vértjükéről ártalmatlanul. Éles fordulatot vesznek a rabszolgák felé és a szélső démonlovas pár karócsapással leveri a láncokat, hogy már magukat is kiszabadíthassák. Egyszerű parasztok, nem is minden sempyer-iek, de az életükért és a szabadságukért legalább olyan ádázul szállnak küzdelembe. Fegyvertelenül esnek a rabtartóikra, de hamarosan azok kurta késeivel és szablyáival rohannak tovább. Kiáltás száll: „Harcolj büszkén!”

A lovasok irama lassul, de a pusztításuk nem csillapodik. A vezér terem eléjük, kezében ostor és fokos. Előbbivel a földre rántja az egyik lovat és a másikkal lyukasztani készül a vértben lassan kecmérgőt: nem csak hallott ezekről a vadakról, de sokkal is tartozik nekik. Sok fivérrel és más vérrokonnal. Emberei élőpajzsként védik a másik két lovastól, hullanak is. De ez, ez most itt meg lesz. Alevant féltérdén van már, amikor a fokos hegye átüti a sisakot. Megvonaglik és visszazuhan a porba, de a vezér tudja, hogy be kell végeznie a támadást, ennyi nem lehet elég.

Így gondolja akkor is, amikor a foglyok első hulláma átcsap rajta és védelmükbe veszik az elesett lovat. A másik kettő továbbrobog a táboron keresztül, osztják a halált és magukra vonják a lassan, de határozottan ébredő ellenség válaszat. Van mit. Impriso lova elbukik a jobbról kapott nyílzáporban, a vesszőktől nem is látszik a nyereg. Haldokló lova fedezékében hamar talpra ugrik és üvölt, mintha a mélység hatalmait hívná, s így is van. Véres félkör alakul ki körülötte, ahogy a harcosok körbeveszik, de csak üvölt, hörög, kacag és dalol.

Mael nem néz vissza, átugrat egy sor megrettent újaszt és a legbüdösebb sátort veszi célba: tudja, hogy attól van a legtöbb tartani valója. Még nem látja a célt, de érzi, az viszont felfedezte őt. A földből elfeledett fák megkövesedett gyökerei szakadnak fel, amiket évszázados háborúzás vére táplált ezen a földön és így tökéletes táptalaja a sámán mágiájának. Élő ketreche fonják a lovat és a lovát, könnyű célpontot adva az újaszoknak. Összeszorítja a fogát és két kézzel tartja vissza a szárazföldi polipként alóla kinőtt iszonyat csápjait. Lapockáján már érzi, hogy kopogás helyett otthonra lelt vértje rései között egy vessző. A verejték azonnal kiütöközik a homlokán. Sziszegve préseli a szavakat maga elé: „Halj meg becsülettel!” Száraz, keserű esőként zúdúl a nyíl.

A sátorból kilépő ifjúsámánnak elégedett levegővételre sem jut ideje a rá rontó blegront súlya alatt. Nem számított a kutyára, főleg nem így, félig még a dohány füstjének hatása alatt, amivel az előttük álló út veszedelmeit igyekezett kikémleni. Nem számított arra, hogy sohasem indulnak el. Mákonyos tekintetében Igazság igazi démonnak tetszik, a pierek gyilkolásra háziasított nyáladzó és farkas szájú szörnyének. Ő sem téved sokat. A földön fetreng kapálózva a súlya alatt, miközben az állat lába és keze csontjait töri el. Csinált már ilyet, sokszor.

Az ifjúsámán több sebből vérzik és mozdítani sincs ereje a fejét, de a csatazaj mégis elhalkul. Számára mindent betölt saját lélegzésének a hangja, mint valami szép himnusz és a lüktető, hullámokban érkező fájdalom. Nem érti a nyelvet amit maga körül hall aztán, nem ismeri fel az arcokat sem. De érzi a kutya szagát. A három lovag meggyötörtén állja körbe az ellenfelüket: valószínűleg még kezdő mágiaforgató lehet, egy tapasztalt sámán komolyabb kihívást jelentett volna. Ordos int a bőregérnek, hogy lépjen közelebb és utasítja, hogy végezzen úgy a nomáddal, mint egy bogárral: tapossa el. Mert az első alkalom, amikor kioltunk egy életet, fontos.

Sempyer, avagy a „Hamis Szikla”

Sempyer város-erődjét az Első Nomádjárás keserű tapasztalatain okulva, Psz. 1250 környékén emelte Pyarron. Helyét messze délen jelölték ki, és költséget nem kímélve végezték – építőmestereit a messzi Tarinban fogadták. A gigászi erősség alapját egy, a pusztákon magasodó terebélyes szikla adta, mely köré vastag falakat és bástyákat emeltek, és át-meg átfúrva valójában a láthatónál négyszer nagyobb várost hoztak létre. Az új erőd-város egyszerre szolgálta Pyarron védelmét és a nomádok portyáinak megtörését, valamint Pyarron harciasabb, forró vérű nemeseinek indulatainak levezetését.

Sempyer sokszor állta útját a nomád portyáknak, falai alatt zajlottak a Délvidék tán legvéresebb, noha történelmileg elhanyagolható jelentőségű ütközetei; a nomádok rendre megpróbálkoztak feldúlásával, a felbőszített pyarroni nemesek pedig nem ismertek kíméletet.

A Psz. XV. századra felnőtt új nemzedék már inkább a félig föld alatti város erődöt tekintette otthonának, mint Pyarront, stílusa inkább volt kemény katonaké, mint a finomkodó városiaké. Sempyer mindig is megmaradt annak, ami az első években volt: Pyarron végvárának. Lakossága keveredett a honosított nomádokkal, a szomszédságába költöztetett shadoniakkal; körötte falvak és városok alakultak, s lassan önálló államként viselkedhetett. Noha mindvégig hű volt a Szent városhoz, Psz. 1500-ban önállóságot kapott, Psz. 1693-ban pedig a Három Pajzs másik két államával együtt teljes jogú tagként felvételt nyert a Pyarroni Államközösségbe.

Területén megindult a kézművesség, a földművelés és állattartás, gazdasága elég erősnek bizonyult a nagy számú katonaság és végvárrendszer fenntartására. Sempyer városállamból mára önálló országgá fejlődött.

A 3676-os Dúlás és megelőző nomád támadásai különösen érzékenyen érintették. Falvait, városait felégették, népességét lemészárolták, vagy elmenekültek; néhány végvár kivételével jóformán csak Sempyer maradt érintetlen. A város-erőd lakossága harcolt, ahogy mindig is tette. Védőinek sorait a várba szorult predoci és erigowi lovagok, edorli számszerijászok, ereni zsoldosok többszörözték. Ó-Pyarron lerombolása után, amikor Krán dolga végeztével magára hagyta szövetségeseit, a nomádok sem bírtak soká a bosszúszomjas pyarroniakkal. Psz. 3685-ben még bevették ugyan a várat, ám megtartani nem tudták, még az év őszén visszafoglalta egy Nogren Praedarmon nevű meghasonlott sempyeri nemes és rettegett szabadcsapata. Bár Nogrennek később nyoma veszett, Sempyer hercege grófi címmel ajándékozta meg, s katonái azóta is visszavárják, mint új várkapitányukat.

Államszervezet: hercegség, a hatalmat a hercegi családból kikerülő uralkodó, és jobbján Sempyer várkapitánya gyakorolja.

Kultúra: Pyarroni, erőteljes harcos beütéssel, főleg a dúlás idejéből a nomád és a shadoni, északi kultúrák egyes elemeivel keveredve.

Hivatalos nyelv: pyarroni. Falai közt megértik az erv, a shadoni és a nomád szót.

Lakosság: Pyarroni, nomád és shadoni keverék nép. Mindent elnevezni vágyó bölcsek pierekként emlegeti őket.

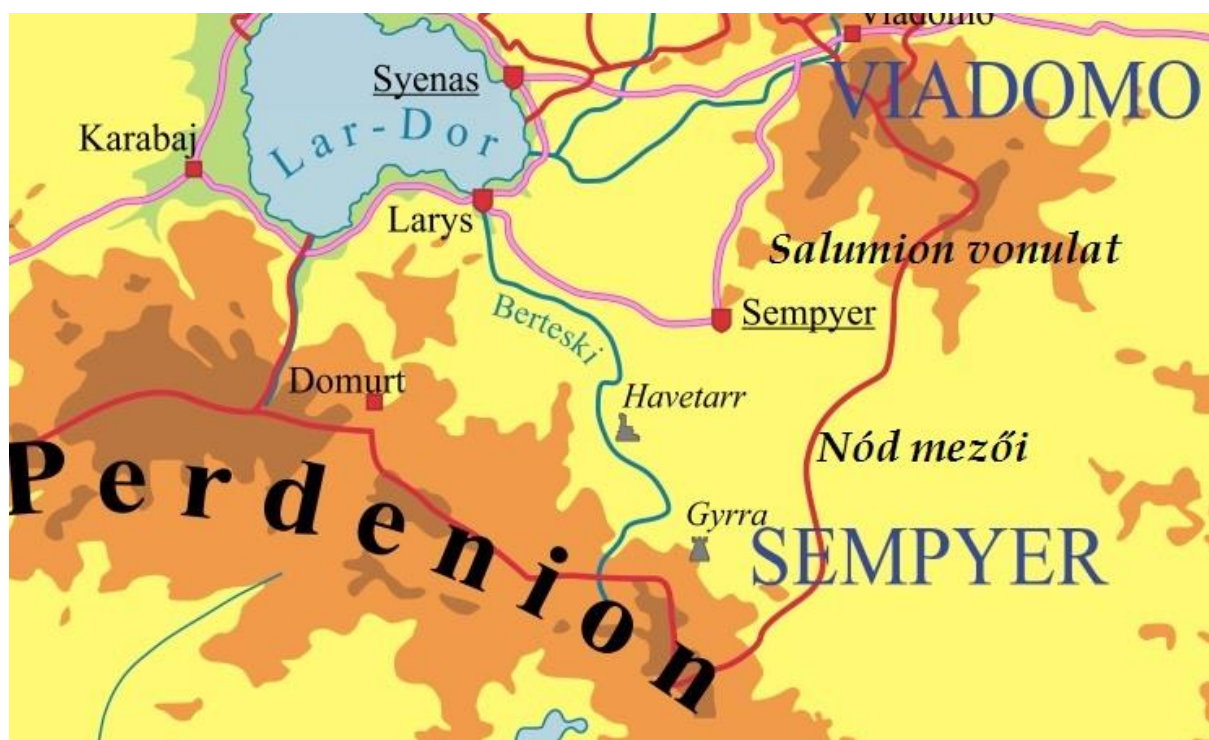
Öltözködési szokások: Az egyszerűség és a használhatóság a meghatározó, nemkülönben a harcra való alkalmasság, mind mozgás, mind a vértzet viselése tekintetében. Kedvelt szín a fekete, amely gyakran visszatetszést vált ki a pyarroniak szemében. A nők a kebleket kiemelő, mélyen kivágott felsőruházatot, és az Államszövetségben egyedülálló módon szűk nadrágot viselnek, hideg időben hosszú prémpaláttal. A kard és a tör itt hozzátartozik az általános megjelenéshez, vértzetet a hadi helyzettől függően viselnek, de az a köznapokban sem szokatlan.

Árak: Az élelmiszer olcsó, az egyébként senkinek nem kellő luxuscikkek drágák. A fegyverek és hadi eszközök iránt nagy a kereslet, ennek megfelelően a választék is. Fizetőeszköznek az egységes, pyarroni sepyát használják, a kerek, meghatározott összetételű érméket Sempyer erődjének látképe díszíti.

Iskolák, Rendek: Sempyer híres kiváló harcosairól és lovagjairól.

Közbiztonság: alapvetően jó. A várban szigorúak a törvények és nagy a katonák száma, ám a földalatti járatok kusza labirintusa remek búvóhely az alvilági klánoknak. A váron kívüli pusztaságokon olykor a nomádok rajtaütéseire, esetenként – különösen a Dúlás után – kóborló zsoldosok és rablók támadásaira is lehet számítani.

Vallás: A pyarroni vallás Selmovita irányzata, azon belül is Arel, Darton, Kyel és újabban Uwel kultusza népszerű.



A nomádok nyelvéből „*Hamis Sziklának*” fordítható Sempyer beceneve, amelyen a közemberek és hívják vagy mindazok, aki félve tekintenek fel hegynyi falaira. Ők általában Pyarron ellenségei is, de éppen az ő megfékezésükre épült fel ez a város-erőd. Való igaz, sok véres fejezete van a történelmének, amelyből a jelenlegi népesség kiemelkedett és valamennyire el is távolodott egykori civilizációs központjától. Hűségesek az eszméhez, persze, de függetlenségüket és kivívott jogukat majdnem annyira fontosnak tartják. Társadalmi berendezkedésük és hozzáállásuk is eltér valamelyest így attól, amit a világotutazók, kalandozók megszokhattak Ynev más tájain.

A történelem kezdetén ide érkező felderítők, katonák és harcosok még egy igen vad és szelidítetlen világot találtak. Később jöttek ugyan hittérítők és papok is, de minden panteoni isten nem tudta megvetni a lábát. Az építkezésben résztvevő és letelepített törpe klán (Vörös Szegek) idővel különösebb konfliktus nélkül ellehetetlenítette Gilron vallásának elterjedését. Gyakorlatilag nem volt rá szükség: addigra az itt élők megszokták és megszerették, hogy minden ugyanúgy vagy jobban elkészítenek nekik az északról jött nép tagjai. Ez volt az első olyan eset (amelyre később még több példa volt), hogy csupán az döntött egy kérdésben, hogy ki tartozott a városban kezdetektől ... és ki nem.

Gonoszabb feltételezések helyett ki kell emelni a legfontosabb máltert a helyiek jellemének falában: az egymásra utaltságot. Az első lerakott téglához is vér tapadt, mivel a nomádok mindent megtettek azért, hogy elüldözzék a telepeseket. A telepések pedig mindent megtettek azért, hogy megtartsák azt a földet, amit kiválasztottak maguknak. Módszereikben és fanatizmusukban vajmi keveset különböztek (hiszen csak annyi választotta el őket érdemben egymástól, hogy ki mikor szabadult fel a Démonikus Ó-Birodalom igája alól). A táj pedig talán sohasem és azóta sem.

Kezdetben például a ma Sempyernek otthont adó hegyek bércén egy kiterjedt Feenhar kolónia élt. Semlegességet fogadtak ugyan az alattuk folyó harcokban, de be kellett látniuk, hogy hamarosan úgymint elérnek hozzájuk a metafórikus (és valódi) lángok. Védelmük és szárnyaik alá vették tehát azokat az embereket és törpéket, akik NEM démonok erejét használva harcoltak. Ennek a pártfoglalásnak azonban ára volt és hamarosan el kellett hagyniuk magasra épült palotáik kényelmét

és kiszorultak életterükről. Bizonyos helyeken ma is megtalálhatóak épületei romjai a felsőbb szinteken, kilátókon, mert a helyiek belakták azokat.

Távozásuk körülményei vitatottak. Egyesek szerint elüldözték őket, mások egyszerűen úgy gondolják nem akartak harcolni szövetségeseikkel, de Sempyer népének legendáriumában elismerően szólnak róluk és sokszor mint égi megmentőkként szerepelnek. A teljes kép megismeréséhez talán a Feenharokat kellene megkérdezni, de nem hagyták meg, hogy hová mennek (vagy csak nem köztudomású). Tény azonban, hogy a város-erőd építése alapvetően átformálta a vidéket földrajzilag is.

Eredetileg Sempyer hegyéből egy bő vizű folyó indult ki és kanyarogva végig a pusztákon ellátta a földeket, ahol egykor még erdők és nagyobb kiterjedésű dús növényzet élt (bár egyes források szerint elég démonikus volt). Azonban a hegy kiválásához használt munkagépek és a növekvő lakosság szükségessé tette saját ivóvízkészlet elraktározását is, különösen a háborgatott évszázadokban. Így megkezdődött a törpék első és legfontosabb munkája, egy földalatti duzzasztó és tároló rendszer létrehozása a forrásnál.



Ez olyan jól sikerült, hogy az elmúlt évezredekben a környező vidék flórája és faunája elsorvadt, átadva helyét a ma is ismerős füves, pusztaságos vidéknek. Egyedül a Sempyer tövéből induló meder emlékeztet arra, hogy valaha kanyon méretű árkokat vájó folyam futott, amelynek a neve is feledésbe merült. A Dúlást megelőző időkben voltak még olyan gátak is, amelyekkel a környező vidékek mezőgazdasági területeire tudták eljuttatni csatornákkal a vizet öntözéskor és évente egyszer megnyitották Sempyer kapuját. Ez a hagyomány azonban még nem tért vissza.

A környező vidék nomádjai azonban szájhagyomány adta tovább azt a tényt, hogy az otthonuk megszokott környezete milyen változásnak indult: énekeik, balladáik és dalaik szólnak arról az időről, amikor még dús legelőkön uralkodtak, árnyas rengetegben vadásztak és egészen más életmódot folytattak, mint most (az emberáldozós, útonálló, kannibálos, démonokkal hetegő részeket kihagyva). Ezekben a történetekben szerepel a „Hamis Szikla”, ami elszívta a völgy és majd a vidék minden életerejét és harcosoké, akik idegen nyelven parancsolva jöttek elpusztítani mindazt, amit a föld megváltozása még életben hagyhatott.

Jól látható tehát, hogy az ellenségeskedés kettős és nem a megoldás felé közelítő. Ennek ellenére elmondható, hogy mindkét fél sokat tanult egymástól az eltelt évszázadok alatt. Mondhatni generációról-generációra együtt fejlődtek, csak a falak ellentétes oldalán. Sempyerben például sokkal fontosabb és szorosabb a vérségi, családi kötelék, mint más pyarroni országokban. Nem ritka, sőt, hogy több generáció él egy fedél alatt, hogy közvetlenebbül keverednek a társadalmi osztályok házasság útján.

Sempyer népe **klánokba** tömörül, amelyeket több család alkot. Ezek helyezkednek el egymáshoz képest rangsor szerint Sempyer különböző szintjein, legfelül a mindenkori herceget adó klán. A klánok évente négyszer, sürgető kérdés alkalmával külön hívásra többször is Tanácsot ülnek, melyen



a Herceg részvétele kötelező és minden klán delegálhat egy Szavazó főt. Ilyen Tanácsot vagy a Herceg hívhat össze egy klán kérésére (ha érdemesnek tartja) vagy nyílt felhívásban három klánfő egyidejű akaratnyilatkozattal. Érdekesség, hogy amennyiben a Herceg egy ilyen alkalmon nem vesz részt, elveszíti rangját (és életét), de ilyesmire még nem volt példa Sempyer történelme során (a Dúlás alatt, sőt, a város-erőd „elfoglalása” idején sem).

A helyiek mindennél előbbre tartják a tetteket. Sajátosság, hogy sohasem ígérnek meg semmit. Csak dolgokat tesznek, kijelentő módon beszélnek róluk. Furcsán néznek azokra, akiknek e beszédében sok a „ha” és más vagylagos kijelentés, esetleg úgy fogalmaz, hogy „megígérem”. Egyfajta súlyozása van a beszédüknek, hogyha valamit azzal zárnak, hogy „esküszöm”. Az úgy lesz vagy belehal, ha máshogy tesz többé nem veszik komolyan. Nem ragaszkodnak az igazsághoz tíz körömmel, de furcsa módon a hazugságot kevésbé tartják lehetségesnek. De Kyel vallásának elterjedéséhez és népszerűségéhez ez elegendő és tökéletes táptalaj volt.

A hétköznapi életben ez olyan módokon nyilvánul meg, hogy az a szokás, hogy valaki előre lerakjon pénzt valamilyen szolgáltatásért és annak arányában fogja kapni az ellenértéket. Persze egy kis idő, ameddig valaki ezt megszokja a kovácsnál, fogadóban vagy kocsmában (esetleg kurtizánál), de hogyha átbillen ezen az apróságon akkor nagyon őszinte, megbízható és igaz emberekre talál Sempyerben. Persze, addig mindenki alapvetően bizalmatlan, ameddig nem tudni, hogy melyik klánhoz tartoznak. „A jó tett nem felejtődhet.” – egy másik helyi mondás.

A lovagi virtus egészen a közemberek lelkéig elhat: a vérbosszú például elfogadott hagyomány és ebből ered a híres mondásuk is „Vérünkben minden cseppet tízszerezésével torlunk meg.” Az sem nem férfi, sem nem nemes, sem nem ’ember’, aki ezt nem érzi magáénak. Sokszor klánok között nemzedékeken át húzódik a kegyetlen viaskodás, ameddig a vélt vagy valós sérelem ki nem engesztelődik, majd azt hercegi parancsra be nem szüntetik (a leghatalmasabb klán felelőssége ezt számon tartani és minden esetben a város érdekeit figyelembe venni). A Dúlás első hírére például minden ilyen tevékenységet azonnal be kellett szüntetni parancsra, aminek hatására ma elhanyagolható az élő vérbosszúk száma.

A klánok és a négy jelenlévő pyarroni isten helyi főpapjain kívül fontos történelem formáló hatalmi tényezők az egyes rendek és iskolák. Utóbbiak közül a *Praedarmon Lobogói*, mely egy frissen alapított harcos iskola, kiemelkedik, azonban nem egy központosított intézmény és általában a Dúlás veteránjai szervezik az oktatást együttműködve más szervezetekkel (elsősorban a lovasságot képzőkkel). Békeidőben (mely jelenleg is érvényes) kisszámú zsoldossereget tartanak fent és nincs ok külön iskolák fenntartására.

Praedarmon Ökle Lovagrend: A rend talán a legfiatalabb Yneven, nagyjából Ó-Pyarron szerzetesrendjeivel egy időben alapították Sempyer túlélő lovagjai. A lovagi eszmények közé felvették a bosszúállást is. Nem annyira elszántan és széleskörűen úzik, mint Uwel hívei, de ha tekintetük elé kerül egy nomád, akkor felidéződnek a városállam alapításakor lezajlott vérengzések. Hasonlóképp a kráni vonások vagy ork kinézet sem örvend túl nagy népszerűségnek körükben. Főként túlélők adják

a rend gerincét, de szép számmal akad utánpótlás túlfutott ifjakkal az élen. A képzésük más lovagrendekhez képest igen kemény. Szükszavú, általában mogorva emberek és nagyon nem ajánlatos hazudni nekik. Zászlajuk éjfekete és egy vértől csöpögő, ezüstszínű, páncélos öklöt ábrázol. A páncéljukat bíborszínű díszítés teszi egyedivé. Harmadik legnagyobb helyi rend.

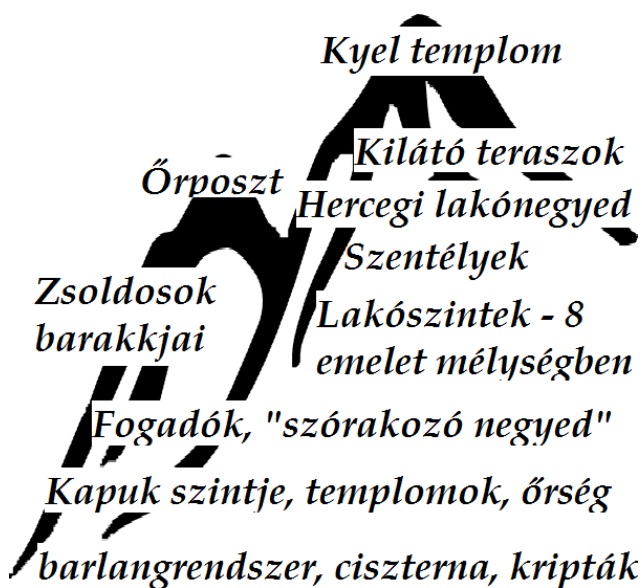
Sempyeri Angyalszív Lovagrend: Híres, a Dúlás előtti évszázadokban alapított szervezet, amely az elsők között szállt síkra Pyarron érdekeiért nomádokkal szemben és a haza hívó szavára az Államközösség minden tájáról visszasereglettek Sempyer védelmére. Alapítása egyidős az önálló országgá válásával és tagjait hazafiság mellett az a szándék fűti, hogy értékrendszerüket (haza, család, becsület) népszerűsítsék Pyarrontól távoli vidékeken is. Ismeretes, hogy a várost felmentő hős, Nogren Praedarmon is ennek a rendnek volt felesküdt lovagja. Második legnagyobb helyi rend.



Haragszentek: magukat gyakran titulálják úgy, mint az „Elsők és Utolsók”. Ez kétértelmű és onnan ered, hogy ez volt az első sempyer-i alapítású lovagrend a vérzivataros évszázadokban, amikor olyasmiket kellett tenniük a lovagoknak, ami nem fért össze az akkori vezető erkölcsi normákkal. Ugyanakkor vehemenciájuk és merészségük miatt a rend egyszer már megszűnt létezni és a Dúlásban hívták újra életre a város-erődbe szorult harcosok, nehézlovasok és fegyverhordozók közösen. Így mondhatni, az egyik utolsó alapítású rend is egyben. Persze utalhat arra is, hogy elsőként érkeznek a csatamezőre és utolsónak távoznak onnan (ez elég népszerű felfogás a körükben) vagy egyáltalán nem is. Történelmi okokból elrettentő külsejű vérteket öltenek magukra a babonás nomádok elleni harcban. Jelenleg az egyik legnépesebb lovagrend Sempyerben. Jelmondatuk a következő: „*Harcolj büszkén, halj meg becsülettel!*”.

Bosszú Árvái Lovagrend: jelentősége igazából jelképes, ugyanis a város védelmében elesett Uwel lovagok tiszteletére aktívnak van nyilvánítva a helyi rendház (egyébként egy Államszövetségre kiterjedt szervezet). Valójában egyetlen *ravator szerzetes* tartja rendben és (helyiek adományából) fent azt a romot, ami a Dúlás után megmaradt a szervezetből. Társadalmi munkát végez jelenleg a rend, ugyanis a szerzetes (**rav Firpo**) egyszersmind vállalta, hogy az árvákból és klánon kívüliekből kineveli a Bosszú Árváinak következő nemzedékét. Már több tehetséges fiatal indított útnak Új-Pyarronba a kapun keresztül, hogy ott csatlakozzon Uwel nagyvilági híveihez. A rábízott gyermekeket katonai játékokkal neveli, de ez a helyiek szerint helyes és példamutató. Többen már Sempyer szolgálatába is álltak felderítőként, zsoldosként vagy városórként (sőt, a Herceg testőrségébe is jutottak be). Kiváló házigazda és, hogyha a karakterek nála járnak nem úszhatják meg, hogy meghívja őket egy nagy közös étkezésre az árvákkal, ahol a nagykorúakat a (szerinte legjobb) P.sz 3714-es szüretelésű predoci borral kínálja *Segrado* városából.





Sempyer város-erődje egyedi az Államközösség más településeihez képest. Alapvetően vertikális elrendeződése nem teszi lehetővé, hogy egy szokásos felülnézeti térkép készülhessen róla. A szinteket külön-külön mutatjuk be a rendelkezésre álló vázlat segítségével, azon belül pedig az elhelyezkedések a mesélőre vannak bízva aszerint, hogy hogyan alakul a kaland játékosok számára.

Elmondható, hogy egy nagyobb és egy kisebb hegységből áll, ez két teljesen kivájt sziklát jelent, amelyet több helyen kötnek össze masszív kőhidak egymással és néhol rejtettebb, ideiglenes csapóhidak, kötélhágcsók. A kisebb

hegy elsősorban katonai célokat szolgál, a mindenkori sereg otthonául szolgál külön kijáráttal a felföldek irányába és ha szükséges különálló védelmi vonalként is felfogható külső ellenség ellen, hogyha a város elesik. Mikor Sempyer nomád kézre jutott pár hónapra azonban éppen innen jutottak be és akkor ez a hegy teljesen ellenséges kézre került.

A magasabbik hegy csúcán áll a **Kyel templom**, de épülete eltér a többi, Pyarronban megszokott hasonló helytől. Ezt is még egy Feenhar palotából alakították át. Így a fekete páncélos alakoknak a falakon még sokszor halovány szárnyai vannak. Sokan járnak ide, hetente kétszer van szertartás, de bárki útmutatásért jön, megtalálja. A főpap (6. szint lovag / 8. szint pap) egy *Hulkon Gered* nevű idősebb férfi, helyi születésű. Megjárta a Manifesztációs háborút is, részt vett a balsikerű Sötét Felleg hadműveletben is. Lovagként indult el a sivatagba, de Kyel papjaként tért meg onnan. Öt másik veterán pappal intézi a templom ügyeit.

Ez alatt találhatóak a **Kilátó teraszok**, amelyek 360 fokos körüljárási lehetőséget biztosítanak a csúcs körül. Sőt, egy ősi Feenhar „mágia” segítségével a táj képét tükrökkel ügyesen végigvezetik a sziklák rései között és a hegy belsejében egy kerengőn végigsétálva is a falra vetítik. A rendszer már néhol megsérült ugyan, de a törpék hathatós segítségével újraélesztették. Egy örökkön égő olajlámpás fényerejével láthatóak a falra vetített képek, amelyek kissé lobogni látszanak.



Átellenben a másik csúcson ekkor következik szintben az **Őrposzt**, amely jelenleg a Haragszentek védelme alatt áll. Feladatuk nem csak az épület fenntartása és ezáltal a város védelme, hanem a mindenkori zsoldosereg megregulázása is. Gyakran lehet itt látni gyakorlatozni és edzeni a lovagokat a zsoldosokkal, de az sem szokatlan, hogy esténként közösen mulassanak és felcsaljanak néhány

kellemes hölgyet az alsóvárosokból és igrict a hangulathoz. A morál jó, békeidő révén pedig csak a kedélyeket kell mederben tartani ... ahhoz pedig a város ért.

A központi hegyben következik a Hercegi Lakónegyed, ami a vezető klánon kívül leghűségesebb hűbéreseit is jelenti. Jelenleg a **Fen Restter** klán birtokolja a hercegi címet. *Amitab fen Resster* lovag (7. szint) talán sohasem hagyta még el Sempyer országát, hacsak kötelező kiruccanásait nem számítjuk Új-Pyarronba. Határozott, hazafias és kissé paranoid személyiség. A nép kedveli, gyakran mutatja magát közöttük. Az idegenekkel bizalmatlan, de tiszteletben tartja az Államközösség érdekeit. Nőtlen, az államügyek mellett nem sok ideje maradt ilyesmire. Ezen a szinten még felfedezhetőek Feenhar romok.



Lejjebb haladva találjuk a **Szentélyeket**, ahol szinte minden ynevi hatalmasságnak megtalálható egy-egy ideiglenes imahelye. Ezt itt a vándorok és lakók közösen tartják rendben, maguk gondoskodnak az egyes haláltalanok békés egymás mellett létezéséről. Előfordul, hogy mire valaki egy-két év múlva visszatér már hült helye az általa gondozott szentélynek, de ekkor újra készíthet neki. Tudni kell, hogy a szinteket egy széles kürtő köti össze, amelyben vízesés csobog le a mélybe. Ezen a szinten a legdúsabb a növényzet, a mohák és a zuzmók, itt éri még a legtöbb napfény. Úgy tűnhet a szentélyek mintha egy patakmeder kis szigetein emelkednének. Ha valaki keres, kevésbé népszerű isteneknek is talál oltárt ... Itt található egy nagy Arel Liget is.

Ekkor 8 emelet mélységben következnek a **Lakószintek**, a tulajdonképpeni város. Vannak zsúfoltabb és vannak parkosabb részek. A világítást kristályokkal és tükrökkel oldják meg ahol lehet (közelebb a kürtőhöz) de a legtöbb helyen hagyományos módszerekkel, lámpásokkal és fáklyákkal világítanak. Yneven egyedi módon az egyik legmegbecsültebb mesterség (és a legveszélyesebb is) errefelé a kéményseprőé. Túlzás nélkül harcosok végzik ezt a munkát: a labirintus szerű járatokban szűk a hely és a legkülönbözőbb dögök telepsznek meg, tűzzel és mágiával pedig statikai okokból nem lehet megoldani a kérdést. Törpék, gnómok és emberek vegyesen végzik ezt a kemény munkát, de udvari goblin is ismeretes közöttük. Viszont nagy megbecsülés övezi őket és szépen keresnek (elég nagy a halálozási arányuk).

Itt érdemes bemutatni a város gazdag állatállományát. A legjellegzetesebb élőlény (mondani szokás, hogy az ember után a második) a **denevér** és annak a legegzetikusabb változatai (dyphilla, gider, rackla, synmen). Mellettük előfordul és problémát jelentenek olykor az **ibloghok** (pinceréme) is, amelyek ellensúlyozására a helyiek igencsak szeretik a **kutyákat és macskákat**, illetve más egzotikus házörzésre alkalmas állatokat (pl. *elf kopó*). Ismeretes, hogy az *Usnail klán* (híres herbalista és vajakos család) különböző kígyókat is tart a nemkívánatos behatolók ellen. A hercegi Resster ház pedig 2 hópárducot tart. Emellett a hagyományos városi *patkányok*, bár jelen vannak, veszélytelenebbek, köszönhetően a **pókoknak** (melyek közül előfordul idebent az *óriás* is). *Lásd Bestiárium.*

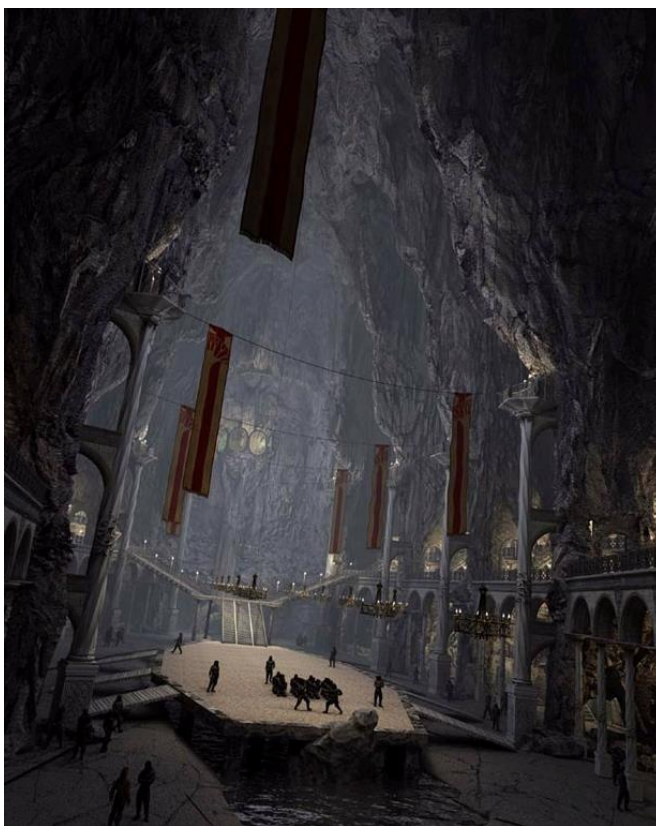


Ezen a szinten találhatóak meg a **Vörös Szegek törpe klán** családi fészke is. Ők egészen más képet mutatnak, mint a legtöbb felszíni, Tarinból elszármazott diaszpóra egyedei. Kifejezetten jól érzik magukat az emberek között, nem éri őket semmiféle atrocitás, sőt, inkább otthonuknak vallják Sempyert, mint a távoli északi tárnákat, amit már szinte egyik ma élő törpe sem ismert. Az utolsó hazalátogatás 500 éve történt. „*Minék erőltetni.*” – mondja minden

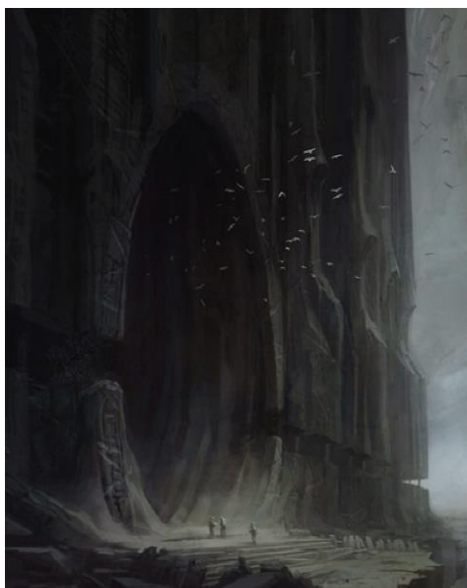
nemkívánatos eseményre a család feje, **Harsag Doomwall**. Ruházatuk világi és a természetes egyensúly felborult kicsit a családban, hogy utóbbi évtizedekben a család nőtagjai harciasabbak inkább (páncélt hordanak és fegyvert viselnek). Ennek oka az lehet, hogy a Dúlásban több régi családtag (akik még bírták Tarin vérmesebb jellemét) odaveszett a város bevételekor. Így a fiatalabbak már sokkal óvatosabbak és kevés okát látják elhagyni otthonukat vagy a várost akár. Azt viszont minden tudásukkal és szakértelmükkel igyekeznek ellátni védelmi szempontból. Elismert polgárai a városnak, jó kovácsok és jó építőmesterek (bár hogyha egy törpe jön északról vagy egy gilron pap, akkor módszereiket kicsit ódivatúnak találja majd). Különös módon a családnak van nem törpe tagja is (!?). Névleges házasságot kötöttek egyes klántagok más családok nőtagjaival, bár ezekből a frigyekekből (ha elhálták is) még nem született utód. De ez is megszokott és tiszteletreméltó hagyomány. Ahogy az itteni emberek inkább viselkednek törpékként, úgy a Vörös Szegek is inkább pierek lettek, mint pyarroniak vagy tariniak.

Mélyebbre haladva a lakónegyedekben feltűnhet valóban a hasonlóság Tarin városával. Hatalmas beltéren átívelő kőhidak, valószerűtlen statikájú, de stabil sziklaszigetek. Több helyütt a magasból alátörő vízesés tömegét is elvezetik kis mesterséges patakok, csatornák, amelyek a helyiek szükségleteit elégítik ki. A víztömeg egyébként több forrásból is származik, a Salumion vonulat más víznyelőiből vezették át ide őket, hogy a mélyben fakadó Sempyer-i forrással egyesülve a környék legnagyobb víztározója legyen.

Ennek ellenére különös, hogy újszerűbb technikai megoldásokat (pl emelők, liftek, mechanikát) nem alkalmaztak. S hogy az emberek milyen régóta élnek itt, mennyire ráutaltak a módszereikre létrehozta a jellegzetes sempyer-i dekor-t, melynek egyébként messziről is csodájára járnak. Új-Pyarron építész tanoncai rendszeresen tesznek is látogatást, mint olyan hely, ahol még működés közben láthatják azokat a megoldásokat, amelyeket csak a legrégebbi tankönyveik megsárgult lapjairól ismernek. Sempyer állja az idő próbáját, rossznyelvek szerint úgy, hogy meg is állította a folyását valamelyest, de biztosan lelassította.



Ezek után a szintek után következnek a **Fogadók és a „szórakozó negyed”**, mely erős túlzás más városokhoz képest. Tulajdonképpen csak szigorúan leválasztották maguktól a helyiek azt ahol élnek és ahol kedvteléseiknek hódolhatnak, esetleg meghúzzhatják magukat és persze amerre az idegeneknek szabad járást engedélyeztek. A *Dél Csillaga* jó nevű, drága hely. A *N'Ganga Tanya* egy közepes, egzotikusabb hangzású, mint amilyen hely. A *Makrancos Sárkány* pedig kifejezetten veszélyesnek mondható. Megtalálható itt a *Hírös Szörnyhentes* is, ahol elsősorban bestiákat szolgálnak fel értő konyhaművészek talponálló stílusban. Szeretik magukat a helyiek 'alsóvárosinak' csúfoltatni és kitenni ezért a névért: gyakoriak az ünnepek, minden ok nélkül. Havonta egyszer ünneplik a *Holdfénytelen Éjszakát* (de van, hogy kétszer-háromszor). Elmondható, hogy ez az a hely, ahol a visszafogott sempyer-iek kiengedik a fáradt gőzt. Részegen egy emelet magasból előszeretettel ugrálnak pucéran a nagy víztározóba is.



Ezután következik a **Kapuk szintje, a templomok és az őrőség**. Kapuk alatt elsősorban a *Mederkaput* értik, amit naponta kétszer egy órára nyitnak ki általános forgalom számára, de városi kérésére azonnal nyitják ha külön dolga van odakint, illetve ide érkeznek meg Új-Pyarronból térkapuval is az érkezők. Mesés látványt nyújt elsőre, ugyanis átlépés után egy hatalmas víztározó medencét pillantanak meg, amelyből a mennyei magasból ömlik le a víz és sokszorozza meg a fényeket ragyogva, miközben a környező pyarroni isten négyes felkoszorúzott szobrai állják körbe az érkezőt (*Arel, Darton, Kyel és Uwel*). Utóbbinak is a közelben található a kissé romos temploma. Két nagyobb templom emelkedik a vízpart fölé a túloldalon, Kyel és Darton otthona. Arelnek is van itt egy kisebb ligete. Emellett állandó őrőség állomások is itt (zsoldosok és lovagok közösen), árusok tolonganak és

kisebb piac is van itt. Az őrőség első ránézésre megmondja valakiről, hogy nem mehet feljebb és nincs keresnivalója a városban. Az sem esik kétségbe és akkor itt éjszakázik a parton, ami nem rosszabb, mint bárhol a szabadban. A koldusok is kapnak helyet menedékül a kint száraz porviharok elől.

Ennél mélyebben a **Barlangrendszer, ciszternák és kripták találhatóak**. Ide nem lehet csak úgy lemenni, a lejáratok sem nyilvánosak. Hercegi engedéllyel (!!)

látogatható az egész része, a csatorna-rendszer csak az erre kijelölt klánok szakembereinek és különlegesen kiképzett öröknek járható, a kriptákba pedig (ami egy kiterjedt nekropolisz a város alatt) csak Darton papjaival lehet áthaladni a templomuk alatti titkos ajtón keresztül. Ez a város második védelmi vonala (az őröszt után) és a Dúlásban itt vészelték át a városiak, folyamatos gerillaharcokat vívva a nomádokkal. Pont ezért az „óvóhely” jelleg miatt fontos, hogy illetéktelen szem ne láthassa, átfogó képe és tervrajza ne lehessen róla senkinek sem. A járatok nem minden része biztonságos. De erre később kitérünk. Kezdsésként az tűnhet csak fel, hogy nincsen nyilvános temetője a városnak és sehol sem láthatnak emlékező gyertyákat sem a Szentélyek szintjén kívül, amikor megérkeznek a városba.



Sempyer népében ötvöződnek a nomád szokások és a lovagi erkölcsök. Valóban egy egyedi, sajátos népcsoportot létrehozva. Ez a szellemiség pedig áthatja mindazokat az inhumán fajokat is, akik itt telepsznek le. Ruházkodásuk alkalmazkodott a hegy mélyéhez, arcvonásaik és szemük színe is eszerint fakult valamelyest generációról generációra. A fiatalok körében népszerűek a védelmező nomád tetoválások, buzgó vallásosak, de rettegnek a városon kívüli világtól. A Mederkapun és az Új-Pyarronból érkezőkkel szemben egyformán tartózkodóak tudnak lenni kezdetben, de ha túlerőben vannak, akkor könnyebben nyílnak meg. „Egységben az erő.” Vallják, mert tapasztalták is sokszor. Az igazi nomádokat viszont lenézik.

Különleges sempyer-i fegyverek:

A **fokos** a baltára hasonlító, de annál kisebb méretű fegyver. Nevét a megnagyobbodott fokról (a fej éllel átellenes oldala) kapta. Feje rézből vagy vasból készülhet, kerek vagy négyzetes gombszerű véggel záródik azért, hogy viselőjének kezét ne sértse. A hosszú nyél miatt nagy erőt lehet vele kifejteni és akár a lemezvértet vagy a páncélsisakot is átüti. Alapvetően hadizsákmányként terjedt el és lett népszerű egy-egy díszesebb darab.

Egyes nemesek körében elterjedt, hogy egykori pusztán töltött őseikre emlékezzenek vele, mások sétatálcaként használják, de előfordul, hogy szertartások (esküvők, avatások, párbajok) alkalmával is felhasználják. Bár Af-on sokan használják, igazi mesterei azért még mindig a pusztákon vannak. A két kampószerű vége a fejnél alkalmassá teszi a fegyvert háritásra, és arra is, hogy segítségükkel, kiemeljék, lerántsák a lovaszt a nyergéből – akár egy páncélos lovat is. Harcban szálfegyvernek minősül.



(Ha a fegyverrel támadó – szándékát előre bejelentve – -25 -tel túldobja lovas ellenfele VÉ-jét, a fokost sikeresen beakasztotta és leránthatja vele nyergéből a lovaszt. Lovagok esetén – az őket tartó, magas kápájú nehézlovasnyereg miatt – ehhez sikeres Erő-próba is szükséges.)

Tám.: 1**Sebzés: 1k6+1****Ké: 4 Té: 11 Vé: 15****Súly: 2****Ár: 2a**

A nehézvértetek megjelenésével új, ellenük is hasznosan bevethető fegyvereket fejlesztettek ki. Ilyen volt a *páncélszűrő*: egyenes, három vagy négy oldalú, tompa ékű, különösen erős, hegyben végződő, nyársszerű pengéjével könnyebben lehetett átszúrni a páncélokot. Ennek könnyített, fejlesztett változata a *hegyestőr*, mely főként az Északi Szövetség könnyűlovasai körében terjedt el, de a Délvidéken is szívesen alkalmazzák.

A **hegyestőr**, más néven **fúrókard** pengéje hasonló elődjéhez, de ennek éleit már ki is fenik. A penge hossza 1-1,6 láb között változik. Sohasem használják főfegyverként, általában a ló oldalára rögzítve hordják és csak a Lovagok ellen veszik elő. Előnye a kopjával szemben, hogy közelharcban könnyebben forgatható.

Tám.: 1**Sebzés: 1k6+2****Ké: 8 Té: 12 Vé: 10****Súly: 1,3****Ár: 5a**

Öltözködésükben a sempyer-iek ragaszkodnak a hagyományaikhoz. A Tíz Éves Gyász már több ezer éve véget ért ugyan, de véglegesen meghatározta a sötét kelmék iránti keresletet a városban. Hétköznapi és ünnepi viseletük is leggyakrabban fekete, melynek kiegészítője egy fehér prémgallér (változó eredetű prémekkel). Ehhez, nem csak kiegészítésül, mindig legalább egy tört vagy díszesebb vadászkest öveznek fel magukra jól látható módon és nem ritka, hogy emellé más fegyvert is viselnek, ami nemcsak, hogy nem kirívó, de elvárt akár vendégségbe menetelkor, akár csak szórakozni induláskor is. Előszeretettel használnak hosszú, egyenes kardokat és azok minden válfaját (pl. predoci, tőr kard), általában csak az a szempont, hogy legalább kétélű legyen és tiszta a pengéje. Párbajban is kizárólag ilyen fegyvereket forgatnak, egyedülálló módon, akár a fent taglalt fúrókardot is.

IV. Fejezet

A játékos karaktereknek a III. Fejezetben nagyjából csak annyira lesz idejük, hogy feltérképezzék a várost és szállást találjanak éjszakára. Hogyha nem találnak valamiért vagy kiszaladnak az időből, esetleg formálisabban keresik a város Hercegének audienciáját és még marad idejük a válasz megérkezésig, akkor elsőnek a város egyik nemeshölgyével találkozhatnak. Ne felejtjük el érzékeltetni, hogy a térkapu használata bár ingyenes és lényegében biztonságos, azonban sok erőt kivesz a halandókból (rossz nyelvek szerint az életerejükből táplálkozva működik). Valószínű, hogy az Őrposzton keresztül a hegyen kérnek bebocsátást vagy a Mederkapun.



Ez a találkozás lehet általánosan békés is vagy klasszikus értelemben egy akciójelenet is. Előbbi esetben a városban bókászó kalandozókat (vagy a társaságukban lévő NJK-kat) szólítja meg póri öltözetben **Jalina, az Absur klánból** (4.szintű pszi-mester). Éppen a Kapuknál járt lent, hogy meglátogassa az árvákat és ételt vihessen nekik (illetve, hogy az őrsegről tudakozódjon a nemrég távozott haragszent lovagokról). Szívesen vendégül látja a karaktereket, amennyiben illedelmesek tekintettel ramaty állapotukra. A másik esetben vagy a karakterek múltja éri be őket éppen szerencsétlen időben, vagy a Filozófusok ügynökei ütnek rajtuk, esetleg egy városi bestia támadja meg az úrhölgyet és láthatatlan kíséretét vagy teljesen véletlenül tolvajok nézik ki maguknak a könnyű prédának látszó nőt.

Háza a lakónegyed felső részein van és ameddig oda nem érnek csak szerényen forró ételt és egy zugot kínál, ahol a játékosok megpihenhetnek. Amikor odaérkeznek szembesülhetnek vele a kapuban, hogy egy valódi kúriába érkeznek és a ház úrnőjének vendégei. Hogyha sor kerül közös étkezésre, akkor utána csak annyit kér viszonzásul (azt is csak akkor, hogyha szóba hozzák), hogy meséljenek neki kalandjaikról és, hogy mi járatban érkeztek a városba. Viszonzásul szívesen elmondja az általános tudnivalókat Sempyer-ről.

*(az Absur klán egyébként egyike a városi alvilágot uraló családoknak. Helyük van nemcsak a Tanácsban, de a feketepiac, csempészés, szerencsejáték, védelmi pénzek dolgait intéző **Karmazsin Bíróság** asztalánál is két másik klán tagjaival együtt. manapság sok gondjuk van a területükre betörni kívánczó Szürkecsuklyásokkal. Jalina kegyetlen és erős vezető mind a családban, mint az alvilágban, de szíve szerint egy szomszédban élő özvegy lovaggal töltené a napjait békébben)*

Ismeri és szívesen közbenjár **Amitab fen Resster hercegnél** ügyükben, de el nem kíséri őket a találkozóra. A lovag, hogyha módja van felkészülni rájuk, kitesz magáért és teljes vértetben, két nagymacsckájával a trón tövében fogadja őket és meghallgatja mi járatban érkeztek ide. Az ügyükhöz nem tudok sokat hozzátenni, elmondhatja, hogy ő hogyan élte meg a Dúlást (még elég fiatalon, hogy érdemben emlékezzen). A helyi *Kyel-papokhoz* irányíthatja őket vagy az *Ordos klán* udvarához, akik az egyik legrégebbi család és sokat vesztek a Dúlásban, ugyanakkor központi szerepük volt a sempyer-i nomádok kiszorításában.

Abban az esetben, hogyha bizalmasabb viszonyba kerülnek a Herceggel (vagy mágikusan puhatolóznak az elméjében) kiderülhet számukra elfolytott rajongása Jalina úrnő iránt, aki az egyik legszebb hajadon és már jócskán túl van az eladósoron. Azonban híján van minden világi képességnek és tapasztalatnak nők terén, hogy hogyan is kellene hozzáfognia egy ilyen hadművelethez. Amennyiben ehhez hozzásegítik így vagy úgy lekötelezik, ami később jól jöhet. Utasíthat is klánokat együtt működésre és engedélyezhet lejárást a Kapuk alatti szintekre, ahol Sempyer valódi történelmének mementói és vérrel írt sorai találhatóak.

Az Ordos klán kúriája a lakónegyed középső részén helyezkedik el. Mikor a játékosok elérik a ház ura még nem ért vissza a 'megtorlásból'. Ennek ellenére, főleg hogyha a Herceg küldte őket és nemesi származásúak, beinvitálják őket és megvendégelhetik. Körbevezetik őket a családi képtárban, fegyvertárban és a trófea teremben. Mindegyik kapcsán vad történeteket hallhatnak: az első Ordos még a várost alapító harcias pyarroni nemesekkel érkezett és nem csillapodott vére nemzedékeken át sem. Minden egy férfi, illetve sok asszony is, a városért halt meg harcban, állva, fegyverrel a kézben.

A trófeateremben kisebb nomád múzeumot találnak berendezve: maszkok, botok, amulettek, szablyák, íjak húr nélkül, nem-emberi csontok és kifüstölt állatfejek és -bőrök. A motívumaikban felismerhetik egyes városi arctetoválásokat is. A szolga (aki valójában a ház legidősebb asszonya) elmondja, hogy megtanulták felvértezni magukat azokkal a jelekkel, amiket ellenségeik is használnak, hogy az általuk megidézett hatalmak nehezebben tegyenek különbséget közöttük. Mikor idáig jutnak a beszélgetésben lovasok érkeznek a házhoz: megérkezett a gazda.

Mael Ordos és két lovagtársa (*Impriso* és *Alevant*) mellett egy névtelen „bőregér” (~tapasztalatlan, kezdő harcos) és az elmaradhatatlan blegront kutyája (*Igazság*, kinézetre egy fekete husky) érkeztek meg. Tetőtől talpig véresek, egy többnapos nomád-hajtásból jöttek. A háziak italt és húsokat pakolnak ki nekik. Addig nem szívesen foglalkozik a vendégekkel (akárki küldte is őket). Azután fürdőt vesz és hogyha addig viselkedtek (nem zavarták), akkor megkérdezi őket hol szálltak meg és később felkeresi őket. Alapvetően rosszkedvű ember, a Haragszentek lovagja (6.szint) és most különösen elgyötört fizikailag (amíg nem ihat és vehet fürdőt kedve szerint). Később négy szemközt a nagyanyja persze leszidja ezért.



Valóban tartja a szavát és felkeresi a karaktereket. Ekkor már csak a kutya kíséri el (társai elvonultak saját otthonukba pihenni). Öltözéke a városiak fekete bőrruhája, oldalán kard és hegyestőr. Meghallgatja a történetüket és amennyiben mindenben őszinték vele, akkor valóban tudja folytatni a történetüket a családi legendárium alapján. Ősei a városban éltek mikor a Dúlás elérte őket: apja és két bátyja elesett az ostromban, nagyapja akit lehetett menekített a nomádok elől és lovagtársaival visszaszorultak a barlangokba. Ott szerveződtek újra és egy Kyel-pap vezetésével ellentámadásba kezdtek fokozatosan visszaszorulva. Sokan pusztultak el. A nagyapja is, aki a kyel-pappal és a Vörös Szegek öregjével hármásban vezette a harcokat. „Tették a dolgukat.”

(Mael később városi lányt vett maga mellé, de megözvegyült természetes módon és távol járt, amikor történt. Azóta sem tud a fia szemébe nézni emiatt és ezért sem mer arra gondolni, hogy bárkit is maga mellé vegyen. Látszólag csak a harc élteti és az, hogy ugyanolyan hősi halála lehessen, mint amilyen őseinek volt, különben semmit sem ér az élete. fiát szerencsére nem egyedül neveli, hanem hűséges szolgálóin és nagyanyján keresztül közvetetten, bár ő is sejti, hogy ez nem elegendő. Bár szívesen ül a Tanácson az Absur klán küldötte mellett és ezt különösen ünnepélyes alkalomnak éli meg, kiöltözik és gondosan fürdik, sem nem tesz semmit sem nem veszi észre a Jalina által küldött jeleket. befolyásos és legendás harcos a városban, senki sem ölt annyi nomádot, mint ő és a barátai, a haragszentek büszkeségei de erről sem vesz tudomást, egyszerűen nem tűnik fel neki mély depressziójában.)

Az elmondottak alapján tehát még legalább egyvalaki élhet a városban, aki jelen volt a vészterhes napokban, mégpedig a Vörös Szegek klán egyik törpéje. Ezt az információt persze más úton is megszerezhetik, illetve kikövetkeztethetik. A fentiek csupán egy lehetséges forgatókönyve az eseményeknek. Fontos megjegyezni, hogy mire ide jutnak a **Holdfénytelen Éjszaka** is beköszönhet.

A Vörös Szegek házának urát azonban nemcsak a karakterek látogatják meg ekkor (fontos, hogy egyszerre) hanem a távoli Tarinból is ekkor érkeznek követek. Félig kalandozók, félig felszíni törpék, akik azzal a céllal talpálnak és rackla lovagolnak végig Yneven, hogy minden törpének elvigyék a hírt: ideje készülődni haza, mert az nem sokáig lesz nyitva (Tarin hamarosan bezárja felszíni kapuit, pár éven belül). A követek nem ragaszkodnak a szálláshoz a házban, egy fogadóban szállnak meg és csak két nap múlva állnak tovább. Kimondatlanul, de a családfő úgy érzi, hogy addigra kellene választ találnia.

Harsag Doomwall-t egy ilyen hír után emlékeztetni és kérdezni a Dúlásról egyáltalán nem szerencsés dolog. Több sikert érnek el vele a játékosok, hogyha a felindult törpét (aki egyébként nem ilyen) Lélektannal megvizsgálják és beszélgetik, esetleg próbálnak neki közösen tanácsot adni (esetleg más felszíni kolóniák sorsát és esetét lehet emlegetni). Hogyha éreztetik vele, hogy nincs egyedül a kérdéssel és könnyítik a súlyt, hogy az egész klánja nevében kell döntést hoznia, akkor készségesebb lesz az ügyükkel is (pedig az sem könnyű dolog).

A Dúlásban még ő maga is fiatalabb, naívabb és harciasabb volt (ahogy ő fogalmaz, igazi kis 'tomboló'). A klán öregjeinek az oldalán bár tudta, hogy veszéllyel néznek szembe mégsem félt hiszen a családtagjai olyan őseik voltak, mint az őket körülvevő és védelmező szikla. Azonban amikor egymás után hullottak el, pont olyan könnyedén, mint a városiak, akik töredékét sem élték meg annak, amit ők hatalmába kerítette a halálfélelem. Szégyenkezve vonult vissza és csak egy Kyel-pap, akit Ordaricnak hívtak tudta megnyugtatni.

Beszélt neki róla, hogy semmi sem fontosabb annál, hogy a megmaradt életet megvédelmezze bármi áron és hogy most már ő a klán feje. Az ő korában a legtöbben már az emberek közül elveszítik minden szerettüket és az erejüket, hogy velük lehessen ő pedig még több időt kapott rá, hogy felkészüljön arra, hogy megvédelmezze. Technikailag kijózanította őt, amiért örökre hálás lesz neki. Az Ordos család vezetőjével is nagyon mély, baráti viszonyba került, az ő halála is megrázta az ostrom végnapjain. Nem tudott minek örülni igazán a győzelmi ünnepségen, úgyhogy inkább megnősült.

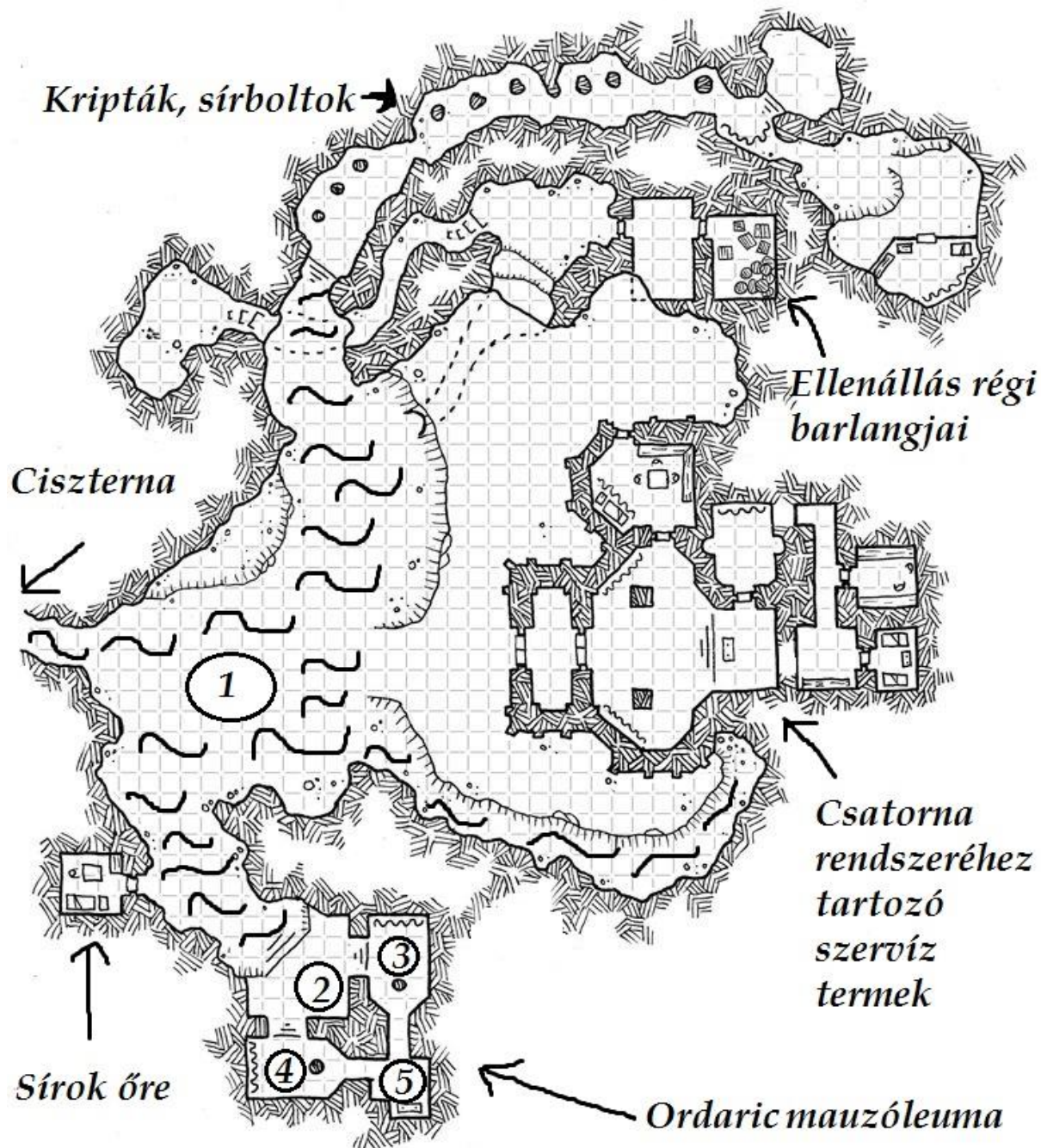
Arról, hogy mi történt ezután homályosak az emlékei. Tudomása szerint, mindaz, ami Ordaricból megmaradt azt a saját kezével ásta el a barlangok mélyén egy méltó sírboltban, de igazság szerint nagyon-nagyon-nagyon részeg volt azokban az években. Arra is emlékszik, hogy a puszta szélén áll és beszél, mintha Ordaric is ott lenne. A közös harcokról és veszteségeikről. A város-erődről és Kyelről. Bizonyos benne, hogy Ordaric Lcargon sírja a barlangok mélyén található. A kincsről csak annyit tud, hogy sokáig ott őrizték, a ládák árnyékában ettek, aludtak és tervezgettek éjjelente, de hogy utána mi lett vele azt ő sem tudja bizonyosan. Tud nekik hevenyészett térképet készíteni arról, hogy körülbelül merre is keressék, de óva inti őket, hogy nagyon 'tomboló' volt akkoriban. „*Minek erőltetni ... ennyi idő után.*”



Mire idáig jutnak már sokat iszik megint. A felesége beviharzik a szobába (a ház bármelyik pontjáról megérzi az alkohol illatát) és lehordja őket, amiért hagyták inni. A Dúlás óta nem ivott és részeg sem volt. Valóban kezd teljesen használhatatlanná válni a számukra és a harcias felesége kiment a körükből, a ház egyik ember tagja pedig arra kéri őket kedvesebben, hogy távozzanak és hagyják pihenni **Harsag Doomwall** urat.

(bizonytalan, hogy mit fog tenni a tarini követekkel. ők két nap múlva valóban tovább állnak észak-kelet felé. valószínűleg azt remélve, hogy a probléma megoldja magát, tehát a felesége megoldja helyette, nem sok minden fog történni, csak közérzete lesz nagyon rossz. amennyiben a karakterek nem restek foglalkozni vele és esetleg van

közöttük is egy törpe, akkor formálhatják álláspontját. legszívesebben és legőszintebben maradna, de nem lustaságból, hanem mert ez az otthona neki is és az egész háza népének. a feleség viszont még inkább törpe mint pier és ezért a hazatérésre szavaz, tehát úgy is lesz, amivel nehéz helyzetbe hozzák Sempyert, de legalább jön Gilron és a régen várt fejlesztések, persze a kaland kimenetele még adhat érveket a játékosok kezébe is)



A barlangrendszerbe csak engedéllyel vagy kísérettel mehetnek le. Érdeemes még megjegyezni, hogy Darton ortodox hívei mellett (akik a kriptára figyelnek) megtalálhatóak itt egy szerzetes rendjük tagjai is. **Darton leányai**, azon asszonyokat tömörítő szervezet, akiket nem ruháztak fel az istenek az életadás képességével (meddők). A városban bábák és idősek látogatása a feladatuk. Két tucatnyian vannak itt a rendből és éppen azon vannak, hogy a Hercegtől külön kolostor alapítási engedélyt kapjanak. Már egy ideje itt vannak és a helyiek körében népszerűek. Fontos még megjegyezni a város egyedi temetkezési szokását: a „vízbe engedést”. Legtöbbször ilyen módon egyesülnek a város alapjaival és a mélybe kísértetik magukat szeretteikkel és a papokkal és lesüllyednek a sötét vízben.

Erre a szertartásra a térképen jelölt **1-es barlangi tó** partján kerül sor, ennek nyomait meg is találhatják (félkész, roncs tutajszerűségek és kellékek). A városi klánok a csatornarendszerhez tartozó termeken keresztül érkehetnek le ide, a papok pedig a kripták felől. A Sírok öre saját lámpásos csónakkal rendelkezik és egy kis falba vájt lakóhelységgel. A Vörös Szegek családfője annyira emlékszik, hogy a legdélebbi ponton falazta be Ordaric Mauzóleumát, úgyhogy rombolniuk kell majd (érdemes magukkal vinni pörölyöket, vésőket, pajszerokat különben nehéz dolguk lesz).

A fal elég régi és nehezen adja meg magát (eszközökkel is legalább három karakter sikeres erőpróbája kell, vagy egyikük egymás után három sikeres próbájára hogy átüssék a falat). Alig pár lábnyi szárazulat van itt, tehát nehéz dolguk lesz. Segíthet, hogyha esetleg valaki előtte Titkosajtó keresés vagy Építészet képzettséggel megvizsgálja a falat és megállapítja a gyenge pontokat). Ha a fal leomlik, akkor a **2-es jelzésű terembe** jutnak, mely csak akkor aktivizálódik (láthatatlan súlyokkal) ha legalább két ember súlypontja a padlót éri.

Ekkor a terem padlóján kereszt alakban fémfal emelkedik fel nagyon gyorsan és abból éles lándzsahegyek csapódnak le megsebezve azokat akik túl közel állnak vagy sikertelen Gyorsaság próbával akartak helyezkedni a fal felemelkedésekor. Úgy kell venni, mintha egy meglepetésszerű támadás érné azokat, akik elég közel állnak (szerencse próba) és alap **VÉ-re egy 90-es Támadó dobást** kell tenni a fallal (plusz támadás, hogyha nem volt hatodik érzék). **A lándzsahegy sebzése 1k10 (+1 a recés, rozsdás él miatt)**. A fal alapvetően arra szolgál, hogy a terembe belépőket elválassza egymástól és kétfelé mehessenek csak, mert a visszautat és az egyik irányt lezárja előttük.

Lépcső vezet tovább mindkét oldalon félemelet magasságba a durva sziklába. A **3-as teremben** egy újabb csapda várja őket, hogyha elérik a fekete jellel jelölt részt és nem sikerülnek a csapdakeresés próbák. Ekkor a hátsó falból nyílveszők árasztják el a termet és aki nincs takarásban azt eltalálják (mindenképpen). *K6 nyílvesző talál el mindenkit, aki nincs valaki más mögött, sebzésük (nincs túlütés) k3 (újász szabály van)*. A **4-es teremben** hasonló a csapda mechanizmusa, csak itt a falból lengő pörölyök szabadulnak el és oldalról sorozzák meg a karaktereket (ügyességgel védhetőek ki, ha nem állnak szorosan) egyébként félhátulról érkező *120-ra dobandó Támadó dobás 1k6+2(+2 a pörölyök mérete és súlya miatt) a sebzés*. Mindkét irányból egy kis folyosó vezet, amiben kardpengék meredeznek a boltívben oldalt és fent is, így csak oldalazva lehet haladni és azt is óvatosan (ügyesség próba és szerencse próba ha nem sikerül, akkor 1k10+1 sima sebzés dobás nélkül).

Az **5-ös terem** már a tulajdonképpeni kriptá egy szarkofággal, ami nyitható is. Külsőleg egy teljesen pyarroni sírboltnak tűnik és benne megtalálhatják Ordaric Lcargon legendás varázskardját is, az **Imádó** elnevezésű pengét (93 manás rúna másfélkezes kard Tám 1 Ké 8 Té 23 Vé 22 Sebzés 2k6+2; 1-szegmenses meditációval és parancszóval – „ESZME” – 2k6os tőzkard mágia jelenik meg rajta), amely egyben egy EREKLYE is (Ego: 60). Alatta egy holttest fekszik, ami második látásra (kulturaismeret) megállapítható, hogy nem pyarroni öltözetű bár már elég régen halott(?). Hogyha további kutakodás céljából elveszik tőle a kardot (ami hagyományos lovagi módon a mellkasán fekszik két dolog történik: 1, a kard azonnal kapcsolatba lép a hozzáérővel 2, a holttest a karakterekre támad).

(játékos karakter Ego értéke, amivel az EREKLYE fölé kerekedhet, az Akaraterő x2+Intelligencia+Asztrál egyenlettel számolható ki és amennyiben 10-el meghaladja a kardét, akkor engedelmesen új uraként fogadja el őt és válaszol neki minden kérdésére. Eddig az Imádó tartotta féken az élőhalottat, mert annak nem volt asztrálja, de most elszabadul)

A sírban egyébként egy **Hatysa** fekszik (ld. bestiárium) és első szabad gondolata a kard eltávolítása után, hogy életerővel táplálkozzon. Ezt a második legközelebbi személyből próbálja meg (akinél nincs ott a kard). Egyetlen érintéssel képes *k10 Ép-t elszívni áldozatától*. Amikor ezt megteszi, a következő pillanatban úgy tűnik, hogy testére visszánő a hús és a bőr, mintha hosszú idő után lélegzetet venne.

Valószínűleg (~remélhetőleg) gyorsan megölik. Sokkal izgalmasabb ügyis, hogy ki is volt ő. **Shikan kán** személyére ismerhetnek benne, aki már nomádok élén a várost ostromolva és bevéve is haldoklott, de a végső csapást az ellenállók mérték rá, amikor becsalták a barlangjáratokba, mikor hetekig tartó szomjazás után megrohmozatták vele és megmaradt embereivel a víztartalékokat. Elég kegyetlenül elbántak vele: Kyel jelét égették a húsába billoggal, pyar módra eltemették és még egy EREKLYÉT is ráraktak, hogy sose mozdulhasson meg örökre szomjazó élőhalottként.

Kevés esély van rá, hogy szóhoz jut, hogyha mégis, akkor szívesen mesél szabadságáért cserébe Ordaric Lcargonról, aki nagyon nem az a szent ember volt, akinek eddig hallhatták: befanatizálta a helyieket, öngyilkos akciókra kényszerítette őket, megmérgeztette a saját vízkészleteiket is, hogy a nomádoknak ne jusson. A harcok egy pontján már maga Shikan is kételkedett benne, hogy egy egyszerű pappal harcol és nem a kegyetlen Kyel istennel személyesen, ugyanis más annak nevezette magát, csak legközelebbi társai hívták másként. Hogyha ezeket elmondhatja és elengedik (valószínűtlen) akkor meg is mutatja azt a kapcsolót a szarkofág mögött, amivel a csapdák hatástalaníthatóak és a kijárat nyitható. Ezután egyszerűen elsüllyed a csatornában és elsétál valamerre a víz alatt (ha nem ölik meg).

Az Imádó kard is elárulhat ennyit (vagy kicsivel többet is). Kiderül például, hogy a helyiek közül valóban sokan istenként tisztelték őt és mint hívek, tanítványok, apostolok követték őt akárhová. A kard külön kiemeli egy nőt, aki vakon teljesítette minden parancsát és bizonyos, hogy a csata után is vele maradt. Mivel érzésekkel és képekkel is kommunikálhat a kard megosztja velük egy fiatal lány arcát, aki a sötét köpenyes Kegyelt mellett áll a diadal pillanataiban is, ők pedig kis gondolkodás után ráismerhetnek a szolgálóra, aki körbevezette őket a kúriában legutóbb, aki egyben névszerint a **Mama Ordos**.

Visszajutva a lakónegyedekbe megtalálhatják a házban ugyanúgy és kérdőre vonhatják. Szívesen beszél róla, bár kezdetben kicsit akadozva és előbb gondoskodik, hogy az unoka ne hallja. Viharos idők voltak emlékei szerint, amikor éppen fiatal volt és úgy tűnt maguk az istenek és a démonok járnak a földön, minden lélegzetvétel számított, aratott a halál és a lovagias érzések szinte tapinthatóak voltak a levegőben. „Elválasztódott a korpa az ocsútól.” - ahogy ő fogalmaz és hiszi, hogy valóban megmérettettek akkoriban. Ordaric Lcargon egy csapat kalandozóval érkezett a városba, hogy Pyarron vagyonát biztonságba tudják, de ami akkor történt sokkal többről szólt mint a pénz. Azzal kapcsolatban azt tudja, hogy a barlangokban voltak az ellenállás táborában (korábban víz alá süllesztették).

Később Ordaric mellett volt, amikor az úgy döntött, hogy a Dúlás szörnyűségei után zarándoklatra indul a pusztára. Nem volt mitől félnie: a nomádok már a szagától is rettegetek és így mindenkinek, aki vele tartott. A Mederkapunál elbúcsúzott a részegen síró Doomwalltól miután Shikan kánt örökre bebörtönözték és friss özvegyként a Kegyelttel tartott a kóborlásba, akkor azt hitte, hogy sohasem látja viszont Sempyert, nem is akart. Aztán, mikor Nód mezején kóboroltak történt valami. Ordaric egyre magába fordulóbb lett és volt egy pont, amikor kijelentette hónapokkal később, hogy egyedül kell folytatnia útját.

Pőrére vetkezett és minden világi vagyonát követőire bízva nekivágott az ismeretlennek. Ők visszaindultak nehéz szívvel és kiüresedett lélekkel. Mama Ordos a személyes naplóját hordozta a Kegyeltnek és hozta magával. Mágikus tárgy, bármit diktál a tulajdonosa az megjelenik benne, akár mérföld ezrekről is, de csak a közelében változik olvashatóvá. Mikor visszahozta a városba és a klánhoz is visszatért igyekezett elfelejteni a szent örületet, ami akkor fogta el, amihez semmihez foghatót nem érzett sohasem és tudja, nem is fog soha többé. A naplót átadja nekik önként.

V. Fejezet

Mama Ordos egyébként akkoris felkeresi őket a naplóval, hogyha kifutnának az időből. Fontos, hogy elinduljanak Sempyerből és rájöjjenek nincs itt Ordaric Lcargon és a Dúlás kincse sem *(arról nincs sehol és senkinek információja a városban, hogy a Filozófusok kipucolták a víz alatti barlangot és aztán elpucoltak vele, jó munkát végeztek, profi kalandozók voltak)*. Így csak az marad, hogy a naplóban felsejlő mágikus szöveg alapján kövessék a Kegyelt nyomait a pusztában. Kiindulásnak dél-kelet felé kell menni, amerre a Mederkapuból kanyarog a régen kiszáradt patak.

A naplóban a szöveg egyébként úgy lesz egyre jobban látható, ahogyan közelednek a tulajdonosához. Folyamatosan sejlnek fel az állomáspontra való utalások mellett a személyes gondolatok is. Elég zavart, meghasonló lélekre vall egyébként, aki egyre inkább távolodik a pyarroni eszmétől az átélt borzalmak hatására, miután elvesztett mindent, amit addig ismert és szeretett, illetve olyan tettekre kényszerült a „romok” megőrzése érdekében, amire sohasem gondolt. Kivehető, hogy a folyamat valahol Selmo halálával indult el.



„Láttam egy csigát végigmászni egy kard pengéjén. Ez az álmom, a lázálmom. Hogy én is végigmászok egy hegyes élen és sértetlenül túlélem azt. Ehelyett úgy kanyargunk, ahogy a névtelen, szomjas kígyó teszi, míg árnyas honra nem talál.”

Az útjuk tehát addig tart, ameddig nem találnak nagyobb üregeket a folyómederben. Itt találkozhatnak néhány sempyer-i felderítővel is, akik délről jöttek fel. Szívesen látják a karaktereket, hogyha a város felől érkeznek. Hárman vannak, két fiatalabb egy öregebb. Elmondhatják, hogy délen a nomádok mozgolódnak, de valahogy másképpen, mint szoktak. Egy irányba mozognak és nem pyarron felé. Talán most a shadoni féldomíniumok ellen készülnek valamire, de az biztos, hogy több olyan törzs és nemzetség is összefogott, akik eddig nem. Éjszakánként a sámándobok szólnak délen a hegyekig, nem pyarnak való vidék az mostanság és egyre több kisebb-nagyobb csapatot fognak el ők is Sempyer földjén. *A meder mentén fapalánk szélfogók állnak keresztbe rakva, hogy felfogják a port.*

Másnap a felderítők keletre mennek és a napló szövegezése szerint (ami éjszaka jelent meg) nekik is érdemes Nód mezeje felé tartani. Hogyha kérdezik róla a felderítőket csak hümmögnek, az öreg mond néhány nomád kifejezést, amit a fiatalabbak sem értenek. Ő azt mondja, hogy elfogott és halálra kínzott ellenségtől hallottak csak olyan lényekről, amik régebb óta élnek azon a földön, mint az ember. Név szerint a 'Kacagó', 'Éji Kódorgó' és a 'Könnyező Rém' kifejezéseket szedték ki belőle. Olyasmik lehetnek, amiket nem a panteon istenei teremtettek. Ha itatják vagy bajtársiasak vele bevallja: egyszer egy csapattal behatoltak a nomád gypűkre és találkozott az Éji Kódorgóval. Rajta kívül mindenki mást megölt. A felderítők a határig kísérik a csapatot, onnan északra fordulnak.

„A szükségyszerűség szembe megy a hittel. A háborúban sok megható és szép pillanat van, de rengeteg a kegyetlenség is. A kegyetlenség pedig olykor maga kristálytisza ésszerűség. Mi neveztük el a határokat, ameddig uralkodunk, de ők szúrtak lókoponyás lándzsát a földbe, amin túl megakadályozzák a lélegzetünket is.”

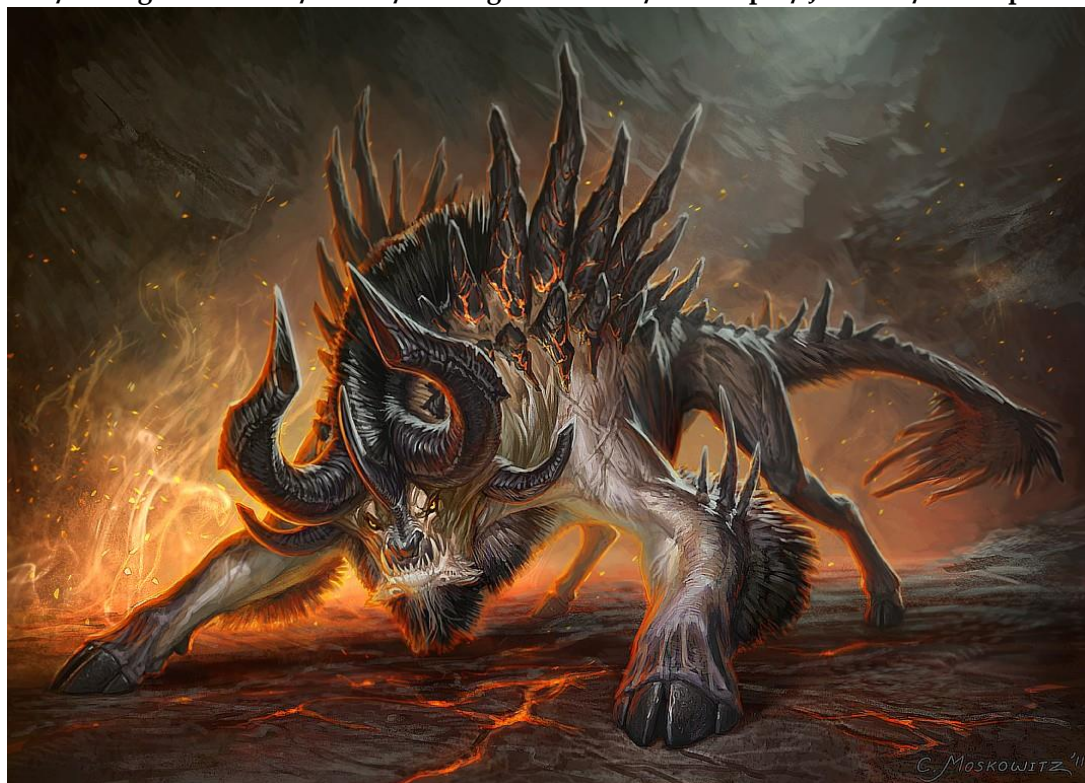
Valóban áttatfejes jelek állnak tízmérföldenként ott, ahol Sempyer határa véget ér és Nód mezeje elkezdődik. Ezt a tájat senki sem fedezte vagy térképezte még fel. Talán egészen Shadonig ismeretlen minden. Félnapig lovaglásig csak a puszta és egy, a földből kiemelkedő torony romjai árvalkódnak. Mivel más tájékozódási pont nincs, így erre veszik az útjukat. Ettől már látszódnak a távolban a dombos vidékek és byzon csordák vándorolnak bátran.

Még a dombok előtt egy bokros részen lesz egy kisebb csapat nomád, akik portyáznak és vadásznak, elsősorban ellenségre. Két tucatnyian vannak, nomád harcosok, élükön egy harcias főnökkel: **Sparda** – val (5. szintű nomád harcosok). Ha előbb fedezik fel a karaktereket (észlelés próbák a toronytól), akkor igyekeznek csapdát állítani nekik és falka taktikával körbevenni (nagyon ügyesen rejtőzködnek ezen a terepen pókrócokkal letakarva magukat és hagyva, hogy az ellenség ellépdeljen mellettük. Alapvetően a karakterek megölése a cél, de hogyha látszik, hogy fölénybe kerülnek (legalább ketten meghaltak vagy elájultak az idegen közül), akkor szívesen magukkal viszi őket hadizsákmányak.

Akár így, akár úgy érik el a dombokat éjszakára valahol meg kell állniuk. A dombságon egy csapat **Kacagó** fog rajtuk ütni éjszaka. Előbb a lovakat ijesztik rá az alvó csapatra és végiggázolnak a táboron, majd lakmározni kezdenek a halottakból. Hogyha valaki ellen akarna állni, akkor azzal csapatosan foglalkoznak. Egymásnak fejhangó sírással jeleznek ha valahol valaki még életben van ellenségeik közül. Támadni és rohamozni viszont jellegzetes, kárörvendő hangjukon szoktak, amiről a nomádok elnevezték őket.

"A sátorpalota bejárata előtt egy ló nagyságú, világosbarna bőrű, patás dög állt. Lehajtotta busa fejét, eltátotta hatalmas pofáját, és beleharapott az előtte hever ő emberi testbe. A sátrak közül, alig húsz lépésnyire Bertram leshelyétől, újra felhangzott a röhögés, és a következő pillanatban kilépett a térre egy másik **Kacagó**. A másik irányból örült kiáltozás, és egy velőtrázó férfisikítás hallatszott. Egy sátrat letiporva bedöngtetett a térre a harmadik Kacagó is. A nyomában négy lándzsákat lóbáló férfi loholt. Ahogy meglátták a téren ácsorgó, balgatag pofával feléjük forduló agyaras szörnyeket, elhajították a fegyvereiket, visszafordultak, és elmenekültek."

Előfordulás: ritka / Megjelenők száma: 2k6 / Termet: N / Sebesség: 120 / Támadó érték: 85 / Védő érték: 105/ Sfé: 4 / Kezdeményező érték: 28 / Célzó érték: - / Sebzés: 2k6 (pata), 1k6+2 (harapás) / Támadás/kör: 3 / Életerő pontok: 15 / Fájdalomtűrés pontok: 55 / Asztrál Me: immunis / Mentál Me: immunis / Méregellenállás: 8 / Pszi: - / Intelligencia: állati / Max Mp: - / Jellem: - / Max Tp.: 220





A dombvidék kietlen és sehol sincs víz. Élőlény is alig (vadászni még lehet), a keleti határán pedig keselyűk köröznék. Innen egy kősvatag kezdődik el, földrajzilag ez Nód mezeje. Különösebb iránymutatás nélkül kavaroghatnak, amikor elcsigázva valaki földre esik vagy valamilyen módon magasból kémlenek felfedezhetik, hogy egy gigantikus, földre vágott ikerkörön haladnak át, amit látszólag földrengések okozhattak és megpredezett a talaj. Amennyiben a nomádokkal jönnek, azok nem beszélnek közös nyelven hamarosan szembetalálkoznak egy másik csapattal. Ennek a vezetője egy nő: **Metin** (6. szintű nomád harcos), de ugyanolyan harcias és kegyetlen mint a nomádok, akiket vezet. Láthatóan egy másik törzsből való és emiatt nem felhőtlen a viszony, viszont ő már beszél közös nyelven.

Három tucat embere van, akik már nem tudnak elrejtőzni így nyíltan közelednek. Felszólítja a karaktereket, hogy a legjobb vívóval kiáll párbajozni, mert kíváncsi mire képesek az idegen harcosok, akikről sokat hallott már (az Örök város Bajnokairól is hallott már, hogyha vannak közöttük; ld. Észak és Dél c. kalandmodul). Gyalogszerrel, szablyával harcol, de minden lehetséges cselet, trükköt bevet (ld. MTK), ami errefelé nem számít csalásnak vagy udvariatlanságnak. Hogyha veszít, nem öleti meg a karaktereket, hanem tovább engedi. Sparda ellenzi ugyan, de a párbaj eredményét ő is tiszteli.

Újabb éjszaka vár rájuk a semmi közepén. Ha kitartóan haladnak, akkor éjféli közepkor elérhetnek egy valóságosan fás ligetet, amit Arel áldása leng be. Állatok élnek itt és egy forrás is. Hogyha itt éjszakáznak távolról láthatják az éjszakában, amint egy hatalmas lény vonul a pusztán és prédára les, de a ligetet elkerüli. Ha korábban, a szabadban táboroztak le, akkor szerencse dönti el, hogy az útjába kerülnek e.

"A sátrak félköre mögött megjelent két irtózatoss láb. Az egyik a levegőbe emelkedett, és széttiport két sátrat. Dübörgés. Rengés. A másik láb is felemelkedett. Bertram egy pillanatig arra gondolt, hogy berohan a kislányért, ám... . Dübörgés. Rengés: ...ám ahogy a tér közepén magasló, két lábon járó bestiára nézett, görcsbe merevedtek az izmai. Az **Éji Kódorgó** izmos lábai fölött petyhüdt bőrszákként fityegett a hasa. A has fölött sárgás bőr csillogott, a mellét és a hátát tövises csigaház takarta. A feje olyan volt, akár egy közönséges mókusé, de ajkak nélküli, levedzve vicsorgó pofájában három sorban törhosszú fogak villogtak. - Az istenek akarata - hallatszott a prémtakaró alól az őrfelöltött suttogása. Az Éji Kódorgó felemelte a lábát, és a tér közepén egymásra hajigált holttestek felé fordult. A kislány felsikoltott: Bertram gondolkodás nélkül felugrott, a tér közepére futott, ölbe kapta a gyermeket, és mielőtt az Éji Kódorgó lába ledöndülhetett volna a földre, tovább rohant a sátorpalota felé. Bertram megbotlott, és a kislányt maga alá temetve elterült a földön. A Kódorgó csigaházából kinyúlt egy hosszú kar. A hártvány ujjak szétnyíltak, és megragadták az első halottat. Bertram a gyerekekre nézett. A kislány tenyérnyi arcát eltorzította az iszonyat. A Kódorgó a második tetem után nyúlt. Petyhüdt hasa alja már kidudorodott. Bertram zúgó fejjel figyelte, ahogy a bestia magába tömi a Kacagók áldozatait, majd elégedetten böfögve eldübörög."

Előfordulás: nagyon ritka / **Megjelenők száma:** 1 / **Termet:** Ó / **Sebesség:** 140 / **Támadó érték:** 110 / **Védő érték:** 155 / **Sfé:** 5 / **Kezdeményező érték:** 25 / **Célzó érték:** - / **Sebzés:** 4k10+4 / **Támadás/kör:** 2 / **Életerő pontok:** 33 / **Fájdalomtűrés pontok:** 111 / **Asztrál Me:** 6 / **Mentál Me:** 25 / **Méregellenállás:** immunis / **Pszi:** - / **Intelligencia:** átlagos / **Max Mp:** - / **Jellem:** Halál / **Max Tp:** 790

„Nem tudom, hogy állat vagyok e vagy isten. Talán mindkettő. Holtak Szószólója kell lennem, azoké, akiket megöltem és azoké akik nem tudtak elpusztítani engem. Talán mindkettő vagyok, de így csak élő. A helyiek egy kapuról mesélnek, egy hatalomról, amit nem használtak fel ellenünk. De Godon ellen egykor igen. Talán a legnagyobb kihívás, hitünk valódi próbája még előttünk áll. Talán utam végén megtalálom a választ a kérdésre. Az egyetlen kérdésre. Hogy mi élünk, vagy az a rengeteg ártatlan és bűnös lélek akiket eltemettünk földbe, kőbe, vízbe, tűzbe és csontok közé zártunk haraggal és gyűlölettel abban a hitben, hogy mi élhetünk. Tudnom kell, hogy igazunk volt e. hogy volt értelme. Az égi szarvak tövében meglelem a válaszokat, tudom. Már látszanak innen. Vadászó Hold istenség ajándék fájáról. Kyel irgalmazzon a lelkünknek, hogyha tévedtem!”



Jelenik meg a naplóban utolsó bejegyzés gyanánt. S valóban, a ligetből látható, hogy a déli hegyvonulatok görbülnek szarv formára a hevülő nap délibábjáiként fejjel lefelé, de ez csak délben látszik a legtisztábban, korábban is észrevehető. Pár óra út után feltűnhet a helyiek szélfogó gyanánt alkalmazott megoldása. Hasonlóan keresztbe rakott fák, amelyekre megnyúzott, kifordított belü hullákat kalapáltak fel szögekkel kelet felé fordítva. Közelebb érve látható, hogy nem pyar foglyok hanem nomádok, láthatóan előkelőek és némi kutakodás után kiderül, hogy miért nem voltak eddig a nomád csapatoknak sámánjaik: ide kerültek minden törzsből. A tövükben már vannak fűcsomók is, mintha a vér táplálná őket.

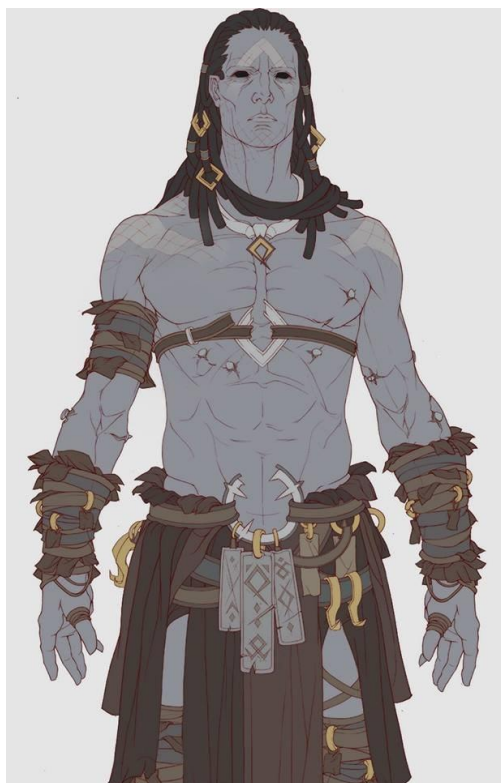
Még pár óra után feltűnhet a távolban a hegy tövében álló népes nomád sátoortábor is. Százával, ezrével nyargalásznak itt az összegyűjtöttek. Több törzs hadi jelvényeit lehet látni. Nehéz észrevétlenül megközelíteni a tábor, de nem lehetetlen. Ez az útjuk végállomása: Ordaric Lcargon új seregének tábora. Ideje megtudni, hogy mi lett a tábornokkal és mi ez a hely.

Ordaric Lcargon, a bukott Kegyelt

(10. szintű lovag/ 15. szintű pap/ 8. szintű boszorkánymester/ 5. szintű nomád harcos)

„Bár lennék csorba rákolló, hogy üres tengerek néma fenekére berágjam magam.”

Mikor Ordaric idetalált még nem volt itt semmi, csak a kapu. Tökéletes obszidián kör, fekete boltív, ami a kőből kiemelve három ember magasan sötétlik a tábor felett most üresen. A kő, amiben évezredekig beágyazódott is megfertőződött erejétől és fekete törésvonalak kígyóznak ki belőle, benne pedig fél láb vastagon elemi sötétség kavarg, fortyog és olykor alakok jelennek meg benne, amiből Ordaric látomásait nyeri, jósolni szokott (vagy büntetni vele). Hatalmával megérintette a kaput és hetekig meditált előtte arról, hogy mi lehet a túloldalán, míg végre kapcsolatba lépett AZzal. Ez teljesen megváltoztatta őt és új dolgokat tanult tőle. Játéktechnikai értelemben boszorkánymesteri tapasztalati mágiát. Ezután elindult és körbejárva a törzseket elvitte nekik vérrokonai pusztulásának, a Dúlás vereségének történetét. Magára haragította a nomádokat és ők eljöttek érte. Százakat megölt egyedül, varázspárbajban viszont alul maradt a sámánokkal szemben. Megígérte viszont, hogy visszatér és bosszút áll rajtuk, majd elveszi a hatalmukat.



„Tudtat, hogy a halál szó azzal kezdődik, hogy 'ha'?”

Ekkor már legendás entitás volt a nomádok körében, alig hitték el, hogy tényleg meghalt. Utazása során azonban magzat megrontása varázslattal lelkét egy terhes nomád asszony gyermekébe plántálta (tulajdon fiába) és miután újjá született és öntudatra ébredt benne saját lelke hatalmát is azonnal visszakarta. Elküldte a hírt a törzseknek, hogy visszatért és várja őket újra. Ekkor már csak a sámánok mertek kezét emelni rá, együttes erővel támadtak, de visszahúzta őket a félelmük és az egymás közötti viszálykodás. Mielőtt megölte őket pusztá kézzel közölte velük, hogy ez a gyengeségük és testüket közszemlére tette, hogy a keselyűk lakmározzák. Azóta hívei száma csak gyarapodik, újabb és újabb törzsek jöttek, voltak akik saját sámánjuk fejét hozta el nekik.

„Pyarron olyan, mint a szerelem. Mindig jól kezdődik.”

Időközben megértette, hogy mi van a kapu túloldalán. Időközben eljutottak hozzá a hírek Új-Pyarronról, hogy miként másolták el és helyezték új alapokra a régít.

Amikor pedig megtudta, hogy egykori harcostársai és istenei összefogtak a romlásukat okozó Krán hatalmasságaival valami olyasmi ellen, ami még csak nem is fenyegette közvetlenül a Szent és Örök Várost égtelen haragra gerjedt. Tudta, hogy a rejtőzés ideje lejárt, hogyha nem lép előbb vagy utóbb érte nyúl majd a régi élete és nem lesz módja megvédeni magát, a talált válaszait és átjutni a kapun. Megértette, hogy mit kell tennie. Hatalmas áldozatra van szüksége és ő lesz a kulcs, maga a kapu, a híd. Minden lélek, amit ezután saját kezével pusztít el nem tér vissza a körforgásba, hanem a kapu kinyitásához járul hozzá, apránként verve le róla a bilincseket, amiket Godon mágusai raktak rá. Rengeteg lélekre van szüksége, többre, mint amennyi nomádja van. Sempyer viszont ... tökéletes.

„Jó érzés, hogyha valaki még a véreket akarja. Akkor még érek valamit a világ szemében.”

Terve szerint a következő Holdfénytelen éjjel megtámadja a várost, más alakban, de ezzel a sereggel. Végrehajt saját magán egy szertartást, aminek köszönhetően a következő éjszakán több lesz. Ehhez szülő anyjára és egy bagolyra van szüksége. Addig viszont örömmel látja a játékos karaktereket: utolsó lehetőségnek, hogy elmondhassa mit és miért tesz. Próbára is teheti őket, foglyul ejti és hagyja, hadd higgyék, hogy őket akarja feláldozni és a kaput akarja kinyitni velük (túl egyszerű lenne). Ellenkező esetben, hogyha régi énje iránti tisztelettel viseltetnek iránta, akinek már csak vonásait viseli, akkor megenyhülve elmondhatja, hogy mi is van a kapun túl: *a Fekete Entrópia Síkja*. Arról is beszélhet, hogy a túloldalról információt kapott arról is, hogy a *Kék (démoni) Sík befolyása erősödik Pyarronban*.

A tábor közepén a *Megelevedő Sötétség Verme* áll tehát. Éjszakánként fekete ködként emelkedik ki belőle egy különleges bestia, ami területhez van kötve ugyan, de ha akarná Ordaric Lcargon, akit csak úgy hívnak, hogy a *Sa-Mankan (Nagy Sámán Kán)*, akkor azonnal végezne az egész táborral. Ez a **Könnyező Rém**, a fekete entrópia síkjának lakója. Van anyagi teste a köd fölött, de az ugyanolyan színű mint az éjszaka, így láthatatlan. Csak csápjaival kapkod ki a ködből áldozatokat, miközben bűgő, harangozó hangon élvezkedik a táplálkozás közben. Hogyha a vermet semlegesítik (dezintegrálják az elemi sötétséget) a *Rém* egyszerűen elrepül és nem lesz helyhez kötve már és Ordaric sem parancsolhat neki. Ez komoly érvágás lenne a hatalmának, de neki tetszene, hogy a karakterek képesek ilyen csínyre ellen. Akár meg is lehet mutatni nekik ezt a szertartást, lázadókkal.

Rajtuk múlik, hogyan kezelik ezt a helyzetet. Kincs nincs, sőt, azon kívül amit Ordarictól megtudhatnak az is nyilvánvaló lehet, hogy a Darres által felbérelt kalandozók, a Filozófusok léptek le a pénzzel Sempyer felszabadulása után. Lcargon csak a harc után döbbsent rá, de nem kezdte el őket üldözni: a megmaradottakkal foglalkozott inkább, az élőkkel és a kérdéseivel, mint egyszerű arannyal és tolvajokkal. Ha mindezt megtudják tőle megpróbálhatják megmerényelni, esetleg elpusztítani a szertartáshoz szükséges eszközöket: az anyát, a baglyot és a nomád törzsektől kapott nagy, zöld póktojást. Ha nem így tesznek, akkor indulhatnak vissza vesszőfutás gyanánt Sempyerbe, a közeledő **második dúlás borzalmas hírével.**

Visszaúton az esetleges üldöző nomádokkal csak akkor kell számolni, hogyha a bukott kegyelt tervét keresztül húzzák, egyébként hagyja futni őket annyi tudással, amit megszereztek. Szembetalálkozhatnak a pusztán (már a dombokon túl visszafelé) a Filozófusok utolsó csapatával, akiket az elveszejtésükre küldtek. Abban az esetben, hogyha túl sokat tudnak és kiderítettek a kincs sorsáról (esetleg játszották a *Hajnalvárat*, nem karakterrel, hanem játékosok), akkor személyesen **Akhion** vezeti a 8 hilvarból (ld. bestiárium) álló fejdadászcsapatot (idő volt, ameddig összeszervezte és felszerelte magukat).

Szemből érkeznek, nincs mód cselezni, még szót váltani is van lehetőség, de a félelf Filozófust nem érdekli Sempyer vagy Pyarron sorsa. Régen sem érdekelte. Csak a déli befektetésük számít, ami háború esetén többet ér, az hogy ezt mind megússzák és persze a transzcendens örökélet, de ez a küldetése nem erről szól most. Végezni akar a karakterekkel, hogyha csak azt nem gondolja valamiért, hogy nem tudnak semmit (akárhogy alakoskodnak a játékosok, az NJK-k viselkedése jó indikátor lehet a számára).

Akhion (15. szintű fejdadász) félelf, káosz jellem, Ranagol vallás, gorkvik szülötte.

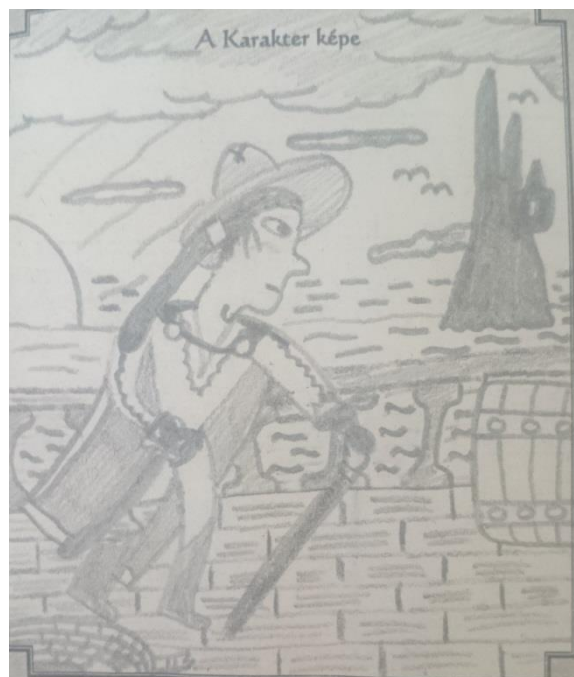
Kék, caedon-i nemesi köpeny, széles karimájú kalap, copfba font haj, díszes szablya és ezüstműbú pálca.

E: 13 Gy: 15 Ügy: 15 Áll: 16 Eg: 18 Szépség: 9
Intelligencia: 13 Aka: 10 Asztrál: 13 Észlelés: 14

Fegyverei: szablya (af), sequor - 63 manás rúnafegyver - (af), dobótőr (2d, af), slan tör (af), törkard (botban, ezüst, af), tűvető (af)

Ké: 50 Té: 118 Vé: 160 Cé: 15 Ép: 14 Fp: 178 Pszi pont: 60 (pyar mf) AME: 83 MME: 80 Sebzésjárulék: +7 Vértzet: sodronying (2 Sfé), bőr alkarvédő (+10 Vé)

Ha őket legyűrik a karakterek, akkor szabad az út Sempyer felé. Ott már csak azon múlik, hogy mennyire hisznek nekik, hogy milyen viszonyban váltak el a helyiektől. A cél a Herceg meggyőzése az általános mozgósításról. Azonban, hogyha nagyon CSAK a feladatukkal foglalkoztak, akkor újra már nem fognak hamar audienciát kapni, mert az uralkodó letudta kötelességét Dreina hűségese és Pyarron felé. Ha még aznap, mikor visszaérnek elkezdik a készülődést és Új-Pyarronból is kérnek segítséget, akkor időben felkészülnek és Ordaric terve visszajára sül el, a város-erődön megtörik a tervezett Második Dúlás és a szörnyeteg is, ellenkező esetben viszont keserves napok elé néz a város. Az is elképzelhető, hogy a játékosok egyszerűen elhagyják Sempyer-t, ekkor csak távolról értesülnek az eseményekről, hogy Sempyer újabb nomádjárás alatt nyög, és rengeteg a halott. „**Borzalom.**”



Egyébiránt az sem lehetetlen, hogy szembeszállnak Ordaric végső tervével. Ugyanis a krániak által a nomádoknak adott mágikus eszköz és szertartása kifejezetten nem erre a megoldásra van kitalálva, hanem, hogy városon belül hozzák létre (de használati utasítást nem mellékeltek a bukott kegyeltnek). A szertartás során a zöld tojásban lévő entitás képességeit a bagoly karmain szállított vérrel és a nomád asszony dalán keresztül a kiválasztott gazdatestbe juttatják, amiben elhatalmasodik és kikel a **Romboló Erő** nevű gigantikus zöld pók.



"Az utcákra, a házak falaira erősített fáklyák fényét, és a kék telihold ragyogását halvány pislákolássá változtatva egy jókora zöldes fénygolyó emelkedett fel az égre Barcijtje házából. A gömb lassan forgott, és ahogy távolodott a várostól, egyre nagyobbá vált, majd hirtelen megállt. Magasabban lebegett, mint a legnagyobb sorhaagi torony. Elképesztő lassúsággal oldalra fordult, és Theun már látta, nem is gömb, hanem egy óriásira duzzadt korong. Egy korong, amiből hirtelen villámok cikáztak a föld felé. Egyszerre nyolc, vakítóan zöld villám hasított keresztül az égen: Nyolc fénycsóva - akár nyolc láb. Nyolc pókláb... - A pók! - kiáltotta Theun rémülten. S valóban: ahogy jobban szemügyre vette, már jól látta, hogy az, amit először gömbnek, majd korongnak hitt, nem más, mint egy gigantikus zöld pók. - A pók... - suttogta Lorraine is. A pók lábai között keresztirányú villámok cikáztak, és mire Theun megdörgölte a szemét, hogy jobban lásson, már egy halványzöld kupola borult Sorhaagra. A fénysátor ponyvájából hirtelen sötétkék villámöklök csaptak a városfalba. Kövek, sziklatömbök röppentek a levegőbe, irtózatos erejű robaj szaggatta szét a békés csendet, és egy szemhunyhányásnyi idő múlva már csak olvadt, repedezett, embermagas törmelékhalom jelezte, hogy itt valamikor egy egész várost védelmező, bástyafokos, tornyos fal emelkedett."

Előfordulás: nagyon ritka / Megjelenők száma: 1 / Termet: Ó / Sebesség: 200 / Támadó érték: 150 / Védő érték: 70/ Sfé: 10 / Kezdeményező érték: 0 / Célzó érték: - / Sebzés: 6k6+10 / Támadás/kör: 4 / Életerő pontok: 50 / Fájdalomtűrés pontok: 300 / Asztrál Me: immunis / Mentál Me: immunis / Méregellenállás: immunis / Pszi: - (rá irányuló varázslat -20E) / Intelligencia: átlagos-kimagasló / Max Mp: - / Jellem: Káosz-Halál / Max Tp.: 20 000

A lény halála után a naplóban megjelenik Ordaric Lcargon utolsó bejegyzése, még a Dúlás idejéből saját vérével írva (hogy eddig ne legyen olvasható): jelen volt a rémálomszerű pillanatban a Gömbszentélyben és látta Selmo halálát, ami azután következett, hogy a krániak paktumot kötöttek: 1, új főistene a panteonnak 2, minden fültanú halála 3, Elorand elárulta őket. A játékosokon múlik, hogy mihez kezdenek a tudással: egy örült elme fantazmagóriájának tartják vagy megosztják a világgal.