FALKA

M.A.G.U.S. Szerepjáték Találkozó, avagy az Örök Város Bajnokai Kalandmodulja 4. tapasztalati szintű karaktereknek

ÍRTA: Krónikák Szervezői és Szerkesztői
HELYSZÍN: Dél-Ynev, Új-Pyarron
IDŐPONT: P.sz. 3715.

Líthas,

a most következő kalandmodul a Krónikák.hu kilencedik évadának első története. Önálló kaland, azonban a rendezvénysorozatunk jellegéből fakadóan merít a korábbi épek világépítéseiből és a kronológia előrehaladásából is. Az Örök Város Bajnokai alcímű sorozatunknak ez az első része, mikor Új-Pyarron maga első ízben válik teljes értékű, bejárható kalandhelyszínné a játékosok számára. Ha őszinték akarunk lenni azt is mondhatnánk, hogy a játékosokon kívül a kalandmodul másik főszereplője maga a város, ami minden létező M* anyagban legalább említés szintjén megjelent, mindezidáig mégis elérhetetlenül távolinak tűnt.

Szándékunk és célunk a Krónikákon, hogy teljesen új világrészek mellett (pl. Nyugati Városállamok) idők során „elkallódott" régiókat (pl. Enoszuke) és olyan „tabu" helyszíneket (pl. mint most Új-Pyarron) is visszacsatoljunk a szerepjátékosok számára (talán egyszer Beriquel varázslatos világa is … hmm). Ennek megfelelően igyekeztünk azon, hogy ne „csak egy újabb fantasy városnak" tűnjön Selmo hagyatéka. Ehhez nagy segítségünkre voltak az erről szóló irodalmi művek (Eric Van Dien: Uwel nevében és a Hit városa novelláskötet) melyek közül utóbbi egyik novellájának (Csigás Gábor: Belülről rág) képzeletbeli továbbgondolása mostani történetünk.

Így a kalandmodul címének jelentése is kettős: utal egyrészt a kalandozókat a M* eredeti koncepciója szerint összetartó szervezetrendszerre, amely gondolatot szeretnénk elmélyíteni a játék során, másrészről pedig a város alapjaiba magukat befúró és annak sorsát titkon és gonoszsággal alakító lények csoportjára (illetve ha valaki szereti a sorozatgyilkosos filmeket és elég idős, akkor egy *Richard Gere* filmre is asszociálhat, szabad …). A küldetés tétje tehát igen komoly: megtisztítani a Szent Várost a mélyében rejtőző mételytől, feltárni milyen veszedelem leshet még a békeidők illúziójába feledkezett városra, állást foglalni két marakodó politikai párt között … reményeink szerint lesz mivel foglalkozniuk a kalandozóknak a városnézés közben.

A kaland alapvetően szociális beállítottságú, harc is csak a végére van tervezve és lényegében az is opcionális. Nehezen képzeltük volna el, hogy Új-Pyarron utcáit vér áztassa egy kaland folyamán, sőt, éppen ez indítja el azokat az eseményeket, amelyek az Örök Város Bajnokainak lehetőséget adnak, hogy a történet aktív részesei lehessenek. Persze, hogyha úgy találod, hogy szükség van a kockacsörgetésre és úgy alakul, hogy a játékosok szembe kerüljenek az igazságszolgáltatással … legyen meg az istenek akarata.

A kaland hátterében álló politikai erők jelen kalandban nem kapnak akkora szerepet még, de éreztetni jelenlétüket és a színfalak mögé látni engedni őket szabad. Ehhez a honlapon is megtalálható Raoul Renier írás ad megfelelő támogatást a szembenálló felekről, amiket zanzásítva említünk is a kaland során. Ahogy azonban egyik szerkesztőtársunk megjegyezte az előkészületek során éleslátóan, hogy „az is kevés lenne, hogyha egy egész Új-Pyarron kiegészítőt letennénk az asztalra most" én igazat adni neki, s megtoldom, hogy még egy Délvidék kiegészítő is kevés lenne a teljességhez.

Ezért a modulban sokkal inkább áttekintő jelleggel szerepelnek a legfontosabb helyszínek és lehetőségek, törekedtünk azokra, amelyek ismerete és bevetése leginkább szolgálják a mesélők munkáját és a játékosok szórakozását. Ennek kapcsán külön szeretném megköszönni **Magyar Gergely** állhatatos munkáját külön nemcsak a kaland térképanyagával kapcsolatban, hanem úgy általánosságban értékes munkájáért, amivel kedves hobbinkat az évek során támogatta. *„One vision, one purpose." avagy* ***„közös az álmunk és közös a célunk"****.*

Minden Kalandmesternek jó mesélést kívánunk!

Krónikák Szerkesztői és Szervezői

Egy város meséje, egy Pantheon meséje (hangulatkeltő novella)

Zene nélkül a bábjátékos előadásából csupán fabábúk kattogó hangját hallhatta volna fiatal közönsége a téren. A színes-szagos illúziók leple alatt csak durván megformált fabábok rángatóztak a zsinórok végén. Hogy a mese teljes lehessen és maradandó szükség volt egy kis varázslatra, illúzióra és igen, hazugságra is. Talán mert a közönség egy kicsit mindig el is várja, hogy becsapják, s szívesen belemegy a játékba. De az egészen biztos, hogy fizetni csak akkor fizet, hogyha kellőképpen átverve érzi magát az előadás után … persze csak jó értelemben.

A bábjátékos avatott mestere volt hivatásának … és nem nélkülözte előadásából az elvárt adalékokat. Hat Városban tanulta ki a fényből szőtt érzéki csalás módszereit, de csak a Gályák-tengerén átkelve fogant meg benne az a gondolat, hogy az illúziókeltés mágiáját ilyen módon váltsa mindennapi betevőjéhez szükséges aprópénzre. Pedig nem ilyen céllal érkezett a városba, dehogyis. Kevélyen és hetykén lépett le a hajóról a kikötővárosból lett fiatal Új-Pyarronban többedmagával.

Fiatal gyermekként megtanulta az Örök Város történelmét és haláltalan lakóinak nevét és legendáit. Tisztelte a pyarroni eszmét és annak isteneit. Kalandozóként kész volt vérét hullajtani értük és ellenségeik vérét venni … a megfelelő juttatásért és a dicsőség reményéért cserébe. Mindennek megvolt az ára a fiú fogalmai szerint, kalmármentalitását még otthonról hozta magával. Sorsának alakulását is részint ennek köszönhette: a nyereség és a tét arányát mindig gonddal mérlegelte.

Az már csak a tapasztalatlanságán múlt mikor ő maga nem tudta megkülönböztetni az illúziókat a valótól: megszokta, hogy ő keveri a hamis lapokat az élet kártyaasztalánál. Társaival egyetemben aprópénzért kígyófészekbe léptek. A Kitaszított szolgái két társát feláldozták, a harmadikat oldalukra állították, egyet életre megnyomorították … őt magát pedig üres héjként futni hagyták, hogy mások okuljanak a szemfényvesztő példájából, aki maga esett áldozatul a látszatnak.

Bábjai fürgén ropták az isteni színjátékok levezetésének dallamára szigorú táncukat, amit a fiú koncentrációja tartott fent, lehunyt szemmel kéregetve a roskatag bódé mellett. A tömeg nyüzsgött, de az érzékeiket cirógató, sehonnan sem szóló dallamok hatására szépen gyarapodtak a rezek a fiú korsójában. Néhány utcagyerek megigézve cövekelt le a látványosság előtt, ahol éppen Della bábja forgott, amint szépségét áldozza művészetéért és a fafigurája köré teremtett színpompás virágaura lehulló szirmait Alborne csipegeti fel a nyomában haladva és tűzi fel magára, hogy minden művészetek isteneként tetszeleghessen aztán.

A fiú feltekintett és elégedetten mosolyodott el valódi közönsége láttán a gyerekeken. Örült, hogy legalább annyira el tudja varázsolni őket varázslatával, mint egykor őt ejtették rabul ezek a történetek az ártatlanság korában. Itt, minden isten vallásának templomainak árnyékában ezek a történetek kézzel foghatóbbak és elevenebbek voltak … valóságosak. Boldog volt, hogy részese lehet ennek és ilyenkor el tudta feledni azt, hogy egyben áldozata is.

A magasra törő templomtornyok egymásnak intettek a szélben csúcsaikra tűzött színes kelméikkel. Vidáman lobogtak, hirdették az elpusztíthatatlan eszmét, az emberi nem diadalát. A mértani pontossággal tervezett város különböző pontjain megépített magas pontok egyszerre idézték a Dúlásban elveszettnek hitt Ó-Pyarron emlékét és emlékeztettek a Manifesztációs Háború diadalára mindenkit, aki a várost körülvevő tökéletes körfalon belülre érkezik.

A macskaköves utcák azt sugallták, hogy a város megvédi övéit, hogy az Aranykör Lovagrend tagjai minden sarkon önként és készségesen segedelmére vannak, akinek szüksége van rá. S ez így is van jól. Nagy bajnak kellene lennie ahhoz, hogy a város védművein belüli mesterséges szigetek komor kolostorerődjeiből kisorjázzanak a tréfát nem ismerő Bosszúangyalok. Itt mindenkinek megvan a feladata és a helye, ahogy az isteneknek is a maguk kerülete és negyede. A város mint egy óriás óralap, a nap alatt mindenki számára nyújt lehetőséget, hogy kitűnjön.

Megvan az ideje a konfliktusoknak itt is, de összehasonlíthatatlanul akadémikus nyelven és módon. Éppen ahogy két városi alant az Antohnak szentelt kikötőben két hordóra állva szólalt felt az istenek dolgában, de maguk nevében. Egyik oldalon egy jóképű, fiatal jurátus Kyel univerzitásáról ecseteli a dartoniták felelősségét a pantheon széthúzásában. Aminthogy szétszakadásukkal gyengítik a halál misztériumát feledik el, hogy uruk miként szaggatta le víg kedvében és tréfából Della istennő fátyolát és tárta fel annak rút arcát istentársai előtt. Oly éket verve ezzel a haláltalanok közé, melyet a halandók is megéreznek.

Ellenben áll a joviális szőke ficsúr, kinek öltözéke nem hagy kétséget arról, hogy Lar-Dorból érkezett és jobb napok jobb estéin talán maga is mágiaforgatónak képzeli magát, de itt és most csak a szavakkal vív. Védekezik és érvel, pocskondiáz és visszatámad: a maremiták elvitathatatlan érdemeit hangoztatja, hőseik helytállását sorsdöntő csatákban, győzelmeiket közös ellenségekkel szemben, s a tényt, hogy Darton korántsem hagyta el a Szent Szék által kivetett Sötét Prófétát és különc híveit. Mindkét szónok mondandóját üdvrivalgás követi, megegyezés nem születik, de nem is kell: ez itt Pyarron, s ezek az Örök Város mindennapjai.

Arel sólyommadarai hasítják fel az eget a vitatkozók felett, amint röptük elhalad a város felett méltóságteljesen lebegő Gömbszentély mellett. Mása az egykori Selmo atya otthonának, de jelképe a városnak és minden lakójának. Mindennapi csoda, ami megszokott és biztos pont a magasban, de mégis közelebb a földhöz, mint a felhőkhöz. Márványfehér oszlopai egy másik kor bölcsességét és békéjét sugározzák, de sokan tudni vélik, hogy olykor még az istenek kegyeltjei is a magasba szállnak ide tanácsokért és együttesen a várost érintő kérdéseket megtanácskozni.

S ahogy a Gömbszentély lassan körbefordul képzeletbeli tengelye körül a városban úgy tudja mindenki felpillantva, hogy melyik órában járnak éppen, hogy milyen faragvány, isteni szobormás vagy angyalfigura pillant le az égből óvón és engesztelőn. Így az sem meglepő, hogyha olykor lángoló égi szekerek szikrázó nyomán papok cikáznak át az égen, s a nap fényében szent szimbólumuk ragyog közeli csillagként a hívek felett. Ilyenkor mindenki érzi milyen csodálatos hely is otthonuk, Pyarron.

A nap végére érve pedig a bábjátékos megszünteti varázsát, de kegyesen csak aztán, hogy apró színházának ablakát becsukta: ne okozzon csalódást a gyermeki szemeknek durva bábjaival, ameddig látják ragyogjanak. Nyögve löki be bódéját kerekein és ahogy szokott, úgy nyögdécsel az első pár sarokig, régi sebe nyilall elgémberedett tagjain. Egy ivó mellett halad el, de csak az ablakon néz be: a korsóban ivászathoz aznapra elég nem gyűlt össze. A söntésnél egymás vállát veregeti a két korábbi szónok, ellenségeskedésüket gorviki szesszel fojtják le inkább, ha volt is valaha olyan.

Elzörög az illuzionista egy magas ablak alatt, ami nyitva van még, pedig odabent már estéhez készülődnek, de ennek is módja van. Kerek arcú mosolygós asszony olvas fel mesét a dunnya alá fektetett unokának. Szavai mentén isteni legendák elevenednek meg, azok hősei csatáznak egymással és egymásért. A Tréfák istene ugratja az Üllők urát, ahogy az rokonok és külön képpen testvérek között illendő. A gyermek álmélkodik és sóhajt, hogy bár lenne fiútestvére. Húga sértődötten anyjukért kiált.

Az idős asszony csókot lehel a fiú homlokára és a gyertyát eloltja. Az mégsem tud aludni még, hiszen az alkonyi fény még megcsillan a város vízi kapuja tövében és utolsó sugarai a napnak még végigsimítják a Gömbszentély mázsás oszlopait, s az angyalt, ami lassan az ablak látóterébe forog. Mire úgy tetszik, hogy kitárt szárnyakkal áll a város felett a csillagok is feltűnnek mögötte és a fiú is alszik. Új-Pyarron mégsem szunnyad, mert küldetése örökké tart: templomokból száll az ima a felhőknél is magasabb szférákba.

Ott a haláltalan istenek élvezett hallgatják bizonyosan és erejüket összeszedve egy újabb napra kitárják védő szárnyukat választott népük fővárosa fölé. Hogy ne érhesse lakóit semmi baj, hogy bajnokai mindig győzelmet arathassanak és az Örök Város jövőjét jelentő gyermekem sose lépjenek le az atyáik által választott eszme ösvényéről. Mert van ami örök … és ez így van jól.

Történeti háttér

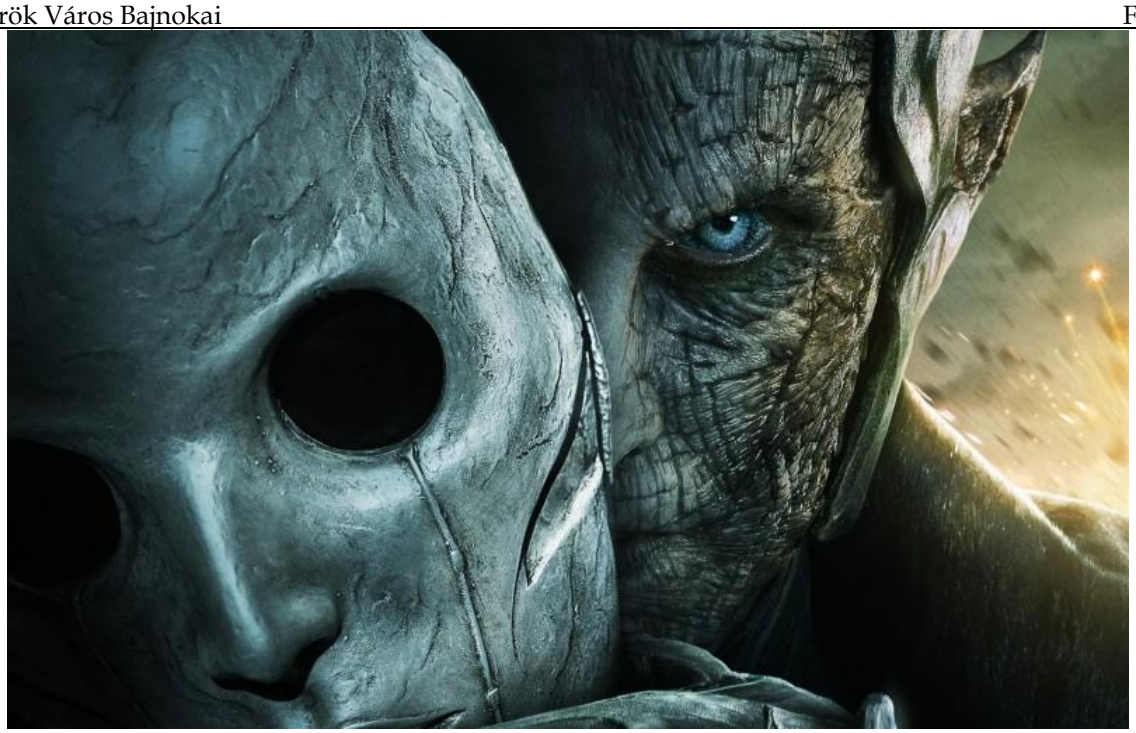
A kráni beszivárgástól a gyilkosságokig

Mintegy 40 évvel ezelőtt (39 éve pusztult el Ó-Pyarron városa), mikor is a Dúlás árja elérte Pyarront és elpusztította azt, a visszavonuló hadurak hátrahagytak némi mocskot maguk után. Nem puszta véletlen ez, tervezett lépés, mint ahogy néhány sokat látott-hallott veterán sem véletlen zagyvál mindenféle összeesküvésről, Új-Pyarron felemelkedése kapcsán. Hisz többen teszik fel jogosan a kérdést, hogy krán, miért is nem fejezte be, amit elkezdett? Miért hagyta, hogy az embernép eme bástyája újjáépítse önmagát? Ebben a történetben a szálak igen mélyre vezetnek, és biztosat igen kevesen tudhatnak ezekről a dolgokról. Ám annyi bizonyos, hogy Krán elvetette a befolyása magvait az újjáalakuló városállam/szövetség talajában, méghozzá jó mélyre. A Dúlás végjátékában, mikor már jó mélyen felszántotta a földeket, és szétkergette a szélrózsa minden irányába azok eredeti gazdáit, alakváltó aquirokat hagyott hátra maga után. Feladatuk az volt, hogy fészkeljék be magukat a fontosabb körökbe, rétegekbe, és egyben Új-Pyarron alapjaiba. Az új és dicső városóriás első építőkövének lerakása óta itt vannak, időről időre változtatva alakjukat, és inkognitójukat. Kémkednek, köpönyeg forgatnak, ellenségeskedést szítanak (újra és újra fellángoló viták és összetűzések, az ortodox irányzatok és az újító rendek közt), embert csempésznek, és ha kell, hát ölnek is.

Alternatívaként és a teljesség kedvéért fontos megjegyezni, hogy inkább csak az általános félelem és idegengyűlölet a krániakkal kapcsolatban (ami az ismeretlenségből ered) tulajdonít minden rossznak Délvidéken olyan jelleget, hogy a szálait a Fekete Határon túlról rángatják. Így valóban igaz, hogy a Dúlás vedlette földsorokban maradtak itt a visszavonuló seregekből (többek között) ezek a lények, de korántsem állnak kráni zsoldban, pláne nem kémei annak. Aquirok lévén egyetlen céljuk az életben maradás, minden képességüket ez alá rendelik. Új-Pyarron alapításakor idejekorán választották fészküknek ezt a helyet, ahol tudták, hogy hatalmas pozitív energiákat csapolhatnak meg egyrészt, másrészt fajtársaik elől elrejti őket a város kisugárzása. Lényegében olyan páriákról van szó, akik egymást legalább annyira megvetik, mint önmagukat és ezért kegyetlen módon az élettérért harcolnak egymással (szerencsésebb esetben) vagy a halandó fajok sorait ritkítják szörnyű módszerekkel (mint ahogyan erről a kaland is hivatott szólni).

Sose viccelődj egy Dartonitával

Történetünk mozgatórugója, főgonosza is egy ilyen lény (**Shi-Kris,** lásd Bestiárium 35. oldal), aki nem is oly rég (mintegy három hónappal ezelőtt) az ortodox Dartonita rend egy oszlopos tagjának a helyébe lépett. **Arman al-Maladon**, Darton ortodox ági főpapjának egyik frissen választott Tanácsosa (az apátok évenkénti konzíliuma választja meg a Tanácsosokat, akik a Papi Székben ülő főpapot hivatottak segíteni, illetőleg egyházterületüket képviselni). Új alakjában a misztikum és a titkok ködében rejtőző, szórvány pyar kéziratokban felemlegetett, dartonita temető-térkapu hálózat nyomait kutatja (PPL1-ben említik 50-51. oldal). Három hónapja van a Tanácsos bőrében, de ez az idő elég volt neki arra, hogy néhány ember gyanakvását felkeltse. Az álcája remek ugyan, de korántsem tökéletes (lásd Shi-Kris, Besti 35. oldal). Ölni kényszerült hát, többeket is, nehogy lebukjon, mielőtt még pontos információkhoz jutna, és eltűnne egy időre, valami névtelen alak bőrében. Elsőként természetesen az eredeti Tanácsnok szerepelt a listán. A Shi-Kris elnyeri a lemásolt áldozat emlékeit, képzettségeit, tudását, a folyamat közben (Mágiát, Pszit, Harcértéket nem!), amit az áldozat elveszít. Ergo már ilyen formán is ártalmatlanná válik, hiszen tökéletesen elfelejti, hogy ki is volt előtte, s mi történt vele.



Gyakorlatilag teljes amnézia. De biztos, ami tuti, azért nem árt megszabadulni az eredeti bőrtől, nehogy valami mágikus praktika folytán visszatérjenek azok az emlékek. Az első áldozat tehát Arman al-Maladon lett volna, ám az égiek, avagy a sors közbenjárásának köszönhetően a Tanácsos életben maradt, és ez rövid időn belül, egy sor másik gyilkossághoz vezetett. Részleteket lásd később.

Az őrült igric sötét tette

Mintegy 10 esztendővel ezelőtt történt, hogy egy a káosz által fertőzött bárd (**sötétbárd),** bizonyos **Capullo Padana** egy gyilkosságsorozat keretein belül emlékezett meg, a pyar istenek legendáriumában szereplő egyik történetről (Arel és Ellana nézeteltéréséről). Az áldozatokat preparálta ki az istenségek képére. Őt el is ítélték ezért, a második gyilkosság után rövid idővel a nyomára bukkantak. Azóta is ül, avagy pontosabban alszik, az Álmodók rendjének egyik speciális tömlöcében (az Álmodók rendjét lásd később). Az elmékben és a hivatalos feljegyzésekben azonban él eme torz tett emléke.

Ennek a gyilkosságnak az ötletét, módszereit használja fel az ősi alakváltó, az ál Arman al-Maladon arra, hogy elfedje valódi indítékait, és a gyilkosságok valódi okát. Összesen öt gyilkosságot hajt végre (pontosabban négyet, mivel az ötödiket még akár meg is akadályozhatják a játékosok). Az első kettőnél még nem törődik a túlzott ködösítéssel, megelégszik a nyomok eltűntetésével. A harmadik, negyedik, és az ötödik gyilkosságot azonban már jobban megtervezi, mivel számít rá, hogy ha eddig az első kettőt nem is tudták összekötni, a következő hármat már ezek az ostoba emberfattyak is összekötik majd egymással. Elterelésből az őrült igric módszerét veszi elő, és látszólag Della pyar legendárium szerinti kálváriáját meséli el. Megemlékezik mindazokról, akik közvetve vagy közvetlen hozzájárultak szégyenéhez, hatalmának megcsappanásához. Rákövetkező áldozatait az ott szereplő istenek képére, jegyeivel ékíti. Így látszólag nem is köthető össze az első két gyilkosság, a rákövetkező három másikkal.

A sötét igric holléte alapvetően az Álmodók Rendjéhez köthető, ahol találkozhatnak vele, azonban mivel szerepe fontos a kalandban ezért szélsőséges esetben (ha kifejezetten keresik, de nincsenek megfelelő kapcsolataik, vagy meggyorsítaná az eseményeket) lehet a börtöne a kalandozókkal teli Ezüst Rend (házon belül tartják fogva) vagy a másik példának kidolgozott városőri kompánia a Kyel Égbe Nyújtott Ökle Gárda központja, a Torony is. Hogyha úgy találod (esetlegesen joggal), hogy egy ilyen bűnözőt nem tartana életben a város, akkor kisebb nyomozás után feljegyzései vagy bárd módján hagyott lenyomatai révén (nekromancia?) vehetik fel vele a kapcsolatot lelkével, amit akár (legszélsőségesebb esetben) a Fehér Páholy itteni központjában (Tűtorony) őrizhetnek.

Bemesélés és megbízás

A kalandmodul jelene *P.sz. 3715.* (tetszőleges naptári hónap) és kezdete az Új-Pyarron környéki dombokon veszi kezdetét. Ez a része hivatott a kalandnak átadni valamit abból, hogy milyen közel vannak már az emberi civilizáció lüktető, szakrális szívéhez. Hang-Har városa felől érkeznek, délről közelítik meg a kaland helyszínét. Útjuk során érintőleg áthaladnak a Kastélyok Völgyén, amely a pyar nemesség kúriáival és birtokaival teli vidék, jól példázza a gazdagságot, ugyanakkor van, hogy egyes épületek napokra vannak egymástól gyalogszerrel.

Egy széles kereskedő utat követve haladnak, az út során pedig mélyülhet bennük az érzés, hogy ez nem a megszokott vadregényes vidék annak ellenére sem, hogy milyen szép. Amikor itt egy fa dőlt rá az útra az valóban csak egy vihar által kitépett úttorlasz, nem rejtőznek a túloldalán útonállók. Hogyha itt szembe jön egy magányos fiatal lány és útbaigazítást kér akkor az nem boszorkány, aki szolgákra vadászik. S hogyha egy kereskedő kordéja zörög el mellettük az nem kalimpál kétségbeesve, hogy felbérelje őket áruja védelmére.

Egy tábortűznél megpihenve az út során a fényre odaérkezhet egy hozzájuk hasonló kalandozó, egy *vágáns*. Ő lehet a csapat előtörténetéből is ideillő szereplő, aki éppen Új-Pyarron felől érkezik. Szerepe annyiban fontos, hogy általános tudnivalókat és útbaigazítást adhat a városbeli állapotokról, megvitathatják vele a nagyvilág dolgait, amin keresztül a mesélő is képet kaphat a játékosok Ynevvel kapcsolatos elképzeléseiről. Érdemes szóba hozni a Manifesztációs Háború végét (a kaland jelenére ez már egy több mint egy évtizede lezárult konfliktus), Új Godon kérdését (a Gorvik-Shadon perszonálunió léte valószínűleg még sok ynevi közembernek sem evidencia) és ennek kapcsán azt, hogy a korábbi nagy ellenség, Krán milyen más arcát mutatja/mutathatja a világnak.

(Nem utolsósorban szóba hozhatja a mesélő a korábbi Dél-Yneven játszódó kalandok tartalmát is, miszerint Yllinorban az elmondások szerint összegyűltek a Halál Nagymesterei vagy hogy egy Pyarrontól nem messze lévő faluban különös lények kerültek elő a téli hóval egy időben.)

A csapatok motivációja (hogyha nincsen külön megfogalmazva az előtörténetben) a következők lehetnek:

A, hogyha a „Jöjj vissza vándor" kaland résztvevői voltak, akkor egy értékes, ugyanakkor inaktív varázstárgyat szállítanak éppen Pyarronba Krad paplovagok kísérete mellett, akik tudják majd maguktól, hogy a Dreina negyedbe kell szállítaniuk az Ezüst Rend Falka vezetőjének.

B, hogyha szabadúszó kalandozók, akkor a vágy hajthatja őket, hogy a világvárosba érve helyet találjanak maguknak a táplálékláncban, befolyásra, névre és dicsőségre tegyenek szert, amivel bizonyíthatnak otthon maradt rokonaik/ismerőseik számára, amire jelenleg a legnépesebb Kalandozó Falka, az Ezüst Rend a legkézenfekvőbb megoldás.

A találkozó utáni hajnalban a *vágáns* karakter elbúcsúzik tőlük és

folytatja útját délnek (ha nincs rá koncepció külön, de rákérdeznek elmondhatja, hogy a déli nomádok területe felé igyekszik szívességből). A csapat előtt már csak egy pár órás lovaglás/gyaloglás áll, miközben már rátalálhatnak a Dorlan folyamára, ami mellé a kereskedő út szépen besorjázik. Hamarosan egy dombra felhágva teljes valójában megmutatkozik előttük Új-Pyarron folyótorkolatban elterülő tökéletes kört formázó városa olyan formában, amilyenben a hangulatkeltő is megemlékezik róla.

Ez egy kiváló alkalom, hogy a csapatok számára készített vaktérképet lehelyezzük eléjük és hagyjuk, hogy egymás között vitassák meg a látottakat mielőtt és mialatt elérkeznek a déli kapuhoz. Itt már szembetalálkozhatnak a városi őrség egyik csapatával, akik fehér és kék egyenruhában teljesítenek szolgálatot. Több gárda együtt alkotja a város védelmére rendelt haderőt, de ezek általában a negyedek határáig illetékesek és bonyolult alá-fölé rendeltségi viszonyban osztják meg a feladatokat egymással.

A kapun átlépve a csapat belekezdhet a városnézésbe, ami során több híres helyszínt és rengeteg szakrális emlékhely mellett haladhatnak el, remélhetőleg, hogy a Dreina negyedbe lyukadjanak majd ki az Ezüst Rend központjánál (ami nem különösebben van rejtve, általában a város északnyugati részében kivétel nélkül mindenki el tudja igazítani ide az embereket (az opcionálisan velük haladó paplovagok pedig tudják is hova kell menni).

Egy épület együttest találnak, mely egy városőrségi kaszárnyának volt tervezve, mostanra viszont az Ezüst Rend ideiglenes székhelye (ennek kapcsán a kalandozók is gyakran teljesítenek itt városőri szolgálatot két kaland között, vagy éppen gyakorlati idejük alatt). Az ügyeletes keresése közben több híres vagy éppen hírhedt nagyvilági alak is feltűnhet nekik, amiket ismételten az előtörténetekből, a mesélők fantáziája és otthoni karakter repertoárja lehet segítségére, nem utolsósorban a M* irodalom (csak szerényen).

Az Ezüst Rend Falkáról: *miután pár évvel ezelőtt a pyarroni titkosszolgálat komoly vérveszteségek árán elérte, hogy a Déli Városállamokban legalább döntetlenre kijöjjenek egyes helyi alvilági szervezetekkel, fejvadász klánokkal és más hatalmakkal szemben egy nemes felvetésére állandó megbízást adtak több nagy és ismert kalandozó falkának, akik korábban amúgyis szívesen és sikeresen dolgoztak a Szent Város zsoldjában. Ennek a mondhatni félkatonai szervezetnek olyan jogosítványokat adtak, amivel az Államközösség területén annak nevében léphetnek föl és érdekeit érvényesíthetik. Vezetője H'Lagoon (pyar nemes), aki maga nem rendelkezik kalandozó múlttal (állítólag), de közvetlen alárendeltjei és testőrei (Horog, Háló, Szigony és Golyó) olyan híres kalandozók, akiknek „nevéhez" nem egy városállam vezetőjének megbuktatása, meggyilkolása, elrablása kötődik a szájhagyomány szerint. Jó kapcsolatot ápolnak Dreina Hűségesével, aki maga vette szárnyai alá az elképzelést és támogatja a kivitelezést, amiben ezidáig nem kellett még csalódnia.*

Hosszas kutakodás után sem lelik a megfelelő embert, akivel beszélhetnek, de azt az információt megszerezhetik, hogy Caronét érdemes felkutatniuk, aki éppen egy szerelmi légyotton/pásztorórán van a *Pyarroni Nagyszínházban*. A kaland innentől veszi fel a nyomozós és szociális jellegét, amikor is a játékosok eljutnak az első gyilkosság helyszínére. Ott hamarosan kiderülhet, hogy az öltözőben van együtt a pár és nemigen kellene/lehet őket zavarni, de dörzsölt játékosok megoldhatják (még dörzsöltebb mesélő pedig, hogy megoldják, szóval …)

Pyarroni nagyszínház (pya)
Épület Új-pyarronban, jellegzetessége, hogy tetőszerkezete egy, a Déli-Városállamok Kráni régiójából származó fafajtából készült.

Carone egy képlékeny és formálható karakter, a lényege, hogy passzoljon a JK-k előtörténetébe, elképzelésibe, ismerhessék korábbról, ápoljanak egymással jó kapcsolatot, legyen a korábbi megbízójuk stb. Egy biztos, hogy az Ezüst Rend Falka egy oszlopos tagja, alvezére. Ámbátor sokat úgysem fognak vele kommunikálni…
A gyilkosságok leírásánál kicsit megbontjuk az időrendi sorrendet, mivel a játékosok a közepénél csatlakoznak bele a dologba, ezért próbálunk az ő haladási sorrendjük mentén gondolkodni.

3. gyilkosság:

A játékosok ezen a ponton kapcsolódnak be a történésekbe. A **Pyarroni nagyszínház** a hely, ahol kontaktjuk várja őket. Itt kell vele találkozniuk. Azaz csak kellene, mivel addigra ő, és kedves szeretője (**Egy elf operaénekes, Alborne hitű**), már halottak. Ez a harmadik gyilkosság, ahol a JK-k becsatlakoznak a történetbe. Az énekesnő szobájában vannak „kikészítve". Az elf hölgy arca elcsúfítva és lefátyolozva – esetleg a szája bevarrva – (Della arca és fátyla), Carone szeme kiégetve. Itt már láthatják Gwediat a Dartonita papnőt, aki az 5. gyilkosság áldozata lesz, és valójában ő is kutakodik, mivel megtalálta az eredeti Tanácsost, de nem tudja, hogy mi is az pontosan, amire bukkant (lehet, hogy csak egy hasonmás), ám gyanakszik valami sötétebb praktikára. Mellesleg igyekszik majd a játékosok közelébe kerülni. Ezen kívül kivonulhatnak, a kerületőrségen kívül, az Álmodók Rendjéhez tartozó lovagok is. **Seela Denirdalas** egyébként egy fiatal elfendeli születésű leányzó, aki még élete hajnalán (60 évesen) elszakad szülőföldjétől, mikor is a szerelem Pyarronba, az akkor még frissen épülő városcsodába csalta. Akkori szerelme az óta már elhalt mellőle (az elf-ember kapcsolatok már csak ilyenek), ám ő maradt az emberek és a márványfalak közt. Kamatoztatva angyalarcát és angyalhangját Alborne hívei közt találta meg új szerelmét, és hivatását. Operaénekes lett, aki már csak származása miatt is egy igazi látványosság.

Újdonsült partnerével, Caroneal együtt végez vele az ál Dartonita Tanácsos. Carone eredetileg nem célpont, vele nem is számol az aquir, de mivel a kritikus pillanatban jelenik meg, ezért neki is vesznie kell. A gyilkosság napszállta idején történik. Az alakváltó Della jegyeivel ékíti Alborne hívét. Már tudja, hogy a következő áldozat Della egyik híve lesz, zavarodott színész, kinek a testvérével már

végzett nem is oly rég (tévedésből). Nem sokat vár eme tettével, még ezen az éjjelen elteszi láb alól következő áldozatát. *Az énekesnő a Tanácsos fiával ápolt igen közeli kapcsolatot korábban, és tudja, hogy a srác soha nem lett volna öngyilkos (lásd első gyilkosság). A ravatalon kezébe került a naplója, és felismerte, hogy az nem a fú kézírása. (Írás/olvasás Mf, e nélkül más nem fogja kiszúrni a különbséget.)* Egyértelmű nyomok mutatnak így Della híveinek irányába, de ha a játékosok más szálakat kezdenének el felszedni, arra is van lehetőség. Hiszen már ezen a ponton kapcsolatba kerülhetnek más információforrásokkal is (pl. Gwedia, vagy Az Álmodók rendje, rajtuk keresztül pedig akár a sötétbárd, vagy akár a kráni ügynökről is szerezhetnek információt, esetleg a lovagok és az **Álmodók rendjén** keresztül a régebbi gyilkosságokról).

- **A Sötétbárd**. Capullo Padana aki megsúghatja, hogy van a városban egy nálánál is sötétebb lény, a kráni küldött. Illetve elmesélheti, hogy ő hogyan s mit is csinált annak idején. Persze ezeket a gyilkosságokat már nem ő követi el, hiszen (álom)lakat alatt van, de nagyon örül annak, hogy valaki továbbviszi a munkásságát. Bár lenne egy-két javaslata az illetőnek. Az Álmodók Rendjének egy speciális cellájában pihen, mesterséges álomba börtönözve. Csak az Antisson látogatható, az egyik börtönőre vezetésével. A kráni küldöttről is ezért tud, mivel ittléte alatt titkon elsajátította már az álomsík bizonyos trükkjeit, fogásait (Antissjárás: Af), és kiszúrja földiének a lenyomatát az álomsíkon. Az őrült igric Capullo tettire sokan, sok helyütt emlékeznek a városban, így viszonylag könnyen bele lehet botlani a történetébe. A köznép ktül többen beszélik, hogy esetleg ő tért vissza a mostani gyilkosságokkal.
- **A kráni küldött**, aki jelenleg Kraton néven mutatkozik be, valójában egy rejtve utazó kráni diplomata. Mégpedig egy Sötételf (lásd Bestiárium 36. oldal). ***Fontos:*** ő semmiképp nem ellenfél a kalandban! Esküt tett a Dúlásban, hogy többet nem öl embert. Ezért is van itt diplomataként, mivel másra nagyon nem használható, de a megjelenése mégis hathatós. JK-kat semmiképp nem öl – mellesleg nem is tekinti az alantas fajokat ellenfélnek –, maximum seggbe rúgja őket, ha nagyon akaratosak. Cserébe, ha megtalálják vele a hangot, vagy olyan ajánlatot tesznek neki – ez nem könnyű –, súghat egy kicsit az aquir alakváltóról. Ő azért tudja, hogy van itt ilyen (pontosabban vannak!), mert ő is itt harcolt anno a dúlásban, és akár közvetlen köze is lehet az alakváltók elhintésében a vidéken. Azt nem tudja, hogy pontosan milyen alakban lehet épp. Valójában a manifesztációs háború során kialakult jó együttműködés ápolása ügyén tesz épp látogatást Pyarronban. Elhelyezése a Uwel negyedben történik egy kis szigeten, hogy ne legyen láb alatt, illetve őrzésére és társalkodónak egy veterán Bosszúanygyalt rendeltek ki, rav Haar Vöröskoponya Brinjert, aki immáron szerzetesként szolgálja a Fájdalom Atyját és mágikus bélyeggel bizonyítja a sötételf aurájában, hogy nem áll jogos bosszú alatt.
- Az **Álmodók Rendje,** egy egészen speciálisan képzett (és használt) Noir pap rend/alakulat, akik szövetségben állnak a helyi ortodox irányultságú Oroszlánszív lovagrend tagjaival. Ezek a papok és papnők Noir szent medencéjének vízében álmodnak meg dolgokat a jövőből (Különvélemény). A lovagok pedig, mint egy elit különítmény, vonulnak ki a helyszínre (már ahol kivehetőek az álmok, jövőképek), ellenőrizni, nyomozni. *Esetlegesen a JK-knak is adódhat ebből problémája, ha valami gyilkosság félét terveznek, majd valamelyikük alszik rá egyet. Ezt érezhetik az Álmodók (Antiss-járással kikerülhetőek).* Az aquir ómágiával álcázza magát, és terveit, ezért belőle nem látnak semmit, vagy csak valami gyanúsan sötét

gomolygást a gyilkosságok helyszínén. Viszont a lovag különítmény naplózza a különös/gyanús gyilkosságokat. Ezért nem csak hogy beléjük fognak futni a kaland során, de kötelezően vagy együttműködnek egymással, vagy pedig egymást fogják akadályozni minden gyilkosságnál. Az ő egyik álmodó cellájukban nyugszik Capullo Padana is, mesterséges álomba börtönözve, így csak az Antisson látogatható, az egyik börtönőre vezetésével. Rendjük főhadiszállása a Noir szentsége alatt futó kerületben található, a torkolat szívében található szigeten, ám a végrehajtó egységeknek (Oroszlánszív lovagok) több kisebb kirendeltségük is van városszerte.

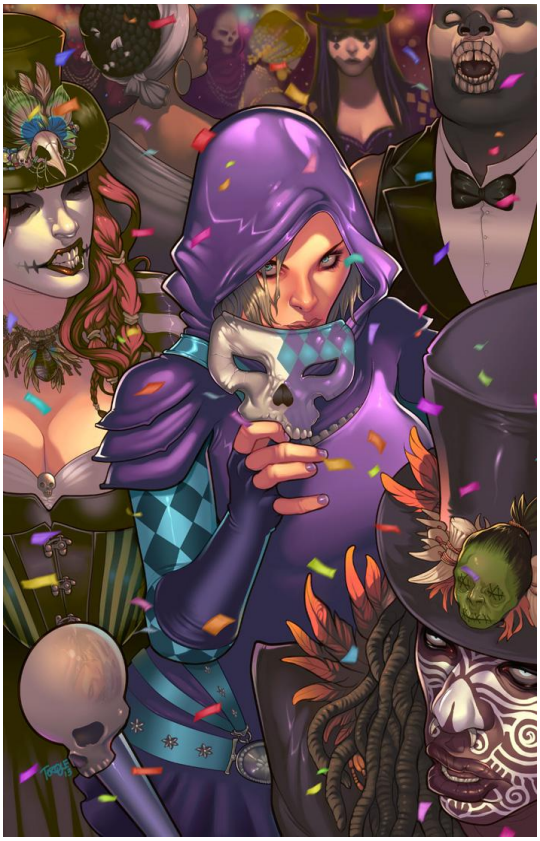
Azzal a hírrel visszatérve az *Ezüst Rendhez*, hogy egy fontos összekötőjük meghalt, ráadásul ilyen különös módon azonnal bebocsátást nyernek a korábban emlegetett **H'Lagoon**-hoz, aki teljesen fehér ruházatban, köpenyben, ingben és sállal (!!!) fogadja őket, természetesen megszokott kísérete társaságában (*Horog, Háló, Szigony és Golyó* – akiknek leírását és személyét beszélő nevük alapján a kalandmester fantáziájára bízom, illetve arra, hogy amikor először hallanak ezekről a figurákról milyen vicceket költenek hozzá a játékosok … mert vannak ám).

Mielőtt meghallgatja őket meggyújt egy úgynevezett *Igazság Gyertyát*, amit Kyel ikerköre díszít (és helyenként tízesével árulják a városban). A hagyomány úgy tartja, hogy ha eléri a lángot a hazugsággal kiejtett szó azon nyomban kialszik. Megjegyezendő, hogy rengeteg hamisítvány forog közkézen és igazság szerint Kyel egyháza még sohasem ismerte el, hogy ez a termék tőlük eredne (bár örömmel veszik, hogyha valaki ennek okán kétszer is meggondolja, hogy hazudik e).

Ha nem csalatkozik előadásukban (mesélőre van bízva, hogy a gyertya igazi e) akkor megkéri őket, hogy járjanak utána a Rend ellen történt támadás természetének, mivelhogy újak a városban ők nem tehették, hogyha esetleg a Renden belülről jött a gyilkos. Ideiglenes Ezüst Rend vizsgáló igazolványt kapnak, amivel a Dreina negyedben teljes jogú őrség tagként, máshol pedig módjával, de tevékenykedhetnek és informálódhatnak. Felhívja a figyelmüket, hogy nincsenek egyedül, hiszen az egész Rend hatalma mögöttük áll, tehát, hogyha úgy érzik képességeiket meghaladó kihívás előtt állnak, de a folytatáshoz elegendő információ került a birtokukba, akkor ne legyenek restek segítséget kérni. Bár ők is érezhetik, hogy a Rendhez való csatlakozásuknak ez egy váratlan próbája, érdemes megfontolni H'Lagoon ajánlatát a későbbiekben, ami a kalandot, egy másfajta vágányra terelheti.

Összesített nyomok, adalékok a gyilkosságokról:

- ***Ha a Shi-Kris hatalomszavakat használ,*** akkor az összezavarja a manahálót, és a varázslatokat a közelében (ezért is ódzkodik a használatától). Nemes nyelvű dialektusnál ez 75% -os varázslatrontást, és 1 km-es hullámvetést idéz elő a manahálóban. A három hónappal ezelőtti gyilkosság alkalmával egészen biztosan használt hatalomszót (1. gyilkosság, a Tanácsos fia hal meg), ezt akár észre is vehetik bizonyos hatalmak és naplózhatják (ez is lehet akár egy nyom), ám nem ostoba és ezek után igyekszik visszafogottan, és figyelmesen bánni vele. A többi gyilkosságból már igyekszik kihagyni az ómágia ezen formáját. Orvul, meglepetésből támad, és végez az áldozataival, halálos precizitással (Élettan: Mf, esetleg Pusztítás: Mf). Alakját és lépteit álcázza (ha úgy ítéled akár még ezek emlékeit is eltörölheti), nyomait eltünteti és/vagy a gyilkosságokhoz hasonlóan, igyekszik tévútra terelni a szaglászókat (pl: sötétbárd felé). Ha te, mint Km úgy ítéled, hogy mindenképpen hatalomszavakat adsz a szájába, akkor viszont tartsd szem előtt annak mellékhatásait. Ez rengeteg plusz nyomot eredményezhet a játékosoknak, bizonyos erők felfokozott érdeklődését Darton egyházának, és a Tanácsosnak az irányába, végső soron pedig akár egyfajta hajtóvadászattá is változtathatja a kalandot.
- Nyomok a Harmadik gyilkosság kapcsán (***Pyarroni nagyszínház):*** Az elf hölgy arca elcsúfítva és lefátyolozva – esetleg a szája bevarrva – (Della arca és fátyla), Carone szeme kiégetve. Gwedia feltűnése. Álmodók Rendje alá tartozó lovagok feltűnése.
- Nyomok a negyedik gyilkosság kapcsán (***Lusta Bohóc*)**: Gelon Dartonitára preparálva (szélesre vágott mosoly, fekete ruha, ki van sminkelve gótra, esetleg varjú ül a vállán és a szemeit csócsálja). Barlin felé mutató nyomok: közös tetoválás/medál, kiderül, hogy az öltöztetője is meghalt nemrég egy előadás után (amin ott volt az áltanácsos is), és hogy Della kerületében van eltemetve egy kisebb temetőben (ami Gwedia fennhatósága alá esik).
- Nyomok a második gyilkosságból ***(Barlin testének nyughelye):*** Az öltöztető sírja, ám mégis a színész neve van rajta: Gelon Saovi. Sírfelirat. Gwedia újbóli feltűnése. Az egyik sírásó valójában az igazi Tanácsos.



- Nyomok az első gyilkosságból: A ***Tanácsnok fia,*** Maron al-Maladon, megközelítőleg 3 hónapja halt meg (mikor az aquir elbitorolta apja alakját). Vízbefúlt, a testét az eltűnése után néhány nappal szedték ki a folyóból. Az alakváltó pedig meghamisította a fiú naplóját, ezzel öngyilkosságnak beállítva a halálát. Az Eltávozottak Völgyében van eltemetve.
- Illetve lásd még fentebb: egyéb nyomok, a kaland szempontjából fontos erők.

4. gyilkosság: Della-pap (színész) az áldozat, név szerint **Gelon Saovi.** A helyszín a **Lusta Bohóc**, egy undergroud -beat hangulatú fellépőház/romkocsma, mely a Della számára felszentelt kerületben van. Agy Dellának ajánlott múzeum (az egyetlen ilyen a városban) mellett található, hírneves eme kocsma-múzeum kombináció egy hírneves párosítás a környéken/városban. Egy félre eső öltözőben, esetleg az árnyékszéken lesz megtalálható az úriember, Dartonitára preparálva (szélesre vágott mosoly, fekete ruha, ki van sminkelve gótra,

esetleg varjú ül a vállán és a szemeit csócsálja). Valójában neki volt egy ikertestvére (**Barlin**), akiről senki nem tudta, hogy az (amolyan Tökéletes trükkösen). Az egyikőjük mindig az öltöztető szerepében tetszelgett. Mivel váltogatták a szerepeket (mégiscsak színészek), valamint, ahogy egy igazi Della-papokhoz illik, nem teljesen voltak már normálisak, ezért elfelejtették, hogy ki kicsoda is pontosan. Igazából a testvér, azaz az öltöztető fiú volt a második gyilkosság áldozata. Az aquir sem tudta, hogy a színészből valójában nem egy van, hanem kettő, csak az egyik mindig az öltöztető szerepében van. Barlin halt meg tehát korábban (2. gyilkosság), ám kettejük karaktere, az eredeti célpont, a színész láthatóan mégis életben maradt, ezért most Gelon következett, negyedikként. Gelon szállásán/öltözőjében találhatóak is bizonyos nyomok, amik Barlin felé mutatnak. Van egy közös Della szimbólumot formázó medáljuk (két egymást keresztező fénykéve), aminek az egyik fele az egyiküké, a másik pedig mindig a másiknál van (ez lehet tetoválás is). Ebből sejthető, hogy ez valami olyan dolog, aminek a párja, egy az illető számára igen fontos személynél kell, hogy legyen. Viszonylag könnyen kideríthető, hogy nem is olyan rég meghalt Gelon öltöztetője, hisz közel álltak egymáshoz, illetve az is, hogy hol van eltemetve (egy kisebb temető Della kerületében). *Ők azért vesztek oda, mivel kapcsolatba kerültek a Tanácsossal pár évvel ezelőtt, mikor egy Dartonnak tetsző performanszot adtak elő. Később is tartották a kapcsolatot, ha új darabbal léptek fel, legutóbb két hete hívták meg az új előadásukra, amire már az ál Tanácsos jött el. Itt lepleződött le számukra, mikor is a testvérek elkezdtek gyanakodni, és egy jellemérzékelés varázslat hatására rájöttek, hogy valami nem stimmel (és/vagy kiszagolták, hogy nem képes szakrális mágiát használni).*

A folytatás ösvényei innen már igen szerteágazóak lehetnek. Egyrészt mehetnek a Barlin, azaz a második gyilkosság után. Másrészt, ha a Darton vonalra kapnak rá, akkor mehetnek a Dartonita kerületbe is, ahol esetleg a legelső gyilkosságról is megtudhatnak valamit. De az egyéb nyomokon, NJK frakciók segítsége által, más irányból is közelíthetnek a dolgok felé.

2. gyilkosságból, ami fellelhető: **Barlin testének nyughelye** egy kisebb temető a Della negyedben. Nem a legnagyobb a városban, de mivel Pyarron elég nagy, és hadakozás dolgában is az élen jár, ezért szükség volt, amolyan mentesítő temetők létrehozására. Itt van tehát eltemetve az öltöztető, avagy a nem létező ikertestvér, a bolond színész másik fele. Egyben ez az a temető, ami Gwedia, a Darton papnő gondnoksága alá tartozik. Darton humorának köszönhetően itt sírásó a valódi, amnéziás **Tanácsos** is (Shi–Kris átveszi, és egyben elveszi az emlékeket az áldozattól, ezért nem emlékszik a szerencsétlen semmire). Itt újra találkozhatnak a papnővel (újabb lehetőség a közeledésre). Az öltöztető sírján a következő név szerepel: Gelon Saovi. Ebből is látszik, hogy mennyire nem tudták már melyiküknek melyik az eredeti személyisége. Sírján pedig a következő felirat látható:

Áldozatom egy ős színész maszkjára van írva,
Üdv neked ó ikervér, és neked ó te Halál!

Ez Barlin utolsó üzenete, tébolyult búcsúszava. Ezzel üzen feltételezett gyilkosának kilétéről.

1. gyilkosságból, ami fellelhető: Ha **Darton negyedében** kérdezősködnek, esetleg konkrétan a Tanácsnok, avagy gyilkosságok után, akkor kiderülhet, hogy **a Tanácsnok fia,** Maron al-Maladon, megközelítőleg 3 hónapja halt meg (mikor az aquir elbitorolta apja alakját). *Vízbefúlt, a testét az eltűnése után néhány nappal szedték ki a folyóból.* Valójában ő a legelső áldozat, de ezt eddig

nem kötötték össze ezekkel, és a fia feláldozása miatt élhet az eredeti tanácsos, az apa. Az alakváltó pedig meghamisította a fiú naplóját, ezzel öngyilkosságnak beállítva a halálát. Az Eltávozottak Völgyében van eltemetve.

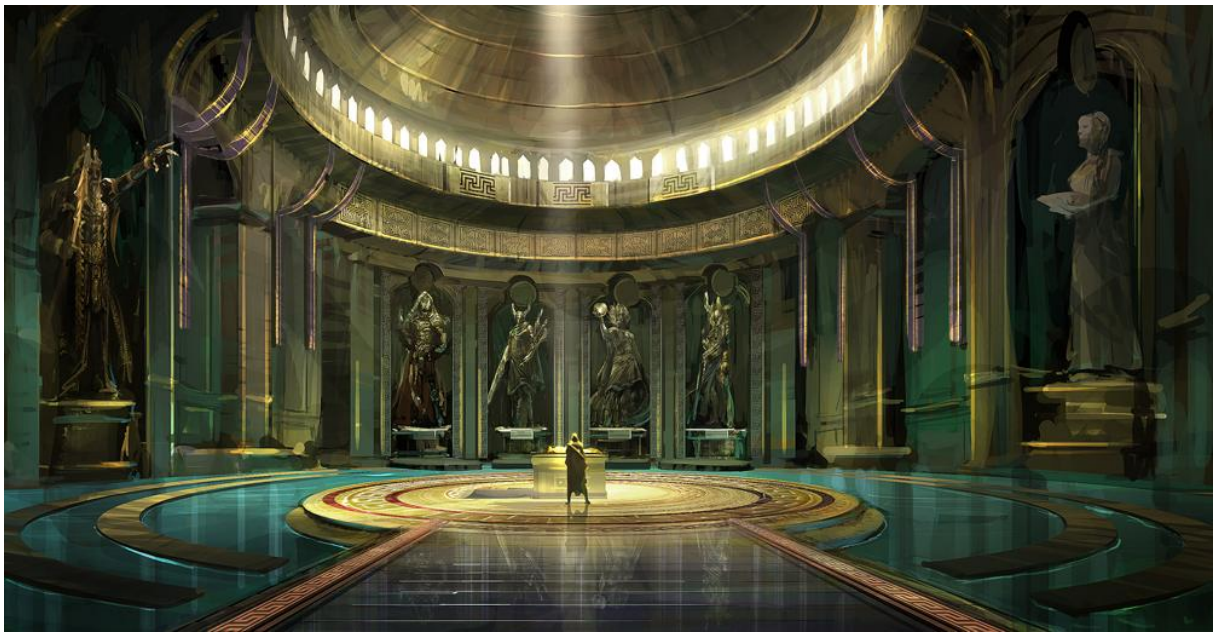
5. gyilkosság. Az egyetlen gyilkosság az ötből, amit megakadályozhatnak. A már többször látott **Darton papnő, Gwedia Cadigan** az ötödik áldozat. A temetőjében a saját lakrészében (vagy a boncolóban a boncasztalon) teszi el láb alól az aquir. **Ellanának preparálja** (seb a vállon, lemeztelenítve, a lába szétrakva, esetleg ki is van sminkelve). A harmadik és negyedik gyilkosság, gyors egymásutánban, egy éjszaka alatt lezajlik, ám utána itt eltelik majd egy nap, mialatt a játékosoknak lesz alkalma érdemben nyomozni. Így a Dartonita papnőhöz is közel kerülhetnek, ha elég nyomot gyűjtenek össze, ami a Tanácsos személye felé mutat, akkor ő akár túl is élheti. Ő az istápolója az eredeti Tanácsosnak (miután azt amnéziásan és leharcoltan kihalászták a vízből, és visszahozták Pyarronba, majd az elkezdte érezni a vonzást a halottakhoz – Darton nem hagyja csak úgy palira venni az övéit). Gwedia felismerte a szakáll alatt a Tanácsos arcát, ám nem tudja pontosan mi ez az egész, ami gyakorlatilag eljött hozzá, ám gyanakszik. Felkereste az áltanácsost is ez ügyben, és talán kicsit többet kérdezősködött a kelleténél – ezért (is) kell majd meghalnia. Egy *közös papi imádság alkalmával szilárdult meg benne a gyanú, midőn is, észlelte, hogy az alakváltó valójában nem használ papi mágiát. Azért szúrt szemet neki, mivel már egyébként is gyanakodott, hogy valami nem kerek, a temetőben lévő sírásó hasonmás miatt.*

Amikor hírt vesz az operaházi gyilkosságról, azonnal odasiet. Talán érzi/sejti, hogy valami köze lehet egymáshoz a szaporodó furcsa dolgoknak. A JK-kat szemmel tartja, amint látja, hogy nyomozgatni kezdenek, hátha kiderül valami. A cél vele többek közt, hogy közel kerüljön a játékosokhoz. Ezzel egyrészt a halálával egy végső motivációt is adhatunk a kaland befejezésére, másrészt ő egy egyértelmű bizonyítékot rejteget a temetőjében, az eredeti tanácsost. Ám nem fogja kiadni semmiképp sem az igazi tanácsost azonnal a karaktereknek. Csak ha közel kerülnek hozzá, vagy több gyilkosság felgöngyölítése után, esetleg ha úgy érzi megbízhatóak a JK-k, és van bennük potenciál.

Az eredeti Tanácsos és fiának kálváriája

Az alakváltó már egy ideje figyeli kiszemelt célpontját, majd egy beérkező szállítmány kapcsán elcsalja **Arman al-Maladont** a kikötőbe, és akaratát rákényszerítve, aláveti a procedúrának (hajóskapitánynak, ügyintézőnek vagy épp vámosnak a képében kerül közel hozzá). Ám **Maron al-Maladon,** a fiú követi őket, majd épp az alak és tudatszívó procedúra végén lép a kiürült hajó fedélzetére, ahol is szembesül a megduplázódott felmenőjével. Zavarában habozik, az aquir pedig hírtelen dönt és mindkettejüket igyekszik egy jól irányzott ómágikus támadással eltakarítani (hatalomszavak, Summárium 195. oldal: Aquir mágia). Ám a fiú az őserejű támadás „tűzvonalba" áll, így ő veszi fel az erő nagyját, gyakorlatilag feláldozva magát. Mindketten az öböl vízében landolnak ernyedten. Ám az apa nem hal meg, csak eszméletét veszti a sebesüléstől (az emlékeit pedig már elvesztette az imént a hajón). A fiú meghal, pár nap múlva a gátnál halásszák ki, az apát halászok húzzák ki, jónéhány mérfölddel és nappal később a folyóból. Darton szeszéjének hála, visszahozzák Pyarronba. A zavarodott, tanácstalan, és emlékeit vesztett Tanácsos végül egy temetőben köt ki (Gwedia mellett), mivel furcsa vonzódást érez a halottak felé (Darton bélyege még rajta van a lelkén, hiszen mégiscsak egy pap). Sírásónak szegődik hát a Dartonita-papnő temetőjébe (Della negyede).

A harmadik, negyedik, ötödik áldozat kiléte rejteget még egy-egy aprócska utalást a gyilkos személyét illetően *(csak ők azok, akik az isteni legendárium eseményének képére preparálva haláloznak el, az első kettő nem)*. Mintegy isteni közbeavatkozásra, avagy csak a sors szeszélyének következtében, mind egy apró jelet mutat a valódi tettes felé. A harmadik az elf operaénekes (elf, ősi faj → aquir). A negyedik Della hívő színész (maga az, hogy színész, a gyilkos is szerepet játszik, más képében tetszeleg, mint ami valójában). Az ötödik pedig Darton hívő, ez önmagában a súgó (már ha eddig nem mutatna elég jel, Darton háza tája felé).



Magaspolitika:

Ezen a ponton érdemes szót ejteni a kaland hátterében folyó machinációkról és hatalmi játszmáról, ami Új-Pyarronban divatos. Ennek elemeit a kaland során bármikor be lehet dobni, hogyha a játékosok elakadni látszanak a nyomozással vagy urambocsá elkedvtelenednek tőle. Lényegében arról van szó, hogy a Renier Pyarronról szóló anyagában és a Geofrámia kronológiájában megfogalmazott módon Pyarron komoly sznvallás előtt áll, miszerint ragaszkodik e a Dúlásban és részint Manifesztációban kétes eredményességű szakrális alapú vezetéséhez, tehát a Selmo által kijelölt út követéséhez vagy szembenéz a változó világ által támasztott körülményekkel és militarizálódik. Eza kérdés megosztja a halandókat éppúgy, mint az isteneket és bár vannak olyanok haláltalanok, akik egyértelműen támogatják az egyik oldalt, de mások hívei között ez már okoz egy széthúzást (például Darton követői speciális módon).

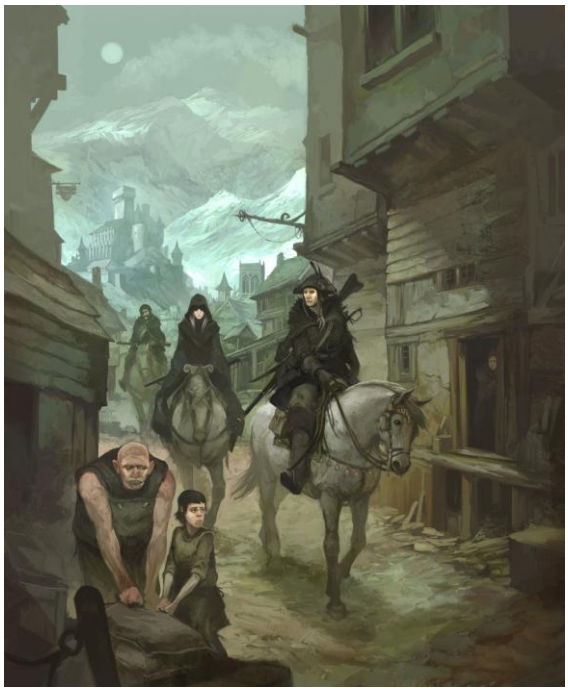
A kaland szempontjából fontos szereplők közül H'Lagoon és **Dreina Hűségese** is a militáns folytatás mellett áll. Az előbbi karakter bármikor szívesen bemutatja a játékosokat Új-Pyarron első emberének, aki a Krad főhatalmú Pantheon ellenére a valós, materiális és anyagi hatalom letéteményese, nem utolsó sorban a város létezését is magának tulajdonítja. Ő egy középkorú, nagyszabású terveket dédelgető, kopasz, konspiratív figura, aki a legnagyobb jó szándéka ellenére sem tud szimpatikus benyomást tenni megalomán stílusával. Egy rózsakertben találkozhatnak vele a város közepe felé, ahol szívesen beszél a Rend legfrissebb beavatatás előtt álló tagjaival és őket, mint a „jövő letéteményeseit" tartja számon.

Elmondásából kiderülhet, hogy ami jelenleg foglalkoztatja a két pártot az az, hogy a küszöbön álló Roxen városa mellett, a Déli Városállamokban rendezett lovagi tornán ki képviselje Új-Pyarront. Érthető, hogy az az oldal, akinek a lovagja a Szent Város színeiben vonul fel komoly előnyre tesz szert a majdani szavazás során a kérdésről. Fontos, hogy mindkét párt az utolsó pillanatig titkolja a bajnoka kilétét és ezért a Hűséges felkérheti őket, hogy a konkurens oldal bajnoka felől tudakozódjanak, ha idejük és alkalmuk engedi. ***(Fontos, hogy a lovagok ezen a ponton nincsenek kidolgozva, a mesélőre van bízva, hogy egyáltalán a játékosok foglalkoznak e ezzel a szállal. A következő kalandok során lesz jelentősége annak, hogyha itt és most a lovagválasztás módjába valamilyen formában beleszóltak).***

Az eddigi hagyományt támogató főnemes furcsamódon sok vallás vezetője fölött áll és jó diplomáciai érzékkel, karizmatikussággal a harciasabb irányvonal tagjai közül (pl. Uwel) is sok hívet csábított el. **Remeer báró** egy jó megjelenésű középkorú férfi, aki a városszéli villájába kéreti a kalandozókat meghívás útján, hogyha tetteik felhívják rájuk a figyelmét vagy fülébe juthat, hogy találkoztak már a

Hűségessel. Éppen Menzini sakktáblája fölé görnyed, mert szenvedélyes játékos, látszik azonban, hogy a partit nem egyedül vívja, de a szemben lévő oldalon nincsen szék. Arra bíztatja a játékosokat, hogy semlegesek maradjanak a kérdésben ameddig nincsen elég tapasztalatuk azzal kapcsolatban, amiről szó van. Amatőr történész révén jó rálátása van Pyarron múltjára és hiszi, hogy jövőjének kulcsét is a régi értékek feltárása és megőrzése jelenti, amit sohasem szabad egyéni vagy materiális érdekek mögé helyezni. Természetesen a gyilkosságok kapcsán ő maga is aggódik, de (mintha csak olvasta volna Csigás úr novelláját) van fogalma róla miféle férgek rágják a város alapjait és ezt (ha méltónak találja rá a csapatot) szívesen meg is osztja velük.

Befejezés és a Végső Harc:



Nehéz megjövendölni, hogy a játékosok, hogyan és milyen módon jutnak el a végső megmérettetése helyszínére, hogyha egyáltalán, ezért a következőkben inkább egy lehetséges finálé körvonalait vázolnánk fel. Amennyiben minden lehetséges információt megszereztek és összerakták a képet az aquir nem játszik velük macska-egér játékot, hanem elhívja őket egy utolsó közös tisztálkodásra (vérfürdőre) az Eltávozottak Völgyébe, ami a Darton negyed peremén található hatalmas temető komplexum.

Ennek bejárata fölött ódon, még Ó-Pyarronból mentett kovácsoltvas versfelirat áll, amely nemcsak a város, hanem Darton örökkévaló voltát is hirdeti. *„Megvívtuk a nagy harcot, // Meghaltunk hitünkért és elveinkért // De győzelmet is arattunk általuk // Lelkünk halhatatlan és örök // Ha visszatérünk, majd újra választunk.”* Az aquir egyedül várja őket a frissen hantolt sírok között, amibe a gyilkosságok áldozatait temették el. Mikor látja őket közeledni parancsot ad a hatalomszóval meggyötört lelkeknek, hogy térjenek vissza szolgálni őt utoljára és mire a játékosok odaérnek a gyilkosságok áldozatai kikaparják magukat a mélyből.

Nem támadnak viszont, az aquir tudja, hogy vesztett és azt, amiért annyi éven át harcolt (az életét) nem kívánja elvesztegetni most sem. Tárgyalni akar, szabad elvonulást, hogy máshol újrakezdhesse szentségtelen és bűnös létét. Cserébe olyan veszedelemre hívná fel a figyelmüket, amiről kevesen tudnak a városban és csak a magafajta volt képes észrevenni a változást, ami történt. A csapat eldöntheti, hogy megküzd szolgáival és vele (ő maga nem egy erős ellenfél) vagy elfogadja ajánlatát.

Amennyiben az utóbbit választják betartja amit ígért és elmondja, hogy három hónapja érezte meg azt a túlvilági erőt, aminek jelenléte kisugárzott a városban. Valaki olyan hatalommal vette fel a kapcsolatot, ami nem is akarta leplezni magát. Nem tudja pontosan, hogy ki, de a pyarroni vezetés legmagasabb szintjén paktum köttetett egy halandó ember és Ligeore, a Kék Sík Démonhercege között. Ő maga sem akar jelen lenni, amikor ez a szövetség kiteljesedik és tudja, hogy más fajtársai már elmenekültek innen éppen emiatt.

Opcionális: hogyha mégis akarnának ezután harcot a játékosok be lehet mesélni, hogy egy másik aquir is jelen van, amelyik fajtársa szerencsétlenségét kihasználva akar megszabadulni a vetélytársától. Így hogyha vele harcolnak és a hamis darton tanácsost elengedik is marad annyi bizonyítékuk amennyivel igazolhatják az állításukat majd a hatóságok előtt. Minden bizonnyal, hogy ezen az ösvényen haladnak végig alkonyatra híre megy tettüknek és nem egyszerűen az Ezüst Rend új tagjaiként fogják jegyezni őket a krónikák, hanem az Örök Város Bajnokaiként is…

Ami egész Új-Pyarront illeti

A központi terület semleges, és a külső kör szelvényein helyezkednek ez a kerületek Istenenként.
Bizonyos városi elemek a pontos másolatai az Ó-Pyarronban fellelhető helyeknek a központi semleges területen találhatóak (a számok az MG féle térképen található számokat jelölik):

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

{2,3,4} Antoh, Dreina és Krad nagytemplomok

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

{6} Művészetek hét tornya

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

{9} Magas egyetem

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

Fehér Páholy: Az pyarroni varázslók rendje. Felügyeletük alatt két varázslóiskola is működik, a lardori varázslóiskola és a pyarroni Okkult Tudományok egyeteme. A délvidék legnagyobb pyarronhű mágusait tömöríti, a pyarroni eszme védelmezője. A Fehér Páholy vezetõje a Pyarron szerinti 3300-as évek óta Sonor, a Legnagyobb. Ennek van egy kirendelt egysége új-pyarronban.

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

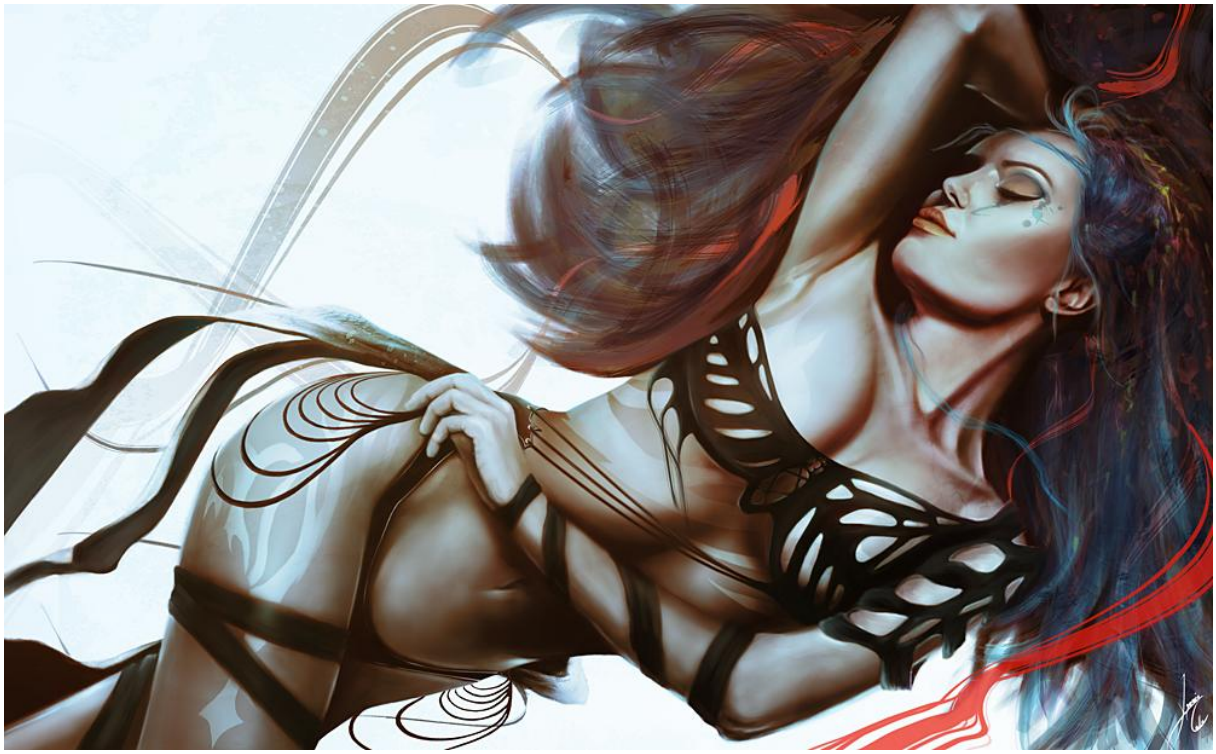
Istenek hegye: Ó-Pyarronban emelkedő domb, ahol a godoni lovagok templomok tucatjait emelték a panteon isteneinek. Új-Pyarronban felépítették ennek mását. Ezt még nem tudjuk hol van, a térkép nem jelöli.

Fogadók:

***„A Lusta Bohóc”**: Bohém kocsma, olcsó minden, de könnyen meglehet, hogy kirabolnak, felkoncolnak, stb. Késdobáló. Oda járnak az elcseszett művészek tépni és vedelni. (Della szentély mellett közvetlenül).*
A Lusta Bohóc a Della negyedben található, egy egyszintes, fából épült, rendkívül lepukkant, leélt olcsó késdobáló kocsma. Odabenn gyakorlatilag állandó a félhomály, a dohányfüst, az ópiátok, és a vendégek borgőzös lehellete miatt. Közvetlenül a Múzeum mellett található, ahonnan szívesen járnak át ide a magukat Della hitűnek tartó kisstílű művészek, hogy annak jegyében felöntsenek a garatra, illetve különböző tudatmódosító szerek hatására „álmodják meg” a legközelebbi műalkotásukat. Itt mindenki megfordul, ami ebben a kocsmában nincs, az ebben a városban nincs. A város leghitványabb söpredékétől, egészen a különc művészfajzatokig. Az itt hallott pletykák sosem relevánsak a valósággal, hiszen a kalandozó nem tudhatja, hogy mennyire alapulnak ezek az előadó által fogyasztott tudatmódosító szerek hatásán, vagy valóban látott/hallott eseményeken. Cserébe, ha

ki tudja bogozni az értelmi szálakban keletkezett gubancokat, és kellő türelme van beszélgetni az itt lébecoló művészekkel, megtudhat információkat. Az árak alacsonyak, a minőség méginkább, és feltétlenül vigyázni kell, kinek mit mond az ember, vagy hova lép, mert könnyedén eszmélhet arra, hogy valaki tettlegesen viszonozza a verbális inzultust.

Emlékek Völgyeként elhíresült, mely egy kisebb, félreesőbb utca végén húzódik meg, épp hallótávolságon kívül az örökké zsivajgó piactértől és főúttól. A fogadóhoz akárki elirányíthatja őket, aki a közelben jár, mindenki tudja hová érdemes menni vagy éppen hová nem, ha úgy hozza a sors. A különös reputációjú lokál kívül esik a városi őrség ezen negyedére kirendelt őrjáratainak útjából, rossznyelvek szerint direkt. A **Kyel égbe nyújtott ökle őrség** inkább megszokásból kerüli el a város egyik nagyobb parkjának peremére épült vendégvárót. A Völgy, ahogyan a patriotikusabbak ismerik, egy bizonyos *Alime Heyu* nevű dzsad hölgyemény tulajdonában van, akinek rettegett híre van a helyi alvilág körében, mint kardtáncosnő, ezért sokan keresik a fogadó békéjét azok, akik sem a városi rendfenntartók, sem a zsebmetszők társaságát nem állhatják. A három emeletes kő és fém épület egyike volt Új-Pyarron „elsőgenerációs" házainak, így ha stílusában vagy magasságában nem is, de eszmei többletével és szimbolikus értékével a negyed fontosabb pontjainak egyike. Fehér gránit kapuja feletti stilizált völgy rajzolata nem is, de a bentről kiáramló zene és ételillat hamar meggyőzi a fáradt utazót az épület rendeltetéséről. Belépve közvetlen kiszolgálást, kellemes ülőhelyeket, praktikus bokszokat, különtermeket és az erigowihoz képest dupla árakat lelhetnek a vándorok, ami a költségek tekintetében szokványosnak számít ezen a vidéken. A *szürketekintetű bárd*, származására nézve éppúgy lehetne dwoon akár pyar, a dorlan völgyi csatát megjárt yllinori lovagok harcait énekli el estéről estére a déli sztyeppéken lezajló végső, halálos kimenetelű ütközetükig. A bárd fiatal suhancként egy yllinori íjászezredhez csatlakozott és pyarronból a sztyeppéken keresztül, majd a menekülésben Yllinor határáig kísérte a megtépázott sereg maradékát. A sors fintora azonban, hogy végül egyedül ő érte el az életet jelentő kőfalakat míg a fősereget vezető íjászok közül egy sem. Az ő emlékükre választotta ezt a hivatást és tanulta meg hazájuk nyelvén továbbadni mindazt, mit látott és tapasztalt, csupán a maga szerepét hagyva ki történeteiből.



Vörös Rák fogadó a pyar művészek gyűjtőhelye. Ez a titulus nem is inkább a városlakók, mint a világot járó pyar hitű alkotók, művészek vagy ihletett vándorok találkozóhelye. Költök és szobrászok futnak itt össze éppúgy mint lantosok és boszorkányok. Alborne hívei előszeretettel keresik ki itt következő utódjukat. A fogadó tulajdonosa egy idős dzsenn férfi, aki jó szívvel gondol a nála eszmét

cserélő művészpalántákra és a maga módján segíti is őket kapcsolataival vagy számos ismeretségei egyikével hogy előbbre jusson. Ősei színtiszta vérrel áldották meg, azonban párt nem talált a Hetedkor sokszor szeszélyes párválasztó szokásai között végül magára maradt ezzel az üzlettel. Amennyiben a kalandozók hírekre, pletykákra vagy kapcsolatra vágyik az eredendően női többletű társaságban könnyen találhat, de jobb ha észben tartja: a művészet sokszor nem bonyolultabb mint a boszorkánymágia.

Egyéb helyek:

Ellana szentély. „Virágzó Lótusz". Papnők akik ráérnek: A Fehér Hermelin, Ajnácska, Arany Szibilla

A Virágzó Lótusz Új-Pyarron legközkedveltebb nyilvánosháza. A kerület szívében található, könnyen elérhető központi helyen, és a legigényesebb bordélyt tartják nyilván. Ennek következtében természetesen az árát is meg kell fizetni, de aki ide ellátogat, biztosan számíthat a meleg fogadtatásra, és a testi kielégülésen kívül, lelki feltöltődésre is. A Bordély egyébként Ellana szentély is egyben, Ellana gyönyörű és kívánatos papnői alkalmazkodván az itteni miliőhöz, összekötötték a kellemeset a hasznossal, s amellett hogy bájaikat kövér vagyonra cserélik, egyben Istennőjüknek adóznak az átélt kéjjel. Ha a játék során a kalandozók befizetnének ide, a következő hölgyek elérhetőek (ők érnek rá épp):

- **A Fehér Hermelin:** Joggal mondják őróla azt, hogy Agnella jogos utódja a „trónon", ha egyszer a köztiszteletbeli madame végleg visszavonul. Csodálatosan szép, fejedelmi nő, „művésznevéhez" hűen általában illatos hermelinbőr prémet visel (van, hogy csak azt), derékig érő szőke haját előszeretettel hagyja szabadon, mintegy látványosságot, és túlvilágian kék szeme a legkeményebb szívű férfi lelkébe is belelát. Intelligens, tanult nő révén jó beszélgetőpartner, s előszeretettel cseveg lovagjaival az együttlét után. Kérdezősködik, szívesen gyűjt be minden információt, így őtőle elég sok mindent meg lehet tudni a városban történtekről, ha valaki meg tudja fizetni ezt a hölgyet.

- **Ajnácska:** Ő a legfiatalabb és legfrissebb hölgyek egyike a Házban, kissé butuska teremtés, 19 éves. Ő is tudni vél ezt-azt, de az ő emlékezőtehetségére alapozni elég kevéssé lehet.

- **Arany Szibilla:** Igazi egzotikum, „művésznevét" a kreol bőréről, és hátborzongatóan világos barna szeméről kapta. Előszeretettel mond jövendőt is, ha megkérik rá, ugyan jósképessége nem tisztázott, hogy mennyire légből kapott, a vélemények megoszlanak, van aki váltig állítja, hogy valóra vált minden, amit Szibilla jósolt neki, ugyanúgy mások csupán reklámfogásnak tartják a neve után. Egyébként intelligens, kedves nő, de rendkívül megfoghatatlan személyiség. Ha valamelyik kalandozó őt választja, tőle is megtudhat a városban zajló dolgokról sok mindent, de ködösebb, ezoterikusabb formában, mint ahogyan a Fehér Hermelintől kapná.

Varázstárgyas Bolt: *Független.* ***„Varangy és Varangy".*** *Kóbor Mágus Thaddeus Reese és felesége, Vilhelmina alapították negyven évvel ezelőtt, azóta a fiaik viszik tovább a bizniszt. Az öreg is él még, de elvonult a világtól. (egy tartály zselés takonyban lebeg). A fiainak a nevük: Randall és Viktor.*

A Varangy és Varangy egy független varázstárgy kereskedés a kerület szívében. A bolt negyven éve áll rendületlenül, és olyan változatlanul, mintha megfagyott volna körülötte az idő. A házak, emberek cserélődtek, de a Varangy és Varangy ugyanaz maradt. A Néhai alapító kereskedő, Thaddeus Reese, kóbor mágus volt feleségével Vilhelminával. Vilhelmina körülbelül tíz éve elhunyt, Thaddeus pedig mára már visszavonult a társadalomtól, nem mutatkozik a külvilág előtt, a boltot két fiuk Randall és Viktor viszi tovább. Thaddeusról sok pletyka terjeng a városban, némelyek váltig állítják, hogy réges rég meghalt,

közvetlenül Vilhelmina után, ám fiai nem emeltek neki sírhelyet, illetve nem temették asszonya mellé, hanem a babonás öreg utolsó akarata szerint elhamvasztották, és a hamvait a boltban fellelhető valamely mágikus tárgyba integrálták. Vannak, akik a mai napig találgatnak, melyik lehet ez. Mások állítják, hogy él még, bár teljesen megőrült mára, és fiai eldugták őt a közösség szeme elől, mert szégyellik. Természetesen ezen pletykáknak semmi alapja, vad és légbőlkapott, de az unatkozó városi polgárok szívesen csámcsognak hasonló történeteken.

A Valóság egyébként sokkal egyszerűbb, és barátságosabb: az öreg még valóban él, s szeretett felesége halála után döntött úgy, hogy visszavonul a külvilágtól, és nem kíván már aktív tagja lenni a társadalomnak. A boltot fiaira bízta, ő pedig a Varangy és Varangy felső emeletének padláslakásában éldegél, és életét egyéni kutakodásainak szenteli. Fiai tiszteletben tartják édesapjuk elvonult életmódját, ők azok akik segítenek neki a mindennapokban. Ellátják és takarítják. Hűségesek hozzá, és a kalandozó is csak akkor találkozhat az öreggel, ha rendkívüli módon rámenős, talán még akkor sem, fiai rendületlenül őrzik apjuk függetlenségi vágyát. Az öreg egyébként szótlan, magának való, TÉNYLEG nem érdekli semmi külvilági esemény, általában a saját dolgaival van elfoglalva. A Varangy és Varangy falán egy festett olajképen látható még fiatalon egykori felesége társaságában.
Randall Reese: Ő az idősebbik testvér, hallgatag, intellektuális férfi, 35 év körüli lehet. Nem beszél sokat, általában lényegretörő és pontos. Ha valaki a boltjában vásárol, pontosan és udvariasan szolgálja ki, ám bármilyen jellegű pletyka szintű csevegésre alkalmatlan, egész egyszerűen ignorálja a kéretlen kérdéseket, és nem válaszol. Egy kisfia van, Vilhelm, aki öt év körüli és néha napján behozza magával a boltba. Ha az apjáról kérdezik, minden esetben zárt ajtókon dörömbölnek.
Viktor Reese: a fiatalabbik testvér, ránézésre 25 és 30 év körüli, finomabb vonású, kedvesebb arcú férfi. Ő fivérénél kedvesebb és bőbeszédűbb, de már annyira megszokta az apja után való kérdezősködést, hogy egy úriember modorosságával csúszik ki a válaszok elől. Sokkal jobban ért fivérénél az emberek nyelvén, s bár mint testvérek, hasonlítanak egymásra, Viktor lényegesen megnyerőbb és jóképűbb. Elég nagy csélcsap hírében áll, szereti a szép nőket, de nincs elkötelezve, és elég gyakorisággal látják őt megfordulni a Virágzó Lótuszban, állítólagosan a Fehér Hermelin kegyeltjeként. Ha az apjáról nem is beszél sokat, de a szeretőjétől ellesett pletykákat szívesen osztja meg az emberekkel.

ARÉNA: *Független. Victorius Gylan törpe építőmester tervei alapján épült 10 éve. Klasszikus sportrendezvények: távolugrás, diszkoszvetés, biaviadal (kutyás viadal).*
Az Új-Pyarroni Városi Stadiont körülbelül tíz éve építették, az akkor itt lakó Victorius Gylan törpe építőmester tervei alapján. A Dreina negyed egyik leginkább közkedvelt szórakoztató egysége, és neves sportesemények helyszíne. A városi polgárság rendre ellátogat. Sokféle sporteseményt szerveznek meg itt rendre: kutyás viadalokat, diszkosz és kalapácsvetést, erős emberek versenye, bikaviadalok, és vállalkozó kedvű kalandozók is összemérhetik tudásukat, jutalom fejében, szigorúan első vérig. Az építmény patinás, forradalmian újszerű építészeti stílusával egyszerre illik bele a város fejlődő miliőjébe, és emelkedik is ki onnan. Több száz néző befogadására alkalmas, alatta pedig a széles és szerteágazó pincerendszer, és a Harctérre kivezető alagutak, állatketrecek, kapuk, és tűz kilövésére alkalmas csapok biztosítják a minél látványosabb harctéri jeleneteket. Az ide látogatóknak garantált szórakozási lehetőséget biztosít a hely.

Múzeum: *egyben Della szentély. Az összes eszement Della pap és művész itt állítja ki a szörnyűséges szarjait, mint „Art Nouveau". A főpap Athyel Phamond vezeti a múzeumot, Ő viszonylag normális a sok elbaszott művész közül. Ő is kattant, de vele lehet azért értelmesen beszélni. A Szentély közvetlenül A Lusta Bohóc szomszédságában található, ide járnak át inni és tépni a művészpapok.*

A Sárkánymozaik Múzeum a Della negyedben található, közvetlenül a Lusta Bohóc szomszédságában. Az itt kiállított művek sajnos nem mindig állnak meg a jóizlés elfogadott határain

belül, hiszen sok művész adózik itt Della kegyei előtt, egészen egyedi „műalkotásával". A belátogatónak több esetben is stramm gyomorra van szüksége, hogyha végig szeretné nézni a kiállított darabokat anélkül, hogy visszaadná az anyatermészetnek a reggeli elfogyasztott kétszersültet. Az egészen abszurd, bizarr konstellációktól kezdve, az érthetetlen márvány és öntött fémszobrokon át a mesés festményekig meglehetősen sok érdekességet állítanak itt ki. A művészek, magukat újvonalasoknak nevezik, és sokan közülük magukat hajlamosak felsőbbrendűnek érezni a „pórnép" mellett, és amolyan meg nem értett művészként tengetik mindennapjaikat, többnyire a Múzeum és a Lusta Bohóc közt ingázva. A Múzeum egyébként önmagában is igazi látványosság, amely a kiállítótermek mellett műtermeket, és szociális helyiségeket is magába foglal.
A Múzeum vezetője egyébként Athyel Phamond, Della pap. Tulajdonképpen azzal lóg ki az itteni közösségből, hogy a környezetéhez képest viszonylagosan normális jelenség. Ez persze nem jelenti azt, hogy hétköznapi lenne, de elégedjünk meg azzal, hogy nem teljesen őrült, szót lehet vele érteni nagyvilági dolgokban is. 50 körüli, erősen kreolbőrű, őszülő szakállú, kopasz, hippiforma szobrász életművész, aki a saját művészete mellett a múzeum zavartalan mindennapjaiért felelős. Benn is lakik, az egyik közösségi szobában, és úgy véli, a teljes szabadságot azzal kapja meg, ha nincsenek személyes anyagi javait, így mindenét a múzeumnak adományozta. Szimbiózisban él az épülettel. Nagyon kedélyes, laza ember, szívesen hallgat meg másokat, és sokmindenhez ért, így öröm vele társalogni. A városiak szeretik.

Fürdőház: *Egyben Antoh szentély. Karsztvíz forrása épült gyógyvíz, ami kicsit gyorsítja a sebek, ízületek regenerációját, de van itt minden: csendszauna, gőzfürdő, hideg-, melegvizes medencék, aquapark, just for fun, iszappakolás, uborka a szemedre stb. Antoh Főpap: Athyes Pyley.*
A Tenger Hullámai egy igazán exkluzív fürdőház a kerületben. Karsztvíz forrásra épült, gyógyfürdő. Az ide látogatók sebei, ízületi sérülései a gyógyvizes medencébe ülve némileg gyorsabban gyógyulhatnak (persze a realitás határain belül, nagy eredményre egy halálos sérülés, vagy egy csonttörés esetén nem lehet számítani). Ez egy nagy épületkomplexum, amely magába foglal gyógyvizes medencéket, hideg-, melegvizes medencék, vidámpark csúszdákkal, csendszauna, iszappakolás, stb. A vezetője Athyes Pyley pap, és az egész fürdő Antohnak van felajánlva. Athyes igen visszafogott, udvarias ember, 35 éves. Jelleme karótnyelt, a fürdő vendégeivel nagyon kedves, de nehezen lehet vele túljutni az udvariassági körökön és a bájcsevej határain. Ábrázata sápadt, beteges, alkata vékony, első látásra nagyon törékeny, beteges férfi benyomását kelti.

Piactér (alvilági kapcsolatok, tolvajcéhek): *Ez ez kicsit nagyobb piactér, olyan mint a Józsefvárosi piac, minden hülyeséget megkaphatsz pénzért, tele van pitiáner tolvajokkal, alvilági alakokkal, árusokkal, akik rád akarják sózni a portékájukat, Ha nem vagy elég szemfüles, akkor magas felárral persze. Van itt egy kisebb színpad, ahol cirkuszi mutatványosok és zenészek bontják a rendet, a szórakozni vágyók gyakran látogatnak el ide, hogy összekössék a kellemeset a hasznossal. Ide ki lehet találni egykét árust, tolvajt stb. A piactér környékét uraló hírhedtebb tolvajcéh a Jáde Hidra névre hallgat.*
A kerületben található egy nagyobb és igen híres piactér is, a „Csodák udvara". Olyan ez, mint egy kisebb méretű város a város szívében. A kereskedők pavilonjai valóságos utcákat alkotnak, s a rendszer már olyan méreteket öltött, hogy az utcák neveket is kaptak. Itt aztán tényleg minden van, és szinte minden beszerezhető. Ha meg tudod fizetni, az olcsó, porrá őrölt gyíkokból és varangyokból készült potencianövelő szerektől egészen a különleges ékszerekig, valamint fogyasztásra avagy tartásra szánt egzotikus állatokig minden megtalálható. Azonban annak, aki idelátogat, jó szemfülesnek lenni, mert ha nem vigyáz, az árusok könnyedén rászedik, és rábeszélt portékájukat jelentős felárral sózzák a nyakába. A Csodák Udvara otthont ad a zsebmetszőknek és a pitiáner tolvajoknak is, így erre sem árt vigyázni, hiszen idelátogatván a kevésbé figyelmesek arra eszmélhetnek, hogy pénzes erszényüktől valaki már rég megszabadította őket a tömegben. Található itt egy kisebb színpad is, melyen utazó cirkuszi mutatványosok és zenészek szokták szórakoztatni, mulattatni a népet, miközben azok az Udvar ételeinek kínálatából a „Főtéren" falatoznak. Az alvilági személyek jelenléte itt nyilvánvaló tény, ahogy az is, hogy az egész Udvar a Jáde Hidra nevezetű tolvajcéh ellenőrzése alatt áll. Itt ők uralkodnak, és gyakorlatilag minden üzlet átfolyik rajtuk. Nekik fizetnek az árusok, és cserébe ők is biztosítanak néminemű védelmet, és amolyan személyes törvénykezést is, ha nézeteltérésre kerülne a sor. A Jáde Hidra vezetője egy Shalaine D'aarht, de a széphölgyet, aki mellesleg igen veszélyes is, a legtöbben csak Bíbor Kobraként ismerik. Shalaine rejtélyes alak, korát és gyökereit homály fedi, ránézésre nagyon fiatalnak tűnik, de már bő tíz éve ő

bitorolja a tolvajcéh trónját, senkinek sem beszél róla, honnan jött, s ki volt ő. Azt beszélik, hogy a Jáde Hidra egykori vezetőjének volt az ágyasa 15 évesen, ám az évek múlásával annyira vágyott a hatalomra, hogy annak ellenére, hogy szerette, megölte urát, hogy magához ragadhassa a hatalmat. Tényleg veszélyes nő… az oktalan kalandozó fiatalabbnak, és gyengébbnek nézheti őt annál, mint amilyen valójában, de nem érdemes alábecsülni. Még a férfiak is tisztelik és félik a tekintélyét.
Az egyik legfőbb segítője és jobbkeze Clopin, a „Bohóc". A középkorú magas vékony sötétbőrű férfi is megtévesztően egyszerűnek tűnik, ám meglepően halálos ellenfél lehet. Vele elég könnyű összefutni a Csodák Udvarában, ő intéz minden fontosabb ügyet a főnökasszony bizalmasaként. Ha a kalandozó találkozni akar a Kobrával, őt kell meggyőznie, de nem könnyű.

Villadomb, arisztokrácia: *Itt laknak a kerület gazdagabb polgárai, ezek közül kiemelkedik a két leggazdagabb családfők: Phineas Dalton és Malcolm Lynwood. A megosztottság a nemesi családok szintjén is jelentkezik: a két család a két kettészakadt politikai párt felé húz.*
A Stadion környékén húzódik meg a kerület nemesi negyede, ahol a város leggazdagabb polgárai laknak. Patinás épületek sorakoznak egymás mellett, hatalmas villák, zöld udvarokkal, és hintókkal. Az itt élő család két leggazdagabb családfője: Phineas Dalton és Malcolm Lynwood. Természetesen, ahogyan az lenni szokott a Dalton és a Lynwood család ellentétes nézeteket vall, és nem is jönnek ki túl jól egymással. Mindketten a saját politikai nézetüket helyezik előtérbe és úgy gondolják, létjogosultságuk itt csak nekik van a másikkal szemben. Nyilván a politikai megosztottság a nemesi családok szintjén is jelentkezik, hiszen a politikai vezetők legfőbb támogatói, és befektetői a város felsőbb rétegeiből kerülnek ki.
Phineas Dalton 50 éves, egész életét itt élte, családja mindig is a tehetősebb polgárok közé tartozott. Alacsony, kövér, kopaszodó alak, imádja a külsőségeket, sosem restelli megvillogtatni a vagyonát. Négy lovas hintóval jár, drága, jól látható ékszereket hord, sőt mi több, ad arra, hogy felesége Eugenia is dekoratív maradjon. Két fiuk van, August, és Phineas. August az idősebb, ő 15 éves, atletikus alkatú, életrevaló fiú, jó eséllyel az anyjára ütött. Phineas viszont szerencsétlen módon apja génjeit örökölvén 12 évesen is kövérkés, elkényeztetett fiú, aki még most is anyja szoknyájába kapaszkodik. Phineas egyébként rednre részt vesz a város fejlesztésében, mint befektető, jelentős pénzösszeget fektetett a Stadion felépítésébe is, valamint szava van a városi tanácsban, főként városfejlesztési ügyekben.
Malcolm Lynwood, kicsit fiatalabb, 40 év körüli, nyulánk vékony fickó. Apja 30 éve költözött a városba, kereskedőként, majd szép lassan felkapaszkodott a ranglétrán. Eleinte használtcikkekkel kereskedtek, majd átálltak az antik árukra és bútorzatra, és mára a Lynwood Antikvár és Hagyaték a legdivatosabb antik bútor kereskedés hálózatává vált az Új-Pyarroni gazdagok körében. Lynwood apja nyomdokain maradt, egyszerű és nemes lelkű ember, nem változtatta meg a gazdagság és a hírnév. Az unokatestvére Eric Lynwood a Dreina negyed városi előljárója. Jó viszonyban vannak. Phineas nézeteivel azonban erősen hadilábon áll, ugyanis úgy véli, a folyamatos fejlesztések, újítások és a modern épületek helyett, inkább arra kulturális örökség megtartására kellene fektetni a városban a hangsúlyt. Főként a kultúrpolitikába szeret beleszólni, és unokatestvérén keresztül nyomatékosítani a véleményét. Egyetlen lánya van, Dora, akit egyedül nevel, felesége öt éve elhagyta, azt mondják nem bírta elviselni a gazdagsággal és a hírnévvel járó nyomást tovább. Dora 10 éves, szép, ám nagyon magának való kislány, nagyon szereti az apját, ám másokkal nem szívesen áll szóba. Szabadideje nagy részét a Lynwood hagyaték valamelyik boltjában tölti és állandóan olvas.

Fehér Holló Harcművészeti Terem Pyarron leghíresebb harcművész oktató iskolája. Itt az arra érdemesek megtanulhatják testüket fegyverként és szellemüket páncélként használni, de ugyanakkor módja van kapcsolatba lépni a pyarroni titkosszolgálattal. Az edzőtermet vezető kardművész egykor maga is a kötelék tagja volt, mára a tehetséges ifjak kiválasztásában segít feletteseinek. Egy súlyos seb miatt visszavonult az aktív szolgálattól és csak oktat. Tanítványai szerint a világ leggyorsabb vívója,

ügynöktársai szerint pedig egy igazi túlélő. A legtöbb harci képzettséget elsajátította így képes ezek oktatására is. Zokszó nélkül indulna ismét harcba ha Pyarron ezt kérné tőle, de gerincoszlopára mért súlyos ütés közel nyomorékká tette. Ő sok infomációval Zeadről és iskolájáról amennyiben legyőzik tanítványát.

A városi őrség egyik negyedére kirendelt kisebb serege, a maga majdnem kétezer lélekszámával nem számít Pyarron legnagyobb őrállomásának, azonban teljesítményeikkel igen magas besorolást értek el az elmúlt években. **Ron Iwossa** gárdaparancsnok vezényletével uralják a Tornyot. Nevüket egy, a Dúlásban veszett lovagi rendről kapták. Ez a gárda volt, a **Kyel égbe nyújtott ökle** melynek tagjai a világégéssel felérő ostromban kivétel nélkül elestek. A gárda főhadiszállása, a Torony, tulajdonképpen egy kisebb városrészt elkerítő erőd, amely a parancsnoki utasításra elszeparálható a várostól, alaphelyzetben pedig a negyedből való ki- és beérkező forgalom elirányítására alkalmas épületegyüttes. A Torony valódi toronyrésze a börtön, amelyhez az út a főépület hűvös márványcsarnokain keresztül vezet. A Gárda nagyon jól felszerelt: saját istállók és kantin teszik lehetővé a várostól való függést és a fegyverraktár a többi gárdatesttől való nagyobb elkülönülést könnyíti meg. Saját kovácsműhelyek és mesteremberek végzik a gárda körüli munkák nagy részét, csak különös esetben küldetnek a falakon túlra különleges élelmiszerekért vagy más ügyekben. Az önállóság és biztonság jelképe a torony, melynek aljában helyezkednek el a cellák és a torony személyzetének szállásai, feljebb a tisztek és a gárdaparancsnok lakrésze míg a torony felső felét a gárda mágusainak alkimista műhelyei és személyes részei teszik ki. Mondják, nem ritka eset, hogy éjszakánként hatalmas nagy fémcsövet tolnak ki a varázslók a torony oldalán és üveges lencsékkel kémlelik az elérhetetlennek tetsző csillagok fényeit.

Appendix Új-Pyarronhoz:

Aranykör lovagrend (pya)
A legtekintélyesebb, legbefolyásosabb és egyben a legrégebbi Krad-hitű lovagrend. A rendet Ó-Pyarron építésekor alapították, Krad ynevi helytartóságának védelme céljából. Alapítója Elorand lovag, haláláig a rend nagymestere, valamint Heliodor. Tagjai a tudás gyűjtését és terjesztését tekintették céljuknak, a köznép tiszteletét emellett önmegtartóztató életmódjukkal és rendíthetetlenségükkel érdemelték ki.

Központjuk a Pyarron hegyén emelkedő Fellegvár volt. Ó-Pyarron pusztulásakor a Fellegvár is odalett, számos lovag – köztük a nagymester is - meghalt, a többi pedig a Larmaron hegységbe vonult vissza. A rend még a mai napig sem heverte ki teljesen a Dúlás csapásait, Elorand 3676-ban bekövetkezett halála óta nem választottak új nagymestert, politikai súlyuk csökkent. A lovagrend jelentős központjai ma az erioni, az erigowi templomerődök, az új-pyarroni Fellegvár és a Kódextár. Ma jobbára a Dúláskor elveszett tudás visszaszerzésén és újrarendezésén fáradoznak.
A lovagrend jelképének istenük tökéletességét és teljességét jelző arany kört választotta. A lovagrend színe a fehér és az arany, az aranykört viselik hófehér pajzsaikon és köpenyeiken is, néhány lovag ujján pedig gyűrű formájában is megjelenik. Ha lehet, a lovagok saját hátasuknak is fehér mént választanak. Tagjai között elsősorban paplovagokat találunk, más rendekkel ellentétben csak néhány egyszerű lovag tagja a rendnek. Nevezik őket egyszerűen Krad-lovagoknak is.
A lovagrend híres tettei közé tartozik, a Psz.3595. esztendőben végrehajtott akció, Igrain Reval kiszabadítása Kránból. (PPL1,86/3/1,2,3; 92/2/1; A hit városa,324/2)

Arany lepel (pya)
Pyarroni lovagrend. Megbecsülése nagy, tagjának lenni kiemelkedő megtiszteltetés, minden bizonnyal csak a Pyarronért sokat tetteknek adatik meg. (Uwel nevében,18/6)

Égi Templom Emlékezetének Tere (pya)
Új-Pyarron egyik leghíresebb nevezetessége, az egykori Égi Templomnak állított emlékművet rejtő tér. A kicsinyített város makett fölött kőgömb lebeg az egykori templom gyanánt. A teret nappal nézelődők hada lepi, de még éjszakára is jól megvilágítják.
Kövezetére ismeretlen piktor festette meg Arel könnyeit. (Shajaran,70/1; Syburr csillaga,100/3)

Eltávozottak völgye (pya)
Új-Pyarron egy helye, katlan az Istenek Hege mellett, melyet egyik oldalról sziklafal, másikról a Dorlan középső ága határol. Itt található a város temetője. A gazdagabbak sírkamráit a sziklafalba jájják, melyekhez keskeny, faragott sziklautak kanyarognak, akár nyaktörő magasságba is. (Uwel nevében,111/1)

Fehér gránit (pya)
Az Új-Pyarron melletti hegyekben bányászott, jellegzetes, fehér színű kő, a Peridan közkeletű elnevezése. (1TK,447/1/4)

Fények sugárútja (pya)
Új-Pyarron egyik leghíresebb negyedét kettészelő, széles utca. (Vihar Ibara felett, 339/1)

Hét Alapító (pya)
A pyarroni legendák szerint Alborne két követet küldött Ynevre, hogy keressenek olyan halandókat, akik képesek a szépség megörökítésére. Hét ilyen halandót találtak, akik ezután Alborne áldásával járták Ynevet és tanítványokat gyűjtöttek, hirdették a szépségbe vetett hit erejét. Munkájuk végeztével az alapítók elhagyták Ynevet. (PPL1,30/1/0)

Hét Művészet Iskolája (pya)
A pyarroni Della hit egyetlen temploma, a Lar-Dorban Akadémiának is nevezett iskola. Ez lett volna hivatott felkészíteni az új papokat, de beavatásukat az istennő távolléte megakadályozta. (PPL1,58/2/2)

Hűséges (pya)
Dreina egyházának vezetője. Ő a legfőbb döntőbíró, a papi szék tagja. Rezidenciája Új-Pyarronban van (PPL1,64/3/1)

Istenek Szeme (pya)
Mesterséges tó Új-Pyarronban. Partján áll az inkvizítorok székháza. (Uwel nevében,41/2)

Kerekhegy kincse (pya)

Félédes fehér pyarroni bor. Az egész államszövetség területén és azon kívül is kedvelt. Állítólag valamilyen különleges eljárással készül, mert az íze régóta változatlan. (Erioni harsona)

Két Karom (pya)
Pyarronban működő, holdsarló használatot oktató harcművész iskola. (RúnaII/1,A harcművész fegyvertára,7/1/3)

Követek Palotája (pya)
Új-Pyarron egy híres épülete, az államközösség nagytanácsa gyűlésének évenkénti színhelye. (1TK,445/1/1)

Meditoria (pya)
A Papi szék jogi szabályait tartalmazó irat. (Sötét térítő,13/1)

Művészetek Városa (pya)
Alborne hívei Ó-Pyarront nevezték így, s mint sok minden mást, ezt is örökölte Új-Pyarron, tragikus sorsú elődt városától. (PPL1,31/2/0)

Nagyvilág Bibliotéka (pya)
Ó-Pyarron egyik híres épülete, nyílt könyvtár, melyet Új-Pyarronban is felépítettek és hasonlóan működtetnek. (Shajaran,70/2)

Nerkiria mosolya (pya)
Félédes pyarroni vörösbor. A könnyű ízű bor csak úgy itatja magát. (Erioni harsona)

Okkult tudományok egyeteme (pya)
Pyarroni iskola, a Fehér Páholy irányítása alatt. Elsősorban a mágiával foglalkozó segédtudományok oktatásával foglalkozik, mint amilyen az asztrológia, alkémia vagy a rúnamágia. (1TK,153/2/1)

Ordaric Lcargon (pya)
Pyarron alapításában részt vevő hős, később Kyel főpapja és kegyeltje. Ó-Pyarron elestekor életét vesztette. (PPL1,21/2/1)

Purgátor (pya)
Vezető papi tisztség Kyel egyházában. (RúnaI/5,Boszorkánymesteri Tetoválások,14/1/1)

Pyarron (pya)
Az új idők kezdetén két, egymással szemközt emelkedő hegy képezte Pyarron települését. A Dorlan folyó egyik partján a Krad rend lovagvára épült - alapkövének letételétől számítják az úgynevezett Pyarron szerinti időt (P.sz.) -, a túlpart ormán templomok tucatjait emelték. Ez utóbbi lett az Istenek Hegye.
A szerzetesek és a lovagok megjelentével a csúcsok körüli pusztaságon megélénkült a gazdasági és szellemi élet; a Pyarron szerinti 500-ra már pezsgő kereskedelmet folytató, igazi nagyvárosról beszélhetünk. Az eltelt fél évezred alatt a pyarroni új vallás és eszme lángja futótűzként perzselte végig egész Ynevet, a régi hitek lassan oszló hamuját hagyva maga után. Az emberek mindenütt befogadták az új tanokat, és Pyarront a vallás központjává, szent földdé avatták. A város ékkőként tündökölt saját dicsfényében, pompáját újabb és újabb adományok gazdagították. Kultúrája kelettől nyugatig, északtól délig bűvkörébe vonta az egész világot.
A Pyarron szerinti 1000. esztendőben, az alapítás millenniumán az istenek megajándékozták a várost az Égi Templommal, más néven a Gömbszentéllyel, amely ettől fogva tetői felett lebegett, az Istenek Hegyéről nézve mindenkor a nap előtt, annak fényétől glóriával övezetten. Az Égi Templom glóbusza a mítosz főistenének, Kradnak szentélyét, valamint a szent ereklyét az Aranykört rejtette, s otthont adott a legnagyobb prófétának, a hit elterjesztőjének, az immár több mint ezer esztendős Selmo atyának.
Közel három évezreden át tartott Pyarron virágzása, közben városállamból országgá, majd birodalommá nőtt, igazi fénykorát mégis a Pyarron szerinti XXXV. században élte. Ekkorra nyelve -

amelyet az egykor volt godoni civilizációtól örökölt - a világ közös nyelvévé lépett elő. Papjai, tudósai a legismertebb tanácsadóknak számítottak szerte Yneven. Az Aranykör Lovagrend, Krad isten rendje a legmegbecsültebb lovagrenddé vált, az Okkult Tudományok Egyetemének varázslórendje, a Fehér Páholy pedig egy rangra emelkedett Észak-Ynev legendás hírű varázslóállamával, Dorannal. Iskoláiban, egyetemein ezrek és ezrek részesültek az összegyűjtött tudásból, könyvtáraiban számtalan nemzedék kutatta az ősi korok titkait.
A Pyarron szerinti XV. század óta folyt a „csendes háború" Kránnal az úgynevezett Fekete Határon: mindkét fél megmozdulásai határvillongásokban merültek ki. A Pyarron szerinti 3676-ban következett be a fordulat: a Tizenhármak seregei áttörték a védelmi vonalakat, és a világ fővárosát ork hadak dúlták fel. A vidék népe, a magas, szőke, arisztokratikus arcélű pyarroniak kelet felé menekültek, míg otthonra nem leltek Shadonban, vagy más népek között.
A várossal egyidős Selmo atya a Gömbszentély mélyén imádkozott, ám hatalma nem bizonyult elegendőnek, hogy szétoszlassa a Kráni Tizenhárom átkát, amely saját temploma foglyává tette, és tehetetlenségre kárhoztatta. A lerombolt városban egyedül az Aranykör Lovagrend fellegvárába visszavonult lovagok tartották magukat. Az ork és goblin hordák hónapokon át ostromolták, de nem voltak képesek megtörni a hősök elszántságát.
Három hónap múltán erős varázslatok védelme alatt a helyszínre érkezett a tizenhárom Kráni mágus, a tizenhárom istenfattya félisten, és a Selmóval vívott varázspárbaj az ő győzelmükkel végződött. A Próféta meghalt, az Égi Templom a városra zuhant, és maga alá temette a lovagvárat, bátor védőivel egyetemben.
Pyarron az alapítása utáni 3676. esztendőben elpusztult.
Napjainkban a szegénységet és önmegtartóztatást hirdető, a vallás fő irányzatától, a selmovitáktól eltávolodott pyarronita rend sosem látott méretű kolostorrendszert épít a város romjain. Dél-Ynev nyugati és középső vidéke elszigetelt, nyomorban tengődő városállamokra esett szét, amelyek könnyű prédái a portyázó ork hordáknak. Pyarron büszke népe természetesen készül a visszavágásra, ám hogy Yllinor kalandozó-királyán és egyes shadoni lovagrendeken kívül kikre számíthatnak még harcukban, egyelőre bizonytalan.
Új Pyarron lakói példátlan számban vallják magukat a kontinentalizmus, az ynavi emberi kultúrák összetartozását hirdető filozófiai irányzat híveinek.
A városőrség egyenruhája kék-fehér színű. (1TK, PPL1; Shajaran,96/; Toroni krónikák,332/6; A kos és a kobra éve,366/2)

Pyarroni Államközösség Nagytanácsa (pya)
A Pyarroni Államközösség államainak vezetői, uralkodói által alkotott tanács, ami minden évben egyszer, Pyarronban, a Követek Palotájában ül össze, hogy megvitassa az államszövetség ügyeit. (1TK,445/1/1)

Pyarroni nagyszínház (pya)
Épület Új-pyarronban, jellegzetessége, hogy tetőszerkezete egy, a Déli-Városállamok Kráni régiójából származó fafajtából készült. (Rúna,VI/1

Regnore Sedhlim (pya)
Dreina Hűségese, Psz.3676 óta az egyház feje. (PPL1,64/3/3)

Sahynnas (pya)
Noir istennő saját síkja. (PPL1,105/3/1)

Santis (pya)
Kábítószer, fűszerszerű őrlemény, mely éber álmokat hoz, de szinte élőhalottakká változtatja használóit, rombolja az agyat. Kereskedelmét Pyarron törvényei büntetik. (Uwel nevében,173/3)

Secretorus (pya)
Előkelő egyházi tisztség Kyel rendjeiben. (RúnaI/5,Boszorkánymesteri Tetoválások,14/1/1)

Sepia (pya)

A pyarroni államszövetség egységesen használt pénze. Alakjuk, méretük és nemesfémtartalmuk egyaránt meghatározott, rajtuk a kibocsátó állam fővárosának látképe szerepel. Egész Yneven kedvelt és elfogadott pénz. (1TK,338/2/2; RúnaI/2,Ynev pénzei,25/1/0)

Sorquas Devastor (pya)
Uwel harmadik kegyeltje. Számos filozófiai művet írt. Azt a nézetet vallotta, hogy az ellenfelet nem elég megölni, előbb meg kell törni, porig alázni. Midig lefegyverezte és kékre-zöldre verte áldozatait. Azt vallotta, ilyenkor nem elég kiütni az ellenfél kezéből a fegyvert, sokkal jobban kifejezi erejét és brutalitását, ha eltöri azt. Uwelnek tett fogadalmát, miszerint mielőtt megölné ellenfelét, előbb eltöri annak fegyvereit, mindig megtartotta. Baljában felesen fogazott tőrt, baljában pedig harci baltát forgatott, amely kombinációval minden fegyvert el tudott törni. Legalább száz, törhetetlennek vélt dzsenn szablyát tört ketté; a dzsenneket az emberiség legnagyobb ellenségének tekintette. Legnehezebb dolga azonban egy khállal volt, akinek miután tönkretette fegyvereit, kezét, lábát és fogait is törnie kellett, csak utána ütötte agyon. „Fegyver volt az is mind" – jelentette ki később mogorván. A Dúlás alkalmával veszett oda Pyarron védelmében. (PPL1,124/1/1; ÚT,97/1/4)

Srhantel Dierran (pya)
A Pyarroni Fehér Páholy varázslója, Sonor tanítványa, a mentálmágia egyik neves szakértője. Több munkája vált ismertté a Mentálsík tanulmányozásában. (S)

Szent Selmo Tanúoszlopa (pya)
Pyarronban, a Kapuk Terén Selmo atya tiszteletére állított emlékmű. (PPL1,96/1/2)

Vokabulátorok köre (pya)
A Pyarroni Titkosszolgálat egy kevéssé ismert köre. A szavasítók; a szolgálat diplomáciai és propagandarészlege.
Tagjai az élet legkülönbözőbb területeiről kerülnek ki: jeles szónokok, ragyogó tehetségű előadók és szuggesztív egyéniségű életművészek egyaránt akadnak köztük. Fő feladatuk a pyarroni kultúra értékeinek népszerűsítése és az Államszövetség befolyásának terjesztése, de foglalkoznak ügynökök képzésével is – ez utóbbiak szervezik és irányítják a szolgálat helyi hálózatait szerte Yneven. A vokabulátorok a személyes érzelmek és a közhangulat befolyásolásának mesterei, az elejtett információmorzsák fáradhatatlan gyűjtői… de a foglyok erőszak nélküli szóra bírásában sem igen akad párjuk. (DV fórum,Gáspár András,100101)

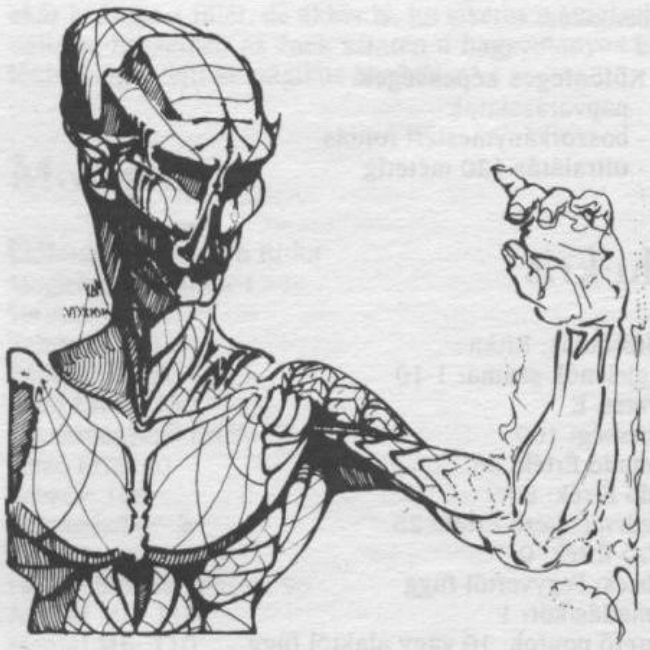
Yrrao mester (pya)
Pyarroni harcművész, akit a háromrészes bot ma élő legnagyobb mesterének tartanak. (RúnaII/1,A harcművész fegyvertára,7/2/4)

NJK-k és Statisztikák

Shi-kris

Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: 1-10
Termet: E
Sebesség: 100
Támadó Érték: 35
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: 0
Sebzés: Fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 10 vagy alaktól függ
Fájdalomtűrés pontok: 40
Asztrál ME: 45
Mentál ME: 45
Méregellenállás: Immunis
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: Magas
Jellem: Káosz Halál
Max. TP.: 1300

Különleges képességek:
- alakváltás
- ultralátás 30 méterig
- aquir hatalomszavak



Gwedia Cadigan, a Darton papnő

Erő: 14
Állóképesség: 15
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 15
Egészség: 14
Szépség: 15
Intelligencia: 16
Akaraterő: 15
Asztrál: 16
Észlelés: 15

Harcértékek
Ké: 25
Té: 46

Vé: 97
Cé: 5
HM: 0

Életerő
ÉP: 10
FP: 56

Pszi pont: 35
MTME: 5
ATME: 6
MME: 40
AME: 41
Mana Pont: 45

Képzettségek:
Fegyverhasználat Alapfok
Erkölcs Mesterfok
Vallásismeret (saját) Mesterfok
Írás/Olvasás Alapfok
Pszi Mesterfok
Történelemismeret Alapfok

Éneklés/Zenélés Alapfok
Fegyverhasználat Alapfok
Fegyverdobás Alapfok
Mágiaismeret (Nekromancia) Alapfok
Sebgyógyítás Alapfok
Élettan Alapfok
Éneklés/zenélés (gyászzene,-dalok) Alapfok
Hátbaszúrás Alapfok
Balzsamozás Mesterfok
Lélektan Mesterfok
Lovaglás Alapfok
Fegyverhasználat Mesterfok
Démonológia Alapfok

Nyelvek:
dzsad 5
shadoni 5
Közös 4
Saját 5
kráni 2

Fegyverek:

Tőr KE: 35 TE: 54 VE: 99 Sebzés: 1k6
Rövidkard KE: 34 TE: 58 VE: 111 Sebzés: 1k6+1
Tollas buzogány KE: 37 TE: 68 VE: 120 Sebzés: 1k6+1
Fegyver nélkül KE: 25 TE: 46 VE: 97 Sebzés: 0

Capullo Padana, a sötét bárd

Képességek:
Erő: 14
Állóképesség: 15
Gyorsaság: 18
Ügyesség: 18
Egészség: 14
Szépség: 15
Intelligencia: 17
Akaraterő: 15
Asztrál: 8
Észlelés: 16

Harcértékek
Ké: 45
Té: 67
Vé: 108
Cé: 18
HM: 0

ÉP: 9
FP: 79

Pszi pont: 36
MTME: 5
ATME: 0
MME: 41
AME: 36
Mana Pont: 49

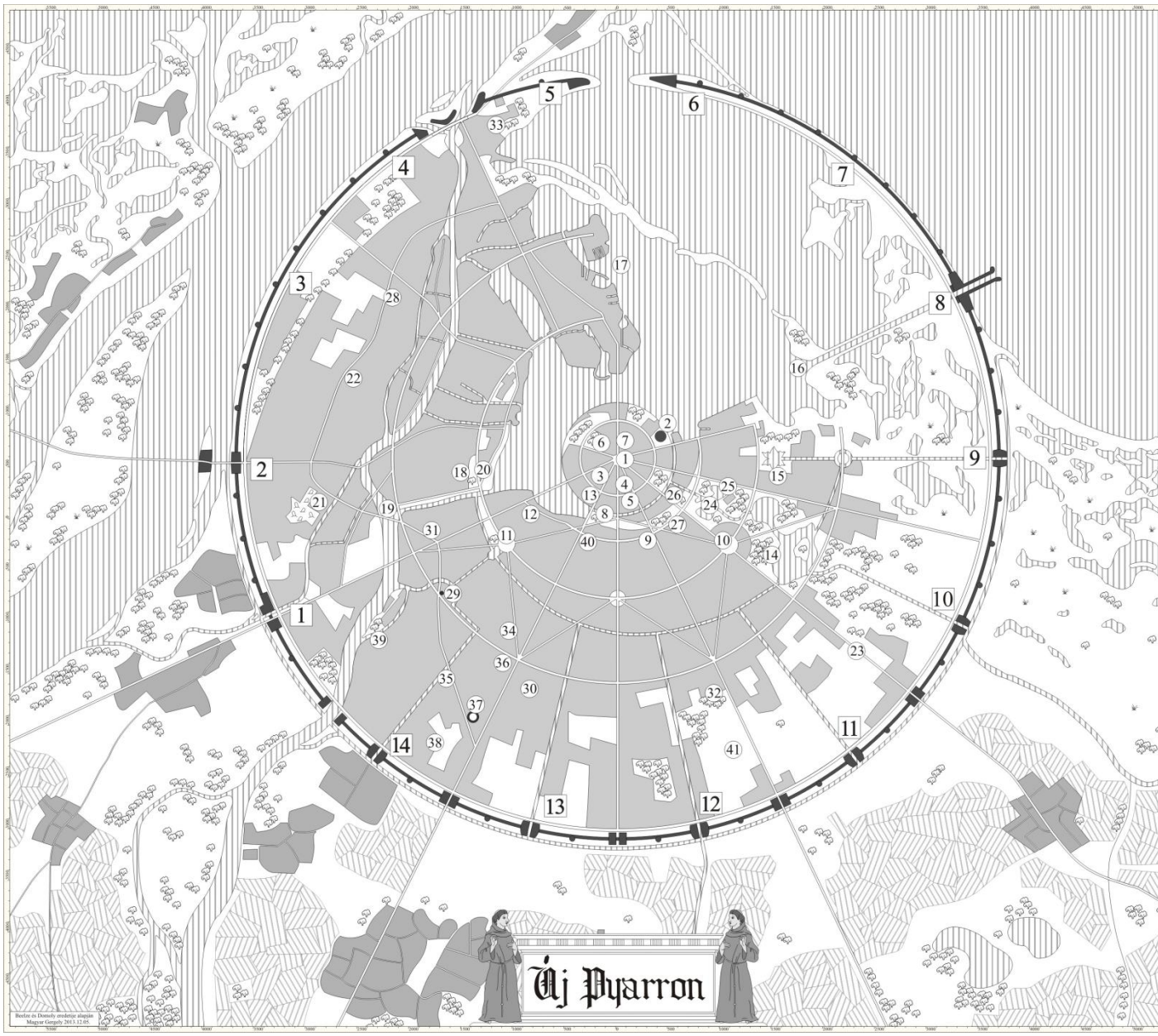
Képzettségek:
Fegyverhasználat Alapfok
Fegyverhasználat Alapfok
Fegyverhasználat Alapfok
Írás/Olvasás Alapfok
Legendaismeret Mesterfok
Lovaglás Alapfok
Sexuális kultúra Alapfok
Éneklés/Zenélés Alapfok
Hangutánzás Alapfok

Mellébeszélés Alapfok
Értékbecslés Alapfok
Zsonglőrködés Alapfok
Ökölharc Alapfok
Csomózás Alapfok
Tánc Alapfok
Kocsmai verekedés Mesterfok
Fegyverdobás Mesterfok
Kötelékből szabadulás Alapfok
Etikett Mesterfok
Hamiskártya Mesterfok
Pszi Mesterfok
Hátbaszúrás Mesterfok
Szexuális kultúra Alapfok
Antissjárás Alapfok
Vallásismeret Alapfok
Úszás Alapfok
Fegyverhasználat Mesterfok

Százalékos képzettségek:
Éberség/észlelés 8
Csapdafelfedezés 18
Esés 13
Jóslás 0
Kötéltánc 95
Követés/lerázás 8
Lopózás 103
Mászás 38
Rejtőzködés 103
Titkosajtó keresés 55
Ugrás 18
Zárnyitás 55
Zsebmetszés 13

Nyelvek:
elf 5
shadoni 4
gorviki 3
krani 2
erv 2
Közös 4
Saját 5

Fegyverek:
Rövidkard KE: 54 TE: 79 VE: 122 Sebzés: 1k6+1
Fegyver nélkül KE: 45 TE: 67 VE: 108 Sebzés: 0
Tőr KE: 55 TE: 75 VE: 110 Sebzés: 1k6
Tőrkard KE: 59 TE: 89 VE: 132 Sebzés: 1k6+2
Dobótőr KE: 60 TE: 88 VE: 120 Sebzés: 1k6
Garott KE: 45 TE: 72 VE: 88 Sebzés: 1k10



1 - Axis
2 - Darton
3 - Alborne
4 - Della
5 - Gilron
6 - Uwel
7 -Noir
8 - Antoh
9 - Ellana
10 - Arel
11 - Adron
12 - Krad
13 - Kyel
14 - Dreina

1 - Papi Szék és Gömbszentély
2 - Antoh nagytemploma
3 - Dreina nagytemploma
4 - Krad nagytemploma
5 - Nagyvilág Bibliotéka
6 - Művészetek Hét Tornya
7 - Uwel-rendház
8 - Fellegvár
9 - Magasegyetem
10 - Tűtorony
11 - Kapuk Tere
12 - Követek Palotája
13 - Igazság Csarnoka
14 - Arel ligete
15 - Gyönyörök kertje
16 - Hajózócsatorna
17 - Arzenál és hadikikötő
18 - Égi Templom emlékezetének tere
19 - Kettőshíd
20 - Katedrális
21 - Eltávozottak Völgye
22 - Istenek hegye
23 - Fények sugárútja
24 - Istenek szeme
25 - Inkvizítorok székháza
26 - Követek palotája
27 - Okkult Tudományok Egyeteme
28 - Pyarroni Nagyszínház
29 - A „Torony“ (Városőrség)
30 - Emlékek Völgye fogadó
31 - Vörös Rák fogadó
32 - Két Karom harcművésziskola
33 - Fehér Holló harcművésziskola
34 - Lusta Bohóc fogadó
35 - Virágzó Lótusz bordélyház
36 - Varangy és Varangy bolt
37 - Pyarroni aréna
38 - Múzeum
39 - Fürdőház (Antoh szentély)
40 - Hangversenyterem
41 - Villa-domb