

KOPONYÁK FOGADÁSA

A 2. Vándorkrónikák tábor versenymodulja

ÍRTA: Cather
NOVELLA: Lord Legio
IDŐPONT: Psz. 3704.
HELYSZÍN: Észak Ynev, Abaszisz, Ifin
SZERKESZTÉS: Gulandro és Gambit



A HOMÁLYBA...

Balsorsnak nevezték az emberek, akik a világot járva látni vágytak dolgokat, melyek olyan helyen vannak, ahová nem szabadna lépni senki emberfiának. Akkor is keresztezte útjukat, mikor már nem is számítottak rá, s lám, mily véget ért, ki elhagyott útra lépett a kincsért, amit nem őneki szánt a sors.

A hegyen felfelé egy árny lépdelt csendesen, akár a macska, mi vadászni indul a sötétbe. Az árnyak közt, alig kivehetően, száz és száz levelet, ágat kikerülve, mesterien araszolt a bejárat felé. Az érzéki női ajkakon végiggördülő izzadságcsepp tompán megcsillant a holdak halvány fényében. Tekintete élesen vágott az éjszaka nyirkos sötétjébe. Arcán gyilkos düh rajzolódt szoborként, akárha márványba faragták volna, hogy örökké így maradjon. A ház, melynek ablakaiból a fény szűrődött tétován az éjszakába, szilajul tűrte a vidám dorbézolást. Asztalainak, székeinek, ablakainak szétverése immár megszokottá vált számára, hisz nem volt fiatal. Belsejében az élet örömmünnepe zajlott, hatalmas csinnadrattával kiáltva a világ felé: létezőnk! Olajlámpások fénye vetült a falra, bizzra árnyékokat rajzolva, hogy megörökítse a pillanatnak e hömpölygő tivornya emlékeit. A pincéből lassan fogyni kezdett az évek alatt a temérdek polcra felhalmozott bor. A roskatag alatt megvetemedett polcok lassan visszazopogtak eredeti formájukba. A kenyér és egyéb étek már órákkal azelőtt elfogyott, így aki egészen véletlenül éhes maradt még, csak borral tudta lenyugtatni háborgó gyomrát. Az asztalon táncoló fogadósányok szemeiket nagyra nyitva próbálták a gazdagabbak kegyeibe férközni, akik közül egyesek már a padlón, az asztalokon, vagy éppenséggel a székekről ledőlve aludták az igazak (talán annyira épp e kifejezés nem illeszthető rájuk) álmát. Csupán egyetlen dolog áll a vendégek felett: a pénz, amit a nap végén a kocsmáros zsíros ujjai között tud számlálni.

A tömeg közepén egy fiatal férfi ült és elmélyülten nézte az előtte heverő kupát. Eldőlt. Nem tudta megmondani, mikor is történt e sajnálatos esemény, de ez legalább kétségtelenül lefoglalta a gondolatait. Egyetlen kis apróság tudta talán befészkelni magát a férfi elméjébe: egy távoli emlék, ami szintén oly megmagyarázhatatlanul kavargott benne, mint az eltűnt bor rejtélye.

Akkor történt, amikor csekély inasfizetéséből megvette azt a barna inget és szintén barna nadrágot, amit azóta is csak az évi néhány fürdés alkalmával vetett le. Az üzletből kijöve botlott bele a fekete kámzsás alakba.

- Elnézést! - monda a fiú, miközben jobb kezével épp az eldőlni készülő öregember után kapott, s miután sikerült visszabillentenie őt az egyensúlyába, az így felelt:

- Ó, igazán nem kell bocsánatot kérnie, fiatalember. Épp ellenkezőleg! Bocsásson meg, de nagyon siettem, és félttem, hogy nem érem el idejében a célomat. - a reszelős hang áramütésként hatolt a fülébe, de ez az érzés csak egy pillanatig tartott, majd hirtelen elmúlt.

- Igazán nem tesz semmit, menjen csak tovább. A viláért sem akarnám feltartani. - nézett rá együtt érzően a fiú.

- Ugyan! Már nem sietek.

- Tényleg? De hát nem azt mondta, hogy...

- Már elértem a célomat, köszönöm. - azzal jó erősen megszorította a fiú kezét, és a csukja alól kibukkanó szája enyhe mosolyra húzódott. Kis idő múlva eszébe jutott valami:

- Jut eszembe fiam, hadd adjam neked oda ezt az érmét megbecsülésem jeléül. Ha épp a megfelelő tájra tévedsz, bizonyosan ki fog majd segíteni a bajból.

- Hát, köszönöm, de nem tervezem, hogy elmegyek ebből a városból.

- Pedig hasznodra válna, ha egy kis világot látsz, én mondom. Ó nahát, hogy eltelt az idő! Rohannom kell. Ég veled fiatalember! Ne feledd: világot látni, az az igazi móka!

Ezzel a mondattal búcsúzott tőle az ismeretlen kámzsás alak.

Furcsa, gondolta, amióta elindultam otthonról, mindig csak ezen jár az eszem. Azonban, akárhogy is próbálta tovább firtatni, nem kapott választ az örök kérdésre: miért jött ide? Miért pont Abasziszba kellett jönnie? A világ tele van szebbnél szebb országgal, és neki épp ide kellett jönnie. Ebbe a fogadóba. A deszkák az emeleten megreccsentek, ahogy a szél megfújta a házat. Az éjszaka egyre sötétebb lett, a levegő megtelt hideggel. Persze nyár lévén ez a fajta fagy inkább csak az ember lelkébe hatolt, szívbemarkolóan jeges űrt hagyva maga után, midőn továbbáll napkeltekor.

Egy dologra azért rájött: az érme, amit kapott nem a hivatalos abasziszi fizetőeszköz. Sőt, senki sem ismerte fel, bármily bölcsnek és világlátottnak vallotta magát az illető. Tompa szorító érzés költözött a mellkasába, ahogy eszébe jutott az kámzsás öregember. A deszkák ismét megroppantak, por hullott le a mennyezetről. A tivornya hangjai halkán, mégis élesen vájtak a férfi elméjébe.

Elég, gondolta, ideje továbbindulni. Talán ha siet, egy nagyobb városba is érhet, még éjfél előtt.

Felállt az asztaltól és az ajtó felé indult.

- Hé, utazó! Igen maga, abban a barna hacukában! Hová gondol? - a kocsmáros hangja valahogy sikeresen átjutott a tömegen, és még elég hangos maradt, hogy amikor a távozó férfi fülébe jutott, képes volt megértetnie magát. A kocsmáros válasza sem várva folytatta:

- Nem tanácsos éjjel egyedül utazni. Különben is minek akar az úr ilyen hamar távozni? Annyira nem vagyunk mi drágák! Ipole! Gyere ide lányom, hagyj az alvókat békén. Ez az úr itt maradni szeretne.

Egy különösképp csinos hölgy termett hirtelen a férfi előtt, és az arcába mosolygott. Ebben a pillanatban azonban, furcsa erő lett úrrá rajta. Olyan erő, amit nem érzett mióta...

Homloka verejtékezni kezdett, lába elnehezült. Hangok hatoltak a fejébe, melyeket soha sem hallott. Visszavonhatatlan gondolatok karcolták az agyát belülről, lassan emésztve fel józan eszét. Mit akarhatott az öreg? Miért indult útnak? Soha nem akartam elmenni, mégis itt vagyok. Nem értem, hogyan kerültem ide. Nem én akartam idejönni, de mégis... azt hiszem én indultam el, nem más... hiszen, itt vagyok. De én nem lehetek én. Miért indultam el? Nem akartam idejönni. Gondolatai erős örvényként kavargtak. Az egész értelmetlen volt, már az elejétől kezdve. Nincs magyarázat, az ösvényen csak egy irányba haladhatott. Csak egy irányba.

A férfi félrelökte a fogadóslányt és kivágtatott az éjszakába. Eszeveszetten futni kezdett, akárha üldöznék. Nem akárkik üldözhatték, hiszen úgy rohant, mintha legalábbis lovasok kergették volna.

A varázslat élesen csillogó üvegszilánkokként fészkelte be magát a férfi mentáltestébe. Akkor sem tehetett volna ellene semmit, ha éppenséggel tudja, mi történik vele. A mágia hajtotta és üzte bele az éjszakába. Az üldözte végig, mígnem hirtelen kifogyott lába alól a talaj.

Az erdő, melyen keresztülhaladt, sötét volt. Az alak, bármennyire is lopakodott, semmiképp sem tudta volna női mivoltát letagadni. Habár ilyen késői órában legfeljebb a baglyok szentelhetek volna figyelmet neki, ám ők sem tették. A nemesi vér apró patakokban csörgedezett az arcán, ahogy az ágak gyengéden vagdosták. Szemei tükrében örülten csillogott a hold.

Tudom, hogy itt kell lennie, de mégsem találom, miért, miért?! A gondolatok erőteljes viszályt szítottak az elméjében, akárha szörnyű háború dúlt volna bent. Megigérte, hogy itt találom. Itt kell lennie! Uwe! nevére, mi ez?!

Egy apró sikoltás hagyta csak el a száját. A keze ösztönösen lendült: kivette a kést a tokjából és egyenesen mellkason szúrt valakit. Valakit, aki épp az imént pottyant elé. Az előtűnő holdfényben a férfi lassan nekidőlt egy fának, és lesüllyedt a földre. Barna inge kezdett átnedvesedni. A kés egyenesen a tüdeje mellett vágott utat magának, belevágva a szívizomba. Vörös vér serkent ott, ahol a nő kihúzta kését. Tekintetük egy pillanatra találkozott: mint két eszelős, meredtek egymásra. A férfi keze ellazult, és egy aranyérme hullott le a földre. Csengése törte meg csupán a néma csendet. A nő szeme elkerekedett. Felkapta az érmét és rohanni kezdett.

A férfi szeme fakóvá vált. Már tompa csillogás sem látszott benne. Teste ellazult, de még nem halt meg. Várt valamire. Egy hangra, amely választ ad az utolsó kérdésére.

- Tudom, hogy ez nem egy váratlan fordulat volt. Neked is tudnod kell. Elfogadod, ha azt mondom, egy nagy terv részese vagy? Hamarosan elér minket a változás. Nem kérem azt, hogy örülj, de kellemesebb lenne, ha elfogadnád a bocsánatkérésem.

- Miért? - suttogta a férfi.

- Ezért az egészért.

- Nem... nem úgy értem. - halkán felköhögött, majd folytatta - miért én kellett legyek? Annyi ember van.

- Annyi ember van, mégis csak a te sorsod vezetett ide, ebbe az erdőbe. Ma este.

A fák görcsös ágai recsegve zárultak a haldokló fölé. A sötét, érdes mocorgás dübörgő üteme számolta vissza a hátralévő percekét. A férfi inge lassan már teljesen átázott. Felnézett az öreg kámzsás alakra, majd vissza a tenyerére. A csukja alól csak tompa, érdes beszéd szűrődött ki:

- Tudom, most azt gondolod, én magam is idehozhattam volna az érmét. A helyzet azonban ennél sokkal bonyolultabb. Kérlek hidd el nekem, amikor azt mondom: neked kellett elhoznod. Te voltál az utolsó láncszem. Az érme mostantól egész és a maga útját járja.

A férfi szemében kihunytt a maradék fény is. Az öregember már csak az éjszakának suttogta el:

- Nem vagyok büszke arra, aki vagyok. Csupán úgy hiszem, amit teszek, szükséges. Csak azt sajnálom, hogy nem a jobb sorsra érdemesek jutottak osztályrészemül. - lassan felállt, a csukját hátrahajtva az éjszakában futó nő lábnyomaira meredt - Ma ennek a derék fiatalembernek a története véget ért. A tiéd viszont kedves Zoeris, még folytatódik.

Egy nő rohant eltökéltem az éjszakában. Tudta, hogy oda fog érni időben, mégis futott. Maga sem értette, miért, de tudta, hogy amint célba ér, mindenre rá fog jönni...

Zoeris Inaril neve smaragd ragyogást jelent. Tekintete akár jégeső, úgy zúdul mindenkire, aki elég bátor, hogy elé álljon. Verejtéke, mint a mérgezett reggeli harmat, gördül le az arcán. Megérkezett. Ezen a ponton már nincs visszaút. A meredély szélén áll, s lábai apró köveket hánynak a feneketlen mélységbe. A végzet őrző tengere szüntelenül rombolja a sziklákat, rozsdás nyikorgást hallatva kúsznak fel a falon. A távolban egy koromfekete felhő gomolyog, s egy sötét alakot formázva lassan a holdak elé úszik. Ez itt a vég. Ezen a helyen kell választania a múlt és a jövő között.

A KALAND HANGULATÁRÓL

Sok kaland kísérletezett már párhuzamos dimenziók, alternatív világok szerepeltetésével, és bár hol több, hol kevesebb sikert értek el, mi mégis ismét ehhez a módszerhez folyamodunk kalandunk történetének göngyöltésekor. Azt reméljük, hogy - bár sokan valószínűleg felvonják majd szemöldöküket az időutazással kísérletező és alternatív világokon játszódó kalandok hallatán -, nekünk mégis sikerül egy új aspektusát megmutatni az efféle játéknak.

Ez a kaland ugyanis egyfelől a Hetedkori jelenbe, másrésztől a régmúltba, a több mint húszezer évvel ezelőtti Crantai Birodalomba kalauzolja el a játékosokat és remélhetőleg a kalandmestereket egyaránt. Az embernépek első civilizációjának bemutatására egy sajátos kettőséget igyekeztünk megteremteni: a valaha volt és jelenleg létező párhuzamát és ellenétét.

Helyszínünk Veszpúr avagy a régi idő Veseph'Uhr városa, egy apró település az Onpor bércei között, a mai Abaszisz, a néhai Tajtékrónus Birodalom területén.

A sajátos miliő megteremtésében reményeink szerint mind a régi idők kultúra, történelme, misztikuma és valaha volt istenei segítségünkre lesznek. Történetünkben Cranta hagyományainak bemutatásához olyan mágikus elemeket használunk, amelyek nem szerepelnek egyetlen hivatalos törvénykönyvben sem. Kérjük, ezt kivételesen ne kérd rajtunk számon, hisz ez a misztikum is

HÁTTÉR ÉS ELŐZMÉNYEK

A Pyarron szerinti 3600-as évek derekán két ígéretes tanítvány került Doran varázslóinak sorai közé. Mestereik szerint mindketten az évszázad legígéretesebb tanoncai közé tartoztak, s mint ilyenek, különleges figyelmét élvezték a varázslóváros tanítóinak. Ifjonti éveik dacára kivételes tudás és hatalom birtokosaivá váltak, észak tudós fői közül egy sem kérdőjelezhette volna meg képességeiket és jogukat, hogy majdan Doran nagyjai közé emelkedjenek.

Csupán kevesen tudták, hogy pár évvel beavatásuk után feloldhatatlan ellentét feszült a két tanítvány között. Mint a legtöbb varázsló között, bennük is fellobbant a rivalizálás lángja, ami bár meglehetősen megszokott volt a mágiában hatalomra szert tett beavatottak között, ritkán szült csak rossz vért.

Mindketten a kyr alapokon nyugvó mozaikmágia letéteményeseinek vallották magukat, azonban míg egyikük - Asd- mindenképp előtt vallotta, hogy tiszta kyr mágia Clowynről származik, s a Crantai Birodalom nem rendelkeztek saját kiforrott mágiakus hagyományokkal. Xyz mágiaelméleti feltevései egész elrugaszkodottak voltak.

Ő ugyanis azt állította, a kyrek nem rendelkeztek a ma ismert mozaikmágia teljese ismerettárával, tudásokat az embernépek mágiájából átemelt egészen új mágiatípusokkal gazdagították, és ezeknek elegye alkotja a ma ismert mozaikmágia egészét.

Elméleteiknek számtalan tudós fórumon adtak hangot, s bár a legtöbb történekutató és teológus Asd elméletét tartották valószínűbbnek, azonban egyikük sem tudta maradéktalanul alátámasztani igazát, s vetélkedésük és a maguk igazának bizonyítása idővel személyes versengéssé fajult.

Mindketten behatóan tanulmányozták a kyr mozaikmágia eredetét, mágiaelméleti tudásuk az ezredfordulóra párját ritkítóan alaposra csiszolódott, s számos újítással gazdagították Doran mágusainak tudástárát. Idővel persze Doran könyvtárát már nem találták elegendőnek tanulmányaik pontos és mélyreható folytatásához, így toli vidékekre – Erionba, Pyarronba, Lar-dorba s még számtalan más helyre – vándoroltak, hogy ismereteiket bővítsék. Azonban míg Asd a kyr eredetű mozaikok megértésének szentelte életét, Xyz sokkal inkább vonzotta a crantai szörvényemlékek és behatások tanulmányozása. Így alakult, hogy míg egyikük a hagyományos Mentál, Asztrál és Idómágia terén bizonyította rátermettségét, addig másikuk a kivételes módszerek, a Necromancia és a Szimpatikus mágia terén ért el sikereket.

Éveik derekán Xyz volt az, aki hamarabb felismerte tévedésüket, és rádöbbsent, mindketten tévesen álltak neki kutatásaiknak. Érdeklődése innentől a crantai alapú igézómágiák felé irányult, s évtizedes megszállott kutatásai idővel meg is hozták gyümölcsét.

Mindkét mágus elérte már meglett kort, s jóval túl voltak hatvanadik esztendejükön, mire Xyz előállt elméleteivel, melyek alátámasztották a már réges-rég feledésbe merült versengésüket (mely az eltelt idő alatt kiengesztelhetetlen ellentété mélyült köztük, és mondhatni megszállottságukká vált). Míg Asd a Doranban is elismert és oktatott Idómágia segítségével igyekezett bepillantást nyerni az ősök múltjába és tudásába, addig Xyz egy egészen hajmeresztő elmélettel állt elő.

Vizsgálódásai során arra jutott, hogy az emberi lélek vándorútja során, amely az Örök Körforgás során a létezés különböző stációit éli meg, valamilyen formában birtokában marad előző életeinek tudásának, s ezek alapján nyer új életet Yneven, hogy megismerje a létezés minél tágabb aspektusait. Ebből vonta le következtetéseit, hogyha a lélek halhatatlansága folytán birtokolja előző életeinek emlékét, azokhoz hozzáférve elérhetővé válna az ősök tudása.

Tanulmányai így felölelték a természeti népek sámánizmusát is, és az Idianal-hegység népei között olyan tudásra bukkant amely kétségtelenül előrébb rendítette tanulmányait. Az elbizakodott mágus odáig merészkedett, hogy megpróbálta a születés és a vér útján visszafejteni és magához szólítani az ősök szellemét.

Kutatásaiban nagy segítségére szolgált egy, az Idinal bércei közt lelt Álomkristály, melybe anno crantai egyik máguskirálya zárta lelkét. Megszállottságában észre sem vette, ahogy a félig elpusztult kristályba zárt maradvány-lélek lassan beszivárgott elméjébe és tudása kiegészítése mellett megmételtyezte lelkét.

A volt dorani mágus, midőn érezte, hogy már nincs sok hátra az Yneven reá szabott időből, találkozóra hívta öreg riválisát s vele az őt támogató tudós főket, hogy ideje lejárta előtt tanulságot tegyen eddigi ismereteiről, s bizonyítsa a maga igazát.

Az évtizedek során az Idinal hegység bércei között lassan kialakított egy különleges zárványkultúrát, melyet a valaha élt crantai lelkek megidézésével és húsba börtönzésével alkotott. Munkássága során sikerült helyel-közzel rekonstruálnia egy ősi crantai város Veseph-Uhr életét.

Azonban maga sem sejtette, hogy míg lelke egyik fele kizárólag az egyetemes mágikus tudás bővítése érdekében cselekszik, addig megmételtyezett énje ebben a Crantai Birodalom újbóli felélesztését és kyr hódítók eltírását látja. Így nem si sejtette, hogy míg ő jóhiszeműen varázsló társai előtt szeretne számot adni évtizedeken át gyűjtött tapasztalatról, addig másik fele a Doranból érkező varázsló társaságra mint kyria Hatalmasainak letéteményeseire, az elpusztítandó ellenségre tekint. Csak későn döbbsen rá, hogy a tudás, melyet botor módon ismét a felszínre hozott, lassan túllép rajta és önálló életre kel...

Xyz tehát megidézett és emberekbe börtönzött lelkekből imitálta egy valaha volt crantai város életét. Ezt és ezzel kapcsolatban tanulmányait szándékozik bemutatni a doranból hívott küldöttségnek. Nem sejtja azonban, hogy Veseph-Uhr valaha létezett lakosai idővel önálló életre keltek, és rég elfeledett szertartásokat hajtanak végre a tudtán kívül.

Ő és a dorani követség tagjai is ennek az ősi rituálénak esnek áldozatul, melynek célja Cranta rég holt isteneinek feltámasztása, s valaha volt Crantai Birodalom dicsőségének újbóli felélesztése. Veseph-Uhr önálló életre kel, mit sem törődve a felette elmúl évezredeknek, folytatva krónikáját ott, ahol a kyr hódítók megjelenése véget vetett neki.

Xyz rendelkezésére – a crantai álomkristály lélekmaradványának tudásán kívül – azokhoz hasonló iratok is rendelkezésre álltak, melyeket anno Alidax boszorkányúrnője a Kóborlók megfékezésére (birtoklására?) használt. A lassan megszállottá váló dorani mágus azonban nem érte be ennyivel. Hosszas tanulmányai, nem ritkán bibliotékákból eltulajdonított titkos tekercsei (de leginkább e belé költözött crantai maradványlélek emlékei) alapján rekonstruált szertartásaival képes volt egyes specifikus lelkek visszahívására is. Természetesen csak azokéra, akik éppen nem egy Hetedkori test „rabságában sýnylődtek”.

Így lassan, évtizedes munkával – gyakran kivárva, míg egy-egy lélek a Kárpiton túlra távozik – visszaszólította Veseph-Uhr lakosságának túlnyomó részét.

Legkönnyebben persze azon lelkek előhívása sikerült, amelyek sosem távoztak igazán Ynev térségeiről – leginkább azért, mert hosszú időre kívül rekedtek az Örök Körforgáson. Ezek azok a hazajáró lelkek, vérivó dögök amelyek anno áldozatul estek a crantai isteneket engesztelő emberáldozatoknak, vagy a kyr mézszárlás során szakadtak ki az újjászületés menetéből. Abaszisz területén kísértetként, kóborló élőholtként vagy a boszorkánymesterek kedvelt játékszereként tengették nyomorult nemlétüket, s az első hívó szóra kapva-kaptak az alkalmon, hogy ismét testet ölthessenek.

Persze akadtak lelkek, akiket sokkal nehezebb volt ismét előcsalogatni, s az idők során, messzi földről erre vándorolt utazónak veszett nyoma az Onpor bércei között, akik legtöbbször nem is sejtették, hogy vesztüket az okozta, egy korábbi életükben Veseph-Uhr lakosai közé tartoztak.

A varázsló tevékenysége természetesen nem maradt nyom nélkül, ám ennek leginkább az Abaszisz szerte tevékenykedő maroknyi Darton-pap a megmondhatója, akinek az elmúlt évtizedbe egyre több nyugodt éjszakájuk és egyre kevesebb visszajáró kísértő szellemekkel volt dolguk. Mire az északi Inkvizíció fülébe is eljut az eleven holtak szokatlan nyugalma, és kivizsgálásra küldik néhány emberüket, a mágus „gyűjteményéből” vagy ahogy a crantai lélek maradvány gondolja „alattvalóiból” csupán kevés hiányzik már, köztük akár a kalandozók lelkei is.

XYZ TEVÉKENYSÉGE

A dorani varázsló többféle képen is igyekezett magához hívni a valaha Veseph-Uhrban élő crantai lelkeket. Ifinben, ebben a forrongó nagyvárosban állította föl azt a Lélekhívó Fáklyáit, melyeknek célja hogy az Örök Körforgásba avatkozva az egykor Veseph-Uhrban élők lelkei egyre közelebb és közelebb szülessenek újjá egykori otthonukhoz. Ugyanezek a pecsétek gondoskodnak arról, hogy hívásukkal szunnyadó készletést plántáljanak ezen emberek szívébe, szüntelen vonzódást és vágyakozást egykori otthonuk után. Sok éves fáradozásai végül siker koronázta, az újjászülető vagy már a Kárpiton innen tartózkodó lelkek szép lassan megkezdték hosszan vándorlásukat Ifin felé.

Ezek az emberek egész életükben megmagyarázhatatlan vágyódást éreznek az aszisz főváros iránt, és ha lehetőségük adódik, igyekeznek ellátogatni oda. Álmodok, sugallatok szólnak az Idinalban húzódo városról, és gyakran épp jövendőmondók, álomfejtők és más kuruzslók felkeresése okán utaznak Ifinbe, akik talán választ adhatnak kérdéseikre. Itt aztán gyakran hetekig bolyonganak, különös érdeklődéssel viseltetve az egykori Crantai romok, maradványok iránt. Érdekesség, hogy az ilyen lelket hordozó személyek ha véletlenül találkoznak egymással, megmagyarázhatatlan ismeretséget éreznek a másik iránt. Pontosan nem tudják hol és mikor, de határozottan az az érzetük támad, hogy látták már a másikat.

Xyznek idővel már nem is okozott különösebb nehézséget az ilyen személyek felismerése, pusztán asztrál képük alapján képes volt azonosítani őket. Ezeket a kóborlókat rendszerint az egykori crantai alapokra épület Ifini Aréna, a Nagykirály palotája vagy a város Nekropolisza és elfeledett crantai alapokra épült polgárház, terecskék környékén „gyűjtötte” be. Minden héten Ifinben utazik, és a jól ismert 6-8 helyet végigjárva szemléli az embereket az asztrálsíkon.

Az ott lakók, a környék boltosai vagy a kivénhedtebb városőrök számára jól ismert a felleghajtós öregember, akik több mint két évtizede majd minden héten megjelenik ugyanabban a ligetben, terecskén, szobor körül és pár óra várakozás után nyomtanul távozik, hogy csak egy hét múlva térjen vissza. Néhol egész történetek, kósza pletykák járnak róla, egyesek félik látását és baj előhírnökének, rossz szellemének tartják. Egészen hajmeresztő pletykák szerint ilyenkor kisgyermekük után kutat, akiket elragad magával valamilyen szörnyűség és átkozott helyre.

Xyz idővel azt is biztosítani kívánta, hogy az Ifinben esetleg eltávozó lelkeknek ne kelljen új testben ismét megszületniük, s ismét a hívásra lelteniük, így a Nekropolisz temetőiben elhelyezte sajátos lélekcsapdáit. Üres sírboltokban, rég elhagyatott kripták mélyén fekszenek azok a tetemek, melyek egy ilyen megjelölt lélek eltávoztakor lépnek működésbe, s magukba zárják azt, nem hagyva eltávozni a Szférákon túlra. Később a feltöltődött rajzolatokat összeszedte, s Veszpúrban homonkulusz testtel ajándékozta meg őket. Xyz idővel ezt a módszert is lassúnak és körülményesnek érezte, és nem egyszer előfordult, hogy az elhunyt temetése után megbontotta a sírt, és azonnal a tetemre véste a bebörtönző jelet, önnön porhüvelyébe zárva a lelket.

Ezért nem egyszer került összetűzésbe Darton ifini papjaival, akik igencsak rossz szemmel nézték a rejtélyes sírablók ténykedését. Szerencsére az eseteket könnyűszerrel lehetett a helyi boszorkánymesteri szekták számlájára írni. Azonban a papoknál érdeklődve egyikük-másikuk megemlítheti az évek óta visszajáró dögkeselyűt, akit ez idáig csupán megpillantaniuk sikerült.

Xyz türelmetlensége és megszállottsága azonban nőttön-nő, és idővel már attól sem riadt vissza, hogy egyes régóta áhított lelkek megérkezését saját kezűleg gyorsítsa fel, akár öregítő mágiákkal, akár csengő dénárokért vásárolt hurkosok segítségével.

Ynev-szerte számtalan ügynöke jár-ke, megbízójuk elveszett unokabátyját, húgát, leányát és fiait kutatva. Egy ideje már saját maga is nekilátott szimpátia útján felkutatni a túl messzire szakadt lelkeket, s ajánlatokkal, meghívásokkal Ifinbe csábítani őket.

A nekropolisz belsejében, egy többszintes nemesi kriptá mélyén található pentagrammája, mely összeköttetést biztosít számára az Idinal bércei közt megbúvó Veszpurral. Az ifini nyilvános bibliotékájában, jósknál és jövőlátóknál, sőt, egyes alvilági testvériségek körében is apró nyomokat hintett el, hogy a kitaratóan kutatók maguktól is meglelhessék a kaput, s ebben sem kellett csalatkozni. A makacs sugallatok hatására hetente érkezik önerejéből új lélek Veszpúrba.

ASD TEVÉKENYÉSE

A dorani varázslótanács tagja három héttel ezelőtt kapott levelet régi riválisától, amelyben Xyz kifejti, sikerült rábukkannia és megfejtenie a crantai mágia mibenlétét, és ennek holdhónap múltán tanúbizonyosságát is mindenki előtt, aki valaha megkérdőjelezte elméletét. A kétkedők és hitetlenkedők egész csapatát várja majd Ifinben, hogy megmutathassa 40 esztendőnyi „munkásságának” színhelyét, amit azonban nem nevez meg.

Asd a sorok között olvasva baljóslatú sejtelem kezdi gyötörni, és igyekszik utána járni, merre is végezte kutatásait rég nem jelentkezett pályatársa. Megdöbbenve tapasztalja, hogy a Xyz feltűnésének helyét ellopott fóliánsok, bibliotékák rejtett kódexeinek nyomtalan eltűnése, otthonukról elvándorló családok, eltűnt rokonok és újszülött gyermekek szegélyezik.

Rosszat sejtve már a találkozó előtt egy héttel Ifinbe utazik, hogy felkutassa a másik mágust, és végére járjon a dolognak, mielőtt elbizakodott riválisa az egészet a Dorani Tanács és a külvilág elé tárja.

Az ifinben tapasztalt helyzet csak még jobban elkészeríti, ő ugyanis látja az összefüggést a z időnként eltűnő fiatal gyermekek, a rejtélyes halál esetek és egyéb furcsaságok között. Azonban Xyz azonban csak ritkán mutatkozik Ifinben, elővigyázatosan jár el, a mágusnak személyesen reménytelennek tűnik a rozsomák felkutatása. Főképp a lelepleződés veszélye nélkül.

Elhatározza hát, hogy ugyanarra a prédára fog vadászni, mint riválisa, s így próbál a közelébe férközni. A kalandozók kapóra jönnek neki, mikor rájön, ha laza szálakkal is, de kötődnek Xyzhez, s ha kis esély is van rá, hogy a nyomára vezessék, megéri megpróbálni.

A KALANDOZÓK SZÍNRE LÉPNEK

A karakterek számtalan módon kerülhetnek a kaland helyszínére. A lehetőségek tárháza annyira bőséges, hogy bármilyen csapat számára kínálkozik tesethez álló bemesélés, álljon itt néhány példa:

- Egy vagy több karakterek valaha maga is Veseph-Uhr lakosa volt előző életeinek egyikében, így ő is megérzik az álombeli vagy egyéb sugallatot, és ennek hatására veszi útját az aszisz hegyek felé. (mindenképp ajánlott)

- Másokat hasonló ráhatásra választanak ki megbízóik, hogy Ifinben nyoma veszett hozzátartozójuk nyomát kutassák föl.

- Lehetnek az északi inkvizíció kirendelt megfigyelői, akik a kóbor lelkek szokatlan viselkedését hivatottak kivizsgálni (teszethez álló például Adron-pap, Darton-pap vagy nekromanta számára)

- Állhatnak Xyz megbízásában, aki egy értékes és ritka tekercsek vagy Kódex felkutatására bérelte fel őket, és most zsákmányukkal térnek meg Ifinbe.

- Épp ellenkezőleg, rendjüktől eltulajdonított iratokat üldöznek, és a tolvajok nyomát követve jutnak az aszisz székvárosba (teszethez álló például egy Krad-pap vagy paplovag számára)

- A nekropoliszt őrző városőrök és Darton papok felkérésére keresik a rejtélyes sírgyalázót

- Cranta után érdeklődő karakter esetén Xyz akár tévesen kóbor léleknek hiheti

- Jövendőmondók, álomfejtők félreértelmezett jóslatait kutatva bukkanhatnak Xyz nyomára

- Nyomozhatnak az Ifinben váratlanul halt emberek, eltűnt gyermekek ügyében

VESEPH'UHR, A CRANTAI VÁROS

Veseph-Uhr városa az egykori – év tízezredekkel ezelőtti – lupár és dolamin törzsek szállásterületének közepén, az Idinal-hegység egy magasan fekvő völgyében terül el. Eme két népcsoport az emberi faj első megnyilvánulásai, s leszármazottaik az eltelt korok ellenére is mind a mai napig fellelhető Abaszisz és az attól keletre leterülő vidékeken.

Többek között e két népcsoportot is magába olvasztotta a Quiron-tenger déli partján megerősödő anagmar törzsek, melyeket később a krónikák tévesen mint crantai nép emlegetnek. A település kialakulása negyedkorra tehető, és egyike a legősibb ember lakta városoknak. A Calownyról érkező kyrek megszállásával együtt elnéptelenedett és jelentőségét veszítette, azonban az azt megelőző crantai időkben, s a háború alatt is jelentős kultikus központ volt. A Felhőtarmoányok, majd Gal-Nar (Kelet Cranta) eleste után a tenger déli felén elterülő Tajtékrónus Birodalom sem dacolhatott sokáig a hódítókkal, s csakhamar behódolt nekik.

Cranta népei szolgásgorba kényszerültek a kyr birodalomban, s kultúrájukkal együtt az enyészeté és feledése lett mágiájuk jelentős része is. Azonban tájegységeken át húzódó monumentális építkezéseik nyomát a mai napig magán hordozza a kontinens. Rejtélyes sziklasoraik és kőgyűrűik egyes ívei pedig épp itt, Veseph'Uhr városában találkoznak. Arról, hogy mi célt szolgáltak ez ek a látszólag céltalan és végeláthatatlan építmények, mai napig megoszlanak a vélemények. Az azonban bizonyos, hogy egykoron jelentős mágikus energiát hordoztak, s szakrális jelképük sem lebecsülendő. A város katonai szempontból sosem volt nagy jelentőségű, azonban számos crantai istenség temploma és szent helye állt itt, védőistenükként Chrom-ot, az első embert tisztelték.

CSELEKMÉNYVÁZLAT

I. rész

1. A karakterek megérkeznek Ifinbe.
2. Bemeséléstől függően Xyz nyomaira bukkannak.
3. Asd figyelmeztet rájuk, és felveszi velük a kapcsolatot
4. Nyomozással eljuthatnak a Nekropoliszban álló pentagrammához
5. A karakterek átkerülnek Vespúr városába

LIVE betét

II. rész

1. A valaha itt élt lelkekben felébred crantai életük emlékei
2. A crantai település felderítése, történelmének, kultúrájának megismerése
3. Asd megérkezése Vespúrba
4. A mágusok csatája
5. Visszatérés Ifinbe

I. FEJEZET

„A hajóról még kevésbé látszott, mint a csónakból. A reggeli köd az éjszakai esőzés után sejtelmes sötétségbe vonta a part amúgy is csalóka lidércfényeit. A távolabbról göcsörtösnek tetsző világítótorony támoszlopokkal tarkított sziluettje annak mutatta a déli vizek legismertebb révét, mint ami volt: egy ragacsos és veszedelmes pókhálónak a csillogó víztükör fölött.”

Ifin, Abaszisz fővárosa és az Otlokirok koronavárosa

A kaland a Quiron tenger déli partján fekvő, népes és vegyes lakosságú kikötővárosában veszi kezdetét. Ide több úton is érkehetnek a játékos karakterek Ynev különböző pontjairól. A vízi út a legnépszerűbb és legsűrűbben járt mód errefelé, de nagy számú utazó érkezik a városban álló térkapukon keresztül is. Ezek mellett eltörpül az egyéb úton érkezők száma, akik a város számos kereskedő kapuján keresztül jutnak be, de még így is jelentős forgalmat bonyolítanak le a mérsékelt vámú szárazföldi utak.

Térkapuval ez a módszer megviselheti a térváltás nem szokott és gyengébb fizikális képességgel rendelkező kalandozókat, múló rosszullétet és émelygést okozva. Ifinben épp a Viadorok Ünnepe ülik, így a térkapu költséges mulatságnak bizonyulhat, személyenként és lovanként 1 aranyat kérnek el a használatáért, szekerek és batárok méretüktől és rakományuk súlyától függően 3-5 aranyért kelhetnek át. Hajóval való utazás során a hajó személyzetét erős viharok és egy gyilkos ritkította meg, egy-két karakter súlyosan meg is sérülhetett. Szárazföldi úton haramiákkal gyűlt meg a csapat baja... Ennek mindössze annyi jelentősége van, hogy a csapat fáradt és pihenni szórakozni vágyik. Ezt tehetik fogadóban, utcabálon, közkedvelt vagy titkon működő arénába. Köthetnek fogadást a bajnokokra, viadorokra.

Szórakozás

A viadalok nyitánya először egy látványosan megrendezett csatával kezdődik, melyben bemutatják, hogy az első Otlokir hogyan szerezte meg a végső csatában az obasz törzsek hazáját. Majd hagyományosan a pusztakezes viadalok és birkózásokat láthat a közönség. Hangulati elemként meg kell említeni a helyi bajnok vereségét akinek a későbbiekben lesz szerepe a modulban. Ha van rá lehetőség érzékeltesük ezt a küzdelmet az arénában. A bajnok igen fáradtan és késve reagál az eseményekre így ellenfele egy Haonwelli nerton legyőzi.

A legtöbb fogadóban kobzosok szórakoztatják egész este vígadó, mulatozó vendégeket. Csinos lányok sürgölődnek-forgolódnak az asztalok között várva a vendégek kívánságait. A bajnok veresége futótűzként terjed a városban. Az italmérésekben, rosszabb hírű tavernákban majdnem mindenhol kitör a verekedés külhoniak és helybeliek között.

Az utcabálon felvonulás zajlik a kapu térről a kikötőig, a dokkok mentén egészen az arénáig, majd elvonulva az Otlokir palota előtt. A felvonuláson nairai kocsiktól gorkivi zászlódobálógig majdnem minden nemzet megfordul. Az asziszok igen kitesznek magukért, hogy a narvani karnevált maguk mögé utasítsák.

Találkozások

Xyz, a rozsomák varázsló emberei már a városban tevékenykednek, így sok helyen lehet nyomukra akadni, vagy találkozni velük. Az ünnepek számtalan embert vonzanak a városba, köztük reményeik szerint népesel számmal lehetnek jelent Veszpúr majdani-eljövendő lakói. Xyzzel és embereivel elsősorban a viadalon találkozhatna, ahol a megbundázott meccs után a város alatti kazamatarendszerbe menekítik a csatát veszített viadort, míg mindenki az új nyertest ünnepli. Miután visszatérnek a Nekropoliszból a várost járó Xyz oldalán tűnhetnek fel. Ilyen minőségükben mesterükkel több helyet is bejárhatnak a városban.

Találkozhatnak a helyi kapcsolataikkal, akiket vagy korábban bíztak meg eltűnt rokonuk, ismerősük felkutatásával vagy akár a helyi alvilág (kizárólag a Család, más néven a Kobrák tevékenykedhetnek Ifinben az ünnepek alatt, a szabadúszó pályatársaktól könyörületet nem ismerve szabadulnak meg. Ha a karakter keresik az alvilággal, **Csonka Szemű Grodiszhoz** irányítják őket) segítségét is kérhetik az ügyeiket illetően. Meghozhatják Xyz várva várt föliánsait, vagy elkezdhetik felhajtani a tolvajok nyomait.

Megbízóikkal, összekötőikkel az *Igaz Gyöngyök Hona* nevezetű patináns fogadóban találkozhatnak. A “honban” a tehetősebb polgárok és nevezetes, de mégis rangrejtve utazók szoktak megszállni. Ha a karakterek rendezték ügyeiket, vagy ha Xyz tekerceit hozzák meg egy öregember telepedik az asztalukhoz. Az öreg, aki első látásra ugyan valóban a sztereotípiák csuklyás megbízója, valójában azonban a dorani nagytanács tagja és a titokban érkezett **Asd, a denevér**.

Ha alkalmasnak tartja a játékosokat, hogy beavassa őket viselt dolgaiba, akkor felkéri a karaktereket, hogy vizsgálódjanak varázslótársa, a Rozsomák után. Felkéri őket, leljék meg a nyomát, mivel ő egyelőre nem akarja felfedni ittlétét, és titkon jutassák el Zóna Varázsjelét Xyz közelébe. Amennyiben a csapatban akad egy crantai lélek-utód vagy esetleg egy dorani rendtársa (a kettő együtt, egy személyben lenne a legüdvösebb) akkor minden további nélkül megosztja vele aggályait is. Ha a csapat semleges ilyen szempontból akkor melléjük telepedve, varázslóbotját látványosan maga mellé húzva ajánl nekik egy fogadást vagy munkát, a csapat reakciójától függően. Kreatív pillanatban feltehet valamilyen találós kérdést (“Mi az ami, uszony nélkül úszik, szárnyak nélkül repül és ásó nélkül járja a föld mélyét? – A megoldás a víz”).

Nyomozás

Egy nemrég megnyílt kortárs galériában, melyben szürrealista álmképeket állítanak ki (a Völgy eltorzított csendéletei, mely erősítheti a karakterek sugallatait). A művész maga is egy, az újraalkotott város jövődéli lakói közül. Xyz egy kisebb közbizás után emberei képességeit latba vetve dobozban szállítatja el a Nekropoliszban lévő pentagrammához.

A karakterek személyében igen patináns lelkek érkeztek a városba, akikre Xyz már igen régóta várt. Veseph’Uhrban fontos tisztséget tölthettek be hajdanán, s vándorlásuk igen hosszas volt, mire Ifinbe érkeztek. Xyz nem is győzi kívánni, míg a “szokványos” utak egyikén megtérnek hozzá. az ünnepek előrehaladtával a Család tagjait megbízza a crantai lélek-utód csapattag(ok) elfogásával. Amennyiben sikerült pozitív kapcsolatot kialakítani Grodiszsal, nem elképzelhetetlen, hogy figyelmeztesse őket valamilyen módon. Kutakodhatnak a könyvtárban crantai iratok után (számos feljegyzésnek veszett nyoma), körbekérdezősködhetnek pletykák után szimatolva, követhetik az Ifinben lődörgő lélek-utódokat, magukat is kiadhatják annak, és így csatlakozhatnak Xyz nyájához. A kevéske nyom amit fellelhetnek, a Nekropoliszba vezet (akár a fejedelméket vallatják sikeresen, akár megbeszéltek Xyzzel a találkozó helyét). Az ideje mindenképpen éjfélnél előtt két-három órával, mikor a Vörös hold a legmagasabban áll.

A Nekropoliszba napszállta után vagy a dartoniták által őrzött kapukon (nehezebb) vagy a városőrök által védetteken (csúszópénzzel könnyebb) vagy a csatornán keresztül lehet bejutni (ez esetben számolniuk kell a sírból visszatért lakosokkal való találkozásra). Máskülönbén csak a fallal körülvett ősrégi temetőbe a falat megmászva vagy órákat sétálva egy résen juthat be a csapat. A temetőben a kalandozók számos jelöletlen sírt kopjafát mauzóleumot találhatnak. Az egyik ilyen mauzóleum mélyén van Xyz ifini rejtékhelye, ahonnan a pentagrammája is nyílik. Egy ahhoz közeli síratófalnál állhatnak lesben az NJK kalandozók, ha sejtik, hogy a játékosok utánuk szaglászni (vagy a Család fejedelméi sokat késnek/nem jelentkeznek).

Ha nem Xyz társaságában érkeznek, hanem rajtaütést terveznek, meg kell küzdeniük a mauzóleum belsejében található pentagrammát őrző két crantai kóborlóval. Akárhogyan is kerülnek ide, vagy dobozva vagy dobozok nyomán, eljuthatnak a térkapuig mely utazásuk következő állomására repíti őket a második napon.

II. FEJEZET

“Valahol olyan helyen ahová nem ért a korok aratása, esztendőök akaratot lebíró vihara sem, itt éledt újra elpusztult civilizációk paraszából az, amit sokan elveszetteknek hittek és hisznek ma is. A valóság próbája az illúzióval szemben azonban nem olyan egyértelmű, mint a káosz és rend viaskodása, vagy a fény és sötétség egyetemes különbözősége. Vannak olyan helyei az istenek által teremtett világnak, ahol ezek a szembenálló dolgok nem váltak el egymástól eléggé ahhoz, hogy különbséget lehessen tenni közöttük.”

Veszpúr, az utolsó máguskirály székvárosa és cranta utolsó utáni bástyája

Veseph'Uhr /veszpúr/ egy olyan zárványvilág, ami a Hetedkorban újra él, újra virágzik. Az elmúlt 40 év által életre hívott álom-valóság, melyet a megmászhatatlan hegyeken kívüli világból toborzott régi-új lakókkal népesített be istenként tisztelt máguskirálya, Xyz, a rozsomák, akit itt Chrom néven, az első ember képében tisztelnek.

A téráthidaló mágia amit Xyz használ, nem teljesen egyezik a Doranban oktatott formulákkal, így az átkelés nem teljesen veszélytelen. Minden karakter Akaraterő-próbát köteles tenni, sikertelenség esetén ájultan érkezik meg a kapu túloldalára, nyomasztó rémálmokkal és látomásokkal egy ősi időben létezett crantai város mindennapjainak és pusztulásának képeivel. Megérkezés után jó egy darbig nem is lehet őket magukhoz téríteni, míg Veszpúr mágija meg nem kezdi rajtuk hatását. (Arra azért vigyázzunk, nehogy mindegyikük ájultan érkezzenek meg...)

A játékosok egy tőből kiemelkedő sztalogmit oszloppár között jelennek meg, ha Xyz akaratából ha nem, vízi úton kell a partig hátralévő 30-40 métert megtenniük. Ez a szertartásos megérkezés a megtisztulást és az új élet kezdetét jelenti a lélek korforgását valló új-crantai nép körében. A parton egy állandó “őrszem”, a vénséges vén vak léleklátó posztol egy kiterített pokrócon, és madárcsontok kiszórásával ismeri meg a vízből kilépők valód mivoltát. Ha azok még nem is ismernék fel azonnal egykor volt otthonukat, akkor a távolban oromló város felé irányítja őket. Az újonnan jött “Elveszettek” szemben nyájas mosollyal nyugtaja meg, és esetleges értetlenkedő kérdéseikre mindentudó mosollyal válaszol: Chrom ege alatt mindenképpen megtalálják majd helyüket. Erdeklődve megkérdezi, hogy enni azt szoktak-e (utalva ezzel a város “kevert” lakosságára).

A Völgyben barangolva felfedezhetnek kisebb szentélyeket, eldugottabb remetelakokat vagy újjászületésüket váró helyieket, akik még nem találták meg helyüket a sajátos társadalomban. A helyiekkel társalognak hamar felismerhetik az értintetlen flóra és fauna által jelentett előnyöket és hátrányokat egyaránt. A költőterületükről elzavart, s am agasabb területekre száműzött Feenharok komoly veszélyt jelenthetnek a nyílt terepen bókászó utazók számára, míg az erdőben a még fel nem ismert és így ki nem írtott veszedelmes növényekkel gyűlhet meg az utazók baja. Egy kisebb falu elhagyása után alig 6-8 óra út végén érhetik el Veszpúrt, a máguskirály otthonát (Xyznek repülve ez az út természetesen töredéke). Találkozhatnak (vagy láthatják távolabbról) a város védelmezőjét, a völgy korábbi királyát, egy magányos Traclon, egy erdei óriás, aki Chrom követője lett és a város építésében is segédkezett.

A lépcsőzetes, földvár mintára épült városban találkozhatnak a különös néppel. Amennyiben van közöttük olyan aki lélek-utód akkor az vezetőjük lehet a településen, hisz mire elérik Veszpult, emlékei kisebb hányada szép lassan visszaszivárognak (először csak azt veheti észre, hogy megért egy-egy szót a helybeliek húszezer éve kiveszett nyelvéből, majd a városban sétálva az irányokkal, fontosabb helyszínek elhelyezkedésével is tisztában lesz, egyes embereket felismerni vál, míg mások régi ismerősként üdvözlik). Ellenkező esetben az akit keresve érkeztek ide lehet vezetőjük. Ez feltétlen legyen egy komoly helyi személy, akár a máguskirály személyes környezetének tagjai közül (Chrom hangja).

A várost megismerve találkozhatnak a különleges crantai kultúrával, az általuk használt profán mágiával és a város gyökerébe temetett holtak világával. Maga Chrom is megjelenhet a város felett olykor, hogy elégedett népében gyönyörködjön. A város és a crantai birodalom történetét megelevenítő színházi morális játékokon ismerhetik meg az álomvilág hátterét vagy a város különböző pontjain felhúzott obszidián oszlopok oldalára vésett jelkép sorozatokból.

Összefuthatnak olyanokkal is kiket nem korábbi életük, csupán rossz sorsuk vezérelt csak erre a heylre, és hosszú évek óta a völgy rabságában tengetik életüket. Amennyiben a játékosok felismerik, hogy ez a vendégmarasztaló hely lehet, ráadásul társaik lassan megváltozó lelkének is a végső rév, ha nem cselekszenek hamar és hatásosan. Ebben az éjjel érkező Asd, a denevér lehet segítségükre aki megfejtette a pentagramma jeleit és követte a crantai emlékkristály által megbűvölt egykor volt rendtársát annak újsütetű otthonába. Felismerve, hogy nem lesz képes sokáig rejtve maradni az örült és megbabonázott hívei elől hamar a játékosok keresésére indul, hogy segítségükkel győzze le Vespúr máguskirályát. Mivel a városba nem merészkedik, ezért jeleket hagyhat a játékosok számára (pl. egy lelkes denevér ami azt akarja, hogy kövessék). Együtt kieszelhetik, hogy hogyan és milyen módon vethetnek véget az álomvilágnak. Ha elég sok információt szereztek akkor akár tudhatnak az emlékkristály létéről is, vagy tudhatják, hogy a bűvös varázs az obszidián oszlopokból ered. Mindkét esetben Asd elterelő módon máguspárbajra hívja majd ki Xyzt és ezzel ad időt, hogy a játékosok cselekedjenek.

A mágusok párbaja többszázéves tradíciókon alapszik. A párbaj megkezdését jelző kézjelek és gesztusok kifejezik a résztvevők akaratát, hogy halálig vagy győzelemig tartó harcot kívánnak vívni. Asd és Xyz harca az avatott szemek számára így a legősibb, végzetes kiemenetelű viadalról ad jelet, és a Vespúrral szembeni dombra felálló dorani tanácsstag és a tornya magasából kiáltó Rozsomák megkezdí harcát. Annak menete a korábban játszott LIVE játék folyamatával lesz azonos, különbség csak az “emberi tényező” a kalandozók pályán végrehajtott cselekményei lehetnek és adhatnak új folyást az eseményeknek.

Ennek megfelelően a játékosok vagy a Denevér pártján állva a tornyot ostromolják, vagy a kristályt igyekeznek elpusztítani. Vagy Chrom szolgáljaként a Rozsomákot segítik győzelemre. Harmadik lehetőség, hogy menekülnek ameddig módjuk van a dorani által nyitott kapun keresztül, esetleg a városiakat szabadítják fel az oszlopok elpusztításával. Akármelyik megoldás lesz a végleges (ha önmaguknál maradnak) Ifinbe visszatérve még megkereshetik a világítótoronyra erősített Lélekhívó Fáklyát és a nekropolisz lélekcsapdáit, ezzel is pontot téve az álomvilág végére és egy letűnt világ visszatérésre tett utolsó próbálkozására.

IFIN

Abaszisz fővárosa, az Otlokírok székhelye. Jelentős tengeri forgalmat bonyolít a város, több százezer ember lakja. Számos fogadóval rendelkezik a város mégis a legismertebb „Az Igaz Gyöngyök Hona”. A városban él a híres és száműzött törpe és „törzse”. A város alvilágának urai a kobra néven nevezett shuluri székhelyű tolvaj klán. A vallási rendszere igen szétagolt. A kyr pantheontól a pyarroni isten családig minden megtalálható. A leggyakoribbak Tharr és Antoh kultuszai. A város sőt az ország igen híres a gladiátorküzdelmekről. Az aszisz rendszerű viadalk híresek a szokásokhoz való kötődésükről és részletes, szigorú szabályaikról. Súly fegyver és győzelmek számától függő csatákat láthat a vére szomjazó néző.

A város megélenkül a híres viadal-napok alatt. Látványos harcokat egy ősi harci játék nyitja meg amely bemutatja hogyan sikerült az otlokíroknak elfoglalniuk a területüket. Első nap kezdődik meg az abaszisz gladiátor házai között tartó versengés. Az izgalom a tetőfokra hág, mikor Ifin veretlen viadorja elveszti a küzdelmet egy Haonwelli nertonnal szemben. A város megbolydul, hogy legyőzték a hőüket. Van aki ünnepel, van aki szomorú. De az asziszok valamiért igen ingerlékenyek lesznek. Nos itt szeretném megjegyezni, ha van rá lehetőség szemléltessük a gladiátor küzdelmet. Illetve harcias jellegű karakterek előtt ne zárjuk el a lehetőséget a „viadalon való részéveteltől” Ifin tele van illegális arénákkal... ilyenkor ezek is jóval nagyobb pénzt hoznak. Illetve ne feledjük el az alvilágot! Ha a város megbolydul akkor az alvilág is működésbe lép. Sikátorokban gyilkosságok történnek megszorodnak a lopások rablások. Karaktereket megkeresik és védelmi pénzt követelnek tőlük. Három úton is érkehetnek: Szárazföldön, Tengeren, és Térkapuval!!! A térkapuval érkezőkhöz van legközelebb Az Igaz Gyöngyök Hona.

IFINI FOGADÓK

Az igazgyöngyök hona

„Az Igazgyöngyök Hona emeletes, kétszárnyú épület volt; a belső udvart nélkülöznie kellett, főkapuja közvetlenül az utcára nyílt, hiszen a város zsúfolt központi részében az épületek csak fölfelé terjeszkedhettek, ráadásul a fogadó töretlen ívben, szinté hozzásimulva követte a palotanegyed védőfalának görbületét. Az istállók, raktárak a baloldali traktusban kaptak helyet; középpütt voltak a méregdrága lakosztályok, az átutazó kereskedők gazdag szállásai (nemesembernek nem szokása pénzen hajlékot vásárolni, mindig talál egy-két rangjábólit, akinek kúriájába bevackolhatja magát); a jobb szárnyat pedig egészében a szórakozásnak szentelték; egész földszintjét a hatalmas lakomaterem foglalta el. Hatalmas, dongaboltozatos helyiség volt, a vagyonos főurak kastélyainak lovagtermét majmolta; a zárókövekről viaszgyertyákkal ékes abronccsillárok lógtak; kényelmes, párnázott fapadok húzódtak a falak mentén, a jókora, U alakú asztalt pedig itt helyben - ácsolták-bárdolták össze roppant fenyőszálakból - készen nem fért volna be a széles bejáraton. Az összképet a mésszel fehérre vakolt téglafalakon függő pazar címerpajzsok, keresztbe akasztott díszfegyverek tették teljessé.”

A rézsellő

A Rézsellő egy igen híres fogadó Abasziszbán. A karakterek háromszoros áron költekezhetnek ebben az „olcsó” fogadóban. Rengeteg fél-e tengeri specialitást szolgálnak fel. A fogadó a nevét egy az épületbe épült akváriumról kapta amiben egy rézszínű sellőhöz hasonló lény úszkál, lézeng, figyel. Kecses, haltestű nő, karjait, keblét kék tetováláshoz hasonló kacsakaringós jelek ékítik. Mágiát észlelhetnek fölöle a karakterek. Azt beszélnek erről a rézszínű szörnyről, hogy egy mágus alkotta. A külső ivó rész után van egy elfátyolozott belső rész. Itt félhomály uralkodik a tárgyalásokat a vendégek itt szokták megejteni. A rézsellő a kikötőhöz közel épült fel.

VESZPÚR, A HETEDKORI VÁROS

Az eltelt évezredek alatt Veseph’Uhr mindig is lakott település volt, még ha csekély számban is, de sosem néptelenedett el. A Hetedkorban a magasan fekvő völgyben számtalan falu bújik meglehetősen távol a sűrűn lakott vidékektől. Fekvése folytán elkerülték a háborúk és hadjáratok viszontagságai, az itt élők békésen művelhették földjeiket. A hegyoldalakat munkába véve elbontották a fennmaradt crantai eredetű romok jó részét, mára csupán nyomokban fedezhető föl egy-egy lepusztul építmény, idő rágta falszakasz maradványa.

A háromezer hatszáz évesektől azonban mind nagyobb számban telepedtek a környékről idetelepült családok, és az évszázad közepén már a városállamokból, sőt Abasziszból vagy a Sinemossáról is költöztek ide emberek.

Sajátos kultusz alakult ki a hegyek között, amely rég elfeledett isteneknek áldozott, évezredek rejtekező vallási hagyományait elevenítette fel. Számos valaha szent helyet hoztak rendbe, és lassan növekedett a völgy központi részén elterülő város lakossági is, amely a fennmaradt crantai romokat követve építette házait, utcáit.

A város belső területeit mára tökéletesen újjáépítették, és folyamatosan bővül a település. Külső körívén azonban, mintegy mérföldes sávon a város körül kiirtották a fákat, elhordták a földréteget, és most csupaszon árválkodnak a még be nem épített Crantai romok. A még távol lévő – egymás közt csak „Elveszettek”-nek bélyegzett lelkek házai ezek, ahova későbbi otthonaikat felhúzzák majd.

Védekezés a város mágiája ellen

Vespúr mágiája akkor kezd el hatni, amint a karakter először öntudatlan állapotba kerül (elájul vagy elalszik). Amennyiben a karakter nem egy egykorvolt crantai lélek hordozója, reá semmilyen hatással nincs. Ha azonban korábbi életei egyikében a város lakosa volt, a crantai mágia lassan munkába veszi elméjét.

A varázs nehezen sorolható a ma ismert mágiaelméleti fogalmak közé. Félúton foglal helyet a vér alapú szimpatikus mágia és a nekromancia között. Alanyai lassan elfelejtik jelenkor emlékeiket és személyiségüket, pontosabban tudata ezen része háttérbe húzódik és helyét átveszi korábbi életeinek egyik személyisége; az amelyik egykori Veseph’Uhr lakosa volt. A változás folyamatos, az első öntudatlanul töltött óra után kezdődik meg és nagyjából két nap alatt teljesedik ki.

A folyamat végére az áldozat teljes egészében visszavedlik egykori crantai önmagává, minden tekintetben úgy fog viselkedni, emlékezni és gondolkodni mint korokkal ezelőtti énje. Minden léleknek vannak azonban olyan jellegzetességei, melyek megváltozásához sokkal több időre lenne szükség, így egy karakter jelleme és jellemvonásai nagy általánosságban hasonlítani fognak jelenkori énjére. A hatás ellen korlátozott mértékben, de védelmet nyújthatnak a következő diszciplínák, arázslatok és varázstárgyak

- Jelentéktelenség diszciplína alkalmazása időlegesen leállítja a folyamatot
- Tetszhalál diszciplínával merülve öntudatlan állapotba a folyamat nem indul el vagy stagnál
- Álom dala hatására álomba merülve a folyamat nem indul el vagy stagnál amíg a dal szül
- Örző aura, Szférák zenéje, Mentálfátyol hatóideje alatt a hatás stagnál
- Tudatvédő amulett viselete esetén a hatás meg sem kezdődik, vagy leáll és visszafordul
- Észrevétlenség amulettje a hatás meg sem kezdődik vagy stagnál
- Védő varázskörben tartózkodva (szimpatikus mágia és/vagy nekromancia) a hatás meg sem kezdődik, vagy leáll és visszafordul
- Mágiaelnyelés boszorkány varázslat csak akkor hatásos, ha az alkalmazója szunnyadó lélek. Hatására a 20 láb sugarú környezetben tartozókra a hatás stagnál, azonban az alkalmazón annyi gyorsabban teljesedik ki, ahány személytől így átvállalta. Amennyiben egyidejűleg a fenti módszerek bármelyikét is alkalmazzzák, a mágiaelnyelés hatástalan.

A mágia használatáról Vespúrban

A crantai mágusok hagyatéka a ma ismertnél sokkal nyersebb módon fordult a mana megformázáshoz. Varázslataik kevésbé kifinomultak mint a Hetedkorban ismert, évezredek alatt letisztult alkalmazásai. Még a tapasztalati mágiák is csupán egy visszafokottabb, kevésbé nyers válfaja ismert, mint amit annak idején Cranta nagyjai alkalmaztak. Az ő mágiáik sokkal erőszakosabban folyamodnak a mana halóhoz, nagyobb energiákat igényelnek, szinte habzsolják a manát és alkalmazásuk sokkal kiszámíthatatlanabb, instabilabb.

Xyz jó negyven esztendő foglalkozott finomításukkal, a kyr mozaikmágiával való összehangolással, de a tökéletes eredményhez nem hogy egy, de talán száz emberöltő sem lett volna elegendő. Ne feledjük, hogy ezek az embernépek első mágikus hagyományai, míg a kyrek már őshazájukból magukkal hozták letisztult formuláikat, s azóta húszezer esztendő telt el. A crantai mágiának is több évezredre lett volna szüksége, hogy hasonlóan egységes formát öltjön.

Így a Vespúrban létrehozott mágikus védművek, rajzolatok és pecsétek erősen igénybeveszik a völgy felett elterülő mana hálót. Zavartalan működésükhöz és összehangolásukhoz Xyznek évekre volt szüksége, és most egy igen törékeny egyensúlyú rendszert alkotnak. Amennyiben a karakterek botor módon bánnak mágikus hatalmukkal, könnyen megzavarhatják ezt a kényes állapotot és ilyenkor sajátos mágikus jelenségek léphetnek fel.

Amennyiben egy karakter Mágia felfedezése varázslathoz folyamodik, vagy egy varázsló karakter a Zónájára koncentrálnak, megérezheti a mana háló kényes feszülését.

Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy minden egyes elköltött 10 Mana pont után 1% esély van arra, hogy a varázslat nem jön létre vagy furcsa mellékhatásokkal, kísérő jelenségekkel jár. Ezek természetesen a Kalandmester fantáziájára vannak bízva, de iránymutatásul, ötletadásként szerepeljen itt néhány ezek közül:

- 01-25 - a varázslat csupán fele akkor erősséggel vagy fele annyi ideig hat
- 26-50 - a varázslat kétszere erősséggel vagy kétszeres ideig hat
- 51-75 - a varázslat célpontja megváltozik, véletlenszerűen választva a legközelebbi célpontot vagy véletlen helyen jelenik meg
- 75-99 - a varázslat csődöt mond, a befektetett Mana pontok elvesznek
- 00 - a mágiahasználó képtelen a tudatából a környezetbe juttatott manának gátat szabni, így az elméjéből elillan az összes varázserő. A megidézett varázslat maximális Erősséggel jön létre, függetlenül attól, hogy az alkalmazó miként kívánta megidézni. Esetlegesen fennmaradó Mana pontjai elvesznek.

Ez természetesen nem vonatkozik a papok és paplovagok mágiahasználatára, azonban nekik is jobb vigyázniuk hatalmuk kinyilvánításával. A crantaiak rengeteg különböző istenséget tiszteltek, majd minden állatnak, tárgynak, helynek vagy tevékenységnek külön patrónust tulajdonítottak, így hát a papnak vigyázni kell ha nem akarja akarja magára vonni ezen (ha nem is isteni, de gyakorta nagyhatalmú) szellemek és entitások haragját

VESZPÚR HELYSZÍNEI

Nekropolisz

Vesp-Úr határában egy domb magasodik. Minden hajnalban szászám verik vissza a felkelő nap fényét a márvány emlékművek, kripták és sírboltok. A nekropoliszdomb közepén egy óriási oszlop tetején égő láng hirdeti a valaha voltak dicsőségét. Éjjel a nekropoliszban ezernyi apró láng mutat utat az eltéved lelkeknek, hogy megtalálhassák porhüvelyüket. A domb lábánál is tisztán hallani a papok ájtatos imáját, és az áldozati állat keserves bőgését.

A temető szélén a köznép sírjai fekszenek, az elhunyt életét méltató verseket viselő hófehér emlékművekkel. A nekropolisz szíve felé haladva felbukkannak a módosabb családok díszes kriptái, a jól gondozott réz tetőkről vörös fény szóródik a megemlékezőkre. A nemesek, és uralkodók sírjai előtt gránit katonák strázsálnak, és a város legjobb ötvösei róják arannyal fel a hatalmasok neveit azok öröknyughelyére.

Mélyen a nekropolisz alatt az erődből kivezető csatornák, és grottók húzódnak, behálózva az egész várost. Olyan katonák nyughelyéül szolgálnak ezek az elfeledett járatok, melyek hűséges szolgálatot tettek, de valódi jelentőségüket a mindenkori intendáns sem ismeri.

Márványtér

A város kikötője a piac után a második legforgalmasabb hely. Messzi földekről érkezett kereskedők evezőshajói kötnek itt ki, és viszik a piacra felkínálni portékáikat, vagy innen szállítják tovább Shahrudba áruikat. A tartomány terményhányadának jelentős része megfordul itt. Az óriási termésköböl és fából épült kikötő még a kései órákban is meglepően forgalmas.

A tenger felől Vesp-Úr-ba érkezőket a Márványtér messze földön is híres szépsége fogadja. A vörösmárvánnyal fedett kör alakú teret hétszázhusz, fél láb átmérőjű fehérmárványból faragott oszlop határolja. A történetek szerint a tér közepén magasodó gigászi méretű, kecses nőt ábrázoló szobrot száz mesterember készítette el, a birodalom legnagyobb bányáiból kitermelt, legszebb márványtömbökből. A történetek minden bizonnyal túlzóak, de a készítőik, valóban a legnagyobb értőik lehetnek szakmájuknak, hiszen az egész szobor olyan, mintha egy hatalmas márványtömbből faragták volna ki. Vannak, akik azt állítják, hogy az istenek adományozták ezt a remekművet az embereknek. A tér lebilincselő szépsége mellett még napóraként is szolgál a halandóknak.

Piac

A főút a rézművesek, és kovácsok utcája között kiszélesedik, és helyet ad Vesp-Úr piacterének. Városi polgár, nemes, házi rabszolga, és földműves épp úgy megfordul a kereskedők boltjai, és pultjai között, a legkülönbélebb árukat keresve. A legmódosabb kereskedőknek a piactér mellett található a raktára, ahol gyakran áruba is bocsátja portékáit. A tartományi kereskedelem központjaként szolgál a város, így a Crantai birodalom valamennyi vívmánya megtalálható itt, és az árak sem égbeszökően magasak. A városórség szorgos emberei járőröznek a piac területén is, de az óvatlan járókelők, így is könnyen erszényük nélkül találhatják magukat, hála a helyi alvilágnak.

Templomok

Vesp-Úr ?déli? határán található az isteneknek szentelt terület. Avatatlan szemek nem tudják megállapítani melyik templomot, kinek szentelték fel, hiszen a hatalmas oszlopocsarnokok alakját leszámítva nincs számottevő különbség az épületek között.

A nekropoliszhoz legközelebb áll Vespian istennő kereszt alaprajzú temploma. Súlyos bazaltlapokat tart a több száz márványoszlop. Az épület közepén andezitből faragott áldozati oltár, melyre jó rálátás nyílik az épületen kívülről is, a karcsú oszlopoknak köszönhetően. Az andezit emelvényből apró csatornák hivatottak a vért elvezetni, az oltárfölde magasodó ónix darázs lábaihoz, ahol a kiontott vér eltűnik a szemlélődők tekintete elől.

A negyed túl oldalán található Chrom szentélye. Kör alapú, fedett oszlopocsarnok. Az épületben találhatóak zárt terek is, melyek a betegek, és sérültek ellátásának helyei. A templom közepén egy fedetlen füves részen található Chrom oltára. Az oltár egyszerű márvány asztal, melyen a városlakók helyeznek el, rendszeresen adományokat, hogy elkerüljék őket a betegségek, és átkok. Az oltárral szemben a fal mellett, egy szökőkút van, melynek belső felületét az évszázadok alatt vízben simára kopott, hegyikristályokkal rakták ki.

Ezek úgy verik vissza a fényt, mintha a forrás szivárványszínű vizet adna, az emberek nagy gyógyító erőt tulajdonítanak a medence vizének. A hajósok, és a tehetősebbek a nagyobb ünnepek alkalmával egy-egy igazgyöngyöt ejtenek a forrás vizébe. A víz anya papjai, akárcsak Chrom követői, ezt a két isten és azok követői közti barátság gesztusaként tekintik.

A tenger melletti oldalán a többi templomtól távolabb áll egy boltív, két levélfaragásokkal díszített oszlopon. A háromszög alakú boltíven hatalmas hullámokat ábrázoló faragás látható. A hullámok közt egy apró evezős hajó hánykolódik. A víz anyának tiszteletére állították a boltívet, a boltíven áttekintve csodás kilátás nyílik a tengerre. Az apró szentély húsz lábbal a víz felett van, a papok, és közemberek áldozatbemutatáskor, az istennőnek szánt ajándékukat egyszerűen a tengerbe hajítják a boltíven keresztül.

Latenhuur szentélye egy apró oszlopcsarnok, ritkán járnak emberek benne, és csak az ünnepek alkalmával fordul meg egynél több pap a templomban. Legalábbis a kívülállók így látják. Latenhuur papjai gondosan elrejtőznek az emberek elől, sosem mutatják igazi arcukat. Valamennyien gondosan kidolgozott porcelán maszkokat viselnek, és valamennyien egyszerű, dísztelen éj kék ruhát viselnek. A hierarchiájukat a kívülállók nem ismerik, és ha valaki sérelemmel fordul istenükhöz különös szokások szerint kell eljárnia: Aki úgy hiszi isteni közbenjárást érdemel ügye annak a szentélybe kell mennie, és az egyszerű bazaltból faragott oltár elé kell térdelnie. Az oltáron egy emberi koponyával kell szembenéznie, és elmondania a sérelmét, majd egy ajándékot helyezni az oltárra. A rituálé zárásaként meg kell vágnia a tenyerét az oltáron található áldozótőrrel, és a koponyára juttatni pár vércseppet.

Ezután Latenhuur sugallatára, ha a kérést jogosnak ítéli, és az ajándékot is megfelelőnek találja, útnak indul egy pap a bosszú teljesítésére. A bosszú jogosságának eldöntését kevesen értik igazán, annyi biztos, hogy ha egy pap útnak indul akkor, a sérelmet a bűnnek megfelelő mértékben torolja meg, legyen szó akár rablásról, akár gyilkosságról. Latenhuur papjai a világi hatalmat jelentéktelennek tekintik, így gyakran előfordul, hogy egy intendánsnak mondanak nemet, de ha istenük úgy kívánja akár pár társukkal együtt indulnak el egy hatalmasság ellen.

ABASZISZI NJK KÖRKÉP

Csonka Szemű Grodisz: Kb. 7 tsz. Tolvaj

A kobrai klánjának embere. Negyvenes éveiben járó erős szálkás testalkatú férfi, haja őszes barnás, szeme barna színű, a klán behajtójaként közismert. Rengeteget beszél különösen, ha részeg. Fő feladata, hogy a kalandozóktól begyűjtse a Család adóját. Kedvenc fegyvere a parittyá, de remekül ért a török késekhez is. ruházata egyszerű szegényes ingből és vászonnadrágból áll. Egyik szemét egy fekete selyemmel takarta le. Noha egészséges mindkét szeme, babonából letakarja. Egy vén asszony azt jósolta egyszer neki, hogy elveszti a szemét egy kicsapat kalandozóval való viaskodás során.

Ha valaki megkérdezi miért takargatod a szemed, akkor azt feleli akinek rossz híret keltik sokáig él... fiatal éveiben maga is kalandor volt. Számptalan helyen megfordult a Quiron tengeren. Remekül ért a hajózáshoz, maga is szolgált aszisz kalózhajón.

A karakterekkel szemben igen barátságos, a karakterek közül egy valakit ismer minden esetben 10 aranyat akar kicsikarni fejéért ez hatalmas összeg megfelelő beszéd készséggel faraghatnak le az árból a karakterek úgy kb 2-3 aranyig. Ha mentál-asztrál mágiával próbálnák semlegesíteni nem fog menni, bitang erős pajzsok vannak építve neki. Rengeteg információval rendelkezik, a varázslóról és a könyvről is.



Csonka szemű Grodisz két verőlegénye:

5-6 TSZ. gladiátorok

Erős kigyúrt testalkatú, fiatal aszisz legények. Markáns arcuk van a női karakterek számára akár vonzó is lehet az összhatás. Látszólag fegyvert nem viselnek, noha csizmaszárukban hordanak egy-egy borotva éles kést. Miközben a karakterek Grodiszal tárgyalnak, türelmetlenül tördelik az újakat, feszengnek, ferde szemmel (nem homoszexuálisan ☺) fenýtően figyelik a játékosokat.

Csonka szemű boszorkánymestere:

Róla a karakterek semmit nem tudnak. Nem látják egyáltalán, lehetőleg olyan mágiát használ, hogy ne lehessen észrevenni a tömegben. Magas jóképű férfi, ruházatilag egy bajvivó ruháját hordja. Kis harcsabajuszát rendszeresen meg pödri. Harmincas éveiben járhat.

Az Ifini katonák: kb. 2.-3. TSZ harcosok a papok 3. Tsz

Az ifini helyőrség tagjai, világos kék és zöld színeket használnak attól függően mi a feladatuk. A kikötőben járőröző csapatok világos zöldet, a városban járőröző csapatok világos kék posztót viselnek. A posztó mellkas részénél ifin címere van felhímezve. Pajzsot és lándzsát viselnek, az övükre akasztott kardhüvelyben rövid kardot hordanak. Bórvértet viselnek a posztó alatt. A csapattal járőrözik egy-egy pap. A kikötőben Antoh papok, a belső város részében kyel papok. Régebben tharr papok segítették a járőröző csapatokat de az abitt monopólium megtörése után meggyengült a tharr egyház Ifinben.

Így a pyarroni istenek magukhoz tudták ragadni a hatalmat a közfelügyeletnél. A karnevál idején rendszeresen járőröző csapatok minden fontos teret nagyobb fogadót arénát ellenőriznek. Sőt a temetőben is vannak járőröző csapatok. Melyekkel össze akadhatnak a kalandozók akkor elkerülhetetlenül harcra kerül a sor. Minden csapatban 6 katona és egy pap van.



A városban nem csak az ifini helyőrség járőrözik az ünnepség idejére berendelték a katonaság egy-egy osztagát is. Légiósokat, Paldiumos csapatokat, és íjászokat is. Ezek a csapatok Otlokir irányítása alatt állnak. Ezek a harcosok 1.tsz – 4 tsz. Harcosok lehetnek. Kisebb létszámúak mint az Ifini helyőrség.

Légiósok:



Paldiumosok:



íjászok:



Papok:



CRANTAI NJK KÖRKÉP

Crantai papok és a vallásuk

A crantaiak úgy tartják mindennek meg van a maga istene, ezért a crantai pantheon több ezer kis istenből áll. Viszont a legelső embert egyformán mind istenként tiszteli. Nevük különböző. Vesp-Úrban négy istent tisztelnek igazán. Az egyik a darazsak nagyszelleme Vespian szellem úrnő, a Vesp-Úriak őt tartják a harc a bátorság és a háború istennőjének. A másik Víz anya a tengerek istennője, aki szeszélyének minden évben áldoznak. A harmadik isten a legelső ember ő itt Chromnak nevezik. A negyedik isten a bosszú kis istene Latenhuur

Egyes teológusok szerint a kyr istenek legyőzték a crantai isteneket és magukba olvasztották. Talán ez lehet a magyarázat arra, hogyan képesek az entitások több szférát és több dolgot is uralni. Egyes feltételezések szerint a crantaiak minden élőlénynek természeti dolognak saját istent tulajdonítottak. Ezért nem lehetett a phanteonjuk olyan erős mint a kyr istensalád. A papok hatalma egyetlen egy arkániumra korlátozódik, viszont jobb harcosok a jelenkori papoknál. 5. TSZ. Papnak felelnek meg a harcértékeiket a paplovagok szerint kapják.

Chrom – az élet szférája felett uralkodik.

Latenhuur – ő a lélek szférája felett uralkodik.

Vespian – a halál szférája felett uralkodik

Víz anya – a természet szféra felett uralkodik



Chromról - azt tartják, hogy a csillagokban lakik éjszaka őrzi az emberek állmát, vigyázz nehogy bajuk essen. Megóvja őket a betegségektől sérülésektől, papjaik híres gyógyítók. Szívesen fognak fegyvert az élet megőrzése érdekében, buzogányokat, pörölyöket használnak, vértet nem szívesen hordanak, bilincsnek érzik azokat, ha mégis viselnek akkor az mindenképpen bronz mellvért. Az ynevi történészek szerint Chrom az emberiség első törzsfőnöke, hőse, sámánja lehetett, hogy kívül szemben vált hőssé, vagy miként nyerte el hallhatatlanságát nem tudják egyes hittudorok úgy vélik az emberi imádat és hitt emelte entitási hatalomra. Kedvelt színeik a fehér a sárga és a szürke esetleg a halvány kék és a világos zöld. Szent szimbólumuk a hegyikristály.

Latenhuur – Egykori crantai kis isten, aki még sokáig élt népe emlékében a kyrek győzelme után is. Latenhuur, aki a crantai pantheonban a sokarcú bosszú megtestesítője volt nem rendelkezett nagyhatalommal ám a kyrek győzelme után is sokan fordultak imáiban hozzá. Híveik remekül értenek az íjjakhoz, és a hosszúkardhoz. Vértek tekintetében a könnyű vértetet szeretik. Kiválóan lopakodnak a holdfényénél. A jelenkori ynevi szemléletben akár Uwel szolgáit is láthatjuk bennük de az igazság szerint közelebb álnak a bérnyilkosokhoz és fejevadászokhoz. Szent szimbólumuk az emberi koponya melyet valami mágikus úton zsugorítanak diónyi méretűvé. Kedvelt színük a fekete és a sötét árnyalatú színek.

Vespian – A darazsak szellem úrnője. Úgy tartják ő volt az első aki az embereket harcba vezette. Az ősök háborúja folyamán. Az igazságot nem tudni mára letűnt igen véres kultusza. Egyes fegyvermesterek úgy hiszik a lándzsát az ember a darazsak fullánkjaiból mintázták. Rendszeresen áldoztak állatokat Vespiannak háborúk idején minden csata előtt embert áldoztak, hogy megsegítse őket a harcban. A Vespian papok, bármilyen fegyvert a kezükbe vesznek, előszeretettel használnak mérgeket, bódító szereket, kedvenc fegyvereik a lándzsa és az aprócska török. Vértek tekintetében sem válogatóság, de leginkább a sodrony-, és lánceket kedvelik. Mágia terén ők a legveszélyesebb papok. Képesek a harc során darazsakat idézni maguk köré. Melyek nem csak zavarják hanem meg is csípi mérgezik az ellenfelüket. Igen agresszívek. Ruházat tekintetében a fekete és sárga színeket kedvelik. A magasabb rangú papok képesek akár óriás darazsakon repülve harcolni ez a módszer lovas harcnak felel meg. Szent szimbólumuk a kaptár melyet aranyból készítenek és a nyakukban hordják.

A víz anya – hozzájuk a tengerészek és a köznép halászhajói fohászkodnak, jelleme igen hasonló Antoh jelleméhez. Hívei kagylót, tengeri csillagot és különböző tengeri állatokat formázó medálokat hordanak a nyakukban. Kedvelt fegyvereik a szigony, kések és török, hálók, dárdák, kötelek. Vértetett, egyáltalán nem viselnek. Kedvelt színeik a zöld, kék, fehér

A crantai főpap Chrom vallását vallja, bár mindegyik vallás szakértőjének mondhatja magát, szeret verseket írni, így gyakran találkozik Eorattal a vak bárdal és beszélget vele a művészetekről. Gyakran sétálnak együtt a temető dombon. Kis kedvencét mindenhol magával viszi ami igazán rémisztő egy teremtmény. Megzabolázni csak a főpap képes. A teremtmény egy oroszlánfejű rendelkező sárkány testű ragadozó állat. A bestiák népének kedvenc lényei ezek az állatok.

NJK CSAPAT

Boszorkány

Réges-régen volt egy legenda egy vörös hajú szépségről, aki romba döntötte a dwoonok őshazáját. Sötétséget hozva mindenre így elkellet, vándorolniuk a napbirodalomból ynevre. Legalábbis ezt mondják a köznépiek. A dwoon nap-papok nem tudnak semmit eme legendáról...

A Dwyll Únióban születő gyermek, édesanyja a szülés közben meghalt. Vörös haja miatt, de legfőbbsképpen felesége halála miatt, a gyermek vesztét akarta. A bába viszont nem más volt mint egy középkorú férfi. Amikor a férfi egy ácsalapáccsal agyon akarta verni a férfit a bába pusztá tekintetével távol tartotta a gyermektől. A férfi magával vitte a gyermeket, és miközben felnevelte tanította is a mágia finom rezdüléseire. A leány igen tehetségesnek bizonyult a férfi olykor-olykor teljesen más alakba öltözött a varázs hatásaira. A leányt - kinek a varázsló a Viola nevet adta sötétkék szeme miatt - ez teljesen lenyűgözte. Így hát rengeteg könnyörgés után a Varázsló beadta a leányt a Sinemosszán egy boszorkány rendbe, ahol rendkívül tehetségesnek találták fiatal korra ellenére. Képzése során egy kék női alakot tetováltak a hasa és az ágyéka között elterülő sima és finom bőrre. A tetoválás nélkül is igen tűzbe hozta a férfiak ágyékát. A tetoválás csak tovább fokozta a férfiak vágyát Viola iránt. Kék szeme, oly szelíden simogatta a férfiakat de ha a szükség úgy hozta olyan volt akár a déli jégmezők fagyos világa. A rend a beavatási feladata szerint a Dwyll Únióba kellett utaznia egy kis városba, megszerezni egy igen értékes medaliont. A küldetés során a vörös hajú boszorkány szinte teljesen romlásba döntötte a várost. A feladatott sikeresnek ítélte a kékanyák tanácsa és beavatták a titkos rítusok szerint a belső rendben. Ahol értesült egy ősi crantai ereklyéről. Természetesen így a varázsló is értesült a fegyverről hiszen folyamatosan segítette tanulmányai során Violát. Úgy érezte eljött az idő hogy életéért cserében Viola is tegyen érte valamit. Viola így Ifinbe utazott és elcsábította az aszisz nép hőst a nagy viadort. Majd behatoltak a kékanyák kolostorába, Viola mágiájával és tetoválásaival szabad utat tudott biztosítani a kicsiny csapatnak mely végül megszerezte az ereklyét, apjának és így hasznossá tudta tenni magát megmentőjének.

Crantai korban a város fejedelmének szeretője, sokszor sétálgat a fogadó, a piac Tér és a fejedelem kertjében, ritkán esténként viszont az arénához is elszökik ahol találkozhat Troclissal az aréna mesterral és ifin bajnokával. Igazán tüneményes teremtés, hosszú vállig érő vörös haját kibontva hordja, kezét egy gyönyörű ékköves karkötő díszíti, mellei feszesek és gömbölyűek, csípőjét járás közben finoman ringatja. Ha csak férfi ránéz azonnal megkívánja, feneke apró és feszes. Járása, mint egy vadmacskáé kecses és elegáns. Hasát fedetlenül tartja hogy a tetoválás nem látható részei izgalomba hozzák a férfiakat. Bőre napbarnított és barackfavirág illatú.

Különlegessége, hogy nem hat rá fizikai dolog mind addig míg karján ott van a karkötő. Csak akkor veszi le a karkötőt ha férfival búja dolga akad. A karkötő nem különösebben hivalkodó vagy míves, a varázsló adományozta neki az ékszer hogy védelmezze a fizikai behatások ellen.

A jóképű /15-16os szépségű/ női-férfi karakterek felhívják a figyelmét és igyekszik elcsábítani őket. Amelyet a fejedelem igencsak ferde szemmel néz és féltékeny lesz a karakterekre /már ha azok férfiak/ a női karakterekkel szívesen venne részt egy több személyes orgiában ☺

Nemanu Feryantarias, a homály története

Kenyitotta a szemét. Lélegzett. Ez nem tűnik valami nagy erőfeszítésnek. Nem tudjuk elképzelni, mi lehet egy másik síkról érkezőnek nehéz minálunk. A varjak suhanása a koromfekete felhőkkel együtt sietve az éjszakai égbolton valahogy segített neki továbblendülni. Meg kellett szoknia ezt a mindennapi rutint. Hamar és kihagyások nélkül, mert rossz érzés fogta el, ha ezeket elfelejtette. Lélegzett. Látott. Hallotta a fák nyikorgó sétának betudható mocskos táncát és szívét ridegség öntötte el az előadáson merengve.

Sötét, durva posztóban érkezett. Ahogy a nehéz anyag meg-megrezdült a szélben, úgy vált egyre erőteljesebbé, s már egyre kevésbé volt átlátszó, homályos. Megtette az első bizonytalan lépéseket, de rájött, úgy könnyebb dolga van, ha repül.

A hold mellett suhant el minden jéghideg érzelem, amit magával hozott. Megltelt vele és szétáradt. Minden hűvössé és fakóvá vált, amit maga mögött tudhatott.

Feryantarias atya látta meg elsőként, mindenki előtt, jóval régebben, mint azt el tudnánk képzelni. Habár vannak emberek, akik azt tartják, bármekkora időt el tudnak képzelni. Hát ők maradjanak is meg a maguk pöhendi, tudálékos, korcs elméletüknél, amit saját maguk mondtak, saját magukra. Szerintük ez valósá teszi őket. Szerintük nem valós az, ami akkor érkezett, amit az egy igaz isten legállhatatosabb híve látott meg elsőnek.

Megküzdöttek. 60 hosszú éven át. Arolen Feryantarias mindent megtett, hogy az ifjú jövevényből igazi nagyság válljon. Nevet adott neki. Nemanuként hívta, amely azt jelentette: remény. Nemanu Feryantarias - remény a homályban. Bár tudta, hogy nem minden a név és a jelentés.

Segítség kell az emberiségnek. Önállóan nem tud fentmaradni. Hősök nem születnek többé. Őket már az elején megteremtették. Az egyetlen, amit tehetünk, hogy várunk, mígnem az egyik hosszú vándorútja során idetéved.

Jónak lenni pontosan annyi erőfeszítés, mint gonosszá válni. Gonosszá válni nem a hős fog, csupán a környezete. Csupán a fiatal Nemanu felcseperedését kell példának venni, és rögtön meglátjuk a bajt. Az emberiség elkorcsosult, de nem borzadt el saját magán. Halkan vibráló rettegéssel gyűlölte azt, aki más. Bármiben, bármikor, bárhogyan.

Ha végignézzük a fiatal hős első 100, győlölettel és megvetéssel elszenvedett éveit, felmerülhet egyesekben egy érdekes mondás, amit ezredévek óta nem hallottak a szférák: "Nem létezik szeretet, az csupán a gyűlölet egy foka."

Egyszer aztán mind eltűntek. Többé nem találkozott velük. Talán csak nem akart, vagy már túl öreg volt az ilyesmihez. Késő volt már jeleket küldeni fel, magasra a felhők közé. Hogy őt hagyták el, vagy ő hagyott el mindent, nem fog már kiderülni. Az eredmény ugyanaz lett: magára maradt. Gondjait önmagával osztotta meg, és ha kellett ő maga szakadt több részre. De csak ha nagyon fájt. Messzire kellett kinyúlnia ahhoz, hogy társakat toborozzon.

Rengeteg idő telt el. Egyesek szerint megszámlálható, de ki bírná türelemmel? Senkinek nincs annyi. Egyszer aztán úgy határozott, ideje társakat találnia, mert pihenésre volt szüksége. Már rengedeteget dolgozott addigra. Több életet vitt végbe, mint bárki más a történelemben. Ott volt, ahol kellett, mégsem láttad. Az igazi hősök azok, akik nem kérdeznek, nem néznek rád, csak csendben elhaladnak az idővel együtt, akár egy szürke inges átlagember, akit észre sem veszel, pedig olyan közel ment el melletted, hogy érezted... de már el is felejtetted.

Mielőtt azonban elmesélném, miként is találta meg az utódait, szükséges tudnunk néhány apróságnak tűnő dolgot. Először is, öreg barátunk képes bárki alakját felvenni. Tetszése, vagy meggyőződése szerint. Tévedés ne essék, nem kívánja senkitől sem átvenni a helyét - ő maga a hely.

Kránban az idő megállt. Legalábbis néhány évig. Ahogy az lassan, méltósággal füstölgő romokon sétált, folyamatosan hagyta hátra az itt eltöltött idő emlékeit. Szüksége volt egy kis magányra. Ha élve ki akart jutni, pontosan kellett cselekednie. Meriant várt rá a dombon túl. Habár a megmentésére sietett ide, mégis úgy tűnt az utolsó néhány méteren, hogy elállja a szabadság útját. Bár korokkal azelőtt harcoltak utoljára, a férfi tudta, a béke mindenhol csupán átmeneti. Az utolsó lépések teljesen elbizonytalanították. Úgy érezte magát, mint aki túlélte a hajótörést, patra úszott, de csupán azért, hogy ott már várjon rá egy kalózbanda; elfogják és eladják rabszolgának.

A papnő arca kifürkészhetetlen volt mindig. Nemanu elgondolkodott azon, hogy talán csak azért csinálja a nő, hogy neki állandóan eszébe jusson ez a szó. Nem szerette az ilyen éles szavakat. Jobbnak tartotta a lágy, tovagördülőket. A tomboló, érdesek maradjanak meg csak a harcra.

Végül együtt hagyták el Krán határait, egy új élet felé, amely remélhetőleg több hasznot tartogat a világ számára, mint ez a kráni kaland, ami inkább csak rombolással járt. De feltétlenül szükséges volt, mert előkészítési fázisa volt egy hárommal későbbi életnek, amely nagy jelentőséggel bír egész Ynev számára.

Szökése után Ifinben telepedett le, csakúgy, mint egy bizonyos Raiybur, aki egyedül tért vissza hajójával a kikötőbe. Ez a kis mementó azonban csak akkor érdekes, ha tudjuk, hogy a hajó nem csupán a kapitányával hagyta el a kikötőt 2 évvel korábban. Ő és 67 matróz abban a hitben hagyták a várost, hogy mindannyian visszatérnek. Raiybur később úgy fogalmazott: a társaim tovább utaztak, míg nekem vissza kellett fordulnom, mert feladatam van.

Elérkezett a könyv ideje. Nemanu Feryantarias ezen a világon nemsokára bevégzi művét.

Remélem e sorokkal közölt homály nem lohasztja le senki képzelőerejét hősünkkel kapcsolatban. Akinek mégis, az valószínűleg már túl fáradt és közönyös ahhoz, hogy a dolgok mélyére próbáljon látni. Nem hibáztatlak. Ezzel csupán a hősök dolgát könnyíted meg...

Bárd

Átlagos közrangú polgárként született Haonwellben, művészetet pártoló családban. Több hangszeren is megtanult játszani, lanton, mandolinon és furulyán is képes volt játszani. A szülei hatására megindult és csatlakozott egy színtársulatba és velük járta az északi városokat. A társulat egyik erigowi túrája során sajnálatos módon felgyulladt a fogadó ahol megszálltak. Harmad magával élte csak túl az ekkor 25 esztendőes zenész. Nem sokkal később különleges képességre lett figyelmes. A vaksága által dalolt képek megjelennek a hallgatók közönsége előtt, illetve azok a képek melyet ő elképzelt. Haonwellbe visszatérve rendszeresen fellépet egy kis fogadóban.

Itt találkozott először a varázslóval aki felfigyelt tehetségére. Barátságosan viselkedtek egymással, az ifjú varázsló haza kísérte. A haza fele tartó úton felajánlotta, hogy vissza adhatja neki a látását ha egyszer segít majd neki egy különleges helyzetben. Három hosszú nap vívódása után a dalnok felajánlotta szolgálatait a varázslónak. A varázsló három hónapon át tanította neki a más lényeken, személyeken való látást. Majd búcsút vett a dalnoktól és megígérte hogy még visszatér. A dalnok ismét vándorlásba kezdett, madarak és állatok segítségével látott nagyon sokáig. Majd haonwell egyik koldus kölyke megakartá könnyíteni a zsákját. De ő egy veréb segítségével meglátta ezt és elkapta a kölyök kezét. A szemei közé nézve teljesen átvette a hatalmat a gyermek felett, aki azóta is folyton vele tartózkodik. Ezek után sokan sokféle véleménnyel voltak róla, egyesek gyermekek megrontójának tartották, mások örültek, és megint mások nemes szívűnek, hogy felkarolt egy szegény gyermeket és a nyomor helyett a jólétben élhet. A kék anyák kolostora ellen intézett támadás során ő volt a felelős a csapat bejutásáért és kódé válásáért.

A crantai korban a fogadóban tartózkodik, más dalnokokkal, írókkal és művészekkel beszélget általában nagyon ritkán hagyja el a fogadót és akkor is csak a temető dombra megy sétálni.

Egy átlagos piroszposzgás arcú kisfiú fején pihenteti a jobb kezét, a kisfiú egyszerű fehér ingbe és bőrnadrágba van öltöztetve lábán egy vadonatúj szarvasbőr szandál van. A kisfiú tele van karláncokkal gyűrűkkel egyik fülében egy kristály függő van. A dalnok ezzel szemben a haonwelli divat szerint öltözködik a crantai korban ez igen kirívó. Oldalán egy rapír függ melyet egy neves dzsad ötvös munkáját dicséri. A törkard tokja rézzel futatott és az erigowi tüzesetet ábrázolja.

Különleges képessége a mások által való látás... Valójában a bárd mágiáját ösztön szerűen hozza létre, nincs tudatosan birtokában a hatalmának melyekkel akár székeket, de akár egyszerű rovarokat és állatokat is teremthet. Így biztosítva a folyamatos látást neki. Meglepni ezáltal lehetetlen a törkardjával mesteri szinten bánik. Ha megsebzik bármelyik állatát és azokat a személyeket akik által lát. A karakter felordít, felsziszzen...

Akinek elkapja a pillantását a gyermek által azokon keresztül látni fog folyamatosan. A csata során a fiú úgy mozog együtt a dalnokkal mintha ő a dalnok egyik karja lenne. Aljas módon a fiú is képes támadásra, amikor eljött a megfelelő pillanat egyet törrel sebzést ejthet a karaktereken.

Gladiátor

Ifinben látta meg a napvilágot, édesanyja egyszerű kötélodróként kereste kenyerét, édesapja a tengeren halászott a betevő után. Egyedüli fiúként 7 leány testvér vette körül. A zászlóháborúk során a család teljesen elszegényedett. Az első tél során édesanyja életét vesztette tüdőgyulladásban. Ez igen megrázta az apát aki inni kezdett. A férfi a tavasz során megnyomorodott egy halászat során. Így az ifjú Troclis család fent tartóvá vált 11 életévére. Elszegődött egy halász bárkára. Amely egy vihar során a tengerbe veszett. Így a család pénz nélkül maradt. Koldulásból éltek de egyre kevesebben a lányokat igen hamar elvitték a különböző kórok, ezek az események megkeményítették Troclis szívét. A szigonyt már 11 évesen jobban kezelte, mint a 16-17 éves srácok. A halászhálóhoz is remekül értett hála az apja szakértelmének és tanításainak. Édesapja

halála után ami nem igazán hatotta meg mondván hogy testvérei többet törődtek vele anyjuk halála után mint saját apja. Árvaként jelentkezett egy kisebb gladiátor iskolába, ahonnan kihajították mondván, hogy túl fiatal. Úgy döntött, hogy az utcán szerzi meg a pénzt a túlélésre, de rossz embert lopott meg. A család egyik igen magas rangú emberét a Cserzővargát aki felismerte benne a tehetséget. Először utcai harcok során akadt alkalma bizonyítani, rendre ő győzedelmeskedett. Később a cserzővarga egy veterán gladiátort fogadott mellé hogy megtanítsa az arénák írott és íratlan szabályaira. Hamarosan Ifinben minden klán szerette volna megszerezni, az erős, ügyes és gyors ifjút. Végül azt a klánt választotta, amelyik kidobta őt a korára való tekintettel. Döntését senki nem értette... harmincéves korára az ifini arénák veretlen és büszke bajnoka volt. Ha valaki felhozta az aréna szót Abasziszban mindenki rá gondolt. Ő volt a hőse a népnek, meséket mondtak róla, hogyan győzött le ismeretlen teremtmények. Egyszóval legendás alaknak tartják az asziszok. Egy győztes viadal utáni ünneplés során ismerkedett meg Violával a fiatal nővel akivel rövid idő alatt szép román alakult ki. Viola rávette, hogy segítsen neki majd egy küldetésben a sinemossa szigetek között. Természetesen ő boldogan belement... Visszatérve a városba a viadorok ünnepségén küzdenie kellett. Fáradt volt és így hosszú látványos küzdelemben alul maradt az ifjú nertonnal szemben akit Achill S'crópnak hívtak...

A crantai Vesp-Úrban ő az aréna mester semmi áron nem szeretne vissza jutni a jelenben. Úgy érzi veresége szégyent hozott a nevére így nem szeretne újra a jelenben élni. Tökéletesen tetszik neki az élet a múltban. rabszolgákat és az Intendáns embereit képzí a harcra. A mágia teljesen hatástalan vele szemben a bal karjára tetovált rúna minden rá irányuló mágikus hatást elfojt. 10 méteres körzetben semmilyen mágia nem jön létre.

Alacsony vaskos izmokkal rendelkező himlőhelyes képű férfi. A viadalok során klánjának jelével a vicsorgó farkas pofával ellátott arannyal futatott gladiátor vértet visel. Balkezében fűrészfogas szigonyt hord. A szigony pengéjét rúnák díszítik, nyelét ősi halász mesék képei díszítik vésetek formájában. Az öv hátsó részéhez van rögzítve hálója amelyet egyetlen mozdulattal képes jobb kezébe kapni. A fogadóban saját kehelyéből iszik amely egy emberi koponya ezüst borítással. A szemgödrök helyén egy-egy drágakövel.

Merian Aslaron-ból származik, egy apró városból a Déli városállamok területéről. Amikor még alig múlt tizenkét esztendő, amikor egy éjjel mennyei fény töltötte be a szobáját az ablak elé feszített disznóhólyagon keresztül. Kezdeti riadalmát hamar legyőzte a gyermeki kíváncsiság, és kiosont a házból, hogy megkeresse a titokzatos fény forrását. Hamar ráakadt a kút mellett fehéren izzó tárgyra. A fémdarab játékos csillogása odavonzotta magához Meriant, aki féltő mozdulattal kapta fel a tárgyat. A fénye kialudt, de érezte, hogy ha akarja újra előcsalhatja a mesés csillogást, abból az apró ezüst és aranyszín medálból.

Lopva nézett körül, hogy más is látta-e a kincset, amit talált. Az egyik ház sarkán egy magas sötét kámszát viselő figyelte őt, amikor ezt Merian felfedezte, rémülten rohant vissza az otthon biztonságába. Sokat vizsgálta a díszes medált, melyet különös, cirkalmas vésetek díszítettek. Tudta, hogy már látta valahol ezt az ékszert.

Hamar elnyomta az álom, és ekkor jött a felismerés. A medált már látta álmában, egy gyönyörű, magas, szőke hajú nő. A nő mindig kedvesen hívogatta, és most is így tett. Merian mosolyogva rohant oda hozzá, és átölelte, a szőke teremtes védelmezőn magához ölelte, és megérintette a kislány nyakában lógó medált, majd a sajátját simította meg. Mindkét ékszer fényesen felizzott, de hirtelen fojtogató sötétség vette őket körbe. A medálok gyenge fénye egy alakot rajzolt ki előttük: Magas, gonosz tekintetű férfi volt, aki mohón vetette Merian felé magát, és ekkor a lány rémülten felriadt az álomból.

Merian a hosszú évek során megértette, hogy egy nagyobb hatalom szolgálatába szegődött, és ez a gondolat mindig végtelen boldogsággal töltötte el, de hiába a sok év és tapasztalat a fekete kámszás férfi még mindig sötét árnyként kísérti. Merian tudja, amíg a hite kitart, addig elég fény veszi körül, hogy szétoszlassa az árnyakat.

Merian átlagos magasságú, erős nővé érett. Bár szülőföldjén páratlanul ritka, mégis szőke hajkoronát visel, szemei sötétbarnák, már-már feketék. Bájos tekintete, mindig megnyugtató a környezetében lévőket. Kedveli a könnyű, színes ruhákat, csak a legnehezebb utazásokhoz ölt nehéz, durva anyagú gúnyákat. Oldalán egy egyszerű, ám remek kovácsolású rövidkard lóg. Szent jelképét mindig nyíltan viseli, és sohasem válna meg tőle egy percre sem.

Zoeris Inaril Tiadlanban született, mindig is nagyon vad természetű volt, sosem tudott egy helyben maradni. Páratlan tehetsége volt a harchoz, nem egyszer páholta el a fiatal harcművész tanoncokat. Hamar felfigyelt rá egy mester, aki az iskolájába vette, és elkezdte tanítani. Páratlan szépsége sok fiatal tanonctársát bolondította meg, és általában az ifjú udvarlóknak csók helyett pár zúzódással kellett beérniük. Az oktatását is hamar félbe kellett hagyni, mivel képtelen volt koncentrálni, és rosszul viselte a kötöttségeket.

Miután otthagya az iskoláját bejárta az Északi-szövetséget. Egy rövid ideig zsoldosként dolgozott, amíg meg nem ismerte Gredar-t. Zoeris és Gredar rövid idő alatt egymásba szerettek, és mielőtt Zoeris igazán megízlelhette volna a zsoldos élet ízét, letelepedett újdonsült férjével. Két évet töltöttek békésen új otthonukban, amikor Zoeris fél éves fia, és férje eltűntek. A fiatal nőnek csak egy rövid, szűkszavú üzenet maradt hátra, ami egy találkozóra invitálta, a város közelében lévő erdő egy tisztására...

Zoeris karcsú, és magas. Barna szemei, szüntelenül vizsgálódnak. Hosszú barna haját szereti szabadon hordani, még ha a harcban hátrányt is jelent neki. Így sokkal szabadabbnak érzi magát. A könnyű, kényelmes ruhákat szereti, amik nem akadályozzák a mozgásban, nem szereti a feltűnést, az egyszerű posztó, vagy lenvászon ruhákat kedveli. Előszeretettel használja az iskolában tanult technikákat a harcban, de a rövidebb pengéket, töröket, és kardokat sem veti meg a harcban.

TARTALOMJEGYZÉK

A homályba.....	2
A kaland hangulatáról.....	4
Háttér és előzmények.....	4
Xyz tevékenysége.....	6
asd tevékenyése.....	7
A kalandozók színre lépnek.....	7
Veseph'Uhr, a crantai város.....	8
Cselekményvázlat.....	8
I. fejezet.....	9
Ifin, Abaszisz fővárosa és az Otlokirok koronavárosa.....	9
Szórakozás.....	9
Találkozások.....	9
Nyomozás.....	10
II. fejezet.....	11
Vespúr, az utolsó máguskirály székvárosa és cranta utolsó utáni bástyája.....	11
Ifin.....	12
Ifini fogadók.....	13
Az igazgyöngyök hona.....	13
A rézsellő.....	13
Vespúr, a Hetedkori város.....	13
Védekezés a város mágiája ellen.....	13
A mágia használatáról Vespúrban	14
Vespúr helyszínei.....	16
Nekropolisz.....	16
Márványtér.....	16
Piac.....	16
Templomok.....	16
Abasziszi NJK körkép.....	18
Csonka Szemű Grodisz: Kb. 7 tsz. Tolvaj.....	18
Csonka szemű Grodisz két verőlegénye:	18
Csonka szemű boszorkánymestere:	18
Crantai NJK körkép.....	20
Crantai papok és a vallásuk.....	20
NJK csapat.....	21
Boszorkány.....	21
Nemanu Feryantarias, a homály története.....	22
Bárd.....	23
Gladiátor.....	23
Tartalomjegyzék.....	26