

# Örök Város Bajnokai: Hajnalvár

Kalandmodul 5-6. tapasztalati szintű karaktereknek a X. Jubileumi Fanfár a Hősökért Táborból

**ÍRTA:** Gulandro

**HELYSZÍN:** Dél-Ynev, Pyarroni Államközösség

**IDŐPONT:** P.sz. 3716.



*Líthas Kalandmester,*

a most következő kalandmodul az egyik legnehezebb próbatétel, amit valaha is magam és a hozzád hasonlók elé állítottam. A történet lemeséléséhez alapvető szerepjátékos etikettet és jó erkölcsöt kell tudni áthágni arra a kapcsolatra nézve, amely kialakul közted és játékosaid között: be kell majd csapnod őket és tudatosan kínozni őket a játékon kívül is. Cserébe úgy gondolom, hogy egy kivételes, nem mindennapi élménnyel gazdagodhattok mindannyian. Ehhez azonban az kell, hogy te még jobban fókuszálj a mesélés során, mint amennyire azt elvárod a játékosoktól és magadat még jobban meggyötörd mint őket.

A kalandot kifejezetten a X. Jubileumi Fanfár a Hősökért alkalomra írtam, amely tavaszi tábor környezetét és menetrendjét jól ismertem már, így szabadabban tervezhettem meg a modulon kívüli és belüli teendőket. Aki még nem járt volna ilyen helyen és nem vett volna részt ilyen alkalmon elég azt tudni, hogy gyakran éjszakába nyúló alkalmakkal áldozunk ilyenkor kedves hobbinknak a szellemi és testi teljesítőképességeink igen komoly próbára tételével. Ezt is érdemes figyelembe venni, hogyha mesélni szeretnéd a Hajnalvárat.

A kalandot (látszólag) stílusosan napszálltakor kezd el, de legalábbis győződj meg róla, hogy alapos étkezést és vacsorát követően üljenek le játszani majd a játékosok. A helyszín kiválasztása is fontos: a kaland első felét egy nyüzsgő szobában kezd el, ahol valaki más alszik, fürdeni megy ki- és be, illetve megfelelő hallgatóság gyűlik össze a játékosok mellett. Fontos elem lesz, hogy ők egymás után alszanak el, úgy a játékosok is érzik majd ennek szükségességét.

Mozgasd át a játék helyszínét, lehetőleg egy kihaltabb helyre, ahol már inkább magatok lesztek onnantól, hogy a Hajnalvárba elérték a karaktereik (egy kihalt ebédlő kiválóan alkalmas lehet). Ekkor már valóban csak magukra számíthatnak majd és egymásra, ez az érzés pedig majd csak fokozódik az események előrehaladtával. A legnehezebb (és legalantasabb) dolog, hogy amikor az első kókadó játékos megkérdezné, hogy objektíven milyen messzire járnak a kalandban ... hazudj.

Amikor ez először szóba kerül (bárhol is járjanak) jegyzeteiddel való egyeztetés után közöld, hogy talán már az egyharmadnál. Hogyha (bármennyivel) később újra rákérdeznek, akkor nyugodtabban mondhatod már, hogy túl vannak az egyharmadon (pszichológia). Bár én ahhoz nem értek, de a kulcsjeleneteket érdemes a kihagyott alvási fázisokhoz hangolni (REM, stb.) és törekedni arra a tényre, hogy minden ami történik valóságos, még a játékos társaik elalvása is (amelyet mindig mesélj bele élenken a kalandba mint egyfajta erőszakos kifakulást az eseményekből).

A játék harmadik szakaszában és végjátékban (ameddig kávét és serkentőszereket sem szabad magadhoz vened ... mutass példát) ismét változtasd meg a játékülés helyszínét, lehetőleg egy nyitott külső asztalra a szabad ég alá. A kalandmodul által okozott hatás azzal lesz teljes, ahogyan a valóságban tapasztalják meg a csillagos éjszaka hasadását és együtt várjátok túlélőkként a hajnalt. További szavak szaporítása nélkül remélem, hogyha sikerül ezt megélnetek értitek majd szándékotom ezzel a kalandmodullal.

Álljon itt az előszó zárásaként köszönetnyilvánításom mindazoknak, akik játékosként elsőként részt vettek velem ezen az utazáson gyanútlanul:

*Shalafi del Necro (Vodli Jenő), Meran (Csík Márton), Wizier (Czipó István), Nagy Andor, Osiris (Bosnyák Balázs)*

**A kalandhoz jó olvasást, a meséléshez jó szórakozást kívánok.**

az Amund

„Nem, nem, nem.  
Menjünk a fogságba, hát.  
Ott fogunk mi ketten  
mint kalitban a madár, dalolni.  
És áldásom, ha kéred, letérdelek,  
s kérem bocsánatot.  
És így élünk majd és imádkozunk.

És oly rejteményes arcot veszünk fel  
mintha kémei volnánk az isteneknek.  
Börtönünkben így kívárjuk a viszálykodó nagyok  
fondor világát, mely árad és apad a hold szerint.  
És oly rejteményes arcot veszünk fel  
mintha kémei volnánk az isteneknek.”

- Shakespeare

Dallunk és agg regéket mondunk és nevetünk.

**Beharangozó:** A X. Fanfár a Hősökért tábor második, pénteki napjának estéjén tervezem lemesélni ezt a kalandot azoknak a kalandozóknak, akik szívesen maradnak fent. Betudható az Örök Város Bajnokai sorozat egy újabb állomásának és mellékküldetésének is, hiszen a feladatott az Új-Pyarron illetőségű Falkától kapják majd a játékosok. Ennek megfelelően akik játszották karakterükkel a korábbi részeket különböző "elismerésekben" részesülnek.

"Jöjj vissza vándor!" modul lejátszott és túlélt karakterek az Aranykör lovagrend elismerését és támogatását bírák, mondhatni lekötelezettek és mindig mindenhol tisztelettel viseltetnek irányukban és tudnak arról, hogy tartoznak egy szívességgel.

A "Falka" eseményei után Darton ortodox egyháza egy különleges varázstárggyal igyekezett jó híret helyreállítani és különleges mágiájuk révén egy rúnázott/hímzett bőrvértet ajándékoztak a játékosnak, amit, hogyha rendeltetészerűen visel két Morális Szabályra is jogosult a kaland folyamán.

A "Gorvikból szeretettel" túlélői számára a shadoni diplomácián keresztül a Második Arc Testvériségéhez nyílnak meg a kapuk hasonlóan a fentiekhez. A "Lovagregé" kapcsán elért hírük és eredményük nyomán az Északi Szövetség Titkosszolgálatának nyugalmazott vezetőjétől várhatnak egy baráti szívességet.

A karaktereket a klasszikus harmadik kiadású Tetemre Hívás típusú karakteralkotás alapján várom majd, de előzetesen egyeztetés után van lehetőség a korábbi verzió hőseivel és a Meran féle karakteralkotó statisztikáit is használni. Mindezek függvénye majdan legalább a játék előtt egy héttel elküldött előtörténet lesz.

A kalandra minimum három, legfeljebb hat játékost várnék majd, de csak azután, hogy minden más játéklehetőség kiderült és tudtunk egyeztetni az időtartamról a többi mesélővel és kalandmesterrel, hogy ne legyen összeérés (nagyon). Azután természetesen a táborban is lesz lehetőség a személyes bekapcsolódásra ha marad hely.

**Aláfestő zenék:** El vannak ugyan helyezve a kalandmodulban a megfelelő fejezetekhez, de akkor itt külön is, egyfajta OST gyanánt (mert azt szeretem)

Gregorian – Nothing Else Matters

Mecano – Hijo de la luna

Daft Punk – Aerodynamics

Daniel Pemberton – Circular Story

Clair de Lune/extended/

Olivier Deriviere – An End for Prelude

65daysofstatic – Radio Protector

Keane – This is the last time

### Hangulatkeltő novella

1.

A Dreina pap csöndben ejtette a kódexet az ölébe és feje halkán koppant az utazókocsi fáján. A vele szemben ülő fiatal lány elégedetten elmosolyodott és azonnal kinyitotta az ajtót arra készen, hogy kivesse magát a haladó járműből. Ló nyerített fel és egy délceg Oroszlánszív lovag léptette ménjét a nyíló oldalra, sisakjának mélyéről pedig dorgáló pillantást vetette az ismételten szükni próbálkozó lányra. Azt láthatóan nem szégyenítette meg az újabb sikertelenség, lassan visszahúzódott a batárba.

- Klea Ruga kisasszony – szólalt meg a csuhás pap egyik kezével a szent szimbólumát markolva meg, másikkal erélyesen behúzza az ajtót a lány után – abba kellene hagynia az eredménytelen próbálkozást. Eddig sem vezetett eredményre és az Aranyúrnőre mondom, ki fogja húzni a gyufát kísérinkkel. Azt pedig igazán nem akarhatja.

- Tisztában vagyok vele, apó, hogy csak a védelmemre vannak itt ezek a délceg és életerős férfiak. A papám nem hagyná, hogy legkisebb lányában kárt tegyetek. De be kell látnod, hogy nagyon hosszú már ez az út ... mikor jutunk túl egyáltalán a Sheralon?

- Azt már régen magunk mögött hagytuk kisasszony, biztos vagyok benne, hogy ezt ön is tudja – sóhajtott a pap – de csak magának köszönheti szorult helyzetét: két intézményünkben is annyi galibát okozott, hogy nem maradt más választásunk, mint külső segítséget is igénybe venni az ön ... nos ... esetében.

- Az nem az én hibám volt. Azoknál a némaságot fogadott apácáknál unalmasabb társaságot még otthon, Haonwellben sem találhattam volna. Igazán nem lehet rossz néven venni tőlem, hogy mindent megtettem, hogy halljam a hangjukat. Olyan szépen viselkedtem, hogy megérdemeltem volna egy jó szót, kis törődést, némi elismerést ...

- Ön felgyújtotta a zárdát és mire a lovagok odaértek mindenütt sikoltozó nővérek agonizáltak a parázsban!

- De legalább végre kiadhatták magukból azt a sok sok felgyülemlett indulatot ... szerintem élvezték.

- S korábban mikor az Elme Ispotályát taszította káoszba? Az ugyan kinek a javára vállt a háromfejű Tharr szörnyistenen kívül? Nem, kisasszony, vannak bűnök, amiből nem tudja kimagyarázni magát.

- Dehát olyan magányos volt az a beteg ... én csak meghallgattam és gyógyfűveket hoztam neki, amiket kért ...

- Elszabadított egy ítélethírdetés előtt álló boszorkánymestert! Kyel papjai őrjöngtek, Lundgren atya személyesen követelte magát és csak az apja közbenjárása mentette meg újfent. De ez alkalommal más lesz, kisasszony. A szövetségi inkvizíció leveszi magáról a kezét miután megérkezünk. Remélem, hogy a Filozófusok beváltják az ígéretüket ... de legalább az biztos, hogy egy másik világrészről nem tud akkora kárt okozni a családjának, mint eddig.

- Messze van még ez a Reggeli Kastély? Annyira unatkozom apó – süppedt vissza a fiatal teremtés a kislányos nézőpontjába, mely hangulatváltozást a pap jól ismert már és folyamatosan megfigyelt.

- Hajnalvár a neve Klea Ruga kisasszony és igen, hamarosan elérjük a Pyarroni Államközösség vidékét és az épület annak a határán található. Legyen türelemmel ... ha képes rá még egy kis ideig.

2.

A tavasz ellenére is égett a tűz a kandallóban, Rolth szemét mégis jobban bántotta az asztalon álló gyertya fénye. A tavasz ellenére hűvös volt az idő a Fogadónegyedben, s a csalfa szelek a nap előtt elsuhanó felhők takarásában járva utat találtak a Víg Orgyilkoshoz címzett vendégváró időről-időre kinyíló ajtajának rései között. Az idős kalandozó megborzongott minden alkalommal és amennyire tudott mélyebbre bújt szakadozott, barna bőrkabátja mélyére.

Ott sem talált elég meleget, hogy megnyugtassa így inkább még egyszer megnézte magának a felhajtót aki az asztal szemben lévő oldalán ülve nemrég fejezte be a leendő küldetés taglalását. A fizetéséről még nem volt szó, de Rolth ösztönei azt súgták, hogy bármennyire jól öltözött az északi, bármennyire megbízhatónak is tűnik Erionban, a Városok Városában ami túl szépnek tűnek ... általában nem is igaz. Így inkább belefolytatta a szót.

- Általában csak két körülmény esetén utasítok vissza megbízást. Amund szentélyeket és goblinokat nem vállalok. Utóbbi a második feleségem verte belém jószándékkal még annak idején. Ezt a lehetőséget viszont azért sem ragadnám meg, mert messziről bűzlik ... és ezt ne vegye magára. Képletesen értettem.
- Biztos vagyok benne, hogyha meghallja a Filozófusok ajánlatát akkor nem fog visszakozni – somolygott az északi kivételesen udvarias hangnemben – az idő ellenünk dolgozik Rolth úr és be kell látnia, hogy nincs módom más ilyen tapasztalt és megbízható kalandozót találni. Az ön világlátottsága és múltja kiemelten alkalmassá teszi ...
- Erről nem nyitok vitát, kurafi. A nem nemet jelent ebben a városban. Bárcsak tudtam volna ezt mielőtt elveszem a harmadik feleségemet ... de a bölcsesség olyasmi amiért mély emlékekkel fizetünk lágy részeinkben és hetekig tartó seblázzal mielőtt a hibánk kijavításához kezdhethetnénk válogatott szeszitalokkal. Nem ijeszt meg és nem vonz, hogy az északi falkádnak dolgozzak!
- Meg fogja ezt még bánni, Rolth úr – emelkedett fel a fiatalember – engedje meg, hogy legalább az italát kifizessem. Sajnálom, hogy nem kötöttünk üzletet.
- Na, azt még éppen lehet – biccentett Rolth és lemondóan intett az udvari ork ajtónállónak, aki már érdeklődve csúsztatta elő bárdját a köpenye alól – sok sikert, hogy még időben találjon balekokat a dolgához. Most pedig tódulj innen!

Az északi meghajolt, mélyebben mint ilyenkor szokás, de mivel nem vágott dobótört a beszélgetőpartnerébe, így a törzsvendégek is ellazultak mire elsétált a söntéshez és kiegyenlítette számlájukat. Rolth egészen addig követte tekintetével, ameddig el nem tűnt az ablakon belátható tömegben. Mélyet sóhajtott és szabad kezével kihúzta a rövidkard méretű vadászkest az asztal lapja alóli bőrszíjból.

Nem irigyelte a felhajtó dolgát, ahogy végignézett a Víg Orgyilkoson igazat kellett neki adni, hogy nem lesz könnyű még az idény előtt érdemi kalandozókat találnia. A legtöbben az újabb Orwella templom feltűnésének hírére kirajzottak a Rualan-Sheral vidékére, mások messzebbre vándoroltak, a kapuit szokatlan mód megnyitó Kahre csodáinak megismerésére kerekedtek fel, akik pedig maradtak volna a Quiron-tengeren igyekeztek kihasználni a folyton változó és forrongó politikai helyzetet.

Ezek után délre menni a Városok Városából, amikor talán a legszebb évszak köszönt be rá a látszat ellenére hamvába hullt ötlet volt. Persze nem voltak kétségei, hogy a titokzatos Filozófusok falkájának pénze sok ajtót, szívet és kardhüvelyt megnyithat, de a realitások ellenük szóltak ... bármilyen sürgős és fontos, illetve világmegváltó is a küldetésük. Hol vannak már azok a hajnalok, amikor maga is fiatal idealistaként nevenincs falvak megmentésére ébredt ...

Kifelé menet biccentett a törzsvendégeknek, lekezelt a csapossal, de csak óvatosan a bal kezét fogta meg, majd köszönetet mondott az ajtót őrző udvari orknak mielőtt elhagyta a Vig Orgyilkost. Gondolatai az elkövetkező napok és hetek körül jártak: elég pénze volt, hogy nyárelőig kitarsson még itt is, Erionban. Végláthatatlan alkoholmámoros esték, egymást érő Ellena szentélyek látogatásai vártak rá, esetlen némi szerencse is a szórakozónegyed fogadóirodájánál.

A jövő kivételesen csábítóan rémlett mogorva és kiélt Rolth.

A csapás váratlanul érte, pedig általában még egy szarkasztikus mondatra is van ideje melótt leütik. Vagy nem voltak profik, vagy nem volt szerencsájuk mert eszméleténél maradt. A szúró fájdalom helyét markolászva szédült neki a falnak, majd mikor az ősz hajszájai között kitapogatta a vérző sebfejét már felhördülni is képes volt. Ilyen az, amikor az ember egy pillanatra elhiszi, hogy a jövő lehet szép is. Na pont ezért nem fog ő megházasodni soha ... negyedszer.

- Mondtam, hogy meg fogja bánni, Rolth úr – bajsajgott fölényesen az északi a kétrét görnyedt Rolth fölé magasodva, a hangokból ítélve két másik csizmás alak társaságában – a Filozófusok csak egyszer tesznek ajánlatot, amit hamarosan ön is megtapasztal. Túl megfelelő a kívánalmaknak ...
- Azt nem tudok kik azok a Filozófusok, de azt tudom, hogy micsoda Raquan tüze – nyitotta szét kabátja barna bőr szárnyait Rolth szorult helyzetében, hogy jól láthassák a mellkasára erősített míves domborművekkel díszített ezüst szelencét – ha ti viszont nem, akkor elárulom, hogy Ranagol poklának minden tüze rejlik ebben a dobozban, amit nem félek magamra és rátok szabadítani, hogyha még egy szóval vagy mozdulattal is ...

A második csapás már elérte a célját. Az idős férfi elhanyagolt a macskaköves sikátorban. A két pribék felnyalábolta és a közelükben álló bérkocsihoz támogatták, mintha csak barátjukat támogatnék, aki túl sokat ivott. A Fogadónegyedben az ilyen látvány mindennapos volt, senkinek nem keltett feltűnést. A három alak után az északi is követte őket mosolyogva majd maga is beszált a fogatba. Jelzett a kocsisnak, hogy indulhat a korábban megbeszélt helyre.

A jövő kivételesen csúf arcát mutatta az ócska és vén Rolth számára.

3.

A rákpáncélos alak meredten figyelte a birtok fölött álló Larmaron hegyeit. Minden alkalommal erőt merített a látványukból, azoknak a szikláknak a szellemiségéből, amelyek még a történelmi Dúlás viharát is kiállták. Amennyire tudta ezek a hegyek jelentettek akkoriban évtizedekkel ezelőtt menedéket mindazok számára, akik Krán pusztító hordái elől menekültek Pyarron hőseink önfeláldozó fedezete alatt. A pyar eszme azon kevés eleme volt ez, amivel közösséget érzett.

Ő és családja az eseményekhez képest szinte egy emberöltővel később érkezett. Akkor már állt az Örök Város, Új-Pyarron, ami a helyiek hajlíthatatlanságát és múltban való rendíthetetlen hitét jelképezte. Az ő hazáját is megtépták a korok, s egyszer talán majd emléke sem maran népének és kultúrájának. Most azonban azon kevesek egyike volt, aki meg tudta vetni a lábát idegen földön ősei tapasztalatásával és tudásával. Egy új Enoszukét teremtett követői számára.

Tisztában volt vele, hogy erre kevesen voltak képesek és többek inkább behaltak a próbálkozásba, minthogy feladják. Az ő áldozatuk is arra emlékeztette, hogy nem vallhat kudarcot, hogy rajta is múlik népének fennmaradása. A szokások és hagyományok fontosabbak, mint az ember, aki látszólag olyan könnyedén vegyül a más fajúakkal és népséggel itt délen. Megbotránkoztatta az a tény, ahogyan a kevert fajzatokat látta egyszer Új-Pyarron utcáin, amikor üzleti úton jártak ott.

Elfordult a Larmaron látványától és megmarkolva az oldalán függő ívelt kardpárost a kertben felé közeledő szolga felé fordult. Családja címerét viselte és jól ismerte a nevét, öltözéke és fegyverzete látszólag nem különbözött az övétől, de egymás előtt nyilvánvaló volt nekik a rangbeli különbség az apró jelek alapján. A vértzet kidolgozása, a kardok kör alakú keresztvasának domborulatai, csakhogy a pengék acéljának minőségét és korát ne is említsük.

- Tanaka, mi olyan fontos, hogy reggeli meditációm közben kell elmondanod nekem.
- Az úrasszony ítéletet szerint mondanóm nem várhat nagytiszteletű – hajolt földig a vértés szolga.
- Akkor beszélj, hogyha mindenképpen muszáj – elnézőbb is lehetett volna Tanakával, de ezen az idegen földön nem engedhette meg az asszonyszívűséget, ami hazája vesztét okozta az ő véleménye szerint.
- Kuchio kisasszony ... Kuchio kisasszony ... az éjszaka ...
- Mondd már, Tanaka! Csak nem ...?
- Nem, nem Yamashiro Nagyúr. Nem az történt. Kuchio eltűnt a szobájából, az éjszakai őrseg tagjai pedig ...
- Ha meghaltak temessétek el őket tisztességgel ... ha pedig élnek, akkor parancsolom nekik, hogy becsületük megőrzése érdekében hajtsák végre a szükséges szertartást ... – intett, hogy Tanaka távozhat, de mikor a szolga engedelmesen felegyenesedett még hozzátette – előtte mindazonáltal kérdezték ki őket, hogy mit láttak és hallottak ... a szertartás ráér AZUTÁN is. Most pedig hagyj, hogy befejezzem a reggeli rituélámat ... ha maga az úrasszony is halna meg közben.
- Igenis nagyuram, akaratod és vágyaid szerint.

*„Csak gondok, csak gondok”* – suhant át Yamashiro elméjén amikor végre magára maradt a kőkertben és úgy ahogyan volt rákvértben leereszkedett a reggeli meditációhoz. Előtte megoldotta kardjait az oldalán és egymással párhuzamosan maga elé fektette őket egy alapossággal elsimított felületen. Percekbe került, mire a zavaró gondolatoktól eltávolodhatott és ráhangoldódott a távoli Larmaron bércei közül lassan elkezdődő lélegzések játékára.

Ó-Pyarron szerzetesei talán nem is tudták, hogy rendszeres szertartásukkal mennyi jót tettek Yamashiro Nagyúr meditációjával. Biztos volt benne, hogy a pyarok szokása nélkül már sokkal régebb óta sokkal nehezebb lett volna a családja dolgait igazgatni. Különös módon az Örök Város pusztulására nap mint nap emlékező szentéletű emberek segítettek valaki másnak a saját hazájának elvesztésén merengeni. Olykor sokat jelent a tudat, hogy nem vagyunk teljesen egyedül.

*„Csendben ébredő // magasra szálló madár. // Fészked hová tűnt?”*

**Bemesélés:** a karakterek Ynev egyik civilizációs központjában járnak (ld. *Örök Város Bajnokai: Falka kalandmodul*) és itt veszi fel velük a kapcsolatot az Ezüst Rend egy magasabb rangú felhajtójukon keresztül. (**Horog** – egyik lábára sántít, ajkát egy régi seb torzította nyúlszájúra, a Manifesztációs Háborút megjárt veterán férfi) Megbeszél velük egy találkozót a város kevésbé forgalmas részében, a *Mokány Idegenhez* címzett vendégházban (inkább étterem, mint fogadó). Krad – és Adron kerületeinek határán található, közel a déli-, helyi kifejezéssel élve a *nomád kapukhoz*.

A tulajdonos egy földjáró törpe, aki már második- vagy harmadik generáció óta a felszínen él. Viselkedése és öltözködése teljesen alkalmazkodott az emberekhez, Új-Pyarron eszméihez igazodva.

**Horog** köszönti őket a Falka nevében is, tudomása van a korábbi tetteikről, amennyiben az számot tarthat említésre. Szívesen beszélget velük a városban folyó eseményekről (*militarizmus vs selmovizmus*), a nagyvilági események (*pyar pantheon széthúzása – P.sz. 3699-es syburri zsinat, dartoniták Kránban, Bíborgyöngyök fogadás és Morgena visszatérése északon*), illetve a múlttól is (*Manifesztációs Háború – ld. Aranytenger, avagy az Amundok Könyve*). Egy idő után azonban a tárgyra tér ő is, hogyha a játékosok nem erőltetnék. (Új-Pyarron hangulatához ajánlom: Gregorian – Nothing else matters)

Tudomásuk szerint északi befektetők vásároltak meg egy nagyobb földbirtokot a Larmaron-hegység északi lejtői és a Gályák-tengere közötti régióban. Az utóbbi években ezen a területen inkább bevándorlók számára telepített ideiglenes szállások voltak és a pyar középnemessége, így nem foglalkoztak vele (amellett, hogy északi vallási vezetők írásos ajánlása is a befektetők személye mellett szólt). Most azonban több helyi lakos is jelezte, hogy gondjaik vannak új szomszédjaikkal. Ezeket kellene kivizsgálnia a csapatnak a Falka szokásos fizetsége mellett (*napi 5 ezüst, veszélyességi pótlék 10 arany*).

\*\*\*

### Filozófusok:

1. Észak legnagyobb kalandozó falkája, amely híres semlegességéről és jó kapcsolatairól a kontinens minden sötét alvilági testvériségével. Tevékenységük óvatosan egyensúlyoz a Fekete- és Vörös Hadurak érdekcsoportjai között, kevés esetben derül ki és vezethető vissza hozzájuk a felelősség, hogyha balul sikerülnek a dolgok, de gondjuk van rá, hogy sikerüket mindenki meg- és elismerje bárdok dalai, olcsó nyomtatott novellák és híradásokon keresztül. Módszereik jócskán megkérdőjelezhetőek és éppen ezért (akárcsak céljaik és vezetőik személye) jobbra ismeretlenek.

2. A Dúlás korszakában alakult és tevékenykedett kalandozócsapat, akiket egy dolog kötött össze: az istenekben való kételkedés és azok hatalmának tagadása. Ó-Pyarron pusztulása után az Államközösség vagyonával egyetemben északra menekültek a túlélők haragja elől. Végtelen pénzük segítségével elrejtőztek előbb a világ, majd egymás elől is. Állítólag azonban az idő előrehaladtával (beleunva mindazon élvezetekbe, amelyeket a hús rejthet a halandók számára) erőforrásaikat felhasználva, ismét közös erővel, északfelde nagyobb horderejű politikai eseményei mögött is ők állnak. A békék kufárai és a háborúk kalmárai lettek a legnagyobb titokban (ld. *Virágkapuk ostroma*).

\*\*\*

**Horog** pár óra felkészülési időt ad nekik, az Ezüst Rend központi épületében várja majd őket (Dreina kerületének egy átalakított városór kaszárnyájában). Ha igénylik akkor mágikus módszerekkel is eljuttathatja őket a végcéljukhoz (lar-dori mágus térkapuval; domvik pap égi szekérrel). Ellenkező esetben három hét utazás áll előttük. Bárhogy is döntenek felesleges időt húzni az odajutással, rövid átvezetés után folytatd a történetet már azon a vidéken, részletezve történelmi fontosságát és kettőséget a pyarroni lélek szemében (Ó-Pyarron romjai, Larmaron-hegység, Kíváncsi Csókák erődje).



„Mint zászlórúd cseng, mégsem az  
úgy tűnhet nyugalmam végleg a falak  
között marad.”

I. **Fejezet: Selyem** Akár a bemesélésen keresztül, akár maguktól érkeznek erre a tájra életút során vagy mert már egy összeszokott csapat a megbízás csak ezután történik csak meg valójában. Ködös síkon állnak, gyér fűcsomók között és alig látnak az orrukig. Amikor már legalább egymást látják, akkor szólal meg a távolban, Larmaronból egy kolostorerőd lélegongója. Mintha csak a hangja oszlatná szét a ködöt feltáruul előttük a környezetük: szélesen fut két irányba egy keleti stílusú várfal, középen, szinte teljesen előttük egy kerek faajtó a hozzá tartozó kapuval. Hamarosan sárga öltözetű szolgák tárják ki, akik maguk is aranyszínű bőrű emberek, sötét hajjal és tekintettel.

Az Enoszukéból elszármazott (bevándorolt) *Hatodik Rang Klánjai közé tartozó Szema udzsi* birtoka előtt állnak. Az alapvetően luxuscikkek előállításával (porcelán és selyem) foglalkozó család szolgáltatásai révén harcolta ki, hogy letelepedhessenek itt hazájuk pusztulása után (*ld. Wayne Chapman: Keleti Szél; Ynev Geofrámiája*). Nagyuruk jelen állás szerint **Szema no Yamashiro**, aki tíz körömmel igyekszik betartani és betartatni is háza népével a szülőföldjük szokásait. A kerten végighaladva (ahol szoborszerűen strázsáló rákpáncélos muszatasik figyelik minden lépésüket) a Nagyúr szárnysegédje és szolgája, **Tanaka** (maga is vértetben) fogadja őket és közli, hogy az úr szívesen fogadja őket.

Bevezeti őket a ház főépületébe, melyre kívülről a család címerét (*mon*) ábrázoló tengerzöld selymek lógnak le két oldalt (jelképük a fekete körben négy összeálló hegyvonulat fehéren). Az épület az erre érzékenyek (pszi- és mágiahasználók) előtt úgy tűnik, mintha saját személyes aurával rendelkezne, s ha akad a karakterek között a slan-útját járó akkor ő pontosan tudja is: az alapkő letételekor az erre önként jelentkező rituális öngyilkossággal (*szatudatori*) láncolja magát a család fészkehez és lelke onnantól védelmezően veszi körül a benne élőket (*ld. Geofrámia kivonatok: Enoszuke*).

\*\*\*

**Keleti Legendák Kampány:** *Enoszuke P.sz.3700-as pusztulása után három részre szakadt szigetvilága lassan heverte ki a császár (tenno) és hadereje nagy részének elvesztését a földterület süllyedése mellett. Egy kalandozók által és több alvilági szervezet közreműködésével elhozott varázsszer (Élet Köve), illetve egy jóslat nyomán nemzedékekre biztosították ugyan az itt élők biztonságát és a kultúra fennmaradását, több nagy klán/család viszont a távozás mellett döntött és Ynev különböző pontjain igyekeznek boldogulni az eltelt másfél évtized során. A quironia partvidéke mellett az erioni Enoszuke Negyed vált népszerű végcéljukká, de a Keleti-Óceán partvidékén végig és így a Gályák tengerén is megtalálhatók diaszpóráik.*

\*\*\*

**Szema no Yamashiro** egy kőkeretre néző fogadóteremben várja őket, ahonnan csodálatos panoráma nyílik a távoli Larmaron ködbe vesző hegycsúcsaira is. A házigazda elvárja ugyan a bemutatkozást etikett szerint a szolgáján keresztül mindenkitől, de nem udvariatlan és szóvá sem teszi, hogyha nem hazája módján köszöntik őt. Fegyvertelül, egy selyem köntösben fogadja őket, amelynek hátán ugyancsak megtalálható a családi *mon*. **Tanaka** kihangsúlyozza a bemutatásukkor, hogy „*ukko*-csapat”, melynek jelentése (hogyha valaki beszélne a nyelvet) nagyjából „*déli barbárok*”.

A Nagyúr a következő problémát adja elő a beszélgetés során: előző nap hajnalban egy csapat fiatal pyar középnemes nyargalt be a birtokukra és áttörve a ház papírfalait meg sem álltak elsősülött leánya (**Kuchio**) hálóterméig. Amellett, hogy tisztában van a helyi szokásokkal és tud a nemesi lányszöktetés hagyományáról meg volt kötve a keze, mivel letelepedésüknek feltétele volt, hogy ő és

háza népe SOHA nem emelhet kezét pyarroni nemesre és/vagy polgárra. Az arcátlanság ellenére nem tette kockára mindannyiuk sorsát a helyiek tévedése miatt (és jól titkolja mit tett velük volna legszívesebben). hangulathoz: Daft Punk - Aerodynamics

Azt is elmondja, hogy **Kuchio** már népük szokásai szerint oda van ígérve valaki másnak és a mennyegző szertartása is küszöbön áll (a következő holdhónapban). Így igen nagyra értékelné (és szívesen jutalmazná is), hogyha a karakterek megpróbálnák rendezni ezt az ügyet helyette, nyomába erednének a lányszöktetőknél és visszahoznák a szuke nemes hölgyet esküvéshez szükséges állapotban. Ezzel nem csupán neki, de Új-Pyarronnak is nagy szívességet tennének, minekután családjuk az egyik legnagyobb selyem beszállítója az Örök Városnak.

Dolgukat megkönnyítendő egyébként a klán *sinobijai* már meglelték a csapat nyomát és követték is a birtok határáig (a szomszédos **Altamir** földekig), annál tovább azonban nem merészkedtek a Nagyúr parancsa szerint. Emellett, hogyha igénylik a „ház” maga megosztja velük emlékeit arról, ahogyan a nyolc fegyvertelen pyar nemes fiú átvágtat a papírfalú szobákon és elragadják az álmából felvert **Kuchio** kisasszonyt, akit így majd könnyebben azonosíthatnak is jellegzetes álláról, ami apját is kiemeli a többi szuke közül. („*bazai!*” felkiáltással köszönnek majd el: „jó szerencsét!”)

\*\*\*

Feltételezve, hogy nem töltenek itt sokkal több időt a kelletténél valóban könnyen eljuthatnak az **Altamir** család birtokaira. Az útjuk kelet felé vezet egy nyirkos, felföldi tájon. Ez a szekció kiválóan alkalmas a nyomolvasás/eltűntetés és erdőjárás képzettségek fitogtatására vagy bármilyen kapcsolódó tudás bevetésére. Alapvetően nem lesz nehéz dolguk, maximum pár óra erőltetett menet és kutakodás után (de ne tévelyedjenek el nagyon más nemesi családokhoz) meglelhetik annak a nyomait, hogy a nyolc fiút szakszerűen és kegyetlenül valaki már levadászta előttük. (*hilvarok* támadtak rájuk, ld. később)

Egy rajtaütés során (erdei ösvényen lovasnak fejmagasságban kifeszített acélhúrral) megállították a csapatot, amelyik éppen a környező birtokok között cikázott, hogy mindegyiküknek lehessen arája majd. A testek borzalmas állapotban vannak és aki nem akadt fent a csapdán, annak sem volt sok esélye az ellenállásra. Egyedül éppen az **Altamir** fiú húzta a legtovább, aki a lovaglásban való járatlansága révén csak egy komoly hasi sebet kapott és megunva a háztűznézőt önkívületi állapotban hazaindult, de nem ért vissza: egy mezőn esett le hűséges paripájáról és az elmúlt órákat azzal töltötte, hogy belső szerveit valahogy a testében tartsa. Állapota menthetetlen, de agóniájában még mondja:

„Hajnalvár ...”

\*\*\*

A Hajnalvár maga egy ismert épület a környéken (ha bármelyik parasztot, favágót, nemes megkérdezik). Kultúra- és Helyismerettel vagy Heraldikával rendelkező karakterek is tudhatják, hogy az egykor híresebb **Vinciguerra** család fészke volt az, akik a környéken éltek és generációról-generációra adóztak Pyarronnak aranyban és vérben. Fiaik sorra hulltak el a nomádok, majd krániak és végül az amundok elleni harcban. Mikor a ház végül kihalt földjei és vagyonuk az Államközösségre szálltak. A közelben fekszik és ahogy a helyiek elmondják, mindig mindenkit szívesen várnak ott.

Az északi befektetők (Filozófusok) valóban együttműködve a pyarroni egyházzal egy modern és jól felszerelt ispotályt hoztak itt létre, amelyet messziről hírdet a vár fokáról lelógó jelképek sokasága mindazoknak, akik ismerik jelentésüket. Dreina istennő jelképe egyik oldalon (tenyérben nyitott szem), a főisteni Krad Államközösséget szimbolizáló arany köre a másikon és közöttük egy kehelyre felcsavarodó kígyó jelképe, mint a gyógyítás és az áfiumok (a kábítószer legálisak) ősi jelképe.

„Apró, áttetsző, fehér dolgokat

tornyoz föl egymásra,

melyek együtt nagyot alkotnak.”

II. **Fejezet: Kehely** Az ispotály csak részben álca. Valódi gyógyítás is folyik itt, de kevésbé mágikus módszerekkel, mint egy templomban tennék. Sokkal inkább az elme és a lélek megjavítása itt a cél a rendelkezésre álló eszközökkel, mint minden más. Az itt dolgozók hithű pyarroniták és vallják, hogy a test gyógyítását sokszor a szellemmel kell elkezdni. Arról, hogy a betegek egy részét emberkísérletekhez használják nem tehetnek és jobbára nem is tudnak. A pince mélyén ugyanis a Filozófusok végső céljának előkészítése, csiszolása és első éles kipróbálása zajlik.

*Transzcendencia*, lehetőleg a lélek korhadása nélkül. Az egykori kalandozók évek óta kutatják a módját, hogy elodázzák a halált és lelkük az általuk lenézett istenek játékszerévé kellene, hogy váljon. Azonban a létező módszerek egyike sem kielégítő a számukra: a nekromancia rosszat tesz a bőrnek, varázsitaloktól könnyen függőség alakul ki, stb. Számukra egy végleges és állandó megoldás kell, mindegy milyen áron. Megváltásként érte őket évekkel korábban a felfedezése egy hibás crantai álomkristálynak, amelyben évezredekig osztozott a helyen két lélek is (ld. Dreonnar végzete kaland).

Pénzt és emberanyagot nem kímélve vetették bele magukat a kutatásba, hogy egy olyan komplex kristályt hozzanak létre, amelyik képes mindannyiuk lelkét egyszerre tárolni és mindörökre fennmarad lenyomatuk egy ideális állapotban, mely így örök szellemi frissességet érdemel. Gyakorlatilag személyes menyországukat vágyják megélni a kristályban az idők végezetéig. Persze ők sohasem bíztak még semmit sem a véletlenre és nem most készülnek elkezdni: látni akarják, hogy az eljárás működik ezért fészkeiktől távol, délen akarják kipróbálni az eszközt.

Az eljárás lefolytatásával egy mechanomágikus megszállottat bíztak meg (bizonyos **Calvier**), aki korábban az északi Kobrák bünszervezeténél (Család) is végzett már emberkísérleteket. Az eljáráshoz elengedhetetlen volt olyan személyek beszerzése, akik kompatibilisek a kristályban jelenleg munkálkodó lélekkel (ő egy ostoba önként jelentkező volt még a kutatás kezdeti fázisában). Az elképzelés szerint három alanyból legalább egynek alkalmasnak kell legyen, hogy átvegye a Katalizátor szerepét és a majdan hozzá csatlakozó Filozófusok számára biztosítsa az örök nyugalmat.

Ennek megfelelően elérték korábban diplomáciai úton, hogy a haonwelli nemes kisasszony, Klea Ruga hozzájuk kerüljön. Némi erőszakkal besorozták a korhadt Rolth kalandozót is a kőbe. Legutóbb pedig a különös kultúrsokkot kapott Kuchio csatlakozott a rendszerhez az elmúlt éjszaka folyamán. A kristályban szép lassan felépült mindhármuk ideája emlékeik és vágyaik alapján, azonban a Katalizátor nem szeretne ilyen módon megsemmisülni és átadni a munkát másnak. Kívülről is érzékelhető, hogy fokozatosan harcol a bekerültekkel megrontva álmaikat és elszeparálva őket egymástól. (hangulathoz: Clair de Lune/extended/ újra és újra lejátszva a jelenet végéig)

**Calvier** már-már a kísérlet leállításának ötletét is felveti a megfigyelőként jelenlévő Filozófusnak, de aztán megérkeznek a játékosok és kérdezősködni kezdenek az eltűnt szuke lány után. Akár alkalmasak a feladatra akár nem, döntés születik, hogy mindenképp kerüljenek be a gépbe, hogy időt nyerjenek a kiválasztottnak eldönteni ki veszi át a Katalizátor szerepét. A játékos karakterek szabadon bókászhatnak az épületben (váljanak szét), az ápolók pedig egyenként levadásszák őket és elaltatják (injekciós tűk, lezuhanó hegyi kristály falak, légméreg. Ha nem, jön a Filozófus ...

**Pakáj mester:** joviólis bárd férfi a Sinemos ligából. Öltözéke divatos és tiszta, haja ősz és pumuklis. Ötvenes éveiben jár, de negyvenesnek is mondhatná magát. Álom dalával juttat mindenkit a gépbe. Hilvarok védik.

A kristály mellett egy medencében helyezik el őket a kompatibilis személyek mellé. Amikor a vezető anyagon (víz) keresztül kapcsolatba lépnek a többi alannyal kezdetét veszi a tulajdonképpeni utazás. Ez nem az Álomsíkon (Antiss) történik és nem is az Elsődleges Anyagi Síkok valamelyikén, de az illúzió megteremtése végett a hagyományos rendszert használjuk majd hozzá képzettségekkel és statisztikákkal. Ezen a ponton érdemes valami alaibi kifogásra hivatkozva átköltöztetni a játék helyszínét, hogy lehetőleg már ne legyenek jelen mások.

Az átköltözés és némi szünet után pedig, amikor visszatérsz lemesélni, hogy mi lett az újult karakterekkel tedd számukra személyesebbé az ébredést: használj fel valami információt az előtörténetükből és villants fel vele kapcsolatban valamit az eddigi eseményekkel. Egy kicsit jobban kivehető dombormű az épület külsején, valamelyik szereplő eltűzött gesztusának emléke lebegjen a szeme előtt vagy egy kimagaslóan sikerült/elrontott próba eredményét sulykold mindenkibe egyenként, külön-külön. Ahhoz hasonlóan ahogy a fizikai ébredés előtt szokás helyére zökkeníteni a minket körülvevő világot, hogy ne érjen teljesen váratlanul ami fogad.

\*\*\*

„Azt hiszed haza kéne menni,  
pedig otthon vagyunk,  
mások is így nevezik,  
mindig ott vagyunk.”

III. **Fejezet: Holtpont** A helyzet amibe kerülnek egyúttal egy vizsgálja annak, hogy jól csináltad a dolgodat eddig. Egy szűk, földalatti cellában ébrednek fel meztelenül, ruháik és felszerelésük nélkül. Fölöttük egy gyertya ég látszólag már több mint egy órája. Egyetlen vasalt ajtó vezet ki látszólag a terméskő szobából, fájába faragva egy szívet ölelő kígyó szimbólumával (Vallás-és/vagy Kultúraismerettel tudható, hogy Orwella, de ez menni fog nekik). Amikor egymásra néznek a félhomályban hívd fel a figyelmüket rá, hogy a jel ugyanúgy frissen fel van hegtetoválv a szívük fölé.

Ekkor, hogyha magukat és/vagy egymást emlékeztetik a Hajnalvár bejárata fölött látható szimbólumra, akkor jól csináltad. Valószínűleg úgy gondolják, hogy a helyiek rejtett orwellánus szekta és az ispotály álcája alatt tevékenykednek (csak nyugodtan). Némi tapogatás és titkosajtó keresés után találhatnak egy lazább követ, amire valaki (körömmel) felkarcolta a fejezet nyitó négysoros versét. Emögött a kijutáshoz találhatnak némi segítséget (rabkés, zsineg, horog, ezüst lap). A folyosón egyetlen ör durmol csak, nyakában egy Kígyószív talizmánnal.



Fontos, hogy inentől fogva bármerre mehetnek, két dolgot kell észben tartanod: **1**, ez egy Kard Testvériséghez tartozó erődítmény az Elátkozott Vidék mélyén **2**, mindig csak kettős választási lehetőségük legyen a kijutás során (pl. jobbra vagy balra, ha nem nyitnak ki egy ajtót akkor örök jönnek, legyen többször döntési lehetőség, hogy lefelé vagy felfelé mennek kürtökben, szellőző barlangjáratokban. Itt a hangulat inkább a lopakodásról, üldözésről szól, titkos ajtókról és csapdákról és hogy senki sem szeretné egy oltáron végezni. (hangulathoz: 65daysofstatic – Radio Protector)

Ez a helyszín **Rolth** valósága, amit számára teremtett a kristály és egyben ő magának (ld hangulatkeltő novella). A jelen valóságában ő már ugyan egy idős, veterán kalandozó három házassággal a háta mögött és megannyi halott baráttal, nálánál szerencsésebb életet élő ellenséggel. Itt azonban ő egy fiatal, húsz éves erioni fiú, akire szinte rátörnek váratlanul egy ajtón való benyitáskor. Nagyon megőrül nekik és kérdezi, hogy mi járatban vannak és ha a menyasszonya küldte őket, akkor még kérne pár pillanatot. (egyébként megtalálhatják a felszerelésüket, hogyha nagyon hiányolják)

A fiatal Rolth éppen befejezte tanulmányait, de a városőri/egyetemi vizsgáján megbukott (kicsit szétszórt, élettől pezsgő alak). Az este folyamán barátaival belevetették magukat a Városok városának éjszakai életébe és amikor már nagyon tele voltak, akkor a Szórakozónegyed egy újonnan nyílt helyére indultak: a Kígyófészekre. A kuplerájnak álcázott orwellánus tanyán persze mindannyiójukat elkapták és legtöbbször már fel is áldozták Rolth azonban (ehh...) első látásra belesett az emberáldozó papnőbe és addig-addig tette neki a szépet, ameddig az kötélnek állt.

Vallásának egyik titkos erősségébe cipelte, hogy szektájának hagyományai szerint „összeházasodjanak”. Rolth nem egészen fogja fel ennek az egésznek a jelentőségét és nagyon ingatag, hogy valóban megtalálta-e az életre szóló szerelmet vagy csak az emberáldozat szerepét akarja elkerülni. „De miért az Orwella papnők a legszebbek?” – jellegű siránkozásokkal tarkítja a párbeszédet. Egyébként, ha hagyják szóhoz jutni, akkor tud egy titkos kijáratot az erődből az öltözőszekrény tükrén át. Vadonatúj hosszú barna bőrkabátot visel (anyukájától kapta), harcban a késeket preferálja, hogyha tudnak neki adni egyet.

A Kard Testvériség lovagai folyamatosan lihegjenek a nyomukban (elvégre ez az ő terepük) miközben a csapat nyaktörő meneküléseket hajt végre a *querda* (ld. Bestiárium) ketrecek között „*Ha a nyála oldja a sziklát a ketrecét miért nem?*”, hajmeresztő magasságban egyensúlyoznak az erőd oldalában és az Elátkozott Vidék vadonja fölött „*Rolth! A kurva anyád! Gyere vissza, mert szeretlek!*” vagy akár álöltözötben (fekete csuklya elég) settenkednek végig az esküvő helyszínének előkészítésén „*Sikáld jobban azt az oltárt! Mintha neked kellene ráfeküdni!*”.

Végül sikerül kiérniük az erőd előtti síkra egy oldalbejáraton vagy melléklépcsőn (vagy máshogy). Egyetlen menekülési út, hogyha nekivágnak a vadonnak, de amikor nekilódnak nyílik is az óriásokra méretezett kétszárnyú főkapu és teljes vértés lovagok élén egy női nyeregben kibontott, hollóhajú szépség közeledik feldúltan (az ifjú ara). Amennyiben nem sikerült meggyőzniük Rolthot eddig egyik irányból sem, akkor „önfeláldozóan” visszafordul és szóval feltartja jövőbeli kedvesét, hogy a játékosok egéruat nyerhessenek a mocsárban üldözőik elől.

\*\*\*

*Fesd le sokkal veszedelmesebbnek a vadont már jó előre, amikor kiderül számukra hol-merre is vannak, mint amilyen nehézséget később jelent. Mérgező spórákat eregető gombák, nagyteremetű iszapszörnyek tűnjenek fel a távolban, hogyha az erődből látják egy ablakon keresztül vagy az oldalában mászva, esetleg a festői sziklaplatóról tekintenek rá a tetőről. Inkább csak azt éreztesd velük, hogy nagyon kifáradnak a sárban caplatástól és a nyálkás, nyirkos köd, ami elfedi előlük Rolth sorsát a ruhájuk és szinte a bőrük alá is lassan utat talál.*

*Eddigre már bizton lesz, aki aki a játékosok közül sem tudja tovább folytatni a kalandot. Eltánésüket a kalandból látványosan érzékeltesd: néme sikollyal fakulnak ki, testük sószerűvé majd áttetszővé válik a megerőltetéstől, hogy ébren maradjanak, majd teljesen elenyésznek mielőtt poros maradványaikat elfújná a szentségtelen légmozgások. Fontos, hogy a karaktereiket eddig ne nagyon bántsd (majd mindjárt lehet), hiszen most mint játékos küzdenek a holtponjtjukkal. Magadra is figyelj oda, te tudhatod, hogy milyen messze jártok.*

\*\*\*

„Valami gond van velük?

Csak az, hogy nem emberek.

Úgy tesznek szüntelenül,

amikor azt hiszik más nem figyel.”

IV. **Fejezet: Ártatlanság** Az Elátkozott Vidék mocsara sem tart örökké, de azért nem gond, hogyha így érzik. Lassan megint fonja körbe őket a köd és ennek örülnek (távolban lovasok hangja, kurjantások éltetik Orwellát), de egyszer ez is elhal majd. Amikor ez megtörténik előttük egy robosztus épület kontúrjai tűnnek fel. Egy ősi pyarroni klostrom, még talán a selmovita tanok elterjedésének idejéből. A hozzáértők a kapu boltozata fölött megnyugodva pillanthatják meg Darton, a halál istenének ortodox irányzathoz tartozó menedékét.

Újabb utazáson vannak túl, ha nem is tudhatnak róla (bár valószínűleg lassan sejthetnek majd valamit, de már nemigen lesznek olyan állapotban, hogy ezt feszegessék). Haonwell hercegségébe, Haonwell városától keletre kerültek a mocsaras területre és előttük valóban a halálkultusz egyik régimódi tisztelőinek szerzetesrendje emelkedik. Közeledésükre a sötét (koponyás) kapu kinyílik (vertikálisan) és fekete kámzsás, fehér mintákkal hímezett lámpást tartó alakok lépkednek ki. Hárman vannak, de ketten elindulnak nyugat felé, az utolsó pedig feléjük fordulva várja őket.

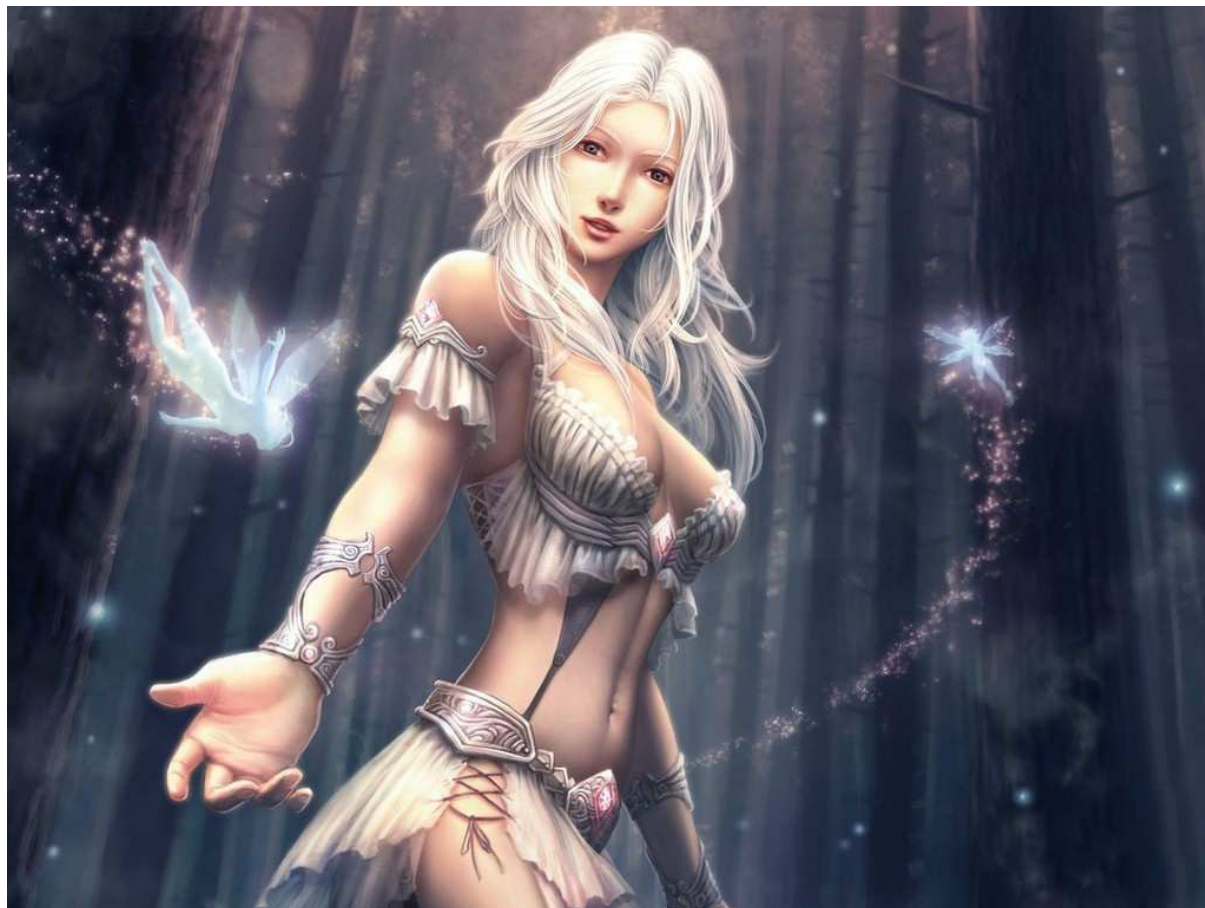
A társalgási módja igen velős, de ő legalább beszél a karakterekkel hittársaival ellentétben. Hogyha láthatóan szükségük van rá, akkor gyógyulást, száraz vánkost, forró fürdőt és iszapmentes ételt ajánl. Arkifejezését eltakarja az egész fizimiskáját ellepő koponyás tetoválás, ami minden egyes szerzetesnek van itt. Hogyha eredetükről vagy szokásaikról kérdezik őket, akkor mindannyiukról, mint egyetlen személyről beszél és úgy nevezi magukat, hogy „szondezionár”, ami közös nyelven olyasmit tesz, hogy a „lelkek háza”. **(ha Elismerésként viselik esetleg a bőrvértet nagy tiszteletnek örvendenek itt)**

Ijesztő és morbid küllemük ellenére rendes emberek és jószándékúak. Elvonulva a hangos társadalomtól medítálnak maguk és mások halálán, hogyha pedig érzik, hogy a közelükben (Haonwell csak pár órára van) erőszakos halál elkövetése készül, vagy olyasvalaki természetes elmúlása aki fontos a Hallgatag Úr számára, akkor kis lámpásukkal útra kelnek „jelen lenni”. Misztériumaik szerint ilyenkor megőrzik az elhunyt lelkének lenyomatát és azokra is emlékeznek, akikre senki sem tenné. Hogy ez mennyire igaz, csak a beavatottak közül is kevesen tudják.

Hogyha a játékosok kicsit magukhoz tértek a sokkókból és rendeződtek magukban, hogy 1, most menekültek meg az orwellánusok poklától 2, már megint egészen más helyen vannak, mint kellene 3, karaktereik gyógyultak, pihentek, étkeztek és fürödtek (nem muszáj mindet) akkor a beszédes szondezionár egy szívességet kérne tőlük. Egy gyönyörű fiatal kislányt vezet eléjük és mutat be: kilenc éves forma lehet, de látványosan tisztavérű kyr származású (hófehér haj és különböző színű szemek, kék és zöld). ld. hangulatkeltő

**Klea Ruga**, ennek a képzeletbeli világnak a főszereplője. Élete utolsó gondtalan és szép időszakát idézi meg maga köré: nem sokkal édesanyja halála utáni napokat, amikor viszont még nem fogta fel ennek jelentőségét, mert tábornok apja előrelátóan elküldte a szerzetesekhez, ameddig előkészítik a temetést. Ez volt az első alkalom, hogy a kis Klea kiléphetett a nagyvilágba és úgy szívta magába az új élményeket, mint a szivacs, mielőtt az édesanyja sorsának híre egy életre meg nem nyomorítja mentálisan élete hátralevő részére. (ld. a Hosszú álom című kalandmodul egy főszereplője)





Darton szerzetese arra kéri őket, hogyha már úgyis a város felé mennek, akkor kísérjék el a kislányt a világítótornyba. Nagyon fontos, hogy még (holnap) napszállta előtt elérje azt. Ők nem kísérhetik el, mert ők csak halálért mennek a városba, életet nem vihetnek oda (figyelni kell a látszatra). Apja szolgálainak már ide kellett volna érniük érte, de még nincsenek itt és (szakmai ártalom) úgy sejtí, hogy már nem is fognak eljönni mielőtt letelik az idő. Amennyiben a játékosok elfogadják nagyon hálás lesz nekik és némi élelmet is ad az útra, illetve tippet, hogy merre találnak sekélyebb gázlókat. Így kicsit hosszabb lesz az út, de annál biztonságosabb, mert ahogy mondja (a kezdő vers mellett):

*„Az ártatlanság úgy vonzza majd a bűnt közeledve az éjhez, mint lepkét a láng.”*

Az utazás idillikusan kezdődik, kora délután vesznek búcsút a szondezionártól. A délután folyamán a kislány érdeklődik tőlük a kalandjaikról, de legalábbis arról, hogy hogyan kerültek ide és miért. Alkonyat körül találkoznak egy erdőpillével (ld. bestiárium), aki csattogó és érthetetlen nyelvén arra kéri őket, hogy kövessék, ez azonban letéríti őket a szondezionár által javasolt útról valamelyest. Hogyha nem követik, akkor maguknak kell valami éjszakai szállást eszközölni a mocsár ellen és valami megtámadhatja majd őket. (reád bízom, ekkor már valószínűleg gond lesz a hátralévő idővel is). (hangulathoz: Mecano – Hijo de la luna)

Hogyha követik az erdőpillét, akkor az egy olyan szárazabb szigetre vezeti el őket, amin áll egy régi, de stabil viskó (verandás!). A nyomokból ítélve lakott, de éppen nem tartózkodik itt a tulajdonosa (Ram Skognachtor, hitehagyott összeesküvés elmélet mániás uuel paplovag a Hosszú álomból). A szobáiban található egy bezárt szobát, ahol a jegyzetei és elméletei vannak felragasztva a falra és hogyha ide bejutnak, akkor felismerhetik **Pakáj mestert** az egyik fantomképen Hajnalvárból, hogyha látták (intézd úgy). Annyi információ kötődik hozzá, hogy valamiféle titkos szövetség tagja Ram szerint.

Az éjszaka viszonylag békésen és nyugodtan telik: nem sokkal sötétedés után esni kezd, a lép kisebb és nagyobb ragadozói is visszahúzódnak a lyukaikba. Hogyha esetleg Rolth a csapattal van ő csak annyiban kommentálja az eseményeket, hogy még nem járt Haonwell környékén sem, illetve, hogy vajon a kedvese mit csinál most nélküle. Klea Ruga az erdőpillével játszik, illetve éjjel igényli a horror sztorikat. Itt már felvillant valamit valódi, jelenkori, bomlott elméjű énjéből is (ld. hangulatkeltő).

Beszél egy bizonyos Éjfalóról (és pribékjeiről, az érzelem kalózokról), egy olyan lényről, ami gyakran visszatér hozzá álmaiban és azzal fenyegeti, hogyha nem adja át magát neki, akkor elveszi tőle az édesanyját. Egyedül csak a szondezionár erődben nem álmodott róla és fél, hogy most majd megint fog. Amennyiben eleget foglalkoznak vele, hagyják fénynél elaludni, esetleg énekelnek és/vagy zenélnek neki, akkor reggel nem fog arról panaszkodni, hogy megint megtörtént. Az eső is eláll, a viskó lakója nem tér vissza, így folytathatják útjukat a város felé.

Útközben rátalálhatnak vagy a Ruga katonák nyomaira és holttesteire vagy a két távozni látszott szerzetesre. Borzalmas állapotban vannak, valaki vagy inkább valami tőből tépte ki végtagjaikat és eltörte a testüket. Hogyha nem sikerül elrejtetniük a szörnyűséget a kislány elől, akkor sikoltani kezd és az erdőpille ennek hatására elrepül végleg. Továbbmenve nagyobb folyóhoz jutnak, amin egy révész viheti csak át őket, aki azonban nincs a helyén, de cserencsére a lélekvesztő a megfelelő oldalon áll, így némi Tulajdonság próba dobálással átkelhetnek az éjszakai esőtől megduzzadt folyamon.

Hamarosan egy kisebb értre érnek ki, amin egy pegazus (ld. bestiárium) legel. Egy közeli tenyészetből szökhették el, de a karakterek és a lány közeledésre barátságos és közvetlen lesz. Pár pillanattal később azonban vadászok lépnek ki a mezőre és felszólítják őket, hogy álljanak félre az állattól, mert vissza kell vinniük. Elég durva módszerekkel (fémháló, kampók, érczabla) szinte betörik az állatot és egy közeli vasalt szekérhez viszik (valójában vadászok). Hogyha a játékosok nagyon értetlenkednek és kotnyeleskednek, akkor még a lányt is követelik rohögve, különben megtámadják a csapatot.

Ennél a jelenetnél a trükk nem is igazán a legyőzésük (használd az NJK kasztok statisztikáit), hanem, hogy a kislány ne lásson feltétlenül szörnyűséget. Minden esetben, hogyha ilyesmi történik (ahogy korábban) az erdőpille elrepül és nem jön vissza soha többé. Már közel van a város, legalábbis annak a nyomornegyede, a Treis, ahol újabb nehézségekkel kell majd megküzdniük (a helyszínhez használd a Kétes hozomány című kaland helyszínleírásait). A Katalizátor ugyanis ekkorra már kiszemelte magának a kislányt és mindent megtesz azért, hogy elpusztítsa/megszerezze.

A Treisbe érve szinte minden városinak feltűnik a nemes származású kislány. A halászok bodegáin vágnak át a piactér felé, majd azon is át amikor elkezdenek ajánlatokat tenni Kleára, mint rabszolgára. Lépésről lépésre sokasodnak a durva cserekísérletek és ahogy egyre több lesz az ember, egyre többen akarják majd. Hétköznapi embereknek tűnnek ugyan, de már mindannyian a Katalizátor befolyása alatt vannak és akár fel is veheti alakjukat, hogyha úgy akarja amin keresztül hatalmát kimutathatja.

Előbb vagy utóbb megkísérelnek majd hálót vetni a lányra az alacsony épületekről és igyekeznek leválasztani a kísérelőiről. Amikor ez megtörténik a Katalizátor frontálisan is nekik megy négy csuklyás tolvaj képében, akiket, hogyha megsebeznek fekete füstté robbannak, amit a megmaradtak beszívnek és egyre inkább veszítik el emberi alakjukat. Az átalakulást látva Klea felsikít (ettől nem megy el az erdőpille), mert felismeri benne rémálmai szörnyét, az Éjfalót. (érzelem kalózok)

Ez alapvetően egy akciórész, ahol a játékosoknak több náluk gyengébb, de összehangoltan dolgozó ellenféllel szemben kell helyt állniuk (technikailag egy kerületnyivel) és megfékezni valahogy az egyre démonikusabb alakot öltő elpusztíthatatlannak tűnő entitást, amelyik a kislányt akarja. Nyugatra haladva tovább feltűnhet nekik egy beltenger és egy kikötő is, amelyek közül az előbbin áll egy



világítótorny egy magányos kis szigeten. Délre tőlük magának Haonwellnek van a városfala egy öt mérföld hosszú földgát végén és mintha az idő is természetellenesen gyorsan telne most itt (alkony).

A kikötőben egyetlen szövetségesük lesz, aki messziről integet nekik: egy hosszú barna hajú csuklyás alak, nyakában Arel sólyomszives szimbólumával hajlandó őket elvinni a toronyig. Szelet bővöl a kis vitorlás vásznaiba és hagyják a mólón végigrohanó elállatiasodott embereket, akik a vízbe vetik magukat, de nem tudják utolérni őket már. Amikor eléri a tornyot és becsukják az ajtót (az Arel pap kint marad) hallják csak, hogy valami iszonyatos erő feszül a szikláknak. Felrohanva pedig szinte az orrukig sem látnak majd.

Valamilyen módon életre kell lehelni a világítótornyot (tűzszerész, mechanika képzettség stb.). Végső esetben, hogyha kifutnának az időből és velük maradt az erdőpille az áll be a fény helyére ő válik a torony világítótestévé. Vagy így, vagy bármilyen mágiával megerősített fényalábbal (pl. papi áldás, elemi fény stb.) hátrébb lehet tolni a viharfalat a toronytól és már valamennyire kivehető, hogy ismét csak valahol nagyon máshol vannak. A kislány, mintha csak valami megszállta volna idézi a következő fejezet nyitószóit, majd kijelenti, hogy ő itt marad és majd az apukája vagy a nővére érte jön, de nekik menniük kell már.

*Teljesen független mindentől, de hogyha ilyen ideálisan járnak el és minden rendben halad, akkor a valóságban Klea Ruga valóban kigyógyul az elmébajból. Véletlen egybeesés, hogyha a Filozófusok nem az örök életet hajszolnák vele, akkor ez az eszköz csodálatos orvosság lehetne azok számára, akiket életük egy pontján látszólag helyrehozhatatlan trauma ért és megfelelő kezeléssel gyógyíthatóak volnának. De az már egy egészen más történet volna ...*

*Időközben elérkeztünk történetünk újabb olyan jelenetéhez, amikor megint meg kell változtatnod a játékülés helyét. Most keress egy olyan helyet a megmaradt csapattal (hogyha vannak még), ahol szabad ég alatt lehetek. Most már te is használhatsz serkentőszert az ébren maradáshoz és pokrócot is ha hideg van: a hátralévő részek már tulajdonképpen egy hosszabb epilógus részei, de persze még előttük van a küldetésük céljának megtalálása, a végső konfliktus, egy nagy döntés és a szálak elvarrása.*

\*\*\*

*„Ne vidd vissza.*

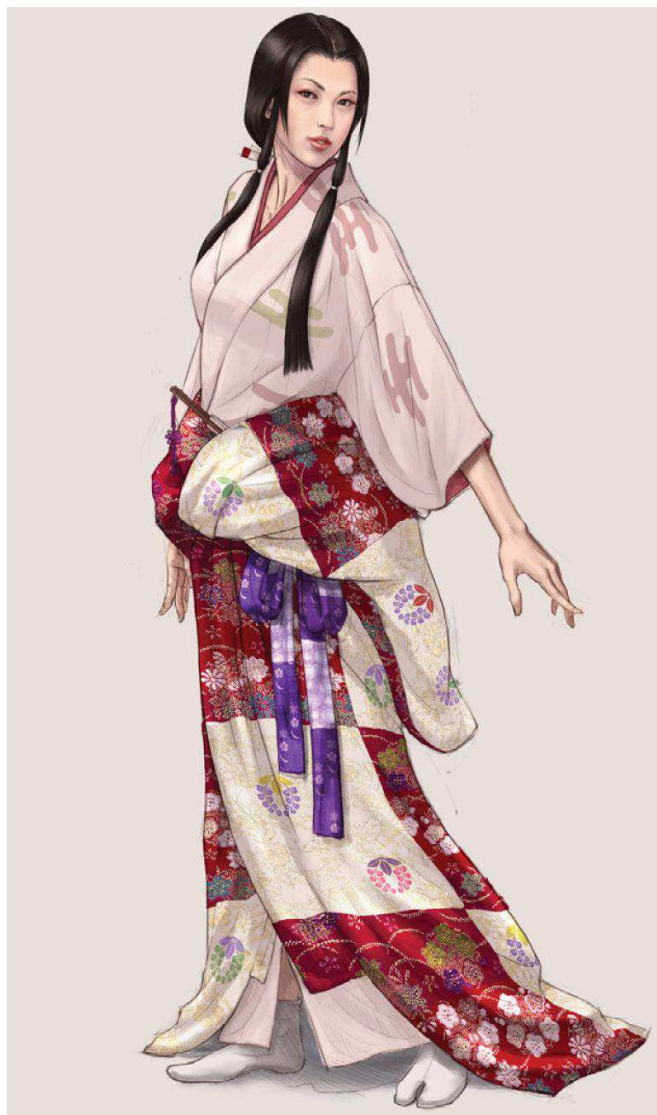
*Tanítsd, hogy*

*Meglelje a hazafelé*

*vezető utat.”*

V. **Fejezet: Hajnalváró** A következő színhez érve csupán egyféle visszaigazolások lehet a játékosoktól: ébren vannak e és figyelnek e még. Ha jól meséltél akkor még legalább 2-3an vannak, akik túlesve a holtponthoz akkor is végigcsinálják a kalandot, hogyha az Kránba vezet vagy úrhajókkal folytatódik. Ezek egyikére sem kerül sor, ne élj vissza az állapotukkal. Ami most jön sokkal inkább egy hangulati elemekkel tűzdelt beszélgetés lesz, mint kockadobálás.

Enoszuke szigetének egykori fővenyére érkeznek majd, a Ködös Partra, mely démonikus kipárolgásával és a benne élő démonokkal vette körül a szigetet valaha. A világítótornytól északra már lászik is a különös flóra-fauna, egy magas hegy és a torony tövében kikötözött kis dzsunka (nem az amivel érkeztek). Éjszaka van, a legsötétebb része, körülöttük a Köd (*muszeigen*) éppen csak annyira húzódott vissza, hogy a partot elérjék. Klea Ruga szívesen marad, de hogyha Rolth is velük van, akkor nincs ok egyedül itt tartani, mert valószínűleg a játékosok is ragaszkodnak hozzá.



**Kuchio** helyszíne ez, aki régen/sosem látott hazájáról álmodik, annak utolsó óráiról. Ő tényleg az akinek látszik, akinek hiszik: egy rendes nevelést kapott fiatal nemes hölgy, ennek megfelelően kiváló beszélgető partner és társalkodó. Művelt, nemcsak hazája irodalmában, de az *ukkók* vadonjának tekintetében is. Emellett tényleg olyan intelligens, hogy felfogja mindazt, ami körülötte és vele történik. Egy állatszentyékkel szegélyezett hegyi ösvényen sétál felfelé de szertartásos lassúsággal és sorra gyűjtja meg a füstölőket, mond imákat és helyez el áldozatként gyümölcsöket, rizsgombócokat.

Hogyha beérik nagyon kedvesen fogadja őket, biztos benne, hogy sokmindenen vannak túl. A három kompatibilis személy egyébként önkéntelenül jól kijön egymással dacára objektív különbségeiknek. Hamar átveszi Klea kifejezését az őket kísértő entitásra és Éjfalóként hivatkozik rá ezután. Nála egészen más formát vesz fel, de csak annyit árul el, hogy majd a hegytetők meg fogják látni úgyis. Oda igyekszik, a családja egy ősi templomához, hogy lélekben felkészüljön kötelessége teljesítésére.

Amit nem árul el (könnyedén semmiként), hogy milyen kötelesség is köti a közelgő menyegzőjéhez. Yamashiro az Enoszukéről való menekülés során nem feledkezett meg családjuk ősi titkáról sem és a Kődös Part egyik bestiáját (egy kis darabot a muszeigenből) magukkal hozták új hazájukba. A házuk alatti barlangrendszerben tartják és a szerződés szerint minden elsőszülött leányt „hozzá kell adni”. Ez egy *aquir démonsáska*, amely egyébként közvetve és közvetlenül a család szerencsés selyem üzletéhez járul hozzá.

Amikor felérnek a kis hegyi szentélyhez a távolban is csak a sötét fellegeket látják maguk körül. Egy nagy harang áll a szentélyben, amit egy rönk belengetésével lehet megszólaltatni. Ha rákérdeznek Kuchio-nál, hogy mire várnak itt akkor a mélybe mutat: a vízszint emelkedni kezd és sorra oltja el a hegy oldalában a kis állatszobrok előtt a fényt. Kuchio ekkor közli velük, hogy el kell érniük a Felhőpillért, ahová a hangon keresztül juthatnak el (meg kell szólaltatniuk a harangot). (hangulathoz: Daniel Pemberton – Circular Story) A távolban ekkor gyullad ki az ég.

Az Éjfaló itt már nem a személyt próbálja elpusztítani (az nem sikerült) hanem konkrétan a világot az elméjében. A hegy tetejéről jól láthatják ahogyan távolban északon megnyílnak a mennyek és egy több mérföld átmérőjű tűzoszlop csap le Enoszuke szigetére. A föld beleremeg alattuk, az éjszaka széthasad a távolban és megismétlődik a szemük előtt az a kataklizma, ami tizenhat évvel ezelőtt Enoszuke szigetének (majdnem teljes) pusztulását okozta. De hogyha sikerül megszólaltatni a harangot, akkor elmenekülhetnek (hogyha mindenki velük van már, akkor Kuchioval együtt).

„Hogyha belepusztul a lelkem,

akkor is szeretlek.

És ha nem szeretlek,

a káosz visszatér.”

VI. **Fejezet: Felhőpillér** Adózzunk egy pillanatnyi néma csenddel az előbbi *Shakespeare* idézetnek és képzeljük el ez alapján a Katalizátort/Éjfalót, aki mostanra mindent elvesztett: ostobán feladta a testét, hogy a kristályba költözzön és működtesse azt, ezáltal viszont elfelejtett mindent önmagáról, kiürült és személyiség, én-tudat nélküli dühös rém lett csupán. Saját formája és alakja sincsen, csupán a hozzá kapcsolt szellemekből válogat magának külsőt és környezetét sem túl fantáziadúsan választja meg itt, a rendszer közepén.

A látvány a Hajnalvárat idézi, azonban az épület darabokban lebeg, romjai spirálisan vezetnek az ég felé mutató örvényként (ld. borítókép). Ezzel is jelezve, hogy itt már mégannyira sem hatnak a természet törvényei a játékosok is tudhatják már, hogy karaktereiket is sokkal kevésbé kötik azok. Korábban ha próbálkoztak akarattal formálni a környezetet nehezőkre esett, de némi gyakorlással sikerülhetett. Itt azonban szinte a Katalizátorral egyen értékű a hatalmuk, aki viszont az ő személyes emlékeiből oroz el alakot és formát magának (ideálisan valamelyik korábban kifakult társukét).

Köszönti őket (fejfelé állva egy közelebb lebegő várrom-darabon) és ha kell hosszasan ecseteli helyzetüket és azt, ami előttük áll: a Filozófusok hamarosan szétszerelik a gépet és ezzel megölnék mindenkit, aki a medencében úszik (gyakorlatilag elszakítják a testtől a lelket) és csak ő képes arra, hogy elengedje őket, viszont nem fogja. Tud a transzcendencia tervéről és sok minden másról is, ha tanácstalanok megmutatja amint a valóságban Pakáj mester éppen a medencébe öleti Calviert. Mind itt maradnak vele örökre, testetlen szolgálóiként a kristályban. (hangulathoz: *Olivier Deriviere – An End for Prelude*)

Egyetlen megoldás az lehet, hogyha valaki a három közül átveszi a helyét és kiengedi a többieket. Ehhez előtte azonban le kell győzni a Katalizátort. Itt sokkal inkább a kreativitásukat használják majd, hogy milyen alakban és milyen támadással veselkednek neki az Éjfalónak és ehhez K100-as dobást kell végrehajtaniuk egyenként (amennyiben valamelyik kompatibilis alannal jobb kapcsolatot alakítottak ki az még K10-el megtoldja eredményüket; ugyanezt elveszett társaik szelleme is megteszi nekik, mert megjelennek itt ők is). Persze a lény is harcol, de csak K100-al, és inkább védekezik, hogy többen esnek neki, sérülést nem tud majd okozni nekik.

Marad a választás terhe, hogy a három öntudatlan szereplő közül ki maradjon a kőben és engedje ki a többieket. Mesélőként legyél csak az ördög ügyvédje és mindegyiküket véd egy-egy gondolattal, hogyha őt választanák. Hogyha mindent jól csináltál és meséltél, akkor természetesen Rolth lesz az, akit a játékosok benne hagynak a rendszerben. „Nem szenvedett még eleget?” Ez pszichológia, ő már leélta a maga életét, meghozta a saját döntéseit és a játékosok fogalmai szerint sem hiányoznak senkinek.

Amikor mindez lezajlik akkor tényleg a saját testükben ébrednek fel félig a medencébe lógva. Hiányzik a kristály a szobából és a távolban halálhörgéseket, rohanó lépteket hallanak. Hogyha kitántorognak (kicsit érzékelted a merev tagokat, zsibbadt izmokat, szédelés) tapasztalhatják, hogy az ispotály lángokban áll és esik szét teljesen. A Filozófusok semmit sem bíznak a véletlenre és nem hagynak nyomokat. Egy társzekerrel viszik kelet felé a kristályt a határhoz, hogy hajóra rakják. 4-6 Hilvar masírozik a kocsi mellett, amit **Pakáj mester** hajt, még láthatják ha egyenesen kirohannak.

Opcionálisan még elérhetik azt, hogy elpusztuljon a kő (mágikus támadás a kocsi), de a Filozófus nem torolja meg: kalapját lengetve gratulál csak és búcsúzik remélve, hogy még találkoznak. Második

opció, hogy **Calvier** nem kapott halálos sebet és az egyik kompatibilis személyt elragadva észak felé menekül a köves parton, túsát pedig életéért cserébe tartja magánál. Csak akkor, hogyha még volna idő és szeretnék, hogy legyen valami katartikus leszámolás az elkövetőkkel.

**Kimesélés:** Gondolj arra, hogy játékosaid alaposan belefolytak a kalandba és szükségük van egy kis lélegzetre a valódi levegőből. Ideálisan már felkelt a nap fölöttetek és te is nyugodtan ihsz valami serkentőt (megérdemled a kakaót és a trauma pokrócot). Lazábban meséld el visszafelé tartó útjukat és ha még bármi elintéznivalójuk lenne a vidéken meséltesd őket, hogy miként is képzeltek el a rendezését. A Szema család hálásan eltűnt lányukat és szokatlan bizalommal viseltetnek a hősök iránt (akik ilyen hamar visszahozták).

Még azt is felajnlják, hogy legyenek házuk vendégei és vegyenek részt a menyegzőn, kiérdemelték. Ebben az esetben persze még éri őket egy komoly sokk, amikor a ház alatti pincéből előmászik egy sáskaszerű szörny és azért a végső pillanatban felsikkantó Kuchio-t a mélybe vonszolja, miközben a ház népe rezzenéstelen arccal nézi végig az eseményét (egy fiatal muszatasi könnyezni kezd, mire hasba ütik). A Szema udzsi tíz körömmel ragaszkodik a hagyományokhoz. Persze meg is lehet próbálni megmenteni ... de az is egy másik történet volna már.

Új-Pyarronba visszatérve beszámolhatnak a Falkának Horgon keresztül az eseményekről. Ő elismerését fejezi ki és felterjeszti őket, hogy találkozzanak az Ezüst Rend vezetőjével, aki ünnepélyes keretek között nekik adja a küldetésért kijáró rangot: az Örök Város Bajnokai lesznek. Ezek után bejárást kapnak magasabb körökbe is, belefolyhatnak a város politikájába majd, de az is egy másik történet. Most már tudják, hogy elővigyázatosabban kell kezelni az északi falca, a Filozófusok ügyét.

Természetesen, hogyha voltak saját céljaik és kapcsolódnak saját szervezethez ott is leadhatják az információkat, de valószínűleg ennek lemesélésére már kevesebb lehetőség lesz, mert a játékosok majd egy-két órát azért szeretnének aludni (te ne tedd, felesleges, csak rosszabb lenne). Helyette használd ki az időt, hogy ameddig alszanak némi technika órás emlékeket idézve szerkessz meg és írd pár levelet személyenként mindegyiknek a kalandban résztvevő felektől és intézd úgy, hogy ébredés után megtalálják.

Kuchio egy nagyon melankólikus búcsúlevelet ír nekik (tudja, hogy mi vár rá) haikuval zárva, de köszönetét és háláját fejezve ki, hogy kitartottak („mert az igaz ember kitart”) és ismeretlenül is ennyi veszélyt vállaltak a szelleme és lelke megmentéséért (egy enoszukeinek ez az érték). Reméli, hogy majd egy másik életben meghálálhatja jószágukat. Klea Ruga képeslap szerű üdvözlőt küld valami egzotikus helyről, ahol nagyon jól érzi magát (és persze megint valami bajba keveredik). Reméli, hogy még kalandozhatnak együtt újra és írja, hogy már nem álmodik az Éjfalóval, de hiányoznak neki ők is és az erdőpille is. hangulathoz: Keane – This is the last time

Abban a valóságos helyzetben, hogyha Rolth is kiszabadul a kristályból akkor sem ő ír nekik. A fia ír nekik északról, amikor a pyarroni hírcsatornákon keresztül eljutott hozzá az információ apja megmeneküléséről. Rolth nem tud a létezéséről és múltja/hírhedtsége miatt a fiú sem igazán keresi. Krad szolgálójaként ősi romokat és kultúrákat kutat egy expedíció keretében Tongoriában. Nagyon hálás a csapatnak, hogy megmentették az apját, akit nagyon szeret és nagyon sajnál is az életért, ami kijutott neki az áruló kalandozótársak, hűtlen feleségek és hazug felhajtók miatt.

Hogyha ezek elkészültek és el vannak helyezve a játékosok közelében, hogy majd megtalálják, akkor te is megpihenhetsz. Inkább később kérdezd majd őket, hogy milyen élmény volt a kaland, amikor már „aludtak rá egyet”. Remélem jól sikerült és megérte a felkészülésre szánt időt neked is. Nincsen igazán szó arra, amit most érzel, de nem baj. A legnagyobb áldozatokat általában olyasmikért hozzuk, aminek még nevet sem tudunk adni igazán. Egy nagy séta után, igyál és pihenj egyet mostmár te is.