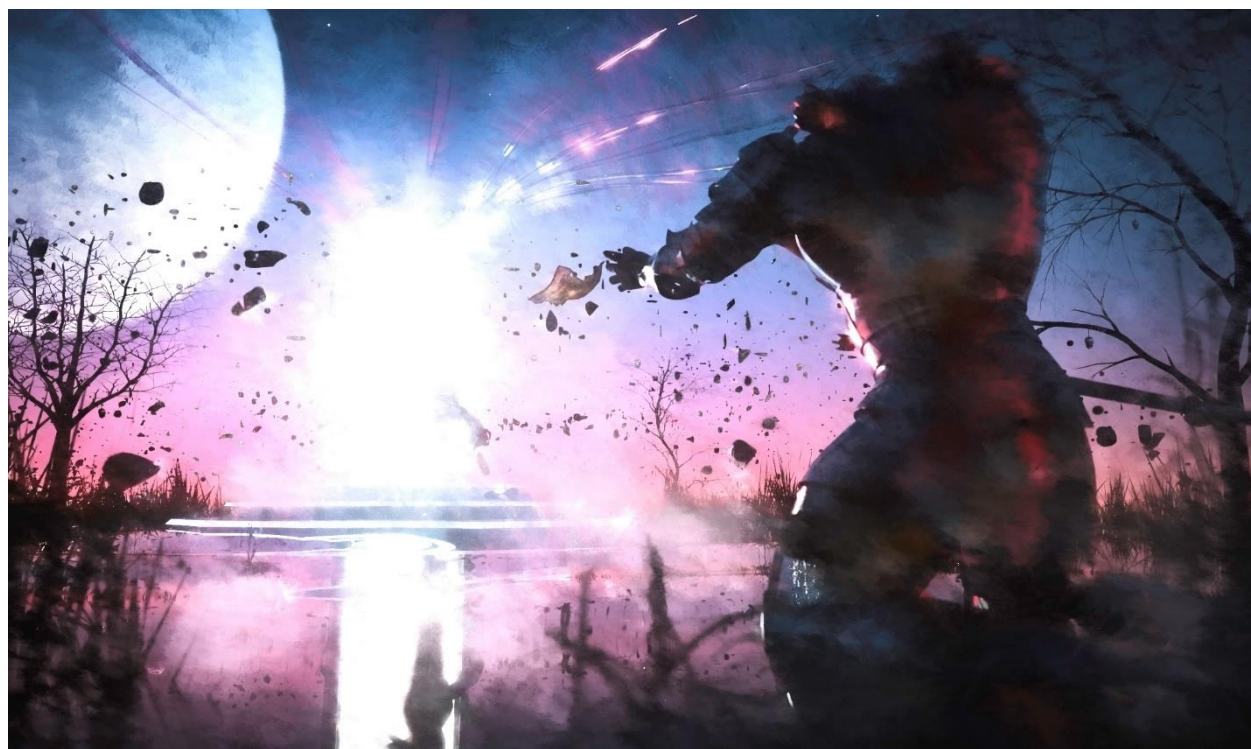


Amikor megállt az idő

Kalandozok.hu Nyári Tábor 2017

M.A.G.U.S. kalandmodul 12-17. szintű kalandozóknak



Írta: TAO

Közreműködtek:

Antail, Frosty, Hulla, Magyar Gergely, Messor, Silver, Sir Thomas, tetra

Amikor megállt az idő
M.A.G.U.S. kalandmodul

Írta:
TAO

Közreműködtek:
Antail, Frosty, Hulla, Magyar Gergely, Messor, Silver, Sir Thomas, tetra

Felhasznált irodalom:

Első Törvénykönyv (ETK)
Valhalla Páholy (1997, Budapest)
első kiadás

Bestiárium (Bestiárium)
Valhalla Páholy (1996, Budapest)
második kiadás

Papok, paplovagok kézikönyve (PPL I.; PPL II.)
Valhalla Páholy (1999, Budapest)
első kiadás, első és második kötet

Summárium - A teremtés könyvei (Summárium I.)
Valhalla Páholy (1999, Budapest)
első kiadás, első kötet

Jelen mű készítése és közzététele még közvetetten sem szolgál jövedelemszerzést vagy -növelést, és e korlátozással mások által ingyenesen és szabadon felhasználható, a szerzők személyhez fűződő jogainak tiszteletben tartása mellett. Jelen anyag felhasznál olyan karaktereket, helyszíneket, egyéb jellegzetességeket, amelyek más személy szellemi alkotásai, illetve olyan védjegyeket, amelyek más személy tulajdonában vannak - ezek önálló felhasználása csak a jogtulajdonosok hozzájárulásával lehetséges. A jelen mű a hivatalos kiadók kiadványaitól független, nem hivatalos rajongói alkotás.

Készült:
2017

AMIKOR MEGÁLLT AZ IDŐ

M.A.G.U.S. kalandmodul

12-17. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK
HELYSZÍN: (Ó-)Pyarron, A Szent Város
IDŐPONT: P. sz. 3676, A Halál hónapjai

Az alábbi történet a Kalandozok.hu XV. Nyári Táborának versenymoduljának készült, és olyan epikus, történelmi téma feldolgozására, olyan magas tapasztalati szintű játékra vállalkozik, melyre kevés példa volt korábbi táboraink során.

A Játékos Karakterek a Pyarroni Papi Szék rendíthetetlen végrehajtói, az Államszövetség magas rangú tanácsadói, nemesei vagy veteránjai, akik a Délvidék szívét, Pyarron szent városát védik a Hetedkor históriájának legnagyobb és legreménytelenebb ostromakor.

A Dúlás csúcspontján játszódó kaland egy isteni kegyeltekkel, kráni hatalmakkal, grandiózus jelenetekkel teli történetbe kalauzolja a játékosokat, és vezeti őket az ynevi történelemből jól ismert drámai végkifejlethez.

Figyelmeztetünk, kedves Kalandmester, hogy a modul számos helyen különösen támaszkodik az improvizálásra, és a történet csapatodhoz való igazítására – így extra figyelmet és felkészülést igényel a mesélése!

Mindemellett úgy gondoljuk, ez a magas szintű karakterek számára írt kalandmodul több szempontból is új, különleges játékelményt nyújthat minden játékos és mesélő számára, emellett mintegy bónuszként rámutat: ahogy Yneven semmi sem, a Dúlás sem az, aminek elsőre látszik.

A kalandmodulhoz írt további kiadott anyagok elérhetőek az alábbi linkeken:

- Karakteralkotási rendszer
https://kalandozok.hu/talalkozok/nyt2017/nyt2017_karakteralkotas.pdf
- Hangulatkeltő videó
<https://www.youtube.com/watch?v=sDUlpP9DM1c>
- Hangulatkeltő videó (alternatív hanggal)
https://www.youtube.com/watch?v=59_oFgD8Ls4

TARTALOMJEGYZÉK

HÁTTÉR	6
Egy kis ynevi történelem.....	6
Mi és ki veszett ott a Dúlásnál?	8
Híres személyek	8
Ereklyék és épületek.....	8
A Szent Város elestének napjai.....	9
A Megállított Nap játéktechnikai értelmezése előljáróban.....	9
A Dúlás ismert és kevésbé ismert okai	9
A MODUL FELÉPÍTÉSE	11
A VÁROSBELI ESEMÉNYEK IDŐVONALA.....	12
PROLÓGUS.....	13
1. NAP – ISTEN VÁROSA.....	15
A kezdet	15
A feladat	15
Tiras Mirous, Darton főpapja.....	16
Uthryos Asta, Della főpapja	16
Sorquas Devastor, Uwel kegyeltje	17
Tafne Dariana, a Fehér Páholy magiszter asszonya.....	17
A Vájotyszemű.....	18
A JK-k egyik kapcsolata	18
Mi történik, ha nem tudják meggyőzni a renitens tagokat?	19
Jóslat a Gömbszentélyben	19
A Papi Szék döntése és terve	20
Amennyiben a JK-k sikeresen teljesítették az 1. nap küldetését.....	20
Amennyiben a JK-k nem teljesítették az 1. nap küldetését.....	20
2. NAP – AMIKOR MEGÁLLT A FÖLD.....	21
Ute Betan, Adron kegyeltjének segítsége	21
Ordaric atya, Kyel kegyeltjének szertartása	21
A feladat	22
Kyel szertartása megtörténik.....	23
Megkezdődik az ereklyevadászat	23
Menekíthető értékek listája	24
A mentés dilemmája.....	27

2. NAP – A BIRODALOM VISSZAVÁG.....	28
Megérkeznek a Tizenhármak.....	28
EPILÓGUS.....	29
A Játékos Karakterek epilógusa	29
Történelmi epilógus.....	29
MELLÉKSZÁLAK	30
1. nap – Megint itt vannak! [opcionális].....	30
1. nap – Kém a Papi Székben [opcionális]	30
2. nap, A megállított nap – Találkozás az ősaquirral [kötelező]	31
2. nap – Az ellenség ereklýéje [opcionális].....	31
Elhagyom a várost [opcionális].....	33
Segítség, elakadtam! [opcionális].....	33
Végrendelet – avagy mi történik, ha meghal egy Játékos Karakter? [opcionális].....	33
KIEMELT NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK ÉS SZERVEZETEK	34
Pyarron oldalán	34
Krán oldalán.....	41
A VÁROS HELYSZÍNEI	47
A MEGÁLLÍTOTT NAP JÁTÉKTECHNIKAI ÉRTELMEZÉSE.....	52
Összefoglaló kivonat.....	52
Részletes levezetés Hulla tollából.....	54

HÁTTÉR

Egy kis ynevi történelem

Az alábbi kivonat *A Dúlásról és közvetlen előzményeiről* c. [Szürkecsuklyás cikkből](#) származik, azonban a cikkben szereplő évszámokat – úgy véljük, helyesre korrigálva – egyes helyeken egy, máshol kettő évvel eltöltük, hogy szinkronban legyenek az alábbi, hivatalosnak tekintett forrásanyagokkal:

- Kézikönyv kalandozóknak és útmutató Kalandmestereknek („A Nagy Zöld”)
- Első Törvénykönyv
- Summárium
- Wayne Chapman – A Halál havában
- Dale Avery – A renegát
- A hit városa – M.A.G.U.S.- Antológia

Az említett források mind P. sz. 3676-ot tekintik a Dúlás évének, míg egy bizonyos I/8-as Rúna cikk, és ez a Szürkecsuklyás cikk – úgy véljük, helytelenül – 3674-et. Mi a fentebb listázott forrásokat tekintjük mérvadónak, ez alapján módosult az alábbi tartalom.

Az Égi Fény szerinti 3674. évben, a Dal havában a déli pusztákon összeül a küdügin, a nomád törzsfők tanácsa.

Az Égi Fény szerinti 3674. évben, a Tudomány havában a törzsfők hadiesküt tesznek Shikan nagykának, a Nan-shutól számított hetvenkettedik kagánnak, aki – mint utóbb kiderül, Krán rejtett segítségével – ily módon összefogva a marakodó déli nomád törzseket immár többszázézes sereg fölött rendelkezik.

Az Égi Fény szerinti 3674. év késő őszen Chei király követsége dolgavégezetlen tér vissza Ru-Shenonba: nemcsak barátsági szerződést nem sikerül kötniük az új nagykánal, de Shikan kagán egyenesen végpusztulással fenyegeti magát Yllinort is, ha Chei király nem fogadja el őt urának. Yllinor uralkodója ennek utána figyelmezteti Államközösségünket a közlőgő fenyegetésre, és felkészül, hogy megvívja birodalma első igazán véres háborúját.

Az Égi Fény szerinti 3675. évben, a Végítélet havában megfigyelőink szerint kráni tanácsadók tűnnek föl a kagán oldalán.

Az Égi Fény szerinti 3675. évben, a Halál hónapjaiban a Három Pajzs országaiban hadi készültséget rendelnek el, készleteket halmoznak föl, megerősítik a várakat és fegyverbe hívják a férfiakat.

Az Égi Fény szerinti 3675. év tavaszán Shikan nagykán személyes vezérletével többszázézes sereg indul meg Enysmon ellen. A syburri és belső-pyarroni segédcsoportokkal kiegészített enysmoni hadakat az amug-hasti és manziri csatában szinte az utolsó emberig lemészárolják. A túlélők a várakba húzódnak vissza, ám azok legtöbbje egy-másfél hónapon belül elesik. Ennek fő oka, hogy a védők a többszöri figyelmeztetés ellenére sincsenek fölkészülve a nomádok meglepő mágikus erejére, ami alig leplezett kráni támogatásra utal. A Dal havában a kagán tümenei, azaz tízezres seregei ostromzár alá veszik Enysmon városát. A falak mögé képzett fejdadások hatolnak be, és a mágikus védművek tönkretételével szabad utat nyitnak az ostromló seregeknek. A védők egy része kitör és Sempyerbe menekül.

Az Égi Fény szerinti 3675. évben, a Tűz havában a pyar hitű országok összefognak, hogy megmentse a Szent Várost: még az északi pyar kultúra fellegvárának számító állammal, a távoli Erigow-val is követváltások zajlanak. Az Államközösség országaiból is megérkezik az erősítés első hulláma. A syburri hadsereg maradványai átszerveződnek és egyesülnek az yllinori hadsereggel, hogy harapófogóba szorítsák a nomádokat.

Az Égi Fény szerinti 3675. év nyarán Darres generális számbeli hátrányban lévő keleti hadserege fényes diadalt arat Amrun mellett, és visszavonulásra készíti Shikan nagykánt.

Az Égi Fény szerinti 3675. évben, a Harc havában a Fekete Határ felől a híradások szerint többszázézes ork hordák özönlik el határvidékeinket, és a belső régiók felé törnek. Északon a Darym-puszták peremén, délen Syburr felől támadnak. Ez utóbbi Pajzsállamot egyszerűen legázolják, ám nem bocsátkoznak komoly ütközetbe az yllinori király hadaival. Chei király sem kockáztatja seregeit egy ellentámadásban, inkább megerősíti országa határait.

Az Égi Fény szerinti 3675. évben, a Harc havában a Dorlan-völgy városai sorra elpusztulnak, az Államközösség központját védő helyőrségeket legyűrik. A Szent Város romba dől, a több évezred alatt fölhalmozott tudás legjava, kincs és szépség az enyészeté lesz.

Az Égi Fény szerinti 3675. év őszen és télén a két pyarroni hadsereg északnak fordul, de már későn. Még egyesülve sincs esélyük a támadók túlerejével szemben: több jelentéktelen győzelem után apránként felmorzsolódnak, és kisebb csapatokra hullanak szét, melyek minden központi parancs és ellátás nélkül kóborolnak a pusztasággá vált vidéken. Darres Sempyer felé vonul vissza egységei maradékával. A kráni hadak – főleg az orkok – a korán beköszöntő tél dacára is a meghódított országrészekben maradnak, és nagy területeken portyáznak. Shikan nagykán kísérletet tesz Sempyer elfoglalására, de különösebb siker nélkül kell téli szállására vonulnia. Eközben Chei király minden erejét országa határainak megerősítésére összpontosítja, mivel több kéme jelentése szerint újabb nagy kráni támadás van kibontakozóban.

Az Égi Fény szerinti 3676. évben, a Halál hónapjaiban a Fellegvár helyőrsége Elorand nagymester vezetésével még állja az orkok meg-megújuló rohamait. Rövidesen azonban – minden bizonnyal térkapun keresztül – egy tartományi légió tűnik fel a falaknál. A Fellegvárat ostromló erőkhöz kráni lovagok és aquir vérű varázstudók is csatlakoznak.

Az Égi Fény szerinti 3676. évben, a Halál hónapjaiban elesik a Szent Város: a Tizenhármak Pyarronba érkezével eldőlt a küzdelem. A Prófétával (Selmo atyával) vívott varázspárbajból a Kosfejű fattyai kerülnek ki győztesen, a Gömbszentély a Fellegvárra zuhan, és maga alá temeti védőit. Az erőd falain számos híres hős esik el: Elorand, az Aranykör lovagrend nagymestere egyben Krad Kegyeltje, Ute Betan, Adron főpapja és Kegyeltje, Simoneus Rugerano, Alborne főpapja és Kegyeltje, Ordaric Lcargon, Kyel főpapja és Kegyeltje, Sorquas Devastor, Uwel Kegyeltje. Az Államközösség vezetői és a Papi Szék ideiglenesen Viadomóba költözik.

Az Égi Fény szerinti 3677. évben, a Tűz havában a Larmaron-medencét kráni portyázók járják, orkok dúlnak mindenfelé. Az Államközösség jóformán irányítás nélkül marad, seregének maradványai Sempyerbe vonulnak vissza. A Larmaron hegység orkjai rablóportyákat indítanak a feldúlt országba, és összecsapásokba bonyolódnak a gyeplővidék felől érkező fajtársaikkal. A zavarosban halászva számos kisebb fosztogató csoport – goblin hordák, perdenioni hegyi törzsek, sőt még a vidéken rég kiveszettnek hitt egyéb nem emberi fajok is – csatlakozik a harácsolókhöz.

Kivonat az ETK-ból (446. oldal):

Selmo atya az Égi Templom mélyén várta a Shackallort, a találkozást, melynek mindenképp el kellett következnie. Három hónap múltán, erős varázslatok védelme alatt, a helyszínre is érkezett a tizenhárom kráni mágus, a tizenhárom istenfattyá félisten. A varázspárbaj a próféta vereségével végződött: az Égi Templom a városra zuhant, maga alá temetve a lovagvárat, bátor védőivel együtt.

3676-ban Pyarron városa elpusztult. Egykor büszke népe szétszóródott a világban, **az összegyűjtött tudás jelentős része a pusztulás martaléka lett.**

Mi és ki veszett ott a Dúlásnál?

Hangsúlyozni sem kell, a Dúlás akkora csapás volt a pyarroni nép és kultúra számára, hogy majdnem a végétét okozta. Az évek alatt ártatlan emberek tízezrei, egész seregek tucatjai veszttek oda. A végső dőfést Pyarron városának, az Államszövetség szívének és a pyarroni egyház székhelyének eleste hozta.

Híres személyek

A Szent Város pusztulásakor 6 pyarroni isten kegyeltje veszett oda [PPL I., 88. o.]:

1. Adron kegyeltje, Ute Betan. [PPL I, 25. o.]
2. Alborne kegyeltje, Simoneus Rugerano. [PPL I, 31. o.]
3. Dreina kegyeltje, Gaude Nery'de. [PPL I, 64-65. o.]
4. Krad kegyeltje, Elorand, az Aranykör lovagrend nagymestere. [PPL I, 88. o.] Pyarron elestekor életét vesztette a kráni Tizenhármakkal vívott varázspárbajban. [ETK, 40. o.]
5. Kyel kegyeltje, Ordaric Lcargon. [PPL I, 21. o.] Hosszúéltű, nagy múltú főpap.
6. Uwel kegyeltje, Sorquas Devastor. [PPL I, 124. o.] Életét egy kráni hadúr, kthac Arqun Garthakka oltotta ki.

Továbbá elesik a Pyarroni vallás első, és egyben legfontosabb személye: Selmo atya, az Első Próféta, a Tiszta Testvér, a Shackallor elleni párbajban.

A többi isten kegyeltje nem volt jelen:

7. Arel kegyeltje, „Mogorva” Chei király, éppen hazáját, Yllinort védi a Fekete Határon.
8. Antohnak ekkor nincs kegyeltje már évszázadok óta. [PPL I, 36. o.]
9. Dartonnak ekkor nincs (elismert) kegyeltje, a Dúlás után Airun Al Maremet kiáltják ki Darton prófétájának, ynevi helytartójának. Al Marem nincs jelen a Szent Város pusztulásakor.
10. Dellának ekkor nincs kegyeltje, sem egyháza már. [PPL I, 58. o.]
11. Ellanának ekkor valószínűsíthetően nincs kegyeltje, nincs róla említés sehol.
12. Gilronnak ekkor valószínűsíthetően nincs kegyeltje, nincs róla említés sehol.
13. Noirnak ekkor valószínűsíthetően nincs kegyeltje, nincs róla említés sehol.
14. Orwella kegyeltje, Hella Riquill, a Kard Testvériség nagyasszonya északon tartózkodik.

Ereklyék és épületek

Gyakorlatilag a Szent Város egésze romba dől. Néhány kiemelten fontos épület említve is van:

- Az Égi Templom, a Gömbszentély, Selmo atya otthona lezuhan az égből, maga alá temetve a Fellegvárat és egy városrészt.
- A Fellegvár, Krad Aranykör lovagrendjének erődvére.
- Dreina főtemploma, az összes templom legnagyobbika.
- Kódextár, Krad egyházának évezredek alatt felhalmozott tudásának bibliotékája. Katasztrofális csapás érte a Dúlás során: Ulmar din Archeos lovag, a Kódextár idős vezetője úgy döntött, hogy az emberélet fontosabb, mint a tudás, és egy csapat asszonyt és gyermeket menekített ki az ősi kódexek helyett.

Számos szent tárgy és ereklye veszik oda, csupán keveset sikerült kimenteni. Egy említésre méltó:

- Az Arany Áldozati Asztal, Dreina főtemplomából sikerül kimenekíteni az épület pusztulását megelőzően.

A Szent Város elestének napjai

Ahogy [Gáspár András írja A Hit Városa c. MAGUS antológia istenleírásaiban](#), Kyel felkentjei a Teremtés, a Pusztítás és a Sors Istenének segítségével **egy egész napra „megakasztották” az idő folyását, ezzel késleltetve Pyarron végzetét**. A továbbiakban erre a napra a Megállított Napként fogunk hivatkozni.

Ez kritikus alapköve a kalandmodulnak, ugyanis **a JK-k ezt a napot, valamint az azt megelőző és követő napot fogják lejátszani**.

A Megállított Napról sajnos több hivatalosan kiadott információ nem létezik, így ezt a modul egészíti ki és hozza játszható formába.

Történelmi értelmezésünk szerint a Megállított Nap közvetlenül a Szent Város eleste előtti napon volt. Ekkor a Pyarroni Papi Szék már látta, hogy a bukás, és Pyarron eleste elkerülhetetlen, így Kyel segítségét kérte, hogy állítsa meg az idő folyását, hogy lélegzetet és időt nyerjenek arra, hogy kimenekítsék Pyarron legnagyobb értékeit és tudását, mielőtt azok az enyészeté lesznek.

A Megállított Nap játéktechnikai értelmezése előljáróban

Ennek az Első Törvénykönyv 188. oldalán szereplő, „Kizökkent Idő” és „Fagyott Idő” nevű Kyel papi varázslatok szolgálnak alapot.

Mindkét varázslat a következőket fekteti le:

- A Sors Istenének papja képes „megállítani” az időt, pontosabban a pap vagy egy általa kiválasztott személy számára 10x annyi idő áll rendelkezésre cselekedni, mint amennyi a külvilág számára. A varázslatok példáiban a pap vagy az általa kiválasztott személy számára 1 teljes kör (10 szegmens), míg a külvilág számára 1 szegmensnyi idő telik el.
- Ennek a játéktechnikai működése hasonló a Slan-ek Belső Idő diszciplinájához.
- Ha a varázslat hatása alatt álló személy Ép-sérülést, maradandó károsodást, vagy Kyel számára nem tetsző cselekedetet hajt végre, a Sors Istenének büntetése nem várhat magára sokáig.

Ugyanezen az elven működik a Megállított Nap is, csupán kiterjesztve és felskálázva nagyobb méretre:

- A varázslat alanya nem csak egy, hanem több személy is lehet.
- A varázslat időtartama nagyságrendileg hosszabb: 1 szegmens helyett 1 óra. Amíg a külvilág számára 1 óra telik el, addig a varázslat alanyai számára 10 óra – azaz egy teljes ynevi nappal, reggeltől estig.

Felmerül a kérdés, hogy hogyan értelmezzük a „belső időben” vagy „fagyott időben” töltött játékot, különösképpen a harcot, a pszit és a varázslást. Erről [A MEGÁLLÍTOTT NAP JÁTÉKTECHNIKAI ÉRTELMEZÉSE](#) rész alatt lesz szó.

A Dúlás ismert és kevésbé ismert okai

A Dúlás általánosan elfogadott okának azt tartják, hogy Krán nem bírta tovább nézni a Pyarroni Államszövetség virágzását és erősödését. A Sötét Birodalom attól tartott, hogy Pyarron túl erős hatalmi tényezővé kezd válni a Délvidéken, ezért meg kell fékezni a fejlődését, mielőtt még komoly fenyegetést jelenthetne a Tizenhármak hatalmára.

Jól tájékozott, magasabb pyarroni körökben azonban más elméletek is körbe járnak...

PPL I. 88. o:

*„... Ezek szerint a Dúlás Krad terveinek része volt. **A Minden Titkot Ismerő tudatában volt Amhe Ramun alászállásának, és a kráni hordákat azért csalogatta Pyarron falai alá, hogy titkos szövetségre lépjen a Kosfejes úr szolgálival**, azzal a céllal, hogy közösen küldjenek hadakat az Ósi Egyezményt semmibe vevő szörnyisten és küldöttei ellen. Szerintük [ezen elmélet támogatói szerint, a szerk.] azért kellett Pyarronnak pusztulnia, mert az egyházak eltávolodtak, a dekadencia megmértelyezte gondolataikat, csak saját kicsinyes*

dolgaikkal foglalkoztak. Egyetlen lehetőségnek a megújulás kínálkozott. Krád a Szent Város elpusztításával hívta fel a figyelmet arra, hogy helytelen úton járnak, s egyben megteremtette az újjászületés lehetőségét is."

Az utóbbi elméletet már Pyarronban is sokan tényként kezelik, csak kevésbé szeretik elismerni: a Dúlást megelőzően az egyház valóban túl önteltté vált, magát mindenek felett állónak képzelte.

PPL I, 21. o.:

"Soha senki nem állt még talpra az alvó óriás [Krán] első ütése után. Sem az óbirodalom démonigázói, sem a Tysson Lar-i nemes elfek; senki. Kérdéses, hogy a pyarroni hitnek most sikerül-e."

Az istenek minden korábbinál nagyobb feladat elé állították híveiket: álljanak fel egy olyan csapás után, melyből előttük még soha senkinek nem sikerült felállnia.

Hogy született-e a Dúlás csatái közben egy Amhe Ramun elleni titkos szövetség a két háborús fél, Krán és Pyarron között?

Ezt még a legtájékozottabb források sem tudják biztosan. Az viszont tény, hogy két évtizeddel később, mikor az amund szörnyisten manifesztációi az Ibara homokját taposták, Krán és Pyarron egy oldalon harcolt...

A MODUL FELÉPÍTÉSE

A kalandmodul 3 részre tagolható, mindegyik rész egy-egy napot ölel fel (a közbülső nap kakukktojás, ugyanis csak a JK-k számára telik el egy nap, a külvilág számára nem!), valós játékidőben azonban nem egyenlő arányban oszlanak el a történet teljes játékidőjét tekintve.

1 ciklus = valós játékidő mértékegysége, egy teljes délelőttöt/délután jelent, azaz 3,5-4 órát.

1. nap: Isten Városa – 2 ciklus

Ez a bemesélés, a karakterekkel és a környezettel való ismerkedés fejezete. A Kalandmester megteremti az alaphangulatot (hideg évszak, kilátástalanság, A Szent Város nagy része már eleett, a Fellegváros kráni ostromgyűrűben), a játékosok belerázódnak a karaktereikbe. Minderre egy kisebb volumenű, de annál rendhagyóbb szerepjátékos feladat szolgál: fel kell keresniük, és meg kell győzniük három magas rangú személyt.

Ennek a résznek a végére egyértelművé válik a JK-k számára: nem az a tét, hogy a Szent Város elesik-e, vagy sem; hanem hogy eleste után újjászülethet-e, vagy sem.

2. nap: Amikor megállt a föld – 2 ciklus

Ez a fejezet igazi újdonság és csemege a Játékosok és a Kalandmesterek számára egyaránt: „belső időben” játszanak le egy napot.

Az előző napon történtek után Kyel segítségével a Papi Szék végrehajtja a rituálét, és létrejön a Megállított Nap a kiválasztottak – a JK-k – számára.

Ebben a részben a JK-k kapják a feladatot, hogy minél több ereklyét menekítsenek ki a városból a most már biztosan bekövetkező pusztulás előtt.

2. nap: A Birodalom visszavág – 1 ciklus

Ez a fejezet jó beleélés esetén hatalmas drámai és szerepjáték élményt nyújthat: a Szent Város sorsa megpecsételődik a Tizenhármak érkezésével. Emellett újabb, váratlan fordulat történik: az istenek akarata az, hogy Pyarron kössön egy (jövőbeli) szövetséget az ellenséggel.

Ez a rész az epikus csaták és az önfeláldozás fejezete, ahol a JK-k neve sírkövek helyett történelmi kódexekbe kerülhet.

Mellékszálak

A modul fő történetszálához egy kötelező, és több opcionális mellékszál kapcsolódik. Mindegyik viszonylag kis jelentőségű, inkább eszközök a KM kezében, így a játékosok figyelme a főszálon marad.

A modul egyik legnagyobb nehézsége, amire végig oda kell figyelned: a JK-k ne azt érezzék, hogy ők csak kellékek egy epikus történetben, ahol amúgy minden megtörténik nélkülük is. **Azt kell érezniük, hogy történelmi eseményeket élnek, és írnak!**

A VÁROSBELI ESEMÉNYEK IDŐVONALA

Minden esemény időpontja a modul kezdetének időpontjához képest viszonyítva értelmezendő.

	Esemény
Több, mint 3 hónappal ezelőtt	Az ostrom kezdete. A Sötét Birodalom gyűrűhegységéből kiokádott orkok százezrei elérik Pyarron városát is – a város lakói immár nem csak hírekből, hanem testközelből tapasztalhatják Krán csapását.
Kevesebb, mint 3 hónappal ezelőtt	A külső Peremvárosok elesnek. A Szent Város jó négyötöde kráni uralom alá kerül, a Fellegváros marad az egyetlen biztos menedék. Ide vonul vissza minden túlélő. A Fellegváros évezredek mágikus védelme és az Aranykör lovagjai százszoros túlerővel szemben is hónapokon át képesek feltartóztatni az orkok hordáit.
1-2 hónappal ezelőtt	Krán seregei – melyek itt elsősorban orkokból, bestiákból és ideszakadt nomádokból állnak – sikertelenül, de kitartóan ostromolják az ősi Fellegvárost.
2 nappal ezelőtt	Megjelenik egy birodalmi légió, khtac Arqun Garthakka vezérsége alatt. Napok alatt megerősíti Krán pozícióit, és jelentősen meggyengíti Pyarron védelmét.
1 nappal ezelőtt	Kitris Liare, Ellana főpapnője meghal a falakon, a városvédő lovagok gyógyítása és támogatása közben.
Pár órával ezelőtt	Ute Betan, Adron kegyeltje kráni fogságba esik, egyesek szerint meghalt.
A modul kezdete	A Papi Szék vezetője, Evianna, hívhatja a JK-kat.
Első nap	A JK-k felkeresik, és összegyűjtik a Papi Szék tagjait.
Második nap	A Birodalmi légió ékje áttöri Pyarron védelmét, megjelennek a Tizenhármak, a Gömbszentély lezuhan, a Szent Város elesik. A JK-k számára itt, ezek előtt történik a Megállított Nap is.

PROLÓGUS

Ezt az információt add át a JK-knak, felvezetendő a jelenlegi helyzetet és hangulatot, és/vagy nézesd meg velük a hangulatkeltő videót:
<https://www.youtube.com/watch?v=sDUlpP9DM1c>

Az Égi Fény 3676. esztendejében, a Halál hónapjaiban járunk.

Harmadik hónapja tart az ostrom. Minden használható és még egészséges varázsló (ideértve a Fehér Páholy jelenlévő összes tagját) a rúnatornyokhoz és a városvédelmi rúnák újítására, karbantartására van rendelve. Ez az elsődleges prioritás minden varázsló számára, más célokra nem fordíthatják mágikus erejüket.

Sonor, a Fehér Páholy nagymestere sajnos nincs jelen, éppen Taba el Ibarában tartózkodik valamilyen ismeretlen kiküldetésen, és jelenleg nincs lehetősége visszatérni még egy ilyen vészhelyzetben sem. A Papi Szék emiatt meglehetősen rossz szemmel néz rá...

Pedig sosem volt még akkora szükség Sonorra, mint most. Mai napon, pár órával ezelőtt Adron ynevi helytartója, Ute Betan, a krániak fogságába esett. A város mágikus védelme azóta még szorultabb helyzetben van.

Chei király – számos, nomádokkal megvívott csata után – visszavonult Yllinorba, hogy saját országa határait erősítse meg.

Érkezett azonban segítség másfelől:

- Shadon számos zászlóalj és lovagot küldött Pyarron segítségére. Nagyobb részük már elesett, ami kicsit kedvét szegte a segítségnyújtásnak. Az a pár maréknyi shadoni katona, aki még él és jelen van, kitartóan küzd a Szent Városért.
- Ordan is küldött számos katonát és tűzmágust, de java részük már elesett, már csak egy lángosztag áll a falakon.
- Yllinor – bár seregeit visszavonta saját határainak védelmére, – közel százötven kalandozó Arel-papot hagyott hátra.

A legerősebb katonai hatalom még mindig az Aranykör lovagrend, melynek központja a Fellegvár, vezetője az élő legenda, Elorand. A lovagvárat (is) egyelőre sikeresen tartják az Aranykör lovagjai, de Pyarron katonái egyre fogynak a sokszoros túlerővel szemben.

Az egyik legnagyobb gond Selmo atya fogsága. Az Első Próféta három hónapja imádkozik a Gömbszentély mélyén, ám hatalma kevés ahhoz, hogy szétoszlassa a Tizenhármak átkát, ami tehetetlenségre kárhoztatja. Érdekes módon a Gömbszentély más beavatottak számára járható, és elhagyható, csak Selmot sújtja a fogság átka.

Holott nagy szükség lenne az Első Próféta hatalmára, ugyanis a nép morálja a város fennállása és történetének kezdete óta nem volt ilyen rossz. Az elpusztíthatatlannak hitt Szent Város már nem tűnik annyira sérthetetlennek így, hogy a nomádok és orkok hónapok óta számlálatlanul érkeznek, az ellenséges mágiatudók pedig az ostromfegyverek mellett most már Kránból hozott bestiákat és szörnyetegeket is bevetnek.

Pyarron helyzete mégsem reménytelen, hiszen isteni kegyeltek védik a falakat. 6 isten helytartója van jelen személyesen – igazából ők azok, akik tartják a lelket az emberekből.

Legalábbis három nappal ezelőttig, amikor megérkezett egy teljes kráni légió – az első birodalmi légió az elmúlt ezer évben, mely átlépte a Fekete Határt.

Ekkor hivatott titeket a Papi Szék először.

Ebben a három napban több iszonyatos esemény is történt: Ute Betan, Adron helytartója fogságba esett, a légió pedig nagyobb kárt okozott ilyen rövid idő alatt, mint több tízezer ork és nomád az elmúlt hónapokban.

Most először az ostrom során – még ha csak kevesen is merik kimondani – minden városvédő érzi: csodára van szükség, hogy Pyarron megmeneküljön.

Itt kezdődik a játék a JK-k számára.

1. NAP – ISTEN VÁROSA

Mielőtt elkezdték a játékot, tarts egy rövid megbeszélést a JK-kal a következő kérdéstről: **ki hogyan képzeli el egy ilyen magas szintű karakter életét a városban?** Sok játékos még csak keveset, vagy egyáltalán nem játszott még ilyen magas szintű karakterekkel, és érdemes közös nevezőre jutni erről a későbbi félreértések elkerülése végett. **Ezek után ne feledd a JK-kat rangjuk szerint kezelni!** Pl.: a városlakók felnéznek egy hadvezérre vagy főpapra.

A kezdet

Környezet

A holdak ideje alatt csípős hideg, míg nappal hűvös idő várható, amely enyhén melegnek mondható az évszakban erre felé megszokottakhoz képest. Az északi széljárás változó erősséggel fú. A nap első felében könnyű szellő, még a vége felé már erős lesz a jellemző. Felhőből igen sok, ám többnyire nem összefüggő réteg lesz az égen. A Kék hold az első, míg a Vörös ötödik növtizedében lesz.

[Darton, Sikolyok hava 6. nap; <https://kalandozok.hu/idojosda?ev=3676&nap=86&x=4606&y=14479>]

Napfelkelte után, az Áldozatok órájában

A JK-k épp az aktuális reggeli teendőiket végzik a városban, ez legyen csapatra és karakterre szabott. Mindegyiküket felkeresi és összegyűjti maga a Papi Szék vezetője, Evianna Rhuden, Dreina Hűségese. Arca sápadt, valami kivételes esemény történhetett, ha Dreina egyházi vezetője így néz ki!

Csak annyit mondhat egyelőre, hogy

- „az Aranykör egy órával ezelőtt a Halhatatlanok egy újabb kinyilatkoztatását közölte”,
- „a Próféciát a Papi Szék minden tagjának látnia kell, még ma este!”

Aranykör: Krad ereklyéje, egy több tíz láb átmérőjű, egy láb széles arany gyűrű, a Pyarroni istencsalád üzeneteinek és jóslatainak közvetítője. Falán időről időre más rajzolatok, vésetek jelennek meg. Az Égi Templomban található. [PPL I, 86. o.]

Evianna kihangsúlyozza, hogy olyan horderejű prófeciáról van szó, ami közvetlenül érinti a Szent Város ostromát és túlélését. Azonnal össze akarja hívni a Papi Széket, nem várhat a találkozótól holnapig, még ma szükséges döntést hozni.

A feladat

Evianna a legtöbb főpapot már elérte, néhányan már megjelentek, vagy hamarosan megjelennek a Gömbszentélyben.

Van azonban egy probléma: a Papi Szék néhány tagja nem hajlandó ott hagyni a feladatát, melyre istene rendelte a város védelme során még Evianna kérésére sem. Rá kell őket venni, hogy hagyják ott, akármit is tesznek éppen, mert ez fontosabb.

Az alább felsorolt Papi Szék tagjai közül válassz HÁRMAT, ahogy megfelelőnek látod a csapatod ismeretében. A nem választott tagok automatikusan jelen lesznek a Gömbszentélyben.

A lehetséges renitens tagok:

1. Tiras Mirous, Darton főpapja
2. Uthryos Asta, Della „főpapja”
3. Sorquas Devastor, Uwel kegyeltje
4. Tafne Dariana, a Fehér Páholy magiszter asszonya
5. A Vájottszemű, Arel „főpapja”
6. A JK-k egyik kapcsolata

„Estére, a Bűnbánat órájára, mindháromnak fent kell lennie a Gömbszentélyben. Veletek együtt. Nem számít hogyan, de meg kell oldanotok.”

A JK-knak van tehát 8 órájuk (gyakorlatilag egy nappaluk), hogy elérjék ezt. Legyen tiszta az is, hogy ha esetleg a megjelölt személyek közül nem mindenki tud jelen lenni (pl. valaki meghal addigra az ostrom során), nekik, a JK-knak akkor is ott kell lenniük.

Evianna nem tud semmilyen segítséget adni. Nem küldhet akárkit egy főpaphoz vagy egy kegyelthez (egy futárt hiába küldene, nem hallgatnának rá). Kényszeríteni meg mégsem kényszerítheti az istenek kiválasztottait.

Saját maga menne, már próbálta őket hívni szellemnyelven. Elérte mindegyiket, de nem sikerült meggyőzni egyiket sem. Nincs ideje személyesen meglátogatni őket, mert azonnal vissza kell mennie az Égi Templomba.

A JK-k elég magas rangúak és elég megbízhatóak ahhoz, hogy – saját maga nem érvén rá, – őket küldje a Papi Szék tagjaiért.

JK-k bármilyen sorrendben meglátogathatják a három tagot, és bármilyen jó ötlettel megoldhatják a feladatot – a továbbiakban leírt „Hogy lehet rávenni, hogy eljöjjön” részek csak példák, eltérő megoldásokat is elfogadhatsz!

Tiras Mirous, Darton főpapja

Hol található

A temetőben, ami már egész kerületté nőtte ki magát az elmúlt hónapokban. Tiras láthatóan fáradt (ő nem kegyelt, halandó), hetek óta alig aludt valamit, éjjel-nappal temetkezési szertartásokon dolgozik.

Miért nem akar jönni

A holtakat temeti. „Meghalni könnyű, de valakinek ezt is meg kell csinálni” – mondja sötét mosollyal.

Hivatástudata rendkívüli, már-már beteges. Mivel a Darton-papok száma is megcsappant, úgy érzi, hogy főpapként kötelessége belefolyni a szertartásokba, és kimerülésig folytatni azt. Darton várja a holtakat, nem lehet nem útjukra küldeni az eltávozottakat.

Hogy lehet rávenni, hogy eljöjjön

Megoldást kell találni arra, hogy nélküle is tudjanak haladni a szertartások. Segítséget kell találni, aki helyettesítheti, vagy jelentősen segíti a szertartásokat. Az összes helyi Darton-pap és segéd már teljes kapacitáson dolgozik, tehát kívülről kell segítséget hozni, pl.:

- Találhatnak egy északi papot
- Gyorsan felavathatnak egy új papot
- Hoznak 10 embert ásni
- A JK-k maguk segítenek valamivel
- Stb.

A megoldás nincs pontosan kidolgozva, hagyjuk és értékeljük a JK-k saját ötleteit.

Jó alkalom a JK-k számára a kidolgozott kapcsolataik felhasználására!

Uthryos Asta, Della főpapja

Hol található

A Tornavár falán, egy embermagas festőállvány mellett, az északkeleti csatatérre letekintve – még akkor is, ha körülötte is zajlik a harc! Többször elrángatták már onnan, de mindig visszamegy, állítása szerint csak arról a pontról tökéletes a csatatér szemlélete.

A környéken lévő katonák szerint egy kapitális idióta, és csak idő kérdése, hogy mikor hal meg egy véletlenül odarepült dárdától, vagy katapultlövedéktől.

Miért nem akar jönni

Della örült papja épp „A Szent Város ostroma” című, élete főművének tekintett festményén dolgozik, melynek központi eleme saját főtemplomának, a Hét Művészet Akadémiájának lerombolása. Amíg a festményt be nem fejezi, semmilyen unszólásra nem hajlandó elmozdulni onnan... Akármilyen nevetséges az indok, nem lehet vele vitatkozni: láthatóan tébolyodott.

Hogy lehet rávenni, hogy eljöjjön

A Hét Művészet Akadémiája melletti óriási platán fán a védők tucatnyi akasztott holtteste himbálózik. Ezek közül egy azonban nagyon zavarja a főpapot. Egy rikító rózsaszín, sárga ruhás alak. Ez a ruházat közismerten a bohócok ismertetőjegye a délvidéken és ez elrontja a kép kompozícióját/hangulatát! A kép befejezéséhez már csupán a fát kellene megfesteni, de amíg ott ez a vidám hullá, erre képtelen a főpap. Ez ellen kell tenniük a JK-knak valamit!

Sorquas Devastor, Uwel kegyeltje

Hol található

Hol másol? A városfal legveszélyesebb részén: ahol 3 nappal ezelőtt rést ütöttek az ostromfegyverek, és azóta többször állított meg betörő orkokat.

Ha megkérdezik a környékbeli Uwel lovagokat, a Bosszúangyalokat, hogy hol találják: épp imádkozik. Imája a forgó csatabárd csonttörő hangja; 3 napja nem evett, nem ivott és nem pihent. Rendületlenül áll a fal részében, és nem engedi át az ellent.

Miért nem akar jönni

Uwel megmutatta neki a jövőt: össze kell csapnia a kráni légió hadurával az ostrom során. A párbajra készül, melyet önnön magának való fájdalom okozással (Uwel nem csak a Bosszú, hanem a Fájdalom Istene is), napokon át virrasztással és küzdelemmel tölt.

Hogy lehet rávenni, hogy eljöjjön

Szerepjátékkal meggyőzhető, hogy a Gömbszentélyben való esemény fontosabb, mint egy párbaj. Itt nem csak Uwel, hanem az összes Pyarroni Halhatatlan érintett, és nem csak egy harcról, hanem Pyarron jövőjéről van szó.

Fontos, hogy egy egyszerű „na, légszi, gyere, ez most tényleg fontos” érv NEM elegendő!

Példa sikerhez vezethető érvekre:

- A Kódextárban egy történelmi (akár évezredekkel ezelőtti) precedens keresése, mely alátámasztja, hogy korábban már volt rá példa, hogy Uwelnek (és/vagy egy kegyeltjének) fejet kellett hajtania a többi isten kívánsága előtt.
- Azzal, hogy eljön, nem megy szembe istene akaratával. Az összecsapás – és ezáltal Uwel akarata – még megtörténik. Az igazán fontos az, hogy mi fog történni utána!
- Extrém esetben akár le is üthetik a JK-k, és erőszakkal is elvihetik. Hiába kegyelt, nem számít támadásra a JK-któl. Csak meg ne lássák a környéken őrködő Uweliták...

Tafne Dariana, a Fehér Páholy mágiszter asszonya

Hol található

A Tűtoronyban, a Fehér Páholy mágustornyában. Könyvespolcai közé menekül Sonor helyettesítésének felelőssége alól.

Miért nem akar jönni

Nem tartja magát méltónak Sonor helyettesítésére. Úgy gondolja, neki nincs helye a Papi Székben, meg amúgy sem lenne képes belépni a Gömbszentélybe, az istenek nem engednék (utalás valami régmúlt bűnére?).

Hogy lehet rávenni, hogy eljöjjön

Emberismerettel, nyomozással és/vagy a JK-k kapcsolatai által kideríthető róla több dolog is:

- Fiatalkorában elkövetett valamilyen (pyarroni vallás tanításai szerinti) bűnt, ami azóta is nyomja a lelkiismeretét. Ha ez alól bármilyen meggyőző módon feloldozzák, már nem tud azzal érvelni, hogy nem engedik be a Gömbszentélybe.
- Titkon szerelmes Sonorba. Ezt kihasználhatják bármilyen érvelésre.
- Hivatástudata nagyon erős, és Pyarron érdekeivel a Szentszék szolgálatát ki lehet zsarolni belőle.

A Vájottszemű

Az Arel-papok egyikét társai Vájottszeműként ismerik – ő a Súlyomasszony ideiglenesen kijelölt képviselője a Papi Székben. Bővebb leírása neki is a [Pyarron oldalán](#) részben található, ám nyugodtan felülírhatod azt.

Hol található

KM találja ki.

Miért nem akar jönni

KM találja ki.

Hogy lehet rávenni, hogy eljöjjön

KM találja ki.

A Vájottszemű egy „joker” karakter. Ha a többi tag közül nehezedre esik kiválasztani három olyan személyt, akik illenek a JK csapathoz, őt alakíthatod a csapat koncepciójához.

A JK-k egyik kapcsolata

A JK-k egyik kapcsolata is lehet a Papi Szék egyik meggyőzendő tagja, ha

- megfelelő személyiség, megfelelő pozícióban és
 - nem hivatalos forrásokban szereplő történelmi személyt helyettesítene (pl.: Sorquas Devastor vagy Elorand)
- és
- úgy döntesz, hogy érdemes bemesélni.

Megfelelő kapcsolat esetén kifejezetten élvezetesebbé, élőbbé teszi a modult a Játékosok számára!

Hol található

KM találja ki.

Miért nem akar jönni

KM találja ki.

Hogy lehet rávenni, hogy eljöjjön

KM találja ki.

Szintén egy „joker” karakter. Ha a többi tag közül nehezedre esik kiválasztani három olyan személyt, akik illenek a JK csapathoz, őt is felhasználhatod.

Mi történik, ha nem tudják meggyőzni a renitens tagokat?

- **Siker:** Ha a JK-k legalább 2 szereplőt meg tudtak győzni a 3-ból, akkor sikeresnek tekintjük az 1. nap küldetését.
- **Sikertelenség:** Amennyiben nem tudtak legalább 2-t meggyőzni a 3 szereplő közül, akkor sikertelenek.

Ennek fontos következménye lesz a történet folytatásában. Minden ilyen hatás a megfelelő résznél meg van említve a modulban. Ilyen a következő Gömbszentélyben történő jelenet is.

Jóslat a Gömbszentélyben

A Gömbszentély leírását megtalálod [A VÁROS HELYSZÍNEI](#) fejezet alatt.

Estére összegyűlik a teljes Papi Szék a Gömbszentélyben. Majdnem minden pyarroni isten képviselteti magát. Papi székről leírás itt: [KIEMELT NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK ÉS SZERVEZETEK](#)

Olvassuk fel a Papi Szék tagjainak listáját, mert tartalmaz a JK-k számára egy modul szempontjából is fontos információt: hogy Kitris Liare, Ellana főpapnője nincs jelen, mert meghalt az előző napon, és még nem jelöltek ki helyettesét.

A Papi Szék tagjain kívül jelen van még Selmo, és a Játékos Karakterek.

Ahogy belépnek, sokkolja őket az Aranykör ereklyén derengő prófécia, amiről beszélt a Papi Szék vezetője, Evianna Rhuden. Most már a JK-k is értik, hogy miről beszélt Dreina Hűségese. Körbeforogva a következő olvasható le:

"A Szent Városnak el kell esnie, hogy hamvaiból újjászülethessen a tiszta hit birodalma."

Az üzenet egyértelmű: az istencsalád (vagy legalábbis a panteon főistene, mert az Aranykör Krad ereklyéje) eldöntötte, hogy Pyarron városának el kell esnie. Lásd: [A Dúlás ismert és kevésbé ismert okai](#)

Ezt nem minden tagja fogadja el a Papi Széknek. Példa reakciók:

- Alborne kegyeltje túlságosan félti a sok műértéket és épületet, aminek otthont ad a Szent Város.
- Uwel kegyeltje makacs, és kijelenti, hogy utolsó leheletéig védi a várost, és halála után minden Uwelita bosszút fogad majd.

A JK-k egy komoly egyházi vitának lesznek tanúi.

Az, hogy mely tagok melyik oldalra állnak, rád van bízva! Alakítsd úgy, hogy a JK-k számára fontos erők a jóslat elfogadása mellett álljanak! Például ha van Uwelita a csapatban, akkor Uwel kegyeltje elfogadja a halált és a város bukását, így a csapat motivációja is erősödik. Kiemeltek: Ordaric (Kyel kegyeltje) és Evianna (Dreina Hűségese) mindenképp elfogadják a jóslat értelmezését.

A Papi Szék vitája akár zárt ajtók mögött is történhet, így a JK-k csak vita-foszlányokat hallanak, majd a végső döntést. Egyeseknek izgalmas, másoknak unalmas lehet végighallgatni a KM monológját arról, ahogy 13+ NJK vitatkozik, ezért rád van bízva, hogyan meséled.

A Papi Szék döntése és terve

Amennyiben a JK-k sikeresen teljesítették az 1. nap küldetését

Éppen 1 szavazattal többségben (a JK-k által hozott egyik tag szavazata dönti el a kérdést) megszületik a Papi Szék egyöntetű döntése: A Szent Várost továbbra is védeni kell minden erővel, de a bukás tudatában már más a cél: késleltetni kell a bukást, és menekíteni, ami erekljét, tudást és életet csak lehet. Ebben a sorrendben...

Már nem az a kérdés, hogy Pyarron elesik-e, hanem az, hogy mikor esik el. Minden nap, minden óra, sőt, minden perc számít...

Ennek tudatában Kyel kegyeltjének, Ordaric Lcargon-nak, krónikások által is feljegyzett szavai elhangzanak, miszerint „közeleg a Vak Arc ideje.” [PPL I, 97.o.].

Nincs benne „én megmondtam” célzás, csak elfogadás és nyugalom. Ordaric tudta, hogy ez el fog következni, sokszor emlegette korábban, de mindenki vészmadárkodásnak tartotta (akár a PPL I-ből is felolvasható, ha valaki úgy szeretné mesélni):

„Fölösleges ennyit fondorkodnotok ellenem, ti jámborok. Rátok a szebbik orcájával mosolygott az én Uram; ezért nem is tanultatok el tőle egyebet, csak az élet örömét. Énrám viszont a másik orcájával tekint, amely epévé keseríti az ember szívét, az elméjét viszont bölcsességre nyitja. Bizony mondom néktek: midőn eljövend ama vész, amiről az én Uram a halott orcájával beszélt nekem, ti jámborok, valahányan csak vagytok, nyüszítve fogtok szertefutni mind. Én viszont... én itt maradok, hogy szembenézzek vele.” [PPL I, 95. o.]

Eljött hát az idő, a Vak Arc ideje, amire Ordaric atya már évek óta várt.
Az éjszaka virrasztani fog a Papi Szék, és döntést hoz arról, hogyan tovább.

A JK-kat pihenni küldik.

Hajnalban, az Áldozatok órájának kezdetén várják őket a Gömbszentélyben. Készüljenek, sorsdöntő küldetés várja őket a holnapi napon.

A JK-k elvonulnak éjszakára, pihenhetnek, tervezhetnek, felkészülhetnek.

Amennyiben a JK-k nem teljesítették az 1. nap küldetését

Nincsen egyöntetű döntés a Papi Székben, mert hiányzik egy döntő szavazat. Kb. a tagok fele azon az állásponton van, hogy a Szent Város még menthető, és minden erővel védeni kell; míg a másik fele azt vallja, hogy a Szent Város már menthetetlen, ezt be kell ismerni, és menteni mindent, amit lehet.

A tárgyalás után azonban Kyel és Dreina főpapjai titokban összenéznek, láthatóan sántikálnak valamiben a Papi Szék tudta nélkül és döntése ellenére.

A modul folytatása a JK-k szempontjából alapvetően nem változik, ám fontos következményei és hátrányai lesznek.

2. NAP – AMIKOR MEGÁLLT A FÖLD

Környezet

A holdak ideje alatt nagyon hideg, míg nappal igen hűvös idő várható, amely jellemzőnek mondható az évszakban errefelé megszokottakhoz képest. Az északi széljárás többnyire csapongó erősséggel fú. Olykor alig érezhető szellő, máskor hátborzongató szélvész hajtja majd a fellegeket, melyekből többnyire vékony, de szinte egész nap összefüggő fátyol lesz az égen. Égzengéssel és villámlással lehet számolni. A nap második felében érdemi mennyiségű csapadékkal várható, mégpedig eső képében. A Kék hold a második, míg a Vörös hatodik növény tizedében lesz.

[Darton, Sikolyok hava 7. nap; <https://kalandozok.hu/idojosda?ev=3676&nap=87&x=4606&y=14479>]

A kezdet

A JK-k hajnalban megjelennek a Gömbszentélyben. (Ha maguktól nem mennek, értük küldetnek.) Míg pihentek, éjszaka újabb támadást indítottak a krániak, jelenleg is folyik a harc a falakon.

Amennyiben a JK-k sikeresen teljesítették az 1. nap küldetését, a Papi Szék tagjai ugyanott vannak, láthatóan egy percet sem aludtak. A halandó tagok fáradtak, szemük karikás, a kegyelteken a fáradságnak nyoma sem látszik.

Amennyiben a JK-k nem teljesítették az 1. nap küldetését, az egész szertartás rendkívüli titoktartás mellett, a Papi Szék további tagjai elől bujkálva történik meg. Egy titkos akció, melybe Ordaric atyán, Kyel kegyeltjén kívül más nincs beavatva.

Dreina Hűségese azonnal elébük megy, és tömören összefoglalja a helyzetet.

Ute Betan, Adron kegyeltjének segítségével

Ute Betan mentális kapcsolatba lépett vele az elmúlt órában.

1. Ute Betan már halott. Pontosabban egy kráni mágusok által felállított, síkok közötti börtönben raboskodik, ami közel ugyanaz – Selmo atya megtalálta őt az éjszaka. Kiszabadítani már nem képes ő sem, Adron kegyeltje hamarosan elveszik az éterben. A kegyelt mentáltestének egy darabja (játéktechnikailag a pszeudó diszciplínához hasonlóan működik) azonban még itt van Yneven. Már nem sokáig: saját meglátása szerint talán 2 óráig tudja magát – és a Szent Város védőrúnáit – életben tartani.
2. Ha Ute Betan meghal, a Város esélyei várhatóan rohamosan csökkenni fognak. Evianna Rhuden szerint olyannyira, hogy órákon, vagy akár perceken belül elesik. Tehát 2 biztos órájuk van menteni, ami menthető...
3. Ennek érdekében, és saját elkerülhetetlen halálának tudatában Adron kegyeltje a rendelkezésükre bocsátja Adron ereklyéjét, a Fény Botját – az egyetlen lehetőséget, aminek segítségével térmágiát képesek használni a kráni mágikus béklyók ellenére.
4. A Fény Botját azonban nem tudja akárhova eljuttatni, csak oda, ahol Adron hatalma a legerősebb: a Rubin-templomba, Adron főtemplomába. **Az első, és legfontosabb tennivalója a JK-knak, hogy megszerezzék a Fény Botját.** A gond az, hogy a Rubin-templom már kráni kézen van...

Ordaric atya, Kyel kegyeltjének szertartása

Evianna Rhuden, Dreina főpapja elmagyarázza, mi történik:

1. Ordaric atyával már konzultált előre. Kyel kegyeltje évek óta készült erre az eseményre, a Megállított Napra. Arra a napra, amikor Kyel segítségével megállítja az időt.
2. A megtörtént előkészületek miatt meglehetősen rövid idő, csupán 1 óra kell a szertartáshoz. Ehhez a JK-kra is szükség van.
3. A szertartás várható eredménye: A Teremtés és Pusztítás Ura megállítja, vagy legalábbis nagyon lelassítja az idő folyását egy egész napra.

- a. Az idő eme folyása csak egy kevés kiválasztott számára folyik majd ebben a mederben... **A JK-k a kiválasztottak.**
 - b. Amennyiben a szertartás sikeres, akkor a kiválasztottak kivételével az idő mindenkinek 10-szer lassabban fog folyni. Vagy a kiválasztottaknak 10-szer gyorsabban? Csak Kyel a tudója....
 - c. Mindenesetre, amíg a világ számára 1 óra telik el, a kiválasztottak számára 10 óra, azaz egy egész nappal.
4. A rituálé mágiája rendkívül erős, maga Kyel hozta létre. Azonban kell valami csatorna, amin keresztül Kyel az itteni valóságra (Elsődleges Anyagi Síkra) képes hatni ilyen hosszú időn keresztül. Ezt a csatornát a végrehajtó pap, Ordaric atya szent szimbóluma testesíti meg.
- a. Ezért **Ordaric atya átadja a szent medálját az egyik JK-nak.** (Csupán mellékes: Kyel kegyeltje mostantól nem tud varázsolni.)
 - i. A JK-k dönthetik el, hogy melyiküknél lesz a medál.
 - ii. Ordaric atya természetesen kéri vissza később a szent szimbólumát!
 - b. A rituálé fenntartásához minden kiválasztottnak a csatorna szívéhez közel kell maradnia. **Aki 20 lábnál messzebbre elhagyja a medált, kiesik a Megállított Időből,** és utána már nem kerülhet vissza abba!

Miért a JK-k?

Azért a JK-kat választják, mert a kegyeltek túlságosan önféjűek, és emellett nem akarják elmozdítani őket a nekik szánt küldetésüktől. A kegyeltek feladata most tartani a várost, időt nyerni a JK-knak.

A feladat

A kiválasztottak feladata nem a Szent Város megmentése – hiszen azt az istenek már eldöntötték. A Megállított Napon a kiválasztottak feladata az lesz, hogy biztosítsák a Szent Város újjászületésének lehetőségét, és a Fény Botjának segítségével a város értékeiből minél többet kimentsenek.

A JK-k jó eséllyel meg fogják kérdezni, hogy mit mentsenek ki a városból. Evianna természetesen Dreina ereklyéit és értékeit fogja erőltetni, míg más kegyeltek másokat – akár egymásnak ellentmondva, egymás kárára is!
Mindenkinek más a fontos, de a végső döntés a JK-k kezében van, pont ez a morális dilemma lesz a játék egyik szépsége!

Hogyan lehet megszerezni a Fény Botját

A Rubin-templom a Fellegváros déli falának tövében van, így pont frontvonalon. A krániak a falig már elfoglaltak mindent, így a Rubin-templomot is. Más kérdés, hogy nem tudnak bemenni... Adron főtemplomát olyan mágikus rúnák óvják, melyek – egyelőre sikeresen – megakadályozták a krániak behatolását.

A JK-kat gond nélkül átengedi a templom mágikus védelme, azonban a bejárat – ahogy az egész épület – kráni területen van. „Belső időben” természetesen nem jelent számukra különösebb gondot besétálni a templomba.

A Fény Botja a templomban várja őket.

Te döntheted el, hogy melyik JK-t, vagy JK-kat fogadhatja el a bot hordozójaként.
Az ereklye leírása itt: [Menekíthető értékek listája](#)

Hogyan lehet a tudást menekíteni, avagy a Fény Botjának használata

A térmágia jelenleg nem megbízhatóan, vagy egyáltalán nem működik a krániak mágiája miatt (ha működne, már rég kimenekítettek volna mindent, ami mozdítható).

Földön, vízen és levegőben szinte lehetetlen, mert a krániak teljesen körbezárták a várost, nincs egyetlen rés sem, ahol – akár minden haderőt egy helyre koncentrálnak – át lehetne törni.

Az utolsó esély Ute Betan, Adron kegyeltjének ereklyéje, a Fény Botja. Ez az ereklye az egyetlen, aki-ami olyan hatalom birtokában van, hogy képes még olyan térmágikus szertartásra, amivel ki lehet menteni bármit.

Ute Betan a következő **egyszer használatos képességet** ültette a Fény Botjába, mielőtt ide juttatta:

Az ereklyét csak a hordozója tudja aktiválni. Aktiváláskor maga körül 5 lábnyi körzetben egy mágikus területet hoz létre, majd minden élőlényt és tárgyat, ami érintkezik a – technikailag 0 láb magasságú – területtel, azonnali teleport varázslattal eljuttat Viadomoba.

Szigorú követelmény tehát, hogy a teleportálandó tárgyaknak, személyeknek érintkeznie kell a teleportkörrel, az viszont nem, hogy teljes egészében benne legyenek – tehát kilóghatnak belőle bármely irányba!

Hogy valóban működik-e az ereklye? Senki nem tudja, csak Ute Betan szava a garancia.

Az ereklye aktiválására a Szent Város jelenleg legbiztonságosabbnak ítélt helyét választja meg Dreina Hűségese: **a Fellegvár belső udvarát. Ide, egy körbe kell gyűjteni mindent**, amit menteni akarnak és lehet.

Evianna is itt várja őket, időközben felrajzoltatja nagyon pontosan a kört a belső udvar földjére, hogy könnyen lehessen majd átlátni és kontrollálni, mi fér bele a teleportkörbe.

[Kyel szertartása megtörténik](#)

Ordaric atya végrehajtja Kyel szertartását a JK-kon, ennek leírását a KM fantáziájára bízuk.

[Megkezdődik az ereklyevadászat](#)

Mondd el a [A MEGÁLLÍTOTT NAP JÁTÉKTECHNIKAI ÉRTELMEZÉSE](#) rész elején megjelölt szabályokat!

Játékon kívül értessük meg a Játékosokkal azt, hogy modulmegoldás szempontjából **nem szigorúan a darabszám számít**, nem feltétlen lesznek hátrányban, ha eggyel kevesebb ereklyét mentenek ki, mint egy másik csapat.

A következő 10 (valós időben 1) órában a JK-k tehát azon fognak sakkozni, hogy mi és ki a legfontosabb érték a városban, és hogyan lehet ezeket egy 5 láb átmérőjű körbe préselni.

Itt lesz igazán fontos az, hogy a JK-k sikeresen vagy sikertelenül teljesítették az 1. napot.

- Ha sikeresen, akkor most is mindent a Papi Szék egyetértésével, sőt utasítására tesznek. Bármilyen ereklyét akarnak kimenteni, mindenhol segítséget kapnak hozzá. (Igaz, hozzájuk képest nagyon lassút.)
 - Például: ha elkérnek egy ereklyét egy templomból, gond nélkül odaadják nekik. (Más kérdés, hogyan kéri el „belső időben”.)
- Ha sikertelenül, akkor most mindent a Papi Szék utasítása ellenére tesznek. Nem hogy segítséget kapnának, de mindenhol értetlenkedésbe, adott esetben akár ellenállásba ütköznek.

Menekíthető értékek listája

Hogy a JK-k honnan és milyen ereklyét ismernek, az egyéni háttérükből, kapcsolataikból ered és ezáltal változó lehet. Mivel a Papi Szék beavatott végrehajtói, a többségről maguk is tudhatnak.

Az alábbi lista közel sem teljes, csupán referenciaként szolgál, hogy ne kelljen mindent improvizálni, hogy milyen ereklyék léteznek ebben az időpontban a Szent Városban!

A lista csak ereklyét tartalmaz, azonban a JK-k feladata nem „ereklyékre”, hanem „értékekre” szól! **100%-ban a JK-kra van bízva, hogy mit tekintenek értéknek,** az ereklyéken kívül például az alábbiakat is lehet:

- Bármilyen emberéletet (gyerekek, nők, ...)
- Különleges emberek életét (kegyeltek, főpapok, nemesek, ...)
- Könyveket, írott tudást
- Stb.

Az ereklyék (Pyarron számára) fontossági sorrendben szerepelnek.

Fény botja	Leírás	Hol található
	Tiszta manából formázott, szivárványszínű, 1 láb hosszú „bot”. Adron ereklyéje, mágikus hatalma emberi mértékkel mérhetetlen, és JK számára – hacsak nem Adron-pap – kiaknázhatatlan. Ego: 75. A bot körül koncentrált manasűrűség van. Hordozója nem tudja letenni – amelyik kezével felvette, azt nem használhatja, csak varázslásra.	A Rubin-templomban, Adron főtemplomában, az oltáron.
Chella, a Viharkagyló	Ha a JK-k bejutottak a templomba, az ereklye megszerzését semmi sem akadályozza, hiszen Ute Betan szándékosan számukra juttatta oda.	
	Leírás	Hol található
	Egy roppant kagylóhéj, állítólag maga Antoh teremtette. Ha úgy akarja, elsüllyeszthetetlen csónakként is funkcionálhat. [PPL I, 36. o.] Evianna azt mondja, a próféciák szerint a jövőben fontos szerepe lehet a Szent Város újjászületésében. [PPL I, 36. o.] Ego: 90, halandó nem képes uralni.	Egy földalatti, barlangi tavon úszkál a Szent Város alatt. Megközelíthető: <ul style="list-style-type: none"> • Búvárkodva Antoh szentélyéből. • Rejtett lépcsőn Dreina főtemplomából.
A helyszínen pszi segítségével lehet vele kommunikálni. Irányítani erőszakkal lehetetlen, önálló személyiségként kell kezelni.		
Probléma #1: A Viharkagyló túl nagy (10 láb hosszú) ahhoz, hogy fel lehessen hozni a felszínre. <ul style="list-style-type: none"> • Megoldás: Nem is kell felhozni. Magától is el tudja hagyni a várost a Dorlan folyó egy földalatti csatornáján keresztül. A földalatti folyó barlangcsatornája azonban túl szűk ahhoz, hogy Chella átférjen rajta – a kitágításához be kell omlasztania a barlangot, és vele együtt mindent, ami felette a felszínen található! • Ez tehát csak akkor életképes opció, ha akkorra időzítik Chella menekítését, amikor már minden elveszett a felszínen (2. nap vége, a város eleste). Menekülni segítség nélkül is képes a Viharkagyló, viszont az omlasztást nem tudja megtenni, a JK-knak kell megoldani (pl. robbantás). 		
Probléma #2: Chella nem akarja elhagyni a várost a szerelme nélkül.		

	<ul style="list-style-type: none"> Szerelme Kitris Liare, Ellana főpapnője. Kérdésre ezt akár Chella is elárulhatja nekik. Megoldás: Kitris Liare, előző nap meghalt a Dúlás során. Chella ezt nem tudta. Meg kell győzni, hogy feleslegesen vár, vagy átadni neki Kitris főpapnő holttestét. 	
Arany Áldozati Asztal	Dreina ereklyéje. Hatalmas, közel 3 mázsát nyomó, színarany asztal. 2 láb széles, 4 láb hosszú, 1,2 láb magas. Nem rendelkezik egóval. Belsejében mindig lobog az áldozati tűz, míg Dreina utolsó hívója el nem távozik Ynev világáról. Állítólag az erre helyezett áldozatokat mindig és kiemelt figyelemmel fogadja Dreina. Ego: -	Dreina főtemploma
	Mérete okán mozgatása nem feltétlenül triviális, de megoldható. A többi ereklyével ellentétben szállítása mindenképp segítséggel történhet, hiszen Evianna hozzájárulása akkor is adott, ha a Papi szék nem egyezett bele.	
Bosszúfejsze Medál	Uwel ősi ereklyéje, egy gyermekököl méretű, lunírból kovácsolt medál, közepén egy fekete kövecskével. Korokkal ezelőtt készült, még nem Uwel újkori (két ököl) szimbóluma szerepel rajta, hanem egy kétfejű harci fejsze. Pontos hatása nem ismert. Ego: 70, ám csak Uwelita viselheti, más hordozót nem fogad el.	Sorquas Devastornak, Uwel kegyeltjének nyakában lóg. A legendák szerint amíg él, nem vehető el tőle.
	<p>Uwel kegyeltje épp a falon küzd egy hatalmas termetű, mágiát sugárzó kráni lovaggal (kthac Arqun Garthakka, kráni hadúr, a légió vezére). Párbajnak tűnik, körülöttük szabadon hagyják a teret mind a védők, mind a krániak (vagy inkább nem mernek odalépni).</p> <p>A párbaj már a végét járja, Sorquas számos sebből vérzik, majd...</p> <ol style="list-style-type: none"> Sorquas megsebzti a hadurat, aki valószínűleg szándékosan engedte be a támadást, mely által utat kapott gyilkos kardja. A kráni beszúr Sorquas sisakrostélya alatt, és áttolja rajta a pengét. Az Uwel-lovag keze lehanyatlik. A kráni kihúzza a kardját, kitepi Sorquas kezéből a csatabárdját (a Szomjazót), és lerúgja a falról a lovagot... majd új ellenfelet keres. <p>Helyzet – itt tudnak bekapcsolódni a JK-k:</p> <ul style="list-style-type: none"> Uwel kegyeltje valószínűleg halott. Épp a levegőben van a városhal tetején. A fal itt 45 láb magas, 3 szívdobbanás (szegmens, másodperc) alatt zuhan le a várfalon kívülre az orkok közé. Ha leér, az ereklye valószínűleg elveszik (legalábbis még nehezebb lesz hozzáférni). A JK-knak így 30 másodpercük van cselekedni, hogy a levegőben (lassítva) zuhanó testről megszerezzék a medált. <p>Dilemma lehet: mi van, ha Sorquas nem halott? Próbálják menteni őt is, vagy csak az ereklyét?</p> <ul style="list-style-type: none"> Ha a JK-k netalántán valahogy feltámasztják Sorquas-t, Uwel kegyeltje lecsapja a botor felelőst, mert tisztességes párbajban esett el, amit Uwel megjósolt előre. Visszahozni őt a halálból csalás, és szembemegy Uwel akaratával, aki amúgy is várja már őt. Belerohan a kráni vonalba, újra meghal, magával visz pár tucat légióst a Kárpiton Túlra. 	

Éjszaka Fényessége

<p>Egy minden szögből tökéletesen szimmetrikus kőgömb, amely éjszaka világos, nappal sötét fényt ont magából. Taba el Ibarából származik, az abadanai Galradzsa egyház birtokában van, de néhányak szerint amund származású ereklye. Az elmúlt években került Pyarronba, Sonor közbenjárására, a Fehér Páholy vizsgálatára. Hatása ismeretlen. Ego: -</p>	<p>Senki nem tudja pontosan, korábban a Tútoronyban volt. Evianna csak annyi tájékoztatást tud adni, hogy már nincs a Tútoronyban, az ereklyéért felelős 3 dzsad ember közül valamelyiknél lehet. A 3 dzsad: <ul style="list-style-type: none"> • Sashaindi Hurrina • Beitah Hurrina • Iszadunibi Zerib </p>
<p>A 3 dzsad közül 2 már halott, csak Iszadunibi Zerib van életben. Az ereklyét nem tartja magánál, 2 társa halála után nem bízik abban, hogy meg tudja védeni azt. Elrejtette az általa ismert legbiztonságosabb helyen: a Fellegvárban (KM találja ki, hogy hol).</p> <p>Jelenleg csatatéren van, több csúnya, halálos sebet kapott, mozgásra nem igazán képes, a hátán fekszik a földön – rajta egy döglött, (tetszőleges, nagyméretű) kráni bestia. Szemében tükröződik a felé zuhanó, lángoló katapultlővedék. A lövedék becsapódásáig pár szegmens (JK-k számára pár kör, maximum 1 perc) van hátra.</p> <p>A JK-k elmozdítani, megmenteni nem igazán tudják már – lásd MEGÁLLÍTOTT NAP JÁTÉKTECHNIKAI ÉRTELMEZÉSE részt, viszont ha ügyesek, kiszedhetik belőle a szükséges információt.</p> <p>Megnehezíti a dolgukat, hogy Iszadunibi gyáva meghalni, és az életéért könyörög – ezzel zsarolva a JK-kat, hogy csak akkor árulja el az ereklye helyét, ha megmentik.</p> <p>Megmenteni nem igazán lehet (de nagyon jó ötlet esetén engedhetjük!), a katapult lövedék pedig egyre közelebb van...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kiteleportálni azért nehéz, mert ahhoz szükséges a beleegyezése, amihez meg kell értetni vele, hogy teleportálni akarják, amihez pedig kommunikálni kell... és az idő túl rövid. <p>Valószínűleg egyszerűbb kivallatni a hulláját, mint rövid hátralévő életében kiszedni belőle az információt – kérdés, hogy ez megfelel-e a JK-knak?</p>	

Ha a JK-k minden felsorolt ereklyét kimentenek, a KM szükség esetén improvizációval még bármivel kiegészítheti a listát, pl.:

- A Kódextár (Krad főtemploma) és a Nagyvilág Bibliotéka megszámlálhatatlan mennyiségű könyvei
- A Fellegvár zászlója, mely bátorságot és harci kedvet költöztet minden pyarroni szívébe
- A Némacsarnok (Darton főtemplom) címerpajzsa, a Varjúsárny

Egyetlen nevesített ereklye van, amit NEM tudnak kimenteni: a Gömbszentélyben található Aranykör, mert mozdíthatatlan. Az a Gömbszentéllyel együtt fog pusztulni.

A mentés dilemmája

A JK-k folyamatosan gyűjtögethetik az ereklyéket és menteni való tárgyakat, értékeket, embereket a Fellegvár belső udvarába. Evianna ebben az 1 (a JK-k számára 10) órában végig itt tartózkodik a Fellegvárban, és az ereklyékre vigyáz.

Miután

- lejár a Megállított Nap ideje, vagy
 - a JK-k, vagy Evianna úgy ítéli meg, hogy mindent összeszedtek, amit lehetséges, így Ordaric atya leállítja a varázslatot idő előtt,
- és végrehajtani készülnek a teleportot, még meg kell küzdeniük **egy morális dilemmával**.

Miközben a JK-k ereklyéket gyűjtögettek, a krániak egyre előrébb törtek, és már a Lovagvárost ostromolják. A Fellegvár otthont ad számos menekültnek, férjét veszített asszonynak, család nélkül maradt árva gyerekeknek, akik tudnak arról, hogy épp mi folyik a belső udvaron, és elterjed a pletyka, hogy itt áll az utolsó menekvés lehetősége.

Kisebb tömeg gyűlik össze, miközben a krániak a kapukon döngöttek, az emberek pánikolva könyörögnek a JK-knak, hogy menekítsék ki őket a teleportkörrel. A pyarroni lovagoknak már erőszakkal kell visszatartani saját városuk lakosait.

Mit tesznek a JK-k, amikor

- egy vak, egész életében Dreina/Krad/Kyel templomában szolgáló férfi kéri, hogy mentsék ki, hogy tovább szolgálhassa az isteneket?
- egy síró asszony térdelve nyújtja át a kétéves kislányát, hogy legalább őt mentsék ki?
- egy saját, közeli kapcsolatuk könyörög, hogy mentsék meg az életét?

Mit választanak a JK-k, kit fognak menteni a pusztulástól? Az ereklyéket? A könyveket? Az asszonyok életét? A gyerekeket? Esetleg saját magukat?

A döntést nem lehet sokáig húzni, az idő sürget.

Mikor végleges a döntés, a Fény Botját birtokló JK végrehajthatja a „szertartást”.

- A Fény Botját birtokló JK az egyetlen, aki képes végrehajtani a műveletet, az ereklye csak neki engedelmeskedik.
- Nincs szó szakrális szertartásról, csak az ereklye alkalmazása történik, az egész valójában kb. 30 szívdobbanásnyi időt vesz igénybe.
- A botot hordozó JK-nak be kell állnia a kör közepére, és ki kell adnia a mentális utasítást a botnak. A szertartás végén hatalmas villanással minden el is tűnik, a Fény Botjával együtt. (Az ereklye valószínűleg nem teleportált el, hanem megsemmisült, de ezt senki sem tudja megállapítani ekkor, még a hordozó JK sem.)
 - Személyes dilemma: a bot rákérdez a hordozójánál, hogy ő is jön, vagy ő marad?

A tragikus mentés után ott marad a drámai helyzet: szembe nézni a sok könyörgő helyivel, akinek nem adatott meg a túlélés lehetősége.

Evianna lehajtott fejjel kijelenti: „*nem maradt más hátra, mint felmenni Selmo atyához a végső búcsúra*”. A JK-k felmennek hát Dreina Hűségeseivel a Gömbszentélybe.

Ha a JK-k esetleg azt az utat választották, hogy a saját maguk is beálltak a körbe, akkor innentől a modul további részét nem játsszák a Játékosok, a KM improvizációjára van bízva, mi történik Viadomóban.

2. NAP – A BIRODALOM VISSZAVÁG

A Gömbszentélyben senki sincs Selmo atyán kívül, mikor megérkeznek a JK-k Dreina Hűségeseivel.

Az Első Próféta rendkívül nyugodt, láthatóan megbékélt Pyarron és a saját sorsával. Köszönés helyett csak annyit mond: „*Sonornak igaza volt.*”

Majd felmutat az Aranykörre, melyen egy új prófécia jelent meg. Önmagában az, hogy egy korábbi prófeciát ilyen hamar egy újabb követ (néha évek telnek el két jóslat között!), az Istenek egyetértését és jutalmát közvetíti. Vagy csak rendkívül sürgős számukra valami...

Az Aranykör felirata:

„A Sötét Birodalom szövetsége nélkül győzedelmeskedik a Kék Hold Istene e világ felett.”

Amíg a JK-k ezt értelmezni próbálják, Selmo a Gömbszentély egy ablaknyílásán keresztül a Szent Város pusztulását nézi. Mígnem...

Megérkeznek a Tizenhármak

„Bár távol még az est, nem egész egy perc alatt alkonyati félhomály és sűrű köd ül a tájra. Nyálkás, sikamlós a levegő tapintása, mely baljós előérzetet hoz magával. Nem csak veszedelmet érezel... üres, megállíthatatlan halált.

Egyszer csak valami lepottyan a macskakövekre... egy apró, vöröses, pépes paca. Majd még egy, és még egy... véres húscsapatok, majd felismerhető emberi testrészek hullnak alá az égből, a város épületeire vörös foltokat festve.

A közemberek - akiknek elméje védtelen, és nincs ilyesmire felkészítve - sikítva rohannak az utcákon, a szerencsésebbek bezárkóznak az első talált menedékbe, ám akad olyan is, aki a saját fejét veri a várfalba...

Mérhetetlen mágikus erő ébredését érzitek a környéken, semmiből született, mégis letaglózó erejű. A csontjaitokban érzitek: megérkezett a Tizenhárom Istenfattyú.”

Evianna, Dreina Hűségese sápadtan néz a JK-kra: *„Mit raktatok a teleporkörbe?”*

Evianna természetesen darabra pontosan tudja, hogy mi került bele, de felmerül benne a gyanú, hogy valami nem az, aminek látszott, vagy hogy a JK-k esetleg belecsempésztek még valamit a tudtán kívül.

Eviannában hirtelen feltámad a pánik, ijedtségében azt hiszi, hogy a Tizenhármak azért jelentek meg, mert eltűnt valami, ami rendkívül fontos lett volna számukra. Lehet, hogy csak amiatt történt az egész Dúlás? Lehet, hogy a JK-k pecsételték meg Pyarron sorsát azzal, hogy sikeresen kijuttattak valamit az ostrom alatt álló városból?

(Ne határozzuk meg, hogy mi lehetett az a bizonyos érték, maradjon misztikum. Lehet, hogy az egyik ereklye (nem az, aminek látszott), lehet, hogy az egyik kódex a sok közül.)

Selmo atya egy mondattal képes lehúteni Eviannát, aki visszanyeri nyugalma és bizalmát.

Az Első Próféta Eviannával ellentétben egyáltalán nincs elsápadva, szerinte az Istenek akarata ez. Szövetséget kell kötni a Tizenhármakkal – egy háború döntő csatájának kellős közepén.

Selmo vállalja, hogy személyesen tárgyal Shackallorral, a Tizenhármak legerősebbikével.

A JK-knak már csak egyetlen célja és feladata van, ugyanaz, mint a kegyelteknek: életben tartani a várost, amíg Selmo tárgyal a Tizenhármakkal.

Amennyiben úgy ítéled meg, hogy

- a JK-nak segítségre van szükségük az életben maradáshoz, vagy
- többlet élményt ad a játékhoz,

itt hozhatod be a [3. nap - Az ellenség ereklyéje](#) mellékszálát.

EPILÓGUS

A Játékos Karakterek epilógusa

Fontos, hogy bármelyik befejezést is választják, **a döntést a Játékosoknak kell meghozniuk**, egyiket se kényszerítsük rájuk! Mi úgy véljük, hogy a Mártírhálal befejezés lenne ehhez a történethez méltó. Azonban ha nem illik a karakterekhez, vagy a Játékosok nem tudják elfogadni a karakterhálalt, akkor csak rossz élmény kerekedne belőle.

Mártírhálal (preferált)

A JK-k abban a megtiszteltetésben részesülnek, hogy isteni kegyeltek oldalán adják életüket Pyarronért és annak újjászületéséért. Véleményünk szerint ez egy különleges szerepjátékos élményt nyújt a Játékosok számára, olyan hősi és hangulatos végjátékot, melyre ritkán van példa táborokban és versenyeken.

Itt kiemelten fontos, hogy ezt a befejezést a JK-knak kell választaniuk, ne kényszerítsük rájuk! Ahhoz, hogy erre a döntésre jussanak, a kaland során több utalás, hangulati elem és motiváló tényező is kellett, hogy érje őket.

Ezt kétféleképpen mesélhetjük le:

1. Alapeset: NEM meséljük le a karakterhálalokat, az már a „néző” fantáziájára van bízva. Felvezetjük a hősi harcokat, eseményeket, és drámai módon ott „vágjuk el a filmet”, ahol a karakterek nekifutnak az nyilvánvalóan túlerőben lévő ellenség vonalainak, akár maguknak a Kráni Tizenhármaknak...
2. Csak akkor, ha a JK-k külön kéri: Végigjátsszuk és lemeséljük a karakterhálalokat is. Egy másfajta, de különleges élmény lehet az is a Játékosok számára, ha tudják, hogy a karakterük hogyan esett el egy démonúr, esetleg Rayvanhur, vagy épp Shackallor kezétől...

Menekülés

A JK-k nem adják életüket Pyarron-ért, és elhagyják a Szent Várost még épp a Tizenhármak érkezésekor. Ennek több oka is lehet:

1. A karakterekhez nem illik az önfeláldozás, esetleg nem eléggé hűek Pyarron-hoz.
2. A történet úgy alakul, hogy a karakterek jobban szolgálják Pyarront a túlélésükkel, mint halálukkal.
3. A Játékosok nincsenek hozzászokva ahhoz vagy nem tudják elfogadni, hogy meghalhat a karakterük.

Amennyiben a JK-k menekülnének vagy elhagynák a várost, van rá több lehetőség is, lásd a Mellékszálakat.

Történelmi epilógus

A Dúlás csúcspontjának is csúcspontja, mikor Selmo atya személyesen találkozik Shackallorral. Megegyezésük alapja, hogy a Tizenhármak legerősebbike a Pyarronita vallás több ezer éves vezéralakjának életét kéri cserébe az Amhe Ramun elleni szövetségért.

A történelemlétkódexbe ez a Hetedkor legnagyobb varázspárbajaként kerül be, melyet Selmo veszített el Shackallorral szemben.

A Gömbszentély lezuhan, és maga alá temeti a Fellegvárat a város utolsó védőivel együtt.

Mintegy másfél évtizeddel később, a 3690-es években valóban teljesül az ígéret, Shackallor tartja a szavát: Krán Pyarron mellé áll az amundok elleni, egész Dél-Ynevet felforgató háborúban.

MELLÉKSZÁLAK

Alább található a mellékszálak listája. Mindegyik címében megtalálható, hogy milyen típusú mellékszálról van szó:

- Opcionális: a KM döntési joga a csapat és annak haladása ismeretében, hogy bemeséli ezt a történeteszálát, vagy sem. A modul az opcionális mellékszálak nélkül is teljes egészet alkot.
- Kötelező: az ilyen mellékszál szervesen kapcsolódik a modul fő szálához, így kötelező, de legalábbis nagyon ajánlott bevetni.

1. nap – Megint itt vannak! [opcionális]

Ez a mellékszál arra szolgál, hogy bármikor bedobhassunk egy kis harcot az 1. nap folyamán, amennyiben úgy véljük, hogy az hozzáad a kalandhoz. Például ha kezd leülni kicsit a hangulat, vagy csupán harcra vágynak a Játékosok.

- Ork/légiós támadás: Az ellenség sikeresen áttörte a jelenlegi védvonalat egy ponton, vissza kell szorítani.
- Teleport támadás: Kráni mágiatudók folyamatos kémkedő és katonákat a városba teleportáló próbálkozásai többnyire kudarcba fulladnak, de egy véletlenül átcsúszik a mágikus védelmen.
- Ostromgép hajította szikla/ellenség bezuhanása.

A Játékos Karakterek itt nem halhatnak meg, alapvetően náluk gyengébb (de azért kihívást jelentő) ellenfeleket kapjanak!

1. nap – Kém a Papi Székben [opcionális]

Ha kicsit meg akarjuk nehezíteni a Játékosok dolgát, vagy egy plusz csavart, élményt szeretnénk becsempészni a JK-k 1. napjába, akkor vethetjük be ezt a mellékszálát.

A három kiválasztott, JK-k által meggyőzésre váró Papi Szék tagjai közül az egyik már nem él – egy kráni kém vette fel az alakját, és állt be a helyére.

A kém egy kráni alakváltó (nem felel meg a Bestiáriumban szereplő Zaudernek!), aki a következő képességekkel rendelkezik:

- Külsőre megkülönböztethetetlen az eredeti személytől.
- A mozgását és hangját rendkívül jól, de nem tökéletesen utánozza az eredeti személynek. Csak az eredeti személyt közlő ismerőknek tűnhet fel a különbség.
- Nem rendelkezik az eredeti személy tudásával, de eleget ismer ahhoz, hogy megtévessze a nem gyanakvó embereket.

Az alakváltó viselkedése:

- A bukásveszélyt csökkentendő, kerüli a személyes találkozást mindenkivel. Visszavonul valamilyen ürügyre hivatkozva, pl.: betegség, sérülés, városvédelem, stb.
- A JK-kal való találkozást is el akarja kerülni, csak kitartással vagy erőszakkal lehet elérni, hogy találkozzon velük.
- Lehetetlen meggyőzni arról, hogy elmenjen a Gömbszentélybe, hiszen azonnali lebukást jelentene számára, hogy nem tud belépni oda.

Vigyázz, ez a szál jelentősen megnehezítheti a JK-k dolgát! Akkor érdemes bevetni, ha túl gyorsan haladnak, és belefér egy nagyobb kihívás.

2. nap, A megállított nap – Találkozás az ősaquirral [kötelező]

Rugalmassága miatt olyan eszköz, amit bármire lehet használni, ahogy a játék megkívánja. Érdekességet, izgalmat, nyomozást, akár epikus vagy gondolkodós harcot is csempészhetsz általa a KM az egyébként „lassú” 2. napba.

Mikor a JK-k már nagyon megszokták, hogy „istenként” mászkálnak, és szinte mindent megtehetnek „belső időben”, egyszer csak megjelenik valaki, aki ugyanúgy mozog az időben, mint ők. Egy kráni!

Háttér

- A Fehér Páholy és Ute Betan rúnatornyai megteszik a hatásukat: a kráni mágiatudók hónapok óta próbálkoznak mágikus kémleléssel és térmágiával, de egyik sem működik, nem tudnak bejutni. Még a megszállt állatokat, pl. madarakat is kiszúrja a pyarroni védelem.
- Marad a hagyományos módszer: bejuttatni egy kémet. A „közönséges” kémeket kiszűri a védelem, ide igazi nagyágyú kellett.
- Önként jelentkezett a feladatra egy Belső Tartományokbeli ősaquir, Ucchk'sniorr. Motivációja még a kráni csapatok számára is ismeretlen, valószínűleg a kihívást keresi, de lehetséges, hogy valami jutalmat ígértek neki a Tizenhármak, ha megtöri belülről a pyarroni védelmet.

Ucchk'sniorr, a legyőzhetetlen

- Ősaquir, részletes leírását lásd az NJK-k között, [Krán oldalán](#).
- „A pillanat hatalma” hatalomszó (vagy annak egy variánsának) hatása alatt mászkál a városban. A belső védelmet méri fel, és folyamatosan jelentést tesz a kráni hadvezéreknek.
 - Mivel „a pillanat hatalma” hatása alatt áll, jelenleg nem használhat Odot!
- Alapértelmezésben ugyanabban az idősíkban van, mint a Megállított Időben mozgó JK-k.
 - Opcionális: ha „A pillanat hatalma” Summárium szerinti leírását vesszük, akkor akár a JK-khoz képest is „belső időben” mozoghat, a JK-knál 10x, a külvilágnál 100x gyorsabban. Ezt például akkor érdemes bevetni a KM-nek, ha a JK-k között van harc- vagy kardművész, aki Belső Időbe lép a Megállított Nap során.
- Egyelőre nem szabotál semmit, nem támad meg senkit. Csak folyamatosan mozog, figyel, és jelent.
- Opcionális: hogy milyen védelmet, rejtőzést rak magára, a KM-re van bízva a csapat ismeretében. Pl.: lehet, hogy láthatlan, de lehet, hogy arra sem veszi a fáradságot.

Mit kezdhet vele a csapat?

- Bármit. Megfigyelhetik, elkerülhetik, megtámadhatják, vallathatják, megölhetik, stb. Feltéve, hogy képesek rá.
 - Az aquir sem kivétel Kyel „szemet szemért” elve alól, az Igazság Istene nem tesz különbséget élő és élő között.

Hogy reagál az ősaquir?

- A KM-re van bízva, egy ilyen entitás gondolkodását amúgy is lehetetlen lenne kitalálni.
- Megjegyzés: az ősaquir kilökheti őket a Megállított Időből, ha pl. egy JK-t valamilyen módon kidob a medáltól 20 lábnál messzebbre!

2. nap – Az ellenség ereklýje [opcionális]

A Megállított Nap után Tiras Mirous, Darton főpapja a JK-khoz fordul még egy végső segítségért. Ugyanis van még egy ereklýje, amiről az „ereklýjevadászat” során nem beszélt... a Vérburjánzó. Felkéri a JK-kat, hogy pusztítsák el a Szent Városban évszázadok óta őrzött aquir ereklýjét. Azt sem tartja kizártnak, hogy az (egyik) oka a Sötét Birodalom támadásának, hogy elvigyék ezt a feketemágiával átítatott, nagy hatalmú tárgyat. Semmiképpen sem kerülhet Krán kezébe, valakinek el kell pusztítani, mielőtt ez megtörténne.

A Vérburjánzó

Leírás	Hol található
<p>Ránézésre harcra nem túl alkalmas, súlyozatlan, otromba, buzogányszerű és méretű tárgy. Felülete nem merev, hanem ragadós, szőrös tapintású – az ereklye lüktet, él. Felületén össze-vissza kacsok lógnak, melyek segítségével egyébként lassú helyváltoztatásra is képes.</p>	<p>Az ereklyéhez emberöltők óta nem nyúlt senki, egy elszigetelt, földalatti helyen tárolják Darton főtemploma alatt, melyet néhány havonta újraszentelnek, különben az ereklye szép lassan átítatná a földet sötét akaratóval, és igájába hajtaná a holtakat és halandókat.</p>
<p>Evianna vagy a Darton-főpap tudja útba igazítani a JK-kat a megszerzéséhez.</p> <p>Tulajdonságai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alapértékei: KÉ: 10 TÉ: 0 VÉ: 0 CÉ: - Sebzés: K6+6 Ép <ul style="list-style-type: none"> ○ Minden sikeres támadásnál életerőt szív, ezért az Ép sebzés. • Minden egyes általa kioltott, halandó élet <ul style="list-style-type: none"> ○ +1 TÉ-t, minden ötödik +1 KÉ-t jelent az aktuális harcértékeire. ○ +1 Ép-t juttat hordozójának is (max Ép fölé nem mehet). • Minden gyilkolás nélkül töltött percben <ul style="list-style-type: none"> ○ 1-el csökken a TÉ-je, és a KÉ-je, amíg az alapértékeket el nem érik. ○ A hordozójától szív el egy Ép-t, amíg az meg nem hal. • Amikor eléri a 100 TÉ-t, az ereklye hatalmas (100E) robbanás / manakitörés kíséretében megsemmisül. • Ego: rendkívül magas, halandó nem tud ellenállni neki. <p>Mikor felveszi valaki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Azonnal a kezébe csimpaszkodik a kacsokkal, ha 1 percen belül külső segítséget nem kap az illető, véglegesen beleforr, nem tudja letenni. Csak a kezével együtt távolítható el. • Hordozója felett 10 percen belül fokozatosan átveszi a hatalmat, aki ezáltal tomboló vérontásba kezd. 	

A Papi Szék már többféleképpen próbálta elpusztítani, de eddig nem járt sikerrel. Úgy sejtik azonban, hogy van még egy kipróbálatlan módja, csak ezt eddig nem volt lehetőségük és merszük megpróbálni...

Az ereklye örökös éhségben szenved a halandó vérré és életerőre. Minden az ereklyével megölt ellenfél életerejét az ereklye mohón szívja magába. Elpusztításához túl kell „etetni”, azaz több életerőt kell adni neki, mint amennyit fel bír dolgozni. Ez többszáz halandó életet is jelenthet...

Nem tudnak jobb időt és lehetőséget elképzelni, mint az aquir ereklyét Krán ellen fordítani, ezzel két legyet lehet ütni egy csapásra.

Evianna hozzáteszi, hogy fennáll a veszélye, hogy az ereklye megfertőzi hordozóját is! Csak olyan ember kezébe meri adni, aki ezzel vállalja a felelősséget... és az esetleges mártírhalált.

Elhagyom a várost [opcionális]

Ez a szál csak speciális esetben dobható be: ha a JK-k önszántukból el akarják hagyni a várost. Normál játékmenet során ez nem következik be, lásd [A Játékos Karakterek epilógusa](#) részt.

Hogyan lehet kijutni a Szent Városból, ha a JK-k mégis ezt az utat választják?

1. Önerejükben megpróbálnak áttörni a kráni vonalakon, gyávaság bélyege vagy épp menekülés során bekövetkezett halál a jutalmuk.
2. Beállnak a teleportkörbe a 2. nap végén.
3. Dreina főpapja rájuk bízva valamilyen (teleportkörből kimaradt) ereklyének a menekítését a 3. napon.

Mindegyik esetben éreztessük, hogy miből maradtak ki:

- Még épp látják a Tizenhármak érkezését.
- Távolról láthatják a Gömbszentély lezuhanását.
- Érezzék úgy, hogy miattuk (helyettük) halt hősi halált 6 isteni kegyelt...

Segítség, elakadtam! [opcionális]

Ez a szál kifejezetten segítségként dobható be: ha a JK-k valamiért információ hiányában megakadtak a történetben vagy cselekedeteikben.

Ute Betan, Adron kegyeltje ugyan kráni feketemágusok síkok közötti börtönében raboskodik, mentáltestének egy darabja azonban itt maradt Ynev síkján. Amikor ő (a KM) úgy látja jónak, felkeresheti a JK-kat, és psziben kommunikálva bármilyen információt átadhat számukra (akár Megállított Időben is).

Végrendelet – avagy mi történik, ha meghal egy Játékos Karakter? [opcionális]

Ebben a modulban – a rendkívül magas szintű, és nagy hatalmú JK-kat számba véve – nincsen kidolgozott forgatókönyv arra, hogyan lehet visszahozni őket az életbe. Okok:

- A JK-k olyan erősek, hogy a 3. nap előtt elég nehezen tudnak meghalni, még akkor is, ha hülyeséget csinálnak.
 - Kivétel: ha az ősaquirral szándékosan ujjat húznak.
- A JK-k elég nagy hatalmúak ahhoz, hogy megmentsek egy társuk életét akár a halál küszöbén is.
 - Gyógyitalok, erős gyógyító mágiák, Életvíz, stb.
 - Extrém esetben: személyiséggel rendelkező élőholt.
- A 3. nap végén a legtöbb JK valószínűleg mártírhálált hal, hangulatromboló lenne visszahozni őket az életbe.

Röviden: halott JK-t nem lehet visszahozni az életbe.

KIEMELT NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK ÉS SZERVEZETEK

Pyarron oldalán

A Papi Szék

Minden isten főpapja képviselteti magát benne. [PPL I, 22. o.] Van, akinek a kegyeltje a képviselője, de többségüknek egy világi ügyekkel foglalkozó főpapja.

Végrehajtójuk az Inkvizíció, vagy más megbízott küldöttek – mint ebben a történetben a Játékos Karakterek.

A kalandmodul idejében tagjai:

1. Adron: nincs jelen képviselője. Kegyeltje, Ute Betan jelenleg kráni fogságban raboskodik.
 2. Alborne: kegyeltje, Simoneus Rugerano.
 3. Antoh: Gavanaldin Reveres, főpap.
 4. Arel: a Vájottszemű, egy elvakult, magát meg nem nevező Arel-pap.
 5. Darton: Tiras Mirous, főpap.
 6. Della: Uthryos Asta, az örült festő és pap.
 7. Dreina: Evianna Rhuden, Dreina főpapja, a Hűséges, a Legfőbb Döntőbíró, a Papi Szék vezetője. Csak nemrég tölti be ezt a szerepet, korábban Gaude Nery'de diplomataasszony, az Aranyúrnő kegyeltje képviselte Dreinát, de néhány hete meghalt az ostrom során.
 8. Ellana: nincs jelen képviselője. A városbeli főpapnője, Kitris Liare, épp tegnap halt meg, miközben a falakon gyógyította a védőket.
 9. Gilron: nincs jelen képviselője, a főpap messze északon tartózkodik.
 10. Krad: kegyeltje, Elorand, az Aranykör lovagrend nagymestere.
 11. Kyel: kegyeltje, Ordaric Lcargon atya.
 12. Noir: nincs jelen képviselője, a főpap jelenleg is az Antisson tartózkodik (rosszindulatú pletykák szerint nem akar visszatérni a halált jelentő valóságba, mások szerint fogságba esett). Fizikai teste nincs jelen a városban.
 13. Uwel: kegyeltje, Sorquas Devastor, a Bosszúatya pörölye.
- + 1: a Fehér Páholy nagymestere: Sonor, azonban ő jelenleg Taba el Ibarában tartózkodik. Helyettese Tafne Dariana magiszter asszony.

Egyéb megjegyzések:

- Orwellának nincs képviselője a Papi Székben.
- Selmo atya hivatalosan nem tagja a Papi Széknek, ritkán avatkozik világi dolgokba, de ha mégis megteszi, tanácsát mindig meghallgatják.

Evianna Rhuden

11. Tsz Dreina-pap

Papi Szék vezetője



Jellemzés: A Papi Szék vezetője, a Hűséges, a Legfőbb Döntőbíró – számos rangját csak nem rég, néhány hete „örökölte” Dreina kegyeltjétől, a messzi földön híres Gaude Nery’de diplomata-asszonytól, aki az ostrom során vesztette életét.

Kinézet: Bár közelít a hatvanadik életéhez, két évtizedet könnyedén letagadhat korából – pedig őt nem támogatják örök élettel az istenek. Középkorú asszony, hosszú, aranybarna hajjal. Általában hosszú, egész testét fedő szertartásköponyeget visel a hétköznapiakban is.

Jellem: Rend, rend és rend. Evianna még nem teljesen nőtt fel új feladatához, főleg egy ilyen válsághelyzet közepén. Nem nagyon hibázik, helyzetkezelő képessége nem rossz a felelősséghez képest, de olykor túl sokáig hezitál egy-egy döntésen.

Motiváció: Jelenlegi helyzetben csak egy: Dreina és Pyarron mindenképp felett!

Kiemelt képzettségek: Pénzügyek/Birtokigazgatás Mf, Politika/Diplomácia MF, Emberismeret Mf

Tiras Mirous

13. Tsz Darton-pap

Darton főpapja



Jellemzés: Rendkívül korán, tizenkét évesen kezdte Darton szolgálatát, és több szövetségbeli államban is szolgált. Pyarronban másfél évtizede él, és vezeti az egyházat. Bár alig múlt 50 éves, misztikus és félelemkeltő kinézete miatt a városi pletykák szerint több száz éves, ha még nem halott. A pletykákat nem tagadja, sőt rá is játszik – élvezzi a játékot.

A túlvilág lényeit bővített körben tanulmányozza: a holtak világán túl a démonok és más síkok lényei is érdeklődési körébe tartoznak.

Kinézet: A túlvilági, misztikus, halált idéző kinézete szándékos, de semmilyen szakrális jelentősége nincsen számára, csupán élvezi a polgárpukkasztást, a közemberek ijesztgetését. Saját honában leveszi a csuklyát, és közönséges polgári zekét visel.

A varjat egy temetőből édesgette magához és szelídítette meg hosszú hónapok türelmével.

Jellem: Világnézete nyitott, olvasottsága korához képest még papok között is kiemelkedő. Darton hitét és a holtak világát illetően azonban konzervatív és vaskalapos. Al Maremet egy ripacsnak tartja, a Hallgatag Úr egyik sötét viccének, mellyel Darton próbára teszi igazi egyházi papjainak türelmét és elhivatottságát.

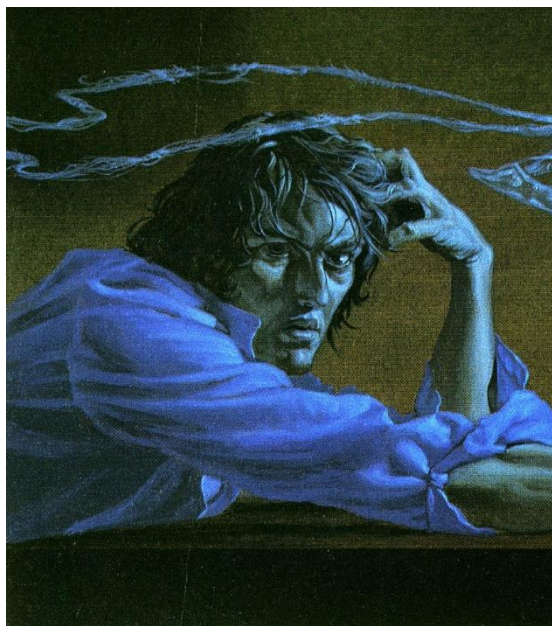
Motiváció: Jelenlegi helyzetben csak egy: Darton és Pyarron mindenképp felett!

Kiemelt képzettségek: Történelemismeret Mf, Legendaismeret Mf, Emberismeret Mf, Méregsemlegesítés Mf, Démonológia Mf

Uthryos Asta

6. Tsz Della-pap

Della „főpapja”



Jellemzés: Valójában nem főpap, sem ő maga, sem Della mára már nem igazán létező egyháza nem tartja annak. A Papi Szék azonban annak tekinti, és – jobb híján – őt választotta be tagjai közé, hogy valaki a Fátylas Úrnőt is képviselje.

Napi rendszerességgel fogyasztja Della Vérét (bódítószer, vörös por füstjét lélegzik be), melynek eredményeként szinte folyamatosan enyhe önkívületi, bódult állapotban van.

Pyarron ostroma, saját életének veszélybe forgása hidegen hagyja, ő az egész eseményben csak a művészettörténelmi és alkotási lehetőséget látja.

Kinézet: Egyszerű fehér, de piszkos, gyűrött, mosatlan ruházatot visel. Haja mindig összevissza áll, láthatóan egyáltalán nem törődik a kinézetével – hiszen az önápolás és a divat csak a művészetektől veszi el az időt!

Jellem: Őrült művész, akárcsak a legtöbb Della-pap. Személyisége, cselekedetei a józan ember

számára kiismerhetetlenek, leszámítva a művészetek iránti lelkesedését és elhivatottságát.

Motiváció: Művészetek és Della mindenképp felett! Még az élet, vagy Pyarron felett is.

Kiemelt képzettségek: Festészet Mf, Rajzolás Mf, Művészettörténet Mf, Legendaismeret Mf

Sorquas Devastor

12. Tsz harcos / 21. Tsz Uwel-paplovag

Uwel kegyeltje



Jellemzés: Uwel harmadik kegyeltje. A köznép több néven is ismeri: Fegyverek szétzúzója, Kovácsok réme, Bosszúpöröly. Azt a nézetet vallja, hogy az ellenfelet nem elég megölni, előbb meg kell törni, porig alázni. Uwelnek tett fogadalmát, miszerint mielőtt megölné ellenfelét, előbb eltöri annak fegyvereit, mindig megtartotta. Esetenként kétkézes pалlost, gyakrabban baljában felesen fogazott tört, jobbában pedig harci baltát, a hírhedt Szomjazó nevű ereklyét forgatta, amely kombinációval minden fegyvert el tudott törni. Legalább száz, törhetetlennek vélt dzsenn szablyát tört ketté; a dzsennek az emberiség legnagyobb ellenségének tekintette. Legnehezebb dolga azonban egy khállal volt, akinek miután tönkretette fegyvereit, kezét, lábát és fogait is törnie kellett, csak utána ütötte agyon. "Fegyver volt az is mind" – jelentette ki később mogorván. (PPL1, 124/1/1; ÚT, 97/1/4)

Kinézet: 2 láb magas, medve alkatú és erejű lovas. Vértje és fegyverei mindig makulátlanul tiszták, karbantartásukkal közel ugyanannyi időt tölt, mint forgatásukkal.

Vértje fényes fekete arany futtatásokkal, jelenlétének még felhős időben is fényességet és erőt kölcsönöz. Több fegyvert hord magánál: egy hatalmas pалlost, a Szomjazó nevű egykezes

csatabárd-ereklyét és egy fogazott háritótört.

Jellem: Isteni kegyelt, nem halandó, így közember számára kiismerhetetlen a személyisége. Cselekedeteiből nehéz következtetni gondolkodására, például pusztító és kegyetlen harcos létére számos filozófiai művet is írt.

Motiváció: Uwel szava, Pyarron eszméinek és városának védelme mindenek felett!

A Vájottszemű

5. Tsz Arel-pap

Arel helyi „főpapja”



Jellemzés: Nem hivatalos tagja a Papi Széknek. Mogorva Chei jelenlétének hiányában a Papi Szék felkérte a várost védő Arel-papokat, hogy jelöljenek ki maguk közül valakit, aki ideiglenesen képviseli a Súlyomasszonyt a Szentszékekben. Hogy sorsot húztak-e maguk között, vagy okkal választották ezt a magát meg nem nevező, magának való vándor papot, csak az Areliták tudják, mindenesetre a Vájottszeműre esett a választás.

Állítása szerint túl kicsi ember ő a politikához, a harc az ő feladata, és csak kényszerből, a lehető legpasszívabban látja el a Papi Szék felé irányult kötelezettségét.

Valódi múltját és történetét a KM találja ki.

Kinézet: Egy harminc év körüli, Arel-paphoz képest rendkívül ápolt férfi. Láthatóan túl fiatal ahhoz, hogy főpap legyen, arcvonásain azonban látszik, hogy sok szörnyű esemény állhat a múltjában. Mosolyogni még társai sem látták soha – ebben Mogorva Cheire hasonlít. Jobb szeme világát állítólag egy súlyom vette el fiatalkorában – akkor tért meg, és azóta követi Arel hitét.

Motiváció: KM találja ki.

Tafne Dariana

15. Tsz varázsló

A Fehér Páholy tagja



Jellemzés: Korát tagadó, de valószínűsíthetően legalább 150 éves nő, aki körülbelül 25 esztendőnek néz ki. Valaha egy kövér, rondácska lány testében látta meg a napvilágot, akit rendkívül elmével áldottak meg az istenek. Abban a szerencsében részesült, hogy Lardorban tanulhatott, majd évtizedekkel később a Fehér Páholy a tagjai közé fogadta.

Egész életében akadémikus tanulmányokat folytatott. A pyarroni egyetemeken olykor előadásokat is tart, de hírhedten szigorú (és rossz) oktató. Igazi barátai a könyvek és kísérletek, az emberekkel nem jön ki sehogy. Irónikus módon azóta még jobban utálja az embereket, amióta megváltoztatta saját testét – az emberek őhozzá állása is változott ezáltal, de nem úgy, ahogy ő elképzelte.

Jelenleg – szerinte csak jobb híján – ő tölti be Sonor helyettesítését a Papi Székben.

Kinézet: Gyönyörű fiatal nő testében él. Eredeti alakja és kinézete már rég a múlté – érzelmi komplexusa miatt azonnal átalakította az utált testét, amint elég varázshatalma lett hozzá.

Motiváció: Sonor azon kevesek közé tartozik, akikre rendkívül felnéz – talán titokban szerelmes is belé. Nem tartja magát méltónak Sonor helyettesítésére, így passzívan ellenáll a pozíció betöltési kötelezettségének.

Ordaric Lcargon, a Vak Próféta

Kyel kegelytje



Jellemzés: Ordaric Lcargon (más források szerint Lykargon) több ezer éves, ott volt Selmo testvér mellett Pyarron alapköveinek letételénél.

Fizikai szemére már egy évezrede vak, belső szemével és érzékeivel viszont mindenkinél jobban látja a valóságot. Állítólag kivétel nélkül megérzi, ha hazugság hangzik el a környezetében, és Selmohoz hasonlóan a jövő igazságába is belelát.

Kinézet: Hosszú ősz haja ápolatlan, de a pletykák szerint száz évente egyszer kopaszra borotválja magát.

Szemei ködfehérek, mégis mindig beszélgetőpartnere szemébe néz.

Ruházata egyszerű, mint egy közönséges, frissen felavatott csuhásé.

Puritán szerzetesi életmódja meglátszik viselt ruháin és tárgyain. Semmilyen értéket és fegyvert nem hord.

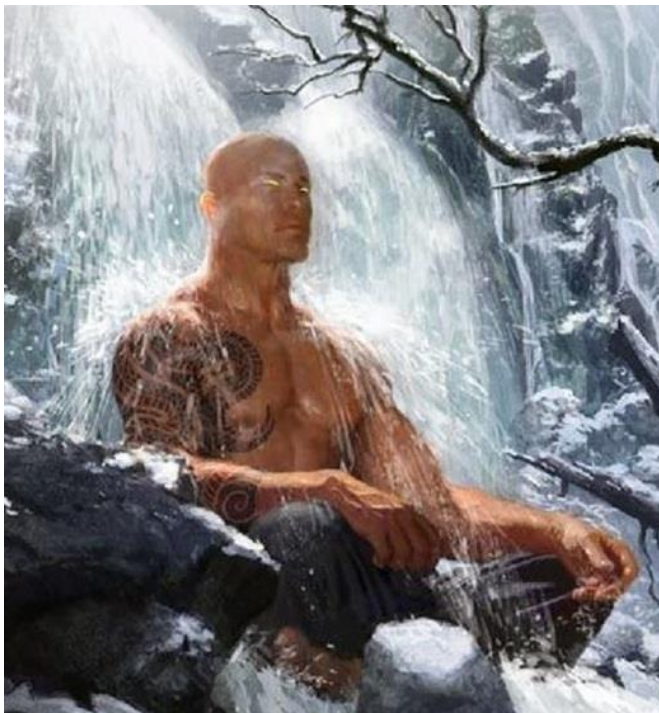
Mivel szent szimbólumát takarja dús fehér szakála, aki nem ismeri, könnyen összekeveri egy remetével vagy utazó zarándokkal.

Az elmúlt hónapokban egy varjú költözött a vállára, melyről ő látszólag tudomást sem vesz – a pletykák szerint ő már hónapokkal ezelőtt elkezdett Dartonnal egyezkedni a Dúlás során eleső emberek fogadásáról.

Jellem: Egy több ezer éves halhatatlan gondolkodását kiismerni lehetetlen. Az biztos, hogy a vagyon és a világi értékek iránt semmilyen érdeklődést nem mutat.

Selmo atya, az Első Próféta, a Tiszta Testvér

A pyarroni vallás alapítója



Jellemzés: Godoni kóborlovag, majd a pyarroni panteon profétája, Pyarron alapítója. Egyidős a vallással és Pyarronnal. A közemberek a hétköznapi életük során sohasem, legfeljebb életük során egyszer látják, így igazi legendaként él bennük.

Ideje java részét a Gömbszentélyben, az istenekhez meditatív imádkozással (értsd: személyes konzultációval) tölti. A Gömbszentély Selmo által használt része mindig tökéletes nyugalmat árasztó természeti formákat vesz fel, leggyakrabban csendes tavacsát vízeséssel.

Kinézet: Az istenek örök fiatalságot adtak számára, így bár közel 4000 éves, mégis fiatal-középkorúnak néz ki.

Jellem: Gondolkodása kiismerhetetlen. Mindig, minden körülmények között nyugodt, még a Szent Város pusztulásakor is – mintha mindent előre tudott és elfogadott volna.

Elorand, az Aranykör lovagrend nagymestere

Krad kegeltje



Jellemzés: Elorand igazi élő legenda, nem csak kora, hanem számos hőstette miatt is. A legtöbb, Pyarron történelmi kódexeiben szereplő háborúban ő személyesen harcolt is. Selmoval egyidősnek tekinthető, ő tette le a Fellegvár alapkövét Pyarron alapításakor. [PPL I, 88. o.] A köznép halhatatlannak és legyőzhetetlen harcosnak tartja.

Selmoval ellentétben ő testesíti meg a közemberek számára is látható és kézzelfogható hőst. A hétköznapokban a város utcáin találkozhat vele az ember, a szerencsésebb lovagok személyesen is tanulhatnak tőle a Fellegvárban.

Kinézet: 1,9 láb magas, daliás, ránézésre ötvenes éveiben járó férfi. Járása, tartása erőt és mérhetetlen harcedzettséget sugároz.

Csak lovagkardot és pajzsot hord, de

a pletykák szerint minden létező fegyver forgatásához ért.

Jellem: Igazi hadvezér, akit nem rangja, hanem tudása és személyisége miatt követnek akár a halálba is Pyarron katonái. Mérhetetlen harctéri tapasztalatai mellett igazi tudós is: Krad kegeltjeként évezredek gyűjtötte a tudást.

Ute Betan

Adron kegeltje

Jellemzés: Adron legendás mágikus hatalommal rendelkező yenevi helytartója. A modul ideje alatt egy kráni mágusok által felállított, síkok közötti börtönben raboskodik, így a JK-k nem találkozhatnak vele. Ute Betan mentáltestének egy darabja (játéktechnikailag a pszeudó diszciplínához hasonló) azonban még itt van Yneven.

Kinézet: Anyagtalanná vált, szellemtestű. Híres ereklyéje a Fény Botja, melyet tiszta manából és fényből gyúrtak. Birtokában állítólag kifogyhatatlan varázshatalma van. [PPL 1, 25. o.]

Kitris Liare, Ellana főpapnője

Chella, a Viharkagyló szerelme

Jellemzés: A modul ideje alatt már egy napja halott. Az előző napon vesztette életét a falakon, a város védőinek gyógyítása közben. Teste a Lótuszligetben, Ellana főtemplomában pihen.

Kinézet: Holtában is természetes szépséggel ragyogó, fiatal nő.

Sashaindi Hurrina és Beitah Hurrina

dzsad követek

Jellemzés: A modul ideje alatt már napok óta halottak. Fiú és lány testvérpár, Galradzsa felkent papjai. Sonor kérésére a imámok nagytanácsa átküldte Taba el Ibarából az Éjszaka Fényessége nevű ereklyét, az ereklye kíséretével szolgált a testvérpár.

Pyarronhoz és a Dúláshoz nem sok közük volt, bár szimpatizáltak az Államszövetséggel, biztosan ott hagyták volna a várost, ha időben megtehették volna. Szerencsétlenségükre itt ragadtak az ostrom alatt, így legjobb tudásuk szerint védik és rejtik az ereklyét.

Kinézet: Negyven éves, egymásra felismerhetően hasonló testvérpár, jellegzetes dzsad vonásokkal és ruházattal.

Iszadunibi Zerib

a dzsad követek kísérője

Jellemzés: A Hurrina testvérek kísérője és tanonca, Galradzsa még fel nem avatott, leendő papja. Két évvel ezelőtti zarándoklatának kezdetéig egész életét Al Abadanában töltötte, erős dzsad háttér és kultúra jellemzi.

Kinézet: Még huszadik életévében sem járó dzsad fiatalember. Díszes, bő öltözéke dzsad hagyományokat követ.

Jellem: Fiatal, lelkes ifjú, aki óriási megtiszteltetésnek tartja, hogy diplomáciai követségben járhat el Pyarronban, és mindemellett az otthonában híres Hurrina testvérek mellett válhat pappá. Szerény és alázatos tanonc, de az ostrom megtörte a lelkét: mindennél jobban várja, hogy véget érjen a kráni pokol és hazatérhessen.

Motiváció: Az ostrom túlélése mindenek felett. Emellett él még benne a kötelességtudat, hogy a Galradzsa papok halála után ő a felelős az Éjszaka Fényessége ereklyéért, de ez néha elszürkül a halál árnyékában.

JK-k hozzáállása: A JK-kban felmerülhet a morális dilemma, egyfajta ellenséges népitélet vagy rasszizmus, hogy a dzsadok azok, akik miatt a kráni orkok Al Bahre Káhremtől fűtve harcolnak.

Krán oldalán

A kráni sereg

1. **Nomádok** nem nagyon vannak jelen, Shikan kán seregei épp Sempyert ostromolják. Elvértve található csak néhány nomád, akik hozzácsapódtak a kráni seregekhez.
2. **Orkok** alkoták a kráni sereg derekát. A források megosztanak számokról, egyes helyeken milliókat, máshol százezreket írnak – a teljes Dúlásra értve.
 - a. Arról sehol nem írnak, hogy a Szent Város ostrománál hány ork volt, mi egy-két százezerre tesszük az ostrom kezdeti létszámukat, és néhány tízezerre a modul ideje alatti létszámukat.
3. **Légiósok** alkotják a sereg elit egységét. Kis létszámú, kb. 1000 fős egység, melynek mindegyik tagja kiemelkedő felszereléssel és tudással rendelkezik a maga területén. Egy légiót nem ezer fős katona csoportként kell elképzelni, hanem egy rendkívül összetett, hálózatos felelősségű felépítéssel rendelkező, elit egységet, melyben mindenkinek megvan a maga helye.
 - a. 5 tucat fürkész / felderítő: nem a harc, hanem az információ szerzés a dolguk.
 - b. 3 tucat pusztító: nem a harc, hanem a pusztítás a feladatuk.
 - c. 4 tucat légiósként egy centúrió és egy vajákos: a harc az életük.

A birodalmi légió alkotja a sereg legveszélyesebb és legeredményesebb részét! A krónikák szerint mindössze 67 fős veszteséget szenvednek a Dúlás során!
4. **Ostromfegyverek** természetesen jelen vannak az ostrom során. Három főbb típusuk van:
 - a. Orkok kezdetlegesebb, fából eszkábált szerkezetei, pl.: ostromtorony, faltörő kos, és egyszerűbb katapult. Ezek nagy mennyiségben vannak jelen, a Szent Város védelmével mégsem tudtak mit kezdeni annak különleges megerősítettsége és mágikus támogatása miatt.
 - b. A nagyobb méretű, szívós és erős bestiákat ostromfegyver jelleggel is bevetik, pl.: kaputörésben vagy falbontásban.
 - c. Mágikus módszerekkel is próbálják áttörni a fizikai védelmet a csatamágusok.
5. **Mágiatudók** eleinte kevesen, de idővel egyre többen vannak, nem ritka köztük az aquir származék. Különböző specialitásokkal rendelkeznek: démonlovasok, bestiamesterek, csatamágusok, mentalista kémek alkotják a sort.
 - a. A modul ideje alatt több száz kisebb hatalmú, támogató mágiatudó harcol Krán oldalán, és kb. két tucat kiemelkedő hatalmú, aquir vérű varázsló.
6. **Bestiák** különböző egyedei is támogatják az ork sereget. Ezek mindenféle méretben és változatban előfordulnak, de egy közös bennük: harcképesek és veszélyesek. Nagy kárt jellemzően nem okoznak, mert nagy hátrányuk a kontrollálhatóság: még idomárjuk / gazdájuk irányítása alatt is gyakran több orkot ölnek, mint ellenséget. Nem harci hatékonyságuk miatt, inkább mentális hadviselés céljából vannak jelen.
7. **Túlvilági lények és démonok** kis számban, de előfordulnak a csataterén. Akárcsak a bestiák, ők is inkább mentális hadviselés miatt vannak jelen – a magasabb szintű pyarroni papok gyorsan visszalökik őket saját síkjukra.

Ucchk'sniorr, a Legyőzhetetlen

kráni ősaquir



Jellemzés: Az Idő Ura, a Legyőzhetetlen, az Elfek Mészárosa, a Nem Létező – számos neve közül egyet sem ismernek a Birodalmon kívül. A belső tartományokból származó ősaquir gondolkodása, múltja, tudása, semmije nem hasonlítható az embernépekhez – olyan lényről van szó, aki az időt évszázadokban és millenniumokban méri. Egyetlen oka, hogy Lar-Dor tiltott krónikái nem emlegetik egy lapon a Csontlovaggal, vagy az Opálhajóssal: az, hogy nem tudnak róla. Ucchk'sniorr legyőzhetetlen, mert senki nem látja, senki nem hallja. Volt, hogy évszázadokat töltött el láthatatlan formában egy kráni tartomány székvárosának közepén, vagy Ubar Uled rozsdavörös sziklasivatagjának mérgező gázaiban. Az Ötöd korban évtizedeken át sötételfekre vadászott, hogy újonnan szerzett varázstudását próbálgassa. Birodalmi krónikák szerint személye megegyezhet a legendákból Halott

Lombok Gyermeke néven ismert ősaquirral, aki P. sz. 1110-ben szerepet játszott Godon pusztulásában is.

Kínezet: Általában nem látható, nem érzékelhető a külvilág számára. Ha mégis, a szerencsétlen áldozat egy délibábszerű, környezetével összemosódó, 2,5 láb magas, éjfékete alakot láthat, melynek emberfeletti és sötét mivolta nem hagy kétséget maga után.

Képességek:

- **Harc**
 - KÉ: 90 TÉ: 250 VÉ: 300 CÉ: 100 Tám/kör: 6 Sebzés: 5K6
 - Ép: 13 Fp: immunis AME: immunis MME: immunis Méreg: immunis
 - Szinte sosem harcol, mert a legtöbb élőlény nem ellenfél számára. Aki igen, azzal pedig nem bocsátkozik közelharcba.
- **Mágia**
 - 200 Mp (20. Tsz varázslónak megfelelően)
 - Örökkévalóságig tartó 50 E elemi erő aura él rajta (= 50 SFÉ)
- **Hatalomszavak**
 - 120 Op, Titkos nyelv használata
 - A „Pillanat hatalma” hatalomszó hatása alatt **nem képes aktívan odot használni.**
- **Egyéb képességek**
 - Teste átlényegült az évezredek alatt, így permanensen
 - 1. fokon légiesnek számít,
 - 1 E láthatatlanságnak megfelelő hatás él rajta, melyet tetszés szerint ki-be kapcsolhat
 - Vérmágikus összetartozásban áll egy szolga aquirral, akit bebörtönözve tart egy középső tartományban. A szolga aquir felfog minden, Ucchk'sniorr-t érő sérülést összesen 55 Ép-ig. Gyakorlatban: Ucchk'sniorr az első 55 Ép sérülést nem szenved el.
 - Ucchk'sniorr-t tehát csak úgy lehet megsebezni bármilyen módon, ha először levernek rajta 55 Ép-t, vagy elvágják a szimpatikus-vérmágikus köteléket!

Varázstárgyak:

- Időhullám: Ucchk'sniorr testébe, bal karjába ágyazott aquir ereklye. Ha az ősaquir valakit bal kézzel tudatosan, az ereklye használatának szándékával megérint, arra Időugrás varázslat (ETK 320.o.) hat, az alábbi tulajdonságokkal:
 - Személyes aura nem véd ellene.
 - Az időugrás nagysága / időtartama az ereklye szeszélyétől (KM döntésétől) függ.
 - Saját magára is képes alkalmazni.

Ego: 110. Csak aquir képes használni, ha bárki más, pl.: egy JK megpróbálja, eltűnik az idő síkjának hullámai közt.

kthac Arqun Garthakka, a Rettentő

a birodalmi légió tersiusa



Jellemzés: Arqun, a Hatalmas, a Rettentő. Pyarron városát ostromló kráni légió – elit katonai alakulat – vezére. Tersius, Krán egyik középső tartományának consularja. A Kosfejes úr szemében is kiemelt figyelemmel követett harcos, gyalogsorból küzdött fel magát néhány évtized alatt légiósnak, később pusztítónak, majd évszázadok alatt hadvezérnek.

Légiósai a halálba, és azon túl is követik – állítólag minden katonája a Kárpiton Túlön is kötő vérszerződésben áll vele.

Csak a beavatottak ismerik kthac Arqun hosszú életének és túlélésének titkát: a paktumot, melyet egy démonúrral kötött másfél évszázaddal ezelőtt. A démonúr mágikus hatalmat és emberfeletti fizikumot adott a tersius kezébe, a légiósok között terjengő pletykák szerint már többször

is visszarángatta a Kárpit határáról.

Kinézet: Megnyújtott élete ellenére halandó – túlvilági kisugárzással és harctudással. Emberbőrbe és teljesvérbe bújt démon hatását kelti tekintete és minden mozdulata.

Egyéb: A krónikák szerint ő Sorquas Devastor, Uwel utolsó kegyeltjének legyőzője. Trófeaként Sorquas csatabárdját, a Szomjazót hazavitte Kránba a Dúlás után. Azóta rengeteg délvidéki Uwellovag próbált bosszút állni a Sorquas Devastor haláláért – fejük kthac Arqun fellegvárának bástyafokán szárad. [PPL 1.]

Kiemelt képzettségek: Fegyvertörés Mf, Pusztítás Mf, Pajzshasználat Mf, Fegyverhasználat – csatabárd, kétkezes csatabárd, csatacsákány Mf, Nehézvért viselet Mf, Vakharc Mf, Hadvezetés Mf, Hadrend Mf, Mágiahasználat Mf, Boszorkánymesteri mágia

Kráni ork



Jellemzés: A Birodalom orkjai rendkívül vegyesek, és csak fajukban, származásukban hasonlítanak. Attól függően, hogy mely tartományból és törzsből érkeznek, különböző méretűek lehetnek, más-más faji jegyeket viselnek, és másféle fegyvereket, vérteteket hordanak. Tömegben rendezetlen, irreguláris sereget alkotnak.

Kínézet: Életerős, fáradhatatlan harcosok. Számos köztük a harci sebeket viselők száma. Felszerelésük változó, jellemzőek a nagyméretű

zúzófegyverek, pl. csatacsákányok, súlyos kardok, szöggel vert pajzsok. Szemükben látható a Fű, az Al Bahre Kahrem hatása: elszántan, harci lázban küzdenek, szinte nem is érznek fájdalmat.

Képességek:

- KÉ: 30-60 TÉ: 90-110 VÉ: 100-120 CÉ: -
- Tám/kör és Sebzés: fegyvertől függ, +3 erőbónusz
- SFÉ: 1-3, vértől függően
- Ép: 15-20 Fp: 60-90 AME: 1-10 MME: 1-10 Méreg: +2

Kráni légiós, kráni pusztító

9./15. szintű harcos



Jellemzés: Elméletileg Krán minden tartománya köteles állandóan fegyverben tartani egy tízezer fős – egyes kráni források szerint húsz ezer fős – birodalmi légiót, bármikor bevethető állapotban. Az írott parancs betartása a helytartó hatalmának és lojalitásának függvénye. A külső tartományokban a légiók gyakran a consularok személyes rendelkezésű seregei, olykor fegyelmetlen ork csürhék vagy gyülevesz nomád lovashadak. A tiltott tartományok szerfölött ritkán fásasztják magukat légiók kiállításával – egynémely tiltott tartomány lakosságának létszáma nem is tenné lehetővé ekkora sereg kiállítását –, s ha mégis, abban általában kevés a köszönet. Igazán ütőképes seregei az örökletes

helytartó dinasztiák irányítása alatt álló tartományoknak vannak, no meg azoknak, ahol a tizenhármak egyike személyesen tölti be a consulari posztot. Ezek a légiók viszont valóban Ynev legfélelmetesebb hadai közé tartoznak; mágiamesterek, beavatottak, túlvilági szörnyek kísérik őket, s ha egyszer megindulnak, senki sem állhat meg ellenük. Erejüket többnyire a belvillongások letörése köti le, a határokon kívülre ritkán vonulnak; az utolsó ilyen alkalom a dúlás volt. Ebben a nagyszámú segédcsapatokon kívül mindössze egyetlen, középső tartományokból származó birodalmi légió vett részt, amely az Aranykör Lovagrenddel vívott gyilkos küzdelmében példátlan, hatvanhét fős veszteséget szenvedett – kis híján megsemmisítve az egész rendet.

A dúlaskor látottak és tapasztaltak szerint, mindhez tartozik öt tucat fürkész (felderítő), három tucat pusztító és négytucat fős egységenként egy centúrió és egy vajákos. A katonákat a seregvezér, kráni szóval tersius vezeti, ám igazi parancsnokai a strategisek és tanácsadók. [Summárium 400. o.; Renegát 270.o.; A kos és a kobra éve, 82. o.]

A modulban szereplő légió, Arquan Garthakka serege mindössze 1000 fős.

Kínézet: A légiósok már ránézésre is rendkívül fegyelmezett, képzett harcosok. Vértjeik és fegyvereik tiszták, karbantartottak, jó minőségűek, gyakran mágikusak. Egytől egyik válogatott és tapasztalt katonák. Felszerelésük egységes: teljes vért, baljukban nagypajzs, jobbjukban csatacsillag, láncos buzogány vagy lovagkard – attól függően, melyik a leghatékonyabb az ellenféllel szemben.

A pusztító rangba emelkedett légiósok harctudásukkal és hűségükkel érdemelték ki azt, ők a legjobb képességekkel és felszereléssel rendelkeznek. A pusztítók nem viselnek pajzsot, ők a legnagyobb pusztítás érdekében két speciálisan súlyozott, lovagi kardhoz hasonló fegyvert forgatnak.

Légiós képességek:

- Harc
 - KÉ: 50 TÉ: 110 VÉ: 165 CÉ: -
 - Tám/kör és Sebzés:
 - Csatacsillag, láncos buzogány: 2; 1K6+3 (+3 erőbónusz)
 - Lovagi kard: 2; 2K6+2 (+3 erőbónusz)
 - SFÉ: 6 (teljes vértzet)
 - Ép: 12-18 Fp: 90-110 AME: 33 MME: 40 Méreg: +2
- Halálíg harcolnak, sosem ájulnak el.

Pusztító képességek:

- Harc
 - KÉ: 55 TÉ: 145 VÉ: 165 CÉ: -
 - Tám/kör és Sebzés:
 - Lovagi kard: 4; 2K6+2 (+4 erőbónusz) + pusztítás Mf
 - SFÉ: 8 (mágikus teljes vértzet)
 - Ép: 15-18 Fp: 150-170 AME: 75 MME: 75 Méreg: +4
- Halálíg harcolnak, sosem ájulnak el.

Mágiatudók

Jellemzés: A Sötét Birodalom oldalán harcoló mágiatudók rendkívül különbözőek tudásban és specializációban egyaránt, nem lehet őket közösen jellemezni, így egy számos oldalt felölelő, tucatnyi mágiatudó NJK kidolgozása helyett a KM-re van bízva kitalálásuk és használatuk a JK csapat ismeretében. Példák és ötletek arra, hogy milyen varázstudók fordulhatnak meg Krán seregében:

- | | |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| • Ork sámánok | • Csatamágusok |
| • Sötét bárdok | • Banara mesterek |
| • Mágiatudó fürkészek | • Aquir vérű varázslók |
| • Külső tartománybeli boszorkánymesterek | • Élőholt varázslók, lesathok |
| • Félig ember, félig szörny Ranagol-papok | • Külvilági, bérért vagy felemelkedésért Kránt támogató mágiatudók |
| • Birodalmi démonlovások | |

Bestiák



Jellemzés: A mágiatudókhhoz hasonlóan a számos különböző szörny kidolgozása helyett itt is a KM fantáziájában bízunk. A teljesség igénye nélkül néhány példa arra, hogy milyen bestiák fordulhatnak meg Krán oldalán:

- Harci kutyák és farkasok az orkok irányítása alatt
- Wargok [Bestiárium 214. o.]
- Kráni csataló [Bestiárium 130. o.]
- Kráni harci véreb [Bestiárium 131. o.]
- Sanquorák [Bestiárium 192. o.] Teleportra képesek!
- Wakrara [Bestiárium 213. o.] Háromfejű óriások, ostromfegyverként is szolgálhatnak.
- Wywernek [Bestiárium 217. o.] Légi támadások!
- Tetszőleges, KM által alkotott bestiák

Túlvilági lények és démonok



Jellemzés: A mágiatudókhöz és bestiákhoz hasonlóan a számos különböző túlvilági lény és démon kidolgozása helyett itt is a KM fantáziájában bízunk. A teljesség igénye nélkül néhány példa arra, hogy milyen bestiák fordulhatnak meg Krán oldalán:

- Homonkuluszok [Bestiárium 84. o.]
- Kóbor lelkek [Bestiárium 85. o.]
- Káoszfattyak [Bestiárium 123. o.]
- Gólemek [Bestiárium 108. o.] Speciális: láthatatlan légméregből álló banara-gólem!
- Morquor, a Tűzköpő [Bestiárium 52. o.]
- Shereb, a Katona [Bestiárium 54. o.]
- Ranagol démonlovagjai [Bestiárium 138. o.]
- Tetszőleges, KM által alkotott túlvilági lények és démonok, akár démonurak.

Kráni tizenhármak

Lásd Magyar Gergely cikkét a Kráni Tizenhármakról itt:

<https://kalandozok.hu/cikkgyujtemeny/kieg%C3%A9sz%C3%ADt%C5%91k/geofr%C3%A1mia/f%C3%B6ldrajz/ynev/orsz%C3%A1gok1450079742/kr%C3%A1n/kr%C3%A1ni-tizenh%C3%A1rmak-r1914/>

A VÁROS HELYSZÍNEI

Az ostromhelyzet

Rövid összefoglaló arról, hogy áll a város a modul kezdetén.

- A város összes peremvárosa már elesett. A százezres ork seregek gyakorlatilag az első hetekben elfoglalták ezeket a területeket. Már 3 hónapja vannak kráni uralom alatt, az ellenség gyakorlatilag már berendezkedett ide, de még mindig nem sikerült mindent felprédálnia ennyi idő alatt sem.
 - Ez a térképen a 6. - 12. városrészeket jelenti.
- A város belső magja, az ősi Fellegváros még pyarroni kézben van. Ahogy a krónikák is megírták utólag, ide szorultak vissza a túlélők az Aranykör Lovagrend tagjai védelmében, akik 3 hónapja tartják hősiesen a falakat.
 - Ez a térképen az 1. - 5. városrészeket jelenti.

Manaháló

(Ó-)Pyarron Ynev kontinensének 11 mana gócpontjának egyikére épült. [PPL 1, 159. o.]

A Fellegváros rúnatornyainak manacsapdái a modul kezdetén még jól működnek, és a védők javára döntenek a mérleget, már ami a manahálót érinti. Ez a következőket jelenti:

- A Fellegvároson belül a mana sűrűsége koncentrált, azaz a kontinensen létező legsűrűbb. Gyakorlatilag lehetetlen kimeríteni!
- A Fellegvároson kívül a mana sűrűsége híg (a manacsapdák innen elvonják a manát). A mana visszaáramlása 1 Mp/ kör, így egy-egy nagyobb erejű varázslat gyakorlatilag ideiglenesen manamentes területté tehet egy-egy kisebb területet.
- Ezek a sűrűségek csak a modul 3. napján, a Tizenhármak érkezésével változnak meg. Ekkor a Kráni Istenfattyak hatalomszavaitól a Fellegváros manacsapdái a rúnatornyokkal és a környékbeli manahálóval együtt szétszakadnak – ezáltal manamentes területté téve az egész Fellegvárost.

Nem érdemes mana visszatöltési időt számolgatni, rendkívül lassítja a játékot! Ezért nem is szerepelnek itt a különböző manasűrűségek számszerű játéktechnikai szabályai. Ha mégis szükség lenne rájuk, megtalálod őket a PPL 1. 160. oldalán.

A Szent Város

Pyarron hatalmas, közel négyezer éves város, mérete és kialakítása ennek megfelelően változott, fejlődött az évszázadok alatt.

- Az első évezredben alakult ki az a város, melyet ma óvárosnak, vagy Fellegvárosnak neveznek, s mely a ma álló városnak csupán a magját, összterületének kb. egytizedét teszi ki. Ez a Szent Város legöregebb, és minden értelemben leggazdagabb része. Itt áll az Istenek hegye, a Fellegvár, a legtöbb isten nagytemploma, és ide került az első évezred végén a Gömbszentély is.
 - Ez a térképen az 1. - 5. városrészeket jelenti.
- A Gömbszentély megjelenése P. sz. 1000-ban óriási löketet adott a város fejlődésének, ezrelével érkeztek a bevándorlók Délvidék leghíresebb városába. A következő évszázadok során a város mérete megötszöröződött, majd az évezredek alatt még tovább bővült. Ebben az időszakban újabb és újabb kerületek épültek a Fellegváros központja köré – ezeket hívjuk Peremvárosoknak.
 - Ez a térképen a 6. - 12. városrészeket jelenti.

A Fellegváros

Bár olykor Fellegvárként is utalnak rá a köznyelvben, a Fellegváros nem összekeverendő a Fellegvárral, az Aranykör Lovagrend várerődjével. A hasonló elnevezés nem véletlen: a Fellegvár erődje volt az első kő, amit leraktak a Szent Városban, P. sz. 0-ban. Gyakorlatilag eköré épült az első város – akkor még ezt hívták Pyarronnak.

Ahogy fentebb említettük, az évezredek alatt a belső óvároshoz annál közel tízszer nagyobb összterületű külterületek épültek. A belső óvárost megőrizték, azt hívják P. sz. 3676-ban Fellegvárosnak, utalva annak ősi mivoltára, égi közelségére, és az Aranykör várerődjére; és az egész várost Pyarronnak.

A Fellegváros őrzi ma Pyarron értékeinek és ősi épületeinek legjavát.

A Peremvárosok

Új Kerületek néven is ismeri őket a köznyelv – bár többségük évezredesnél idősebb. Sokat elárul egy város történetéről, hogy Új Kerületnek neveznek egy városrészt, mert az „csupán” két-háromezer éves. Minden viszonylagos – hiszen a Fellegvároshoz képest még azok is valóban fiatalok.

A Peremvárosok jellemzően a lakosságnak, manufaktúráknak, és céheknek adnak otthont.

Fellegvár

A Város egyik legősibb helyszíne, még a Gömbszentélynél is közel egy évezreddel idősebb, a mondák szerint alapköveit maga Elorand nagymester rakta le. Falaiból árad a godoni ősök hatalma és tudása, az ember önkéntelenül is beleborzong, mikor köztük jár.

A dombra épült, hatalmas várerődöt feledésbe merült építészeti ismeretek alapján tervezték, még Észak-Ynevről is csodájára és tanulmányozására járnak az építőmesterek. A hétköznapi embernek mindebből kevés tűnik fel, csupán azt érzékeli, hogy a rendkívül vastag, masszív falak körkörösén, több rétegben ívelnek egymás felett, és ormótlan bástyák tekintenek rá minden irányból.

Az erődön belüli tájékozódás kifejezetten nehéz az először itt járók számára – az egyetlen, mindenhol könnyen megközelíthető helye a tökéletes kör alapú belső udvar.

Megjegyzés: nem ez volt az első fellegvár, melynek P. sz. 0-ban Elorand lerakta az első alapkövét – az a térképen „rég fellegvár” néven szerepel. P. sz. első évszázadban a lovagok áttelepültek a Dorlan másik partjára, hogy közelebb lehessenek Selmo akkori otthonához. Az odaépült „új” fellegvár messze túlnötte a régit, mely bár még ma is áll, már csak egy történelmi várerőd a Fellegvárhoz képest.

A Gömbszentély

Magyar Gergely írása a Papok, Paplovagok 1. alapján.

A Gömbszentély – vagy Égi Templom – Ó-Pyarron városának éke, az istenek milleniumi ajándéka, ami Psz. 1000-ben ereszkedett alá az égből, és azóta is rendületlenül áll a Krad Lovagrend fellegvára fölött. Híven jelképezi a pyarroni istenek mindenhatóságát, a hit tisztaságát.

Kinézet

A Gömbszentély hatalmas, szabályos gömb alakú készség, akár egy gigantikus országalma. Makulátlan, csillogó arany felületén se ajtó, se ablak, de olykor megjelenő vonalakat láthat a szemlélődő. Amikor a nap rásüt, elvakítja a szemet a szikrázó fény, ám árnyékot soha nem vet az alatta elterülő városra. Az éjszakai égen mindig a Délsarok csillagképtől keletre látszik, mozdulatlanul. A várostól távol, akár több napi járóföldről is látható, különösen az éjszakai halovány fénye, ami éjféli alkonyattá fakítja a sötétet a dombon, ahol a Fellegvár áll. Egyesek állítják, külső mintája időnként változik, akik pedig álmukban jártak ott, hatalmas, lebegő parknak írják le legtöbbször – innen ered sok ábrázolás, ami egy díszes, fehér épületekkel és zöldellő fákkal telezsúfolt, kiszakított földdarabként festi le. Állítólag egyre magasabban áll, hogy a növekvő város minden pontjáról jól látszódhasson.

Bejutás

A Gömbszentély mellett, hogy Pyarron és az embernem egységének jelképe, Selmo próféta lakhelye és az istenek kegyeltjeinek szent tanácssterme. Itt található Krad legnagyobb hatalmú ereklyéje, az Aranykör is. A Gömbszentélybe csak azok juthatnak be, akiket Pyarron istenei méltónak találnak rá. A Fellegvár tizenhárom-szögű, fehér kővel borított, őrzött terén szoktak imába merülni azok, akik bejutást remélnek, és ha az isteneknek nincs ellenvetésük, a bebocsátást kérők képe elhalványul, majd megjelenik a Gömbszentélyben. Állítólag sokat számít Selmo meghívása is. Persze Pyarronban sok közrendűvel is találkozhatunk, akik egy-két jó korsó ital

mellett szívesen elmesélik, miképpen jutottak be az aranyló gömbbe... Több próbálkozó járt már pórul, a térmágia rendre kudarcot vall, ha valaki illetéktelenül próbál bejutni, ahogy több kalandozó is maradt már hoppon, aki valamilyen trükkel repülve próbált a közelébe jutni.

Belső

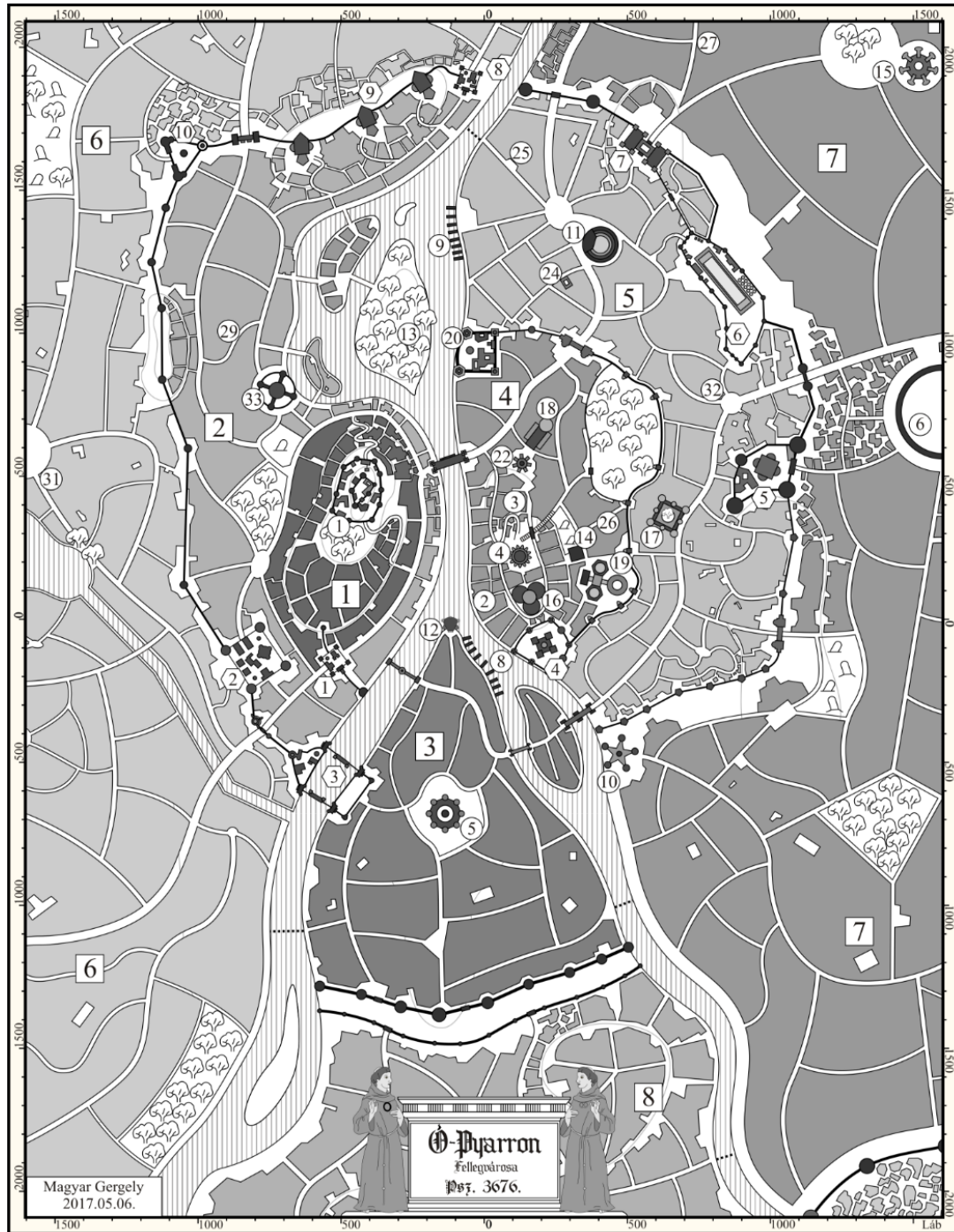
A Gömbszentély nem egyszerű épület. A papok, ha egyáltalán foglalkoznának egy ilyen isteni csoda létének magyarázatával, tézárványról, az anyagi sík és az isteni síkok közös metszetéről elmélkednének. Belső mérete sokszorososan meghaladja azt, amire külső szemlélői következtethetnek. A Gömbszentélyben mindenkinek saját fogadóterme van: a csarnok vagy lyuk egyéni ízléséhez, hangulatához igazodik, aki idáig jut, számít az istenek szemében. A belső részek szintén az isteni kegyelt hangulatához, jelleméhez alkalmazkodik, természetesen a képviselt isten ízlése szerint: ha készülnének feljegyzések, a hatalmas zöld erdőségek, a villódzó, alaktalan mágikus tér, a bokáig érő vizű tengerpart, a sötét kövekkel zsúfolt kősvatag egyaránt szerepelne közöttük. Ha eljön az ideje, vagy a bent járó akarja, a legfurmányosabb módon juthat át a szomszéd terembe, akár emeletek és csarnokok kimeríthetetlen sorát tárva fel. Ha szeretne letekinteni a városra, erkélyt talál, ha a többieket keresi, hozzájuk vezető folyosót.

A Gömbszentély egyetlen állandó helyisége az Aranykör terme, ez a hatalmas, fehér és arany, mégis visszafogottan díszített kupolás terem, aminek egyetlen berendezése a középén, emberfejnyi magasságban lebegő, hatalmas, díszes arany kör, Krad ereklyéje. Belsején időről időre jóslatok, a pyarroni halhatatlanok üzenetei jelennek meg: a rajzolatok csak azok számára állnak össze olvasható szöveggé, akik méltóak az istenek szavaira.

Pyarron város térképei

A következő térképek megtalálhatóak a kalandozok.hu oldalon is:

- <https://kalandozok.hu/ynev/o-pyarron/>
- <https://kalandozok.hu/ynev/o-pyarron-fellegvaros/>



- | | | | |
|-------------------------|--------------------|-----------------------------------|--------------------------------------|
| □ Városrészek | ○ Védművek | ○ Jelentős épületek | |
| 1 - Lovagváros | 1 - Első vár | 1 - Fellegvár (és a Gömbszentély) | 15 - Hét Művészet Akadémiája (Della) |
| 2 - Nyugati Fellegváros | 2 - Dreina vár | 2 - Istenek völgye | 16 - Aranybirodalom (Dreina főtpl.) |
| 3 - Déli Fellegváros | 3 - Vízi kapu | 3 - Istenek-hegye | 17 - Lótszliget (Ellana főtpl.) |
| 4 - Közép Fellegváros | 4 - Régi fellegvár | 4 - Papi Szék palotája | 18 - Kódextár (Krad főtpl.) |
| 5 - Keleti Fellegváros | 5 - Rúnavár | 5 - Tűtorony | 19 - Ikerpalota (Kyel főtpl.) |
| 6 - Újváros | 6 - Tornavár | 6 - Térkapuk tere | 20 - Angyalvár (Uwel-főrendh.) |
| 7 - Zarándokváros | 7 - Kapuvár | 7 - -- | 21 - -- |
| 8 - Védváros | 8 - Északi vár | 8 - Régi kikötő | 22 - Inkvizíciós Szék |
| | 9 - Három óriás | 9 - Új kikötő | 23 - -- |
| | 10 - Pajzsvár | 10 - Rubin-templom (Adron főtpl.) | 24 - Fehér Szárnyak Háza |
| | | 11 - Alborne nagyszínháza | 25 - Háromfejű Bájdorong (bordély) |
| | | 12 - Kagylóvár (Antoh főtpl.) | 26 - Árvaház |
| | | 13 - Istenek kertje (Arel) | 27 - Világ Középe karavánpihenő |
| | | 14 - Némacsarnok (Darton főtpl.) | 28 - -- |
| | | | 29 - Jobb, mint otthon fogadó |
| | | | 30 - -- |
| | | | 31 - Fehér Toll palotája |
| | | | 32 - Városi tanács épülete |
| | | | 33 - Okkult Tudományok Egyeteme |



Magyar Gergely
2017.05.06.

- Városrészek**
- 1 - Lovagváros
 - 2 - Nyugati Fellegváros
 - 3 - Déli Fellegváros
 - 4 - Közép Fellegváros
 - 5 - Keleti Fellegváros
 - 6 - Újváros
 - 7 - Zarándokváros
 - 8 - Védváros
 - 9 - Nyugati peremváros
 - 10 - Délújváros
 - 11 - Déli külsőváros
 - 12 - Keleti peremváros

- Védművek**
- 1 - Első vár
 - 2 - Duna vár
 - 3 - Vízi kapu
 - 4 - Régi fellegvár
 - 5 - Rósvár
 - 6 - Tornavár
 - 7 - Kapuvár
 - 8 - Eszaki vár
 - 9 - Három órás
 - 10 - Párvár
 - 11 - Tornyóvár
 - 12 - Falvár
 - 13 - Érzoni fal
 - 14 - Párvár
 - 15 - Szőlői vár
 - 16 - Érti vár
 - 17 - Zsigovár
 - 18 - Rúnatornyok (5)
 - 19 - Epüsti fal

- Jelentős épületek**
- 1 - Fellegvár (és a Gömbszentély)
 - 2 - Isenck-völgye
 - 3 - Isenck-hegye
 - 4 - Papi Szék palotája
 - 5 - Istenorony
 - 6 - Tarkapuk tere
 - 7 - Hajóverseny-árból
 - 8 - Régi kikötő
 - 9 - Új kikötő
 - 10 - Rabos-templom (Adron főtempl.)
 - 11 - Albornye mauzóleuma
 - 12 - Kegylovár (Anoth főtempl.)
 - 13 - Isenck kerje (Avel)
 - 14 - Némescsanak (Daron főtempl.)

- 15 - Heti Művészet Akadémiája (Della)
- 16 - Asanybördölés (Dreina főtempl.)
- 17 - Látásfűtő (Elana főtempl.)
- 18 - Kődesztár (Krad főtempl.)
- 19 - Iskrapalota (Kvél főtempl.)
- 20 - Argyalvár (Uvel-Szentsch.)
- 21 - Követség palotája
- 22 - Isenckvárosi Szék
- 23 - Nagyvilág Biblioneika
- 24 - Fehér Szármayak Háza
- 25 - Háromtőpi Bujdosong (bordóhly)
- 26 - Arvabár
- 27 - Világ Költője konferenciaterem
- 28 - Duna menedékhely (Acuma)

- 29 - Jobb, mint otthon fogadó
- 30 - Tisza palota
- 31 - Fehér Téli palotája
- 32 - Városi tanács épülete
- 33 - Okkult Tudományok Egyesülete

A MEGÁLLÍTOTT NAP JÁTÉKTECHNIKAI ÉRTELMEZÉSE

Szabályok, melyeket mindenképp el kell mondani előre:

1. Szemet szemért elv: *„Kyel nem túri, hogy bárki életében is kár keletkezzen ez a hatás alatt. Ha valaki szembe megy Kyel akaratóval, vállalja a Sors istenének büntetését!”*
 - a. Az Igazság istene ugyanolyan mértékű csapással bünteti a vétőt, mint amit ő elkövetett.
2. A játéktechnikára nincs ETK szerinti szabályozás. Hogy mindenki ugyanolyan feltételek mellett játsszon, a KM-ek kidolgozták részletesen a lehető legjobb tudásuk szerint ezeket.
 - a. A játéktechnikai viták elkerülése végett legyenek rugalmasak, és fogadják el a KM szavát. **Mindenképp kerüljük el az időhúzó és élményt romboló játéktechnikai vitákat!**

A többi szabályt ne mutassuk meg a Játékosoknak előre! A játék során a karakterek folyamatában szembesüljenek a gyorsaság kedvező, illetve hátrányos hatásaival. Ez a tapasztalás komoly élményt adhat nekik, ahogy szembesülnek a kommunikáció problematikájával, a harc előnyeivel, az önkéntes belassulás vagy az elszenvedett sérülés szorzó szabályával. Beláthatják, a „megállított idő” sem fenékgig tejfel, ám megtanulva használatát nagyon komoly előnyt jelenthet mindenki számára.

Összefoglaló kivonat

Két azonos idősíkban lévő karakter között minden a hagyományos módon működik!

Az alábbi pontok szigorúan két különböző idősíkban lévő karakter közötti relációkat írják le a gyorsított karakter szemszögéből, tipikusan azokat az eseteket, amikor egy JK „megállított időben”, egy NJK pedig „normál” idősíkban van.

Általános

- 10x sebesség szabálya: az alany 10x gyorsabban végez minden műveletet, azaz 10x gyorsabban mozog, gondolkodik, emészt, beszél, alszik, stb.
- A hatás alanyának szabálya: A sebesség növekedés szigorúan csak az alanyra és az ő közvetlen személyes aurájába tartozó tárgyakra vonatkozik. Az alany testének auráján kívül lévő tárgyakra nem vonatkozik, még akkor sem, ha az adott tárgy az illető személyes aurájának része (pl.: kardművész Slan-kardja).
 - Pl.: A karakter kezében gyorsabban pörög a láncos buzogány vagy a kártyalapok. Az elhajtott fegyver viszont a karakter kezét elhagyva lelassul „normál” sebességre.
- Önkéntes belassulás szabálya: Ha a játékosok úgy döntenek, akkor nem kötelesek élni a számukra engedélyezett maximális gyorsaságtöbbséggel. Ennek eredményeképp az elérhető szorzónál lassabb kategóriájú szorzó módosítói fognak élni. Csökkennek az előnyök (pl. HM, és ezzel a hátrányok is (pl.: SFÉ)). A játékost érő sérülések szorzója azonban továbbra is maximálisan érvényben marad, hiszen ez egy tőle független tényező!
 - Szinte minden oldalon használható szabály (pl.: harc, kommunikáció), kivéve: Megjelenés és Gondolkodás.
- Kommunikáció szabálya: Élőszóban az eltérő idősíkban lévő karakterek közt borzasztóan nehézkes lesz a kommunikáció, hiszen a tízszeres sebességgel kimondott szavak a külvilág számára tízszeres sebességgel hallatszanak. A „megállított időben” lévő karakter számára egy városór „Jó napot!” köszönése valahogy így hangzik: „Jjjjjjjjjóóóóóóóóóóó nnnnnnnnnnaaaaaaapppppppppppoooooooottttttttt!!!”

- Megjelenés szabálya: Az önkéntelen mozdulatok, a metakommunikáció, az arcminika is tízszeres sebességgel történik. Tízszeres sebességgel történő lélegzetvétel a külső szemlélő számára örült zihálásnak tűnhet. Tízszeres sebességgel pislog a karakter, stb. Gyakorlatilag képtelenség normális emberi viselkedést produkálni ilyen körülmények között.
- Gondolkodás szabálya: a felgyorsított személy 10x gyorsabban is gondolkodik.
- Retorzió szabálya: Kyel nem tűri, hogy bárki életében is kár keletkezzen ez a hatás alatt. Ha ezt megszegik, büntetést ró ki az elkövetőre. A büntetés egyenesen arányos a felgyorsított JK által okozott sérüléssel.
 - Fp sérülés okozása nem számít.
 - Ép sérülés okozása esetén a JK ugyanannyi Ép-t sérüljön rövid időn belül valamelyik helyzet folyamányaként (KM elbírálása a helyzet).
 - Halál okozása esetén a JK nem élheti túl a kalandot, legkésőbb az epilógusban érje utol Kyel igazsága. Ne öljük meg a JK-t rövid időn belül, nyugodtan játssza végig a kalandot, de nem élheti túl azt.

Harc

KÉ: automatikusan övé a kezdeményezés

TÉ: +200

VÉ: +200

CÉ: változatlan

Tám/kör: 10x

Célpontot megillető SFÉ: +20

Okozott sebzés: változatlan

Elszenvedett sérülés: **10x!**

Kivéző közelharc támadás: A játékos dönthet úgy, hogy kivégez vagy harcképtelenné tesz egy ellenfelet, pl.: az ellenfél mögé lépve átvágja a torkát, vagy leüti. Ilyenkor csupán a 01-es Támadó dobás jelent sikertelenséget, minden más dobás automatikus siker, és még az ellenfél extra SFÉ-je sem érvényesül. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy a normál időnek megfelelő tám/kör illeti csak meg, ám ez a támadásszám mind lehet kivéző közelharc támadás. Az őt érő sérülések szorzója azonban továbbra is maximálisan érvényben marad!

Közelharc fegyverek, pajzsok, vérték: az egyszerűség kedvéért azt mondjuk, hogy egy közelharc fegyver minden második ütközés (sikeres támadás vagy védelem) alkalmával sérül, az ötödik ilyen sérülésnél (tehát a tizedik sikeres támadás vagy védelem esetén) pedig teljesen használhatatlanná válik.

- Egy tárgy sérülésének mértéke a KM ítélőképességére van bízva.

Célzó fegyverek: egy átlagos, kilőtt nyílvevő sebessége 60 láb / szegmens. Ez azt jelenti, hogy egy „megállított időben” mozgó JK képes lehet lefutni azt (de egy lassabb, vagy teljes menetfelszerelésben lévő karakter már nem!). Ha a gyorsított karakter tisztában van vele, hogy egy ilyen lövedék tart felé, könnyedén félreállhat előle. Ám ha nem tud az érkezéséről és az eltalálja, akkor az Elszenvedett sérülés szorzó miatt borzalmas sérüléseket szenvedhet.

Dobófegyverek: egy átlagos, elhajított dobófegyver sebessége 10-15 láb / szegmens. Ez azt jelenti, hogy egy „megállított időben” mozgó JK könnyedén képes lefutni azt, kitérni előlük, az ügyesebbek el is kaphatják. Minden másban a Célzó fegyvereknél leírtak a mérvadóak.

Ütközések, esések, botlások: Az elszenvedett sérülés szorzó miatt ezek a behatások a megszokottnál sokkalta nagyobb veszélyt jelentenek a gyorsított karakterekre.

Pszi és varázslás

A hatás alanyának szabályát kell itt is alapul venni minden hatóidőhöz: egy méreg, egy betegség vagy egy varázslat hatóidejét mindig az alanyának sebessége határozza meg. A területre ható varázslatok hatóideje „normál” időben számolandó.

Példa: Hatodik érzék pszi diszciplína

A hatás alanya a JK maga, így a JK számára 60 körig, a külvilág számára 6 körig tart.

Példa: Telekinézis pszi diszciplína

A hatás alanya egy tárgy, így a JK számára 10 körig, a külvilág számára 1 körig tart. A tárgy „normál” időben fog mozogni.

Példa: Telepátia pszi diszciplína

Használható a diszciplína, azonban rendkívül lassú lesz a „belső időben” mozgó JK-k számára. Ne felejtsük el, hogy a meditáció ideje 3 kör, azaz számukra valós időben 3 szegmens, de ha válaszolni akar egy NJK, akkor az valós időben 3, a JK-k idejében 30 kör.

Példa: Belső idő slan diszciplína

Használható. A hatása alatt álló JK gyakorlatilag a valós időhöz képest 100-szoros gyorsasággal mozog és cselekszik. Attól még Kyel rituáléjának hatása és szabályai ugyanúgy kötik!

Példa: Fanatizálás papi varázslat

10. szintű pap esetén a felgyorsított JK-ra 30 körig (ami a külvilág számára 3 kör!), nem felgyorsított személyekre 30 körig tart. Azaz ebben az esetben a JK-ra való hatása – kívülről tekintve – hamarabb megszűnik.

Példa: Parancs papi varázslat

Az áldozat NJK nem fogja érteni a JK pap szavait, mert az számára érthetetlenül gyorsan, torzul hangzik – így a varázslat hatástalan. Más a helyzet, ha a JK pap önkéntes belassulás szabályát alkalmazza, megfelelő sebességre lassulva működhet.

Példa: Tűzfal mozaikmágia varázslat

A hatás alanya egy terület, így a JK-k számára 60 körig, a külvilág számára 6 körig tart.

Példa: Szeretet/gyűlölet mozaikmágia varázslat

A hatás alanya egy NJK, így a JK-k számára 60 körig, az NJK számára 6 körig tart.

Példa: Akaratátvitel mozaikmágia varázslat

Lásd: Telepátia példáját.

Részletes levezetés Hulla tollából

1. Első lépésben megvizsgáljuk azokat a képességeket, melyek a „Megállított Naphoz” hasonló hatással bírnak a MAGUS szabályrendszerében.

Kizökkent idő (és Fagyott idő) (ETK 188.o.)

Ezek Kyel egyedi varázslatai. Utóbbi az előbbinek hosszabb időtartamú változata.

Játéktechnikai részek a leírásból:

- „a pap képes megállítani az időt egyetlen szegmens erejéig, s ezalatt ... egy teljes kör telik el”

Belső Idő (ETK 123.o.)

A legismertebb ilyen hatást elérő képesség, ráadásul a Kizökkent idő leírásában hivatkoznak is rá, mint hasonló képességre.

Játéktechnikai részek a leírásból:

- „alkalmazója képes saját belső idejét annyira lelassítani, hogy minden – a valóságban – egy szegmensnyi időt egy teljes körnek érzékeljen.”
- „Ez lehetőséget nyújt ... hogy az eltelt valós idő helyett a saját belső ideje szerint alkalmazzon pszi diszciplínákat. Mindemellett ... használója testét is felgyorsítja, így ... egy teljes köre van cselekedni, míg a külvilág számára csupán egyetlen szegmens telik el.”
- „A külső szemlélő érzékei szinte követhetetlen gyorsaságúnak találják a diszciplína alkalmazóját – az időtartam alatt a Kezdeményezés minden esetben a Belső Idővel felgyorsított Slant illeti meg. ... képes kitérni a mágikus lövedékek elől, a rálőtt nyílvevőket akár pusztá kézzel is megfoghatja, és lehetetlen meglepetésszerű támadást intézni ellene.”

Gyorsítás (kapcsolódó képességként: Lassítás) (ETK 321. o.)

Hasonló hatás produkálására képes varázslói mozaik mágia, konkrétan megfogalmazott harcérték-módosítókkal.

Játéktechnikai részek a leírásból:

- „A kiszemelt tárgy vagy személy saját idejének múlását felgyorsítja, miáltal környezete hozzá képest lelassul.”
- „A felgyorsított személy Gyorsasága – bármennyi is egyébként – 21-re szökik fel, s minden körben kétszer annyit támadhat. TÉ-je és VÉ-je 40-nel növekszik, ám minden sebzés (Sp) amit elszenved, megkétszereződik, s minden ellenfélnek +4 SFÉ-je lesz az ő csapásaival és szúrásaival szemben.”
- „A felgyorsított tárgy kevésbé képes kárt tenni a többiben, ám annál könnyebben rongálódik.”

A pillanat hatalma (Summárium 233.o.)

Aquir hatalomszó, amely a fentiekhez képest egy nagyságrenddel erősebb hatást képes produkálni egy adott hatóterületen belül, illetve ugyanakkorát általánosságban.

Játéktechnikai részek a leírásból:

- „A megváltozott körülmények között minden mozdulatra ügyelni kell. ... saját lendületük, hihetetlen gyorsaságuk azonban könnyen saját vesztüket okozhatja. A legtökéletesebb penge is ezer darabra törik, ha saját idejéhez képest túl nagy erővel csapódik valaminek”
- „A helyes iramú mozgást csak rendkívüli türelemmel lehet megtanulni, s aki nem gyakorol eleget, rajtaveszthet egy-egy heves mozdulaton.”
- „Titkos Nyelv: ... az ő ideje szerinti 1 óráig szabadon cselekedhet. A valós időből ezalatt 6 perc telik el, a (ható)körön belül tartózkodók számára 3 kör és 6 szegmens.”

2. Második lépésben értelmezzük a fentieket.

Az időt egyik hatás sem képes megállítani. Hiába írja ezt a leírás a Kizökkent időnél! Ott is csak lassításról van szó, hiszen az 1 szegmenses időtartam alatt 1 kör telik el. Tehát ott is „csak” relatív lassítás történik! Ahhoz hogy játéktechnikát tudjuk rendelni a dolgokhoz, le kell tisztázni, hogy melyik képesség milyen mértékű hatást okoz. A leírások szerint a Kizökkent idő és a Belső Idő 10-szeres gyorsulást eredményez. A varázslói Gyorsítás már nem ilyen kegyes, mert nem szerepel a leírásban a mértéke. Az Időtartamhoz is 1 kört írtak, ami a normál időben lévő külső szemlélő számára tapasztalt időtartamot jelenti. Ám elkövezték azt a „hibát”, hogy leírták: az időtartam alatt kétszer annyi támadást lehet leadni. Ebből egyértelműen következik, hogy kétszer annyi cselekvési időt kap a varázslat alanya, azaz itt 2-szeres gyorsulásnak kell történnie. Azaz a varázsló számára 2 kör telik el, míg a valóságban csak 1 kör. A hatalomszó a legdurvább hatást eredményezi. A megadott cselekvési időtartamok (dialektustól függetlenül) egyértelműen leírják a hatalomszó által okozott gyorsulás mértékét. A hatalomszó alkalmazója a hatókörön kívüli világgal szemben 10-szeres, míg a hatókörön belül 100-szoros relatív gyorsasággal cselekszik. (Érdekességképp megjegyzem, ez szerintem úgy zajlik, hogy önmagát tízszeres szorzóval gyorsítja, míg a hatókörön belül tartózkodókat 10-szeresen lassítja!)

3. Harmadik lépésben, miután tisztáztuk az egyes képességek egymáshoz való arányát, rendeljünk következetes és levezethető játéktechnikát ezek mellé.

Csak a varázslói Gyorsítás tartalmaz egzakt módosítókat, így abból kellene kiindulnunk. Feltételezem éppen azért, mert ez még nincs annyira távol a normál időfolyamtól, mint a többi. Azt viszont látnunk kell, hogy a Gyorsaság és a hatalomszó is vastagon tartalmaz olyan konkrét kitételeket, hogy a nagyobb sebesség bizony nem feltétlenül előnyös minden szempontból. Sőt, olykor önveszélyes!

Sebesség (saját)	Harc-módosító (saját)	Elszenvedett sérülés szorzója	Célpontot megillető SFÉ	Tám/kör (relatív)
x2 (Gyorsítás varázslat)	+40	x2	+4	x2
x4	+80	x4	+8	x4
x8	+160	x8	+16	x8
x10 (Belső idő, Kizökkent idő, Fagyott idő, Megállított idő)	+200	x10	+20	x10
x20	+400	x20	+40	x20
x100 (A pillanat hatalma)	+2000	x100	+200	x100
x200	+4000	x200	+400	x200

Sebesség: az a sebesség szorzó, amit a környezettel (esetleges célpontunkkal szemben) felmutatunk.

Harc-módosító: az a KÉ, TÉ, VÉ (de sosem CÉ) bonusz, ami megillet bennünket a gyorsaság béli különbség okán.

Elszenvedett sérülés szorzója: a bennünket ért sérülés szorzója a normál idősíkből ért hatásoktól.

Célpontot megillető SFÉ: a normál idő természetes ellenállása a gyorsított időből érkező behatásokkal szemben.

Tám/kör: Értelemszerűen a gyorsaságunk által biztosított cselekvésszámbeli többlet a normál időben leledzőkkel szemben.

4. Negyedik lépésben a fenti egyszerű játéktechnikát érdemes kiegészíteni néhány, a józan észből levezethető kiegészítéssel.

Önkéntes belassulás szabálya: Ha a játékosok úgy döntenek, akkor nem kötelesek élni a számukra engedélyezett maximális gyorsaságtöbblettel. Mondhatják azt, hogy én, aki tudok a gyorsaság hátrányairól is, szándékosan lassabban cselekszem. Az adott szúrást lassabban fogom kivitelezni. Ennek eredményeképp az általam elérhető szorzónál lassabb kategóriájú szorzó módosítóival fogok élni. Csökkentem az előnyeimet (HM) és ezzel a hátrányaimat (SFÉ) is. Az őt érő sérülések szorzója azonban továbbra is maximálisan érvényben marad, hiszen ez egy tőle független tényező! Pontosabban nem a szándékosan lassított cselekvési sebességétől függ!

Kivégző támadás: A sebességkülönbségemnek hála, megtehetem azt, hogy a célpont mögé lépek, a torkának szegezem a pengémet, majd kínos lassúsággal átvágom a torkát, kitolom a szemét, leütöm, stb. A játékost ilyenkor a támadás sikeres kivitelezéséhez megilleti a HM bónusz és nem kell tartania az extra SFÉ-től, jó eséllyel (KM döntés) sebeznie sem kell. Ellenben ezzel rengeteg időt elveszteget, ráadásul lemond a sebesség nyújtotta – védelmét biztosító (+VÉ) – előnyökről arra az időre, amíg akkurátusan „kivégez” valakit. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy a normál időnek megfelelő tám/kör illeti csak meg, ám ez a támadásszám mind lehet kivégző közelharc támadás. Az őt érő sérülések szorzója azonban továbbra is maximálisan érvényben marad!

Fizikai visszahatás: Amint a leírásokból is kiderül, a gyorsabb idősíki normál idővel való találkozásának komoly fizikai behatásai vannak. Ha játékos lesújt a pengéjével valamire, a

fegyvere könnyen eltörhet az intenzív behatástól. Ennek modellezésére a MAGUS az STP rendszert használja. (Ennek megfelelőségéről most ne nyissunk vitát.) Az ütással szemben a fém 1/6-os szorzóval rendelkezik. Ám mivel ezek erre a célra készített tárgyak, fogadjuk el, hogy ennél kétszer nagyobb ellenállást, azaz 1/12-t képesek felmutatni. Ezzel szemben áll a fenti táblázat Elszenvedett sérülés szorzója, ami esetünkben $\times 10$. A könnyebb megérthetőség kedvéért vegyünk egy példát: Hosszúkarddal okozott sebzés (1k10) értéke 5 Sp. Ez a hatás a kardon normál időben kapna egy 1/12-es STP vesztést, ami ugye a kerekítés okán nulla. Ám a 10-szeres sebességnövekedésnél az 5 Sp $\times 10 = 50$ Sp. Aminek az 1/12-e már 4 STP. A hosszúkard STP-je kb 40. Szóval a fegyver 10 ilyen csapás után tönkremegy, de már közben is, pár csapás után, komoly sérüléseket szenved! Hasonlóan kell kezelni a gyorsított karakter által forgatott, háritásnál alkalmazott pajzsot és fegyvert is!

Kiterjesztett hatás: A későbbi viták és problémák elkerülése végett el kell fogadnunk, hogy a sebesség növekedés csak annak alanyára vonatkozik. Szigorúan azokra a tárgyakra, melyek aktuálisan a személyes aurájába tartoznak. A karakter kezében gyorsabban forog a láncos buzogány, gyorsabban pörögnek a kártya lapjai. Ám ha ez a személyes aura viszony megszűnik, akkor ez hatás megszűnik és marad a normál idő. Azaz hiába pörget meg egy gyorsított karakter egy bűgőcsigát, mielőst elengedi a fogantyúját, annak sebessége 10-szeresére lassul. Ebből kell következnie, hogy ez visszafelé is működik. Azaz ha valaki kezébe vesz egy fáklyát, az a tartó személy ideje szerint fog égni, azaz a külvilág szemében 10-szer gyorsabban fog leégni. A későbbi problémák elkerülése végett el kell fogadnunk azt is, hogy egy élő dologra, pl. egy lóra, vagy a karakter lábán mászó hangyára sosem fog kiterjedni a gyorsítás.

5. Ötödik lépésben következzenek a problémás kérdések, azaz a GYIK.

Kommunikáció: Élőszóban az eltérő idősíkban lévő karakterek közt borzasztóan nehézkes lesz a kommunikáció, hiszen a tízszeres sebességgel kimondott szavak a külvilág számára tízszeres sebességgel hallatszanak. Ahhoz, hogy normálisnak tűnjön a beszéded a „Jó napot!” így hangzik:

„Jjjjjjjjjóóóóóóóóóóóó nnnnnnnnnnaaaaaaaaapppppppppppppoooooooooooooootttttttt!!!!!!”

Ráadásul, a külvilág mondandója is borzalmasan idegesítően, elnyújtva, tízszeres lassúsággal érkezik meg a felgyorsult személyhez. Ezzel sajnos együtt kell majd élniük a játék során!

Ellenben két azonos időben leledző karakter kommunikációja továbbra is normál módon zajlik!

Megjelenés: Az önkéntelen mozdulatok, a metakommunikáció, az arc mimika is tízszeres sebességgel történik. Tízszeres sebességgel történő lélegzetvétel a külső szemlélő számára örült zihálásnak tűnhet. Tízszeres sebességgel pislog a karakter, stb-stb. Gyakorlatilag képtelenség normális – értsd: nem feltűnő – emberi viselkedést produkálni ilyen körülmények között. Kicsit olyan nem evilági lény érzetét kelti az, aki egy gyorsabb idősíkon leledzik. Minél gyorsabb, annál szembetűnőbb lesz nem evilági állapota.

Célzó fegyverek: Egy íjvessző sebessége ynevi mértékegységekben 60 láb / szegmens. Ez azt jelenti, hogy egy 10-szeres sebességű karakter akár teljes menetfelszerelésben is képes lefutni azt. Ha a gyorsított karakter tisztában van vele, hogy egy ilyen lövedék tart felé, könnyedén félreállhat előle. Ám ha nem tud az érkezéséről és az eltalálja, akkor az Elszenvedett sérülés szorzó miatt borzalmas sérüléseket szenvedhet. Szóval érdemes mindenkor nyitott szemmel járni. Egy gyorsított karaktert az őt a saját mozgásából adódóan megillető Célpont Védő Értéke a sebességének szorzójának megfelelő mértékben veendő figyelembe. Azaz egy 10-szeres sebességű karakter, aki kiszámíthatóan mozog $20 \times 10 = 200$ védelem értéket kap a célzó fegyverek ellen. Amennyiben egy gyorsított karakter használ célzó fegyvert, a sebességéből fakadóan semmiféle közvetlen előnyt nem képes kovácsolni. Ennek legfőbb oka, hogy mielőst elhagyja a vessző az ideget, megszűnik a Kiterjesztett hatás, és a vessző a normál idő szerint halad tovább. Tehát nincs bónusz HM-e a CÉ-re, ellenben a célpontot sem illeti meg a extra SFÉ.

Dobófegyverek: Az e típusba tartozó fegyverek sebessége átlagosan 10-15 láb /szegmens. Minden másban a Célzó fegyvereknél leírtak az irányadóak!

Hatóidő: A Kiterjesztett hatásban leírtak alapján egy méreg, egy betegség vagy egy varázslat hatóidejét mindig az alanyának sebessége határozza meg. Azaz, ha egy gyorsított karakterre

hat, akkor a karakter idejét kell alapul venni. Ha egy gyorsított karakter alkalmazza egy normál idősíkban létező karakterre, akkor a normál idősík szerint kell számolni. Hasonló a helyzet egy önálló hatásként fellépő varázslat, pl. egy Tűzfal esetében is. A gyorsított varázsló kipakolja a tűzfalat és az onnantól a saját idejében, azaz normál időben fog létezni, hiszen nincsen már semmivel sem kapcsolatban, ami kiterjeszthetné rá a gyorsítás hatását. Amennyiben egy gyorsított és egy normál idősíkban létező karakter egyszerre lesz alanya egy varázslatnak (pl. Fanatizálás), akkor az abszolút időt nézve a gyorsított karakter számára előbb fog lejárni a hatóidő, bár a saját idejük szerint mindkettejük ugyan annyi időt tölt el majd benne.

Ütközés, elbotlás: Az Elszenvedett sérülés szorzó miatt ezek a behatások a megszokottnál sokkalta nagyobb veszélyt jelentenek a gyorsított karakterekre.