

The background of the cover is a detailed illustration of a fantastical city. On the left, a massive stone wall features a large, carved hand with an eye in its palm. A wooden bridge with metal railings extends from this wall across a chasm. In the distance, a city with tall, spire-like buildings is visible under a blue sky with white clouds. A red banner with a crest hangs from the top left. The title 'MAGUS' is prominently displayed in a stylized font within a red, rectangular frame at the top center, with the subtitle 'avagy a kalandorok krónikái' below it.

MAGUS.
avagy
a kalandorok krónikái

VÍADOMO

• A TÖRNETETLEN PAJZS •

VILÁGLEÍRÓ SZEREPJÁTÉKOS KIEGÉSZÍTŐ

Nagy Andor és Tantos András

VIADOMO



<http://kronikak.hu/>

Debrecen
2020.

Fantasy szerepjáték kiegészítő

Írta

Nagy Andor és Tantos András

Szerkesztette

Halmi Zsolt

Lektorálta és szöveggondozta

Ocsenás Dorottya, Kovács Barbara, Nagy Tibor

Térkép és címer

Magyar Gergely

Borítókép

Varga Attila

Illusztráció

Balla Péter, Halmi Zsolt

FIGYELMEZTETÉS!

Ez a kiegészítő könyv magáncélra készült nem megjelentetésre. Az itt található szabályrendszer és minden más itt található grafika, jelzésrendszer, stb. mind a Valhalla Páholy kizárólagos tulajdona, annak engedélye nélkül bármilyen átvétele, másolása, felhasználása jogellenes.

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái© valamint az Ynev© név, a logók a Valhalla Páholy© tulajdonát képező bejegyzett védjegyek!

Játékrendszert kidolgozta: Novák Csanád és Nyulászi Zsolt

Minden jog fenntartva, beleértve az egész vagy részletek reprodukálását és kiegészítő anyagok megjelentetésének jogát!

All rights reserved!

Copyright© 2015-2019

<http://kronikak.hu/>

Első Kiadás

Készült Debrecen, a 2019. évben

Előszó

alán azért kötődöm a magasan lévő helyekhez, mert egy Voul nem is vonzódhat máshoz. Amikor majd nem egy fél évtizeddel ezelőtt belekezdtem ennek az anyagnak a kidolgozásába, valahol reméltem, hogy soha nem fog véget érni a keresgélés, az ötletelés és az anyaggyűjtés. Sok jó barát állt be mellém, és támogatott az idáig vezető úton, de sajnos voltak olyanok is, akik leváltak. (Ezt nagyon sajnálom!) Sok mindenkinek tartozom köszönettel, de néhány embert mégis kiemelnék közülük.

Első sorban köszönettel tartozom Tantos Andrásnak, azaz Tantinak, akik barátként mellettem állt, akármilyen probléma is merült fel az életben! Amund és a Krónikák.hu szerkesztősége pedig annyi tanáccsal és bátorítással látott el, hogy az remélhetőleg még tovább fog hajtani más anyagok kidolgozásához is.

Az a cél lebegett mindvégig a szemem előtt, hogy egy olyan kiadványt tudjunk elkészíteni, amely példa lehet azok számára, akik szeretnének közös szerelmünknek, a M.A.G.U.S.-nak egy adott részével foglalkozni. Továbbra is erre ösztönzők mindenkit! Mi vagyunk azok, akik a világot tovább építhetjük, együtt!

Éveken keresztül teszteltem a tartalomban felsorolt elemeket, és próbáltam lassacskán az emberek közé csempészni ennek a fantasztikus helynek azt a képét, amelyet én minden alkalommal látok, amikor itt játszom vagy mesélek! A tapasztalatom alapján mindig vakfoltja ez az átlag játékosoknak, fontos szerepe ellenére. Reménykedem, hogy ez nagyot fog ezután fordulni.

Minden kedves olvasónak kívánok sok, készüléssel és játékkal eltöltött időt!

Ishidu, a Voul

„a Múltból egy Jövőbe vezető úton”



Viadomo

*A halandók az égre néztek
Mindenhatókat kerestek
Állandó pontokat és téged
Találtak helyettük*

*A bőség forrása, az eső eredetű
Mert esendő a pyar lélek
És távol emelkedik mindentől
Mi gyarló és mundén*

*De asszonyok között kiemelkedő
Hűséged a larmaron ugaron, hogy
Tekinteted egyként veted szántó -vetőre
És bankárra, ércszavú fiaid mellett*

*Függőhidadon állva, tornyaid üvöltő
Magosában asszonyaid nem érzem magaménak, ölük hideg és védett
Talán ha Csillagporban merítkezem
Méltó leszek Dreina nyoszolyára*

*S tudom hogy nem, hogy
A múlt súlya bércekről ránt le sziklát
És engem múlt hordalékába, de veled
Merítkezve, felkentjeid által újra
És újra az aranyos napfelkeltéig*

*Veled szédülök a civilizált világ
Szélén és túl oroszlánszívvel
Is hitetletlenül, mint akinek
Nem jutott kegyed*

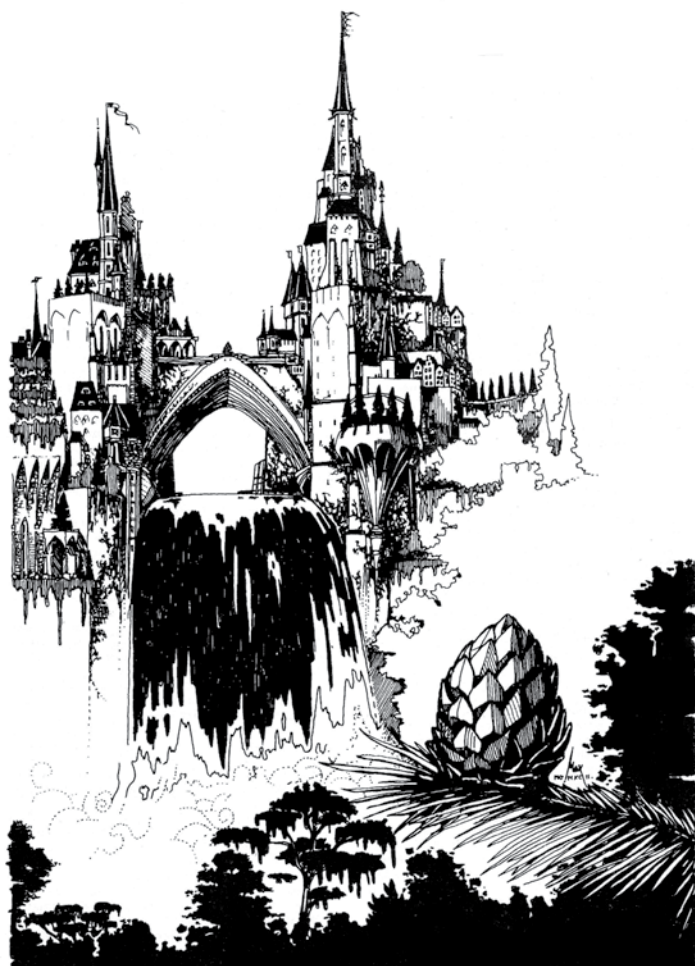
*Hát ez az örület űz le Gólemek
Mítikus terén át karodba végig
És még lejjebb e sötét és száraz
Tengerbe, bocsásd meg szívem*

*Más horizontra vár és a hajnal, az
A színesfémes, érces, hangos, tudod
Aranyos a Kapuk terén ér mint trollt
A hídtól távol s míg ő kövé se válna*

*Én épp úgy lépek át megszokott káoszomba, halszagú otthonomba
Vigasztalan és békétlén, felhajtómban
Örízve dél forró szeleit még*

Cloud Boohen





Hittel

Kiadványunk első fejezete kifejezetten a város történelmével és jelenével, valamint az itteni élettel foglalkozik. A következőkben nem a játéktechnikai, hanem a szerepjátékos oldalról megközelített információkat írjuk le, amelyek ötletekkel szolgálhatnak kalandmestereknek, és játékosoknak egyaránt. Viadomóval kapcsolatban a lehető legtöbb információval kívántunk szolgálni, hogy elképzelhetőbbé tegyük. Bepillantást nyerhetünk ezáltal abba a közösségbe, amely arra született, hogy bármely ellenség is legyen a kapui előtt, megtorpanásra készítse azt. Mind a múltat, mind a jelent azért vetjük papírra, hogy az, aki ezt a kiadványt a kezében fogja, biztos alapkövekre építhesse a jövő megírását.

„Viadomo a Salumion-hegység egyetlen hegyi hágójára épült, habár valószínűleg a legtöbb helybéli a mai napig nem érti, hogyan. Ameddig a szem ellát, roppant hegyek magasodnak, mintha egészen a világ pereméig meg sem szándékoznának állni. A hágót leszámítva nem akad más út: a meredek sziklafalakon még a tekintet is megbicsaklik, nemhogy a láb, és az odafönt köröző madarak vijjogását szurdokok tucatjai visszhangozzák.

Viadomo egy ilyen szurdokban épült. A fellegvár két ormóttan bástyából áll, amelyek a hágó két oldalán néznek farkasszemet egymással. Két szürke, rusnya varangyos béka, némán gubbasztanak odafent, roppant kapuk odvas szájak, és mintha egymásba csavarodó, nyálkás nyelvet ölténének egymásra, úgy feszül közöttük a híres-nevezetes függőhíd. Nem egyszerűen hatalmas – gigászi. Elfér rajta a tulajdonképpeni fellegvár, a maga száz meg száz apró tornyával, csipjével, zászlójával és mellvédjével. Isteni segítség, mágia, vagy egy örült építész műve-e, a választ csak a lovagok ismerik odafent. Alatta hegyi folyó zúdul alá több száz méter mélységbe, a permet fehéres ködbe burkolja a fent és a lent közötti részt, ahol maga a város kapaszkodik a szakadék falába. Védfalak és rámpák, meredek ösvények meg lépcsősorok, keskeny utcák lejtnek vagy emelkednek, kint és a hegy gyomrába vájt alagútvilágban egyaránt. A város két fele között kötél- és drótpányvák feszülnek, időről időre kosarak, hálós ketrecek süvítenek át a nagy semmi felett, az egyik fecskéfészek-házból a másikba. Közeli rokonok üzennek így egymásnak, és állandóan zeng, remeg ez a permetben ázó mesterséges pókháló.

A hágó járható ösvénye keletről, a lenti síkságról érkezik, bátran felkapaszkodik az erdőben, aztán megérkezik, és rögtön megriad a felette tornyosuló bástyáktól. Ijedten megtorpan az első védfalnál, és a vasalt kapuk mögött gyorsan kis utcákra válik szét, eltűnik a házak között, vagy a sziklában, és a város túlsó felén, a legmagasabb ponton bukkan elő, hogy újfent karavánútként ereszkedjen majd lefelé.”

Uralkodó: Meralof din Pagben nagymester

Államforma: teokrácia (nagymester, 33 Terriad)

Lakosság: 24.000 fő (túlnyomórészt emberek, akiknek elsőprő többsége a pyar rasszba tartozik; kis számban gnómok és khálok, illetve egyéb fajok)

Hivatalos nyelv: a pyarroni legtisztább variánsa

Vallás: pyarroni, selmovita (főként Dreina, de Ellának, Gilronnak, Kradnak, Uwelnek és Dartonnak is van egy-egy szentélye, illetve szolgálai)

Város utcáin járva az első kérdések talán akkor fogalmazódhatnak meg bennünk, amikor ráébredünk arra, mennyire jelentéktelenek vagyunk a szinte isteneket elérő védművekhez képest. Látszik, hogy ezt a várat nem békeidőre tervezték, az itteni lakosok erkölcsé pedig legalább oly megrendíthetetlen, mint az erőd bástyái. Ahogy végighaladunk azokon a kis utcákon az Alsóváros legmélyén, melyek árnyékában bújnak meg csupán az üzletek, iparosok, és mosóasszonyok, amik bárhol előfordulhatnak szerte Yneven, azonnal feltűnik, hogy belőlük mégis sugárzik az a különleges méltóság. Talán egy Ifinhez szokott aszisz utcagyerek, mint a hosszú idő után szárazföldre lépő tengerész, bele is szédülne abba a tőle távol álló rendbe, amelyhez nem kell katonának, vagy világfőnek lennünk, csupán élni kell az életünk. *Miért kell, hogy egy erőd szinte isteni méreteket öltson?*

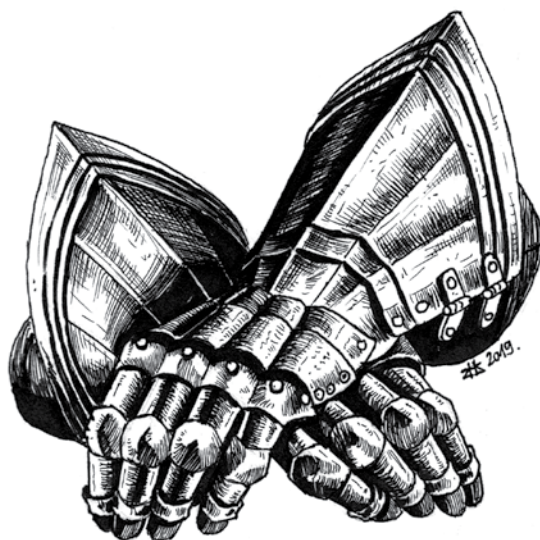
Viadomo alapköveinek lerakása után kutatva a legcélszerűbb Mrinil Heim, Krad felkent kutató papjának naplójából idéznünk, mely a helyiekben megmaradt tradicionális lovagi erkölcs és a Fellegvár felépítésének okait taglalja.

„Az Oroszlánszív lovagrend szárnyalását aggódó tekintetek kísérték. Az ember azt hinné, hogy az akkor még fiatal rend ténykedései a gonosz hatalmak szolgálóinak okoztak álmatlan éjszakákat, valójában azonban az Aranyúrnő régivágású felkentjei voltak azok, akik rettegettek attól, hogy a „bárdolatlan kardcsörgetők” előbb-utóbb átveszik a hatalmat a Szent Városban. Gaude Nery'da, Dreina Kegyeltje, valamint

Gerdewin Rognum, az első Hűséges titkon összehívták a főpapokat, három nap múlva pedig megszületett az a grandiózus terv, mely végül két legyet ütött egy csapásra. Egyfelől lezárta a Salumion legnagyobb hágóját a nomád portyázók elől, másfelől megszabadította Pyarront a militánsoktól. A Papi Szék többi tagja is beleegyezését adta, néhány hónap múlva pedig kétszáz fő vágott neki az ismeretlennek. A többi – ahogy mondani szokás – történelem. Az ortodox irányzat legféltettebb titka még jobban elmélyítené az árkot az új-pyarroniak és a viadomóiak között, manapság szerencsére csupán egy maroknyi beavatott előtt ismert, hisz a cselszövők mindegyike halott, Nery'da levezetését és naplóját pedig a lezuhanó Gömbszentély temette maga alá, és menthetetlenül elpusztult. Vagy mégsem?”

Ahogy az atya szavaiból is láthatjuk, több dolog rejlik itt, mint azt elsőre gondolnánk. Ahhoz, hogy mélyebben megértsük, kicsit jobban kell kutakodnunk Heim írásában. Egyedülálló módon megpróbálta összeszedni, valamint rendszerezni mindazon főbb eseményeket, melyek bármilyen módon befolyásolták a mára kialakult képünk Viadomoról, így egyfajta kronológiát hozva létre:

P.sz. 500 körül: Krán felfigyel Godonra, majd ork hordákat küld ellene.



P.sz. 512: A mágusok birodalma várat emel a későbbi Viadomo helyén, hogy megelőzze a Kos országának támadásait. A neve Xoddar.

P.sz. 982: Egy ismeretlen kóborlovag feltűnése, aki csak Laurenodnak nevezi magát.

P.sz. 985: A kóborlovag egy lovagi torna során elsöprő győzelmet arat minden résztvevő felett, és az erősség urává választják. Ekkortól nevezik Megtörhetetlennek.

P.sz. 988: A Sötét Birodalom seregei ostrom alá veszik Xoddar várát. A vár parancsnoka életét veszti a harcok során, mégis tovább küzd, és érzékeny veszteségeket okoz a kráni seregnek.

P.sz. 992: Shi-krisek csoportja hatol be Xoddarba, és megnyitja annak kapuit a kráni szabadosok előtt. A vár elpusztul, Laurenod lovagnak nyoma vesz.

P.sz. 1902: Dreina-lovagok egy militáns, szakadár ága megalapítja az Oroszlánszív lovagrendet, mely rövid idő alatt nagy népszerűsége tesz szert.

P.sz. 1980: Pyarron vezetői eldöntik, hogy egy hatalmas várat emelnek a Salumion-hegység egyetlen hágójának két oldalára, hogy megvédjék magukat a nomádjárásoktól.

P.sz. 1985: A rend egy csapat lovagot és csatlóst küld, hogy felderítse a hegységet, Humbyr al Viad vezeti őket. Nagy meglepetésükre egy maroknyi emberlakta települést találnak a hágó környékén, lakóik egy a pyarronival rokon nyelvet beszélnek. A különítmény belakja az egykori godoni erősség romjait. A történetírók szerint a hágók lakói mosolygós arccal, étellel és itallal fogadták a páncélos daliákat, a valóságban azonban a többségük annyira bizalmatlan volt, hogy még kisebb-nagyobb csetepaték is kialakultak közöttük.

P.sz. 1986: A lovagok találkoznak a bygladzomi gnómokkal, akiket a hegység mélyén élő koboldok a felszínre szorítottak. Az Aranyúrnő páncélos vitézei a kurta teremtmények segítségére sietnek, és néhány véres csata után megfutamítják a jókora túlerőben lévő, de nyűlszívű kobold sereget, és elfoglalják a városukat. Emberi és gnóm rabszolgáikat szabadon eresztik, és

mesés aranykincsük is a rend birtokába jut. Ezen kiszabadított rokonok győzték meg az őslakókat, hogy a pyarroniak a javukat akarják.

P.sz. 1999: A vár alapkövének letétele.

P.sz. 2007: Humbyr al Viad rábukkan Laurenodra, akit a gnómok legendái hegyek mélyén alvó vértesként emlegetnek. Paktumot köt a kárhozott, vérivó lovaggal, mert az ellenségük közös.

P.sz. 2017: Viadomo várának elkészülése. Az időközben nagymesterré választott Humbyr al Viadról elnevezett erősséget a Három Pajzs Szövetségének részesévé nyilvánítják.

P.sz. 2023: Viadomót a rend kitartó és fáradhatatlan érdekérvényesítésének köszönhetően felveszik a Pyarroni Államközösségbe, ennek szimbólumaként megalapítják a Fehér Egyetemet. Mindenképp megemlítenőd, hogy ennek ellenére az Oroszlánszív lovagrend a 2017-es dátumot tartja a csatlakozás évének.

P.sz. 2026: Darl al Bolodes nagymester betiltja a dzsad bankházak működését.

P.sz. 2050-es évek: A rend terjeszkedése a Délvidéken.

P.sz. 2072: A Fehér Páholy varázslói állandó térkaput hoznak létre a várban.

P.sz. 2100-as évek: A rend Északföldén próbál terjeszkedni, míg a vár kisebb városokkal kiegészülve a Salumion hegy bércein Viadomo is hasonlóan tesz.

P.sz. 2320-as évek: Koboldok törnek be a vár alatti kazamatákba, de a védők állják a sarat, és a földmélyi fajzatok véres fejjel vonulnak vissza.





P.sz. 2431: Az Aranyúrnő amforájának megjelenése a katedrális oltárán, így a hirtelen növekvő népesség élelmezési problémája is megoldódni látszik.

P.sz. 2599: Uwel-szentély épül a vár lábánál, amely khuryakja (rendfőnök) szövetségre lépett a Nagymesterrel, hogy a hágó védelmét innentől közösen lássák el. Állítólag maga Devastor, Uwell kegyeltje is jelen volt a szövetség megkötésekor.

P.sz. 3220: A Terriad rendszer megszilárdítása. A Nagymester döntése alapján 33 alárendeltje között osztja szét a Viadomo ügyeivel kapcsolatos posztokat. Az első terriadok kiválasztása a legelső Aranytornán történt.

P.sz. 3327: A Sempyeri Egyezmény megkötése folyamatos kereskedelmi kapcsolat létesítésével járt a Bevehetetlen Vár és a Hamis Szikla között, mely egy frigy létrejöttével pecsételődött meg.

P.sz. 3599: A gólemmanufaktúra megalapításának éve.

P.sz. 3620: Kodel al Ottraes nagymester hadjárata, a khálok letelepítése.

P.sz. 3670: A Dúlás kezdete. A Krán által indított elsőpró erejű offenzíva során csak Viadomo várát nem sikerül bevenni. Az istenek Kegyeltjei mártírhálalt halnak majd, és Gaude Nery'da, a diplomata papnő is köztük van.

P.sz. 3674: Pyarron pusztulását követően a Papi Szék ideiglenesen Viadomóba települ át.

P.sz. 3681: A Viadomói Zsinat éve. Az itt hozott döntések alapján megerősítik az Inkvizíciót, és kemény, határozott fellépést ígérnek a vallás ellenségeivel szemben.

P.sz. 3688: Létrejön a várát Shadlekkel összekötő kereskedelmi útvonal. A Védelmeszők felett rendelkező terriad három újabb századot állít fel, hogy a Domvik országába igyekvő kalmárokat megóvja a nomád nyargalók nyilaitól.

P.sz. 3690: A Sötét Együttállás esztendeje, ami Viadomót sem kíméli. Démonok jelennek meg a semmiből, amiket az akkori nagymester, Furemyl al Kamarinel csak a saját élete árán tud megfékezni.

P.sz. 3694: Meralof din Pagbent választják az Oroszlánszív nagymesterének.”

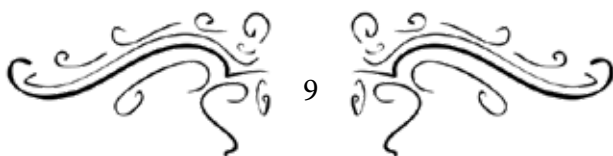
Ahogy azt a fentebbi kronológiából is láthatjuk, igen kusza és rétegetelt témakör Viadomo, és annak lakói. Ahogy a Salumion őslakosainak nyelvjárásában is szerepel; „a legnagyobb bölcs sem tudja, hogy mi jár az ormon ülő sas fejében.” Itt arra gondolunk, hogy az első ránézésre egysíkú, és korlátozott gondolkodású népek a foguk fehérjét nem egymaguk, hanem kollektívan mutatják ki az idő porszemei közé rejtve.



Ahhoz, hogy érezzük annak a bizonyos egy arany Sepia értékét – ami a mi esetünkben maga Viadomo -, elsőként megnézzük, hogy mi is rejlik benne. Majd, ha Dreina is úgy akarja, rezekekre váltva, egyesével tudjuk értékelni, hogy mennyit is nyom az az arany azon a bizonyos mérlegen.

A Salumion-hegység egyetlen hágóján P.sz. 2017-ben fejezte be Dreina Oroszlánszív lovagrendje – az istennő paplovagjainak egy szélsőségesen militáns szárnya - a viadomói vár építését. Az erősség alapját két gigantikus bástya adja, melyeket a hágót jelentő kanyon jobb és bal oldalán emeltek. A két bástya-torony között, a közel száz lábas szakadék fölött függőhíd ível át, ennek tetejére építették a várat, amit a rend első nagymesteréről, Humbyr al Viadról neveztek el. Természetesen Viadomo azóta is terjeszkedik, épületei messze elnyúlnak a hegyek ormai felé, földalatti folyosói szeszélyesen kanyarognak a kanyon falaiban. A vár tervezői elterelték a közeli patakot, vizét az erőd hatalmas tárolómedencéiben gyűjtötték össze. Egy esetleges támadás esetén a gátak felnyithatóak, s a ropant víztömeg az ellenséges sereg nyakába zúdítható. Az ár minden bizonnyal a hegyek lábáig ragadná az ostromlókat. Vaskos, szédítően magas falait ostromverő bozóttal ültették körbe a találékony elmék.

Viadomót eredetileg a Három Pajzs Szövetség kiegészítésére, mintegy Negyedik Pajzsnak építették, ám az erőd az évszázadok során messze túlnőtt a neki szánt szerepen. Mint az Oroszlán Szíve, a lovagrend



világméretű hálózatának központja, nem kényszerülhetett másodlagos szerepre az Államközösségen belül. Saját politikai érdekei voltak – olykor Pyarronnal ellentétesek. Ezért a Papi Szék rövidesen önállósággal ruházta fel, és teljes jogú tagként felvette soraiba.

Az új ország későbbi elpuhulásának úgy kívánták elejét venni, hogy egész területén katonai kormányzást vezettek be, a hadsereget szigorú egyházi irányításnak vetették alá, az egyházat pedig az általuk megreformált hit militáns dogmáira építették. Az ortodox hitsorosaik morózusabbja szerint ezzel minden idők legtökéletesebb zsarnokságát valósították meg.

A Dúlás alatt Viadomo keményen ellenállt. Égretörő falainak bevételel többször megpróbálkoztak mind a nomádok, mind az ork csapatok, még a kráni lovagok egyesített seregei is – mindhiába. Viadomo maradt, ami volt: bevehetetlen.

Az Ó-Pyarron pusztulása és Új-Pyarron felépülte közti években Viadomo adott otthont az Államközösséget irányító Dreina-papok hadának, s mellettük sok ezer menekültnek. Biztonságot jelentő falai mögül készítették elő Új-Pyarron felépítését is.

A főhatalmat az Oroszlánszív lovagrend nagymestere: a predoci származású Meralof din Pagben gyakorolja, az alacsonyabb rangú lovagok előtt a Terriadok – Megbízottak – képviselik akaratát. A pyarroni országok közül mostanra Viadomo az egyetlen tiszta teokrácia, politikai befolyása a Dúlás óta jelentősen megnövekedett. Államukban minden fontosabb irányítói és vezetői posztot a szakadár Dreina-lovagok töltenek be. Igaz, akadnak szép számban papok is militarista rendjükön belül, de ők elsősorban szakrális, liturgikus feladatokat látnak el. Fellelhetők közöttük ugyanakkor a velük egyező elveket valló politikus és diplomata papok, s vagyonukat is ők igazgatják biztos kézzel.

Viadomo hivatalos nyelve a pyarroni; lakossága zömmel Dreina-paplovagokból és –lovagokból, papokból s persze családok katonákból áll.

A lovagok a várban fehér ujjast és szűk, bíbor pantallót

viselnek, a hűvös idő ellen egyszerűen posztóvertjüket öltik magukra. Ünnepeles alkalmakkor mindig teljes- vagy félvertezetben jelennek meg.

Az árak mérsékeltek – a nyitott Kapu itt is érezteti hatását. Viadomóban Dreina-paplovagnak, vagy a rendhez tartozó harcos lovagnak, Dreina-papnak, valamint harcosnak tanulhat az ember. A közbiztonság tökéletes, a hitéletet a pyarroni vallás selmovita irányzata uralja.

Sokan használják a gazdagság metaforájaként Viadomót, mely nagyrészen Dreina, az Aranyúrnő nevéhez kötődik. Egy átlag pyarroni száját gyakran hagyhatja el az a mondat, hogy „Viadomóból szalajtott”, amikor arra utal, hogy valaki a fogához veri a rezet. Ezt valószínűleg csupán féltékenységből teszi az a pór, aki nem tudja, hogy az itteni pyarrok mennyit dolgoznak a napi betevőért - ezt gondolhatja erre a Viadomóból származó beszélgetőtárs.

A gazdaságról:

„Anyagi haladás, tiszta szellemi fejlődés, igaz hit... Elsődleges cél az Aranyúrnő gazdagítása, mind egyházi, mind világi téren. Rendkívüli fontossággal bír a rend és a bölcsen megalkotott törvények tisztelete, az emberek fizikai és szellemi gazdagságának megalapozása és igazságtalanságoktól mentes élete. Az emberek lelki fejlődését, sajátunknak kell tekinteni, ha ezt ők is úgy kívánják. Az emberi haladás feltételei pedig az igazság, a törvény bölcs megalkotása és elbírálása.” – Gerdewin Rognum





Viadomo vérbeli hadigazdaság, az elsődleges feladat a lovagrend és a várkatonaság igényeinek kielégítése. A Salumion mélyén dús vasérctelérek húzódnak, a messze földön ismert fegyver- és páncélkovácsok legnagyobb öröme. A fegyverkereskedelem nem jellemző, az általuk készített termékek oroszlánrésze a hatalmas fegyverraktárakban köt ki, ám az a kevés, ami mégis kereskedelmi forgalomba kerül, még az erioni nemesség figyelmét is felkelti. Az egykori gazdag aranylelőhelyek sajnos már a vár megalapítása előtt kimerültek, mivel a koboldok megszállottan viszonyulnak a sárga nemesfémhez; azt hiszik, hogy szebbé, csillogóbbá teszi a pikkelyeiket. A koboldok gigászi városába alászálló lovagok igencsak meglepődtek azon, hogy az undorító kreatúrák arany nyoszolyákon hajtják álomra a fejüket. Ez a felfoghatatlan kincs lett a rend legendába illő vagyonának az alapja. Vasércen kívül kőst is bányásznak. A hegyvidék rengeteg erdeiben nagyarányú fakitermelés zajlik, és a jelentős bútortipar ellenére kivitelre is jut, hisz még a Hat Város vagy a Kereskedő Hercegségek valamelyikének flottájában is akad olyan hajó, melynek fáját viadomói favágók döntötték ki egykoron.

Mezőgazdasági termelése a fekvése miatt korlátozott. Pásztorai hatalmas kecske- és juhnyájukat legel-

tetnek a vár körül, mert a vidék a marhatenyésztésre már nem alkalmas. De mivel Ynev egyik legnagyobb lovagrendjéről van szó, ezért a legfontosabb – és egyben az egyetlen nagyobb – haszonállat a ló; tenyésztése helyigényes és drága, de egy lovas nem vonulhat gyalog a csatába. A sajtkészítés – legalább tízfélét készítenek – igen fontos mesterség, az erre szakosodott céh tagjai megbecsült emberek, finom termékeiket a helyi és a külföldi is egyaránt jó étvággal fogyasztja. De az itt előállított posztó is Délvidék-szerte keresett árucikk. Az apikultúrával foglalkozók is nagy elismerésnek örvendenek. Reggelente rovarok milliói hagyják el az otthonukul szolgáló méheseket, hogy a hegyvidéki fennsíkokon, szirteken gyűjtött virágporból illatos mézet készítsenek. A legtöbb családnak van néhány köpűje vagy kasa, vallásosságukra jellemző, hogy általában ember formájúra készítik, faragják őket. Az így keletkező női alakban még azok is az Aranyúrnőre ismernek, akik nem a panteon isteneihez fohászkodnak. Az országnyi erődítmény híres gyertyaöntő ipara szintén a parányi rovarok légióira épül. A halászat is fontos szerepet játszik a viadomóiak életében, nincs olyan hét, hogy ne kerülne valamilyen változatosan elkészített halhús az asztalra. A sózott halakkal teli hordók pedig még Sempyer piacaira is eljutnak.

Növénytermesztés terén elsősorban a fellegvár körüli olajfaültetvényeket kell kiemelni. A csodaszép, bő termést hozó fák többsége szinte egyidős az országgal, a fekete bogyóért, valamint a belőlük sajtolt olajért még a Hétarcú országában is jó pénzt fizetnek. Viadomo minden másból behozatalra szorul, irdatlan hombárjait shadoni és edorli kalmárok által szállított gabona tölti meg, melyből évekig kihúzza, ha szükséges. Kevés lakónak van elég helye arra, hogy háztáji veteményese legyen, ezért a zöldségek és gyümölcsök ára az átlagosnál magasabb. A hegyek mélyére nyúló mesterséges és természetes járatokban egy ízletes gombafélét termesztnek, melynek gondozását még a gnómoktól tanulták.

Az iparosoknak sincs könnyű dolga az ormótlan fa-



lak között, mert bármilyen céhmesterség ellátásához az engedély megszerzésének nehézségét az erionihoz lehet mérni. Külön terriad foglalkozik a korlátozott helyre beszorított céhek elosztásával, és azok munkavégzésének irányításával. Ahhoz, hogy itt valaki szatócsboltot vagy kovácsműhelyt nyithasson, vagy éveket várhat a hely felszabadulására – és akkor sem biztos, hogy a számára optimális területen kap ingatlant -, vagy jó kapcsolatokkal kell rendelkeznie a felső körökben.

Érdemes itt megemlíteni azt a különleges mézfajtát, amit kizárólag a környéken élő méhek készítenek, és fontos szerepet játszik a város gyógyászatában is. Ennek a gyógyhatású nektárnak a neve Dreina Könnye, mivel a papok nem találtak olyan virágot a közelben, ami okozhatja ezt a hatást, így az Aranyúrnő áldásának tulajdonítják. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy a Sebgyógyítás képzettségben járatos karakter - amennyiben ezt is használja az ellátáshoz -, a gyógyulási idő felére csökken a vágott és zúzott sebeknél.



Sok helyen feltűnt már a *terriad* szó, viszont ennek kifejtésére nem volt még mód. A továbbiakhoz lássuk, hogy mit is jelent ez a rang.

*„Rézkapuid előtt állok halandó testemmel,
Hitemet a te rendednek áldozom
Szívem a kulcs, kegyed a zár.*

*Ezüst kapuid előtt térdelek kiürült elmével,
Vassal gyarapítom a te gazdagságodat,
Karom ereje a kulcs, türelmed a zár.*

*Arany kapuid előtt fekszem megtisztult lélekkel,
Hűségemmel táplálom hűségedet,
Tettem a kulcs és szavad a zár.*

*Minden kapun túl, mezítelenül előtted,
Ürességem emeled fel,
Méltóvá és szerelmetessé teszel
DREINA,
És én mindörökké áldalak Téged!”*

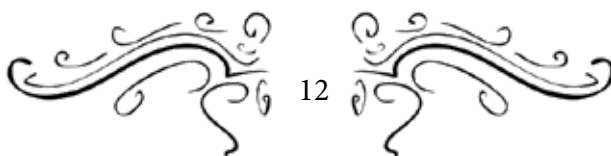
- A Terriaddá avatás esküje

Viadomóban szigorú, megcsontosodott társadalmi hierarchia szerint épül fel a rend. Legelöl a teljhatalmú nagymestert találni, aki minden esetben a terriadok sorából emelkedik ki. Közvetlenül utána a mindig harminchárom főből álló, különböző szerepeket ellátó, ám minden esetben paplovag kasztú terriadok állnak. Minden terriad a saját pozíciójának megfelelően, a kormányzás egy adott ágában segíti a nagymestert, és tanácsaival látja el őt. A ter rangjelző előnevet használják a nevük előtt. Őket követik a közvetlenül alájuk tartozó paplovagok, papok és nemesek. Utóbbiak minden esetben valamely terriad hűbéresei, a hűbértartásokat pedig ez a harminchárom kiváltságos osztja szét köztük. Az Erionhoz hasonlóan minimális termőföldterülettel rendelkező országban ez elsősorban jogokat jelent. Mindezek alapján az, aki Viadomo várában független akar maradni, hamar koldusbotra jut. A ranglétra következő foka a katonaság – értük külön terriad felel. Ez a poszt értelemszerűen nem túl népszerű. Az itt élő, nem lovagi rangú khálok is ebbe a társadalmi rangba tartoznak. Utánuk következik a város köznépe. Az őslakos gnómok a hierarchián kívülre esnek, és ez így felel meg mindenkinek.



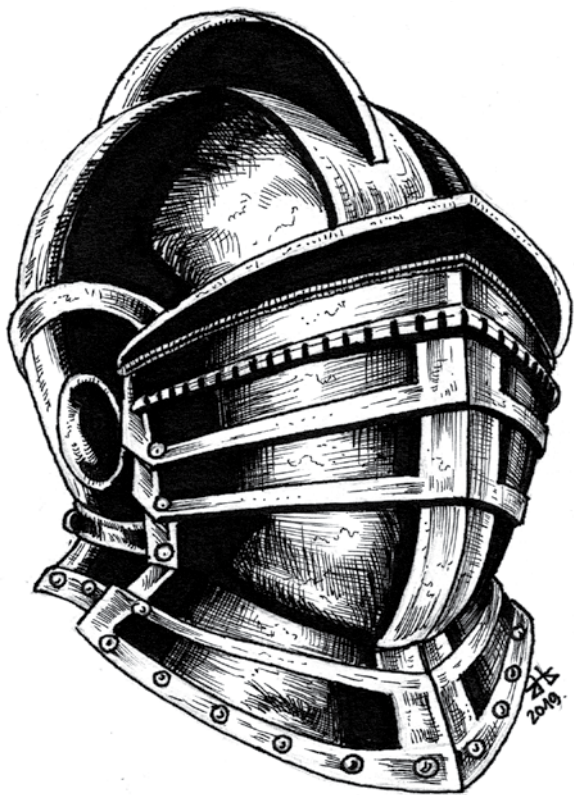
Viadomo felépítése

A város legmeghatározóbb épületeinek számító két bástya mára már nem az itteniek kizárólagos lakóterülete. A népesség számának bővülésével az igényekhez igazodva a város terjeszkedni kezdett a hegy csúcsán. Egyedi módját választották a hely teljes kihasználásának, amely az építészet különlegességeivel foglalkozó Krad-papok szívében biztos, hogy nyomot hagyott. Kialakításra került egy Alsó- és egy Felsőváros, amely Viadomo esetében szó szerint értendő. Előbbi valóban alacsonyabban helyezkedik el vajatokban, kisebb alag-





Alsóváros



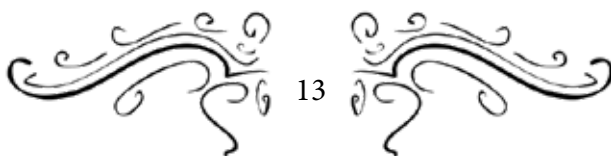
utakban és mesterséges szurdokokban két oldalról, fallal határolva. A kisebb utcák itt inkább hasonlítanak nyitott tetejű folyosókra, és ennek megfelelően a lakóházak és fontosabb épületek is a hegy falába és abból épültek. A nemtelenek, iparosok és az alacsonyabb társadalmi rangba tartozók lakhelye ez, bár igaz, hogy a különböző területek ára itt is meghaladja egy várossáallam polgári házáét. A Felsőváros pedig - ahogy a neve is mutatja - ezen járatok és kanyonok felett magasodik. Van olyan hely, ahol akár 40 ynevi láb magasság különbséggel. Az egymástól jól elkülönített, az Alsóváros vonalaival körbehatárolt égis érő „szigetek” között csak úgy, mint a két hatalmas védmű között, függőhidakon lehetséges az átjárás. Itt a fontosabb épületek foglalnak helyet, mint Dreina helyi főtemploma, vagy az Oroszlánszív lovagrend rendháza. A két város között a közlekedést hatalmas lépcsőkkel oldották meg, de a fellegvárakból mind a két városrészbe egyenesen megoldható a közlekedés szükség szerint.

A gólemmanufaktúra

A 3599-es év elején került megalapításra, az akkor még ifjú Dreina-pap, Ebann Sanpolro elképzelései alapján, amihez nem kevés támogatást kapott az egyháztól. Az elsődleges cél az volt, hogy az egyre csak épülő és terjeszkedő vár karbantartása ne ürítse ki a kaszárnyákat. Ebann mester előrelátó volt mivel mindezt a Dúlás éveit megelőzően indítványozta; az év esős évszakának végére már meg is alkották az első kreatúrát, ami már aznap munkába is állt, ezzel demonstrálva egy új kor kezdetét. A megalapítás és az első gólem elkészítése közötti hosszú idő oka az volt, hogy Ebann nagyon maximalista ember, és az istennő erejével életre hívott lények testét a legjobb mesterekkel akarta elkészíttetni. Hosszú tárgyalásokat folytatott Vokput Kaarghurióval, a gnómok helyi vezetőjével, aki szintén magának tudhatta ezt a jellemvonást. Megegyezésük alapján minden a kezeik közül kiadott munka, csakis a legjobb lehet, és a lehető legjobb alapanyagokat hajlandóak csak használni. Az Aranylovag névre elkeresztelt első gólem a mai napig megtekinthető az Alsóváros szívében található Gólemek Terén. Egyfajta cégér. Kevesen tudják csak, hogy a kezdeti viták következtében van kiállítva, és nincs munkára fogva, mivel Vokput nem hajlandó élete főművét alantas feladatokra használni. Egy esztendőn keresztül készült, és a befogadó lovagok tiszteletére egy oroszlanfejes páncélt viselő vitézt mintáz. A manufaktúra szolgáltatásait egyébként magánszemély is igénybe veheti, csengő aranyak fejében. A varázsszobrok papi felügyelet mellett bármilyen nehéz fizikai munkát elvégeznek.

A Csillagpor Fogadó

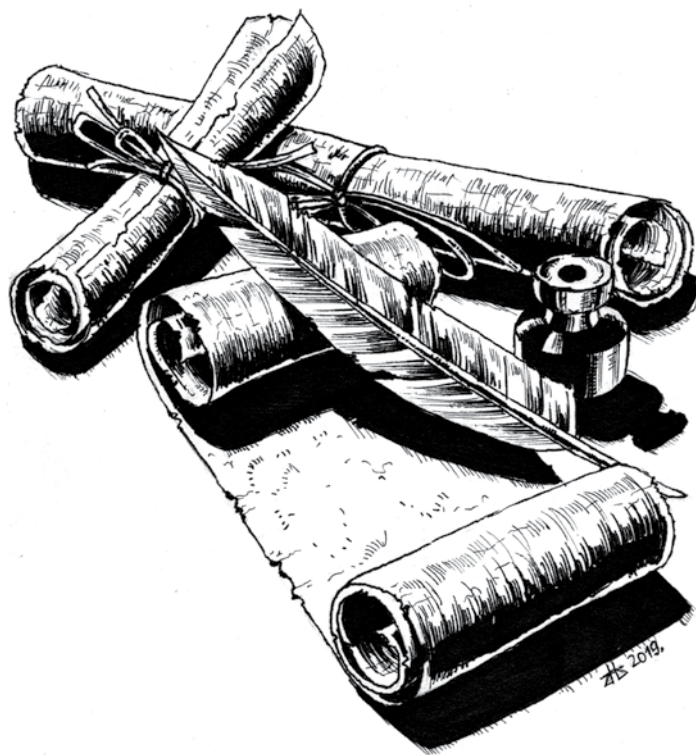
A főtérbe torkolló sikátorok egyikében áll, cégéren cirkalmas, régen méregzöld felirat hirdeti a nevét. Kicsiny hátsó udvara a városfalnál végződik. Az étel jó, az árak átlagosnak mondhatóak, a szobák pedig mentesek a poloskáktól. A fogadó italkülönlegessége



a mézes ágyas pálinka. Bár nem túl nagy, mégis sokan járnak ide, ami a fogadósnő bájainak köszönhető.

Ottraes tere

Viadomot lakó khálok kijelölt szállásterülete, ahol a korábbi nagymester parancsára saját maguknak rendezkedhettek be. A terület terriadja Selmo Codiens, aki a nagymacskákért felelős paplovag, bizalmat szavazva nekik autonómiával ajándékozta meg őket. Ez persze elsőnek nagy szabadságnak hangozhat, ám ahol egy Dreina-pap írja a szerződést, ott mindig van apróbetűs rész. Jogot formálhatnak saját előjáró kiválasztására és lakóterületük egymás közötti szabad felosztására, ami ezen területen nagy szónak mondható. Mivel Codiens terriad híresen nem olyan ember, aki faji hovatartozásuk alapján ítélné meg az elfszabásúakat - vagy bárki mást -, a korábbi Ottraes Nagymester törvénykezésével szembe menve a 3700-as évek elején elrendelte a khálok megadóztatását is, úgy, mint minden más városlakót, mondván; „Ha egyenlően részesülnek privilégiumokból, a terheket is együtt cipeljük. És ezekbe a mancsokba sok minden befér”.



Felsőváros

Az Oroszlánszív-bankház

A felsőváros központjában álló impozáns, négy-szintes építmény az ország pénzügyi életének lüktető szíve, mely az Aranyúrnő központi katedrálisának közvetlen közelében emeltetett. Ezen kívül azonban több kirendeltsége is van a város különböző pontja-in. A belépő személy elsőnek a hatalmas oszlopcsarnokba kerül, ahol azonnal mellbe vágja a berendezés hivalkodó pompája. Még Abadana emírje is elismerően csettintene ekkora gazdagság láttán. Az oszlopok mindegyike Dreina hitének egy-egy híres alakját ábrázolja. Központi udvarát oroszlánokszobrok díszítik, az aranyhalakkal és smaragdzöld teknősökkel teli, kristálytisztá vizű tavacska körül. Mennyei nyugalom uralkodik itt, ügyfelek, papok és hivatalnokok egyaránt megpihenhetnek a lombok árnyékában megbújó márványpadokon. A rendre az Oroszlánszív páncélos lovagjai ügyelnek. A kétszárnyú bejárattal szemben egy szökőkút áll, amibe a betérők egy gyors fohász kíséretében néhány pénzügyi szobrot vetni. A városi szóbeszéd szerint a titkos szobákban a kiemelt ügyfelek kiszolgálása történik. A Fehér Egyetem varázslóinak köszönhető, a bank mágikus védelméről gondoskodó rúnaterem is egy ilyenben található.

A levéltár

A fellegvárban kell keresni, magában foglalja az elmúlt 1700 év minden olyan üzletét, amiben bármilyen formában is beleszólása volt Viadomónak. Tekintélyt parancsoló, rendezett, különálló intézmény, a lehető legnagyobb biztonsággal, és magának a nagymesternek kell engedélyeznie az oda való belépést. A rendszerezést és a folyamatos rendben tartást Dreina-papok látják el. Életük legnagyobb részét is itt töltik, ellenőrizve a korábbi szerződéseket. Természetesen a megfelelő precizitás, amit ez a munka megkövetel, csak keveseknek adatik meg, így nagy műgonddal kerülnek kiválasztásra a felkentek a feladatra. Többek



között itt található a Dúlásból kimenekített kincsek részletes lejegyzése. A szóbeszéd szerint van egy titkos levéltár is, ahol olyan iratok, fellelhető, amikhez kizárólag a terriadok és a nagymester férhetnek hozzá.

A Dicső Tettek Végrehajtóinak Csarnoka

Az északi torony alatt található egy hely, amire minden viadomói lakos a lehető legbüszkébb. Ez a Dicső Tettek Végrehajtóinak Csarnoka, amit legtöbbször Dicsőségcsarnokként emlegetnek a helyiek, és a városba látogatókat is szívesen irányítják oda, mint legnagyobb látványosságukhoz. Itt találhatóak a Dreina nevében halhatatlan tettet véghezvitt lovagok és papok, valamint a nagymesterek egymás mellett sorakozó szobrai. A szobrokat a sírboltokra építik. A laikus szemlélődő talán úgy gondolhatja, hogy kicsit túl pompások, de meg kell hagyni, hogy a szobrászok is büszkék voltak azokra, akikről mintázták a mesterműveket. Szinte mindig nyitva áll az emberek előtt, de kizárólag külön kísérettel, hogy legyen valaki, aki hoszszadalmasan elmesélheti azokat a történeteket, amik a nagy hősökhez kötődnek. Itt megjegyzendő, hogy a városban kizárólag itt találhatóak sírboltok.

Az Arany tér

A város egyik központi fontosságú területe, ahol

elkerülhetetlen a tömeg, a nyüzsgés, itt kerül ugyanis megrendezésre minden lovagi torna, párbaj, ünnepély amely a lovagrendet vagy az egyházat is érinti. Lát-szatra nem különb mint más kopjatörésre alkalmas tér, ám méretei lehetővé teszik akár több kihívás párhuzamos lefolytatását is, sőt ezen felül a nézőtér majd a fél város számára képes helyet biztosítani. A tér közepén egy közel 20 láb magas márványoszlop található, mely arra hivatott, hogy Dreina szent ereklyéjét, az Arany Parázstartót emelje magasba. A párbaj felei egy aranypénzt dobnak a parázstartóba, amely ha eltűnik, Dreina is áldását adja a megmérettetésre. A tér mellett húzódik egy hatalmas istálló komplexum, ami a város lovagjait ellátja háttas állattal. A különösen kényes jószágok gondozásáról az évszázadok óta kialakult lovász dinasztia gondoskodik, kinek feje jelenleg Hydar Laglen, aki a fő lovásza is a várnak. Fia, Traien Laglen pedig a kifejezetten a várban élő khálok részére kitenyésztett drabális lovakat nevel - félelfe mivolta miatt.

A Fehér Egyetem

Viadomo egyeteme, ami a Fehér Páholynak köszönhetően nyithatta meg kapuit. A fényűző, Új-Pyarronból származó fehér gránitból épített épület messze kiviláglik a körülötte lévő szürkébb, kevésbé hivalkodó társai ármádiájából. A falak között őrzik Ogonomus mágiszter legnagyobb munkájának egyik másolatát, mely a Titkok könyve teljes átirata. Ebből a műből kettő példány létezik Yneven. Talán mondhatjuk, hogy az itt található van a legnagyobb biztonságban.

A Fogadó a Karmazsin Felöltőhöz

Ha Viadomo a korona, ez a háromszintes épület rajta a rubin. A felső osztály részére fenntartott fogadó, ivó és étterem nem csak a külhonból érkező diplomáták, de a helyi befolyásos papok és iparosok által is gyakran látogatott hely. Árai legalább kétszeresei az átlagnak, viszont a minőség mindig kifogástalan. A belső tereket karmazsin kárpit fedi, aranyozott szegéllyel; ez a pompát hivatott kifejezni. A tulajdonos,



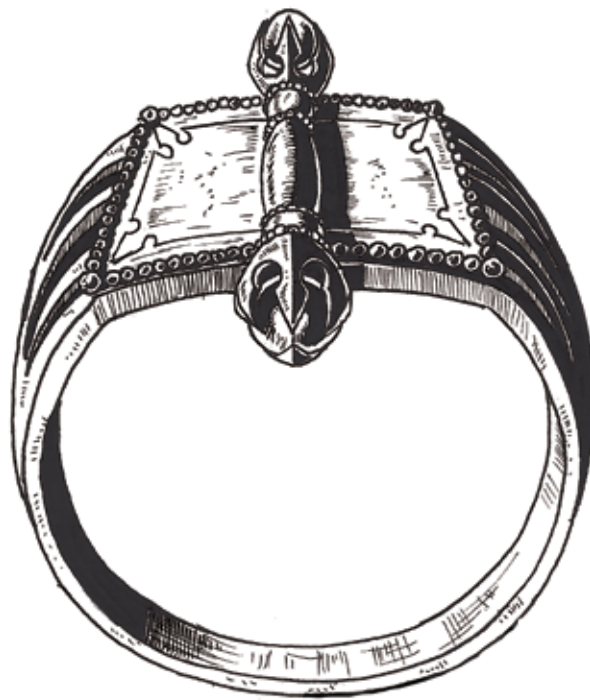
a középkorú Meldras Barrut egy pyarr férfi, akin lát-
szik a jólét. Pyarronban töltötte fiatal éveit, hogy Dre-
ina-papnak tanuljon, de nem sikerült a pappá avatási
szertartása, csupán a lelkész titulust kapta meg. Ambí-
ciói viszont nem engedték, hogy megelégedjen helyze-
tével. Egy szem gyermekét egyedül nevelte és minden
félretett pénzéből Viadomóba, fegyverhordozónak
adta, ahol szép karriert futott be. Mondhatni az ő há-
tán felmászva sikerült jó kapcsolatokat kiépíteni a Be-
vehetetlen Várban, és fogadót nyitni egy olyan helyen,
ahol eddig csak elvétve volt. Akit esetleg még érdemes
megemlíteni, az a fogadó gnóm szakácsa, aki a vidao-
mói aprónép közé tartozik, és nagy precizitással végzi
munkáját. Mondják, a Három Pajzs területén nem ké-
szítenek úgy sültet, mint itt.

Dreina Viadomói Katedrálisa

Mindenki, aki ellátogat Viadomóba legalább egy-
szer illendő módon tiszteletét teszi a vallás helyi köz-
pontjában, A Katedrálisban. Fontos szerepet tölt be a
helyi életben a polgárság és a katonaság mindennapja-
iban. Az összes kisebb-nagyobb eseményre, amely ki-
hatással van a Viadomóban élőkre itt kérnek áldást, és
útmutatást a felkentek segedelmével. Az első áldozati
kehely a bejáratnál található, és közeledve a központi
helyen lévő főoltárhoz újabbat és újabbat találhatunk.
A szokás az, hogy minél nagyobb súlyú az Aranyúrnő-
höz intézett kérés, annál közelebbi áldozati kehelybe
dobják az erre a célra szánt aranyérmét. A szegényebb
rétegek vallási indíttatásból esetenként évekig spórol-
nak, hogy nekik, vagy családjuknak egy fontos ügyé-
ben az Istennő segítségét kérjék. A Felsőváros félkör
alakban gránitszobrokkal elkerített részén magasodik
ez a pompás építmény. A nagykapu előtt állva a boltív
felett a falba mélyesztett szimbólumok, mellszobrok,
és teljes alakos domborművek között azt se tudja a lá-
togató, hogy hova nézzen. Ha nem is nagyobb, mint
a Pyarronban lévő Dreina Főtemplom, egy biztos;
sokkal díszesebb. Külön terriad felelős az itt élő pa-
pok és templomszolgák biztonságaért, akinek egy elit

paplovag osztaga járőrözik naphosszat a katedrális
előtti téren. Magan Tiglatemin a templom főpapja ér-
dekes módon a hely sajátosságainak megfelelően nem
a vallási vezető pozícióját látja el, viszont a közösség
megbecsült, és elismert tagja, amihez nem melleleg
hozzájárul, hogy egy személyben ő az Oroszlánszív
Bankház vezetője is.

Dreina tercében tartott szakrális ünnepségek meg-
rendezésekor a hely kiemelten látogatottá válik, mivel
egy zarándokút - amit a Fohászok útjának is nevez-
nek -, utolsó állomása ez. A zarándoklat a fiatal pa-
pok és lelkészek számára fontos, akik minden esetben
Pyarronból, Dreina főtemplomától indulva csupán
egyetlen arany birtokában, gyalogszerrel járják le az
utat Viadomóig, hogy ott a katedrális főoltárának ál-
dozati kelyhébe dobhassák az aranypénzt. Azon hívők
is végigjárják eme utat, akik komoly bűjttel, és meg-
próbáltatásokkal fordulnak az Istennőhöz bűnbocsá-
nat reményében. Új keletű szokásról beszélünk, mivel
a Dúlás óta járják ezt le az ifjak, viszont arra enged
következtetni, hogy ez az út egy szorosabb kapcsolat
kialakításának előjele a Hit Városa és a Bevehetetlen
Vár között.





A Tárnabank

Az Oroszlánszív-lovagok honfoglaló hadjárata alatt legyőzött koboldok gigászi mennyiségű felhalmozott aranykincset hagytak hátra a hegy gyomrában. Mivel nem maradhatott gazda nélkül, a rend akkori nagymestere Dreina adományaként tekintett a hadizsákmányra. Több tekintetben is megfelelő alapnak bizonyult az új rend fundametumának lefektetéséhez. Részletes feljegyzések arról, hogy pontosan mekkora mennyiségű vagyron került a birtokukba, és hogy mire is került felhasználásra ennek egy része, nem jutottak Pyarron tudomására. Az akkori Hüséges számottevő energiát fordított a nemrég kivált Dreina-hívők anyagi hátterének kiderítésére. Sikertelenül.

A Dúlás elpusztította Ó-Pyarront és a teljes Papi Szék az oltalmat adó várfalak mögé menekült. A vész elmúltával, mikor az új város alapjait kívánták lefektetni, Viadomo akkori nagymestere szívesen nyújtott segítő jobbot felhalmozott tartalékaiból. Ekkor szereztek tudomást a hegy mélyén kialakított monumentális létesítményről, amit Tárnabanknak neveznek. Lejáratának helyét, és kapuinak kulcsait hét lakat alatt őrzik. S hogy a hegy gyomra mit is rejt, mindenki számára

talány. Egyes szóbeszéddek szerint a kobold város oly mennyiségű kincset rejtett, hogy a Tárnabank építéséhez kénytelenek voltak felhasználni annak tárnáit. A Csillagpor fogadóban nem telik el hét anélkül, hogy az iszogatók körében ne próbálnák megbecsülni az értékét. Innen származik az Aranyserleg, amely az elbeszélések szerint a főszentélyben található, és a nagymester áldozati kelyhe.

Az Esős Évszak beköszöntével nem csak a csapadékmennyisége, hanem a Viadomóba érkező külhoniak száma is megsokszorozódik. Dreina hónapjaiban a város szinte kivirágzik az ünnepek sorának köszönhetően. Nem egyszerűen egy lovagi tornáról, vagy egy felvonulásról beszélünk, hanem komoly események sokaságáról, ami szakrálisan és világilag is fontos a vallás gyakorlói számára. Az utóbbi években az itteni egyedi ünnepek sok, az eddig Pyarronban ünneplőt is átcsábított.

A sort a Fogadalmak Havának első napján a Nagymester beszéde nyitja, amely minden esetben a katedrális egyetlen tornyából történik. Itt kezdődik a Megújulás ünnepe, mikor is Ynev szerte az Aranyúrnő hívei egymásnak, és istennőjüknek is fogadalmakat tesznek, és kéri annak támogatását, hogy betarthassák azt az elkövetkező évben. A lovagok és paplovagok ez alól kivételt képeznek, mert az ő esküiket a tettek helyettesítik. Minden évben ekkor kerül megrendezésre a Hatalom Tornája, amikor a fegyverhordozók megkaphatják a lehetőséget, hogy lovaggá üssék őket, valamint a viadomói rendszerű viadal keretein belül szabadon kihívhatóvá válnak a vár fegyverforgatói. A teljes hónapot felölelik az Oroszlánszív Lovagrend messziről érkező lovagjainak párbajai, és egy éve felgyülemlett problémák rendezése kopjatórés formájában.

Az Esküvések Havában az új paplovagoknak nyílik lehetősége a felavatáshoz, és a katedrális előtt rituálisan vehetik át Szent Szimbólumukat. Ezt az időt tölti





a köznép a mulatozással, és Dreina komolyabb éltetésével, hogy a következő évre gazdagságot, és a vár biztonságát kérjék. Sokszor előfordul az, hogy ilyenkor rendeznek a várban bálokat, vagy az alsóbb társadalmi osztályba tartozók az utcára vonulva éltetik az Aranyúrnőt.

Miután mindenki töltekezett Dreina ajándékaiból, az utolsó hónapban beköszönt a Nagy Bőjt ideje. A Fohászok Hava lehetőséget nyújt az elmélyülésre, és a szakrális kiteljesedésre. A város papjai ekkor gyakran elhagyják székhelyüket, és visszatérnek Pyarronba, hogy ottani hittársaikkal mély imádságba merüljenek az istennő kegyeit keresve. Viadomóban ezt az időt a Suttogások Ünnepeinek is nevezik, mivel úgy szól a mondás, hogy aki ilyenkor a legmagasabb pontjára áll az erődnek, hallhatja az összes lakó csendes fohását.

„Aztán da'Cordo felolvasott a sárga lapokról, és a szobában mintha keserű, maró hideg csorgott volna szét. Megveszekedett harcos volt mindig – így szólt a régi legenda –, kegyetlen és komor, de nem törte meg őt soha semmilyen ellenfél. Hangja folyókat zúdított ki medrűkből, kardja hegyeket vágott ketté, és messze földön rettegték a nevét. De akkor már nem ember volt, hanem hős, vénebb mindenkinél, és eljött a nap, amikor teljesen megváltozott, és az étvágyát nem csillapíthatta többé azzal, amivel az egyszerű halandók. És amikor a sokadik száz év is lepergett felette, a Megtörhetetlen éhezni kezdett, mardosó, kegyetlen éhséggel. Vittek neki húst és gyümölcsöt és fűszereket, étkeket, melyeket még nem ízlelt halandó – mindhiába. Heteken, hónapokon és éveken át gyötörte az éhség, míg végül rőt köd szállt rá, és őrzöngeni kezdett. És amikor lecsillapult a dühe, azt látták, hogy fiatal harcosokat ölt, akiknek vére heves volt, mint az övé.

Elroppantotta a gerincüket, kiszívta a velejüket, és eltelt velük.

Elborzadtak az istenek, és úgy ítélték, nincsen számára hely ezen a világon. De az erőd urai az istenek elé

járultak, könyörgő szóval:

- Ha a hegyek mélyére száműzitek a halhatatlant – kérdezték. –, ki véd meg minket ezután?

- Legyen, ahogyan akarjátok – mondták az istenek, és elfordultak, talán eltakarták az arcukat is. – Öröködjön felettetek továbbra is ő, akinél nagyobb harcos nem létezett ezekben a birodalmakban. De a hegyek mélyén alussza majd az álmát, és irtózatossá lesz az ár, ha a segítségét kéritek.

Az erőd urai fejet hajtottak, és azt mondták a Megtörhetetlennek meg az isteneknek:

-Legyen így. Megfizetjük az árat, ha kell. Segítségül hívjuk... és megetetjük a harcosunkat.

De arról nem beszélnek a krónikák, hogy valaha beváltották-e ígéretüket.”

„- És ezek után egy ősrégi legendára bízák az életüket? – kérdeztem.

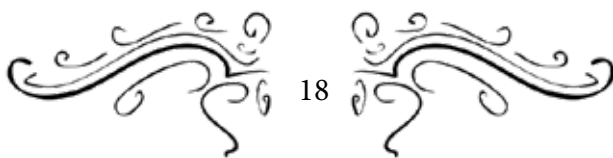
- Mit tudsz te egyáltalán erről a legendáról? – kérdezte Guadi.

- Nem sokat. Viadomo helyén már az ősi időkben erőd állt. Élt itt egy lovag, akit senki sem tudott legyőzni. Veszett hírvő harcos volt, és minden csatát, sebet épségben átvészelt.

- Erről kapta a nevét – mondta a varázsló.

- Ki hitte volna – mondtam epésen. – Mindenesetre hiába ért meg több emberöltőt is, mindent ő sem élhetett túl, bármennyire keményen is próbálkozott. Például a halált. Persze az istenek mindig is kedvelték a fajtáját, és természetesen neki is felkínálták a szokásos kiskaput. Nem halt meg, de nem élhetett tovább. Mi maradt hát neki? Évszázados álomra tért valahol itt, a hegyek gyomrában. És ha veszély fenyegeti az ő városát, felébresztik... és a segítségére siet. Ennyi.”

A Hittel fejezet zárásaként Mrinil Heim atya naplójához térünk vissza, mivel azt olvasva egy különös információra találhatunk. Teóriája szerint nem a gát kiengedése volt az utolsó védmű a Dúlás során; Több helyen említést tesz egy legendáról, amely a helyiek között terjedt el. Ez a történet egy nagyhatalmú lény jelenlétéről számol be, aki a hegy járataiban rejtő-



zik, és a vár védelmére siet, ha az komoly bajba kerül. Hogy ez tudományosan mennyire megalapozott, és mekkora az igazságtartalma, az valószínűleg soha nem fog kiderülni, viszont lássuk a legendát, ahogy azt ő papírra vetette



Laurenod lovag legendája

Selmo atya oldalán hagyta el Godont a titokzatos Laurenod lovag is, kinek nevét törölték a pyarroni legendáriumból. Bajtársai mind részesültek az újonnan alapuló panteon égi hatalmasságainak kegyéből, és halhatatlanokká váltak, ám neki ez nem adatott meg, mivel Ynev félelmetes hatalommal bíró wierjeinek egyike volt. Mivel ő is örök élet után sóvárgott, úgy döntött, hogy elhagyja a csapatot, és a Sors üllőjén kovácsolja ki saját halhatatlanságát.

Évszázadokig rótt a Délvidék úttalan útjait, míg egy, a múlt homályába burkolózó leány szerelme letelepedésre nem kényszerítette. Hamarosán fia is született. Legendákba illő kardforgató volt, akiről azt tartot-

ták, nincs halandó, aki győzedelmeskedhetne felette. A godoni-kráni háború során szörnyű vereségeket mért a Tizenhármak ork talpnyalóira. Az ostrom legnehezebb napján halálos párviadalt vívott a Fekete Határ túloldaláról érkezett hadak nemesaquir kapitányával, és sikerült levágnia, de ő maga is a végét járta. Ivott a legyőzött ellenfél mérgező véréből, hogy erőre kapjon, ám kínjai még elviselhetlenebbek lettek. Mikor látta, hogy Krán légiói előzönlik a falakat, tehetetlen dühében hatalmasat kiáltott. A testébe jutott aquirvérben lakozó ártó hatalom megrázta a földet, folyók léptek ki a medrűkből, Ranagol szolgálai pedig visszavonulásra kényszerültek, mert sokuk a könnyörtelen ár martalékává vált. A hatalomszó a Megtörhetetlen utolsó csepp életerejét is elszipolyozta, és a hős lovag holtan esett össze. Laurenodot Xoddar védőinek maradéka a vár kriptájában helyezte végső nyugalomra, és felkészült a hősi halálra. Ám csoda történt, a halottnak hitt lovag a következő éjszakán újra az első sorban harcolt. Maga sem tudta, mi történt, de a napfény undorította, és szörnyű vérszomj lett úrrá rajta. Emberfeletti akaraterejének köszönhetően hosszú évekig uralkodni tudott rajta, de a benne lakozó bestia végül elszabadult, és éhségét a vár katonáin csillapította. Azok pedig a következő éjjelen szintén feltámadtak, hogy hegyes agyaraikat az élők nyakába vájják. A legsúlyosabb árat fizette a régóta áhított örökléért. A várvédők hosszasan tanácskoztak, hogy mi legyen Laurenod sorsa, végül arra jutottak, hogy vérüket adják érte, hisz ő is megtette korábban értük. Így Xoddar évekig ellenállt az ostromnak, csak csellel tudták elfoglalni. A Tizenhármak kutyái hiába keresték a Megtörhetlent, az mély álomba merült egy beomlott alagút sötétjében. Még ma is ott van. Őrzéséről és táplálásáról egyenes ági leszármazottai, a Gandolini bárók gondoskodnak. A Megtörhetetlennek végül a Dúlás évében ismét alkalma nyílt arra, hogy összemérje pengéjét Ranagol fanatikus szolgálival. Laurenod egy számos Mf-ú harci képzettséggel rendelkező királyvampír; ezen élőholtak értékeiről és hatalmáról a Bestiárium vonatkozó bejegyzése alatt írnak.



Vassal

Előző fejezetünkkel ellentétben e második rész a játéktechnikai információkat hivatott összegyűjteni olvasóink számára. Míg a fentiekben új lehetőségekkel, ötletekkel szeretnénk volna a kalandmesterek és játékosok készletét bővíteni, a következőekben azt fogjuk taglalni, hogy mindezek egy karakter megalkotásánál, vagy egy kalandmodul megírásakor hogyan alkalmazhatók. Leírunk egy új, csak erre a helyre jellemző harcos alkasztot, és két új egyedi varázslattal is bővítjük a Dreina-papok és paplovagok eszköztárát. Amennyiben valaki egy Viadomóból származó karakterrel kezd életútba, azt a

lehetőséget is megadjuk neki, hogy az Oroszlánszív Lovagrend berkein belül milyen lehetőségei vannak a fejlődésre. Mivel a város életében fontos szerepet tölt be, és a játékosok is gyakran ugranak egymás torkának egy asztalnál, a viadomói rendszerű lovagi tornával kapcsolatos tudnivalókat is lejegyeztük.

Azért, hogy minden lehetséges információval egy helyen tudjunk szolgálni és, hogy ne kelljen több könyveket használni egy Viadomóból származó karakter megalkotásához a pap valamint paplovag kasztok karakteralkotásához szükséges információkkal is szolgálunk

Dreina-pap

Harcértékek

A papok KÉ alapja 5, TÉ alapja 17, VÉ alapja 72, CÉ alapja pedig 0. Ezen túl szintenként 8 Harcérték Módosítót kapnak, amit tetszés szerint oszthatnak szét KÉ-jük, TÉ-jük, VÉ-jük és CÉ-jük között, azonban T-jük és VÉ-jük növelésére minden szinten kötelesek 3-3 pontot fordítani.

Életerő és fájdalomtűrés

A papok Ép alapja 6 (ehhez adódik az Egészség értékének 10 feletti része), Fp alapja szintén 6, amihez (az Állóképesség és az Akaraterő 10 feletti részén túl) Tapasztalati Szintenként még k6+2 járul.

Képzettségek

A pap Kp alapja 6, amihez szintenként (már az 1. szinten is) további 10 járul.

1 fegyverhasználat	Af
Kultúra (saját)	Mf
Helyismeret (saját)	60%
Erkölc	Mf
Vallásismeret (saját)	Mf
Írás/Olvadás	Af



Pszí	Mf*
2 nyelvismeret	Af 5,4
Történelem ismeret	Af
Lélektan	Af
Legenda ismeret	Af
Etikett	Af
Tánc	Af
Értékbecslés	Af
Ének/Zene	Af

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

5. 1 nyelvtudás	Mf
-----------------	----

* A papok pszíje minden szempontból Mesterfokúnak bizonyul, kivéve a Pszi-ostrom diszciplinát, amely a Kyr Metódus diszciplinájával azonos.

Dreina papjai „szakosodásukat” megelőzően általános képzésben részesülnek, majd a tevékenységi terület kiválasztása után - döntésüknek megfelelően - más-más képzettségeket sajátítanak el.

Alvilági és harci képzettségeket soha nem tanulnak. Az Aranyúrnő papjai szeretik a már meglévő ismereteiket elmélyíteni, legjobb tudásuk szerint tökélyre fejleszteni. Vagyis a már megkapott képzettségeket először Mesterfokra fejlesztik, s csak utána tanulnak újabb képzettségeket.

A politikára szakosodott Dreina-pap 1. TSZ-en a további képzettségekben részesül:

Politika/Diplomácia	Af
Heraldika	Af
3 helyismeret	30%

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

3. Etikett	Mf
5. Térképészet	Af

A gazdasági területre szakosodott Dreina pap további képzettségei 1 TSZ-en.

Értékbecslés	Mf
Pénzügyek/Birtokigazgatás	Af

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

4. Pénzügyek/Birtokigazgatás	Mf
------------------------------	----

A jogi területekre szakosodott Dreina-pap további képzettségei 1 TSZ-en:

Történelem ismeret	Mf
Jog/Törvénykezés	Af

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

3. Írás/Olvadás	Mf
4. Jog/Törvénykezés	Mf

Fegyvertár

Dreina-papjai határozottan vonakodnak az erőszak alkalmazásától. Papjai, a tör használatát, esetleg a rövidkard silány forgatását sajátítják el. Páncélt, vértet soha nem öltenek. Ha pedig mégis fegyverrel rontanak rájuk, akkor mágiájához folyamodnak vagy szavakkal próbálják legyőzni ellenfelüket.

Különleges képességek

Igaz, hogy Dreina-papjai az Élet és a Halál Szféráiban található varázslatokat képesek használni, de isten-nőjük segítségével a Lélek Szférában fellelhető Jellemérzékelés és az Igaz szó varázslatot is ismerik. A



Jellemzékelés varázslatot Mana-pontok befektetése nélkül képesek alkalmazni. A varázslat erőssége első Tapasztalati Szinten 10 E, s Tapasztalati Szintenként 2 E-vel növekszik. Az Igaz szó nevű varázslatot Dreina papjai, ugyanannyi Manapont ráfordításával, dupla hatékonysággal képesek használni, vagyis alaperősítés esetén a varázslat nem 20, hanem 40 E erősségű. A varázslat erősítése, 11 Mp-ként nem 2, hanem 4 E-vel történik. A pap max. Mp-inek száma 1. TSZ-en 9, minden további szinten k3+6 járul hozzá.

Tapasztalati szintek

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-160	1
161-330	2
331-660	3
661-1300	4
1301-2600	5
2601-5000	6
5001-9000	7
9001-23000	8
23001-50000	9
50001-90000	10
90001-130000	11
130001-165000	12

Minden további szinthez +50000 Tp kell

Oroszlánszív paplovagok

Harcértékek

A paplovagok KÉ alapja 5, TÉ alapja 20, VÉ alapja 75; CÉ alapjuk nincs, mivel a lovagokhoz hasonlóan soha nem használnak célzó fegyvereket. Az eddigiekhez minden Tapasztalati Szinten 9 Harcérték Módosító járul, amit a karakter szabadon szétoszthat KÉ-je, TÉ-je és VÉ-je között. Az egyetlen kötelező érvényű szabály, hogy a HM-éből TÉ-je és VÉ-je növelésére minden szinten 3-3 pontot kell áldoznia.



Életerő és fájdalomtűrés

Ép alapjuk 8 (ehhez járul Egészség értékük 10 feletti része), Fp alapjuk pedig 7. Ez utóbbihoz (Akaraterejük és Állóképességük 10 feletti hányadán túl) Tapasztalati Szintenként még k6+5 adható.

Képzettségek

Kp alapjuk 5, amihez TSZ-enként (már az első szinten is) további 5-öt kapnak.

A Dreina Oroszlánszív paplovagja a következő képzettségekkel rendelkezik 1. Tapasztalati Szinten:

2 fegyverhasználat	Af
Kultúra (saját)	Mf
Helyismeret (saját)	60%



Erkölc	Mf
Nehézvértviselet	Af
Pajzshasználat	Af
Hadvezetés	Af
Pszi	Mf*
Nyelvismeret (anyanyelv)	Af
Írás/Olvasás	Af
Vallásismeret (saját)	Af
Történelemismeret	Af
Heraldika	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Mf
Fegyverismeret	Af
Fegyvertörés	Af
Térképészet	Af

Tapasztalati szint	
Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-175	1
176-352	2
353-720	3
721-1500	4
1501-3500	5
3501-7000	6
7001-10500	7
10501-21000	8
21001-48000	9
48001-78000	10
78001-108000	11
108001-138000	12

Minden további szinthez +38000 Tp szükséges

A további szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSz	Képzettség	Fok/%
3.	Hadvezetés	Mf
4.	Történelemismeret	Mf
5.	Fegyverhasználat	Mf

Fegyvertár

Előszeretettel forgatják kedvelt fegyverüket, a lovagi kardot és a buzogányt. Gyakran harci ménjeiket is talpig vasba öltöztetik. Címerpajzsukon ágaskodó oroszlán látható, hadi lobogóik, köpenyeik bíbor- és aranyszínben pompáznak.



A viadomói khálokról

A városba érkezők közül a legtöbbször leesik az álla, amikor a szűk lépcsőkön és kis utcákon elsétál mellettük egy a Délvidék ritka oroszánlányei közül. Sok mese terjedt el az utóbbi években, hogy miért is élnek itt ilyen nagy számban. Ezek közül Marilum Senderi atyának, Krad felkentjének feljegyzései bizonyultak a leghihetőbbeknek:

„A Dúlás előszeleit megelőzően Viadomo akkori nagymestere, Kodel al Ottraes, akit a Vadvérűnek is ismertek, számos portyát vezetett a pusztába, hogy megütközzön az állatias Négy Kengyel törzsszel, melynek kánja mellett kráni tanácsadók tűntek fel. P.sz. 3622-ben végül egymaga tért vissza a legnagyobbról. Emberként legalábbis, mert öt tucatnyi khál kísért. Elméje megbomlott, és csak annyit tudtak kiszedni belőle, hogy az ijesztő faj tagjai a fényes páncélú lovagserege segítségére siettek. Befogadta a macskalányeket, akiket élete végéig az Aranyúrnő küldötteinek tekintett. Halálos ágyán elmesélte a történetét: a Négy Kengyel szállásterületének határán bukkantak rá a khálok falkájára. Nem beszéltek egymás nyelvét, de



Satralis összes fegyverforgatója megérti, ha párbajra hívják, így hát kiállt az oroszánemberek legnagyobbika ellen. Hosszúra nyúló párviadal vette kezdetét, aminek végül a nagymester lett a győztese. A legyőzött hadvezér csapata csatlakozott hozzájuk, és megsemmisítő csapást mértek az emberevés gyalázatos szokásának hódoló törzsre.

A Vadvérű Dicső Tettek Végrehajtóinak Csarnokában látható szobra páratlan műalkotás. Egyik fele fiatalkori önmagát ábrázolja, az ég felé tekintve, és egy kehelyben fogadva Dreina fényét, míg a másik egy erőtől duzzadó khál.”

Sosem voltak sokan, mindössze pár száz főről beszélhetünk, ám létszámuk időről időre megnövekedik, mivel előfordul, hogy néhány évente egy újabb csoport, esetleg egy magányos példány hagyja el faja őshazáját. Általában csak évek kérdése, és hátat fordítanak a leküzdhetetlen hegyeken túlról hozott démonhitnek, és a pyarroni istenekhez kezdenek imádkozni - legfőképpen Dreinához. Mára már nagyon ritka az olyan khál, aki az óhitet vallja. Ezek szinte kivétel nélkül Khagból érkezett számúzóttak, akik csupán rövid ideje élnek a vár falai között. A közösséget a legjobb fegyverforgató vezeti, aki baráti viszonyt ápol a nagymesterrel. Csekély számukat nézve is sok hím és nőstény hadakozik az egyszerű lovagok sorai közt, Dreina igazáért; a tréfásabb viadomóiak szerint az Oroszlán-

szív az oroszánemberek befogadásával vált teljessé. A külön számukra nevelt hátasokról egy félelf lovász, a jelenlegi nagymester régi cimborája gondoskodik.

Ha valaki nem lovaggal, hanem harcossal szeretne játszani, akkor nem kötelező az Első Törvénykönyv, illetve az államban található harcos iskola szerint megalkotnia, hanem erre való a Khálok könyvében bemutatott Khál harcos kaszt.

Khál harcos

Szinte mindenben megegyezik az alapkönyvben, a Harcos alkasztnál leírtakkal; a különbségek a képzettséglistában találhatók. Első szinten:

Képzettség	Fok/%
3 fegyver használata	Af
Erdőjárás	Af
Vadászat	Af
Időjósítás	Af
Úszás	Af
Futás	Mf
Ugrás	30%
Lopakodás	30%
Mászás	30%
Esés	30%



A viadomói gnómról

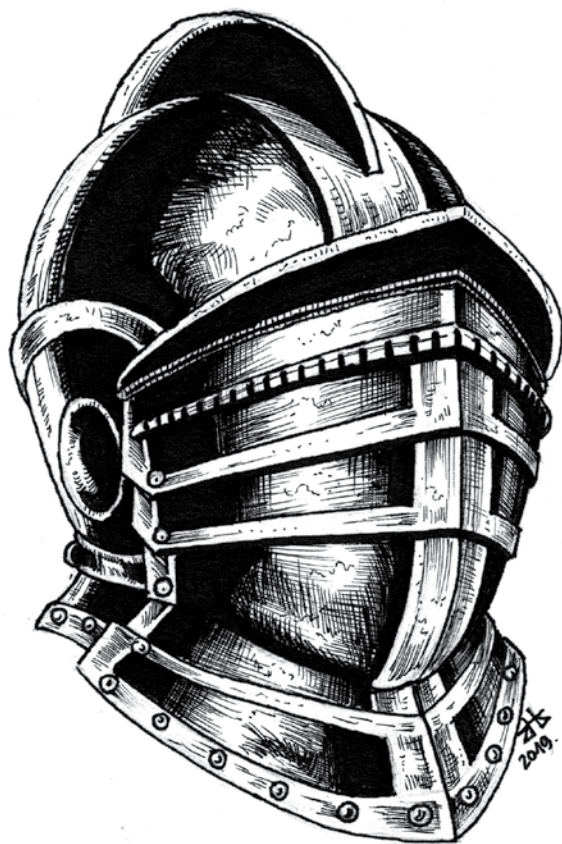
E leleményes kis lények már évezredekkel a vár alapkövének letétele előtt is itt éltek, állandó harcban állva a hegyek mélyét benépesítő koboldokkal és tamarikkal. A gnómok álltak vesztesre és már kiszorultak az otthonukat jelentő járatokból, mikor istenük, Berzebál meghallgatta fohászaikat, és megérkeztek a csillogó vértetű, hatalmas csataméneken lovagló Dreina-hívők. A másfél lábnyi, dióbarna bőrű nép a katonai segítségért cserébe örök hűséget esküdött a mindenkori nagymesternek, és Viadomo felépítéséből

is kivette a részét - néhol hétpecsés titokként őrzött ómágiáját is bevetve. A Dúlás éveiben vitézül védték „új” otthonukat, furfangos szerkezeteik és alkimista elegyeik több összecsapás kimenetelét is megfordították. Még a Fekete Határ mögül érkezett aquirvérű lovagoknak is csúfos meglepetést okoztak, midőn rettegett hatalomszavaik csődöt mondtak, életüket nem egyszer gnóm fegyverek oltották ki. Ezek a csodás megmenekülések több katonának, Oroszlánszív lovagnak is feltűntek, a mostani nagymester és a Terriadok egy része is tud a dologról. Megyegyeztek, hogy utána akarnak járni, Berzebál népe azonban nagyon nem örülne a lelepleződésnek. Csak rossz vért szülne, ugyanis az utódajok félik a náluk vénebb teremtmények varázstudományát. A Fehér Egyetem létrejöttekor egy kölcsönösen jó megállapodás is kötöttet, hogy a gnómok sem fognak lelepleződni, ám amiben csak tudnak, segítenek a vár falain belüli varázslóknak.

Bevehetetlenség ide vagy oda, sajnos ez az amúgy sem túl szapora közösség is megsínylette a sötét, vérzivataros esztendőket. Létszáma felére, mintegy párszáz főre csökkent, a lármás, önfeledten játszadozó gyermekek pedig még manapság is ritkaságszámba menő látványnak számítanak. A kommunát a kilencfős, meglett korúakból álló Elöljárói Tanács vezeti, akiknek csak a legfontosabb döntésekben kell kikérniük a nagymester szavát, és a tanács vezetője Zutreng Olordab. Városszerte megbecsült, okos, hangyaszorgalmú mesteremberek hírében állnak. Lovagok, paplovagok természetesen nem lehetnek, de tucatnyi gnóm viseli a Védelmeszők egyenruháját.

Ezek a gnómok a hegység őslakosai, tehát a Bestiáriumban szereplők különleges képességeivel bírnak. Vagyis állandó Mentálfonal köti őket össze, korlátlanul képesek használni az Emlékolvasást és az Érzékelést, illetve a mentálmágiától 80%-ban védve vannak. Ősi eredetű nyelvük hatalmát tekintve a Korcsnyelvnek felel meg, azaz 25%-ban zavarja a manahálót. Hatalmuk a gyógyításra (Summarium, Aquir hatalomszavak, Éltető szó, Korcsnyelv) és a szervesetlen anyaggal való

különböző machinációkra (fémizzítás, magnetizmus, halmazállapot befolyásolása, korlátozott értelemmel felruházás, stb.) terjed ki. A híguló vér nyavalyája már a múlt évezred óta ismert jelenség, ám a tanácsosok még nem tudtak döntésre jutni, hogy mit kezdenek az érintett testvéreikkel. A gnóm Játékos Karakterek is ezek közül kerülnek ki, Odjuk elillanófélben van (9-1k10 Op, 1 pontnyi 12 óra után tér vissza, lásd: Új Tekecskek), és a fentebb leírt különleges képességek sem vonatkoznak rájuk.



Az Oroszlánszív Lovagrend pozíciói

Játéktechnikailag az Oroszlánszív Lovagrendbe tartozó Paplovagok a 6. Tapasztalati Szinten rendjüktől megkapják az előjárói rangot, mely a nemesi címükön felül is újabb kapukat nyit meg számukra a szervezeten belül, például olyan fontosabb ügyekben is képviselhetik a rendet, mely befolyással lehet egy tartományi rendházra. A comturjuktól megkapják azt a színarany pecsétgyűrűt, amely igazolja őket, és amennyiben az

istenti, vagy az ynevi joggal szemben mulasztást tapasztalnak, minden eszközüket bevetve igazságot tehetnek.

10. Tapasztalati Szinttől felvételt nyerhetnek a paplovagok belső körébe, akik a rendet érintő, jóval komolyabb döntésekben is állást foglalhatnak, és jogot formálhatnak arra, hogy saját rendházat alapítsanak. Őket aranyvértűeknek hívják, míg a tartományi rendházfőnököket comturoknak nevezik. Előbbiek – mint az a nevükből is látszik – rangjuk jelképeként egy aranyozott vértet kapnak a rendtől, mely annak szimbóluma, hogy Dreina kegyében járnak. A vértet statisztkái: MGT: 6 SFÉ: 7 valamint félmágikusnak tekinthető. Utóbbiak egy aranyláncot kapnak a rend Nagymesterétől, mely innentől kezdve Szent Szimbólumuk tartójaként kell, hogy funkcionáljon, és mutatja, hogy valamely tartomány comturjai.

Végül, a 15. Tapasztalati Szintet elérve, Viadomóban lehetőségük nyílhat a terriad cím megszerzésére, ha üresedés van. Itt már nem csak a világi tapasztalat, az ambíció, és a harcedzettség a fontos, hanem ebbe a szűk körbe való bekerülés már nagyrészt Dreina döntésén is múlik. Akik a harminchárom terriad egyikévé válnak nemesi jelzőjük helyett megkapják a ter előnevet, ami a világi javakon felül mutatja hovatartozásuk.



A nagymesternek jogában áll visszakapnia nemesi nevét, amennyiben ő úgy rendelkezik, mint például Meralof din Pagben, a rend jelenlegi feje.

A különböző rendi pozíciók között nemes lovagokhoz illő kopjatorés során nyílik lehetőség az átjárásra, melynek helyszíne mindig az Oroszlánszív-rend bérce központja. A legfényesebb lovagi tornákat akkor rendezik, mikor a terriadok közül kiválasztják a következő nagymestert.

A pajzshasználat viadomói stílusáról

„Enas Alastor haditettét manapság is megéneklék a bárdok, hisz' ezek voltak tanúi a Dúlás esztendejében. A meglelt korú lovag részt vett egy vakmerő kirohásban, amelyet a rend válogatott lovagjai intéztek az ostromlott Pyarronból egy kráni elit csapat ellen. Ennek során felnyársalták alatta a lovát, s ahogy kibukott a nyeregből, nemcsak kopjáját ejtette el, hanem a derékőve is leszakadt, a rajta lógó karddal-törrel együtt. Sikerült talpra állnia a nehézlemez páncél irdatlan súlya alatt, de társai már messze jártak, s egyetlen fegyvere a tartószíjakkal balkarjára erősített pajzs maradt. Ezzel kezdett hát vagdalkozni. A falon tolongó védők ámulatára gyalogszerrel kivágta magát a krániak gyűrűjéből –nem gyülevész orkok voltak, hanem az egyik Birodalmi Légión katonái! -, és már félúton járt a biztonság felé, amikor észrevett egy hórihorgas aquir kapitányt. Az ocsmány fajzat meghúzódotott harcosai sorfala mögött, és éppen arra készült, hogy hatalomszóval sújtson le rá. Enas Alastor korát meghazudtoló fürgeséggel lekapta a karjáról a pajzsot és elhajította; a kifent szegély áthasította az aquir torkát, vérbe fulasztva a szörnyű varázsigét. Az ősz lovag elpusztította ugyan a szörnyeteget, egyszersmind azonban végképp fegyvertelen maradt, és a bosszúszomjas krániak pillanatok alatt levágták. Igazi hősként halt meg; dicső nevét a krónikák megőrzik az utókor számára.”

Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy az Oroszlánszív tagjai csak kis, illetve közepes pajzsokat hasz-



nálnak. Ez utóbbi használatára nemrég tértek át. Ha támadnak velük (TÉ+10), akkor a sebzésük 1k5, illetve 1k6 Sp. A különlegesség akkor jelentkezik, ha lecsatolják karjukról. Ekkor a lovagok hajítófegyverként használják élesre fent acélpajzsait. Ilyenkor automatikusan elveszítik a kezdeményezést, a többi támadásukat az adott körben, no meg természetesen a pajzs VÉ-bónuszait. 6. TSz-től Mf-on (KÉ+5, TÉ+10, VÉ+10) alkalmazzák ezt a támadási formát, így ekkor támadhatnak a másik fegyverükkel is, de a pajzseldobásában továbbra is elveszítik a kezdeményezést. Viszont a VÉ-bónusz érvényesül, míg a pajzs náluk van. A diszkoszként elhajított pajzs maximális lőtávolsága 6 ynevi láb. Sikeres támadás esetén 1k6 Sp-t sebez, erre azonban már vonatkozik az Íjászsabály!

A lovagi torna viadomói módra

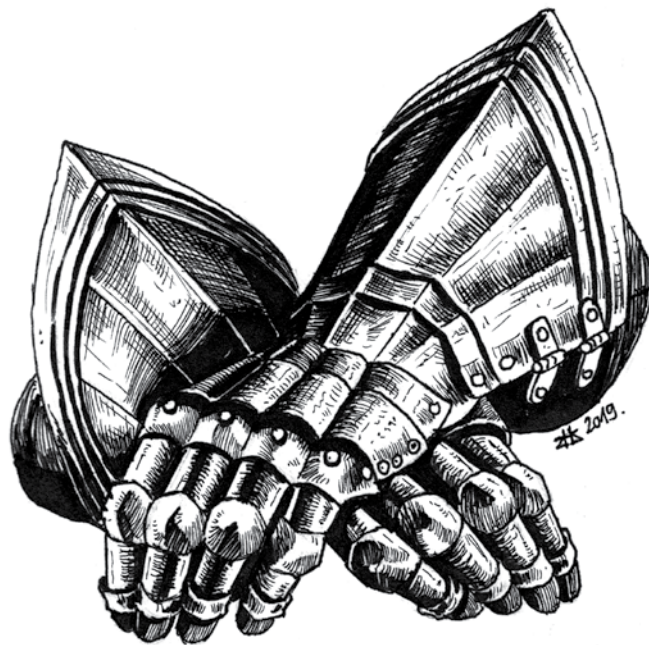
A Viadomói Tornarend

Mivel a Bevehetetlen Várban a szokottnál is fontosabb szerepet tölt be a lovagi torna megmérettetése, egyes szabályok eltérnek az Ynev más tájain megszokottaktól. A militáns állam lovagjainak harcedzettségének biztosítása és a nép szórakoztatása alapkövetelmény egy ilyen rangos eseménytől, ám az Oroszlánszív lovagrenden belül fontos szerepet tölt be az új lovagok beavatásában és különböző rangok elérésében. A közember számára bonyolult szabályrendszer alapja, hogy minden esetben egyenrangú felek küzdenek ugyanazon pozícióban a feljebbjutásért. A próbán mindig előre meghatározott eszköztárral küzdenek. Minden esetben azonos fegyvernemekkel párbajoznak a felek, a paplovagoknál esetenként előre meghatározott litániák használata is engedélyezett.

A kisebb összetűzések és párbajok rendházaknál is megtörténhetnek, ám a nagy horderejű ügyek csak Viadomo népe szeme előtt dőntethetnek el. Minden negyedik hónapban legalább egy alkalommal lovagi tornát tartanak, melyre az összes lakos hivatalos, és a terriadok mindegyike köteles megjelenni. A minden-

kori nagymester a próba elé állított lovagoktól kivétel nélkül egy aranyat kér, melyet egy szent rituálé alatt az áldozati máglyaként használt Arany Parázstartóba dob. Azok a lovagok, akik Dreina szemében nem méltóak a megmérettetésre, vagy csupán álruhás impostorok, áldozatuk nem fogadtatik el. Jutalom gyanánt a párviadal vesztesének kötelessége egy szolgálatot teljesítenie a győztes felé, Dreina akaratából.

A kihívás igen kötött formailag. Ez alól az egyetlen kivétel a minden évben, Dreina Tercének első, a Fogadalmak Havában megrendezésre kerül A Hatalom tornája amely folyamán akár a rangjukon felül állókat is kihívhatják az indulók. P.sz. 3227-ben Al Ocenas frissen felavatott előljáró kihívta a rend akkori nagymesterét, és győzelmet aratott felette.



Viadomo Védelmezői

Nagy tévedésben vannak azok, akik azt hiszik, hogy a gigászi vár védelméről csak az Oroszlánszív lovagjai gondoskodnak. A felsővárosban ugyan ők vigyáznak a rendre, de a többi részen már a csukaszürke ujjasokban feszítő, láncinges Védelmezőket látni, akiknek fején tojásdad, sastollas sisak fénylik. Gyakorlott szemük szinte azonnal kiszúrja a rosszban sántikálókat. Többek holmi egyszerű városőröknél, bátor katonák,



akik ugyanolyan fanatikus módon küzdenek hegyi otthonukért, mint az Aranyúrnő páncélos vitézei. Az iskola szinte egyidős az erősséggel, gyökere a lovagokkal érkező nagyszámú fegyveres csatlósban keresendő. Ma is a Terriadok egyike parancsol nekik.

Viadomóban a katonai szolgálat minden 17. életévét betöltött férfi számára kötelező. A három éves képzés alatt fegyelmet és tiszteletet nevelnek a fiatalokba, és a jövő ostromaira is jól felkészítik őket. A három esztendő letelte után a nagy többség leszerel, hogy valami polgári foglalkozás után nézzon. Akik maradni kívánnak, ezentúl Viadomo külső és belső biztonságára ügyelnek. A vár közbiztonsága korántsem olyan tökéletes, mint amilyennek mondják, mindig akad néhány helyi vagy átutazó bajkeverő, akiket mőresre kell tanítani. Ritkábban pedig a roppant erődítmény alatti barlangokból érkezik valami, ami veszélyt jelent az ország népére. Szükség esetén még a várat is elhagyják. A régimódi katonaembereket meglepheti az a tény, hogy a Védelmezők kaszárnyájának kapuja a szebbik nem képviselői előtt is nyitva áll. Ők önként jelentkeznek, és bár csak tizedannyian vannak, ugyanolyan megbecsült harcosok, mint bármelyik férfi.

Képzettség	Fok/%
3 Fegyverhasználat	Af
Hadrend	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Ökölharc	Af
Pajzshasználat	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%



A magasabb szinteken a következő Képzettségeket kapják:

Tsz	Képzettség	Fok/%
3.	Lefegyverzés	Af
4.	Írás/olvasás	Af
4.	Hadvezetés	Af
5.	1 Fegyverhasználat	Mf
5.	Térképészet	Af

Az iskolában a hosszúkard, az alabárd, továbbá a nehéz nyílpuska használatát oktatják. Az Első Törvénykönyvben leírt értékektől csak a CÉ alapjuk különbözik, ami 5. A szintenkénti HM-jükből pedig legalább 1 pontot erre az értékre, 3-3-at pedig a TÉ-jükre és a VÉ-jükre kell rakniuk. Kp alapjuk 10, szintenként pedig 12-t kapnak.

A Fehér Egyetem

A játékos karakterek Viadomóban lehetőséget kapnak arra, hogy amennyiben kalandozásaik során ide veti őket a jó sors, vagy huzamosabb ideig itt kell maradniuk, bizonyos képzettségeket megtanulhatnak, vagy az itteni Fehér Egyetemen mesterfokra fejleszthetik. Masszív falai közt nem csak a mozaikmágia titkaiba nyerhet beavatást (varázslóképzés, Mágiahasználat, illetve Varázslói Mágiaismeret képzettség) a szerencsés és vagyonos diák; egyéb tudományos képzettségeket is oktatnak.

Építészet
Jog/törvénykezés
Pénzügyek/birtokigazgatás
Diplomácia
Élettan
Irodalom
Mértan
Mechanika
Vallásismeret



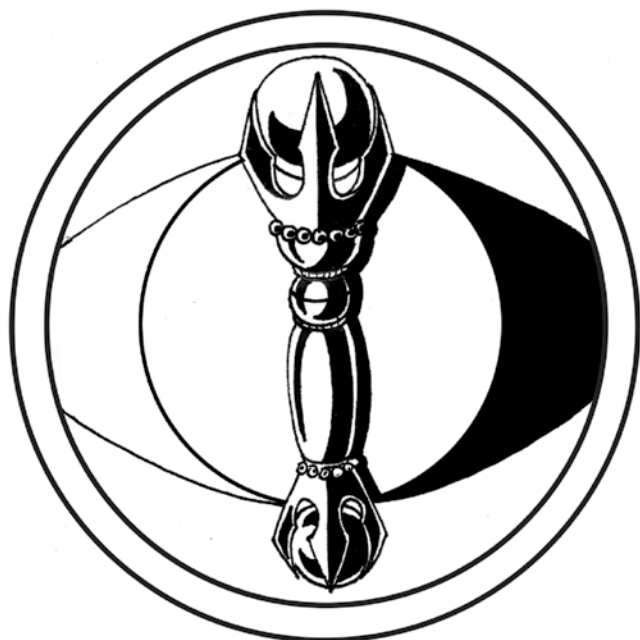
Történelemismeret
Nyelvtudás
Művészetek képzettségei

Időtartam: Egyszeri
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: -

A JK-k bármelyiket elsajátíthatják, vagy Mf-ra fejleszthetik itt. A jelenlegi dékán, a nagymester befolyásának köszönhetően, Dreina egyik papnője lett, ami kiválotta több pyarroni varázsló rosszallását.

Dreina egyedi varázslatai

Egy gondoltuk, jó, ha azok a varázslatok, amiknek elmondására kizárólag az Aranýúrnő papjai, paplovagjai képesek, helyet kapnak a kiegészítőnkben, hiszen van néhány, ami csak a Rúna hasábjain jelent meg. Álljon hát itt két újabb varázslattal az összes hivatalos litánia és rituálé.



A Kis Arkánium Litániái

Lakat

Szféra: Egyedi, Élet

Mana-pont: 16

Erősség: 6

Varázslás ideje: 2 szegmens

Dreina minden gazdasági ügyekkel foglalkozó hívének kedvelt varázslata ez, amely mágikus zárat teremt két bármilyen záródó felület közé, legyen az csupán egy ládika, vagy egy kincstár ajtaja. Az így létrehozott zárat csakis az nyithatja ki, aki azt létrehozta, kulcs nincs hozzá. Ha meg akarja újítani ugyanazt a zárat, akkor az csupán az eredeti manaszükséglet felébe fog kerülni. A zárat más módon csakis mágikus destrukcióval vagy Mágia szétosztatásával lehet tönkretenni, esetleg a két egymáshoz zárt felületet, anyagot lehet szétreombolni. A varázslat erősségét 1 Mp-nként 1 E-vel lehet növelni.

Földabrosz

Szféra: Egyedi, Élet

Mana-pont: 3 ill. 5

Erősség: 2

Varázslás ideje: 1 kör ill. 2 szegmens

Időtartam: Végleges

Hatótáv: Önmaga

Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat kétféleképpen alkalmazható. Az egyik formája szerint – és ez a könnyebb – a pap rövid meditálás (1 kör) után az elméjébe vési mindazon helyek, városok, utak, keresztutak, folyók stb. nevét, elhelyezkedését, egymáshoz való viszonyát, ahol az elmúlt napon megfordult. Mindez az ismeretanyag az elméjében rendeződik, kapcsolódik a már meglévő információkhoz és idővel könnyen átlátható, használható térképpé rendeződik. A pap megteheti azt is, hogy nem közvetlenül a nap végén vési be az ismereteit, de akkor az ily módon rögzített ismeretanyag homályosabb lesz, nem kapcsolódik esetleg pontosan a már meglévő részletekhez, a későbbiekben zavarossá válhat. Az ilyen, utólagos rögzítésre egy hétig képes a pap. A másik felhasználási mód természetesen az, amikor

a meglévő adatokat a pap alkalmazni is akarja. Ilyenkor a fejében lévő térkép bármely részéhez korlátlan ideig hozzáférhet, azonban, ha egyszer megszünteti a varázst, legközelebb újra Mp-kat kell áldoznia, ha hasznát akarja látni.

Óvó kar

Szféra: Egyedi, Élet

Mana-pont: 40

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: Végleges

Hatótáv: Érintés

Mágiaellenállás: -

Ez a mágiaforma bizonyos módon a Segélykérés ellentéte. Ez alkalommal azonban a pap ajánlja fel védelmet valakinek. Szent jelképének érintésével energiát ad át a segítségre szorulóknak - s egyben meg is jelöli -, aki azt egyetlen egyszer használhatja fel. Ekkor – függetlenül attól, hogy a hívó mágiahasználó vagy sem – ő fogja a testében rejtőző energiát aktiválni, s ennek hatására maga mellé rántani Dreina papját vagy paplovagját. Ő, ha akarna, sem tudna ellenszegülni a varázslatnak, s egy szegmens alatt, amilyen állapotban a megidézés pillanatában van, úgy fog megjelenni a hívó mellett, hogy annak védelmére keljen.

Menedék

Szféra: Egyedi, Élet

Mana-pont: 12

Erősség: 5

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 3 óra/szint

Hatótáv: 2 láb

Mágiaellenállás: -

Dreina papja óvó leplet hív létre, mely az időjárás viszontagságai ellen nyújt bizonyos védelmet. Az ilyen menedék nem más, mint egyfajta erőfal, amely véd

az esőtől és a hótól, vagy adott esetben útjába áll a szélnek. Mindig helyhez kötött – tehát valahol érintkeznie kell környezetével -, s még az őt létrehozó pap sem képes mozgatására. Ellenállóképességét úgy számolhatjuk ki, mintha egy 5 E erősségű erőfallal lenne dolgunk. A menedék színe mindig megegyezik az adott környezet színével, de nem alkalmazkodik ahhoz oly módon, hogy álca is lehessen. Csupán mesziről téveszthet meg bárkit, s tapintása is áruló lehet. Nagysága 1 négyzetláb/szint. Nem hajlítható, viszont a talajhoz képest bármilyen szögben felállítható.



Az Aranyúrnő kardja

Szféra: Egyedi, Élet

Mana-pont: 12

Erősség: 2

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: lásd a leírásban

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

Az Oroszlánszív paplovagjainak hatékony, harcban használható támadó varázslata. A mágia alkalmazójának fegyveres támadása előtt Dreina istennőhöz kell fohászkodnia. Az Aranyúrnő a varázsszavak elmon-

dása után megáldja a paplovag fegyverét, amelynek így sebzése és Támadó Értéke megnövekszik.

A paplovag a varázslat létrehozása alatt semmilyen más cselekedetet nem végezhet. Mereven, mozdulatlanul magasba tartott fegyverére kell koncentrálnia. Majd a varázslat elmondása után az istennő a paplovag fegyverét izzó sárga fénnel veszi körbe. A paplovnak a következő körben fegyverével támadnia kell, vagy a varázslat hatása nem érvényesül. Úgy kell tekinteni, mintha létre sem jött volna, és a felhasználó Mana-pontjai elvesznek.

Az ilyen formában létrehozott fegyver Támadó Értéke és sebzése is megkétszereződik. A fegyverrel minden körben támadni szükséges. A varázslat mindaddig tart, míg létrehozója fegyverével sikeres támadást hajt végre (aminek minimum Fp veszteség kell okoznia). Amint az első sikertelen támadása megtörténik, vagy az egyik körben nem használja támadásra fegyverét, vagy védekező harcot próbálna folytatni, a varázslat azonnal megszűnik. A varázslat 7 Mp ráfordításával 1 E-vel növelhető. A fegyver sebzése minden egyes E után $k6/2$ -vel növekszik. A fegyver Támadó Értéke nem növelhető tovább. Dreina papjai soha nem alkalmazzák.

Oroszlánszív

Szféra: Egyedi, Élet

Mana-pont: 11

Erősség: 10

Varázslás ideje: 6 kör

Időtartam: 30 perc/szint

Hatótáv: Önmaga

Mágiaellenállás: -

Dreina papjainak és paplovagjainak Asztrális vagy Mentális védelmet nyújtó varázslata. Tudatalatti Mágiaellenállásukhoz hozzáadódik a varázslat erőssége. A varázslat fenntartása nem igényel semmilyen koncentrációt – mély álomban is működik -, mindaddig fennáll, míg az időtartam le nem jár, vagy a pap meg nem szünteti.

Asztrális vagy Mentális támadások erősségét a varázslat segítségével csökkenteni vagy teljesen hatástalanítani lehet. A pap elméjére irányuló támadások E-jéből a varázslat E-je levonódik. Minden esetben csak az egyik tudatalatti mágiaellenállási forma növelhető. A pap szabadon dönthet, hogy melyik értéket akarja megnövelni. Egyszerre csak egy Oroszlánszív lehet érvényben. A varázslat másra nem alkalmazható. A varázslat erőssége 5 Mana-pont ráfordításával 1 E-vel növekszik.

A Kis Arkánium Rituáléi

Hűségbéklyó

Szféra: Egyedi, Élet

Mana-pont: 22

Erősség: 9

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 nap/szint

Hatótáv: Érintés

Mágiaellenállás: Mentális

Ha ezt a varázslatot alkalmazva Dreina egy papja a Szent Jelképével megérint valakit, és az elvétí a mentális ME-t, akkor az a hatóidő lejártáig hűséges marad ahhoz a személyhez, eszméhez, csoportosuláshoz, or-



szághoz, stb. amelyet, akit a pap számára meghatároz. A varázslat 2 Mp felhasználásával 1 E-vel erősíthető.

Dreina átka

Szféra: Egyedi, Halál

Mana-pont: 24 vagy 36

Erősség: 33

Varázslat ideje: 3 kör

Időtartam: Végleges

Hatótáv: 25 láb

Mágiaellenállás: Nincs

Dreina felkentje eme varázsige segítségével bármely nem mágikus nemesfémét értéktelen vassá változtathat. A varázslat érdekessége, hogy nem csak egyetlen tárgyra hathat, hanem egy személyre – például egy nemesasszony összes ékszerére –, illetve egy legfeljebb 2x2 lábnyi területre, kupacra, netán tárolóeszköze – mondjuk egy erszényre, de akár egy láda aranyra is. Ekkor azonban a Mana-igény is nő. A papok gyakran alkalmazzák olyanokra akik jogtalanul tettek szert nagy vagyoni, vagy nem mutatnak tiszteletet az Aranyúrnő iránt.

A Nagy Arkánium Litániái

Az Aranyúrnő ujjá

Szféra: Egyedi, Halál

Mana-pont: 60

Erősség: 25

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: Végleges

Hatótáv: Érintés

Mágiaellenállás: Mentális és Asztrális

A pap érintése szintiszta arannyá változtatja a kiszemelt célpontot. A varázslat minden nála lévő felszerelési tárgyra is hatással van. Ha harc közben akarja alkalmazni, akkor előbb sikeres pusztakezes támadódobást kell tennie. Mesélik, hogy annak a háromfős

kráni sequadionnak, mely a Dúlás során az istennő Kegyeltjének, Gaude Nerydának az életére tört, az összes tagja csillogó aranyzoborként végezte. A mágia erőssége 6 Mana-pontonként növelhető 1 E-vel.



A Nagy Arkánium Rituáléi

Dreina páncélja

Szféra: Egyedi, Élet

Mana-pont: 25

Erősség: 5

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: Lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

Dreina papjai, mint köztudott, nem a fegyveres harc nagymesterei. Ezért védelmükre legtöbbször mágiajukat kell segítségül hívniuk. Egyik ilyen varázslatuk Dreina energiapáncélja. A varázslat létrehozatala és fenntartása alatt a pap Szent Szimbólumának végig érintkeznie kell a testével. A Szimbólumból zöldes energianyalábok indulnak ki, és veszik körbe a pap egész testét. Akárha zöld villámok cikáznának a pap körül. Az így létrehozott páncél SFÉ-je mindig meg-



egyezik a varázslat erősségével. A varázslat alatt semmilyen támadásra nincs mód, és csak védekező harcot lehet folytatni, annak szabályai szerint. A páncélban támadni nem érdemes, ugyanis ha a pap megpróbálná, vagy esetleg mágiával rávenné erre, az energiapáncél hatalmas csattanás közepette felrobban. Sebzése annyiszor k10, amennyi a varázslat ereje, és ezt a páncél viselője szenved el. A mágikus páncél nem csak magára varázsolhatja a pap, hanem másokra is. Ennek feltétele, hogy az illető Dreina-hitű legyen, és beleegyezzen a varázslatba. Igaz, számára csak az erősség – Sebzésfelfogó Érték – fele érvényesül. A varázslat erőssége 10 Mana-pontért 1 E-vel növelhető.



Álomőrző

Szféra: Egyedi, Élet

Mana-pont: 15

Erősség: 2

Varázslás ideje: 6 kör

Időtartam: 4 óra

Hatótáv: Érintés

Mágiaellenállás: -

Dreina papjai ezzel a varázslattal tökéletes pihenést biztosíthatnak maguknak. A varázslat időtartama alatt egyetlen olyan mágiaforma sem fejti ki a hatását, amely az álmokon keresztül, vagy azokkal próbál meg operálni. Ezen kívül – ha az alvást semmi nem szakítja félbe – 8 órányi alvásnak megfelelő pihenést biztosít alanyainak. Minden olyan megváltozott érték, amely eredeti állapotára csak 8 órányi alvás után tér vissza, a varázslat segítségével feleannyi idő alatt regenerálódik. A mágia nem elaltatja annak alanyát, csupán a pihenést biztosítja számára. Ha valaki a varázslat elmondása után egy órán belül nem alszik el, akkor a későbbiekben már nem fejti ki a hatását, az Mp-k elvesznek. Természetesen az alvó bármikor felébredhet, ha valami megzavarja a pihenését. Ha ez a hatóidő letelte előtt történik, akkor a fentiekhez hasonlóan a mágia hatástalan marad, és a felhasznált Mp-k elvesznek. A pap másra is alkalmazhatja a varázslatot, ha az illető ebbe beleegyezik. Olyanokon, akik nem tudnak a mágiáról, vagy nem hajlandók magukat annak alávetni, az Álomőrző hatástalan marad.

Fürkésző szemek

Szféra: Egyedi, Élet

Mana-pont: 22

Erősség: 8

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 2 szegmens

Hatótáv: Érintés

Mágiaellenállás: Mentális

Ezzel a mágiaformával Dreina papja mások indítékait, vágyait képes kifürkészni. A két körös varázslat után annak a személynek a szemébe kell pillantania, akiről információkat akar szerezni, ugyanakkor meg is kell érintenie az illetőt.

A varázslat hatására nagy általánosságokban képet nyerhet az illető vágyairól, terveiről, esetleges indítékairól. A Fürkésző szemek nem fog részletekbe menő beszámolót adni az alany terveiről, céljairól, csupán

felületes dolgok tudhatók meg a segítségével. Pl.: „be akar csapni”, „szeretne elmenni”, „szerelmes beléd”, „ha tovább bősztéd, rád támad”, stb. A varázslat gyengéje, hogy rendkívül feltűnő, s így lehetetlenné teszi, hogy titkon, rejtve alkalmazza valaki. Mindazok, akiket a pap megérint, Mentális Mágiaellenállásukban reménykedhetnek. Ha ez sikeres, a pap semmit sem tudhat meg róluk. A varázslat 2 további Mp-ért 1 E-vel erősíthető.

Varázstárgyak

Az Aranyúrnő amforája

Ego: 51

Jellem: Élet

Kommunikáció: emocionális

Egy hétköznapi agyagedénynek tűnik, ami egy magasabb ember derekáig ér, valójában azonban egy Dreiná-tól származó ereklye. Csodás képessége az, hogy bármilyen belehelyezett termést megsokszoroz, és színig telik, legyen az olajbogyó, gabonaszem vagy szilva. A Rúna I. évfolyam 5. számában leírtak mind érvényesek rá. Egyik napról a másikra jelent meg a vár katedrálisának oltárán, azóta nagy becsben tartják, az évi körmeneteken pedig minden hívő részesül a hatalmából.

Bestiárium

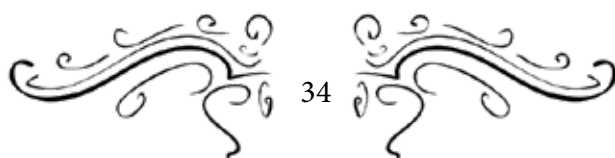
Az alábbiakban felsoroljuk, hogy abban az esetben, amennyiben kalandot írnál, melyek azok a lények, amiket a Bestiárium lapjáról átemelhetsz, és kisebb-nagyobb valószínűséggel megjelenhetnek a történetedben. Opcionálisan két táblázattal (egy ritka és egy nagyon ritka) is szolgálunk, hogy amennyiben ezzel szeretnéd a kalandod központi elemét kiválasztani, vagy véletlenszerű eseményt használni, egy egyszerű dobással ezt megtehesd (K100).

Ritka

Farkas	1-4
Büdösgyík	5-8
Gider	9-12
Kobold	13-16
Örület pöfetege	17-20
Barlangi folyondár	21-24
Morróna	25-28
Iblogh	29-32
Wesen	33-36
Siramor	37-40
Medve	41-44
Synmen-denevér	45-48
Feledés lehelete	49-52
Kőevő	53-56
Feenhar	57-60
Wyvern	61-64
Hópárduc	65-68
Zauder	69-72
Ceph	73-76
Élőholtak	77-80
Dyphilla	81-84
Goblin	85-88
Hiúz	89-92
Gólem	93-96
Nagyon ritka	97-100

Nagyon ritka

Pegazus	1-14
Sárkánygyík	15-28
Sárkány	29-40
Troll	41-54
Anatyda	55-68
Sacron	69-86
Sellő	87-100





Dreina Küldöttei

Minden Halál szférájú pap képes istenétől segítséget kérni a Külső Síkok lényeinek megidézése nevű varázslatával. Ennek a 85 Mana-pontos változata istene által küldött segítőt szólít az Elsődleges Anyagi Síkra. Azt, hogy melyik lény érkezik az Oroszlánszívhez hű Dreina-pap segítségére, minden esetben az istennő dönti el, a KM-eknek viszont elmondható, hogy a karakter Szintjétől függ a dolog. De ha az Aranyúrnő úgy ítéli meg, hogy a segítség nem indokolt, a Küldött nem fog megjelenni, a hívására fordított Mana pedig elvész. Az Oroszlánszív-lovagrend megalapításáig csupán a csekélyebb hatalmút, az Arany Angyalt ismerhették a krónikások. A második feltűnését a harcias rendhez csatlakozó papok már Dreina sziklaszilárd, kétségbevonhatatlan támogatásának jeleként értelmezik.

Arany Angyal

Előfordulás: Nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 100 (SZ) 100 (L)

KÉ: 30

TÉ: 80

VÉ: 130

CÉ: -

Sebzés: 3k6

Támadás/kör: 1

Ép: 20

Fp: 100

AME: 135

MME: 135

Méregellenállás: immunis

Pszi: 75 (Pyarroni módszer)

Intelligencia: Kimagasló

Max. Mp: 126

Jellem: Rend

Max. Tp: 22.000

Dreina Arany Angyalait a 10. vagy annál magasabb TSZ-ű Papok (ortodoxok és az Oroszlánszívhez tartozók egyaránt) képesek az Elsődleges Anyagi Síkra idézni. Átlagos magasságú, szoborszerű, kortalan aszszonyokra hasonlítanak. Bőrük, tógájuk, valamint dús hajzuhataguk aranyló fénnel világít. Bár nincsen szárnyuk, mégis röpképesek. Fegyvert nem viselnek, viszont hatalmuk egy főpapéval vetekedik, és az Aranyúrnő szféráit, illetve egyedi varázslatait használhatják.

Szárnyas Oroszlán

Előfordulás: Nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 120 (SZ) 150 (L)

KÉ: 75

TÉ: 135

VÉ: 170

CÉ: -

Sebzés: 2k10+10

Támadás/kör: 2

Ép: 40

Fp: 230

AME: 190

MME: 190

Méregellenállás: immunis

Pszi: 70 (Pyarroni módszer)

Intelligencia: Kimagasló

Max. Mp: 153

Jellem: Rend

Max. Tp: 40.000

A Szárnyas Oroszlánok az Oroszlánszív-lovagrend megalakulásakor tűntek fel Yneven, 15. vagy annál magasabb TSZ-ű, a rendbe tartozó papok idézhetik meg ezeket a csodás lényeket, melyek nagysága egy csataménével vetekszik. Bundájuk és óriási szárnyaik tollazata aranyszínű, arasnyi, gyémántkemény agyaraik és karmaik a legerősebb páncéllal is játszi könnyedséggel elbánnak. Rettenetes bömbölésük hatásában a bárdok Hangorkán varázslatához hasonlít, E-je 20-as. Emellett





az Aranyúrnő mágiáját is használják, igen magas szinten. Jelenlétük megacélozza Dreina militáns híveit, száz láb sugarú körzetükben KÉ-jük 10-zel, TÉ-jük és VÉ-jük pedig 15-tel nő.

Kalandötletek

Alábbiakban található az a néhány kalandötlet, mellyel szeretnénk hozzájárulni egy modul kidolgozásához, hogy mi milyen konfliktusokat tudunk elképzelni Viadomo jelenében.

Ulkhaur, a legöregebb khál rossz szemmel nézi, hogy a fiatalok elsöprő többsége szívesebben forgatja az embernépek fegyvereit, mint a Khagból hozott erek-

lyeket. A khál fegyverek és a harak készítésében járatos kovácsok száma is megcsappant, mivel a Dreina-lovagok körében nagy a khálok által kovácsolt fegyverek és páncélok iránti kereslet. Szomorúság fészkelte be magát az öreg hím szívébe, mivel már alig bírja el a ghont, így nem tudja párbajra hívni Hrragkhon lovagot, az ifjúság bálványát, és ezzel meggyőzni, hogy az ősi tradícióknak is fenn kell maradniuk.

Gusowin testvér, az ó-pyarroni kolostorrendszer egyik jámbor szerzetese egy vaskos, aranycsatos könyv maradványaira bukkan a romok között. Az egy emberöltő óta a törmelék alatt heverő, számtalanszor elázott, félig elégett iromány nem más, mint Dreina utolsó Kegyeztjének naplója, ami véres vallásháborúhoz vezető titkokat hordoz.

Hűséggel

A első fejezetünkben néhány, az általunk Viadomóban elképzelt NJK leírásait találhatja a kedves olvasó, amivel közelebb akarjuk hozni a város képét a mi általunk kitaláltakhoz. A teljesség igénye nélkül álljon itt egy arcképcsarnok formájában a Bevehetetlen Vár fontosabb szereplőinek leírása.

A nagymester és néhány nevesített Terriad (A PPL1 szerint CSAK paplovagok)

Meralof din Pagben, 19. Tsz-ű Dreina-paplovag Jellem: Rend

Az ősz, nagyszakállú, jégkék tekintetű nagymester már a hatvanas éveit tapossa, de szorítása még mindig olyan, mint a satu. Kopaszodik, homlokán jókora zsírmirigy éktelenkedik, arckifejezése alapján pedig nem egy viadám ember benyomását kelti. A szikár egyházfi bölcsőjét a borillatú Predocban ringatták egykoron, familiája – az Ikerhercegségekben használatos kifejezéssel élve Udvara – a Negyedik Zászló alá tartozik. A második nem viadomói születésű nagymester az ország története során; ezt a posztot 3694 óta tölti be. Szegényebb nemesi családból származik, ezért sok rendtagtól eltérően hidegen hagyják a világi hívságok. Szeretné, ha a többi lovag is így vélekedne, de elég bölcs ahhoz, hogy tudja, milyen lehetetlen ez a kérés. Csatába egy fehér unikornison lovagol, amit Hősörénynek hív – már több, mint két évtizede, hogy egy párost alkotnak, miután Meralof megmentette a lény életét -, varázserejű, hűséges lovagi kardja rendet vág a gonosz harcosainak sorai között. Nőtlen, néhány rosszmájú szerint a hátságát vette volna feleségül, ha az embernek születik. De erről még suttog-ni sem tanácsos.

Ajánlott jellemvonások: szigorú, nosztalgikus alkat, fegyelmezett, tiszteletet parancsoló

Ajánlott képzettségek: Hadvezetés Mf, Lélektan Mf, Hadrend Mf, Fegyverhasználat (lovagi kard) Mf, Lovaglás Mf, Vallásismeret Mf



Morhad ter Zásszem, 17. Tsz-ű Dreina-paplovag Jellem: Rend

Köpcös, pompakedvelő, dzsad származású paplovag. A távoli Avdal – a minden igazhitű dzsad által megvetett selmovita emírség – szülötte, édesapja híres orvos volt, ezért Viadomo ispotályaiért felel. Füstös bőrét ráncok és sebhelyek hálózák be, rövidre nyírt, egykoron hol-lófekete hajába és bajuszába ma már számos ősz szál vegyül, és a meleg, barna tekintete is megfáradt már. A 3680-as évek derekán került Viadomóba, és sziklaszilárd hitének, valamint fegyverforgató tudományának hála a ranglétra egyik legmagasabb fokára jutott. Forró

éghajlatú születési helye okolható azzal, hogy nagyon fázós. Szinte mindig prémekbe burkolózik, a másik állandó társa egy súlyos, rúnázott tollas buzogány. Négy gyermek apja.

Ajánlott jellemvonások: kedélyes, előkelő, anyagias

Ajánlott képzettségek: Értékbecslés Mf, Sivatagjárás Mf, Fegyverhasználat (tollas buzogány) Mf, Sebgyógyítás Mf, Élettan Mf

Selmo ter Codiens, 16. Tsz-ű Dreina-paplovag

Jellem: Rend

Magas, középkorú pyarr férfi enyhe pocakkal. Póri származású, egy új-pyarroni pék okos fia, aki legénykorában lépett be a rendbe. Rendkívül nyájas és jó humorú férfi, vízkék szemei állandóan mosolyognak. Orra kicsit borvirágos, látszik rajta, hogy szereti a poharak csengését. Oldalán egy díszes lovagi kard lóg, melynek markolatgombja oroszlánfejet formáz. Codiens Terriad igen fontos feladatot lát el: ő a Védelmezők vezetője, tehát az állam közbiztonságáért, illetve gyalogos haderejéért felelős. Munkáját a lehető leglelkiismeretesebben látja el, melynek következtében a Nagymester a khálokat felügyelő terriad címével is megajándékozta. Tíz esztendővel fiatalabb feleségével két eladósorban lévő lányt nevelnek.

Ajánlott jellemvonások: humoros, iszákos, céltudatos, karizmatikus

Ajánlott képzettségek: Hadvezetés Mf, Hadrend Mf, Fegyverhasználat (lovagi kard) Mf, Pusztítás Mf, Kocsmai verekedés Af, Legendaismeret Mf

Tiforal ter Gandolini, 18. Tsz-ű Dreina-paplovag

Jellem: Káosz

A kiterjedt nemesi famíliából származó Terriad feladata nem más, mint a Megtörhetetlen táplálása. Annak egyenes ági leszármazottja, a legendás lovag családja ugyanis nem sokkal a bukás előtt elhagyta a godoni várat, és elrejtőzött a hegyekben, a többi várvédő szerette-



ivel együtt. Komor, kevés szavú, negyvenes éveiben járó figura, hullámos fürtjei feketék, szögletes állán őszes borosta sötétlik. Heterokrómiás, vagyis egyik szeme zöld, a másik pedig barna. A legtöbb viadomóinál magasabb és karcsúbb, mert kráni félvér, amiről nincs tudomása. Anyja, Hiella ugyanis az Adepta Astralica rend boszorkánya volt, míg a Dúlás idején le nem buktatták. Nagyon távolságtartó, ez a Terriadokra is vonatkozik.

Ajánlott jellemvonások: távolságtartó, hideg, komor, szótlan

Ajánlott képzettségek: Legendaismeret Mf, Történelemismeret Mf, Élettan Mf, Sebgyógyítás Mf, Méregkeverés/semlegesítés Af

Egyéb NJK-k

Ebann Sanpolro, 10. Tsz-ű Dreina-pap

Jellem: Rend

Helyi születésű, aggastyánkorú Dreina-pap. Majd' száz esztendő nyomja a vállát, és emiatt tolószékbe kényszerült, ám az esze még mindig éles, mint a dzsenn szablya. Igazi külön, a gólemmanufaktúra is az ő ötlete volt, amihez – mint kiderült, jóformán a Dúlás előestéjén – sikerült megnyernie a gnóm közösség tagjait. Profétikus előrelátása meghozta a gyümölcsét, a papok által teremtetett varázslatos szobrok éjjel-nappal, fáradhatatlan erővel dolgoztak a kráni ostromgépek okozta károk helyreállításán. A mai napig a manufaktúrában tölti hátralévő napjait.

Ajánlott jellemvonások: aluszékony, zsémbes, hangos

Ajánlott képzettségek: Legendaismeret Mf, Történelemismeret Mf

Vokput Kaarghurio, gnóm szobrász

Jellem: Rend

A Viadomóban élő gnóm közösség egyik öregje. Megjelenésében egy zsémbes, öreg gnóm látszatát kelti, mély ráncokkal a szeme alatt, viszont nála jobb vitapartnert keresve se találhat magának az ember. Annyira jól forgatja a szavakat, mint a vésőt és a kalapácsot. Az utóbbi időben idejének nagy részét a gólemmanufaktúrában dolgozó, körülbelül másfél tucat gnóm munkájának szabályozása, és az Ebannal való vitatkozás töltik ki. Rendkívül jó látása van, így kiemelkedően jó lövész. Mindent, amibe belekezd, teljes kapacitással csinálja addig, amíg meg nem elégszik munkájával - ez elég ritkán történik meg.

Ajánlott jellemvonások: kelletlenül viccelődő, kötekező, maximalista, szószátyár

Ajánlott képzettségek: Szobrászat Mf, Helyismeret 80%, Ősi nyelv (Ógnóm) Mf, Fegyverhasználat (könnyű számszeríj) Mf, Célzás Mf, Vallásismeret Af, Mér-tan Mf, Írás/Olvadás Af

Hrragkhon, 9. Tsz-ű khál lovag

Jellem: Élet, Rend

Az államot lakó khálok legdicsőbbje, bestiális külseje ellenére ízig-vérig lovag. Az Oroszlánszív rendben magas rangot ért el. Két és fél láb körüli magasságával és kétszáz fontos súlyával egy vérbeli csúcsragadozó benyomását kelti. Az is. Elképesztően robusztus testét sötétbarna bunda borítja, sörénye fekete, mint a legsötétebb éjszaka. Eszes és a vére sem olyan forró, mint a többi fajtársának. Emellett remek harcos, a lovagi tornák bajnoka, aki lóhátról, két pалlost forgatva ront az ellenségre. A környékbeli nomád törzsek valósággal rettegik, a nyarga-



lóik szerint Zherlig Démonkán vére folyik az ereiben.

Ajánlott jellemvonások: Büszke, alfa, hivalkodó, hűséges

Ajánlott képzettségek: Kétkezes harc Mf, Pusztítás Mf, Lovaglás Mf, Nehézvért viselet Af

Loruben és Halassa Zondavik, 6. Tsz-ű Shadoni Birodalmi Zsoldos és Védelmező

Jellem: Rend

Két drákói szigorú harcos, akik együtt járnak az utcákat. Házasok. Loruben egy magas, vállas, barnásszőke hajú, shadoni akcentussal beszélő féfi, aki meglepő módon egy egykezes csatabárddal küzd. Helyi születésű neje, Halassa egy szőke, copfos, jó alakú kardforgató, akinek fél szemét fekete kötés takarja. A férfi egy kereskedőkaravánnal érkezett, aminek már vagy nyolc éve. Azonnal beleszeretett Halassába – igazi Ellana nyila volt –, így hát Viadomóban maradt. Mindketten a Hétarcút imádják.

Tham Yeberin, 6. Tsz-ű pszi-mester

Jellem: Rend, Élet

Magas, ösztövé, korán kopaszodó férfiú, aki a negyvenes éveiben járhat. Tipikus pyar, beszéde lágy és a műveltség benyomását keltené, ha nem játszana folyamatosan szerepet. 3699 óta él Viadomóban, miután a nagymester meghívására – illetve busás fizetség fejében – otthagyt a Titkos Testőrséget. Meralof többször is szemtanúja volt, hogy mire képesek del Akka rendjének tanítványai, és úgy határozott, hogy egy ilyen létfontosságú erődnek, mint az övé, szüksége van egy ilyen specialistára. Ügynökei hosszas, olykor bizony veszedelmes kutatómunka árán találtak egy személyt, aki bizonyos nézeteltérések miatt hajlandó volt kilépni a rendből. Volt rendfőnöke azóta is fejjavadászokkal keresteti, mert retteg, hogy a titkos tudás a Szent Város ellenségeinek kezére jut, Tham pedig tisztában van vele, hogy a renegátok az életükkel fizetnek bűnükért. A fellegrvár egyik szolgájának álcázza magát, de mindig din Pagben közelében tartózkodik. Nős, de felesége sem sejtí titkát.

Ajánlott jellemvonások: Művelt, szociális kaméleon, jó megfigyelő

Ajánlott képzettségek: Nyomolvasás/eltűntetés Mf, Álcázás/álruha Mf, Tánc Af

Elyn Sevier, 9 Tsz-ű Dreina-papnő

Jellem: Rend

A szeplős arcú, szalmaszőke, középkorú, jovialis, kövérkés asszony. Díszes szabású ruhái, Szent Szimbóluma nélkül holmi fogadósnénak, kalmárfeleségnek néznék bárki, ám rendkívül éles esze, no meg még élesebb nyelve van. Ezeket az Aranyúrnő jogtudor papnőjeként jól



kamatoztatja. A hölgy egyben a Fehér Egyetem dékánja is, aki kitűnő viszonyt ápol a Nagymesterrel. Öt éve törént kinevezése a Fehér Páholy számos mágiszterének rosszallását vonta maga után.

Ajánlott jellemvonások: Szigorú, határozott, talpraesett

Ajánlott képzettségek: Emberismeret Mf, Mágiaismeret Mf, Legendaismeret Mf, Irodalom Af

Illira Yzendor, 3. Tsz-ű boszorkány

Jellem: Élet, Káosz

A tündöklő szépségű, kreol bőrű töltött galamb a város talán legezotikusabb külsejű asszonya. Csupán találgatni lehet, miféle népek vére folyik az ereiben. Obszidiánra hajazó nagy szemei füledt éjszakák ígérétét hordozzák, amit sok szerencsés utazó megtapasztalhatott már. Hátközépig érő haja sötét, mint Shackallor szíve. Minden évben rengeteg a kérője, de eddig az összeset kikosarazta. A messzi Kotariában született. Korán árvaságra jutott, de a helyi boszorkányrend felkarolta. Húszéves korában megismerkedett egy Dreina-hitű lovaggal, akivel bebarangolták a fél Délvidéket. Végül elváltak útjaik, de volt kedvese gondoskodott arról, hogy ne kelljen elszegődnie cselédnek, vagy hozzámennie egy rengő pocakú kalmárhoz. Valahol a szíve mélyén még mindig szereti az Aranyúrnő eme daliáját. A fekete angyal elsőrangú hírforrás. Valójában a hetvenes éveiben jár, egykori szépségét mágiával őrizte meg. Elsőrangú hírszerző, a Terriadok szeme és füle.

Ajánlott jellemvonások: Bájos, kacérkodó, jó hallgatóság, vidám

Ajánlott képzettségek: Szakma (fogadás) Mf, Álcázás/álruha Mf, Szájról olvasás Mf

Tham Yeberin, 6. Tsz-ű pszi-mester

Jellem: Rend, Élet

Magan Tiglatemin, 10 Tsz-ű Dreina-pap

Jellem: Rend

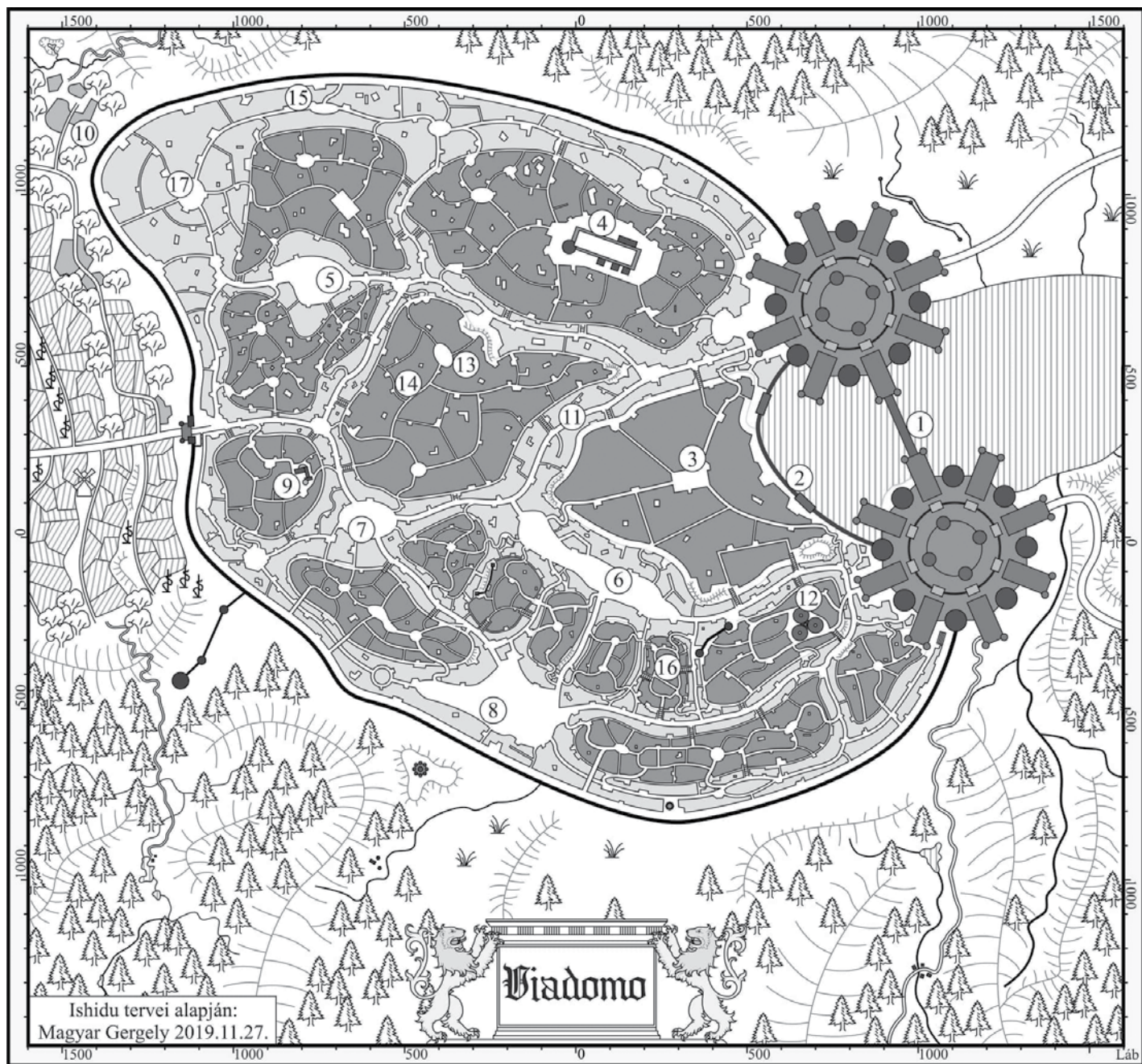
Meglett kora ellenére is dús, szőke és ápolat hajú, meg-

felelően gondozott körszakállal. Fiatal éveiben tanulmányait Pyarronban végezte, ahol a papi hivatásban nagy sikereket ért el, mikor is negyvenes éveiben Viadomóba költözött azon felkérés indokából, hogy egy fontos pozíció betöltését lássa el az Oroszlánszív Bankház berkein belül. Ambiciózus mivolta, és karizmatikus személyisége lehet annak az oka, hogy P.sz. 3712-ben, mindössze három évvel az érkezése után a viadomói székhelyű pénzügyi intézet vezetőjévé lett. Hamar sok barát-ra tett szert, és kiismerte magát Viadomóban. A köznépek körében szimpatikussá vált jelenléte, és a mindig ott lévő segítő keze. Nem meglepő tehát, hogy rövid idő után a Dreina Katedrálisban lévő papok élére állították. P. sz. 3716 óta a terriadok után ő számít a legbefolyásosabb embernek az erődítményben.

Ajánlott jellemvonások: Karizmatikus, megnyerő, ambiciózus, tenyérbemászó

Ajánlott képzettségek: Mellébeszélés Mf, Pénzügy/birtokigazgatás Mf, Politika/diplomácia Mf, Számtan Mf, Emberismeret Af





Ishidu tervei alapján:
Magyar Gergely 2019.11.27.

Alsóváros
Felsőváros

1 - Függőhíd

2 - Gát

3 - Barakkok, rendházak

4 - Arany tér

5 - Gyakorlótér

6 - Piac tér

7 - Kapuk tere

8 - Gólemek tere

9 - Fehér Egyetem

10 - Méhészetek

11 - Kézművesek negyede

12 - Dreina katedrális

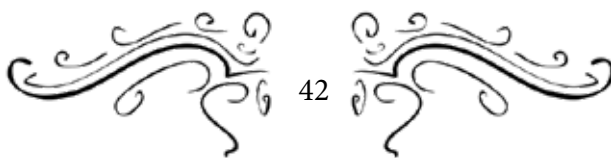
13 - Oroszlánszív bankház

14 - Pénzverde

15 - Csillagpor fogadó

16 - Fogadó a Karmazsin Felöltőhöz

17 - Ottraes tere



Oroszlánok Ítélete

Írta: Ishidu

Helyszín: Dél-Ynev, Viadomo

Időpont: 3719. Kyel Negyedik, a Végítélet hava
5. Tsz.-ű karakterek számára



Seregszemle

- Hogy nem tudtam én erről? – Kiáltásnak hatott kérdése, pedig csak a megszokott hangszínével beszélt.
- Uram, az előjelek alapján a lehető legjobban felkészültünk. – A díszes vértben lévő lovag magát kihúzza, a legnagyobb tisztelettel válaszolt.
- Mennyi időnk lehet, amíg megérkeznek?
- Nem tudni Uram, néhány felderítőn kívül másra nem alapozhatunk még.
- Mit sikerült kideríteni?
- Az utóbbi két évben nem volt véletlen, hogy a nomádok hordája ostrom alá vonta Sempyert. Napról napra egyre több törzs gyűlt össze, és úgy látszik, nem a Hamis Szikla volt az igazi célpont!
- Fen Restter herceg miért nem kért segítséget, vagy legalább miért nem tájékoztatta a Három Paizsot? – tette fel a kérdést a Nagymester, de inkább magának, mintsem a teremben lévő lovagoknak.
- Ilyenről semmi információval nem rendelkezünk Uram – válaszolt a lovag szinte érzelemmentesen.
- Meralof din Pagben, az Oroszlányszív lovagok nagymestere, felállt asztalától, és intett a teremben lévő lovagoknak, hogy kövessék, ahogy távozott a vasalt fa kapun keresztül. Még utoljára kinézett a díszes ablakán a szorosra. Valamilyen megmagyarázhatatlan rossz érzés töltötte el, egyfajta rossz előérzet. A két terriad és kísérik szó nélkül követték a végtelen lépcsősoron lefelé, ahogy a Déli Bástya termeit és tornyait sietve hagyták el.
- Visszahívták a Rendház vezetőket? – törte meg feszülten a csendet a Nagymester.
- Délről az összesből, Erion rendházából, Északról 13 területről és természetesen Erigowból érkezett válasz-üzenet, és majdnem mind jó hírekről számolt be.
- A falak állapota? – hangzott el a kérdés szinte azonnal.
- Kifogástalan, mint mindig Uram!
- A Védelvezők?
- Mindenki várja a parancsot, és készek fegyvert ragadni, Uram!
- Közben megérkeztek a gigászi építmény legalsó szintjére. Din Pagben egy hatalmas kulcsot vett elő övéről, amellyel a központi teremben lévő vaskaput bírta rá, hogy feltárja a mögötte megbúvó, ritkán használt folyosót. A lovagok kérdés nélkül, gyújtott fáklyákkal követték.
- A Megtörhetetlenről van hír?
- A Gondolini nemzetség nem adta jelét, hogy mozgolódott volna, de fel vannak készülve, hogy bármikor felébredhet.

Ismét egy nagyobb, díszes acél ajtóhoz értek, amelyen oroszlánok pofái acsarogtak a velük szemben állókra. Mintha elijeszteni kívánnák az ide tévedőket. Halkan kattant a zár, ahogy a régi kulcs elfordult. A Nagy Levéltár bizalmas információk tárháza volt, ami jogossá tette, hogy kevés ember léphetett csak be ide. Állítólag még a Dúlás után a Papi Szék áttelepülésével sok régi iratot hoztak ide, amelyek a feledésbe merültek, vagy sose kerültek át Új-Pyarron falai közé ismeretlen okokból. Din Pagben utoljára két éve járt itt, azon a különös napon. Kalandozók kérték meg, hogy jöjjön ide, hogy megkereshessenek egy hatalmas kincset. Akkor úgy gondolta, hogy egy régen elfeledett vagyon nem okozhat nagy problémát. Előtört benne ugyanaz a rossz érzés, mint a szobájánál, ha lehet még erősebben. A baljóslatú gondolat szépen lassan kezdett elhatalmasodni rajta. Megállt a mennyezetig érő polcok előtt, az elmúlt idők titkos ügyleteit igazoló papírosok és a bürokráciának áldozott

papírtkekcsek között. Maga sem tudta miért pont itt, talán megerősítésre volt szüksége, hogy akkor jó döntést hozott, amikor átadta a levelet. Vajon mi történt volna, ha azok a kalandozók nem bolygatják a múltat, vajon... nem mert tovább ezen gondolkodni.

- Ha engem kérdeztek, Sempyer a régi sérelmek miatt nem kért segítséget. Az a pier népség évekig képes túlélni a kis vackában. Mi sem maradhatunk szégyenben! - kezdte váratlanul az idős lovag.

- Mire gondol, Uram?

- Dreina próba elé állít minket, szinte biztosan érzem! - emelte fel a hangját. - Akkor pedig bizonyítunk! *Hittel, Vassal, Hűséggel!* - harsogta a lovagrend jelmondatát.

- *Hittel, Vassal, Hűséggel!* - hangzott a lovagok helyeslő válasza.

- Ha valóban annyian vannak, ahányra gondolunk és ez az új kán valóban ennyire jó vezető, szükségünk lesz egy adura. Minden emberünk folyamatos készségben legyen! Mindenkire szükség lesz, és most tényleg úgy gondolom, hogy Mindenkire! Értesítsék a Falkát, hogy azonnal küldjenek egy csapatot.

- Milyen csapatot, Uram?

- Valakiket, akik hűek az ügyünkhöz, talpraesettek, a szerencse és az istenek pártolják őket. Akik képesek lehetnek megtalálni a metódust ennyi év után. Ha ők kezdték, akkor sorstársaik fejezzék is be!

Kalandozók kellenek!



Líthas Kalandmester,



érkeztünk hát a III. Regélő Főnix Szerepjátékos találkozóhoz melynek kalandmodulját tartod most a kezeden. Mielőtt belekezdenénk, a tényleges kalandba mindenképpen arra kérnélek, hogy a most következő részt is olvasd el így talán több, később felmerülő kérdésedre választ kapsz.

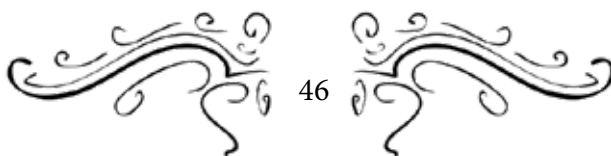
Mint az már a korábbi években az megszokható volt próbálunk most is egy új, de mégis régi receptet az előtérbe helyezni. Első alkalommal, ez a klasszikus kalandmodul volt, másodjára pedig a sok ember összezárva egy kis helyen helyzet állt fent. Most ismét egy új stílussal próbálkozunk ez pedig az ostrom kaland! Ennek alapja, hogy a JK-k egy helyre érkezve, próbálják azt megvédeni minden eszközükkel és az esetek nagy részében több is megbújik a háttérben, mint egy egyszerű ellenséges haderő, és ahogy azt el tudjuk képzelni, gyakran az ellenség vagy épp a megoldás a falak között és nem azokon túl keresendő.

Ha már lúd, akkor legyen kövér tartja a mondás így itt sem apróztuk el a helyszínt. Vidomo eddig bevetetlen vára lesz az ellenséges haderő célpontja és csak a játékosokon múlik és persze rajtad kedves Kalandmester, hogy ez a titulus továbbra is így marad e! A város részletes leírását viszont nem a kalandmodul lapjain fogod megtalálni, hanem mellette egy kiegészítő formájában. Mindent megtettünk, hogy a kaland önmagában, a kiegészítő hiányában is mesélhető legyen és a fontos dolgokat mind átemeltük. Amennyiben viszont, minél részletesebben vagy élethűbben szeretnéd a helyszínt átadni javasoljuk a kiegészítő elolvasását is.

Itt mindenképpen érdemes megemlíteni azt, hogy a fő megihlető eleme a kalandnak Oszlánszky Zsolt – Fagyvár című kalandmodulja volt, amely lapjain talán mai napig is a legjobb ostrom témájú történetet találhatjuk. Ezen felül, ahogy az későbbiekben ki is fog derülni, ez a modul A Dúlás kincse című történetet Amund tollából hivatott, közvetlenül tovább folytatni és annak eseményeit tovább gördíteni. Nem nélkülözhetetlen a lejátszáshoz vagy a lemeséléshez, viszont azzal együtt egy igazi katarzis élményben lehet részünk. Ennek elősegítéseként a kalandmodult kizárólag Pyarroni beállítottságú karakterek számára javasoljuk vagy nagyon maximum Új-Godoniaknak, hogy tényleg érdekük legyen végig csinálni a feladatukat és foggal-körömmel végig akarjanak jutni, és itt nem megengedhetőek a kikapuk, vagy inkább a semleges utak.

A továbbiakban köszönettel tartozom Magyar Gergelynek a támogatásért, a térképért és a címerekért, Halmi Zsoltnak a szerkesztésért és a grafikákért, Varga Attilának a fantasztikus borítóképért, Tantos Andrásnak a megannyi apró részlet helyére rakásában végül de nem utolsó sorban Mercury-nak és Caledoniának a próbajátékért. Mindezek felül nem jöhetett volna létre ez az anyag, ha a Krónikák.hu, a Hősök napja és a Hullámkirály csapatai nem állnak mellettem, végig azokon a hosszú, néha kínkeserves éveken keresztül ameddig mindezt papírra vethettem! Ahogy fentebb már említettem megannyi embernek tartozom köszönettel, hogy felsorolni nem tudom, de ha olvassák: Üldözze őket örök hálám és megbecsülésem!

Minden kedves Kalandmesternek jó mesélést és Játékosnak jó játékot kívánok,
Ishidu, a Voul



Közel múlt eseményei és az indítékok



sz. 3717-ben, délen egy nagyszabású terv vette kezdetét, ugyanis teljes titokban egy kalandozó csapat a Dúlás Kincsenek nyomába eredt és nehéz úton, ám de találtak is valamit, még ha nem is azt amire elsőre vágytak (A Dúlás kincse című kaland). Pyarron felső köreiben ismertté vált az a tény, hogy új hatalom van születőben a sztyeppéken Sa-mankan személyében, aki egyesítette a szabad nomádokat és legyőzve korábbi vezetőiket, majd támadást intézett Sempyer, a Hamis Szikla ellen. Látszólag kudarcot vallott, mert ismeretlen okokból megelégedett azzal, hogy ostromgyűrűbe vonta a hegybe épült várost két hosszú évre, de abban komolyabb kárt nem tett. Pyarron későn értesült erről az offenzíváról mivel túl sok teendője akadt saját belső viszályainak okán és Sempyer népe sem törte magát azért, hogy értesítse őket mivel bizonyítani kívánta a herceg, hogy a Dúlásban ugyan elbukott erődjük, de ez többet nem fordulhat elő. Így volt ideje a Nagy Sámán Kánnak, hogy tervet szőjön arra, hogy megejtse azt a sebet, amit majd mindenki megérez. Igen kevesen tudják és azok is hallgatnak róla, hogy ez a vezető nem más, mint Ordaric Lcargon, Kyel bukott kegyeltje aki személyes hadjáratát készítette elő ezen két esztendő alatt. Továbbra is gyarapodott eddig sem csekély méretű serege és ismeretlen eredetű hatalma. Várt a megfelelő pillanatra, hogy bevihesse azt a csapást, ami a leggyengébb helyen találja el a Hit Városát. Senki nem is gondolná, hogy az ő fejében ez a „leggyengébb pont” a Bevehetetlen vár, Viadomo.

A terve viszont nem az, hogy elfoglalja a várat hanem, hogy elpusztítsa az a titkos tartalékot, amit Pyarron Viadomóban tart és nem melleleg korábban Új-Pyarron építésénél is ezt a vagyont használta alaptőkeként az újrakezdéshez. Erről alig egy tucatnyian tudnak, de ha az ember már több ezer éves és Ó-Pyarron felépítésénél is jelen volt, tud egyet-mást a titkairól. Például egy titkos bejáratot a tárnabankba. Viszont a helyzet így sem egyszerű mivel a jól védett barlangba bejutni így sem egyszerű. Kell egy elterelés, és mi lehetne jobb, mint hogy teljes haderejével megrohamozza azt a várat, aminek taktikáiról és lehetőségeiről mindent tud. Ezzel reményei szerint Pyarron sem fogja tudni figyelmen kívül hagyni ténykedését.

Csak hogy csavarjunk még egyet a történeten, a végső cél nem az arany elpusztítása, hanem csak egyfajta grátisz ez, amivel még nagyobb pofont adhat. A legmesszebbmenő terve az, hogy Pyarron rendje visszaálljon arra, amit ő ismert és szeretett és ehhez az egyetlen eszköze amit ismer az, hogy a megcsappant létszámú táborát az istenek kegyeltjeinek megpróbálja visszaállítani. Mivel az előző Dreina Kegyelt, Gaude Nery'de személyes jó barátja volt Lcargonnak, így pontosan tudja, hogy az új kegyelt választásának módszere valahol Viadomo mélyén rejlik, csak meg kell gyűjtani a kanóc elejét és várni, hogy a dolgok kiforrják magukat.

Felkészítette magát és teljes seregét arra, hogy mi várhat rájuk a Bevetetlen vár ostroma alatt, hogy a Nagymesternek ne legyen más választása, csak az utolsó ütőkártyáját kijátszva megpróbálják megfejtetni azt a Pyarronnal egyidős ősi titkot, hogy hogyan választja ki magának Dreina az Ynevi helytartóját. A korábbi hónapokban megsokszorozta a hágó lábánál a portyázásokat, hogy ezzel is jelezze szándékát, és a terve bevált. Feszültség és aggodalom férközött Viadomo védelmezőinek szívébe és a Nagymester sem hagyta figyelmen kívül az előjeleket. Az Oroszlánszív Lovagrendben a hír szerteszállt és a legtöbbjüket visszahívták barlangjukba, a Salumion-hegység egyetlen hágójának tetejére épült gigászi erősítésbe. Az eddig Törhetetlen Pajzsba.



A Kalandmodul cselekménye vázlatszerűen

1. Fejezet: Bemesélés és a helyzet ismertetése

- A Legenda megismerése
- Ismerkedés a várossal
- Az első feladvány

2. Fejezet: A múltból érkező nyom

- A Dícső Tettek Elkövetőinek Csarnoka és az Elsők szobrai
- Tenyérbe mászó csapat és a szem kapuja
- Az aranyba öntött kegyeltek terme és az első kulcs
- Az első csapás megérkezik, a falak megremegnek

3. Fejezet: Az Aranyúrnő Bajnokai és a kitörés

- Hús láb magasan, könyékig parázsban
- A titokzatos aranyérme
- Kitörni a falak közül egy szakértővel, a nyomok a hegy lábához vezetnek
- A Megtörhetetlen elszabadul

4. Fejezet: Uwel nem adja magát!

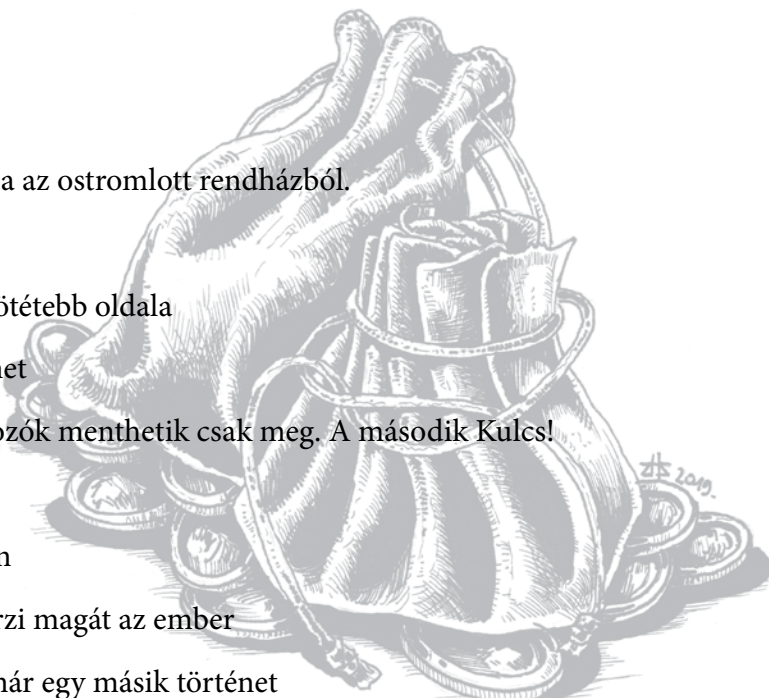
- Dreina és Uwel
- A következő nyom nem e világra vezet!
- A gát robbantása előtt visszajutás a várba az ostromlott rendházból.

5. Fejezet: Ó-Godon emléke

- „Véremet a családomért”, Viadomo legsötétebb oldala
- Előkerül Lcargon neve és egy Ősi történet
- din Pagbent megtámadják, és a Kalandozók menthetik csak meg. A második Kulcs!

6. Fejezet: A tárnabank igazi titka és a finálé

- A titokzatos széf mélyén aranyak hegyén
- Szemben az ellenséggel értéktelennek érzi magát az ember
- A titokzatos anyag nyomában... de ez már egy másik történet



Bemesélés

Bárhonnan is jöjjenek a karakterek, csak úgy tud elkezdődni a kaland, amennyiben azok tiszta szívből hűek Pyarronhoz vagy annak érdekeit tiszteletből és önszántukból készek szolgálni, a legcélravezetőbb ha az Ezüst Rend falkától kapják a megbízást erre a sürgős és igen titkos küldetésre. Mivel sok minden fog történni a játékosokkal, ezért ne húzzuk az időt és úgy meséld nekik az első néhány percet, hogy fel se tudjanak ocsúdni és máris az események sűrűjében legyenek. Amint átlépnek, a kapun egyből két teljes vértés Oroszlánszív lovag fogja őket közre és kérje illedelmesen, hogy kövessék őket. Az első dolog, amit észlelhetnek a játékosok, hogy a szokásos térkapu utazásnál ez jobba megviseli őket (Állóképesség próba -2 vel) és mögöttük a kapu furcsán kezd viselkedni és energia nyalábok csapkodnak belőle majd természetellenes módon bezárul. Ennek okáról majd a Nagymester tud nekik beszélni, akit a helyi varázslók a Fehér Egyetem térmágusai értesítettek, hogy valami zavarja a térmágiát a várban és biztonságosan nem tudják fenntartani a kaput. (Lcargon terjeszti ki szépen lassan hatalmát a fellegrára a hegy lábától, de erről senki nem tud) A játékosok az utolsók, akik bármelyik irányba tudtak közlekedni térmágiával.

Csak a hangulatot írd le, hogy minden férfi fegyvert fogva siet valahová, asszonyok is kiveszik a részüket a munkából és pakolnak, teljes osztagnyi lovag menetel az Alsóvárosban. Minden oldalról feléjük magasodnak a felsőváros falai és gyakorlatilag majdnem a föld alatt sietnek. Bármilyen eszközt bevethetsz, mint például a Gólemek terén áthaladva kétembernyi magas kőből és fémből készült lovagi vértés gólemek sorakoznak fel és várják, hogy az őket irányító papok parancsára a falakra induljanak, tradicionális vértékben és acélvértben khálok sietnek dolgukra, Dreina felszentelt papjainak imái zengik túl a ricsajt ahogy a sziklák között visszahangoznak. Realizáld a játékosaidban, hogy valami nagy baj van és hogy a városnak ez nem a megszokott képe. A színesítéshez nyugodtan használhatod a kiegészítőben leírtakat, de a fentebb említettek is elegendőek. A város látképét uralják a gigászi bástyák, amik felé vezetik a játékosokat.

Minél hamarabb a Nagymester elé vezetik őket, aki éppen a Déli Bástya egyik tornyában (ahová a feljutás is több száz lépcsőfokon és folyosók tucatjain vezet) a dolgozószobájában tartózkodik ahol vörös kárpittal díszített falakon a festmények mind valamilyen formában egy egyszarvút ábrázolnak. Öt terriad (rangban alatta álló vezető paplovag) és egy fél tucat vértés alak társaságában találják din Pagbent, akikkel heves vitát folytat. Mielőtt



belépnek, hallják is, hogy valaki éppen azt ecseteli, hogy a hágó bejáratánál lévő Uwel szentélyerőd már felkészült az ostromra ám nem lehet őket meggyőzni arról, hogy csatlakozzanak a védőkhöz Viadomo falain belül. Amint bejelentik őket, mindenkit kiküld, a teremből mivel csak velük akar beszélni. Az Oroszlánszív lovagokon kívül jelen lévő harcosok mind valamilyen szörnyet mintázó páncélzatot viselnek, bennük felismerhetik a Haragszenteket Heraldika alapfokkal (akik Sempyer egyik legnagyobb befolyással bíró lovagjai) és vezetőjüket Mael Ordos-t az ádáz nomádmészároost. Ő csak végigméri a játékosokat, de hozzájuk nem szól. Egy hatalmas asztal köré ülteti a kalandozókat a nagymester és minél hamarabb belekezd a mondandójába. Legyen határozott és tiszteltet parancsoló a személye és semmiképpen ne engeddd, hogy nevetség tárgyát képezze. Érezzék a JK-k, hogy ő Ynev legnagyobb lovagrendjének tejhatalmú vezetője és a város vezetője. A militáns beállítottságú karaktereknek vagy lovagoknak szimpatikus is lehet.

Rögvest a tárgyra tér és elmondja, hogy órákon belül megkezdődik egy ostrom, aminek méretéhez a Dúlás óta nem volt fogható Viadomóban. Egy nappal ezelőtt érkeztek a hegy lábához az első nomád csapatok. Tőlük szokatlanul, táborverésbe kezdtek és a jelentések alapján folyamatosan érkeznek az erősítések. Az imént értesült róla, hogy Sempyer alól az összes nomád útnak indult gyors tempóban Viadomo felé. A várat védők teljesen fel vannak készülve, hogy bármit bevessenek és megvédjék hazájukat, viszont lenne itt egy feladat, amihez nem találhatnának jobb elfszabásukat mint a Kalandozók.

1. Fejezet: A legenda megismerése

A legjobb bárdok is keveset tudnak arról, hogy egy isten miként választja ki kegyeltjét. Mivel annyira ritkán történik csak ilyen, és akkor se egyik pillanatról a másikra, így feljegyzések is ritkán készülnek ilyen esetekről. Viszont van egy legenda, hogy majd minden Pyarroni isten más-más módot talál arra, hogy megtalálja azt, aki Yneven fogja őt képviselni és akaratát érvényesíteni valamint hatalmának szimbóluma lesz. Vannak kivételek ugyan, mint például Adron, aki kinyilatkoztatta papjai között, hogy ki megtisztítja az Elátkozott Vidéket, lehet a következő hatalmasság hittársai között. Kevésbé ismert, hogy Uwel akkor talál majd utódot Devastornak mikor annak öt erekljéjét valaki magához veszi. Mint látható ahány Isten, annyi metódus. Dreinának több kegyeltje is ismert volt Pyarron fennállása óta és az utolsó, Gaude Nery'da volt, aki a Dúlásban életét vesztette a krániakkal vívott véres küzdelemben. Azóta rejtély övezi lehetséges utódját vagy, hogy egyáltalán Dreina kinyilatkoztatta-e már, hogy hogyan kívánja a következőt kiválasztani? Amiről senki nem tud, hogy Gaude a Dúlást megelőző években, mint utolsó ismerője a választási metódusnak elrejtette annak legfontosabb elemét úgy, hogy arra véletlen senki se jöhessen rá. Szétszórta a nyomokat még halála előtt, de ezt nem Pyarronban hanem Viadomóban tette meg. A mindenkori nagymester is csak egy apró szilánkját kapta meg, hogy csak akkor adja át az arra érdemesnek, ha elérkezik az idő.

Din Pagben közli a játékosokkal, hogy mivel minden emberére szüksége a vár megvédésében, rájuk bízta azt a nemes feladatot, hogy megtalálják a valahol a várban elrejtett titkát az Aranyúrnő következő kegyeltjének. Fizetségről nem beszél, sőt sértésnek veszi, ha valakit ez jobban érdekel, mint a nemes cél. Amennyiben mégis nagyon anyagiassak lennének a karakterek, felajánlja számukra egy kívánságot, amit az Oroszlánszív lovagrendnek intézhetnek, és azok teljesíteni fogják azt! Érezzék, hogy itt nem nagyon van alkudozni lehetőség. Ha mindezek ellenére sem hajlandóak vállalni a feladatot mehetnek a falakra az ostromlók ellen és mesélheted nekik egész nap a harcokat addig, amíg meg nem öli őket egy eltévedt nyílvevessző.

Eddig senkinek nem adta át a neki szánt nyomot és nem is kerestette mivel esküje kötötte, amit nagymesterré avatásakor tett le, hogy csak akkor fogja kerestetni ha igazán úgy kívánja a szükség! Az első nyom nem más mint egy feladvány amit a karaktereknek meg kell fejteni ahhoz, hogy elindulhassanak! Ezt a szóban adja át nekik din Pagben majd el is indul az ügyeit intézni, de előtte még jó szerencsét kíván a játékosoknak és biztosítja őket, hogy majdnem mindenhova szabad belépést biztosít nekik.

*„Oroszlánok barlangjában, elkövettek Dicső Tettet,
Védelmezik mindörökké mit két kezükkel lehelyeztek,
A legkisebbek védik a legnagyobbak rejtekét,
A Hit, a Vas és a Hűség mi őrzi Dreina Hű Kegyt.
A mindent látó szem fénye, amikor majd kigyúlik,
A jövő lépcsője, ugyan akkor lenyílik.”*

2. Fejezet: Az Elsők

„A Dicső Tettek Végrehajtóinak Csarnoka

Az északi torony alatt található egy hely, amire minden viadomói lakos a lehető legbüszkébb. Ez a Dicső Tettek Végrehajtóinak Csarnoka, amit legtöbbször Dicsőségcsarnokként emlegetnek a helyiek, és a városba látogatókat is szívesen irányítják oda, mint legnagyobb látványosságukhoz. Itt találhatóak a Dreina nevében halhatatlan tettet véghezvitt lovagok és papok, valamint a nagymesterek egymás mellett sorakozó szobrai. A szobrokat a sírboltokra építik. A laikus szemlélődő talán úgy gondolhatja, hogy kicsit túl pompásak, de meg kell hagyni, hogy a szobrászok is büszkéek voltak azokra, akikről mintázták a mesterműveket. Szinte mindig nyitva áll az emberek előtt, de kizárólag külön kísérettel, hogy legyen valaki, aki hosszadalmasan elmesélheti azokat a történeteket, amik a nagy hősökhez kötődnek. Itt megjegyzendő, hogy a városban kizárólag itt találhatóak sírboltok. „

Amennyiben körbekérdezősködnék vagy egyszerűen körbejárják a bástyát a nyomoknak a Dicső Tettek Elkövetőinek Csarnokába kell vezessenek. A versike első fele utal a helyre, míg a második arra, hogy azon belül mit kell keresniük. Ha elhagyják a tornyot vagy egyszerűen kinéznek, egy ablakon egyre inkább láthatják a készülődést, majd egyszer csak kürtök hangja csapja meg a fülüket, amit a Védelmzők fújnak ezzel jelezve, hogy a hegy lábánál mozgolódásba kezdtek a nomádok.

Din Pagben korábban egy jogart ábrázoló medált ruházott rájuk melynek birtokában hatalmukban áll, hogy bizonyos helyekre beléphetnek (de így sem mindenhova). Ennek köszönhetően kinyitják nekik a kaput, ami a csarnokba vezet. Megannyi hős lovagot, nagymestert és hajdan élt papot ábrázoló szobrok sorakoznak itt a folyosókon. Labirintusként kanyarodnak a sziklába vájt utak egyik teremből a másikba vezetve. A Km fantáziájára van bízva, hogy milyen hangulati elemeket mesél ide. De például itt láthatják az előző nagymester szobrát, amely félig daliás égbe kiáltó ember félig erős khált ábrázol (mely annak szimbóluma, hogy ő honosította meg a macskaemberek fajtát Viadomóban). A kegyelték szobrai viszont sehol nincsenek. Korábban megtudhatták, hogy 3 Dreina kegyeltről írtak a krónikák, és hogy mindet itt temették el, bár ennek helye kétséges mivel mindig a kiválasztottak egymaguk jöttek le és soha nem jöttek fel újra.

Ami szemet szúrhat nekik az egyik legrégebbi terem, amiben csak 3 szobor van, ez az Elsők terme. Egy dre-

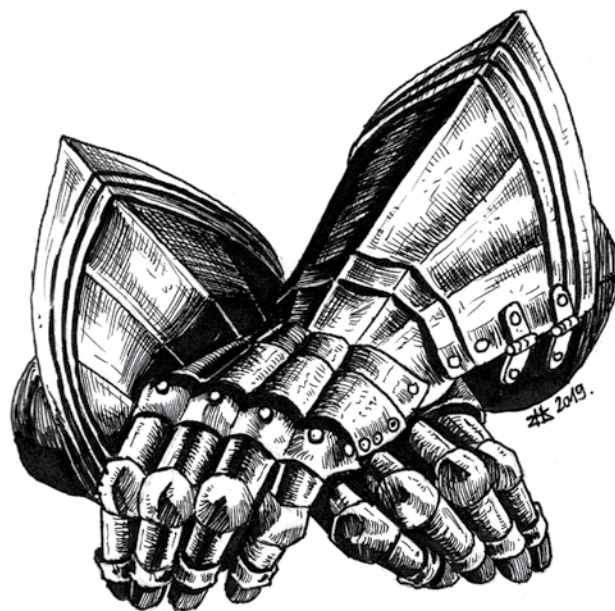


ina-papot, egy lovagot és egy építőmunkást ábrázolnak. Azért állították őket, hogy köszönetet mondjanak az összes embernek, aki segített Viadomo felépítésében. Az építő, amiért a falakat felhúzta hűséggel, a lovag, mert vassal védte az ártatlanokat, a papot mert igaz hittel támogatta.

A terem padlója is különleges, mert nagyon ősi domborulat látható rajta: egy férfi bal tenyér, amiben a mindenlátó szem örökké figyeli az Elsők szobrai. A vers alapján kitalálhatják, hogy itt rejtezik valahol a lejárati egy másik titkos kamrába. Itt a JK-k több megoldásra is rálelhetnek, amivel feltárulhat számukra a kapu. A legkézenfekvőbb a titkosajtó keresés amivel megjelölhetik, hogy van itt valami de a lejutáshoz kemény fizikai munkára van szükség, hogy összetörjék a padlót. Ha gondolkodnak kicsit a feladvány szövegén és vagy megáldják a szemet, szent fényt varázsolnak rá, esetleg egy fénylő aranyérmét tesznek a szem közepébe, az magától feltárul, és egy csigalépcső válik alatta elérhetővé.

Hosszú lépcsősoron lehaladva egy boltív (amin ősi dogmák láthatóak) választja el őket egy teremtől ahol három arany szobor áll. Amint áthaladnak, a bejáraton, az egy mágikus csapdát aktivál, ami gyakorlatilag egy 35 E-s Hűségbélyeg (Dreina egyedi varázslatai között megtalálható, és hatásaként, aki nem képes ellenállni neki, az hűséges lesz Viadomóhoz és Dreinához). Amennyiben valakinek fenn akad a pajzsán az éteri muzsikál hall és megnyugszik (megfelel egy Szférák zenéjének), akinek viszont átmegy azokban hatalmas lánggra lobban a tettvágy. A teremben lévő szobrok valódi aranyból készültek és mágiát sugároznak magukból. Az első kettő helyen álló alak ismeretlen lehet a JK-k számára. A terem bal oldalán egy másfél láb magas mokány, koros férfi áll, aki a föld felé néz. Két kezében egy jogart tart az idegen szimbólumokkal (Ősi nyelvvel felismerhető, hogy Ó-Godoni nyelven írt litániák) tarkított mellvértje előtt és látszik, hogy nem e kor szülötte. Nem látni rajta sérülést és arca is csak a nyugalmat sugározza. Középen egy magas és vékony férfi foglal helyet, akinek a külső jegyeiről már jobban megállapítható, hogy Pyarronból származik. Tenyereiben egy-egy szem látható (Nem megállapítható, hogy tetoválások vagy esetleg igaziak voltak) amelyeket az ég felé mutat és halvány mosollyal az arcán áll örök nyughelyén. A harmadikat egy Vallásismeret (Pyarron) Mf vagy egy Legendaismeretben járatos karakter felismerheti. Ő ábrázolja az utolsó kegyeltet, Gaude Nery'dát a legendás diplomata papnőt. Térdre ereszkedve, sebzetten az ég felé kiáltva látható, a ruháján és testén több sérülés árulkodik erőszakos végzetéről. A jobb kezét a terem közepe felé tartja kinyitott tenyérrel. Olyan mint ha még mindig élne, mert kísértetiesen élethű. Ez nem véletlen mivel ők mind a hárman az igazi kegyelték, akik arannyá változtatták magukat haláluk pillanatban.

Gaude nyakában láthatnak egy, a szobor részét nem képező acélkulcsot, valamint ha jobban átvizsgálják, a kezében egy most is izzó parázsdarabot találhatnak. A kulcsban semmi különös nincs, ám a parázson érezhetnek mágiát. Ez a darabka az Aranytéren található Parázstartóból származik, mit a Hűség tornáján használnak a paplovagok áldozati helyként. A teremben mást már nem találnak, de a következő nyom is a birtokukban van. Amint elveszik, megremeg a terem. Odafent elkezdődött az ostrom!



3. Fejezet: A rejtélyes aranyérme

A mint kiérnek kiáltásokat hallanak és a katonák el is tudják mondani, hogy valamilyen eszközzel, esetleg egy ismeretlen úton az első ellenséges csapatok megérkeztek a falak alá. Aki utána jár, két érdekes dolgot vehet észre: Jól szervezeten, csupán néhány száz nomád érkezik, faltörő kosokkal és néhány ostromlétrával. Nem jelentenek nagy problémát a védőknek. A másik érdekesség viszont csak egy Hadvezetésben járatos karakternek tűnhet fel. Ha a Bástyáról vagy a Függőhídról, esetleg valamilyen magasabb pontból néznek le, láthatják, hogy a nomádok a hegy lábánál ásnak és a harcmódoruktól eltérően sáncokat építenek és táborot vernek maguknak. Majd a teljes lent maradt nomád sereg azon ügyködik, hogy valamilyen hatalmas árokrendszert ássanak.

Ismét kérdezősködve, helyismerettel vagy egyszerűen, ha valamelyik karakter lovag, rájöhetnek, hogy ebben a városban mit is jelent ez a soha ki nem alvó parázstartó. Az Arany tér közepén ahol a legnagyobb lovagi tornákat rendezik található egy 20 láb magas márványoszlop, amin elhelyezték Dreina Parázstartóját. A felsővárosba érve láthatják, hogy nagy a készülődés itt is és a téren lovakat vezetnek elő százával. Egy korábban látott illető, Mael Ordos, a sempyeri Haragszentek lovagrend vezetője igazítja el éppen a lovagokat. A beszédéből hallható, hogy kitörésre készül, mielőtt a nagymester elrendelné a gát kinyitását. Nem foglalkoznak a karakterekkel.

A feladat adott, valahogy feljutni a 20 láb magas oszlopra és vagy leemelni a Parázstartót vagy valahogy megvizsgálni odafent. A játékosokra van, bízva ezt hogyan teszik, de figyelembe kell venni, hogy az oszlopon semmilyen mászás módosító nem érvényes, csupán a saját százalékuk és kettő alkalommal kell dobniuk, hogy felérjenek. Ha ledöntik az oszlopot vagy róla a tálat akkor is sikerrel járhatnak, de ennyi lovag előtt ez egy hatalmas tiszteletlenség. Ha ki is dumálják magukat, hogy miért tették akkor sem fognak rájuk jó szemmel nézni és a későbbiekben, amikor csatára kerül a sor az itteni harcosok nem fogják törni magukat, hogy a karakterek életét megmentse.

Ennek a varázstárgynak nincs különösebb hatalma csupán, hogy ha igazán fontos kihívás történik a városban azok a felek, akik meg kívánnak mérkőzni egymással ide dobnak be egy-egy aranyérmét és amennyiben azok eltűnnek, Dreina is áldását adja a párbajra.

Ha turkálnak a szénben, akkor hamar megégethetik magukat (fogyjanak csak azok az FP-k) és megtalálhatják a következő nyomot, ami nem más, mint egy el nem tűnt aranyérme. Ez akár pont előttük is jelenhet meg mondjuk egy szénből átalakulva, hogy érezzék, jó nyomon járnak.

Az érme egy egyszerű, ám a szokottnál nagyobb Sepiának tűnik ám jobban megvizsgálva egy felfelé tartott vasököl látható rajta valamint a szövegben az olvasható Uwel. Értékbecsülés vagy Titkosajtó keresés képzettséggel rájöhetnek, hogy ez nem is egy érme, hanem egy szent szimbólum, csupán trükkösen arany keretbe foglalták. Kipattintani ebből nem egyszerű a mintát (Sikeres Ügyesség próba). Ha kérdezősködnek, hogy hol van a városban a Uwel szentély akkor elmondják nekik, hogy a hágó lábánál építettek maguknak egy szentélyerődöt (Persze emlékezhetnek is, hogy mielőtt din Pagben elé vezették őket milyen beszélgetést hallottak). Szinte sorsszerűen Mael Ordos ekkora kiálltja el magát, hogy: „KI TART VELEM? KITÖRÜNK A NOMÁD FATTYAKRA ÉS MEGMUTATJUK NEKIK, HOGY MILYEN FÁBÓL FARAGTAK MINKET!”

Mael terve az, hogy a hágó lábánál felállított ostromgépeket rongálják meg és pusztítsák el, hogy ezzel is növeljék az esélyeiket és komoly sebet okozzanak a nomádoknak.

Itt csatlakozhatnak a karakterek az offenzívához és, hogy ne érezzék magukat biztonságban újabb csatakiál-

tásokat hallani a Bástyák felől, hogy folyamatosan érkeznek az újabb és újabb nomád egységek a kapuk ellen. Kötelekkel, ostromlétrákkal és különböző ostromeszközökkel nyomás alatt tartják a vár két bejáratát. Ebben a pillanatban süvöltő hang kíséretében az egyik felsővárosi kastélyból egy fekete füstcsík csap fel a távolban. A magasban alakot ölt az elemi sötétség és egy ember rajzolódik ki belőle, aki a Bástyák között egészen a hegy lába felé repül, hogy a nomádok vezérét vegye célba. Vannak akik ámulnak, valaki ujjongva fogadja a Megtörhetetlent hatalmas csatakiáltással és megint másokon (főként az öregebbeken) az aggodalom lesz úrrá.

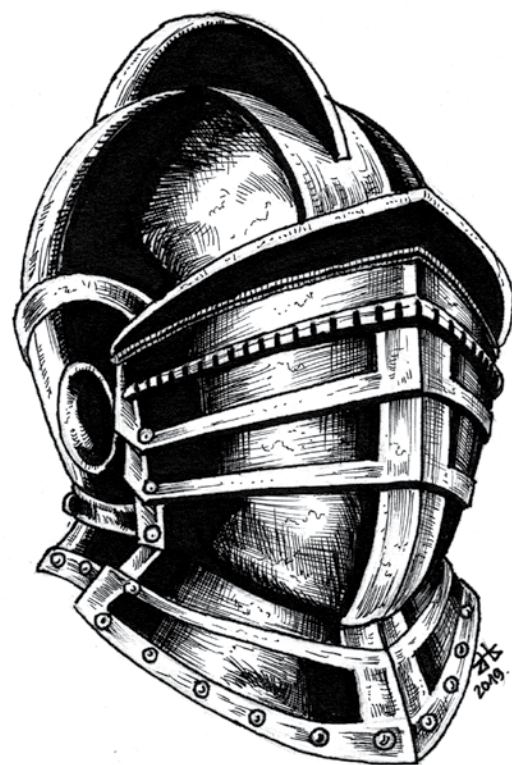
4. Fejezet: Dreina és Uwel

Az Északi Bástya nagykapuját kinyitják, hogy a karakterek és a felpáncélozott lovagok kitörhessenek, hogy rendet vágjanak a horda között. Ordos vezeti őket lefelé a hegyről egy hatalmas rohammal. A tervek szerint egészen a hegy lábáig mennek ahol az éppen épülő katapultokat és balliszták akarják elpusztítani, majd onnan visszafelé végzik el az apróbb tisztogatást. A karakterek itt szerepet kaphatnak, ha jártasak a Hadvezetésben vagy a Hadrendben. Nyugodtan használhatod a Hordaszabályt is a harcok alatt, de egyesével is leállhatnak küzdeni a nomádokkal. Igényeik és az eddig eltelt idő tükrében szabadon lehet őket játszani, amíg le nem érnek.

Odalent valóban áll egy kisebb erőd, ami körbe van véve az azt folyamatosan ostromló nomádokkal és a falakon láthatóan Uwel felkent lovagai hadakoznak. Nehéz helyzetben vannak, de jól tartják magukat mivel a nomádok inkább őket megkerülve a hegyre fókuszálnak. Ha elverekedik magukat odáig és utat tudnak nyitni, beengedik őket az erődszentélybe. A négyszögletű erődítés tíz láb magas falait csak a sarkokon épült bástyák törik meg. A kapu az öregtoronnyal szemben épült és messziről látható rajta, hogy mely istennek szentelték ezt a helyet mivel egy hatalmas Uwel szimbólum dombozódik rajta. A belső udvar zsúfolt és csak jobban átvizsgálva látható hogy nagy részét egy gyakorlótér foglalja el a szürke hétköznapiakban. Középen helyezkedik el maga az vár központja, a szentély, amely még a falakon is túlnyúlik és dísztelen, fekete falai egy égbe nyújtott fekete ökölhöz teszik hasonlatossá.

Itt a khuryak (Rendházfőnök) egy idős fekete csuhás ravator, rav Triumma, aki azonnal eléjük siet és információkat kér, hogy mi a helyzet Viadomóval. Információkért cserébe szívesen segít nekik bármiben. Elmondja, hogy mivel nem sokáig fogják tudni tartani az erődöt, azt feladva fel akarnak törni a várig, hogy ott együtt harcoljanak az Aranyúrnő lovagaival. Ebben a karakterek pont kapóra jönnek, így a segítségüket is kéri.

A vár faláról láthatják, ahogy a hatalmas árkok kisebb szigeteket hoztak létre a síkságon és messze innen a korábban látott fekete alak harcol egy nagyra nőtt nomáddal harcossal. Különös erők lépnek ott mozgásba, amihez foghatót még nem láthattak. Sa-mankan harcol éppen a Megtörhetetlennel és egyetlen élő alak sincs a közelükben. Láthatóan már attól meghalnak a nomádok, hogy a közelükben vannak. Elsőnek érezhetik a játékosok az ellenséges haderő vezetőjének igazi erejét. Közelebb menniük gyakorlatilag lehetetlen. Nomádok ezreivel



kellene összecsapniuk és akkor is még ott lenne ő... a Bukott Kegyelt.

A Kiválasztás Metódusra térve rav Trimma elmondja, hogy valóban ő őrzi az egyik nyomot, de azt csak akkor adhatja át ha egy bizonyos szent szimbólumot átadnak neki. Devastor Jeleként hivatkozik rá és a legenda szerint Uwel kegyeltjétől kapta Dreina előző kegyeltje, Gaude, elismerésének jeleként. Ezt átadva egy szelencét ad oda a karaktereknek, amin egy címer található és azzal a kulccsal nyílik, amit korábban a kegyelt nyakában találtak. A kis ládika egy arany kulcsot rejt amint az a felirat látható, hogy 000001.

Mielőtt jobban elgondolkodhatnának ismét kürtszó harcos a hágó felett és vagy a Dreina lovagok, vagy ha még él, akkor Mael Ordos sietségre ösztönzi a karaktereket, mert rövidesen kinyitják a gátat és akkor megnézhetik magukat. Ha a karakterek sietősen visszaindulnak, akkor még időben elérhetik a kaput. Lássák, hogy az esélyei Viadomónak elég csekélyek, mert egyre csak jönnek és jönnek a nomádok. A Déli kapu felé vezető ösvényt már teljesen ellepték és az Északi Bástya felé vezető is csak azért tisztább, mert ők tették a dolgukat. Ha nagyon nem akarnak indulni, vagy túlságosan elhúzzák az időt, akkor a következő kürtszó már azt jelzi, hogy nyitják a gátakat. Hatalmas vízmennyiség robban ki a gát mögül, ahogy annak tartópilléreit kitörlik majd ez a felfelé igyekvő nomádokat az utolsó szálig elmossa. Vagyis csak mosná, de a korábban ásott árkok a nagy részét a víznek elvezetik. Amint odafent vannak, ismét jöhet a következő nyom megfejtése.

5. Fejezet: Véremet a családomért

Azt hihetik, hogy a kulcs a következő nyom pedig a címer az ami díszíti a szelencét. Előbbiről annyit tudhatnak meg, hogy egy széfet kell, hogy nyisson, az Oroszlánszív Bankházban viszont azt csak ennyivel nem fogják tudni kinyitni mivel mindig 2 kulcs kell a nagy széfek kinyitásához. Ez lehet a legidősebb az egész bankban, mert a számozás ezt hivatott mutatni.

A városon egyre nagyobb káosz lesz úrrá, mivel a nomádokat csak részben lassította le a víz és nincs idő sokat agyalni. A címerről kérdezve vagy Mf Heraldika képzettséggel rájöhetnek, hogy a legősibb Viadomói nemzetség címere ez, amely a Gandolini család.

Egyre gyanúsabb lehet, hogy az ő kastélyuk az ahonnan a fekete füstből formálódó alak kiszállt és később harcolt a nomádok vezetőjével.

A Gandolinik rezidenciája első ránézésre nem tűnik másnak, mint a többi felsővárosi épület, viszont ahogy ideérnek talán itt a legnagyobb a nyüzsgés jelenleg. Sok a családba tartozó harcos és lovag van most jelen és sietve térnek be az épület-



be. A kalandozókat nem akarják beengedni csak a nagymester engedélyével. Tiforal ter Gandolini (Lásd 37. oldal) a család feje és egyben a Megtörhetetlenért felelős terriad lesz segítségükre. Elmondja, hogy nemrég tért vissza az ősatya a megmérettetéséből és úgy néz ki, hogy veszített. Tudja, hogy kicsodák a játékosok, így mindenféle érzelem nélkül közli velük, hogy mi a helyzet és hogy kit őriz itt a családja még a Viadomo előtti időkből.

A Megtörhetetlen legendája

„Selmo atya oldalán hagyta el Godont a titokzatos Laurenod lovag is, kinek nevét törölték a pyarroni legendáriumból. Bajtársai mind részesültek az újonnan alapuló panteon égi hatalmasságainak kegyéből, és halhatatlanná váltak, ám neki ez nem adatott meg, mivel Ynev félelmetes hatalommal bíró wierjeinek egyike volt. Mivel ő is örök élet után sóvárgott, úgy döntött, hogy elhagyja a csapatot, és a Sors üllőjén kovácsolja ki saját halhatatlanságát.

Évszázadokig rótt a Délvidék úttalan útjait, míg egy, a múlt homályába burkolózó leány szerelme letelepedésre nem kényszerítette. Hamarosan fia is született. Legendákba illő kardforgató volt, akiről azt tartották, nincs halandó, aki győzedelmeskedhetne felette. A godoni-kráni háború során szörnyű vereségeket mért a Tizenhármak ork talpnyalóira. Az ostrom legnehezebb napján halálos párviadalt vívott a Fekete Határ túloldaláról érkezett hadak nemesaquir kapitányával, és sikerült levágnia, de ő maga is a végét járta. Ivott a legyőzött ellenfél mérgező véréből, hogy erőre kapjon, ám kínjai még elviselhetlenebbek lettek. Mikor látta, hogy Krán légioi előzönlük a falakat, tehetetlen dühében hatalmasat kiáltott. A teste jutott aquirvérben lakozó ártó hatalom megrázta a földet, folyók léptek ki a medrükből, Ranagol szolgálai pedig visszavonulásra kényszerültek, mert sokuk a könnyörtelen ár martalékává vált. A hatalomszó a Megtörhetetlen utolsó csepp életterejét is elszípolyozta, és a hős lovag holtan esett össze. Laurenodot Xoddar védőinek maradéka a vár kriptájában helyezte végső nyugalomra, és felkészült a hősi halálra. Ám csoda történt, a halottnak hitt lovag a következő éjszakán újra az első sorban harcolt. Maga sem tudta, mi történt, de a napfény undorította, és szörnyű vérszomj lett úrrá rajta. Emberfeletti akaraterének köszönhetően hosszú évekig uralkodni tudott rajta, de a benne lakozó bestia végül elszabadult, és éhségét a vár katonáin csillapította. Azok pedig a következő éjjelen szintén feltámadtak, hogy hegyes agyaraikat az élők nyakába vájják. A legsúlyosabb árat fizette a régóta áhított örökléért. A várvédők hosszasan tanácskoztak, hogy mi legyen Laurenod sorsa, végül arra jutottak, hogy vérüket adják érte, hisz ő is



megettette korábban értük. Így Xoddar évekig ellenállt az ostromnak, csak csellel tudták elfoglalni. A Tizenhármak kutyái hiába keresték a Megtörhetetlent, az mély álomba merült egy beomlott alagút sötétjében. Még ma is ott van. Őrzéséről és táplálásáról egyenes ági leszármazottai, a Gandolini bárók gondoskodnak. A Megtörhetetlennek végül a Dúlás évében ismét alkalma nyílt arra, hogy összemérje pengéjét Ranagol fanatikus szolgálival.”

Ha a játékosok a következő nyomról kérdezik értetlenül áll a dolog előtt, mert ő nem tud semmiről. Levezeti őket az alaksor rendszerbe ahol egy hatalmas kriptában imádkoznak jelenleg is a család tagjai és egyesével csöpögtetik a vérüket áldozati kelyhekbe egy hatalmas gránit szarkofág körül aminek fedele zárva van. Elmondják nekik, hogy ebben nyugszik jelenleg is a Megtörhetetlen.

Ha a vámpírról kérdezik a terriadot még elmondhatja, hogy amikor visszatért még mondott neki néhány dolgot mielőtt mélyálomba merült kriptájában. Nem tudta mire vélni, de hátha segíthet a kalandozóknak a feladatukban.

Közel húzta magához ősapja Tiforalt és annyit mondott neki, hogy a vezér nem más, mint Lcargon, Kyel isten korábbi kegyeltje és, hogy nem a vár elfoglalása az igazi célja hanem Viadomo Igaz kincse. Az eddigi csak egy elterelés és sietni kell!

Így vagy úgy de el fogják hagyni a Gandolini villát és ekkor fog bennük tudatosulni, hogy a Déli Bástyába már betörték a nomádok és próbálnak azon áttörve bejutni a városba. Amennyiben segíteni szeretnének a lakosoknak, vagy ha egyszerűen csak tehetetlenek lennének, elsőnek látnak meg egy borzalmat, ami a felsővárosban néhány lovaggal végez éppen. Körülbelül 4-5 láb magas és mintha kavargó feketeségből lenne. Szemeket nem látni, rajta és amikor elsőnek nyitja ki a száját, az majd az egész testének méretét eléri. Meglátják a lovakok között a sebzett din Pagbent. Korábban már több ilyen istentelen teremtménnyel végzett már és a holttestek is körülötte hevernek, de súlyosan megsebesült és alig képes tartani magát. A kalandozóknak kell segíteni megmenteni őt vagy egyszerűen felfalja a Éhező Árnyék, az entrópia síkjának lakója.

Éhező Árnyék

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 150 (sz)

Támadó érték: 105

Védő érték: 130

Kezdeményező Érték: 29

Célzó Érték: -

Sebzés: K10+5 / 2K6+3 (2x)

Támadás/kör: 3

Életerő Pontok: 50

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Pszi: -



Intelligencia: átlagos

Max Mp: -

Jellem: Halál, Káosz

Max Tp.: 6 000

Ez a lény teljesen új Yneven földjén. Se ember, se Isten nem látta még ezen a síkon. Nem is valószínű, hogy bármikor máskor előfordulna, mivel a Fekete Entrópia síkjáról származik, ahonnan Lcargon idézi a fajtáját. Ormótlan teste ellenére igen mozgékony így meglepetést tud okozni, hogy ugrásai és támadásai a várnál gyorsabban érkeznek. Különlegessége mégsem a statisztikáiban rejlik hanem, hogy minden alkalommal, amikor FP sérülést szenvedne el akkor az őt eltaláló fegyvert vagy a hozzá érő pajzsot, vértet roncsolja. Az Entrópia síkja mindent pusztít, ami vele érintkezik. Ez játéktechnikailag az jelenti, hogy ha egyáltalán eltalálják viszont az nem túlütés, akkor nem szenved, el sebet mivel nem érzi a fájdalmat. Sebezni csak túlütéssel sebezhető.

Ha megmentették a nagymestert vagy meghalt, de oda mennek hozzá, egy kulcsot ad a karaktereknek vagy találnak nála amint úgyszintén a 000001 számsor látható.

6. Fejezet: A tárnabank titka és a finálé



incsnak mit tenni, minthogy minél hamarabb eljutni az Oroszlánszív Bankház központi épületébe. Út közben, ha nagyon gyorsan haladnának, megtámadhatja őket néhány furcsa fekete teremtmény, ami hasonlít tulajdonságaiban az Éhező Árnyékra, vagy beszivárgott nomádok üthetnek rajtuk.

Az Oroszlánszív-bankház

„A felsőváros központjában álló impozáns, négyszintes építmény az ország pénzügyi életének lüktető szíve, mely az Aranyúrnő központi katedrálisának közvetlen közelében emeltetett. Ezen kívül azonban több kirendeltsége is van a város különböző pontjain. A belépő személy elsőnek a hatalmas oszlopcsarnokba kerül, ahol azonnal mellbe vágja a berendezés hivalkodó pompája. Még Al Abadana emírje is elismerően csettintene ekkorra gazdagság láttán. Az oszlopok mindegyike Dreina hitének egy-egy híres alakját ábrázolja. Központi udvarát oroszlánszobrok díszítik, az aranyhalakkal és smaragdzöld teknősökkel teli, kristálytiszt vízű tavacska körül. Mennyei nyugalom uralkodik itt, ügyfelek, papok és hivatalnokok egyaránt megpihenhetnek a lombok árnyékában megbújó márványpadokon. A rendre az Oroszlánszív páncélos lovagjai ügyelnek. A kétszárnyú bejárattal szemben egy szökőkút áll, amibe a betérők egy gyors fohász kíséretében néhány pénzügyi szoborvetni. A városi szóbeszéd szerint a titkos szobákban a kiemelt ügyfelek kiszolgálása történik. A Fehér Egyetem varázslóinak köszönhető, a bank mágikus védelméről gondoskodó rúnaterem is egy ilyenben található.”

Néhány elbújt bankáron kívül nem találnak itt több embert. Aki tehette már elmenekült vagy harcra szállt a várost ostromlókkal. Az alagsorban fogják megtalálni a széfeket, amelyek a padlótól a mennyezetig magasodó acél monstrumok, mind különböző kinézettel és mintázattal. Hosszú folyosókon haladnak végig a sötétben miközben néha hallják a felszínen dülő csatározások zaját. Az út végén pedig egy teljesen egyszerű, szürke acélszéfet találnak, amin két kulcslyukon kívül nincs semmi más. Ezeket viszont csak igen nehezen (Érzékelés próba) lehet megtalálni mivel az ajtó gnóm mesterek kezét dicséri ők pedig jó munkát végeztek. A szelencében talált és a din Pagbentől kapott aranykulcsok nyitják. (Egyébként a zárat másképpen is lehet nyitni, de annak



módját csak a nagymester, ismeri)

Ismét egy hosszú lépcsősor tárul a szemük elé, aminek a vége a sötétségbe vész. Hiába keresnének itt akármit, a széf csak ezt a lépcsőt rejtette ami a tárnabankba vezet.

A Tárnabank

„Az Oroszlánszív-lovagok honfoglaló hadjárata alatt legyőzött koboldok gigászi mennyiségű felhalmozott aranykincset hagytak hátra a hegy gyomrában. Mivel nem maradhatott gazda nélkül, a rend akkori nagymestere Dreina adományaként tekintett a hadizsákmányra. Több tekintetben is megfelelő alpnak bizonyult az új rend fundamentumának lefektetéséhez. Részletes feljegyzések arról, hogy pontosan mekkora mennyiségű vagyon került a birtokukba, és hogy mire is került felhasználásra ennek egy része, nem jutottak Pyarron tudomására. Az akkori Hűségesszámottevő energiát fordított a nemrég kivált Dreina-hívők anyagi hátterének kiderítésére. Sikertelenül.

A Dúlás elpusztította Ó-Pyarront és a teljes Papi Szék az oltalmat adó várfalak mögé menekült. A vész elmúltával, mikor az új város alapjait kívánták lefektetni, Viadomo akkori nagymestere szívesen nyújtott segítő jobbot felhalmozott tartalékaiból. Ekkor szereztek tudomást a hegy mélyén kialakított monumentális létesítményről, amit Tárnabanknak neveznek. Lejáratainak helyét, és kapuinak kulcsait hét lakat alatt őrzik. S hogy a hegy gyomra mit is rejt, mindenki számára talány. Egyes szóbeszéddek szerint a kobold város oly mennyiségű kincset rejtett, hogy a Tárnabank építéséhez kénytelenek voltak felhasználni annak tárnáit. A Csillagpor fogadóban nem telik el hét anélkül, hogy az iszogatók körében ne próbálnák megbecsülni az értékét. Innen származik az Aranyserleg, amely az elbeszélések szerint a főszentélyben található, és a nagymester áldozati kelyhe.”

Leérve a lépcsőn megérkeznek az utolsó helyszínre. Minden nyom ide vezetett és pont ekkorra. A sötét, félig természetes tárna végét nem látni. Mindenhol csak az elképzelhetetlen mennyiségű gazdagság. Mindenhol arany felhalmozva tömbökben, ékszerekben és érmékben. Nem él itt senki csak valahol úgy 300 lábnnyira egy alak áll és csöndben dörög az orra alatt. Korábban már látták, mert ő Sa-Mankan, a nomádok vezére, és amikor meglátják, éppen befejezi sötét rítusát. Ha csak nem támadják, meg nem foglalkozik a játékosokkal, hanem felemeli a kezét és nomád nyelven kántálásba kezd.

Ettől a pillanattól kezdve a következők érvényesek

1. Minden a teremben lévő arany a rituálé befejezésétől kezdve minden körben egyfajta anyagromlásra megy keresztül: Arany – Ezüst – Réz – Acél – Kő – Fa. A játékosoknál lévő nem mágikus pénz vagy ékszer is ide tartozik.

2. Amennyiben harcba keverednek a Nagy Sámán Kánnal a Harc bizonytalan talajon módosítók érvényesen rájuk mivel gyakorlatilag pénzkupacokon harcolnak.



3. Lcargonnak elsődlegesen nem a karakterek megölése a célja, hanem a kincs elpusztítása. Ha megtámadják, természetesen reagál rá. Kezeit entrópikus energia fonja körbe, mint egy második bőr, csapásai a vértbe, és a húsba marnak. Használja továbbá a boszorkánymesteri villámmágiát, villámai azonban entrópikus energiával teltek, ébenfeketék. Vonatkozik rá továbbá, ami az Éhező Árnyékre is, amennyiben eltalálják, az roncsolja fegyvereiket a korábban leírt módon. A legnagyobb problémát az jelentheti, hogy minden harmadik körben véletlenszerűen az egyik karakter egy felszerelését roncsolja a következő módon:

- Bármely fából, textilből vagy bőrből készült tárgyat azonnal elpusztít.
- Fémvértet (annak egy darabját) vagy fegyvert roncsol. Előbbinél SFÉ-t csökkent minden alkalommal 2-vel, utóbbinál pedig a harcértékeket rontja 10-el.
- Nemesfémből vagy különleges nem mágikus anyagból készült tárgyat azonnal nemtelen anyaggá változtat. Pl.: Tarisznyában az aranyat.
- Mágikus tárgyaknak K6 körre megszünteti a mágikus hatását.

Amint legyőzik odafentről még itt is hallják a nomádok őrzőgő üvöltését. Észrevehetik, hogy a holttest eltűnik és nem marad semmi utána. Ez csupán Lcargon entrópikus mása volt, akit ezért a pusztításért küldött csak ide. A kaland utolsó jeleneteiben, amikor még lent vannak, a tárnában legyenek figyelmesek az egyetlen tárgyra, ami semmilyen módon nem pusztult el vagy módosult: az eddigi arany alatt elrejtett, Abbitacél Dreina Szimbólumra. Amikor felmennek a felszínre a legyőzött nomádokat látják hátrálni és a Viadomót védők ünneplését, ahogy elűzik a Kán seregeit. Mindez azt jelenti, hogy amit lent találtak nem volt más...mint egy újabb nyom!

Ha nem elég gyorsan Lcargon elpusztít minden a Tárnabankban és magát Viadomót veszi következőnek célba. Ellentétes esetben ha gyorsan kapcsolnak akár meg is akadályozhatják az összes arany elpusztulását.

Fontosabb NJK-k

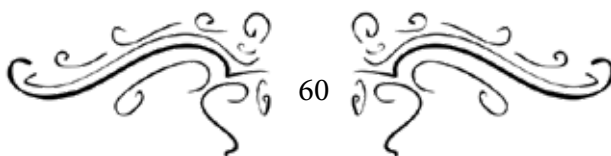
Meralof din Pagben (Lásd 36. oldal)

Felavatásakor nem sokat tudott a Kiválasztás Metódusáról, csak két dolgot bíztak rá: a verset és a kulcsot. Utóbbira szüksége nincs, mivel minden esetben a nagymester Lakat nevezetű varázslatával zárják a Tárnabank bejáratát. Az egyetlen mód amivel még ki lehet nyitni azt, ha a két kulcsot amit maga Dreina előző kegyeltje készített egy időben a széf ajtajába helyezve elforgatják. Azért nem adja a kalandozóknak, mert eleinte erről nincs tudomása. A zárójeles értékek

Fp: 184(50) // Ép: 11(5) //Mp:140(25) // Ψp: 80(10+40 dinamikusban)
 AME: 83(+20 dinamikus) // MME:84 (+20 dinamikus)
 SFÉ: 7 (Aranyvért)



Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Rúna lovagkard+pajzs	2	41	141	-	225	2d6+5



Ordaric Lcargon, A Bukott Kegyelt

Első fontos megjelenése a Dúlás óta Psz. 3717-ben volt, amikor is megpróbálta elpusztítani Sempyert. Az eltűnését követően hosszú utat tett meg melynek eredményeképpen elhagyta volt istenének hatalmát és egy új pusztító erőre tett szert az Entrópia Fekete síkjáról (Lásd. A Dúlás kincse című kaland).

Akkor kalandozók megakadályozták ugyan tervében, de egy új ötlet körvonalazódott a fejében. Láttá, hogy Pyarron akkor volt a leghatalmasabb, amikor annak életébe erősen beleszóltak az istenek kegyeltjei. Az egyetlen általa ismert módon pedig vissza kívánja lassan állítani a régi rendet. Terve szerint Dreina következő kegyeltjének megtalálása lesz az első hang abban a harangjátékban, ami új erőre ébreszti az Örök Várost.

A kaland során egy alkalommal láthatják teljes valójában, amikor összezsap régi ismerősével és volt fegyvertársával a Megtörhetetlennel, akivel anno közösen hagyták el Ó-Godon földjét, de útjaik különváltak. Akivel a kalandozók a végén harcolnak csupán egy Entrópikus más, amit kifejezetten azért hozott létre, hogy elpusztítsa az aranyat Viadomo alatt és ezzel két legyet üssön le egy csapásra: Pyarronnak elvegye azt a komfortérzetét, hogy vannak aranytartálékai biztonságos helyen és útjára indítsa a vállalkozó kedvűeket, hogy megtalálják Dreina kegyeltjének kiválasztásához szükséges rituálé részleteit.

Amikor meglátják egy olyan nomádot láthatnak aki semmilyen formában nem hasonlít a hajdan volt kegyeltre. Társai felé magasodik mivel több mint két láb magas, szikár alkatú, testtartása harcedzettségéről árulkodik. Vértet nem visel, a sámánok tradicionális öltözkédét viseli, melyen csontból és fémből készült talizmánok lógnak. Minden mozdulata tükrözi az évezredek tapasztalatát és sokadik ránézésre sem látszik rajta olyan nyom, hogy meg lehetne félemlíteni akármivel. Szembogár nélküli szeme matt fekete és még így is látható, hogy valami mély bú rejtezik mögötte.

Az újdonsült seregének kiképzésére nagy energiákat fektetett, hogy fel tudják venni a harcot a Bevehetetlen várat védőkkel.

A lent szereplő értékek a tárnabankban megjelenő entrópia másra vonatkoznak.

Fp: - // Ép: 70 // Mp: 56

AME: immunis // MME: immunis

SFÉ: 4

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Entrópia	2	59	78	-	158	-

Egyéb NJK-k és statisztikáik

A nomád horda

A Féktelenek nemzetségének harcosai (7. Tsz. Nomád):

A Déli Sztyeppék népeihez képest természetesnek mondhatóak, a horda legjobbjai, ha közelharcra kerül a sor. Lóhátról küzdenek, gyilkos dühvel (Harci láz, 0 FP-n is harcol), szablyával kezükben vetik magukat a csata forgatagába.



Fp: 84 // Ép: 13

AME:40 // MME:36

SFÉ: 2 (Láncing)

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Szablya (lovon lovas ellen)	3	41	100	-	101	k6+4
Szablya (gyalogos ellen)	3	48	105	-	141	k6+4
Szablya (gyalog)	3	41	100	-	101	K6+4

A Ló népének harcosai (5. Tsz. Nomád)

Lcargon hordájának gerincét képezik már hatalmas létszámuk miatt is. Mind edzett harcosok, és természetesen kiváló íjászok. Első körben nyílzáport zúdítanak ellenfeleikre (20-30 láb távolságból), majd szablyaikkal vetik magukat a harcba, gyalogos ellenfeleiket megpróbálva egyszerűen legázolni, majd a csata sűrűjében lovát táncoltatva hadakozik. Ha kiteszítják nyergéből, szablyája mellett ostorát hívja segítségül.

Fp:64 // Ép: 9

AME:32 // MME:30

SFÉ: 1 (Bőrvért)

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Visszacsapó íj	2	24	-	54	100	k10
Szablya (legázolás)	2	41	70	-	127	k6+2
Szablya (táncoló lóról)	2	38	65	-	157	k6+2
Szablya (gyalog)	2	31	60	-	117	K6+2
Ostor (gyalog)	2	19	51	-	100	k2(-15VÉ)

A Nyúlcselők kiváló vadászai (6. Tsz. Nomád)

A legjobb vadásznemzetségnek tartják magukat, és joggal. Párjukat ritkító lovasíjászok, nagy távolságból is halálos pontossággal képesek célba löni. A közelharc azonban nem kenyerük, apró, ám fürge lovaikon igyekeznek kitérni az ellenfél hadereje elől(30 – 60 láb távolságot tartva), közben nyilakkal megtűzdelve őket.

Fp:60 // Ép: 9

AME:36 // MME:36

SFÉ: 0

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Visszacsapó íj	1	24	-	84	105	k10



A Nomádok lovai

A pusztai népeinek legbecsessebb kincsei és hű társai a hátasai. Jól idomított és gazdáikhoz végletekig hű paripák. Lovasaik parancsára küzdelemben rúgnak és harapnak.

Fp:40 // Ép: 28

AME:- // MME:-

SFÉ: 4 (bőrvért)

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Legázolás	3	10	50	-	65	K5
Táncoltatás	3	10	25	-	85	k5

Sámánok (5. Tsz Nomád sámán)

A nomád törzsek rettegett varáztudói, kik hatalmukkal gyógyítani és pusztítani egyaránt tudnak. Különös révületbe merülve hívják elő a természet erjét és a démonok hatalmát. A csatatéren hármass csoportokban, életerővel összeforrva támogatják törzseik harcosait. Az ellenség soraiba elsősorban villámokat (MT 126.o) bocsátanak, de sötétség(MT 127.o) és homoktölcser(MT 128.o) is használhatnak. esetleg a sámán mágia más, kreatív módjait

Fp:156 // Ép: 21 // Mp: 35 x3

AME:37 // MME:37

SFÉ: 1(sámán viselet)

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Pusztai kéz	1	33	24	-	79	K5

A Várvédők**Az Oroszlánszív lovagrend Aranyvértesei (12. Tsz. Oroszlánszív lovag)**

A rend bajnokai, akik rendházalapítás helyett saját képességeik csiszolására tették fel életüket. Messziről felismerni őket aranyozott páncéljaikról. Az első sorokban harcolnak, a kitöréskor kopját ragadnak, majd a roham után pallosaikkal vágnak véres rendet a nomád horda közt. Ha megtorpanásra kényszerülnek, a rájuk rontókat csapással (ETK 157.o) próbálják megfékezni. Ha gyalogos harcra kényszerülnek, ellenfeleik kizökkentésére Pszí lökést (ETK 121.o), végső mentsvárként pszí rohamot(ETK 120.o) alkalmaznak.

Fp:139 // Ép: 15 // Mp: 86 //Ψp: 58

AME:63 (+10 dinamikus) // MME:65 (+10 dinamikus)

SFÉ: 7 (Aranyvért)



Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Nehézlovas kopja(Roham)	1/2	16	136	-	104	2k10(x2)
Pallos (lóról)	1	21	126	-	149	3k6+4
Pallos (gyalog)	1	16	106	-	139	3k6+4

Az Oroszlánszív lovagrend Előjárói (8. Tsz. Oroszlánszív lovag)

A viadomoi sereg hadmozdulatainak irányítói, a Nagymester és terriadjainak parancsai alapján vezetik ütköztet-be a lovagokat és védelmezőket egyaránt. Lovon vonulnak csatába és mindőjüket két lovag védelmezi (pusztító ék), hogy a parancsnoklási lánc ne szakadhasson meg. Ha közelharcba keverednek netán, hadijogarral, vagy lovagkarddal, valamint pajzzsal kezükben küzdenek.

Fp:95 // Ép: 13 // Mp: 58 // Ψp: 42
 AME:47 (+10 dinamikus) // MME:50 (+10 dinamikus)
 SFÉ: 6 (Teljes vértzet)

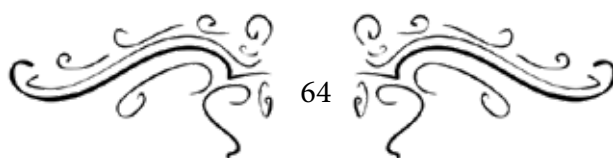
Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Hadijogar (lovas ellen)	2	31	111	-	192	K6+4
Hadijogar (gyalogos ellen)	2	33	116	-	192	k6+4
Lovagkard (lovas ellen)	2	25	108	-	185	2k6+5
Lovagkard (gyalogos ellen)	2	27	113	-	185	2k6+5

Az Oroszlánszív lovagrend lovagjai (5. Tsz. Oroszlánszív lovag)

Az Aranyúrnő hitének harcias védelmezői egytől-egyig nemes hadfiak. Ők alkotják a Bevehetetlen vár lovas haderejét. Megannyi fegyvernemben, emellett pedig hadviselésben is képzettek. Khálok is találhatók köztük szép számmal, ők gyalogosan vetik a harcba magukat. értékeik a zárójelbe helyezett értékek.

Fp:63 // Ép: 11 // Mp:37 // Ψp: 28
 AME:32 (+10 dinamikus) // MME:32 (+10 dinamikus)
 SFÉ: 5 (Félvért)

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Harcikalapács(lovas ellen)	1(2)	23(18)	87(67)	-	154(144)	k6+2
Harcikalapács(gyalogos)	1	25	92	-	154	k6+2
Csatabárd (lovas ellen)	1(2)	23(18)	84(64)	-	157(147)	k10+1
Csatabárd (gyalogos ellen)	1	25	89	-	157	k10+1
Tüskés buzogány (lovas)	1(2)	25(20)	83(63)	-	158(148)	k6+2
Tüskés buzogány (galogos)	1	27	88	-	158	k6+2



Láncos buzogány (lovas)	1(2)	22(17)	85(65)	-	157(147)	k6+3
Láncos buzogány (galogos)	1	24	90	-	157	k6+3
Lovagkard (lovas ellen)	1(2)	20(15)	87(67)	-	153(143)	2k6+3
Lovagkard (gyalogos ellen)	1	22	92	-	153	2k6+3

Viadomo Védelmeszői (5. Tsz védelmesző)

A várvédők gyalogos haderejét alkotják és legtöbbször képzett harcosok. Békeidőben a város és a polgárok békéjét őrzik, háborúban viszont a falakat védik, és a lovasságot kísérik. Tudatuk védelméről a kispapok gondoskodnak. Első soraikban hosszúkarddal, pajzzsal védik a mögöttük állókat, falanxban, Mögöttük alabárdosok foglalnak helyet előreszegezett fegyverekkel, hogy a rohamozókat felnyársalják, leghátul pedig nyílpuskások ritkítják az ellenfél sorait.

Fp:52 // Ép: 10

AME: 20 // MME:20

SFÉ: 2 (lancing)

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Nehéz nyílpuska	1/2	22	-	42	109	k10+2
Hosszúkard (gyalog ellen)	2	28	72	-	175	k10
Hosszúkard (lovas ellen)	2	26	62	-	175	k10
Alabárd	1	23	72	-	124	2k6+2
Alabárd (lovasroham e.)	1	23	92	-	124	2k6+2(x2)

A hadszíntér papjai (6. Tsz Dreina pap)

Dreina hívó papjai is számosan a küzdők közé álltak, hogy tőlük telhető legjobb módon segítsék őket. Mágikus hatalmukkal, élet és halál szférájú varázslataikkal, - főként Gyógyítás (ETK 158 oldal) varázslattal - támogatják a védőket.

Fp:52 // Ép: 8 // Mp: 54 // Ψp: 35

AME:39 (+10 dinamikus) // MME:41 (+10 dinamikus)

SFÉ: 1 (posztóvért)(+5 dreina vértjével)

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Jogar	1	17	53	-	110	k6+1



Az Oroszlánszív lovagrend lovai

Az Oroszlánszív lovagrend sosem érte be kevesebbel, mint a Pyar nép által nyújtott legjobbal. Predoc legkiválóbb méneseiből válogatott paripáit ülik meg.

Fp:50 // Ép: 28

AME:- // MME:-

SFÉ: 6 (pikkelyvért)

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Legázolás	3	10	50	-	65	K5
Táncoltatás	3	10	25	-	85	k5

Az Oroszlánszív Aranyvérteseinek lovai

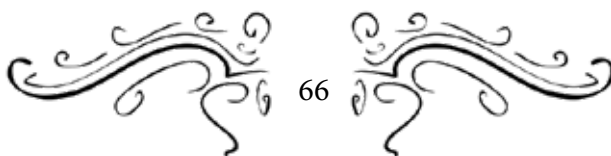
Az Aranyvértések épp annyira összeszokottak lovaikkal, mint a nomádok. Maguk választják ki őket, személyesen törik be és idomítják őket.

Fp:70 // Ép: 35

AME:- // MME:-

SFÉ: 10 (lemezvért)

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Legázolás	3	8	65	-	55	k6/k5/k5
Táncoltatás	3	8	35	-	75	k6/k5/k5

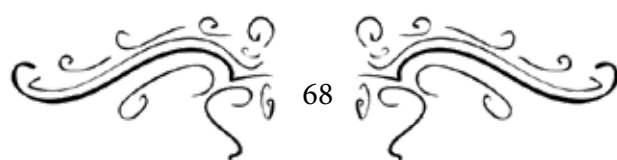
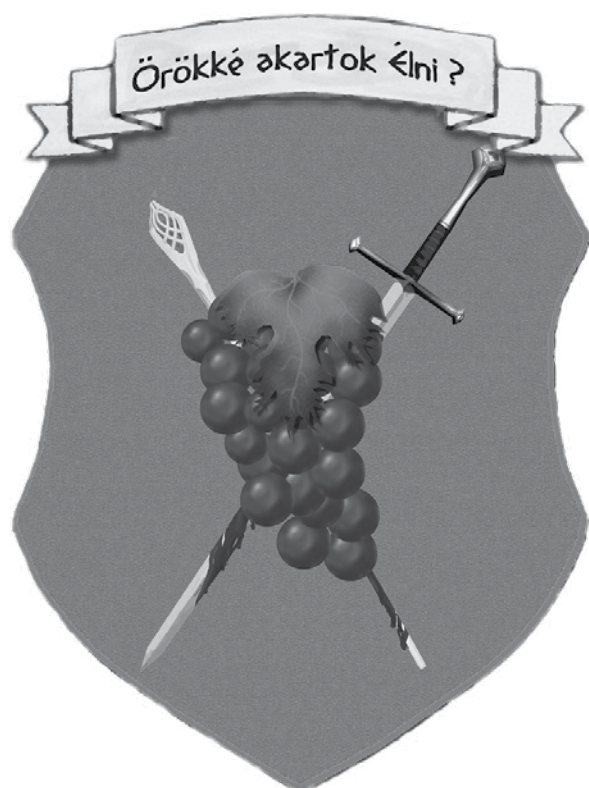




Tartalomjegyzék

Előszó.....	3
Hittel.....	5
Kronológia.....	6
Gazdaság.....	9
Viadomo felépítése.....	11
Laurenod lovag legendája.....	18
Vassal.....	19
Dreina-pap.....	19
Oroszlánszív paplovagok.....	21
Viadomói khálokról.....	22
Viadomói gnómokról.....	23
Viadomo védelmezői.....	26
Dreina egyedi varázslatai.....	28
Bestiárium.....	33
Hűséggel.....	36
Viadomo térképe.....	41
Oroszlánok Ítélete.....	42
A Kalandmodul cselekménye vázlagszerűen.....	47
1. Fejezet: A legenda megismerése.....	49
2. Fejezet: Az Elsők.....	50
3. Fejezet: A rejtélyes aranyérme.....	52
4. Fejezet: Dreina és Uwel.....	53
5. Fejezet: Véremet a családomért.....	54
6. Fejezet: A tárnabank titka és a finálé.....	57
NJK-k.....	59





**„VÁLAHOL, TÚL AZ IDŐN, ÉS A KÉPZELETEN, LÉ-
TEZIK EGY VILÁG, MELYET ISTENEK ALKOTTAK,
DE EMBEREK URALNAK. EGY VILÁG, MELYNEK
HÁBORÚIT MÁGIÁVAL ÉS ACÉLLAL VÍVJÁK; EGY
VILÁG, MELYNEK SORSÁT EGYÜTT FORMÁLJÁK
BÖLCSEK ÉS FEGYVERFORGATÓK. ”**

**LETEZIK EZEN A VILÁGON EGY VÁROS - VAGY
INKÁBB FELLEGVÁR -, MELYEL MÉLTATLANUL
KEVESET FOGLALKOZTAK; A BEVEHETETLEN
VÁR, VIADOMO. EGY ERŐD, MELY NÉLKÜL A
HETEDIKOR EGYIK LEGNAGYOBB ESEMÉNYE, A
DÚLÁS IS MÉLYEBB SEBET HAGY A MEGGYEN-
GÜLT PYARRON TESTÉN. AZ ALÁBBI KÖTET BE-
MUTATJA AZ OROSZLÁNOK SZÍVÉNEK LAKÓIT,
MINDENNAPJAIT, TÖRTÉNELMÉT, ÉS JELENÉT.
ÚJ FORMÁBAN TÁRJA AZ OLVASÓ ELÉ A VILÁG
EGY KIS SZEGLETÉT. A III. REGÉLŐ FŐNIX SZE-
REPJÁTÉKOS TALÁLKOZÓ KALANDMODULJA
IS A KIADVÁNY RÉSZÉT KÉPEZI.**

DEBRECEN
2020