

The background of the entire page is a vibrant, cinematic scene. It features a massive, weathered stone sculpture of a dragon's head, facing left. The dragon has a long, pointed snout and a large, circular eye. The sculpture is set in a lush, mountainous landscape with a waterfall on the right and a blue sky with white clouds. Several people are visible: three are perched on the dragon's head, and one is walking in the foreground. The overall atmosphere is one of adventure and fantasy.

**m.a.g.u.s.**

avagy  
a kalandorok krónikái

# Dalok Hat Városból

A Szövetség leírása

A kyr vérű faj, pszi-mester, illuzionista, csatamágus bemutatása  
Öbölmélyben című kalandmodul



Krónikák.hu  
Budapest; 2023

## *Fantasy szerepjáték kiegészítő és kalandmodul*

Írta:

Szilágyi János (Amund)

Szerkesztette:

Fekecs Máté (Komattre)

Borítóterv:

Halmi Zsolt és Magyar Gergely

Térkép:

Balogh Gabriella (Éowyn)

### 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!

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

A borítón Michael Whelan festménye látható.

*All rights reserved!*

Copyright©2022

Második Kiadás (2023)

<http://kronikak.hu/>

Készült Budapesten, a zuglói Kincstárban, a 2022. évben

Játékrendszert kidolgozta:

Novák Csanád és Nyulászi Zsolt

**Az alábbi rajongói kiadvány a kiadó tudtával és engedélyével jelent meg. A kiegészítőt csak M.A.G.U.S. szerepjátékos rendezvényeken való terjesztésre szántuk díjak közé, ajándékként. Kereskedelmi forgalomba nem kerül(het) és ellenértékért (sem nyomtatási, sem postaköltségért) nem adható el.**

Mindazon KalandMesternek,  
akik 25 alkalommal nem hagyták cserben a játékosait.

Remélem munkámmal valamelyest hozzájárultam,  
hogy ezután az otthoni alkalmakon is  
legyen mivel szórakoztatniuk őket.

„VAN AMI ÖRÖK!”





## ELŐSZÓ

Pyarron, a civilizált világ központja, az embernem hetedkori bástyája azon a kitalált világon, ami már három évtizede nyitott kapukkal várja mindazokat, akik kíváncsiak titkaira és elég bátrak próbára tenni magukat veszélyeivel szemben. Már a legelső források óta tudhattuk, hogy a Pyarron névvel fémjelzett kultúra bár az egész kontinensen elterjedt, központja a Sheralként ismert világgerinctől délre, több állam és ország védelmén belül áll, küzd és változik.

Együttesen alkotják a délvidéken ismert Pyarroni Államközösséget vagy Államszövetséget. Külön-külön ritkán mutatták meg magukat, de a lehetőség, hogy felfedezzük őket mindig adott volt. Keleten Predoc és Edorl ikerhercegsége terül el a tenger partján, *Viadomo* önmagában is „Hittel, vassal, hűséggel” adózik a Szövetségnek, több kisebb település is tartozik hozzá, a Városállamok területein, délen pedig a Pajzsállamok hármasa küzd közös ügyükért.

Ezek közül az egyik, Sempyer, mindig is közel állt a szívemhez, s pár éve egy nyári kalandmodullal lehetőségem is nyílt elmondani, amit elképzelve vele kapcsolatban (*A Dúlás kincse*). Amikor azonban lehetőségem nyílt rá, hogy életemben először (17 éve) önállóan írjam meg egy rendezvényre a történetet biztosan tudtam, hogy a Hat Városban fog játszódni. Pedig látszólag Pyarron népei közül ez a kettő áll egymástól a legtávolabb.

Sempyer lakói hideg csarnokokban élnek egy hegy mélyébe vájt városukban, sötét ruháikban kegyetlenségre képes szívvel, falnak vetett háttal véreznek hitükért és egymásért évszázadok és évezredek óta. Ezzel szemben a Hat Város Szövetsége gondtalan, háborítatlan életet él a nap fénye és a csillogó tenger közötti partokon, lengén öltöznek és vérük forróbb a bornál is.

1

Sokat gondolkoztam ezen, ahogy közeledett a 25. egynapos rendezvényünk, hogy mit jelent nekem a kimondatlan „pyarroni eszme”, ami összekovacsolja ezeket a népeket. Ezen merengtem a források rendezése közben is, figyelve, hogy kiből milyen képzeteket váltanak ki a hat városi anyagok, mik a közös pontok, kinek mi a fontos belőle majd összevettem azzal, ami miatt tudtam, hogy rajongok Sempyerért. Három szóban találtam meg a választ:



Azután ennek a szellemében tekintetem újra a forrásokra és a kalandmodult is ennek figyelembevételével írtam meg. Igyekszem láttatni majd, hogy bár a Hat Város Szövetségének többször is volt alkalma és lett volna több oka is, hogy más, züllöttebb, sötétebb irányokba változzon népével egyetemben mindig a helyes ösvényen maradt külső és belső veszély és olykor a saját vágyai, álmai, érdekei ellenében is. Tudatossága pedig példaértékű lehet minden más pyarnak, s ebben tényleg csak a sempyeri végvár lakói érnek fel hozzájuk. A szememben legalábbis.

Most, amikor munkám gyümölcsét a kezébe adom kedves olvasóm, engedd meg, hogy kikössem ez az én vízióm és fantazmagóriám a Hat Városról. Nem én találtam ki eredetileg a Szövetséget, s nem is szeretném, hogy azt hidd mostantól ÍGY KELL gondolnod rá. Én és mi így képzeltük el. Ezek alapján írtunk róla, meséltünk itt és a kiegészítőhöz tartozó album zenéit is ezek inspirálták (múlhatatlan hálám érte Komattre barátomnak). Álmodj róla velünk együtt vagy képzelj róla mást, én nem haragszom. A M.A.G.U.S. mindannyiunkké.





## A Hat Város Szövetségéről röviden

A Hat Város a Délvidék egyik legősibb emberlakta országa. Egykor, Dél történelmének hajnalán, mikor a Sheral bércein átkelve megérkeztek a kyr menekültek első, szórványos csoportjai, a mai Hat Város területe mutatkozott a legalkalmasabb élettérnek. Északkeletre, a bérceken túl, a Taba el-Ibara sivataga terpeszkedett, s ez megnyugtatta a folytonos támadások elől menekülő, északi, embernépekkel elkeveredő kyreket. Keletre a vad, megzabolázhatatlan partvidéktől a Tara-Byr, délről maga a Gályák Tengere (ők nevezték el így) zárta el az utat, nyugat és észak felől pedig hegyek karéja. A kisebb tengert megszegyénítő öböl partjaira egyetlen út vezetett, egyetlen folyó vágta kanyon. A tenger halakban, a hegyek mélye ércekben bővelkedett, a lankás domboldalak erdeiben pedig temérdek vad kóborolt.

Néhány évtizeddel később, a P.e. XXV. század végén már hat város sorakozott a parton - egymással kereskedtek, békében, nyugalomban éltek. Hamar megfogant a gondolat, hogy megkíséreljék idelent, Délen helyreállítani a Kyr Birodalom dicsőségét, távol a nyomasztó emlékektől, a letűnt idők bűnein rágódóktól. A tervhez a hegyeken túli, északabbra fekvő városok is csatlakoztak, s a századfordulóra megalakult a Kie-Lyron Szövetség.

Azonban elmúltak már azok az idők, mikor Krán megtúrta az övével ellentétes felfogású civilizációk jelenlétét a Délvidéken. A kie-lyroniak nem voltak felkészülve azokra az aljasságokra, melyek annyira jellemzik Kránt, s melyet azóta oly alaposan megismerhetett a világ. Shackallor Birodalma mindössze egyetlen évszázadot engedélyezett magának a sikerre - ennyi elegendőnek bizonyult, hogy politikai mesterkedéssel, mágiával szétbomlassza a szövetséget.

Az egykori Kie-Lyron városállamai pusztító háborúba keveredtek egymással, egyedül az öbölparti hat város maradt meg egyfajta laza szövetségben. Korabeli történetírók nemigen léteztek, de a későbbiek krónikáikban e helyt említik először a Hat Város Szövetsége nevet. Elmúlt két évezred - roppant nagy idő - de a Gályák Tengerének északi mellékén mintha abbamaradt volna múltása. A csalódott nép hitte is, nem is a kyr isteneket - nem volt mit köszönnie nekik - mígnem a P.sz. I. században ide is elért az új hit, a pyarroni vallás futótüze. Az V. században már gyakorlatilag a teljes lakosság az új istenekhez fohászzkodott - elsősorban Antoh-hoz, a Vizek Úrnőjéhez. Időszerűvé vált az évezredes rend megváltoztatása - 506-ban a Hat Város hivatalosan is elsődleges állami vallásává nyilvánította az új istenek imádatát, majd csatlakozott az Államközösséghez.

A Hat Város kezdetektől fogva a hajózás területén öregbítette saját és az Államközösség hírnevét. Óriási, három-, négy-, ötevezősoros gályái a tenger mélyére küldenek bármilyen bárkát és hajót, melynek léte sértheti Pyarron érdekeit. A Hat Város tekintélyes „szárazbirtokkal” rendelkezik, ahol földművesek százezrei élnek, szárazföldi hadereje nem számottevő. Ennek egyik oka földrajzi fekvésből következő viszonylagos védettség, a másik - lényegesebb - pedig a katonapolitikai környezet. A Hat Város szomszédságában ugyanis csak törpeállamok találhatók, amelyeknek, ha lehet, még kisebb a hadereje.





Ha ennek ellenére mégis veszély fenyegetné a Hat Várost, az Államszövetség gyorsan a segítségére sietne – márpedig Pyarronnal a Délvidéken csak Krán mer és bír nyíltan ujjat húzni. A tengeren igazi nagyhatalomnak számít a Hat Város. Nem túlzás azt állítanunk, hogy flottája a Gályák tengerének ura – legalábbis ami a nyugati régiókat illeti. Hatalmas, négy-öt evezősoros gályái és galeaszai fenntartják a békét és a rendet, vigyázzák a kereskedelem békéjét.

**Államszervezete:** A városokat egy-egy ősi vérvonallal büszkélkedő uralkodócsalád irányítja, az Állam közös ügyeiben a belőlük alakuló Szenátus dönt.

**Hivatalos nyelv:** pyarroni, bár errefelé a kontinens majd' minden élő nyelvét megértik. Helyi sajátosság a lyronais, amely egy erősen leromlott ókyr származéknyelv.

**Lakossága:** magas, aranybarna bőrű, hullámos és sötét hajú emberek. A férfiak nagy súlyt fektetnek a kidolgozott izomzatra, a nők a csábító, buja megjelenésre.

**Öltözködési szokások:** A férfiak ágyékkötőt, felette térdig érő szoknyát hordanak, felsőtestüket - ha mellvértet nem öltenek - vagy szabadon hagyják, vagy csak a vállukon vetnek át egy gondosan összehajtogatott, hűvösebb időben köpönyegként szolgáló ruhadarabot. A nők elől-hátul mélyen kivágott, lenge ruhát, hosszú szoknyát viselnek, amit csípőjük és kebleik ívének kihangsúlyozása végett a derekuknál övvel húznak össze. Mondják, a Délvidék asszonyai közül ők értenek a legjobban a férfiak nyelvén, ők ismerik legjobban a csábítás tudományát. Azt is beszélnek, mindenre kaphatók.

**Árak:** a kapuhálózatnak és a Gályák-tengerére kiterjed kereskedelemnek hála, mérsékelték. Az északi partvidéken található Hídon túl az, ahonnan Új-Pyarronba és onnan ide áramlik az élőerő és áru térkapun át.

**Iskolák:** A Hat Városban harcosnak, gladiátornak, fejdásznak, papnak, tolvajnak, bárdnak, pszimesternek, illuzionistának és varázslónak tanulhat a Játékos Karakter.

**Közbiztonság:** a kikötővárosok nem jó közbiztonságukról közismertek - nem kivétel a Hat Város sem. Mi több, mind a hat a tenger partján fekszik. A bünt a nagy vagyonok közelsége és a sokaság szüli, a büntetlenség esélyével a távolságok kecsegtetnek – pedig a törvények szigora, a hatóságok keménysége nem hagy maga után kívánnivalót.

**Vallás:** a pyarroni vallás Selmovita irányzata, elsősorban Antoh Istennő kultusza dívik.





## Antoh vallása (Arel és Uwel gyermeke)

- **istenti síkja:** Hussala, végeláthatatlan tenger **küldött:** Noit-Celes
- **szent szimbólum:** viharkagyló
- Riegoyban *Annirként* tisztelik // Toronban *Anthassaként, a zátonyok és öblök asszonyaként* tisztelik // Crantában *Víz Anyaként* tisztelték
- **eposzi jelzők:** Tengerúrnő (általános – déli) // Vizek Hölgye (aszisz – északi)

### híresebb szervezetek:

- *merresiták* – északon, központjuk: Hesseby - érsekség
- *Vízililiom Leányai* - Különös Antoh-rend, mely a sinemosi szigeteken tevékenykedik. Tagjait fiatal és gyönyörű leányokból toborozza, fő feladatának pedig a víz alatti kertek gondozását tekinti. Ők a legjobb ismerői is egyben a növényiszigetek közötti folyamatosan változó hajózható átjáróknak is. Apró szentélyeik minden szigeten megtalálhatóak, de hogy ők maguk hol laknak, rejtély.
- *Fekete Nővérek* - Rettegett hírű eronei kalózkompánia, akik csak nőket fogadnak tagjaik közé. Jelentős hajójuk a Korallsziget nevű galleon. Mindannyian viselnek valahol egy fekete nőalakot ábrázoló tetoválást. Szabados gondolkodásúak kevés kötöttséggel, általában Antoh hívei.
- **Riegoyi Vízigárda**
- **Navigatorok**

**Hajóanya:** A sinemosi lélekhajók elválaszthatatlan része, egy olyan személy, aki általában soha el nem hagyja azt, és lelkének védelmét kiterjeszti a hajóra is. A hajóval, és a tengerrel is különleges kapcsolatban álló fanatikusok gyakran Antoh valamely papi személyei. A mágikus jeleknek és szertartásoknak hála a hajóanya és hajója hagyományosan egy év alatt „egyesülnek”, ez idő alatt kímélik a fiatalhajókat, nem ritkán végig valamelyik kikötő biztonságát élvezik. A lélekhajók a hagyományos hajók két-háromszorosát is érhetik. Az olyan hajókat, amelyik elveszítette természetellenesen hosszú életű hajóanyáját, öreghajónak nevezik; a hajóanyák pótlása nehézkes, általában bele sem vágunk, az ilyen járművek különleges értéküket veszített, átlagos hajóként szolgálnak tovább.

4

### Fontosabb személyek az egyházban és történetében

#### Kegyeltek:

- Orim Hamanneri, (I. Hiere Otlokir), Idelli Merres, Viktória úrnő (jelenlegi)
- Ishanna Umm (délvidéki főpap) / Gavanaldin Revers (Dúlás idején volt főpap)

#### Hívek:

- *Calyd Ruplert-Cetiehir Karnelian* – Tengermellék hercegkapitánya
- *Salina Lyavelln* – Antoh angyala nevet érdemelte ki, a Tengermellék Úrnője
- Raiybur kapitány – abasziszi hajóskapitány // **Lord Amalli** – Nyktalos hercegkapitánya

#### Szentikrek:

- Isteni eredetű testvérpár a dúlás utáni délvidéken. A közvélekedés szerint Antoh küldöttei, akik a lerombolt Pyarron körüli vizek és zsiliprendszer megtisztításával, helyreállításával foglalatostkodtak, titokzatos eltűnésükig. Manapság szobraik kezdenek felbukkanni a délvidéki templomokban és vízparti szentélyekben, ahol is két szárnyas férfi alakjában ábrázolják őket.







#### Vallási tisztségek, hierarchia:

- *Hullámok parancsolója* - Antoh egyházának vezetője, a Papi Szék tagja. Befolyással bír Észak- és Dél-Ynev valamennyi Antoh papjára.
- *Szigonyérsék* - A második legmagasabb rang Antoh egyházában a hullámok parancsolója után. Összesen kettő van belőlük, egy délen meg egy északon, és mindegyiknek három-három hullámérsék áll az alárendeltségében, a szigonyágak száma szerint. (Megjegyzendő, hogy számos öntevékeny Antoh-szekta, például az alulról szerveződő merresita rendházak hálózata, teljesen kívül esik ezen a rendszeren és nem ismeri el az érseki fennhatóságot.) Észak-Yneven elvileg az ifni szigonyérsék az egész pyarronita papság rangidőse, ám hagyományosan nem sok súlyt helyez tekintélyének érvényesítésére. Egyes források szerint a hetedkor végén a szigonyérsék az inkvizíció helyi ágának vezetője is.

### Hat Város Szövetségének történelme és megítélése

Hetedkor végi megítélése a Hat Város Szövetségének meglepően egységes. Érdemeit az ellenségei sem vitatják el és pártolói, pártoltjai is szívesen elismerik. S még csak az sem befolyásolja, hogy ki milyen viszonyban van a vele szövetségi rendszerbe tartozó Új-Pyarronnal: azok, akik „csak” a Hat Várossal kerülnek kapcsolatba, jellemzően gazdasági, kereskedelmi, semleges célokból és módon ugyanolyan fogadtatásra lelnek kikötőiben, mint azok, akik a kontinens távoli részeire is kiterjedt kultúra és civilizáció központjába lépnek kikötés után, hitük szerint, félezer mólójának egyikén.

## 5

A pyarroniak általában úgy tekintenek rá, mint a közösség 'matrónájára'. Egy idős nagymama, egy hölgy, akinek kijár a tisztelet és megbecsülés, akit nem zargatnak sürgető kérdésekkel, nem várnak tőle azonnali közbelépést, de mindig számíthatnak bölcs tanácsaira, megfontolt véleményére és feltétel nélküli támogatására rövid-, közép- és hosszútávon. A Dúlás óta, mióta Pyarron városát áttelepíteni és újraépíteni kényszerültek, az új dolgok megteremtése mellett mindig tudták, hogy az ehhez szükséges erőt és hátteret a Hat Városnak köszönhatték. Mióta pedig Antoh kegyeltje hitük szerint visszatért és evilági honának is ezt a térséget jelölte ki bizalmuk, tiszteletük még a vallási rajongással is tovább erősödött.

Természetesen, akinek ennél is mélyebb érzései vannak a Szövetségről azok, akik szülőhazájuknak nevezik. Ők tulajdonképpen szerelemmel viszonyulnak hozzá. „Reménytelenül ... Úgy szeretik, mint egy Istennőt, mint egy beképzelt és elbűvölő, romlott és kegyetlen nőt, aki feltárja nekik a bájait, táncol nekik, a tavakon keresztül néz a szemeivel, a vízeséseivel lengeti a haját, kelletti a domborulatait a hegyeivel, mámorítja az illataival ... És miért? Semmiért. ... Egy tengeröböl sem tud adni semmit egy férfinak ... Őrült csodálat, amit nem jutalmaz semmilyen ölelés.”

A hat városi ember nem azért tisztálkodik meg és öltözik ki rendesen mikor kilép a háza ajtaján, hogy magának a csiszolt tükörlapban vagy másoknak tesszen, esetleg, hogy egy üzleti tárgyaláson előnyösebb helyzetben legyen. Istenének, hazájának és városának adja meg vele a kellő tiszteletet. Imái nem önző módon kívánságok, könyörgések és gyakorlati követelések a halhatatlan támogatói felé: dicséret, hálaadás, remények megfogalmazása, hogy az isten, legfőképpen Antoh, akinek az egész városukat felajánlották áldja meg mindannyiójukat, közösségüket, védje meg falait, távol járói hajóikat és így, a jó áldás hatása érjen le a családjukig és végül önmagukig is.

Az Államszövetség területén (leszámítva természetesen Ó-Pyarron romjait) az egyik legékeesebb példája a selmovita vallási irányzatnak Hat Városban tapasztalható meg. Az irányzat nem ok nélkül viseli az eltávozott Próféta nevét: hozzá volt köthető az a felfogás, hogy minden halandó (és nem csak a papok)





egy istent tisztelet legfőképpen a pantheon tagjai közül, életét és sorsát annak a síkokon túlról figyelő és -ható lénynek a számára ajánlja fel. Teszi mindezt úgy, hogy nem felejt el, hogy tisztelettel és áldozattal tartozik a többi istennek is. A próféta halála óta azonban sok helyen megjelent az ú.n. pyarronita irányzat gyakorlata, ami már minden isten tiszteletét egyformán tanítja és a hívek így gyakorlatiasan életük minden területének problémáival, kérdéseivel a leghatékonyabb és legilletékesebb túlvilági hatalomhoz fordulhatnak.

## AZ ALAPÍTÁS KORA

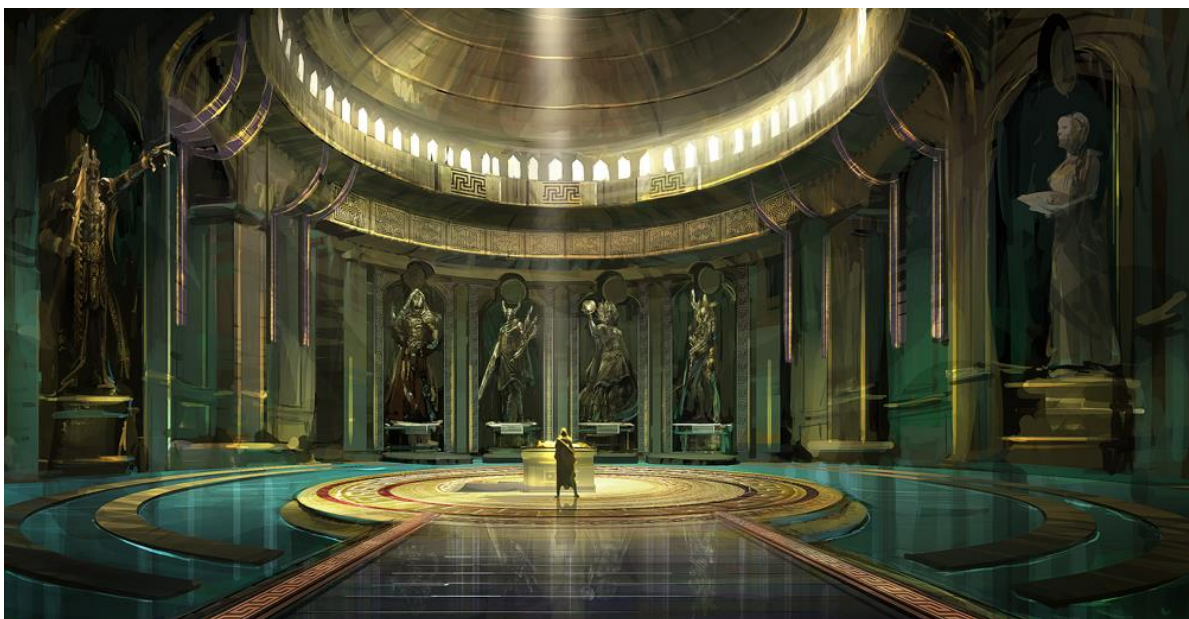
Ezek után jogos kérdés lehet, hogy ragaszkodásuk a régi dolgokhoz maradiság, lomhaság e vagy óvatos és átgondolt stratégia. Erre a választ a Hat Város Szövetségének (továbbiakban HVSZ) gazdag múltjában találhatjuk meg. Ezzel kapcsolatban azonban fontos megjegyezni, hogy ennek a történelem művészetének a fontossága megosztó a hat városiak körében: többségük nemigen gondol a hős vagy sötét múlttal, nem keresi okát annak, mi miért van úgy ahogyan és ő maga miért olyan, amilyen. A jelent sokan inkább tényként és a holnapba vezető ösvény kezdőpontjának tartja.

Mások viszont olyan mélyen és alaposan beleártották magukba a volt-idő kutatásába, hogy már tudományon túl tudásként és azon is túli művészetként, eszközként forgatják. Vannak, akik fegyverként. Mindennapjaik része, ezzel keresik meg a betevőt. Sokan közülük jósök, ősi családok tagjai, tudós varázslók, régészek, aknumorok, tenyérjósok, bárdok, kapitányok és álmjárók. Ez még a nem emberi fajok itt élő tagjaira is ráragad/jellemző. Dél-Ynev egyik legnagyobb félelf közössége is itt található például, mégsem képeznek önálló réteget, nem vágnak a tisztavérű fajtársaik elismerésére és ha kérdezik őket hovatarozásukról, akkor büszkén vallják magukat a HVSZ lakóinak, pyarroninak.

6



Az Ötödkort lezáró változások elhozták az addig tündöklő Kyr Birodalom végét. Romjain a Hatodtkorban két óriás állam, Dawa és Ryek csatázott a régi hatalom maradékaért és új istenségeikért. Küzdelmük megrontotta a földet, felforgatta az évezredes értékek rendszerét és megváltoztatta északföldre lakóit mindörökre. Pyarron alapítása előtt két és félezer esztendővel korábban Ó-Ryekben több kyr látta, hogy a harcok értelmetlenek, hogy a diadal nem éri meg azt az áldozatot, amit





megkövetel. Halhatatlan lelküknél is magasabb árat jósooltak a változások és irányok, ami felé sodródtak a konfliktusban. Így hát elmenekültek a P.e. XXV. század elején.

Keveset tudunk a körülményeiről, a jelekről, amelyek távozásra készítette őket, s az áldozatukat sem ismerjük, amit meghoztak ezért. Azt tudjuk, hogy vagy igazuk volt, vagy a hiányuk taszította át abba a konstellációba otthonukat, amiket a történetírók Új-Ryeknek vagy Ryeki Démoncsászárságnak neveznek. Azt is tudjuk, hogy Godorába (későbbi Erionba) mentek, ami még bírta a bukott Kyr Birodalomtól kapott előjogait és címeit, így a távoli rokonokat nem marasztalták sokáig és pár éven belül, feldúsulva a városi kalandorokkal és szerencsevadászokkal, továbbállni kényszerültek, mielőtt az életükért kellett volna megküzdeniük vér- és fajtársaikkal.

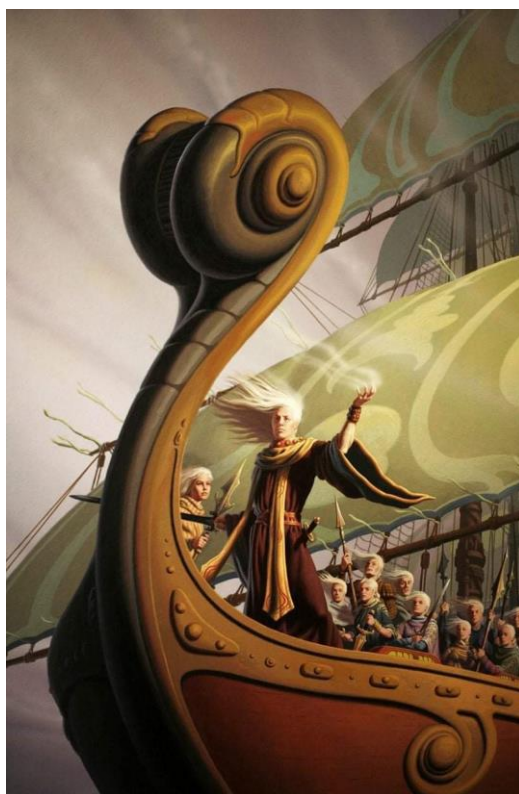
Ez azért fontos, mert a közhiedelemmel ellentétben tehát NEM a Kyr Birodalomból érkeztek ezek a menekültek. Nem voltak közöttük igazi anyrok, pusztítók. Csak azok emlékeit hozhatták magukkal, értékes és nagyhatalmú családi varázstárgyaikat, kegytárgyakat, amiket már Godorában sem tudták pénzzé tenni. Egy számukra idegen világba érkeztek és ott a saját erejükből vágta maguknak utat végig a Kie-Lyron folyó mentén. Persze, a legendáriumuk ennél dicsőbb és fényesebb képet fest az egykori hódítókról, így azt sem részletezi milyen ádáz „vendégszeretben” volt részük Orданban, ahol a félezer évvel korábban megtelepült kyr menekültek királyságot alapították és majd mindenükből kiforgatták az érkező ryekieket.

7 Nem egyszerre, nagy tömegben, hanem szórványosan, fokozatosan érkeztek. Túlásokba sem kell esnünk őket illetően, nem voltak ádázabbak azoknál, akik akkoriban ezeket a földeket lakták. Amiért kellett valóban megküzdeniük, de barátságokat is kötöttek, érdek - és szerelmi házasságokat is. A Birodalom térben és időben is távolodott tőlük, s mire elérték a HVSZ ma ismert régióját már közösséget sem tudtak, akartak vállalni azokkal a kyrekkel, akiket maguk mögött hagytak a hosszú út során, bár ereikben még tiszta és erős északi vér csörgedezett.



Sok művész próbálta már megragadni azóta különféleképpen az érkezés pillanatát. Amit biztosan tudunk, hogy az alapítókra nagy hatással volt a tenger hegyekkel védett öble. Úgy érezhették ez a hely jutalmuk a szenvedéseikért, a fizetség, amiért elhagyták őseik földjét. Bár addig rendíthetetlenül hódítottak, mindenhol megvetve lábukat (és magvukat) itt megálljt parancsoltak ősi őstőneinek. Valaki azt és úgy örökítette ezt meg egy dalban, hogy egy éjjel mindannyian közös álmodt egy új Kyriáról. Morgena istenasszony kezét sejtik ebben. Szép gondolat, de semmilyen bizonyíték nem támasztja alá a történeteket.

Egy másik történet szerint Cyr-Alamein, a Sorskovács (Weila) egyik utolsó anyrja vezette a megfáradt vándorokat az év leghidegebb hónapjában, az öböl északi partjára egyenesen a hágón keresztül. Éjszaka értek oda. Amikor pedig már mindenki majd összeomlott a fáradságtól a felhők takarásából kibukkanó csillagok fénye különös szimbólumot festette a kyrek szeme láttára az öböl vizére. A Vérgyűrű csillagjegy tükörképe öt csillogó pontot rajzolt a felszínre. Az északiak ezt a jelet Amulettként ismerték,





s jó előjékként tekintettek rá. Később, a pyarroni térítő e jelet Krad szimbólumával magyarázták a helyieknek.

Egy másik legenda a Tilemaerben található ősi kyr hajóóriáshoz hasonló tengeri járművekről szóló érkezést emleget. Ennek kiterjedt hagyománya lett később a festészetben és a képzőművészetben is.

Bár az északi és déli krónikások ezeken szívesen összevesznek és lengetnek ősi pergameneket érdekes módon, akiket a legkevésbé érdekel ez a vita azok maguk a hat városiak: megelégszenek a tudattal, hogy egykor ideérkeztek és új otthont, hazát alapítottak és fennmaradtak. Ez persze nem volt minden nehézség nélkül való, főleg mivel a térség nem volt lakatlan és később is meg kellett küzdeniük a jövőjük álmaért, földjeikért és vizeikért.

## Az Öböl népeiről

1, A legnépesebb és legvegyesebb lakói a későbbi Hat Város vidékének a később csak, mint a ***Tara-Byr törzseiként*** megnevezett népek voltak. Ők különös mondáik és legendáik alapján az előző korok nagy változásainak túlélői voltak a hegyekben rejtőzködve. Őseik a fajháborúk túlélői voltak, emberek és elfek együttesen, akik között igen nagy számban voltak már akkor is félelfek. Sok történész szerint azon elfek és szövetségeseik leszármazottjai ők, akik a Kék hadjárat bukása után nem voltak képesek visszatérni Elfendelbe, de a Homoki elfek életmódját és szokásaikat sem tudták választani.



Amundok felszabadult emberi, nomád rabszolgáival egyetemben kerültek távolabb a sivatagtól és választották új otthonuknak a Tara-Byr szűken vett környékét. Bizonyos, hogy korábban a Gályák-tengerének északi partján is vándoroltak, harcoltak és hordaként összeolvadtak házasságok árán, hogy aztán testvérvizálások különálló vadász-törzsekre szakítsák szét őket újra. Önálló birodalmat, királyságot sohasem tudtak alkotni. Pontos számukat, de még csak az összes törzsüket sem ismerjük. Csak azokról vannak részletes leírásunk, akik a Hat Város keleti partjával szorosan tartják a kapcsolatot.

8

Az is biztos, hogy a tengert és a hegyi folyókat ők járták először ***drakkar*** hajókkal. Ezeknek a 45 láb hosszú evezős vitorlásoknak az orrdíszé alapján különböztették meg egymást a vadász-törzsek. Még manapság is használják őket a magasabban fekvő részeken, tengerre ritkábban merészkednek. Elsősorban rituális hasznuk maradt mostanra, de ezek voltak azok, amikben az érkező kyr-ember csoportokat fogadták, és amikkel megmutatták nekik a tengeri birodalmat.

Nincs róla semmilyen feljegyzés, hogy ellenségesség lett volna a két nép között. Sokkal inkább kölcsönös elfogadásról szólnak a legendák és históriák. Nagyon gyorsan elvegyültek egymással. A nomád törzsek örökös feladatuk kapták, hogy védelmezzék a Tara-Byrt közös ellenségeiktől és ehhez a kyrek igyekeztek mindent megadni a számukra. Manapság sem ritka, hogy a nemesek egyformán gyakorolják a pyarroni hit mellett valamelyik törzs szokásait rossz szájíz nélkül, akikkel kereskednek és házasodnak is szívesen.





Kapcsolatuk túlmutat az „élni és élni hagyni” elven. A vadász-törzsek tagjai teljes értékű hatvárosinak minősülnek. Ők maguk látványos testfestéseikkel és tetoválásaikkal különböztetik meg egymást, amelyek egyes beavatásaikhoz kötődnek, de ezek népszerű motívumokká váltak a keleti part mentén mindenütt és az öböl másik partján sem okoznak megdöbbenést senkiben. Önsanyargó szertartásaikat (mint például a Nap Esküje) olykor megbotránkoztatják a pyarroni papokat, de az ember – és véráldozatoktól tartózkodnak.

Sámánjaik viszont vannak, amik már többször felkeltették az inkvizíció figyelmét, azonban amikor a legközelebb kerültek a purgáláshoz bebizonyosodott, hogy az adott sámán mágiája Arel egy aspektusától ered. Így inkább tűnnek a papok vadhajtásának, mint természetszellemekben hívőknek. Érdekes hagyományuk, hogy hitük szerint van egy sziget az öbölben, ami csak a próbára induló ifjúsámánok előtt mutatja meg magát és mindegyiknek el kell mennie oda a beavatását megkapnia mielőtt visszatér törzséhez. Azonban nem mindenki tér vissza erről az útról, így általában együtt indulnak több törzs ifjai a hegységből. A titokzatos szigetet egyetlen térkép sem jelzi.

9



2, A Ragor-félszigetről benyúló Byr hegységben élő hegyi óriásokkal azonban már volt összetűzése a letelepedőknek. A **Ragor Királyság** nem nézte jó szemmel a öböl partjára érkező és sokasodó parányok tömegét és uralkodójuk háborút hirdetett a születő városállamok ellen. Ez az aktus már összefügg és összemosódik a *Kráni Háborúk* néven is ismert idősakkal, de hamarabb véget ért az óriások elleni harc, mint a Fekete Határon túliakkal vívott. A hegyi óriások nem túl beszédesek, de az biztos, hogy mindkét oldal súlyos árat fizetett a békéért és a kyr-ember-nomád-félelf országkezdemény lakóit is új gondolatok bevezetésére készítette.

A több évtizedes harcokat lezáró béke nem tette testvérekké a feleket, s manapság is igen törékeny a szövetségük. Tény, hogy a kráni tanácsadóval megátkozott XXI. Ragor uralkodása óta már évezredek teltek el és utódja, XXXIV. Ragor birodalmában már élnek emberek az óriások védelme alatt, bár ezek sokkal inkább menekültek és szökevények Pyarronból. Diplomáciai csatornáik viszont vannak és a Hat Város délnyugati határát (a S'ramor erőd vonaláig) birtokolja és védi az óriások élő pajzsa, igaz a hatvárosiaktól is.

3, Kevésbé harcias, de elég hasonló kapcsolatot építettek ki a hatvárosiak a Gi-Russ hegységben élő koboldokkal. **Duulga-Tsetseg** (*Sisakvirág*) névvel illetik őket, de nem tisztázott, hogy ez a klánjuk, uradalmuk vagy éppen uralkodójuk neve e. Az bizonyos, hogy a tengerpartra érkezők hamar felfedezték a csodálatos szobrokat az öböl nyugati széle mentén és mivel a nomádok is csak mesékkel szolgálhattak eredetükről expedíciókat indítottak, hogy megfejtsék titkaikat. Igen hamar ráakadtak a Gi-Russ mélyén húzódó kiterjedt és ősi járatrendszerbe, amiben rosszindulatú és gonosz koboldok éltek. Ekkor már háborúban álltak a hegyi óriásokkal és akkor sem tudták volna megosztani erejüket egy újabb fronton, hogyha akarják. Így taktikát változtattak. Ősi családi varázsszereik közül egy Nyelvek Sisakjával ereszkedtek le a mélybe kiválasztott kevesek, hogy tárgyaljanak a koboldokkal ...





kétes sikerrel. A lusta dögök ugyan többükkel végeztek, mire valamiféle vezetőjük elé kerültek, aki Duulga-Tsetsegként utalt magára. A koboldok nyelvével még a nagyhatalmú varázsszer sem bírt el teljes mértékben. De néhány fontos dolog kiderült.

A koboldok maguk is régóta harcban állnak az óriásokkal a saját felfogásuk szerint és valóban ők készítették a parti szobrokat elrettentésképpen. Saját értékrendjük szerint ők voltak itt előbb, mindenkinél előbb, így ha élni akarnak adózniuk kell a felszínen lakóknak. Valami furcsa nyelvi csavarral élve azonban, ez a „bérlet” kétoldalú lett: a Hat Város minden évben több száz kiló nemesfémot kell szállítson Duulga-Tsetseg számára, akik viszont egy részéből, bizonyítva felsőbbrendűségüket, felszíniek számára is alkalmas tárgyakat gyártanak és kovácsolnak, csak hogy tudják hol a helyük (fent).



A túlélők, természetesen az előlegként hagyott sisak nélkül, visszatértek a felszínre. Nem igazán tudták mire vélni az ügyet, de biztos, ami biztos a következő évben a kért mennyiségű fémot elvitték a koboldoknak, akik pár hónap múlva a megadott helyen megjelentek büszkén és dölyfösen az általuk készített tárgyakkal, hogy a felszínieket megalázzák tudományukkal. Sikertől, mert sokszoros áron tudták eladni őket. Ez a „szövetség” a mai napig fennáll, nem romlott és nem mélyült. Olykor egyesek látni vélik a parti sziklák szeméit megmozdulni és torz alakokat figyelni belőlük, amint elégedetten legeltetik szemüket a gyenge és leigázott felszíni „bérloiken” és olykor még az Északnyugati síkság pásztorainak torokénekléséhez hasonló hangokat is hallani.

10

A pletyka szerint Quessertholban van egy műhely, amelyből legendás mesterművek kerülnek ki, legyen az tőkesúly vagy dipada, és ahol vállt-vállnak vetve dolgoznak törpe és kobold kovácsok is. Azt is beszélnek, hogy bizonyos bűnökért nem gályára kerülnek sokan vagy Uwel hóhérok keze alá, hanem eltűnnek a Gi-Russ mélyére és Duulga-Tsetseg rabszolgáiként fejezik be nyomorult életüket. Ez azonban csak a különösen elvetemült, visszaeső és kegyetlen bűnözők számára elképzelhető és a Hat Város eddig minden ilyen állítást tagadott.

A látható sokszínűség hívta életre a Hat Város egyik különlegességét is: a **lyronaist** (*hablánc*). A Hat Városban, szűk körben beszélt nyelv, amely az ókyr egy romlott dialektusára vezethető vissza. Páratlan jelenség, mert Yneven a kyr utódnnyelvek Toronon kívül kihaltak. Toronban „méltó nyelvként” ismerik el, és beszélőit külhoni mivoltuk ellenére sem taszítják rabszolgasorba felségterületükön. Ebbe ugyanis került jócskán az évezredek alatt az ősi kyr nyelvből (72%), a nomádok elf kifejezéseiből (7%), a hegyi óriásból (3%), a kobold nyelvből (2%), az ősi godoniból (5%) és a későbbi pyarroniból (10%) is. 1%-án pedig megosztozik a dzsad-gorviki-shadoni nyelvek maradéka.

Habár elsősorban a nemesi körökben elterjedt, de ismerete az összes közösségben kiemelkedő státuszt és egyes esetekben életet biztosít. Ahogy Toronban sem számít rabszolgának az érkezés után azonnal, aki beszél, ellentétben más nyelvekkel, úgy részleges ismerete is rengeteg szociális kellemetlenségtől óvhatja meg azt, aki megszólal rajta. Lényegében nem mernek kezét emelni olyanra, aki feltételezhetően a Hat Város számára fontos és a Szövetség megítélésének hitelével ruházta fel a beszélőt.





*Salve, Mater misericordiae,  
May yah no yay maiya so hei ma  
Mater Dei et Mater veniae,  
Zo hei ya ma noche ne hei yay  
Mater spei et Mater gratiae,  
Mater plena sanctae laetitiae,  
Come yah mi yah come mamami yah ha mi yah*

*Salve, decus humani generis.  
Salve, Virgo dignior ceteris,  
quae virgines omnes transgrederis  
Yappa sami yami yami  
et altius sedes in superis.  
May yun mun some ni cala*

A **lyronais**, vagy *habláncnyelv*, nehezen elsajátítható, de kora ellenére sem számít ősinek. Használójának szabadabb kifejezési formákat enged más nyelveknél, a szándék nem fejthető meg írásjelekből (szinte nincsenek is) és sok minden múlik a szavak elhúzásán, kiejtésén és nyomatékosításán. Ez élőszóban heves érzelmek kifejtésével jár együtt, szinte már színpadiasan, kézmozdulatokkal. Írásban komolyabb a kalligráfiája és egy képzeletbeli kottafüzetben fontos az egyes karakterek magassága, kihúzotttsága is. *Hagyományos nyelveknél kétszer nehezebb az elsajátítása (1 foka = 2 Kp), de ha valaki jártas az ősi kyr vagy (déli) pyarroni közös nyelvek valamelyikében akkor még könnyebb is az elsajátítása. Ősi kyr mellé a 2. fok 1 Kp-ba kerül, a negyedik fok 4 Kp-ba. (déli) Pyarroni közös mellé 1:1 arányban tanulható a nyelv. Ötödik fokához pedig elengedhetetlen, hogy a karakter hosszabb időt (~2 év) töltsön a Hat Városban.*

Már említettük, hogy a nehéz idők különös megoldásokra készítették a helyieket. Ezek az ú.n.: **Bölcsességek**. Mikor még nem is állt a Hat Város (de már közös problémák, célok és sors bontakoztak ki a jövő kódéből) megállapodtak, hogy törvények helyett, amelyek bilincsként kötnék őket és utódaikat, Bölcsességek útján kormányozzák közös hajójukat. Ezek formailag valóban törvények, írásban rögzítve és kihirdetve, de gyakorlatban többek is annál: a lakók mindennapi életét átjáró direktívák, iránymutatások vezetőiktől.

Ugyanide tartozik az, hogy a ház urát milyen jogok és kötelességek illetik meg vendégeikkel szemben, minthogy, a Hat Város természeti kincseit tilos felélnie a következő nemzedékeknek, vagy az *Antoh igazsága* nevű, mely szerint az EGÉSZ pyarroni államszövetség területéről ítéltetők gályarabságra a bűnözők kivégzés helyett. Ezt kérhetik is, de nem biztos hogy jobban járnak vele. Mindegyik után Pyarron fizet a Hat Városnak és százasával rakodják fel őket megbeszélte helyen Új Pyarrontól pár órára a Gályák tengerén hogy letöltsék büntetésüket. Nem mind élük meg a leteltét, viszont aki igen lehetőséget kap, hogy új névvel letelepedjen Hat Városban, új életet kezdhessen vagy visszatérjen Pyarronba.

A helyiek észrevették, hogy jellemformáló (~javító) öt év az evezőpadon más rabok és katonák között, akik együtt húzzák velük az evezőt és harcban is kitüntethetik magukat jó magaviseletért. Aki viszont innen elszökik tárgyalás nélkül meghal az elfogása pillanatában. A másik két isten (Uwel, Dreina) hívei különböző okokból húzzák a szájukat emiatt a módszer miatt, de Kyel annak idején ezt helyesnek vélte és a Hat Város csatlakozásának egyik sarokköve volt.

Hat Város urai látták a Kyr Birodalom pusztulását, s felfedezték a rossz jeleket az új államszervezet szövedékében is, mielőtt elhagyták hazájukat. Megértették, hogy másképpen kell állniuk az új otthonukhoz, gyökeresen átgondolva mindent, amit tesznek vele és lakóival. Nem hibázhattak többet. Követőik pedig, számtalan nemzedéken át, összekapcsolták sorsukat a városállamok alapítócsaládjával és bízniuk kell bölcsességükben ahhoz, hogy az eltervezett helyes úton immár nem csak földrajzilag, de az időn keresztül a jövőbe is kövessék őket. Vakon követik tehát Bölcsességeiket évezredek óta, mert tudják, hogy közös érdekük betartani a bennük foglaltakat.





Jó példa erre, hogy még miként többek ezek papírra vetett reguláknál az, hogy az Ó- és Új-Pyarronban meghozott, az egész Államközösség és Államszövetség számára meghozott törvényeket a Szenátus minden esetben elfogadja, de csak azzal, hogy hozzáfűzik a maguk alaposan megfogalmazott Bölcsességüket (a Szenátus szavazása után egy szűkebb tanácsi asztalon kerül végül tinta a hivatalos pergamenekre a **Fogalmazók** által, akik a hat legősibb család tagjaiból vagy képviselőiből áll). Ezek nem egyszer igen komolyan fordítottak az eredeti törvény végeredményes alkalmazásán és néhány esetben kifejezetten az ellenkezőjére fordították a törvény szövegének tartalmát, de ezen a Hat Városiak csak mosolyognak. Innen ered megítélésükben az, hogy bár Pyarron egyik legrégebbi és leghűségesebb támogatója és szövetségese, de bizonyos pyar törvények egyszerűek nem érvényesek kikötőiben és a közbiztonság hiányát gyakran a szemükre vetik, szabadosságukat pedig kritizálják.



12

Érdekesség a **Fogalmazók** kapcsán, hogy itt már csak egyhangú döntéssel születhetnek meg a Bölcsességek. Addig nem mennek el ameddig nem születik egyértelmű és tiszta döntés és addig a szenátorok sem mennek haza, mert akár vissza is küldhetik a Szenátus elé szavazásra a kérdést. Vagy az istenítéletre bízzák a döntést, de ekkor állíthatnak a felek bajnokot is, mert két történelmi esetben is egy-egy főrend halálával végződött már az ilyen fogalmazói ülés. Komolyan veszik a dolgukat.

## HÁBORÚK KORA

A megtalált hazával egyetemben a Kie-Lyron mentén élő kyr közösségekkel összefogva és közösen álmodva próbálkoztak meg egy új birodalmat létrehozni. Ez a hatalmi tengely bár már első látásra is egy nehezen megépíthető híd lett volna közös múltjuk felé a sokszor egymással is rivalizáló és széthúzó, ellenérdekű városállamok között, de belevágtak és megpróbálkoztak. Miközben nagy építkezések zajlottak az öböl egész partvonalára mentén és kezdték felfedezni a környezetüket új szövetségeseikkel, a későbbi hat városiak magukról és lehetőségeikről éppolyan sokat tanultak, mint Dél-Ynevről.

A **P.e. 2400-as** és **2300-as** évek azonban sokkal küzdelmesebbnek bizonyultak, mint ahogyan azt az alapítók remélték. Belső és külső ellenséggel egyformán meg kellett küzdeniük: amellett, hogy Krán felfigyelt a formálódó Kie-Lyron Szövetségre és előbb közvetlen, befolyását latba vetve körüllakókkal (pl. Hegyi Óriások és nomádok) próbálta szétverni a fiatal hatalmi tengelyt már a bölcsőjében. Később







pedig nem elégedett meg a laza szálak széttépésével a városállamok között és a majdan veszélyesnek értékelt gócpontokat, ahol az idegen kultúra örökségei a legerősebben koncentráálódtak, vasöklével sújtotta légiókkal, démonlovasokkal és igába hajtott szörnyetegekkel.

E kornak volt mesés és legendás alakja Yle Cyrras, akinek tettei sokáig szájhagyomány és a bárdok dalain keresztül éltek túl a vérzivataros idők, míg végül P.e. 1900 tájáig egy részüket írásba is foglalták és hagyománya részeként örökítették tovább a helyi fejedelemségek. Neki tulajdonítják a keleti kalózhercegek (~Kereskedő Hercegségek) gályáinak megfúrását, amikor azok ostromzárát vontak a Tilemaer köré, sokak szerint ő rabolta el Himmar (~ elpusztult déli városállam a Kie-Lyron partján) nagypátriárkájának testőrparancsnokát, hogy az személyesen kérhessen bocsánatot a Hat Várost sértő kijelentéseiért és ő volt az, aki megszabadította a Külső Földeken (~ a hat városi Gyűrűhegységen kívüli szárazföldi területek a Déli Városállamokban) élőket az őket rettegésben tartó kráni démonigázótól.



13 Ő és fiai alapították meg a Gyöngykeresők fejedelemségét a Hat Városban, annak védelmére. Cyr-Alamein alapítót is ismerte és barátja volt. Közös erőfeszítéseikkel a kor több másik megénekelte hőisével egyetemben érték el, hogy a Hat Város átvészelte ezeket az évszázadokat. Sok városállam elveszett, földdel lett egyenlővé, félbe maradt építkezéseket döngölt vissza az idő az alapjaiig és több öbölmenti és hegyekbe épített város is a háború martaléka lett.



Egyik fél sem aratott teljes győzelmet: a Kie-Lyron Szövetség örökre felbomlott, mielőtt megszülethetett volna, a túlélők féltékenyen zárkóztak el egykori hittársaiktól, de fennmaradtak és soha sem felejtették el gyűlölni Kránt, akinek módszereit és fegyvereit saját testükön tapasztalták meg. Ezért emlékszik meg ezekről a Hat Városiak krónikája sokszor, mint a Kráni Háborúról és olykor néhány későbbi eseményt is az utóhatása, folytatása közé sorol (legutóbb például a Dúlást is egy ilyen eseményként jegyzi). Az azonban tény, hogy ebből az időből van a legtöbb kézzel fogható bizonyíték a Fekete Határon túlról érkezett invázióra. Az árnyak között vívott ütközetekről többet már csak a Gyöngykeresők tudnának regélni ... és bemutatni néhány értékes trófeát is.

Fontos, hogy Hat Város a későbbi politikai rendszerében megőrizte a szövetségi formáját és jellemzőjét, sőt, egy párezer éves Bölcsesség alapján a sosemvolt Kie-Lyron Szövetség elpusztult városállamai, akiknek érvényes szerződése volt az öbölpartiakkal mai napig névleg tagjai a Szenátusnak örökös „tartózkodó” szavazattal.





## AZ ÉPÍTKEZÉSEK KORA

Ellenségeiktől legalább annyit tanultak a háborúk alatt, mint szövetségeseiktől. A Vérgyűrű (~Amulett) jelen belül fennmaradt városaikat megerősítették és újabb, átfogó tervek megvalósításába kezdtek. Erre az időszakra tehető, hogy a tengerek uraivá váltak folyamatosan tisztítva meg a hullámokat rablóktól, kalózoiktól és az északi part hercegeinek befolyásától. A felszabadított kikötőkben éljenezve fogadták az évtizedről-évtizedre egyre masszívabb tengerjáró evezőshajóikat, amelyek, paradox módon, a szabadság és függetlenség szinonimájává váltak mindenfelé, ahol a kereskedelem fellendült és mindenki a maga hasznára járhatta immár viszonylagos békében a tengert, amit elkezdtek a hat városi hajók iránti tiszteletből Gályák-tengerének nevezni.

Sokan azt remélték, hogy a sikertelen szárazföldi birodalomalapítás után ezután majd valamiféle tengeri fennhatóságot fognak felépíteni a saját javukra, de a későbbi HVSZ urai megtanulták a leckét: nem kívántak növekedéssel célponttá válni egy újabb háborúnak. Így nem vetettek ki adókat és sarcokat más kikötőkben.



14

*„A dagály minden hajót egyformán a magasba emel ...”*

Beérték azzal, hogy Bölcsességeik és egy sajátos gazdasági terv mentén fejlődtek, sokasodtak és gazdagodtak. Mivelhogy a saját természeti kincseiket törvényeik által védték a kitermeléstől így hatalmas importőrei lettek más népek, poliszok és államok nyersanyagainak, amiket azután ők maguk munkálták meg egyre magasabb szinten elsajátítva és tökéletesítve olyan mesterségeket, amikről korábban nem is hallottak, majd az így előállított cikkek és termékeket szállították tovább. Ezzel a politikával hamarosan a hat városi kézműves munkák kiemelkedtek a délvidéken. Előbb a tudás áramlott kikötőibe, majd a tanulni vágyók, végül a vásárlók hada.

Hajókészítő műhelyeik olyan híressé és megbízhatóvá váltak, hogy hamarosan több megrendelést is kaptak korábbi ellenségeiktől, kalózfejedelmektől is. Előfordult, hogy a tengeren a saját gyártmányú hajóikkal kerültek szembe, ami újabb fejlesztésekre és módszereik tökéletesítésére ösztönözte őket. Kalmármentalitásuk kiterjedt a szárazföldre is: a sosemvolt Kie-Lyron Szövetség tagjaival, utódjaival és más déli városállamokkal is aktívan kereskedtek karavánutakat létrehozva és fenntartva, sokszor olyan távoli helyekre is eljuttatva kereskedőiket, amelyeknek hasznosságát egy késő hetedikori számvevő okkal megkérdőjelezné, de a Hat Város ekkor már csak nagy távlatokban gondolkozott és számolt.

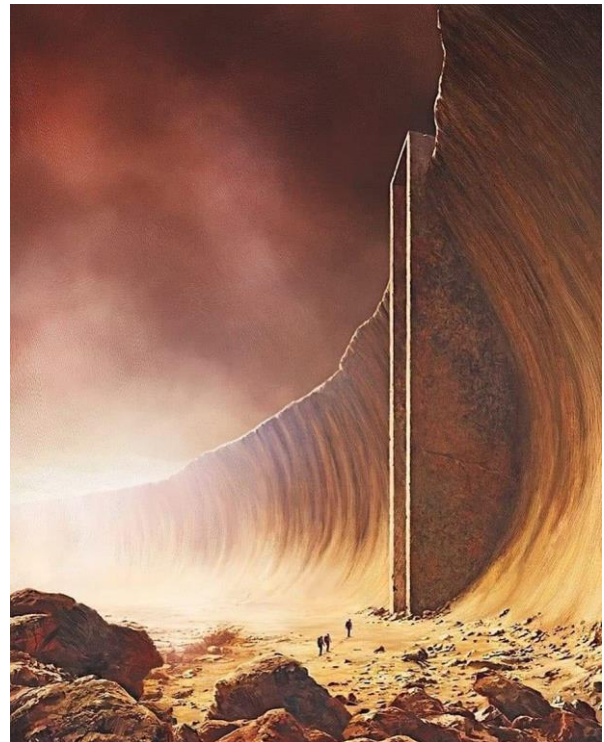
A korszakban épült meg S'Ramor erődje is a fentebbi célból, ami kegyetlen utat vágott a Byr és a Gi-Russ hegység között sokszor földalatti járatokon keresztül vezetve a karavánokat Quessertholból az erődbe. Ez az útvonal békét teremtett a koboldok és óriások között is hat városi segítséggel, amit mindkét nép a maga módján értelmezett (utóbbiak például a háborúban elesett királyuk iránti





tiszteletből meghúzott határvonalként tekintik és tisztelik). Továbbá megnyitotta az utat a Déli Városállamok déli és nyugati régiója felé is, újabb távlatokat nyitva meg a Hat Város számára.

A korszak jellemző hajói voltak a biremis, diera, dromon, kogge és a gálya. Utóbbi a korszak végére egyeduralgódóvá vált a tengeren és az is maradt évezredekre a folyamatos fejlesztések, ostromfegyverek elterjedésének köszönhetően. Mikor P.e. 2300-ra a Kie-Lyron álom teljesen szertefoszlott kevesen gondolhattak rá, hogy mire viszik, de fönixmadárként feléledve és lobogva a Hat Város (már ezen a néven emlegetve) a Gályák-tengerének ura és felvigyázója lett számtalan hűséges szövetségessel, rengeteg féltékeny rosszakaróval és a hibás lépését váró ellenséggel az árnyékban, patkánylyukakban ... ahogy az ilyenkor lenni szokott. De a P.e. 2200-as évek Hat Város Szövetségének hajói és hajóin különös elővigyázatossággal és odafigyeléssel irtották a patkányokat. Ekkor már nyíltan működnek a Gyöngykeresők és megnyílnak rendházaik a Hat Város mindegyikében, tetteiket pedig, hősi múltjukat írásba foglalják a P.e. 1900-as években.



## AZ ÚTKERESÉSEK KORA



Hosszú békeidő következett, amit Hat Város ismét csak jól használt ki. Kapcsolatokat épített ki és ápolt a Gályák-tengerén, Ordannal és Godorában. Északkal nem foglalkozott, de ebben az időben érte el a gladiátorjátékok nagy népszerűsége északról, ami otthonra lelt a helyi őslakók vad szellemiségében és versengés iránti vágyában. Ennek megfelelően hamarosan neves hat városi gladiátoristállók nyíltak meg, amelyek tovább öregbítették otthonuk nevét.

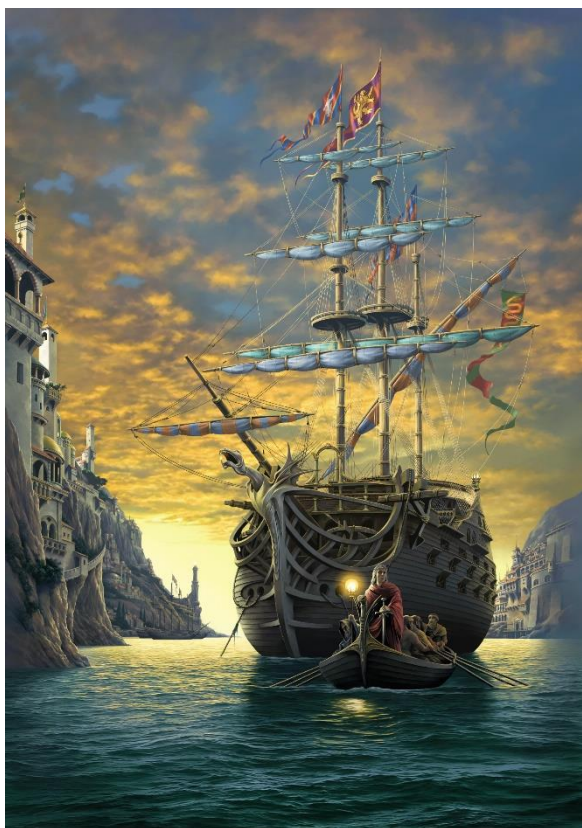
Elejét véve a városok közötti rivalizálásnak, amire egyébként elenyésző példa volt az évszázadok során, a Szenátus kihirdette egyik leghíresebb Bölcsességét, ami tiltotta, hogy a hat nagy várost irányító főnemesi család vérségi rokonságba kerüljön egymással házasság által. Ezt egyébként az addigra kiépült Equassel kezdeményezte, amelyik ugyan kívül esett a védelmező Amulett körén, de az eltelt idő alatt az építkezések tervezőasztala mellől kinőtt menekültek telepéből a folyamatos beáramlásnak köszönhetően terebélyességében előbb felért, majd kiemelkedett az összes többi kikötőváros közül.

A Bölcsességgel megelőzték, hogy két majd több városállam egyesüljön és így hatalmuk koncentrálódjon, szigorúan kijelölték tengeri és szárazföldi uradalmaik határát, aminek látszólag mára nincsen sok jelentősége, de az itteniek tudják és tiszteletben tartják őket. A Bölcsesség ugyan részletezi,





hogy pontosan milyen távoli rokonok léphetnek először frigyre a főnemesi fától mérve, de ez akkor is figyelemreméltó előrelátás volt és a későbbi pyar jogtudomány egy feudális zsákutca tudatos megelőzését látja benne és progresszívnek tartja.



A jó élet és a nyitottság törvényszerűen ellenségeket szül, s **P.e. 1500**-ban el is érkezett az első, aki sereggel tört a Hat Város békéjére nyugat felől. Az azóta is a nevét viselő Temoran városállam legendás uralkodója háborút hirdetett és vívott évtizedekig előbb más törpeállamok, majd a tengerparti szövetség ellen. A csaták emlékét még mindig őrzi S'ramor erdőjének őrsége, de a Byr és Gi-Russ lejtőin is zajlottak ütközetek, amelyeknek célja újabb hágók feltérképezése vagy áttörése volt.

Elmondható, hogy ezt a próbát a HVSZ sikeresen vette, sőt, a mód, amivel azóta még a háború történelmi tényét sem ismeri el, sokat elmond a kor harcosairól. Ez volt az első megmérettetés, amiben már közös lobogók alatt vonultak, együtt dolgozva ki a stratégiájukat. Levetkőzve a kyr hagyományok nagyját, s távolodva rossz emléké misztikus múltjuktól megjelent az a szándék és kulturális toposz, amikor egy férfi vagy nő, ember vagy félelf a kezébe vehette saját sorsát és lándzsát döfhetett a végzet két szeme közé. Nem csupán képletesen: ezen

hegyvidéki háborúkat, kihagyva, hogy kik ellen is vívták, megörökítő színdarabok ebből az időből mind tartalmaznak egy-egy jelenetet, amikor egy elesett hat városi hazafi szálfegyverét bajtársai emelik fel és viszik tovább, az ellenséget pedig már így, egy lándzsapárost forgatva győzik le.

Ez a ritka, kétkezes fegyverpárosítás egyébként jellegzetesen ismert Yneven hat városi voltáról. Tovább valószínűsíti azt, hogy ki is lehet a balladai homályba fullasztott „ellenség” az, hogy a Temoranban tartott rendszeres gladiátorviadalokra évről évre küldött gladiátorok felszereléséből sohasem hiányozhat a két egyforma lándzsa. Immyen-Hassyn női gladiátorai közül kiemelkedő Azúr Rakka is ezzel a kétkezes párossal aratott viharos győzelmet a helyi arénában és örökre szóló hírnevet szerzett magának és sorstársnőinek századokkal később.

Temoran nem győzött, de el sem pusztították bosszúból. Szakaszos, elhúzódó háborúja végére a dinasztiajuk hanyatlása éppúgy szerepet játszott, mint a következő évezred elején egyre inkább erősödő ordani politika térnyerése, ami képletesen is futótűzként terjedő Sogron hit felemelkedéssel párosult a délvidéken. A kontinens hatalmi tengelye lassan mozgásba lendült, s az óvatos hat városiak már nem csak közös vallásúakat láttak a Tűzkígyó követeiben, de kapuikat sohasem zárták be előttük.

A **P.e. X. században** ezzel párhuzamosan újabb gócpont jött létre, ráadásul mágikus: Godon Birodalmát életre hívták a későbbi legendás ősmágusai. Magukat az emberfaj felemelőinek tartották, sőt sokszor az elsőeknek, akik Dél-Yneven járnak. Dölyfűkkel nem lettek a hat városiak kedvenc kereskedőfelei, de ez nem is tartotta vissza őket. Megelégedtek azzal, hogy a Gályák-tengerén sosem kellett nyíltan harcba bocsátkozniuk az új szereplőkkel és, hogy nem vegyültek el a Kereskedő Hercegségekkel sem.





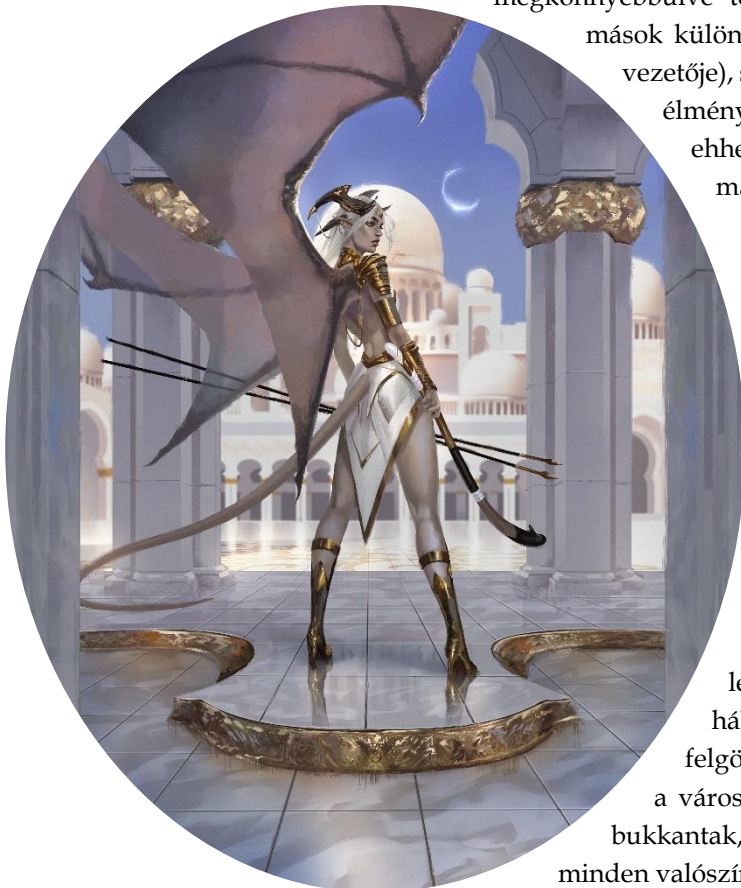
Kíváncsian figyelték az események alakulását, s ha olykor le is kellett nyelniük büszkeségüket ők emlékeztek milyen sors vár arra, aki a Fekete Határ innenső oldalán nagyravágyó terveket dédelget.

**P.e. 900**-ban újabb hódító emelkedett ki a Déli Városállamokban. Talán maga Sogron vezette akaratát, amikor Berentyr, becenevén az Öreg császár megkísérelte feltámasztani a Kie-Lyron Szövetség álmát vérrel és vassal egyesítve a kyr eredetű városállamokat. Hat Város előbb a Gyöngykeresők útján igyekezett elejét venni az újabb kényeszerű háborúnak miközben diplomáciailag került az összetűzést a kialakuló császársággal, de végül kénytelen volt nyíltan síkra szállni az egyértelmű követelésekkel szemben a Külső földeken egyik-másik kereskedelmi szövetségének védelmében. Vitartól északra állították meg az ellenük küldött sereget tudtára adva a Császárnak, hogy a HVSZ nem kér többé a bukott álmok fantazmagóriáiból.

**P.e. 700**-ra a nagyobbra duzzadt császárságból kisebb törpeállamok válnak ki és függetlenednek, ezzel végleg a történelem széljegyzeteinek adva Berentyr célkitűzéseit. Nem tisztázott, hogy ebben mennyi tényleges része volt a HVSZnek és kiváltképp a Gyöngykeresőknek, de feltételezhető, hogy nem csupán a partvidéken okozott fejtörést az Öreg: egyes helyeken krániak is feltűntek és ha a fejedelmeknek hinni lehet újabb aquir trófeákkal is gyarapodtak a Gyöngykeresők ebben az időszakban. A Külső Földeken és a Gályák-tengerén is béke köszöntött be. De mindenki tudta, hogy ez nem tart örökké.

**P.e. 716**-ban különös hírek érkeztek északról a Kimérák háborújából. Úgy tűnt Dawa végérvényesen alulmaradt a hat városiak őshazájával szemben. 698-ban újabb zavaros híresztelések kéltek szárnyra, de 695-re biztossá vált: Ryek Démoncsászársága követte ellenfelét a históriák enyészetébe. Az új államról még semmi biztosat nem tudhattak, de voltak, akik vakmerően, felhasználva addig szerzett befolyásukat és hatalmukat elutaztak a háború utáni északra a főnemesek közül. Volt, aki megkönnyebbülve tért vissza (Quesserthol és Armen rangidőse), mások különösen elfajzott távoli rokonokkal (Hadderennim vezetője), s voltak, akiket örökre megnyomorított az utazás élménye (Immyrn-Hassyn ura). Utóbbi esetben sokan ehhez kötik az északkeleti városállam matriarchátusának kezdetét is.

17



**P.e. 500** körül egy új, néven nevezhetetlen hatalom intézett különös, belső támadást a béke ellen. Sokan rögtön a Fekete Határ felé mutogattak, de minél több gyanús jel bukkant fel annál egyértelműbb volt, hogy másfajta ellenséggel néznek szembe. Látszólag a társadalom középrétegéből indult különös kezdeményezés volt ez, hogy komoly tisztségekre mindenhol kerüljenek csak tiszta kyr születésű személyek rangtól függetlenül. Ez önmagában még a Kimérák kimúlásának is lehetett volna az utóöngéje, de a titkos háborúban, amiben a Gyöngykeresők végül felgöngyöltették (tetemes kalandozói közbenjárással a városállamokból) egy sokkal ősibb entitás nyomaira bukkantak, akiben akkor még nem ismerhették fel, de minden valószínűség szerint **Orwella** rejtőzött az álarca mögött.





## A FILOZÓFIAI ISKOLÁK KORA



A Hat Város a szövetségi rendszerére épült, a rendszere a Szenátusra, a Szenátus pedig közös vallási gyökereikre, amelyben öt város képviselte a kyr isteneket kezdetekben, a hatodik (Equassel) pedig független, semleges félként vétőjoggal rendelkezett csak szavazat helyett. Ez a vallási rendszer azonban a korábbi támadások után következő évezredben megrendült, elenyészett majd, ahogy látni fogjuk, formailag átvészelve mindent, de alapjaiban változott meg. Teljesen egyértelműen Pyarron alapítása is jócskán közre játszott ezekben a folyamatokban.

Ebben az időszakban, de leginkább a P.sz. 500-as évekig a kyr istenekben vetett alapvető hitet felváltották a különböző filozófiai iskolák, amelyeknek közös céljuk volt, de eltérő ösvényeken, hogy a Hat Város addigi történelmét újraértelmezzék, leválasszák róla a csalódást okozó, nem emberi istenségek minden megmaradt kígyóbőrét, s egy új jövőt, új utat jelöljenek ki Hat Városnak és lakóinak.

Ezen iskolák közül négy nagyobb emelkedett ki, melyek közül az első három a következő volt:

### 1. Szenzutálius

A p.sz. első évezredben Equasselben állt a szenzutálius filozófiai iskola központja. A birodalom bukása után az északról érkező népesség jó része meglehetősen apátiával viszonyult az istenekhez, sokan elfordultak tőlük, és új, a vallástól független irányokat kerestek a lét értelmezésére. Számos filozófiai iskola indult virágzásnak, és fénykorukban nem csak a kiműveltebb fők, de pár évszázadra a polgárok egy jelentősebb rétege számára is elfogadható világmagyarázatot adtak. A két legjelentősebb és egymással olykor tettelegességig ellenséges filozófia a szenzutálius és az illuzórikus volt.

A szenzutáliusok fő tanítása szerint az érzékeinken keresztül minden megismerhető, és ami azokon kívül esik, az gyakorlatilag nem létezik, vagy nincs jelentősége, mivel nincs ránk hatással, ez pedig végső soron egyenlő azzal, hogy nem létezik. Tagadták, hogy létezhet általános reinkarnáció, bár azt nem tagadták, hogy azok a lelkek, amiknek voltak benyomásaik előző életükből átmehtek ezen a folyamaton.

### 2. Illuzórikus

A másik irányzatot az illuzórikusok képviselték, akik szerint a környező világ, az isteneket és az ismert síkokat is beleértve, épp abban a formájában nem létezik, ahogy érzékeljük. Valójában csak egy árnyék, ami a tökéletes világ egyfajta vetülete. Később a pyarroni vallás térnyerésével a filozófiai iskolák kora véget ért, már csak néhány igen képzett historikus tud a létezésükről, bár gondolataik jórészt megtalálhatók az equasseli nagykönyvtárban. Egyedül az illuzórikus tanok folytonossága lelhető fel még mindig a térségben, igaz eredeti értelmezéséhez képest megváltozva. Noir néhány követője értelmezi részben az illuzórikus alapokon a világot.

### 3. !!! harmadiknak szabadon kitalálhatsz TE is egyet!!!





A negyedik iskola a többitől eltérően gyakorlatiasabbnak és időtállóbbnak bizonyult. Az *áknúmerikus* („éjszámológó”) felfogás fatalista: úgy tartja semmi sem örök és minden világrend, birodalom, vallás, uralkodó és isten létezésének íve megjósolható, kiszámolható onnantól, hogy megszületett / elkezdődött. Állítólag haddarennimi számvevők közül emelkedtek ki első képviselőik, akik magas rangba születésük révén bírtak a nemesházak pontos történelmi tudásával is. Egyes vérvonalak immáron látták és ismerték kereskedelmi kapcsolataik révén az évezredek alatt felemelkedett és elbukott birodalmak mérlegeit. Azonosították azokat a jellemzőket és számszerűsítették őket, amelyek pontosan jelzik, egy politikai „entitás” ívének melyik szakaszában jár.

Bonyolult egyenleteket és képleteket dolgoztak ki, hasonlítottak össze a Kyr Birodalom, Ryek és Dawa, a Kie-Lyron Szövetség végzetét ismerve, s ezeket az ereje teljében lévő Godora, Godon és a fiatal Pyarron ismert adataira vetítették. Irányzatukhoz hamarosan több jós, álomfejtő is csatlakozott így az iskola végső formája látszólag misztikus mágiának tűnik, de eredményei elvitathatatlanok voltak közép és hosszú távon így hamarosan több nagy kereskedőház vezetője és nemesi ház fejének oldalán elmaradhatatlanul megjelentek az áknumorok tanácsadóként, bizonyos esetekben testőrökként is. Egyetlen tilalmas szabályuk volt: hogy tudományukat sohasem fordítják maguk, otthonuk és a Hat Város felé, csakis mások, szövetségeseik és ellenségeik ellen. Hitték, hogy maga a misztikus, olykor mágiával felérő vizsgálat befolyásolhatja a vizsgálat tárgyának sorsát, végzetét és kibillentheti kozmikus egyensúlyából. (ld. *Pszi-mester Különleges Képzés*)

19



Az Örök Város alapítása utáni első században a pyarroni vallás futótűzként terjedte el szárazföldön és vízen egyaránt, így a Hat Városiak figyelmét sem kerülte el. Abban az időben jól megfértek a távoli földek istenségei mellett a filozófiai iskolák elterjedése és a kyr hit hanyatlásával egyetemben. Különös korszak volt ez. Az elvi alapjaiban megrendülő Szenátus újabb kihívással nézett szembe, amikor a Déli Városállamokba tartozó Taliara P.sz. 200-ban megkezdte szomszédjaival szemben a 300 éves háborúját, állandó harcckészültségbe kényszerítve a Szövetséget is.

A tengereken közben megerősödött a vitorlások hatalma is, s úgy tetszett a Hat Város rettegett gályái nem képesek felvenni a versenyt az új fejlesztésekkel szemben. A II. században a godoni fejlesztésű **karavell** (3-5 árbócos, *alacsony, fürgé vitorlášhajó*) uralta a Külső Tenger óceáni kapuját, és ha harcra került a sor könnyen kijátszotta és legyőzte a korábbi egyeduralgó gályát. A korábbi kogget felváltó **holk** (háromárbócosok) korábban csak kiegészítői voltak a tengeri konvojoknak, de fegyverzettel felszerelve és a tilemaeri műhelyekben megerősítve sem tudtak versenyre kelni a karavellel.

Hat Város tehát megosztott erővel épphogy meg tudta tartani azt, amit az elmúlt korokban megszerzett. Belső változásra, megújulásra volt szükség. A P.sz. 400-as években megérkező (Első) Antoh Kegyelt Pyarronból nagy hatást tett minden rangú és rendű lakójára a szövetségnek. Látták benne azt a hatalmat, ami saját történelmükből kiveszni látszott, az életet és halált jelentő vizek uralmát.





P.sz. 506-ra a Hat Város felveszi Antoh hitét kizárólagosan, elfordulva minden korábbi kiüresedett kyr hagyományától. A Szenátusban Antoh Kegeltjeinek kiemelt, mindenkori döntőbíró szerepet adnak és így Equassel is szavazójogot kap. Pyarroni módra pedig megnyitották az utat a szenátorság felé a nemtelen születésűek előtt is. P.sz 949-ben (bár egyes források ezt 1024-re teszik) a Godorai Függekertben egymásnak eső kyr istenek harca igazolja azok számára is, hogy Hat Város a jövő útjára lépett Pyarron szövetségeseként, akik addig még kételkedtek volna. Az ezredfordulón pedig már közösen kapták a Gömbszentélyt új hittársaikkal.







„Nem az számít honnan jöttünk, hanem, hogy merre tartunk ... és kivel.”

**P.sz. 1001**-ben a Hat Város bekapcsolódik Pyarron térkapuhálózatába a Bölcső-öböl északi partján, Equasseltől keletre pyar mintára felépült Hídon túl városával. Kyel, a pantheon korábbi főistenének temploma előtti téren áll a későbbi mércével mérve kisebb kapu. A gályákon megjelenő Antoh papokra addigra megfordítják a tengeri ütközetek kimenetelét, hatalmuk minden technológiai újjátásnál nagyobb előnyt biztosítanak a HVSZ tengeri armádiájának.

**P.sz. 1134**-ben Godon bukásával végleg eldőlt a Gályák-tengeréért zajló háború. Menekültáradat érkezik a megbukott magiokráciából, újabb lökést adva az aknumerizmus híveinek, s Pyarron befolyásának növekedésével és a Godorából érkező menekültekkel egyetemben újabb kulturális és technológiai átrendeződés veszi kezdetét a tengerparton. Északról érkező minták alapján új hajótípusok jelennek meg: a karakkák formájában. A lovagi kultúra is rövid, kérészetű felemelkedésbe kezd a Hat Városban.



21

Megjelennek a **naszádok** (gyors, olcsó, 2-3 árbócos támogató hajók) és a **brigantinok** (~ *sonerbrigg*, kétárbócos vitorlás, előárbóca teljes, fiaárbóca csonkavitorlázatú) a **karakkák** mellett. Méreteik varázslatok alkalmazása lévén lépik át a fahajók korlátait. Hossza akár a száz lábat is elérheti, míg szélességük tizenöt-húsz láb is lehet. A hat lábbal a vízvonal fölött emelkedő főfedélzet alatt további négy található, közülük három ütegfedélzet. A kevélyen emelkedő orr- és tatbástyák további emeletekkel növelik a hajótest magasságát: jellemző, hogy a nagyobb karakkák kormányállása egy magasságban van egy kisebb vitorlás, például karavell árbockosarával. A roppant tömegű felépítményeket, a négy vagy öt árbocon hordozott keresztvitorlák nyomását a hajóúr mélyén hordozott súlyos ballaszt egyensúlyozza ki. Szerkezeti méreteik további növelésének a Gályák-tenger kikötőinek mélysége szab határt, mert hat-hát láb mélyre merülő gerincükkel a kiépítetlen partot gyakran meg sem tudják közelíteni. Ez azonban rendszerint nem okoz taktikai problémát, ütegfedélzetei ballisztáik lőtávolsága ugyanis eléri az egy mérföldet, míg közelebbi célok esetén nafta- és nyílvetőket is bevethetnek. Nyílt tengeri ütközetben ezen felül egy ezred tengerészkatona várja, hogy lerohanhassa a tomboló lángviharral, valamint pusztító lövedék- és nyílzáppal dacoló ellenséges hajók fedélzetét.

Ha valaki azt feltételezi, hogy Tilemaer városnegyed méretű megfenekelett hajóóriása NEM az alapításkor került oda, akkor valószínűleg ebben az időben került a Hat Városba. Az biztos, hogy hajóikon ekkor jelentek meg azok a megoldások és fejlesztések, amik egyértelműen az északi műhelyek legmodernebb vívmányai voltak. Bizonyos, hogy a Godorából érkezettek között is több hajókészítő





mester volt és Godon menekültjei között is akadtak, akiknek ősei a vitorlásokat emelték egy időben a helyi gályák fölé.

Egy kevésbé maradandó mozgalom volt a hat városi nemes ifjak közül kiindulva a lovagi kultúra éltetése. Névleg ugyan a múlt korok Pusztítóihoz vezették vissza magukat, az elfeledett kyr istenek legendáit romantikus hőskölteményekként újramesélve az időszak művészetében, de a valóság az, hogy gyakorlatban sokkal inkább a Pyarront alapító kóborlovagok által megőrzött tudás, Kyel és Krad paplovagjai, de még inkább a széthullott godoni magiokrációból érkezett és képességeik okán fegyvermesternek, tanítónak fogadott lovagok tudása alapozta meg a *merranno* lovagok működését.



Sohasem váltak részévé a HVSZ reguláris erőinek, egyedül vagy kis csapatokban jártak, pyar istenek helyett a kyr pantheont tisztelték. Az öböl partját, a Tara-Byrt és a Déli Városállamokat járták azzal a céllal, hogy minél nagyobb hőstetteket hajtsanak végre. Nem egészen sikertelenül: sok helyen őrzik ma is a tetteik emlékét legendák és mesék, melyek idővel a kalandozók általános krónikáit gyarapították. Száz éven belül a Gyűrűhegység ormain komor lovagvárakat építettek fel apadó családi vagyonukból, ahol az idősebb lovagok a kyr eszmékre, etiketre és hitre nevelték a fiatalabb jelentkezőket.

Történelmi távlatban azonban mindez rövidéletű hóbortnak bizonyult. Két évszázad sem telt el és a hőstettek regékké koptak, büszke váraik pedig kiüresedett romokká váltak a hegycsúcsokon. Kincsvadászok és orgazdák azonban máig szívesen indítanak küldetéseket az értékes, mágikus fegyverzetük és páncéljuk után egy-egy ilyen legendát követve. Ritkaságuk okán és mert a maguk idején is igen komoly költségekbe verték magukat utolsó gazdáik nagyon jó áron lehet eladni a *merrannok* örökségét. Némely hatvárosi család kincstára is őrzi távoli rokonaik ezen „kilengésének” emlékét. Példamutatásuk pedig mai napig megmaradt a nyelvben, amivel a legnemesebb ismerőseiket, barátait tisztelik meg ezzel a hat városiak habláncnyelven.

**P.sz. 1300-as** években a (Második) Antoh Kegyelt nem csupán Pyarron és a Hat Város kedvelt és szeretette alakja lett, de a békében élő tengeri népek között és így a fiatal Shadon királyságának is emlékezetes alakja lett, akit előszeretettel ruháztak fel Domvik egyes arcainak pozitív tulajdonságaival. Egyesek szerint alakját máig őrzik a shadoni szentek jegyzékében is. Ezt az időszakot gyakran éneklük meg örökös béke idejének a Gályák-tengerének mentén még a későbbi ellenségek is.

**P.sz. 1400-ban** az Első Shadonizáció hulláma eléri Hat Várost. A helyi diplomácia érdeme, hogy vallásháborúra sem ekkor sem később nem került sor. Befogadták őket és a helyi shadoni közösség azóta is létező, különálló eleme Equasselnek. Ugyanebben az évszázadban Gorvik alapításával újabb szereplő született a HVSZ szemszögéből a tengerért folyó harcban.

**P.sz. 1500-ban** megkötik a Gildia elnevezésű tengeri szövetséget. Tagjai Pyarron, Shadon, Hat Város és a Kereskedő Hercegségek voltak (később maga Gorvik is). Ez az érdekszövetség a közös tengeri piac felosztását és a vámok mértékét szabályozta, és évekig töretlen békét garantált a tengeren utazók számára.





**P.sz. 1600**-ban különös mágikus együttállások révén hatalmas óceáni áradat söpör be a Gályá-tengerére. Amerre elhalad, sok tengerparti települést elpusztít, folyókat léptet ki a medréből és deltavidékeket hoz létre. Flottákat és szigeteket süllyeszt el, nincs senki égen és földön, aki útját állhatná. A Bölcső-öböl bejáratánál azonban a (Harmadik) Antoh Kegyelt egyedül egy apró egyárbócoson fogadja nyílt vízen a sötét fergeteget. Önfeláldozása révén csillapul az áradat és sértetlenül hagyja a Hat Várost, de a Kegyelt testét és hajóját sem látják soha többé. Több színdarab, festmény és dal is megörökíti ezt a jelenetet.



23

**P.sz. 1693**-ban megalakul a Három Pajzs Szövetsége, ami a Pyarroni Államközösség déli határait hivatott megvédelmezni. Ugyanebben az időben Equasselben életre hívják hivatalosan a Tengeri Admiralitást, ami Pyarron és Hat Város közös hajóhadát irányítja. Ugyanekkor élénkül meg a diplomáciai viszony a magára talált egykori Godora nemességével és uralkodói osztályával: Erion, a Városok Városa segítséget kér és kap Hat Városon keresztül Pyarrontól az újjáépítésekhez, ezzel megnyitva kapuit egy újabb pyar térítési hullámnak. Toron is ezzel egy időben jelenik meg követeivel Erion kapuinál, s így a Hat Várossal is kialakulnak a kapcsolataik. Meglepően békésen. Elejét véve minden további kyr felemelkedésnek vagy kulturális széthúzásnak **P.sz. 1872**-ben a tredanaki zsinaton a Papi Szék betiltja a kyr sakkot Pyarronban. Hat Város, a tőle megszokott egykedvűséggel tudomásul véve áttér a menzini sakkra és elterjed a leadini képkártya is.



## LEADINI KÉPKÁRTYA

„Hogy is vezethetném fel azt a játékot, amellyel először Tilemaerben találkoztam, s akkor tudtam meg, hogy a Hat Város egyik legnépszerűbb játéka? Talán úgy, hogy méltánytalan az a megvetés és mellőzés, amivel a magukat nagy kártyásoknak tartó urak lenézik ezt a köznép által annyira szeretett kártyajátékot. Vagy úgy, hogy hihetetlen, mekkora felfordulást okoz, ha egy újabb képkártya-csomag jelenik meg egy-egy árusnál? Leadin egy, a Kie-Lyron partján található városállam, amely messze földön híres festőiről. Jomagam sosem jártam e városban, de állítólag oly hihetetlen alaposan és gondosan képesek az ottani művészek megfesteni a valóságot, hogy az embernek az az érzése, a figurák akár meg is szólalhatnak. Az igazi mesterek pedig a legenda szerint bármilyen érzelmet képesek kiváltani képeikkel az azt szemlélőkből. Nos, a képkártya e városállamból származik. Alapvetően egy egyszerű játék, amely mellőz minden bonyolultságot, és inkább a szórakozás eszköze. Ezért is kedvelik talán annyira a Sheraltól délre szinte minden országban az emberek: mert nem szükséges hozzá semmilyen különleges képesség, sem társadalmi rang, s főként nem lehet rajta vagyonokat veszíteni, mert felépítéséből fakadóan nem igazán lehet pénzben játszani. Természetesen számtalan módozata létezik a játéknak, mint ahogy két képkártya-csomag sem egyforma, így most azt fogom bemutatni, amelyekkel én ismerkedtem meg a Merengőben, Tilemaer legismertebb tavernájában. A képkártya lényege, amiben leginkább eltér a többi ilyen típusú társasjátéktól, az a csomagok összetételéből fakad.

Minden kártyacsomag összekeverve magában rejt valamilyen képet, amit a kártyalapok helyes egymás mellé illesztéséből lehet kirakni. Ezek az alakzatok teljesen változatosak, az egészen egyszerű állati formáktól a követhetetlenül bonyolult írásjelekig vagy zászlóformáig. Akadnak csomagok, amelyek valódi festmények



másolatai, akár valamelyik híresebb személy portréját alkotva. Minden egyes ilyen kártyacsomagot megbecsült mesteremberek készítenek el, s maga a csomag meglehetősen borsos árú, de elegendő egy nagyobb társaságnak egyszer kifizetnie ennek költségét, hogy évekig jól szórakozhasson. A játék kezdetén alaposan összekeverik a kártyákat, és minden játékos számára egyenlő számú lapot osztanak, a maradékból fognak a játék során húzni. Ez négy játékosnál általában hét lapot jelent, ám ez változhat a játékos számától, illetve a kirakandó kép bonyolultságától függően. Hallottam már olyan képkártya-csomagról, amely több száz különálló lapból tevődött össze! Miután mindenki megkapta a kézben tartandó lapját, az osztótól bal kéz felé ülővel kezdve minden játékos letesz egy tetszőleges kártyát a képtáblának nevezett játéktérre. A képtábla egy négyzet alakú kerettel rendelkező fatábla, amelyen a kép darabjainak megfelelő számú lap méretű mélyedés van. A drágább, bonyolultabb képkártyacsomagokhoz ez is jár, az egyszerűbb, széles körben elterjedt változathoz olyan táblát lehet kapni, amely az átlagos képkártya-csomaghoz megfelelő, s így ezt szintén csak egyszer kell beszerezni.

### Az öböl nyugati partjának festészete

Erre a táblára kell elhelyezni az elsőként letett lapokat, amiket keretlapnak hívnak. Nevük onnan ered, hogy ők lesznek az első részletei a pakliban rejlő képnek, amit ki kell majd a játék alatt rakni, ezek mellé kell helyezni a többi. A játék lényege az, hogy ki tudja teljes mértékig kirakni a képet. Amikor egy játékosra kerül a sor, meg kell néznie a kezében tartott lapokat. Ha akad olyan a kezében, amelyik a már lent lévőek mellé illeszthető, akkor eldöntheti, hogy leteszi a már lent lévő lapok mellé, és ezzel építi tovább az egész képet, vagy húz egy lapot a csomagból. Akkor is húznia kell, ha nincs olyan képdarab a kezében, ami szomszédos a lent lévőek valamelyikével. A játék addig tart, míg az utolsó képdarab is a helyére kerül. Ez így meglehetősen egyszerűnek tűnik, de mikor először játszottam, bizony a játék végére alaposan belekavarodtam. Először is, a képek többnyire





szándékosan úgy vannak megfestve, hogy számtalan lehetőséget kínálnak a hibára. Ha valaki hibázik, azaz nem a helyére való képet tesz le, veszít egy fouttont. Ez egy körömnyi korong, amelyből száz darabot szokás mellékelni egy képkártya-csomaghoz.

Akadnak egészen egyszerű, fából vagy agyagból készült foutton-érmék, magam is ilyennel játszottam, de hallottam már cirádás, ezüstből készített változatot is, természetesen nemesi udvarban. Ha valaki kitesz egy képdarabot, és az helyes, akkor kap egy fouttont. Ha valakinek elfogynak a kezéből a lapok, szintén kap. Ha valaki hibáz, elveszít egyet. Ha valaki figyelmezteti társát, hogy hibásan tett le egy képet, s kiderül, hogy mégsem, szintén veszít egy fouttont. Aki az utolsó képdarabot illeszti a helyére, az két fouttont kap. A játék végén az nyer, akinek a legtöbb fouttonja van. Ha egyenlő, akkor az nyer, aki legutoljára tett ki lapot. Bár a szabályok egyszerűek, mégis számtalan lehetőség van, hogy játék közben ki milyen taktikát használva igyekszik nyerni - és így a játékosok stílusától függően válik bonyolulttá vagy épp marad roppant egyszerű a képkártya. Magas körökben elsősorban a hölgyek kedvelik e játékot, akiknek szépérzékükhöz mértén készítenek pompázatos képkártya-csomagokat, nem egyszer valóságos vagyonokért.

Még itt, Erionban is tudok olyan műhelyről, ahol csak ilyen kártyák készítésére szakosodtak a mesterek - de aki igazán sokat ad magára, az valódi leadini képkártyát vásárol magának (vagy kedvesének). Az igazán szép és drága képkártya-csomagokat csak egy játékra használják, és miután befejeződött a játék, a hozzá készített képtáblába beleerősítve, valódi remekműként kezelve félreteszik, vagy falra helyezik. Hallottam olyan délvidéki nemesekről, akiknek külön "képtáruk" van, ahol legemlékezetesebb játszmaik díszítik a falakat. Meg kell vallanom, én, aki szerencsejátékokhoz, fogadásokhoz és a nagy vagyon esetleges elvesztésének izalmához szokott, először erősen fintorogva ültem le egy asztalhoz, ahol e játékot játszották, de aztán elkapott a kibontakozó kép felismerésének izalma, s elfelejtettem az aggályaimat. Úgy hallottam, akadnak olyan csomagok, ahol nem a képhez tartozó kártyalapok is szerepelnek - például elvehetsz a másik játékostól egy lapot vagy egy fouttont -, sőt, olyanok is, ahol egy képdarabból többet tettek a csomagba, hogy fokozzák az izgalmat és a hiba lehetőségét. Csak ajánlani tudom mindenkinek a játékot, aki még sosem találkozott vele."



**Az öböl keleti partjának festészete**

**P.sz. 2000**-ben Orim Hammanneri, Antoh (Negyedik) Kegyeltje a Ravanói-öbölben térítés közben meghalt. Voltak, akik a kalózokat, voltak, akik a gorvikiakat és voltak, akik az Ősi Nép kezét emlegették ebben.

Az Amegor **P. sz. 2654**-ben honosított erv származású bárói család, a Hat Város Szövetségének egyik jelentős, hajókölcsönzéssel foglalkozó famíliája. A XXVIII. század leghíresebb pyar admirálisa Areco el Amegor, a Tengeri Karvaly, korának egyik leggazdagabb pyar nemese volt, és a gorviki kalózok elleni harcban megszerezte a Pyarron Hőse kitüntetést. Címerük kék mezőben arany felső ék, benne kék horgony, lapát és dárda csillag alakban rakva.

**P.sz. 3100**-ban jelenik meg északon Idelli Merres néven Antoh (Ötödik) Kegyeltje. Munkássága megosztó, de öröksége élő és olyan új irányvonalat jelölt ki a Tengerúrnő északi szolgálainak, amelyek ma is uralkodóak a Sheral túlsó felén.





**P.sz. 3500-**as években Abbelas Thymnal és társai hosszú évek kalandozásai után megérkeznek a Hat Városba, letelepszik Armen városában és iskolát alapít. Utazásai során már megalkotta és elterjesztette az újfajta mágiaformát. Falai között a szokatlan elveket valló nagymester védnöksége alatt oktatnak illuzionistákat, elementalistákat (ld. *MagicHorse: Varázslók Könyve*) és csatamágusokat is hagyományos varázslók mellett.

**P.sz. 3522-**ben jelent meg Antoh (Hatodik) Kegyeltje Dél-Yneven.

## HARAIL HURURRE FOJTOGATÓI

*„Hururre fojtogató szektája vallási tévelygő orgyilkosokat tömörít, legalábbis a Pyarroni Szentszék tömör véleménye szerint. A szekta tagjai rendszeres rituális emberáldozatot mutatnak be Harail Hururre démoni hatalmasságnak, akit ők Darton mostohafiaként imádnak.*

*Módszerük, mint arra a nyájas olvasó nyilván rájött, a fojtogató. Megszentelt, illatos olajba áztatott, meghatározott helyeken megcsomózott lószőr kötéllel. Rettenetes, ugye?*

*A szervezetet Alays Moleran, egy magát prófétának kikiáltó őrült alapította P.sz. 3557-ben. Az ő „látomásaiban” bukkant fel Harail Hururre és Darton kapcsolata, ami természetesen kárhozatos eretnokség. Moleran huszonkét évig, egészen elfogásáig a szekta első embere volt, nemes egyszerűséggel "Hururre Evilági Helytartója"-ként hívatta magát.*

*Az azóta eltelt több mint száz esztendő alatt a Fény Városának inkvizítori folyamatosa üldözték a szektát, azonban kipusztítaniuk soha nem sikerült. A szentatyák kezére került tagok tisztító máglyán végzik. Esetleges felbérőjüket Ordaric Lykargon "A bűnesetek megtorlásáról szóló kilencedik kegyes körlevele" alapján felbérőjüket felakasztják, a kiváltsággal rendelkezőkre pedig hóhérpallós vár. Ennek ellenére a szekta létezik, évente egy tucat gyilkosságot követnek el csak az Államközösség területén - de tudomásunk szerint a pregulioni Canasban és a rossz hírű Eronéban is működnek "sejtek" vagy magányos tagok.*

*A szekta létszámáról semmi biztosat nem tudunk, néhány tucatnyian, legfeljebb ha százan lehetnek. Olykor afféle "sejtekbe" tömörülnek, ahol torz vallásuk szerint különböztetnek meg rangokat. A frissen felavatottak a Növendékek. Fél tucat gyilkosság után válnak Fojtogatóvá, majd kéttucat után Egyrántássá. A száznegyvenegyedik rettenetes emberáldozat után rangjuk Fulladt Nagymester lesz Utóbbiak közül maga Hururre jelöli ki evilági helytartóját, mégpedig az előző helytartó fojtókötelének áthagyományozásával. E kötel magától a démontól származik, az ő akarata juttatja el a kiválasztotthoz. Ha tehát a vezető meghal, a Fulladt Nagymesterek valamelyike hamarosan megtalálja közvetlen környezetében a fojtókötelét; Hururre akarata szerint. Bár a szentatyák több helytartót is elfogtak már a szekta kárhozatos működése során, e nagymesteri kötelel lefoglalni vagy fellelni nem sikerült soha.*

*A szekta egyszemélyi vezetője természetesen csak afféle látszattisztiséget visel, hiszen a tagok az egész Délvidéken szétszórva élnek; a magányosan élők között nem ritka, hogy évtizedeken át nem találkoznak hitsorosaikkal, s magányosan áldoznak újra és újra Hururrénak.*

*Módszerük hatékony és kipróbált. Álöltözetben cserkészik be áldozatukat, olykor koldusnak, házalónak, vagy akár katonának adva ki magukat. A szerencsétlen közelébe jutva fúvócsőből port köpnek annak arcába: gyenge, ám azonnal ható mérget, amely vakít és összezavar. Többre azonban nincs is szükség: ekkor ugyanis az olajba áztatott lószőr kötelel az áldozat nyakába vetik, majd utolérhetetlen, fertelmes szakértelemmel meghúzzák. A legszívósabb férfi is elájul néhány szívdobbanás alatt, utána pedig percekben belül megfullad. A szektatag ekkor a Könnyek Táblájára rovátkát húz, és odébbáll. Ezt a kis fatáblát minden "áldozásra" magukkal viszik; pontosan*





követhető rajta az előmenetel, másrészt ezeknek a szörnyetegeknek külön élvezetet jelent a helyszínen, a frissen megölt áldozat mellett felróni a siker jelét. Különös tény, hogy ha Hururre nem fogadja el az áldozatot, a szektatag nem lesz képes rovátkát karcolni a Könnyek táblájába; ilyenkor általában böjttel és vezekléssel esedeznek uruk bocsánatáért.

A lószőr kötélre kultikus okokból kötnek csomókat; ez jelzi egyrészt a szektatag vallási előmenetelét, másrészt bonyolult szimbolikával a bemutatandó áldozat körülményeit. Az egyik szentatyától azt is megtudtam, hogy a portyára induló gyilkos Moleran Zsoltárát dúdolgatja sajátos révületben, valami biztonságos helyen. Eközben félig öntudatlanul köti a csomókat, majd mártja olajba eszközét. Az olaj lenből vagy napraforgóból sajtolt, fűszerezett, illatos nedű. Ezután a kötelet derekára vagy karjára tekeri, felölti álruháját, magához veszi porral töltött fúvócsövét, és elindul. Ölni.

Kultikus okokból nem gyilkolnak egészen kis gyerekeket vagy szemmel láthatóan beteg illetve félkegyelmű embereket. Ez nyilván eleve beteg vallásukból adódik, de állítólag kivételre is akadt már példa.

A holttest nyakán a vizsgálódók fojtás nyomát lelhetik fel, valamint az illatos olaj maradványát a horzsolások körül. Ez utóbbi egyértelművé teszi a Harail Hururre Fojtogatóinak felelősségét; ilyen eszközt és módszert csak ők használnak. Nincs olyan bolond, aki utánozná őket. Ha egy elfogott illetőnél csomózott, olajos lószőr kötelet találnak, azonnal kínvallatásnak vetik alá, inkvizítorok közreműködésével. Ha valóban szektatag, úgy megégetik; ha csupán csaló, akkor az orgyilkosok helyben szokásos halálbüntetése vár rá. Mivel a szektát az üldözöttek listájára tette a Pyarroni Szék, az elfogott személy, akár igazi Fojtogató, akár csupán a szektára akarta kenni büntetést, biztos lehet a napokig tartó kínvallatásban, ritkán akadt példa arra, hogy fejdadások vagy botcsinálta bérgyilkosok utánozták az igazi Fojtogatókat.

27

Néhány tag egyébiránt valóban vállal bérgyilkosságot is; őket állítólag meg lehet találni, ha valaki efféle szolgáltatásra vágyik. Vigyázni kell azonban, hogy megfelelő ellenszolgáltatást ajánljunk fel, mert ha nem találják elegendőnek, állítólag valami különösen kegyetlen tréfából inkább a megbízót választják áldozatul.

A szekta tagjai, mint az az eddigiekből sejtethető, egytől egyig csöndes örültek. Kettős életet élnek, általában becsületes kisembernek, mosolygós és segítőkész szomszédnak tűnnek. Másik énjüket, a hidegvérű és kegyetlen gyilkost nem rettentí el a leleplezés esetén rá váró büntetés sem: vak buzgalommal áldoz Hururrénak, amikor lehetősége nyílik rá.

A szekta céljai meglehetősen homályosak. Harail Hururrét Darton kitagadott mostohafiaként tisztelik, aki mások szenvedésében, fuldoklásában leli örömét. Mivel apja kitagadta, a "szegény" démonfajzat gyakran szomorú: alázatos evilági szolgálói csupán vidítani akarják. Igaz, az emberáldozat számukra is örömforrás általában; hideg gúnnnyal méregetik utolsókat vonagló, némán könnyörgő szerencsétlen áldozataikat.

Sietünk megjegyezni, hogy e fertelmes szektának semmi köze nincs a Pyarroni Istencsalád mélyen tisztelt istenéhez, és a Szent Szék a leghatározottabban kéri, hogy aki azt gyanítja, hogy a közelében szektatag él, haladéktalanul szóljon a legközelebbi rendházban.

Az Inkvizíció vizsgálatai szerint a Dúlásig a szekta vezetője Haddarennimben élt és tevékenykedett; a kráni hordák elvonulása után azonban beszüntette tevékenységét - valószínűleg meghalt. A jelenlegi vezető kiléte és tartózkodási helye ismeretlen.

Az utóbbi időkben leghírhedtebb gyilkosságuk tavaly (P.sz. 3688) a Holdak és Vándorok havában történt, a Hat Városhoz tartozó Equasselben. Egy fojtogató urának áldozta Liryenn D'Huarr Tellent, a messze földön híres dalnokot. A rossz nyelvek szerint egy mérhetetlenül felbőszült haragosa ölethette meg - bizony akadtak páran, akik a halálba kívánták szókimondó, kacagtató dalai miatt. Sem a tettes, sem a megbízó kilétére nem derült fény azóta sem."





**P.sz. 3678**-ban a Dúlás kirobbanása és Gorvik támadása miatt felbomlik a Gildia. A tengeri hatalomért folyó árnyékháborúban a Kereskedő Hercegségek béli Erone volt a vízválasztó. A Szenátus megosztott, két pártra szakad abban a kérdésben, hogy mi a teendő.

**P.sz. 3680**-as években feltűnik egy különös alak a Déli Városállamokban, akit csak úgy emlegetnek, hogy a „*Félkarú*”. Rettegésben tartotta a vidéket, a Dúlás végnapjait élve többen kráni támogatású kalandornak tartották, és ahogyan jött úgy is veszett nyoma, de harci készségbe kényszerített mindenkit a környéken és elérte, hogy évekre beszüntessék egymással a kereskedelmet. A Gályák tengerén megjelennek a hatalmas **galeaszok** *(A gályánál hosszabb és szélesebb, ezért is hordozhatott egy árbóccal többet; három árbócán hosszú, ferde vitorlarudakon latin vitorlák voltak. Több oldalanként 30–50 evezővel látták el. Az evezősök a fedélzet alatt kaptak helyet, hogy ne akadályozzák a tengerészeket a vitorlák kezelésében. Voltak olyan galeaszok, amelyeknek az oldalát különleges rombolószerkezettel is ellátták, hogy szétzúzhassák velük az ellenséges hajó evezősorait.)*



**P.sz. 3689** - Újabb kalóztörténet ért véget. A vérvörösre festett hajóiról hírhedt Gurazora kalózbandát sikeresen felszámolta a Hat Város egyesített flottája. A gorviki kalózok már majdnem egy esztendeje fenyegették a Gályák tengerének vizeit, ám végül Dabyran Salna (avagy közkedveltebb nevén Tengerfutó Salna), akiről bizton állíthatjuk, hogy korunk egyik legképzettebb kapitánya, egy öt hajóból álló flottilla élén győzelmet aratott a Gurazora fölött Edorl partjai közelében. A foglyul ejtett kalózokat Pyarronba szállították, és ott rövid tárgyalás után kötél általi halálra ítélték. A végrehajtásra Hamvak havának 4. napján kerül sor.

**P.sz. 3690**-ben a Hat Város titkos szövetséget köt a híres kalózfejedelemmel, Emilio Con Algarissal Gorvik ellenében. A kapitány ellenségeire rendszeresen lecsapnak Pyarron hajói, míg a Tenger Farkasai rendszeresen portyáznak a Kosfejű hitét valló városállamok környékén és titkos jelentéseket küldenek hadi mozgásaikról a Pyarroni Titkosszolgálatnak is. Ez sem menti meg Algaris kapitányt: mielőtt visszavonulhatna Hat Városba merénylet áldozata lett.

*(ld. Gulandro: „Fekete, mély vízen ...”)*

Ugyanebben az esztendőben kerül nyilvánosságra a Titkos Testőrség munkássága is, miután több tagja elhagyja azt és komoly verseny kezdődik a tudásukért. A Hat Városban működő akhnumorok között is menedéket találnak közülük páran, így tudásukkal gyarapították az egykori filozófiai iskolából lett tanácsadó testület tudástárát. Mások azt állítják, hogy az akhnumorok tudása már a kezdet kezdetén alapul szolgált a Siopa tudomány kifejlesztéséhez.

**P.sz. 3693**-ban a Kie-Lyron folyamát északon kiszárítja a Manifesztáció mágiája, hónapokra komoly vízhiányt okozva. A tenger felől megélénkülő vízszállítmányok új hajótípusokat hívnak életre: **Sóner** (~szkún, szkúner, két vagy többárbócos csonka vitorlázatú hajó) és **briggek** (két teljes vitorlázatú árbóccal ellátott hajó) jelennek meg a kisebb és nagyobb konvojokban, míg a kalózok **kerierekkel** (kis egyárbócos hajó, egy kaszttel a tatján, legénysége 6-10 emberből áll) cirkálnak és vadásznak a







gyengébbnek bizonyuló zsákmányra. Shadonban a kereskedelmet egy ideje már **barkokkal** (gabonaszállításra való hasas bárka vitorlázattal vagy evezőssorral, lomha és nehézkes) intézik és hatalmas mennyiségeket képesek mozgatni.

**P.sz. 3700** – Antoh (Hetedik) Kegyeltje felbukkan a Hat Városban Viktória úrnő néven lelket öntve a harcolókba a háború lezárásához szükséges utolsó nekirugaszkodásra. (ld. *Gulandro: A Morális Szabály*) Pyarroni fejlesztésű hajótípus a **galló** (~thonner, akár 3-4 fedélzete is lehet) amellyel Új-Pyarron és a Gályák-tengere minden kikötője között fellendül a kereskedelem.

**P.sz. 3703** – újjáépítés, kereskedelmi kapcsolatok, népesség újratelepítése, minden visszaállítása a Dúlás és a Manifesztációs Háború előtti helyzetbe. A zavaros helyzetben feltűnik egy „Szívrafló” nevű alvilági gyilkos Equasselben és rettegésben tartja a városlakókat, amíg titokzatos módon abba nem maradnak a szörnyű tettei. 43 áldozatot kötnek a nevéhez. A Kereskedő Hercegségekben kidolgozott tervek alapján több **palotakarakka** (~hajóvár) is készül a tengermelléki kikötővárosokban a leggazdagabb megrendelők számára.

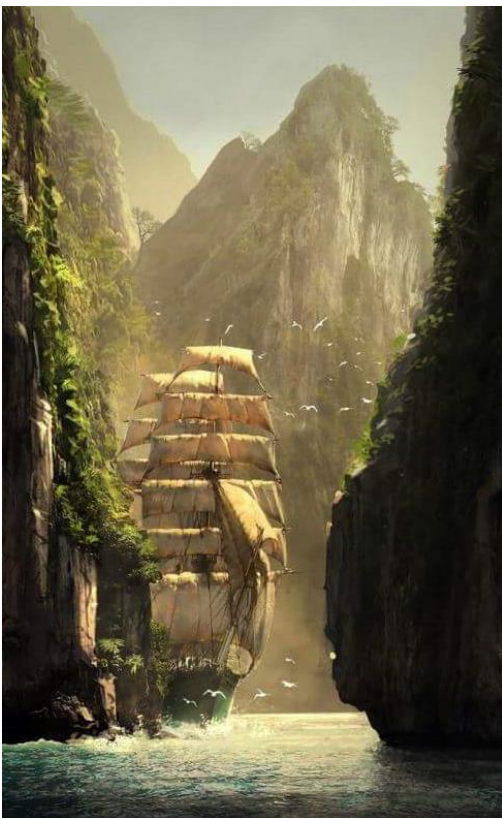
**P.sz. 3705-3712** – menekülthullám a háború sújtotta területekről, nagy részüket a Hat Város saját költségen küldi fel a Kie-Lyronon, a maradék befogadása és letelepítése. Gorviki és shadoni negyedben növekvő ellentétek. A dzsad menekülttábor megduzzad és állandósul.

**P.sz. 3715** – háború előtti állapotok elérése, építkezések befejezése, nemes házak és kultúra megszilárdítása. Izmatör e’Quassel megörökli gyermektelen bátyjától a hercegi rangot. Népszerűtlen szigorú törvényei és előnytelen adottságai miatt. A kyr gög legkiválóbb példája.

**P.sz. 3717** – IV. Nomádjárás kezdete Új-Pyarron déli részén. A Szenátusban rendszeres témája a felszólalásoknak, hogy minden erővel támogassák e Új-Pyarron hadait vagy a tengeren erősítsék meg

flottájukat és a hátországot védelmezzék Új-Godon/Nagy Shadon egyre erősödő armadájával szemben. Hat Város Egyesítette Flottája a Tengeri Admirális irányítása alatt egyre nagyobb nyomás alá kerül, ahogy tevékenységét kiterjeszti a Godorai tengerre is.

**P.sz. 3722** – a Hat város Szövetsége ~6122 éves ősállamként létezik tovább Yneven. Pyarron részeként büszkén hirdeti az emberem győzelmét minden megpróbáltatás felett. Távoli tervei, hogy az új keleti nagyhatalomra kényszerítsen, ha kell erőszakkal egy II. Gildia tengeri kereskedelmi szövetséget a béke reményében. Ehhez hosszú évek tervezése után elkészült végre a minden korábbinál lenyűgözőbb két új hajótípusa: a **kegyelt osztályú** hadihajó, melyből kettő Krad előző kegyeltjeiről elnevezve a Godorai tengeren teljesít szolgálatot, a harmadik úszó szentélyerőd pedig Orim Hammaneri nevét viselve a Bölcső-öbölt védelmezi Hat Város ellenségeitől. Egyetlen **próféta osztályú** hajójuk Erionban készült el és a Selmo fedélzetén minden pantheon béli istennek megtalálható külön temploma a szigetnyi méretű „lélekvesztőn”. Hogy a Tengeri Admirálisnak mi célja vele, az még a jövő zenéje ...



## Hajózási kifejezések és rangok a hajón

**Kommandor** – tengerésztiszti rang, a kapitánynál magasabb

**Commodore (kommodor)** – hajóraj, flottilla vagy konvoj parancsnoka

**Drift** – sodródás, amikor az áramlat viszi a hajót

**Gildia** – kereskedelmi szövetség

**Kasztell** – felépítmény (gyakran emeletes) a hajók orrán és tatján hajó

**Kvadráns** – a P.sz. 3600-3700-as években használták hajózásra, a szextáns feltalálása előtt, a földrajzi szélesség meghatározására

**Trimm** – billenés, úszóhelyzet

**Terebek** – árbockosár

**drill** - kiképzés

**kapitány** -

**argousin**, vagyis az a tiszt, aki a hajón az általános rendre felügyelt

**mousses**, akikre az evezősöknek láncra verését és a bilincsek levételét bíztaák

**vezetők (Comite)**, akik az együttes evezést és a hajófordulatokat vezényelték

**felvigyázók (Sous-comites)**, akik a járó deszkákon állva, botokkal, korbáccsal és más ütő eszközökkel buzdították az evezősöket és

**Chiourne** - evezős-emberek

## Gazdasága és kereskedelem

A szenátus ősi döntése alapján mérsékelten lehet csak a saját nyersanyag készleteket felélni, így minimális bányászat és fakitermelés zajlik. A legtöbb alapanyagot a hajóépítéshez, építkezésekhez és az élethez behozatják. Csak „nehéz idők” alkalmával oldják fel ezt a tilalmat, hasonlóan szenátusi bölcsesség alapján és csak meghatározott időre (fa, érc, olaj behozatal) – egyes államok (pl. Quesserthol állandó joggal rendelkezik meghatározott elemek kitermelésére (pl. lunír) és mennyiségre évente.

- *Lewgenau* – Isturnából, nagyobb nagymennyiségű faanyag érkezik rendszeresen
- *Garunilból* a híres kenőcsöt vásárolják (de lenézik őket a választott igazgatási rendszerük miatt)
- *Temorannal* a történelmi háttér ellenére kereskedik, fát vesz nagy mennyiségben, ellenségeskedéseiket saját viadoraikkal a helyi játékokon vezetik le
- *Dugora* érceket vásárolnak innen nagy mennyiségben
- *Vaniir* déli része, ide szállítanak fegyvert és küldenek zsoldosokat Ordan ellen
- *Laromból* faanyagot szállítanak, a drágább hajókhoz, bútorokhoz
- *Taliara* érceit és faanyagát is vásárolja, de cserébe ad mérnököket a Kie-Lyron mélyítéséhez és párhuzamosan adóztatja a kereskedőit a szárazföldön
- *Pregulion* a mechanikai csodákért gyakran mennek el Gyöngykeresők és Gilron papok a helyi egyetemre, annak vitaestjeire is utóbbiak és faanyagért a helyi dzsungelben, a mindenkori királyt nagy becsben tartják a Hat Városban
- *Predocba*, *Edorlba* és *Új-Pyarronba* olcsóbban szállít mindent, hogy ezzel a városállamokbéli versenytársaitól elorozza a megrendeléseket, sőt, sokszor rajta keresztül ugyanaz jut el ezekre a helyekre a rátermett kalmárainak köszönhetően VAGY cserél mezőgazdasági termékeket, ami nála nem terem meg vagy hiány van belőle
- *Shadonnal* / *Új-Godonnal* (főleg az utóbbi időben) a gazdasági kapcsolata fagyosnak nevezhető, tilalom nincs, de az innen érkező ide tartó hajókat extrán ellenőrzik át és lajstromozzák
- *Kereskedő hercegségekkel* aktív (pl. Erone – Cadatto), akik Gorvikból is hoznak cikkeket a fenti fagyos hangulat kikerülésére. Áfiumkereskedés folyik elsősorban, Hat Városon keresztül jut el sok méreg, kábítószer Erionba, de a helyiek alaposan leveszik róla a sápot intézményesített





keretek között. „csempésznek” azt nevezik és vadásszák, aki kikerülné az ilyen adókat (pl. *Vigyorgók áfiumkereskedő kalózttestvérisége*)

- Abasziszból folyamatosan érkezik Erionba hiedafa Új-Pyarron megrendelésére Morganius hercegkapitánytól, amit nagy mennyiségben úsztatnak le a Kie-Lyron mentén Hat Városba az újabb hajók építéséhez. A hajózhatatlan szakaszokra fegyveres védelemmel is ellátják őket. *Emberkereskedelem, pláne emberáldozás céljából tiltott és ellentétes Hat Város elveivel (ld. Antoh igazsága)*
- kommersz cikkek behozatalára szorul (predoci bor, edorli pálinka), de luxus-és kényelmi termékeket régóta maga állít elő Dél-Ynev híres fokon (Armen – tea, Equassel – kávé, grog, rum – Moho’tonról bukán fehér rum, Tilemaer egész kontinensen híres exportcikke a Draquius Sör)
- a fiatal *Hradzs* területeivel kölcsönös kereskedelem épül ki, de igen feszült hangulatban. A HVSZ nem akarja elveszíteni azokat a karavánutakat, amiket a Manifesztációban kialakított a sivatag felé, az új dzsad állam viszont a vér jogán tart igényt rájuk. Belátható időn belül ez fegyveres konfliktussá és háborúvá is fajulhat, amiből még nem látszik tisztán melyik fél kerülne ki győztesen ...

### Új képzettség: OSTROMGÉP KEZELÉSE

Yneven az ostromgépeket főleg várívásnál, várvédelemnél és tengeri csatákban vetik be, a nagy mezei ütközetekben szerepüket a különleges kiképzésben részesülő csatamágusok veszik át. Az ostromgépek elsősorban masszív struktúrák - falak, járművek, terepalakzatok - lerombolására valók, másodsorban pedig sűrű tömegben támadó csapatok ellen használják őket. Egyes személyekre célozni ostromgépekkel teljesen hiú vállalkozás, nehézkességük és lassúságuk miatt találat ilyenkor csak csodával határos véletlenségből eshet. Az ostromgépeket 5-10 fős személyzet kezeli. Az *Ostromgép Kezelése* képzettséget elvben csak egyetlen személynek - a parancsnoknak - muszáj ismernie közülük; célszerű azonban, ha valamelyest a többiek is konyítanak hozzá, ellenkező esetben ugyanis a parancsnok elestével az ostromgép működésképtelenné válik. Előjáróban annyit, hogy nagyon fontos, milyen fokon jártas a kezelőszemélyzet parancsnoka az *Ostromgép Kezelése* képzettségben; ettől függ ugyanis a találati pontosság.

*A képzettség Ynev-szerte elismert legkitűnőbbjei a tarini törpe hadmérnökök, közülük is kiváltképp a dorani Nagyitanács szíves vendégszeretétét élvező Dorf mester, és a Fród törzsből való Kormosképu Akhar Azul, aki jelenleg a gianagi herceg megbízásából a börtönkazamaták átépítését és bővítését felügyeli Sinog Kul városában; valamint a híres kahrei mechanikusok, akiknek soraiban olyan notabilitások akadnak, mint a szakadárnak bélyegzett Honorius Caldinbras, vagy a toroni császár udvari ostrommagisztere, Ipsus Fundabernarius őexcellenciája.*

**Alapfok - 5 Képzettség pont:** a képzettség alapfokú elsajátítóját Mechanikusnak hívjuk. Nála képzetlenebb Technikusokkal a viszonya leginkább olyasfélének mondható, mint az inasé meg a mesterlegényé. A Mechanikus sem számít még hivatásos ostromszakértőnek, de ismeretei már alaposabbak, kisebb feladatokkal önállóan is elboldogul. Várostromnál a gépeket általában a Mérnökök kezelik, pár Mechanikus és négy-öt Technikus segédletével. Ha azonban több az ostromgép, mint a képzett szakember (gyakori eset), akkor előfordul, hogy a kevésbé értékeseket rábízzák egy Mechanikusra, két-három Technikust is beosztva a keze alá.

Az ostromgépeket, mint fentebb már láthattuk, két nagyobb csoportra osztjuk: táboriakra és fedélzetiekre. Az elsőbe tartoznak a katapulták, a balliszták, az onagerek, a faltörő kosok és a falfűrők; a másodikba a tűzköpők, a naftavetők, a pattantyúk és a fedélzeti seregbontók. A





Mechanikusnak ki kell választania az egyiket a két csoport közül. Az idetartozó ostromgépeket már önállóan is viszonylag megbízhatóan működteti.

*Amennyiben valaki kétszer is felveszi a Képzettség Alapfokát mindkét fegyvernemre és kifizeti ért a szükséges 10 Kp-t már hivatásos **Ostrommérnöknek** számít, általában magánszerződéses viszonyban áll az őt alkalmazó hadsereggel, de az ostromgépek ritkán képezik a saját tulajdonát. Mindenféle ostromgépet megbízhatóan működtet, a szükséges segéderőkről is maga gondoskodik: saját kis csapata van Technikus és Mechanikus növendékeiből.*

**Mesterfok** - 20 Képzettség pont: A mesterfokú Ostrommérnökök nemcsak a gyakorlati ostromtechnikában járatosak, hanem jól értenek a különféle hagyományos ostromgépek tervezéséhez és építéséhez is. Akadnak, akik ezt a fokot elérve vissza is vonulnak a harctéri bevetésektől, és elszegődnek valamely nagyhatalomhoz udvari hadiszállítónak.

Mások inkább a *Hadvezetésben* mélyednek el, s ostromtervek készítéséből és áruba bocsátásából tartják fenn magukat. Egy tekintélyes Ostrommérnök-Stratéga, aki mindkét képzettségben elérte a mesterfokot, szemrebbenés nélkül kérhet akkora summát az ostromterveiért, mint egy kisebb városállam egész éves jövedelme. Általában meg is kapja, különösen akkor, ha törpe vagy kahrei, ami ezekben a berkekben egyfajta minőségi garanciának számít. Tény, hogy egy ilyen terv birtokában az erősség megvívására készülődő hadvezér már félúton van a siker felé. A másik felét pedig akkor teheti meg a leggyorsabban, ha az ütközethez sikerül leszerződtenie azoknak az Ostrommérnököknek az egyikét, nem fordítottak hátat régi hivatásuknak, s azóta is Ynev csatamezőit járják elsőrangú szakértőkből álló brigádjaikkal, no meg saját építésű gépezeteikkel...

*Míg a képzettség Mesterfoka csupa világi nyüzsgés és anyagiasság, addig azok a karakterek, akik még ennél is magasabbra hágtak, mintha elcsendesedtek és befelé fordultak volna. Nagyon kevés ynevi Ostrommérnökről tudjuk bizonyossággal, hogy továbbfejlesztették a tudományokat, de azok kivétel nélkül mind zárkózott különöcök és csodabogarak. Már-már a józan eszük felől is kételyek támadnak; aztán egyszerre csak előállnak valami olyasmivel, amittől mindenkinek elakad a lélegzete. Mint Ipsus Fundabemarius mágiszter önfűrő kútaknája, amely mindenestül magába szippantotta Cath Derral roppant fellegrvárát; mint Göcsös Térdű Thaddeo nagy vasmadara, amely örökéggő naftagolyóbisokat hajigált a császári flottára a Quiron-tengeren; vagy mint ama bizonyos Morzsoló nevű, rejtélyes szörnyeteg, amivel állítólag a Tarin-hegység mélyén az ork asszonyok szokták riogatni a porontyaikat...*

32

## Ostromgépek

Ez a táblázat csupán azt jelzi, hogy *egyetlen személy* ellenében mire képesek az ostromgépek, ha célba veszik. Sikeres találathoz az szükséges, hogy az illető személy - valamilyen okból - az irányzási idő alatt ne mozduljon el arról a pontról, ahová az ostromgépet célozzák. Ezek a hadászati eszközök mindenképpen elveszítik a kezdeményezést (támadásukat mindenki más első támadása, cselekvése után teszik meg), találati pontosságuk pedig a kezelőjük képzettségének fokától függ.

**Katapult:** A leggyakrabban alkalmazott ostromgépek egyike. Több különböző fajtája van, de abban mindannyian megegyeznek, hogy mindegyik esetében különféle tárgyak nagy távolságra való eljuttatására alkalmas. Ezek lehetnek különféle szikladarabok, mágikusan preparált lövedékek, lángoló gyúelegy, pestises dögök, stb. Vannak típusaik, melyek ellensúllyal, mások valamely rugalmas anyag megfeszítésével érik el hatásukat.





**Balliszta:** A shadoni páncéltörővel rokon hadászati eszköz, ám annál sokkal nagyobb. Külsőleg leginkább egy óriási számszeríjhoz hasonlít, lövedékei is ennek megfelelő méretűek. A katapulthoz hasonlóan egyaránt használják védekező és támadó harcban is.

**Onager:** Kisebbfajta, masszív daruemelvényre láncsal rögzített fém- vagy kőgolyó. A központi lánchoz kapcsolódó más láncokkal bírható mozgásra. Mozgatására, védelmére általában kisebb ostromtornyot építenek, ahonnan a daru - több ember segítségével - precízebben irányítható és könnyebben védhető.

**Faltörő kos:** Nevével ellentétben jobbára kapuk betörésére alkalmas ostromgép. Legegyszerűbb változata nem más, mint egy sebtiben kivágott szálfá. Egyes típusait a rohamozók kézben tartják, míg másoknak masszív járgányokat építenek, s ezek belső vázáról láncokról lóg alá a kos, amelyet így könnyebb megrendíteni is. Ez utóbbiak vázát általában fával és vizes bőrökkel is bevonják, hogy a kezelőket megóvják a rájuk zúdított „áldástól”. A faltörő kosok feje vidékenként változó formájú, s kultúrkörönként más és más hiedelmek kapcsolódnak hozzá.

**Falfúró:** Szinte mindenben a faltörő kosokra emlékeztető hadászati eszköz, azzal a nem csekély különbséggel, hogy nem kosfejben - azaz tompán - végződik, hanem kihegyezik és megvasalják, így teszik alkalmassá a falak tönkretételéhez.

**Naftavető:** A legújabb korok hadászati eszköze, bár bizonyos leírások alapján már jóval korábban is használhatták. A katapultokhoz hasonlóan nagyobb a hatótávolsága, ám nem súlyos terhet, hanem égő halált okád az ellenfelekre. Kezeléséhez jelentősebb személyzet szükséges, hiszen a célzást végző tüzemester nem foglalkozik a hatalmas fűjtatókkal, amelynek egy kis légkamrában összegyűjtött ereje veti messzire a meggyújtott naftát. Ehhez az erőhöz járulhat még hozzá a megfelelő időpontban begyűjtött nafta robbanása is. Talán nem kell különösebben részletezni, mennyire veszélyes lehet ez még egy tapasztalt tüzemester számára is.

**Tűzköppő:** A naftavető működési elvén alapuló, annál jóval „barátságosabb” és biztonságosabb fegyver. Általában különféle szörnypofákat mintázó torkában folyamatosan ég a láng, ennek hosszát és hatóerejét lehet szabályozni a megfelelő csapok és szelepek állításával. A Quiron-tenger vidékén közlekedő hadihajókon bevett módszer a különféle üzenetek közvetítésére is. Mind a naftavető, mind a tűzköppő helyhez kötött fegyver, önálló, önjáró változata nem készül. Jobbára hajókon, ritkább esetekben szekérerődökön alkalmazzák.

Név	Tám.*	Sebzés	Táv	Találati százalék**
Katapult	15 perc	9K10+9	75	3% / 5%
Balliszta	5 perc	6K6+6	50	12% / 20%
Onager	3 kör	10K6+6	5	6% / 10%
Faltörő kos	2 kör	12K10+12	1	automatikus
Falfúró	2 kör	10K10+10	1	automatikus
Naftavető	30 perc	3K10 +3K6/kör***	15	45% / 75%
Tűzköppő	10 perc	2K10 (+2K6/kör)****	5	45% / 75%

\* Jelen esetben a Támadások száma az irányzási idővel egyenlő, vagyis azzal az időmennyiséggel, amíg az ostromgép kezelői ismételtlen harc képessé tudják tenni harci eszközüket és be tudják irányozni az új célra.

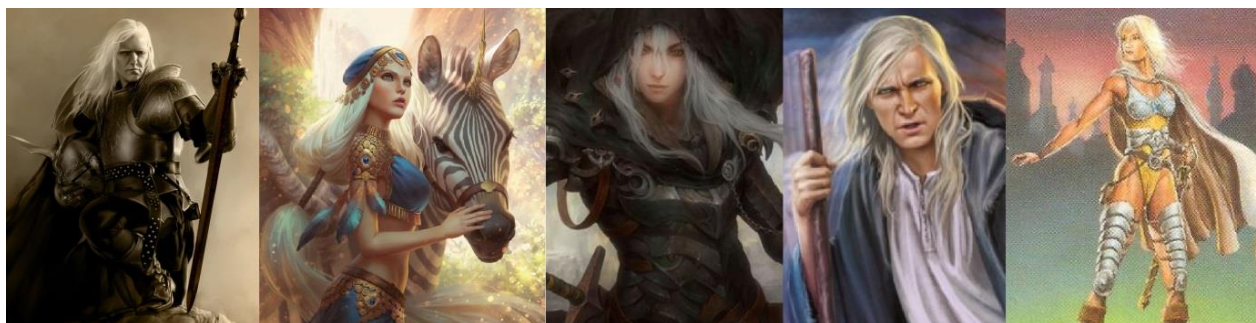
\*\* Az első érték az Alapfok, második a Mesterfok esetén értendő. KM módosíthat rajta.

\*\*\* Eloltásáig ég, vízzel nem oltható.

\*\*\*\* Eloltásáig ég, vízzel oltható.



## Új faj: KYR VÉRŰ



### Különleges képesség:

A kyr vérű karakter neveltetése során megismeri és elsajátítja a **Kyr metódus** pszi alkalmazás bizonyos diszciplínáit (gyakorlatilag az *Energiagyűjtésen kívül* mindet, de azt is képes felismerni, hogyha éppen lát egy varázslót alkalmazni) külön erre költött Képzettség Pontok nélkül. A pyarroni módszer Mf-ának megfelelő pszi pontokkal fog rendelkezni alap és szintenkénti tekintetében, illetve azokat a diszciplínákat is használhatja.

### Tulajdonság módosítók:

Erő -1; Állóképesség: -1; Szépség: +1; Egészség: -1; Intelligencia: +1; Asztrál: 19

### Tulajdonság maximum:

Erő 17 / Állóképesség 17 / Szépség 19 / Egészség 17 / Intelligencia 19 / Asztrál 19

Korkategóriák	I. kat.	II. kat.	III. kat.	IV. kat.	V. kat.	VI. kat.
Kyr vérű	17-30	31-42	43-55	56-75	76-91	92+

A kyr faj valaha hódítóként lépett Ynev történelmének színpadára és évtízezredekig tartotta Birodalmát, míg halandóként szembeszálltak egy istennel és győzelmük ára fajuk uralkodó szerepe volt. Ez a folyamat lassú, történelmi léptékű volt és Korokon keresztül tartott. Most, a Hetedkor alkonyán is vannak országok, ahol a hatalmukhoz görcsösen ragaszkodók életben tartják Kyria álmát, nem nézve azt milyen áron teszik. Ezzel együtt is rengeteget köszönhetnek az északi és déli népek a kyrek kultúrájának és legendáikban legtöbbször még mindig pozitív, de tragikus hősként jelenik meg alakjuk, az életben pedig jobbra teljesen elkeveredtek az emberi kultúrákkal és „csak” külső jegyeik, nemesi kiállításuk hirdeti az egykori nagy nép túlélését.

**Játszható kasztok:** *harcos, gladiátor, fejevadász, lovag, tolvaj, bárd, pap, paplovas, pszi-mester, boszorkány, boszorkánymester, tűzvarázsló, varázsló, illuzionista, szerzetes, bajvívó*

**Lehetséges hátrány** (pl. ahelyett, hogy különleges felkészítés dobásnál meghaljon a karakter)

*„Mint ahogy minden nyavalya mélyre ereszti gyökerét, ha ki nem irtjuk, midőn csírába hajt, úgy a szomorúságot, nyomorúságot és önmérsztést is maga a kesergés szítja fel szüntelen, s a boldogtalan lélek kegyetlen gyönyörévé válik a fájdalom.”*

**Kyr vérbaj** A vérük tisztaságára oly kényesen felügyelő famíliákat már hosszú nemzedékek óta sújtják a beltenyészettel járó átkok, a különféle testi, lelki torzulások. A kyr-vérűek között manapság már egyre





gyakrabban tűnnek fel a legkülönfélébb, korábban ismeretlen, általában gyógyíthatatlan kórságok. Ezek rendszerint már gyerekkorban megmutatkoznak, ám az sem ritka, hogy egy ereje teljében lévő kyr-vérű nemest vigyen el idő előtt valamiféle váratlanul felbukkanó nyavalya. Tulajdonság vesztes esetén az érték a faji maximumból kerül levonásra, nem a már elköltött pontokból.

*A kyr-vérű játékos karakter nem szenvedhet egynél több örökletes nyavalyában!*

35



**Sylchas-kór:** A nyavalya általánosan testi elgyengüléssel jár, szenvedő alanyának járása, szinte egész mozgása bizonytalanra válik. Aki Sylchas-kórban szenved minden %-os képzettségpróbára -10 levonást kap, gyorsasága pedig, hogyha futásról és mozgásról van szó -2t kap a próbádobás során.

**Elchian-himlő:** Igen ritka és rettegett kórság a kyr-vérű famíliák között, többnyire kirekesztik azt a szerencsétlent, aki elkapja. Az Elchian-himlő különösen visszataszító kiütések, fekélyek formájában jelentkezik, melyek szinte az áldozat egész testét beborítják. Az a kyr-vérű, aki Elchian-himlőben szenved, a Szépség tulajdonságértékéből 4-et veszít véglegesen.

**Yrchian-köszvény:** A betegség az ízületekbe, csontokba fészkezik magát, többnyire kízó fájdalommal gyötörve áldozatát, melynek következtében a precizitást igénylő mozdulatok elvégzése komoly nehézségekbe ütközhet a kórság gyötörte szerencsétlennek. Az Yrchian-köszvény elszenvedői -2t veszítenek Ügyesség tulajdonságukból és további 5-5 pontot Támadó- és Védő Értékükből.

**Chalistid-kór:** A kórság a balszerencsés Chalistid am-Ryennor kapitány utána kapta a nevét, ki a császári légiónok hőseként ifjú korában soha nem gondolta volna, hogy nem hőstettei, hanem különös nyavalyája folytán emlékszik majd rá az utókor. Azonban a ritka kórságnak ő sem állhatott ellen, és a szokatlan betegség csakhamar szinte magatehetetlen ronccsá alázta a hajdan erős férfit. Szerencsére a kórság rendszerint sokkal enyhébb formában jelentkezik, ám elszenvedői még így is -2t veszítenek Erő Tulajdonságukból és 5 pontot veszítenek Támadó Értékükből.

**Császárbaj:** A korábban szinte csak a császári famílián belül ismert – és titkolt – nyavalya mára a keresztházasságok révén a kevésbé előkelő származású famor családokba is beszivárgott. A kórság különös vérzékenységgel és a szervezet általános legyengülésével jár, minek következtében a karakter Egészség Tulajdonsága (és azon keresztül Életerő Pontjainak száma) 2-vel csökken. Továbbá annak, aki császárbajban szenved, a természetes gyógyulási ideje jóval lassabb, mint egészséges társaié, s az elvesztett Fájdalomtűrés – és Életerő pontjait fele olyan gyorsan szerzi vissza, mint mások.

**Anasian-kór:** A kyr-vérűek körében közelmúltban felbukkant nyavalyát Tharr átkának is tekintik. A betegség következtében a szenvedő alany teste elgyengül, és különösen érzékenyebbé válik mindenfajta fájdalommal szemben. Az Anasian-kórban szenvedők minden egyes elszenvedett sérülés után, a normálisan meghatározott sebződésen túl, további 4 Fp-t veszítenek a rendkívül fájdalom miatt (ami beleszámít a kötelező Ép sebzés értékébe is).





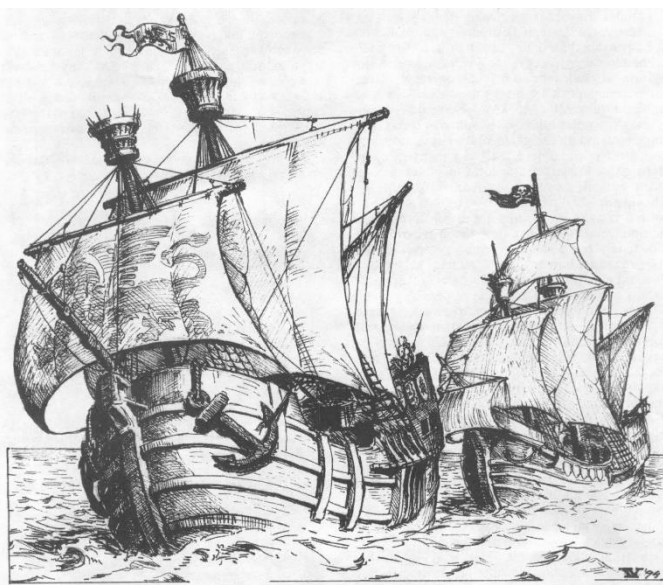
## Új kasztok: HARCOS TENGERÉSZ



A Hat Város flottájának ütőereje nem csak a hajók nagy számában rejlik, de abban is, ahogy a tengeri haderőt vegyítik egyéb fegyvernemekkel. Külön hajórajt tartanak fenn, amelynek egységei szárazföldi ostromgépekkel vannak felszerelve. Ezek a kőhajítók, dárdavetők és tűzköpők elegendő erőt képviselnek egy teljes kikötőváros sakkban tartásához. Minden hajójukon szolgál legalább egy Antohnak, a Vizek Úrnőjének papjai közül, de néhány gyorsabb járatú gálya kifejezetten a flotta mágikus támogatására szolgál, az Antoh-papokon túl a Fehér Páholy adeptusaival a fedélzetén. A legfontosabb haderőt mégis az öt evezősoros nehéz galeaszok alkotják, amelyek lassúak bár, de óriási a teherbírásuk. Ezek fedélzetén a nehéz ostromfegyverzet mellett több századnyi harcos tengerész foglal helyet, akik a csatákban döntő szerephez jutnak. Ezeket a harcosokat a Hat Város közös állami pénzen képz ki és tartja fenn - ehhez az Államszövetségen keresztül Pyarrontól is komoly támogatást kap. Az itt szolgáló katonák először két teljes éven át matrózkodnak csatahajók

fedélzetén. Ezalatt minden, hajózással kapcsolatos tudnivalót elsajátítanak. Utána következik a harci képzés, mely újabb két éven át tart. Igen szigorú a drill: az összes tanonc egy hatalmas galeasz fedélzetén hajózik és gyakorlatozik. A hajó félévente egyszer köt ki rövid időre - ennyi szabadidejük lehet a leendő katonáknak. A hajón nem csak a harcot tanulják, de mindent maguknak kell csinálniuk. A kiképzés leteltével valamelyik hadihajón teljesítenek szolgálatot. A tehetségesebbek hamarosan tisztak lehetnek, és - ha igazán kiemelkedő képességeket tudnak felmutatni - nemsokára önálló hajót is kaphatnak.

A harcos-tengerészek nem csak tengeren állják meg helyüket, szárazföldön is veszélyes fegyverforgatók hírében állnak. Kiképzésük különösen kemény, már-már embertelennek mondható, de aki átvészeli, az nem törik meg egykönnyen. Ezeket a tengerészeket olyan fokon hozzászoktatták a fájdalomhoz, hogy tűrőképességük megnövekedett, jóval meghaladva az átlagemberekét, de még néhány harcosét is. Ezért Fp alapjuk 7, amihez Szintenként további 1k6+5 Fp-t kapnak. Mivel kiképzésük első éveiben matrózként szolgálnak, sok olyan Képzettségre szert tesznek, amit szárazföldi társaik soha nem tanulnak meg.







A tengerészkatonák az 1. Tapasztalati Szinten az alábbi Képzettségekkel rendelkeznek

Képzettségek	Fok/%
2 fegyver használata	Af
Úszás	Af
Mászás	15%
Ugrás	20%
Kötéltánc	10%
Birkózás	Af
Időjólás	Af
Tengerjárás*	Af
Hajózás	Af
Csomózás	Af

Ezekhez a további Tapasztalati Szinteken a JK újabb Képzettségeket kap, feltéve, hogy főleg tengeren kalandozik.

TSZ	Képzettségek	Fok/%
3.	Hadvezetés (tengeren)	Af
3.	Csomózás	Mf
4.	Térképészet	Af
5.	Időjólás	Mf
6.	Tengerjárás*	Mf
6.	Úszás	Mf
7.	Hajózás	Mf
8.	Hadvezetés (tengeren)	Mf

\*A Tengerjárás Képzettség mindenben megegyezik az Erdőjárással, de természetesen a tengerekre vonatkozik, azok viszontagságait, veszélyeit és lehetőségeit ismeri a Képzettségben járatos karakter.

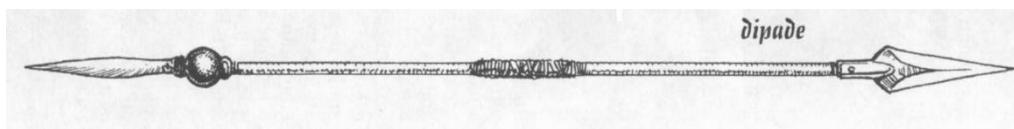
Mivel a tengerészek oly sok időt fordítanak a kiképzésre, emellett igen kevés szabadidejük marad; **Kp alapjuk 8**, amihez **minden Tapasztalati Szinten még 10-et** adhatnak.

## 37

A Hat Város tengerészei által forgatni tanult fegyverek: a szablya, a hajítóbárd, a lándzsa, illetve szigony vagy valamilyen célzó fegyver. Gyakran a szigony forgatása mellett elsajátítják a dobását is, így ez félelmetes, távolra ható fegyver lehet kezükben. A Hat Város harcosai körében hagyományos fegyverzetnek számít a dipada, a különleges kéthegyű dárda, a kerek, közepes méretű pajzs, valamint a különböző anyagú mellvérték. Ez utóbbiak készülhetnek bőrből, bronzból vagy acélból. A mellvértet lemezes csataszoknya, tarajos sisak és lábszárvédők egészítik ki.

A Hat Város tengerészkatonái szerte az Államközösségben a kitartás és hősiesség megtestesítőiként ismertek.

### Dipada



A *dipada* a Hat Város harcosai és tengerészei által használt különleges dárda fajta. Valamivel hosszabb a megszokott hajítódárdáknál, de még így is rövidebb a lándzsáknál. Különlegességét az adja, hogy a nyél mindkét végére hegyet erősítenek, amelyek különböző funkciókat látnak el. Az egyik hegy viszonylag széles és lapos, kiválóan alkalmas közelharcra. Gyakran az élet is kifénik, így a lándzsához hasonlóan forgatható. A másik hegy rövidebb, karcsúbb, alakja kúpos, éle egyáltalán nincs. A hegy tövében fém golyó foglal helyet, ami a jobb súlyelosztás miatt kell. Ha dobják a dárdát, ez a hegy van elől. A dipada kialakításának megfelelően a Hat Város harcosainak lándzsás harcmodora is módosult kissé, a második hegyet ugyanis közelharcban alkalmazzák, sőt, a nehezekkel olykor buzogányként csapnak le ellenfelükre.

Tám/kör: 1    Sebzés: lk10/lk6+2    TÉ: 12    VÉ: 12    KÉ: 5    Súly: 2    Ár: 1 arany





## GYÖNGYKERESŐK



Testőrök, fejadászok, bűvárok, titkok tudói, gyilkosok. Attól függően, hogy kik a megkérdezettek, sokféleképpen nevezik a Gályák-tengere mentén a Hat Város Szövetségének egyik legtöbb tradícióval rendelkező fejadászklánját.

Az Államszövetség kalmárai, hajósai elismeréssel beszélnek róluk, mert kiváló testőrök. Erről a Hat Város nemes családjai is hasonlóan vélekednek. Új-Pyarronban is mint megbízható és biztos kezű fejadászok híresültek el, az Inkvizítorok Szövetségének egyetlen titkát sem kotyogták ki soha, pedig számtalan kényes esetben siettek segítségükre. A Kereskedő Hercegségek zűrzavar-szülte orgyilkosklánjai tiszteletteljes gyűlölettel emlegetik a pyarronita gyilkosokat, a köznép szemében pedig megmaradtak bűvároknak, gyöngykeresőknek, akiknél jobban senki nem bánik a fegyverekkel.

Mindez igaz, egy szemernyi tódítás sincs benne. S akkor még hozzátehetnénk azon hajóskapitányok történeteit, akiknek a hajóin szolgálnak, azokat a históriákat, melyek víz alatti labirintusok felfedezéséről, ismeretlen kyr hajóroncsok vagy csupán egyszerű, vízbefúlt gályák megtalálásáról mesélnek. Minden esetben egyetlen klán különböző tetteiről hallhattunk. Ők a Gyöngykeresők.

38

### *Történelem*

A Gyöngykeresők rendkívül büszkék hagyományaikra, szívesen felemlégetik kyr gyökereiket. Természetesen nem kell toroni befolyásra vagy az Ikrek bármilyen praktikájára gondolni. Amikor az első fejadász-családok megalakultak, sem a sötét birodalomról, sem annak orgyilkosairól nem írtak még krónikák. A kyr menekültek alapította Kie-Lyron Szövetségről van szó, az ősi családok által a Délvidéken létrehozott városállamokról, melyek Kyria felélesztését tűzték ki célul maguk elé. Pyarronnak és az új vallás híveinek nyoma sem volt még ekkor. Megközelítőleg 2500 esztendőnek kell majd eltelnie, hogy Selmo kijelölje az új város helyét.

Mindez nem jelentette azonban, hogy az újonnan született államközösségnek ne kellett volna ellenséges hittételekkel szembenéznie. Krán külső tartományaiba, ha lassan is, de eljutottak a hírek az új állam tetteiről, s ezek nyilván nem egyeztek azokkal az elképzelésekkel, melyeket a külső tartományurak tápláltak a határállamok megosztottságát és hitbéli elkötelezettségét illetően. Kezdetben intrikákkal, később fegyverrel, Kránnak sikerült elérnie, hogy a Szövetség tagállamai megosztottak legyenek, egymás ellen forduljanak. Közös ellenséget soha nem találtak, erről a gonosz birodalom tartományurai mindig gondoskodtak: nem engedték, hogy Krán neve bárhol is felbukkanjon az események mögött.

Ez volt az az időszak, amikor előtérbe kerültek azok a családok, akik az új időkben megfelelő harci tapasztalattal rendelkeztek: akik képesek voltak a sötétben osonni, lopva hallgatózni, csendben gyilkolni, ha kell. Az egykori Kie-Lyron Szövetség azonban felbomlott, jó néhányan a Krán befolyási





területéhez tartozó városállamok számát gyarapították, egyedül hat város maradt meg laza szövetségben a tengerparton. A későbbi történészek nem kevés szerepet tulajdonítanak ebben azoknak a fejedeléseknek, akik a háttérben settenkedve oltalmazták a Szövetség maradványait, s elérték, hogy a roppant öblöt körülölelő városok egységesek maradhassanak. Ehelyütt nem váltogatták egymást követhetetlen gyorsasággal különféle uralkodói dinasztiák, az ősi családok nem rúgták fel a másikkal tett ígéreteiket és sikerült megőrizni a városok határait. A néha Kie-Lyron Szövetség darabjaira hullott ugyan, ám e távoli sarok mindvégig meg tudta őrizni szuverenitását. Pontos adatok ugyan nem állnak rendelkezésre, de a Hat Város elnevezés nagyjából P.e. 2200 környékén már ismert kifejezés lehetett.

A korai fejedelések kolóniáiban P.e. 1900 táján találkozunk először egy bizonyos Yle Cyrras névvel. Csupán tetteiről találni említéseket, azok pontos dátumára csak következtetni lehet. Több történész azonosnak véli őt egy Mosoly nevezetű orgyilkossal. Ha ez igaz, akkor Yle Cyrras már a szövetségen belül dúló háborúk idején is tevékenykedett. Vélhetően ő volt a feje annak a családnak, amely később a Hat Város Szövetségének legmegbecsültebb fejedelészklánját alapította meg.

A hagyomány szerint ő és öt fia voltak az első Gyöngykeresők, s leszármazottaik vezetik a mai napig is a fejedelészklánt. Az sem zárható ki, hogy öt különböző családot kell a mai belső klánok, az úgynevezett Oszlopok őseinek tekintenünk. Bárhogy legyen is, mindazok az elvek, melyek annak idején a klán öt részre osztását eredményezték, ha más formában is, de a mai napig érvényesülnek.

Senki sem volt, aki megkérdőjelezte volna a klánvezér döntéseinek helyességét. Nem csupán a fiúi hűséget kell e mögött látnunk. Ha hinni lehet a krónikáknak, Yle Cyrras már életében is több volt afféle legendánál: tetteiről bárdok énekeltek, jóllehet övéin kívül soha senki nem találkozott szemtől-szembe vele (pontosabban nem tudta kiről is van szó). Neki tulajdonítják a keleti kalózhercegek gályáinak megfúrását, amikor azok ostromzárat vontak Tilemaer köré. Sokak szerint ő rabolta el Himmar nagypátriárkájának testőrparancsnokát, hogy az személyesen kérhessen bocsánatot a Hat Várost sértő kijelentéseiért és ő volt az, aki megszabadította a Külső Földeken élőket az őket rettegésben tartó kráni démonigázótól.

A Gyöngykeresők hagyománya szerint ő építette a klán központjául szolgáló Jádetermet is. Erről a mesés helyről csak a beavatott keveseknek van tudomása. Itt végzik azokat a szertartásokat az öt oszlop első emberei, melyek során valaki a Gyöngykeresők teljes jogú tagjává válik. Valahol a szövetség területén található ez a mitikus épület, ám nem csak azt nem lehet kívülállónak tudni, hogy pontosan merre kell keresni, de még a város neve sem közismert.

A Jádeteremnek egyik falára azok neveit vésik, akik valami rendkívül fontosat hajtottak végre, ezzel is öregbítve a klán hírnevét. Aligha akad egy Gyöngykereső számára nagyobb dicsőség, mint erre a falra felkerülni. Az idők során akadtak persze olyanok is, akik megpróbálták kideríteni, merre is lehet ez az épület. Elsősorban természetesen a rivális fejedelészklánok áhították a titkot, s akadnak olyan feljegyzések a Kereskedő Hercegségek területén, amelyek arra utalnak, hogy egyeseknek sikerült a Jádeterem nyomára bukkanniuk. Maguk a Gyöngykeresők is elismerik, hogy nemegyszer komoly veszélybe kerültek, s egy alkalommal magát a Jádetermet is fegyverrel kellett megvédeniük, ám mindezidáig sikerült megőrizniük a titkot.

Hogy maga Yle Cyrras volt-e, aki a klán öt részre való osztását kezdeményezte, nem tudni. Tény azonban, hogy annakidején – jórészt a kyr számmisztika hatására – a Gyöngykeresők öt különféle területen álltak a Hat Város szolgálatába. Ezt nevezik a mai napig ez **öt Oszlopnak**.





- Az **első** vagy **Obszidián Oszlop** tagjai az árnyak, melyek az ellenség nyomában osonnak, kikémelelik, megtévesztik őket, ha kell ügyelnek rájuk, legyenek akár a szövetség területén, akár azon kívül.
- A második vagy **Rubin Oszlop** tagjai a tűz, mely lecsap a városok, tágabb értelemben a hit ellenségeire. Ők azok, akik az Obszidián Oszlop tagjaival karöltve óvják a szövetséget annak külső vagy belső ellenségeitől.
- A **harmadik** vagy **Gyémánt Oszlop** tagjai felelősek mindazok ügyekért, melyeknek bármilyen köze csak lehet a vizekhez, a tengerekhez. Ők a bűvárok, a víz alatt kutakodók, a hajók oltalmazói.
- A **negyedik** vagy **Smaragd Oszlop** tagjai azok, akik megoltalmazzák mindazokat, akik mellé őket rendelik. Egyenes gerincű testőrök, hűséges, becsületes társak.
- Az **ötödik** vagy **Borostyán Oszlop** tagjai a legrejtélyesebbek mind közül. Ők az elmúlás, a bosszú szolgálói, felbérelhető orgyilkosok, a városok ellenlábasaiknak életét ők hivatottak megkeseríteni.

Nem nehéz észrevenni a hasonlóságot az Oszlopok elnevezései és a kyr panteon alakjai között. Az istenekhez kötött kövek nevei, illetve a különféle tevékenységi körök is mind igyekeznek megfelelni az adott istenről alkotott képnek. Az istenek anyrjai is ezeket a köveket viselték, gyakorta még szent jelképeiket is ezekkel díszítették.

Gyanítható, hogy annak idején sokkal szorosabb volt a kapcsolat a fejtadászok és a kyr egyház között, ám ez a pyarroni hit térhódításával egyértelműen háttérbe szorult, manapság pedig már csupán elnevezéseikben emlékeztetnek a kyr istenekre.

Hogy nevüket honnan kapták, azt pontosan nem tudja senki. Gyanítható azonban, hogy az alapítók között többen voltak olyanok, akik annak előtte gyöngyhalászattal keresték kenyerüket. Mindenesetre az elnevezés megmaradt, s idővel meglehetősen elismertségre sikerült szert tennie.

### *Jelen*

A Délvidéket átrajzoló nagy változások ellenére az öt Oszlop fennmaradt, élükön magukat tisztavérűnek mondott családfők, az úgynevezett Szobrok állnak. Nagy valószínűséggel egyikük sem állná meg a helyét egy toroni bálon, bár tagadhatatlan, hogy kyr vér is folyik az ereikben. Ennek a Délvidéken nem tulajdonítanak olyan jelentőséget, s aligha valószínű, hogy bárki a Gyöngykeresők közül fellázadna az egyik családfő ellen, csakis azért, mert nem tudja minden igényt kielégítően igazolni, hogy ereiben kizárólag az ősi faj vére csörgedez.

Az öt tevékenységi terület kisebb-nagyobb különbségekkel a mai napig változatlan maradt. A hit ellenségei immáron Pyarron ellenségeit jelentik, s ennek megfelelően a Rubin Oszlop tagjai az Inkvizitorok Szövetségét segítik, ha renegátok és megtévelyedettek kifüstöléséről van szó. Az Oszlopokról és azok jelentéséről a köznépnek, az egyszerű halandóknak továbbra sincs tudomása, számukra a Gyöngykeresők megmaradtak egységes, kemény vezetésű klánnak, akik mindazon területeken bevethetők, ahol csak a Szövetségnek szüksége lehet rájuk. Klánházaik minden városban megtalálhatók. Ugyanakkor az öt Oszlopnak saját erődjé van egy-egy városban a fenti klánházak mellett, ám ezek holléte titkos, csupán a klán tagjai ismerhetik. A hatodik városban található a Jádeterem az öt óvó épületegyüttessel. Ez a Gyöngykeresők tényleges központja, itt hangolják össze az Oszlopok tevékenységét.





Mindez persze azt jelenti, hogy azok, akik a fejedelmek szolgálataira igényt tartanak, nem tudják, hogy léteznek az Oszlopok, hogy a Gyöngykeresők megosztják egymás között a különféle tevékenységeket. Ennek megfelelően a különböző klánházakban meghallgatják a kérelmezőket, majd eldöntik, hogy érdeme-e ezzel a Gyöngykeresőknek foglalkozniuk. Amennyiben megegyeznek az ügyféllel, hamarosan értesítik a megfelelő Oszlopot, attól függően, hogy a megrendelő kérése mely területhez kapcsolódik. Ha az illető testőrököt akar, a Smaragd Oszlop embereire van szükség, ha egy elmerült gályát akarnak felkutatni, vagy hajók védelmét szeretnék biztosítani, akkor a Gyémánt Oszlop tagjait értesítik.

Az Oszlopok belső felépítése többé-kevésbé azonos. Mindegyik élén a Szobor áll, egy rendkívüli tapasztalatú és különleges képességekkel megáldott fejedelm, aki mindenki számára bizonyította már, hogy alkalmas az Oszlop vezetésére (min. 15. szint). Általában az Oszlopot vezető család tagjai közül választják, s ők maguk is mindig ügyelnek rá, hogy nem egyszerűen utódaik, de megfelelő örökösök legyenek. Ha meghal és nem jelöl ki, nem nemz méltó utódot, akkor a rangban utána következő fejedelmek, az úgynevezett Mesterek (min. 8. szint) választanak maguk közül valakit a megüresedett pozícióba. A Mesterekre bízzák a legfontosabb, legnehezebb küldetéseket, ugyanakkor ők keresik azokat a fiatalokat, akik szerintük megállnák a helyüket a Gyöngykeresők között. Az így „verbuvált” növendékeket Halacskáknak nevezik, s a Halászok (min. 3. szint) gondjaira bízzák. Ők hivatottak az ifjából fejedelmeket, a Halacskákból Halászokat csinálni.

Egyes Oszlopok belső hierarchiájában rengeteg különbözőség lehet (elegendő a Borostyán Oszlop első-, másod- és harmadtörőseire gondolni), de a legfontosabb rangok, a Halacskák, a Mesterek s a Szobor mindegyik belső klánnál megtalálható.

41

Az Oszlopok munkáját a titokzatos Jádeőrök (min.17. szint) hangolják össze. Ők avatják be az ifjú Gyöngykeresőket a Jádeteremben, ők bírálják el, hogy egy-egy jelölt valóban alkalmas-e a megtiszteltetésre, ők tartják a kapcsolatot az egyes mágiahasználókkal, akik a klán tagjait összekötő varázsjeleket készítenek és ők azok, akik a Várost irányító Szenátus tagjaival tartják a kapcsolatot, így módon biztosítva, hogy a fejedelmek munkája valóban a Hat Város Szövetségének hasznára legyen.

### *Mindennapok*

Említettük már, hogy két különböző típusú épület található a Hat Város Szövetsége területén, amely kapcsolatba hozható a Gyöngykeresőkkel. Azok, amelyek a lakosság számára is közismertek, az úgynevezett klánházak. Magas, soktornyú épületek, bejárataik felett Dreina, Antoh és Uwel jelével. Zászlóikon fekete alapon öt gyöngyszem látható. Ezek azok a helyek, ahová bárki betérhet, ha úgy érzi bármi elintéznivalója is akad a Gyöngykeresőkkel.

Minden klánház széles gyakorlódudvarral, fegyvertermekkel, vendégházakkal rendelkezik. Általában maguknak oldják meg az élelmezésüket belső kertjeik és baromfiudvaraik segítségével, s erősségeik egy nagyobb ostromot is kiállnának. Nem csupán könnyű védhetőségük garancia erre, de a város alá nyúló alagútrendszer is, mely az oda beható avatatlanoknak halálos labirintusnak tűnhet. A klánházakon kívül minden városban egy-egy úgynevezett Oszloperőd is található. Ezekben intézik az adott Oszlop ügyesbajos dolgait. Kívülről nem többek egyszerű épületeknél, nagyrésztük gyakorta a föld alatt található. Az Obszidián oszlop erődje Haddarennim városában, a Rubiné Quessertholban, a Gyémánté Tilemaer kikötője alá épült. A Smaragd Oszlop erődje Armen fellegrárában, míg a Borostyáné Immyn Hassyn falai között terpeszkedik. Ha valaki nyomára bukkanna ezeknek a titkos helyeknek és még a





Gyöngykeresők belső szervezetével s tisztában lenne, kikövetkeztethetné, hogy a Jadeterem bizonyára Equassel vagy más néven Öbölmély városában található.

Ez azonban szinte a lehetetlenséggel határos. Rendkívül kevés beavatottnak engedélyezik ugyanis, hogy emlékezessenek a Jadeterem pontos helyére. Általában mágiahasználók tüntetnek el minden erre utaló nyomot az ifjak elméjéből, csupán a beavatási szertartás emlékét hagyják meg érintetlenül. Keveseknek adatik meg az, hogy később szolgálataival kiérdemelje a kegyet, hogy immár mágikus felügyelet nélkül is ellátogathasson a Jadeterembe.

Sajátos mágikus kapcsolatot is elhelyeznek még ezek a varázslók a jelölteken. Ennek segítségével minden Gyöngykereső megérzi, ha egy másik beavatott társa 10 lépésnyi közelségben van. Akárcsak a varázslók zónája, ez is egyedi, tehát, ha valaki már találkozott egy ilyen jellel, felismeri az illetőt, elegendő ismét a hatáskörzetébe kerülnie. Semmilyen egyéb különleges tulajdonsággal nem bír, hacsak nem számítjuk, hogy mások számára érzékelhetetlen, s csakis a 30E-nél erősebb mágia-érzékelések teszik láthatóvá.

Mindazokra, akik valami módon árulókká válnának, akik a klán belső ügyeiről fecsegnének, halál vár, függetlenül attól, hogy milyen körülmények között lettek hitszegővé. Legnagyobb kegyként esetleg kérhetik, hogy saját maguk öljk meg mindazokat, akiknek beszéltek a titkokról. Ám ez sem mentesíti őket a halálos ítélet alól.

A Gyöngykeresők soha nem rejtik véka alá hovatarozásukat. Nincs ugyan egyenruhájuk, sem kizárólag rájuk jellemző fegyvereik. Mindőjüknek van azonban egy igazgyöngye, amit minden körülmények között magánál tart. Az avatásuk során kapják, s ők dönthetnek róla, miként kívánják viselni. Vannak olyanok, akik gyűrűbe foglalják, mások függőkkbe, fülbevalókba rakatják, s akadnak fejjadászok, akik valamely ruhájukra varrják fel az átfúrt gyöngyöket. Akadnak olyan idegenek is, akik csupán mert igazgyöngyöt viselnek valahol a ruházatukon, különleges figyelemmel találkoznak, ha a Szövetség területén járnak. Talán mondani sem kell, hogy a nagy tisztelet övezte fejjadászoknak köszönhetik a váratlan bizalmat.

Az Oszlopok titkos belső azonosító jegyeit persze hiába is próbálná mímelni akármely külföldi. Minden Gyöngykereső ismeri a klán rejtjelmét, ezt a jobbára kézjelekből és arckifejezésekből álló kommunikációs formát, ugyanakkor minden Oszlopnak megvan a saját „nyelvezeté” amely a beavatottak számára sokkal hatékonyabb érintkezést tesz lehetővé.

A gyöngyök mellett minden Oszlop a saját kövéből is tart magánál egyet. Ezeket általában gyűrűbe foglalva viselik, nem ritka, hogy (ha egy értő drágakőmágust meg tudnak fizetni) különféle varázserővel próbálják meg őket felruházni.

A Hat Város Szövetségének szokásaihoz alkalmazkodva öltözködnek, s fegyvereik tekintetében sem lógnak ki a sorból. Tény, hogy akadnak közöttük olyanok, akik előnyben részesítik a Kagylóbontónak nevezett hosszú, enyhe ívű töröket, ám ennek használata nem előírás a klán tagjai között.

Mint minden fejjadászklánnak, úgy a Gyöngykeresőknek is kiterjedt kapcsolatai vannak lakóhelyükön és annak közelében. Ugyanígy ellenségekben sem szűkölködnek.

Kiválóak a kapcsolataik a pyarronita egyházzal, s ennek elsősorban akkor látják hasznát, ha az Államszövetség területére szólítja őket a kötelesség. Különösen jó a viszonyuk Antoh papjaival.





A Tengerúrnő nem egy rendházában ők ügyelnek a rendre és a klérus biztonságára. Külön említést érdemel az Inkvizítorok Szövetségéhez fűződő kapcsolatuk. Számos esetben siettek már a jól ismert testület segítségére, ha a hit ellenségeinek felkutatásáról és kézrekerítéséről volt szó. Ezen akcióik nem szükségképpen korlátozódnak a Hat Város területére, gyakorta előfordulnak az Államszövetséghez tartozó más országok határain belül is. Ilyenkor legtöbbször a Pyarron városában székelő Öklök fejedelemség tagjaival kell együttműködniük, s kisebb súrlódásoktól eltekintve mindkét szervezet kitűnőnek nevezi a viszonyt, amely a másikhoz fűzi.

Ugyanakkor városuk, s így Pyarron ellenségeivel is gyakorta összetűzésekbe kerülnek. Haragosuknak számítanak a Gályák-tengerének kalózbárói, s jó néhány a Városállamok erőszakosabb kereskedőszervezete közül. Kitüntetett figyelemmel követik nyomon a Gyöngykeresők tevékenységét a Sikoltók karavánjainak emberkereskedői, akik a Hat Várostól nyugatra vezető kereskedelmi útvonalakon próbálnak kétes haszonhoz jutni. Senki nem repesne az örömtől, ha haragosai sorában tudná a Kereskedő Hercegségek legendás orgyilkosait. A Gyöngykeresők azonban nem nagyon akarnak változtatni a kialakult helyzeten. Ennek megfelelően halálos ellentétük a Feketeszáj és a Mákonyevők klánjával egyhamar nem fog rendeződni.



43

A Gyöngykeresők – más fejedelemség tagjaihoz hasonlóan – szinte soha nem vállalkoznak kalandozásra. Tudják jól, hogy csakis klánjuk érdekeinek védelmében ragadhatnak kardot. Ha mégis egyedül vágnak neki a világnak, a mögött legtöbbször a Jádeterem urainak akaratát kell sejtenuk. Előfordulhat az is, hogy az Inkvizíció megbízásából kénytelenek hosszabb időt hazájuktól távolabb eltölteni.

Ha klánjuk mégis hajlandó lemondani a szolgálataikról, abban az esetben alá kell magukat vetni egy rendkívüli erejű mágikus szertartásnak. (Talán nem szükséges külön kihangsúlyozni, hogy milyen ritkán engedélyezik, hogy akár személyes okokból, akár politikai döntések nyomán egy tagjuk elhagyhassa a klánt. Legtöbbször rendkívüli tettekkel kell kiérdemelniük a kegyet, máskor pedig tevékenységük ellensúlyozza a potenciális árulás tényét.) A varázslat során egy mentális gátat építenek elméjükbe a Jádeteremhez hű mágusok, amely megakadályozza, hogy bármikor kifecseghessék a fejedelemség belső titkait. Ha ezt mégis megtennék, az elhatározás megszüntetésének pillanatában a mágikus formula életbe lép és tíz perc leforgása alatt megöli az óvatlan árulót. Már az is halálos bűnnek számít a varázslat számára, ha az illető a mágia létéről egyáltalán szót ejt.

A mágiát 50 E-t meghaladó mágiaérzékeléssel már fel lehet fedezni, és legalább ilyen erősségű Destrukcióval vagy 65 Mp-ot meghaladó mágia oszlatással eltüntetni.

Azok a klántagok, akik a mágikus rituálé végrehajtása nélkül vágnak neki a nagyvilágnak, soha nem alhatnak nyugodtan, még akkor sem, ha eszük ágában sincs elárulni a Gyöngykeresőket. Náluknál jobban képzett (magasabb szintű) fejedelemség erednek nyomukba, s a már említett (zóna varázsjelhez hasonló) bélyeg és némi szimpatikus mágia segítségével megpróbálják felkutatni az illetőt. Ilyesmi, ha nem is ritkán, de azért előfordul. Legutóbb 350 esztendeje akadt rá példa. A menekülő áldozatot Orданban érte utol a jól megérdemelt bosszú.



## Képzettségek

A Gyöngykeresők a szakosodások miatt jó néhány képzettségükben eltérnek az általános fejevadászokétól, de harcértékeik és egyéb képességeik ugyanúgy számítandóak.

### Obszidián Oszlop

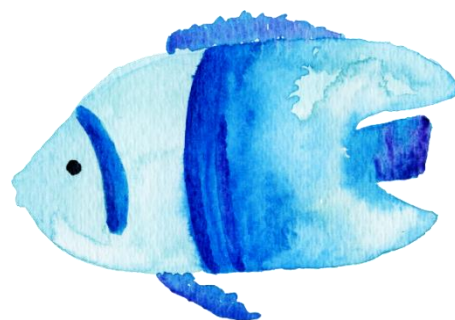
Az első, avagy Obszidián Oszlop tagjai árnyak, melyek az ellenség nyomában osonnak, kikémelelik, megtévesztik őket, he kell, ügyelnek rájuk, legyenek akár a Szövetség területén, akár azon kívül. Az Obszidián Oszlop tagjait a kém és felderítő feladatokra képezik ki. Ha valamilyen információt meg kell szerezni vagy meg kell valakit figyelni, esetleg a tudta nélkül kell vigyázni rá, akkor velük kell kapcsolatba lépni.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
8 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Belharc	Mf
Írás/olvasás	Af
Térképészet	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Álca/álruha	Mf
Kínzás elviselése	Af
Hangutánzás	Af
Nyelvtudás	3, 4, 5
Mászás	40%
Esés	15%
Ugrás	15%
Lopózás	45%
Rejtőzködés	40%
Csapdafelfedezés	30%
Zárnyítás	30%
Titkosajtó keresése	20%
Éberség	25%

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Pszi	Af
2.	Kötélékből szabadulás	Af
3.	Hangutánzás	Mf
3.	Szájról olvasás	Af
4.	Lovaglás	Af
4.	Futás	Mf
5.	Kötélékből szabadulás	Mf
6.	Pszi	Mf
7.	Szájról olvasás	Mf

44

Az Obszidián Oszlop tagjai 50%-ot oszthatnak szét szintenként Százalékos Képzettségeik között, de egyre maximum 20%-ot tehetnek. Már első szinten képesek alkalmazni a Jelentéktelenség Pszi Diszciplínát.



### Rubin Oszlop

A Második vagy Rubin Oszlop tagjai a tűz szolgálai, mely lecsap a városok, tágabb értelemben a hit ellenségeire. Ők azok, akik az Obszidián Oszlop tagjaival karöltve óvják a szövetséget annak külső vagy belső ellenségeitől. Ők hasonlítanak legjobban Ynev más tájainak fejevadászaira. Harcban járatosak és általában csapatban dolgoznak. A hit ellenségei immáron Pyarron ellenségeit jelentik, s ennek megfelelően a Rubin Oszlop az Inkvizitorok Szövetségét segítik, ha renegátok és megtévelyedettek kifüstöléséről van szó.







Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Belharc	Mf
Földharc	Af
Hadvezetés	Af
Hadrend	Af
Pszi	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	40%
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	25%
Rejtőzködés	30%
Csapdafelfedezés	15%

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Kötélékből szabadulás	Af
2.	Álca/álruha	Af
3.	Földharc	Af
4.	Hadrend	Mf
5.	Pszi	Mf
7.	Hadvezetés	Mf

Ők 35%-ot oszthatnak szét Szintenként, de egy képzettségre maximum 15%-ot tehetnek.



## 45

### Gyémánt Oszlop

A Harmadik vagy Gyémánt Oszlop tagjai felelősek mindazon ügyekért, melyeknek bármilyen köze csak lehet a vizekhez, a tengerekhez. Ők a bűvárok, a víz alatt kutakodók, a hajók oltalmazói

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
10 fegyver használata	Af
5 fegyver dobása	Af
Pszi	Af
Belharc	Mf
Úszás	Mf
Csapdaállítás	Af
Álca/álruha	Af
Hátbaszúrás	Af
Erdőjárás (tenger)	Af
Állatismeret (tengeri állatok)	Mf
Mászás	30%
Esés	30%
Ugrás	30%
Lopózás	15%
Rejtőzködés	25%
Csapdafelfedezés	10%
Éberség	20%

Tsz.	Képzettség	fok/%
2.	Csomózás	Af
2.	Ökölharc	Mf
3.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
3.	Kötélékből szabadulás	Af
4.	Álca/álruha	Mf
4.	Hajózás	Af
5.	Pszi	Mf
5.	Vakharc	Af
9.	Hajózás	Mf
9.	Vakharc	Mf

A Gyémánt Oszlop tagjai 30%-ot oszthatnak szét szintenként, de egyre maximum csak 15%-ot tehetnek. Mivel nagyon jó bűvárok, annyi percig (percig !) képesek visszatartani a lélegzetüket, amennyi az Állóképességük 10 feletti része. De annyira megterheli a szervezetüket, hogy visszatérve a felszínre, ha nem pihennek azonnal, a kábulat módosító érvényes rájuk 1 teljes óráig. Ezt a képességet egy nap csak kétszer alkalmazhatják.





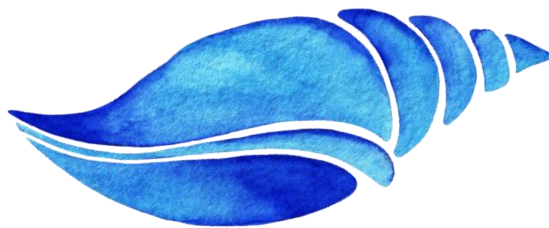
### Smaragd Oszlop

A Negyedik vagy Smaragd Oszlop tagjai azok, akik megoltalmazzák mindazokat, akik mellé őket rendelik. Egyenes gerincű testőrök, hűséges és becsületes társak. Mint minden más fejjavadászklánban, ők állnak legközelebb a harcművészekhez.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Mf
7 fegyver használata	Af
Belharc	Mf
Lefegyverzés	Af
Fegyvertörés	Af
Vakharc	Af
Pszi	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Mászás	20%
Esés	20%
Ugrás	30%
Lopózás	10%
Rejtőzködés	10%
Csapdafelfedezés	25%
Éberség	30%

Tsz	Képzettség	fok/%
3.	Lefegyverzés	Mf
3.	Álca/álruha	Af
4.	Pszi	Mf
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
5.	Fegyvertörés	Mf
5.	Vakharc	Mf

A Smaragd Oszlop tagjai 35%-ot oszthatnak szét szintenként, de egyet legfeljebb 20%-kal növelhetnek. Éberségük, ha nem áldoznak rá akkor is, nő szintenként 4%-kal.



46

### Borostyán Oszlop

Az Ötödik vagy Borostyán Oszlop tagjai a legrejtélyesebbek mind között. Ők az elmúlás, a bosszú szolgálói, felbérelhető orgyilkosok, a városok ellenlásbasainak életét ők hivatottak megkeseríteni.

Képzettség	fok/%
Ökölharc	Af
10 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Pszi	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Csapdaállítás	Af
Álca/álruha	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	30%
Esés	20%
Ugrás	15%
Lopózás	45%
Rejtőzködés	35%
Csapdafelfedezés	10%
Éberség	10%

Tsz	Képzettség	fok/%
2.	Ökölharc	Mf
2.	Kötéléből szabadulás	Af
4.	Úszás	Mf
4.	Vakharc	Af
5.	Pszi	Mf
5.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
7.	Hátbaszúrás	Mf
9.	Csapdaállítás	Mf

A Borostyán Oszlop tagjai 30%-ot oszthatnak szét szintenként, de maximum egyre 15%-ot tehetnek. Ha a Hátbaszúrás képzettségüket használják a K6 Ép-hez még hozzájön az erejük 10 feletti részének fele, felfelé kerekítve.





## A Gyöngykeresők fegyvertára

A Hat Város hagyományaihoz híven, a Gyöngykeresők sem viselnek zárt ruházatot, ennek megfelelően jobbára fedetlen felsőtesttel járnak. Ha harcra készülnek, könnyű bőrvérteket öltenek, esetleg kar vagy lábszárvédőket használnak. Sisakot soha nem használnak, a klánalapítóról ránk maradt ábrázolásokon sincs nyoma ilyesminek. Fegyverek tekintetében a könnyű és rövid harci eszközöket részesítik előnyben, így elsősorban rövidkardokat esetleg a már említett kagylóbontókat használják. Ennek értékei a következők: Ké:8, Té: 10, Vé: 2, Seb.: 1K6+1, Tám.: 2.

Más fejjadászoktól eltérően soha nem használnak mérgeket, még akkor sem, ha azok nem okoznak halált. Szívesebben küzdenek meg szemtől-szemben, elítélik és megvetik azokat, akik mérgek segítségével akarnak ellenfelük fölé kerekedni.

### A Gyöngykeresők különleges eszközei, varázstárgyai

Az Oszlopok tagjai előszeretettel alkalmaznak különféle apróbb szerkezeteket, mechanikus csapdaféleségeket. Noha ezek feltehetően gorgiki eredetű tárgyak (arrafelé használnak különös előszeretettel trükkös vértezeteket, nyílvetőket és hurokrántókat), a Hat Város területén inkább a működési elv az, ami fontos, és néhány ügyesebb fegyverkovács – egyesek szerint Gilron-pap – segítségével a Gyöngykeresők is elkészítették a maguk mechanikus szerkezeteit.

47

Ezeket a fejjadászok nem kapják meg azonnal a beavatásuk után. Meglehetősen ritka eszközök, előfordul, hogy egy már elesett fejjadászhoz tartoztak. Minden esetben ki kell őket érdemelni, arról nem is beszélve, hogy már ahhoz is úgymond „le kell tenni valamit az asztalra”, hogy az ifjú Gyöngykeresőnek felajánlják a lehetőséget.

**Kéttorkú** - Különleges fegyver. Látszólag nem különbözik egy közönséges Kagylóbontótól, ám egy apró szerkezet segítségével a markolatból egy másik penge ugrasztható ki. Ezután a fejjadász szabadon dönthet, hogy melyik pengével harcol. A másikkal az alkarját védi, s esetleg más, a testének szánt ütésekkel is háríthat vele. Az így preparált kagylóbontó értékei a következők: Ké: 6, Té: 10, Vé: 10, Seb.: 1K6+1, Tám.: 2. Használata külön fegyverhasználat képzettséget igényel.

**Cápa fog** - Apró tárgy, leginkább egy kétujjnyi vastag, tenyér hosszúságú fémhengerhez hasonlít. Egyik végéből vékony abbitlánc hull alá, ezt csavarokkal, kampókkal gyakorlatilag bárhová rögzíteni lehet. Elsősorban az emberi kíváncsiságra alapozó csapda-szerkezet, habár más, agyafúrta felhasználási módjai is lehetnek. A henger belsejében két, rendkívül erős acélrugó és két abbit fogazat található, valamint egy apró – leginkább az egérfogóhoz hasonlító működési elvű – kioldószerkezet. Ha a „kibiztosított” cápa fogat óvatosan lehelyezik valahova – íróasztalra, ablakpárkányra, ágyra, stb. -, és azt bárki megmozdítja, a két acélfog szempillantás tört része alatt ráharap az illető testrészére. Ez nem csupán fájdalmas (1K6 Fp), de rendkívül kellemetlen is, hiszen az acélfogakat még két kézzel sem egyszerű eltávolítani egymástól, ahhoz pedig, hogy visszaugrasszák őket eredeti helyzetükbe, vagy maga a fejjadász, vagy Mf-ű mechanika képzettség szükséges, valamint legalább két óra gondolkodási idő, míg az áldozat rájön a cápa fog működési elvére.

Persze léteznek egyszerűbb megoldások is, valami módon a rögzített abbitláncot szétverni, kirángatni a rögzítő csavarokat, vagy a legrosszabb esetben levágni mindazt, amit magához szorított. Minden esetben gyorsan kell cselekedni, hiszen a Gyöngykeresők nem szoktak túlságosan messze menni hűségese „vadászuktól”.





Az ismertetőben már szó esett róla, hogy az Oszlopok különféle varázstárgyakat is alkalmaznak sikereik elérése érdekében. Az alábbiak csupán példaként álljanak itt, a KM természetesen más mágikus eszközöket is kidolgozhat. Ezekre is igaz azonban mindaz, amit a mechanikus szerkezetekről, és azok kiérdemeléséről említettünk.

**Sellőgyűrű** - Elsősorban a Gyémánt Oszlop tagjai között használatos varázstárgy. Viselőjének lehetővé teszi, hogy 1 óra ideig szabadon lélegezhessen a víz alatt. Gondolati parancsra aktiválható, s ugyanígy hatása meg is szüntethető. Egy nap két használata lehetséges.

**Árnyfüggő** - Az Obszidián Oszlop tagjainak körében ismert leginkább. Természetesen obszidiánból készült kicsiny függő, amely megsúgja gazdájának, ha 20 E-nél nem erősebb leplezésű élőhalott tartózkodik 25 lépésnyi távolságban.

**Kirurguskő** - A Borostyán Oszlop tagjait védheti különféle betegségektől, fertőzésektől. Minden ilyen esetben +2-t ad az illető Egészségpróbájához. Mérgek ellen nem használható. Általában nyakéknek készítik el.

**Smaragdfül** - A Smaragd Oszlop tagjainak fülében tűnik fel időről-időre ez a kicsiny kő, amely lehetővé teszi viselője számára, hogy egy nap két alkalommal kétszeresére növelhesse a hallótávolságát 15 percnyi időtartamra. Használatakor vigyázni kell a környezetben előforduló hangos, éles zajokra.

**Kígyónyelv** - Nevével ellentétben nem hazugságra kényszeríti viselőjét, hanem épp ellenkezőleg, megmutatja, ha valaki az illető környezetében szándékosan hazudik. Hallótávolságon belül működik (ha nem látja az illetőt, nem fogja tudni megmondani, ki állított valótlant), naponta két alkalommal használható, és minden esetben 1 percig tart. A varázslat 20-as erősségű és mentális mentődobás jár ellene.

48

### *Gyöngykeresők viszonya más klánokkal*

#### **Barátaik:**

Öklök fejedászklán, Annem Thul, Felleghajtók, Smaragd Társaság, Szélhozók, Szélhozók társasága

#### **Semleges, ideiglenes szövetséges:**

Anat-Akhan, Farkasok Könnyei fejedászklán, Mukhábara

#### **Ellenség:**

Tű fejedászklán, Sikoltók karavánjainak emberkereskedői, Feketeszáj klán, Mákonyevők klán, Vigyorgók áfiumkereskedő kalóztestvériség

#### **Ádáz ellenség:**

Árnyfivérek, Birodalmi Fejedászklán, Hollószárnyak, Horten 'lau divis, Shien-Gorr fejedászklán, Jéghasítók, Könnyek Testvérisége, Messeni Fejedászklán, Shakrass Nama'thorr, Shilu-Gorr, Fekete Özvegyek, Shi-shiquan - az alakváltók Szóval Szóló Szövetsége, Káosz-Raddaq fanatikus Végvetői, Uitaires („Feledők”) fejedászklán Káosz-Buulzaab szektájában

#### **„Volt” ádáz ellenségeik:**

Giribichi vértestvériség (8 klán együtt), Árnyékszem fejedászklán, Catarass, Gilssomo klán, Lowrick klán, Oriorden klán, Rog klán



## CSATAMÁGUS



49

A csatamágusok Ynev legtitokzatosabb figurái, bizonyosat csakis az tudhat róluk, akinek sikerült behatolnia egy rejtett erődjükbe. Ám még az itt megszerzett ismeretek sem lehetnek elegendők, hiszen csatamágusok legtöbbje titokzatos, magányos mesterektől szerzi a tudást. Őket pedig igazán csakis azok képesek megközelíteni, akiket ő maga enged közelebb. Mindenüvé testőrök hada kíséri őket, hisz általuk használt mágia a végsőkig kiszipolyozza a testüket, gyakorta okoz testi deformációt, s általában nem teszi lehetővé, hogy akár a legelemibb dolgokat is egyedül végezzék.

Számuk meglehetősen csekély, ám hatalmuk annál nagyobb. Félig már meg is nyerte az ütközetet az, akinek sikerült egy csatamágust a szolgálatába csábítani. Feladatuk az ellenség meggyöngyítése, a stratégiai pontok védelme, avagy koncentrált támadása, illetve a csataterék mana-mentesítése. Ez utóbbira akkor lehet szükség, ha az ellenfél egyébként képes lenne hatékonyabb varázslatok alkalmazására is.

Varázslataikat a közhiedelemmel ellentétben nem mozaikokból formálják, mana-pontjaikat pedig rendkívül különböző módon nyerik vissza. Ennek mikéntjéről általában fel is lehet ismerni, hogy melyik csatamágus mely erődben vagy mesternél tanult. Vannak olyanok, akik a pszi erőiket alkalmazva frissítik fel a hatalmukat, megint mások bizonyos ételek vagy italok segítségével töltkeznek fel újra, stb.

Ennyit általánosságban. Körülbelül ennyit tudhat egy kalandozó a csatamágusokról Ynev földjén. Csatamágusokat erődökben csak három helyen képeznek Yneven: Doranban, Pyarronban és Toronban.

### A csatamágia története röviden

A Godoni birodalom bukása után az ország lakói szétszéledtek Ynev hatalmas kontinensén a szélrózsa minden irányába. A hatalmas birodalom tudománya elveszett, pedig nem egy krónika szól arról, hogy abban az országban szinte mindent mágia mozgatott. Még a csaták legtöbbjét is pusztán mágiával vívták. Főlöszleges lett volna felvonultatni hadseregeket, mert már az első másodpercekben elvérzett volna mindenki. Ennek a hatalmas tudásnak volt birtokában a Godoni birodalom és ez a hatalmas tudás veszett el, mikor Krán aquirjai és démonjai elpusztították ezt az országot.

Ám nem minden megy feledésbe. Azok a varázslók, akik ki tudtak menekülni Godonból, átruházhatták leszármazottjaikra ezt a hatalmas tudást. Az idő múlásával a könyv lapjai megsárgulnak és a tinta





kiszárad. Ez a mágiafajta vesztett értékéből. Már korántsem olyan hatalmas, mint volt, de még mindig iszonyatos erőket képes felszabadítani.

Ynev nagyhatalmi kezdtek figyelni olyan varázshasználókra, akik ezt a mágiaformát használták. Meglátták a kínálkozó lehetőséget arra, hogy előnyre tegyenek szert a harcmezőn. Először Toron gyűjtött be sok csatamágust és nem egy csatában bizonyította, hogy ez jó húzás volt. A csatamágiának az a nagy előnye, hogy gyorsabban tanulható mágiaforma, mint a varázslói mágia és a boszorkánymesteri varázslatoknál gyorsabban lehet bevetni. Ennek ellenére a nagy hadseregekben megmaradtak a varázslók és a boszorkánymesterek, de kisebb létszámú hadseregben, már csak csatamágusok találhatók, sőt egyszerre több is. A csatamágus gyorsabban fejlődik, mint a többi mágiahasználó, hisz gyakrabban van tűzvonalban és nem is nagyon figyel másra.

A mai csatamágusok már felhasználói mágiát űznek és nem látják át a mágia valódi törvényeit. Ez a mágia nagy pusztítást visz végbe rövid idő alatt, de nagyon kiszípolozza a mágus szervezetét. Csak a godoniak tudták, hogyan kell úgy varázsolni, hogy az kevésbé érintse a szervezetet. Minden öt év után egy bizonyos torzulás áll be a szervezetben. (KM dönt, hogy milyen) Ez az ötvenedik életév elérése után felgyorsul, már háromévente áll be valami torzulás. A hatvanadik után kétévente... De a maximumi torzulás évente egy lehet. Ezeket nem lehet hagyományos módon vagy mágiával gyógyítani.

Egy csatamágus látványa korántsem olyan szép, mint egy ilanori pejé, főleg hatvan éves kor fölött. Ezért a legtöbb csatamágus élete alkonyán már csak csatákban vesz részt és oktatja a felnövekvő generációt. Nem nagyon él világi életet, ha él egyáltalán még. Mert a csatamágusok legtöbbször maximum, egészségnyi évvel éli túl az ötven éves kort. Akik többet használják a mágiát, azok jobban megüthetik a bokájukat. Ugyanis a csatamágusok a mágikus kifáradása másképpen történik, mint más mágiahasználóknál. Ők minden öt elvesztett Fp után elvesztenek egy Ép-t az aktuális Ép mennyiségből. Minden ötödik Ép vesztes torzulással jár és minden tizedik Ép veszteségnél öregszik a karakter. Ez úgy történik, hogy egy kategóriát kell ugrania fölfelé az életkor táblázaton.

A csatamágusoknak elég változatos a jellemük, hisz nem mind tanult erődökben, de akik ott tanultak, azok maradéktalanul azonosulnak az ottani eszmével. Gyakorlatilag bármilyen fajta jellem előfordulhat. Ahány csatamágus, annyi jellem. **Csatamágus csak Ember, félelf, kyr és Wier lehet.**

A csatamágus **képességei** a következőképpen alakulnak:

Képesség	Dobás
Erő	3k6
Állóképesség	3k6
Ügyesség	3k6 (2x)
Gyorsaság	3k6 (2x)
Egészség	3k6
Szépség	3k6
Intelligencia	1k6+12+kf
Akaraterő	1k6+12+kf
Asztrál	1k6+12+kf
Érzékelés	1k6+12+kf

#### Harcértékek

Mint a varázslónál.

#### Életerő és Fájdalomtűrés

A csatamágusok életeroje elég gyenge, mert ez a mágiaforma nagyon kiszípolozza a szervezetüket. Ezért Ép alapjuk csak 2. Ehhez jön Egészségük tíz feletti része. Míg fájdalomtűrésük elég nagy a varázshasználókéhoz képest. Fp alapjuk 5. Ehhez jön állóképességük és akaraterejük tíz feletti része, valamint k6+2 pont szintenként.





## Képzettségek

A csatamágus leginkább a harcászat elméleti képzettségeivel van tisztában. Tudnia kell, hogy mit kell varázsolnia, amikor egy csapat alakzatot vált. Esetleg fedezze a mágiával őket, vagy várjon és később használja fel mana-pontjait. Ezen felül jártas gyógyító képzettségekben is, hátha erre is szükség lehet a csatamezőn. Mivel a mágiája könnyen elsajátítható és harci képzettségekre sem fordít időt, magas a kp alapja és még a szintenként kapott érték is magas. Kp alapja nyolc, míg szintenként tíz Kp-t kap, már az első szinten is. Az első szinten a következő képzettségekkel rendelkezik:

Képzettség	Fok/%	Tsz	Képzettség	Fok/%
1 fegyverhasználat	Af	3.	Élettan	Af
2 Nyelv	Af (5, 4)	4.	Herbalizmus	Af
Írás/olvasás	Af	6.	Alkímia	Mf
Sebgyógyítás	Af	6.	Térképészet	Mf
Hadvezetés	Af	8.	Hadvezetés	Mf
Alkímia	Af	9.	Ősi nyelv ismerete	Af
Térképészet	Af			
Pszí (kyr)	Mf			

51



## Fegyvertár

A csatamágusok fegyvertára nem éppen változatos. Sokan nem is használnak fegyvert. Leggyakoribb fegyverük a tör. Egyszerű, könnyen kezelhető fegyver és bárhol elfér. Vértet szinte sosem öltenek, inkább mágiájukkal próbálják megvédeni magukat.

## Különleges képességek

A csatamágusok legfontosabb különleges képessége: a csatamágia használata. A másik különleges képességük a pszí kyr metódusának használata. De nem mindegyik csatamágus ismeri a kyr pszit. Akik nem ismerik a kyr pszit és ezzel együtt az energiagyűjtés diszciplínát, azok a hatalom italával nyerik vissza mana-pontjaikat, mint a boszorkánymesterek. A különbség viszont az, hogy a csatamágusok egészségéből, csak kettőt vesz le. (Az egészség visszanyerését lásd: Et. 70.o.) Az a csatamágus, amelyik a „Hatalom italával” nyeri vissza mana-pontjait, csak a pyarroni pszí-t ismeri mesterfokon. A csatamágusok szintenként 9 mana-pontot kapnak.

## Tapasztalati szint

A csatamágus a boszorkányhoz hasonlóan lép szintet, ezért a boszorkány tapasztalati pont táblázatát használja.



## Csatamágusi mágia

### Sorozás

**Mana-pont:** 38 Mp

**Erősség:** 10 E

**Sebzés:** 1k6/tűzkitörés

**Mágia ellenállás:** nincs

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** 3 kör

**Hatótáv:** 1 km sugarú kör (lásd a leírást)

A varázslattal a csatamágus nagy kavarodást idézhet elő az ellenség soraiban. Ez a mágia akkor hasznos, ha felállt hadrendet akar a csatamágus szétzilálni. A mágus egymás után 3k10 tűzkitörést idéz meg. A tűzkitörések egy 500 méter sugarú gömbön belül jönnek létre. Ennek a középpontját a csatamágus határozhatja meg. Ennek a középpontnak 2 Km sugarú gömbön belül kell lennie. Az ötszáz méterű sugarú gömbön belül a tűzkitörések nagyjából egyforma távolságokban fognak elhelyezkedni. A tűzkitöréseket nem tudja kontrollálni a csatamágus, pontos helyüket nem ő fogja meghatározni, hanem a véletlen, de a kitörések legtöbbje földközébe fog esni. A kitörések különböző időben jönnek létre. A létrejöttük között egy-két másodperc különbség van, vagy annál is kevesebb. Itt a Km-nek kell döntenie. A varázslat hatótávját 10 méterenként 10 mana-ponttal lehet növelni, míg minden újabb k10 kitörésért a csatamágusnak 15 mana-pontot kell költenie.

### Tűzfal

**Mana-pont:** 22

**Erősség:** 8 E

**Sebzés:** k6

**Mágia ellenállás:** nincs

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** 2kör/szint

**Hatótáv:** 500 méter sugarú gömb

Jó kis mágia. A varázslattal inkább pszichológiai hatást lehet gyakorolni a

hadseregre. A varázslat egy 500 méter hosszú láng falat hoz létre. Azonban ez a lángfal átláthatatlan és olyan, mint a pokol. Látványos és elrettentő, bár a fal vastagsága nem haladja meg az egy centit. A varázslat hatására a rohamozó csapatok megállnak, ha még van idő rá. A fal nem okoz nagy veszteséget annak, aki áthalad rajta. De ki mer áthaladni egy olyan tűzfalon, amely lángfellegetek lövő húsztól magasba. A Km joga eldönteni, hogy mit lát a szemközti sereg a tűzfaltól és mit nem. A másik nagy veszélye az, hogy ha rájönnek a turpisságra, akkor azt a csatamágus serege ellen is fordíthatják, ugyanis a csatamágus serege se lát a lángoktól semmit, bár ők tudják már előre, hogy a lángok inkább félelmetesek, mint sem veszélyesek. A varázslattal rohamozó nehézlövességet lehet megtorpantatni, lelassítani vagy elbizonytalanítani. A rohamozók elszántságától függ az, hogy figyelem nélkül átrohannak a falon, vagy pedig megállnak. A helyzetet a Km bírálja el. A fal hosszúságát 10 méterenként 5 mana-ponttal lehet növelni.

### Tűzeső

**Mana-pont:** 25 Mp

**Erősség:** 1

**Sebzés:** 4k6

**Varázslási idő:** 1 kör

**Időtartam:** 1 kör/szint

**Mágia ellenállás:** nincs

**Hatótáv:** 100 méter sugarú kör

A varázslat segítségével a csatamágus tűzesőt idézhet meg. A tűzeső ötven méter sugarú gömbön belül jön létre. A varázslat minden újabb k6 sebzéséhez 6 mana-pontot kell elköltenie. A hatótáv sugarának minden egyes plusz méteréhez 1 mana-pontot kell rááldoznia a csatamágusnak.







### A félelem kupolája

**Mana-pont:** 36

**Erősség:** Tsz

**Sebzés:** nincs

**Varázslási idő:** 1 kör

**Időtartam:** 2 kör/szint

**Mágia ellenállás:** asztrális

**Hatótáv:** 100 m. sugarú gömb (30m sugarú gömb)

A varázslatot a csatamágus egy osztagra mondhatja rá. Így a csapat tagjai fejvesztve menekülnek addig, ameddig a varázslat időtartama tart. Érdeemes a csapat mágiaellenállását egyszerre dobni. (Harminc méter sugarú gömbön belül sok ember tartózkodhat) Eléggé kellemetlen tud lenni a hadvezérnek, amikor a csapatai rohamoznak, majd hirtelen fejvesztve elkezdenek menekülni. Aki harminc méter sugarú gömbön belül tartózkodik arra hat a mágia. A gömb középpontját a csatamágus száz méter sugarú gömbön belül jelölheti ki. Az erősség növelésére nincs mód. A két hatótáv fejenként egy méterrel való megnöveléséhez 1 mana-pontot kell felhasználnia a varázslónak.

### A bátorság hatalma

**Mana-pont:** 19 Mp

**Erősség:** Tsz

**Sebzés:** nincs

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Hatótáv:** 500m sugarú gömb (50m sugarú gömb)

**Mágia ellenállás:** asztrális

**Időtartam:** egyszeri

A varázslattal a csapatok bátorságát lehet visszaadni. A csatamágus tapasztalatnyi szintnyi bátorságot adhat vissza bajtársainak. Az első hatótáv a második hatótáv középpontjának a maximum távolságát határozza meg a csatamágustól. Akik ötven méteren belül tartózkodnak arra mind hat a

mágia. Ez a mágia arra jó, hogy gyengébb katonákat bátorítsunk fel erősebbek ellen.

### Nyilak

**Mana-pont:** 45 Mp

**Erősség:** 33 E

**Varázslási idő:** 2 kör

**Időtartam:** Egyszeri

**Sebzés:** k6

**Hatótáv:** 100 méter sugarú gömb

A varázslat 8k10 nyilat eredményez. Ezek a nyilak olyan gyorsak, mint a hagyományos nyilak. Azonban minden nyíl csak egy irányba haladhat. Nem mehet a fele jobbra a fele balra... Minden nyíl k6 Fp-t eredményez. A nagy mennyiségű nyíl miatt a varázslatkor nem kell dobni célzó dobást. (elég nagy annak a valószínűsége, hogy találni fog☺) A nyilak egyforma távolságban fognak elhelyezkedni egymástól és egyenes vonalon fognak haladni.

### Villámcsapás

**Mana-pont:** 100 Mp

**Erősség:** 80 E

**Varázslási idő:** 10 kör

**Időtartam:** Egyszeri

**Sebzés:** (minimum 5k10 ember, vagy ahogy a KM megítéli)

**Hatótáv:** 50 méter sugarú gömb

Hatalmas erejű villám csap be a földbe. A varázslat iszonyatos erejű pusztítást visz végbe. Harminc méteren belül érezteti hatását. Ugyanis harminc méterre a becsapódástól is kötelesek az ott tartózkodók 1k10-t levonni Fp-ik számából. A helyzet és a sérülések elbírálása a Km dolga. A varázslat után egy napig képtelen varázsolni a csatamágus. A varázslat a FEKETE MÁGIA körébe tartozik. Minden 12 szint felet lévő plusz szint 1k10 -zel növeli a biztosan elhalálozók számát. Semmi mást nem lehet növelni a manapontok segítségével.





## Fagy

**Mana-pont:** 60 Mp

**Erősség:** 55 Mp

**Varázslási idő:** 5 kör

**Időtartam:** szint\*5 perc

**Sebzés:** lásd -20 foknál

**Hatótáv:** 1 Km sugarú gömb/100 méter sugarú gömb

A varázslattal fagy teremthető. A varázslat nagyon elkedvteleníti az ellenfelet a harcától. Képzeld csak el, hogy bőrvértbe öltözött emberek -20 fokos hideggel találják szembe magukat, hirtelen megfagynak a készletek a fegyverek és a nyilak tönkremennek. Ennek beláthatatlan következményei lehetnek, mert amelyik sereg elveszíti az íjászeit az...

## Illúzió

**Mana-pont:** 32 Mp

**Erősség:** 18

**Varázslási idő:** 1 kör

**Időtartam:** k6 nap

**Sebzés:** nincs

**Hatótáv:** 500 méter sugarú gömb

A varázslattal egy hosszú és mély vermet lehet létrehozni a csatamezőn. A vermet csak Illanor lovasai tudják átugorni. Minden más lovas tanácstalan lesz. A varázslatról csak pár méteres közelségben derül ki, hogy illúzió. Tehát érdemes jó előre ellőni a varázslatot, így sok ideig sakkban lehet tartani egész csapatokat.

## Mana-elvonás

**Mana-pont:** 67

**Erősség:** 98 E

**Varázslási idő:** 1 nap

**Időtartam:** szint/1 nap

**Sebzés:** nincs

**Hatótáv:** 1 Km sugarú gömb

A varázslattal manamentesíteni lehet egy 1Km sugarú gömbnyi területet. A területen csak sajátolással lehet visszanyerni manát. Természetesen a papi manára nincs befolyással a varázslat.

A csatamágus ismeri még a „mágia felfedezése” nevű papi varázslatot. Ismeri a mágia szétosztását is ugyanebből a mágiacsoportból. Persze ezek nem szakrális varázslatok, csak minden úgy alakul a csatamágusnál is, mint ahogy azt az Első törvénykönyvbe leírták. Ismeri még a tűzmágiából a hat iskolaformát és a boszorkánymesteri villámmágiát.

## Tűzrobaj

**Mana-pont:** 25

**Erősség:** 2

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Sebzés:** 2k6

**Hatótáv:** 50 láb

**Időtartam:** 1 perc

A varázslat hatására pusztító tűz kezd terjedni egy, a csatamágus által meghatározott pontból kiindulva. 20 fokos körcikkek irányban terjed, irányát, a csatamágus határozza meg. A kijelölt pont bárhol lehet a hatótávon belül. Az így létrehozott tűz körönként 2k6 fp-t sebez mindaddig, amíg el nem éri legnagyobb kiterjedését, azaz az időtartam végét. Ekkor egyetlen lobbanással kihuny, csupán azok a tárgyak fognak továbbra is égni, amelyeket ezen idő alatt meggyújtott. A mágikus tűz minden egyes kör alatt 10 lábnyit halad az időtartam végéig. A kiindulóponttól számított távolság növekedésével a tűz sebzése nem csökken. A varázslat sebzése, hatótávolsága és időtartama külön-külön is növelhető. A sebzés minden újabb k6-tal történő növeléséért 10 Mp-t, a hatótáv minden újabb 10 lábnyi kiterjesztéséért 5 Mp-t, az időtartam 1 körrel való meghosszabbításáért pedig 6 Mp-t





## Földlehelet

**Mana-pont:** 9

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Sebzés:** lk6

**Hatótáv:** 50 láb sugarú kör

**Időtartam:** egyszeri

A varázslat hatására egy, a csatamágus által kijelölt ponton, a föld alatt 3 lábbal bűzhödt pára kezd gyülekezni. folyamatosan morgó hangot hallat, majd 5 körrel a megszületése után a felszínre nyílik és felrobban. A helyén 3 láb átmérőjű gödör keletkezik, kitörése az ezen a területen tartózkodókon lk6 fp,t sebez. A kiáramló forró bűz mérgező hatású. 3. szintűnek számít, semmit sem vagy rosszullétet okoz. Kizárólag olyan helyeken lehetséges létrehozni, ahol semmiféle mesterséges burkolat nem fedi a földet. A hatótávolság minden 10 lábbal történő növeléséhez 5Mp, a sebzés minden újabb k6-jához 6 Mp, a gödör átmérőjének további 1 lábbal való megnagyobbításához 1 Mp szükséges. A mérge szintje újabb mana befektetésével sem növelhető.

## Villámló szél

**Mana-pont:** 15

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Sebzés:** lk10

**Hatótáv:** 50 láb

**Időtartam:** szint/kör

Erős, gyilkos fuvallatot kelt ezzel a varázslatával a csatamágus. A szél 50 láb sugarú gömbön belül jöhet létre, kiindulópontját a varázshasználó határozza meg. Az így létrejövő szélroham rendkívül erős. Az erősítésénél gyengébb tüzeket eloltja, tárgyakat elmozdítja, elsodorja. Iránya a csatamágus, tőle függ, átmérője, vagyis az a "cső", ahol létezik,, 5 lábnyi. Ezen a területen belül szikrázó energiavihar keletkezik, amely lk10 fp-t sebez. A Villámló szél hossza a varázslat erősítésétől függ. 1 E 3 láb hosszú varázslatot eredményez. Minden újabb E 5 Mp-ba kerül, a sebzés 7 Mp,ért lk0-zel, a szél átmérője 1 Mp,ért 1 lábbal növelhető. A hatótáv ily módon nem tolnható ki.



## ILLUZIONISTA



Meglehet minden egészen másként alakult volna, ha... Ám a Dorani Nagytanács P.Sz. 3488-ban a szigorúbb arcát mutatta – már ha van egyáltalán kevésbé erélyes is – a tehetséges adeptusnak, az erv származású Abbelas Thymnalnak. Nevezett beavatott nem először szegte meg akkor a hírneves varázslóiskola belső szabályzatát, s talán neki sem szolgált meglepetéssel, hogy a nagyhatalmú tanács úgy döntött, nem vállalja tovább az Abbelas taníttatásával járó folyamatos rendbontásokat, s útilaput köt az ifjú talpára.

Abbelas hirtelen kívül találta magát a nagy múltú intézet falain, s az sem boldogította, hogy nem ő az első, s aligha az utolsó, akit ilyen-olyan indokkal kipenderítettek onnan. Tanulmányai befejezésére nem akadt módja, s jóllehet magiszterei mindig elismeréssel adóztak tudása és tehetsége előtt, aligha akadt mód, hogy ők vállalják a megkezdett munka befejezését.

Azóta bizonyosan megbánták már. Ki tudja, mire vihette volna Abbelas, ha megszerzi a hatalmat jelképező botot. Egyes vélekedések szerint mindenki jobban járt volna, ha – bosszúból-e vagy csupán kedvtelésből – nem dönt úgy, azért is megmutatja a kőszívű tanácsnak, milyen csiszolatlan gyémántot engedtek ki a kezükből.

Mivel a „komoly” tudáshoz immáron nem volt hozzáférése, úgy okoskodott, hogy a mágia alacsonyabb rendűnek tartott formái között kezd kutakodni. Így bukkant azokra a morzsákra, a tapasztalati mágia azon kincseire, melyeket azután saját szájíze szerint kezdett átalakítani. Miután sikerrel megoldotta elsődleges problémáját, a mindeneket átítató mágikus energiák megkötésének módját, mérhetetlen elszántsággal látott neki, hogy bizonyítsa az őt megtagadóknak. Becsvágy? Magamutogatás? Egyesek szerint – és a legtöbb hozzáértő ezt az álláspontot fogadja el – az egész nem volt más, mint komisz tréfa. Csíny, hogy megcsúfolja, nevetségessé tegye

az elefántcsonttoronyba zárkózó magisztereket. Ha az Illuzionisták mai tevékenységét vesszük górcső alá, be kell lássuk, hogy ez az igazság.

Akár így, akár úgy történt is, Abbelasnak köszönheti az öreg kontinens, hogy ezek a megátalkodott életművészek felbukkantak ösöreg hátán. Mint láthatjuk, örökségük nem túl régi keletű, ám ez az idő éppen elégségesnek bizonyult ahhoz, hogy Abbelas tanítványai mindenüvé beférkőzhessenek. S hogy minden az elképzelései szerint alakulhasson, az egykori dorani adeptusnak arra is akadt gondja. Csakhamar tanítványokat toborzott maga köré, ám minden esetben rendkívül körültekintően járt el.





Kizárólag olyanokat vett szárnyai alá, azokkal osztotta meg tudását, akik hasonló elveket vallottak a világról és annak folyásáról, mint ő. Ha kellett, évekig vándorolt a kiválasztottakkal, míg újabb tanítványt talált a kompániába – hiba volna másként nevezni az ő „varázslóiskoláját”.

Ugyan elsődleges feltételként a megfelelő mágikus érzékenységet jelölte meg, a következők azonban már jóval profánabbak voltak. A választottak inkább számítottak cimborának, semmint beavatottnak. Kivétel nélkül mind – ha finoman fogalmazunk is – az élet vidámabb oldalát részesítették előnyben. Rosszakaróik „csalók és szállhámosok gyülekezetének” aposztrofálták társaságukat, „kiknek dorbézolása és aljas tréfáik nemhogy a köznép szórakoztatására szolgáltak volna – miként azt hirdették –, de egyenesen elborzasztották a jelenlévőket”.

Ha szigorúan ítélkezünk, ez a mai napig sincs másként. A jelenkor Illuzionistái is jobbára világszavargók, egyedül vagy párosával járják a világot újabb és újabb leendő beavatottak után kutatva, s szigorúan ragaszkodnak egykori iskolaalapítójuk végakaratahoz. Abbelas soha nem is akart mást, minthogy a maga világát élve mutasson fűgét „munkásságával” néhai bíráinak. Illuzionistáit szerte szórta egész Yneven – áthágva mindenféle kulturális vagy politikai határvonalat –, hogy azok az ő mágiaelméleti lángelméjének dicsőségét hirdessék mindenütt. Ha bosszúságot akart okozni a varázslók társadalmának, hát sikerült elérnie célját. Minden magára valamit is adó, gőgös mágusegyetem elborzadva kénytelen tapasztalni, megrontott iskolaformáik milyen póriás célokat is szolgálnak. Csupán kevesen akadnak közöttük, akik – ha fintorogva is – de elismerik Abbelas lángelméjét.

Az Illuzionisták ugyanis becsapnak mindent és mindenkit. Fantomképeket, mennyei hangzatokat bűvölnek vándorkomédiás kordéik „színpadára”, csengő aranyakkal fizetnek, melyek később illékony foszlányokra szakadnak, magukat és másokat színleg elváltoztatva robbantanak ki botrányokat, vagy sosem látott szörnyetegekkel ijesztgetik a békés népeket.

Megítélésük két egészen szélsőséges érték között mozog. Akadnak olyanok, akik minden lehetséges eszközzel fellépnek ellenük, mások – néha valóban vaskos – tréfáik láttán inkább csak cinkosan összekacsintanak velük. Nem akarják magukat holmi igazságtevő szerepében feltüntetni (ilyesmi meg sem fordult annak idején Abbelas fejében), packázásaik célpontjai azonban gyakran kerülnek ki a gőgös és pökhendi nemesek vagy az álszent képmutatók népes táborából. Abbelas maga volt az, aki kisebbfajta politikai válságot kavart az Északi Szövetség területén, miután varázslataival sikeresen összegrasztott néhány ereni nemescsaládot.



Hogy a nemtelenek felé gyakrabban mutatják mosolygós arcukat, az inkább annak a számlájára írható, hogy legtöbbjük maga is közülük származik, s vélt vagy valós sérelmeiért mágija segítségével próbál meg elégtételt venni. Ugyanakkor egyikük sem riad vissza a gondolattól, hogy a köznép rovására tréfálkózzon.





Természetükre nézvést megállapítható, hogy ugyanúgy a Káoszt szolgálják, mint Arel vagy Tharr elkötelezett hívei, ámbár az eszközeik és indíttatásuk egészen más tőről fakadnak. Imádják, ha zajlik körülöttük az élet, mindennél többre tartják annak örömeit és zsviját; nem véletlen hát, hogy gyakorta mutatkoznak vásári forgatagokban „színházaikat” hordozó szekereikkel, hogy mindig felbukkannak, ha neszt veszik: valami nagyszabású dolog készülődik.

Megátalkodott csavargók és bajkeverők, akik csak legyintenek a szemforgatókra, szabados gondolkodású világfiak, akik nagykanállal habzsolják az életet, még ha az néha kurtábbnak is bizonyul a vártnál. Bizony gyakorta végzik hóhérkézen egy-egy balul sikerült mutatványuk után, s mindig számolniuk kell azzal, hogy ha lelepleződnek, szembesülniük kell a becsapottak és megkárosítottak haragjával.

Mindez azonban, úgy tűnik, a legkevésbé sem zavarja őket: számukra az élet egyetlen nagy kaland, amelynek egyszer mindenképpen pontot kell tenni a végére.

Képességek	Dobás	Értékek / pontok	
Erő	3k6	KÉ	6
Állóképesség	2k6+6	TÉ	17
Gyorsaság	3k6+2	VÉ	72
Ügyesség	k6+12+kf	CÉ	0
Egészség	3k6(2x)	HM/Szint	6(1)
Szépség	k10+8	Kp/alap	8
Intelligencia	2k6+6	Kp/Szint	8
Akaraterő	2k6+6	Ép alap	4
Asztrál	2k6+6	Fp alap	4
Észlelés	k6+12	FP/Szint	K6

58

### Harcérték

Az Illuzionisták cseppet sem számítanak harcias népségnek. Úgy tartják, ahol nem érnek el sikert mágiájukkal, ott egy éles penge sem sokat segíthet. Mindazonáltal gyakran kell azzal szembesülniük, hogy – varázserejük fogytával vagy annak híján – tengelyt kell akasztaniuk frissen szerzett haragosaikkal vagy a Törvény embereivel. Ilyenkor mégiscsak kénytelenek fegyvert ragadni.

Harcértékeiket tekintve nem tartoznak a kiemelkedő kasztok közé, meglehet csakis a kényszer vitte rá őket, hogy manapság már jobb fegyverforgatóknak számítanak, mint a varázslók. KÉ alapjuk 6, TÉ alapjuk 17, VÉ alapjuk pedig 72. Ugyan előfordul, hogy egyes célzófegyverekkel is megtanulnak bánni, CÉ alapjuk mégis 0. Szintenként 6 Harcérték módosítót kapnak, ebből minden TSz-en egyet-egyét kötelesek TÉ-jükre, illetve VÉ-jükre fordítani.

### Életerő és Fájdalomtűrés

Ezen értékek tekintetében az Illuzionisták nem tartoznak a kivételes képességű kasztok közé. Sem életmódjuk, sem mentalitásuk nem kényszeríti rá őket, hogy különösebb figyelmet fordítsanak rájuk. Más mágiahasználókhöz hasonlóan alacsony értékeket mondhatnak magukénak. Ép alapjuk 4 (ehhez járul még Egészségük 10 feletti része), csakúgy mint az alacsony fájdalomtűrő képességet jelző 4-es Fp alap, amihez (Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti részén kívül) szintenként K6 Fp járul.





## Képzettségek

Hogy kellőképp megfelelhessenek a mindig új és új kihívásoknak, az Illuzionisták meglehetősen jól állnak képzettségek dolgában, noha más, tanulásra fogékonyabb kasztoktól még mindig jelentősen elmaradnak. Kp alapjuk 8, amihez szintenként (már elsőn is) újabb 8 járul. Az Illuzionista karakter az 1. Tapasztalati szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	fok/%
2 fegyver	Af
1 fegyver dobása	Af
Lélektan	Af
Kultúra	Af
Dorbézolás	Af
Hamiskártya	Af
Tánc	Af
Álcázás/álruha	Af
Értékbecslés	Af
Kocsmai verekedés	Af
Mászás	15%
Esés	5%
Ugrás	10%
Zsebmetszés	10%
Lopózás	10%
Rejtőzködés	15%

TSZ.	Képzettség	fok/%
2.	Zsonglőrködés	Af
3.	Hátbaszúrás	Af
4.	Dorbézolás	Mf
5.	Hamiskártya	Mf
6.	Álcázás/álruha	Mf

*Az Illuzionista karakter szintenként további 30%-ot kap, amelyből a fenti képzettség egyikére maximum 10%-ot tehet, de a KM korlátozhatja az elosztást, a megelőző kalandok ismeretében.*

59

## Különleges képességek

Az Illuzionisták elsődleges különleges képessége, hogy képesek az *Illuzió-mozaikok* alkalmazására. Az Illuzionista karakter max. Mp-je minden Tapasztalati Szinten 10-zel növekszik.

Az *Antissjárás* képzettségnél leírtak szerint 40% alapesélyük van arra, hogy fogékonyak a képzettségre.

Mivel a mágiájukhoz szükséges manát közvetlenül az Antissról szerzik, ezért a manaháló esetleges hiányosságai nincsenek rájuk hatással. Csakis az olyan speciális esetek vonatkoznak rájuk is, mint pl.: a mana-túlcsordulás. Azt azonban nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy jóllehet álmaik – s manával való feltöltőségük – során *nem* használják a mana-hálót, minden egyes varázslatuk igenis pusztítja a környéken jelenlévő mágikus energiát.





Képesek arra, hogy egy zavartalan, öt percen keresztül tartó lazító gyakorlat – egyfajta meditáció – segítségével bármikor elalhassanak. Ez a fajta álom nem számít mágikusnak. Fél órányi zavartalan alvás után aktuális Mana-pontjaik száma a max. Mp értékükre áll vissza, függetlenül attól, hogy előtte hány Mana-pontot használtak el. Egy ynevi nap során azonban mindösszesen háromszor képesek ily módon visszanyerni Mp-iket, a negyedik kísérlet eredménytelen marad.

### Tapasztalati szint

Az Illuzionisták az alábbi táblázat szerint lépnek szintet:

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-170	1
171-350	2
351-700	3
701-1500	4
1501-3000	5
3001-7000	6
7001-12000	7
12001-22000	8
22001-52500	9
52501-85500	10
85501-135000	11
135001-175500	12

### Az Illuzionisták fegyvertára

Az Illuzionisták, mint már említettük, távolról sem tartoznak a legharciasabb kasztok közé. Nincsenek csakis rájuk jellemző fegyvereik, ám általánosságban elmondható róluk, hogy inkább a kisebb méretű, könnyebb eszközöket részesítik előnyben. Legtöbbször töröket, rövid kardokat forgatnak, de akadhatnak náluk dobófegyverek is. Komoly, kétkézes gyilkoló eszközöket soha nem vesznek a kezükbe, s ugyanígy ódzkodnak a nehézvértek vagy a pajzsok használatától is.

Minden további szinthez +58500 Tp szükséges.

### Illuzionista mágia

Abbelas Thymnal annakidején – hiszen nem sikerült végigjárnia a varázslóknak kijelölt grádicsokat -, kénytelen volt újszerű megoldások után nézni, hogy mágiaformáihoz megfelelő mennyiségű manát tudjon szerezni. Érdeklődése hamar a misztikus tulajdonságokkal rendelkező Antiss felé fordult, mivel könnyedén belátta, hogy az általa megidézni kívánt tünékeny káprázatok mily szoros kapcsolatban vannak az álmódók fantáziájából született Síkkal. Éveken át tartó kutatások után sikerült kifejlesztenie azokat a meditációs eljárásokat, melyek segítségével közvetlenül az Álomsíkot körülremegő energiaörvényeket tudta manává változtatni.

Ha lehet ilyesmit mondani, ettől kezdve már könnyű dolga volt. Sajátos technikája, a *Mozaikmágia* elvi alapjainak felhasználásával, ahhoz hasonló módon lett képes manipulálni áldozatait.

A KM-ek figyelmébe! Az alább következő mágikus módszer segítségével látszólag valóban minden létrehozható, pontos szabályozása éppen ezért lehetetlen. Ha azonban a józan ész elve alapján vizsgáljuk meg a dolgokat, minden esetben logikusan beláthatjuk, hogy mi az, amire az adott varázslat képes és mire nem.







Az illúziók (önmagukban) semmilyen módon nem képesek sebeket és mentális veszteségeket okozni! Ugyanígy képtelenek bármiféle egyéb mágikus (Pszi) hatás létrehozására is. Ezen hatások eléréséhez mindig valós, létező közreműködőre van szükség, akik az illúzió leple alatt tevékenykednek.

Ráborulhat valakire egy bogrács forró víz, sőt az illető még akár a zubogó vizet is érezheti a kezén, ám az aligha valószínű, hogy az ijedtségen kívül bármi baja is esne.

Abbelas Thymnal hat nagy kategóriát alkotott meg annak idején, a különféle illúziókat létrehozó mozaikok mindegyiket ezek valamelyikébe tartozik. A hat kategória a következő: **Forma, Méret, Idő, Tudat, Érzet és Távolság.** A varázslatokat az Illuzionista varázsigékkel és bal keze által a levegőbe rajzolt változatos színű fényrúnákkal idézi meg. Egy teljes varázslat létrehozásának idő és energia költségét a hat kategória által kiadott Mana-pont összegből és a varázslási idők (Mp igény után feltüntetve) összességéből kaphatjuk meg. Lássuk hát, melyik mit is tartalmaz.

**Forma:** Ide tartozik az az öt mozaik, amely meghatározza egy adott illúzió küllemét. Minden esetben látható megnyilvánulásokról van szó (tehát legalább egy *látvány* mozaikot – lásd később – feltétlenül kapcsolni kell hozzájuk).

*Alapvető forma* – 1 Mp, 1 szegmens – A legegyszerűbb formákat (sík felületek, gömb, fényfolt, szikrák, stb.) kell érteni alatta.

*Egyszerű forma* – 2 Mp, 1 szegmens – Teljesen hétköznapi formák (alma, toll, egyszerűbb bútorok, könyvek, stb.) hozhatók létre általa.

*Közepesen bonyolult forma* – 5 Mp, 3 szegmens – Apróbb részletekkel teli formák (díszes tárgyak, állatok, ruhák, sokszorosán ismétlődő mintázatok – hullámok, búzamező -, stb.) megjelenítésére szolgál.

*Bonyolult forma* – 15 Mp, 1 kör – Részletgazdag, ám egységes formák (apró tárgyak sokaságával telezsúfolt írópult, személyre szóló álca, stb.) hiteles illúzióját hívja életre.

*Rendkívül összetett forma* – 30 Mp, 3 kör – Minden apró részletre kiterjedő látványt (egy belső udvar rózsakertjét, tökéletesen átformázott – alapkövektől a tető repkényéig megváltoztatott – ház külső-belső álcázását, főúri felvonulást, stb.) kell érteni alatta.

**Méret:** Hat mozaikot foglal magába ez a kategória, melyek az illúzió kiterjedéséért felelősek. Nem feltétlenül *látvány* mozaik kiegészítésére szolgál. Ugyanígy kapcsolható *illathoz* vagy *hanghoz* is.

*Parányi* – 1 Mp, 0 szegmens – Gyakorlatilag a szikrától az egérig terjedő nagyságú illúzió követeli meg a varázslatba való beépítését.

*Apró* – 2 Mp, 1 szegmens – Az előzőnél nagyobb, ám egy macska vagy kisebb doboz méretét meg nem haladó nagyságot jelöl ki. Csak egy bizonyos helyen érezhető illatok vagy hallható hangok elengedhetetlen komponense.

*Kicsi* – 3 Mp, 3 szegmens – egy jókora kutyánál nem nagyobb méretű illúzió hozható vele létre.

*Nagy* – 5 Mp, 1 kör – Ez a mozaik szükséges akkor, ha legalább egy ló nagyságú illúziót akarunk létrehozni. Természetesen ebbe a méretbe esik bele az ember is.

*Óriási* – 15 Mp, 3 kör – Egy nagyobb tér, egy ház, egy ágaskodó sárkány illúziója igényli pl. ezt a méretű mozaikot.

*Hatalmas* – 30 Mp, 1 perc – A végeláthatatlan tengertől, az úton kanyargó menetig minden egyéb ide tartozik.

**Távolság:** Ezek a mozaikok határozzák meg, hogy az adott varázslat az Illuzionistától milyen messze jön létre. Az illúziót létrehozhatja ezen a távolságon belül a tér bármely pontján, amit lát, vagy pedig kötheti a távolságon belül tárgyhöz. Ekkor a varázslat létrehozása után, ha a tárgy elhagyja a területet





(távolság szerint, nem láthatóság szempontjából), az illúzió fennmarad, de ha irányítást igényelt, annak kapcsolata végleg megszakad.

*Önmaga* – 0 Mp, 0 szegmens – Minden olyan illúzió, amit a karakter saját magán alkalmaz, nem kerül Mp-be.

*1 láb* – 10 *láb*ig – 1 Mp, 0 szegmens

*11 láb* – 50 *láb*ig – 2 Mp, 1 szegmens

*51 láb* – 100 *láb*ig – 5 Mp, 3 szegmens

*101 láb* – 500 *láb*ig\* – 10 Mp, 1 kör

*Irányított\*\** – 15 Mp, 1 kör

\* Ennél messzebb a jelenlegi ismeretek alapján nem hozható létre illúzió.

\*\* Ezzel a mozaikkal egy előre meghatározott helyen lehet létrehozni a varázslatot. Előzetes feltétele, hogy az Illuzionista korábban járjon a helyszínen. Abban az esetben, ha az Illuzionista nem látja az adott helyszínt, a távolság Mp-igényét is hozzá kell adni.

**Idő:** Az egyik legfontosabb kategória. Természetesen az adott illúzió élettartamát határozza meg.

*1 szegmens* – 1 Mp, 0 szegmens

*1 kör* – 2 Mp, 1 szegmens

*1 perc* – 5 Mp, 3 szegmens

*1 óra* – 10 Mp, 3 kör

*1 nap\** – 30 Mp, 1 perc

\* Minden további nap 10 újabb Mp-ot igényel. Az Illuzionista természetesen a varázslat időtartama alatt bármikor úgy dönthet, hogy megsemmisíti azt.

**Érzet:** Ez a kategória hivatott meghatározni, hogy milyen érzet keljen életre az illúzióban. Ezek a következők lehetnek: hang, látvány, íz, illat és tapintás. Bármelyiket is kapcsolja a varázslatához az Illuzionista, az 1-1 Mp-jába kerül. Egyszerre természetesen többféle Érzet is szerepelhet egyazon illúzióban. 1 Mp-ért (és 1 szegmensért) csak egyszerű érzetek szerepelhetnek a varázslatban pl.: legfeljebb 3-4 színárnyalat, 1-2 íz, egyetlen hang, stb. Bonyolultabb, egészen összetett érzetek létrehozása 3-3 Mp-ba kerül (és 3 szegmensbe). Így akár olyan rézkopogtatós ajtók is életre kelhetnek, melyek sárgaréz kilincse hideg, s a megtévesztett akár órákig is elkopogtathat rajta, vagy tapogathatja – ahelyett, hogy egyszerűen keresztül sétálna rajta.

**Tudat:** A legfontosabb kategória. Segítségével az Illuzionista „életet lehelhet” varázslataiba. Öt mozaik tartozik ebbe a csoportba.

*Öntudatlan* – 0 Mp, 0 szegmens – Egyszerű látvány, hang, illat, stb. Az, hogy létrejön, önmagában nem igényel Mp-t.

*Irányított* – 2 Mp, 1 szegmens – Ezen mozaik segítségével az Illuzionista ellenőrzést nyer varázslata fölött. Folyamatos koncentrációval mozgathatja, irányíthatja annak időtartama alatt; előhívhat belőle olyan mozaikokat, melyeket beleépített ugyan, ám azok nem fedik fel magukat azonnal. Így szólalhat meg egy illatozó rózsa, hogy azután – egy másik illat-érzék működésbe lépésével – dögszagot kezdjen árasztani. Így sétál a kiválasztott álca együtt a mágia létrehozójával, vagy kel életre a karddal hadonászó városőr helyén egy szörnyeteg. *Ha a koncentráció megszakad – az Illuzionista megsérül, abbahagyja az összpontosítást, stb. – az illúzió is megszűnik engedelmeskedni.*





*Megszelídített* – 5 Mp, 3 szegmens – Ez a mozaik teszi lehetővé, hogy az időtartam alatt az illúzió engedelmessé váljon azoknak az egyszerű parancsoknak – az egyszerűség kedvéért legfeljebb három darab, öt-hat szóban kimondható gondolat parancsnak – melyekkel létrehozója megbízza. Így nyílnak ki a már említett ajtó nyikorogva, ha lenyomják a kilincset, kezd sutyorogni a falikút, ha elmennek előtte, stb.

*Átruházott* – 10 Mp, 3 szegmens – Ezzel a mozaikkal válik lehetővé, hogy az Illuzionista másra ruházhassa egy adott illúzió irányítását. Mindenben megegyezik a 2 Mp-os változattal, csupán az a különbség, hogy nem a létrehozója, hanem egy általa meghatározott személy koncentrációjának fog engedelmessé válni. A célszemélynek a varázslat elmondásakor jelen kell lennie.

*Önálló* – 30 Mp, 3 kör – Nem más, mint egy önálló tudattal felruházott illúzió. Egyetlen esetben sem jelenthet azonban bármiféle intelligenciát! Az illúzió egyszerűen az előre meghatározott „feladatait” fogja végrehajtani. Nem küldhető előre felderíteni és jelenteni, s az alkotója sem használhatja annak – nem létező – érzékszerveit. Megalkotásakor az Illuzionista tíz-tizenöt gondolatai parancssal határozza meg annak későbbi szerepét. Így készülhetnek olyan varázslatok, melyek egy konkrét személy megjelenésekor kelnek csak életre -, s az időtartam ettől a pillanattól fogva veszi csak kezdetét! -, s bizonyos (jó előre megfogalmazott) kérdésekre akár válaszolhatnak is. Ezzel a módszerrel akár egy egész kísértetkastély is megelevenedhet. Mindennek csupán az Illuzionista hatalma szab határt.

### Az illúziók természetéről

## 63

Mivel az illúziók értelmezése és kijátszása nem kevés vihart kavarhat, érdemes jó előre tisztázni bizonyos dolgokat. Ezen mágiáforma csupán *elhiteti* áldozataival, hogy amit látnak, hallanak, az valóságos. Egyszerűen *becsapja* azok érzékszerveit. Nem *mentális operáció*, azokhoz semmi köze nincs. Sőt nem képes olyan érzeteket sem kelteni, amelyek megfelelő receptorok híján észlelhetetlenek. Egy vak nem fogja látni a legjobban sikerült illúziókat sem, akinek béna, érzéketlen a keze, nem tapinthatja meg őket, bármilyen jól is vannak „összeállítva”. Továbbá az Illuzionista csak olyan érzékszervekre ható érzeteket tud formát adni, amilyenekkel maga is rendelkezik. Ha nincs infra- vagy ultralátása, fogalma sem lesz ezen érzékek érzeteiről, ha pedig nem rendelkezik egy kutya vagy egy ork kifinomult szaglásával, akkor képtelen számukra a szagokat életszerűen gazdag részletességgel kidolgozni.

Valamirevaló hordozó nélkül a legjobban megkonstruált varázslatok sem érnek – az esetek többségében – semmit. Hiába gyönyörűsége egy arany pénz látványa vagy tapintása, ha nem kötik valamihez, vagy nem irányítják, csupán abban a pozícióban lebeg, ahol létrehozták – egészen az időtartam elmúltáig. Ha azonban egy rossz gombra vagy lapos kavicsra mondják rá, a legélesebb szemű kocszmárost is be lehet csapni vele. Bármikor boroskupát varázsolhatunk egy asztalra, ám ha azt akarjuk, hogy a kezünkkel együtt mozogjon, ügyeljünk arra, hogy ezt is megtegye (koncentráció).

Egy degeszre tömött zsákról soha nem fogjuk tudni elhitetni, hogy valójában egy kard, lévén egyszerűen „lelóg” az illúzióról. Célszerűbb olyan méretű képpel leplezni, amely jobban megfelel a méreteinek. Legyen például belőle egy vaddisznótetem, garantált lesz a meglepetés!

*Egy illúzióval soha nem tudjuk megváltoztatni valaminek az anyagi minőségét!* Lehet, hogy a szemünk és a kezünk bedől a látszatnak, de ettől az még illúzió marad. Egy tarisznya soha sem lesz hirtelen mázsás súlyú, mint ahogy valójában kővé vagy vasforgácsná sem változhat.





Az illúziókat ugyan a fény láttathatja velünk, ám azok tulajdonságaiból fakadóan inkább olyan módon, hogy körülfolysza, megrajzolja őket. Következésképpen az illúzióknak nincs árnyéka sem, ezért ha tökéletes munkát akarunk végezni, arról külön kell gondoskodni. Ez persze egyáltalán nem könnyű. A KM az így felmerülő gondokkal mindig számoljon – és amellet, hogy ez sok plusz Mp-ba kerül – nagyban növeli a lelepleződés veszélyét is.

Láthatatlanság nem hozható létre az illúziók segítségével, csupán áttetszőség. Azaz hiába akarunk mi eltűnni a kíváncsi tekintetek elől, ezt csak úgy valósíthatjuk meg, ha valamivel eltakarjuk magunkat. Az illúziókat célszerű háromdimenziós, kivetített képekként kezelni, ahol a vetítő szerkezet maga az Illuzionista. Jobban megérthető és elfogadható ezáltal.

Lehetséges ugyan egyes érzékszerveket – elsősorban a látást – eltompítani általuk, ám egyetlen esetben sem lehet bárkit is megfosztani az adott érzékszervétől. Ez ugyanis már valamilyen *mentális operáció* lenne és az illúziók – természetüknél fogva képtelenek erre. Hiába bűvölünk is bárki fejére illúziózsákot, vagy koromsötétséget, csupán *akadályozni* tudjuk majd vele, megvakítani nem! A szeme változatlanul – és hibátlanul fog működni, legfeljebb jóval homályosabban fog látni – s mihelyt rádöbben, hogy egy alapvetően lehetetlen szituációba került, a TME azonnal működésbe lép. Ebből következik, hogy senkire sem lehet illúziót mondani, *annak beleegyezése nélkül*. Ha ez mégis megtörténik és az illető erre rájön – amire ugye meglehetősen nagy esélye van, hiszen egy csapásra valami rendkívül furcsa dolog történt vele – két Tudatalatti Mágikus Ellenálláspróbára is jogosult (azaz normál Asztrál és Mentál próbát tehet -1-es módosítóval a varázslatok erősítése miatt). Ha bármelyik is sikerrel járt, Személyes Aurája segítségével széttepi a varázslat azon részét, ami az aurájába esik. Ha kudarcot vall, kénytelen magán megtűnni az illúziót, míg azt akár a létrehozója, akár más meg nem szünteti vagy annak időtartama le nem jár. Hiába tudja, hogy káprázat, hiába „nem hisz benne”, attól az még létezik, bármennyire is zavarja adott esetben. Az ilyesmi nem hit, sokkal inkább mágiatechnika kérdése.

64

Ezen varázslatok E-je egységesen 2, s ez nem is erősíthető. Ennek megfelelően *Destrukciónal* vagy *Mágia szétozlatásával* is könnyedén tönkretelhető.

Mivel az illúziókkal nem lehet közvetlen módon senkit sem megsebezni, talán néhány játékos azonnal le is mond a használatukról vagy kipróbálásukról. Hiba lenne azonban alábecsülni azokat a lehetőségeket, amelyeket a szemfüles és gondolkodó karakterek előtt megnyitnak. Az Illuzionisták – részint a kaszt történetéből és mentalitásából fakadóan is – meglehetősen színes egyéniségek, mágiajuk pedig kimeríthetetlen tárházat nyit meg a gondolkodni, ravaszkodni szeretők előtt.

Forma	Méret	Távolság	Idő	Érzet	Tudat
Alapvető	Parányi	Önmaga	1 szegmens	1 egyszerű	Öntudatlan
1 Mp / 1 s	1 Mp / 0 s	0 Mp / 0 s	1 Mp / 0 s	1 Mp / 1 s	0 Mp / 0 s
Egyszerű	Apró	1-10 láb	1 kör	1 összetett	Irányított
2 Mp / 1 s	2 Mp / 1 s	1 Mp / 0 s	2 Mp / 1 s	3 Mp / 3 s	2 Mp / 1 s
Közepesen b.	Kicsi	11-50 láb	1 perc	-	Megszelídített
5 Mp / 3 s	3 Mp / 3 s	2 Mp / 1 s	5 Mp / 3 s		5 Mp / 3 s
Bonyolult	Nagy	51-100 láb	1 óra	-	Átruházott
15 Mp / 1 kör	5 Mp / 1 kör	5 Mp / 3 s	10 Mp / 3 kör		10 Mp / 3 s
Rendkívül ö.	Óriási	101-500 láb	1 nap	-	Önálló
30 Mp / 3 kör	15 Mp / 3 kör	10 Mp / 1 kör	30 Mp / 1 perc		30 Mp / 3 kör
-	Hatalmas	Irányított	+1 nap	-	-
	30 Mp / 1 perc	15 Mp, 1 kör	+10 Mp		



## PSZI-MESTER

„... A farkasnak agyari vannak, a byzonnak kétölnyi, éles szarvai – az ember mégsem tanulta meg használni a fegyvert, mellyel felruházta a természet. Márpedig az utolsó órában járunk, hogy megragadjuk ezt a fegyvert, és Napnyugat, a Sötét Ország felé fordítsuk.

Ideje van a látásnak. Akik vakok maradnak tulajdon gyengeségeikre, a vakságukba pusztulnak majd bele – és amikor az Örök Város sorsa a tét, nem engedhetjük testvéreim, hogy lehunyjuk a szemünket.

Számosan szóltak már arról, hogy a Sötét Ország kopár vidékein az időnél is vénebb, szinte halhatatlan ősfajzatok tenyésznek, de nem hittünk a híradásoknak. Könyvtárak mélyén százánál is több töredéket őriznek Godonról, amelynek pusztulnia kellett, csak mert óvatlan merészséggel tört egy tiltott tudás felé. Senkit nem érdekelt egy elfeledett birodalom kudarca.

Nem tudtuk, hogy a mi időnk is kimérték már. Nem hittük, hogy a történelem megismétli önmagát, hogy Krán mindig elpusztítja vetélytársait. Lar-dor mágiszterei olvasták a godoni töredékeket, meg is említették olykor, de csak afféle érdekességként, hogy felkeltsék az adeptusok figyelmét.

A Dúlásig el sem tudtuk képzelni, hogy Pyarronnak, az emberbirodalmak legdicsebbjének méltó ellenfele akadhat a Délvidéken.

Látnunk kellett a csillogó nyálkaszőnyegen lebegő, fényfaló korcsfajzatokat, hallanunk kellett a látóhatáron túl meghasadó várfalak roppanását, és érezniünk, amint a kerékbe tört idő süvöltve repeszi meg a valóságot, hogy rádöbbenjünk: az ártatlanság korának vége.

65

A farkasnak agyari vannak, a byzonnak kétölnyi, éles szarvai – a mélységből felbugyorgó aquir szörnyeknek pedig hatalmuk, amely gyilkos örvényként seper végig az élőkön és egyetlen szóval kettéhasítja a szekérsínt, habarcsolt gránitfalat.

A jövő nem az acél és nem a mágia ideje lesz. Hitvány, lomha vasakkal nem árthatunk olyan fajzatoknak melyek gyorsabbak annál, hogysem a szem követni tudná. Sziklavetőink és katapultjaink mit sem érnek a szörnyek ellen, melyek egyetlen ökölcsapással zúzzák be Carruchal tornyának varázskapuit. Büszke mágiánkról a történelem bizonyította be, hogy annyit sem ér, mint a gyermek fakardja, mellyel az ébredő kígyósárcány barlangja előtt hadonászik.

Az új időkben újfegyverre van szükség – olyanra, mellyel a védtelen oldalukon sújthatunk le az aquirokra. Az óidők hosszúéletű fenevadjai szörnyek, testvéreim: nem ismerik az elme kristálytisztá erejét. Az ember azonban más, merem remélni, nemesebb és többre hivatott, mágiszter urak. Ma még tízezerből talán ha egy születik közülünk, aki fegyver lehet a mélység bestiái ellen. Lehet, hogy egy sem, de ha léteznek valahol, meg kell találnunk őket.

Ha megkapom a lehetőséget, megmutatom az utat, amellyel mesteri szintre fejleszthetjük a gondolat erejét. Kiképezem az elme harcosainak új nemzedékét, akik láthatatlanul vegyülnek majd el az emberek tömegében. Kardot nem forgatnak, páncélra nem lesz szükségük – de amikor eljön az idő, megvetik a lábukat és visszavágnak, hogy a láthatatlan szférák beleremegnek.

Kérem a Fehér Páholy támogatását az iskola megalapításához. Ha nem indulunk el az új úton, sosem tudhatjuk meg, hova vezet.

„Nagyon kevés az időnk.”

Az idős Artemius Horna del Akka,  
a Titkos Testőrség rendfőnökének  
a Fehér Páholyhoz intézett beszéde  
a Siopa iskola újjáépítéséhez





Korokkal ezelőtt, mikor a mágia hihetetlenül erős volt Yneven, értelmetlennek tűnt volna egy megerőltető, elmét próbáló pszionikus iskola megalapítása. A Hetedkor végére azonban intő jelek tűntek fel, melyek a mágia hatalmának meggyengülését vetítik előre, olyannyira, hogy egy belső szellemi - lelki - erőket mozgósító metódus hatékonyságában elérheti az egyes mágiatudorok által elnyerhető tudást.

A pyarroni Dúlás vérrel és halállal tanította meg a pyarronitákat, hogy az ember által kidolgozott mágikus metódusok nem vehetik fel a versenyt az ősfajok hatalmával. A tapasztalatokból okulva a Délvidéken ezért megvetették egy olyan pszionikus iskola alapjait, mely minden eddigi iskolaformánál erősebbé válhatott. Az eredményességhez vezető út döntő lépése volt, hogy a Pszi használatát nem rendelték alá sem a harci eredményességnek - mint például Tiadlan harcművészei -, sem a mágiának, mint a kyr metódust követő varázstudók.

A pszi-mesterek az elme energiáit sokkal hatékonyabban tudják felszabadítani és munkára fogni. Képességeik bármely más - hagyományos - pszi alkalmazó számára természetfeletti tünhetnek, de ezen nincs mit csodálkozni. Míg a többi iskola használói számára a pszi csupán eszköz, út valamilyen cél eléréséhez, addig a pszi-mesterek szemében ez jelenti az egyetlen és végső célt. Roppant büszkék tudományukra, a többi pszi-alkalmazót csendes, lekezelő elnézéssel szemlélik, azonban - szervezeti hagyományaikból adódóan - mindig udvariasak és tisztelettudóak. Ebből adódóan hajlamosak a tekintélyelvű magatartásra, így hát ha valakit elfogadnak vezetőjükül, feljebbvalójukul, annak szavát szentírásnak tekintik, akár az életüket áldoznák érte. A

pyarroni eszmékhez híven a pszi-mesterek egyenesek, becsületesek és igazságszeretőek - elvtelen vagy erkölcstelen pszi-mester ritkább a fehér hollónál.

Végezetül nem szabad elfeledkeznünk arról, hogy a rend létrehozói különleges testőrök számára dolgozták ki az ismeretanyagot, ezért a pszi-mesterek nem igazán kezdeményezők, magatartásukra inkább passzív, ámde azonnali válasz-cselekvési készség a jellemző.

Egy viszonylag újabb keletű, kevésbé elterjedt kaszt a Pszi-mester. Története mindössze pár évtizedes. A kizárólagosan Pszialkalmazásokat oktató, különleges felkészítést biztosító oskolát a P.sz. 3618-ban hozták létre Pyarronban. Alapítását maga a legfelsőbb Papi Szék rendelte el és bízta Artemius Horna del Akka, a pyarroni Titkos Testőrség vezetőjére.

Valójában már az iskola ötlete is Horna del Akkától származott, aki fél évszázadon keresztül küzdött azért, hogy az irányítása alatt szolgáló testőrség tagjai számára a lehető legjobb kiképzést biztosíthassa.





Köztudomású, hogy a pyarroni diplomácia igen aktív – különleges megbízottjai, küldöttei majd mindenütt megtalálhatóak és gyakorta roppant kényes ügyekben is képviselniük, érvényesíteniük kell az Államszövetség érdekeit. Faladatuk még abban az esetben sem mindig veszélytelen, ha szolgálatteljesítésük helyén hivatalosan tiszteletben tartják a követi sérthetlenség elvét, ráadásul számtalanszor megtörténik, hogy civilizálatlan, fél-vad népcsoportokkal, vagy a világra fittyet hányó kényurakkal kerülnek szembe, akiknél még a szokásban van a „rossz hír hozójának karóba húzása”. A különböző rendű és rangú követek éppen ezért – ha tehetik – népes kísérettel járnak, melybe természetesen beletartoznak a személyes biztonságukat szavatoló testőrök is. A pyarroni Titkos Testőrség tagjai az Államszövetség legmagasabb rangú, legjobb képzett – éppen ezért leginkább féltett és megbecsült – diplomatáit hivatottak védeni úgy, hogy erről a védelemről a külvilág lehetőleg ne szerezzen tudomást. Ezek a különlegesen felkészített testőrök az álcázás nagymesterei: a követi kíséretben írnokeként, titkárként, inasként, olykor szeretőként szerepelnek, valódi feladatukat gyakran védencük is csak a veszély pillanatában ismeri fel. Számtalanszor bevált ez a stratégia, a Titkos Testőrség óriási elismerést vívott kis, s a Fehér Páholy tanácsulésein a szervezet első emberének szava egyre nagyobb súlyt kapott.

67

Horna del Akka legnagyobb problémájának azt tekintette, hogy azokban a különösen kényes helyzetekben, amikor a követ legfeljebb másodmagával, fegyvertelenül kénytelen tárgyalóasztalhoz ülni, ki van szolgáltatva a vendéglátójának, mert egyetlen testőr nem lehet képzett a mágiahasználatban és a pusztakezes harcban egyformán kielégítő mértékben. Márpedig gyakran még ez az ideális állapot is elégtelennek bizonyulhat. Jó néhányszor előfordul, hogy a tárgyalás sajátosságai folytán a fogadóterem ajtajában különböző hagyományokra, törvényekre hivatkozva elveszik a fegyvereket, míg odabent óriási hatalmú védővarázslatok akadályozzák a mágikus tevékenységet, amelyek kikerülésére csak a házigazda varázslói képesek. Ilyenkor csekély segítség a követi testőr pusztakezes harcban szerzett jártassága: a túlerő és az ellenséges mágiahasználók – még ha jelentős véráldozat árán is – győzedelmeskedhetnek. Különösen veszedelmesnek ítélte del Akka a mentál- és asztrálmágiát, amely segítségével nem csak a testőr tehető ártalmatlanná, de a követet is olyan megállapodás szentesítésére vehetik rá, ami ellenkezik az Államszövetség érdekeivel.

Végül a Pszi-energiák kiaknázása jelentette a megoldást. Elképzeléseit kezdetben fenntartásokkal fogadták megvalósíthatóságuk okán, Horna del Akka viszont nem tárgyalt. Minden befolyását latba vetve kijárta a Papi Széknél, hogy a Fehér Páholy legnagyobb mesterei foglalkozzanak a kérdéssel, s miután meggyőzte a feladat fontosságáról Arcus Siopát, a Pszi tudományának Ynev szerte legelismertebb lángelméjét, már nyert ügye volt. Így is majd húsz évbe telt, mire del Akka számára elfogadható – nem csupán elméleti, hanem oktatható gyakorlati – megoldások születtek. Arcus ötvözte a Slan út, a Pyarroni módszer és a titkos dzsenn Pszi-tanokat. Egyes vélekedések szerint a dzsennnek a nem kevés támogatásért cserébe voltak hajlandók mentalistáik segítségét és jártasságát alkuba bocsájtani. Azt biztos, hogy a mentáltesteket és azoknak lehetőségeit náluk senki nem ismeri jobban. A végeredmény fényesen igazolta a rendfőnök igazát. Az új Pszi-alkalmazások minden várakozást túlszárnyaltak és olyan fegyvert adtak a Titkos Testőrség kezébe, amiről mindezidáig álmodni sem mertek.

Igaz, az új tanok elsajátításai minden elképzelést felülmúlóan nehéznek bizonyultak, ráadásul olyan adottságokat igényeltek, amilyenrel jó, ha minden tízezeremberről egy rendelkezik, de Artemius Horna del Akkát ezek a körülmények egy cseppet sem zavarták. Az Államszövetség hatalmas, sokan lakják, van honnan válogatni a tehetséges gyermekeket. Mert valóban, nem elegendő a született tehetség, még a legjobb adottságú emberporontyoknak is huszonöt évébe telik, mire megtanulja a Pszi használatának új módszerét.





Hála a Pszi-mesterek megjelenésének, a Titkos Testőrség hamarosan minden idők egyik legrejtélyesebbnek és leghíresebbnek tartott szervezetévé vált, tagjai köré legendákat szöttek és a pyarroni diplomaták nagyobb oltalomban érezhették magukat, mint azelőtt bármikor. Elképesztő történetek, híresztelések kaptak szárnyra, az Államszövetség testőreiről, a mendemondák pedig megtették hatásukat: ritkaság számba megy, hogy bárkinek eszébe jusson ujjat hízni egy pyarroni követtel.

Pyarron egészen a Dúlásig sikeresen megőrizte titkát. Ó-Pyarron pusztulásával a Titkos Testőrség tagjainak, tanárainak jelentős része is odaveszett, így fordulhatott elő, hogy mikor ismét felépítették a rendházat az új fővárosban, a tanítványok kiválasztásában kevesebb körültekintéssel jártak el. Bizonyosan tudjuk, hogy mind a Via Sheen-i embervadászklánnak, mind pedig a toroni Ikreknek sikerült egy-egy gyermeket bejuttatni a Pszi-mestereket képző iskola falai közé, akik miután maradéktalanul elsajátították a módszert, hazaszöttek megbízóikhoz. Ugyancsak híre kelt, hogy három képzett Pszi-mester is összekülönbözött Tamrad Viodo rendfőnökkel, aki a P.sz. 3690-es esztendőktől vezetője a Titkos Testőrségnek és a majdnem véres összecsapásba torkolló vitát követően elhagyták nem csak a rend kötelékeit, de az Államszövetség területét is. Állítólag ketten Északon fogadtak tanítványokat maguk mellé, a harmadikukról pedig az a hír járja, hogy Shadonban telepedett meg.

Képességek	Dobás	Értékek / pontok	
Erő	3k6	KÉ	8
Állóképesség	3k6	TÉ	16
Gyorsaság	3k6 (2x)	VÉ	71
Ügyesség	3k6 (2x)	CÉ	0
Egészség	3k6 (2x)	HM/Szint	4(1)
Szépség	3k6	Kp/alap	4
Intelligencia	k6+12	Kp/Szint	4
Akaraterő	k6+14	Ép alap	4
Asztrál	k6+12	Fp alap	3
Észlelés	k10+8	FP/Szint	K6
		ψp alap	8
		ψp/Szint	7

68

### Harcérték

A Pszi-mesterek nem tanulnak hagyományos eszközökkel – azaz fegyverrel vagy pusztakézzel – harcolni, a küzdelemnek e formái számukra érdektelenek, a fizikai harccal csak olyan gyakorlatok folytán kerülnek kapcsolatba, amikor az ezzel kapcsolatos védekezésre oktatják őket. Harcértékeik – a Kezdeményező Értéküktől eltekintve – roppant alacsonyak. KÉ-alapjuk 8, TÉ-alapjuk 16, VÉ-alapjuk 71, CÉ-alapjuk pedig 0. A felsoroltak között minden Tapasztalati Szinten további 4 Harcérték módosítót oszthatnak szét, amiből 1-et 1-et TÉ-jük és VÉ-jük növelésére kötelesek fordítani.

Mivel álrühában jelenlévő testőröknek tanulnak, a Pszi-mesterek külön gyakorolják a gyors közbelépést védenek érdekében. Amennyiben más 1 szegmenses pszi vagy varázslattal szemben kell kezdeményezniük, +10 KÉ-t kapnak erre a dobásukra. Ez kizárólag az általuk használt, legfeljebb 1 szegmens összpontosítási idővel rendelkező diszciplínákra igaz és kizárólag akkor, ha egyetlen célpontra összpontosít.







## Életerő és Fájdalomtűrés

A kaszt tagjai számára az elme edzése a legfontosabb, saját testük karbantartására nem fordítanak nagyobb gondot, mint bármely ynevi átlagpolgár. Éppen ezért nem különöseben szívósak és a fájdalmat sem megszokásból tűrik, hanem diszciplínák segítségével. Így Ép-alapjuk mindösszesen 4 (ehhez Egészségük 10 feletti része járul), Fp-alapjuk pedig 3, amihez (Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti részén kívül) Tapasztalati Szintenként még K6 Fp adódik (már az 1. szinten is).

## Képzettségek

Gyakorlatilag a Pszi-mesterek sajátos tudásukon kívül semmi máshoz nem értenek. A fegyveres harc elsajátítása éppolya idegen tőlük, mint a mágia bármely formájának tanulása. Már gyermekként hozzászoktatják őket, hogy minden problémát elméjük energiáinak segítségével oldjanak meg – tehát számukra ez a természetes. A tanulásuk nem csak roppant hosszú, de igen fáradságos és célirányos is, mellette szinte semmi idejük nem marad egyéb – komoly elmélyülést igénylő – tudás megszerzésére. Ráadásul egy Pszi-mester, hogy tudati energiái ne csökkenjenek, minden nap, ha csak lehetősége van rá, tréningezi elméjét különböző speciális gyakorlatokkal (akár egy Harcművész, aki formagyakorlatokat végez), s ez éppen eléggé megterheli ahhoz, hogy ne akarjon valamely nehezebben elsajátítható ismeret megszerzésével bajlódni. Ezzel magyarázhatók alacsony Kp értékei. Kp alapja 4, amihez Tapasztalati Szintenként (már 1. szinten is) további 4 Kp járul.

69

A Pszi-mester karakter az 1. Tapasztalati szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	fok/%	TSZ	Képzettség	fok/%
Pszi	Siopa*	3.	Lélektan	Mf
2 nyelv	Af/5,4	5.	Álcázás/álruha	Mf
Írás/olvasás	Af	8.	Etikett	Mf
Álcázás/álruha	Af			
Etikett	Af			
Lélektan	Af			
Legendaismeret	Af			
Történelem ismeret	Af			

*\*Pszi pontjai első szinten 8 alap, és minden további szinten ehhez 7 járul.*

## Különleges képességek

A Pszi-mesterek elsődleges különleges képessége a Siopa rendszerű pszi használata, amit kifejezetten az emberi elme kiaknázására dolgoztak ki. Ennek megfelelően csak ember, illetve ahhoz nagyon hasonló mentálistest szerkezettel rendelkező fajok képesek elsajátítani.

A Pszi-mesterek képesek elméjüket felfrissíteni, feltölteni egy egyedi meditációs technikával. Az öt körig tartó transz alatt, ami alatt minden szempontból sebezhető, a külvilág történéseire nem képes figyelni, csak Statikus Pajzsai működnek, mozogni, bármit cselekedni képtelen. Bármilyen fizikai támadás (VÉ-je ekkor 0) kétszeres sebzést okoz neki és azonnal kilöki a transzból, és a  $\Psi$ -jai sem térnek vissza. Az ötödik kör végén aktuális  $\Psi$ -jainak száma a max.  $\Psi$ -jainak felével lesz egyenlő. A módszer alkalmazása azonban jelentős mértékben kiszipolyozza az elmét, így egy nap (5 órányi alvásonként) legfeljebb 3 alkalommal végezheti el.





Ha a rendelkezésére állónál többször próbálja meg a transzot, úgy az ötödik kör lejárta után nem történik semmi, viszont a transz alatt ugyanúgy érvényesek rá a negatív megkötések (cselekvésképtelenség, kétszeres sebzéselszenvedés).

### Tapasztalati szint

A pszi-mesternek képességei fejlesztése rengeteg időt emészt fel. Ahhoz, hogy Tapasztalati Szintet lépjen sok gyakorlásra van szüksége, azaz sok Tapasztalati Pontot kell összegyűjtenie, mind alacsony, mind magas TSZ-en, az alábbiak szerint:

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-220	1
221-442	2
443-950	3
951-2000	4
2001-4500	5
4501-9000	6
9001-16000	7
16001-32000	8
32001-65000	9
65001-120000	10
120001-170000	11
170001-240000	12



70

Minden további szinthez +65000 Tp szükséges.

### A Pszi mester fegyvertára

Mint az előzőekből kiderült, a Pszi-mesterek kerülnek a fizikai harc minden formáját. Gyakorlatilag nem is igen tanulnak meg fegyverekkel bánni, ha mégis valamelyikük ilyesmire vetemedne (örzött személy körül eljátszott szerep okán), akkor csak könnyű, egykezes szűrő- vagy vágófegyverek jöhetnek szóba. Páncélt, vértzetet és pajzsot egészen bizonyosan nem hordanak.

### Siopa-rendszerű pszi

A Pszi-mesterek tudományát Arcus Siopáról, a P.sz. XXXVII. század elején élt mágiaelméleti és Pszi tudományi zseniről, az új Pszi alkalmazás megalkotójáról nevezték el. A rendszer a Pyarroni módszer és Slan-út kombinálásából alakították ki és fejlesztették tovább. Az agyi energiák felhasználásának szempontjából jóval fejlettebb bármelyiknél, igaz elsajátítása is összehasonlíthatatlanul nehezebb. A Siopa-rendszer alapjai természetesen megegyeznek az egyéb Pszi alkalmazásokkal, de a pontos tervezéssel továbbfejlesztett módszer végeredményében annyira különbözik a hagyományos alkalmazásoktól, hogy az azokban járatosak még csak elképzelni sem tudják, miképpen működik.

A rendszer lényege a hatékonyság. A Pszi-mester jóval több tudati energiát tud felszabadítani és azt sokkal magasabb hatásfokkal hasznosítja. A többi energiáról a  $\psi$ -ok magasabb száma árulkodik. A magasabb hatásfokról az, hogy minden Pszi-mester által alkalmazott – a hagyományos iskolák





valamelyikéhez tartozó – diszciplína erősítése (hacsak a tételes felsorolás másként nem rendelkezik), az alábbiak szerint módosul:

**Általános diszciplínák** esetén ugyanannyi  $\Psi$ p-ért 2x Erősség, 2x Időtartam

**Slan-diszciplínák** esetén ugyanannyi  $\Psi$ p-ért 2x Erősség, 1x Időtartam

**Kyr-diszciplínák** esetén ugyanannyi  $\Psi$ p-ért 2x Erősség, 1x Időtartam

A Pszi-mesterek által alkalmazott módszer elsősorban a testőri feladatok minél tökéletesebb ellátására lettek kidolgozva, így legtöbb diszciplína közvetlen támadó vagy védelmi céllal készült. A Pszi-mester Statikus Pajzsa senki számára sem rombolható le, míg ő – ha bírja  $\Psi$ p-al, bárki pajzsait elpusztíthatja. Ugyanakkor a Pszi-mesternek lehetősége van a lerombolhatatlan Statikus Pajzsot máson is felépíteni, az azonban egy nap elteltével magától lebomlik.

Ugyancsak a Siopa-rendszer sajátossága, hogy a Pszi-mester TSz-ének megfelelő számú diszciplínát egyszerre, egyidőben, akár TSz-ének megfelelő számú személyen is tud alkalmazni. Ezzel együtt egy személyre egy időben egyszerre csak egy diszciplína alkalmazható. A felhasználandó diszciplínák  $\Psi$ p-igénye összeadódik.

## Alap Siopa diszciplínák

### $\Psi$ -Csapás

<b><math>\Psi</math>p:</b>	1 $\Psi$ p= 2E
<b>ME:</b>	mentál
<b>Meditáció ideje:</b>	1 szegmens
<b>Időtartama:</b>	azonnali

Az egyik legfontosabb és legveszélyesebb Siopa-alkalmazás. A Pszi-mester koncentrált  $\Psi$  energiával, mint valami fegyverrel sújt ellenfele elméjére. Amennyiben a  $\Psi$ -csapás erőssége meghaladja az ellenfél Teljes Mentális Mágiaellenállását (TMM), a diszciplína hatása létrejön: SP sebzést okozva. A  $\Psi$ -csapás előbb a pajzsokon halad át, ekkor – ha elég erős – lerombolja a Dinamikus Pajzsot (az megszűnik), áthatol a Statikus Pajzsra – ezek persze mind csökkentik a  $\Psi$ -csapás erősségét, majd a fennmaradt erősség (összes  $\Psi$ -csapásra fordított  $\Psi$ p x 2 mínusz az összes pajzsok erőssége) Fp sebzést okoz. Még ha az így okozott sebzés során elfogynának is az áldozat Fp-i, a további sebzés akkor sem csökkenti az Ép-t. Azonban, ha az áldozat 0 Fp-re kerül, azonnal – próbadobás nélkül – elájul.

### Del Akka szorítása

<b><math>\Psi</math>p:</b>	1 $\Psi$ p= 5E
<b>ME:</b>	mentál
<b>Meditáció ideje:</b>	1 szegmens
<b>Időtartama:</b>	1 kör/TSz

A Pszi-mester, ha a diszciplína erőssége meghaladja az ellenfele TMM-jét akár csak egyetlen ponttal is, láthatatlan Pszi markával megragadja az áldozat torkát, aki fuldokolni kezd. A diszciplína az alkalmazó TSz-ének megfelelő számú körig magától fennmarad – de a Pszi-mester tetszőlegesen lazíthat a szorításon vagy fokozhatja azt, esetleg meg is szüntetheti. Az áldozatra, amíg a szorítás maximálisan működik, a *Harc kábultan* módosítók érvényesek.

(Kábulat E-2, ÁK-2, GY-2, ÜGY-2, AKE-5, AST-5, Ké-15, Té-20, Vé-25, varázslás: nem)

A diszciplína nem okoz sebzést, semmilyen körülmények között.





## ψ-villám

ψp:	6 ψp= K6 Sp
ME:	-
Meditáció ideje:	1 szegmens
Időtartama:	azonnali

A Pszi-energiák közvetlen anyagi kistülése, amely sercegő kék, lila vagy zöld színű villám formájában anyagiassul. Játéktechnikai szempontból villámnak minősül, noha nincs köze az elektromossághoz. A Pszi-mester legfeljebb TSz-nyi méterre állhat ellenfelétől, ekkora a hatótávolsága a ψ-villámnak.

## ψ-érzékelése

ψp:	1 ψp
ME:	-
Meditáció ideje:	1 kör
Időtartama:	1 kör/TSz

Ennek a diszciplínának a segítségével a Pszi-mester érzékelti tudja a Pszi-használókat maga körül. A diszciplína hatótávolsága minden esetben 50 méter sugarú kör. A hatótávolságot nem, csupán a diszciplína időtartamát lehet többszörözni a ψp-ok többszörözésével. A Pszi-mester a Pszi koncentrált jelenlétét tudja megérezni, de sem azt, hogy a kisugárzást kibocsátó melyik módszer alkalmazója, sem azt, hogy milyen fokú a hatalma, nem ismeri meg.

## További diszciplínák

### Általános

Csettintés	Bármire alkalmazható, akit a Pszi-mester érzékel. (Lásd: <i>Pszi érzékelése</i> )
Dinamikus ψ-pajzs	1 ψp = 2 erősségű pajzs
ψ-lökés	1 ψp / 2kg
ψ-ostrom	1 ψp / 3 erősséget rombol és rombolja a Slan Statikus Pajzsot is.
Membár	1 ψp / 3 erősség
Tiszta elme	(Rúna magazin III. évfolyam 1. szám)
Érzéketlenség	(Rúna magazin III. évfolyam 1. szám)
Kitartás	(Rúna magazin III. évfolyam 1. szám)
Energiafelszabadítás	(Rúna magazin III. évfolyam 1. szám)
Megfélemlítés	(Rúna magazin III. évfolyam 1. szám)
Lélegzet visszatartása	(Rúna magazin III. évfolyam 1. szám)
Vágy kioltása	(Rúna magazin III. évfolyam 1. szám)
Kaméleon	(Rúna magazin III. évfolyam 1. szám)
Felejtés	(Rúna magazin III. évfolyam 1. szám)
Egyensúly	(Rúna magazin III. évfolyam 1. szám)



### Slan-diszciplínák

Érzékelhetetlenség	
Jelentéktelenség	
Statikus Pajzs	1 ψp = 2 erősségű pajzs
Testsúlyváltoztatás	
Zavarás	





## Kyr diszciplínák

Auraérzékelés  
Láthatatlanság észlelése  
Asztrál szem  
Mentál szem

### Az eredetileg D20-as siopa diszciplínák átdolgozása

A mentát diszciplínák a pyarroni szellemi iskola csúcsa, del Akka igazi büszkesége. Aki az alapkiképzésen túljut és valóban testőrséget vállal, szinte mind ezt az iskolát követi, amely nem csak elképesztő mértékű információhoz juttatja alkalmazóját, de jóformán bármilyen mágikus vagy pszionikus fenyegetés ellen is védelmet tud nyújtani a rá bízott diplomata, nemes vagy hadúr számára.

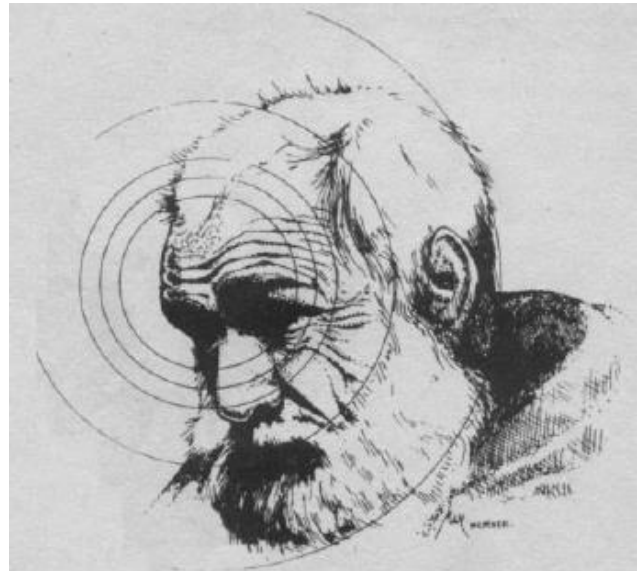
### Fenntartás

A Siopa diszciplínák nagy része nagyobb hatalmat biztosít ugyan, mint más diszciplínák, azonban sajátos költségük van. A karakter ezen a szinten képes elkülöníteni tudatának egy részét, s az ebben tárolt Pszi-pontokkal mintegy fenntartani egy-egy diszciplína hatását. Ez az alkalmazó részéről teljesen passzív cselekedet, így összpontosítást nem igényel, azonban az elkülönített Pszi-pontok a hatás időtartama alatt nem használhatóak, elvesznek az alkalmazó számára. Ez játék technikailag úgy nyilvánul meg, hogy amikor ezeket a Fenntartás időtartamú diszciplínákat használja, a siopa a Pszi-pont költséget nem csupán aktuális Pszi-pontjai számából vonja le, hanem maximális Pszi-pontjainak száma is ugyanennyivel csökken időlegesen. Ez után az alkalmazó Pszi-pontjai csak az újdonsült maximum értékig tölthetnek vissza és a siopa csupán ennyivel gazdálkodhat. Amint a fenntartást igénylő diszciplínát megszakítja (az adott diszciplínáknál leírt szabályoknak megfelelően), úgy az alkalmazó maximális Pszi-pontjainak száma visszaáll eredeti értékére – az elkülönített pontokat azonban nem kapja vissza, azokat csak a Pszi-pontok visszanyerésének szokásos módszerei szerint töltheti fel. Amennyiben a siopa több Fenntartás időtartamú diszciplínát is alkalmaz egyszerre, Pszi-pontjainak maximális értéke annyival csökken, amennyi Pszi-pontot ezekre összesen elhasznált.

**Próba:** d10 + Erősség + Intelligencia 10 feletti része

### Kyr Auraérzékelés

(lásd ETK 128.o.)





## Aurahamisítás

<b>ψp költsége:</b>	2 ψp / 1 E
<b>Időtartam:</b>	fenntartás
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Hatóterület:</b>	1 személy
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 szegmens
<b>Ellenállás:</b>	-

Amely személyeket a diszciplína alkalmazója Auraérzékeléssel megvizsgált, azoknak az auráját képes mímelni és felvenni – természetesen csak látszólag.

Amikor az alkalmazó auráját valamilyen diszciplína vagy varázslat segítségével vizsgálják, az Aurahamisítás Erősségét le kell vonni annak Erősségéből, vagy a próba értékéből, amennyiben valamilyen képzettséggel, képességgel vizsgálódik valaki. Az Aurahamisítás diszciplína Erőssége 2 ψ-pontonként 1. Aki az így lecsökkentett Erősségű diszciplínával vagy varázslatával nem dobja meg az Erősségpróbáját, esetleg más próbáját, az a siopa aurája helyén a lemásolt aurát látja. Azok, akik nem gyanakszanak és ezért nem tesznek fürkésző próbákat, mindenképp a lemásolt aurát látják.

Ennek a diszciplínának igazán akkor van szerepe, ha az alkalmazó valakivel Telepatikus kapcsolatot kezdeményez más nevében – Telepátiánál ugyanis az Aura lenyomata alapján ismerik meg egymást a résztvevők.

## Éteriség

<b>ψp költsége:</b>	1
<b>Időtartam:</b>	1 perc (hosszabbítható)
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Hatóterület:</b>	1 személy
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 kör
<b>Ellenállás:</b>	-

Meglehetősen kevés gyakorlati alkalmazhatósággal bíró diszciplína. Az emberi test súlyának teljes leküzdésére szolgál, alkalmazásával föld feletti lebegésre nyílik

mód. 1 ψp felhasználásával 1 percen keresztül lehet a Siopa légies.

Légies alakban a Siopa 1 láb magasan a föld fölött lebeg – a lebegés magassága nem növelhető. A diszciplína alkalmazása közben a Siopát nem sebzik a normális fegyverek, csak a mágikusak hatnak rá. Az energia-alapú támadások (tűz, stb.) közül csak a mágikus természetűek sebezhetik meg. A dolog hátulütője, hogy a Siopa nem képes hatni a környezetére. A diszciplína folyamatos koncentrációt igényel, közben fizikai támadás, egyéb diszciplína vagy varázslat használata nem lehetséges. A hatóidő alatt a testnek továbbra is szüksége van levegőre a túléléshez.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 ψp-onként további 1E-vel növelhető.

## Mana Mentés Terület

<b>ψp költsége:</b>	4 ψp / 1 E
<b>Időtartam:</b>	fenntartás
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Hatóterület:</b>	lásd leírás
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 szegmens
<b>Ellenállás:</b>	mentális

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése” nevű diszciplínával együtt alkalmazható és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

A diszciplína szinte mindenben megegyezik a Pszi Mentés Terület diszciplínával, azonban nem a diszciplínát, hanem a varázslatokat képes meggátolni. A diszciplína a hatóterületen belül meggátolja a diszciplína E-jénél kisebb Erősségű varázslat létrejöttét.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A siopa egy szabad cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát.





## Mana-Blokk

<b>¶p költsége:</b>	2 ¶p / 1 E – lásd leírás
<b>Időtartam:</b>	azonnali
<b>Hatótáv:</b>	lásd leírás
<b>Hatóterület:</b>	1 személy
<b>Meditáció időtartama:</b>	nem-cselekedet
<b>Ellenállás:</b>	mentális

Ez a diszciplína csupán a „Mágia Észlelése” diszciplína hatása alatt használható és hatótávja megegyezik annak hatóterületével – lényegében tehát a „Tudat Érzékelése” diszciplína hatóterületével.

Bármikor, amikor a karakter által érzékelt területen valaki valamilyen mágikus alkalmazást kezdeményez, a karakter aktiválhatja a Mana-Blokk diszciplínát. Ilyenkor Erősségpróbát kell tennie, melynek célszáma a blokkolandó varázslat Erőssége. Ha a próba sikeres, a karakter blokkolta a varázslatot – így az nem jöhetett létre és az azt alkalmazó karakternek Akaraterőpróbát kell tennie, az Akaraterő tíz feletti rész + d10-el, melynek célszáma 10 + a Mana-Blokk erősségének a fele. Ha ezt a próbát elrontja, elveszíti a varázslathoz használt Mana-pontokat.

## Mágia Észlelése

<b>¶p költsége:</b>	1 ¶p / 1 E
<b>Időtartam:</b>	fenntartás
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Hatóterület:</b>	lásd leírás
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 kör
<b>Ellenállás:</b>	mentális

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése” nevű diszciplínával együtt alkalmazható és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Az alkalmazó érzékeli a hatóterületen belül lévő kötött és kötetlen manát – sárga színben látja a mana áramlását, fókuszálódását, valamint az áramlatok és gócpontok viszonylagos erősségét is. A „Tudat Értékelése”

diszciplína által érzékelt tudatok közül így kiválaszthatóak a mágiahasználók és fény derül a mágikus kapcsolatokra, a varázstárgyakra és a mágikusan telített helyekre is. Amennyiben egy tudat mágikusan hat valamire vagy valakire, úgy sárga fénypászma indul irányából a célpont felé. Amennyiben két dolog között mágikus kapcsolat található, úgy közöttük oda-vissza áramló intenzív sárga fénycsík alakul ki. Amennyiben a mágikus kapcsolat bármely alanya a hatótávon kívül tartózkodik, a fénypászma a hatótáv szélén megszakad. Ezeket a kapcsolatokat és gócpontokat a siopa mindenképp érzékeli. Ezen felül a karakternek Erősségpróbát kell tennie a diszciplína E-jével a mágiát alkalmazó tudatok Mentális Ellenállásával szemben. Amennyiben a próba sikeres, a siopa megtudja a figyelt tudat és gócpontok által éppen alkalmazott mágia mibenlétét (körülbelül milyen hatás várható), erősségét, a tudat mágikus képességének mértékét, Mana-pontjai számát.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A siopa egy teljes körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát.

## Mentálfókusz Észlelése

<b>¶p költsége:</b>	1 ¶p / 1 E
<b>Időtartam:</b>	fenntartás
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Hatóterület:</b>	lásd leírás
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 kör
<b>Ellenállás:</b>	mentális

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése” nevű diszciplínával együtt alkalmazható és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Az alkalmazó érzékeli a hatóterületen belül lévő tudatok egymáshoz és másokhoz kötődő kapcsolatait és viszonylagosan azok erősségét is. Amennyiben egy tudat figyel valakit, úgy a





figyelő felől egy halványan áramló kék fénypászma indul a célpont felé; amennyiben két tudat kommunikál, úgy közöttük oda-vissza áramló intenzív kék fénycsík észlelhető, míg ha két tudatot valamilyen mentális mágiával kötöttek össze, a fénycsík vakító kéken ragyog. Amennyiben a mentális kapcsolat bármely alanya a hatótávolságon kívül tartózkodik, a fénypászma a hatótáv szélén megszakad. Ezeket a kapcsolatokat és gócpontokat a siopa mindenképp érzékeli. Ezen felül a karakternek Erősségpróbát kell tennie a diszciplína E-jével a megfigyelt tudatok Mentális Ellenállásával szembe. Amennyiben a próba sikeres, a siopa megtudja a figyelt tudat szellemi tulajdonságainak (Intelligencia, Akaraterő, Asztrál, Karizma), Asztrális és Mentális Ellenállásának (és pajzsainak) értékét, kasztját, tapasztalati szintjét, aktuális intencióit (amit épp tervez).

A diszciplína használata alatt az alkalmazót nem lehet a hatótávon belül meglepni, hiszen rögtön érzékeli, amint egy tudat ráfókuszál. A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A siopa egy teljes körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát.

### Pajzs

<b>ψp költsége:</b>	1+ ψp
<b>Időtartam:</b>	lásd leírás
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Hatóterület:</b>	1 személy
<b>Meditáció időtartama:</b>	2 szegmens
<b>Ellenállás:</b>	-

Egyike a Pszi adeptus fizikai jellegű diszciplínáinak. Az alkalmazás hasonlít a telekinézishez, ugyanis a tudati energiák elemi erővé való átalakításáról van szó, azonban ebben az esetben egy burok képződik az alkalmazó körül. Az alkalmazás létrehozásakor a siopa meghatározza hány Pszi-pontot költ a diszciplínára. A pajzs ennyi SFÉ-ponttal rendelkezik majd – ezek csökkentik az alkalmazót ért támadások sebzését, azonban minden támadással a sebzésnek megfelelő mértékben csökken is az SFÉ-pontok száma. A Pajzsban tárolt energia idővel magától is szétfoszlik. Minden kör végén 1 ponttal csökken a pajzs ereje.

A diszciplína erőssége megegyezik az aktuális SFÉ értékkel.

### Pszudó

<b>ψp költsége:</b>	lásd leírás
<b>Időtartam:</b>	fenntartás
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Hatóterület:</b>	látótávolság
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 kör
<b>Ellenállás:</b>	-
<b>Erősség:</b>	20 E

A Pszi adeptus képes ψp-jai egy részét elkülöníteni, bizonyos korlátozott intelligenciával felruházni és önálló létre kiszakítani tudatából. A Pszudó létrejötte után különböző cselekedeteket képes végrehajtani. Ezeket az alkalmazónak a Pszudó létrejötte után kell meghatároznia. Ilyen feladat lehet például beszivárogni a célpont mentális pajzsán és utána egy olyan diszciplínát alkalmazni, ami ellen az alanynak immár nem érvényesül a mágiaellenállása, vagy felszabadítani az áldozat tudatából az ott tárolt manapontokat és más hasonló trükkök. A pszudóval számos







feladat végrehajtható – ezek mindegyike egy-egy külön diszciplínában került kifejtésre. A Pszeudónak parancsba adható végrehajtandó diszciplínák a következők lehetnek: Pszeudó-Támadás, Pszeudó-Ék, Pszeudó-Manarombolás és Pszeudó-Pszirombolás és a tudati diszciplínák (a KM megítélése szerint).

A karakter eldöntheti, hogy mennyi Pszi-pontot áldoz a Pszeudó létrehozására – attól függően, hogy mit akar vele végrehajtatni és mennyi ideig akarja „életben” tartani. Amíg a Pszeudó az elmével újra nem egyesül, minden körben veszít 1  $\Psi$ -t. A Pszeudó létrehozására elköltött Pszi-pontokból gazdálkodik – ezekből alkalmazza az általa végrehajtandó diszciplínákat.

A Pszeudó csak az alkalmazó látótávján belül tevékenykedhet (amennyiben a siopa egy időben a Tudat érzékelés diszciplínát is alkalmazza, a Pszeudó befolyási területe annak hatóterületére változik). Befolyási területén belül a Pszeudó egy szempillantás alatt ott teremhet bármely ponton. A Pszeudó kezdeményezése mindig megegyezik az őt létrehozó karakterével – még ha annak a kezdeményezése valamilyen okból meg is változik a harc során. Mindig egyazon pillanatban következnek, és az alkalmazó karakter körönként eldöntheti, hogy melyikük következzen előbb az adott körben. A karakter a Pszeudót szabad cselekedetként utasíthatja.

Amennyiben valamilyen okból szükség lenne rá, a Pszeudó a karakter szellemi tulajdonságait (Intelligencia, Akaraterő és Asztrál), Asztrális és Mentális Ellenállásait, valamint Pszi képzettségeit használja – ezekre csak igen ritka esetben van szükség, lévén a Pszeudó nem képes a rendelkezésére álló diszciplínák végrehajtásán kívül más cselekedetekre és őt sem lehet támadni. Fizikai tulajdonságai nincsenek.

A Pszeudóba plántált Pszi-pontok számát a karakter annak aktiválása idején határozza meg. Az Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad

cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A siopa egy teljes körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát. Ekkor – vagy amint a Pszeudó elvesztette utolsó  $\Psi$ -jét is – a karakter maximális Pszi-pontjainak száma visszaáll eredeti értékére. A Pszeudót a karakter még annak elpusztulása előtt visszahívhatja és beolvaszthatja tudatába – ekkor maximális Pszi-pontjai azonnal visszaállnak eredeti értékekre, valamint a Pszeudó által fel nem használt Pszi-pontok is hozzáadódnak aktuális Pszi-pontjai számához.

### Pszeudó-Ék

<b><math>\Psi</math> költsége:</b>	-
<b>Időtartam:</b>	lásd leírás
<b>Hatótáv:</b>	látótávolság
<b>Hatóterület:</b>	speciális
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 kör
<b>Ellenállás:</b>	-
<b>Erősség:</b>	10 E

Ez a diszciplína csak a Pszeudó létrehozása után használható – lényegében ezt a Pszeudó alkalmazza a „saját” Pszi-pontjaiból. A Pszeudó ilyenkor megpróbál beférkőzni a célpont valamelyik – Asztrális vagy Mentális – Ellenállásán és egy csatornát képez, amelyen keresztül külső forrásból lehet a célpontra varázsolni vagy Pszit alkalmazni. A beszivárgás a Pszeudónak annyi körébe kerül, amennyi az áldozat teljes Ellenállása (beleértve a Statikus Pszi-pajzsot is, a Dinamikus azonban nem).

A Pszeudón keresztül az alkalmazó vagy más karakter képes lehet a célpontra varázsolni vagy Pszit alkalmazni. A varázslat vagy Diszciplína minden Erősségéért a Pszeudó veszít 1 Pszi-pontot. Ha a Pszeudó nem tart ki a varázslat vagy a diszciplína erejéig, az nem jön létre. Az alkalmazás előnye, hogy a Pszeudón keresztül kifejtett hatásnak nem kell megbirkóznia az áldozat azon Ellenállásával, amelyen a Pszeudó átférkőzött – így minden rajta keresztül létrehozott diszciplína vagy





varázslat automatikusan kifejti hatását (ám legalább 1-es Erősítéssel létre kell hoznia ezeket).

Ha a pszudónak maradnak még  $\Psi$ -jai, akár ki is szívároghat – ez feleannyi kört vesz igénybe, amennyi a célpont aktuális ellenállása.

### **Pszudó-Manarombolás**

<b><math>\Psi</math> költsége:</b>	1+ $\Psi$
<b>Időtartam:</b>	lásd leírás
<b>Hatótáv:</b>	látótávolság
<b>Hatóterület:</b>	speciális
<b>Meditáció időtartama:</b>	szabad cselekedet
<b>Ellenállás:</b>	-
<b>Erősség:</b>	10 E

Ez a diszciplína csak a Pszeudó létrehozása után használható – lényegében ezt a Pszeudó alkalmazza a „saját” Pszi-pontjaiból. Ez a diszciplína csak azután alkalmazható, hogy a Pszeudó valamilyen módon beférközött az áldozat mindkét – Asztrális és Mentális – Ellenállása mögé (a Pszeudó-Támadás vagy a Pszeudó-Ék diszciplína segítségével).

A pajzsok mögött a Pszeudó megrongálhatja a célpont elméjének mana-fókuszáló képességét. A Pszeudó minden erre költött  $\Psi$ -ért 1 Mana-pontot semmisíthet meg az áldozat elméjében tároltakból. Ez a hatás az összes mágiahasználó esetében érvényesülhet – kivéve a papokat, akik nem maguk fókuszálják a varázslatokhoz szükséges mágikus energiákat.

### **Pszudó-Pszirombolás**

<b><math>\Psi</math> költsége:</b>	1+ $\Psi$
<b>Időtartam:</b>	lásd leírás
<b>Hatótáv:</b>	látótávolság
<b>Hatóterület:</b>	speciális
<b>Meditáció időtartama:</b>	szabad cselekedet
<b>Ellenállás:</b>	-
<b>Erősség:</b>	10 E

Ez a diszciplína csak a Pszeudó létrehozása után használható – lényegében ezt a Pszeudó alkalmazza a „saját” Pszi-pontjaiból. Ez a diszciplína csak azután alkalmazható, hogy a Pszeudó valamilyen módon beférközött az áldozat mindkét – Asztrális és Mentális – Ellenállása mögé (a Pszeudó-Támadás vagy a Pszeudó-Ék diszciplína segítségével).

A pajzsok mögött a Pszeudó megrongálhatja a célpont elméjének Pszi-fókuszáló képességét. A Pszeudó minden erre költött  $\Psi$ -ért 1 Pszi-pontot semmisíthet meg az áldozat elméjében tároltakból. Ez a hatás az összes Pszihasználó esetében érvényesülhet.

### **Pszudó-Támadás**

<b><math>\Psi</math> költsége:</b>	-
<b>Időtartam:</b>	lásd leírás
<b>Hatótáv:</b>	látótávolság
<b>Hatóterület:</b>	speciális
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 kör
<b>Ellenállás:</b>	-
<b>Erősség:</b>	10 E

Ez a diszciplína csak a Pszeudó létrehozása után használható – lényegében ezt a Pszeudó alkalmazza a „saját” Pszi-pontjaiból. A hatótávon belül bármilyen elme kijelölhető célpontnak. A Pszeudó azonnal megpróbál a kijelölt elme valamelyik – Asztrális vagy Mentális – Ellenállásán beszivárogni. A beszivárgás a pszudónak feleannyi körébe kerül, amennyi az áldozat teljes Ellenállása (beleértve a Statikus Pszi-pajzsot is, a Dinamikust azonban nem). A beszivárgás automatikusan sikerül neki – eközben ő maga nem bontja le a célpont Ellenállását és pajzsait. Ez után a Pszeudó az alkalmazó által meghatározott diszciplínát hajtja végre – a Pszeudó saját Pszi-pont tartalékából. Az alkalmazás előnye, hogy a Pszeudó által kifejttet hatásnak nem kell megbirkóznia az áldozat azon Ellenállásával, amelyen a pszudó átférközött – így minden rajta keresztül létrehozott diszciplína automatikusan kifejti hatását.





Ha a pszudónak maradnak még  $\Psi$ -jai, akár ki is szívároghat – ez feleannyi kört vesz igénybe, amennyi a célpont aktuális ellenállása.

### Pszi Észlelése

<b><math>\Psi</math> költsége:</b>	1 $\Psi$ / 1 E
<b>Időtartam:</b>	fenntartás
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Hatóterület:</b>	lásd leírás
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 kör
<b>Ellenállás:</b>	mentális

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése” nevű diszciplínával együtt alkalmazható és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Az alkalmazó érzékeli a hatóterületen belül lévő Pszi energiákat – fehér színben látja a Pszi áramlását, fókuszálódását, valamint az áramlatok és gócpontok viszonylagos erősségét is. A „Tudat Értékelése” diszciplína által érzékelt tudatok közül így kiválaszthatóak a Pszi-használók és fény derül a Pszi keltette kapcsolatokra és a Pszivel telített tárgyakra, helyekre is. Amennyiben egy tudat Pszivel hat valamire vagy valakire, úgy fehér fénypászma indul irányából a célpont felé. Amennyiben két dolog között Pszi keltette kapcsolat található, úgy közöttük oda-vissza áramló intenzív fehér fénycsík alakul ki. Amennyiben a mágikus kapcsolat bármely alanya a hatótávon kívül tartózkodik, a fénypászma a hatótáv szélén megszakad. Ezeket a kapcsolatokat és gócpontokat a siopa mindenképp érzékeli. Ezen felül a karakternek Erősségpróbát kell tennie a diszciplína E-jével a Pszit alkalmazó tudatok Mentális Ellenállásával szemben. Amennyiben a próba sikeres, a siopa megtudja a figyelt tudat és gócpontok által éppen alkalmazott Pszi mibenlétét (körülbelül milyen hatás várható), erősségét, a tudat Pszi-használatának mértékét, Pszi-pontjai számát.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy

csökkentheti a diszciplína Erősségét. A siopa egy teljes körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát.

### Pszi Mentés Terület

<b><math>\Psi</math> költsége:</b>	4 $\Psi$ / 1 E
<b>Időtartam:</b>	fenntartás
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Hatóterület:</b>	lásd leírás
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 szegmens
<b>Ellenállás:</b>	mentális

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése” nevű diszciplínával együtt alkalmazható és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Ez a diszciplína tipikusan a nagyobb hatalmú Pszi adeptusok repertoárjába tartozik. A diszciplína a hatóterületen belül meggátolja a diszciplína E-jénél kisebb Erősségű varázslat létrejöttét.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A siopa egy szabad cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát.

### Pszi-Blokk

<b><math>\Psi</math> költsége:</b>	2 $\Psi$ / 1 E – lásd leírás
<b>Időtartam:</b>	azonnali
<b>Hatótáv:</b>	lásd leírás
<b>Hatóterület:</b>	1 személy
<b>Meditáció időtartama:</b>	nem-cselekedet
<b>Ellenállás:</b>	-

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése” nevű diszciplínával együtt alkalmazható és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Bármikor, amikor a karakter által érzékelt területen valaki valamilyen Pszi alkalmazást kezdeményez, a karakter aktiválhatja a Pszi-Blokk diszciplínát. Ilyenkor Erősség-próbát kell





tennie, melynek célszáma a blokkolandó diszciplína Erőssége. Ha a próba sikeres, a karakter blokkolta a diszciplínát – így az nem jöhetett létre, és az azt alkalmazó karakternek Akaraterőpróbát kell tennie, az Akaraterő tíz feletti rész + d10-el, melynek célszáma 10 + a Pszi-Blokk erősségének a fele. Ha ezt a próbát elrontja, elveszíti a diszciplínához használt Pszi-pontokat.

### Pszi-Lehallgatás

<b>¶p költsége:</b>	2 ¶p / 1 E
<b>Időtartam:</b>	összpontosítás
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Hatóterület:</b>	lásd leírás
<b>Meditáció időtartama:</b>	szabad-cselekedet
<b>Ellenállás:</b>	Mentális

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése” nevű diszciplínával együtt alkalmazható és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Az alkalmazó képes rácsatlakozni mások által alkalmazott telepátiára, amennyiben az alkalmazók egyike az érzékelt területen van. Erősség-próbát kell tennie a Pszi-lehallgatás Erősségével, amelynek célszáma a lehallgatott alany Mentális Ellenállásának és a Telepátia diszciplína erősségének összege. Amennyiben az Erősség-próba sikeres, az alkalmazó ki tudja hallgatni a beszélgetést. Ha a próbán nem dob legalább 10-zel többet a célszámnál, a telepátiában lévő feleknek fura érzése támad és megérezhetik a jelenlétét – amennyiben egyikük Pszi adeptus, azonnal észreveszi az illetéktelen hallgatót. Ha az alkalmazó az Erősség-próbán 10-zel többet dob a célszámnál, akkor a résztvevőknek nincs esélyük rájönni, hogy valaki kihallgatja őket.

### Siopa Tekintet

<b>¶p költsége:</b>	2 ¶p
<b>Időtartam:</b>	speciális (megszakításig)
<b>Hatótáv:</b>	látótávolság
<b>Hatóterület:</b>	1 személy

**Meditáció időtartama:** szabad-cselekedet

**Ellenállás:** -

Ezt a diszciplínát a Kyr metódus Mágikus Tekintetének mintájára hozták létre a Siopa rendszer megalkotói – így kifejezetten újkeletű. Ugyanazon okkult tanon alapul, mint a kyr Mágikus Tekintet – miszerint az anyagi porhüvelyben a szem a legrövidebb út a lélek felé. Éppen ezért az alkalmazónak itt is minden esetben a kiszemelt áldozat szemébe kell néznie. Nem alkalmazható együtt a „Tudat Észlelése” diszciplínával, ugyanis pontosan látnia kell a célpont szeméit.

Bárki, aki a diszciplína alkalmazójának szemébe néz, Akaraterő + d10 ellenpróbát köteles dobni (célszám a siopa Akaraterő + d10 dobásának eredménye), amit ha elvét, többé nem képes tekintetét a siopától elszakítani. Bármit tehet, hátrálhat, akár rá is támadhat az alkalmazóra, de nem cselekedhet semmi olyat, aminek az eredményeként kiszabadulna a Siopa Tekintet béklyójából. Vagyis nem helyezhet semmit az összekapcsolódó tekintetek útjába, nem fordulhat el, nem léphet takarásba.

A kapcsolat megtartása minden célja előtt való! A Siopa Tekintettől csak akkor szabadulhat, ha az alkalmazó tekintetének elfordításával szabadon engedi, illetőleg ha harmadik személy akárcsak egy szemvillanásra is akadályt gördít a két pillantás keresztútjába.

Ha az áldozat kiszabadult, a diszciplína időtartama azonnal lejár, egyébként percekig, órákig, elméletileg akár a végtelenségig is tarthat.

Az alkalmazó az ellen a személy ellen, aki a Siopa Tekintetének rabja, magasabb határfokon képes olyan diszciplínákat alkalmazni, amelyeknek a célpont Asztrális vagy Mentális Ellenállásán kell felülkerekedniük. Ez természetesen feltételei, hogy az alkalmazás ideje alatt az áldozat nem szabadul a siopa tekintetéből. A személy ellen alkalmazott diszciplínák Erőssége az alábbiak szerint nő:





TSz.	+E
1.	+4
2.	+5
3.	+6
4.	+7
5.	+9
6.	+10
7.	+11

A diszciplína Erőssége alapesetben 1E, ami 1  $\Psi$ p-onként további 1E-vel növelhető.

### Tudat Érzékelés

<b><math>\Psi</math>p költsége:</b>	lásd leírás
<b>Időtartam:</b>	fenntartás
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Hatóterület:</b>	lásd leírás
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 kör
<b>Ellenállás:</b>	-
<b>Erősség:</b>	20 E

81

A Pszi adeptus ezzel a diszciplínával érzékszerveit elméje szolgálatába állítja. A karakter eredeti látása, hallása, szaglása ideiglenesen átalakulnak, a külvilági tárgyakat csupán halvány, elfolyt, szürke árnyképek, tompa, elfojtott hangok, szagok, érzetek formájában érzékeli. A karakter a hatóterületen belül minden állatinál magasabb intelligenciával (3+) rendelkező tudatot érzékel - ezek erős kék fényvel világítanak a szürkeségben.

Az alkalmazó 360°-os látószöveget nyer, továbbá az összes diszciplína, aminek eddig „látótáv” volt a hatótávja, mostantól „érzékelés” hatótávú lesz - azaz a Tudat érzékelés diszciplína hatóterületén belül mindenkire lehetséges velük hatni, függetlenül attól, hogy az alkalmazó amúgy látja, látná-e a célpontot.

A Tudat érzékelés diszciplína használata alatt a karakter alig képes bármi olyan cselekedet végrehajtására, amely az érzékszervekhez kapcsolódik és precizitást igényel - olvasás, támadás „mennyit mutatok” játék -, a tereptárgyakat azonban kikerülheti. A karakter

lényegében elvakítottnak, elsüketítettnek számít a diszciplína használata idejére és mivel egyik érzékét sem képes tökéletesen használni - 2 módosítót kap az összes olyan próbájára és harcértékére, amelyben bármelyik érzékére szüksége lehet.

Az alkalmazó csak a diszciplína hatásának megszűntetésével nyeri vissza érzékeinek használatát, rendes látását, hallását, szaglását.

A diszciplína hatóterületét a karakter annak aktiválása idején határozza meg - Pszi-pontoként annyi lábra tudja kiterjeszteni, amennyi a Pszi-adeptus szintje. A Siopa egy teljes körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát.

### Tudat Robbantás

<b><math>\Psi</math>p költsége:</b>	lásd leírás
<b>Időtartam:</b>	azonnali
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Hatóterület:</b>	speciális
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 kör
<b>Ellenállás:</b>	lásd leírás
<b>Erősség:</b>	lásd leírás

A Pszi adeptusok csak végső esetben alkalmazzák ezt a diszciplínát. Tulajdonképpen nem történik más, minthogy az alkalmazó felemészt az összes éppen rendelkezésére álló testi és szellemi energiáját és egy elemi-erő robbanással felemészt azokat, csatornaként a saját testét használva.

A robbanás erőssége 5 Fp-nként és 10  $\Psi$ p-onként 1 E (lefelé kerekítve). A robbanás Erősségként 1 Sp, a robbanás hatóterülete annyi láb sugarú kör, amennyi a diszciplína Erőssége - az Erősség a középponttól kifelé lábanként 1-gyel csökken. A robbanás hatását az alkalmazó ugyan nem szenved el, azonban maximális Pszi-pontjai száma nullára csökken, s óránként csupán 1 pontot növekszik - az eredeti értékig. A diszciplína alkalmazása az összes fenntartás ható idejű diszciplínát megszakítja.



## Khinn disziplínák

A Világ Gerincének is nevezett ősöreg SHERAL-hegység hatalmasabb annál, semhogy minden titkát kifürkészthessék a halandók. Már akkor itt állt, amikor az elfek és az aquirok fiatal fajoknak számítottak, s valószínűleg akkor is állni fog, amikor a ma ismert fajok eltűnnek a feledés homályában.

Botor teremtmény az, aki úgy véli, hogy ismeri a hegyet. A SHERALT NEM lehet megismerni és nem lehet tudni milyen emberelőtti gondolatok komorlanak felhőkkel ékes fekete homlokai mögött. Igazán csak az ittlakók vannak ezzel tisztában, ők ismerik ugyanis a hegyek haragját, s tudják, hogy odafent olyan dolgok léteznek, melyeket nem érdemes bolygatni. Hagyni kell a hegyeket, hadd őrizzék titkaikat. Már pedig titkokban, titokzatos teremtményekben nem szűkölködnek a hó és jéglepte bércek.

Ilyen szerzetek azok a lények is, amelyek a Gleccserkirály nevű hegyorom szeles jégsíkjain laknak, nem túl messze a Világ Végeként ismert roppant szakadéktól. Valaha talán emberek voltak, ugyanolyan hegylakók, mint akik manapság a kicsiny fázós hegyi falvakban laknak a hágó vidékén. Hogy miért vonultak félre társaiktól, ma már senki – talán ők maguk sem tudják. Mindenesetre félrehúzódnak a világ ügyes-bajos dolgai elől, s ezredévekkel ezelőtt megszakítottak majd minden kapcsolatot fajtársaikkal. A hegyen lakók persze tudnak a létükről, hisz bármennyire is rejtve élnek, időről-időre mégiscsak megpillantják őket a babonás falvak vadászai, hegyi vezetői. Látják homályos árnyait a hómezők előtt suhanni, megtalálják az általuk ejtett vadak tetemeit, s néhanapján új köveket vélnek felfedezni az elhagyott sziklaoltárok körül. Ők khinneknak, jégből való embereknek nevezik őket.

A furcsa szerzetek nem adtak nevet maguknak. Ha ilyesmi megfordulna a fejükben, valószínűleg a hegyek szolgálóinak hívnák kis csoportjukat. Nem akarnak retteget hozni a falvak lakóira, azok mégis félnek tőlük, s ha már így alakult, a jégből való emberek kihasználják ezt a babonás félelmet. A hágóvidék emberei ugyanis évről évre fiatal lányokkal kedveskednek a khinneknak, akiket a hegy szolgálói el is fogadnak. Ha nem is véráldozatként, de asszonyként veszik maguk közé a halálra rémült teremtményeket. Csakis így lehetséges, hogy vérük friss maradt, hogy nem pusztultak még el degenerált korcsokként a jéghideg viharokban.

Jégbe és sziklákba vágott kolostorokban laknak, oly magasságokban, ahol az év legmelegebb napjaiban sem olvad meg a hó. Idejük javarészt elmélyült meditációval töltik, s a hosszú évszázadok alatt olyan összpontosítási gyakorlatokat alakítottak ki, amelyről még Niaréban sem álmodhatnak az elme mindenhatóságával foglalkozók.

Éppen ezért, ha csak tehetik, nem keverednek fegyveres összecsapásokba. Inkább elrejtik magukat, láthatatlanná válnak, még a nyomaikat sem lehet felfedezni a havon, a szél fújja őket, olyan könnyűek lesznek egy szempillantás alatt. Hogy mégis konyítanak valamit a fegyverekhez, hogy az évszázadok alatt sem engedhették meg maguknak ezek a törékeny emberek, hogy felhagyjanak a gyilkos szerszámok tanulmányozásával, annak egy oka van: örködniük kell. Örködnék, hogy az örök sötétségben élők, a hegyek megrontói, a gonosz, emberelőtti időkől való szellemek ki ne szabadulhassanak azokból a csapdákból, mágikus kötelékekből, ahová annakidején még a hegy szolgálóinak ősei vetették őket.

Az ő feladatuk, hogy a bilincsbevert gonosz vagy értelem nélkül való entitásoknak lehetőségük se legyen arra, hogy ismét a felszínre evickélve garázdálkodjanak. Hogy a khinneknak mégis emberek, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy ők is hibáznak. S ha ők hibáznak, annak bizony súlyos következményei lesznek...





## Láthatatlanság

<b>¶p költsége:</b>	15 ¶p
<b>Időtartam:</b>	10 perc
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 kör
<b>Ellenállás:</b>	-
<b>Erősség:</b>	-

A diszciplína hatására alkalmazója egyszerűen elhalványodik. A test – és a viselt ruházat – körvonalai és maga a test is áttetszővé válik, s mellette még a színei és mintázata is a környezetnek megfelelően némileg átalakul. Ráadásul az elhalványodás kiterjed az illető által kibocsátott szaganyagra is, úgyhogy ha az alkalmazó mozdulatlan marad, érzékszervekkel felfedezni a jelenlétét lehetetlen, bármilyen élesek legyenek is azok az érzékszervek. Természetesen, ha valaki belebotlik az illetőbe, akkor leleplezi az ottlétét, bár az álca nem foszlik le róla. Ha a „láthatatlan” alkalmazó mozog, és valaki pontosan ránéz, akkor 30% esélye van a felfedezésére, ha nem sikerül, akkor csak a szél játékának vagy káprázó szemének tudja be azt, amit látni vélt. A Láthatatlanságot alkalmazó elleni támadásokhoz negatív módosítók járnak, melyek azonosak a bárdok fénymágiájában, a Ködalak nevű varázslatnál leírtakkal (kézi fegyverrel -15, dobó- vagy lőfegyverrel -30).

Mágikus és pszi érzékeléssel felfedezhetők (pl. Auraérezékelés, stb.).

## Testhőmérséklet szabályozás

<b>¶p költsége:</b>	5 ¶p/óra
<b>Időtartam:</b>	lásd leírás
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Meditáció időtartama:</b>	- (folyamatos koncentráció)
<b>Ellenállás:</b>	-
<b>Erősség:</b>	-

A szerzetesek képesek testhőmérsékletüket folyamatosan szabályozni, mégpedig oly

módon, hogy erre csak enyhén koncentrálnak. Ilyenkor a testhőmérsékletük mindig úgy alakul, ahogyan a szervezetüknek a legmegfelelőbb az adott környezetben. Érdekesége, hogy amennyiben a diszciplína használata alatt öntudatlan állapotba kerülnek (ájulás, alvás, stb.), a hatás továbbra is érvényesül, azaz a szervezet automatikusan a környezethez alakítja a test hőmérsékletét. Akaratlagosan képesek ettől eltérően is szabadon befolyásolni testük hőmérsékletét, akkor viszont az ET-ben megjelent Testhőmérséklet Növelés nevű diszciplínánál leírtak érvényesek rá is azzal a kivétellel, hogy a meditáció ideje mindössze 1 kör lesz.

## Tudatérzékelés

<b>¶p költsége:</b>	5 ¶p
<b>Időtartam:</b>	1 óra
<b>Hatótáv:</b>	lásd leírás
<b>Meditáció időtartama:</b>	3 kör
<b>Ellenállás:</b>	-
<b>Erősség:</b>	1

Ritkán használt metódus, mellyel az értelmes lények tudati kisugárzásait képesek érzékelni a szerzetesek. Hegyomlások, lavinák és hasonló katasztrófák után szokták alkalmazni, hogy a szerencsétlenül járt embereket kimenthessék szorult helyzetükből. Csak az öntudatlanokat ássák ki a hóból és a törmelékből, és még mielőtt azok magukhoz térnének elhagyják a helyszínt, a diszciplína hatása alatt ugyanis azt is képesek érzékelni, hogy az illető magánál van-e vagy sem. Minden egyes tudatot külön észlelnek, bár ha azok kis helyen és nagy tömegben (10fő, vagy több) vannak együtt, akkor a körvonalak egybemosódhatnak. Hatósugara és időtartama az erősítéstől függ, alapban 20 láb sugarú körben 1 óráig terjed az érzékelés, de minden további rááldozott 2 ¶p-ért vagy az erősítés növelhető eggyel (hatósugár 20 lábbal), vagy az időtartam nyújtható el egy újabb órával. Tehát 4 ¶p-ért 20 láb sugarú körben 2 óráig, vagy 40 láb sugarú körben 1 óráig, stb.





## Csapás

<b>ψp költsége:</b>	1 ψp/2 kg és lásd leírás
<b>Időtartam:</b>	azonnali
<b>Hatótáv:</b>	látótávolság
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 szegmens
<b>Ellenállás:</b>	- és ME
<b>Erősség:</b>	3

Bizonyos szempontból a ψ-lökésre emlékeztető a Csapás hatása, mivel főként az áldozat fizikai értelemben vett testére hat, nagyjából úgy, mint egy elemi erővel létrehozott lökés. A különbség annyi az általános diszciplínához képest, hogy azonos mennyiségű ψ felhasználásával kétszer akkora erejű ütést lehet vele az áldozatra mérni. Emellett még egyfajta mentális pörölyként is hat, ami ellen érvényesül az illető MME-je. Ha az áldozat mentálteste nem tudott ellenállni a csapásnak, akkor az iszonyatos ütés hatására összerogynak lábai. Noha szinte azonnal – de 2 körön belül mindenképpen – fel tud állni, még további 1k10 körig a kábulat módosítói lépnek nála érvénybe. Ha sikeresen ellenállt, akkor is elszenved bizonyos mértékű mentális sokkot, de ekkor állva tud maradni és a kábulat módosítói is csak fele ideig (1k10/2 kör) sújtják. A fizikai lökés ellen nincs védekezés.

Megjegyzendő, hogy mivel a diszciplínát démonok börtönének őrei alkották és mivel nem finom, a mentális testen belül alkalmazott operációról van szó, hanem egy mentál síkon történő nyers csapásról, így mindenre hat, ami rendelkezik tudattal és mentál testtel, azaz olyan lényekre is, amik normális körülmények között a bestiárium szerint immunisak a mentális mágiákra.

Minden további rááldozott ψp-ért a csapád újabb 3E-vel és 2 kg-mal növekszik. Tehát 2 ψp-ért a diszciplína hatása 4 kg erejű lökés lesz, erőssége pedig 6 E.

## Súlytalanság

<b>ψp költsége:</b>	1 ψp/5 kg és lásd leírás
<b>Időtartam:</b>	1 perc és lásd leírás
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 kör és lásd leírás

<b>Ellenállás:</b>	-
<b>Erősség:</b>	-

Ez a diszciplína akár a testsúlyváltoztatás extrém véglete is lehetne. Az alkalmazó képes testének súlyát – ruházatával és könnyű felszereléssel – olyan mértékben lecsökkenteni, hogy nem hagy nyomot még a havon sem, és akár egy erősebb szél is elfújhatja. (A kisebb szellők azért nem kergetik az ilyen szerzeteseket akarattuk ellenére össze-vissza, mivel a testnek csak a súlya és nem a tömege, a tehetetlensége csökken le ilyen mértékben. Azok is veszítenek valamit persze eredeti értékeikből, de a test tömegének komolyabb jellegű megváltoztatásához iszonyatos energiák szükségesek, és csak mágikus úton kivitelezhető.)

A diszciplína használata során az alkalmazó 1 körig tartó meditációval lecsökkenti testsúlyát a kívánt mértékben, minden befektetett ψp-ért 5 kg-os súlycsökkenést érhet el. Ekkor a diszciplína hatása 1 percig tart.

Van azonban arra is mód, hogy a hatás időtartamát megnövelje: az egy körös meditáció után gyenge koncentrációval (mely 5 percenként 1 ψp-ot igényel) addig tarthatja fenn a diszciplína hatását, míg szükségesnek látja, vagy míg ψp-jai el nem fogynak. Ha például 20 percen keresztül 50 kg-mal könnyebb szeretne lenni, akkor 1 körös meditációval csökkenti testsúlyát 50 kg-mal, ami 10 ψp-ba kerül. Ha ez megtörtént, akkor 20 percig gyenge koncentrációt kell fenntartania, amit 4 ψp-ért tehet meg.

A diszciplína használójának az alkalmazás előtt el kell döntenie, hogy hány kilogrammal akarja testsúlyát csökkenteni, de az időtartamot nem kell előre meghatározni, mivel az a koncentráció megszüntetésével azonnal lejár.

## Írányított levitáció

<b>ψp költsége:</b>	5 ψp és lásd leírás
<b>Időtartam:</b>	10 perc és lásd leírás







**Hatótáv:** alkalmazó  
**Meditáció időtartama:** 1 kör és lásd leírás  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** -

A diszciplína hatása alatt az alkalmazó gyakorlatilag repülni képes. Az egy körös meditáció után gyakorlatilag a hagyományos meditációs állapot következik be, vagyis 1 láb magasságban lebeg az alkalmazó, viszont az időtartam lejártáig akaratától függően függőleges és vízszintes irányban is

elmozdulhat. Maximálisan 3 láb magasba emelkedhet, vagy leereszkedhet egészen a talajra, haladni pedig körönként 50 lábnyit tud.

A diszciplína időtartama minden további 5  $\Psi$ p felhasználásával 10 perccel növekszik. Az időtartam meghosszabbítható a diszciplína hatása alatt is, nem kell semmi mást tenni, mint közben újabb  $\Psi$ p-okat áldozni a diszciplínára. Az alkalmazás  $\Psi$ p igénye ebben az esetben is ugyanannyi.

## Kino-Baruko

Niare sok szempontból tekinthető a szellemi erőket uralók fellegvárának. A slan diszciplínák jelentős része a legendák szerint ehhez az elzárkózott, misztikus országhoz köthető.

Azonban nem csak a saját fizikai testre hatás jegyében képesek a Kino-Baruko szerzetesrend tagjai megmozgatni mentális energiáikat. Hatást nem csak az Elsődleges Anyagi síkon, de az energiák területén és a Mentál síkon is érvényesíteni tudnak. Kevesen vannak, a világi perpatvaroktól távol és csak hét évente járják körbe a falvakat tehetséges gyermekek után kutatva, hogy hagyományait továbbadhassák.

Művészetük kétrétű. Járatosak a lentebb taglalt, speciális pszi diszciplínák alkalmazásában, valamint gondosan őrzött titkuk a saját, csak rájuk jellemző jelmágia, amivel egyszerű papírból is elképesztő lényeket, teremtményeket képesek alkotni,

amelyek mintegy saját tudat imitációval bírnak, készítőikkel folyamatos telepatikus kapcsolatban vannak. Ezek a papírozók azonban a játékosok részére, nem elérhetőek. Képzésük csak részleges vagy mert nem fejezték be teljesen a fél emberöltőt is kitevő iskolát, vagy mert a pyarroniakkal kötött egyezségek, alkuk értelmében tettek szert csak az elme művészetének eme tudására.

### Összetartozás

**$\Psi$ p költsége:** 10  $\Psi$ p  
**Időtartam:** 1 perc/Szint  
**Hatótáv:** látótávolság  
**Meditáció időtartama:** 1 szegmens  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** -

A diszciplínát csak megfelelően képzett Pszi-mesterek képesek egymást közt alkalmazni. A létrehozást követően, az időtartam alatt a  $\Psi$ p-kat szabadon áramoltathatják egymás között. Tehát gyakorlatilag így közösek a  $\Psi$ p-ok, bármelyikük szabadon használhatja mindet.





## Mozgatás

<b>ψp költsége:</b>	4 ψp
<b>Időtartam:</b>	1 perc
<b>Hatótáv:</b>	látótávolság
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 szegmens
<b>Ellenállás:</b>	Mentál
<b>Erősség:</b>	1

Szinte teljesen azonos az Irányítás nevű mentál mozaikkal. Alkalmazója képes áldozatát bizonyos mozdulatok elvégzésére készíteni. (Bővebb leírását lásd a Mágia, Mentálmágia, Irányítás nevű mozaiknál.)

## Bénultság

<b>ψp költsége:</b>	3 ψp
<b>Időtartam:</b>	1 perc
<b>Hatótáv:</b>	látótávolság
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 szegmens
<b>Ellenállás:</b>	Mentál
<b>Erősség:</b>	1

E diszciplína teljesen megegyezik az azonos nevű mentál mozaikkal. Vagyis az áldozat teljesen megbénul, semmilyen mozgásra nem lesz képes, mágiát sem tud alkalmazni, csak pszi képességeit használhatja. (Bővebb leírását lásd a Mágia, Mentálmágia, Bénultság nevű mozaiknál.)

## Levitáció

<b>ψp költsége:</b>	5 ψp
<b>Időtartam:</b>	3 óra
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 szegmens
<b>Ellenállás:</b>	-
<b>Erősség:</b>	-

Ezen idő alatt nem csak lebegni, de közlekedni is képesek további ψp rááldozása nélkül, pusztán az akaratukkal.

## Gyógyítás

<b>ψp költsége:</b>	1 ψp/1 Fp; 5 ψp/1 Ép
<b>Időtartam:</b>	maradandó
<b>Hatótáv:</b>	látótávolság
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 szegmens/ψp
<b>Ellenállás:</b>	-
<b>Erősség:</b>	-

A pszi energiák segítségével gyógyítani is lehet, 1 ψp-ért 1 Fp-t, 5 ψp-ért 1 Ép-t.

## Hazugság érzékelés

<b>ψp költsége:</b>	10 ψp
<b>Időtartam:</b>	1 perc
<b>Hatótáv:</b>	hallótávolság
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 szegmens
<b>Ellenállás:</b>	-
<b>Erősség:</b>	-

A diszciplína alkalmazója érzékeli, ha a neki szánt mondandóban a hatóidő alatt hazugság rejlik.

## Aura

<b>ψp költsége:</b>	3 ψp és lásd leírás
<b>Időtartam:</b>	1 perc
<b>Hatótáv:</b>	alkalmazó
<b>Meditáció időtartama:</b>	1 szegmens
<b>Ellenállás:</b>	-
<b>Erősség:</b>	1

A pszi aura hatása csaknem azonos az elemi erővel, ha aura formába idézik. 3 ψp-ért 1 E erősítésű aurát vonhat maguk köré. 6 ψp rááldozásával az aura 1 SFÉ-vel fog bírni az időtartam lejártáig, azaz 1 percig. Mivel pszi energia keltette erőről beszélünk, mágikus tárgyak ellen is véd.

## Regeneráció

<b>ψp költsége:</b>	15 ψp
<b>Időtartam:</b>	maradandó





**Hatótáv:** alkalmazó  
**Meditáció időtartama:** 3 kör vagy 12 kör  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

végbemegy a folyamat, cselekvés közben (bármit tehet az alkalmazó) 12 körig tart. A regeneráció üteme egyenletes, tehát helyzetnek megfelelően 1 illetve 4 kör alatt a sérülések 1/3-át gyógyulja az alkalmazó.

Az elszenvedett sebzés regenerálódásában segít. Meditatív állapotban 3 kör alatt

## Aknumor képzés



A Hat Városban kialakult különleges iskola, amely Haddarennimből indult ki filozófiai iskolaként. Az azóta eltelt időben hatottak rá a helyi Homályjáró tanai, összetűzések kráni ellenségekkel, a történelmi változások a kontinensen, a Titkos Testőrség megalakulása is. A jelenben több nagyhatalmú ember mellett áll egy-egy tanácsadó közülük fontosabb megbeszéléseken és a tudomány bizonyos szintjéig sok nemesen születettet is beavatnak, hogy felnőve előnyösebb üzleteket köthessenek. Híres képviselője: a kalandozó *Tret al-Nobren*, aki hat városi birtokos fiából lett kiválasztva, hogy aknumor legyen és tetteivel öregbítette az iskola hírnevét. Ha kérdezik őket ők nem jósolnak, csak kalkulálnak. Mindent esélyekben és lehetőségekben fejeznek ki.

Az egész Hat Városban megtalálhatóak, különálló iskolái nincsenek, általában egy mester osztja meg még életében tudását egy vagy két tanítvánnyal (misztikus képességeik okán pedig sokan úgy hiszik valamivel még utána is). Amennyiben a pszi-mester saját KP-i ráfordításával elsajátítja a Mértan és Asztrológia képzettségeket legalább Af-on módja lesz rá, hogy a Lélek Szférába tartozó *Álomút* nevű Kis Árkánium Rituálét Mana pont helyett  $\Psi$  pontból alkalmazza. Ezen felül az alábbi  $\Psi$  diszciplínákat sajátatják el:

### Uralkodás

**$\Psi$ -pont:** 15  
**ME:** Mentális  
**Erőssége:** 8  
**Meditáció ideje:** 5 szegmens  
**Időtartam:** 2 kör

A diszciplína hatására a célszemély mentális ellenállását leküzdve az alkalmazó 2 körig átveszi az irányítást a célpont teste felett. Ezalatt azonban maximum mozgatni lehet a célszemélyt (esetleg beszélni a szájával) de

támadni nem (egy szakadékban beleléphet), és varázsolni sem. *Minden olyan esetben, amikor kétséges, hogy a tett milyen (káros) hatással lehet az Uralkodás hatása alatt álló személyre a Kalandmester az áldozatot Akaraterő próbára szólíthatja fel.* Ezalatt a célszemély teljesen tudatánál van és érzékeli, mi történik körülötte, tehát ha beszélnek a szájával, ő tudni fogja azt. A hatóidő lejártával a célszemélyre 1k4 körig a harc kábultan módosítói lesznek érvényesek.





## Mentálfonál

**Ψp.:** 10

**ME:** -/mentál

**E:** 8

**A meditáció ideje:** 3 kör

**Időtartam:** lásd a leírást

A mentálfonál két elme közötti szoros mentális kapcsolatot jelent. Kiépítésére csak két személy között van lehetőség, de egy elméhez több mentál fonál is kapcsolódhat, annyi, amennyi a pszi használatának szintje. Az alkalmazó kiépítheti a mentál fonalat saját maga és egy másik személy, de két, tőle különböző személy között is. A fonál felépítése 10 pszi pontot igényel, és a megszűnéséig működik. A fonál létrehozásába az alanyok általában beleegyeznek, ha netán nem, akkor mentális ellenállásra jogosultak. Ha a mentálfonál létrejött, akkor azt már csak a kiépítője szüntetheti meg, amennyiben a fonál másik végén lévő, vagy más által kiépített fonál végein lévő alanyok akarnak kilépni a fonálból, akkor újabb mentális ellenállásra jogosultak, de ezúttal már kétszeres erősség ellen, mivel a fonál már létrejött. A mentálfonál megszűnik, ha valamelyik tagja meghal, viszont nem kell rá koncentrálni és akkor sem bomlik fel, ha valamelyik tagja elájul, persze ilyenkor a használhatósága erősen korlátozott. A fonál nem vágható el, csak a végpontjain befolyásolható.

A fonál folyamatos mentális kapcsolatot biztosít a két vége között. Akik között mentálfonál él, szabadon alkalmazhatják a telepátiát, még akkor is, ha netán nem ismernék azt. Mindig érezni fogják, hogy merre van a velük összekötött személy. Az általuk ismert pszi diszciplínákat alkalmazhatják a másokra akkor is, ha nem látják őt. Képesek bármikor pszi pontjaikból átadni a másoknak, azt csupán le kell vonniuk maguktól. Ha a másik megengedi – vagy újra elvéti mentális ellenállását a fonál erőssége ellen – képesek az érzékszerveit használni, ám ilyenkor a sajátjuk értelemszerűen kikapcsol, és akiét használják, az arra az időre érzékszerv nélkül marad,

pontosabban csak attól kap majd jeleket a tudata, amelyiket „meghagyták” neki. A másik érzékszerveinek használata bármikor abbahagyható. Ha az egyik tag képes a mágiahasználatra, akkor a vele összekapcsolt beleegyezésével – vagy ismét elvétett mágia ellenállással – képes a másikon keresztül alkalmazni azt, ha a varázslat nem igényel közvetlenül a hatás helyszínén lévő anyagi komponenseket. Ezen varázslatok kiindulópontja ilyenkor a társ elméje lesz, de ő maga soha nem minősül a varázslat létrehozójának. Amennyiben a mentálfonalat valaki mások között hozza létre, az a létrejötte után semmilyen előnyét nem élvezzi majd.

A mentálfonál a mentálsíkon lesz jelen, a két elme között. Hozzáértők számára jól követhető. Ha valamilyen oknál fogva a fonál egyik végén lévő személy olyan helyre kerül, ahonnan a mentális operációkat valamilyen – a hálónál erősebb – mágia kirekeszti, a fonál megszűnik, ám a mentális kapcsolat emlékéből még 1 napig újraéleszthető marad, ilyenkor persze újabb 10 pszi pontot igényel, de nem szükséges látni hozzá a célszemélyt. A mentál fonál erőssége a rá fordított pszi pontok többszörözésével többszörözhető.

A mentálfonál szála a pajzsokon keresztül hat, nem szünteti meg azt, tehát mindkét személy mágiaellenállása a sajátja marad. A hálón magán azonban nem hat, tehát a másiktól a hálón érkező diszciplína, vagy varázslat ellen nem érvényesül. A mentálfonállal összekötött személyek egymással társszimpatias viszonyban állnak, egészen a fonál megszűnéséig.

## Irha

**Ψ-pont:** 15

**ME:** -

**Erőssége:** -

**Meditáció ideje:** 3 kör

**Időtartam:** 6 kör





A diszciplína hatására az alkalmazó bőre megkeményedik, és ellenállóvá válik a támadásokkal szemben, olykor szabálytalan formákat vehet fel, oda nem illő elemeket növeszt, amelyek tovább akadályozzák a támadót és részben meg is lephetik – „távrolól” hasonlóan működik az Aranyharang Slan diszciplínához -, mégpedig a következő módon: az alkalmazó bőre a **Ψ-használat szintjével megegyező SFÉ-vel** fog rendelkezni, valamint a Védő Értékét az alkalmazónak 5-el növeli. A diszciplína erősítésével a VÉ bonusz és az időtartam is duplázható, **az SFÉ nem**.

### Pszi-elvonás

**Ψ-pont:** 5

**ME:** Mentál

**Erőssége:** 8

**Meditáció ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** Egyszeri

89

A pszi mester támadása az áldozat dinamikus pajzsát éri. Ha támadása sikeres, Pszi-pontjai annyival nőnek, amennyi az áldozat dinamikus pajzsában volt. Ha a támadás sikertelen, a dinamikus pajzs nem szenved csorbát, ellenben az aknumor 3k6 Fp-t veszít, a mentálját ért akadály miatt. Ha az áldozat kizökken a koncentrációból, Dinamikus-Pajzsa lebomlik. Az így felszabadult Pszi-energia a siopa elméjébe vándorol, s akár maximálisan fel is töltheti. Az áldozat éles fájdalmat érez a fejében - Fp veszítéssel nem jár - egy körig nem cselekszik - legfeljebb kábulat módosítókkal. A diszciplína erőssége 1:1 arányban növelhető újabb rááldozott Ψ-pontok befektetésével.

### Közös tudati védelem

**Ψ-pont:** 10 + 5/elme

**ME:** asztrál, mentál

**Erősség:**

**A meditáció ideje:** 40 perc

**Időtartam:** lásd a leírást

A mentál-fonálban résztvevők között létrehozható különleges egységesített mágiaellenállás, amelybe (hogyha minden résztvevő beleegyezik vagy elveszíti az Asztális- és vagy Mentális Mágiaellenállását) a felépített Statikus és felépített Dinamikus pajzsok összeadódnak egy nagy közös mágiaellenállásba. Külön jön létre a Statikus és külön a Dinamikus pajzs, de külön kell létrehozni Asztrális és Mentális pajzsokra is. Innentől ez a védelem a résztvevők védelmét jelenti egyenként is, lebontani is csak egyben lehet őket. Akinek ez mégis sikerül gyakorlatilag betörhet a mentálfonálban résztvevők tudatába és elméjébe. A létrehozó 1 kör alatt tudja megszüntetni ezt a diszciplínát, amely után mindenki elméjébe visszatérnek a pajzs energiái Ψ-pontok formájában egyenlő arányban és nem marad fent egy pajzs sem. Az így nyert többlet Ψ-pontok egy kör múlva elenyésznek a köztes síkokra, addig azonban felhasználhatóak. A diszciplína ideje alatt Ψ-pontot kivonni ebből a közös dinamikus pajzsból nem lehetséges. Bármikor bárki kiléphet ebből a kapcsolatból, ekkor azonban sem a pajzsait, sem a Ψ-pontokat nem kapja vissza.



## BESTIÁRIUM

byzon / barrakúda (tengeri farkas) / vörös cápa / krokodilok / aeternam és cirnecos kutya / orrszarvú / krák / medvehéja / sacron / sellő / zagnol / mantikór (ld. Ynevi kóborlások) / gzorg (ld. Magyar Gergely: Ynevi bestiák 2) / erdőpille / wyvern

### Warvanari

**Előfordulás:** gyakori

**Megjelenők száma:** 3K10

**Termet:** E

**Sebesség:** 150 (L), 5 (SZ)

**Támadás/kör:** 2

**Kezdeményező érték:** 20

**Támadó érték:** 50

**Védő Érték:** 95

**Célzó Érték:** -

**Sebzés:** K6/K6

**Életerő pontok:** 7

**Fájdalomtűrés pontok:** 25

**Asztrál ME:** -

**Mentál ME:** -

**Méregellenállás:** 2

**Pszi:** -

**Intelligencia:** állati

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** -

**Max. Tp:** 8



90

A warvaranik meglehetősen gyakori madarai Ynev égboltjának. Bár fészkelőhelyeik általában a sziklás, magasabb hegyek, e rendkívül jól repülő madarak bemerészkednek messze a síkságok fölé is. Ragadozó életmódot folytatnak, szárnyuk fesztávolsága mintegy négy méter (igaz ugyan, hogy állítólag láttak már olyan példányt, melynek kiterjesztett két szárnya az öt métert is elérte), tollazatuk jeltelen, barna. Egyetlen ékességük a fejtetőn taréjként húzódó acélkék tolldísz, melynek felmeresztése az ingerültség jele.

E hatalmas madarak felhőszerű rajban szállnak, mely csoport nem alkalmanként összeverődő egyedek sokasága, hanem amolyan családféle, hiszen a warvaranik több generáción keresztül összetartó kolóniákat alkotnak. A kolóniák feje mindig a legidősebb tojó; a portyák során is ez vezeti a csapatot. Megemlítendő, hogy egy warvarani egyedről csak rendkívül beható tanulmányozás után lehet megállapítani, melyik nemhez is tartozik.

Ritkán, két évente tojnak, akkor is csak egyetlen halványrózsaszín-bíborpöttyös tojást. A kikelésig a hím és a nőstény felváltva kotlanak. A kikelt fióka rendkívül lassan fejlődik, néha két év is eltelik, mire kirepül. Lassú fejlődése ellenére hihetetlen étvágygal bír, három felnőtt helyett is eszik, pedig a kifejlett warvaranik is rendkívül falánk. Költési időszakban, amikor a kolónia fészkeiben fiókák tátogatják csőrüket és rémes rikácsolással adják a felnőttek tudtára, hogy éhség mardossa feneketlen gyomrukát, a warvaranik légiportyára indulnak. Felzabálnak mindent, ami az útjukba kerül, majd visszarepülvén, kiöklendezik az egészet falánk fiókáik torkába.





Mivel csemetéik igen sokáig ülnek a fészekben, egy warvarani tanya közelében bizony igen megritkul a vadállomány. E repülő vadászok éles csőrükkel akár a szarvast is képesek leteríteni. Népesebb csapatok még az utakon közlekedőket, a földeken dolgozókat is megtámadják. Látásuk rendkívül éles, mi több, hőlátással is rendelkeznek. Segítségével akár egy kilométerről is észlelhetik áldozatukat, holdtalan éjjelen. A fiókákkal ellentétben, a támadó warvaranik teljességgel némák. Hihetetlen repülési képességeiket kihasználva támadnak, ennek is köszönhetik viszonylag nagy Védő Értéküket. Borotvaéles csőrükkel egy-egy lecsapásnál kétszer is belevágnak prédájukba.

Jellemző támadási módjuk során - az áldozat kiválasztása után - egy célpontra, nagy magasságból egymás után, mondhatni szoros kötelékben három-négy madár is rácsap; igaz, ilyenkor egy körben csak egyszer támadnak. Így a harc első körében akár négy támadás is érheti a gyanútlan áldozatot, ráadásul a warvaranik ekkor a Roham módosítóit is megkapják, annak minden előnyével és hátrányával.

Adott áldozatnál e taktikát csak egyszer használják. Amennyiben a préda még talpon marad, sebesen keringenek körülötte, sorban feléje vágva - ekkor már körönként kétszer. Ha sikerül a prédát leteríteniük, azonmód felfalják. Bár sokan nem hiszik, de négy warvarani képes felfalni egy egész lovat. A degeszre zabált madarak aztán nehézkesen a levegőbe emelkednek, és hazarepülnek. Minden sikeres támadás után néhány jóllakott egyed kiválik a csoportból, és otthon bevárja a többieket, hogy aztán együtt újra útnak induljanak.

A warvaranikat kiváló vadászmadárnak tartják; ha fiókaként kerül fogságba, jól kezelhető, könnyen szelídíthető, hűséges társ válik belőle. A warvarani vadászokat azonban figyelmeztetném arra a tényre, hogy a kolóniák környékén 30+2k10 felnőtt példány tartózkodik, melyek - enyhén szólva - nem szívelik a behatolókat.

91

### Draquuis

**Előfordulás:** ritka

**Megjelenők száma:** 1

**Termet:** K

**Sebesség:** 5 (L), 140 (SZ)

**Támadás/kör:** 2

**Kezdeményező érték:** 45

**Támadó érték:** 90/110

**Védő Érték:** 75

**Célzó Érték:** -

**Sebzés:** K10/K6

**Életerő pontok:** 1 + 10 évente 1

**Fájdalomtűrés pontok:** 2 + 5 évente 1

**Asztrál ME:** 20 + 5 évente 1

**Mentál ME:** 20 + 5 évente 1

**Méregellenállás:** immunis

**Pszi:** -

**Intelligencia:** állati/kimagasló

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** -/élet, rend

**Max. Tp:** ?





A draquiis mágikus úton teremtett lény, melyet még a kyr mágusok hoztak létre. Eredeti rendeltetésére következtetni lehet a nevéből is - Draquiis Seqentuisnak nevezték el, ami annyit tesz, szolgasárcány. A történelem viharaiban a draquiis vadonélő, de igen ritka állata lett Ynev élővilágának. Hatalmas, sűrű erdők mélyén éli rejtett életét. E közel két méteres lények a sárcányok kicsi másai, ám korántsem félelmetes, pusztító lehetetükről nevezetesek - hiszen egy draquiis nem hogy lángfürgeteget, de egy apró füstpamacsot sem tud torkából kibocsátani. No, de nem is erre a célra teremtették első példányaikat a kyrek.

Eredetileg Igere templomának szent őrei voltak, de a történelem kereke lassan tovafordult, és a kyrek istenei közül nem egy örökre eltűnt a templomaival együtt. Így járt Igere is, ám templomainak őrei itt maradtak Yneven. Ezek az apró sárcányfajzatok a természetben kistermetű állatok, rovarok ádáz pusztítói. Nem utal ma már semmi azon különleges képességekre, amelyek alkalmassá tették őket Igere templomainak őrzésére. Teremtőik, a kyrek sem tudtak mit kezdeni azzal a ténnyel, hogy a tojásból kikelő draquiis agyát egyfajta veleszületett gát blokkolja, akadályozva hihetetlen mentális képességeinek kibontakozását. Ezért is lehet két különböző értéket találni a fenti táblázat intelligencia rovatában - lényegében két különböző teremtményként értékelendő, annak függvényében, hogy „rajta van-e” a mentális gát, avagy sem.

A vadon született és felnőtt draquiisek óvatos, rejtőzködő életet folytató, nem túlzottan nagy testű ragadozók. Leginkább a forró övi erdők lakója, kedveli a magas, dús lombosított fákat, ahol könnyen elbújhat a nagyobb termetű ragadozók elől. Efféle faóriásokra telepíti a fészket is. Ha valaki „vad” draquiist akar fogni, fel kell készülnie, hogy ravasz és óvatos ellenféllel lesz dolga. A draquiis - mint az a fenti statisztikákból is kiderül -, két támadást hajthat végre körönként. Az első támadása harapás, ennek sebzése 1k10, a második a faroktüske döfése. Bár e támadás kisebb sebzést okoz, a valódi veszélyt a tüske által befecskendezett mérge jelenti. A draquiis mérge idegmérge, 7. erősségű. Sikertelen mentődobás esetén az áldozat végtagjai megbénulnak. Ha a szerencsétlen a mentődobásra egyet dob, az azt jelenti, hogy szíve a mérge hatására felmondta a szolgálatot. Sikeres dobás esetén a mérge csupán bódulatot okoz. Azonnali hatású szerről van szó, a hatás 1k10 óráig tart. Ami azonban kiemeli e teremtményt a közönséges lények sorából, az az a tény, hogy minden fogságba ejtett draquiis mentális gátja lerombolható, s ezáltal rendkívül hasznos társává válhat bármely arra érdemes varázslónak - akadnak is szép számmal, akik vagyonokat hajlandóak fizetni érte.

A draquiis fent nevezett mentális gátja egyfajta pajzs, ami a megfelelő szabályok szerint lebontható. Jellemzően adódóan azonban ez a „pajzs” csak a Kyr metódus Pszi-ostrom diszciplínájával rombolható. A gondot csupán az okozza, hogy egyetlen rohammal kell a draquiis gátját elbontani. A játék szempontjai szerint tehát a varázsló csak akkor tudja a lény elméjét fogva tartó béklyót megsemmisíteni, ha elegendő pszi-ponttal rendelkezik a „pajzs” lebontásához. Egy, a tojásból frissen kikelt draquiis elméjén a gát 100 pszi-pontos pajzsra felel meg. Értelemszerűen a lebontásához a varázslónak minimum 50 pszi-pontot kell tudnia egyetlen körben aktivizálni. Reménykedő varázstudók legnagyobb sajnálatára, kutatások kimutatták, hogy a béklyó „ereje” a lény korával együtt nő, mégpedig évente egy egységgel. Mivel egy draquiis akár 450 évig is élhet, kiszámíthatjuk, hogy egy öreg példány gátjának lebontásához 225 pszi-pont kell.

Amennyiben a draquiis elméjét sikerül felszabadítani, hihetetlenül erős teremtménnyé válik. Ekkor már a kimagasló intelligencia jellemző rá. Ismeri és beszéli a kyr nyelvet, de bármely egyéb nyelvet is gyorsan elsajátít. Ám rendkívüli értékét mindamelllett kiváló varázslói képessége adja. Elméje 24 óra alatt képes feltöltődni mágikus energiákkal. Hogy mennyi energiát tud felvenni, az is életkorától függ. Általában elmondható, hogy egy draquiis annyi Mana-pontot tud egyszerre az elméjében tárolni, amennyi évei számának fele. (Egy száz éves szolgasárcány tehát 50 Mana-ponttal rendelkezik.) Amint







egy Mana-pontot elhasznál, nyomban megkezdi pótlását. A KM kiszámíthatja, hogy az adott korú draquiis hány Mana-pontot tud felvenni egy óra alatt. (Természetesen a teljes Mana-pont "készletének" egy huszonnegyedét.) A teremtmény a rendelkezésére álló Mana-pontokat mozaik-mágia felidézésére használhatja. Általában elmondható a draquiis varázslásáról, hogy igen ódzkodik az asztrális mágia alkalmazásától - nem kedveli mások érzelmeinek manipulálását. A másik meghatározó tényező a jellemük. Mint látható, a „vad” draquiis nem rendelkezik semmiféle jellemmel, mint ahogy a legtöbb vadon élő állat sem. Ellenben a mentális béklyóktól megszabadított lény, hála teremtőinek, szigorúan Élet, Rend jellemű. Csak mágikus úton lehet őket ezzel ellentétes cselekedetekre rákényszeríteni, és ahhoz is - mint azt a szabályok meghatározzák - dupla Erősítés szükséges.

Végül is elmondható, a draquiis egyike Ynev legveszedelmesebb, legritkább teremtményeinek. A varázslók hihetetlen pénzeket fizetnek az eleven példányokért, különösképpen Krán érdeklődése jelentős. Nem lehet tudni hány, mentális gátjától megszabadított draquiis él szerte a világban, kinek a kezében, és miféle célokot szolgálnak. Az egyetlen hitelesnek tűnő ismeret szerint a dorani varázslók tornyait jó néhány öreg draquiis is őrzi.

## Vorg

**Előfordulás:** gyakori

**Megjelenők száma:** k6+2

**Termet:** K

**Sebesség:** 20 (SZ)

**Támadás/kör:** 3

**Kezdeményező érték:** 8

**Támadó érték:** 24

**Védő Érték:** 83

**Célzó Érték:** -

**Sebzés:** kar 1k6, láb 1k6+1, fark 1k3, kard 2k6

**Életerő pontok:** 7

**Fájdalomtűrés pontok:** 18

**Asztrál ME:** 6

**Mentál ME:** 4

**Méregellenállás:** 4

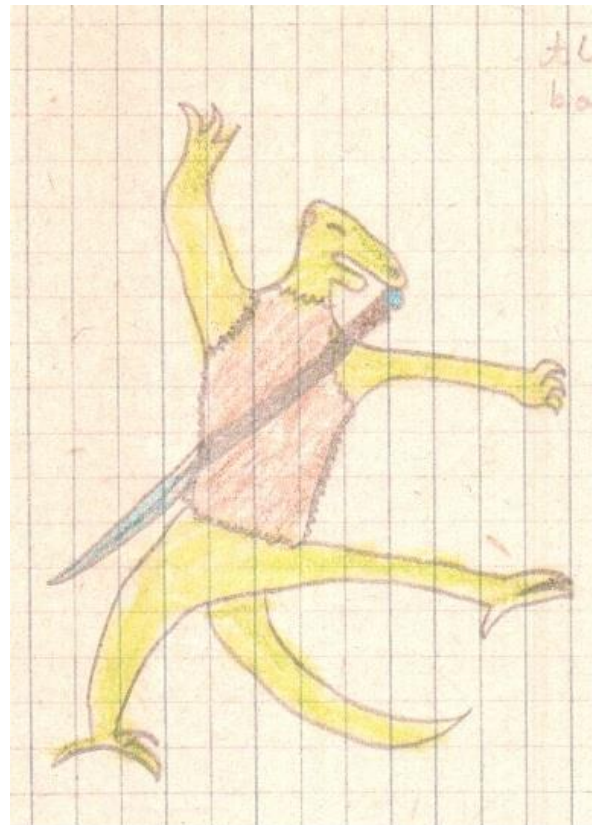
**Pszí:** -

**Intelligencia:** állati/ átlagos

**Max. Mp.:** -

**Jellem:** gonosz (halál, káosz)

**Max. Tp:** 300



A vorgok Dél-Ynev lakói, távoli rokonságban vannak a gyíkemberekkel és más hullóból kifejlődött elfszabású fajokkal. Primitív életközösségeket alkotnak, amiket fosztogatásokból tartanak fent, olykor maguk intézik el egy-egy környéken a rablókat, mielőtt maguk támadnak a helyi gazdákra. Kedvelik a vízközeli területeket, partvidéket, mocsarakat, folyókat. Saját készítésű fegyverük kardszerű, általában másoktól zsákmányolt fémtárgyakból kovácsolják ők maguk. Páncéljuk általában bőrvért, amit ellenségeik lenyúzott bőréből készítenek és vastagsága jelzi, hogy melyik vorg mennyi ellenséget győzött már le. Közös nyelven nem értenek, kiváló úszók és mászók. Vorg kard: Tám/kör: 1; Ké: 3; Té: 5; Vé: 4, sp: 2k6. Vorg páncél: minimum 1 Sfé.



## Népszerű táncok

### carradó (*sha*)

Shadoni, pergő ritmusú, udvari tánc. Belőle ered a gorviki crotto.

### cerektylla (*toroni*)

Fellegvihar, más nyelvekbe általában tükörfordításként kerül be. Toron egyik kedvenc táncformája, amely a közösségi táncokkal ellentétben egy férfi és egy nő szenvedélyes szerelmét ábrázolja. A párok alig-alig érnek össze, mégis a sebes fordulatok, lépések és pördülések miatt a tánc végére általában mindkét fél zihálva veszi a levegőt. Nevét a forgások közepette felemelkedő női szoknyákról kapta.

### karuza (*pyarroni*)

Körtánc; a délvidéki kifinomultság netovábbjának tekintett lunata köznépi változata. Azzal ellentétben nem csak a tenyerek találkozását engedti meg: a szabados nyelvhasználat számos fordulata („az ártatlanságát is a körben vesztette el”) utal frivol jellegére.

### lunata

Shadoni eredetű, mára a délvidéken a kifinomultság netovábbjának számító körtánc. Csak a tenyerek találkozását engedti meg, nem úgy, mint köznépi változata, a karuza.

### volata (*shadoni*)

Gyors tempójú, közvetlen testi érintkezésre (fogás, emelés) építő párostánc; az alapját képező mozgásformák zöme a shadoni párbajkultúrából származik.



## Kisebb települések



Két nagyobb erődje van Hat Városnak, egyik **S'ramor**, ami a nyugati szárazföldi kapuja a Szövetségnek. A hegyeken túli ösvény végpontján áll és a kereskedelmet felügyeli. Védelmezi a békét a hegyek és lakói, a sacronok és koboldok között. **Arginsalo** egy tengerészeti támaszpont, alig valamivel több egy helyőrségnél. A flotta egy része mindig itt áll készenlétben az árvédett kikötőkben és a környező földeken képzik ki a harcos tengerészeket. Mivel Antoh igazsága révén sok bűnöző is van elég kemény itt az élet, ami után a gályákon töltött idő felüdülésnek számít a katonáknak. A Byr hegység szinte teljesen körbeveszi, egyetlen szárazföldi ösvény vezet ki innen Tilemaer felé, amit biztosan csak a hegyikecskék képesek járni, így legfőképpen a víz felől közelíthető meg. Kisebb falvak is





tartoznak hozzá, amelyek teljes mértékben az erőd kiszolgálásával foglalkoznak és általában veteránok rakják. (ld. Shiffer – *Védj meg, ha tudsz* című szabadmeséje)

**Vitar** az északi határvárosa a Szövetségnek, a szárazföldön érkező karavánokat és a Kie-Lyronon zajló kereskedelmet ellenőrzi. A legnagyobb település mérföldekre, de saját fallal nem rendelkezik. Egy kisebb helyőrség (kb 200 fő) állomásozik csak itt állandóan. A két hegységben élők is ide ereszkednek le legtöbbször cserekereskedni, mert itt mindent megtalálhatnak, ami Equasselben kapható és még nem kell itt pyarroni pénzzel fizetni érte. A Városállamokból sok kereskedő a magas vámok miatt ennyit lát egész életében a Hat Városból és megspórolva az időt pár napot töltenek itt és fordulnak vissza. A sivatagból érkezők számára az első megbízható vízfelvevő hely, így „oázisként” tartják számon a sztyeppés vidéken.

**Hevrat** egy kikötő és mezőváros a nyugati parton, ami hosszú évek után kivívta függetlenségét Haddarennimtől és önálló szenátorral képviselteti magát. Építésze és nemessége a helyi egyetem felépülésétől lett számottevő, az épületek ragyogása és pyarroni stílusa olykor elfelejteti az ide érkezőkkel, hogy hol is vannak. P.sz. 3688-ban egy rettenetes gyilkosságsorozat rázta meg a várost és emlékeztette sötét múltjára. (bővebben ld. *littlewingflown*, Csé, Máté, Beni: *Hevrat szelleme* című kalandmodul).

Hasonló történettel büszkélkedhet **Bacchiratána** is, amely hasonlóan önálló jogú város az északnyugati parton. Ősi város, s büszke rá, hogy még Ó-Pyarron előtt épült meg az alapja. Legendáikban gyakran előkerül, hogy kráni fattyaktól vették el erővel ezt a vidéket. Konok és büszke népek lakják. Gyakran éri őket a vád, hogy Arel istennőt többre tartják, mint a Tengerúrnt és ez meglehetősen igaz is. Amellett, hogy természetesen betartják a pyar törvényeket és a hat városi bölcsességeket választott Bírót tartja fent a rendet, akinek joga van a működési idejére érvényes külön szabályokat bevezetni. Erre érdemes az idetérő kalandozóknak ügyelni. (bővebben ld. Kováts András: *Külvárosi éj* kalandmodul)

95

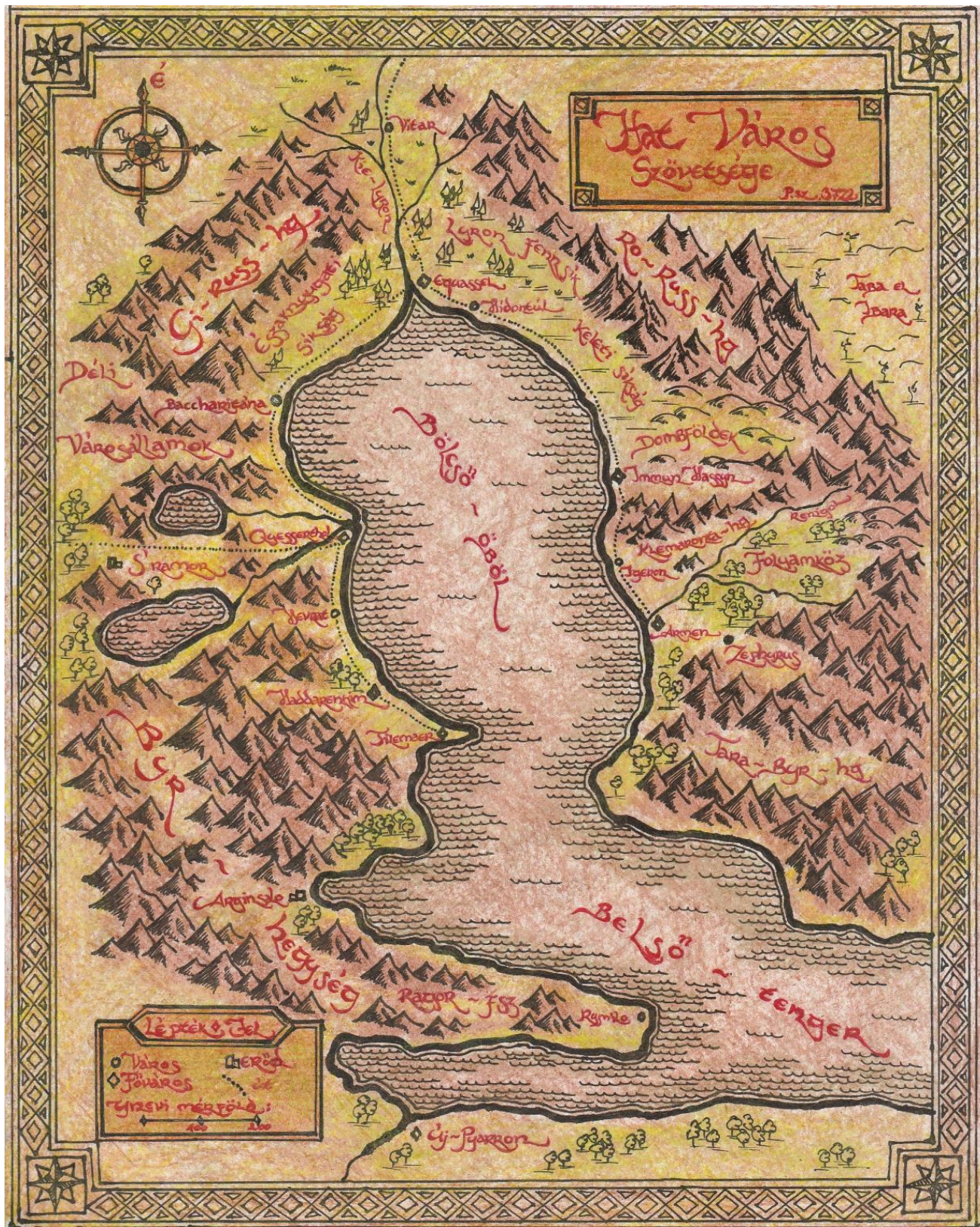


A Klemaronta-hegység déli lejtőin a tengerparton áll **Igeron** városa, ami egy magánbirtoknak épült eredetileg. Immyn Hassyn egyik nemesi családja, a Quateron alapította és igazgatja ma is miután kivonultak a politikai változások miatt. Befolyásuk, hatalmuk és pénzüik azonban elegendő volt, hogy évszázadokra megváltásuk a békéjüket, s egyes politikájukkal eddig kikerülték azt, hogy beolvassák őket. Városuk erősen védett, lépcsőzetesen falakkal védve uralja a Klemaronta délnyugati csücskét. A többi nagyvárossal jobb viszonyt ápol és így kerül el a Matriarcha haragját a család.





A Bölcső-öböl és Hat Város térképe



## A Hat Város

### I. Haddarennim (bővebben ld. Hulla: Az érem másik oldala című kalandmodulja)

*„A város gazdasága, bár több lábon áll, mégis leginkább a kézműveseire támaszkodik ezen a téren. Számptalan szakma követőit megtaláljuk itt, úgy mint hajóácsok, vitorlakészítők, fazekasok, fegyverkovácsok, fémművesek, kőfaragók. Számptalan halászdinasztia rója a tenger habjait, illetve kiemelkedően sok olajbogyót természetnek a város mögött magasodó dombság naposabb, északi lejtőin. Rengeteg kereskedő munkálkodik a település falain belül. A város messze földön híres az állatviadalairól, és ennek folyományaként az idomárjairól.”*

Myrelyass Had'daren kyr nemes alapította és mai napig a Had'daren dinasztia igazgatja, akiknek családfője a missyr. A legenda szerint 19-20 pusztítóval közösen alapították a várost és ők az ősi fegyvereik meglétével igazolják a városban betöltött kardnemes szerepüket.

Szorosan együttműködik mindenben Quesserthol városával, de szándékosan nincsen szárazföldi

összeköttetésben Tilemaerrel. Járatlan ösvényeken lehet csak eljutni oda, kereskedők csak hajókkal járnak át. Egykor egy szenátusi párbajban az egyik család vezetője súlyosan megsebesítette a másik felet (homályos, hogy ki-kit) de az ellenségesség megmaradt.

A helyi gyöngykeresők az Obszidián Oszlop tagjai, s főleg kémtevékenységet végeznek a Hat Város számára. A helyi rendházat valaha Morgena istenasszonynak szentelték, akit nyíltan ma már nem tisztelnek, de feltételezett aspektusának, a Homályjárónak ebben a városban a legtöbb híve, akik álmjárással foglalkoznak a sok tenyérjós és halottidéző médium között.

Innen indult az aknumorok iskolája is, akik a számtan-történelem-heraldika-jóslás tengelyen elhelyezkedő tudásukkal felveszik a versenyt a legjobban képzett siopákkal is Pyarronban. Sohasem tanulnak meg harcolni, de valamilyen másfajta, koncentrációt igénylő fizikai tevékenységben életük során nagyon elmélyülnek meditáció szerűen (pl. tánc, lovaglás, úszás, szexuális kultúra).

A városon kívül nagy kiterjedésű erdőpille kolónia található az erdőségekben, amiket tilos ritkítani (fákat és pilléket is) így gyakran a kis szárnyasok utat találnak a városba és rágcsálóként ellepik az utcákat. Éjszakánként különleges fényeket teremtenek a város utcáin, újabb okot adva mindenkinek, hogy az éghajlat ellenére zárva tartsa ajtaját és ablakát.

A város alvilága kifejezetten élénk: ez többek között a Hat Város legendás tolvajmesterének Alonssi Cariac munkásságának és a városban tanyázó tolvajklánnak tudható be, akik róla nevezték el magukat és hozzá vezetik vissza eredetüket is. Alonssi Cariacról, a Hat Város Szövetségének egyik legendás tolvajvezéréről számtalan képtelenebbnél képtelenebb történet forog közszájon. Átváltozásairól és zseniális kénygyességéről legendákat mesélnek. Többek között ő a főhőse azoknak a tengerparti kocsnáknak jól ismert történeteknek is, melyeknek Ezerarcú Carr a legfontosabb szereplője, de a mai napig Cariaknak nevezik a kétszínű, köpönyegforgató alakokat Szövetség-szerthe. Róla mesélik, hogy





fiatal korában, egy alkalommal felismerte néhány ellenlábasa - no persze nem őt, hanem azt a púpos koldust, aki olyan boszorkányos ügyességgel kizsebelte őket. Cariacnak nem volt sok választása, testi torzságát lerázva magáról, futásnak eredt, s eltűnt egy néhány lépésre lévő fogadó ajtajában. Üldözői már előre örültek, hisz bizonyosak voltak benne, hogy elkapják a szélhámost. Ketten a hátsó kijáratot tartották szemmel, ketten a koldus után eredtek. Még utat is nyitottak egy részeg matróznak, aki előttük próbált kijönni a kocsmából. Odabent persze nem találtak senkit, csak egy görbe mankót és néhány koszos rongyot.

## II. Quesserthol

Jelenlegi uralkodója Ornando dac Quesserthol, 50-es évei végén járó férfi. Kibékíthetetlen haragban van Immyn Hassyn uralkodónőjével a Dúlás óta. Nincsen örököse, személyes tanácsadója a Dúlás árvájából lett aknumor, Rhina. Családi címerük a kitért szárnyú warvaniri madár a csőrében egy nyílvevővel.



Vertikálisan terjeszkedő városállam, a parti sziklákba vájt paloták és épületek lépcsőkkel összekötött labirintusa. A legmagasabb szirten áll valóságosan kinyúlva a Quesserthol palota, amelynek ablakaiból északra és délre is jól láthatóak fényjelző állomások, világítótornyok. Állítólag tiszta időben a szemben lévő, keleti part fényeit is látni a legmagasabb toronyból.



Falai között, a kikötő mélyén található a Gyöngykeresők Rubin Oszlopának otthont adó titkos központ, melyet Sogronnak szenteltek fel egykoron a várossal egyetemben. Az itt képzett fejevadászok, mint a kohóban edzett acél, maguk a tűz, a (pyar) hit ellenségeinek ostarai, megtorlók és harcos katonák. Jó kapcsolatot ápolnak az Inkvizítorok Szövetségével.

Híres üzemek, kovácsműhelyek (kyr, törpe, kobold) és messze földön híres mesterek találhatóak meg itt. A hat városi ércmégmunkálás és a helyi Gilron hit központja. Az itt képzett és felszent papokat gyakran küldik egy próbaévre tanulóéveik alatt Dugorába és az ottani mechanisták ilyenkor azonos számban és időre érkeznek ide tudást cserélni. A hegyi tavak, tengerszemek, hőforrások felé induló, hol a magas hegyek között hol tárnákon átvezető kereskedelmi út lábánál avatják az új papokat. Ez valaha Sogron szent helye volt, de az idők során elpusztult, leromlott és már Gilronnak szentelték újra.

Magas sziklafalairól a város oldalában zuhatagok ömlenek az öbölbe, a különlegesen kialakított mélykikötőkben, ahol bonyolult zsiliprendszerekkel szabályozzák a vizet. Híres ipara az üvegfúvás, elsősorban ékszerek és dísz tárgyak, de templomi ablakok is készülnek itt. A helyi férfiak a tengerészekhez hasonló kiképzésben vesznek részt és rendszeres számszeríjásversenyeken bizonyítják képességeiket. Az újabbnál-újabb ismétlőszámszeríjásokat is ilyen tornák során próbálják ki és mutatják be a nemeseknek, ami a Mérnökök külön viadalának is felfogható.





Exkluzív bányászati jogokkal rendelkezik, szigorúan kimérve mennyi fémet van joga évente felhasználni Hat Város tartalékaiból. Ezt a Szenátus által kirendelt ellenőrző bizottság felügyeli. Ennek köszönhetően a fontosabb ostromgépek és szerkezetek kulcsfontosságú elemei gyakran készülnek a lunír különböző színű verzióiból. Értékük és ritkaságuk révén ezek minden alkalommal a Közös Flotta hajóira kerülnek vagy Pyarron külön megrendelésére készülnek el.

A közhiedelem szerint itt található a Hat Város kincstára is a hegyszirt mélyén, de az bizonyos, hogy a kevés és jól védett hely közül az egyik, ahol a pyarroni sepia pénzt verik, az Quessertholban van.

### III. Armen (bővebben ld. *Gulandro: A Morális Szabály* című kalandmodulja)

A város ura évekre elhagyta Arment, a Manifesztációs Háborúba indult. Távollétében helytartót választottak, egy Tara-Byr nomád vérből való gyöngykeresőt. A háború befejeztével csodával határos módon az uralkodó visszatért épségben. Tanácsadója egy toroni származású psi-mester, aki évek óta hiába próbálja elérni egy Sogron szentély felépítését.

Antoh mellett, erőteljesen jelen van Kyel hite is, a fellegvár ikertornya az ő tiszteletére épült fel. Az Yneven kevés Della szentély egyike is itt található. A Tara-Byr nomádok gyakorisága mellett meg kell említeni egy két évtizede letelepedett niarei családot is, akik nagy hatással voltak a helyi kultúrára és városi életre.

A Gyöngykeresők Smaragd Oszlopának fejedelmének találhatók meg itt, akiknek a Fellegvár mélyére rejtett rendháza (ahogy egykor a város) valaha Weila istennő tiszteletére lett felszentelve. A városban található Hat Város egyetlen önálló varázslórendje is, amelyet egy legendás illuzionista alapított és egyesek szerint mai napig igazgat. Emellett egy Pyarron által megtúrt boszorkányszekta is megtalálható itt: az Éj Nővéreinek Testvérisége.



A városnál omlik az öbölbe a Renigol folyó, ami a nomád területekről ered két nagy ágon és a kettő közötti területet nevezik a helyiek Folyamköznek, ahol különös, maguknak való, a világ dolgaival keveset törődő népek élnek. Armentől nem messze tárták fel pár éve egy elpusztult kyr város, Zephyrus romjait. A környéken állandó a Krad papok jelenléte, akik az ősi tudást rendszerezik és óvják, de gyakran próbára teszik őket a kincsvadászok (akik közül párat északon béreltek fel, illetve a helyi Kobrák vezetői).

### IV. Tilemaer

A városnak otthont adó sziklákat és apró szigetcsoportok a valaha volt kyrek az Élet Forrásának nevezett varázsszer segítségével kötötték össze a szárazfölddel. Egy természetes földnyelvet, a





korallzátonyok burjánztatásával és hatalmas élőerő felhasználásával mostanra teljesen belakták. Így lett a valaha veszedelmes szirteken a sirályok mellett a második legnagyobb ragadozó az ember.

Uralkodói családja szerteágazó és népes. Volt, hogy egy ikerpár gyakorolta a hatalmat közösen. Vervonaluk jelenleg Eriontól a Közép Tengerének városállamaiig kiterjedt. Története ennek ellenére békés, tagjai mind kiemelkedő szépségűek, a jelenkorra a pyarroni szépségideál megtestesítői, elhanyagolható kyr vonásokkal.

A Gyöngykeresők Gyémánt Oszlopának (melyet Igere nevére szenteltek) búvárkodásra szakosodott fejevadászait képzik ki, akik a városiakkal együtt vesznek részt a merülő- és úszóversenyeken minden évben. Ezek az alkalmak azon ünnepekkel vannak összekötve, amikor az esztendő alatt a hajógyárakban és szárazdokokban készült vízi járműveket egyszerre eresztik vízre. Ez a legmagasabb vízállás idején lehetséges, amit Antoh papjai jeleznek előre és ilyenkor a város mindkét irányból körbehajózható.



A vitorlásversenyek, szépségversenyek és a vitorlás-szépségversenyek ezzel ellentétben gyakoriak." Árasztott mezőgazdaságot folytatnak a mesterséges földnyelven (pl. rizs), gyöngyhalásznak és olyan egzotikus tengeri lényeket, amelyek más partközeli városokban nem is láthatóak. Szárazdokokat védő oszloperődök, világítótornyok és cölöpfaluk tartoznak hozzá, hajóépítőmestereik a leghíresebbek a Gályák-tengerén.

Tilemaer leghíresebb tavernája a Merengő, itt is kapható a város híres itala, az Igere istennő védelmező szörnyéről elnevezett Draquiis Sör, melynek jelképe egyben a város és a nemesi család címere (vörös draquiis egy vörös pentagramma körül), melyet egész Dél-Yneven és helyenként északon is kapni. Világos, könnyű ital mely nem veheti fel a versenyt sűrűségben, alkoholtartalomban a törpe italokkal, de a quessertholi üvegfüvőknak köszönhetően könnyebb a szállítása jellegzetes sötétzöld palackokban.

A város egy kerülete a sokat emlegetett ősi hajó, ami akár egy kyr óceánjáró vagy elsodródott császársziget roncsa lehet, de mostanra teljes egészében a város látképéhez tartozik. Tilemaer mindig részt vesz a délebbi Rymilo városállam híres vásárában, s szoros kapcsolatuk teljesen független a Hat Város többi tagjától. Yle Cyrrasnak, a Gyöngykeresők legendás alapítójának mindkét településen áll egy életnagyságú szobra.

Tilemaerben székel a Csuklyás Kobra, az északi alvilági szervezet, a Család déli ügyeiért (pontosabban a Kie-Lyron mentének és a Gályák-tengerének Belső- és Közép tengerének dolgaiért) felelős pénztárnoka. Tisztázatlan, hogy a szervezet mikor települt ide, de bizonyos, hogy a Hat Város katonai döntései mögött meghúzódó akarat egy része átfedésben áll a Szürkecsuklyások ősi árnyékhaborújának a Kobraikkal.



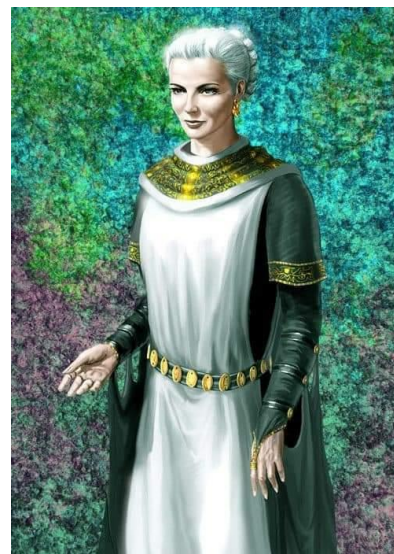




## V. Immyn Hassyn

Uralkodónője Kaczynska dace Immyn dace Hassyn, másnéven a Matriarcha. Idős asszony, legalább egy tucatnyi lánygyermekkel, akiknek egy része gladiátorként a személyi testőre. Engesztelhetetlenül gyűlöli Quesserthol uralkodóját. Olyannyira, hogy vízi kereskedelem sincsen közöttük, s nem is fogadnak onnan hajókat. Családi címerük a felszálló medvehéja és lecsapó wyvern között felkelő napkorong.

A helyi Gyöngykeresők a Borostyán Oszlop orgyilkosai. Ősi szentélyük Tharr korai képmásával díszített. Ennek megfelelően a város manapság is Tharr egyik legnagyobb déli központja, mely kapcsolatot tart fent a Kereskedő Hercegségek kisebb vallási közösségeivel. Fejvadászai között megkülönböztetnek első-, másod- és harmadtörösöket szigorú kasztrendszerben. Azonban több jel is utal rá, hogy egykor Tharr hite mellett és vele rejtve Orwella hívei is otthonra leltek a tenger öblében.



Kijátszva a selmovita irányzat kiskapuit Antoh helyett közvetítő személyeken keresztül imádkoznak városukért és magukért: saját jogon kijelölve múlt nagy személyeit, akiknek kisebb szentélyei állnak a környéken, összevegyítve hitüket és érvonalait a Tara-Byr nomád törzseivel. Ennek, és a szigorú matriarchátusnak köszönhetően yneven egyedülálló módon Ellana papok is megtalálhatóak itt.

Vallási kilengéseiket a Pyarroni Inkvizíció régen nem nézi jó szemmel és rendszeresen küld ügynököket és szenátorokat ellenőrizni a helyi viszonyokat. Ezek az alkalmak rendre megnyugtató eredménnyel végződnek és köztudomású, hogy gyakori eleme a Ro-Russ hegységben szervezett wyvern vadászat, amiket csak ilyenkor lehet a Matriarcha engedélyével megélni ... és akkor is csak a kijelölt hímeket.

101



Női gladiátorai mellett híresek a helyi bárdok, akik hárfán játszanak ősi kyr, pyarroni és barbár dalokat. Témáik a világot jobbra tevő közös szándék és a hősi múlt, gyakran balladisztikus megéneklése. Egyértelmű, hogy vannak közöttük olyan női zenészek is, akik az ősi toroni Dalfűzők Társaságának tagjai. Párul előszeretettel választanak a nomád törzsek közül férfit, s a rossz nyelvek szerint a Matriarcha is így tett gyakran fiatal korában, de férjhez nem ment sohasem.

Személyes birtoka is a Russ lábánál áll, csak állam- és igazgatási ügyek intézésére jön el Immyn Hassynba, ami hosszan terül el a tenger partján. Fémeket egyáltalán nem bányászhatnak, ezért az évszázadok alatt a bőrművességnek (pl. byzon) és textiliparnak olyan fokára jutottak, ami már-már profánmágikus hatásúnak számít. Élelmiszeripara vörös hús alapú, aminek megfelelően jak, byzon és marhatenyésztése egyedülálló a Dombföldeken és a Keleti Síkságon. A Hat Városban innen szerzik be a legtöbb fajta égetett szeszt, a legnagyobb beszállító Predocból és olyan helyekről (pl. Korallvár) amelyekkel más települések nem mernének kereskedni.

## VI. Equassel (bővebben ld. A'frad: Remény és Gulandro: Öbölmélyben című kalandmodul)

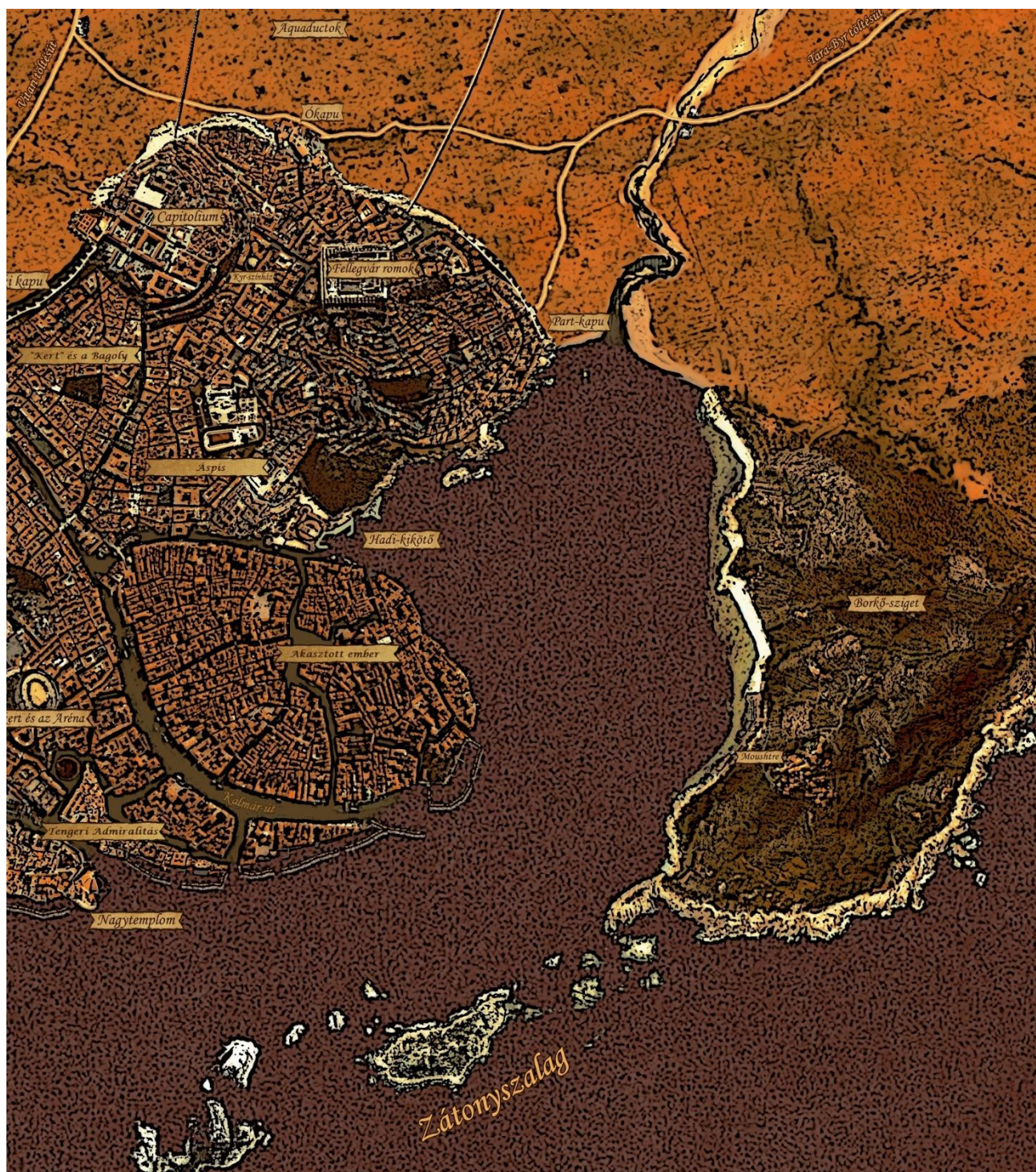






103







# Öbölmélyben

*A XXV. KalandorKrónikák Kalandmodulja 6. tapasztalati szintű karaktereknek*

**ÍRTA:** Gulandro

**HELYSZÍN:** Hat Város Szövetsége, Equassel

**IDŐPONT:** P.sz. 3722, Antoh első (Hullámok) Hava

105





Új-Pyarron hadikikötőjében várakozol egy hivatalosan nem létező hajóra. A *Uwel-negyed* vizét lágyan fodrozza a déli szél, ami a város mélyéből az emberi civilizáció fővárosának ezer illatát hozza. Legtöbben csak a tenger hínár- és halszagát éreznék meg, de számodra ez olyan természetes, hogy más aromákat is könnyen azonosítasz: erősebb dzsád illatvizet a korán kelt városőrökön, niarei fűszeres tea illatát a közeli őrbódéból és shadoni dohányfüstjét a közeli Arzenálból.

Összebb húzod magadon a mélykék köpenyt, de nem azért mert fázol. Úgy érzed az elmúlt időszak és a közeljövő eseményeit közösen csak így, befelé fordulva rendezheted át értelmes egészsé. Amit láttál, még ha isteni rendelésre is, vagy csak álmok sugallta tettekre sarkallt. Megtetted a tőled telhetőt. Elmentél az Ezüst Rend falkához, és kiválasztottad azokat a Kalandozókat, akik már eddig is eleget tettek az Örök Városért. *H' Lagoon*, a falka vezetője ugyan felvonta a szemöldökét egyik-másik választásodra, de ellenkezni nem mert. Magasabb rendű irányelveket követtél, és ezzel ő is tisztában volt. *Az Istenek hegye* magasodott mögötted a kalmár dolgozószobájában, amikor kinyilvánítottad akaratod.

A *Bálnalélek*, egy három árbócos *holk*, szinte hangtalanul sodródott közelebb a mólóhoz. Vitorláik közül csak a kikötői manőverezéshez szükségesek voltak kibontva. A fedélzetén Gilron önjáró masináihoz hasonló olajozottsággal és hatékonysággal zajlott a munka. A kapitány magas, vékony, rozmárbőr mellényt viselő férfi, előzékenyen nyújtja hasonlóan tengeri állatokból varrt kesztyűs kezét feléd. Nem eresztenek le pallót, a hajó veszít ugyan valamit lendületéből, de meg nem áll. Ha megpróbálsz elkapni a kapitány kinyújtott karját, hogy a fedélzetre lépj, **Lapozz a 6-ra**. Ha inkább saját erődből jutsz fel a fedélzetre, akkor **Lapozz a 17-re**.

Elnéző mosollyal idézed meg a mennyek haragját és a lecsapó villám kábulatba taszítja a közelebbi támadódat. Nyakadban felizzik az Antoh szent szimbólum, mintha neki is jutna az égi delejből és bátorítólag melegíti a kebleidet. Közelebb is lépsz a másikhoz, mikor annak mellkasából egy hegyes penge bukkan elő és beszakadt tüdejét fájlalni sem marad ideje mikor hangtalanul a mögötte megjelenő csuklyás alak lábaihoz omlik. Sóhajtasz, az idegen érkezését, bármennyire is alapos és profi volt, számodra megelőzte jellegzetes fűszeres illata, ami Armenre emlékeztetett.





- Köszöntelek, Kortos nagyúr – hajolsz meg illedelmesen a gyöngykereső előtt, a fejjadász pedig még mélyebbre hajol nálad – nem reméltem, hogy összefutunk, de áldom Antohot, hogy így alakult.
- Csak nem a mesebeli Kobrát kutatod még mindig?
- Engedje meg Viktória úrnő, hogy ellentmondjak. A Kobra nem egy mese ... már nagyon közel járok, hogy ezt az északi behatolót előkerítsem és felszámoljam a szervezetét. – jegyzi meg miközben akkurátusan pakolja a holttestet a síkator mélyére.
- S gondolom, mindezt a helyi Szobor háta mögött kell megcselekedned. – jegyzed meg, miközben a füstölő támadóhoz guggolsz jobban megvizsgálni. Felemeled a nyakából a különös medalliont – Láttál már ilyet? Eléggé megoldadt.
- Többfélét is úrnő. Ez is a Homályjáró egyik jelképe. Holdkaréj és gyökerek. Renegát noir papok és északi morgena hívek mind a palástja alá menekülnek. Lassan olyan helyeken is feltűnnek, ahol gondot okozhatnak.
- Talán – gondolkodsz el visszaengedve a medált és néhány szóval Antoh kegyelmét kéred a távozóra – Talán hamarosan nem tudom elkerülni, hogy szembenézzek a képviselőjükkal.
- Addig is – tűzi rejtett tokjába a kagylóbontóját – engedd meg, hogy védelmedre legyek az Equasselbe vezető úton.

107

Elfogadod. Valahol azért, mert tudod, hogy nem engedne tovább egyedül, s mert valóban jól esik egy ismerős arc az előtted álló kihívásokhoz Öbölmélyben. Közösén tértek vissza a Bálnalélek nevű holkra és bár a kapitány szerint nem mindenki tért vissza a kitűzött időpontra, úgy érzed nem késlekedhettek tovább, és folytatnotok kell az utat a korábbi időveszteség miatt. Ha Immyn Hassyn felé hajózol tovább, **Lapozz a 13-ra**. Ha Quesserthol felé veszed az irányt, **Lapozz a 9-re**.

3

A *Ragor-félsziget* hegyvonulatai komor ívet festenek a nyugati horizontra. Két napja vagytok úton és még alig találkoztatok szembe más hajóval. Arginsalo vonalában jártok, ezt érzed, amikor a nyílt víz felől különös hajó közeledik felétek. Zászlaján Cadatto, egy Kereskedő Hercegségek béli város színeit pillantjátok meg, ami alapján ugyanúgy lehetnek kalózok is, mint egyszerű kereskedők. A kapitány kérdően néz rád, és te egy biccentéssel megadod neki a jelet. Közel és távol sehol egy hadigálya, így rátok hárul most ezeknek a vizeknek a felügyelete. A közeledő hajó újabb különös szagokat és megérezéseket rejt a számodra: áfiumok egész garmadája lehet a hajón és a két árbócos *brigantin* nagyobb és gyorsabb is, mint a ti mély merülésű, régimódibb járművetek. A kezeléséhez szükséges emberanyagnál azonban ösztönösen többet érzékelsz felőlük: ugyanúgy érzed a hajó gyomrában senyvedők életerejét, mint az alattuk a mélyben vajúdó nősténycápa kínjait és a lassuló szerkezet vitorlátatára leszálló sirályok szomjúságát. Ez egy rabszolgakereskedő hajó, ami csempészkedik is nagy eséllyel.

A Bálnalélek akaratod szerint mellé áll, és a matrózok feltűnés nélkül egy-egy tompább fémtárgy, ütőalkalmatosság és más fegyvernek használható tárgy felé mozdulnak. Stavros





kapitány biztatóan hordozza rajtuk végig a tekintetét, és közben megoldja a mellénye gombjait, hogy szabad útja legyen a két kése markolatához. A brigantin fedélzetéről érdeklődve kurjantanak felétek, és sárga szemekből egyértelműen kiolvasható, hogy a Vigyorgók bandájához tartoznak. Ha minden erőddel az ellenség legyőzésére koncentrálsz, akkor **Lapozz a 18-ra**, Ha mindent megteszel, hogy erőszak nélkül rendezd el az ügyet, akkor pedig **Lapozz a 11-re**.

#### 4

A kikötőben ringatózva a Bálnalélek fedélzetére tódul a násznép. Alig térülsz-fordulsz és friss virágok kúsznak fel az ünneplők munkája révén a kötélzeten és még néhány árus is megjelenik a pallókon gyors üzletet szimatolva. A pár nagyon eltökélt, a fiú valamivel alacsonyabb, mint a lány, de szélesebb és napcserzettebb. Húsz esős évszakot ha megélt, a lány pedig valamivel többet. Tenyere, amivel párja kezét fogja kemény munkáról árulkodik. Mindketten Antoh hitét követik, és szerelmet vallanak szenvedélyesen, akadály a hát nem lehet a frigynek.

Antoh hatalmát szövőd a szertartás szövegébe, delfinek gyűlnek a palánk alá hangodat hallgatva. A sós víz melegen nyaldossa a hajótestet, a nap hevesen süt. Illdomosnak tartod felidézni a harmadik Antoh kegyeltnek a legendáját, aki Hat Város védelmében egyedül hajózott neki a Bölcső-öblöt és a Hat Várost fenyegető óceánról idáig tomboló orzóhullámnak. A reménység utolsó pislákoló gyertyalángjaként ragyogott a sötét, zavaros viharfal előtt, de áldozata lebékítette a távoli földeken fogant áradatot, és Antoh ölében figyelhetted tovább azok sorsát, akiket megmentett. Kívánod, hogy a házastársak is legyenek ilyen állhatatosak és áldozatkészek egymásért, bármilyen nehézséggel szembesüljenek is az életben.

108

Üdvrivalgás fogadja a mondandódat és a pár fogadalmát. A lakodalom déltől jóval éjfélig tart, de a friss házasok a kék hold keltét már nem élvezték együtt a sokasággal. Hajnalban korán ébredsz, de Kortos még korábban mosolyogva hívja fel figyelmedet a fedélzetről távozó kettősre. Gesztusaiból jól látszik, hogy az éjszakának ára volt, és a vehemencia, amivel az asszonyka cibálja maga után férjét egyértelművé teszi, hogy a matróz karriere itt és most tört ketté. Jól gondoltátok, a kapitány lajstromba veszi a visszatérőket induláskor, és a fiú nem tér vissza. Immyn Hassyn saját szabályok szerint lélegzik. Folytatjátok utatokat Öbölmélybe. **Lapozz a 20-ra**.

#### 5

Feszült pillanatokot éltek át a Bálnalélek fedélzetén miután Kortos a mélybe veti magát a cápák közé. Csak pillanatokkal azután, hogy eltűnik jut eszedbe, hogy mágiáddal másképpen is segíthetted is volna a vállalkozását. Magadban elnyomsz egy nőietlen szitkot, de az a gondolat sem nyugtat meg, hogy valóban nem csatamágusnak képezték ki téged. Bízol a hat városi fejedelmének tudásában, és ő nem is hagy cserben: pár perc múlva a lánnyal és egy friss harapással tér vissza. Látszik, hogy csak egyik kezével tempózva tudta felhozni a lányt. A brigg eközben folyamatosan süllyedt a háttérben, s mikor a lányt feladja nektek már csak az árbócai látszanak.







Az új-godoniak örvendeznek a megmenekülésnek, te pedig a férfi sebét kezded el begyógyítani fennen imádkozva Antoh áldásáért. A mély, majdnem a végtagot leválasztó harapás nyoma fehér heggé alakul a szemed láttára, Kortos pedig gyöngyöző homlokkal, de szisszenés nélkül viseli a fájdalmakat. „Boszorkányság”-hallod a suttogást a hátad mögül, de megpördülve sem tudod megállapítani, hogy a sok idegen arc közül kitől jött a hang. Abban nem is reménykedsz, hogy kiadják maguk közül, így dühödten meghagyod a kapitánynak, hogy figyeljenek vendégeitekre és Quessertholig a kabinodban maradsz.

*Dalok Hat Városból 08 – Quesserthol csúcsai*

A sirályok megszokott szólamai közé a wavarinik hangja vegyül, s ebből tudod, hogy megérkeztetek. A város címerében is kitárt szárnyal ábrázolt hegyi madár jól illik a város barátságatlan, fémes, sziklás valójához, ahogy az itt élő emberekhez is. Nincs semmi kivetnivalód velük szemben és sok jót ismersz közülük, magát a herceget, Orlando dac Quessertholt is, de amikor felnézel a majdnem felhőkig törő sziklahegybe vájt város kanyargós, meredek lépcsősoraira és utcáira a tenger hullámozása maradásra bír hajódon. Azért te is felmész a fedélzetre, hogy lásd az utolsó új-godonit is távozni, de amikor a kislányra kerül a sor ő könnyesen kiabálva valamit hazája nyelvén öleli át Kortos nagyúr combját és szabályosan el kell tőle szakítaniuk az övéinek.

109

Niarei felesége dacára nem volt gyereke, hisz a fejedáaszoknak általában nincsen. Érthető, hogy miért. Üveges tekintetében mégis azt látod, hogy a kislány gesztusa megérintette. Ezért is parancsolod a kapitánynak, hogy a szükségesnél többet ne töltsenek a külső kikötőben, ami általában nagyobb hajók fogadására van fenntartva és az embereknek is rövidebb kimenőt adjon. Utazásotok utolsó állomása, Equassel már vár rátok. **Lapozz a 20-ra.**

6

Stavros lendületesen ránt fel, mikor belekarolsz. Nem látszik rajta, de olyan könnyen emeli fel női testedet, mintha csak egy szextánst forgatna. A kikötő mólója hamar távolodik mögöttetek, és már csak a város öblét körbevevő fal vízkapuján kell kijutnotok. Szemből senki sem érkezik éppen, így akadálytalanul haladtok át. A matrózok pedig némán tudomásul veszik, hogy egy nő lépett a fedélzetre. Felismernek, s akik nem, legalább a nyakadban lógó Antoh szent szimbólumáról tudják, hogy ki vagy, mi vagy. Stavros kapitány elégedetten morrant csak üdvözlésképpen, s büszkén húz elő szíve fölül egy talizmánt, ami a Tengerűrnő világi híveinek is védelmet nyújt az ő birodalmában.

A Gályák-tengere több részből áll a kartográfusok szemében. Sokan csak a Pyarrontól Új-Godonig tartó összefüggő vizet látja. Azok pedig, akiknek rendszeresen járni is adatott a hullámait eme világnak meghittebb viszonyban vannak a tájékaival. Shadon és az egykori Gorvik közötti véres habokat az óceántól a Kereskedő Herceségekig, mint Külső-Tenger emlegetik a hajósok, a két Godonból eredtetett birodalom közötti sávot, mint a zavaros





Közép-tengerét ismerik sokan és a Ragor-félsziget már a Hat Városba vezető áramlatokkal a Belső-tenger, ahová a Bálnalélek kihajózni igyekezik.

A távolságok csalfa biztonságérzetet adnak, s még tapasztalt hajósokkal is bölcsen meg kell válogatni, hogy ki milyen útvonalat, mely láthatatlan folyóösvényt választ céljai eléréséhez. Hogyha a Tilemaer-i kikötő felől közelítitek meg a Hat Várost, akkor **Lapozz a 14-re**. Hogyha inkább Armen partjai felé tartotok, **Lapozz a 3-ra**.

7

Rhína a megszokott időben ébreszt a saját cellájából. Lakosztályod kevésbé tetszik hidegnek így, magadtól is felébrednél. A kohók és műhelyek hangja ilyenkor élénkül meg, s még a belső kikötő zajai is később érnek fel palotád tornyáig. Ornando dac Quesserthol vagy, a város ura, helyed van a Hat Város Szenátusában és a Fogalmazok asztalánál. Nem tettél érte semmit és ez minden reggel egyértelmően kiolvasható az ágyad fölötti fába vésett wavarini madár tekintetéből. Ősz sörényedbe túrsz és az ágy mellé készített hideg teaért nyúlsz felülve. Fájdalom nyilall a mellkasodba és a késő éjszakába nyúló kardvívóleckét hibáztatod érte. Okkal, a te korodban atyád már csak a számszeríjászversenyeket nézte és jogarnál, kanálnál bonyolultabb eszközt nem forgatott. Előbbiről amúgy is úgy tartotta nehezebb egy shadleki buzogánynál. Talán ideje volna így három évtized után kivetetni szüleid festményét a hálóból. Szegény anyád ...

A folyosón már hosszú köntösű írkokok várnak NAGYON fontos aláírni való szerződésekkel. Erre biztos létezik könnyebb mód is, de egyenként, türelmesen végigolvasod őket és aláírod a nagyrészét. A kérelmek közül több is van, amik gyanúsak és jobb lesz ha majd a Szobor véleményét kéred ki róla. Egy csapat új-godoni hajótörött híre feltűnik neked, kétszer is végigolvasod a letelepedési és kereskedelmi kérelmüket. Manapság nem lehet a kyr elég óvatos azokkal, akik egykor a Domvik védelme alatt éltek, kiderülhet róluk, hogy Ranagol hívei titkon és mire feltűnik valakinek néhány eltűnt tisztos Antoh hitű polgár már kész a baj. Átkozott diplomácia, pyarroni találmány.

Az utolsó szolga megnyugvásodra nem papírokat, hanem végre egy felöltöt szorongat a kezében. Ráadásul a kedvencedet, ami jó jel. Elindulsz az ebédlőbe, amiről tudod, hogy ilyenkor szellőztetik és a nyílt vízre néző ablakai tárva nyitva állnak. S a feleséged is ott van. Kilépsz, hogy a szolgák is megszapорázzák magukat, a restség bűn. Még a felszolgálás előtt érsz az étkezőbe, de Rhína már ott vár. Némán áll a karosszéked mellett a hosszú asztal egyik végén. Lehajtott fejjel fogadja érkezésedet és nem is köszöntöd. Az áknumor így is valószínűleg már jól felmérte, nálad is jobban, hogy milyen kedved lesz a mai napon. Csillagjósok, számvetők és pszi-mesterek tudományát ötvözi a tudásuk, minden magára valamit is adó főnemes tart maga mellett közülük így te is. Leülsz, szemben a feleségeddel és az előtted lévő kristály borospoharat felemelve jó reggelt kívánsz neki. A pohár üres, ahogy az asztal túlfelén a széke is ... évek óta. De az élethű festménye pontosan úgy tekinte le rád szemből, mint amikor a kép készült: vádló szürkeséggel. Ha Immyn Hassyn uralkodójára vagy kíváncsi **Lapozz a 10-re**, ha pedig a Nagy Isten közeledő szolgálaira, akkor **Lapozz a 12-re**.



A Haddarennim utcáin rohanó utcakölykök és sötét felleghajtós alakok csoportjai mintha leuralnák a várost. A Hat Város "fekete báránya" legalább annyira él a tengerből, mint a rajta keresztül haladó szárazföldi kereskedőkből. Talizmánárusok zsonganak a kocsmák bejárata előtt és mogorva örparancsnokok jönnek ki a bordélyokból vagy jósnők sátraiból. Itt mindent átsző a valótlan jövő feletti bírvágy. Sötét paktumok köttetnek és a szövetségeket a napszállta úgy fújja el, mint lágy huzat a gyertyalángot. Még a város urai is palotáikba zárkóznak révülve új és újabb áfiumok hatásain élvezkedve. A dicső múlt kevesebb mint emlék: legenda, ami a holnap vágyát táplálja csak. Tüzelő a léleknek, ami nem kapja meg a pyarroni templomokban azt, amit keres.

*Dalok Hat Városból 18 – A homályjáró*

Bérgyilkosok és áknumorok adják egymásnak a kilincset a fogadóban. A helyi gyöngykeresők is alábuknak a város mocskában, s aki őket keresi olykor csak egy-egy alvilági testvériség képviselőire talál. Régen volt már, amikor sacronokra vadásztak a Byrben vagy koboldoknak állítottak csapdát a Gi-Russban. Sokszor a bandaháborúkban az ellentétes oldalon találják magukat, mielőtt elragadja őket a lendület és a véres indulat. A rendet a szekták ingatag lajtorjájának tetején álló szervezet tartja össze, kik most a Homályjáró követői. S te, a Fáklya, leghűségesebb híve. Nap nap után járod az utcákat híveiddel és teszel igazságot, gyűjtesz híreket és pletykákat, amiket aztán az éjszaka óráiban váltasz készpénzre az Antisist járva társaiddal. Ma is mélyet szívsz a pipádból, hálát adsz a Vigyorgók főzőmestereinek az erős áruért: a gyengébb anyagok az utóbbi időben nem válnak be nálad.

111

Az Álomsík előbb csak feldereng, majd minden érzékedet leuralva rohan meg és kebelez be. A Bíbor Földeken jársz, a sík egyik legkietlenebb részén, ahol nem számítasz társaságra, csak arra, aki tudja, hogy itt vagy. Halandó szemek által sosem látott vad vidék ez, kérészetű virágok nyílnak és hervadnak el sorra amerre jársz. Egy irányba tartasz az olajfestmény szerű ég alatt, melynek horizontja nem egzakt sáv vagy vonal, de te tudod, hogy másfajta helyekre vezetne, k ha az antissjáró átkel arra az Első Hídon. Nem kell sokat várnod, hogy egyik szolgád megérkezzen. A neve Pilács és szokatlan módon valódi testének alakját viseli. Hálás vagy, hogy valami horgonyként emlékeztet itt a valóságra. Felidézi, hogy hamarosan valódi testeddel kell hosszú útra indulnod és tudod a város egy részét, érzéseit is magaddal kell vinned. Ez a sorsa annak, akinek már az álmaiban sincsen nyugta és magánya. Az Első Híd előtt újabb alakok állnak, ki rettentő, ki veszélytelen külsővel. Tudod, hogy társaid lesznek az Equasselbe vezető úton és ott abban, amiért mész. Ha Immyn Hassyn uralkodójára vagy kíváncsi **Lapozz a 10-re**, ha pedig a Nagy Isten közeledő szolgálaira akkor **Lapozz a 12-re**.

A Bölcső-öböl nyílt vize felé veszitek az irányt az illuminált és aznapos legénység nagy örömeire. A Draquiiis sör hatása hosszan tartó és alapos. De mindenki jó kedélyű és láthatóan a kapitány sem bánja, hogy a nehéz déli borok után könnyebb, friss sörrel töltöttétek meg a





vizes hordók egy részét. Kortos nagyúr nem tétlenkedik és ahol tud besegít a lassuló matrózok munkájába, így hamar megkedvelik annak ellenére, hogy jellegzetes arcfestése miatt inkább Tara-Byr őslakosnak nézik, minthogy rangjához méltóan bánjanak vele, de ő sem bánja, hogyfélig-meddig rejtve utazhat.

*Dalok Hat Városból 10 – Hevrat kikötője*

Tudod, hogy valahol a távolban Haddarennim városa suhan el mellettetek egy ködös reggelen, és újra aggodalommal gondolsz a Homályjáróra és híveire. Felmerül benned, hogy az álmok tudományában jártas társaságnak talán köze lehet ahhoz, hogy balsejtelked gyűlt Új-Pyarronban, mikor felbérelted a kalandozókat. De talán odáig még nem ér el a kezük, nyugtatod magad. Hálás vagy, hogy a hirtelen leszállt köd elrejtje a partot. Hevrat magasságában az árbóckosárból kiáltás harsan. Egy bajbajutott hajót jelez a megfigyelő. Igaza van. Mélyen vízszint alá süllyedt új-godoni brigg küzd a hullámokkal.

Szemmel is jól látható léket kapott. A fedélzetén a Hétarcú nyelvén segítségért kiáltozó hajósok küzdenek az életükért a lassan elmerülő deszkák között. Van okuk az aggodalomra. a Vízben vörös cápák uszonya tűnik fel, amik jó eséllyel a hajó sérüléséért is felelősek. Közelebb érve legyűröd magadban a késztetést, hogy sorsukra hagyj őket, gondolva az országaitok közötti feszültségre, és elkezdtetek kimenteni az utasokat. A súlyváltozástól a brigg recseg-ropog, és mikor az utolsó embert is áthozzák az a kapitány elé roskad sírva, hogy a lánya a hajón maradt a kabinban. Összenéztek Kortos nagyúrral, gyorsan döntenetek kell. Ha parancsba adod, hogy a gyöngykereső menjen le a kislányért, **Lapozz az 5-re.** Ha te magad kívánsz a segítségére sietni Domvik árvájának, **Lapozz a 15-re.**

112

## 10

Lassan leengeded a kezedet, hogy a katonáid ne értsék félre a gesztusodat. Izmaik elernyednek és a fogásuk is enyhül a fegyvereken. Nem kerüli el a figyelmedet, hogy többen megkönnyebbülten sóhajtanak. A lányaid persze még mindig ugrásra készek. Megvárod ameddig eltűnik a látóhatáron is a Bálnalélek és csak akkor parancsolsz oszoljt az íjászoknak. Kegyelt ide vagy oda, Antoh papja vagy Pyarron követe ... előttd még nem bizonyított semmit. A Bölcső-öbölnek csak egy királynője lehet és AZ te vagy. Nem kötelességed, hogy eltúrd amint az alattvalóidat megfélemlítsék és uralják helyetted. Megfizetted az árát, hogy te irányíthass. Kamatostul.

A festett testű gladiátornók gyűrűjében térsz vissza a hintódhoz. Tudod, hogy még sokmindent kell hegyi kastélyodból elhozatni az utazás előtt, úgyhogy inkább Immyn Hassynban maradsz. Jót is fog tenni, hogy Viktória úrnő látogatása után kicsit rajtuk tartod a szemedet. Pláne az izgága papokon Antoh templomában és céhmesterek közül is van, aki halasztást kért az adóból. Ideje behajtani rajtuk, de előtte még ...

Soha nem mulasztod el tiszteletedet tenni az emlékcarnokban. Minden szenátusi ülés előtt megteszed és előtte az anyád hozott el ide minden alkalommal. Akkor még ő volt a Matriarcha.





Te pedig sokkal fiatalabb és feszesebb voltál. Anyád még látta élőben harcolni az Azúr Rakkát, legkiválóbb gladiátornőtöket. Kék bőrvértjét a mai napig őrzi a csarnok és ha elég közel merészkedik valaki hozzá még érezheti a mágiával megőrzött illatát. Egyedi dzsád illatvíz és az egykori arénahősnő aromája lengi körbe a páncélt és felszalagozott fegyverzetét, a két lándzsát. Végigsimítod nyelüket és úgy érzed repedezett bőröddel, hogy még mindig frissek a vágások a fáján, hogy a fegyver még mindig olyan élénk, mint amikor utoljára forgatták Immyn Hassyn és a Hat Város dicsőségére, vagy amikor évtizedekkel később először érintetted. "Van ami Örök" idézed magadba Equassel jelmondatát, ahová hamarosan indulnod kell. Ádáz tekintettel fordulsz lányaid felé, akik mind az Azúr Rakka viseletét másolták akaratom szerint és hivatását úzik példaértékűen. Mielőtt pedig Öbölmélybe indultok még sok dolgotok van. Ha a Homályjáró szolgáljára vagy kíváncsi **Lapozz a 8-ra**. Ha a Quesserthol városának urára **Lapozz a 7-re**.

## 11

Hagyod, hogy a Vigyorgók kalózzai a fedélzetre lépjenek. Önbizalmuk az van, s rád nézve egészen egyoldalú képeket pörgetnek a fejükben. Mélyen beszívod a levegőt és szabadjára engeded hatalmatod Antoh nevét kiejtve. A körülötted állók, mintha elveszítenék lábuk alól a talajt és megrökönyödve néznek rád. Aurád beteríti a két hajó és a körülöttük lévő víz területét. Vízoszlopok emelkednek fel, a brigantin túloldalán nyolckarú polip emeli fel csápjait engedelmesen és a tenger növényei is felbukkannak a felszínre.

113

A kalózzok, ha találkoztak is Antoh pappal, ilyen nagy hatalmúval mint te, még sohasem. Kapitányukat azonban más fából faragták, vagy csak kérgesebb a lelke, mint egy kráknak. Széles torkú arkebuzt emel rád és diadalittasan céloz, majd az apró szikrából hatalmas robbanás lesz, amit a Tengerűrnő hatalmával fordít szembe. Téged is meglep vakmerősége, és hiába ugranak felé saját emberei, nem tudják időben megakadályozni. A halálos lövedék átszeli akadálytalanul a mágiával túltöltött teret közöttetek ... és az önfeláldozóan magát eléd vető matróz mellkasát robbantja fel, aki még a kapitányt is megelőzi.

Reménytelenül hajolsz le a haldoklóhoz. EGYMAGAD, ilyen messzire a templomtól nem sokat tehetsz érte. Kérdőn nézel rá, ő pedig távozóban is mosolyog rád. Felismered. Az Istenek hegye tövében láttad őt egy ünnepi felvonuláskor, amikor társaiddal együtt áldást és teremtett ételt osztottatok Új-Pyarronban. Felismert téged. S szó nélkül kész volt életét adni a titkos küldetésedért. Nem minden harag nélkül emelkedsz fel és nézel a kalózzok szemébe.

Mégis sikerül megfékezni magadat. A kapitányt lefogadod és egy üres kabinba záratod. A szomszédos kabinban a holttestet ravatalozod fel. Reméled még lesz rá mód, hogy megháláld neki tettét. Antohhoz imádkozol, egy éjszakán át, de a végére tudod, hogy ez az ő akarata volt és nem lesz módod feltámasztani akkor sem, ha utad végére elérsz. Mindennek oka van, emlékezteted magadat. A Kereskedő Hercegségek hajóját elfoglaljátok és Armen felé terelitek mindkét lélekvesztőt.

*Dalok Hat Városból 19 – Kortos*





Személyesen akarod átadni a kapitányt a hatóságoknak. A Renigol-folyó torkolatában álló város kikötőjében fenntartott mólódhoz beállva már vár a városi őrség, egy Kyel pap és Kortos nagyúr, a gyöngykeresők fejedelméi közül. Nem lep meg, s miközben a többiek a kalózok és a rabszolgák ügyét intézik az ősz hajú és szakállú férfi térdre esik előtted. Meglep ez a köszöntése, úgy érzed nem a körülöttetek állóknak szól.

Önként ajánlkozik, hogy testöröd lesz az Equasselbe vezető úton, hogy a korábbihoz hasonló eset „ne ismétlődhesen meg”. Ezek az ő szavai, s te még mindig egy kicsit tompa vagy ahhoz, hogy ellentmondj neki. Feltétlenül magad szeretnéd levezényelni az elbocsátó szerződését a matrónak, így maradtok északára a városban. Másnap viszont továbbindultok. Ha Immyn Hassyn felé hajózol tovább, **Lapozz a 13-ra**. Ha Quesserthol felé veszed az irányt, **Lapozz a 9-re**.

## 12

A neved *Alzilu Aladhi Tulqih Alshams*. Khálif vagy, a Rászil kegyéből és a Nagy Isten akaratából. Otthonod a Taba-el-Ibara és most szent küldetésben jársz a hitetlenek és eltévelyedettek között. Nehéz teher, amit cipelsz, de látod és követed a fényt. Karavánodok egy hónapja van úton és a dűnék között még kettőt is kibírna az aranytenger ölelésében, de a hegyeket meglátva, a Ro-Russ vonalát, elszorul a torkod, hogy azokon túl talán hetekig és napokig sem húzzátok ki. Sok történetet hallottál a pyarroniakról, talán többet is mint az amundokról és az isteneikről. A mesék, amik eddig csupán néhány idegen ajkán szomjúságtól elcsigázott babonának tetszettek neked, most, hogy megpillantod a sivatag délnyugati határát már egészen más, húsbavágó színezetet kapnak.

114

Mindent és mindenkit ellenőrzöl. Amerre jársz meghajolnak előtted a dzsadok, ahogy az kell. *Dukhan Nar* nevét kiáltod és a kopasz szolgád valóságosan gyorsasággal terem melletted az agyagos földig hajolva. A repedések között itt már gyomok sarjadnak. Undorító. De híved megbízható jelenléte távolúzi homlokod felhőit. Kulacsáért nyúlsz, mert ilyenkor mindenkinek be kell osztania a magáét. Szomjusan nyeldekelsz belőle, majd egy tenyérnyit a sivatagba loccsintasz. S mivel késztetést érzel az imádkozáshoz így is teszel, sokan csatlakoznak hozzád.

Egységben az erő. A Nagy Isten bölcsessége ez. Jól megtanultad. Láttad az eleven viharok lángjai között elomlott városok maradványait és láttad az imatornyokat állni a sáskajárás után. Beszéltél azokkal, akik a Kékarcú rabságában sínylődtek még és láttad dzsadok nemes új nemzedékét felnövekedni a háború himlőhelyei nélkül. S most ennek hírért kell elvinned a távolszakadtaknak, haza- és harcbahívni őket, egy olyan világot építeni közösen ami méltó az ősök és a jövődök szelleméhez és az Isten nevében fogan. Ha a Homályjáró szolgájára vagy kíváncsi **Lapozz a 8-ra**. Ha a Quesserthol városának urára **Lapozz a 7-re**.



Észak felé követitek a partot, ahol már a Klemaronta-hegység nyúlványa is megérinti szürke ujjaival a Bölcső-öblöt. Különösnek tartod mennyi nevet adtak ennek a víztömegnek: északi térképészek csak mint a Lyron- vagy Hat Városi öböként hivatkoznak rá attól függően, hogy milyen színű Lobogó alatt szállnak síkra hadaik. Erionban a közös kyr múltra tekintettel a maguk távoli és korai felfogásuk szerint Kristály-öbölnek nevezik a főnemesek. A Külső-tenger hajósai már Gályák-bölcsőjének emlegetik, elismerve az itteni nép elsőbbségét a hullámain és azt, hogy a hajóik nagy részét eredetileg ők tervezték vagy alkották meg mielőtt a maguk szája ízére szabták. Pyarron más részein már csak Gályabölcsőnek nevezik és csak az itteniek használják úgy, ahogyan érzik. A Bölcső-öböl több mint hajók kiindulópontja, az a hely is, ahol a gályák és azok legénysége a kapitányaikkal együtt megpihenhetnek.

Immy Hassyn látképe egy nappal később váltja fel a Keleti Síkság számodra kínzó egyhangúságát. Élettől lüktető, a parton hosszan, de keskenyen elterülő városa a matrózok egyik kedvenc pihenőhelye, bár észnél kell lenniük. A gyönyörű asszonyok csak kirakat, hiszen a várost uraló Matriarcha a Hat Város bölcsességein felüli rendelkezései külön védelmet nyújtanak a helyieknek. „Hölgyválasz van ...” ahogy a távoli Erionban mondanák. Mindent a szemnek, semmit a kéznek. Ennek ellenére nincs tengerjáró, aki ne legeltetné a tekintetét szívesen a helyi gladiátorok edzővermei körül és fogadna szívesen. Csodák pedig itt is történnek néha, így amikor az eltávrról visszatérő matrózok egyike egy gyönyörű és dacos tekintetű nővel tér vissza nem lepődsz meg. Azon inkább, amikor téged kérnek meg, hogy add őket össze. A kapitányra nézel, aki előzékenyen ruhazza rád át ezt az előjogát. Mindenkin azt látod, hogy nem érheti őket nagyobb kegy annál, hogy te add össze őket.

Ha kötélnek állsz és összeadod a párocskát, **Lapozz a 4-re**. Ha inkább visszautasítod a felajánlást, ameddig a fiatalok jobban átgondolják vagy utánajársz annak, hogy mi áll a sietség mögött, akkor **Lapozz a 16-ra**.

Az általános tévhitekkel ellentétben, bármily elfogadott is, nem kötelessége és feladata Antoh-papjainak, hogy a tengert lecsillapítsák a hajók előtt és megfékezzék a viharokat. Ez szembeszállás volna a Tengerúrnő akaratával, még a számodra is. Az viszont igaz, hogy egészen más, mélyebb kapcsolatot ápolsz a vizekkel, így jóval korábban elkerülhetitek azt a vihart, ami a Bölcső-öböl bejáratánál háborog. Szele sem ér titeket, de így a két napos útból három lesz a Ragor-félsziget körül és már majdnem Arginsalo erődjének látótávolságában jártok, amikor a javaslatodra a kapitány végre utasíthatja a kormányost, hogy észak felé forduljon.

*Dalok Hat Városból 14 – Tilemaer*

Előbb a Byr áthatolhatatlan és pengeéles sziklapartja, majd a mesterséges földnyelv tűnik fel a hajó kikötő felőli oldalán. Mindig lenyűgöz a gondolat milyen erőket kellett segítségül hívni





és milyen sokáig tarthatott ezt a föld- és sziklamennyiséget megmozgatni, hogy elérje a Tilemaernek otthont adó szárazulatot a partról. Minden bizonnyal a Hat Várost alapító kyrek titka marad ez is, mint oly sok minden más. Vagy csak annak a hibája, hogy a helyiek legendásan feledékenyek a történelmük bizonyos pontjait illetően.

Ahogy az sem egyértelmű a mai napig, hogy miként került a városba egy északi karakka, amihez mérhető az elmondások szerint csak a Toron Birodalmának császárszigetein láthat ma élő ember a vízen úszni. Ez ugyanis évszázadok óta megfeneklett és külön negyedek alkot. Mivel azonban egész Hat Városban tartják, hogy „az idő itt egészen más mederben folyik, mint a világ más részein” így ezt is hiábavaló volna feszegetni. Az biztos, hogy a matrózok mindig hálások, főleg egy ilyen kitérő után, hogy a dél-yneven híres Draquiis sör forrásánál szállhatnak partra. A jellegzetes sárkányfajzatos márkajele a helyi hercegi család címerében is megtalálható, a sörük pedig a Taba-el-Ibarától Yllinor italjurtáig kapható, és még Erionba is nagy mennyiséget szállítanak.

Partra szállsz a legénységgel együtt, hogy megmozgasd a lábadat és hamar elkeveredsz a nyüzsgő utcák labirintusában. Már éppen korholni kezded magadat, hogy illenek a szárazon is fele olyan jól eligazodnod, mint a tengeren, amikor egy sikátorban visszafordulva két rosszarcú alak kerül eléd. Mákonyos tekintetük és a nyakukban lógó különös medalion alapján bizonyos vagy, hogy kábítószerfüggőkkel hozott össze a sors. Ha erőszakkal veszed elejét a támadásuknak, **Lapozz a 2-re**. Ha próbálsz segíteni rajtuk, **Lapozz a 19-re**.

Majdhogynem gondolkodás nélkül veted át magadat a palánkon. Röptödben alakulsz át úrnőd kegyéből valódi lényeddé. A vízfelszint már mint sellő éred el és a körülötted úszó vörös cápákról tudomást sem véve siklassz a brigg vonala mentén a résig. Jól gondoltad: cápamunka volt. Odabent a legénység szállásán két uszonycsapással végigszaladsz, itt már mindent elöntött a sós áradat. A szintemelkedéssel együtt jutsz a kabinokhoz, ahol már újra páros lábbal rohansz és keresed azt, amelyik zárva van. Mégis a sírás vezet nyomra. Összegyűjtöd mágikus energiáidat és hagyod, hogy melled előtt kitarított öklödből kicsapódva szétzúzza a zárszerkezetet, s az ajtó feltárul.

Szalmaszőke hajú kislánynak a taknya-nyála összefolyt a sírástól és mégis ... mégis az első szava mikor meglát az, hogy neked ugyanolyan színű hajad van, mint neki. Nincs időd azon merengeni vajon te is így reagálnál e, hanem azonnal megragadod a karját és erélyesen a fedélzetre húzod magad után, de már előtte elönt titeket a víz. A lány tüdejéből sikítva robban ki a levegő, de hangtalanul, mégis megszeppen, amikor szemét kinyitva megpillant téged pikkelyes valódban. Még mindig nincs időd az érzéseivel törődni, mert minden erőddel a hajót a mélybe rántó erő ellen küzdesz és az immár egész testeden végighúzódnó gerinced erejét beveted, hogy a felszínre jussatok.

Sikerrel jártok, a cápák elkerülnek, s fentről a két legénység együttes erővel húz fel titeket. A pallókon már ismét talppal jársz, Kortos pedig óvón teríti köréd köpenyed. Az új-godoniak







azonban a Bálnalélek matrózaival együtt esnek térdre és imádkozik ki-ki a maga istenéhez, hogy ilyen csodában volt részük. Immáron mindenki számára nyilvánvaló, hogy több vagy mint egyszerű Antoh-pap. Pőreségedet elszégyellve elindulsz a fedélzetről a kabinodba, hogy ott töltsd az út hátralévő részét és hamar büntudatos álomba merülsz, miközben a távolban a brigg végleg elsüllyed.

*Dalok Hat Városból 08 – Quesserthol*

A sirályok megszokott szólamai közé a wavarinik hangja vegyül, s ebből tudod, hogy megérkeztetek. A város címerében is kitárt szárnyal ábrázolt hegyi madár jól illik a város barátságatlan, fémes, sziklás valójához, ahogy az itt élő emberekhez is. Nincs semmi kivetnivalód velük szemben és sok jót ismersz közülük, magát a herceget, Orlando dac Quessertholt is, de amikor felnézel a majdnem felhőkig törő sziklahegybe vájt város kanyargós, meredek lépcsősoraira és utcáira a tenger hullámmása maradásra bír hajódon. Alaposan felöltözöl és úgy lépsz ki az ajtódon, hogy elköszönj az új-godoniaktól.

Meglepetésedre még egyik sem hagyja el a hajót, mind téged várnak. Sorra járulnak eléd és csekély ajándékokkal köszönik meg az életüket neked. Utoljára a kislány marad, akinek fűrtjeiben immár jobban ráismersz gyermekkori önmagadra. Még mindig nem mer mondani semmit, de énekelni kezd. Tengerészdal, a Gályák mentén mindenfelé ismerik, s a második Antoh Kegyelt dicsőítése, akit Domvik egyik arcával is szívesen azonosítottak. Akkoriban minden tenger egy volt és a hajósok testvérek, minden parton otthont találtak. De ez az idő elmúlt és a lány dala is véget ér. Elmegy és te magadra maradsz a küldetéseddel, de még sokáig nézed a lány távozó haját. Nem érted, hogy hullámmása miért emlékeztet az Ibara sivatagára. Azonnal kiadod a parancsot az indulásra. Utazásotok utolsó állomása, Equassel már vár rátok. **Lapozz a 20-ra**

117

16

Leszállsz a hajóról, és utánakérdezel a matróz kimaradásának és a lánynak. Kortos szorosan a nyomodban jár mindeközben. A gyanúd beigazolóódik, és mint kiderül az éjszaka alaposan behálózták a matrózokat: egy gladiátorképző tanoncai végeztek rajtuk gyakorlatot és nem átalottak serkentőt keverni egyik-másik italába. Amin ki jót derült és csak a kedvét fokozta, de láthatóan valaki komolyabban is vette az udvarlást. Egy bukán kereskedőhöz vezetnek a nyomok, aki a moho'toni fehér rum mellett sokféle afrodiziákumot is árul. Ez azonban sem itt, sem Pyarron más részein nem tiltott vagy törvénytelen.

Kortos hathatós rázására azonban a sötétbőrű méregkeverő önként és ingyen elkészíti az ellenszerét a mákonyának. Miután kicsit rendbe szedi magát a ruházás után, még elmondja, hogy semmilyen rossz szándék nem volt benne és ajándékkul Antoh papnőjének és kísérijének egy-egy üveg drága fehér rumot is felajánl. A béke jele. Az ellenszert megkapva a matróz mély depresszióba esik és a lány sem röpdös már úgy, mint korábban. Meglepődik, amikor büntetés helyett egy üveg rumot kap, ráadásul kifejezetten drágát. Úgy véled, hogy ez a béke jelének





ezen a partokon megteszi. A másik üveget Kortosra bízod, akiről tudod, hogy nagyon-nagyon szereti. Ő tudja is, hogy kivel kell meginnia.

A hajó kifut és a következő éjszaka a szomszédos kabinból hallod amint a szerelmi bánatban szenvedő matróz és a fejevadász az asszonyokat szapulja. Elmosolyodsz, hogy beosztottjai talán sohasem látják így a Szobrukat, amint saját házasságának árnyoldalait ecseteli egy idegennek lassan, de alaposan ittasodva. Még téged is megdöbbsent, hogy a látszólag rendezett családi béke mögött mennyi feszültség lehet. S mikor kiderül, hogy a niarei felesége hamarosan távozik Hat Városból a családjával együtt, kicsit jobban megérted, hogy Kortos miért ajánlkozott ilyen hirtelen és önként erre a feladatra. Folytatjátok utatokat Öbölmélybe.  
**Lapozz a 20-ra.**

17

Rohanni kezdesz a hadikikötő hosszában és szoknyádat kibontva veszel lendületet a mólósor végén. Még mágiáddal is kész vagy megtoldani a mutatványt, amikor egy fiatal, alacsony, de izmos matróz a vitorla egyik kötelét megoldva feléd lendíti és egy ügyes ugrással megkerülöd az árbócot, majd stabilan érkezel a fedélzetre Stavros kapitány elé. Ő elismerően hümmög és páran még tapsolnak is. Biztos úgy hitték, csak egy erőtlen nemes hölgyet szállítanak nagy titokban északra. Csalódnuk kell. Büszkén gondolsz a Három Kard Szövetségével töltött időszakodra, amikor kalandozókhöz méltó életet éltél, s magad is közéjük tartozhattál. A kapitány azonban némi aggodalommal von félre és szíve fölé egy szigony jelét rajzolja ujjával. Megkér, hogy tartózkodj az ilyen veszedelmes mutatványoktól, mert nem áll meg a Papi szék előtt, hogyha bármi bajod esik ezen az úton. Látod a szemében, hogy őszinte aggodalom beszél belőle, s hogy bár Antoh hitét vallja, ritkán van módja ilyen útitárshoz. Nem hibáztatod: a Tengerúrno papjai annyifélék ahányan vannak és ez jó, avagy sem, kiszámíthatatlanná teszi őket úgy az ellenség, mint a szövetségeseik számára. Nem hibáztatod hát a kapitányt, bár még mindig sajnálod kissé a rozmárokat. Igaz ugyan, hogy még nem láttál élő példányt, de a képek alapján jó kedélyű lények és a tengernek kedvesek.

118

A Bálnalélek hamarosan kifut a Belső-tenger hullámaira. S ideje eldöntened, hogy utazásodat merre folytatod, mielőtt eléred majd célotat. Hogyha a Tilemaer-i kikötő felől közelítitek meg a Hat Várost, akkor **Lapozz a 14-re.** Hogyha inkább Armen partjai felé tartotok, **Lapozz a 3-ra.**

18

Mérföldekre felkorbácsolódik és a két hajó között szinte felforr a víz, amikor a Vízúr megérkezik az Anyagi Síkra. Próbálsz elnyomni a mosolyodat a riadalomra, de ennyit még megengedsz a nőiességednek. A hínár erek megfeszülnek a víztestű lény karjain ahogy kettéroppantja a brigantin árbócat. A lendülettől elsodródik, de ez sem óvja meg, hogy a szétrepülő faszerkezet kartácsként verjen végig a fedélzeteten. A Vízúr pusztítását semmi sem gátolhatja meg, pedig hallasz kántálást is a másik hajóról és egy puska lóporos dörrenését is. Mindhiába. A második árbóc csonkjával a kalózttestvériség legtöbb tagját a vízbe sodorja a Víz Síkjának egyik leghatalmasabb képviselője.





Mikor úgy érzed eleget tombolt, tenyerébe lépve a túlélők fölé emeltetted magadat, és azok beleegyeznek, hogy a legközelebbi kikötőben feladják magukat és törvénytelen terhüket. Elfogadod felajánlásukat és visszatérsz a Bálnalélekre. Elbocsátod a Vízurat, aki a fuldoklókon lakmározó cápák közötti vörös vértengerbe omlik. Stavros fakó arccal nevet, amikor észreveszed, hogy hiányzik egy karja és kedvenc kése is. Az árbócból egy nagyobb szilánk alaposan elbánt vele. Máskor másképpen alakult volna, de te egy Antohhoz intézett fohással begyógyítod a sebét és visszaadod a karját. Az még ugyan idő, ameddig a szőr is visszanő rá, de a kapitány nem bánja, ahogy a kését sem, hiszen halála napjáig mesélhet majd hatalmadról. Nem tudod eldönteni, hogy ez elég fizetség fájdalomért e, vagy hogy ez szerencsés dolog lenne.

Armen kikötője hamarosan feltűnik és a brigantin megtépázva kiköt. Korábban a szellem nyelvén már utasítottad a helyi őrseget, hogy különös figyelmet fordítsanak rájuk, de biztos vagy benne, hogy a hajóról leszállók még így is szívesen adják át magukat a helyi igazságszolgáltatásnak. Te is szívesen kiszállnál itt a keserédes emlékek dacára, de tudod, hogy most ennek nincs itt az ideje. A matrózok kiáltása rezzent ki bűvöletedből, mikor végignézik, ahogy egy vizes alak mászik fel a hajótokra. A hosszú, őszülő hajú és szakállú férfi nyomban féltérdre veti magát előtted, pedig tudod, hogy rangja ezt nem teszi szükségessé. Hite kényszeríti erre.

119

- Viktória úrnő! Engedd meg, hogy veled tartsak testőrként Equasselbe.

*Dalok Hat Városból 19 – Kortos*

A nevedet hallva már azoknak sem titok többé a személyed, akik eddig bizonytalankodtak. Mindenki letérdel és a nevedet áldja. Nem lehet megszokni. Előbb a vizes alakot állítod föl és azután utasítod a kapitányt, hogy a többiek is tegyenek eképpen. Örülsz a fejedvadász érkezésének: Kortos nagyúr nem csupán jó barát, de a gyöngykeresők egyik *Szobra* is. Jobb ajánlólevele senkinek sem lehetne erre a feladatra. Antoh akarata mindennél előrébb való. Ha Immyn Hassyn felé hajózol tovább, **Lapozz a 13-ra**. Ha Quesserthol felé veszed az irányt, **Lapozz a 9-re**.

19

Tudván tudva, hogy nem az ő hibájuk a függőség, a közelebbihez lépsz és a mellkasára teszed a kezedet. Áldást mondasz rá, amitől meghökken, majd minden erőddel igyekszel kielegetni ereiből és testéből a mákony mérget. A társa szoborrá meredve figyel és kését is leengedi. Mikor végzel az első tekintete teljesen kitisztult és szemébe könnyek szöknek. Térdre esik, a társa pedig elfutna, hacsak valaki gáncsot nem vetne neki a sikátor kijáratánál, de még nincs időd foglalkozni a sorsával. A térdelő fölé lépsz.

- Anyám, drága jó anyám ... mivé lettem ... hogy féltettél ettől. – motyog maga elé.





- Még nem késő, ameddig lélegzel sohasem az – próbáld magadra vonni a figyelmét – sok rosszat tettél ugyebár?
- Antoh kegyelmezz ... mindent megtettem az adagomért ... minden nap ... minden órában ... az a hal ...
- Ne gondold most velem – teszed vállára a kezdet – mit mondott anyád? Mit kért tőled?
- Legyek legalább olyan ember, mint az apám. De ő ... meghalt ... a tengerészetnél szolgált ... messze innen egy gályán. Amikor még volt Gorvik.
- Tengerészet viszont még van – mosolyodsz el felismerve a kicsavart karú férfit cipelő csuklyás alakot, aki közeledik a sikátorban – Most pedig te és a barátod jelentkeztek a sorozóirodában, miután minden földi javatokat Antoh templomában áldoztátok neki.
- Úgy tesztek – válaszolta szinkronban a két ifjú, bár egyikük vallomását a lelki-, másikat a testi fájdalom táplálta.

Kortos elengedi foglyát, de utána jó alaposan a szemébe néz és leszakítja nyakából a medált. Majd biccent és a két jómadár hanyatt-homlok elrohan. Láttad már, hogy az eltévelyedettek milyen hatással van az armeni gyöngykeresők magas rangú fejedelmére. Szükszavú, de megbízható testőr, és ahogy a kikötőig visszafelé elmondja a véleményét, miszerint rászorulsz a társaságára. Úgy döntesz nem felelsz vele. Inkább abban a reményben fürdőzöl, hogy legalább egyike a két fiúnak egy második esélyt kapott és valahol egy anya büszke lesz a fiára.

Közösen tértek vissza a Bálnalélek nevű hokra, és bár a kapitány szerint nem mindenki tért vissza a kitűzött időpontra úgy érzed, nem késlekedhettek tovább és folytatnotok kell az utat a korábbi idővesztés miatt. Ha Immyn Hassyn felé hajózol tovább, **Lapozz a 13-ra**. Ha Quesserthol felé veszed az irányt, **Lapozz a 9-re**.

120

## 20

A hullámok lüktetése jelzi a számodra, hogy közeledtek az öböl északi sarkához. Érzed, hogy minden előttek álló irányból visszaverődnek a vízszint alatt az áramlatok és önmagukba fordulva különös, kaotikus, de élettel teli világot hoznak létre a mélyben. Minden figyelmeddel próbálsz az emberi világ magasságára koncentrálni, de hamarosan otthonos érzés önt el téged a Nagytemplom főtornyának látványától. Minden környező épület közül kimagaslik. Nem csoda, a Hat Város, de Pyarron egyik legnagyobb értékét rejt. A kapitányon és a matrózokon is érzed, hogy ernyedten várják az utazásotok végét. Nem úgy Kortos, aki mintha most feszülne meg leginkább. Testőrként sejti, hogy Equassel városában lesz majd szükség leginkább a képességeire. Reméled, hogy téved, de örülsz, hogy az oldalán érkezhetsz meg.

*Dalok Hat Városból 20 – Antoh kegyeltje*

A Zátónyszalagon Stavros kapitány tapasztalt tengeri medveként navigál keresztül, s a várost védő arctalan nőalak szobra előtt maga is mond egy gyors fohászt. Antohnak tulajdonítják, a Tengerúrnőnek hiszik, de te hallottad már Dellának is nevezni és tudod, hogy egyidős magával a Hat Várossal, akárhogy is fosztotta már meg arcvonásaitól féltékenyen a





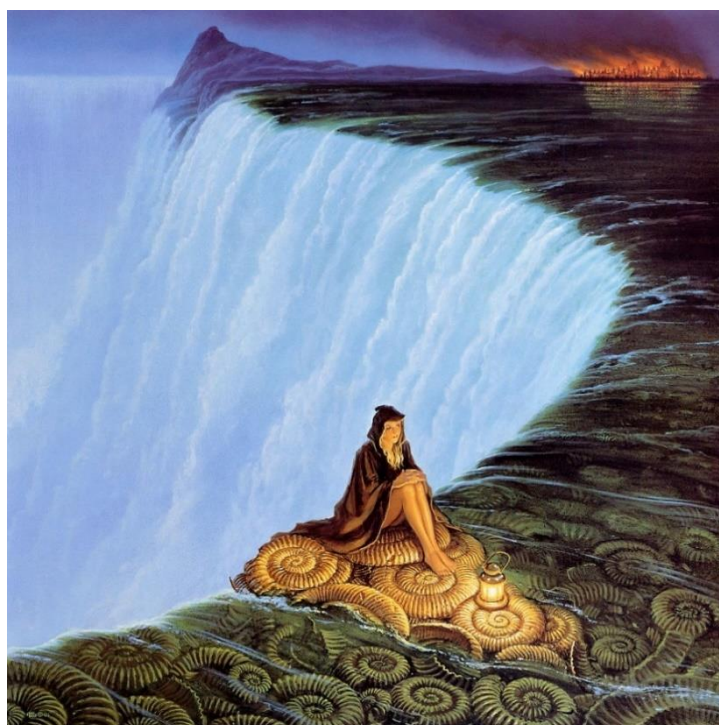
sós tenger és az eltelt idő. A Bálnalélek egyenesen a Nagytemplom mólójához siklik és sorra vonja be vitorláit. A mólón nagy tömeg áll, és te már sejtet, hogy mire számíthatsz. Tettetett bosszúsággal villan a tekinteted Kortosra, de ő csak bocsánatkérően vonja meg a vállát. Hat Város népének joga van hozzá, hogy köszöntsön téged.

- Éljen soká a Kegyelt! Hála a Tengerúrnőnek! Van ami Örök! – kántálják és kiáltozzák virágésőt zúdítva hajótokra, körétek a vízbe és a lábatok elé.

A tömegeből sokan megérintik a ruhádat, köpenyed sarkát simítják, de engedelmesen utat nyitnak. Senki sem merne akarated ellen szegülni most, hogy Viktória úrnő, Antoh Kegyeltje visszatért Új-Pyarronból. A móló végéig kísér a sűrűsödő tömeg, ahol templomszolgáid és a mindig előzékeny idős főpap várnak. Szigonyos rendjükkel alkotnak körétek védelmező kört, és egy pillanatig aggódsz, hogy elfeledkeztél köszönetet mondani a kapitánynak, de visszatekintve látod, hogy hiába. Rajongók karéjában áll, minden karjára jut egy talizmános leány, akik csüngenek szavain, mint utazott együtt a Kegyelttel és úgy tűnik a matrózainak is kijut a téged övező tiszteletből és szeretetből.

Majd hűs esztendeje már, de még mindig nem tudsz hozzászokni és méltó lenni az emberek reakciójához. Ahogy a papok és a gyöngykereső Szobor védelmében a Nagytemplom felé tartotok már egészen más gondok miatt kell főni a fejednek. Mikor átjuttok a kapu vízfüggönyén végre feltáru előtted a több emelet magas szent ereklye, a kagyló. Chella a neve és Antoh akaratából szállt le az isteni síkról és tudod, hogy hamarosan hosszú utazásra indulsz vele. De addig még meg kell tudnod, hogy miként is boldogultak a kalandozók a rájuk bízott feladattal. Chella érezve a belső vívódásod oltalmazón feltáru a Nagytemplom közepén és sok pap térdre borul a ritka jelenség láttán. Egyedül te maradsz állva a feltáru mélyének látványától megbabonázva.

121





Líthas Kalandmester,

eljött a huszonötödik alkalom és ennek kapcsán úgy döntöttünk visszatekintünk kissé. Jártunk már Hat Városban, de úgy éreztük, hogy ennyi idő után szükség van egy kis tisztázásra és átgondolásra is, megmutatva, hogy szerintünk mennyit és miben fejlődtünk közösen. Ennek köszönhető, hogy ezt a kalandmodult most megelőzi nyomtatásban egy egész kiegészítő is. Ennek ellenére a kalandmodul lemeséléséhez nem elengedhetetlen mindennek az ismerete, ha azonban megakadsz és kíváncsi vagy mi miért alakult, vagy úgy ahogyan, bátran lapozz vissza és ismerkedj meg a háttér titkaival, részleteivel.

Ahogy abban is találsz fehér foltokat, úgy a kalandban is bátran rögtönözz olyan elemeket, amelyek nem kerültek kibontásra, említésre. Ha nem ott találsz a szükséges információkat, ahol éppen szükséged lenne rá, akkor az vagy a mi hibánk, vagy nem is létezik. Így nyugodtan találd ki a nevesítetlen karakterek nevét, értékeit is. Hisszük, hogy a szerepjátékokhoz készült kiegészítő anyagok célja nem az, hogy beszűkítse a teredet a mesélésben, hanem éppen az, hogy szikrát gyújtson és ugródeszkeként szolgálhasson fantáziádhoz. Úgyhogy csak bátran.

A kaland két központi „*high concept*”-et tartalmaz, amelyek sarkalatosak a meséléshez. Első az emlékezetvesztés, amit kezelj megfelelő körültekintéssel, előtte érzékeltess a lehetőségét dialógusok folyamán a Gyöngykeresőkkel és ne súlynak próbáld velük éreztetni, hanem annak ami: történeti elemnek, hangulati váltásnak. Persze ettől még a játékosokon múlik, hogyan birkóznak meg vele, viszonyulnak hozzá, de adj meg nekik minden lehetőséget, hogy éppen ezért folytatódhasson a kaland és ne horgonyozzon le apróságokon.

122

Ez az ő történetük, hát éreztessük is velük. Erre szolgál a kaland másik eleme, miszerint nem előre predesztinált, hogy melyik vallási frakció a gonosz a városban. Halljanak mindkettőről és bízd rájuk, ki iránt érdeklődnek és figyeld, hogyan viszonyulnak hozzájuk. S mint a Shogo:MAD játékban, úgy a végén a döntésük, gyanújuk, elszánásuk alapján legyen valóban az a hunyó, akire ők gondoltak. Ha még finomítani kell a választásukat, akkor minden frakció vezetője mellett van egy szürke eminenciás, aki az egész hit irányzat befeketítése nélkül lehet a háttérben szálakat mozgó gonosz.

A kalandmodul része a lassan végéhez közeledő Örök Város Bajnokai kampánynak. Ebből a szempontból a kalanddal egyetlen üzenet átadása fontos: hogy bárki is a gonosztevő a történet végén, váljon világossá egy utolsó monológ vagy megtalált iratok alapján, hogy egy névtelen támogató pénzelte Új-Pyarron magas köreiből és látta el utasításokkal miként is ássa alá a helyi erők munkáját és hitelét. Kérlek, hogy ez a mozzanat ne maradjon el a mesélés végének epikus fináléjában. A rendezvényen az Előtörténet Alapú Karakteralkotás P.sz. 3722-es verzióját használták a játékosok karaktereik elkészítéséhez

Régen sokszor ajánlottam kedvcsinálókat a kalandmodulokhoz. Most elsősorban **Komattre - Dalok Hat Városból** című kapcsolódó zenei albumát javaslom hallgatásra a kaland elolvasása mellé (QR kód). Filmek közül az *Őrült Stone*, *WaterWorld*, *Reminiscence* alkotásokat ajánlom, mindent, amiben görög és római kultúra látható és hajós, kalózos filmeket is természetesen. Meg a Conan, a barbárt. Mert „van ami örök”.





Az utolsó szakasz után  
egyedül állsz a földön  
bűntudattal mindenért, amit  
azért tettél, hogy ne legyen így

Múltat el kellene tudni rejteni oly helyre,  
ahol nem okozhat több gondot és senki sem talál rá  
De nincs ilyen hely és nincs megoldás  
Helyette az a két fajta élő

aki hasznot húz belőle és az, aki elfelejtené  
aki tovább él minden valószínűség és akarat dacára  
Csupán holdkeltével nem ér véget a nap  
Nem több az ember, mint jogosulatlan szavak gyűjteménye

123

Melyik döntés vezetett volna el hozzánk?  
Selyem téphetetlen, szív szakadatlan  
Olvasni és álmodni egy, hinni és félni más  
Szerelmünk horgony, döbbenünk rá

Ez hát az ember  
és semmi más  
szavak és horgony  
ha jó az ár

*Cloud Boohen*





## *Prolókus – A megbízás – Szélcsend*

A Játékos Karakterek Új-Pyarron városában kapják meg a megbízást az Ezüst Rend Falkától, hogy utazzanak el Hat Város egyik központjába, Equasselbe és ott vegyék fel a kapcsolatot a **Gyöngykeresők fejedelemségével**, akik várni fogják őket. Legyenek mindenben segítségükre és közösen **védjék meg a várost** bármilyen veszélytől. A megbízást kiemelten kezelik és ennek megfelelően a díjazás is tetemesebb a szokásosnál (200 arany). A Falka vezetője **H'Lagoon** nemes (csupa fehérbe öltözött, hosszú sálat viselő, középkorú pyarroni férfi) maga beszél a karakterekkel és minden beosztottja (Horog, Háló, Golyó és Szigony – kiszolgált gladiátorok és veteránok) is részt vesz a megbeszélésen.

Ezt a megbeszélést *Prolókus szerűen csak meséld el nekik*. Emeld ki, hogy a megbízásuk arra szól elsősorban, hogy az **Antoh Kegyelet (Viktória úrnő)** személyes kérésére a *várost megvédjék*. Ha kérdeznének a körülményekről, el lehet mondani, hogy a **Szenátust** összehívták a Hat Városban, hogy megtanácskozzák a Pyarron számára nyújtott segítség mértékét és módját a nomádjárás ellenében. Erről az eseményről annyit lehet tudni jelenleg, hogy **Shamankan** visszafordult a féldomíniumok felől felduzzasztott hordájával és a Három Pajzs Szövetsége ellen vonul délen.

Viadomo és Sempyer lovagjai készülődnek, Yllinor megerősíti a határait, de jelenleg csak **Syburr serege Sebhelyes Cruz herceg** vezetésével és **Enysmon lovasai egyesültek a Sztyeppe Ostorai** alatt, akik képesek fegyvert szegezni az állítólag démoninál is ördögibb erőkkel bíró nomádok ellenében. Pyarron távolabbi részeiből még hónapok, ameddig érdemi segítség érkezik meg délre, bár a lelkesedés nagyon nagy. Erről beszélnek minden kocsmában, bálteremben jelenleg. **Így, a hat városi Szenátus zavartalan működése létfontosságú lehet Pyarron jövőjének szempontjából.**

124

### *I. fejezet: Az érkezés és felderítés – Hullámvetés*

A Pyarroni Térkapuhálózat segítségével érkehetnek meg Hat Városba Új-Pyarronból. A godoni mágiával megépített kapu feltűnően ősi (és kisebb) mint azok, amelyeken általában utazni szoktak. Lovat vezetve lehet csak átvinni rajta, így is csak egyenként haladhatnak át. Kocsival és kordéval pedig kifejezetten ijesztő az átkelés, olyan sokáig várhatnak rá a túlóldalon, hogy már arra gondolhatnak a két kaput elválasztó Semmi mélyén rekedt, mire végre felbukkan.

**Hídon túl** településére érkehetnek, amelyik egy magasabb sziklafalon terül el a Bölcső-öböl felett. A település kifejezetten ódon hatást kelt, a kapuból kilépve egy Kyel katedrális tornyosul feljűk, aminek gótikus jellege nyomasztó tömegről árulkodik és eszükbe juttathatja, hogy ilyeneket ma már nem építenek az Igazság kétarcú urának. A kisváros tényleg nem túl nagy, lovakat például egyáltalán nem is látnak, az utcákat térlapokkal fedik le, a lapostetős házak színes spalettákkal és hófehér falakkal szoronganak a szelíd szerpentinek (hegyi







ösvények) gyűrűjében, amik levezetnek a magaslatról. A városnak nincs is kikötője, de a tenger felé elnézve láthatják a gályák és barkok szemkápráztató táncát.

Némi kérdezősködés után el is igazodhatnak arról, hogy úticéljuk, Equassel észak-nyugat irányban található a part mentén. A magaslatról leereszkedve a Lyron fennsíkot egykor behálózó, helyenként csonka vízhálózat romjait és működő **aqueductjait** pillanthatják meg a távolban, melyeknek vonalait követve is eljuthatnak majd Öbölmélybe. A domb lábánál van mód ló vásárlására is, sok más haszonállat mellet, itt ugyanis egy nagyobb kiterjedésű piacot találhatnak, ahol környékbeli gazdák adják-veszik a jószágot árveréseken.



125

Választhatnak, hogy a nyílt füves fennsíkon lovagolnak végig, vagy a tengerpart mentén haladó kacskaringós, de kiépített és fehér murvával helyenként felszórt kereskedő úton haladnak. Mindkettőnek megvannak az esztétikai előnyei csapattól függően. Lóval majd fél nap ügetésben az út, gyalog egy egész. Bármelyik irányba is haladnak, egy ponton vérszomjas **vorgok** (ld. helyi *Bestiárium*) támadják meg őket. A szavannán egy magasabb fűben való áthaladásnál, a tengerparti úton pedig egy félhomályos alagúton való átkelésnél.

Ezek a gyíkszerű lények nem sokkal előttük már lecsaptak egy kisebb utazócsapatra, akiket meg is találhatnak a magas fűben, egy széttaposott véres tisztáson, vagy az alagútban. A testekről megállapíthatják heraldikával, hogy egy helyi gazdag kereskedő, a **Kharsis-ház türkizkék alapon széttárt szárnyú arany griff** címerét viselő szolgák lehetnek, kevés felszereléssel és menlevél nélkül. Három férfi és egy nő.

A gyászos epizód ellenére pár órán belül látótávolságra érhetnek Equasseltől egy magasabb ponton. A távolban elterülő kikötőváros előtti vizet ellepik a különféle vitorlás- és evezős hajók, annyiféle méretben és lobogóval, amit még ők, a sokat látott kalandozók sem





tapasztaltak gyakran. A város messziről színes és változatos építészeti csodákat ígér: kyr típusú paloták és pyar jellegű kastélyok emelkednek ki a kikötő várszerű tornyai közül, amelyek között hangyaboly dombjainak tetszenek az alacsonyabb, 2-3-4 emeletes épületek. Mindegyik közül kitűnik a kikötő ékköve, Antoh főtemploma, ami köztudomású, hogy alkalmas a többemeletes szent kagyló, a Chella befogadására. E pazar látkép előterében egy kisebb félsziget gyümölcsösekkkel, erdőkkel és szőlőseivel benőtt látképe fogadja őket.



A várost kelet felől, a Kie-Lyron torkolatában gyönyörködve érhetik el áthaladva egy hídon, amin túl már a falak előtt elterülő **menekültek viskóvárosába** juthatnak. Nagy kiterjedésű sátrakkal és kisebb tornyokkal tarkított terület ez, ahol már helyenként elkaphatnak egy-egy térítő szólamot dzsad nyelven a sivatagban megjelent Nagy Isten tanaiból, aki hazaszólítja gyermekeit. Nem csak dzsádok, hanem más menekültek is szoronganak itt, akik valamilyen okból nem tudtak vagy nem akartak a városban megtelepedni. Két irányból juthatnak be a városba, az északabbra lévő **Ókapu** és a víz felőli **Part-kapu** irányába.

126



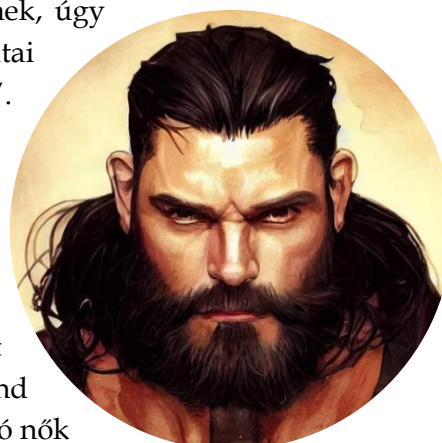
Bármelyiket is választják az őrsegen (hat városi címert és a „Van ami örök” mottót az általvetőjükön viselő, láncinges, dipadás örök csúcsos fehér sisakban) való átjutást követően egy helyi alak lép közelebb hozzájuk és bemutatkozik, mint aki kifejezetten rájuk várt. **Ő Yip Paga**, a Gyöngykeresők „halásza” (5. szintű fejevadász), akinek ruházatán vagy ékszerei között maguktól is észrevehetik (egy sikeres *Érzékelés* dobást követően) az árulkodó fehér gyöngyöt.





Attól függően, hogy melyik kapun át érkeznek, úgy másféle kinézete, jelleme és kapcsolatai lesznek az „ő pagájuknak”.

Amennyiben az **Ókapun** érkeztek és a vallási énekekbe feledkezett imádkozó dzsadokon vágta át, úgy egy alacsony, kicsit gönye, **veres hajú fickó** lesz, akinek jó kapcsolatai vannak a város alvilágával és ezt később a hasznukra is fordíthatják a kaland folyamán. Amennyiben a **Part-kapunál** mosó nők



mellett haladtak el, a bennük gyönyörködő **bozontos, drabális férfi** lesz a kísérőjük, aki inkább díjbirkózónak tűnik, mint fejadásznak és a harcos tengerészekkel ápol jobb viszonyt.

Akkor, hogyha a csapat kifejezetten álruhában/álcában érkezik a városba és az őrségnek is valami történetet ad be, Yip Paga átlát rajtuk (nagyon részletes leírást kapott arról, hogy kiket vár és ha híresek/hírhedtek akkor különösen felfigyel rájuk) és egy darabig követi őket, ameddig nem veszélyezteti az álcájuk leleplezését azzal, hogy őszintén beszél velük. Nyílt, egyenes ember, aki valódi megtiszteltetésnek veszi, hogy a Kegyelt személyes küldötteinek segíthet és lehet vezetője a városban. Helyismeretével szinte minden Equassellel és Hat Várossal kapcsolatos kérdésükre válasszal tud szolgálni.

127

Így például rögtön a Gyöngykeresők rendházába is tudja vezetni a játékosokat, ha nem kérnek tőle mást. Út közben sok hely mellett elhaladhatnak, amiket bemutathat, vagy a figyelmükbe ajánlhat **fogadókat** is, hogyha a Kalandozók maguk intéznék a szállásukat az itt tartózkodásuk folyamán (*kövesd a kiegészítő végén található térképen az útvonalat, legyen mód a város bemutatására*).

A **Sánta sárkány** az *Alsóváros* egyik ikonikus helye, igazi kalandozófészek, eszerint nem is túl igényes, és ahhoz képest egyáltalán nem is olcsó. Jó helyi italok mellett (pl. Draquii sör) mindig van lehetőségük itt a környező kollégiumokból idesereglett diákokkal filozófiai eszmecsere folytatni a valóság mibenlétéről (ld. *Filozófiai iskolák*).

Az **Akaszott ember**, egy a *kikötő* közelében található, nem túl színvonalas egyszintes fogadó. A cégér alatt egy akasztott ember csontváza található, nyakában egy táblával, „Hitelt kértem” felirattal. A tulaj egy kissé elhízott középkorú fogatlan nő, kinek sodrófájától mindenki retteg, ám ennek ellenére gyakoriak a verekedések.

Az **Áspis** egy közepes színvonalú, kétszintes kellemes hangulatú fogadó. A szobák egyszerű, de ízléses berendezésűek. A fogadó tulajja egy kiöregedett szoknyavadász bárddal, és felesége. A fogadóban egy kisebb kaszinó is található. Ha valakit csaláson kapnak, akkor a bárddal kell egy partit lejátszani, úgy, hogy a csaló minden pénzét felteszi, a bárddal pedig a fogadót. Természetesen a tulaj szemérmetlenül, és észrevétlenül csal, így senkinek nem volt még esélye elnyernie a fogadót.





A **Mithrill csillag** a város legjobb fogadója. A puritánabb körülményekhez szokott kalandozók számára kissé túldíszített, hivalkodó épület, de a pökhendi tulajok, és gazdag vendégek számára tökéletes. Egy törpe házaspár tulajdonában áll, kiknek önteltségük, és áraik az eget verik. Az épület mágiával, és örökkel védett.

A **Bagoly** egy hétköznapi kocsmá, aminek legnagyobb sajátossága a vele szemben álló **Kert** vagy **Szellemkastély** néven ismert romos épületegyüttes, amelyben a helyi legendák szerint szerelmespárok járnak közös öngyilkosságot elkövetni, ha szigorú szüleik nem engedik összeházasodni őket, korábban pedig egy Della szekta fészke volt. Most a Haddarennimből érkezett *Homályjáró* hívei foglalták el, ami nagy riadalmat kelt a környéken lakókban és így az ivó vendégeiben is ... de ettől még járnak ide természetesen.

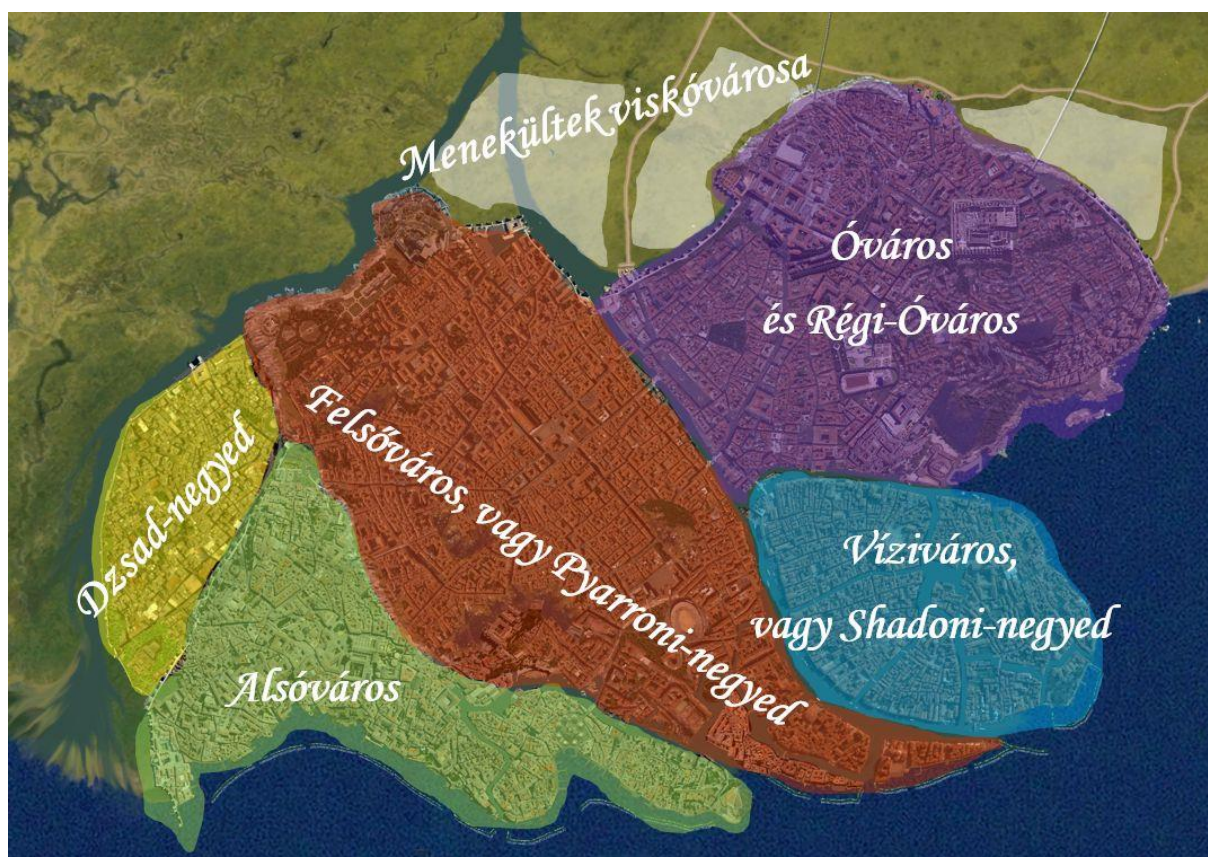
### Pletykák az városban:

- *a Vén Halász nevű gyilkos újabb áldozatot szedett, miért nem tesznek már valamit ellene*
- *messze vannak azok a nomádok, Hat Városnak a tengerrel kellene foglalkozni, azokkal a dölyfös shadoniakkal ... na nem úgy értem, nem veletek ...*
- *Sonoría Iltaar a város legszebb asszonya, persze csak a Kegyelt után ... csak kár, hogy Dreina előljárója és hogy olyan harcias*
- *Sebhelyes Cruz a syburiakkal egymaga is képes lenne legyőzni a démonimádó pusztaiakat, támadni kellene*
- *Appolina a város legszebb asszonya, persze csak a Kegyelt után ... kár, hogy Della helyi rendházának papnője és olyan kiszámíthatatlan*
- *túl sok a dzsád, túl sok a gorviki ... menjenek haza ... az kellene csak, hogy az isteneik is betegyék a lábukat, ez a Nagy Isten talán hazaviszi őket végre*
- *Guilleume de Siente a Négy évszak kertjében ma hajnalban újabb párbajt nyert meg. Ahhoz képest, hogy már nem olyan fiatal és inkább a könyveit bújja, még vág a pengéje, ha kell. Egyedül az az északi Cloud Boohen verte el rajta a port évekkal ezelőtt.*
- *ha minden tele lesz itt szenátorokkal és a kegyenceikkel, akkor megint nem jutunk elég italhoz jó darabig, úgyhogy igyatok, ameddig van mit*
- *Deerem a Sztyeppe Ostoraival és a Rémvadászokkal egymaga is képes lenne legyőzni a démonimádó pusztaiakat, támadni kellene*
- *ha Izmatör herceg nem csak magára gondolna, akkor már sokkal korábban elindíthattuk volna a Flottát Új-Pyarronba és nem lenne ez a veszedelem ... de ezt nem én mondtam*
- *erősödik a déli szél, ha Dreina nem kegyelmez nekünk, cudarabb lesz az Esős évszak, mint valaha*





### Fontos helyszínek a városban (ld. a várostérképen)



129

**A Kie-Lyron keleti deltavidéke** - Equasseltől északra és északkeletre a térség legjobb adottságokkal rendelkező földjei területnek el, amiket a folyó áradása minden évben termékeny iszappal borít el. A várostól keletre viszont hatalmas területet foglal el a meghódíthatatlan, vad, évről évre átrendeződő mocsárvilág, a deltavidék. Valamikor a delta legkeletibb főága a városon folyt keresztül, évszázadokkal ezelőtt lesabályozták ezt az ágat. Ma a Régi-víz már csak egy csatorna, vízhozama töredéke a századokkal ezelőttinek.

**Töltésutak** - A töltésutak szakaszonként váltakozó kavics és hordalékhalomok, valamint cölöpökre épített útszakaszok láncolata. Azért építették őket, hogy magas vízállás idején is száraz lábon el lehessen érni a távolabb fekvő magasabban elterülő területeket. Nem gátak, eleve úgy tervezték őket, hogy minél több helyen átfolyjon a cölöpök alatt a víz. A Tara-Byri töltésút csak pár mérföld hosszú kelet felé. A Vitari-töltésút eredeti célja Vitar volt, de mivel a felsőbb szakaszokat szinte minden évben komolyan megrongálta a víz, ezért úgy kétszáz éve nem tartják karban őket. Vitart egyébként soha nem érte el. Jelenleg a várostól északra elterülő, magasabban fekvő területeket köti össze. A karbantartás nélküli részekből mára csak egy két rövid szakasz maradt meg.

**Aqueductok** - 20-30 mérföldre északkeletre alacsonyabb hegylábak területnek el, innen szállítják az aqueductok a friss, tiszta vizet Óvárosba.





**Borkő-sziget** - Valójában egy félsziget, de szigetnek nevezik. Magát a félszigetet a pyar Borkő, míg a rajta lévő települést a lyoranis Moushtre szóval illetik, de mindkét kifejezés ugyanazt jelenti. Az idilli lankákat a helyi tehető családok borászatai és villái tarkítják.

**Kalmár út** - Régen ez volt a város legfontosabb víziútja, de mióta elkészült a várost elkerülő Új-víz csatorna és felépültek a hidak, vesztett kereskedelmi jelentőségéből. A tengeri forgalom nagyobb részét ma a tőle nyugatra lévő alsóvárosi és felsővárosi kikötők bonyolítják. A partjainál magasak az ingatlanárak, a Gályák-tengere egyik legszebb részének tartják. Sok szakrális és világi ünnepség helyszíne.

**Kas** - A Kas boltíves, kupolás felépítményét a fedett dzsad piacok ihlették, bár méretében lényegesen meghaladja azokat. Fő funkciója, hogy a világ minden részéről érkező matróz- és tengerész-tömegeknek kényelmes, védett helyet, és mindenféle szolgáltatásokat nyújtson, ezzel is távol tartva őket a város más részeitől. Sok kereskedelmi ügylet is zajlik a kupolák alatt.

**Folyami-kapu** - A Folyami-kapu a tengeri és folyami szállítás közötti átrakodóhely, valamint az év nagy részében (normális vízállásakor) úszó tutajhíd köti össze a folyó túloldalával, amit rendszeres időközönként megnyitnak a hajók számára.

**Nagypiac** - A Nagypiac Felsőváros, Alsóváros és a Dzsad-negyed találkozásánál fekszik. A három városrészt itt fal választja el egymástól, de a piac mindhárom városrészbe átnyúlik. Ezeket a kapukat évek óta nem zárták le, a kapuórség fő feladata a piaci rend fenntartása. Ez a legforgalmasabb piac a városban, különösen a dzsad oldalon lévő dzsad-piacon található egzotikusabb portékák is. A magukat a felsőbb osztályokhoz sorolók számára viszont kissé derogáló a piac látogatása.

**Céhképviseltek** - A Céhképviseltek városrészében az összes olyan említésre méltó mesterség képviselteti magát, amelyek Hatvárosban legális tevékenységet folytatnak. Egy-egy céh szervezete általában nem csak egy városra, hanem egész Hatvárosra kiterjed, sőt bizonyos szempontból messzebb nyúlnak a szálak, mint az államhatárok. Egyes céhek hatásköre kiterjed a határokon túl is, és szervezetébe betagozódnak a szomszédos "független" városállamok, vagy akár nagyobb országokhoz tartozó városok helyi céhei is. A szobrászok céhe például a Gályák-tengere keleti felén rendelkezik fennhatósággal, és a központja Equassel. A városnak a flotta mellett ez a fajta határokon átnyúló befolyás ad igazi erőt. A helyzetet bonyolítja, hogy a céhek a politika számára túlzottan függetlenek, a kyr vezetés nehezen tud ezekre a gyakorlatilag nemzetközi szervezetekre komoly befolyást gyakorolni. A céhek gazdasági erejéből fakadó erő a városon belül is kényes helyzetet teremt, hiszen az innen befolyó adók nélkül a büszke hadiflottát is nehéz lenne fenntartani. A céheket vezető felsővárosi patrícusok időnként meg is jegyzik, hogy a városban a Céhnegyed az igazi Capitolium, nem pedig az Óváros tetején terpeszkedő. És az üzletben békeidőben is háború van, sőt akkor van igazán. A céheken belül és között folyamatos "csendes" háború zajlik, ami a Gályák-tengere és Déli-Városállamok jó részére kiterjed.





A céhképviseltek persze meg akarják mutatni a legszebb portékáikat is. A Céhnegyedben mindenből a legjobb minőséget találhatja az utazó. Persze az árak is ehhez mérhetőek.

*Megjegyzés: Dél-Ynev kereskedelmének túlnyomó részét a Kereskedő Hercegségek bonyolítják, együttesen a kilenc hercegség lényegesen nagyobb gazdasági erőt képvisel, mint Hatváros, de külön-külön nem. Nagyon nagy különbség van a politika és gazdaság kapcsolatában is. Míg a Kereskedő Hercegségeket kalmárdinasztiák irányítják, és ezek kezében összpontosul mind a katonai, politikai és gazdasági hatalom, addig Hatvárosban az uralkodó Kyr nemesség az ország politikai irányítójának számít, de a gazdaság és kereskedelem területén a felsővárosi patrícius-famíliáké a vezető szerep.*

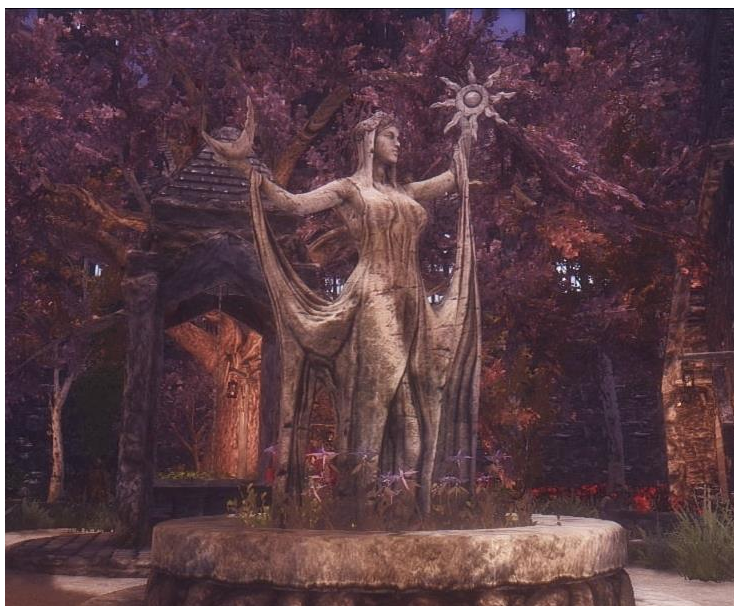
**Capitolium** - A Capitolium domb Equassel és Hatváros politikai központja. Itt található a Szenátus, a Tanács és a Hercegi Palota, de itt van a Nagykönyvtár, a Levéltár, a Pszi Iskola és az Akadémia is.

**Nagytemplom** - A legnagyobb Antoh templom Dél-Yneven. A templom és a környéke önálló városrész Equasselen belül.

**Hadi-kikötő** - A Hadi-kikötő magából a kikötőből, a Parti-Erődből és egy eredetileg természetes, de mesterségesen tovább bővített barlangrendszerből áll. A barlangrendszerben található többek között a flotta hajógyára. A fő hadikikötőn kívül a flottához tartozik még az Új-víz és a tenger találkozásánál lévő kikötő és épületegyüttes is.

131

**A négy évszak kertje** - A város közepén található két négyzetmérföldnyi kiterjedésű terület tavakkal, sziklakertekkel és különböző szoborcsoportokkal. Nevét a kert középső részén lévő tó egy mesterséges szigetén felállított szakrális jelentőségű szoborcsoportjáról kapta. A négy évszakot ábrázoló szobrokat az évszakfordulók alkalmával feldíszítik és ünnepélyes keretek között megszentelik. Ilyenkor a szobrok talapzataihoz áldozati ajándékokat és olykor ételeket,

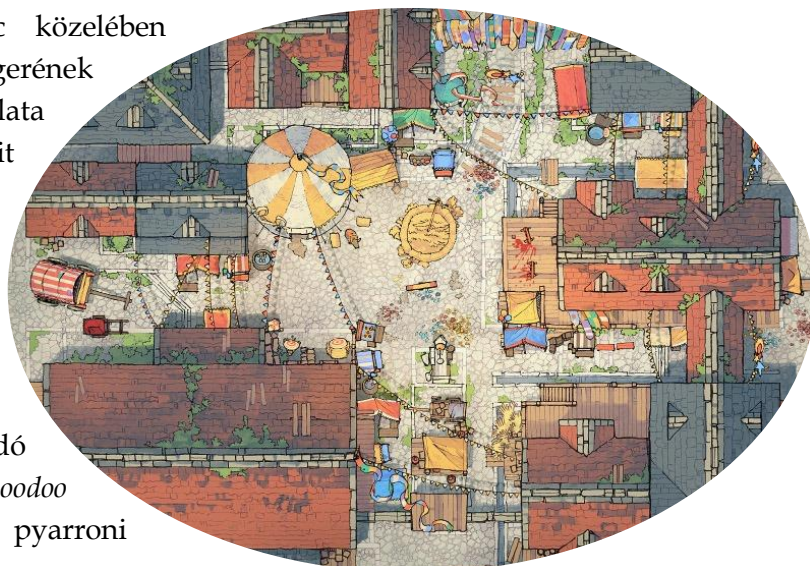


virágokat is helyeznek el az ide érkezők. Az 'Antoh ébredének ünnepén' a négyből három szobor előtt ajándékok vannak és az őt szimbolizáló kegytárgyak. A nyár, a tavasz és az őszi metaforikus nőalakja mellett a tél (esős évszak) szobra nemsokára, éppen az ünneppel egy időben lesz felszentelve, hiszen a szobrok Della különböző aspektusait is hivatottak szimbolizálni.





**Bukán vándorcirkusz** - A piac közelében felállított sátrakban a Gályák-tengerének szigetén élő őslakosok vándortársulata mutatja be mindazt, amit vándorlásaik során elsajátítottak és kellőképpen látványosnak tartottak bemutatásra. Így láthatnak itt a betérők armeni illuzionistákat éppúgy, mint gorviki törhajítókat vagy shan-alioni csikósokat. Ebben a társulatban utazik a jövőmondó Mona, a bukán sámánasszony (~voodoo lady) is és segédje, egy fiatal pyarroni titkosszolgálati ügynök.



**A „Kert”** - A „**Szellemkastélyként**” is ismert épület a város fekete foltja, egyszerűen senki nem tud mit kezdeni vele. Semmilyen ismert mágia nem fog az alapjain és rajta sem, sokan nem is értik, miben áll különlegessége. A házba belépő egy elhagyatott kúriát talál és értetlenkedve távozik, de vannak olyanok is, akik egyszerűen eltűnnek falai között. A városi irattárban kutakodók nem találnak rá utalást sem, hogy mikor épülhetett vagy kié volt, egyszerűen csak ott van.

132



A vele szemben nyitott krimó, a **Bagoly** törzsvendégei is sok különös esetet tudnak mesélni, amiknek azonban a fele sem teljesen igaz arról, hogy miféle épület is az. Egyesek állítják, hogy szerelmes párok ölik meg magukat, ha szüleik nem engedélyezik a házasságot. Mondják, vannak éjszakák, amikor az egész ház szinte kígyóként sziszeg a szélben. Nem egy ihletet kereső művész tért be már és jött ki átszellemült arccal onnan, vagy egyáltalán nem...de ha valaki istent ismer, akkor nem megy be oda semmi pénzért.

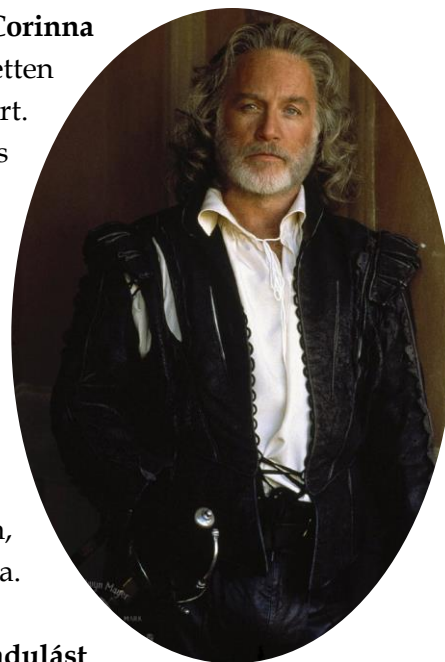
A Kert „valójában” egy kapu, ami párhuzamos anyagi létsíkokat köt össze, azonban irányításának módja réges-régen elveszett az építők halálával. A kapu véletlenszerűen reagál a belépő személyek pszichéjére és elvesz belőle, vagy hozzátesz a maga kedve szerint. Így fellebbentheti a múlt és jövő titkait is egy meglehetősen sajátos módon, az érzelmek világán keresztül. A Dúlásról őrzött emlékei kevés elmét hagynak épen, az ihletet keresőknek tetszés szerint mutat képeket távoli, ismeretlen világokról (így lehetőség van pl. rövid körsétát tenni Arcana, Abris vagy Auron földjén is).







A könyvtár - A hatalmas, és méltóságteljes épület vezetője **Corinna More**, macskaszerű gesztusokkal viselkedő nő. Kifejezetten konzervatívan öltözködik, persze csak a látszat kedvéért. Készségesen segít az érkezőknek. Ha kéri, megkeresi a város nemes családjainak történetét, címereiket, és családfájukat bemutató hatalmas könyvet. Ha a kalandozók nézelődnek a többi könyv között is, belebotlanak **Guillaume de Sientébe**, a város híres, idősödő bajvívójába (8. szintű, 85-ös *Halálos szúrással*, *Kobratánc jellegű vívóstílussal*), aki épp mélyen belemerül az olvasásba.



A városban megtalálható szentélyek és templomok (nem mind szerepel a térképen): Antoh, Dreina, Dzsah, Domvik, Sogron, Della, Arel, Kyel, Alborne, Ellana, Noir. **Rejtve:** Ranagol, Orwella.

**Ajánlom a meséléshez végignézni ezt a kivételes képes kirándulást Equasselről:**

<https://hatvaros.wordpress.com/2015/11/17/hatvarosi-kirandulas/>

133

**Equassel** (másik nevén **Öbölmély**) lakossága 340-430 ezer fő. A városban minden faj megtalálható, elsősorban emberek, *kyr vérűek*, *félelfek*, *törpék*, *udvari orkok*. Minden más fajú, ha nem is ismeretlennek, de különlegesnek számít (így a tisztavérű elf is), akikkel kíváncsian, tisztelettel viseltetnek, ameddig többet meg nem tudnak róla. A város uralkodója **Izmator e'Quassel herceg**, aki nem túl népszerű alattvalói körében.

**Nyelvek** - Equasselben a legtöbben természetesen a pyar tengermelléki változatát beszélik, ezt általában azok is értik a városban, akiknek nem ez az anyanyelve. Itt beszélik a toroni után második legelterjedtebb kyr származéknyelvet, a *lyronaist*. Elsősorban Óvárosban, de Felsővárosban és kisebb részben Alsóvárosban is élnek olyanok, akinek ez az anyanyelve. A nyelv saját irodalommal is rendelkezik. Második nyelvként is sokan ismerik, mert bár a pyar a mindennapok nyelve, de sok esetben a lyoranis az érvényesülésé. Az elmúlt évtizedekben divattá vált a nyelv használata, négyből egy városlakó legalább a leghétköznapiabb szófórdulatokat megérti. A Dzsad-negyedben természetesen nem ritka a dzsad szó, és a helyi dzsad alig mutat eltérést az Ibara legközelebbi részén beszélttől. Vízivárosban létrejött egy furcsa dialektus, ami nyelvtanilag és a szókincs túlnyomó részében a pyarra épül, de a shadoni nyelvre jellemző hangsúlyokkal operál, és nagyon sok a shadoni jövevényszó. A *vízivárosi dialektus* és a tengermelléki pyar beszélői általában gond nélkül megértik egymást, egy-egy ritkábban használt szó esetén kell olykor magyarázkodni. Magát a shadoni-gorviki nyelvet kevesen használják.

Akármerre is járnak, **HA NEM FEKSZENEK LE MÁR ALUDNI RÖGTÖN** és még előtte meglátogatják a **Gyöngykeresők helyi rendházát** Yip Paga javaslatára, akkor elviszi őket a csatornákon átívelő hidakon vagy akár csónakossal is a házak árnyékában az Alsóvárosban





álló épülethez. Az épület egy masszív, fekete csonkagúla, elmerülve a csatorna és a kikötő irányába nyitott vízi zsákutcában. Mind a négy oldalán leomló fekete kelmén körben hat fehér (teli) kör jelzi a rendeltetését. Több irányból is vezetnek bejáratához pallók, amiknél ki is lehet kötni, de az utcák felől is könnyedén megközelíthető.

Odabent rögtön kíséretet is kapnak, akik Paga viselkedése alapján nála magasabb rangban lévő fejedelmek lehetnek, mert azonnal meghunyászkodik és csendben követi a csapatot. A hallgatag gyilkosok tisztelettudóan köszöntik a karaktereket és elmondják, hogy most a *mélykikötőbe* fogják kísélni őket a **Jadeőr** színe elé. Így is tesznek: titkosajtókon, csigalépcsőkön és letakart tükrökkel teli világtalan folyosón keresztül vezetik őket a rendház gyomrában lévő földalatti kikötőbe. Több csónak és kisebb hajó áll benne és az egyik szélesebb mólón fiatal fejedelmeket („*halacskák*”) okít egy ijesztően öreg férfi.

Közelebb érve nem vesz róluk tudomást, így van idejük megfigyelni: egy 70 év feletti napszitta bőrű, csontos, kopasz alak, akit látszólag már inkább a tetoválásai tartanak össze, mint a szövetei. Krákogó, száraz hangon magyarázza az ifjaknak, hogy ki-ki a város melyik pontjára ússzon el feltűnés nélkül, és csak akkor vegyen levegőt, amikor feltétlenül muszáj, mert nem tudhatják, hol figyelnek a halászok. Hamarosan elengedi a halacskákat, akik egymás után beugranak a sötét vízbe és ameddig szemmel követni tudják őket, nem emelkednek fel levegőért, a matuzsálem pedig feléjük fordul.

**Ifotep jadeőr** (17. szintű fejedelmek) a helyi rendház egyik legöregebb tagja, rajta kívül még ketten vannak itt ilyen rangban. Szemből még ijesztőbb a ráncos arca és a szeméből sütő sokat látottság. A vén szörfös nemcsak megküzdött kráni pályatársaival a maga idejében, de belülről is látta a Fekete Határ hegyeit. Mikor szóra nyitja a száját, jól látszódik a többsoros, cápaszerű fogazata. Kezének enyhe remegése pedig elárulja, hogy nyugodt, sima beszéde ellenére izgatott a Kalandozók érkezésétől.

Elmondja, hogy nagyon hálás nekik és a Kegyeltnak is a figyelmességért, de jelenleg nincs olyan fenyegető veszedelem, amiben külön a segítségükre szorulna a város. A szenátorok egy héten belül megérkeznek, akkor majd természetesen több tennivaló akad a szokásosnál, mikor mindegyik mellé és megfigyelésére kell majd Gyöngykeresőket kiállítania, és lesz hiány. Azt javasolja, hogy addig ismerkedjenek a várossal, pihenjenek le a hosszú út után.

Ha kérdezik bizonyos dolgokról:

- **a vorgot** támadása a kharsis ház ellen – ebben az évszakban gyakori, hogy a túlszaporodott gyíkok rátámadnak az utakon a vándorokra, idén talán korábban keltek ki a tojásaikból, a Kharsis kereskedőházat pedig értesíteni fogják a veszteségükről
- **a Vén Halász** általában a város nyugati részében csap le a Dzsad negyedben és az Alsóvárosban. Évente egy-két brutális támadást írnak a számlájára, de mivel általában szegényebbeket talál meg, így lehet, több is van a rovásán. Annyit már kiderítettek róla, mióta 5-6 esztendeje feltűnt, hogy a csatornákat használja menekülésre, amik labirintusként hálózzák be a várost





- a Gyöngykeresők a beavatásuk részeként egyszer elzarándokolnak a Jadeterembe, ami egy rejtett helyen van a Hat Városban. Azonban a Terem pontos helyéről maguknak nem marad tudomásuk, mert emlékeiket megváltoztatja és kitörli. Csak a **Jadeőrök** ismerik ennél jobban a helyet és a metódusokat.
- apolitikus, s bár tudja, hogy több szenátor kifejezetten gyűlöli egymást, az ő feladatuk, hogy minden a megszokott mederben folyjon a **Szenátusi tanácskozás** ideje alatt
- a **fiatal halacszkák** jól teljesítenek eddig, de a számuk kevés, ahogy az egész rendházban kevesen vannak. A közhiedelemmel ellentétben nem Gyöngykeresők ezrei szolgálják a Hat Várost, hanem minden rendházhoz 15-30 aktív bevethető fejedelemség tartozik csak, ilyenkor pedig máshonnan is hívnak segítséget és a szenátorokkal is gyakran érkeznek a kíséretben, mint testőrök
- jómagam a Fekete Özvegyek, Shakrass Nama'thor és az Uitaires „Feledők” **kráni fejedelemség** ellen harcolt életében és egy későbbi alkalommal szívesen megmutatja a trófeáit is ezekből a győzelmekből ...
- **Yip Paga** megbízható kíséretünk lesz, de nem a leghegyesebb kagylóbontó a fiókban ...

### Jadeterem

Sokan úgy gondolják a Gyöngykeresők alapítója által épített titkos rejtek, de valójában ő csak rátalált. Az Első Kor háborúiban létrehozott ún. Kaernek a Kilencek pusztító erői ellen védelmező menedékek voltak, az Egy hívei számára. A földrajzilag Yneven megtalálható több Gyűrűhegység az ittenihez hasonlóan rejt egy-egy ilyen ismert történelem előtti menedéket, amiben tudást és titkokat halmoztak fel, hogy átmentsék a háborúk utánra. A Gyöngykereső oszlopok egyes titkos rendházait ugyanerről a helyről mintázták, de ősiségben, mágikus védelemben és képességekben elmaradnak tőle.

A Terem maga választ ki időről-időre olyanokat, akiket falai közé enged (ezek a jadeőrök), akik maguk sem ismerik a földalatti labirintus minden rejtélyét, és vannak részei, ahová nekik sincsen bejárásuk. A **Jadeterem a Borkó félsziget alatt található** egy, csak a legmagasabb vízállás idején megközelíthető barlangban. Mivel általában itt őrzik (több más veszélyes varázstárgy mellett) az **Élet Forrását**, így állandó bő termést biztosít a felette lévő gyümölcsösöknek.

## II. fejezet: *Bonyodalma és küldetések – Szélkelte /három hét múlva/*

Az esős évszak végén, tartós déli szél esetén jellemzően az alacsonyabban fekvő utcák kerülnek legalább pár napra víz alá. A lakosság hozzá van szokva a jelenséghez, a mélyebb utcákon ilyenkor csónakokkal közlekednek. A házak földszintje ezeken a helyeken legalább egy-másfél méterrel az utcaszint felett kezdődik. A legrosszabb években viszont több utca is csatornává válhat, a Dzsad-negyedben több részén pedig a talajvíz okoz sártengert. Felsőváros és Óváros csak kevéssé van kitéve az évi vízszintingadozásnak. A városon kívül az évente legalább pár napra elöntött földek is láthatók. Bár a vízszint ilyenkor csak körülbelül csak 2-3 méterrel magasabb a normálnál, de a lapos deltavidék így is víz alá kerül.





A csapat az első városban töltött éjszaka után **HÁROM HÉTTEL KÉSŐBB**, Antoh második (Áradás) havában ébred fel abban a fogadóban és szobában vagy más helyen, amit kiválasztott magának érkezéskor. Az ébredés nem fájdalommentes: az eltelt időben igenis aktívak voltak, jó adag harcból is kivették a részüket, a felszerelési tárgyaik közül, amelyek elhasználhatóak (pl. nyílveszők, töltetek varázstárgyakból, sebkötözésre alkalmas szerek és gyógynövények) 15% hiányzik. Friss hegek, már gyógyulófélben lévő mágikus sérülések és tapaszok, varratok borítják őket ízlés szerint (és hogy ők maguk mennyire képesek a gyógyításra hasonló helyzetben). Mindemellett  $\Psi$  pontjaik és Mana pontjaik teljesen hiányoznak, az elméjüket védő pajzsok teljesen le vannak rombolva.

136

Mindehhez egy erős aznapos érzés is társul szédüléssel és hányingerrel, miközben maró éhséget és szomjúságot is éreznek. Ez azonban pár órán belül magától elmúlik. Egyedül vannak, s ha kitekintenek az ablakon attól függően, hogy a város melyik részén szálltak meg láthatják, hogy az Esős évszak teljes erővel tombol odakint és az utcákat patakokká kezdi változtatni a folyamatos esőzés a szürke vigasztalan felhőkből ömölve (helyenként már csónakokat is láthatnak haladni a hintók mellett). Onnantól számolva, hogy mindannyian felébredtek (egy csapatos állóképesség dobás eldöntheti milyen sorrendben tértek magukhoz), feltételezve, hogy az egyik fogadóban vannak, kopogtat a személyzet egy tagja, hogy reggelit és friss kötszert hozzon, forró vízzel egyetemben.

**Amit a (bármelyik) fogadóban megtudhatnak a személyzettől:**

- *tegnap késő éjjel tértek vissza borzalmas állapotban leharcolva, de diadalmasan. A vérmesebbek még győzelmi kört is kértek, de a második után kidőltek ők is a vérvesztéstől és a helyiek szelíden Yip Paga segítségével felhozták őket és ágyba fektették ellátva a sebeiket.*
- **Yip Paga** kora reggel távozott, elmondása szerint a rendházba, és azt ígérte, délelőtt visszatér, amint tud, ne menjenek el, ha addig felébrednek. Yip mindenkinek elmondta, hogy megmentették a várost és segítettek a Gyöngykeresőknek (nem részletezte, hogy hogyan, de nem is szokta) amiért nagyon-nagyon hálásak nekik a városban

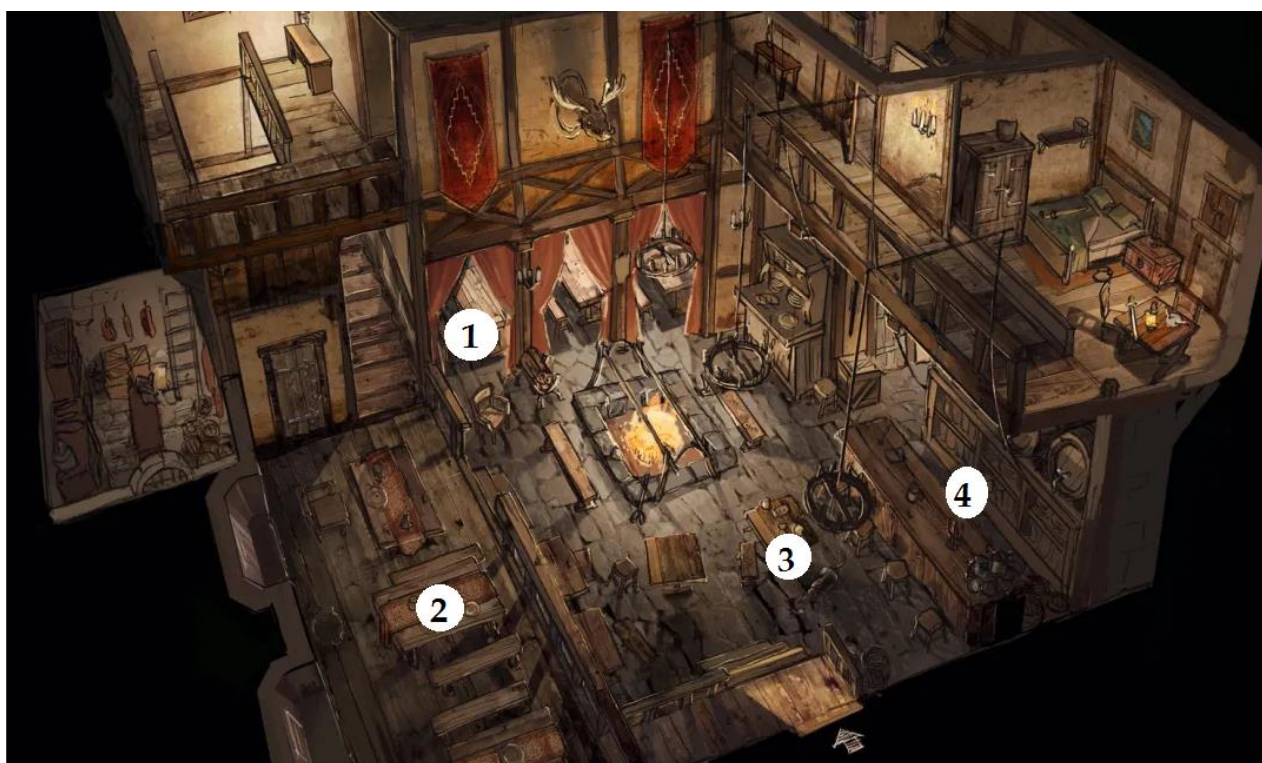




- **a háború** nagyon rosszul áll: Sebhelyes Cruz nekiment az ellenségnek enysmoni szövetségesei tanácsa ellenére és a rettenetes túlerőt meglátva a csata harmadik órájában elejét véve seregei biztos pusztulásának, vezérpárbajt kért syburri szokás szerint a nomádok hadurától. Shamankan legyőzte őt és nem adott kegyelmet, kegyetlenül széttépte testét és maradványait az elvonuló syburri lovagokra bízta, hogy mutassák meg gazdáiknak és utána temessék el, ahogy kivoánják, mielőtt követik majd. A Sztjeppe ostorai a menekülő syburriak mögött és a közeledő nomád sereg előtt a felperzselt föld taktikájával Enysmon gyeprüit lángba borította, minden mérföldért kegyetlenül megdolgoztatva az előre haladókat.
- **a szenátorok** megérkeztek és a Szenátus napokon belül döntésképes tanácsülésre állhat össze

Ha a szobájukban maradva várják meg a fejavadást, akkor onnan folytatd, ha pedig leóvakodnak a fogadó ivójába, akkor a törzsvendégeken túl meséld el nekik azt a három társaságot, **amelyik kilóg a sorból és reménybeli küldetésüket** adhatja meg nekik.

137



**1, két csuklyás alak**, egy pyarroni nő (37) és egy tetovált arcú hegyi nomád (52) társalog az egyik sarok-boxban halkán, főleg a férfi beszél, de szeme mindig a fogadón és annak bejáratai között cikázik. A nőn az látszik, hogy nagyon fáradt és kimerült, szőke haja keretezte arcát pedig elcsúfítja valamiféle fájdalom (Pszi képzettséggel megállapítható, hogy folyamatos koncentrációt tart fent).

**2, egy toroni fiú** (12 éves) és az **udvari ork rabszolgája** (190 éves) egy kerek asztalnál ülnek. Az ork süllyedt vállakkal figyel a fiút, aki nagy hangon veszekszik a pincérnővel, amiért itt nem szolgálnak fel neki *Shunnar kyllt* és nem is tudják, hogy mi az. (Szakács szakma képzettséggel: narancsos csirke, *shuluri specialitás*)

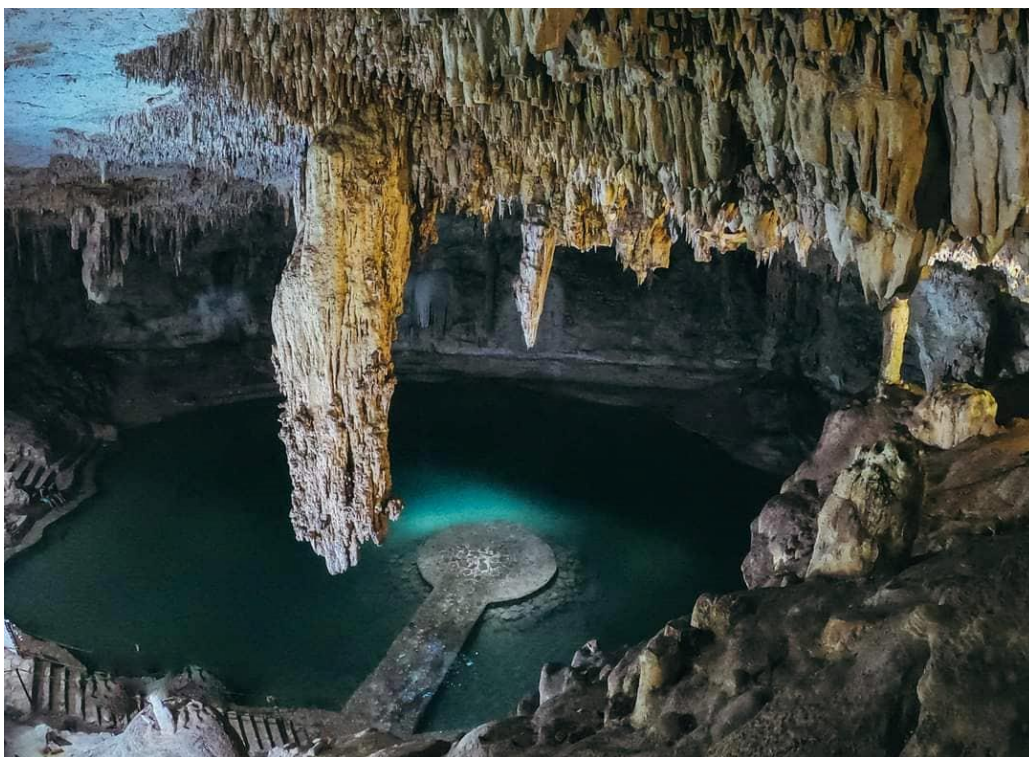




3, **magányos dzsad nő** (21) átázott ruhában üvegesen néz egy forró bögre tea fölött, és az egyik pincérlány néha odaül hozzá és csendes hangon próbálja vigasztalni, de az csak halkán pityereg és sír.

4, **a fogadós** nagyon nyájasan pislog rájuk, és ha kérnek is valami italt, azt ingyen adja ezen a reggelen, látszólag (*Lélektan, emberismeret*) kérdezne valamit, de nem mer.

Ha megvárják Yip Pagát akkor ígéretének megfelelően pár órán belül megérkezik. Nagyon fel van dobva, pedig rajta és ruházatán is látszódnak nyomai félig gyógyult sebeknek. Ha lerohanják az emlékeztetésükkel kapcsolatos kérdésekkel, akkor elmondja, hogy Ifotep jadeőr utalt rá neki, hogy ez bekövetkezhet és éppen tőle jön, mert beszélni szeretne velük. Ha megvádolják, hogy védtelenül hagyta őket, akkor állítja, hogy kintről egy társa (*a másik „Paga”*) figyelte őket és nem voltak életveszélyben. Ha ennél is erőszakosabbak, el tudja mondani, hogy az elmúlt hetekben a városban voltak a jadeőr kéréseinek megfelelően és a kikötői raktárak között nyomoztak, amiből ő nem sokat értett (*„nem a leghegyesebb kagylóbontó a fiókban”*) majd pár napja a rendházban beszéltek a jadeőrrel, aki sietve magával vitte őket hajón és csak tegnap találkozott velük újra, miután ő maga részt vett a rendház elleni támadás visszaverésében.



138

Ha vele mennek, akkor az ismert útvonalak helyett, a magasabb vízállás miatt, másik bejáraton jutnak be a rendházba, a Gyöngykeresők lobogója mögötti szűk járaton, és egy lifttel ereszkednek lejjebb a mélykikötő szintjére, ahol egy belső csapóhidrendszerrel jutnak csak el az ismert mólókhöz. A mélykikötő kijáratát most egy láthatatlan erőtér választja el a víztől, ami azt a hatást kelti, hogy egy hatalmas, zavaros vízű akvárium előtt állnak. A jadeőr ugyanitt várja őket.





Nagy örömmel köszönti őket, de jó megfigyelők számára egyértelmű, hogy más érzelmek is bujkálnak benne (szégyen és gyász). *Szégyen*, amiért alábecsülte a várost fenyegető veszély mértékét és a segítséget, amit a Kalandozók nyújthatnak. *Gyász*, amiért így is több halaszt és halacsát vesztettek el, összesen hatot. **Ha az emlékezetkiesésükről kérdezik elmondja, hogy a Jadeterem hatása ez**, ami a frissen beavatottakra is lecsap. Nem egyszerűen törli az emlékeket, hanem átrendezi és zsákutcákat teremt bennük, ha valaki megpróbál arra koncentrálni, mi is a Jadeterem és pláne hol van. Egy nem-gyöngykereső képzést kapott személy esetében ez több hét és több emlék is lehet, változó hatásokkal. Jobban teszik, ha NEM is gondolnak a Jadeteremre, mert visszafelé sülhet el.

*(Játéktechnikai megjegyzés: ha megpróbálnak csak koncentrálni a Jadeteremmel kapcsolatos dolgokra, akkor kó fájdalompontot szenvednek el, ami mentális kifáradásban nyilvánul meg, de ha eléri az összes Fp-jük értékét, akkor valóban el is ájulnak tőle. Emlékeik ilyenkor véletlenszerűen rendeződnek össze és nem csak Equassel helyszínei, hanem minden olyan hely képe összekeveredhet, ahol valaha korábban jártak. Mentálmágia esetén kimutatható, hogy egy nagyon erős mentállény csimpaszkodott a lelkükre, ami nem bántja, és idővel eltűnik onnan. Ha tárgyaikra, testükre alkalmaznának múltidéző varázslatokat a mana veszteség után sem valósulnak meg, a Terem ősmágiájának köszönhetően. Az Élő Történelem varázslat sem működik, mert ebben az esetben sem lát és érzékel a tárgy többet, mint ami vele történt, pl. hogy a kardot kivonják, másik fémmel találkozott. Ld. a Conan, a barbár film nyitójelenetét, amiből a készülő kardnak nem derül ki, hol van és kik vannak körülötte, mert nincs szeme és füle)*

139

Annyit elmondhat, hogy a nyomozásuknak köszönhetően kiderült, hogy a **Kharsis ház** kapcsolatban áll a **Feketeszáj klánnal**, akik külső (*kráni*) segítséggel évtizedek óta tervezték már, hogy a **Jadetermet megtalálják**. Sikertől őket időben leleplezni miközben a rendházra zúduló elterelő támadás ideje alatt valódi céljukat majdnem elérték, de a Kalandozók és a Jadeörök időben elállták az útjukat. Igaz, már csak a Terem kapuin belül sikerült őket hatástalanítani. Úgy tűnik a céljuk inkább az ott tárolt titkok és értékek elpusztítása volt, de biztonság kedvéért a Terem teljes ellenőrzése alatt *a legfontosabb dolgokat biztonságos helyre vitték át*. Ennél többet nem szívesen oszt meg velük, arról pedig, hogy pontosan kik voltak a támadók még nincs információja.

De hogyha este visszatérnek a temetés szertartására, akkor már erről is többet fog tudni (és ha emlékeztetik a trófeái bemutatására, akkor lesz rá mód... megint). Elmondja, hogy a szertartást maga az **Antoh Kegyelet** fogja tartani, aki a szívében viseli a Gyöngykeresők sorsát (*így visszakanyaríthatod az eseményeket az 1-es küldetéshez*). Magukra nagyon büszkék lehetnek és már el is küldték az üzenetet az Ezüst Rendnek, hogy a feladatukat teljesítették. A várost pár napig még nem tudják elhagyni az esőzés miatt (fizikailag), addig a hajók is összeláncolva állnak a kikötőben, és ha el is érnék Hídon túlt, a romló háborús helyzet miatt Pyarron lezárta a tércapuhálózatot. **Maradniuk kell**. De addig megtarthatják Yip Pagát.





## 1-es küldetés: „High society”, avagy a felső 6 vagy 10

Ha a fogadóban környékezik meg a két alakot, akkor hamar kiderülhet róluk, hogy sokkal többek annál, aminek látszanak. A férfi **Kortos nagyúr**, Armen egykori helytartója és a Gyöngykeresők Smaragd Oszlopának Szobra (16. szintű fejedő). A nő maga **Viktória úrnő**, az **Antoh Kegyelet** (20. szintű pap), **akinek a megbízására eredetileg a városba érkeztek**. Aggódott a hogylétük felől, amikor kiderült, hogy harcba bocsátkoztak krániakkal.

A fogadóból közösen is mehetnek a Gyöngykeresők rendházába, ekkor persze nagyobb csinnadrattával fogadják őket és ha adnak maguknak időt (meditáció, evés, pihenés, mana visszaszerzés) akkor a temetésre érkehetnek rögtön. *Viktória úrnő kiereszti a hatalmát, amit eddig koncentrálnak leplezett, és gyakorlatilag egy élő templomként az anyagot is átlényegíti maga körül száz láb körben Antoh áldásával (amihez kitalálhatsz vizuális effekteket, elemeket is szabadon).* Megható szertartást tart a Hat Város védelmében elesett fejedősöknek, miközben azokat a mélykikötő sötét vizébe engedik le és egy Antohhoz szóló, közvetlen imával fejezi be, amibe egy aszisz költő versének szavait is belecsempészi zárásul:

*„Ez hát az ember  
és semmi más  
szavak és horgony  
ha jó az ár”*

Ezután (ha korábban találkoztak vele vagy ha csak itt) megkéri őket, hogy csatlakozzanak hozzá és testőréhez Kortoshoz, a Capitoliumba vezető úton. Ez egyébként látványos lehet, mert vízelementálokat idéz és a rossz idő ellenére szárazon emelkednek ki egy fejedősz gondolával a mélykikötőből a láthatatlan falon keresztül, ahol a csatornavíz megnyílik előttük egy fordított vízicsúszda formájában. Út közben mind a Kegyelettel, mind a Szoborral van módjuk bensőségebb beszélgetésbe bonyolódni.

**Viktória mondhatja** (Antoh hívőnek, pyarroni papnak, aki már az Örök Város Bajnokának számít bármely korábbi kaland teljesítése alapján):

- a küldetésük még nem ért véget, Antoh(?) ezt egyértelműen elárulta neki álmok útján. A város áradása csak látszólag átok: megvédi a Szenátust minden külső ellenségtől, így csak a belső fenyegetéssel kell törődni
- a Szenátusban hamarosan szembe kell néznie a **Homályjáró** főpapjával és sokan azt várják, hogy ez konfrontációba torkollik majd, ugyanis a **Noir/Morgena** aspektusának sejtett hat városi istenség az elmúlt években egyre erőszakosabban terjeszkedik. Ezt pedig Pyarron nem engedheti meg magának, főleg nem most, hogy hátszaga vallásháborúba, ha nem rögtön polgárháborúba fogjon







- ha sikerül rendeznie az ügyeket a városban célja, hogy felvegye a kapcsolatot észak Antoh híveivel és diplomáciai csatornát nyisson a merresiták felé, akik odafent látszólag kisajátították a Tengerúrno hitét, amit egy Kegyelt nem hagyhat



**Kortos mondhatja** (egy másik Gyöngykeresőnek, fejoadásznak vagy híresen becsületes kalandozónak):

- Armen uralkodója visszatért és ezzel helytartói megbízatása véget ért
- az évek alatt elszaladt felette az idő, hamarosan ideje kijelölni egy nála alkalmasabb Szobrot a klán vezetésére is
- felesége, egy niarei nemes, nem ajándékozta meg gyermekekkel, igaz, egy orgyilkos talán nem is lett volna a legmegfelelőbb egy apának, de mostanra nagyon fájlalja ezt
- a felesége családja arra készül, hogy visszatér Niarébe. Az okok, amik miatt eljöttek onnan már megszűntek és a Manifesztációs Háború óta tartó békében egyre kényelmetlenebbül érzik magukat, így hamarosan lehet, döntenie kell a házassági eskü és a kötelesség között, pedig mindkettő alapvető meghatározója

141

Ez a rész inkább arra szolgál, hogy kivételesen a Játékos Karakterek jelleme domborodhasson ki más jellemzőik helyett. A kampány alapján már letettek annyit az asztalra, hogy ezek a magas szintű NJK-k őszintén beszélhessenek velük és itt kivételesen nem tippeket, pletykákat vagy a kaland előmozdítására alkalmas információkat tudhatnak meg, hanem emberi dolgokról, érzésekről is beszélhetnek, akár saját előtörténeti elemekkel érvelhetnek egy-egy témában. **Ha valamelyik kérdésben érdemi tanácsot tudtak megfogalmazni a karakterek, jegyezd fel!**

Ha nem fogékonyak a szociális részre, akkor az utazást tarkítsd az előtött város látványának leírásaival. (Például, hogy helyenként a második emelet vált a földszintté és ez végre értelmet ad a várost félhomályba burkoló magasban futó, házakat összekötő palló és kötélhíd rengetegre, a szárazon lelógó mohaszakállakra, mutasd be, hogy a városi őrség derékgig állva a zavaros vízben kutat a házakban bent maradtokért, hogy vannak, akik ilyenkor a magukra maradt otthonokat fosztogatják, vagy éppen vitorlásversenyeznek az utca fölött és tornyok között). Néhány próbát is dobathatsz velük, hogy észrevesznek -e valakit, aki követi őket, nyugodtan mesélj gyanús alakokat, akik tényleg bárkik lehetnek ilyenkor, ha kockát dobálnának inkább.





A **Capitolium kerületben** már jobb a helyzet és szárazon folytathatják az útjukat. Idővel több kisebb csoportosulást is láthatnak párhuzamos utcákon, akik díszes kompániák, szenátorok kísérettel. A Szenátus elé érve Viktória és Kortos elköszön tőlük, majd befelé indulnak a díszes épületbe. Itt egy rövid intermezzo-t nézhetnek végig, ahogy szimmetrikusan egyszerre érkezik két hintó ellentétes irányból.

A **Quesserthol** címerét viselőből egy magas, idős férfi lép ki és egy fiatal szőke lány. Erőltetetten kilépve a lépcső felé tartanak, míg az **Immyrn Hassyn** címeres kocsiból egy idős, fátyolos kyr asszonyságbújik elő, és a pocsolójába durván csapkodva sétabotját ugyanúgy a lépcső felé tart. Látszólag mindkettőnek NAGYON fontos, hogy a másik előtt érkezzen meg a sietség jele nélkül, de a lépcső tövében mégis szembe találkoznak és a világ legvisszafolyottabb, gyűlölettől rezgő, udvariaskodó társalgása hangzik el a két idős ember között.

- *Esik – köpi a hóhajú férfi.*
- *Igen – szűri a szót fogai között a vénasszony.*

Ezalatt a fiatal nő visszafordul, és mint aki pontosan tudja, kit keres, tekintetével a karakterekre néz, akik közül az egyikre Csettintés  $\Psi$  diszciplínát alkalmaz, hogy biztosan felkeltse a figyelmét (és nem sokkal később pszi üzenetet is küldhessen, úgyszólván érdemes KM-ként Mf-ú alkalmazót választanod).

Rövidesen élőben is felveszi velük a kapcsolatot, akár a szállásukon is megbeszél velük egy találkozót vagy azonnal itt behívja őket a Szenátus épületébe és egy tárgyalóban fogadja őket. Az ő neve **Rhina** (35 éves kyr véru, 20 éves embernek fest), **Ornando dac Quesserthol** uralkodó tanácsadója és aknumorja (4. szintű pszi mester). A Dúlás árvái közül választotta őt ki a herceg és taníttatta, így gyermeki szeretettel gondoskodik róla és halálig tartó hűséggel tartozik neki. Mikor látta, hogy kivel érkeznek a Capitoliumba és utána összevetette az Új-Pyarroni irattárban róluk vezetett iratokkal (igen, fejben) úgy ítélte meg, hogy méltóak arra, hogy egy kérelemmel forduljon hozzájuk.



142

A Szenátus összehívása előtt három héttel a maga módszereivel kiszámolta a közelgő tanácsülés várható eredményeit. Azonban a képletek, bármelyiket is használta, egy szokatlan egyenlőség felé mutattak. Így újabb számításokba kezdett. Az eredeti kalkulációi kimutatták, hogy a mostani ülés meghiúsulásának lehetősége 73,4% és ennek 61,8888%-ban egy Szenátor halála az oka, aki 45, 97%-ban főnemesi származású. Ezeket az eshetőségeket túl magasnak találta, így további számítások után kikövetkeztette, hogy a **Quesserthol** és **Immyrn Hassyn** család között fennálló viszály-gyűlölködés okán 20%-al magasabb a lehetősége, hogy ebből a konfliktusból ered inkább a halál oka, mint a Haddarennim és Tilemaer közötti ősi ellentétből.





Mindezekből arra a következtetésre jutott, hogy a terítéken lévő témák miatt a vizsály kísértetiesen hasonlít (83%-ban) a *Dúlás kori konstellációra*, amikor **Quesserthol** szavazatával eldőlt, hogy Ó-Pyarron szárazföldi támogatása helyett a biztos hátország fenntartása volt Hat Város célja és így az újjáépítés elősegítése. **Immyrn Hassyn** Matriarchája, ahogy akkor is, most is katonák küldésével és a tengeri utak elhanyagolásával fog próbálkozni, s ezúttal nem fog visszariadni ellenlábasa eltüntetésétől. *Rhina azzal vádolja Immyrn Hassyn úrnőjét, hogy merényletet készül elkövetni Quesserthol ura ellen.* A városi erőkhöz politikai okokból nem fordulhat, de egy független kalandozócsapat 77,2% eséllyel bejuthat a Matriarcha Öbölmélyi (~helyi) kúriájába és kereshet bizonyítékot az összeesküvésre, a tanácsülés ideje alatt, és ezzel meggátolhatja a tragédiát.

Ha kötélnek állnak, akkor ez az 1-es küldetés a **Matriarcha kúriájában** folytatódik. Yip Paga közreműködésével kérhetnek a harcos tengerészek közül plusz testőröket a Quesserthol úr számára (*katonai, bozontos Paga*) VAGY megszerezhetik a ház tervrajzát és más információkat a helyről előzetesen (*tolvajkapcsolatos, veres Paga*). Mindkét esetben Paga magukra hagyja őket egy kis időre. Ha nem fogadják el a megbízást, akkor be is árulhatják Rhinát a Gyöngykeresőknek vagy a Kegyeletnek, amivel Quesserthol nagyon rosszul szerepel híveivel a szavazáson automatikusan (jegyezd fel) és visszatérhetnek a szállásra is, ahol a 2-es küldetést korábban felvéve, ugyanoda juthatnak ki (Kúria) úgyhogy marad a 3-as, 4-es, 5-ös lehetőség (*ld. később*).

143

## 2-es küldetés: Senki bolondja, avagy egy dicső múlt vége

**Raj Jak Calow** egy ízig-vérig toroni nemes gyerek, fiatal kora (12) ellenére is. Szolgája **Bo Gáncs** (190) őszülő szőrű udvari ork (3. szintű harcos) tanítgatja az etiketre, amiből a ficsúr mostanra még csak a felsőbbrendűséget sajátította el Mf-on. Shulurból indultak el, Erionba mentek egy időre a rokonokhoz és most a család legtávolabbi ágához igyekeznek látogatóba Immyrn Hassynba. A fiú teljes mértékig Tharr híve és a pyar kultúrát mélyen megveti, Bo Gáncs igyekszik elsimítani a konfliktusokat, főleg irdatlan természetével és fegyvereivel ha kell, de ő sem mindenható.

Kezdenek kifogni a készleteikből és pénzükből is, de csak úgy toroni módra, így az ork az agyarái között szűrt, meglepően udvarias stílusban, igyekszik a karaktereket megkérni rá, hogy sok-sok dukát ellenében **segítsenek a fiatalúrnak és neki eljutni az Immyrn Hassyn-i nemességhez.** Úgy tudja most a városba érkezett egy igen komoly delegátusuk, de a Felsővárosban lévő pyarroni negyedben álló kúriához, nagykövetséghez istenkísértés lenne a fiatalúr vérmérsékletével, a maga kinézetével és a kinti időben eljutni egyedül. Hajóra ugyan már nem elég az erszénye tartalma, de mindent szívesen odaad (*12 toroni dukát*) nekik, ha az utazásuk ezen utolsó szakaszán átsegítik őket.

Ha kötélnek állnak, akkor a kinti idővel megküzdve el kell verekedniük magukat az elöntött Alsóvárosból a hangyabollyá változott Felsővárosba. Útjuk mocsárrá vált parkokon vezet át,





kiürült házak emeletein és szigetekké vált tetőkön, miközben meg kell küzdeniük a fosztogatókkal is.

**Fosztogatók** (Sogron hitűek, 12 rabló, 1 hálós, 4 számszeríjász, 7 kardos)

**Ké:** 28 / **TÉ:** 78 / **VÉ:** 109 / **CÉ:** 28

**Tám/kör:** 2 / **Sebzés:** hosszúkard (k10) / Kétvájatú Számszeríj k6+1

**Ép:** 6 / **Fp:** 29 / **AME:** 6 / **MME:** 4/ **Sfé:** 2 kivert bőrpáncél alkalmi sisakkal és viaszosvászon kabátban

**Taktika:** egy alacsonyabb tetőn (20X15 láb) haladó csapatot a vízről (csónakból) meghajítanak hálóval meglepetésből, aki belegabalyodik (max 3 fő) azt megsorozzák első körben 3X2= 6 lövéssel és utána a kémények, csapóajtók, rejtekekből a második kör végére rohamból ott vannak a közelharcosok. Ha rosszra fordul a helyzetük, a csónakból, aki hálót vetett, megiszik egy sárkánylehelet italát és leköpi a tetőt harcolókkal -túlélőkkel együtt.

*Az esőben végrehajtott villámvarázslatok mindig maximumot sebeznek!*



A harcban a legnagyobb veszély maga **Raj Jak Calow** (Tám/kör 0. VÉ: 50, Ép: 6 Fp: 18), aki kimarad a hálövetésből és elveszi valamelyik karakter fegyverét hálón keresztül és azzal indul rohamra. Azt kiabálja, hogy nem tudják kivel állnak szemben, mert ő *Thilanas Lacher-an Calow* hadúr leszármazottja, aki

úgy aratta a crantaiakat, mint obsorok a búzát. Nemteleneknek és senkiknek titulálja a támadóit, az első sérülésig, amikor magzatpózbá összekuporodik és sír.

**Bo Gáncs** (Ép: 12 Fp: 70 Sfé: 3) az egész harcot azzal fogja tölteni, hogy életben tartsa urát a saját testi épségét nem kímélve.

A harc végeztével, aki sikeres *Intelligencia + Történelem* vagy *Heraldika* %-os próbát dob, az felismerhette a fiú családnevét az egykori ősről. Valóban létezett egy ilyen hadúr, azonban ez a család a Zászlóháborúban kihalt, hősi helytállás közepette, és megszűnt létezni. Ha ezzel szembesíteni próbálják a sérült gyereket az nem vesz minderről tudomást, de Bo Gáncs nem tagad semmit: évek óta bujkál a család fattyúnak titulált tagjaival, akik közül mára csak az ifjúúr maradt. Még a dédanyjának ígérte meg a 13. Zászlóháborúban, hogy utolsó leheletéig védelmezi a leszármazókat. Erionban utat mutattak nekik és a kellemetlenséget fejedelmekkel próbálták végleg elleplezni, azóta nemcsak bujkálnak, de menekülnek is.



## Képzettség próba

*Cirifischio* nevéhez kötődik az alábbi egyszerű és (szerintem) zseniális megoldás. Lényegében egy **K100-as** próbává egyszerűsíti a képzettségek fokának és egy választott tulajdonságnak a viszonyát. A rendszer érdekessége és előnye többek között az, hogy nem rendel hozzá szabályszerűen egy tulajdonságot sem a képzettségekhez, hanem minden esetben az adott szituációhoz alakítható dinamikusan a próbadobás. A képzettség foka szorzóként járul hozzá az adott tulajdonság értékéhez.

**„Dobj egy mechanikát észleléssel.”** A képzetlenség egyszeres szorzó, az alapfok háromszoros, a mesterfok ötszörös szorzó. A megjelölt tulajdonság értékének felszorozott eredménye **ALÁ** kell tehát ilyen módon K100-al dobni a sikeres képzettségpróba tételéhez. Gyors, effektív és dinamikus rendszer, aminek felhasználási módja így túlmutat a gépies szituációk modellezésén. A képzettség és tulajdonság megjelölése természetesen minden esetben a Kalandmester hatásköre.

Ellenpróbák elvégzésére is használható megoldás, ami kifejezetten egyedivé teszi. **„Dobj egy történelmet intelligenciával.”** Igaz, hogy sok mindent tanult és tud a játékos karaktere, de nem minden élethelyzetben jutnak eszébe azok az információk, amikről lehet éppen akkor hall először. Az ismeretanyag kezelésének is jó módja lehet ez a Kalandmester kezében. Sok esetben fontos történetformáló tényező is lehet belőle.

145



Mindent megtett, hogy ebből Raj Jak minél kevesebbet kelljen megértsen, hiszen még fiatal, jár neki a gaug-kor, de próbálta a kyrek nemesebb jellemvonásait felébreszteni benne ... eddig nem túl sok sikerrel. Ha a fiú meghal, itt vagy később szertartásos torokmetszést hajt végre miután megköszöni nekik a segítséget és kifizeti a karaktereket. Ha tovább folytatják útjukat, akkor az esőnél és beázásnál rosszabb már nem éri őket a Matriarcha kúriájáig, ahol így már tudvalevő, hogy semmi jóra nem számíthatnak és nem várja őket senki.





A **Matriarcha kúriája** egy háromemeletes kyr épület a pyarroni negyed keleti végén. Elhagyatottnak és üresnek látszik kívülről, de nincsen bezárva sem a kapu, sem az ajtó. Az éléskamra fel van töltve és láthatóan rendszeresen takarítják. Sem csapda nem védi, sem mágikus védművek nem tűnnek fel az első két szinten. Nyugodtan várakozhatnak itt (játékban) két-három órát esemény nélkül, kényelembe helyezhetik magukat. A küldöttség jelenleg a tanácsülés előestéjének bankettjén van, csak sokkal éjközép után toppannak majd be (vagy ha történet úgy kívánja).

Éjközépkor azonban az épületbe behatolnak idegenek. Attól függően, hogy a játékosok milyen órséget állítottak vagy milyen mélyen pihennek, a behatolók nem tudnak az ittlétükről. Fejvadászok, 8-an, fehér leplekben (**hasszaszinok**) vagy fekete lopakodóruhában (**haddarennimi orgyilkosok**). Tűszokat is hoznak, akik azonban láthatóan valamilyen mákony hatása alatt nem ellenkeznek. Ha ezeddig nem választották a 3-as küldetést, akkor az egyikükben felismerhetik a síró dzsad nőt a fogadóból, a másik pedig egy hasonlóan dzsad férfi, mindkettőjükéről látszik, hogy félelnek is.

146

#### Hasszaszinok (részlet)

*„A férfiak nem választják ezt a fajta megélhetést, mert a dzsádok képtelenek a fejvadászklán kötelékét elfogadni. Akik ilyen irányultságúak, inkább dervisnek állnak, hogy a gorvikiakon töltsék ki mérgeiket. Létezik azonban egy, a mélysisvatag határán fekvő barlangrendszer, melyben kizárólag nők laknak – a dzsád világ kisémmizettjei. Pontosan senki nem tudja, hol lehet ez a barlangrendszer – akik mégis, azok pedig maguk is a rettegett Hasszaszinok közé tartoznak. Magukat háremhölgynek, elveszett sejk lányának, vagy egyébnek kiadó orgyilkosok ők, akik ellen semmiféle védelem nem hatásos. A dzsádok eleve lenézik a nőket, és nem feltételezik egyről sem, hogy képes lenne tört mártani a lapockáik közé. És itt követik el a legnagyobb tévedést – többnyire életük utolsó tévedését.”*

A fejvadászok két csapatra oszlanak, az egyik 4 fő a foglyokat készíti fel egy rituális, szertartásosnak tűnő kivégzésre a földszinti nagyteremben: homokot szórnak (dzsádok) vagy kőolajat locsolnak (homályjárók) szét és azt tervezik jól láthatóan, hogy az áldozatok szívét kivágva a homokra/olajra helyezik, hogy a bejáratból azonnal látható legyen.

A másik 4 fős csapat az emelet egy bezárt szobájához indul és igyekszik bejutni. Itt már vannak mágikus védművek, így eltart egy darabig, ameddig a rúnákat értő módon megtörik és a Matriarcha hálószobájában az anyját ábrázoló freskó mögötti széfől kilopnak egy lezárt, ezüstszerű **holdlunír szelencét**. Ha mindkét feladatot teljesítették, akkor az emeleti teraszon találkoznak és kötélen távoznak az épületből egy szemben lévő ház tetejére mászva (onnan nyílpuskáztak eredetileg is le).





### Fejvadászok (*hasszaszin vagy haddarennimi orgyilkosok, 8 fő*)

Mostanra már talán beszélhettek egymás között, melyik vallás (Nagy Isten vagy Homályjáró) ellenszenvesebb nekik, ha igen legyenek arra utaló jelek, hogy igazuk volt a támadók kilétét illetően. Ha még bizonytalankodnak és van még idő, akkor legyen az egyik frakció álcájában a másik, hogy rájuk terelhessék a gyanút.

**Tám/kör:** 4 / **Ké:** 41 / **Té:** 82 / **VÉ:** 140 / **CÉ:** 28 fúvócsőre / **Sebzés:** hajlított keskeny rövidkardok k6+1, fúvócső 1 (+ 5. szintű méreg görcs/altatás)

**Ép:** 6 / **Fp:** 67 / **Sfé:** 3 / **Ame:** 41 / **Mme:** 39

**Taktika:** egy fejvadász önfeláldozóan feltartja egy körig védekező harccal az ellenséget, ameddig a többi mérgezett túvel mérgezni próbál, második körben tiadlani kettősbe állnak 2-2 és úgy harcolnak sípjelekkel figyelmeztetve a másik csapatot a lebukásról, akik nem jönnek megmenteni őket, hanem igyekeznek a maguk feladatát teljesíteni minden áron.

Akár a csata közben, akár a végére vagy később megérkezhet a Matriarcha, aki semmit sem utál jobban, mint a kötelező hivatalos jópofáskodást (esetleg a férfiakat) és amint lehetett

távozott a Capitoliumból. Egész kísérete vele van, ami 20 tetovált és

testfestéses gladiátornőt jelent, nagy részük a saját lánya vagy

unokája és nagyon gyorsan rendet raknak a házban

lándzsával és hajtódárdával. Itt lehetőségük van

megismerkedni **Kaczynska dace Immyn dace Hassyn**

(65 éves kyr vérű) asszonnyal, aki nagyon kíváncsi, hogy

mit keresnek a kúriájában a két összekötözött

intézőjével (vagy azok holttestével).

A dzsad félelf nő **Lámi** és a dzsad félelf férfi **Samir**, az ő megbízásából tartják rendben a kúriát, amelyet csak a

Szenátusban való részvétele ideje alatt használ. A

**holdlunír szelencét** pedig ma reggel bízták rá a

Gyöngykeresők megőrzésére, úgyhogy nyitott a

kínzásra, hogy válaszokat kapjon kérdéseire. Nagyon

nyájas és kegyetlen nő.

147





### 3-as küldetés: Az Új Hit ereje avagy az Új Hit veszélyei

A fogadóban ülő nő **Lámi**, egy dzsad félelf nő (27), a pincérlány barátnője. Ha bármikor ötlettelenül megrekedve térnek vissza a szállásra, akkor a pincérlány járul eléjük azzal a kéréssel, hogy segítsenek Lámin, mert úgy hallotta már sokat tettek a városért és reméli, tudnak tenni valamit érte is. Lámi elmondja, hogy minden olyan szépen alakult az életében és Hat Várost az otthonának tekinti: ő és férje is itt születtek a Manifesztációs Háború kezdeti éveiben és gyermeküket is itt nevelték fel az amund fenyegetés árnyékában. Pár hete azonban férje, Samir megváltozott és egyre gyakrabban maradt ki otthonról. Mikor kérdőre vonta, hogy miért, akkor lerázta azzal, hogy isteni küldetést kapott. Három hete pedig nem is jött vissza. Megszéppelve és tehetetlenül Lámi nem tudott mit csinálni, de amikor a 10 éves fiuk is eltűnt miután azt hangoztatta, hogy megkeresi apját két hete, teljesen kétségbeesett. Ment a városörökhöz, meg a Gyöngykeresőkhöz, mindenhol azt ígérték foglalkoznak az ügyével, amint lehet, de a napok vészesen csak teltek, így ő indult neki a városnak és mindenhol a családtagjait kereste.

*„A legnehezebb időszak, az **éjtelenység** volt. Mikor szegény kicsi nem tudott különbséget tenni a kétféle látása miatt a napszakok között. Ez minden félelf családban nehéz.”*

Az előző éjszaka viszont egy kísértet látogatta meg otthonában. Egy áttetsző fehér jelenésnek írja le, ami ráparancsolt, hogy ne keresse elveszett családtagjait, mert a halálnál is rosszabb sorsra jut (egy ugyanúgy lehet a Homályjáró híveinek antiss manipulálása, mint valóban egy hasszaszin). Így nem tudott mit tenni és eljött barátnőjéhez, aki azt mesélte neki, hogy nagy hősök szálltak meg náluk az utóbbi időben. Azt reméli, hogy ők ki tudják deríteni mi lett a férjével és a fiával. Két új szekta/vallás tagjai jelentek meg a városban az utóbbi időben, így valamelyik lesz a hunyó. A Játékos Karaktereken múlik, hogy melyikhez mennek *(vagy az alapján, hogy eddig miket beszéltek az asztal felett ezekről a dolgokról mondhatod, hogy Lámi tudja is melyik isten felé húzott a férje és ugyanezen hívek tábora felé vezethetnek el a keresővarázslatok is, ha azt alkalmaznának).*

148



A **Homályjáró** hívei a **Kert** vagy **Szellemkastély** néven ismert helyen szálltak meg, amit a pletykákból megtudhatnak a karakterek könnyedén. Eljutni oda nem egyszerű *(ld. Fosztogatók)* de ott szívélyes fogadtatásban lehet részük. A sötét kelmékben, bőrcuccokban öltözött magas szárú bakancsot viselő misztikus alakok szinte félálomban lepik el a házat és szívnek sokféle ajzószeret és áfiumot. A helyi Noir papok is ide települtek hozzájuk. Különösebb akadály nélkül juthatnak keresztül rajtuk, s egy **Pilács** nevezetű szolga előzékenyen vezeti őket végig a gótikus romon egy tető nélküli emeleti szobába, amin akadálytalanul zubog végig a víz, egy beltéri vízesés hatását keltve az itt meditáló (vagy antissjáró) főpap mögött, aki egy lerontott hajópadló peremén ül törökülésben.







**Fáklya** (5. szintű Noir és 5. szintű Morgena pap = 10. szintű Homályjáró pap) egy gyönyörű embernő (22), aki megtestesíti azt a szépségideált, amit a hat városiak magukról gondolnak. Sötét hajú, jó alakú, nőies, sötét tükörképe Viktória úrnőnek s körbe lengi valamiféle fűszeres illat az asztrálsíkon, ami mintha utat találna a pszi pajzsokon a tudatalatti érzékekhez. Utcagyerekből verekedte fel magát Haddarennim sikátoraiban ösztöneire és megérzéseire hallgatva, amelyekben később a Homályjáróra ismert és mióta pár éve Morgena északon újra kinyilvánította hatalmát követői révén a hatalma is megnőtt. Leszámolt a városi ellenségeivel, a valláson belüli konkurenciáival és két romlásszekttáival is, most pedig eljött, hogy a Hat Város elismerje vallását és helyet kapjon az asztalnál. Készül a nagy találkozásra Antoh Kegyeltségével és nagyon jól tudja mit várnak tőle hívei ezzel kapcsolatban.



149

Ha a történet szerint(ed) itt van Lámi családja, akkor a gyereket előzékenyen visszaengedi az anyjához, mondván, hogy a hit önkéntes adomány az isteneknek, senki sincs rákényszerítve. Cserébe azt kéri tőlük, hogy szervezzenek meg egy találkozót a Kegyeltséggel, jöjjön el ő hozzá. Ha részletesen beszélnének Viktória látomásáról a várost fenyegető veszély kapcsán, akkor felveti, hogy azokat rajta keresztül küldte a Kegyeltséggel a Homályjáró és ő is tisztában van a küszöbön álló változásokkal... de a változás nem mindig rossz... csak akkor, amikor ellenállunk neki.

Ha a dolgok rosszra fordulnának, a vízfal mögül előugorhatnak a haddarennimi orgyilkosok közül páran kimenteni a Fáklyát, illetve ő maga is képes idézni homálylényeket (*elementálok a sötétség síkjáról - ld- Daronne, az Árny*) a védelmére. Az apáról nem tud, ha pedig nem is ő a főgonosz de a csapat elég hasonló beállítottságú és kaphatónak látod TE az alvilági mesterkedésre, akkor őket küldi el, hogy a Matriarcha kúriájából elhozzanak neki egy holdlunír szelencét, amire szüksége van tervei végrehajtásához.



A **Nagy Isten (Galradzsa)** hívei a Dzsad negyedben találhatóak meg, ami mostanra teljesen víz alatt van, így egy különös, tutajokon álló szerájevároska úszik a vízen az épületek mély foltjai felett és csak hajóval közelíthető meg a nagy esőzésben. Félezer hívó szorong itt, de láthatóan nem szenvednek. Főleg, mert az úszó sátorábor fölött oszlopban megnyílik az ég és ahol a *kálif* prédikál, nem esik az eső sem. Az őt körülvevő tömeg szélén egy intező szerű figura, *Dukhan Nar* („Tűz füstje”) áll a rendelkezésükre és megígéri, hogy a prédikáció után a kálif beszélni fog velük. Földig hajolva kaftánjában alázkodik előttük, de belátható távolságban hasszaszin női fejedáraszok biztosítják a terepet és a rendet.





„Bukott próféták nélkül nincs fejlődés!”

„Az istenek csupán homokszemek és leperegnék.”

„A mélység ott ordít minden tettünk mellett.”

„Tudás nélkül nincs bizonyosság.”

„Az őstenger még ott van bennünk.”

Az embertömeg közepén egy nemesen metszett arcú, sötét hosszú hajú, körszakállas férfi áll, fehér lepelben. Egyik kezében homokot perget, a másikkal víz folyik, miközben beszél, és mindenki ámulattal hallgatja. Ha figyelnek, akkor a tömegben felfedezhetik Lámi kisfiát is a leírás (és a füle) alapján, aki őszintén jól érzi magát a dzsádok társaságában a sok kyr talpának nyalása után és sok hozzá hasonló gyerek is van itt. Apjáról nem tud, de itt szokott lenni a táborban (ha TE úgy döntesz, hogy idehúztak). A prédikáció után az emberek szétszélednek és az eső is újra esni kezd az ég sebeiből, így a kálif a díszes sátrában fogadja a Játékos Karaktereket két hasszaszin társaságában (Dukhan Nar pedig kint hallgatózik a többivel).

**Alzilu Aladhi Tulqih Alshams** („Nap Által Vetett Árnyék”) egy (32 éves) dzsenn férfi (7. szintű Galradzsa pap, Dzsah és Doldzsah egyedi varázslataival, dzsád kardtáncos stílussal és jann szablyákkal). A Rá-Szil megbízásából érkezett, hogy a Hat Városból minden igazhitűt hazavezessen a születő Hradzsba. Nem érdekli a kyrek és emberek, pláne félelfelek világa, Pyarron gondjai. Úgy gondolja népe eleget szenvedett mások háborúi miatt és most itt az ideje tiszta vizet önteni a sivatag homokjára. Úgy látja a pantheon ideje leáldozott, az istenek maguk is úgy fejlődnek, hogy a többlől egy lesz, s a végén abból a kevésből is csak a legméltóbb (természetesen a Nagy Isten) marad fent, hogy egybe kovácsolja a létezőket.



150

Addig a szép napig az istenek csupán akadályozzák a halandókat és féltékenyen játszanak velük, tehát maguknak kell formálniuk a sorsukat az egyetlen igaz ösvény mentén. Nem érdekli a Szenátus és nem érdekli Equassel sorsa. Az viszont igen, hogy minél hamarabb engedjék el az összes adósrabszolga dzsádját, a gályákról is hívják őket vissza és Pyarron fizesse meg, amivel tartozik a Dúlás óta. Nem, a Manifesztációs Háború nem számít. Ha ezt eléri neki a szenátoroknál, akkor nagyon örül és természetesen mindenben a rendelkezésükre áll.

És hallott a **holdlunír szelencéről** is, hogy felbukkant. Ha azt elhoznák neki, akkor őt nem érdekli Pyarron adóssága sem. Nem tudja, hol van, de feltételezi, hogy a szenátorok valamelyikénél. Ha ezek után magukkal akarják vinni a gyereket ellenkezik, de erőszakkal, rábeszéléssel, képzettségekkel és mágiával elcsalhatják vagy idehívhatják az anyját. Keresővarázslatokkal pedig eljuthatnak a **Matriarcha kúriájához**, még mielőtt az apját (immáron *anya nélkül*) feláldoznák.





#### 4-es küldetés: Fogadós módra, avagy valami eszi a vendégeket

Ha minden nyom kihűlt, vagy elsőként a fogadóshoz mennek oda, ő előhozakodik a farbával. Igazán megkereshetnék már a **Vén Halászt** ha sem a herceg, sem a papok, sem a fejedelmek nem erőltetik meg magukat. Ez a sorozatgyilkos már legalább két törzsvendégét megcsócsálta és kiköpte, ő pedig nagyon békeszerető ember, de ami sok az sok, és a tartozásuk annyi volt. Ezt elsősorban olyan csapatoknak érdemes bedobni, akik egyik másik szál iránt nem érdeklődnének, és úgy látszik inkább „kalandozni” jöttek.

A városjárás közben nekik be lehet mesélni a Fosztogatókat ugyanúgy szárazon, kóborolni az Alsóvárosban pletykák után és utána leereszkedni a csatornába. Ehhez külön nincsen útmutatás, bolyongjanak ameddig lehet, s ha legalább egy estét még lent is táboroznak (teljesen elkötelezve magukat az ügy mellett) akkor másnap találják meg a Vén Halász fészket, amit megtalálsz az **opcionális küldetésben**. Minél több helyszínt érintsenek a térképről, bukán vándorcirkuszt is.

#### 5-ös küldetés: Egérút, avagy Szép volt, jó volt, elég volt

151



Ez tulajdonképpen kétféle lehet, de ugyanaz a forgatókönyv. Azok, akik nem nyugszanak bele az emlékeztetésbe és mindenképp utánajárnak mi történt velük, tehessék meg, illetve, akik a figyelmeztetések ellenére is csak el akarják hagyni a várost, próbálkozhassanak meg vele. Mindkét szál a shadoni negyedbe vezet, ugyanis a **Kharsis-ház** helyi raktárai és érdekeltégei ott találhatóak. Mindenhol felismerheti őket valaki, hogy a három héten belül valamikor már jártak itt többször is és pénzt is adtak az információkért.

Egy hagyományos kalandozós nyomozás képe bontakozhat ki nekik, amint illegális áfiumok és csempészek nyomában jártak és kiderítették, hogy a **Feketeszáj klán** és a **Kharsis** együtt dolgozik, a közösen fenntartott hajójukon pedig már krániakra utaló jeleket és nyomokat találtak.

Most is eljuthatnak a felfordult és alámerült

városrészben egy Kharsis villa mélyén egy Ranagol templomba, illetve a raktárukba a rendházi rajtaütést túlélő fejedelmekre, akikből ugyanezek az információk kiszedhetőek.

Ha minden kötél szakad, akkor egy kráni **Ranagol-pap** (7. szintű) nyomára is bukkanhassanak és két fejedelmére (ld. *Kúria*), akik ugyanúgy a város foglyai, mint a játékosok. A kikötő egy





magasabb pontján (világítótoronyban) ütközzenek meg velük a tanyájukon és a Ranagol pap halálával (utolsó varázslatával) rombolja le velük és essenek a kikötő vizébe. Miközben az áramlatok olyan vízalatti örvénybe sodorják őket, amiből nem képesek kijutni haláluk előtt meséld le nekik, hogy a sokkhatás és a (biztos) halál előtti élmény visszaadja nekik az emlékeiket.

A menekülők pedig megpróbálkozhatnak feljutni egy hajóra, amit egy eszelős shadoni kapitány fog nekiindítani a Zátónyszalagnak. Előtte a shadoni negyedben találkozzanak a káoszt kihasználó fiatal (16) évesekből álló két szembenálló bandával, aminek egyik oldalán a hazátlan gorkvikiak hamis ramierával és a shadont sosem látott Domvik hívők harcolnak minden talpalatnyi és száraz helyért. Használd a Fosztogatók értékeit felezve.

Ha legalább megmentik egymástól a két gyerekbandát, akkor morális győzelem egy része az övék lehet. Ha eléri a hajót (*Púpos bálna*) bevetve minden erejüket, képzettség és tulajdonságpróbájukat, varázslataikat, amit lehet jussanak át élve a Zátónyszalagon ... hogy a sérült hajóval kikössenek a Bölcső-öböl közepén egy lakatlan szigeten, amin csak sirály guanó van és egy hétig javíthassák a hajót, hogy bárhová is eljussanak mert 100 mérföldre semmi sincsen egyik irányba sem.

### Opcionális küldetés: A Vén Halász búvóhelye, avagy az elsüllyedt vadaspark

152



Mostanra nagyon fontos, hogy mi is van tulajdonképpen a holdlunír ládában, hogy mindenkinek ennyire kell és hogy került az oda. Ha úgy ítéled meg, hogy még van elég idő a játékból hátra, akkor CSAK egy ősi **Fürkész** varázstárgy legyen benne, ami kitartóan mutat egy irányba. Az eddig talált szövetségeseik bármelyikétől megtudhatják, hogy ez a szerkezet valószínűleg az **Élet Forrásához** vezet el, amely Hat Város történetében megjelenő varázsszer és képes hegyeket átrendezni, gyermekáldást hozni és a sivatagban bárhol oázist teremteni. A szövetségeseik (Paga, vagy a kaland más szereplői) jól jöhetnek ahhoz, hogy ne csak álljanak az Alsóváros víz alá merült része felett a Fürkésszel bizonytalanul, hanem pontosan tudhassák, hogy a csatorna mely részei járhatóak az évnek ebben a szakaszában.

A kyrek nagyon büszkék voltak a vízhálózatukra égen és földön, ez pedig ráadásul alatta van tehát kitettek magukért. Széles járatokban haladhatnak patkányok és szeméthalmok között leereszkedve, helyenként csúszva-mászva és (köszönhetően a magas vízállásnak) felúszva olyan járatokba, amelyek más évszakokban elérhetetlenek lennének. A Fürkészt markolva juthatnak így el az elsüllyedt vadasparkba, ami pontosan az, amit a neve is sugall: egy





állatkert, amit már régen elfelejtettek, vagy egy őrült kyr nemes nagyzási tébolya vagy egy földmozgás juttatta ilyen mélyre, de valami módon nemcsak a növényzet indult burjáznásnak, hanem az itt ragadt állatvilág.

Így visszatérhetnek a vorgok is a kaland elejéről és megtalálhatják a Vadaspark közepén a krokodilfészket, amiben 15-30 óriás tojás készül kikelni a legfrissebb áldozatok hús, vér, csont koszorújában táplálékul az újszülötteknek. Szülőjük a Vén Halász természetesen lelkesen védelmezi őket és azokra támad, akik megközelítik a helyet. A magasból egy mesterséges nap ragyogása melegíti és süti a tojásokat, a végső harchoz pedig fényt biztosít.

„Vén Halász” vörös krokodil-cápa-wyvern burjáznzott keveréke (nem repül)

Típus: bestia / AME: immunis / MME: immunis / Méreg: immunis

Tám/kör: 4 / Ké: 50 / Té: 167 / VÉ: 198 / Sebzés: 3k6+8 / Ép: 49 / Fp: 123 / Sfé: 5

Halála és fészkének elpusztítása után fény derülhet a létezésének okára és az **Élet Forrásának** természetére. A barlang plafonjának gyökerei és dús növénytakarójában egy halott testen (ami egybe nőtt a környezetével) egy ősi Igere szimbólumot találnak, ami folyamatosan sugározza istennője életadó, teremtő hatalmát. Az eredeti gazdája technikailag még él (növényként) így a szent szimbólum nem pusztult el. Sőt, az eltelt 6000 év alatt öntudatra ébredt és bár életet adni nem volt képes akarát nélkül, de ahol más életformákat ért, azokat nem engedte meghalni, hanem túltenyésztésre kényszerítette őket, így az egykori krokodilust is.

Ha esetleg nem volt elég finálénak, akkor megjelenhet az ellenséges szekta magának követelheti a varázsszert, ami újabb lehetőség egy látványos fináléra. Ha eddigre sem sikerült eldönteni ki legyen a démonikus hunyó, akkor dobj fel egy pénzermét látványosan. Ne feledd a végső monológot elmondani, az Új-Pyarronban rejtőző támogatóról, akit sosem ismernek meg, ha most őket itt megölik. Azért csak öljék ...

153





### III. fejezet – Epilógus – Vihar

Ha már közeledik a játékidő vége, akkor bármelyik küldetés vége lehet önmagában az a pont, ahol a játék eléri az Epilógus részt. Akár a fészekben találják meg, akár valóban a holdlunír szelencében van az Élet forrása a szálak összeérnek. Ha eldöntötték kinek az oldalára állnak, az események a legmegfelelőbbben alakulnak. Ha még mindig marad elvarratlan szál, akkor a vallási vezetők árnyékában tevékenykedő kis alakokról (**Pilács vagy Dukhan Nar**) kiderülhet, hogy különalkut kötött az új-pyarroni árulóval a hatalomért cserébe és a csapatra támadhat (8. szintű boszorkánymester, *ne feledd a villámmágia esőben maximumot sebez – mehet az izzó idegek és tűzalak*) ha tervei kudarcba fulladtak. A Kalandozókkal való leszámolásra felhasználhatja a Vén Halász tetemét is ha van ideje, ekkor már általa irányított élőhalottként tér vissza és csak túlütéssel sebezhető, de csak fele annyi Ép-je van, mint korábban volt (bevarrt szemek és a korábbi sebek jól látszódnak, tűz kétszeresen sebz már). Igen, a célja egy szenátor megölése volt, de egy főgonosz sem mindenható és a Kalandozók állandó kotnyeleskedése homokszemként akasztotta meg a gépezetét és nem tudott foglalkozni tervei betetőzésével.

Kiderül, hogy Jadeterem elleni támadás, csak elterelés volt és egy Külső Tartományból koordinálták. Arra szolgált, hogy a holdlunír szelencét egy kevésbé biztos helyre vigyék át, ahol a másik összeesküvő már meg tudja szerezni és saját céljaira felhasználni, miközben a másik fiatal vallásra tereli a gyanút. Minden nem sikerülhet. Ha a végső leszámolás bármelyik ellenséggel túl nehéz volna a játékosoknak, akkor használd nyugodtan Viktória úrnőt és idéztesd meg vele Antoh küldöttjét:

154

#### Noit Celes



Az általános vélekedéssel ellentétben, még a tengerek úrnőjének is van küldötte. Ő az, aki a tengeri viharok mögött áll, ő az ki elhozza Úrnője haragját, ha az valóban dühös. Hatalmában áll, a természet erőinek befolyásolása. Gigantikus hullámok keltése, melyek akár egy partmenti várost is könnyedén a földdel tudnak egyenlővé tenni. Villámok és örvények csaphatnak le arra, ki Antoh törvényei ellen vétkezett. De képes akár folyamatos apály előidézésére is. Csak, hogy ne futhassanak ki a bűnbe esők hajói. Függetlenül attól, hogy épp előre kéne a tengernek nyomulni vagy sem, neki köszönhetően a vízállás tartósan alacsony marad. A tengerek minden állati intelligenciával rendelkező élőlénye felett parancsolhat úrnője nevében. Éppen ezért Antoh papja úgy tartják, ha könyörgésük meghallgattatik, a bőséges halászsákmányért vagy a békés nyugodt útért a tengeren, az úrnő elküldi szolgáját.



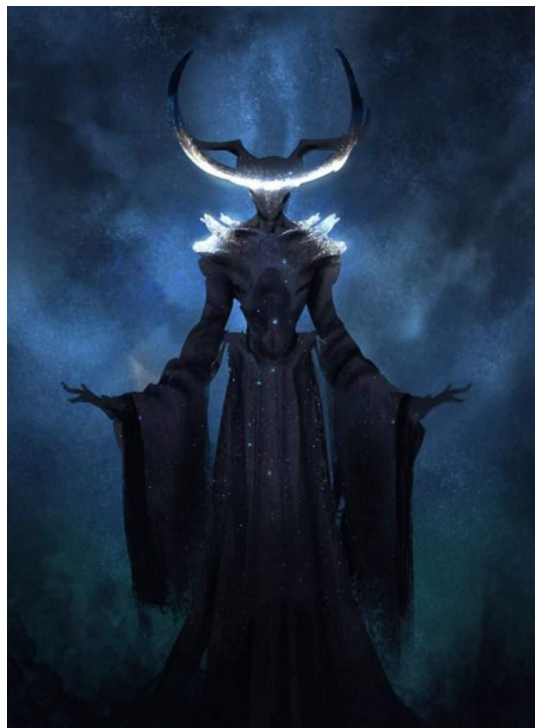


Ilyenkor az éj leple alatt egy hatalmas termetű lény emelkedik ki a tengerből, aki a tengerek istennőének áldását helyezi a halászfőzetekre. A hullámok elcsitulnak és a tenger élőlényei rajokban özönlik el a megáldott területet. Az ilyenkor kifogott zsákmány, mindenféle tartósítás nélkül akár két hétig is friss marad. Ám azoktól, akik nem tisztelik kellőképp úrnőjét és annak birodalmát ugyanígy meg is vonhatja a zsákmányt. Őt megidézni, csak Antoh legnagyobb hatalmú papjainak van lehetőségük. Ezt csak akkor teszik, ha más megoldást nem látnak. Ám még ekkor is kétszer átgondolják, megtegyék -e. Az úrnő ugyanis komoly árat követel szolgája megidézéséért cserébe.

Az a pap, aki Noit Celest hívta, a szertartás alatt önkéntesen a tengerek istenének ajánlja magát. Ami azt jelenti, ha Noit Celes elvégezte azt, amiért hívták, visszatér a paphoz, akit a homlokán megérint. Ha valóban nyomós indokkal idézték meg, nincs baj. A pap eltűnik, kihalványul a létezés eme síkjáról. Úrnője maga mellé szólítja, ahol tovább tanulmányozhatja hitét és annak rejtett, kevesek számára elérhető fohászait. Ezzel is elősegítve őt, hogy legközelebb egyedül oldhassa meg a kritikus helyzetet. Amint tudása eleget gyarapszik visszatérhet övéihez. Ez azt jelenti, hogy a pap kidolgozhat két saját varázslatot, melyeket csak ő fog tudni Úrnője nevében használni. Azonban, ha a küldött úgy ítéli meg, hogy hívása felesleges volt, és az őt megidéző megoldhatta volna máshogy is a dolgot, keményen megtorolja az arcátlanságot. Az érintés az utolsó lesz melyet a pap érezni fog életében. Alig egy szempillantás alatt kiszárad. Testéből minden nedvesség eltűnik, mint valami összezsúrt szobor ott és úgy marad, ahol az érintést kapta. A vétkes pap testét nem lehet sem elmozdítani, sem hagyományos eszközökkel kárt tenni benne. Mementóként áll majd ott, a többi pap számára, akik okulhatnak társuk hibájából. Ha a Küldött harcolni kényszerül, azt mindig szakrális hatalmával teszi. A vizet sosem hagyja el, hiszen az az otthona és fegyvere is egyben.

155

**Előfordulás:** nagyon ritka  
**Megjelenők száma:** 1  
**Termet:** óriási  
**Sebesség:** 150 (v)  
**Kezdeményező Érték:** 60  
**Támadó Érték:** 90  
**Védő Érték:** 160  
**Célzó Érték:** 80  
**Sebzés:** varázslat szerint  
**SFÉ:** 5  
**Mana pontok:** 240  
**Életerő pontok:** 45  
**Fájdalomtűrési pontok:** 160  
**Asztrál ME:** egyenlő Ép-i számával  
+30eE a hit jelentette védelem  
**Mentál ME:** egyenlő Ép-i számával  
+30eE a hit jelentette védelem  
**Jellem:** Élet Káosz  
**Tp:** 9500





Ez új értelmet adhat annak, mikor a Kegyelte felhívta a figyelmet rá, hogy a várost körbe vevő Áradat nem arra van, hogy ártson neki, hanem hogy a Kegyelten keresztül a lehető legjobban védelmezhesse Antoh a helyieket. Ellenséggként is találkozhatnak a lényel, hogyha szembe fordulnak az Antoh Kegyelttel. Erre remélhetőleg nem kerül sor.

Pár nap elteltével az áradat visszahúzódik. A térkapuhálózat nem áll helyre, de hajóval elindulhatnak a karakterek Új-Pyarron megmentésére. Hat Városban pedig maradhatnak azok, akiket megmentettek. Quesserthol és Immyn Hassyn kibékülhet, Raj Jak megtalálhatja sosem látott rokonait (tőled vagy játékosaidtól függ, hogy kihez tartozik) és Rhína titokzatos fogantatására is lehetnek tippek az asztalnál. Kortos nagyúr és Viktória úrnő sorsa is új irányt vehet, a kálif elviheti népét magával, ha akarják, a Homályjáró főpapnője pedig végre szembenézhet Antoh Kegyeltejével amiről olyan régóta álmodott. Hogy ennek mi a kimenetele az a közös fantáziátokon múlik ... vagy a Szenátusban dől el.



156







1. Folyami kapu
2. Könyvtár
3. Dzsad-arena
4. Bukán vándorcirkusz
5. Nagy piac
6. Dreina védnökiség
7. Pyarroni-követtség
8. Mithrill csillag
9. Négy évszak kerje
10. Céhképviselet
11. Sánta Sárkány
12. Gyöngykeresők
13. Istenkert és az Aréna
14. A Kas
15. Tengeri Admiraltás
16. Nagytemplom
17. Áspis
18. Hadi-kikötő
19. Akasztott ember
20. "Ker" és a Bagoly
21. Part-kapu
22. Fellegrvár romok
23. Kyr színház
24. Capitolium
25. Északi kapu
26. Folyami flottilla
27. Ókapu
28. Aquaductok
29. Borkó sziget
30. Moushtre





## Kalendárium: P.sz. 3722

*Gyerekként én is hallottam a Kalandorok Krónikáiról, amit távoli hegyek között körmölnek istentelen szerzetesek és ahol minden hős, még a toroniak tettei is megőrződnek. Álmaimban gyakran jártam ott, s ha Morgena istenasszony kegyes, valóban bepillantást nyerhettem a mesés kolostor titkaiba. Olykor még ma is álmodom velük, s úgy hiszem, életemet is köszönhettem már annak, hogy jó megérezéseim voltak távoli földeken zajló eseményekről, de annyi bizonyos, hogy a szervezetben kiemelkedtem azon képességgemmel, hogy megtaláltam a hangot a kor világformáló szereplőivel. A kalandozókkal.*

*Új állomáshelyem Tilemaer városa lett, amely a Gályák-tengerének csiszolatlan gyémántja. Persze, ez nem volt éppen kitüntetés: kevesen lettek volna szívesen ősi ellenségeink, a Szürkecsuklyásokkal szembeni harc frontvonalában és még kevésbé az eretnek pyarroniak fészkeiben. Számomra azonban a vérontás és a harc az örökös háború része volt, s a pantheon kutyáira sem ugattam úgy, mint kollégáim. Sőt, a vízhekkájuk, amelyek Tilemaert és környékét uralta főképp különösen szíveletem is.*

*Ifjúságom tavaszát a később lázadó Karnelian birtokon töltöttem családommal. Bár végül menekülnöm kellett, de örökké szívesen emlékszem majd arra a tengerillatú lányra, aki megismertette velem a szerelmet ... mielőtt hazámban kiölték volna belőlem a shuluri kisasszonyok. Most, a sötét hajú déli szépségek és az idegenségük felszítja bennem Sogron tüzét, amit csak a helyiek Draquius sörével tudok csillapítani. A munkámhoz sok mindenre van szükség a tiszta fej mellett. Ezért lépek be a város híres búfelejtőjébe pár lépéssel lemaradva az egyik és megelőzve a másik álcázott testőrömet. S a **Merengő** nevű hely első látásra bizonyítja, hogy méltó lesz törzshelyemnek az elkövetkező időben.*

### ÉSZAK

Kezdő kalandozók egy szerencsés csapata elfeledett kegyhelyre bukkant, de állításuk szerint csak az arra érdemesek előtt fedik fel a bejárat titkát. A hely ugyanis bár Cranta entropikus hatalmaihoz kötődik, de nem kultikus célból – a kyr eredetű barlangkomplexum rúnái a győztesek érdekeit képviselik a legyőzöttek erőinek sírja felett.

**Tarinban** Torof Oggi uralkodó elrendeli a törpék hazatelepülését, amnesztiát hirdet. Amiről már évek óta beszélnek a gianagi szájak és lassan mindenki számára nyílt titok volt: a törpék nem kérnek a soron következő világégés borzalmaiból. Úgy látszik nem minden felszíni kolónia hallotta meg a hívószavát vagy válaszolt az elvárásoknak megfelelően. Ha amnesztia az bizony a gonosz istenek híveinek is szól. Bármilyen készül Tarinban, az valami egészen zavaros és borzalmas lesz, de azokra a pletykákra is érdemes odafigyelni, amelyek szerint sosem látott felszerelésű hajókkal készülnek Bórog-Beriquel visszahódítására. Hát, még mindig logikusabb, minthogy visszaássák magukat.



A naplovagok honában, a **Dwyll-Unióban** nemrég egy merész küldetésről szóltak a hírek, melyet két oldalról is megerősítettek a kémeink. **Tiarniel mélyén** feszültek egymásnak a Vörös Hadurak és a Feketék egyesített csapatai. Ral da Ranga híveit lekötötték a napfolyosóért vívott harcok, így a tilalmas vidéken zajló versengés a Koponyaszövetség korának egy ereklyéjéért szinte láthatatlan maradt ... szinte. Az azonban a vérfoltos iratokból sem derül ki, hogy vajon ki szerezte meg az értékes trófeát. Hmm...

Egybehangzó híresztelések szerint az Északi Szövetség legdélebbi kikötővárosában, a **tiadlani** Sabaorban is rendhagyó mértékben sűrűsödnek a kalandozók és a feszültségek. Több épület, főleg kikötői nagyraktár is leégett. Az eset következményeképpen az aszisiai ideiglenesen felhagytak





Sabaori érdekeltségeikkel és kivonultak, Ordanból pedig villámgyorsan követ érkezett, vélhetően az eset kivizsgálására. Hasonló módon diplomatahajó futott be a Sinemoszi liga belső köréből is, mely a Kalmárdombot uraló Ulthan kereskedőház fejének ötnapos születésnapjára ünnepségére. A különleges alkalmat nem csak egy csúnya tűzvész, de a Barrak kalmárház fejének váratlan halála is beárnyékolta – így végül maga Ulthan is el kellett hagyja főhadiszállását, és személyesen utazott Hesterdamba magyarázkodni. Eközben a jól értesültek szerint egy Abasziszból hazatért fiatal kereskedő, bizonyos Angus Corwen nagyobb összeget helyeztetett a helyi dzsád bankházban és gyorsan emelkedik a kalmárranglétrán.

De nem csak a tehetőseket, hanem a város egyszerű polgárait is mintha balszerencse súlytaná. Fényes nappal történtek összecsapások és leszámolások ismeretlen felek között a Kalmárdomb lábánál, a Kisebb Mongúz-téren, a Halászmólónál, az óváros egy azóta leégett sakáltanyájánál, a Vérmenő felett, valamint még a Harcművészetek terén is. A pletykák szerint némelyikben nem csak kalandorok és helyi alvilági elemek, hanem a rivális harcművészeti iskolák, a Könnyed vízözön és a Mennyei fürgeteg tanoncai vagy renegátjai is érintettek lehettek. Egy helyi molnár a Kitaszított híveként lepleződött le, és még nem tudni, hogy a métely szálai milyen messzire érnek. A tisztázatlan státusú szuke menekültekről, akiket még az ág is húz, inkább szót se ejtsünk.

A bajlós események a helyi nemességet sem kerülték el. Valahonnan előkerült az elátkozott Wisgar familia utolsó sarja, éppen a tartományúr lányának születésnapjára bálján, kisebb botrányt keltve. A környék drágakómágusai minden erejüket a manaháló torzulásainak megértésére és kontrollálására fordítják, a városban maradt egyetlen Noir-pap szerint pedig az Antiss életveszélyessé vált.

Valami tehát készülöben van, Sabaor egy fortyogó üst a kitorés előtt. Az információmorzsákban két rejtélyes kalandozó, egy tarini törpe és egy erigowi lovag alakja bukkan fel rendszeresen – a városi plebs mégsem őket vagy csendes tettestársaikat, hanem Anikkát, az Abasziszból halálra ítélt, Sabaorban népi hőssé vált ex-gladiátornőt keresi, aki szőrén-szálán eltűnt.

159



*Ahogy mondani szokás: ez már nem az én dolgom. Bár magam is figyelemmel kísértem a fejleményeket, amíg tehettem, de ez már egy másik Kobrára tartozik. Én ugyanis most a keserű déli sörömet ízlelgetem a Merengőben, elődöm aktáit rendszerezve. Figyelmemet, azonban gyakran és könnyen eltereli a hely: egy valaha volt megerősített világítótorony csonka maradványa, mely a városi terjeszkedésével és a kyr kultúra építészetének köszönhetően később a városi csatornahálózat egyik összekötőpontja és víztömeg lett. A többszintes komplexum galériái között a mélybe zuhanó víztömeg nemcsak a város zaját szünteti meg, de a bent lévőket még egymástól is kényelmesen elrejti.*

*Felfogom, hogy a városba érkezésem óta most van először némi kis nyugalمام. Egy hete érkeztem a Hat Városba és ha rajtam múlik nem mostanában fogom a posványos Kie-Lyron mentén még egyszer megtenni azt a fázasztó utat Erionig. A parancsom egyértelmű volt, de napokat pazaroltam el rá, hogy az itteni Csuklyás Kobrával elhitesse, hogy magasabb rangba szánják és összepakolni is segítettem neki és családjának. Tharr a szörnyisten, én nem. Az indulásának napján elbúcsúztattam és garottot vettem a nyakába. Addigra már csak az erioni hercegi udvar pompája lebegett a szemem előtt. Gondosan elhelyeztem a hintójában: ahogy elnéztem a feleségét talán Ordanig is eltart mire felfedezik a vesztét.*

A Rhiharban történt változások ugyanis alapjaiban rázták meg a szervezetünk tagjait is. A második legnagyobb **toroni** város elvesztése ... fájt. Egymás után nyelte el a néma, blokád alá vett város az ügynökeinket. Végül pedig egy kalandozócsapat, aVöröslő Hold Bajnokai, tevékenysége révén nyerhettünk csak bepillantást az ott történtekbe. Egy átkozott crantai isten, Daneeka, a ragályok és sötét mágia urának hagyatékával kísérletezett a Suetta Chados boszorkánymesterei. Hogy pontosan mivel, az nem tisztázott, de feltételezhető, hogy a Pidera-hegység közeli nyúlványában feltárt ásatásról került valami





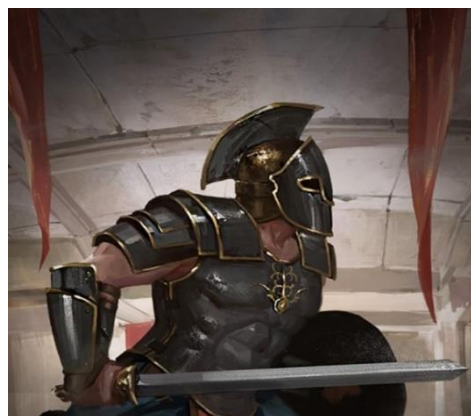
lelet a városba. A kalandozók elvonultak a hegyek közelében lévő Zajos üstbe, de Shulur megtiltotta a követésüket: állítólag egy magas rangú ügynök közben tartja őket.

Ha találgathatok, akkor az a köpönyegforgató Tudós Kobra lesz az, Tezen fab Horca. A kiugrott Krad pap olyan túlvilági hatalmakkal paktált le és olyan tudással rendelkezett, hogy előbb a szervezet szent tehene aztán pótolhatatlan eszköze lett. Az biztos, hogy évek óta ki sem dugta nomád orrát a **Quiron-tengeren** álló Sirálykriptából, ahol fajtalan viszonyban élt azzal a Sugró hitű boszorkánnyal, Fuleciával, akinek említésére minden északi inkvizítor megnyálná a szent szimbólumát. Hogy a Család tagjait emlékeztesse kiemelt helyzetére még a közellenségnek számító, de legendás, Raiybur kapitányt is személyes révészének bérelte fel az ediomadi „kéjlek” és Ifin között. Hogy van képe ...

*Elődöm vesztét csak közvetlenül okozta az északi felfordulás. Sokkal inkább aggasztotta a Család vezető tagjait az, hogy egy helyi fejedelemség egyre rafináltabban és egyre közelebb került hozzá. Nem rajongok a megszállottakért, lefizethetetlenek. Sok értékes és hasznos ügynököt vesztettünk el és közben kiderült, hogy az említett fejedelemség nem egyszerűen a gyöngykeresők tagja, de prominens szerepet tölt be a Hat Város Szövetségének mindennapjaiban. Így az ő eltűntetése rengeteg közös nyelvű kérdést vetne fel, míg a lassan kompromittálódó és egyre többre kerülő Csuklyás Kobra leváltása csak egy rövid, kyr káromkodással megúszható.*

*Leraktam a gyűrött iratokat és zuhatagon keresztül próbáltam kivenni a szinten bóklászó helyieket. Jeleztem a két asztalnál arrébb ülő emberemnek, hogy hozzon még egy sört és ő pofavágás nélkül engedelmeskedett. Új seprű jól söpör. A hátoédem éppen egy fiatal festőtanodai hallgatót állított fel mögöttem, mert túl közel ült hozzám, de gyámolítóan magamhoz kérttem és vásároltam tőle egy pakli képkártyát, ami állítólag a vizsgamunkája volt. Türelemesen meghallgattam, hogy ez mi és mire való, aztán kidobtam az emberemmel. Tudtam, hogy előbb utóbb feltűnik a viselkedésünk, de nem bántam. Hosszú időre terveztem berendezkedni, jobb ha tudják kívül van dolguk.*

**Abaszisról** két irat is szól, egyik frissebb, mint a másik. A régebbi jócskán vaskosabb is volt. A Tű toronyba való legutóbbi betörési kísérletről szólt. Újra elolvastam: betörés. Az a Morgenától kapott hatodik érzékem bekapcsolt: kalandozók állhatnak csak ilyen arcátlanság mögött. Akárhogy forgattam nem volt nyoma, hogy ki is jutottak volna. Az iratok között több utalás is volt a pyarroni pénzhekkára és a halott avatárjára. Nem hagyott nyugodni a gondolat, hogy valami nem jut eszembe, amire emlékezni kellene. Talán csak több Draquiis sört kell innom.



160

S ha ez nem lenne elegendő egy szigorúan őrzött abbit bányába is betörték ... mondanom sem kell ... hatodik érzék ... kalandozók. A jelentés rövid, tőszavakban szól és valami jelentkezési lappal együtt érkezett egy tolvajtól, aki felvételét kéri a szervezetünkbe. Erre van egy próbatermünk az Ősi Földön (az Északi Városállamokban), gondolom ha méltó rá, akkor legközelebb már a Kobra jelét viseli majd ő is.

Egy tapasztalt, de nem kevésbé feltűnő kalandozócsapat, amelynek tagjai között egy parasztleány, egy idős dzsenn, egy tisztavérű kyr és egy snil is található, sikerrel békítette meg a Sheral északi oldalán élő hegyi óriásokat, törte meg egy a ryeki korban megfertőződött hegyvidék démoni átkát, majd szabadított meg börtönéből egy a hatodik óra fogságban senyedő entitást, hogy segítségével legyőzzenek egy annál is nagyobb erejű démont.

## ERION

És már megint ez a Vöröslő Hold Bajnokai! Úgy látszik mielőtt Toronba indultak a Kalandozók Városában összetűztek a Falánkok tolvajklánnal. Sohasem kedveltem őket és IGEN AZÉRT mert rangon aluliak számomra a nyomornegyed lakói. De azt tartottam bennük, hogy tiszteletben tartják a városi





határvonalakat, ahol őszintén szólva nem állunk túl jól az utóbbi években. A klánházuk lerombolása után a kalandozók a Nekropoliszba mentek, a Musgrave sírhoz.

Érdekes, úgy tudtam, hogy azt már a századfordulón kifosztotta egyszer egy fiatal(nak látszó) erigowi aranykőr lovag Isidor de Sedierta néven. Én csak hálát adok a háromfejűnek és -farkúnak, hogy a Nekropolisz nem az én hatásköröm. Egyszer találkoztam a Kobrával, aki az ügyeit kezeli ... hát hú. Visszatérve: a Musgrave sírban elpusztult egy óriás Yersenia Ser Timótheus lovag keze által. Ilyenkor úgy érzem, hogy mi is hasonlóan rögzítjük a kalandorok krónikáit, mint abban a kolostorban. Csak itt szebbek a nők.

Visszatérve Erion bandáira vannak olyan szereplők, akiket talán sohasem fogunk kiütni a nyeregből. Például a gorvikiak, akik még egy világégést is képesek a saját erioni helyzetük megszilárdítására fordítani. A legutóbbi andonválasztás is ezt bizonyította. Még a Herceg is feladta a regulázásukat és önadózóvá minősítette őket évekkel ezelőtt. Esélytelen labdába rúgni mellettük, de éppen ezért figyelemreméltó és emlékezetes, ha valaki mégis megpróbálja.

Ami jobban izgat és kapcsolódik is a mostani megbízatásomhoz az pyarroni hajó, amit a helyi Admirális parancsára szereltek fel és hiedafából építettek. A próféta osztályú hajókból még csak egyetlenegy készült és még a terveit sem tudtuk megszerezni: egy olyan feladat, ami majd rám hárul a közeljövőben. Selmónak keresztelték és már meg is történt a vízre eresztése, a Khosana-szigetig tartó próbaútja pedig sikeresen végződött Adron papok mágikus fedezete mellett. Őket miért tartom különbnek a panteon többi illuzionistája közül? Mert láttam már, amikor egy jégmanók csonttalizmánjával bíró boszorkánymestert legyőzött varázspárbajban egy rubinszemű.

A Selmo pedig most egy hosszabb utazásra indul: nagy hírverést kap, hogy erőfitogtatás címén Krán partjai mentén egészen Elfendelig hajózik majd és vissza a Godorai-öbölbe. Ha nem történne Új-Pyaronnal az, ami, biztos minden avatárjukkal megpakolnák és biztosak lehetnénk benne, hogy az a gigantikus hajó hazatalál. Így azonban ... látszólag Yllinorral keres új kapcsolatot most, hogy a határokat ellepték a fenevadak ... de csak szépen sorjában.

Az erioni Avares-palotában megrendezésre került, botrányos hírű Racchini-bál előtt nem sokkal a kikötőnegyed fogdájában börtönlázadás tört ki, amelyet rövid idő alatt vérbe fojtottak. A jólétesült helybeliek szerint a két esetnek köze lehet egymáshoz, míg egyes informátorok egy boszorkányos erejű, félvér fiúhoz kötik az esetet.

Eriontól délre, Godorában látták nemrég feltűnni egy régi-új illuzionista iskola tanítómesterét. Céljai misztikusak és módszerei úgy hírlik összefüggenek a visszatért kyr istennő hatalmával. Bár látszólag felülmúlják Thymnal mágiszter eredeti elképzeléseit, vannak akik esküdnek, hogy ez az egykori dorani saját maga által továbbfejlesztett formulán alapul. Igazat valószínűleg csak azok tudhatnak, akik belépnek a soraikba. A környező vidékeken és a Déli Városállamokban azonban megnövekedett az (állítólag) illúziók leleplezésére szolgáló varázstárgyak iránti érdeklődés.

## DÉL

*A Merengő tulajdonosa nem várat sokat magára, ezt a tisztelet jelének veszem. Egy pyarroni üzletember, aki ismeri a saját értékét. Szerencsére én is. A helyi lerontott kyr dialektusban kezd bele mondanójába, nem fenyegetően, de határozottan. Hagyom, rágyújtok, s közben az iratok között tallózok. Gyorsan megtalálom, amit keresek és kihúzom a mappából a borítékot. Megsárgult papír, régi lehet, sokat forgatott. Én még nem bontottam fel, de remélem nem is kell. A pyar elhallgat a láttán. Gondolkodik, szeretem az ilyet, majd felajánlja, hogy számlát nyit számomra és a munkatársaim részére. Valami mocskos dologgal zsarolhatta a Csuklyás Kobra és bár sort fogok keríteni rá, a közhiedelemmel ellentétben nem érdekelnek mások piszkos ügyei.*



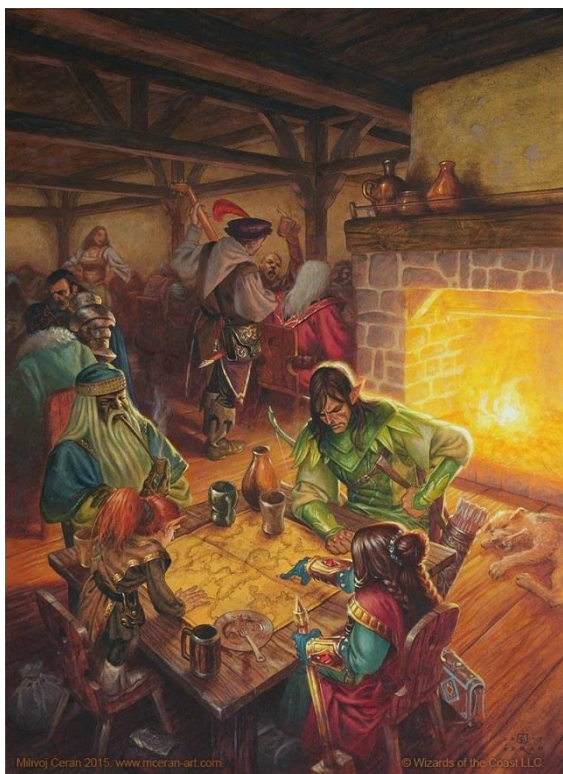


*Barátokként válnak el, amikor végül feláll. Sokféle barátság létezik. Ettől például mindig megéhezem. A hely javára írandó, hogy nem csak tenger gyümölcseit lehet kapni. Shuluri vagyok, de az előítéletekkel ellentétben nem halvoérű. Igaz, másfajta húst sem eszem szívesen. Egyszer valaki, akit később megmérgeztek, megkérdezte, hogy miért. Már nem hallotta meg a válaszomat. Minden gyümölcsféléből rendek, előbb-utóbb meg fogom találni itt is a kedvemre való ízeletet.*

A **Hat Város Szövetsége** gazdag, több értelemben is. Főváros híján, minden településébe áramlik a délvidék össze földi java. A választéka illő szavakkal semmihez sem mérhető, talán még északon sem. Most, az Esős évszak múltával úgy érzem napról napra dúsul és burjánzik. A lehetőségeim számát egyre csak növeli ez a sokaság, s az álcámat is erősíti. Tilemaer talán a legtávolabb helyezkedik el a Szenátus központjától, ahol egy holdfordulója megszavazták a teljes haderő mozgósítását.

Azóta a csapatszállító gályák naponta kötöttek ki itt, melyek következő állomása Új-Pyarron és a lassan kibontakozó háború. Egyrészt ijesztő, mert én nem vagyok katona, de másrészt elmarad attól a parádétól és méretektől, amit a Császári Flotta felvonultat évről évre a Quiron-tengeren. Nem vagyunk egyformák, ahhoz pedig még hideg van, hogy napestig a kikötőben dideregjek lajstromozva az elvonuló haderőt. Ezért egy gnómot fizetek, aki Orkvárból való és valaki nagyon csúnyán helybenhagyta pár éve, azóta fizetség nélkül engem szolgál. Gyanús ... de hasznos.

Különös madáralakú kőidol került elő a **Taba-el Ibara** mélyéről. Birtoklója, egy öreg dzsad kufár azt állítja, valamilyen marcona karavánortól szerezte. Amaz homokviharba kerülve egy ősi torony romjai között lelt menedéket a beszámoló szerint és ott bukkant rá a kegytárgyra. A történet hihetetlen, mert a karavánutak ismerői nem ismernek semmiféle égre törő kőujjat a látóhatáron, és az elvileg abban lakó degenerált madárlényekről sem hallottak soha. A kőidolban viszont egyesek Nesire madárkultuszának nyomait vélik felismerni.



*Tetszik ez a képkártya dolog. Ha jól veszem ki egy rakás különböző fajtájú macskát ábrázoló képet kell kiraknom. Na nem a legmagasabb minőségű festmény készül feltűnni előttem az abroszon, de a macskák ... aranyosak. Az emeleten közben kialakul valamiféle torzsalkodás és meglep, hogy hallom. Valószínűleg varázsolnak is, mert az egyik amulettel langyosra melegszik az ingem alatt. Zavar. Megkérem az egyik kísérőmet, hogy nézzen utána a dolognak. Biccet és mielőtt felállna, az egyik karperece alabárddá alakul a kezében és nekiindul a lépcsőnek. Felvágós.*

*Ez a két cica egy gombolyaggal játszik, tehát egymás mellé valóak. Zseniális. Az asztalom melletti zuhatagba vörös árnyalat vegyül, majd egy test esése szeli ketté a vízfüggönnyt és így rálátásom nyílik a lejjebb fekvő szintekre. Jóravaló emberek, napközépkor táncolni is van okuk. Szeretni fogom ezt a helyet. Bánt, hogy nem hallom innen a zenét. Viszont meglett a gombolyag egy lecsavarodott vége és így a készülő kép sarka. Haladunk.*

Tartottam attól, hogy **Új-Pyarron** az ideérkezésemkor egy második Dúlásba sodródik bele. Biztosan tudom, hogy egyesek még most is ebben reménykednek a Kobra-közül. Az ellenségeik szenvedésénél már csak

az hozza őket nagyobb izgalomba, hogyha egy velük egy szinten lévő hibázik nagyot és bukik el. Nem hibáztatom őket, én is ilyen vagyok és ezzel az utazással, mondhatni, kockát vetettem.

Shamankán és hordája visszatért a féldomíniumok felől és egész évben a Pajzsállamok határainak védelmét próbálgatta. Keveset tudni a hadairól, még kevesebbet a mágiáról, amit a sámánjaik forgatnak. Új-Pyarron óvatosan kezelte az ügyet, szövetségeseit harcba hívta és jöttek, bár lassabban, minthogy a





nomád vezér bírta a vérszomját visszatartani. Enysmon és Syburr határán tört be, s a védekező seregek nagy része még távol volt ekkor. Sebhelyes Cruz, a vér és próba jogán a syburri herceg, vezérpárbajra hívta a nomádok urát...vesztére. Megcsonkított maradványait hívei menekítették el a harcmezőről és a had maradéka Enysmonon keresztül futott.

*A pyarroni térkapuhálóban való átkelések közül egyre több bizonyul végzetesnek a lar-dori varázslók erőfeszítései ellenére. Előbb egy térmágusokból álló egyetemi páholy tagjai indulnak a veszedelem kifűrkészésére majd egy őket kereső, válogatott kalandozócsapat tagjai tűnnek el a valóság két pontját összekötő Semmiben, de sem az univerzitás, sem az Ezüst Rend alakulata nem bukkan fel újra, míg a térkapuk használata egyre bizonytalanabbá válik. A Fehér Páholy döntésére a kapukat határozatlan időre lezárják az Államszövetség tagjai egymás- és a külvilág között.*

A Sztyeppe ostorai, az inkvizíció és a nastik támogatásával, felperzselt föld taktikáját alkalmazva minden egyes talpalatnyi földért megharcoltatta a nomádokat. Fordítani nem tudtak a sors kerekén, de a helyiek még emlékeztek vérrokonaik taktikájára, így a lehető legkevesebb veszteséggel vonultak vissza az Államszövetség szíve felé. Mondanám, hogy reménytelen helyzet, de én Shulurban voltam, amikor Ilanor lovasai betörték a kapukat és elárasztották az ősi utcákat. Tudom milyen, amikor műveletlen barbárok az ember otthonát fenyegetik. Együtt tudok érezni a pyarroniakkal, hiszen előbb-utóbb nekem is közjűk kell tartoznom. Hajrá Új-Pyarron, hajrá!

163



A **shadoni** felföld fogadóiban is fura pletykák kapnak szárnyra. Állítólag egy nőstény félóriás járja a hegyvidék félig civilizált részeit. A beszámolók zavarosak, mert olykor félmeztelen, kopasz, rettenetes bestiaként írják le, aki egy sárkány állkapcsát suhogtatja, mások egy kifogástalan modorú, a környékhez képest kifinomultan öltöző, háromméteres kisasszonyként emlékeznek rá. Még az is lehet, nem ugyanarról a félóriásról van szó - ha egyáltalán hinni lehet gazdátlanul maradt, részeges fegyverhordozóknak és a motyogó hegyi pásztoroknak.

**Új-Godonként** is emlegetik ezt a földet, mely Pyarronnak is egyre nagyobb ellensége, s az esős évszak végére hajói egyértelműen leuralták a Gályák-tengerének középső részeit. Persze megvannak a maga problémái: Mazzovero máskor vidám és zöldellő báróságában szárba szökken a gonoszság, és egy rettenetes kóborlovag dúlja az uradalmat. Olyan ellenség rejtőzik és vár a rengetegben, amivel halandó a Hetedkorban még nem került szembe. S a legtöbben ebben Domvik híveinek ősi ellenségét sejtik.

**KRÁN** Néha a Fekete határon túlról is érkeznek kétes híresztelések. Állítólag a birodalmi mészároscéh kegyhelyét, amely a külső és belső tartományok határán egyensúlyozó Magas Zyan városállamában





székel, súlyosan meggyalázta egy káosz-szekta – bármit is jelentsen mindez. Az incidens és mögötte húzódó árnyékháború pontosabb részletei, súlya és következményei a külvilág számára ismeretlenek, és Krad-papjai előtt még az sem világos, miért pont ez az eset jutott át a Fekete határon.

Ordan megbízásából néhány kalandozó érkezett egy szigetre Elfendel és Krán által közre fogott tengeren. Azt beszélük, hogy egy hatalmas tojással és egy idegennel tértek vissza Sogron városába. A szigetnek azt mondják köze van Khosana szigetéhez és az ott lesújtó természeti csapásokhoz. Igen rossz természetű Gyíkmágust több helyen is láttak feltűnni délvidéken állítólag még Tollandan szigetén is ott volt a kalandozókkal. Nem tudni, hogy segítette vagy gátolta tevékenységüket.



164

*A körtánc neve karuza, ahogyan azt egy kipirosodott arcú lánytól megtudom. Nem egy vérnász, de még lehet belőle. A zene ugyanúgy elragad, mint a hajókat a vihar. A testőreimet is a körbe parancsoltam, egy dolgos munkanap végén hadd szórakozzanak. Tenyerek, vállak, s combok érnek össze, most örülök, hogy fegyvertelenül érkeztem. Odakint Pyarron háborúra készül, szinte érzem, hogy minden egyes héten más-más kalandozócsapatok indulnak halált megvető bátorsággal az ismeretlenbe, de én itt és most kipördülök és nyakalok egyet a korsóból. A magasból tengerillat árad és egy pillanatra megint fiatal vagyok. Elővédemet egy helyi lány a sarok mögötti alkóvba rántja, remélem alantas szándékkal.*

*Persze, egy tökéletes világban, most mindenkiről kiderülne, hogy gyöngykereső és az a híres neves Kortos nagyúr most elkaphatná végre sok év után a Csuklyás Kobráját. De ez a világ nem tökéletes. Ahogy ő sem kaphatta el a véres nyakkal észak felé utazó elődömet, úgy a karjaimból is kisiklik a lány és egy hatvárosi tengerésztiszttel távozik. Megmaradt haderőmmel összeszedjük a kötelességébe feledkezett több mint testőreimet és Vörös Hold kelő fényében nekivágunk a városnak miután sokat sejtetően biccintve búcsúztam a tulajtól. Tilemaer egy csiszolatlan gyémánt, s hamarosan megérzi, hogy eljött az ékszerész, akire olyan régóta várt. De előbb ... találnunk kell egy fészket ... sötét és nedves helyen ... bemutatkoznom a másik két helyi főkobrának ... aztán megnyerni ezt az idegesítő háborút, amibe Pyarron sodródott. Mert ... ahogy mondani szokták ... ez így árt az üzletnek.*





## Források

A kiegészítő elkészítésekor az alább felsorolt forrásokat használtam fel olyan módon, hogy a legkorábbi anyagokban leírtakat vettem alapul és ha egy későbbi forrás ellenmondott nekik, azt hátrébb soroltam. Az így kapott világképet azután egy „rituálé” keretében (négy skorpió közösen, ezúton is köszönet nekik) alaposan átbeszéltük, ötleteltünk és beszélgettünk, mire egy évvel ezelőtt megszületett a kiegészítő váza és vázlata is egyben. Majd újra elővettem a hátra sorolt anyagokat és azokat az elemeket, amik nem mondtak ellent a meglévő információknak felhasználtam az anyag bővítésére és kiteljesítésére.

M.A.G.U.S. KKUK és ETK

Harcosok Gladiátorok és Barbárok

Summarium

Új Tekercsek

Ynevi kóborlások

Kováts András: Külvárosi éj

Déli Városállamok – Rúna IV/3, szerzője Pisti;

Gyöngykeresők, a Rúna V/1. – Gazsi

Déli Városállamok, Ordani régió – Rúna V/2, szerzője Pisti;

Déli Városállamok, Az Új ösvény – Rúna V/1, szerzője Pisti;

Déli Városállamok, Keleti régió – Rúna IV/5, szerzője Borbás István,

Déli Városállamok, Kráni régió – Rúna VI/1, szerzője Borbás István.

Khelben: Hat Város Szövetsége

M.A.G.U.S. D20 Alapkönyv és Geofrámia

Ramses: Csatamágus

Gulandro: A Morális Szabály

Gulandro: Gályák tengerének kalózzai - "Fekete, mély vízen"

A'frad: Remény

Magyar Gergely: Ynev Szószedete és Kráni pszi

Magic Horse: Illuzionista, Pszi-mester (az Új Tekercsek alapján)

Petőh Sándor: Ynev fejedelméi

Erioni- és Pyarroni Harsona

littlewingflown, Csé, Máté, Beni: Hevrat szelleme

Sinusgamma: Equasseli kirándulás blog

Hulla: Az érem másik oldala

Nánási Dániel: Noit-Celes

Jan van den Boomen: Toron

Raoul Renier: Ynev nyelvei

## Illusztrációk

Stefan Stankovic

Alex Fishgoyt

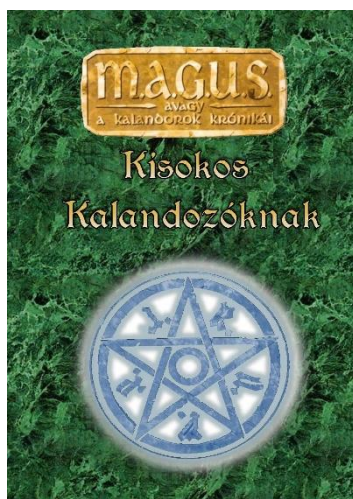
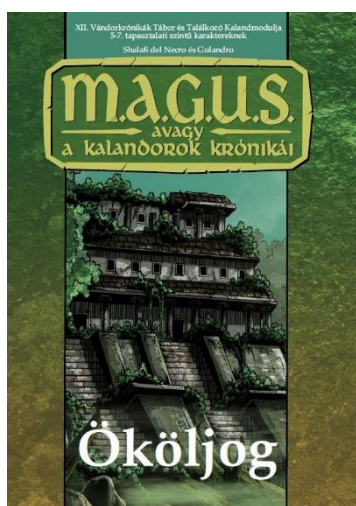
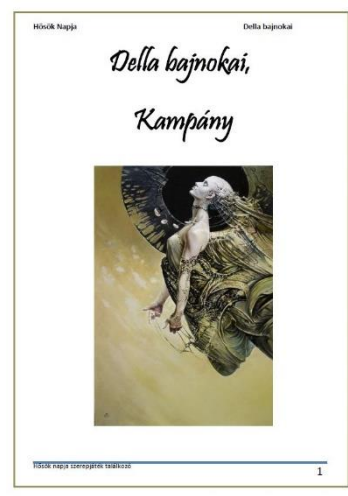
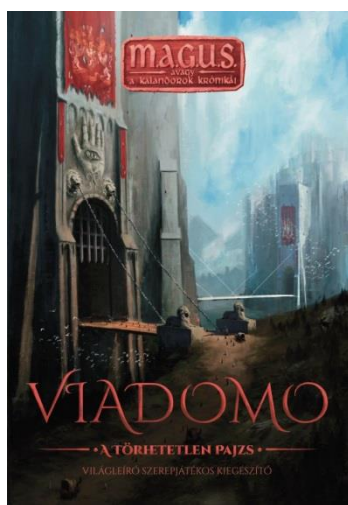
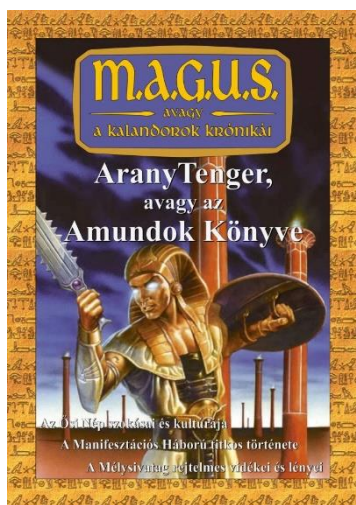
Király Noémi

Deviantart, Pinterest, Mr. Internet

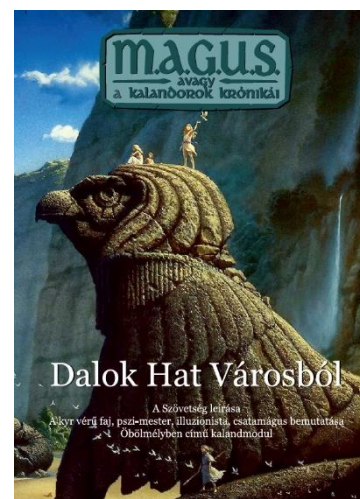
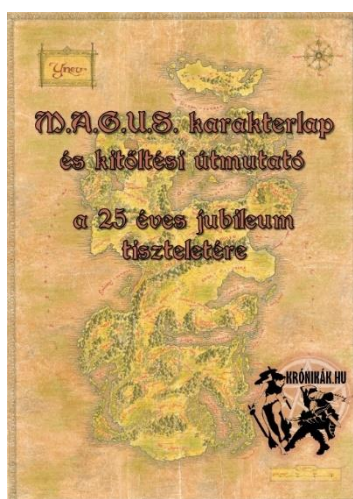
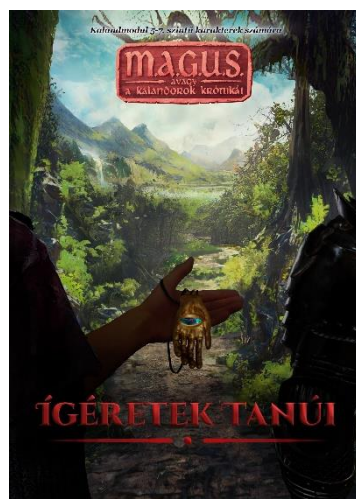




## A krónikák.hu megjelent kiegészítői (a képre kattintva elérhetőek)



166

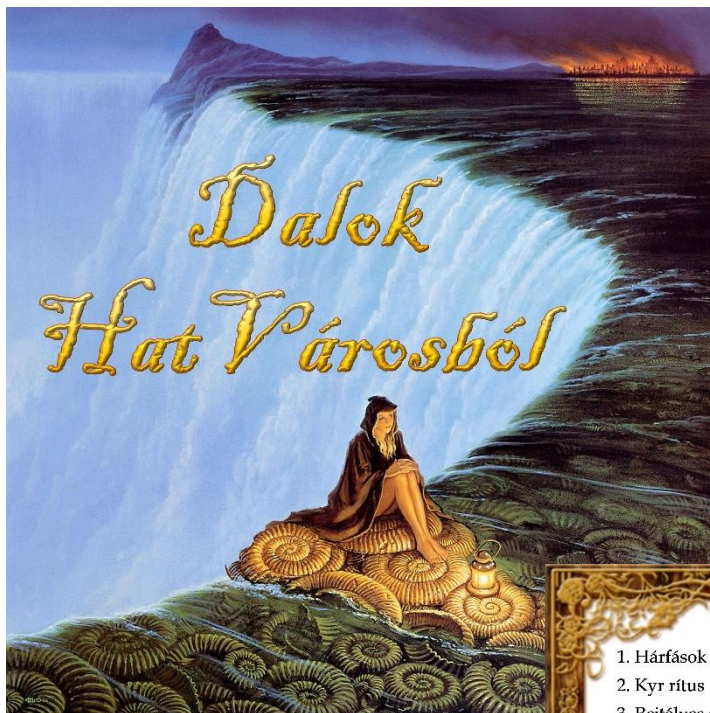




## Dalok Hat Városból

(a zenéket írta: Komattre)

A kalandhoz tartozó zenei albumot a QR kód elérésével, illetve az alábbi linken hallgathatod meg:



167



<https://www.youtube.com/watch?v=He0JbaeRFeA&list=PLyGbgDUwHT4xJFFINpbtC19xxIzPWtx1F>

vagy keresd a Dalok Hat Városból albumot a youtube-on!



## Tartalomjegyzék

Előszó.....	1
A Hat Város Szövetségéről röviden.....	2
Antoh vallása .....	4
Hat Város Szövetségének történelme és megítélése .....	5
Az alapítás kora .....	6
Az Öböl népeiről .....	8
Háborúk kora.....	12
Az építkezések kora .....	14
Az útkeresések kora .....	15
A filozófiai iskolák kora .....	18
Nem az számít, honnan jöttünk .....	21
Hajózási kifejezések és rangok a hajón.....	30
Gazdasága és kereskedelem .....	30
Új képzettség: Ostromgép kezelése .....	31
Új faj: Kyr vérű .....	34
Új kasztok: Harcos tengerész.....	36
Gyöngykeresők.....	38
Csatamágus .....	49
Illuzionista .....	56
Pszi-mester .....	65
Bestiárium.....	90
Népszerű táncok .....	94
Kisebb települések .....	94
A Bölcső-öböl és Hat Város térképe.....	96
A Hat Város.....	97
Haddarennim .....	97
Queserthol .....	98
Armen .....	99
Tilemaer .....	99
Immyn Hassyn .....	101
Equassel .....	101
Equassel térképe (kétoldalas) .....	103
Öbölmélyben (kalandmodul) .....	105
Interaktív hangulatkeltő novella .....	106
Köszöntő .....	122
Prológus – A megbízás – Szélcsend .....	124
I. fejezet: Az érkezés és felderítés – Hullámvetés.....	124
Fontos helyszínek a városban .....	129
II. fejezet: Bonyodalmak és küldetések – Szélkelte .....	135
1-es küldetés: „High society”, avagy a felső 6 vagy 10.....	140
2-es küldetés: Senki bolondja, avagy egy dicső múlt vége .....	143
3-as küldetés: Az Új Hit ereje avagy az Új Hit veszélyei .....	148
4-es küldetés: Fogadós módra, avagy valami eszi a vendégeket .....	151
5-ös küldetés: Egérút avagy Szép volt, jó volt, elég volt .....	151
Opcionális küldetés: A Vén Halász búvóhelye.....	152
III. fejezet – Epilógus – Vihar .....	154
Noit Celes.....	154
Equassel térképe (egyoldalas).....	157
Kalendárium: P.sz. 3722 .....	158
Források .....	165
A krónikák.hu megjelent kiegészítői .....	166
Dalok Hat Városból (hivatalos zenei album).....	167





„Valahol, túl az időn és a képzeleten, létezik egy világ, melyet istenek alkottak, de emberek urálnak. Egy világ, melynek múltja és jövője határtalan, melyen ott élnek még a magasság és a mélység különös lényei. Egy világ, melynek háborúit mágiával és acéllal vívják; egy világ, melynek sorsát együtt formálják bölcsek és fegyverforgatók.”

Ostromfegyverekkel felszerelt gályák hasítják a vizet, sötét sikátorokban több ezer éves hagyományok alapján harcolnak fejedelmek a sötét múlt mozaikszerű maradványaival, mágiatorgatók fürkészik a sors szövődéseit magas tornyokban, ősi nemesség tagjai uralkodnak több elpusztult civilizáció romja fölött különös bölcsességgel. Átlépted a Hat Város Szövetségének határait, kalandozó! Itt a könnyű kenyérkeresés illúziójával elindulva olykor könnyen keveredhetsz olyan ügyekbe, amelyek próbára teszik az eddigi tudásodat.

A Krónikák.hu legújabb kiegészítőjében részletes, minden korábbinál mélyebb áttekintést kaphatsz Pyarron tengeri uradalmáról és azokról, akik igazgatják azt. Régi és új források felhasználásával igyekeztünk egy olyan egységes képet festeni erről a világrészről, amilyennel eddig csak részleteiben találkozhattál. Ha pedig már az évezredek óta fennálló állam minden tudásával felvértezted magadat megismerheted a XXV. KalandorKrónikák rendezvény kalandmodulját és megmérheted magad és játékostársaidat is Öbölmélyben. Jó szelet...