

FANFÁR A HŐSÖKÉRT: NESIRE MOSOLYA

A Kalandozók IV. Nyári Táborának Versenymodulja

ÍRTA: Gulandro
HELYSZÍN: Dél-Ynev, Taba el Ibara, El Hidema városa
IDŐPONT: P.sz. 3703. A Teremtés és Pusztítás hónapjaiban, Kyel két párjának Második Havában.



Sivatag szele

A homokdűnék mögül kibukkanó alakok nem hasonlítottak a sivatagot járó embernépekre. Arcukat nem fedték emáméval és hátasukként sem választották a dromedárokat vagy a lovakat. Régebb óta léteztek mintsem a fiatal népek ezen állatok idomításába kezdtek volna. A tucatnyi vékony testalkatú humanoid közül egy hosszú, ősz sörényű lépett ki a lábuk előtt fekvő alakok felé, a külországiak teste kicsavart pózokban feküdtek az aranyló homokszemek vékony takarója alatt, volt amelyikük lélegzett és ilyenkor lesodorta magáról a sivatag szelét. Az elf, aki még fajtársai között is vén volt, pillantásával a távolba révedt, oda ahonnan az idegenek érkezhettek és mely „út” csak az ő szeme számára volt követhető a puha homoktengerben.

< - A Harel-Kasszán felől érkeztek, atyám > – lépett az idősebb mellé egy társa, kinek csak haja volt sötétebb rokonánál – <Ahonnan senki más érkezését nem várhatjuk. Egyértelmű a teendőnk. >

< - Nem > – a hangok száraz homokszemekként gördültek ki a még mindig távolba révedő hosszú életű száján, majd fiatalabb társa felé fordult, szemében az a fajta bölcsesség izzott tompán, amelynek eléréséhez nem elég egyetlen emberöltő, de talán száz sem - <Nem a mi kezünkben van a sorsuk, nem dönthetünk felőle. >

A fiú elkapta tekintetét és összeszorított fogakkal meredt az aranyló semmiben mely lábuk nyomát nyaldosta, akármennyire is igaznak érezte a maga álláspontját éppen annyira tudta, hogy nem dacolhat idősebb társa szavával, különösen nem kísérik előtt nem, akik sötétbarna köpönyegeken álltak félkört az idegenek körül. Az elf érezte a fiúban háborgó indulatokat.

< - Akik túlélhették El-dzsiha próbáját nem lehetnek halálnak valóak, nem vehetjük el vizüket a sivatag akarata ellenében. Ha azonban érdemtelené válnak vizük hordására légy bizonyos, mi is ott leszünk hogy kiontott jussunkat vegyük az alacsonyabb rendű fajok véréből. >*

Elmosolyodott, kivénhedt dűnék közelednek így egymáshoz viharok közeledtével, majd kezével elintette az őket körülvevő harcosokat és fiát, akik mély meghajlás után távoztak és úgy tetszett egyé váltak a sivatag arany fényeivel. Az elf a legközelebbi bucca tetejére ült le, meditációs tartásban és a távolban, csak az ő szemének feltűnő apró pontra koncentrált, míg tudatát el nem ragadta a homokkal együtt kavargó idő...



A fényt sosem látott járat szűkületénél érte csak be a manifesztumot és kíséretét. Szavak nélkül kommunikáltak, a testőrök összeszokott mozdulattal nyitottak neki utat és zárták mögötte az alakzatot míg a fiú áthaladt közöttük. A sötét folyosót kémlelő őrszemek halántékig vágott, kék hold fényével ragyogó tekintete tökéletes képet adott a járat felépítéséről mely képet az alakzat élén álló mélykék köpenyt viselő diadémós összevetett és egyeztetett a többi csapattól érkezett képek, hangok és benyomások összességével. Amikor a fiú mögé lépett mégis hirtelen és természetesen fordult felé, szoborszerűen szép arcáról a megvetés és izgalom kérdő maszkja tekintett a három fejjel alacsonyabb ifjúra.

A fiú ezidáig egyszer látta földre szállt urukat, Amhe-Ramunt. Csak alacsonyabb kasztú papjait látta eddig, akiknek személyes hírvivője és futára is volt egyben. Most, hogy ilyen közéről is láthatta és a tökéletességbe nézhetett ösztönösen arcra vetette magát előtte. Az isteni lény, a megsegítésükre érkezett szent harcos tekintetét nem sokat viselhették fajtársai közül, akármennyire is fajuk védelmezője volt, mégis olyannyira eltért tőlük, hogy az tapintható volt a jelenést körülvevő aurában is. A fiú a járat padlóján reccsenő homokszemekből gondolta, hogy a Kék Hold Ura figyelmével tiszteli meg őt, fejében már kondult is az ellenkezést nem tűrő démonikus parancs: „Mondd el, mit láttál, mondd el hová lettek a leghűségesebb híveim.”

A fiú félve tekintett fel, hogy mentális üzenetét tekintetével is alátámaszthassa, nem kis megkönnyebbülésére az isteni lény valahová a homályba, az ő látótávolságukon túlra tekintett. „Elestek uram, a hittagadók útjára léptek mindannyian. Testük és lelkük ettől fogva a Gonosz asszonyt szolgálja ellenedben. A megmaradt híveid papjai üzenete...” Nem volt módja közölni urával a papok üzenetét, egy láthatatlan erő csapta túl a csatársoron a folyosó fagyosnak tetsző

padlatára. Az amund harcosok vonalai megrezdültek, ahogy átvették a védekező alakzatot és hárman szegeztek hosszú pikákat a sötétségnek, mely a feje fölött volt ezúttal. A fiú egy pillanat alatt megértette, hogy gazdái nem hírvivőnek küldték és üzenetük nem szolgálta a viszály hadicselekményeinek közvetett módját. Sokkal egyszerűbb szerep, a csaléteké lett ezúttal kiosztva rá és sorstársaira akik a barlangrendszer különböző kijáratainál hasonló feladatok ellátása helyett és ahogy a sorfal élén álló köpönyeges alak mélykék tekintetében nézett elmerült annak tökéletes ürességében és teljességében egy pillanat alatt belátta istene döntésének szükségszerűségét és hatékonyságát. Mosolygott mikor a sötétség kinyúlt felé, visító, elnyújtott lélegzetvételre hasonlító torokhangján és nem láthatta, ahogyan istene akaratából az elől álló harcosok szemei felizzanak, akár csak mindenható uruké és pusztító lángokkal perzselik végig a folyosó vonalát, elhamvasztva mindent.



A karaván lassan haladt a láthatatlan ösvényen, csak remélhették hogy a félszemű öreg, aki a legtöbbet kérte útjuk biztonságos révbe kalauzolásáért nem a sivatagi rablók embere volt és nem ivott annyit mint azt a karavánkísérők állították. A sörtebajszú dzsad arra ébredt, hogy valami hiányzik. Előbb erszényéhez csapott ám mikor második átszámolásra is rendben találta lesett be ponyvája alá, az abadanai selymek és a játékok fegyverei békésen pihentek az abbitbilincsek kitartó ölelésében, de azért tartott egy gyors leltárt. Mikor ezzel is végzett borzalmas balsejtelem kezdte kínozni, feltűnt neki, hogy sem az aranyai békés megszámlolását sem a leltár precíz megtartását nem zavarta meg semmilyen Doldzsah féle csapás, sem valamilyen sivatagi átok, sem pedig...

- A lányom! Emberek, hol van a lányom? – mint akit darázs csípett meg, úgy vetődött le a homokba, fejfedője messze bucskázott az arany fövényen tőle mire tömzsi lábaira állt. Ijedten forgatta a fejét és a lánya nyomait kutatta. Előbb a kalauzt faggatta ám mivel az negyedik pofonra sem kívánt merev részegségéből kilábalni visszajött a tevetrágyából rakott tábortűz mellé. Az egyik ör, egy tar fejű dzsad gladiátor adott neki végül segítséget annyiban hogy látta a lányt elugrálni még a pihenő elején a dűnéken túlra. Igaz, hogy már pár éve kijött a formából, de mégis meglepte, hogy a kereskedő milyen könnyedén veri le a lábáról és csókolja orcán mielőtt elrobog a mutatott irányba.

A dűnék mögött játszó kislányt alapvetően nem zavarták a félig homok alá ragadt testek, élvezettel szedegette le talizmánjait és gyűrűiket és játszotta el a dzsinnek királynőjét, ami igen kedves játéka volt. Apja feltűnésekor vidáman hasalt el a földön, nehogy az ideje korán megszabadíthassa a sivatag szépét ékszereitől, ám az nem törődött ezzel és a földről felnyalabolva gyermekét ölelgetni kezdte. A lábainál fekvő alakokra csak azután figyelt fel, hogy egy a homok alól kicsillanó penge fénye elkapta a tekintetét. A lány hang nélkül zuhant a homokba míg atyja a könnyen jött isteni ajándékok felmérésére indult és buzgó számolgatásba kezdett, melyet csak akkor fejezett be és gondolt végig talán teljesen mikor már a szekéren ült és a ponyva alatt tudta mindazt amit a sivatagban talált. Elégedetten nézett fel a Dzsah áldotta égre és hálátt adott a fölöttük lakó lények mindegyikének szerencséjéért, így nem is hallhatta leánya előbb kérlelő majd követelőző kiabálását amivel a nyakláncait kérte vissza, hogy teljes értékű dzsinn királynő lehessen.

Ahogy a menet tovább folytatta útját lassan egyre kisebbek lettek a horizonton és a dűne tetején üldögélő elf végre kinyitotta a szemét és végignézett az üres fövényen. Halk kuncogás szerű hangot hallatott, ami rekedt kacagásba fűlt végül. „Így rendezi el a sivatag a maga ügyeit.” – gondolta, ahogy a homok alól összeszedett olyan dolgokat is melyek a kereskedő embereinek a figyelmét elkerülhették majd maga is elindult az ellenkező irányba, de ő, ellentétben a karavánt kísérő fegyveresekkel, nem hagyott nyomot a homokban maga után.

* A homoki elfek *gyilokpusztai* nyelvéből fordítva a könnyebb érthetőség végett.

Fekecs Máténak, minden közös hétfőnkért...

Üdvözlét **Kalandmester**,

a most következő modul sok szempontból lehet rendhagyó a számodra, talán más lesz, mint amiket korábban meséltél vagy megszokhattál hasonló találkozókon. A **Kalandozók IV. Nyári táborának** modulját tartod a kezdedben mely modult több részletben, váltott meséléssel és mesélő forgással adunk majd elő a játékosoknak. A modulban azokon a helyeken ahol szükséges instrukciókat hagyunk a segítségedre, de bármikor a tábor alkalmával szívesen segítünk ha egy számodra kevésbé ismert vagy ismeretlen elemmel találkoznál.

Mint a legtöbb írásban közkinccsé tett modul, a **Fanfár a Hősökért: Nesire mosolya** sem teljes és minden részletre kiterjedő leírásokat tartalmaz, mert ha meghívtak már egy vagy több ilyen találkozóra, akkor gondolhatod nem közönséges vagy lineáris mesét várunk tőled, hanem az önálló fantáziád számára szeretnénk egy követendő irányvonalat, tematikát és vezérfonalat a kezdedbe adni. Bizalmat szavaztunk neked, a játékosaid és mi, most lehetőséged lesz bizonyítani. A táborban való mesélés nem verseny, nem lehet az, mert akkor a **szerepjáték** veszne el. Igaz, pontoznod kell játékosaidat és teljesítményüket, de úgy tedd, hogy majd ők is mérlegre állíthatják „mesédet”. Ha ezt versenynek fogná fel, akkor azzal máris veszítenél.

A most következő modul egy hosszú ideje futó történetesorozat, egy **kampány**, lezárása és utolsó fejezete és lesznek olyan kalandozók, akik a korábbi próbákat teljesítve, közel ugyanazon karakterükkel érkeznek az utolsó megmérettetésre. Ha nem ismered a korábbi modulok történetét vagy azokat nem találd mesélőként mesélésre érdemesnek sem kell aggódnod, a kaland önmagában is játszható, sem a részedről, sem játékosaid részéről nem igényli az előzmények ismeretét, a játék élvezetét és mélységét növelheti egy korábbi szövetséges vagy ellenség felbukkanása, de ilyenkor is készséggel segítünk ha kérdésed adódna.

A modulhoz részletes függelékét és appendixet is mellékelünk (köszönet **Gambit**nak, Kriston Dávidnak) melyből jó eséllyel pótolhatod, illetve bővítheted tudásodat és a Taba el Ibara világával kapcsolatos ismereteidet. A modult színesítő alkotások közül többet Fekecs Máté (**Komattre**) készített, illetve a borítón látható képet is ő szerkesztette végeleges formájára **Lipták László** vázlatából, akinek ezúton is köszönjük a támogatását.

...a fanfár a hősökért, a legyőzöttekért és a harcosokért szól...

Taba el Ibara homokja alatt évezredes titkok és indulatok lapulnak melyek a Hetedkor végének közeledtével bilincseiket tépve készülnek a végső összecsapásra egymással. A Manifesztáció zűrzavarában, mikor az amundok főerejét lekötik a gorviki invázióval járó veszteségek pótlása és a Krán-Pyarron segédhadai által kialakult állóháború Amhe-Ramun papjai nem képesek a korok óta lezárt és vérrel biztosított pecsétek zárva tartására. Olyan erő készül elszabadulni amely már egyszer az ismert világ végét jelentette volna ám ezúttal nincsen senki aki megállíthatná...Talán csak az istenek kiválasztottjai, a **Kalandozók** képesek fordítani egyet a sors kerekén ezúttal is, ha pedig nem, a háború kimenetele értelmetlenné válik.

A kaland **első részében** az amund diktatúra által megszállt városban való eszmélés után, annak törvényszerűségei és sajátos rendszerének kiismerése lenne a cél és az Ellenállás segítségére téve megszüntetni a város lakói felett uralkodó amundok hatalmát. Az ismert diktatúrákkal foglalkozó alkotások (1984; *Equilibrium*) ismerete lehet pillére ezen fejezet teljes értékű lemeséléséhez és bemutatásához.

A **második rész** mér közelebb állhat talán a közkedvelten kialakult M* modul elképzeléshez, azonban eltér tőle éppen annyira, hogy a kalandmester saját íze szerint mesélhesse le a **Kalandozók seregének** és egy legenda nyomában loholó, egymással véres viszályban összeforró nomád törzsek történetét. *Rejtő Jenő* légiós regényei nyomán életre kelt világ pillanatai tűnhetnek fel a mesélések során új, különleges formában vagy a *'Menni vagy meghalni'* c. film képei pereghetnek le bizonyos pillanatokban a játékosok szeméi előtt egy értő kezű mesélő tolmácsolásában.

A kaland **harmadik része** nem kisebb anomáliát készül Ynevre szabadítani, mint a filmek, regények és képregények világából ismert Idegenek /*ALIENS*/ fajtáját. Ez az elsőre Istenkáromlásnak tűnő kijelentés az, mely a modult a mesélők számára kihívássá és a játékosok számára egy életre emlékezetessé teheti. A kérdés csak az, hogy a mesélő képes e ezt az elsőre ijesztő gondolatot a magáévá tenni mesélése során és a szálakat végig úgy a kezében tartani, hogy az utolsó függönyök lehulltakor valódi katarzisként hathasson a Kalandozók számára a szembekerülés a Halállal.

Az ismert amund szentháromság zárásával helyettesíteni ezt a fogalmat olyasmival, ami számunkra, a magyar nyelv ismerői számára jelenthet egyedül a világban bármit is (a halál jelentésének aspektusai). Átéléséhez és megértéséhez azonban közel elengedhetetlen és szükséges lehet a következő alkotások ismerete a modul elolvasása mellett:

Múmia /The Mummy/; Hídalgó – A tűz óceánja; 1984; Equilibrium; Menni vagy meghalni; Blueberry; Szahara /a régebbi, második világháborús film/; Nyolcadik utas: a Halál, Bolygó neve: a Halál; The Weathering Country /Kaze no Tairiku/

Minden mesélőnek kellemes mesélést és izgalmas kalandokat kívánok: Szilágyi János, az amund

„Volt egy öreg, napcserezte fekete bőre volt,
homokvihar szakította el a fűszerekkel rakott karavántól, amikor
fiatal volt,
naphosszat járta a sziklát és homokot,
nem látott mást csak gyíkokat és homokszín patkányokat.

Harmadnapon selyemsátras városra lelt, rikító színiük volt.
Egy asszony vezette a legnagyobb sátorig,
karmazsinszín volt a selyem, eléje tálcát rakott, hús sörbettel
kínálta, párnával, hogy megpihenjen, aztán skarlátvörös
ajakkal homlokára lehelt csókot.

Fátyolos táncosok ringatóztak körbe, ölük akár megannyi
homokdűne,
szemiük oázis sötét vize, selyemruháik színe pedig karmazsin,
gyűrűjük arany. Figyelte a táncot, míg szolgák étket hoztak
mindenfélét, meg bort, ami fehér, akár a selyem és bort, vörös, akár
a bűn.

Aztán a bor, mikor fejébe szállt, föl pattant
a táncosok közé és járta, járta ő is, talpa a homokot fölverte,
szökellt és csapkodott, aztán megragadta a táncosok legszebbikét,
karjába zárta és megcsókolta őt. Ajkai csak száraz, sivatagmorzsolta
koponyát csókoltak.

Minden bíbor táncos hústalan csont, de csak járták a táncot,
csapkodtak
lábukkal. Akkor érezte ahogy a sátrak, akár száraz, sziszegő,
szökellő homok.
ujjai közt morzsolódnak, akkor megreszketett, arcát burnuszába
fúrta,
és zokogott, hogy ne hallja többé a dobokat.

Egyedül volt, mondta, egyedüik ébredt. Eltűntek a sátrak, eltűntek az
ifritek.
Kék volt az ég, a nap könyörtelen. Egy emberöltővel ezelőtt történt.
Megélte és megérte, hogy elmesélje a történetet. Fogatlan szájjal
nevetett és szólott:
látta a selyemsátrak városát, azóta egyszer és táncolt a hőségben.

Kérdeztem tőle, délibábot látott-e, igen, felelte. Azt mondtam neki,
álmot látott,
ő pedig bölintott, a sivatag álma volt, mondta, nem az enyém. Szólt:
egy év, vagy talán annyi sem,
mikor leélt egy emberéletet, akkor majd elindul
bele a szélbe, míg sátrak kerülnek elébe. Ezúttal, mondta, velük
maradok.”

A Színfalak mögött /a háttér és az előzmények/

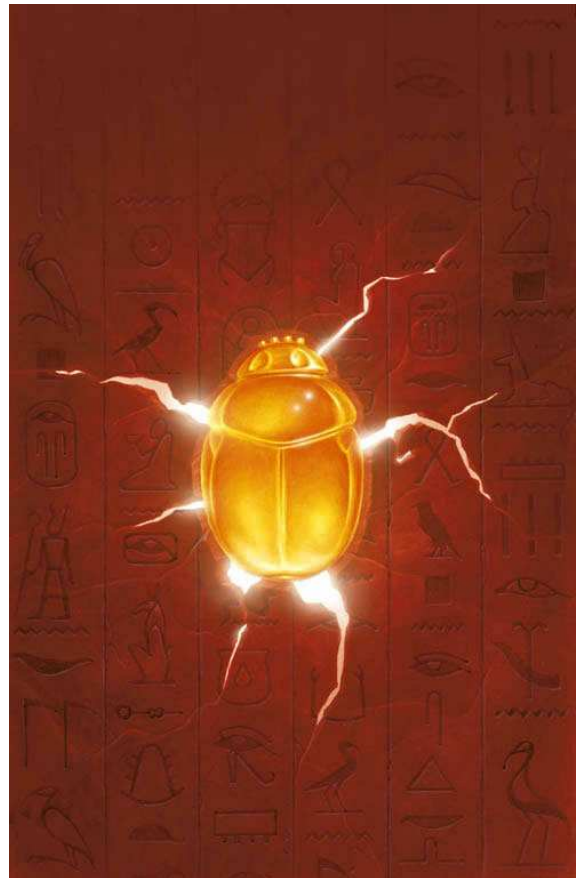
A Régmúlt eseményei:

Korokkal ezelőtt érkeztek Ynevre, de az otthonuknak tekintették azt. Az elfekkel az első időkben óvatos politikát folytattak, de alapvetően nem voltak ellenségesek. Megfáradtak az éonok óta tartó háborúikban és azért érkeztek a fákkal és növényektől zöldellő világra, hogy békében élhessenek. Érkezésük kozmikus jelentőségű volt, istenük, Themes csókjával jelölte meg a helyet hol a legszentebb városuk Sonionnak kellett felépülnie. E szerelmes csókkal bélyegezte meg Themes evilági kedvesét Refist és tette meg maga mellé királynőnek.

A csókból fogant Nesire, ki isteni pantheonuk „szükséges rossz” harmadikját képezte. Borzalmas áldozatokat követelt és sok hívet szerzett magának a gyengébb lelkű és megalkuvó amundok között, akik nem fogadták el Themest istenüknek. Themes és Refis megtúrta **Nesiret** ám az mégis a nemzői ellen tört. Themes éktelen haragjában együtt hált Refissel és megfogant Amhe-Ramun, a Háború és az Egység istene, aki a Kék hold idején született meg Satralis világára.

Az ősi ellenségeik, a dzsennek ekkor érték utol a tér és idő vándorait, az elfeket az amundok ellen uszítva igyekeztek tért érni és egymásnak ugrasztották a két felet. Az amundok azonban kétfrontos háborút vívva hátrányba kényszerültek a belső széthúzás miatt ezért Amhe-Ramun híveivel nővére Nesire városa ellen vonult a Második Titkos város falai közül és Azec Sistra városában minden élő megölt, csak megtestesült testvérével nem bírt el és ezért a város egy mágikus, vérrel kötött pecséttel zárta el, hogy többé ne lehessenek hívei ezen a síkon.

Azec Sistra városát elnyeli a homok, ám a mélyben szunnyadó veszedelem emléke nem tűnik el teljesen. A Hetedkorra csupán dzsad mesék, fayuma legendák szólnak az elátkozott sorsú városról és elveszett 'Királynőjéről'. Napjainkban a Manifesztációs háború idején annyi hatalma szabadul fel csupán Testvére újbóli közelsége révén, hogy képes legyen tanaira érzékeny halandók álmának és érzelmeinek manipulálására. A homok megmozdul a Mélysivatag egy eldugott részén és dalolni kezdenek az álmok...



A közelmúlt eseményei:

A **Manifesztációs Háború** úgy mondják az egész emberiség közös ügyévé vált, mi sem példázza ezt jobban, mint Krán és Pyarron közös erőfeszítései Amhe-Ramun földre szállt démonai ellen. Azonban a háború mindenhol mást, mindenhol másnak az idejét jelenti ebben a széttagolt világban. **Isidor de Sedierta tábornok** a Zászlósháborúk kitüntetett hőse borzalmas rémálmok között és a Krad lovagrend könyvtárának poros fóliánsai felett ébred rá a homok alatt lapuló valódi veszedelem mivoltára. Felettesei azonban (a Krad paplovagok Nagymestere) nem ad számára engedélyt, hogy seregek élén vonuljon északra, veszélyeztetve ezzel egy esetleges toroni támadást.

De Sedierta azonban nem az a fajta, akit meghat az, hogy egyedül kell délre utaznia. Erionba indul és ott az erioni Krad Nagymester segítségét kérve toboroz az erioni kalandozókból sereget maga köré azok közül akik még nem indultak el a háborúba, ehhez amnesztiát rendel el az „önkéntesek” számára amitől a sereg létszáma hamar megduzzad. A **Kalandozók Serege**, későbbi történelmek során, mint Kalandorok légiója kerül be a történelemkönyvekbe, mint a legelborultabb és legvakmerőbb hadászati lépés a Tizenegyedik Zászlósháború óta (később ugyan Aurin al Marem dartonita hadjárata Kránban felülmúlja, de legalábbis eléri ennek a szintjét).



A sereg célja egyszerű: átvágni az amundok védelmi vonalain, nem közösködni a krániakkal, levágni mindenkit, aki közéjük és a Mélysivatag közé áll, elpusztítani az Orwellához hasonló entitást és minden hívét.

A **Légió** ezen idő szerint áttörte az amundok védvonalait és megállíthatatlanul halad az utolsó oázis erőd el Hidema felé, Isidor elégedett seregével akikhez a hadjárat során a sivatagban elszeparált alakulatok is csatlakoztak, a sallangok elhullottak és csak a legkitartóbbak maradtak, akik halálig hűséget fogadtak a tábornoknak.

Kránból egy különös lovascsapat teleportálódott Ibara aranyló homoktengerére. Az amundok elveszett hercege, **Nu'Golie**, megszökött a Sötét torony fogságából és hűséges híveivel (illetve **Jerichel**, akiről sosem tudni épp melyik oldalon áll) az elsüllyedt amund város Azec Sistra megkeresésére és atyja munkájának bevégzésére indul.

A kísérete megfogyatkozott a Fekete Határ elhagyása után és egyetlen cél, a múlt feltárása élteti és Nesire béklyóiba vert manifesztáció elpusztítása. Tudja, hogy csupán része egy kozmikus tervnek, de ugyanakkor eltökélten szolgálja anyját és követi annak akaratát. Reméli meglelheti a kék virágot még a következő tél előtt.

Ibara homokjában magatehetetlen utazók hevernek, éppen csak túléltek a pusztító el Dzsihát. Egy dzsád kereskedő vette őket „gondjaiba” kérdés, hogy megérik e újra a szabadságot. Ez azonban fölösleges kérdés lehet ha tudjuk, hogy a kontinens legkitartóbb fajtájából valók, akik már nem egyszer bizonyították, hogy hajlamosak fordítani a sors kerekén is akár, ha úgy hozza a szükség. Ők a

Kalandozók.

Roxund: Homoki História (részlet)

Taba el Ibara

Végtelen homoktenger; dűnéi, akár az óceán hullámai, mérföldek ezrein át követik egymást keletről nyugatra, délről északra. A táj éppoly szelíd, s éppoly veszedelmes, mint sósvízű rokona, a Keleti Óceán. Hullámai - még ha lassan is - követik a viharos keleti szél irányát, olykor gyűrűket vetnek, kismulnak, felduzzadnak. Dűnéin nem lélekvesztők, hanem karavánok bukdácsolnak, útjuk legalább olyan veszélyes istenkísértés, akár a tenger vándoraié. A homok vízpermetként záporozik arcukba, s gyakran betemeti, elnyeli őket, akár az áradat. Biztonságot csak az oázisok apró szigetein, a malomkeréknyi tavak mellett, a táj sárga egyhangúságában vidáman zöldellő palmafák alatt lelnek. A legtöbben soha nem hagyják el a sivatagot, nem csábítja őket az erdők hűvöse, a hegyek magasa, mert a kietlen, sárga homok a hazájuk.

Ők a dzsádok.

Kultúra

A dzsád kultúra alapjait kétségtelenül a Jann civilizáció adja. Egy világnézet, mely elsősorban számító könyörtelenségéről, mondják: erkölcsi vakságáról ismert. Mindemellett kétségtelenül magasrendű, s a maga módján helytálló. Változatlanul talán csak azért nem maradhatott fenn a dzsádok között, mert alapvetően idegen az emberi természettől.

A dzsád alapvetően tekintélytisztelő nép, mindazonáltal a tisztelet kimutatására több és kötetlenebb lehetőséget ismernek, mint más népek. Nagyobb hangsúlyt fektetnek a valós szándéokra, mintsem a viselkedésre. Egy nagyvezírt nem szükséges ténylegesen megsérteni, gondolkodás nélkül lefejeztet bárkit, ha úgy véli, az illető ellenségesen érez irányában. Ugyanakkor az udvariasság gyakran mentheti a szándékot, azaz udvarias viselkedéssel mintegy bocsánatot kérhetünk érzelmeinkért. Mindez a képmutatás és nyájas hazudozás szövevényét eredményezi. Hogy kitisztuljon a kép, lássunk egy példát! Ha nyíltan megsértünk egy nagyvezírt, holott nem gondoljuk komolyan, minden bizonnyal bocsánatot nyerünk - különösen, ha tisztában van valós szándékunkkal. Amennyiben biztosítjuk barátságunkról, miközben legnagyobb ellenségünk, gondolkodás nélkül kivégeztet - ha rájön a hazugságra. Ellenben, ha nyájas udvariassággal tesszük ezt, nem is nagyon rejtve véka alá valós érzelmeinket, majdnem bizonyos, hogy körülményeskedő udvariaskodás közepette szabadon enged. Idegenek nehezen boldogulnak e szövevényrel - nagy is a halandóság közöttük.

A dzsádok szemében sokkal nagyobb tekintély a vagyon, mint más népek esetében. (Különösen igaz ez a pyarroniakra, akik a feleslegesen nagy vagyont lenézik, ha nem párosul hozzámérhető szellemi nagysággal.) A dzsádoknál a vagyon mindent helyettesíthet - s valljuk be, ez gyakorlatias gondolkodásra vall. Náluk a vagyonnak fokozottan meg kell jelennie a fegyverek számában, a paloták és ruhák pompájában. A fényűzés kötelező, mert aki nem műveli, az nem gazdag ember, s aki nem gazdag, az - kevés kivételtől eltekintve - senki. Ez a felfogás rányomja bélyegét a művészetükre is, amit a végeletekig menő túldíszítettség jellemez. Ez náluk nem az ízléstelenség, hanem az ízlés ismérve - hiszen pénzzel minden helyettesíthető. A hivatkozás nem jellemhiba, hanem erény.

Mivel a beszéd az önkifejezés egyik legalapvetőbb eszköze, óhatatlanul érvényesül benne a közízlés. A cikornyás, túlfogalmazott mondatok kívánatosak, a tömönatok, a gondolatok burkolatlan kifejezése ízléstelen; valakivel így beszélni lenézést jelent, s kifejezetten sértő. A felfogás legyűrűzik a legelső társadalmi osztályokig is, így mindenki többé-kevésbé burkoltan, hosszadalmas mondatokban fogalmaz, s ha teheti, metaforákat, hasonlatokat, allegóriákat használ. A felsőbb társadalmi rétegekben különösen az utóbbi közkedvelt. Alig hallani egyenes, lényegre törő szót, mindent képzettársításokkal, átvitt értelemben fejeznek ki, ami a szemfényvesztő gyakorlottság ellenére is gyakran félreértésekhez vezet. Értelemszerű hát a megszokás, hogy a szolgálkkal és a katonai alakulatokban nyíltan beszélnek. Másként a nyílt beszéd csak a felek kölcsönös beleegyezése után veheti csak kezdetét.

Gazdaság

A dzsád nép "nemes" vérvonala, tehetsége számtalan dologban megmutatkozik, de szinte semmiben sem jobban, mint gazdasági érzékükben. Hihetetlen ráérzéssel kezelik a pénzt: átlátják a hiányból és a többletből eredő összefüggéseket, a kereslet és kínálat íratlan törvényeit. Tudják, mekkora hatalmat biztosít a pénz, s ennek megfelelő óvatossággal és áhítattal forgatják. Ezt a világ más részein is hamar felismerték, és előszeretettel bízták vagyonukat dzsád "szakemberekre". Megszülettek és megerősödtek a dzsád bankházak, s ma már Ynev messze legmeghatározóbb pénzintézetei - bár a rossz nyelvek szerint egy dzsád bankházba sokkal könnyebb betenni a pénzt, mint kivenni onnan.

A Taba el Ibarában a kereskedelmet semmilyen törvény nem korlátozza. Bárki, bármit, bárhonnán, bárhová szállíthat, ha el tudja adni. A vámok, a tiltott áruk intézményét nem ismerik, s ebből kifolyólag gyakran támadnak nézeteltérések más népek kereskedőivel, katonáival.

Számtalan árucikket készítenek, melyet más országokban nem szívesen látnak - gondoljunk csak a mérgekre, vagy az Al Bahra-kahremre. A dzsádot az efféle tilalom nem tartja vissza, mit sem izgatja, hogy tevékenységét kereskedelemnek, vagy csempészetnek nevezik. Egyetlen dolog számít, a haszon.

Az üzletben tisztességnek helye nincs, minden annyiba kerül, amennyiért eladható. Szabott árak nem léteznek, az árak híuen követik a vevő erszéyének hasasságát. Akin látszik, hogy igazán szüksége van a holmira, elveszett ember, burnuszát-fezét ott fogja hagyni érte. Alkudni kötelező; aki nem teszi, azt lenézik, hiszen ostoba. Általában az elsőként mondott ár fele a végösszeg - ez a kereskedőt és a vásárlót is elégedettséggel tölti el.

A dzsád kereskedelem jellegzetes képződménye a bazár. Kialakulását a vásárlónak köszönheti, aki mindent egy helyen szeret beszerezni. A bazár gyakran egész városrész, számtalan kisebb-nagyobb kereskedés összessége, ahol az azonos holmikat árusítók, azonos mesterséget űzők egy-egy utcácskába gyűlnek össze. Elmaradhatatlan alakjai a kannákat cipelő vízárús és egyéb vándorárúsok. A bazárokbán - mondják - minden megvásárolható, s olykor ősi, vagy mágiikus tulajdonságú holmikra is bukkanhat a türelmes kutató.

Hatalom

A dzsádok majd tucatnyi államalakulatot hoztak létre a Taba el Ibara területén. Ezek társadalmi felépítése megtevesztésig azonos, különbségek csak a sejkék és emírek nevében, valamint a termelt árucikkekben mutatkoznak.

A hatalom mindenütt kétpólusú: az uralkodó és a legnagyobb kereskedőházak vezetői között oszlik meg. Az uralkodó - sejk vagy emír - az uralkodócsalád apai ágon legidősebb férfitagja. Teljhatalmú úr, aki döntéseiben törvényt nem ismer, csak a politikai helyzetet veszi figyelembe. Tanácsos bírnia a nagy kereskedőházak többségének támogatását, mert az ő kezükben összpontosul a vagyon és a gazdasági hatalom, ami jelentős tekintélyt kölcsönöz - s nemléténél csak az veszélyesebb, ha az ellenfél birtokolja.

A kereskedőházak egy-egy dúsgazdag család tulajdonai, kiegészülve a hozzájuk gazdaságilag kötődő kisebb házakkal. Nem feltétlenül kereskednek, sok közülük termelő munkát végez, forgatja a pénzt, vagy az alvilágot tartja kezében. A házakat általában a legnagyobb tulajdonrészt birtokló család feje irányítja, de olykor a Családi Tanács, vagy egy tehetsége alapján választott családtag áll az élen.

A katonai hatalom a nagyvezír kezében összpontosul. Ő az uralkodó legidősebb öccse, vagy más, közeli rokona. Esetében az alkalmatlanság - az uralkodóval ellentétben - okot adhat felmentésére, mely esetben a sorban utána következőt illeti meg a jog. Köteles engedelmessé válni az uralkodó parancsainak, akarátának megfelelően irányítani a seregeket. Mégis, gyakran előfordul, hogy a nagyvezír katonai puccsot szervez, majd átveszi a hatalmat. Ehhez bírnia kell a főtiszték támogatását, mert a sereg nem rá, hanem az uralkodóra esküdt fel. Egyetlen alakulat mégis akad, mely felett soha nem rendelkezhet, az emír illetve sejk személyes testőrsége, mely a legképzettebb, elit katonák soraiból kerül ki.

A vallási hatalom a dzsádoknál nem számottevő, általában nem jut tovább a fanatikus szektáknál, szervezeteknél. Ennek oka egyrészt, hogy az istenek a lélek és a túlvilág dolgáért felelősek, nem az anyagi világ hívságaiért, mint amilyen a hatalom és a politikai befolyás; másrészt mindenki tisztában van vele, hogy a papok nem mindig az istenük akarátát közvetítik, hanem sokszor saját érdekeiket öltöztetik a szentség leplébe. Ám az ilyesmi itt természetes, senki nem is ítéli el, legfeljebb nem hisz benne, és főként nem követi.

Tudomány és vallás

A dzsádok vallása három istent ismer - a párhuzam a kasztrendszerrel szembeötlő. Galradzsa, a főisten, az uralkodók és az utazók istene, Doldzsah a tolvajoké és a katonáké, Dzsah a polgároké. Mindhárom istennek külön templomokat emelnek, mindháromat saját papjai szolgálják. A papok egy-egy próféta útmutatásait követik, s mivel a legtöbb próféta eltérően értelmezi az istenek akarátát, a dzsád vallás terebélyes és bonyolult, nem mentes a hamis prófétáktól, fanatikus szektáktól, megtevelyedett örültektől. A legtöbb és legbefolyásosabb követővel a Dzsiah-gat, a Hagyományos út rendelkezik, amely a legelső próféta, Fahyad útmutatásait tekinti irányadónak.

A dzsádok szoros kapcsolatban állnak istenükkel, rendszeresen imádkoznak, s hajlamosak a vallási fanatizmusra. Ez azonban a vallás egészét jelenti, nem egy-egy templomot vagy papot. A bizonyítottan szent embereket, akik eltaszítják maguktól a világi hívságokat, rongyokban járnak, könyöradományokon élnek, s egész életüket az isteni tanítások



értelmezésének szentelik - egyszóval a prófétákat - őszintén tisztelik. Ilyen emberre kezdet emelni a legnagyobb vétségek közé tartozik.

Épp ilyen tisztelet övezi a világi bölcseket, a tudósokat, filozófusokat. Ennek csak egyik oka az átszellemültség elismerése, a másik, hogy a tudósok közel állnak a méltóságokhoz, ezért is tartoznak a legfelső kasztba. A dzsád tudomány meglepően fejlett, aminek magyarázata társadalmi elismertségében rejlik. A jó eszű, alsóbb kasztokból származó ifjak számára a felemelkedés egyik legcsábítóbb útja a tanulás. Bár gazdasági okokkal is magyarázható, mégis inkább szerencsésnek mondható a szokás, hogy a gazdagság kimutatásának, a fényűzés bizonyításának bevett módja a tudósok támogatása, a tehetséges gyermekek taníttatása. A legtöbb iskola a Taba el Ibarában kereskedőházak, sejkék és emírek tulajdona.

Különösen híresek a dzsád alkimisták és herbalisták, és persze Abdul al Sahred óta a nekromancia úzóí.

Társadalom

A dzsádok nem túl szigorú, mérsékelten komolyan vett kasztrendszerben élnek. A kasztok között szabad az átjárás, bárki felemelkedhet vagy lecsúszhat - bár ez utóbbi az uralkodó kasztban nem jellemző. Négy fő kasztot ismernek: az uralkodók, az utazók, a tolvajok és katonák, valamint a polgárok kasztját.

Az uralkodók kasztjába tartoznak a nemesek, a főbb papi méltóságok, a nagyobb kereskedőházak vezetői, a művészek és a tudósok.

A tolvajok és katonák kasztját a zsványtörvényeket betartó tolvajok és útonállók, szélhámosok és ügyeskedők, továbbá a hivatásos katonák alkotják.

Az utazók kasztjába soroljuk az utazókat, az utazó kereskedőket, kalandorokat és kalandozókat, egyáltalán mindazokat, akik életük jelentős részét úton, utazással töltik.

A polgárok kasztját mindazok alkotják, akik az eddigi kasztokból kimaradtak, de nem kaszton kívüliek.

A kasztonkívüliség egyben törvényenkívüliséget is jelent, őket nem védik a más kasztok tagjait óvó törvények. Elsősorban a gyilkosok, rablógyilkosok, rabszolgák, és a nemkívánatos idegenek tartoznak ide, de a törvénykezési joggal rendelkező uralkodó kasztúak bárkit kasztonkívülivé tehetnek.

Az átlag dzsád fáradhatatlanul dolgozik egész életében. Általában kézműves, kereskedő vagy pásztor - ez az a három polgári céh, ahová tartozhat. Ha nem képes kitörni a középszerűségből, soha nem gazdagodhat meg, sosem lesz vagyona, csak él egyik napról a másikra. A fellahok, a kétkezi segédmunkások sorsa még mostohább, gyakran rosszabb, mint a rabszolgáké, akik legalább enni kapnak gazdájuktól.

A kereskedőházak, kézműves céhek vezetőinek élete sokkal rózsásabb. Jelentős vagyonnal rendelkeznek, több üzlettel, műhellyel, gyakran palotával, esetleg még háremmel is. Nyitva áll előttük az út, hogy még inkább megtollasodva bekerüljenek az uralkodók kasztjába.

Az uralkodó kaszt tagjai fényűzően élnek. Palotáik, katonáik, számtalan rabszolgájuk van. Nem szenvednek hiányt semmiben, és saját házukban legtöbbször még törvénykezési joggal is rendelkeznek. Hacsak nem valamely földterület adókiivetési joggal felruházott urai, jól teszik, ha ügyesen forgatják pénzüket, mert a pompa a dzsádoknál irgalmatlanul drága - ám elmaradhatatlan és kötelező.

Katonának lenni sok szempontból könnyű, ám természetesen ennek is megvannak az árnyoldalai. Ételre, itatra, szállásra nincs gondjuk, s a zsold elegendő az érzéki - vagy prózaibb - élvezetekre. Ám engedelmeskedni kell a feljebbvalóknak, együtt élni a fegyellemmel, ami egy dzsád számára nem kis feladat. A veszélyek nem lebecsülendők, örökösök a csaták a rablókkal, tolvajokkal, mások katonáival, s mindemellett a dzsádok számára az emberélet korántsem túlságosan drága. Aki túléli, egyre feljebb és feljebb kerülhet a ranglétrán, akár meg is gazdagodhat.

A tolvajok felelőtlen, a holnappal mit sem törődő emberek. Egyik napról a másikra élnek, ám többnyire igen jól. Többségük utcagyerekként kezd, akit a szükség kényszerít rá, hogy másokét elvegye. Mondják, az utca remek tanítómester, de közelebb járunk az igazsághoz, ha úgy fogalmazunk: a tehetségtelen tanítványok gyorsan, és nyom nélkül tűnnek el, akár egy nyirkos börtön, akár a forró sivatag mélyén. A tehetségesek ellenben valamely tolvajklán tagjaivá válnak, ami társadalmilag is elfogadott egzisztenciát teremt számukra. Klánjuk pártfogását élvezik, s bár másokét elvenni bűn, és a törvények is szigorúak, őket enyhébb büntetések sújtják. A legjobbakból kerül ki a klán vezetőinek újabb nemzedéke is.

Törvények

A dzsád törvények kegyetlenek, embertelenek és gyakran indokolatlanul szigorúak, ugyanakkor megkövetelik a bűnösség cáfolhatatlan bizonyítását. Más kérdés, hogy a törvénykezés joga együtt jár a kegyelemadás jogával is, azaz aki törvénykezik, bármikor, bárkinek indoklás nélkül kegyelmet adhat. Minél magasabb méltóságú a törvénykező, annál kevésbé szükséges szó szerint értelmeznie a törvényeket. A hatalmi lánc utolsó tagja az emír illetve a sejk, aki azt tesz, amit jónak lát, mert ő maga a Törvény. Ugyanez igaz a bizonyíték cáfolhatatlanságának elbírálására is.

A víz létfontosságú a dzsádok számára, ezért a kutak mérgezését, betemetését halállal büntetik. Tolvajlásért kézlevágás, más asszonyának elszerezéséért kasztrálás, hazudozásért nyelvkitépés, kémkedésért megvakítás jár. Az emberölésnek halál a büntetése, a kisebb csínyeknek alapos verés. A börtön csak járulékos büntetés, annak jár, aki túlélte az ítéletvégrehajtást.

A sivatag mélyén nem ismernek törvényt, csak törvénykezési gyakorlatot. Köreikben a legsúlyosabb vétség a vízlopás és -pocsékolás. A vándorló törzsek is csonkítanak olykor, de legjobban a problémamentes megoldást, a halálbüntetést

kedvelik. Ennek legkifinomultabb formája, mikor az éltétet összekötözték kézzel és lábbal állig a homokba ássák, és sorsára hagyják. A sivatagot járva az utazó gyakran botolhat efféle mementókba.

Utazás

Az utazásnak, az áru szállításának a sivatagban egyetlen módja létezik: a karaván. Rövid távolságra mállás lovakat, hosszabbra tevéket használnak. A szekér kizárólag a két legdélibb államban, al Avdalban és al Mugafféban közismert.

A karavánok a sivatagban a legkritikább esetben haladnak toronyiránt, általában valamelyik közismert karavánutat követik. Ezek naponta, de legfeljebb minden harmadik nap érintenek egy-egy sivatagi kutat, vagy oázist. A karavánutak forrásai közösek, azokból minden szomjas ember részesülhet, de a pazarlás komoly illetlenség. A víznyerő helyek közelében az utazók mindig számíthatnak lesben álló rablókra, s alkalmasint azzal sem árt tisztában lenniük, vajon nem egy vándorló törzs tiltott kútjára bukkantak-e? Célszerű sivatagi vezetőt fogadni, aki tisztában van a tulajdonviszonyokkal, mert a törzsek a vízlopást halállal büntetik. A tisztázatlan tulajdonú kutakból jobb nem inni, míg fel nem tűnik a helyszínen gazdája, akitől engedélyt lehet kérni. Nem ritka, hogy a jóindulat ajándékba, pénzbe kerül.

Aki a sivatagban gyorsan kíván haladni, zöldfülségéről tesz tanúbizonyságot. A süppedős homokban fárasztó a járás, embernek, állatnak egyaránt, a hőség irgalmatlan, a víz kevés. Aki még sietséggel is tetézi a fáradalmakat, könnyen elvesztheti állatait, embereit, saját életét is. Egyesek még azt az ostobaságot is elkövetik, hogy a rövidebb táv reményében elhagyják a karavánutakat, s valamely égtáj felé nekivágnak a sivatagnak. Ezt még a dzsádok sem nagyon merészelik megtenni, legfeljebb a vándorló törzsek - ők a sivatag igazi lakói.

A sivatagi utazás törvényei íratlanok, apáról fiúra szállnak. Felkészítik az utazót a nappalok izzó forróságára és az éjszakák jeges hidegére. Előírják a kellő öltözködést, a teendőket a homokviharak közeledtekor éppúgy, ahogy tanácsokkal szolgálnak a sivatagi rablók vagy a homoki elfek ellen is.

"Haladj a dombok között, hogy rejtve maradj, csak a megfigyelők hágnak a dűnék gerincére! Rendelj ki elő- és oldalvédeket! Hajnalban és alkonyatkor utazz, a déli nap heve elől rejtőzz ponyva alá, az éjszakai hideg ellen burkolózz pokrócoddal! Ha homokvihar közeleg, feszítsd ki ponyvádat a szél ellen, s rejtőzz alá, vagy feküdj a lefektetett állatok mögé! Ha régóta nem ittál, ne vesd magad mohón a kút friss vizére, s állataidnak se engedd, hogy ezt tegyék! Kösd egymáshoz a tevéket, ha egyet el is nyel a homoktölcser, kihúzhasd, és a mállát visszaszerezd! Ha sivatagi rablók ütnek rajtad, tereld körbe az állatokat, eleven erődöt építve belőlük. Ám ha homoki elfel találkozol, felejtse a portékát, a tevét, és menekülj, ahogy a lábad bírja!"

al Abadana

A legelső, és kétségtelenül legjelentősebb dzsád állam az al Abadana emirátus. Területe nagyobb, mint az összes többi együtt. Ugyanez igaz lakosai számára is, s ennek egyenes következményeként haderejére is. Vezető szerepe megkérdőjelezhetetlen, messze a legjobban szervezett ország a Taba el Ibarában.

Területén él a tisztavérű jann családok kilencvenöt százaléka. Ők irányítják az országot, a seregeket, a gazdaságot. Ők állnak a legnagyobb abadana kereskedő- és bankházak élén. Számuk a kezdeti tízezrekhez képest az idők során riasztóan megcsappant, mára nem több, mint ezer főre tehető. A züllés az emberekkel való keveredés, ahogyan manapság emlegetik, a "vérfertőzés" következménye. Vérük tisztaságát féltékenyen vigyázzák, a nem száz százalékosan tisztavérű utódokat kizsájtják maguk közül, s csak kisebb jelentőségű feladatok elvégzését bízzák rájuk.

Származásukat titokban tartják, a háttérben maradnak, sokszor álnevek, kitalált személyek, előtérbe állított dzsádok mögé bújnak. Gyakorlatilag az emíren és családján kívül senkiről nem tudható biztosan, tisztavérű jann-e? Sokan büszkélkednek ilyesmivel, ők azonban - minden bizonnyal - legfeljebb "vérfertőzöttek", vagy egyszerű dzsádok.

A jannek külsejükben megkülönböztethetetlenek a dzsádoktól, de mentális észlelésben járatos varázsló (8. TSZ felett) a Mentál Szem diszciplinával azonnal leleplezheti őket. Talán ennek tudható be, hogy a jannek ritkán mutatkoznak tömegek előtt, s kerülnek az ismeretlenek társaságát.

Az al Abadana emirátus mindenképpen a legcivilizáltabb dzsádok lakta ország. Abadanán, a fővároson kívül számtalan nagyvárossal büszkélkedhet, területén alig élnek nomád pásztorok, a lakosság túlnyomó része kézműves, kereskedő vagy katona. A közbiztonság a világ más tájain megszokottal vetekszik, ami Taba el Ibarában lenyűgöző eredmény.

Az ország gazdaságilag is a legerősebb, amit nemcsak politikai elsőségének, hanem a fővárost Erionnal összekötő térkapunak is köszönhet. Egyetlen jelentősebb dzsád kereskedőház sem követheti el a hibát, hogy ne rendelkezzen lerakattal Abadanában, s bizony, Erionban is. Bármily költséges is a térkapun át történő szállítás, mégiscsak a legjelentősebb kereskedelmi út a dzsádok és a világ egyéb tájai között. A kisebb házak a nagyobb nyereség reményében szállítanak tengeren és karavánutakon is, de ezek az utak elsősorban az áru Abadanába juttatására szolgálnak.

Megjegyzésre méltó érdekesség, hogy Abadanában készítik a világ legkeményebb, nem mágikus természetű fémből kovácsolt kardját, a jann-szablyát. Aki birtokolt már efféle ritka fegyvert, állítja, hogy törhetetlen. Előállításának módja félve őrzött titok, annyi azonban bizonyos, hogy mágia segítségével kovácsolják.

el Hamed emírség

A legnyugatibb fekvésű emírség, területén halad keresztül a legtöbb Ordanba igyekvő karaván. A Taba el Ibarában itt él a legtöbb nem dzsád származású lakos, ami kimutathatóan civilizált viszonyainak, és nagyvezíre, Rahim el Haszra politikájának köszönhető.

El Hamed rövid két évtized alatt a világ szemében a Taba el Ibara kapujává lépett elő. Manapság az sem ritka, hogy Ynev országai és hatalmai - különösen az északiak - nem Abadanán, hanem el Hameden keresztül tartják a kapcsolatot a dzsad néppel. Nem tudható, melyik tény következik a másiktól, de Ynev szerzte az el Hamed-i dzsad bankházakat tartják a legmegbízhatóbbaknak. A megszokás újeletű, ám az ideáramló aranyak máris éreztetik hatásukat el Hamed gazdaságának és befolyásának erősödésében.

Bankházain és civilizáltságán túl az emírség még egzotikus és méregdrága illatszereivel hívja fel magára a világ figyelmét. A különleges esszenciák összetételét és elkészítését a legszigorúbb titok övezi, a párolóműhelyeket az emír személyi testőrsége őrzi éjjel-nappal.

el Sobira emírség

A romlottság és a bűn fészke a Taba el Ibarában. Pyarron iránt elkötelezett történetírók Krán bátyjaként szokták emlegetni - ami, lássuk be, erős túlzás. Tény, hogy Sobira emírje más szemszögből szemléli a világ dolgait, mint el Hamed, vagy al Abadana uralkodója, az emírség mégsem vehető egy burnusz alá Gorvikkal.

Az ellenségeskedés forrása az emírség legfőbb kiviteli cikke, a bódító hatású fűszerkeverék, az Al-Bahra-khareem. Krán zsákszámba vásárolja, segítségével sokszorozza meg orkjai harci kedvét. Sobira alaposan megkéri a szer árát, s nagybani, állandó vevője révén dúsgazdag. Az emírség másik jellemző árucikke a világ sokkal több tájára eljut. Ezek a zenélődobozok, mechanikus játékok és egyéb hasonló szerkezetek. Nem egy ezek közül azonban rafinált orgyilkos holmi!

Kránt érzékenyen érintené a sobirai fűszerszállítmányok elmaradása, ezért mindent elkövet, hogy növelje befolyását az emírségben. Hiába terjeszti azonban eredményesen Ranagol hitét, hiába züllesztí Sobira lakosságának erkölcsait (Gorvik mintájára), az emír keményen ellenáll, s el Sobira a mai napig megőrizte teljes függetlenségét.

Kár lenne azonban tagadni, nem egy olyan orgyilkos klán vetette meg itt lábát, melyet a Taba el Ibara más országaiban tüzzel-vassal üldöznek. A fővárosban - de a sivatagi állam más településein és útjain is - a közbiztonság csapnivaló. Ide gyűlik és menekül a Taba el Ibara összes söpredéke, akiket máshol már nem tűr meg hátán a homok.

A fővárosban nyíltan tevékenykednek Ynev leghírhedtebb orgzadá, s ide futnak be a rabszolgavadász karavánok is. A rabszolgapiac egyedülálló, itt ugyan nem kérdezik, ki mi volt azelőtt, hogy láncra verték. Ha fényes nappal valakit kirabolnak az utcán, a városiak félénken visszahúzódnak, meg sem kísérlík hívni az őrséget. A klánok, bűnözők keze ugyanis az emír palotájáig is elér: aki alkalmatlankodik, hamar valamelyik börtön mélyén találhatja magát.

Pyarron mindent elkövet, hogy rákényszerítse az emírt a Fú előállításának betiltására, de a dúsgazdag, a sajátján kívül még számos zsoldoshadsereggel is megerősített el Sobira merészen dacol a legnagyobbak haragjával is. El Hameddel szüntelen és viharos érzelmek kísérte háborúságban áll. Ha az északi szomszédot nem támogatná a fél Délvidék és a hatalmas Abadana, s nem választaná el tőle dűnék végtelen sokasága, Sobira hónapok alatt letörölné a térképről.

al Madoba emírség

A világ egyik legunalmasabb helye. Kedvező fekvése dacára civilizálatlan, területén egymást váltják a sivatagos és a sivár, füves pusztaságok. Teve- és lótenyésztésből tartja fenn magát - bár vagy koldus, vagy vak, aki vásárol az itt nevelt gebékből.

Al Madoba emírje jórészt csak az adók behajtásával foglalkozik, országa felemelkedésével nemigen. Övé az egyik legfényűzőbb palota Abadanában, az év nagy részét itt tölti. Mondják, dühroham lesz úrrá rajta, valahányszor kötelessége visszaszólítja tevehajcsárok lakta hazájába.

al Mugaffe emírség

Az országot a legnagyobb dzsad kereskedőházak egyike, a Mugaffe alapította. Nemes vérvonallal nemigen büszkélkedhetett - legfeljebb temérdek rúpiával - ezért a szoroson vett Taba el Ibarában nem jutott földhöz. A Shibarán túl, a Kereskedő Hercegségek között azonban örömmel látták. Al Mugaffe lett a nyolcadik, és testvérállama, al Avdal a kilencedik Kereskedő Hercegség. Bár al Mugaffét gazdasági és politikai érdekei a Hercegségekhez kötik, sejkjének szíve a Taba el Ibara és a dzsadok felé húz.

Al Mugaffe városai a dzsad viszonyokhoz képest tiszták és rendezettek, útjai már-már valóban útnak nevezhetők. Építészetiében foggal-körömmel ragaszkodik a dzsad hagyományokhoz, egyáltalán, lépten-nyomon bizonygatja a Taba el Ibarához való tartozását.

Fő megélhetési forrása a kereskedelem, és a helyben előállított olcsó, jellegtelen illatszerek, melyekkel elárasztja a világot. Ehhez kapcsolódik a különös népszokás is, mellyel al Mugaffe kivívta, hogy minden utazó-történetíró említésre méltassa visszaemlékezéseiben:

"...Más, vízben bővelkedő dzsad városokban is szokás a nap legforróbb időszakában az utcák locsolásával enyhíteni a hőséget. Mivel a víz ritka kincs a sivatagban, ez a gazdagság bizonyítéka. Al Mugaffe lakói nem elégedtek meg a fényűző pazarlás ezen változatával, ők a vízbe olcsó illatszereket is kevernek. A várost éjjel-nappal illatfelhő övezi; bosszantó szervezetlenség, hogy minden lakos a maga kedvenc esszenciáját keveri a vízhez. Az illatok lépten-nyomon változnak, keverednek, ami az ehhez nem szokott utazóknak fertályóra múltán szünni nem akaró, tompa fejfájást okoz..."

al Avdal sejkség

Al Avdalt - al Mugafféhoz hasonló körülmények között - az Avdal kereskedőház alapította. Testvérállamával ellentétben nemcsak, hogy nem ragaszkodott a dzsad hagyományokhoz, de el is utasítja azokat. A sejk - a kereskedőház feje - és egész családja áttért a pyarroni hitre, s erre szorítja népét is. A városokban dzsad templomokat nemigen találni, az emberek a világ más tájainak ruháit viselik, dzsad mivoltukra már csak külsejük, s néhány - a vízpipázáshoz hasonló - kiirthatatlan szokásuk utal. Al Avdal inkább hasonlít a délebbi Kereskedő Hercegségek városaira, mint a dzsad településekre.

A sejkség a legkevesebb befolyással sem rendelkezik a Taba el Ibarában, minden jóra való dzsad a homokba köp, ha az Avdal nevet hallja - ez persze a kereskedelmi kapcsolatokon mit sem változtat.

Abu Baldek emírség

Apró ország a sivatag mélyén, területe egyetlen városra, a Taba el Ibara legnagyobb ismert oázisára korlátozódik. Ősi eredetű település, egy szakadár jann dinasztia alapította még a történelem kezdetén.

A város öt bővizű forrással és két tóval is rendelkezik, vegetációja mesésen dús. Abu Baldek az édenkert szinonímája a dzsadok számára.

Messze földön híres különlegessége a baldeki rózsakert, mely az emír palotáját övezi. A kert már szépségével is felhívja magára a figyelmet, hírnevét azonban az itt nemesített egzotikus rózsának köszönheti. Gyönyörű virága páratlanul kellemes, de erősen bővítő hatású illatot áraszt, tüskéinek szúrása veszedelmesebb a csörgőkígyó marásánál is.

A rózsailat belengi az egész várost, s bár a helyiekre már nem hat, az idelátogatókat elbódítja, s rendszeresen álomba ringatja. A baldeki rózsza a szépség és a veszedelem együttesének jelképe Yneven, s a világ minden táján az egyik legkelendőbb árucikk. Egy-egy szálért száz aranyat is megadnak. Nem csoda hát, hogy fegyveresek tucaitjai őrzik az emír kertjét a rózsatolvajoktól.

Abu Baldek Shibara emírség

Abu Baldek elpártolt nagyvezíre telepedett le itt lázadó seregével még évszázadokkal ezelőtt. Az ország kezdetben rablóhadjáratokból tartotta fenn magát, de ezzel Abadana közelsége miatt hamarosan felhagyni kényszerült.

Az emírség ma al Abadana kicsinyített, s bizony sokkal gyarlóbban megszervezett mása. Fővárosa, Habira rabszolga-kereskedelméről nevezetes. A rabszolga-kereskedések inkább az előkelő ékszerüzletek hangulatát idézik, semmint el Sobira piaciét. Ehelyt fürdetett, tiszta ruhába öltöztetett, minőségi "árut" talál az érdeklődő - és ami a legfontosabb, az itt vásárolt rabszolgák üzleti értelemben véve is "tiszták", nem fordulhat elő, hogy a tulajdonoshoz idővel beállít egy rokon vagy ismerős a vásárolt "portéka" szabadságjogait firtatni.

Habirában külön üzletág a rabszolgák tanítása: számtalan mesterségre, szakmára kiképzik őket. A vevő úgy vásárolhat, ahogyan a hétköznapi árukkal tenné: ha kéjné, fegyverforgatót, szakácsot vagy bármi effélét szeretne, csak fel kell keresnie az arra szakosodott rabszolga-kereskedést. Kétségtelen, hogy Habirában drágább a rabszolga, mint máshol, de sebaj, a város a hasas erszényű vásárlók igényeinek kielégítésére rendezkedett be.

el Qusarma sejkség

Maga a titokzatosság; nevéhez az ismeretlenség, a rejtély képzete társul. A Sheralból eredő Shibara forrásvidékén terül el, földje nem sivatag vagy szikár sztyeppe, hanem burjánzó őserdő. Irigylet gazdagságát főként a Shibarán leúsztatott fának köszönheti, ami a dzsadoknál méregdrága és soha nincs belőle elég.

El Qusarmáról keveset tud a világ, utazó nemigen járt odafenn, s lakói - kik magasabbak és erőteljesebb testalkatúak, mint a többi dzsad - jóval kevésbé beszélgetnek.

al Hidema emírség

A karavánutak közismert végállomása; kiterjedt oázis a "mélysivatag" határán. A Fayumával rokon, a nomád életmódot feladó Kharami törzs alapította majd két évszázaddal ezelőtt. Jó kapcsolatot tart fenn a három legnagyobb vándorló törzsszel, a velük folytatott kereskedelemről él. Bár örökös háborús zónában, a három törzs területeinek találkozásánál fekszik, közismert semlegessége szavatolja biztonságát.

Feltételezhetően szoros kapcsolatban áll a dzsadok által rettegett és gyűlölt Fayuma törzsszel, sőt, gyanítható, hogy rablásra bujtogatja őket, amiből utóbbi orgazdaként nem kevés hasznot húz.

Kisebb sejkségek

A kisebb, egy-egy oázist jelentő sejkségek száma a Taba el Ibarában száz fölé tehető. Legtöbbjük a karavánok kiszolgálásából, s a helyi kézműipar termékeinek eladásából él. Nem egy közülük kereskedik a nomád törzsekkel is, és bizony gyakorta az orgazdaság vádjá sem alaptalan.

A mélysivatag

A dzsadok mélysivatagnak nevezik a Taba el Ibara lakatlannak vélt, feltérképezetlen területeit. A mélysivatagban nem vezetnek karavánutak, ha akadnak is oázisok, azokat nem lakják - legalábbis emberek nem, az biztos. A homoki elfek, az Ősi Nép, s ki tudja, miféle szörnyetegek földje ez. Ember nem merészkedik oda be, talán csak a vándorló törzsek - bizonyíthatóan közülük is csak a Fayuma -, no meg persze olykor egy-egy kalandozókból álló csapat.

Fayuma törzs

Irtózat, gyűlölet és rettegés övezi őket a dzsadok között, még a másik két nagy törzs harcosai is kitérnek előlük. Szívósak - mondják, hetekig bírják víz nélkül - és kegyetlenek; nem ismernek törvényt és erkölcsöt. Elpusztíthatatlan, gyakorlott harcosok. Fekete ruhájukban, tevék hátán olykor előbuknának a mélysivatagból, oázisokat rabolnak és irtanak ki, majd távoznak oda, ahová egyetlen hadsereg sem merészeli követni őket.

Senki sem ismeri náluk jobban a Taba el Ibarát. Ellenállnak a legádázabb homokviharnak, és meglelik a vizet, bármily mélyen rejtőzik is a homok alatt. A közhiedelem szerint egyetlen ellenfelük akad a senki földjén: a homoki elfek.

Bayadi és Haszra törzs

A két legnagyobb, nomád életmódot folytató dzsad népcsoport. Vándorolnak a sivatagban, néhány hétnél, hónapnál tovább nem maradnak egy helyen. Csak általuk ismert oázisokat keresnek fel az ott termő növényekért, titkos, betemetett kutakból isznak ott, ahol más szomjan halna.

Tevéket tartanak, a húsukat eszik. Olykor felkeresnek egy-egy lakott települést, zsákmányolt, vagy maguk készítette ingóságaitak fegyverre, fémtárgyakra cserélik. Szikárak és szívósak, remek fegyverforgatók.

Mindkét törzs elegendő harci erővel rendelkezik ahhoz, hogy ne jelentsenek számukra veszélyt a sivatagban kóborló kisebb rablóbandák, s mindkettő többé-kevésbé tiszteletben tartja a civilizált települések sérthetlenségét. Leginkább csak egymás harcosaitól kell tartaniuk. Örökös háborúságban állnak ugyanis egymással a titkos kutak, és lakatlan oázisok tulajdonjogáért. Az ellenségeskedést a városokban, oázisokban élő dzsadok nemigen tapasztalják, legfeljebb a karavánok sínylik meg olykor.

Homoki elfek

A területet egykor uraló elfek elkorcsosult, bosszúszomjas utódai. Nemes fajuktól való eltávolodásukat mi sem bizonyítja jobban, mint hogy föld alatt laknak, a sivatag talapzatát adó sziklákba vájt járataikban. Válogatás nélkül gyűlölnék mindenkit, aki beteszi a lábát egykori földjükre, talán még önmagukat is, amiért idáig sülyedtek.

Tökéletesen alkalmazkodtak új környezetükhöz, a sivataghoz. Misztikus képességeikkel uradják a homokot: tölcserre változtathatják a betolakodók lába alatt, vagy heves viharban zúdíthatják rájuk, hogy a szél csendesülésével csak fehérre csiszolt csontjaik árulkodjanak sorsukról.

Beszélik, az utazó lába előtt nőnek ki a homokból, a karaván akár lépésnyi távolságban is elhaladhat mellettük, ha akarják, észrevétlenül maradnak. Mesélik, senki nem mozog náluk gyorsabban a sivatagban, nem süppednek bele a homokba, s lábuk nyomot sem hagy a homok felszínén. Ki tudja, talán csak legenda az egész?

Az Ősi Nép

A mélysivatag határán különös, ősi romokba botolhat az utazó. Háromszög alaprajzú oszlopcsnarokok csonkjai, irdatlan, faragott kövekbe. Ha tábort ver közöttük, éjjel rémálmok gyötrik, gonosz hangok suttognak a fülébe. A Shibarán lehajzó el Qusarma-i fakereskedők olykor bronzbőrű, mélykék szemű embereket látnak a folyó partján, egyesek esküsznek rá, ők emelték egykoron a furcsa épületeket.

Ez volt a Taba el Ibara, kalandozó. Markold meg a kardod, még szorosabban az erszényedet, s lépj át az erioni térkapun al Abadanába. Nyüzsgő tömeg, ricsaj fogad majd, jobbra a bazár, balra a legendás Hanakma fogadó vár. Észak felé, a város határán túl dűnék végtelen sorai hullámanak - bízunk benne, hogy nem nyelnek el örökre, mint előtted annyi hozzád hasonlót. Ha esetleg rábukkansz csontjaikra, mormolj el felettük egy imát Dartonhoz!

Dzsad államalakulatok pénzei:

Az emírségek és sejkések mind önálló pénzverdével rendelkeznek. Állandó gondot jelent az újabb és újabb hamisítók felkutatása és megsemmisítése. Az emírek és sejkék verette Dzsad Rúpia önmagában jó, bár hullámzó megbízhatóságú pénz lenne, ám az állandóan megújuló hamisítási hullámok nem vetnek jó fényt külhoni megítélésére. Sokan rájöttek e sivatagos vidéken is, hogy nincs jobb módja a pénzszerzésnek, mint ha valaki saját maga állítja elő. Így a szigorú büntetések ellenére sem csökken a vállalkozó kedvük száma. A Rúpia megjelenési formája emírségenként más és más, egyes helyeken sokszög, máshol kerek, Abu-Dalek emírségében például egy vastag gyűrű. Ezt sokan láncra fűzve hordják, mondván, sokkalta biztonságosabb, mint az erszény. A gyűrűt körbe futó, kígyót idéző minták, vésetek díszítik. Az érmék uralkodók képmását, kastélyokat, fegyvereket ábrázolhatnak. Régebben a sivatag legszárazabb részein a víznek pénz egyenértéke volt, azaz vízért is lehetett vásárolni. Sok külhoni arra gondolt, a legnagyszerűbb üzlet, ha ide vizet szállítanak nagy, hordókkal ellátott kocsikon. Sajnos, számításuk nem vált be, a karavánok jelentős része odaveszett a sivatagban. Varázslók azonban rájöttek, térkapukkal a szárazság sújtotta városok vízellátása is könnyen megoldható - ám nem ingyen. Ezért a sivatag mélyén lakókkal különös kereskedelmi kapcsolatot létesítettek néhányan. A bajba jutottak kiépített mágikus rendszeren át kérnek és kapnak segítséget, természetesen megfelelő tiszteletdíj ellenében.



Első Fejezet:

Harc

„Végtelen homoktenger; dűnéi, akár az óceán hullámai, mérföldek ezrein át követik egymást keletről nyugatra, délről északra. A táj éppoly szelíd s éppoly veszedelmes, mint sós vizű rokona, a Keleti óceán. Hullámai lassan bár, de követik a viharos keleti szél irányát, gyűrűket vetnek, kisimulnak, felduzzadnak. Dűnéin nem lélekvesztők, hanem karavánok bukdácsolnak, útjuk istenkísértő, akár a tenger vándoraié. A homok vízpermetként záporozik arcukba, s gyakran elnyeli őket, akár az áradat. Biztonságot csak az oázisok szigetein, malomkeréknyi tavak mellett, zöldellő pálmafák alatt lelnek. A legtöbben soha nem hagyják el a sivatagot, nem csábítja őket az erdők hűvöse, a hegyek magasa, mert kietlen, sárga homok a hazájuk. Dzsadoknak nevezik őket.”

- Homoki história; 1/1.1

I. epizód: „...ahogy a homok felissza a kiontott vért...”

A Manifesztációs háború a végéhez közeledik, az amundok vonalait több helyen áttörték már az egyesült hadak. Történetünk színhelye a napfényes **Al Hidema**. E kietlen homoktenger utolsó civilizált bástyája még mindig Amhe-Ramun híveinek a kezén van és a háború hírei sem jutnak el ilyen távolságra. A város így egy érdekes elegyét adhatja a háborús hátországoknak, mint az utolsó védelmi vonal a Mélysivatag előtt.

A várost egy amund testvérpár uralja kegyetlen eszközökkel és a városba érkezett seregek élén. **Nub-Sheps**, Amhe-Ramun itteni főpapja és **Nefer-Hesy-Sheps**, a főpap húga és egyben a testőrség vezetője képezi a város és az itteni amundok legfelsőbb kasztját. Önkényuralmuk diktatúrának is nevezhető, azonban bír bizonyos sajátosságokkal. Az amundok kötelezővé tették a dzsadok számára istenük tiszteletét és az amundok maguk fölött való elismerését, ami a csekély számú helyi papság látványos kivégzése után nem volt különösen nehéz. Emellett a városban bármit eltérnek, ami nem sérti az amundok felsőbbségét, ez pedig a dzsadoknak imponáló. Megalkuvó népség, akik a felettük lévő és őket kihasználó dzsennek halála után még hálát is éreznek a megszállók irányában, az hogy ezért elveiket és isteneiket is fel kell adniuk különös módon könnyebb volt, mint azt először hitték volna.

Amhe-Ramun szolgálai ugyanis a „*Kenyeret és cirkuszt a népnek.*” Elv szerint gondolkodva alapozták meg a városuk irányítását, az izgágák és az Ellenállás elfogott tagjait (ld. később) látványos gladiátor játékokban adják a közönségnek akik dönthetnek arról, hogy a győztesek elnyerhetik e az élet jogát. A dzsad gladiátor játékok rendje szerint a sivatag fenevadjai közül kell minden egyes homokra lépőnek megküzdeni a kiválasztott lényel. Vannak igen különleges és mítikus lények is a kiválasztottak között.

Ez a bánásmód a dzsad többségű város lakóit egyszerre vonzotta és taszította. Taszította attól, hogy a porond veszélyesebb oldaláról nézhessen a napba és vonzotta ahhoz hogy szavazatával maga is a harcosok élete fölött ítélkezessen. Az amundok ezzel a húzásukkal az emberi természet igen alapos ismeretéről vagy szerencsésükről tettek tanúbizonyosságot (valójában csupán a Mélysivatagban elterjedt beavatási rítusokat emelték át az emberek kultúrájába).





A **Kalandozók** a városba szerencsétlenségükre igen kedvezőtlen pozícióban kerülnek. Egy dzsád kereskedő karavánjának „áruiként” ébredhetnek föl egy rozoga kordá rongyokkal bugyolált pányvája alatt. Felszerelésüktől megfosztva, jó eséllyel megkötözve (látható fizikai erő esetén megláncolva) térnek magukhoz.

A karavánt, egy bizonyos **Ali Aganda** nevű kereskedő (valaha volt útonálló majd csempész) vezeti, aki egyetlen leányával és minden ingóságával Al Hidema felé igyekszik. Reméli, hogy ott nem lesznek rá érvényesek az emírségek területén fejére rótt bűnök. Elvégre a biztosabb rossznál jóval biztatóbb a bizonytalan rossz. Ali ennek szellemében kelt át a sivatagon és lelt rá a magatehetetlen kalandozókra és felszerelésükre is.

KM: a játékosok egy homokvihar egyedüli túlélői, hogy azon túl hogyan jutottak az Ibarába az előtörténetük függvénye (vagy ez előző modul folyamánya). Ennek megfelelően leverték és ziláltak ebben a helyzetben. Felszerelésük hiányzó darabjaik (ügyelj a szent szimbólumokra) helyét érdemes a csapatuk naplójában jegyezni, hogy ezzel a magad és a következő mesélő dolgát is megkönnyítsed.

Azon tárgyaik melyek látható értékkel bírnak a dzsád kereskedő vagyonának részét képezik már (varázstárgyak, ékszerek, míves fegyverzet). Kisebb tárgyak, amulettek (könnyítés kedvéért) a kislánynál maradhattak akitől csellel vagy kedveskedéssel vissza lehet szerezni.

Olyan tárgyaik, amelyek látszólag nem értékesek vagy a homokban nehezebben voltak észrevehetőek a homoki elfek kezére jutott (ezek lehetnek családi jelképek vagy személyes tárgyak). Ezeknek a feljegyzése azért is fontos, hogy a tárgyak „ne teleportálódjanak el a térképről” véglegesen és ezeknek a visszaszerzése a különböző KM-eknél növelje az interaktivitást.

A karaván egy napig halad zavartalanul, amennyiben a karakterek nem akadályozzák meg ebben. A kocsikat kísérő harcosok a **Futók** tolvaj klánjának megmaradt tagjai, akik az üldöztetés nyomán csapódtak a kereskedő mellé. **(értékeiket lásd a függelékben)** A szekereket, melyeknek kerekeit kiszélesítették a könnyebb vontathatóság végett, 6-6 marcona alak vigyázza, a bakon egy számszeríjász és egy hajtó ül, a karaván mentén pedig párosan tevelnek a kísérők. A menet elég lassan halad, általában délben és este rendelnek el pihenőt a nap melege és az éjszaka hidege elől. A kislány, aki **Kiara huri-hercegnő** névre hallgat csak, gyakran látogatja meg a kalandozókat szállító kocsit mert kíváncsi az idegen népekre (főleg ha hölgy is van közöttük, édesanyja születésekor halt meg). A karaván minden tagja Doldzsah hitét vallja magáénak, de ha majd váltaniuk kell Amhe-Ramunra, ahogy a híresztelésekből kivették, hát az is belefér.

A második napon a karavánra a **Bayadi** törzs portyázói törnek rá könnyűlovasokkal és íjászokkal. Tervük az értékeket szállító kocsik elrablása, nem törekednek az állóharcra vagy a mészárlásra. Zsákmányukat tervük szerint a közeli városban értékesítik majd, sosem kérdezi senki mi honnan való és kié lehetett korábban. Közel 40 sivatagi nomád csap rá a 60 fős karavánra, azonban vezetőjük (**Keliba**, a Bayad kán unokaöccse) egy sok csatát látott stratégia és ha embereinek felét veszni látja nem igyekszik a másik felét is meghalasztani.

Ha a támadásban a karakterek nem vesznek részt, akkor a támadók elragadják a kislányt is magukkal hurcolják (ez történhet a karakterek szeme előtt is). A csata végeztével (a karakterek részt vétele nélkül) közel 25-30 harcos lesz talpon. Ennyivel Al Aganda nem kísérel meg visszaszerezni a lányát (hiába, dzsad) de felajánl a rabszolgáivá tett kalandozóknak 50-50 aranyat a lányért cserébe (vagy szabadság, de akkor arany nélkül).

Ekkor lekerülhetnek róluk a bilincsek, amennyiben mennek a kislány után. Nem kötelező. A bayadi nyomok frissek így van mód a könnyű követésükre, egy kissé északra fekvő sziklatemplom romjai között érhetik be a rablókat, akik éppen a zsákmányt osztják széjjel. Keliba a kislánnyal és hűséges testőreivel a templom mélyére húzódik. A bejáratnál körülbelül 10 megmaradt haramiát lephetnek meg jó eséllyel, a templomba behatolva az árnyékokban 3 testőr rejtőzött el, akiket Keliba hagyott hátra, nehogy bárki kövesse.

A homokkal hintett csapóajtó alatt feltároló lépcső alján elhagyatott áldozóteremben készül Keliba a dzsenn vérből származó kislány feláldozására **Nesire** istennő számára. (ezt egy önkívületi állapotban teszi, ha faggatják sem hallott soha Nesiréről, antiss-mágia) Két testőre igyekszik feltartóztatni a karaktereket míg uruk befejezi a műveletet és egy szentségtelen kaput nyit a lány véreből Nesire síkjára (ld. azonos nevű Boszorkánymesteri varázslat) ahonnan 3 xenomorf lény érkezik a hívásra és úrnőjüknek tetsző módon kezdenek el öldökölni. **(értékeiket lásd a függelékben)**

A kereskedőhöz visszatérve (amennyiben a lány él, a kapu nem nyílt ki) sokkal barátságosabb lesz és sátrába invitálja a bizonyára megfáradt kalandozókat. Elmondja, hogy körülbelül mi várhat rájuk a városban és felajánlja azt, hogy inkább a szabadságot válasszák mint az 50 aranyat, az ugyanis Al Hidemában ma mindennél értékesebb lehet.

Amennyiben a kislány meghalt, a rom körül már várja őket a kereskedő és harcosai, kevésbé lesz szívélyes és gondolkodás nélkül korbácsoltatja meg az okvetlenkedőket, útjuk hátralevő részét ketrecekben, a játékokra szánt állatok mellett tölthetik (azért elzárva tőlük, csak nem kellemesen).

Bárhogyan is végződjék az epizód, éjszaka már nem tartanak pihenőt és még hajnal előtt elérhetik így Al Hidema városát.



II. epizód: „...dicsőség a harcosoknak, a legyőzötteknek és a holtaknak...”

Al Hidema városa ma egy új arcát mutatja az ide érkezők számára. A szabadpiac korábban meghatározó volt a városban, nagyobb bandák által zsákmányolt értékek cseréltek itt tulajdonosokat. Eddig ez egy kultúrált mederben folyt, kint az utcán sokszor, de mára már külön tolvajcéhek torzsalkodnak utcáról utcára a piacért és a területért. Két nagyobb tolvajbanda, a **Lépők** és az **Ugatók** uralják a város egy-egy nagyobb területét, ezidáig határaik nem találkoztak, az amundok az „Oszd meg és uralkodj.” elv szerint kormányozzák az alvilágot és élvezik az emberi

férgek torzsalkodásait. Mindkét fél egyetlen törvényt tart be szuverenitásának megtartásához: amundot ölni tilos. Ha bármelyikről bebizonyosodna ugyanis, hogy a felsőbbrendű faj tagjai közül akárcsak egyet is véres beháborúik számlájára írhatnak fel a klánt az utolsó tagjáig kiirtják (megvannak hozzá a módszereik).

A kapuhoz érve átkutatják a kapunál strázsáló örök (dzsadok) a karavánt és mindent gondosan felmérnek. Ha mágikus vagy nagy értékű tárgyra lelnek akkor egy, a kapunál vigyázó amund előljárót hívnak oda. Ő megérzi a mágikus kisugárzású tárgyakat és olyanokkal melyek figyelmét felkelthetik urának magához veszi. Ezenközben a kalandozókat leparancsolják a kocsikról. Bármilyen kapcsolatuk is van agandával meg kell tartaniuk a rendet és megkötözve érnek a kapuhoz.

A karaktereket egy rabszolgaszállásra zárják három másik sorstársukkal, egy pyar férfival (**Sheramar**, Adron papja), egy az Uगतók közül való dzsad zsebessel (**'tirk**, mindenki csak így hívja) és egy hallgató, elf vérből való szőke hölgygel (**Urolo Hermene**, de nincsen mód a nevének megtudására, mert nem szólal meg, kiégett és kihalt lelkű nő, elf-szerűen szép).

Itt lesz egy kis idejük míg a státuszukat Aganda meg hányja-veti. Aki nem szabad, az ezután a procedúra után a gladiátorok barakkjaiba kerül, ami még az átmeneti szállásnál is alig valamivel kellemesebb. A szabadok Agandával tarthatnak, illetve szabadon járhatnak a városban (a Lépők azonban ettől kezdve figyelni kezdik őket) és félreérthető helyzetbe igyekeznek keverni a csapatot, úgy hiszik ugyanis, hogy 'tirkhez hasonlóan a konkurens klán fizetett kalandorai, s mint ilyenek különösen veszélyesnek számíthatnak.

A rabszolgaszálláson megtudhatnak a városról többet is, mint Agandától korábban:

- az amundokat egy „szent és nemes” testvérpár vezeti: Nub-Sheps és Nefer-Hesy-Sheps (*info: 'tirk; Sheramar*)
- a városban két konkurens klán gyürközik a hatalomért, ezek egyike (Lépők) akik Dzsah hitén maradtak titkon (*info: 'tirk*)
- az amundok egyre gyakrabban dülják fel a keleti városrész házait, egyesek szerint az Ellenállás titkos rejtekhelyét keresik (*info: Sheramar*)
- az amundok egy ősi kegytárgyat kereshetnek a városban, ezért ilyen sok az amund ör (info: 'tirk)
- a városban sokan vannak a **Sivatag Rózsái** néven ismert ellenállók oldalán, de nem sokan vállalják ezt nyíltan (*info: 'tirk*)
- Adron átka hamarosan lesújt az amundokra kegyetlen tetteikért (*info: Sheramar*)

Ezeknek a pletykáknak és információmorzsáknak a nagy részét sok városi helyen is be lehet gyűjteni, ezek módjaira később nem térünk ki részletesen. Mielőtt a karakterek ügyében dönthetnének amund örök lépnek be (*ennél a résznél érdemes érzékeltetni a leírásukkal a külsejüket ha még nem láttak amundot közelebbről*) és az elf nőt kirángatják a kapu elé. Három amund veszi körül és nyelvükön gyaláznai kezdik, majd rituális módon végigkarcolják a karjait és a hátát, a nő nem mutatja fájdalom jelét. Az amundok egyetlen kiáltással megerősített csapással fejezik le és otthagynak a testet a palota felé indulnak. ('tirk: „Akár mi is lehattunk volna.” ; Sheramar: „Akár ti is lehattetek volna.”)

Ha rabszolgákként kerülnek a városba, akkor megkezdődik a véres bizonyítások játéka a városi gladiatóriumban. Ez egy fedetlen aréna, melyet a helyiek **Bumar-Melem** néven ismernek (jelentése: a fogak között kipréselt utolsó lélegzet sziklák között csendesülő hangjának színtere). Itt jótányival több tiszteletet kapnak és külön cellájuk lesz, priccse és asztallal és naponta két étkezéssel. Az örök dzsadok, a Bumar-Melem külön őrségéhez tartozó elit katonák. Ettől a résztől senki ne várjon irodalmi mélységeket vagy költői túlzásokat: valóban élet halál harcra van szó

minden tekintetben: a fegyvertelen kalandozókat beterelek a homokra és különböző állatok közül engednek rájuk. A következő táblázatból kidobhatod, hogy milyen lényekkel kelljen megküzdeniük, de akár te is eldöntheted.

A K10-es dobás eredménye:

1-2: majomhiána (minimum: 4)

3-4: Byzon (minimum 3)

5-6: Coronelle /homoki rája/ (maximum 6)

7-8: quakka falka (minimum 10)

9-10: Manase / Themes szent állata, ezeken a játékokon maga a város ura is megjelenik/



A küzdelem végén megnyílik egy, a városra nyíló kapu és a tömeg dönt a talpon maradt sorsa felől. Ha elég látványosan harcolt (sokáig húzta a harcot, látványos, de nem halálos sebeket ejtett) akkor a tömeg életre szánja és távozhat a kapun. Akit nem, azokat tüzes nyilakkal tüzelik meg (a látvány kedvéért) és kihúzzák a porondról (mielőtt harcba kerülnek láthatnak egy szenes hullát kihúzni az arénából és hallhatják a tömeg ovációját).

A cellák egyikébe került a Adron papja, ha mint egyetlen pyarral jó kapcsolatba kerülnek (vízadagjukat megosztják vele, biztosítják a pantheon iránt való hűségükről) akkor megkéri őket, hogy

jussanak el az Ellenálláshoz és vigyék el hírének, hogy hamarosan meghal (ha nyer is, az Ellenállás tagjait nem engedik ki a kapun). A sivatag rózsáinak búvóhelye a Zöld Holdak szerája (dzsád mesék életre kelésének helye) a város nyugati részén. Ott keressék Zulfikart, mint egy megcsalt férj küldöncei, ez ki fogja ugrasztani a nyulat a bokorból.

Akárhogy is alakul a küzdelem, az amundok figyeltetni fogják őket mert beszélhetek Sheramarral, ezt a hozzájuk hű Uगतókkal teszik. Így ekkorra mindkét tolvajklán tagjai közül figyelik a kalandozókat és ez lehetőség lehet arra, hogy az árnyakban egymásra akadó tolvajok még egymást is irtsák, hogy ez hogyan és milyen módon csapódik le a karaktereknél (néha egy-egy holttest marad arra amerre jártak, állandóan jelző hatodik érzék) az a mesélőn múlik.

Ha szabadon érkeznek Al Hidemába, akkor valószínűleg egy fogadót vagy ivót keresnek majd mindenek előtt (miután a dzsádnál maradt tárgyaikat visszavették, /KM: jegyezd mit vettek el az amundok/ és elfogadták a békéje gyanánt felajánlott csésze kávé). Több is a rendelkezésükre állhat a beszámoló és az utcán kérdezett személyek alapján: a *Három Rablóhoz* címzett víg hely nem a nyugodt éjszaka záloga, a *Késő estében ringó csónakok felverte vizek némaságában merengő természet* egy kissé elmélyültebb, művészeltek számára nyitott hely ahol lehetőség van a nyugodtabb gondolkodásra és a *Zöld Holdak Szerája*, közvetlen a városfal mellett.

A *Három Rablóban* van mód a felgyülemlett feszültségek csillapítására, ahol az Uगतó klán van többségben. Ők mindennel együtt az amund mentalitást is abszorbálták olyannyira, hogy a heves természetüket ilyen kései mulató helyeken vezetik le egymáson kavargó vegyes forgatagot eredményezve. Ha itt pihennek meg, akkor az őket követő Lépők egyértelműen tudják majd, hogy

„kikkel” állnak szemben. A Három Rabló vendége jelenleg a lábadozó ’tirk is, akit a klánja váltott ki (túl fontos volt a küldetése, ami után elfogták) és most itt pihen ki a fáradalmakat. A kalandozókat meglátva igen nagy örömmel fogadja és addig itatja örömeiben „rég nem látott fehérekéjú barátait”, hogy azzal jó eséllyel az este is elmegy.

*Késő estében ringó csónakok felverte vizek némaságában merengő természet egy pihenő a lélek és a szellem számára, a Lépők klánjának birtokán. A berendezés ízléses, nyugodtabb színek dominálnak és azonos fajba tartozó játékos felismerheti a dzsenn motívumokat a fogadó elrendezésében és a selymek egységes színek kompozíciójában. Ha ide térnek be akkor az Uगतók fogják komolyabban venni ezentúl a játékosokat, az azonban bizonyos hogy a ház ura, **Elexis úrnő** hamarosan tudomást szerez ittlétükről és magához hívhatja őket. A tisztavérű dzsenn nemes hölgy az utolsó a fajtájából a város falai között. Elmondja, hogy egy személyes jóbarátját szeretné épen, egészségesen szabadon látni (Sheramart) és arra kívánja felbérelni a játékosokat, hogy szabadítsák ki a Bumar-Melemből. Ezért hajlandó elmenni fejenként 100 aranypengéig vagy azonos értékű dzsenn rúpiáig. Ha elfogadják a feladatot, akkor még figyelmezteti őket, hogy érdemes lenne megszabadulni a „rajtuk lévő szemektől”. Ez egy lehetőség lehet az őket figyelő Uगतókat levágni a szűk sikátorokban és tetőkön folyó küzdelemben.*

A *Zöld Holdak Szerája* talán még a legnyugatibb ízlések szerint berendezett vendégváró a városban. Ebben persze az is közrejátszik hogy tulajdonosai, a Sivatag Rózsái világljáró kalandorok révén több ilyen alkalmatosságot láttak már ynevi kóborlásaik során. Maga az épület régebbi, fa burkolatú és kijebb van a járőrök vonalán, nem is a legjobb környéken. Ez azonban az ellenállás létrehozásához jobban is jött, csupán a pap elvesztését viselik nehezen. Ha a karakterek Adron szolgájától hallottak a helyről és az alapján jöttek ide a „bokorból való kiugrasztással” akkor az könnyen sikerülhet. Az „alkalmazottak” egykedvű depressziója alatt ugyanis tehetetlen düh és harag lapul, ami bármi felé irányulhat manapság, de különösen az amundok ellen.

Ez annyit tesz, hogy a kalandozóknak nem lesz egy rövid kör, amíg kimagyarazzák magukat a szorult helyzetükből. Mindenkinek jobb, ha nem torkollik vérontásba találkozás, a Sivatag Rózsái Ynev szerte híres és keresett kalandozó csapat, összeszokottak. Kevés esetben nem a kalandozók veszítenék a harcot.

Ha sikerül tisztázni a helyzetet akkor a Sivatag Rózsái beavatják a kalandozókat a rendszer megdöntése ellen irányuló tervükbe, mivel emberhiányba kerültek. Elmondják, hogy a legfontosabb, mellyel az Ellenálláshoz való hűségüket bizonyíthatják a pap kiszabadítása lehet. Nem tudni mikor kerül porondra, de mindenképpen szerencsésebb lenne még a következő hajnal előtt szabadon tudni (mindig a hajnali kivégzések a fontosabbak).

KM: a Sivatag Rózsái egy kalandozó csapat, közelebb hozhatod a karakterek számára a személyüket, ha egyenként szembeállítod őket egymással a játékosok megfelelő archetípusával (harcost a harcossal, bárdot a bárdal, varázslót varázslóval...) és úgy adsz róluk leírást közvetlenül annak, aki abban a „fegyvernembe” tartozik.

Ettől a ponttól a történet maga egy „kissé” szerteágazik, a kalandozók és maga a kalandmester is könnyen belezavarodhat a tolvajklánok és a szembenálló felek között feszülő pókhálószerű kapcsolatokba. A továbbiakban csupán a városban történő nagyobb eseményekről írunk, amik a karakterek közbeavatkozás nélkül mennek majd végbe az elkövetkezendő három napban az „Apokalipszisig”.

Nyilvánvaló, hogy a karakterek számára hamar tudatosul, hogy helyzetük megtartása és jobbítása érdekében szembe kell szállniuk a rendszerrel, mely a jelen helyzetben amund arcúak és egy földre száll Isten hatalma támogatja őket. Kalandozót próbáló feladat...

A **támadás a Bumar-Melem ellen** veszélyes, de nem kivitelezhetetlen támadás a játékosok számára (remélhetőleg korábban kiváltották a felszerelésük nagy részét Agandától). A Kolosszeum szerű épület környékén ugyan sok amund őrző mozog, de elkerülésük nem kíván meg túl nagy művészetet. A falakon járőröző katonák rövid íjakkal és handszárral vannak felfegyverezve, a tisztek láncinget hordanak este vagy bőrpáncélt, mint a közkatonák (időtől függ). A rabok szállásáig legalább fél tucat örön keresztül vezethet az útjuk, a záruk elég trükkösek, valóban a rabok benntartására lettek megkonstruálva (*Zárnyitás próbákra – 20 %*). Sheramar igen legyengült állapotban van, de ha előtte találkoztak a Kolosszeum parancsnokával (egy kiélt, félszemű exgladiátor) akkor annak a személyes tárgyai között megtalálhatták szent szimbólumát amivel az Adron pap már jóval hatásosabb társuk lehet a kijutásban. A bent lévő rabok száma közel 70, igen nagy káoszt lehet keverni azzal, hogyha mindet kiengedik, bár akkor több ór is előkerülhet annyi idő alatt, a parancsnok pedig az amundokat is odariaszthatja.



Ha sikerül a kijutás, akkor a pap egy alternatív útvonalat javasolva a csatornába tereli a csapatot, hogy így közelítsék meg a *Zöld Holdak Szeráját*. A föld alatt egy már alig használt járatok szövvényes útján vezeti őket, nem találkoznak ellenséggel, néha egy feljáró alatt hallhatják a kolosszeum őreinek halálán kialakult káosz hangjait, de a falhoz érve már azt sem nagyon. Jó eséllyel a felszínen nem tudtak volna, ilyen biztosan megmenekülni.

Az incidens után az amundok az **Ugatók** oldalára állva a klánháborúban **elkezdik felszámolni a Lépőket**. Ekkor az agyagházak között kirobbanó harcban a harc Elexis úrnő haláláig vagy az uralkodóéig tart. Az úrnő segítséget kér a Sivatag Rózsáitól, akik szavazásra bocsátják maguk között, a kalandozókat is bevonva teljes jogú tagként. Ennek alapján vagy kiadják a dzsennt az amundoknak vagy megkísérelnek egy orgyilkos támadást a palota ellen, ezzel vetve véget a rémuralomnak. A döntés ezúttal a Kalandozók kezében van, de a Sivatag Rózsái is megosztottak (elvégre dzsadok), az ő döntéseiket, mint Km kell meghoznod a kialakult helyzet függvényében. Mégis igen valószínű hogy a remélhetőleg 5+ főt számláló kompánia a Palota és az uralkodó testvérpár ellen vonul a csatornákon keresztül...

A Palota ostroma azonban egy irányból sem tűnik könnyű vállalkozásnak. Míg a felszínen az amund harcosok és harcos-papok fürkészik az egész palotát, addig a föld alatti járatokban patkánybárók és az Ugatók közül néhány kereső csapat járőrözik biztosítva ezt az útvonalat is. Szükségszerű lehet szétválni, akár vegyesen is hogy kibillentjük a kalandozókat a megszokott közegből. **(KM: ez egy igen nehéz feladat, ami nagy terheket róhat rád, ezért jól fontold meg az alkalmazását)**

III. epizód: „...mikor a falak leomlanak és tűzbe borulnak a hitetlenek...”

A Palota megtámadása (látszólag) egy borzalmasan harcorientált jelenet lehetne, de mégsem annak van szánva. Fokozatosan, a helyszín leírásokkal kell érzékeltetni a csatornából a „szentek-szentjébe” való behatolást, kiemelve a szennyes kövektől az aranyozott oszlopfőig húzódó változásokat. Útjukat is ilyen arányban, előbb Ibloghok (telepített pincerétek) majd dzsad palotaőrök, amund harcosok, majd amund harcos-papok nehezítik majd amíg eljutnak Nub-Sheps fürdőjéig. Néhyán jellegzetes terem leírását adjuk csak meg a palotából, ezeket az általad megálmodott módon fűzheted egy láncolatra, de ki is hagyatsz belőlük.



A **csatorna és a börtönök** találkozásánál lévő rácson átsejlő fényekben alig látni valamit, a ragacsos falban lévő mélyedésekben bogarak tanyáznak és gombás falak levegője folytatja a torkukat. A vadrácsos járat felett már maga a rabok szállásai vannak, keresni kell egy „gyenge láncszemet” ahol fel tudnak jutni az örökig és onnan valamerre tovább.

A **kertben** vadászó Manase az arénák ünnepelt fenavada, nem alszik és a legkisebb zajra is figyel. Ha idegen, nem amund szagot érez azt rögtön megtámadja és végez vele. Egy vadászó nagymacsak hazai terepen, a sokszor őserdőszerű kertben halálos ellenfél lehet a vadonba merészkedők számára.

Az **áfiumterem** kihalt, nem látni benne azt a túlfűtött érzékekkel teli világot ami itt valaha volt, csupán különös illatok és jellegzetes elrendezése emlékeztethet kacajoktól hangos estékre és bortól

édes csókok ízére. Mámorító, asztrálishan érzékeny személyek és az antiss sík ismerői is felfedezhetnek benne egy különös vibrálást mely az érzékeket is megzavarja (egy permanens álomkapu az antiss síkjára lebeg a mennyezett felett és hamis álmokat ad).

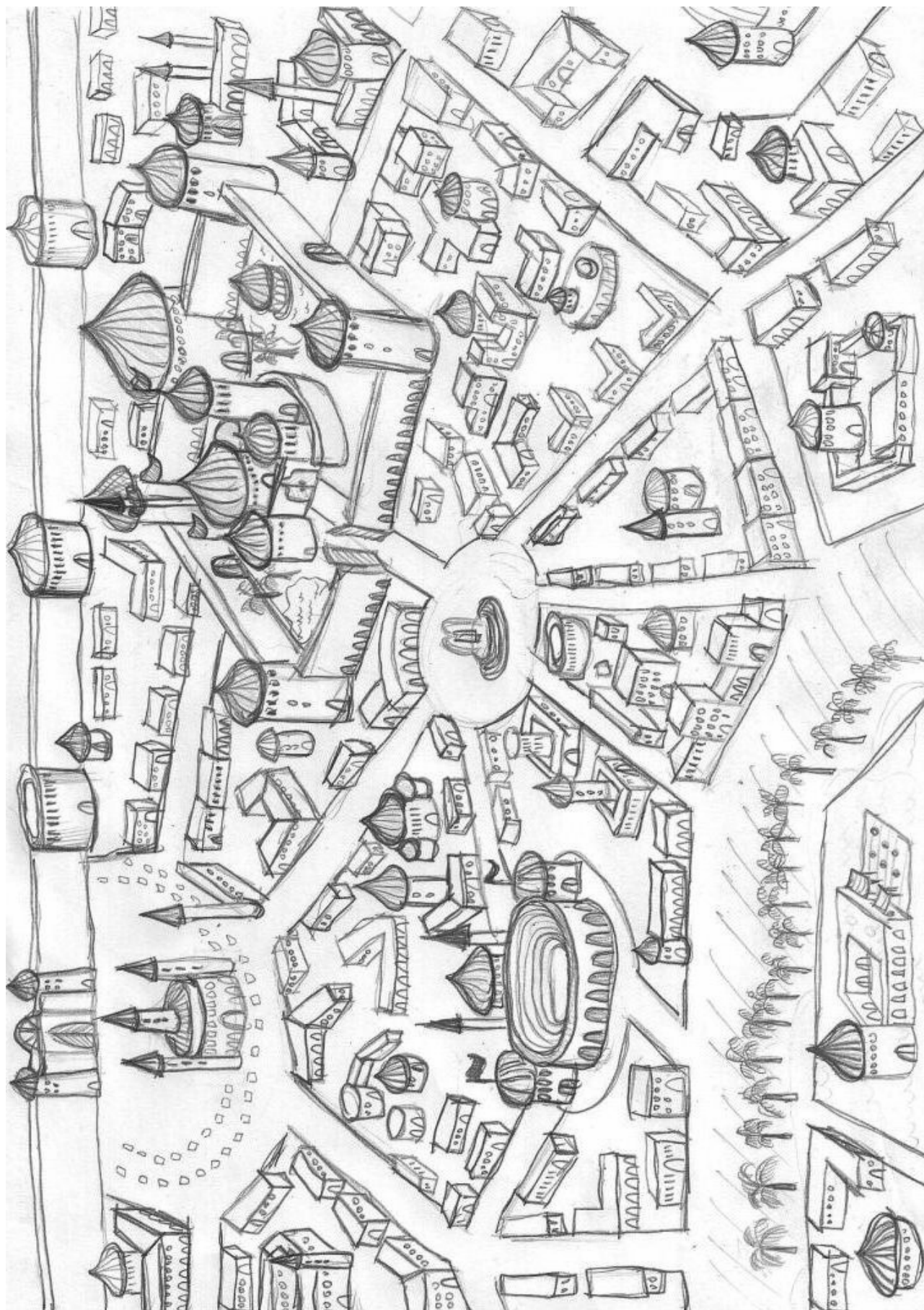
Az **oszlopcsarnok** az aranyos, égbe nyúló tartókkal, vörös márványból kirakott padlóval az uralkodás építészeti szimbóluma lehetne, nem látszik rajta a kiöntött bor és a kiontott vér sem. Az elit testőrség megmaradt része itt veheti fel a harcot a kalandozókkal, a Kolosszeum parancsnoka is itt lehet, hogy „megadja a tartozását”. Hazai terepen vannak, ritkán téveszthetnek lépést. Összehangoltan támadnak aranyos általvetőikben.

A „**szentek-szentje**” egy csarnok, melynek közepén egy Amhe-Ramunról formált szobor, egy tökéletes amund testű férfi képmása áll. A szobor minden nem amund vérű ellen Félelem aurával rendelkezik (hatása mindenképpen érvényesül). Itt találkozhatnak az amund uralkodóval elsőként. Nub-Sheps egy vérrrel telt medencéből kiemelkedve, a falról lekasztva egy recés pengéjű kardot száll velük harcba, mágikus korbácsa erejével. Amund szent szövegeket kiabál és idéz, de nem érthetik meg pontosan miket. A Félelem hatása alá került kalandozók közül előbb a Sivatag Rózsáival végez majd a Kalandozókhöz lép (persze van mód legyőzni, de érzékeltetni érdemes felsőbbrendűségét).

A terembe belépő Krad Lovag és kísérete azonban hamar pontot tesz a színjáték végére és a szoborra ügyet sem vetve gyűri le az amundok urát (**Izidor de Sedierta** belépője). Ekkorra ugyanis a Kalandozós Serege elérte a várost, védői felprédálták, minden ellenállóval végeztek. A hosszú meneteléstől szomjas katonák farkasokként tépték szét az amundokat és a palotáig meg sem álltak. Vezetőjük, a halhatatlan lovag, felajánlja a túlélő kalandozóknak az életet, majd megfosztja az isteni képmást fejétől egy kardcsapással, megszüntetve ezzel annak hatását. A kalandozókat a felcserehez kísérik, a holtakat máglyán adják vissza isteneiknek. /manase nyilakkal megtűzdelve fekszik a lángok mellett, néha bor fröccsen rá/

Al Hidema felszabadult, a Sivatag Rózsái életük feláldozásával szabadíthatták fel népük egy eltévelyedett részét, a Kalandozókat Izidor kihallgatásra kérteti a vezéri sátorba.

A háborúnak korán sincsen még vége...



Második fejezet:

SZENVEDÉS

I. epizód: „...mert akik az idők homokjának titkát kutatják, azok örökre egygé válnak vele...”

A megszállás másnapján, miután a karakterek kipihenték magukat de Sedierta tábornok a sátrába hivatja a különös idegeneket. Részletes beszámolót kér arról, hogy miként kerültek ide, jóval az Egyesült hadak frontja elé. Remélhetőleg kimerítő válaszokat adnak Krad lovagjának, aki igen komolyan veszi az „igaz szó” princípiumát. Ha bebizonyosodik, hogy valóban az amund uralom megtörésén munkálkodtak a legendává magasztosuló Sivtag Rózsái oldalán akkor más szemmel tekinti majd a karaktereket.

Ennek első jeleként felajánlja, hogy csatlakozzanak légiójához egy veszélyes küldetésben (ez inkább formális felkérés, valójában elvárja ezt). Ismeretei szerint a városban tartózkodott egy Nefer-Hesy-Sheps néven ismert amund eretnek (a volt uralkodó testvére). Feladata a Légiónak, hogy ezt az „istentelen boszorkányt” a szent Inkvizíció elé juttassa (ez jól hangzik, de az általa elismert inkvizíció központja északon van). Amikor ennek okairól kérdezik a játékosok akkor elmondja, hogy valószínűsíthetően ez a nő a Nesire néven ismert amund istennő utolsó papnője és a terve az, hogy hasonlóan Amhe-Ramunhoz megsegíthesse az amundokat földre szállt istene erejével. Az iratok tartalma szerint (melyeket ekkor az asztalra vet) képes lehet a záruk és pecsétek feltörésére, melyek istennőjét rabláncra tartják.

A Légio gyorsan halad, de nem tudni a pontos helyét ennek az elsüllyedt városnak, csupán nomád legendák emlékeznek meg egy romváros fedte titkos oázisról a Mélyshivtag peremén túl. Ekkor jelenik meg egy nomád harcos, a Haszra törzsből, aki felajánlja, hogy elvezeti őket népe öregjeihez akik tudhatják a legendás oázis nevét.

A tábornok belátja, hogy ez egy igen kétséges kimenetelű vállalkozás és hogy a Szövetség erői bár már minden fronton győzedelmeskedni látszanak egy újabb Avatár érkezése megfordíthatja a háború menetét, melyet mint az emberiség tagja és Erigow Krad Lovagrendjének tábornoka nem engedhet meg. Arra kéri a kalandozókat, hogy mivel már bizonyították rátermettségüket az amundokkal szemben kutassák fel ezt a titkos oázisvárost és állítsák meg a szertartást.

KM: jó lenne ha elfogadnák, azért is mert akkor egy időben haladhatna az összes csapat. Persze lesznek olyan esetek, mikor a Kalandozók a fene fenéért sem kívánnak Kalandozóként viselkedni. Ilyenkor állj a sarkadra és használd fel Isidor de Sedierta minden eszközét a meggyőzésre. Sokat tapasztalt, de kiégett ember, aki csupán karizmájával tartja együtt a sereget és mindenki fanatikus módon tiszteli ezért.

Ha mindezek ellenére sem kívánnak részt venni a „világmegváltásban” nem kötelező jellegű. Ennek az epizódnak a végén ugyanis mindenképpen a LIVE részbe kerülnek és valójában független attól, hogy meddig jutnak el fizikálisan.

A városban maradotaknak meséld le egy kétszeresen megszállt város viszontagságait, az újjáépítés pillanatait és mindazon dolgokat, amik együtt járhatnak a háború következményeivel. Maradék amund csapatok küzdelmei, a tolvaj klánok újra fellobbanó ellenségeskedései jó alapot szolgáltathatnak a további meséléshez.

Amennyiben elfogadják ezt, fél napjuk van felkészülni az indulásra (itt van lehetőségük az amundok által elvett tárgyaik visszarekvirálására). A nomád kísérőjükkel tevékenen indulhatnak a Haszra törzs szálláshelyére. A várost elhagyva azonban a megmaradt Lépők egy csapata üt rajta a kalandorokon, félve attól (jogosan) hogy zsákmányukkal nem hagynák őket messzire jutni. Ez csupán egy kellemes csuklógyakorlat az Ibarai hőség legforróbb idején (6-8 burnuszos gazember).

A fiatal nomád harcos **Akel** néven mutatkozik be nekik és elmondja, hogy törzse a háború előtt még rablásból élt, de a portyázás sokkal jobban megéri nekik (közvetlen legény, nem érez lelkifurdalást a törzse múltja miatt). Elmondja, hogy a Bayadi törzs, a legősibb ellenségük, nemrégén vérbosszút hirdetett a külországiak ellen (állítólag valaki megölte a kán legkedvesebb

unokaöccsét). Ez azért lehet veszedelmes, mert a Bayadik nemzetsége, mint a Haszra is, számos, de nem egységes. Egy ilyen eseményt azonban egy körmönfont vezető kihasználhat arra, hogy egyesítse a törzseket egy szent háborúra. Ha ilyen dolgokról kérdezzük készségesen válaszol nép történelméről (valaha közös törzs voltak a Bayadi és Haszra, azonban mikor vezetőjüknek ikergyermekai születtek a torzsalkodás fellángolt a törzs nagycsaládjai között és szakadás lett a vége, sokan meghaltak akkor).

Akel jól ismeri a sivatagot, így „csak” két nap lesz az út törzse sátorvárosáig. Ezt a két napot mint Km kell megtöltened eseményekkel (nem feltétlenül harccal), de egy érzékletes leírással ki is hagyhatod. Az első nap végén távoli tűzre lehetnek figyelmesek, amire Akela kéri őket, hogy oltsák el a tábor tüzet. Fayuma harcosok lehetnek a másik tűznél, senki más nem merészel ilyen messzire haladni az emírségektől vagy Bayadik. Egyik sem lenne szerencsés egy kis létszámú, megfáradt csapatnak (a tűznél két sötét kámzsás alak, egy lantos és egy harcos ülnek, de ez csak igen közelről állapítható meg /Jerich és Nu’ golie/).



II. epizód: „...testvér ellen harcol és egymás gyermekeinek vérént ontják? Ez a háború...”

A Haszra táborát elérve a kalandozók egy barátságos, sajátos törvények szerint élő közösséget ismerhetnek meg. A nomádok a sáortáborral együtt utazva élnek egyik kúttól a másikig, sohasem maradnak annyi ideig, hogy a kutak elapadjanak, így állandó vándorlásra vannak kárthatva. Több generáció óta járnak már az útjaikat, így nem nehézség nekik ez az életmód, alkalmazkodtak hozzá.

A táboron átvágva az ember nehezen dönti el, hogy össze vagy kipakolnak az emberek olyan nagy a nyüzsgés. Népes lovascsapatok portyáznak a tábor körül, Akel a legnagyobb sátorhoz vezeti a kalandozókat.

Ahdel al Fazra, éltes korú, de jó vezetője a népének. Fiai harcosok, lányaival a törzs szövetségeit erősítette eddig is. Népe szereti, ellenségei tisztelik, szövetségesei félik, olykor hirtelenharagú ember. A kalandozók érkezésekor a törzs elöljáróival tanácskozik éppen a vezéri sátorban, így nem beszélhetnek vele azonnal. Közel másfél órát kell rá várniuk, addig Akellal várhatnak a sátor előtt és nézhetik a nomád vízfordó asszonyok kígyózó sorait (kellemes látvány).

Végül beléphetnek a vezírhez, aki helyet és teával kínálja őket (zsákmányolt teái vannak, igen finom és ínycsevek is vannak közöttük). Akela hátrébb várakozik míg a kalandozók előadják jöttük okát. Ahdel figyelmesen végighallgatja őket, majd nevetni kezd. Elmondja, hogy az oázis csak egy mese, abból az időből mikor a törzsek még egységesek voltak. Az ő legendáikban e helynek a neve **Tzehn’kala vagyis az Igazgyöngy Erődje**. Gyermekkorában sokat ábrándozott arról, hogy megtalálja egyszer, de a bárdok meséi nem mind bizonyultak valóságnak és az Igazgyöngy Erődje

mára csupán a költők ihletésének egy allegóriája lett a dzsádok között. Igazán sajnálja, hogy hiába tettek meg egy ekkora utat.

Arra kéri őket pihenjenek meg náluk és csak holnap induljanak vissza a Légióhoz, estére nagyon szívesen venné ha a vacsoránál is részt vennének. Ez egy nyugodtabb jelenetsor lehet, mód arra hogy bemutassák a nomádok szertartásosságát, a dzsád mentalitás sokszínűségét és a sivatagi gasztronómia megdöbbentő gazdagságát (ritka éték Ibarán kívül a *'skorpiós oszlop'*). Közelebbről is megismerkedhetnek a Haszra törzs leányaival, harcosaival egy vacsora idejéig, cserekereskedhetnek és pihenhetnek a visszaút előtt.

Másnap azonban mikor felébrednek a tábor minden férfitagját lovon látják majd és megérthetik, hogy a vigasság a közeledő harcnak szólt. A vezér arra kéri a kalandozókat, hogy kísérjék el a nőket és gyerekeket szállító menetet Al Hidemába, ők pedig megütköznek az egyesült Bayadi seregekkel keletebbre. Itt a karakterek választhatnak melyik irányba indulnak, a sereggel vagy a városba.

Ha a karavánnal tartanak: Al Hidema és a tábor között borzalmas homokvihar képződött (nem természetes) és nehezen vághatják magukat keresztül rajta, nem minden szekér fog megérkezni Al Hidemába...

Ha a nomád sereggel tartanak: a Bayadi túlerő ijesztő, ezért sem kérte volna a törzsfő, hogy csatlakozzanak hozzájuk. Egyedüli reménységük, hogyha fel tudják addig tartani a sivatagi rablókat míg a karaván elég messzire ér a csatatértől. Lovakat is kaphatnak a kalandozók és fegyvert is a nomádok készleteiből, de így is keserves küzdelemre kell felkészülniük. A felcsapó homokban nem egy háts ugrik meg és nem egy lovas gázolnak halálra az egymásnak rohanó seregek. A csata azzal indul, hogy Ahdel fárasztani próbálja az ellenfél seregteteit és mögéjük kerülni a Mélysivatag felé, hogy az üldözés minél hosszabb ideig tarthasson. A homokban megbúvó íjászok azonban megtizedelik a könnyűlovas Haszra sereget és szomorúan rövid idő alatt végeznek velük (alig pár óras küzdelemben). Egy El Dzsaha szakítja meg a prédáló seregek harcát és választja szét a túlélőket egymástól, a kalandozók felé tart így igen nehéz lesz kitérni előle. A játékosokat egymáshoz csapkodja a vihar vagy a süvöltő homoknak, különös képeket látnak a vihar szeméhez közeledve majd eszméletüket veszítik.



III. epizód: „...koroknak vége és eljövetele is az utánuk maradt romokból olvashatóak ki...”

Az ébredés korántsem kellemes, különöse mivel a homoki elfek egy rejtett táborhelyén eszmélnek föl. Ezek a valaha nemes lények mentették meg őket a homokvihartól és a Bayadi törzstől a karaktereket és két különös idegent, egy amundot és egy kráni bárdot. Most mindannyian egy hatalmas verem fölött, melynek aljáig nem ér le a fény. Fegyveres elfek állják körül a

meélyedést mely egy **awerigorg** (helyhez kötött korcssárkány) lakhelye. Ebből a pozícióból kívánnak a „helyiek” beszélgetni a viharból megmenekítettekkel.

Vezérik maga a Vér Nélkül Való Küldöttje, a homoki elfek kalahorájának (Tyssa L'imenei) avatárja. (ő egy vízzel telt bőriszákra hasonlít, embertelen látvány ahogyan szolgálai becipelik. Nem az a türelmes típus, tudja hogy a sárkány hamarosan felébred ezért igyekszik a tárgyra térni. Úgy tudja, hogy az Igazgyöngy Erődjét keresik, ő is az amund szörnyszülöttet akarja holtan. A sivatag nem visel el még egy korcsistent a hátán így azt akarja, hogy fajra, nemre függetlenül végezzenek a borzalommal. Aki nemleges választ ad, annak köteleit megoldják és a mélybe zuhan.

KM: érdemes ezt a jelenetet húzni, kiemelni a groteszk pillanatot „mélységeit”. Hogy ami valakinek mese és legenda másnak élet-halál kérdéssé váló valóság lehet, pedig ugyanannyit tud a helyről mint de Sedierta, Ahdel vagy a fiatal Akel. Tudatosítsd bennük, hogy az emberi túréshatár és értelem széle fölött kalimpálnak lassan, tegnap hősök ma kötözött sonkák, gyalogok egy mesebeli sakktáblán és egy ködszerű ellenfelet üldöznek csak. Kimerültség, fülledt levegő, csak a feszültség tartja ébren az elgyengült tagokat és a zsibbadtságból áradó fájdalom.

Akik elfogadták az újabb feladatot a homoki elfektől hozzájuthatnak a tőlük elragadott eszközök utolsó darabjaihoz és egy sziklás teraszra kísérik őket. A távolban fodrozódó hóhullámok felé intve a Küldött elmondja, hogy a Fayumák szent helyén találhatják meg a választ és **Azec Sistrát**, a Valaha Voltak és Egykoron Létezők Városát.

Elmondják, hogy Amhe-Ramun nővére valójában nem isten, de ereje nem kisebb az egekben lakóknál egy halandó számára. Elmondja, hogy az amundok milyen véres testvérháborúkat vívtak míg Azec Sistrát elzárták a napvilágtól és milyen nagy áldozatot hoztak az élet védelmének érdekében. A Vér Nélkül Való Emlékezte őrzi az utolsó harcok képeit vérről és gyűlöletről, tudja hogy a homok alatt jóval nagyobb titok lapul mint azt az erigowiak sejtenék, de reméli a karakterek képesek lesznek szembeszállni vele. Óva inti őket, hogy ne konfrontálódjanak a Fayumikkal ha nem szükséges, kegyetlen harcosok hírében állnak. Ezután egy homokviharral a romok közelébe repítik őket.

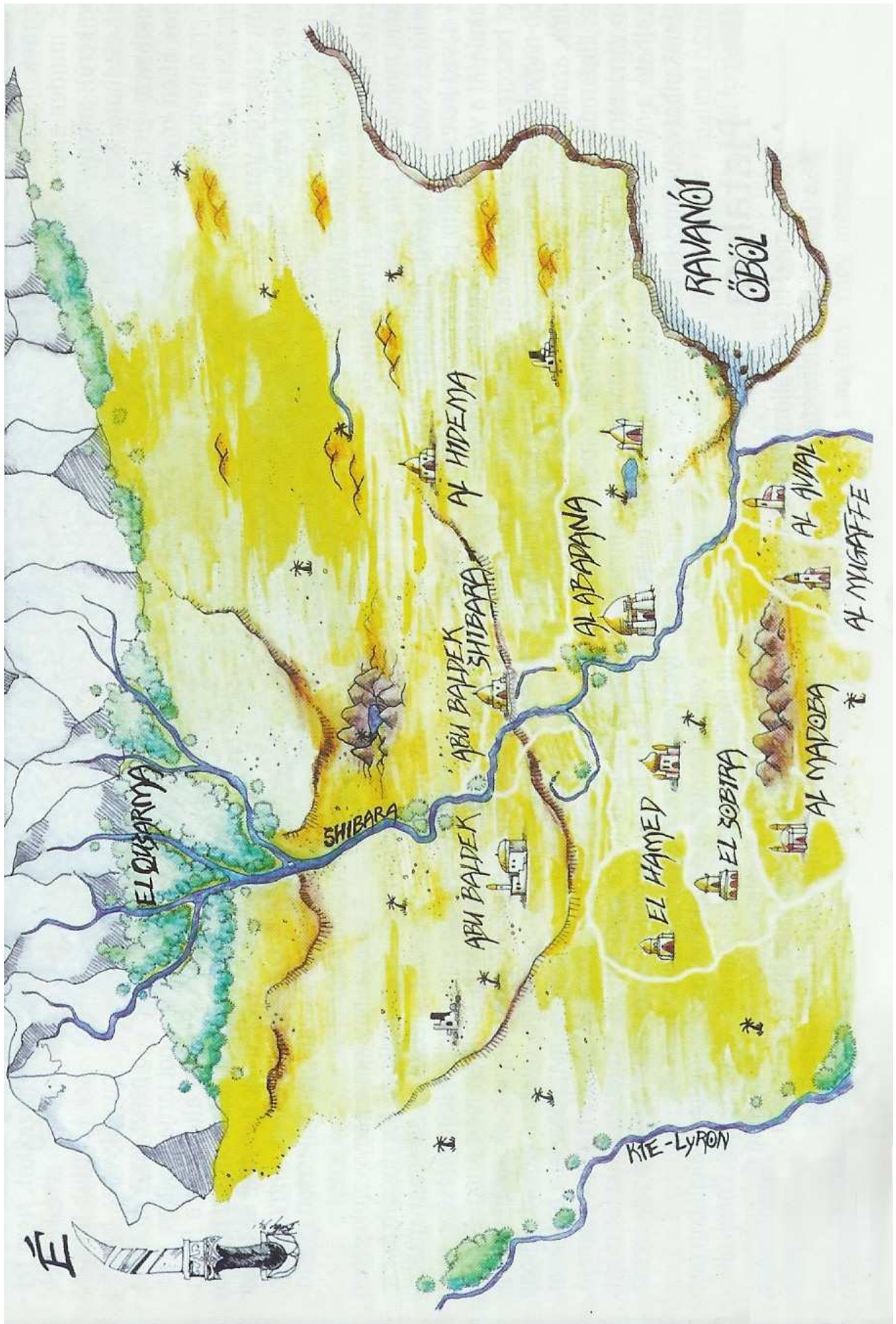
A romok kihaltak, egy valaha volt piramisváros csonkjai lehetnek, alapjai mélyen a föld alatt eredhetnek, de nincsen mód az alsóbb járatokba jutni. Néhány óra kutakodás után besötétedik, tüzet nem szerencsés gyújtani az esetleges fayumi támadás miatt így a hideg szél kínozza majd őket, a kimerültség mégis hamar legyűri őket...

LIVE rész: a romok között lévő antiss kapu ekkor rántja őket magukba és azon keresztül egy alternatív világba, a dzsinnek szerájába jutnak, ahol örökkön szól a zene és nagyhatalmú dzsinnhercegek mulatják az örökkön pergő időt mulatozással. Találkozhatnak itt a sakkozó Sebitarral, a harcos Karaakkal, valódi hurikkal, a Kharadok révetegen vízpipázgatnak míg Zulfaim (Kahra Fellahma) látványosan unatkozik csupán.

A karakterek megjelenésétől várja az unalom elűzését és feladványokkal tudakolja meg mire is érdemesek valójában. Csak azokkal beszél akik láthatólag tisztelik a tekintélyét és azoknak teszi föl a következő kérdést:

*HIDEG IS, MELEG IS
FEHÉR IS, SÖTÉT IS
KŐBŐL VAN ÉS VIASZBÓL,
DE IGAZI VALÓJA A HÚS
ÉS SZÍNE A PIROS.*

A találós kérdés megfejtése: *az emberi szív*. Azok, akik helyesen feleltek a kérdésére hamarosan elérnek Azec Sistrába, a többiek aléltan találják majd a portyázó fayumik az Igazgyöngy Erődje néven ismert romok közelében. Nem biztos, hogy az előbbieket jártak jobban...



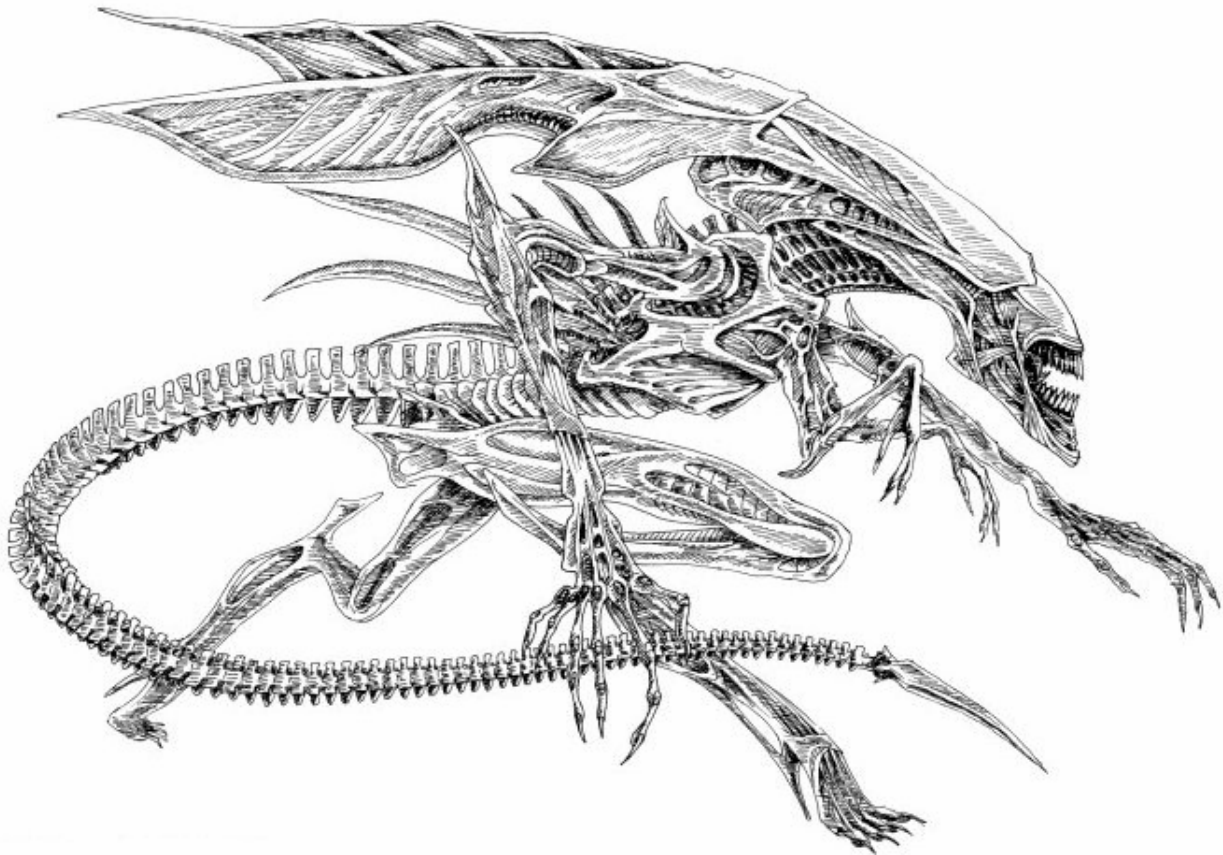
Harmadik fejezet:

Halál

Ez az utolsó fejezet egyben egy epizód is amelyben a végső lepleket lerántják a Kalandozók Nesire titkáról. Az antiss álom végén hőseink egy hűvös, fénytelen üregben ébredhetnek föl, valahol mélyen és valahol nagyon távol mindentől. Elérték végre Azec Sistra városát és közelebb jutottak a visszatérni készülő istennőhöz, az épület remegéseiből (harcosok és törpék) és a különös erővonalak áramlásáról (mágiahasználók) gondolhatják, hogy az idéző szertartás megkezdődött már valahol a piramislabyrinth sötét folyósrengetegének másik végében.

KM: a feladatod az, hogy egy „klasszikus” szerepjáték hangulatot teremts a rendelkezésedre álló elemekből, az amund kultúra kőkoporsójából, az idegen lények támadásaiból, a zaklatott lelkiállapotú karakterek számára. Igen részletes és igen hosszú maga a labirintus, jó eséllyel érezhetik majd magukat elveszve és egyedül a sötétben (ugyanis nincsen világítás, ha nem hoztak magukkal).

Nefer-Hesy-Sheps megkezdte az idézését úrnőjének, ideje sietniük...



A piramis központi termét elérve borzalmas látvány tárulhat eléjük. A Királynő teljes életnagyságban lép ki a fal nagyságú ikonból és elevenedik meg előttük, borzalmas száját éteri sikoly hagyja el és gyermekei gyilkosai ellen fordul, a karakterek ellen.

Xenomorf királynő (Nesire avatárja): még az egyszerű xenomorf harcosoknál is félelmetesebb királynőjük, a boly úrnője és kormányzója, aki a tojásokat rakja és a hordozóalanyok beszerzésére rajokban küldi a külvilágba alattvalóit. A királynő hatalmas tojócsövét szörnyű erejű szúrófegyverként is használhatja.

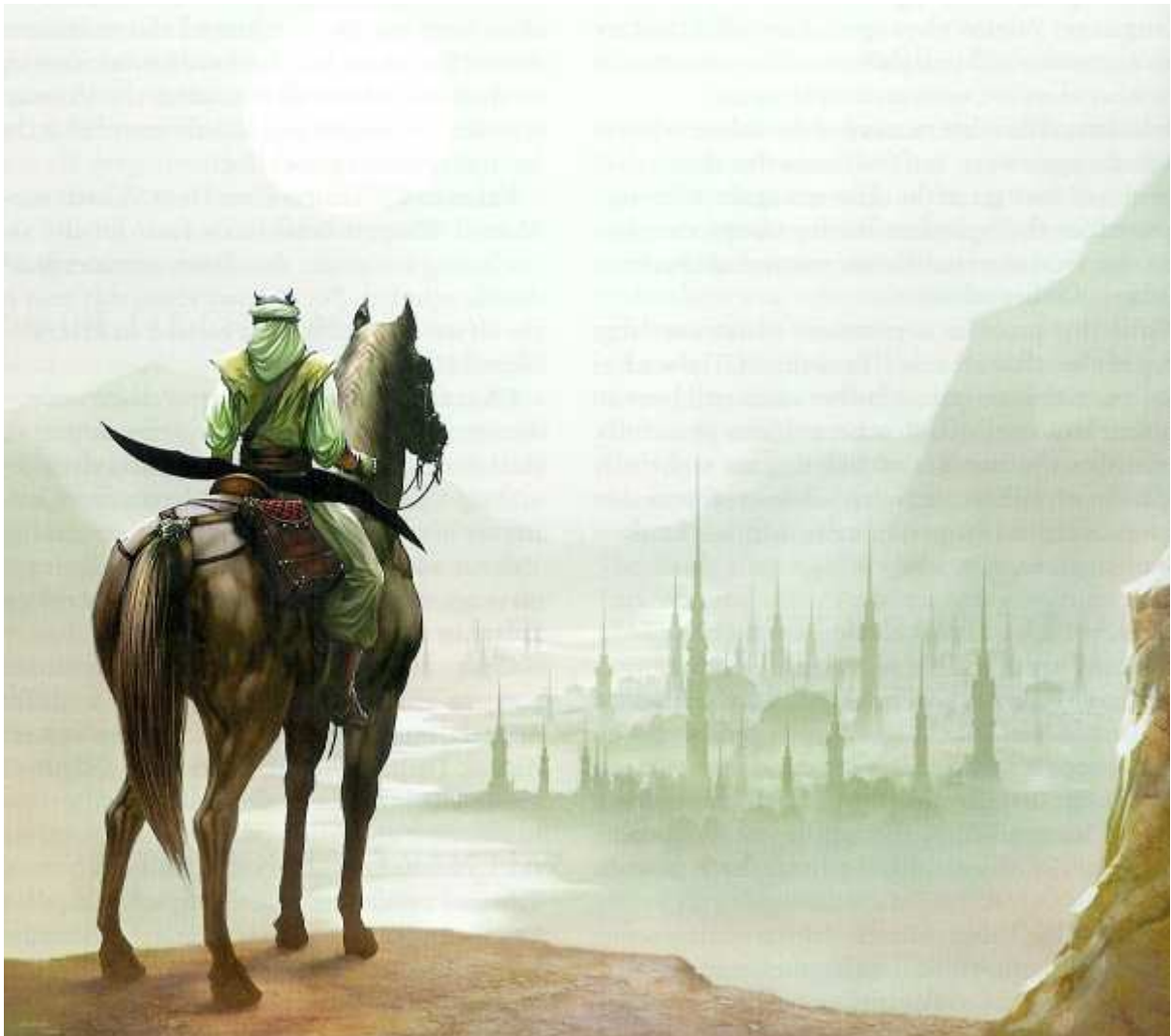
Ké: 36 Té: 140 Vé: 186 sebzés: 4k10+4 Tám/kör: 4 Ép: 32 Fp: 50 AME, MME: immunis

A harc végére a küzdelemben kivert oszlopok (ezt érzékelted a harci leírásoknál) rossz hatással vannak a piramis különösen gyenge struktúrájára és kezd minden összeomlani. Körökig rohanhatnak kifelé a piramis folyosóin, de nem maguktól fognak megmenekülni. A Sakál rájuk kiált amikor egy kőomlásnál elszakadnak és jóval a sivatag felszínén jelennek meg újra.

A távolban egy obszidián piramis látható amint önmagába omlik össze és magával ránt mindent a mágikus örvénybe amely az épület középpontjából ered. Hamarosan megszállják a környéket Isidor de Sedierta csapatai és maga a tábornok is látja majd a távolban összeomló eretnek helyet.

Részéről a háború véget ért, felajánlja a karaktereknek, hogy elkíséri őket Erionig, arra tart ugyanis. Felkészíti őket lelkileg (a maga cinikus módján) arra, hogy számukra véget értek a csendes kalandor évek, mert ahová mostantól az istenek fújják őket, ott mindenhol egy néven fogják őket nevezni:

Hősök...





A sivatag rózsái

Ynev országait számtalan vándorkomédiás-társulat járja, mindegyik története valóságos regény. Tagjaik többnyire átéltek már számos furcsa és veszélyes kalandot, melyek lényegében sokat próbált kalandozókká tehetnék őket, ennek ellenére csak igen kevesen nevezik magukat kalandozóknak. (Eltekintve jelen esetben a bárdoktól, akik ugyan tág értelemben szintén beletartoznak a csepűrágók népes táborába, ám szemben a többiekkel, mindahányan kalandozóknak nevezik magukat – valljuk be, némi joggal)

A következőkben egy olyan vándortársulatról mesélek, akik szintén nem akartak kalandozókká lenni, de a sors másként határozott. Életükben eljött az a pillanat, amikor a Shanice bércei közt megbúvó kolostorban öt szerzetes öt új lapot nyitott a M.A.G.U.S.-ban, az öt halandó számára. A lapok lassan telnek kalandjaik krónikájával, és remélhetőleg még soká ér véget a fejezetük.

Zubair Dzsahankar

A Taba el-Ibara mélyén, távol az ismert oázisoktól, de nem túl távol a karavánutaktól rejtőzött egy kicsiny oázis. Sharazaar ibn el-Fahrid uralta. Sharazaar sejknek nevezte magát, ám a vezetése alatt álló törzset sivatag-szerte, mint útonállókat gyülekezetét ismerték. A sejk korántsem szégyellte ezt, mi több, még büszke is volt hírére. Számtalan feleség és ágyas leste a kívánságát, s mivel nagy természettel áldotta meg Galradzsa, gyermekeit voltaképpen már meg sem tudta számlálni.

Zubair Dzsahankar a rablósejk sokadik feleségének sokadik fiaként látta meg a napvilágot. Kemény iskola volt számára a sivatag haramiái közt eltöltött gyermekkor. Szinte minden áldott nap meg kellett verekednie a hasonló korú – avagy nem ritkán idősebb – lurkókkal a legváltozatosabb sérelmek miatt, hiszen a felnőttek sohasem szóltak bele az ifjak civakodásaiba. Úgy tartották, aki nem tudja kiverelkedni a maga igazát, annak nincs is igaza. Ezt a szabályt nagyon hamar megtanulták a gyerekek. Zubair pedig jó „tanuló” volt, - mire betöltötte a tizedik esztendejét, általában neki lett igaza a felmerülő vitákban, még akkor is, ha a vitapartner akár három-négy évvel idősebb volt nála.

Aztán elérkezett az idő, amikor a többi kölyökkel együtt handzsárt nyomtak a markába, és elkezdődött a sivatagi rablók kemény kiképzése. Megtanult vívni, tevelgni és lovagolni. Megismerte a sivatagi túlélés fortélyait, kiváló felderítő lett belőle. Született tehetsége révén, páratlan tehetségű törvetővé fejlődött, még maga Sharazaar is felfigyelt rá.

Nem volt még tizenöt éves sem, amikor a sejk közvetlen utasítására részt vett első portyáján.

Gyönyörű csillagos éj óvta őket, a költő szerint: „Ilyenkor az istenek Szent Fénye átszűrődik az égbolt fekete bársonyán. Ilyenkor a nap gyilkos tüze csak rossz álom és az esti enyhe szél szerelmesen simít végig a homokon.”

Azon az éjjelen Zubair először ölt embert. Azt az éjszakát még számtalan követte, a karavánok megtanulták félni Sharazaar bandáját. Zubair mindig az elsők közt harcolt, amikor a haramiák rátörtek a kereskedőkre.

Évek teltek, s Zubair egyre magasabbra tört a csapatban. Ám még húszesztendősen sem volt, a mikor a szerencse elpártolt Sharazaartól – egy hajnalon Al Abadana katonái rajtaütöttek a sejken és csapatán. Zubair, szerencséjére, nem tartózkodott a táborban, néhány társával a legutóbb rablott holmit kísérték egy kereskedőhöz. Amikor a csapat visszatért, már csak néhány túlélőt találtak a tépett pálmák alatt. Köztük volt Zubair húga is, a számtalan testvér egyike. Most, hogy a család ily hirtelen megfogyatkozott, az ifjú és a lány – Ateha – kapcsolata sokkal szorosabbá válhatott, mint korábban bármikor. Ennek ellenére a következő fél év nem tartozott Zubair legkellemesebb emlékei közé.

A csapat túlélői lassan szétszéledtek, vagy meghaltak; hamarosan eljött a nap, amikor a két testvér végképp magára maradt.

Ateha szép lány volt és ez nem kerülte el egy gazdag kereskedő figyelmét, aki népes és jól felszerelt karavánnal, számtalan fegyverrel járta Taba el-Ibara városait. A testvérek és a kereskedő találkozására egy névtelen porfészekben került sor, ahol a karavánok és az utazók épp csak megpihenni állnak meg. A település mindössze néhány tucat fehér házikóból, és kevéske, a könyörtelen napsütésben kókadózó pálmából állt – említeni sem lenne érdemes. Ám ebben az időben tartózkodott az oázisban egy másik lány is, aki Zubair későbbi életében döntő szerepet játszott.

8. szintű harcos	ÉP: 13
Jellem: Rend	FP: 90
Isten: Doldzsah	Pszi: 28
Erő: 17	Harci értékek: alap / Jann szablya / handzsár
Állóképesség: 15	KÉ: 53 / 67 / 59
Gyorsaság: 15	TÉ: 100 / 130 / 114
Ügyesség: 17	VÉ: 148 / 175 / 163
Egészség: 16	CÉ: 0
Szépség: 12	Sebzés: Jann szablya: 2k6+3 / handzsár: k6+3
Intelligencia: 13	Vért: kivert bőrpáncél, kis kerek pajzs
Akaraterő: 13	
Asztrál: 14	

Fatima el Chuto

Mit tehet egy árva leányzó, ha az istenek az átlagosnál nagyobb erővel, és ehhez nem túlságosan nőies alkattal áldották (verték?) meg? Nos, Fatima számára nem sok választás maradt. Kászim ibn el-Faht, az öreg, megrokkant gladiátor vette szárnyai alá az utcán kódorgó fiatal, de ijesztően erős lányt, aki több alkalommal is lopás gyanújába keveredett – valljuk be, joggal. Kászim, aki valaha jó nevű gladiátor volt, ekkor már hatvan is elmúlt, ám tehetséges tanárnak bizonyult, s a lányból kiváló fegyverforgatót nevelt.

Miután Kászim meghalt, Fatima két jatagánt akasztva övébe elindult, maga mögött hagyva a várost, mely az öreg sírját, s a lány eddigi életének minden emlékét rejtette, és egy karavánnal nekivágott a sivatagnak. Pénzt csupán egyetlen módon tudott szerezni: útja során pénzdíjas viadalokra nevezett be.

Nem vette el kedvét az sem, hogy mindjárt első küzdelme alkalmával feltépte az arcát egy harci kutya; a heg örök életre megbélyegezte.

Teltek az évek, s ahogyan ennek történni kellett, Fatima egyre gyakorlottabb lett. Számtalan nagyszájú ifjú emlegette meg a vele való találkozást, de nem egy tapasztalt gladiátort is megszégyenített. Így vándorolt városról városra, ha úgy hozta a rossz sors, akár egyetlen falat kenyérért kockára téve életét.

Aztán eljött a nap, amikor egy isten háta mögött porfészekben meglátott egy ifjút, aki egy fiatal lánnyal utazott. A magas, izmos, szénfekete hajú férfi igen megtetszett neki, noha Zubair – hiszen ki más lett volna – szemlátomást nem törődött vele. Fatima egyre féltékenyebb lett a fiatal lányra, akiről azt hitte, hogy Zubair kedvese.

Egy éjjel észrevette, amint Zubair elköt egy lovat, és nekivág a sivatagnak – egyedül. Ez felkeltette a harcos leány érdeklődését; mi tagadás azt hitte, hogy Zubair a szeretőjét megunva egyedül akarja folytatni az Útját. Úgy vélte eljött az ő ideje.

Az ifjú ekkor fedezte fel húga eltűnését, akit a módos kereskedő vitt magával. Az emberrablók nyomába eredt, s ilyképpen eleinte meglehetősen bosszantotta az őt követő sebhelyes lány. Egy alkalommal össze is csaptak, ám később mégis megbékéltek; Zubair bizalmába fogadta Fatimát, s együtt folytatták a lányrabló kereskedő üldözését.

Regénybe illőt tett volt, ahogy a két dzsah, mint két kíméletlen árny, heteken át követte a karavánt, s minden éjjel megöltek néhányat a kereskedő kísérői közül. Az emberek már azt suttogták, átok ül felettük, s egyre-másra szökdöstek el. Persze, a kereskedő tudta, honnan fúj a szél, és még jobban őriztette áldozatát. Ám Ateha, aki előtt nem maradhatott rejtve a tény, hogy testvére sivatagi ördöggként immár harmadára csökkentette a fegyveresek létszámát, egy éjjelen kijátszotta őreit, s megszökött. A kereskedő valamely nyugtalan kezű katonája pedig, akit megtévesztett a sötét, s az idegeit kellően megviselték az éjjelente bekövetkező gyilkosságok, lelőtte a menekülő lányt.

Zubair, amint megtudta, hogy Ateha meghalt, tomboló dühében még aznap éjjel megtámadta a tábor. Fatima, bár öngyilkos dolognak tartotta a támadást, vele tartott. Örjögve rontott Zubair a táborra, mindvégig a kereskedőt kutatva. A bosszú istenei velük voltak; a megfogyatkozott, megfélemlített katonák nem tudtak nekik ellenállni. A kereskedő maga is szörnyű halált halt a

bosszúszomjas Zubair kezei közt. Azon az éjjelen az ifjú dzsad elvesztette hűgát, ám életre szóló barátságot kötött Fatimával.

8. szintű gladiátor	ÉP: 17
Jellem: Rend	FP: 105
Isten: Doldzsah	Pszi: 31
Erő: 18	Harci értékek: alap / handzsár / szablya
Állóképesség: 16	KÉ: 52 / 58 / 59
Gyorsaság: 16	TÉ: 72 / 86 / 87
Ügyesség: 16	VÉ: 120 / 135 / 137
Egészség: 17	CÉ: 0
Szépség: 13	Sebzés : szablya: k6+2 / handzsár: k6+3
Intelligencia: 12	Vért: bőrpáncél
Akaraterő: 12	
Asztrál: 12	

Zulfikaar Fatah-Dzsomba

El Hamed szülött, egy helyi nemes és egy külhoni szőke szépség gyermeke. A nő más asszonya volt, akit férje El Hamedben hagyott, míg ő a sivatagot járta portékáival.

Zulfikaar életének első tíz éve vastag könyvet töltene meg, ha részletekbe menően el szeretnének sorolni, miként lett a félvér csecsemő – akit amúgy egy idősebb szolgáló nevelt – igazi tolvaj (mint a környéken majd minden utcagyerek.) Tíz esztendősen azonban rajtakapták lopás közben, s csak az emír lányának esküvője alkalmából kihirdetett közkegyelem mentette meg attól, hogy a bakó levágja a jobb kezét. A megrázkódtatás hatására úgy döntött, hogy elhagyja El Hamedet. Nem jutott azonban messzire: alig félnapi járóföldre Hamedtől haramiák fogságába került, akik eladták rabszolgának. A szerencse ekkor sem hagyta el. Juszuf ibn el-kalib ben Shorankar, a híres költő vette meg – Al Abadana egyik legmegbecsültebb művészehez került tehát.

A költő nemesi sarj volt, és rendkívül gazdag. Számtalan karavánja járta a világot a Taba el-Ibarától Yllinorig, Eriontól Sempyerig. Juszuf ibn el-kalib azonban csak a művészetekkel foglalkozott, s ilyképpen hamarosan felfedezte Zulfikaar természetes zenei tehetségét. Tanítani kezdte hát a fiút.

A kis tolvaj hat éven át mindent megtanulhatott, amit maguk a finom nemesifjak. Elsajátította a betűvetés és az olvasás tudományát, végigböngészhetette gazdája gazdag könyvtárát, megismerkedett a vívás tudományával. Tizenhat éves korára már igazi remekműveket írt, Abadanában a dzsahnszan (dzsad fúvós hangszer, gyakorlatilag két egymás mellé illesztett furulya) elismert mestere lett.

Ez idő tájt a tehetséges ifjúnak – akit időközben gazdája felszabadított – másik tanítója is akadt. Messzi, északi országból érkezett a vándorénekes, aki beavatta a fiút a bárdmágia rejtelseibe. A tanításnak azonban ára is volt – a bárd a fiú gazdag ismerőseinek körébe akart beférkőzni. Zulfikaar így akaratán kívül egy roppant kellemetlen lopási ügybe keveredett, pedig – az istenek látták lelkét – mióta csaknem lecsapták a kezét, nem lopott senkitől.

Menekülnie kellett. Azzal a kellemetlen tudattal hagyta maga mögött Abadanát, hogy tanítója és jötevője, Juszuf ibn al-kalib, hálátlan gonosztevőnek tartotta.

Nehéz esztendőök következtek. Visszatért El Hamedba, ahol egy, a városállamok felé tartó kereskedőcsapathoz akart csatlakozni. Mivel a fiatal legényt egyetlen kereskedő sem szerződtette, ismét lopni kényszerült – ám a jóképű fiatal csakhamar rájött, hogy nagy hatással van a nőkre. Hamarosan számtalan szeretője tartotta el. Így élt közel négy gazdag, illatos évig, de ahogy az már lenni szokott, egyik szeretője véletlenül lebuktatta. A féltékeny férj bevádolta őt és az asszonyt házasságtörésért. A nőt megkorbácsolták, a menekülő Zulfikaart üldözőbe vették. Tisztában volt azzal, hogy a törvény igen szigorúan jár el a bűnössel szemben – ezúttal nem a kezét vágnák le...

Másodjára is hátat fordított tehát El Hamednek, mégpedig igen sebesen. Kalandos időket élt meg, míg végül az El Hidema emírségben ismét veszélybe került; egy furcsa párnak köszönhetette, hogy mégis életben maradt.

Természetesen ismét nőügyről volt szó, ezúttal a szegénybe hozott, és ennek ékes bizonyosságát egyre szembetűnőbben hordozó lány bátyja akarta sógorként, vagy kiterítve látni Zulfikaart. Az ifjú úgy érezte, a kettő közt nincs számára semmi különbség, ezért inkább menekülőre fogta a dolgot. Fatima és Zubair akkor léptek közbe, amikor a testvér és a népes, felbőszült rokonság végső leszámolásra készült a megszorult csábítóval szemben.

Zulfikaar ugyanis - tapasztalt lévén már az efféle dolgokban – jó előre megfizette Fatimát és Zubairt, hogy időben kimenekítsék a városból, ha túlzottan felforrósodna a lába alatt a talaj.

A dolog után hármásban vágta neki a sivatagnak. Pénzt szükség esetén verekedéssel, vagy Zulfikaar jóvoltából zenéléssel szereztek. Lassan sajtóságos kis műsort állítottak össze, Zubair tördobálóként, Fatima zsonglőrként, Zulfikaar természetesen mint zenész és versmondó lépett fel. Hamarosan már egy öszvér-vontatta batárral vándoroltak, és úgy döntöttek körülnéznek a nagyvilágban. Erre nem csupán olthatatlan érdeklődésük vezette őket, jelentős ösztönzést jelentettek a pribékek is, akik egy bosszúszomjas atya jóvoltából Zulfikaart kergették. A leszámolásra egy sivatag széli szerájban került sor.

A bérenceknek persze beletört a foguk a három mutatványosba. Pedig akkor még nem volt teljes a „társulat”. Negyedik tagját éppen ott, abban a koszos, kopott szerájban „szerződtették”.

8. szintű bárd
Jellem: Rend, Élet
Isten: Doldzsah

ÉP: 11
FP: 92
Psz: 28
Mana: 48

Erő: 12
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 18
Ügyesség: 14
Egészség: 16
Szépség: 18
Intelligencia: 16
Akaraterő: 13
Asztrál: 15

Harci értékek: alap / dobótör / handzsár

KÉ: 25 / 40 / 31
TÉ: 55 / 76 / 59
VÉ: 110 / 122 / 125
CÉ: 40 /

Sebzés : dobótör: k6 / handzsár: k6+3

Vért: kiveret bőrpáncél

Ahmed Ali Asszad

Nemesi család gyermekeként látta meg a napvilágot, gyermekkorát fényűző palotában töltötte Al Abadanában. Rendkívül okos gyerek volt, s mivel ötödik fiúként született, nem várt rá komoly szerep a családban – apja Lar-Dorba küldte tanulni.

Ahmed kiváló tanuló volt, könnyedén vette az első akadályokat, könnyebben, mint a legtöbb iskolatársa. Minden tanár példaként állította a többi növendék elé. Dzsad származása miatt mesterei biztosak voltak abban, hogy Sahred nyomdokaiba lépve nekromantának fog tanulni, ha eljön az idő, hogy belépjen a lar-dori Belső Iskolába.

A sors azonban másként határozott. Az ifjú Ali, talán a dicséretnek hatására, túlértékelte saját képességeit. Ellustult és igen korán rászokott a laza élet gyönyöreire. Ideje nagy részét kocsmákban töltötte és hamar nagy ismerőjévé vált Ynev italainak és bódító szereinek.

Egy mester mégis akadt, aki az alig tizenöt esztendőes ifjú dzsad hóna alá nyúlt. Nem akarta, hogy a kivételes tehetség elveszzen a tudomány számára. Ösztönzésével Ali összeszedte magát, és sikeres vizsgával elérte, hogy felvesgyék a Belső Iskolába, ahol is leginkább az alkímia és a herbalizmus tudományának tanulmányozásába menekült. Ehhez kapcsolódóan a mágikus szakok közül leginkább a természeti anyagok mágiája érdekelte.

Pártfogója és mentora azonban nem sokkal később Pyarron utasítására elhagyta az iskolát – több mesterrel egyetemben – valamiféle titkos küldetés miatt.

Távollétében a könnyen hajló ifjú ismét egyre lustább lett. A szigorú intézmény nem tűrte meg a kilengéseket, Ali így rövidesen a kevésbé kemény Nyugati Iskola tanulói között találta magát.

Azok a fiatalok, akikkel annak idején Ali együtt érkezett huszonegy évesen befejezték tanulmányaikat, és megkapták botjaikat. Ő még mindig az iskola tanulója, de már csak megtűrik mesterei, amolyan örök bútordarabnak számít a hallgatók között.

Ekkor tér vissza egykori mentora az iskola falai közé. Megdöbbenve tapasztalja, hogy egykori tehetséges tanítványa amolyan mindenki bohócaaként, még mindig az intézmény hallgatója. Ismét felkarolja az akkor már súlyos alkoholista Alit. Hallatlan kitartással leszoktatja az ivásról és hamarosan – huszonkilenc éves korára – Ahmed Ali Asszadot a Lar-dori Nagytanács elé állítja. A fiatalember életének legfényesebb pillanat, amikor nyolc évvel egykori társai után végre átveheti mesterétől a varázslók botját...

Az iskolát elhagyva visszatért Taba el-Ibarába. Abu Baldeken telepedett le és számtalan megbízást kapott, lévén igen tehetséges alkimista.

Egy napon azután igen komoly feladat elé állították – zsoldoscsapat kíséretében kellett a sivatag mélyére hatolnia, s felkutatni egy karaván nyomát, amely hihetetlen értékű árujával veszett oda.

A kutatócsapatot homoki elfek támadták meg, Alin kívül senki sem élte túl az összecsapást. A varázsló napokig bolyongott a sivatagban, mire egy portyázó csapat rátalált. Visszavitték Abu Baldekbe, de nem tudta kiheverni a szörnyű élményt. Két évvel azután, hogy átvette botját mesterétől, egy éjjelen ismét merev részegre itta magát. Ettől az éjszakától kezdve többé nem volt megállás. Egyre többet volt részeg, vagy bódult valamilyen kábítószerrel. Ez utóbbit többnyire a saját laboratóriumában állította elő, bár még dolgozott mások megrendelésére is.

Felelőtlenége hamar bajba sodorta – részegen kísérletezve felrobbantotta műhelyét. Sok járókelőt megölve. A részegekre azonban vigyáznak az istenek, Alinak egyetlen hajszála sem görbült meg. A városból ellenben elkergették; ettől kezdve a részeges varázsló a sivatagot járta. Lelke mélyén persze szégyellte magát, a botját rongyokba tekerve cipelte magával.

Néha magányos és józan pillanataiban lefejtette botjáról a rongyokat, és elmerengett saját sorsán. Akarata azonban túl gyenge volt, már nem tudta abbahagyni az ivást.

Egyre mocskosabb helyeken tűnt fel, bármi alantas munkát elvégzett egy korty italért. Maga sem tudta, hányszor verték, szégyenítették meg. Nem váratott sokáig magára a nap, amikor egy poros szerájban, valahol Taba el-Ibara szélén lopni kényszerült, hogy ital utáni vágyát kielégítse. Persze rajtakapták a legyengült emberroncot, s a tulajdonos szolgálai csaknem agyonverték.

Fatima megkönyörült a szerencsétlenül. Sietve szétdobálta a felbőszült szolgálakat.

Ali felépült és hasznos tagjává vált az ekkor már „Sivatag rózsái” néven működő együttesnek. Igazi bűvész lett belőle, a színpadon sosem alkalmazott varázslatot. A batárban kisebb laboratóriumot szerelt fel – hamarosan az általa készített kencék és gyógyszerek is a társaság bevételi forrását növelték.

Az ivásról persze nem tudott leszokni. Véget nem érő társasjátékká vált közte és Fatima közt a dugiitalok elrejtése illetve megtalálása.

Telt múlt az idő; a batár lassan a délvidék összes városállamában megfordult. Oldalára Zubair felfestette a vevőcsalogató mondatot: „Minden bajra ír vehető, itt jön Ali, a csodatevő”

Útjaik során mindegyre bajba keveredtek Ali ivászatai vagy Zulfikaar nőügyei miatt. Több különös kalandot vészeltek át együtt, melynek során szert tettek egy mágikus köpenyre is. Erről Ali hosszas vizsgálódása nyomán kiderült, hogy viselőjét láthatatlanná teszi. Egy másik esetben Zubairnak sikerült beszereznie egy csodálatos dzsenn szablyát.

Zubair és Fatima remek párt alkottak, ha verekedésre került a sor. Az idők során egyfajta páros harcmodort fejlesztettek ki, ami még ütőképesebbé tette kettősüket.

Ali – a köpenyügyet leszámítva – inkább csak nyűg volt a többiek nyakán, ha kenyértörésre került a sor. Kisvártatva azonban eljött a pillanat, a mikor levette varázslói botjáról a rongyokat, és megmutatta a többieknek, hogy semmit sem felejtett el a tanulmányaiból. Örök átokként lebegett felette azonban az alkohol vonzása, aminek Ali továbbra sem tudott ellenállni.

A négy dzsad sorsa szorosan összefügg még egy emberével. Az illető nem dzsad, és csak évekkel az imént elrejtelt események után találkozott a mutatóványosokkal. Ő volt az, aki először rángatta a társaságot olyan ügybe, mely már valódi kalandozókhöz méltó tettekre készítette őket.

Erő: 13	Pszi: 49
Állóképesség: 14	
Gyorsaság: 12	Harci értékek: alap
Ügyesség: 15	
Egészség: 14	KÉ: 20
Szépség: 7	TÉ: 36
Intelligencia: 16	VÉ: 90
Akaraterő: 16	CÉ: 0
Asztrál: 18	Sebzés : varázslatok
ÉP: 9	
FP: 53	Vért: semmi

Sheramar ar Sharan

Pyarroni származású, kismemesi családban született. Gazdag nagybátyja íratta be Lar-Dorba, bár apja nem akarta, hogy –úgymond – teletömjék a fejét mindenféle ostoba és veszélyes tudománnyal.

Sheramarnak azonban más volt a véleménye. Szorgalmas és tehetséges tanítványnak bizonyult, így nem okozott meglepetést, amikor megnyíltak előtte a Belső Iskola kapui.

Itt Sheramar a demonológia tudományát választotta, de rendkívüli érdeklődést mutatott az isteni mágia iránt is.

Tanulmányai alatt egyre közelebb került a valláshoz, majd mesterei ajánlására visszatért szülőföldjére, Pyarronba, ahol az Adron-papok iskolája állt. Itt sikeresen befejezte tanulmányait és Adron felszentelt papja lett. Rövid idő alatt számtalan küldetésben mutathatta meg rátermettségét és istenéhez való feltétlen hűségét.

Egy kevésbé veszélyes, ám igen fontos küldetése után Erionban pihent, amikor egy ifjú hölgy kérte segítségét. A fiatal pap elfogadta a felkérést és - jobb híján – a fogadójában megszállt vándortársulatot kérte fel kíséretül.

Mint utólag kiderült, a társulat nemcsak álcaként remekelt, de ha szorult a hurok, ütőképes csapatot alkotott.

Útjuk száz veszélyen át vezetett, melynek során csúfos összeesküvést lepleztek le. Megjárták az Elátkozott Vidéket, (Ali legnagyobb szomorúságára itt elpusztult a szamara), azután visszatértek Erionba és leszámoltak mindenkivel, aki a vesztükre tört.

A hihetetlen kaland végén Sheramarnak eleget kellett tennie egy felelőtlen ígéretnek. Történt ugyanis, hogy amikor az Elátkozott Vidéken már sokadszor keveredtek igen-igen szorult helyzetbe, azt találta ígérni Alinak: ha netán túléljük az eseményeket, ő bizony leissza magát a sárga földig, a varázslóval az oldalán. Túléltek.

Az ígéret betartására Ali szigorú felügyelete mellett egy kis falu fogadójában került sor, ahol Adron felszentelt papja és Lar-Dor varázslója három napig nem józanodott ki. Ez alkalommal még Fatima is szemet hunyt a dolog felett.

9. szintű pap	ÉP: 14
Jellem: Élet	FP: 86
Isten: Adron	Pszi: 43

Erő: 11	Harci értékek: alap / láncos buzogány / dobótör
Állóképesség: 15	
Gyorsaság: 16	
Ügyesség: 17	KÉ: 25 / 34 / 35
Egészség: 18	TÉ: 50 / 73 / 31
Szépség: 18	VÉ: 115 / 136 / 117
Intelligencia: 16	CÉ: 13
Akaraterő: 16	Sebzés : láncos buzogány: k6+3 / dobótör: k6
Asztrál: 18	

A négy dzsad és az Adron pap azóta is Ynevet járja, új kalandokat keresve.

A Sivatag Rózsái egy emlékezetes Elátkozott vidéki küldetés révén váltak egész Ynev szerte ismert és tisztelt kalandozókká, ezután sok helyre hívták őket, volt hogy a Sheral átellenes oldalára is a vitás kérdések és torzsalkodások eldöntésére. Ezalatt az idő alatt kompániájuk, ha lehet még inkább összeszokott és összekovácsolódott, kevés náluk hatékonyabb kalandorokból álló csapat járta a kontinens útjait.

A külszói ellenségeskedéseit megunva a dzsádok visszavágytak otthonukba és társuk, Adron papja Pyarronból értesült a közelgő veszedelemről, így mindannyian Taba el Ibara felé fordították hátasaikat. Végignyargaltak az óázis erődökön és emirátusokon, remélték még idejében megelőzhetik a Mélysivatagban ébredő hatalom kiteljesedését azonban elkéstek. A legkeletibb városban, El Hidemában voltak éppen mikor az amund invázió első hulláma alatt a város elesett, akármilyen vitézül is küzdöttek. A dzsád nép sokuk önfeláldozásával mentette csak meg a hősokeket, hogy az amundok karmaiba fussanak. A Sivatag Rózsái pedig hosszabb ellenállásra rendezkedtek be, életre hívva egy földalatti mozgalmat a város önkéntes tagjaiból az elnyomó amundok ellenében, melyet magukról, a Sivatag Rózsáiról neveztek el.

Történetünk jelenében az ellenállás legtöbb tagját már kézre kerítették és véres, egyenlőtlen gladiátor viadalokon kivégezték a nép elijesztésére és elrettentésére. Csupán a kalandozók személye körüli csekély számú tag és maguk a kalandorok maradtak meg. Nem tudják a Manifesztációs háború hogyan áll, csupán a felettük uralkodó amundok ellen készülnek egy mindent eldöntő támadásra, előbb azonban Sheramar társukat kell kimenteniük a rabszolgák közül mert egy áruló feladta nagy buzgalmában és hamarosan a manase elé kerül mint az ellenállás prominens személye...

Jerich (ejtsd: dzserik), a kráni sötét dalnok

13. Tsz-ű bárd; jellem: Rend, Halál; vallás: -



Jerich atyja a Fekete Torony ura, a Sötét dalnokok nagymestere kránban s mint ilyen sohasem könnyítette meg fia dolgát a renden belül. Jerich állóképességét és kitartását jelzi az, hogy nemcsak életben maradt a torony falai között, de Ranagol kedve szerinti módon kiemelkedett társai közül és a torony második emberének küzdötte föl magát. Érthető lehet talán, hogy a szigorú, kráni mentalitású atya ezt nem nézte teljesen jó szemmel. Attól félt (lehet joggal), hogy a fia egy napon a helyére pályázik majd és elbitorolja tőle nehezen megkaparintott helyét a kráni hierarchiában. Ezért Jerich lett megbízva mindig a legpiszkosabb, legnehezebb feladatokkal, de konok kitartása eddig mindig segítette ezek végrehajtásában és a pozíciója megtartásában. Ám ez alkalommal esélye sem volt: a toronyba bejutott sereneya sikerrel hajtotta végre az életerő-áldozatot az Obszidiánfő előtt és az az áldozatot elfogadva elhagyta a tornyot. Jerich feladata volt a legendás Hetedik megtalálása és felbérése az ereklye visszaszerzésére. Mikoris megérezte a huri dzsinn kaputárgyának közelségét rögtön átlátta, hogy ezzel lehet egyedül a Hetediket munkára bírni és „két akkord” között meg is

szerezte azt. Később ezt kínálja fel a renegát fejjavadásznak fizetségül az obszidiánfő megtalálásért cserébe.

Jerich kezd kiábrándulni hazája elveiből és ráunni atyja felsőbbrendűségére. A Testvériség kalózái között tett utazása ráébreszti, hogy neki több adatott annál hogy életét csahos kutyaként kelljen leélnie a Sötét toronyban és feladata végeztével majd egy körmönfont terv kiagyalásába kezd amellyel végrehajthatja a rugalmas elszakadást, ez azonban egy másik történet...

Nu'goliével való találkozása ráébreszti hazája kétszínűségére és végleg a távozás mellett dönt. A Sakállal közösen prédálják fel a Sötét Dalnokok tornyát és a Gor-vassaki varázslók segítségével érkeznek maguk is Taba-el-Ibarába hogy a legendás kék rózsát megleljék az amund nemes hölgy betegségére.

„Úgy mondják a zene képes gyógyítani a szív sebeit, de van olyan seb melyet még az sem képes.”

„Van olyan dal amit szívesen hallanál? Kétlem, hogy tudsz olyat kérni melyet ne ismernék...”

„Látom megtaláltál, már egy ideje éppen téged kereslek. Volna egy ajánlatom a számodra.”

„Egy visszautasíthatatlan ajánlat.”

Megjelenés és harcmódor: a bárd öltözködésében és viselkedésében is egy hollóra vagy varjúra hasonlít. Éjszínű köpönyege jól érezhetően kiemeli a Moho'toni forgatagból és kráni díszítésekkel terhes öltözéke sem kelt kisebb feltűnést annál, hogy a legillumináltabb figurák is három-négy méter távolságban kerüljek el. A szemlélőnek az érzése támadhat, hogy ez az ember két világ között lépdél és egyikben sem van otthon igazán. Valóban néha nem is érdekli miféle helyen van, látszólag nem is vesz tudomást környezetéről. Csak a zenélés élteti és a bizonyítási vágy. A harcot, mint szükséges, de alávaló rossznak tekinti. Elvei szerint aki nem végez ellenfelével rögtön az gyenge és a gyengék sorsa a halál. Ennek ellenére mikor az obszidiánfőt visszaszerzi mégsem végez majd a Hetedikkel atyja parancsa szerint, helyette inkább átadja a lámpást majd a Korallvár mélyéből nyíló kapun hazatér Kránba és csupán dalba szőtt emlékét hagyja majd a Moho'toni közönség számára. Harcban az Ősi nyelvet (aquir hatalomszavak) használja, melyből a **köznyelvet** is beszél ha kell.

Nu'Golie (ejtsd: nugólie), a **Sakál**

15. szintű amund nemes (kráni lovag), jellem: Halál, vallás: Amhe-Ramun

A nemes-amundok kráni ágából, a Sakálok törzséből való amund herceg. Ranagol birodalmának fajnemesítő munkájának egyik csúcsa, amely az amundok továbbörökítésének lehet az egyetlen reménye. Ám a „tökéletes lény” megtagadta Ranagol hitét és vére hívását követve, anyja betegségére írt keresve jutott el az Ibarába egy kráni kaland után. Egész életében lovagként élt és az amund harci művészetek legavatottabb ismerőjévé avanszálódott. A különös eljárással edzett meneth pengéi íveltebbek és fekete acélból készültek, halálos pontossággal forgatja őket.

A Mélysivatagba egy tárkapun keresztül érkezett, célja az amund nép egységesítése és kimenekítése ebből a parttalan háborúból. Olykor igen naív, de céljai és álmái eléréseért bármilyen kockázatot és áldozatot felvállal. Ő maga hisz Amhe-Ramunban, de úgy érzi papjai nem az Isten akaratát követik és ezért bukják el a háborút is. Ennek nyomait kívánja megtalálni útja során. Testi tökéletességgel hódol istene előtt és mint ilyen igen vonzó lehet a másfajú hölgyek körében (nem igen veti meg őket ugyanis).



Isidor de Sedierta (ejtsd: izidór de szedierta), az **Erigowi Krad** lovagrend tábornoka

15. szintű lovag, jellem: Rend-Halál, vallás: /Krad/

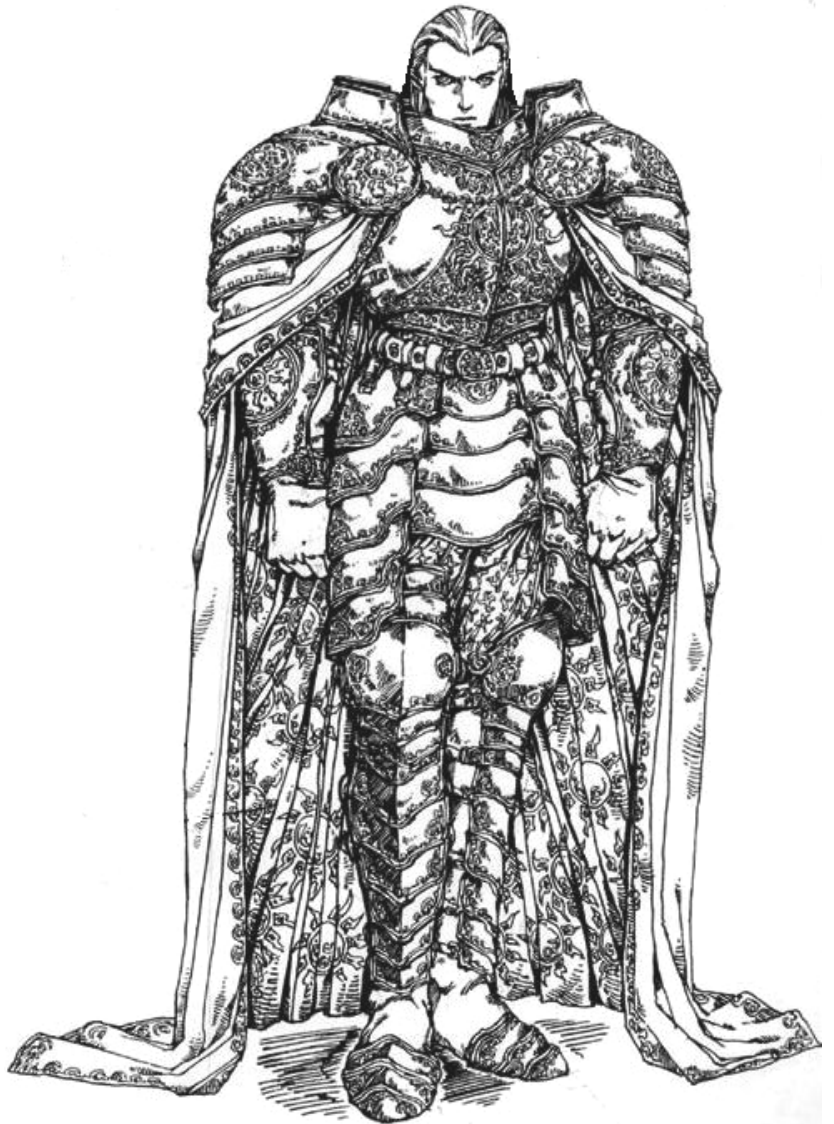
Isidor múltját homály fedi, nem tudni hogyan került ilyen magas pozícióra északon, de arról suttognak egyesek hogy egy azonos nevű északi lovag hőstetteiért kapott kitüntetésekért északon és ő a fia lehet.

Sajnos a feltételezések tévednek, a fiatalos erejű Isidor azonos a 13. zászlósháború után kitüntetett Krad lovaggal. Egy mágikus hatás miatt nem öregszik és így nem is igen nyílt alkalma szép halált halni, rettegett kettős lovagkard-technikája sok csatában tette híressé északon, de mindig élve tért vissza a Rendház kolostor erődjébe.

A utóbbi évek búskomor közönységét (melyekben csak a gaz fajnemesítő-toroniak elleni csatározások nyújtottak írt) érdeklődő tudásvágy váltotta fel hirtelen. A könyvtárban folytatott kutatásai révén hitte úgy, hogy a Manifesztáció árnyékában egy kisebb isten újjászületése is fenyegeti az ismert világot. Tézisének azonban nem akadtak követői, akármilyen hevesen is bizonygatta az igazát (70 évre kitiltották az erigowi könyvtárból).

Délre indult, hogy egymaga szálljon szembe a gonosszal és saját démonaival. Erionban a helyi paplovagrend vezetője önként segített neki embereket toborozni és amnesztiát hirdetett a Légióba belép katonák számára (rossz nyelvek szerint egy baráti szkanderrel döntötték el a Légió ügyét). Ezután seregével áttörte az amundok ibarai vonalait, felszabadította a szorult helyzetben lévő dzsad és szövetséges erőket majd Al Hidema alá vonult seregével.

Emberei vakon követik a legpusztítóbb homokfúvásba, amund mágia ellen, karizmatikus tábornok, aki képes volt megfordítani a háború eseményeit. Teljesvértjétől ritkán válik meg, akkor sem hosszú időre. Lovagkardjai közül egyet, de inkább mindkettőt mindig elérhető távolságban tart.



Erő: 20
 Gyorsaság: 16
 Ügyesség: 17
 Állóképesség: 21
 Egészség: 19
 Szépség: 22
 Intelligencia: 17
 Akaraterő: 15
 Asztrál: 14

Ép: 16
 Fp: 187

Harcértékei: alap/meneth-sequor
Ké: 33/55 **Té:** 124/175 **Vé:** 143/192

Fegyver: meneth-sequor; sebzése:
 2(3)k6+13, T/k.: 4 (6)

Vértezet: feketacél szalagvértezet Sfé: 7

Képzettségek:

Meneth-sequor használat (mf)
 Sequor használat (af)
 Nehéz kopja használat (af)
 Meneth használat (af)
 Tőr használat (af)
 Heraldika (mf)
 Nehézvértviselet (mf)
 Pszi /kráni iskola/ (mf)
 Fegyverismeret /meneth-sequor/ (mf)
 Hadvezetés (mf)
 Etikett (mf)
 Lovaglás (mf)
 Írás/olvasás (mf)
 Sebgyógyítás (af)
 Ősi nyelv /amund/ (spec.)
 Kétkezes harc (mf)
 Pusztítás /meneth-sequor/ (mf)
 Kiegészítő támadás /meneth-sequor/ (mf)
 Szexuális kultúra (mf)
 Védekező fegyver használat (af)

Nyelvek:

- Kráni (5)
- Közös (4)
- Shadoni (4)
- Gorviki (2)
- Dzsad (2)

Al-Hidemai harcosok:

8. szintű hadzsik, Rend, Dzsah

Erős testalkatú, nagydarab dzsad férfi. Szürkés-kék theubot és fehér turbánt viselnek. Arcuk kőmerev, igazi profik, sok veszélyes helyzetben megmentették gazdájukat. Páncélt sosem öltenek, fegyvereiket csupaszon viselik, lássa mindenki a széles pengéket. Összeszokottan mozognak, igyekeznek egymást fedezni és a lehető legkisebb veszteséggel megúszni egy összecsapást.

Erő 15 **Fp** 76 **Ökölharc** 12 **MF** Sivatajárás - MF
Gyorsaság 17 **Ép** 14 **Kétkézesharc** 25 **MF** Harci láz - AF
Ügyesség 15 **Kínokozás** 20 **MF** Lovaglás - AF
Állóképesség 18 **wp** 28 **Handzsár** 27 **MF** Futás - AF
Egészség 18 **AME** 40 **Jatagán** - AF **Hadvezetés** (gyalogság) 5 AF
Szépség 12 **MME** 40 **Dárda** - AF **Hadrend** (shadoni páros) 3 AF
Intelligencia 13
Akaraterő 14 **Mp** - Pszi 10 AF **Dzsad** - 5.
Asztrál 13 **Közös** - 4.
Érzékelés 16 **SFÉ** -
 Esés 9 47% **Shadoni** 3 3.
Fegyver Tám/kör **KÉ** **TÉ** **VÉ** **Sebzés**
Alap 2 36 84 110 +2
Handzsár **MF** 2 47 108 135 1k6+4
Támadó taktika 4 47 108 135 1k6+4
Védekező taktika 2 47 108 **150** 1k6+4
Ismétlő csel 2 47 **132** 135 1k6+4
Ököl **MF** 2 46 88 111 1k6

Appendix

Abu el Kitah

Minden idők legnagyobb dzsenn logikusa, híres művét, a "Kit'had al Hrani"-t (kb. a szellemi test gyönyöre) a szakértők tökéletesnek tartják

Afdal

A rettegett El Sobira-i Földalatti Börtön. Ide bekerülni egyet jelent a halálos ítélettel: aki nem végeznek ki rögtön, hamarosan az is belepustul a szenvedésbe.

Anvadarg

Tolvajtánító, egyes El Sobira-i tolvajszeptákban annak az idősebb szektatag neve, aki felkészíti a jelölteket a feladataikra. Kegyetlenségük a nem éppen a kíméletességről híres dzsad világban is legendás

Al Hannum

El Sobira legmagasabb épülete és egyben a dzsad világ harmadik legmagasabb tornya: csak az El Hamed-i Tűtorony és természetesen az Al Abadana-i fellegvár magasabb nála. A szóbeszéd szerint dzsinnek építették, és annyi mindenképpen bizonyos, hogy falai között nem lehet köznapi értelemben vett mágiát alkalmazni

Al Hregel

A Csillagtorony, tulajdonképpen az emír udvari mágusainak tornya a Rózsák Udvarában: a köznép a legvadabb dolgokat meséli az itteniekről, de abban mindenki egyet ért, hogy idejük legnagyobb részét azzal töltik, hogy az égi jeleket elemezve megpróbálják kideríteni a jövőt. Volt már néhány emlékezetes balfogásuk, és ilyenkor egy-egy szakállas fej is odakerült valamelyik városkapu fölé.

Al Mutah

Gyakorlóház Madab El Sobirában, az egyik legfontosabb dzsad kardvívóközpont. Vezetői hagyományosan tiadlainak; csak olykor-olykor alkalmaznak egy khált

Begradzsa

A klántörvények szerint névtelen, kitaszított vagy még annál is rosszabb. Rendszerint súlyosbító büntetesként alkalmazzák vele szemben a Hidegerét, vagyis a bűnös emléke mindörökre kihullik azok tudatából, akikkel valaha kapcsolatban volt.

Derdas

Fej, átvitt értelemben legfőbb parancsoló a Kistestvérek titkos nyelvén

Dzsaddal

A félelem és a fenyegetés rituális nyelve. Használata Taba el Sobirában az ősidőkbe nyúlik vissza: állítólag Tillaren hadának maradékai is ezen a nyelven fogadtak bosszút az amundok ellen

Dzsahhal

a társadalom minden rétegében igen népszerű teaszertartás a Taba el Ibarában odavaszettek emlékére. Az egész dzsad világban eltrejedt

Dzsarga il Tonth

karavánút, dzsad nyelven "A kereskedelem ütőere"

Dzsergah

A tudás és a kíváncsiság mellékistensége, vagyis olyan, az idők folyamán lassanként mítikussá váló, valaha élt személy, akita dzsadok tisztelnek ugyan, de nem rendelkezik az isteniség valódi attribútumaival.

El grideh

A tükör, a híres dzsad önvédelmi harcművészet elnevezése. Főként a tolvajklánok fejlesztették tökélyre, a lényeg az ellenfél akaratával való azonosulás: *Ily módon, mondja a technika kidolgozója, Ibharra al Kater, a támadó ugyanúgy nem tudja megsebezni a védekezőt, ahogy a teszthez tartozó jobb kéz sem képes elkapni a balt, ha az nem akarja.* Aki kiesik aritmusból, az persze meghal: ez az *el baqrua il grideh*, a tükörtörés

El Hradan

a kovácsok negyede Madab el Sobirában, ahol a fegyverművesek mellett megtalálhatóak a fegyvercsempészek, orgazdák, sőt, a lopott Kahre-i fegyverek méregdrágán való értékesítésével foglalkozó ügynökök is

El Khigg'nllil

A Három Oázis városának legnagyobb kereskedelmi központja. Az itt gazdát cserélő áruk irdatlan értéként túl valójában semmiről nem híres: csúnya és jelentéktelen épület, amire bizony már ráférne egy kiadós tatarozás

El Khissili

A legjelentősebb dzsad grammatikai iskola, követői azt tartják, hogy a logika tulajdonképpen a grammatikailag helyesen megfogalmazott kijelentések tudománya, mivel a grammatikának is ellentmondásmentesnek és logikusnak kell lennie. Az iskola székhelye Tibrik-ben van, legfontosabb képviselője Abu el Kitah eretnekségért megégetett tanítványa, Miszad al Benni

Fhaium il Karabe

Az amund kultúra és civilizáció legnevesebb dzsad kutatója. Alig egy évvel korábban személyesen is figyelmeztette az emírt a Madab el Sobirára leselkedő veszélyre, de az semmibe vette a szavait. Fhaium il Karabe-t egyes feltételezések szerint a krániak ölték meg El Hiada kolostorában, mások feltételezik, hogy életben van, csak egy, az amundnál is különösebb nép szokásait tanulmányozza

Garras

Megszállott, a manifesztációs háború kitörése után feltűnt vallási fanatikusok dzsad neve

Ghad al' Inn

Tárgynyelv, állítólagos ősi dzsenn mágiaforma, és azon alapulna, hogy nem csak a megfelelő sorrendben elmondott szavak vagy leírt szimbólumok, de a bizonyos módon egymás mellé helyezett tárgyak is mágikus

hatalommal fognak rendelkezni. Ma már bizonyos, önmagában álló részeitől eltekintve, mint amilyen a drágakömágia vagy a kaputárgyak, csupán néhány zagyva szótöredéket ismernek belőle a tudósok, de egy felkészületlen kívüllállót olykor még így is kellemetlen meglepetés érhet.

Ghuidul

Küldött, a dzsad hitvilág különös és más vallásúak előtt általában ismeretlen vagy legalábbis félreértelmezett alakja: olyan valaki, aki még a papoknál is közelebb áll istenéhez, mivel bár rendelkezik valamilyen mértékű saját léttel, esetleg van rendes foglalkozása és gyrekei születnek, valójában az a fő funkciója, hogy ura érzékszerveként vagy esetleg ítéletvégrehajtójaként evékenykedjen. Az Al Madoba-i Ibnas af-Farrhada szerint a ghuidul csak férfi lehet

Grazs

Szó szerint: utolsó, a tolvajklánok közötti utolsó összecsapást és végső leszámolását szokták így nevezni

H' agara Iub

Aranykönyv, Dél-Ynev egyik híres, vert arany lapokra írott és állítólag a létező legritkább drágakövekkel díszített krónikája. A múlt történelmét tartalmazza, és állítólag mindmáig készülnek hozzá kiegészítések, és olykor arról is hallani, hogy egy tolvajklánnak sikerült volna megkaparintania, de ezt senki nem tudja biztosan. Egyes feltételezések szerint léteznie kell tükörképének, a jövőt leíró Il Grideh Iub-nak is.

Harana

Szó szerint senki. A Futók tolvajklánjában a klánba már felvett, de jogokkal még nem rendelkező tolvajt nevezik így

Hataman

Nomádok, szó szerint homokzabálók. A sivatagi törzsek nem túl hízelgő elnevezése

Hiedafa

Többezer évig is előlő, hatalmas tölgyfeleség, aminek a fája soha nem korhad el. Délvidék egyes parti államaiban az előrelátó ácsdinasztiák mindig újabbakat ültetnek belőlük, hogy kéesi utódaiknak is meglegyen majd a hajóépítés legfontosabb alapanyaga, és ez nem is olyan egyszerű dolog, mert - állítólag - ahhoz, hogy a mag megeredjen, egy eleven ember mellkasába kell beültetni, majd pedig az embert eltemetni. Érthető módon Pyarronban nincsenek is hiedaligetek, de azért ott is hiedából építik a legkomolyabb tengerjáró hajókat. Importálják hozzá a fát.

Hreggeba

A Sürgetés Jele, mágikusan sugárzott hívás, aminek a tolvajklán minden tagja attól függetlenül köteles engedelmessé válni, hogy éppen mit csinál. Állítólag olyan erős, hogy egy alkalommal két frissen megölt harana is visszatért, és végighallgatta a klánfőnök szavait.

Hrudidzse

A Hagyományos Út tanai szerint a Kísérő, akivel a hithű dzsadok a Túloldalon találkoznak, és aki átvállalja magára a halott bűneit, hogy azok az Ő arcvonásait torzítsák el, és az ember szeplőtelenül léphessen az Örökkévalóság Ítélszéke elé

Hussilim il Kha'assen

A Fekete napkorong, az eretnek Khayama szekta szakrális szimbóluma, és azon meggyőződésüket hivatott kifejezni, mely szerint minden út sötétségből indul és sötétségbe vezet.

Illidzser

A gonosztevők mellékistesége: külhoniak gyakran tévesztik össze a tolvajok mellékistenével, de ez súlyos hiba: Illidzser jelzője a Nu'hagan, vagyis Irgalmatlan, mivel nem ismer kíméletet és egyes feltételezések semmi más em érdeklő, mint hogy egyszer majd valódi istenné válhasson.

Khad

Kitárt tenyér, a Futók titkos jele. Aki megpillantja közülük, az feltétlen engedelmisséggel tartozik a jel felmutatójának minden körülmények között - egyes szóbeszéddek szerint a Khad-nak maguk a tamarik is meghódolnak, de ez persze csak ellenőrizhetetlen híresztelés

Kharadok

Szó szerint jótevő, olyan alsóbbrendű, mágikus képességekkel felruházott dzsinn, aki a hagyomány szerint mindig a gyengék és elesettek oldalára áll. A hagyomány azt is tudni véli, hogy a gonosz elleni harcban eddig 119 alkalommal pusztult el, majd pedig született újjá. A köznép körében érthető módon igen népszerű, de egyes teológusok még a létét is hajlamosak kétségbe vonni.

Khayama

Eretnek szekta, egyike az Amhe-Ramund manifesztációja után megjelenő számtalan vallási elhajlásnak. Hívei Ynev történelmét a kezdeti és a végső káosz közötti átmenetnek tekintik csupán, és ezért az amundok gonosz istenének megtestesülését nem csupán szükséges, de jó dolognak is tekintik. Madab el Sobirában az emír vérdíjat tűzött ki a fejükre, de tanácsadói - rossz nyelvek szerint az amundok - hatására hamarosan visszavonta.

Khitul

Gyilkos, aki nem pénzért, hanem meggyőződésből öl. A különböző tolvajklánok érthető módon szívesen alkalmaznak ilyeneket

Mihnad al Missa

Ha nem is a legnagyobb, de mindenképpen a leghíresebb dzsad sakkjátékos. A hagyomány szerint magát Dolzsahot, a játék feltalálóját hívta ki, de legyőznie természetesen nem sikerült. Élete vége felé kísérletezett a Menzini-sakkal is, de ahhoz szemmel láthatóan nem volt tehetsége, úgyhogy szegényen és elfeledve halt meg.

Mutvakil

Számos, a dzsad tolvajklán hierarchiájában néhány nála is alacsonyabb rangúnak parancsoló személy. A tolvajok nagyrésze soha nem jut ennél előrébb.

Moyadal

Az Amhe-Ramun manifesztációját követő időkben megjelent szekták egyike. Vezetőjének tanítása szerint az amund isten valójában nem huszonhárom, hanem huszonnégy testben jelent meg az elsődleges anyagi síkon, és éppen ezt a majdnem mindenki előtt ismeretlen huszonnegyedik testet kell elpsztítani ahhoz, hogy le lehessen győzni. Ehhez természetesen valamilyen különös fegyver szükséges, méghozzá egy kard, és ezért a szekta tagjai minden kardot egy úgynevezett un'hkigon, vagyis Próbakövön próbálnak ki. Az igazi, a keresett kard állítólag vajként fogja keresztülszelni. Maga a szekta soha nem vált eltrejedtté.

Nuon

Őskard, legendás fegyver a Sárkányszövetség előtti időkben. Ha minden igaz, alig fél tucatnyi maradt fenn belőle a világ legkülönbözőbb helyein szétszórva, és ennek megfelelően mindegyik darab hihetetlen értéket képvisel, noha arról legalábbis megoszlanak a vélemények, hogy mire jók egyáltalán. És olyanok is akadnak, akik azt állítják, hogy a nuonok nem is léteznek valójában, mások pedig azt mondják, hogy két-három, sőt, csak egyetlen igazi nuon létezik.

Quadrag

A manifesztációs háborút megelőző években feltűnt szekta, aminek állítólagos célja egy bizonyos könyv megszerzése volt. Tagjai mindig huszonhárom főt számlálnak, hacsak nem számoljuk bele azt az anyagtalan entitást is, ami összefogta őket. Később természetesen Amhe-Ramun szálláscsinálóinak bizonyultak, de végül nekik is menniük kellett: az amundok velük is leszámoltak.

Quanna

El Sobira és egyben a dzsad világ egyik legnagyobb irattárának a neve. Szó szerinti jelentése: kincstár

Sahr-Ami-Jahr

A Második Város, az El Sobira alatt elterülő csatornarendszernek, pincéknek és földalatti tárolóknak az összefoglaló neve. Rendszerint a tolvajklánok tartják egyes részeit ellenőrzésük alatt, de nem egy, El Sobira történetét megváltoztató politikai szervezkedés is innét indult az útjára.

Theltha

Egy közösséget összefűző titkos kötelék a dzsad világban. A Theltha révén állnak egymással kapcsolatban az egyes tolvajklánok, orgyilkostestvériségek, de állítólag például a Fekete Skorpiók is. Egyes elképzelések szerint a Theltha létrehozásának képessége a dzsenn ösöktől ered, és a dzsadok is ezért képesek rá, illetve nem képesek

Ynev más lakói. Nem nehéz egyébként kimutatni a dzsennek halálos ellenségeinek, az amundok "kollektív tudatával" való hasonlóságát.

Ther

Az dzsad ábécé tizenhetedik betűje, szimbólikus jelentése az állhatatosság vagy az örökkévalóság

Triqua

A Futók tolvajklánjának hagyományos töre. Rendszerint ezt használják a legszívesebben bizonyos rituális gyilkosságok elkövetéséhez, és egyesek azt is tudni vélik, hogy minden egyes törnek saját egyénisége van, amit a tulajdonosa jelleme aztán tovább formál. A klántag halála esetén a tör egy új tulajdonosra száll: rendszerint egy mutvakilra, de a sors szeszélye folytán a kiválasztott lehet harana is

Tuleb

Vérbosszú-kard. Eredetileg egy speciális kétélű, markolatkosár nélküli, a tevehajcsárok által használt kardot neveztek így, de az idők folyamán elkezdtek minden olyan fegyvert így hívni, ami vérbosszú beteljesítésére szolgál, sőt, legújabbán a mérgekre és a bérgyilkosokra is szokás ezt a kifejezést alkalmazni

Tunasz ibn-Ratta

Valószínűleg minden idők legnagyobb dzsad anatómusa, aki nem csupán az összes teremtett lény testfelépítését ismerte, de azt is állította az *Ab Heredda*, vagyis Az ősökrol című könyvében, hogy az istenek vagy akár kik legyenek is az Ynevet benépesítő lények megteremtői, nem fejezték be művüket, és az emberek fajtája ugyanúgy tökéletesedhet vagy elkorcsosulhat az idők folyamán, mint az, aki eleget gyakorol vagy egyáltalán nem foglalkozik a harcművészettel. Eretnék nézeteiért száműzték Madab el Sobirából: utoljára az Al Mugaffébe vezető úton látták.

Tuyanaf

A pálmafélék közé tartozó növény, fájáért, árnyékáért és enyhén savanykás, szomjúságot oltó gyümölcseiért egyaránt becsülik a sivatagi vándorok.

Wreg'n il Hedda

Jelenítése: Fehérhajúak Népe. A dzsadok - valójában nem túlságosan hízelgő - elnevezése a kyrekre. És azért nem hízelgő, mert a dzsadok úgy tartják, hogy az öregségtől merészkedett inú harcos már semmire sem jó, és az olyanokat nevezik Wreg'na-nak, akik kegyelemkenyéren tengetik az életüket valamelyik forgalmasabb karavánszeráj mellett az áthaladók jóindulatára számítva.

Wriga

Olyan, a sivatagi nomádok által a baj előhírnökének tekintett sivatagi madár, ami nem rendelkezik anyagi testtel, tehát csak varázstudók pillanthatják meg. Azstrálteste állítólag egészen különleges síkokra is árnyékot vet.

Abul akh-Haib

Neves hamedí aranyműves családjában született 3629 derekán. Tizenöt esztendő koráig – apja oldalán – ősei mesteriségét tanulta, majd, az emirátus híresen jó kapcsolatának köszönhetően, három évet Pyarronban (értsd Ó-Pyarron) töltött, ottani ékszerész mesterek fogásait tanulmányozva. Hazatérve apja kamatoztatta az ifjú nyelvtudását, utazó kereskedőként távoli országokba küldte.

P. sz. 3652-ben egy sivatagi útról az ifjú Abul megváltozva tért vissza: elvesztette érdeklődését a családi javak gyarapítása iránt. Hamarosan elhagyta a szülői házat, hogy a rossz-hírű Madab el Sobrába költözzék.

Jó ideig saját szakállára kémkedett a Pyarroni Titkosszolgálat javára. Évek múltán igyekezete elnyerte a szervezet tetszését, hivatalosan is felvették vele a kapcsolatot, s ettől fogva feladatokkal, tanácsokkal látták el. 3670-ben Pyar-ronba rendelték, két éven keresztül a hírszerzés fogásaira okították; öt esztendőre rá el Sobira emírnének udvari ékszerészévé küzdötte fel magát. Ettől fogva (Ékszerész fedőnéven) nélkülözhetetlen híreket szállított megbízóinak, s idővel a sobirai kémhálózat fejevé léptették elő.

3691-ben bekövetkezett halálát egyesek összekötik a Titkosszolgálat két különleges ügynökének halálával, s a magukat jól értesültnek nevezők kapcsolatba hozzák Lord Quator kráni Tersius látogatásával, de még a Manifestációs Háborúval is.

Al Abadana emirátus

A legelső és kétségtelenül legjelentősebb dzsad állam. Korai feljegyzések szerint a főváros legősibb épületeit a Pyarron előtti III. évezred hajnalán emelte a dzsenn civilizáció. Utóbb – a dzsad nép megjelenésével – a város sivatagi birodalomná nőtte ki magát: területe nagyobb, mint a többi dzsad államé együttvéve – ez nem összefüggő országot, hanem oázisokat, elszigetelt városkákat jelent – s igaz ez lakosságára, ennek egyenes

következményeként haderejére is. Vezető szerepét ellenlábasai sem kérdőjelezik meg: a legszervezettebb országnak tartják a Taba el Ibarában.

A tisztavérű dzsenn családok túlnyomó része itt él. Fővárosán kívül számtalan nagyobb várossal büszkélkedhet, területén alig találkozni nomád pásztorokkal, a lakosság zöme kézműves, kereskedő vagy katona. A közbiztonság a világ más tájain megszokottal vetekszik, ami a Taba el Ibarában lenyűgöző eredménynek számít.

Az ország gazdaságilag is erős, amit nemcsak politikai elsőségének, hanem a fővárost Erionnal összekötő térkapunak is köszönhet. Minden jelentősebb dzsád kereskedőház rendelkezik lerakattal al Abadanában; bármilyen költséges is a térkapun történő szállítás, ez a legforgalmasabb kereskedelmi út a dzsádok és a világ más tájai között.

Al Abadana – számtalan egyéb termékén túl – a síküvegről nevezetes, amit a dzsád világban másutt nem képesek előállítani. A torzításmentesen átlátszó üvegtáblák értéke megközelíti ezüstben mért súlyukat.

Al Bahra-kahrem

Bódító és serkentő hatású harci kábítószer. A dzsádok gyakorta Fűszernek vagy Fűnek nevezik, Kránban Haláltáncként emlegetik. Használata emberek számára életveszélyes, fokozottan egészségkárosító.

Elsőként Khadal al Hagi, az Ibara szerte ismert alkímista-méregkeverő állította elő háromszáz esztendővel ezelőtt. Elkészítését kilenc lépésben ajánlja, melyek során a fűszer-keveréket titkos recept alapján készült illóolajokkal itatják át, majd a nap hevén szárítják. Silány utáztatok előállításával más dzsád fűszerészek is kísérleteznek, az igazi al Bahra-kahrem titkát azonban kizárólag a sobirai emír szárítóműhelyeiben ismerik.

Amhe-démon

Amund (emberi) testű, szörnyetegfejű démon, Amhe-Ramun Manifesztációjának egy porhüvelye. Anyagi testének fenntartásához olykor élelemre, szellemének táplálásához pedig véráldozatra van szüksége. Félelemetes külseje elle-

nére önmagában csak mérsékelten veszedelmes, ám tucatnyi amund démon őrzi és szolgálja. Összesen huszonhárom Amhe-démon létezik, többségük a Mélysivatagban, titkos templomromokban rejtőzik. A Manifesztációs Háború krónikája szerint egyet közülük al Abadana elestekor elpusztítottak a dzsennnek.

Amhe-Ramun

Az amund hitvilág legfiatalabb, legerőszakosabb istensége, a Harc és az Egység istene. Gyakorta nevezik Kékarcúnak, a Kék Hold Istenének és Kegyetlennek is; mióta papjai átvették az uralmat a vallás régebbi foistenének, Themesnek ynevi helytartóitól, Uralkodó-istenként és Igaz Istenként is emlegetik.

Nevét az ősi írások *Amhe-Ramuun-ként* betűzik, a szakrális amund képírásban pedig farkas és medve keverékének látszó démonfejként (Amhe-démon) jelenítik meg.

A háromezer esztendő s amund-dzsenn háborúságban Amhe-Ramun már megjelent Yneven, de az akkoriban még jóval hatalmasabb dzsennnek Galradzsa segítségével, megölték Manifesztációját. Az istenség evilági holttestét az amun-dok Második Titkos Városában, a Halál Tizenkét Termében helyezték el.

Az Ősi Egyezmény újabb kijátszásán Amhe-Ramun hatezer esztendőn át munkálkodott. Az időközben bekövetkező, kedvező mágikus együttállásokat kihasználva cseppenként csempészte hatalmát Ynevre. Az isteni akarata által megtermékenyített papnők a titkos templomokban hatezer esztendő alatt huszonhárom Amhe-démont hoztak a világra – az utolsót, a leghatalmasabbat a Sötét Együttállás Évében. A Kék Hold feljövetelek az Amhe-démonok és az Amhe-papok lelke összekapcsolódik, közösen alkotva az Isteni Tudatot. Egységük maga Amhe-Ramun, a huszonhárom testben lakozó Manifesztáció.

Amund

Az amundok – ahogyan a Taba el Ibarában nevezik őket, az Ősi Nép – évezredek át rejtőzött a sivatag mélyén. A Pyarron előtti III. évezredben vonultak vissza a történelem színpadáról, hogy más népektől és kultúráktól elzárkózva vészeljék át a viharos időket. Létezésükről nem árulkodott más, csak a sivatag szélén hátrahagyott templomromok, és az el qusarmai fauszatók történetei a Shíbara partján látott különös, égbék szemű fajzatokról. Senki nem tudta, valóban ott élnek-e a sivatag mélyén, vagy nem többek megrendítően valószerű legendánál. Maguk akarták így: rémtettekkel és szörnyű farumokkal biztosították magányukat.

Az elmúlt évszázdban azonban minden megváltozott. A sivatagszéli templomromoknál kezdődött: az oszlopcsonkok árnyékában meghúzódó utazók kísértő suttogást véltek hallani a mélyből, évezredes álmukból riadó, túlvilági teremtmények hangját. Rövidesen bronzbőrű, égbék szemű alakok jelentek meg a környéken, különös dolgok történtek, karavánok tűntek el nyomtalanul. A bölcsek félve suttoztak egy nevet: Amhe-Ramunét, a már-már elfeledett sivatagi istenét.

Az amund civilizáció négy istent ismer. A főisten Themes (Theemeth), a Napisten; forró csókjának nyomát a mai napig testén viseli a Földanya, Refis (R-eefith) – ez a rejtélyes olpálmező, itt áll a Nap Első Titkos Városa, Sonnion (Thon-nion). A csókból fogant Nesire (Nethiree), a Vörös Hold, a Szerelem és Szépség Istenője, valamint Amhe-Ramun, a Kékarcú, a Háború és az Egység Istene.

A dzsennekkal vívott három évezredes háborúban a legifjabb és legkegyetlenebb isten, Amhe-Ramun alászállt Ynevre, ám Manifesztációja elpusztult, mielőtt a világ sorsát döntő mértékben befolyásolhatta volna. Újabb eljövételét papjai hat évezreddel későbbre jósolták. Hitét hosszú időre elfeledte az amund nép, ám az idő közeledtével újra templomokat emeltek a kékarcú istenségnek, papjait pedig mind nagyobb befolyáshoz juttatták.

Elsőként – P. sz. IV. évezred hajnalán – Nesire vesztette el híveit. A Kékarcú papjai véres testvérháborút indítottak ellenük: a papnőket legyilkolták, a híveket erőszakkal áttértették. A Nap Harmadik Titkos Városának romjait lassanként elnyelte a homok. Talasea (Thala-theia), Refis városa e század derekán pusztult el, lakosságát a megerősödő Amhe-papság az utolsó emberig lemészárolta. A főisten, Themes papjai vagy behódoltak a futótűzként terjedő testvérhitnek, vagy mártírként haltak istenükért. Mire a Manifesztáció ideje elérkezett, A Nap Titkos Városai közül már csak Son-nion állt, templomaiban egyetlen istenhez, Amhe-Ramun-hoz fohászokdakt, aki elhozza népének az egységet és a hódító háborút.

Az amundok testi hasonlással hódolnak az isteni tökéletességnek. Társadalmukban jelentős szerepet tölt be a küllem: minden amund ősi szertartások szerint formálja testét az istenszobrokhoz hasonlatossá. Testük szoborszerű, arcvonásaik lágyak, előkelők, halántékig húzódó, keskeny szemgödörükben mély kétség honol; fekete, egyenesszalú hajukat körben azonos hosszúságúra, nyaktőig vágják. A megnyo-morodó, csúfnak születő amund – az évezredek során egyre ritkában fordul elő ilyen szégyen – megajándékoztatik a halállal, az újjászületés lehetőségével egy ép testben.

Az amund nép kifinomult, az emberitől idegen intellektussal rendelkezik. Elvont módon gondolkodnak, a gyakorlatiasság, a politikai érzék, az intrikus hajlam teljességgel hiányzik belőlük. Logikájukban elfogadott tényező az érzelem: a szeretet, harag, gyűlölet számukra egyenjogú érv a legkikezdetlenebb következtetéssel. Nemes, jólelkű lények is lehetnének, ha nem fertőznék meg jellemüket a rosszindulat és a romlottság. Mindenki ellenséget látnak; aki különbözik tőlük, azt lenézik. Különösen igaz ez az emberekre, akiket állatokként tartanak számon, s mint ilyeneket, elsősorban rabszolgának és élelemnek tekintenek.

Az amund társadalom két kasztra osztható, a szolgák és az uralkodó-papok kasztjára. Utóbbiba tartoznak a négy amund isten – napjainkban már csak Amhe-Ramun – papjai. Ők

irányítják az amund civilizációt, számtalan szolgálával és rabszolgálával rendelkeznek, rangjuktól függő pompában élnek. A leghatalmasabbak közülük a szó legszorosabb értelmében véve élet és halál urai. Régebben gyakorta előfordultak a kaszton belül villongások, ám a Kékarcú ideje óta isteni törvény az Egység.

Az uralkodó-papok (hat-neb) kasztjába csak a születés jogán kerülhet bárki, de nem a származás, hanem a képességek döntenek. Uralkodó-papok gyermekei gyakorta születnek a szolgák kasztjába – habár kétségtelenül kiváltságos elbánásban részesülnek –, és egy szolga gyermekét is haladéktalanul magához veszi nevelésre a papság, ha felfedezik rajta a keresett jegyeket. Hitvallásuk szerint maguk az istenek jelölik ki leendő papjaikat: ha egy gyermek lát a templom-piramisok sötétjében, az istenek jegyét viseli.

A szolgák kasztjába (hebet) tartozik az összes különleges képeségek nélkül született amund, még az uralkodó-papok testőrei is. Az ide sorolt amundok élete sem nevezhető keservesnek, mindössze meg kell tanulniuk együtt élni a kiszolgáltatottsággal. Az "alávaló munkákat rabszolgákkal végeztetik, az amund szolgákra csak felelősséggel járó avagy művészi hajlamot igénylő feladatokat bízunk.

Ankhe-thueeth

(ejtsd: anke-tuész) A legismertebb amund démon; neve, szó szerinti fordításban falidémont jelent. Ekként sehol Yneven nem idéznek démonokat, a mágia ismerői az ankhe-thueeth-t leginkább a jelmágia és a síkmágia fejezetébe sorolják.

Az ankhe-thueeth mágikus tartalmú falrajz jelekkel, írással kísért ábrázolása a megidézendő teremtménynek. A színes, elnagyolt festmény valójában síkkapu, melyen a megidézett teremtmény átléphet Ynev világára, majd dolga végeztével visszatérhet hazájába. Hogy a kapu megnyílását

pontosan mi váltja ki, egyenlőre tisztázatlan, de az ankhe-thueeth démonok főként őrző szerepet látnak el. A mágikus rajzok elrejtethők a hagyományos amund képrészben, s a megidézett démonok egy hányada is láthatatlan, mivel nem rendelkezik testtel, csak az asztrál- és mentái világban jelenik meg.

Dzsambia

A dzsaddock jellegzetes, görbe töre. Az elnevezés magában foglalja a tokot és az övet is, mellyel a fegyvert a derekukra kötik.

Dzsenn (jann)

A dzsenn titokzatos nép. Habár nem emberek, emberek között, az emberi társadalom elválaszthatatlan részeként élnek; már elképzelni sem tudnák, hogy önálló társadalmat alkossanak, mint egykoron. Hozzászórtak a jóléthez, a szolgák seregéhez és a temérdek kincshez. A Taba el Ibara valódi urai ők, a dzsaddock világ igazi hatalmasságai.

Számuk a kezdeti tízezrekhez képest az idők során riasztóan megcsappant, mára alig ezer főre tehető. Idegen származásukkal nem kérkednek, legfeljebb egymás előtt fedik fel kilétüket. Vérük tisztaságára feltűnés nélkül, de

gondosan vigyáznak; ősi uralkodócsaídjáikból kerül ki a legtöbb dzsad emír és sejk, de a nagy bank- és kereskedőházak tulajdonosai is.

A dzsádok természetesen tudnak létezésükről: egyes uralkodókról, nagy hatalmú kereskedőkről köztudott dzsenn származásuk, megint másokról csak feltételezhető. Valójában jóval többen élnek a Taba el Ibarában, mint bárki gondolná – rejtőzésük fő oka nagyszámú ellenségük. A dzsádok messziről tisztelik őket mint uralkodókat, vezetőket, hiszen azok amúgy is megközelíthetetlenek, de a mindennapi élet-

ben rettegnek a dzsennektől könyörtelen logikájuk, számító, érzelmektől mentes gyakorlatiasságuk miatt.

Az ember számára a dzsenn kiszámíthatatlan. Hiába jószándékú, a magasabbrendű célok érdekében bármire hajlandó – sosem tudni, fennkölt célja kinek az életébe, a vagyonába kerül. Ezért a dzsádok, ha kiderül valakiről dzsenn származása, gyakorta végeznek vele titokban, mielőtt az illető bajt hozhatna környezetére.

Míg az amund rosszindulatú, érzelmeire vakon hallgató faj, a dzsemeket a számító logika, a fékentartott, letisztult érzelmek és a jóakarát vezérli. A következetes gondolkodásnak, a logikának óriási és ősi hagyományai vannak körükben. A különféle bizonyítási eljárásoknak, érveknek, ellenérveknek, gondolati utaknak, iskoláknak és eszme-futtatásoknak könyvtárakat megtöltő irodalmával rendelkeznek. Elméleti tudásuk és született képességük révén e téren úgyszólván felülmúlhatatlanok, a köznapi ember számára hihetetlen teljesítményre képesek, épp ezért félelmetesek. Az emberek általában mentesnek gondolják őket az érzelmektől, holott csak tökéletesen uralkodnak azokon. Nem jönnek ki a sodrúkból, nem ragadtatják magukat heves cselekedetekre, mindig megfontoltak és hűvösek. Tartózkodnak minden élvezettől, mely józan eszük és mérlegelőképességük elvesztését okozná: csak mértékkel isznak szeszt, és elutasítják a dzsádok által közkedvelt bódítószereket. Ugyanakkor ha valamely érzelm – gyűlölet, szeretet, barátság, hűség vagy bosszúvágy – egyszer befészkelte magát a lelkükbe, többé nem távozik onnan. Ilyen tekintetben a dzsennnek nem felejtnek; mint mindenben, az érzelmeikben is megbízhatók.

Mikor őshazájukat odahagyva megérkeztek Ynevre, ősi ellenségeikkel az amundokkal találták magukat szemben. Az újra fellángoló háborúból meggyengülve, de – mint Ynev térképére pillantva látható – győztesen kerültek ki, legalábbis a Manifesztációs Háborúig.

A dzsennnek egykor nem mágiájukkal, seregeikkel kerekedtek felül az amundokon, hanem az emberek segítségével. A Taba el Ibara peremén feltűnő embernép akarátán kívül

segítette győzelemre őket, hiszen az amundok képtelenek voltak elviselni az emberek tömegét, harsány életkedvét, s visszavonulni kényszerültek előlük. Ellenben a dzsennnek természetüknél fogva társat, barátot láttak az új fajban. Hamar megtanulták irányítani és kihasználni a náluk kevésbé eszes, érzelmektől lángoló embert. Eleinte mértéktelenül keveredtek is velük – létrehozva a dzsádok népét –, ám idővel felismerték, utódaik alig örökölnék valamit természetükből, s ezáltal veszélybe kerülhet fajuk fennmaradása. Ettől fogva a dzsennnek gondosan vigyázzák vérük tisztaságát. A fertőzött vérű utódokat kizárják maguk közül, csak kevésbé jelentős feladatokra tartják őket alkalmasnak.

A dzsádok istenei, Galradzsa, Doldzsah és Dzsah eredetileg a dzsennnek istenei voltak –, mint kultúrájuk számtalan vonását, ezt is örökül hagyták utódaikra. A dzsennnek közeli, személyes kapcsolatban állnak isteneikkel, imáikhoz, fohászaikhoz nem igénylik papok segítségét. Dzsenn soha nem teszi be a lábát dzsád templomba, s ha mégis, nem érzi fennköltebbnek a helyet saját házábanál.

Az átlagos dzsenn külsejét tekintve megkülönböztethetetlen a dzsád embertől. Bőre barna, haja hullámos, olajos-fekete, orra merészen ívelő, gyakorta horgas, szeme sötét. Magas termetű, elegáns megjelenésű, az átlagosnál kifinomultabb arcú dzsádnak látszik.

Dzsenn szablya

A dzsennnek hagyományos és jellegzetes fegyvere a róluk elnevezett szablya. Alapvetően egykezes fegyver, de markolata elég hosszú ahhoz, hogy olykor kétkézre foghassák. Forgatásának technikája, a mozdulatok kimunkáltsága és a harcmodort átható szellemi többlet emlékeztet a harcművészetekre. A keskeny, vékony, hajlított pengéjű kardot mágiával kovácsolják páratlanul rugalmassá és törhetetlenné. Kovácsolásának fogásai, a felhasznált fémek ötvöXési ará-

nya szigorúan őrzött titok, melyet a dzsenn kovácművészek apáról fiúra örökítenek.

A dzsenn szablya a dzsenn legfőbb ékessége, mégis gyakorta álcázza, jóval szélesebb, handsárhoz, hagyományos szablyához készült hüvelyben hordja, hogy ne váljon árulóává. Természetesen az uralkodó családok sarjai büszkén viselik ősi fegyverüket, ahogyan számtalan hiú és vagyonos dzsád is dzsenn szablyát köt az oldalára. Az efféle kérkedőket a dzsennnek lenézik, ugyanakkor megbecsülésük legfőbb jeleként szablyát ajándékoznak az erre érdemesnek.

E1 Dzsiah

A legrettegettebb vihar a Taba el Ibarában, főként a sveral-menti és a középső területeken, azaz a Mélysvatagban tombol. A mélykék égből sűrű, óceáni eredetű eső zuhog, de a föld felett nyíllövésnyi magasságban eltűnik, s Ynev valamely más pontján hullik alá. Innen származik közkeletű neve is: Szárazvihar. A jelenség minden bizonnyal a Taba el Ibarát létrehozó ősi mágia eredménye. A vihart a földön tomboló, örvényeket vető szél kíséri, mely elsodor, elpusztít mindent, ami az útjába akad.

El Hamed emirátus

A legnyugatibb fekvésű emírség, területén halad keresztül a legtöbb Ordanba igyekvő karaván. A Taba el Ibarában itt él a legtöbb külvilági, ami civilizált viszonyainak és nagy-vezíre, Rahim el Haszra politikájának köszönhető.

El Hamed rövid két évtized alatt a világ szemében a Taba el Ibara kapujává lépett elő. Manapság az sem ritka, hogy Ynev országról és hatalmai – különösen az északiak – nem

Abadanán, hanem el Hameden keresztül tartják a kapcsolatot a dzsád néppel. Nem tudható, melyik tény következik a másiktól, de Ynev-szerte a hamedei dzsád bankházakat tartják a legmegbízhatóbbaknak. A megszokás újkeletű, ám az ideáramló aranyak máris éreztetik hatásukat el Hamed gazdaságának és befolyásának erősödésében.

Bankházain és civilizáltságán túl az emírség egzotikus és méregdrága illatszerrel hívja fel magára a világ figyelmét. A különleges esszenciák összetételét és elkészítését a legszigorúbb titok övezi, a párolóműhelyeket – sobirai példát követve – az emír személyi testőrsége őrzi éjjel-nappal.

El Sobira emirátus

Ezer esztendő történelmében mindig is a romlottság és a bűn fészke volt a Taba el Ibarában. A fővárost, Madab el Sobirát, a kezdeti idők krónikái rablóhordák, orgazdasággal foglalkozó kereskedők tanyájaként emlegetik. Pyarron iránt elkötelezett történetírók Krán bástyájaként emlegetik az országot. Tény, hogy el Sobira emírje más szemszögből szemléli a világ dolgait, mint el Hamed vagy al Abadana uralkodója, az emírség mégsem vehető egy burnusz alá Gorvikkal.

Az ellenségeskedés forrása az emírség legfőbb kiviteli cikke, a bódító hatású fűszerkeverék, az al Bahra-kahrem. A különleges Fűvet három évszázada állítják elő az emír műhelyei, Krán pedig a kezdeti időktől fogva tonnaszám vásárolja a "kincset". Sobira alaposan megkéri a szer árát, s nagybani, állandó vevője révén dúsgazdag. Krán érzékenyen érintené a sobirai fűszerszállítványok elmaradása, ezért mindent elkövet, hogy növelje befolyását az emírségben. Hiába terjeszti azonban Ranagol hitét, hiába zúlesztí golviki mintára Sobira lakosságának erkölcsét, az egymást követő emírek keményen ellenállnak, s el Sobira megőrizte függetlenségét.

Pyarron mindent elkövet, hogy rákényszerítse az emírt a Fűszáritás betiltására, de a dúsgazdag, a sajátján kívül zsoldoseregekkel is megerősített el Sobira merészen dacol a legnagyobb haragjával. El Hameddel szüntelen, viharos érzelmek kísérte háborúságban áll. Ha az északi szomszédot nem támogatná a fél Délvidék és a hatalmas al Abadana, s nem választaná el tőle dűnék végtelen tengere, Sobira hónapok alatt letörölné a térképről.

A fővárosban – de a sivatagi állam más településein és útjain is – csapnivaló a közbiztonság. Ide gyűlik, ide menekül a Taba el Ibara söpredéke, itt kötnek ki mindazok, akiket máshol már nem tűr meg hátán a homok. Madab el Sobirában nyíltan tevékenykednek Ynev leghírhedtebb orgazdáik, ide futnak be a rabszolgavadász karavánok is. A sobirai rabszolgapiac (el Gahad) egyedülálló; itt nem kérdezik, ki mi volt azelőtt, hogy láncra verték. Ha fényes nappal valakit kirabolnak az utcán, a városiak félénken visszahúzódnak, meg sem kísérlük hívni az őrséget. A klánok, bűnözők keze ugyanis az emír palotájáig ér: aki alkalmatlankodik, hamar a börtönök mélyén találhatja magát. A biztonság kizárólag valamelyik klántól vásárolható meg "ajándék" – rendszeres védelmi pénz – fejében.

Emáme

A dzsádok jellegzetes fejedője; a fej köré, olykor az arc elé tekert hosszú kendő. Számtalan módon viselhető, a sivatagban hosszabbat hordanak, olykor külön álló darabokból kötik fejükre.

Fayumi törzs

Irtózat, gyűlölet és rettegés övezi a fayumikat a dzsádok között, még a másik két nagy törzs (Bayadi és Haszra) harcosai is kitérnek előlük. Szívósak – mondják, hetekig bírják víz nélkül – és kegyetlenek; nem ismernek törvényt és erkölcsöt. Gyakorlott harcosok. Jellegzetes ruhájukban, tevéik hátán olykor előbukkannak a Mélysivatagból, oázisokat rabolnak és irtanak ki, majd távoznak oda, ahová egyetlen hadsereg sem merésze követni őket.

Senki sem ismeri náluk jobban a Taba el Ibarát. Vándorolnak a sivatagban, néhány hétnél, hónapnál tovább soha nem maradnak egy helyen. Csak általuk ismert oázisokat keresnek fel, titkos, betemetett kutakból isznak ott, ahol más szomján halna.

Fekete Skorpiók

A sobirai emírek orgyilkos-testőrségét egy el Haszabi (Idegen Vér) nevű, fayumi anyától és golviki apától származó félvér kalandor alapította P. sz. 3540 környékén. A Fekete Skorpiók – átlagban félszáz elit harcos – rettegett hírnévre tettek szert Ibara-szerte; elvakult fanatikusok, kegyetlen, de kiváló harcosok. El Hamedben évente több tucat véres gyilkosság fűződik a nevükhöz, a nagyvilág mégis az általuk használt és róluk elnevezett méregről ismeri őket.

Galradza

A dzsád vallás három istent és számtalan irányzatot ismer. Az irányzatokat az istenek akaratát értelmező szent

emberek, a próféták alapítják; a papok az ő tanításaikat követik. A

dzsad papok férfiak – hitük szerint, az istenek nem teremtek nőket, akitől sokat várnak –, a templomuk, előljáróik előírta irányzathoz tartoznak. A legtöbb pap és hívő az ismert próféta, Fahyad útmutatásait, a *Dzsiah-gatot* a Hagyományos Utat követi.

Fahyad szerint senki nem tanulhat eleve papnak, mert a biztos hit és a bölcsesség csak a hosszú évtizedek során adatik meg. Aki nem maga talál rá, sosem lehet biztos a hitében. A Hagyományos Út nem tanít papi tudományokat és nem szentel pappá huszonöt esztendőskor előtt; pap csak abból válhat, aki képes az istenekért eldobni múltját, vagyonát, a világi élet hívságait. Csak az ilyen ember szolgálhatja híven istenét és híveit.

Dzsah papjai polgárokból, Dolzsah papjai tolvajokból, Galradzsáé pedig egykori kalandorokból és utazó kereskedőkből lehetnek.

Jaszef Bahlit af-Haszabi

P. sz. 3654-ben született el Sobira uralkodó családjában, az al Haszabiban. Ereiben dzsenn ősök vére is csörgedez, amely – különös módon – közel egy évezred után benne ütődött ki legerősebben. Az al Haszabi emíreket mindig is remek koponyaként tisztelték, az al Bahra-kahrem előtti időkben a környező emirátusok és Pyarron akarata ellen manővereztek a politika tengerén, azóta Krán hódító terveit kerülgetik. Jaszef Bahlit huszonnyolc esztendősen került a trónra, miután Ibara szerte hírnevet szerzett sakk és egyéb logikai játékok terén. Alatvalói beszélnek, eleinte nem lelte örömét új uralkodásban, míg fel nem fedezte, hogy az élet izgalmasabb játszmákat kínál, mint a sakktábla.

P. sz. 3691-ben bekövetkezett haláláért egyértelműen egy kráni birodalmi légió Tesúását, Lord Quatort terheli a felelősség; egyesek megkockáztatják, hogy a háttérben már a Manifesztációs Háború előhangjai zengtek.

Kheb-thueeth

(ejtsd: kheb-tuész) Az amund démonok másik fajtája, szobordémon. A démonok ekként történő megidézése, egyáltalán, a mozgó, életet rejtő szobrok a Délvidéken kevéssé ismertek. Egyedül Kránban találni hasonlókat, ott őrbálványnak, a pyarroni nyelvben pedig élszobornak nevezik őket. Irányításukról az esetek többségében az ún. bálványmester gondoskodik, ezt a szerepet az amundoknál bármelyik pap vagy Amhe-démon képes ellátni.

A kheb-thueeth démonok általában ember méretűek, amundokat vagy Amhe-démont formáznak. A közamund (hebet) az istenek követéinek, megtestesülésének tartja őket, gyakorta imádsággal fordul hozzájuk, melyre a démon, a papok akarata szerint válaszol is. A nagyobb hatalmú kheb-thueeth démonokat kifestik, felékszerzik, olykor főpapok, nevezetes amundok vonásaival ruházzák fel.

Madab el Sobira

El Sobira emirátus fővárosa, három egybeépült, közeli oázis. Területe vízben meglepően gazdag, a környező sivatag dacára. A város karavánutak találkozópontra, és – miként a Taba el Ibarában megszokott – magas falak övezik.

Napjainkban Madab el Sobira a dzsad városok egyik legnagyobbika, biztosan csak al Abadana előzi meg kiterjedés és lakosság tekintetében. Valóságos bűnfészek, rabszolgavadászok, kalandorok találkozóhelye, alvilági klánok és a leghírhedtebb yenevi orgazdák tanyája. Területén emelkedik a Taba el Ibara legfényűzőbb épülete, az emír palotája, mely pompájával felülmúlja az abadana emír Ezertornyú Palotáját és a híres aranyból és drágakövekből épített El Higad Galradzsá templomot is.

Manifesztációs Háború

A jóslatok már a P. sz. XXXVII. század derekán figyelmeztettek az elveszett amund nép istenének, Amhe-Ramun-nak hat évezred múltán várható visszatérére. A bosszúszomjas istenség feltételezhetően a dzsennnek elpusztítására, az emberek rabszolgasorba alázására, és bujkáló népe dicsőségének visszaállítására törekszik. A jóslatok 3690-re, a Sötét Együttállás idejére ígértek eljövetelet.

A pyarroni Fehér Páholy és a Krad-lovadrend többször tett kísérletet a Manifesztáció körülményeinek felderítésére, és a jelenség megakadályozására, mindannyiszor sikertelenül – csak a Manifesztációs Háború kitörte után tisztázódott, miként játszotta ki Amhe-Ramun az Ősi Egyezményt.

Pyarron szerint 3690-ben létrejött ugyan a Manifesztáció, de két esztendeig nem hallatott magáról: feltételezhetően népe egységének helyreállításán munkálkodott. A 3692-es év derekán végül, a) Abadana határainál amund hordák törtek elő a Mélysivatagból. Felégették a dzsad falvakat, porig rombolták az idegen teplomokat, kardélre hányták vagy rabszolgasorba kényszerítették az embereket: le-győzhetetlenné tette őket Ynevre szállt istenük hatalma. Az év végére elfoglalták a Taba el Ibarát, s megindultak a Kereskedő Hercegségek, Gorvik és a keleti városállamok ellen.

Mint a hadtudósok vizsgálataiból kiderült, sikereiket nem tömegüknek – hiszen az embernek hadereje többszázszorososan felülmúlja létszámukat –, nem is a harcosok gyakorlottságának, hanem elsősorban a Manifesztáció és a papok szakrális támogatásának köszönhetik. Amhe-Ramun – az amund hitvilág szerint a Háború és az Egység Istene – megsokszorozza híveinek harci kedvét és egységét, míg az ellene felsorakozó seregekben elhinti a széthúzás és a hűtlenség magvait.

A Manifesztációs Háború nyolcadik hónapjában, a P. sz. 3692 végén Krán és Pyarron kényszerű szövetségre lépett az Ynevre rontó iszonyat ellen. Összehangolták csapataik mozgását, közös rajtaütéseket szerveztek, és egyesítették mágikus erejét a Manifesztáció szakrális hatalmának semlegesítésére.

Mélysvivatag

A dzsadok mélysvivatagnak nevezik a Taba el Ibara lakatlannak vélt, feltérképezetlen területeit. A Mélysvivatagban nem vezetnek karavánutak, ha akadnak is oázisok, azokat nem lakják – legalábbis emberek nem. A homoki elfek, az Ósi Nép, s ki tudja, miféle szörnyetegek földje ez. Ember nem merészkedik ide, talán csak a vándorló törzsek – bizonyíthatóan közülük is csak a Fayumi –, no meg egy-egy kalandozókból álló csapat.

Meneth

Az amundok jellegzetes fogazott kardját, a meneth-t (ejtsd: menesz) más ynevi civilizáció nem ismeri. Nem elsősorban ölesre, hanem roncsolásra, csonkításra, kínokozásra alkalmas. Pengéje ujjnyi vastag, éleztelen acél, melyet körben hegyes és éles gúllak fogaznak. Vágáskor a fogak tépik, szaggatják az áldozat testét, csúf és fájdalmas, nehezen gyógyuló, ám nem túl mély sebet ejtve.

A meneth kialakulása az amund civilizációban kulturális okokkal magyarázható. Az amundok nem ismerik a vértet – a páncélban a meneth fogai elakadnának, mezítelen vagy könnyen öltözött ellenféllel szemben azonban igen hatékony lehet. Lélektani hatása sem hagyható figyelmen kívül: a test szépségét és tökéletességét mindennél többre tartó amundok szemében minden más eszköznél félelmetesebb.

Theub

Jellegzetes dzsad felsőruházat, gyakorta térdig vagy az alá ér. Bő, buggyos anyagát derékban széles övvel fogják át. Felette általában csak kaftánt viselnek.

