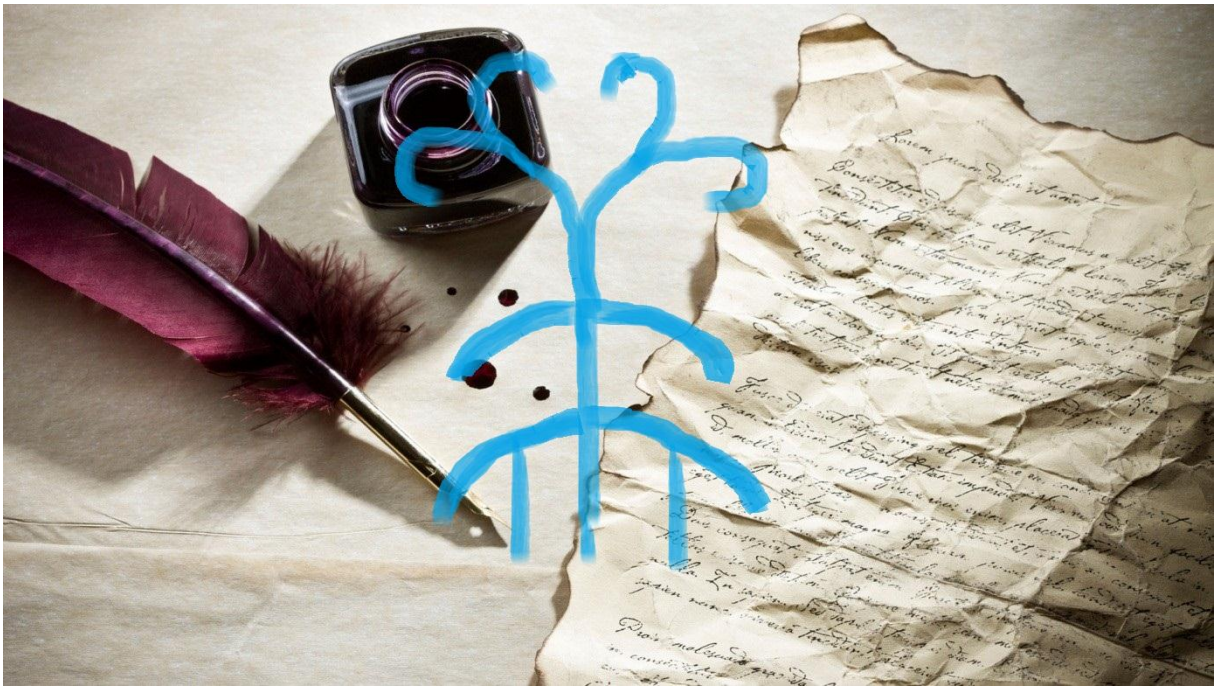
A Művészet Áldozatai

M.A.G.U.S. versenymodul 6-8. Tsz-ű kalandozóknak

Helyszín: Ninheon, Elfendel

Időpont: P.sz. 3715, a Hatalom és a Szertartások Hónapjai, Dreina Második „Esküvések” Hava

Írta: Tantos András, Vodli Jenő (Shalafi del Necro), Vodli Márió (Lucius un Draco)



A lélek tükrei

Csillámló ezer színre szakadt fény világít be a fák levelei között. A nő, ahogy kinyitja, a szemét tudja, hogy nem ott van ahol álomra hajtotta a fejét, de mégis az álomképek halványodó emlékei között ismerősnek kezd derengeni a helyszín. A falevelek érdekes mód mintha megtörnék az így is miriád részre szakadó sugarakat, csupán az éles szemű megfigyelő veheti észre, hogy valami rafinált módon élő és élettelen egybefonódva adja a leveleket, az ágakat és a fákat magukat. Lágy csilingelő hangjukkal mintha egy távoli szimfóniát idézne az árnyékukban meghúzódó elméjébe. Az idős ember fiatal módjára pattan fel az alvásból és vadon tekint körbe, hogy merre van, majd mikor sikeresen felismeri, a helyszínt sokkal nyugodtabban ül vissza a helyére és hátradőlve várja, meg míg másik két társa is magához tér. A négy alak csendben szóváltás nélkül nyugtázza a többiek jelenlétét. Látszik rajtuk, hogy nem ismerik, egymást mégis régi barátok melegségével a tekintetükben néznek végig a többieken, majd az őket körülvevő idegen erdőn.

Mintha csak otthon lennének, indulnak meg a hatalmas levelű bokrok között, egy ki nem mondott irányba. Az avatatlan szem nem is tudná meghatározni, hogy az erdőt emberi (vagy más faj) keze formálta-e, vagy az istenek és a természet szeszélye tette-e ilyen formájúvá. Az idegen erdőség folyton váltakozik, mintha csupán táncot járna az áthaladók körül, változatos szín és forma világával. Mintha valami emberi elme által meg nem érthető kakofonikus alkotás kellős közepébe csöppentek volna. Óvatosan lépkednek nehogy, megzavarják az előadást, mert érzik, hogy egy előadásnak lehetnek szem, fül, orr és érintés tanúi. Érzik, hogy a tánc, amit az erdő jár, hogy a dal, amit a szél suttog, hogy a vállukra reppenő pillangónak, a virágok felszálló illatának, még a messziről hozott állatias erős szagnak is jelentősége van, hogy megérthessék az egészet.

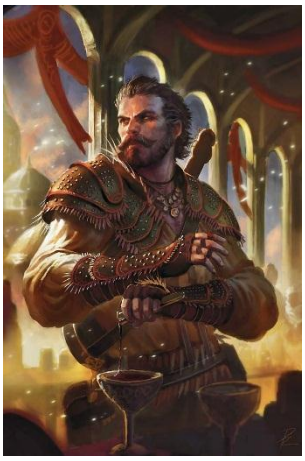
Az erdő tisztulni kezd és az előadás hirtelen abbamarad, mintha az erdő tisztelettel adózni valaki vagy valami számára, még a kedvetlenül pergő fűszálak is meghajolnának ez az entitás előtt. Fülük cseng a hirtelen beállt csendben, ahogy kilépnek az utolsó fodros levelű édes gyümölcsöt hozó bokor mögül és arcon csapja őket a káosz mely a tisztáson fogadja a társulatot. Elszórva mindenféle eszköz melyek felének fogalmuk sincs a rendeltetéséről. A furcsán megnyugtatóan kaotikus mezőn fellelhető a lanthoz hasonló pengetős eszköz csakúgy, mint a szanaszét gördülő pergamentekercsek, rafinált festéssel ellátott álarcok és tükrök kavalkádja vásznak, vésők, nemes és nemtelen fémek kupaca csakúgy, mint a félig elfaragott márványtömb vagy a padlót befutó élni látszó szőnyeg, ami minden szemlélődő számára más élményt nyújt.

Valahol egy kupac vágott virág közül egy majdnem alacsonynak mondható vékony fedett arcú női alak lép ki széttárt karokkal, hogy a következő pillanatban kapkodva odaforduljon az egyik tükörlaphoz a padlón, hogy puszta kezével rácsapva szikrázó szilánkokká zúzza. A megmaradt nagyobb darabok közül egyet-egyet a vendégei kezébe nyomjon, majd újra eltűnjön egy kupac ismeretlen agyag mögött. Pár kisebb edénykével tér vissza mindegyikben

más színű sziporkázó krémes állagú anyaggal. Mintha a festékekbe drágakövek morzsalékát keverték volna, ki tudja talán így is van. Pár ecsetvonást tesz mind a négy tükördarabra, és kíváncsian kezdi szemlélni a hatást. A négy emberen vegyes érzelmek futnak végig, majd egyszerre mintha darázs csípte volna, őket hajítják el a tükördarabokat. A lefátyolozott arcú nő szép lassan összeszedi őket, majd leheveredik egy díszes heverőre és megfellebbezhetetlenül int a négy fős közönségének. Hangjának dallamára a legkeményebb szívekbe is melegség költözni, de határozottságához semmi és senki nem fűzhet kétséget.

- Most már mindent tudtok, menjetek és járjatok el a nevemben, Meletél és Mnemenél majd kikísér titeket és siessetek, az időnk fogy!

Háttér:



Sardyl Pasilara, a művészetek istennőjének felkent szolgája hosszú élete során bebarangolta a Gályák Tengerétől nyugatra eső vidék nagyját. A férfiú bölcsőjét a titokzatos Elfendel egyetlen kikötővárosában, Ninheonban ringatták. Édesapja egyszerű rákász volt, akinek asszonyától nyolc gyermeke született. Sardylt, az ötödiket azonban hidegen hagyta a tenger moraja és a teli varsa öröme, inkább a művészetek, elsősorban a színjátszás és az irodalom felé fordult. Rengeteget csellengett a városa színháza körül, apró-cseprő munkákat vállalt, hogy a világot jelentő deszkák közelében lehessen és úgy szívta magába a színjátszás mesterségét, mint szivacs a vizet. A lantpengető Alborne helyett azonban a tébolyult Della talált rá. Nemsokára megismerkedett egy korosodó papnővel is, aki maga mellé vette és a szerelem mellett az istennő hitének rejtelmeibe is beavatta. Amikor az öreg hölgy meghalt, az ifjú sorsa rosszra fordult, mert a színház igazgatója megharagudott rá, miután egy provokatív darab után a közönség majdnem szétverte a színházat, ezért kitette a szűrét. Így hát Sardyl kevés pénzéből hajóra szállt és elhagyta szülőföldjét. Kezdetben különféle vándorszínész társulatokhoz csatlakozott, akik jobbára szívesen látták a formabontó művészt, jó húsz esztendeje azonban már saját társulata van, a Könny és Kacaj Kompániája. Színpadra vitt darabjaikat egymaga írja, emellett pedig maga is játszik.

Papunk nemrég készült el élete főművével: a Kék Herceggel. Egy búskomor, sok helyütt egyenesen hátborzongató tragédiát írt egy fiktív királyi ház és egy egész város pusztulásáról, Szegény pár ának halvány fogalma sincs arról, hogy ő és társai egy másik síkon gubbasztó gonosz entitás hatalmába kerültek, melyszintén Kék Hercegnek nevezi magát. E lény Hapel földöntúli városában székel és át akar lépni a hús világába. Bizarr kreatúrák egész hada lesi kívánságait és hatalma folytán meg tudja változtatni a realitást is. A hús valóságos művésze. Ha a Kék Herceget a megfelelő mennyiségű néző előtt mutatják be, az elszabaduló – akár tömeges öngyilkossághoz vezető – negatív érzelmek révén a Herceg városával és annak minden lakójával egyetemben átkerül Ynevre, ahonnan visszaűzése szinte a lehetetlennel határos. A Kompánia megbolondult tagjainak életét már csak ez a gonosz színdarab tölti ki, Sardyl még azt sem vette észre, hogy Della megvonta tőle a hatalmát. Most azon vannak, hogy visszatérjenek Ninheonba és színpadra vigyék a Kék Herceget.

Egy déli Della-papokból álló csoport azonban az úrnőjük által küldött látomás által tudomást szerzett a Herceg sötét tervéről, és Yllinorba tart, hogy megállítsa a Könny és Kacaj Kompániáját. Egyedül biztosan elbuknának, de a szerencse bármikor az ember elé vezérelhet egy kalandozó csapatot.

Bemesélés:

Természetesen a legegyszerűbb módja, ha a csapatban van egy Della pap, mert akkor ő maga is kapott egy víziót a többi pappal együtt, de erről azért nem álmodozunk, erre nem látunk túl nagy esélyt.

Alapvető elképzelésünk, hogy a játékosok az előadással nem találkoznak addig amíg Ninheonban meg nem nézik azt. Csupán a társulat illetve az előadás hírével találkozhatnak korábban, fontos, hogy ne tudják, mi van az előadásban, mert aki látta az nem fogja tudni elmesélni, ha igen akkor rettentően zavaros.

Így több mód is van, hogy a karakterek felvegyék a kaland történetének a fonalát:

A játékosokat vendégül látja az Yllanori nemesember egy bizonyos Tugra cwa Golbor thwuri (afféle nemzetségfő). Az idősödő előkelőség egy kiterjedt, fából épült udvarházban lakik, mely körül napszámosok dolgoznak, lovak és pödrött szarvú juhok legelésznek. Halotta, hogy a környéken járnak és gondolta, nem hagyhatja ki a kínálkozó lehetőséget, hogy megismerje a messze földön híres kompániát.

A karakterekkel elmegy a nemzetségfő egy privát vadászatra, hogy kiélvezhesse a hírességekkel való találkozást. Amíg elvannak, a társulat szórakoztatja az otthon maradottakat, mert azért mégis gondoskodni kell a jó hangulatról és a jól tartásról. Mire visszaérnek már a leült káoszt látják.

Amennyiben a karakterek Gorvikiak vagy más ellenséges ország szülöttei más lehetőségek is nyitottak a mesélő előtt. Akár a nemzetségfő tehet rá, hogy milyen országból valóak, hiszen mindig nagy presztízs híres kalandozókat vendégül látni, akik nagy hőstetteket hajtottak végre. Az is lehetséges, hogy a nemes elfogja a karaktereket és csak a társulat által elszabadított káoszban tudnak megmenekülni.

Persze az az elképzelés is lehetséges, hogy a karakterek csupán a füstölgő romjaira bukkannak a cwa Golbor család háza tájának. Ahogy jónak látod, de ez egy jó kiindulópont, hogy első ízben láthassák a társulat után maradó pusztítást és szembesüljenek vele, hogy mire lehet képes a Kék Herceg illetve az ő darabja.

Ha a csapat nem olyan fajta, akit csupán az igazságszolgáltatás vagy más ilyesmi motiválna, nyugodtan dobj be valami személyes indíttatást, egy eltűnt testvért, vagy rokont, vagy egy egyéb megbízást, hogy valakinek a lánya, vagy más számára fontos személy szökött meg a társulattal és a játékosokat bérli fel, hogy hozzák vissza. Így folyamatosan nyomában járhatnak a pusztításnak, de sose érhetnek oda időben.

Ranna a zenész papnő, így is úgy is megkeresi őket, vagy, hogy segítséget kérjen vagy, hogy segítséget adjon. A szükséges információkkal felvértezte istennője. Nagyon hatásos kép, ha a Golbor ház romjai között találja meg őket a papnő, és ott mondja el, hogy mégis mi történt és mire számíthatnak. Hogy miért Ranna? Mert ő van a legjobb állapotban még a 4 pap közül, a többi hármat már erősen megviselte a Della szolgálatában töltött évek.

Előadás túlélői:

Erős pszichikai sokkon estek át. Nem elég, hogy az előadás hatására, ami erős asztrális zavart kelt, teljesen esztelenül cselekedtek. A mesélő nyugodtan eressze el a fantáziáját, van, aki kutya módjára fog viselkedni, van, aki csecsemőnek képzeli magát, mások szörnyetegként viselkednek és mészárolásba kezdenek, megint mások parazsat kezdenek ölelgetni, mint egy újszülöttet. A káosz teljesen elszabadul az előadás után és a Kék Herceg ebből merít erőt. Miután lecsengett ez a kaotikus teljesen vad állapot az áldozatok teljesen össze vannak zavarodva. Az elmúlt órákra csupán részlegesen emlékeznek. Össze vissza beszélnek, víziókról és rémképekről, teljesen követhetetlenek. Hetek vagy hónapok kellenek, hogy kitisztuljon az elméjük. Vagy legalább 60 mana-pontos papi gyógyítás, aminek köszönhetően napokig álomban lesznek.

A társulat

Könny és Kacaj Kompániája néven váltak ismerté és lassan hírhedté. Kezdetekben gyorsan ível fel a hírnevük, hiszen egy Della-pap vezetése, akinek a színjátszás és a színdarabok a választott művészete mindig sokat jelent, főleg, hogy minden előadás közben alkalmazta istennője adományát, akinek korábban nagy kegyében állt. A társulat nagyon vegyes képet mutat, de mindenkire rányomta a Kék Herceg a bélyegét. Minden tagjának van valami féle lelki vagy testi torzulása. Kedves mesélő itt nyugodtan elengedheted a fantáziádat, akármilyen pszichológiai betegség a perverzióktól, a szadizmuson át a különböző megmagyarázhatatlan és furcsa fóbiákig bármi elképzelhető. De nem feltétlen szembe ötlőek, nem úgy, mint a fizikai elváltozások. Van, aki csupán ocsmány lett, vagy csontkinövések torzítják bizonyos végtagjait. De vannak, akiken már sokkal jobban meglátszik, a hatás. Plusz vagy hiányzó végtagoktól kezdve, a különösen ocsmány elváltozásokon keresztül, rengeteg módon kiütközhet a kompánia tagjain Kék Herceg keze nyoma. A hatás része az is, hogy ezeket az elváltozásokat teljesen természetesnek veszik és nem is értik, ha ezt valaki szóvá teszi nekik.

Della papok:

A korábbi kalandokból megismert 4 Della papot istennőjük a maga szeszélyes módján megbízta, hogy eredjenek az eltévelyedett hitsorosuk nyomába. (Lásd hangulatkeltő). A papok közelségét megérzi a Kék Herceg illetve annak szolgája Sardyl, ezért közvetlenül nem avatkozhatnak be. Erre korábban kellett rájönniük, mert folyton egy lépéssel előttük járt. Ekkor keresik fel a kalandozókat, akiket már jól ismernek, és akiknek, külön-külön de figyelemmel kísérték a kalandjait. A legmegbízhatóbb mind közül Ranna, ezért ő lesz az, aki felveszi a játékosokkal a kapcsolatot, közvetlen az Yllanori udvarban történtek után.

A papokkal első ízben az Yllanori kikötővárosban, Laeru Tailesillen kívül egy fogadóban találkoznak. Azt beszélték meg Rannával, hogy itt fogják bevárni őt és a karaktereket. Őket korábban a papnő úgy festi le, mint istennőjének hőseit és hírnökeit. Nagyhatalmú férfiaknak, akiket nem véletlenül választott a fátylas úrnő. Mikor találkoznak, velük akkor szembesülnek azzal, hogy habár Della kegyében álnak az úriemberek, de inkább tűnnek a falu bolondjainak, mint hősöknek, habár a maga területén mindahányan kiemelkedő művészemberek.

Nagyon érdekes szituáció és ajánlott lemesélni a Della papokkal való találkozást, mert nagyban hozzájárulhat a kaland további részében tanúsított magatartásukhoz, mind a játékosoknak, mind a papoknak. Mert habár szükségük van az istennő által kijelölt hősökre, de tisztában vannak eredményeikkel és nagyon büszkék az alkotásaikra.

Ahol tehetik, végig segítik a karaktereket, persze csak tisztes távolból nehogy a jelenlétükkel lebuktassák őket.

Laeru Tailessill

Yllinor egyik jelentős kikötővárosa, amit főleg ilorok laknak, de természetesen a másik három államalkotó népnek, a tarranoknak, az elfeknek és a nomádoknak is vannak kisebb-nagyobb enklávéik. Kis számban még kiszakadt gnómok is élnek itt. Ötezer állandó lakosa van, fontos hadikikötő és kereskedőváros. A Della-papok itt szálltak meg a Részeg Bárd nevű fogadóban, Ranna innen indul a JK-k keresésére. A szerencsés véletlen folytán a Könny és Kacaj Kompániája is ide tart, mert itt akarnak hajóra szállni. Sardyl azt tervezi, hogy a Halas téren – jobb híján, mivel Chei militarista országában csak a fővárosban vannak színházak - előadja a Kék Herceget, ami káoszt és szenvedést fog szülni. De ezt a játékosok nem láthatják. Ugyanis előadták az előadást ez kétségtelen, de csupán pár tucat kíváncsi néző számára, így a tomboló káoszt a városőrök hamar el tudták fojtani, minimális veszteséggel, de így is voltak halottak. Mire pedig rendet raktak, a társulat már rég kihajózott.

Természetesen megtudhatják, hogy melyik hajóval hagyták el a kikötőt és, hogy az a hajó merre tartott, de az már rajtuk áll, hogy miképpen erednek a nyomukba. A hajó célja pedig nem más, mint az Elfendeli kikötőváros Ninheon.

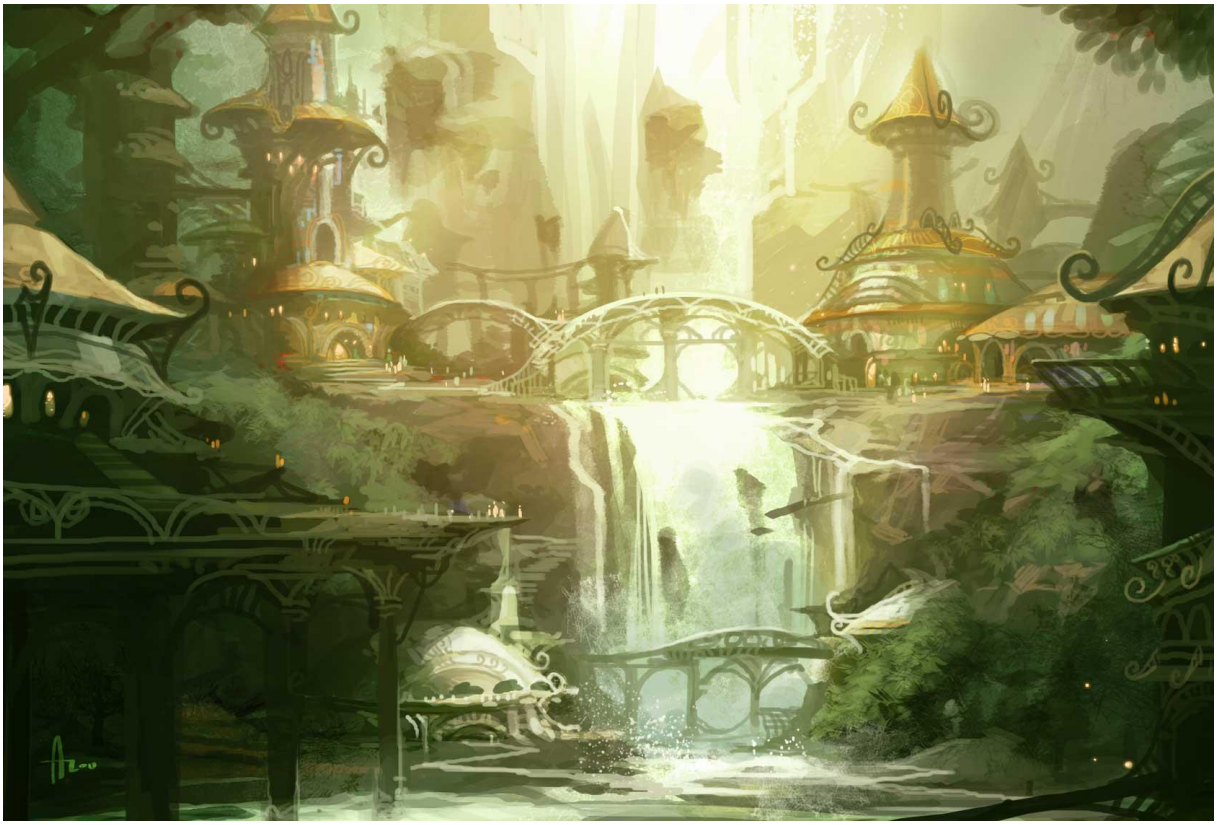
Hajóút:

Alapvetően az utazás eseménytelenül telik. De persze ha úgy érzed, hogy a csapatnak szüksége van egy kis fegyvercsattogtatásra vagy éppen túl gyorsan haladnának, nyugodtan bemesélhetsz némi kalóztámadást. Erre az esetre rendelkezésre bocsájtunk egy kráni ork kalóz bandát majd a függelékben. Ez amúgy remek alkalom a karakterek hátrányait is belevinni a mesébe, akik akár a Kék Herceg befolyásából szereztek tudomást a karakterek hollétéről akár más okból erednek a nyomukba, hogy itt jól hátráltathassák őket.

Ninheon:

A városban végre beérhetik a színtársulatot, akiket pártfogásába vett az egyik kissé különc elemberiesedett elf nemes. Aki híres mecénás és polgárpukkasztó hírében áll. Irdalas Lantah élete célja (legalábbis az elmúlt száz esztendőben), hogy gúnyt űzzön fajának nemeseiből. Ezt alátámasztandó ember nőt vett feleségül. (Róluk az NJK-k között olvashatsz). Habár különc nagyon jó kapcsolatot ápol az ember kereskedőkkel és nagyon szép vagyonra tett szert, minek köszönhetően képes az előadásig megvédeni a kompániát. A karakterek nem férkőzhetnek a közelükbe, egészen a másnap esti előadásig. 1-2 napja van a játékosoknak a várossal való megismerkedésre valamint, hogy meghívást eszközöljenek ki, vagy jussanak be az előadásra.

A Kereskedőváros szerfelett érdekes hely. Három részre osztható, az első a kikötőnegyed. Itt ugyanúgy vannak kocsmák és bordélyok, mint minden más kikötőben - teljesen emberlakta rész, az elfek csak a kereskedelem érdekében tűrik meg városukban. Örök viták témája, sokan valóságos fekélynek tartják. Beljebb, a lankás dombok között helyezkedik el a módosabb emberek és félelfek, illetve elemberesedett elfek lakóhelye. Gazdag környék, csinos kőházakkal, de szépsége meg sem közelíti az erdőben rejtőző elf város szépségét. Ott egyetlen embert vagy félelfet sem tűrnek meg, így a jellegzetes, fába álmodott elf tornyok harmóniáját semmi sem töri meg. Az elfek itt is teljes elszigeteltségben élnek, az emberekkel csakis a kereskedelem miatt érintkeznek - néhányan. Innen elf erdőjárók viszik tovább az emberek által hozott árut a belsőbb vidékekre. Nem haszonszerzés vezeti őket, pusztán meg akarják teremteni a lehetőséget, hogy mindenki hozzájuthasson az embervilág termékeihez - ha éppen kíván.



Úgy tudjuk, ez az egyetlen hivatalos információ Elfendel egyetlen másfajúak számára is látogatható városáról, ami több kérdést is felvet. Mi úgy gondoltuk, hogy a városban a kalahorák rönkszentélyei mellett némely pyarroni istenek templomainak is helye van. A tenger közelsége miatt elsősorban Antohnak, emellett még Dreinát, Kradot és Ellanát tisztelhetik a városban. Gilron papsága ritkán emel templomokat, de egy papkovács természetesen innen sem hiányozhat. Egy Arelnak szentelt liget is előfordulhat a jómódúak kerületében, de a szigorú elfendeli „kijárási tilalomra" való tekintettel papjai már hiányoznak innen. Dellának és Alborne-nak a város egyetlen színházában vannak oltárai. Darton papságát megtűrik, mert utolsó útjukra kísérik a halottakat, de Uwelnek már nincsenek szolgái. Adron, Noir és a Dél-Yneven kihalófélben lévő Kyel ninheoni egyháza pedig a KM-re van bízva.

Fontosabb helyszínek:

Kikötő: Ez az első helyszín, amivel a karakterek találkozhatnak. Egy kis öbölben kap helyet, amit tornyok védenek. A hajók felhozatala vegyes, megtalálni az emberi kéz által készített Illir típusú hajókat és az könnyű elf személyszállítókat is.

A négy sas fogadó: Egy előkelő fogadó, amit egy Ninheonból kiszakadott elf kalandozó csapat alapított ezelőtt 400 éve. Azóta is híres a hely jó vendéglátásáról, nyílt személyzetéről és toleráns tulajdonosairól.

Lótusz függőkert: Ellana istennő szentélye. Ahogy bent sétál, az ember olyan érzete van, mintha egy kertben sétálna. A rafináltan elkülönített szobák mind egy-egy apró tisztások és az ember könnyen elveszhet bennük, ha nem ismeri a járást, így ajánlott egy papnő kísérete.

Zafír lámpák háza: Egy fürdő, melynek medencéiben zafírszerűen ragyogó átlátszó vize mintha derengene a sötétben. Sokan esküsznek rá, hogy a víznek gyógyító hatása van. Ami igaz is lehet, hiszen olyan ásványokat tartalmaz, ami jót tesz a bőrnek és a párája megtisztítja a légutakat.

Lombszentély: Egy hatalmas tölgyben kialakított több szintes szentély, amely az elf kalahorák tiszteletére készült a középső városban.

A hókristály: Egy fél elf által vezetett teaház, híres a süteményeiről és a több száz ízben kapható teáiról, amiket mind a tulajdonos termeszt saját birtokán.

Démoncápa: Egy fogadó a kikötő negyedben, nem a leg előkelőbb, viszont itt megtalálható a város alvilágának színes kivonata. Tulajdonos minden újdonsült vendégnek szívesen elmeséli, hogy az öregapja egyszer egy szem maga egy lándzsával vadászott le egy démoncápát. Ami egyébiránt igaz is, hiszen a cápa csontjai a söntés mögött díszelegnek.

Nyugati szél, keleti szél: Egy a belső negyed és középső negyed határán található rettentően sznob hely. A város kulturálisan érdeklődő lakosságának színe java megtalálható ahol eszmecserét folytatnak mind művészetekről, mind politikáról, mind mágiaelméletről (akkor is, ha nem értene hozzá). Irdalas Lantah törzshely.

Wyddan M'Aldvin, a Messzenéző rönkszentélye: Egy a tengert idéző motívumokkal faragott 4 láb magas facölöp. A tengerek (hamis) kalahorájának emelték egykoron. Több elf és félelf hajós még manapság is el-eljár előtte egy könyörgő táncot.

A sírkert: Ninheon emberi lakossága használja. Elfendel uralkodója rendelettel szabályozta, hogy csupán három Darton-pap szolgálhassa morbid istenét országában. Az elfek és félelfek oroszlánrésze kerüli ezt a helyet, mert a hideg futkos a hátukon tőle.

A Gyöngykagyló: Ez a patinás, háromszintes épület a város legjobb világi bordélya. Már a neve is kétértelmű, az örömlányok szépségére, valamint… valami másra is utal.

Előadás:

Az előadás egy pompázatos hatalmas elf/emberi szokások szerint épített amfiteátrumban lesz megtartva. A kaland szempontjából nagyon fontos, hogy igazából az előadással most találkoznak első ízben a játékosok és ez fogja a kaland gerincét képezni. Innentől kezdve felvonásokra osztjuk a modult és minden felvonás két részből fog állni. Két felvonás között minden esetben tartanak egy 10-15 perces szünetet.

Az első rész mikor a karakterek végignézik a felvonást a második részben pedig, ahogy leereszkedik, a függöny átkerülnek Hapelbe ahol le kell játszaniuk a darabot. A függöny fontos katalizátora a térváltásnak, minden esetben! Amikor Hapelben vannak, a játékosok akkor a darab 1-1 karakterét fogják alakítani. Lehetnek városőrök, lehetnek a király vagy a királyné, a főkomornyik, egy szóval majdnem bárki, de minden felvonásnál mások és mások. Kénytelen lesznek újból végigcsinálni az előadáson látottakat, persze beleavatkozhatnak, de ami nagyon fontos, hogy a végeredményt nem befolyásolhatják. Amennyiben egy esemény megtörtént a színpadon meg fog történni Hapelben is. Szembesüljenek a görög drámákból jól ismert hübrisszel, hogy hiába ismerik, az események kimenetelét nem tudják azt megváltoztatni,

maximum a részleteket. De hadd próbálkozzanak a játékosok felvonásról felvonásra. Ez alól csupán az utolsó felvonás lesz, kivétel ugyanis annak nem fogják látni a befejezését.

A darab:

A darab helyszíne egy ostromlott városállam, amit nem nevez meg. A városállamot pedig a Kék Herceg ostromolja. A cselekménye egy nap alatt játszódik igazodva a klasszikus dráma felosztáshoz. A cselekményt megelőző éjszaka véres csatában csaptak össze a városállam és Hapel seregei. A játékosok nem bújhatnak sem **Trishalla királyné**, sem **Dagrim herceg**, sem a **küldött**, sem a **Kék Herceg** bőrébe, ezen felül, hogy kiknek a szerepét veszik át a játékosok teljesen a mesélőre van bízva a csapat ismeretében. Lehetnek közkatonák, városi polgárok, de akár főpap is.

1. **szín:** Hírnök érkezik a trónterembe. A király halálhírét hozza. A herceg (aki átveszi a királyi szerepet) Dagrim. Ezen kívül jelen van a testőrkapitány Kaldama illetve az özvegy királyné Trishalla, a főpap Bilud, valamint 3 tanácsos és egy tucatnyi katona. A jelen lévők keseregnek kicsit a meghalt király felett, meg afelett, hogy mi lesz velük. Ekkor jön meg a Kék Herceg követe, egy álarcos idegen. Felajánlja, hogy fogadják el a feltétlen megadást. Herceg és testőrkapitány harcolnának, a királyné és a főpap megadnák magukat (a főpap az istenek haragját látja a támadásban, ezt hangoztatja is), pár súlyos érv után kiviharzanak, és a függöny legördül.
2. **szín:** A herceg végső csatára készíti fel a katonákat és a város népét. Eközben a királyné és a lányai felkészülnek, hogy az egyik lány kezét felajánlva üljön a Kék Herceg a trónra és ezzel biztosítsák a békét. A királyné ráveszi szeretőjét, a testőrkapitányt, hogy támogassa őket és a csata folyamán óvja őket, amíg le nem tisztulnak az állapotok. A testőrkapitány megfogadja, hogy élete árán is védelmezi a királyi családot majd függöny le!
3. **szín:** Merénylet a herceg ellen. Imáiba révedve kéri az istenek segítségét a szörnyű sereg ellen. Ekkor egy árnyakba borultalak tört döf a szívébe és holtan esik össze. Az alakot nem tudják elkapni, de a meglebbenő csuha alatt valaki felismerni véli Biludot, a főpapot. Természetesen nem a főpap gyilkolja meg a herceget, hanem a Kék Herceg egyik ügynöke, de senki nem hisz a főpapnak, hiszen hangosan állította végig az istenek akaratát, amivel nyíltan szembeszegült Dagrim. A közönség tudja, hogy nem a főpap volt, hiszen az a saját cellájában imádkozott végig, amit a színpadon mutatnak is, de mivel az ő irányába tűnik el az árnyék, azt hiszik. Mikor lecsapják, a főpap fejét akkor gördül le a függöny.
4. **szín:** A trónterem az utolsó helyszín, az ablakon kinézve látszik, hogy éjszaka van már, a trónon a Kék Herceg megközelíthetetlen alakja ül, diadalmasan. Lefitymálóan beszél a városról, és amolyan győzelmi lakomát tart, megától eltelve részletezze, hogy milyen büntetést érdemel a város, amiért dacolni, mert az ő hatalmával. Trishalla királyné feláll, hogy előadja a házassági kérelmet és ezzel kegyelmet nyerjen a városnak, de ekkor történik valami a színpadon. A della papok csinálják a fesztivált ezúttal a függöny, legördül az előadás vége előtt és a karakterek újra Hapelbe kerülnek

Szereposztás:

- Nakani Hometh: Trishalla királyné
- Oresta Cassieri: Glaranil hercegnő
- Edrolin Brighel: Dagrim herceg
- Arynn Dorballan: Yrcalla hercegnő
- Yannik Rodiff: Nordan ezernagy
- Bacco Tarmallis: Kaldama testőrkapitány
- Arlom Delun: Bilud főpap
- Sardyl Pasilaran: a Kék Herceg hírnöke/palotaszolga
- Tarlenar din Mydd: zenész

A színészek leírásait megtalálod az NJK-k között.

Első felvonás: Az első felvonásban a játékosok szavakkal küzdhetnek a helyes megoldásért. Megpróbálhatják meggyőzni a feleket, hogy mit kellene tenniük, egyik oldalon egy szörnyű háború áll az elmondások szerint rémséges kreatúrákkal a másik oldalon a bizonytalanság, hogy valójában milyen uralkodó és lesz ez a Kék Herceg. Még ne legyen erős a karaktereken a nyomás. Még csak elkezdett egybe olvadni a két város csak néhol jelenjenek meg furcsa árnyképek, egy-egy hajlott hátú ember.

Második felvonás: Ebben a színben nyugodtan szakítsd ketté a csapatot, egyik fele legyen a városban, a herceg mellett, vagy a katonák között, esetleg a város csatamágusa mellett teljesítsen szolgálatot és készüljön a csatára. A másik fele pedig lehet az egyik hercegnő, az egyik testőr, akár a testőrkapitány. Ebben a felvonásban már elkezdődik a két város összeolvadása. Hapel beszivárog, a karakterek városról alkotott képébe mikor átélik a darabot. Egyre több a furcsaság, a városban egyre több a furcsa szerzet, és fura mód e mindenki rendben van a játékosokat leszámítva. Ekkor már láthatják a városfal alatt gyülekező seregeket. Ocsmány szörny kreatúrákból áll, amik valami rémálomból léptek elő, és ezen arcokat látják sokkal visszafogottabban visszatükröződni a helybélieken is. Fontos, hogy a karaktereknek nem árt oldalt választaniuk, hogy a harc vagy a megadás mellett döntenek. Természetesen a végeredményt nem fogják tudni ezzel befolyásolni, hiszen győz a megadás mellett állók tábora.

Harmadik felvonás: Nyugodtan rakd az egyik játékost a főpap bőrébe. Küzdjön az igazságtalan ítélet ellen, meneküljön, ha kell. De ne legyen remény, amikor lecsapják, a fejét gördüljön le a függöny, hogy jöjjön a végső szín. Minden sarokban a szörnyűség leselkedjen a karakterekre. Egymást leszítva mindenki már csak valamiféle torz emlékezete önmagának. Ahogy a végső akadályt Dagrimot és eltávolítja a Kék Herceg az útból, hogy a várost teljesen a magáévá tegye. A harcosabb beállítottságú csapatoknak add meg a lehetőséget, hogy meneküljön a főpap képében és akár a csapattársak segítsék őket ebben, de nem feledd rájuk szabadítani a városőröknek öltözött szörnyszülötteket lépten, nyomon. Érezzék, hogy az életükért futnak, de egyre kisebb az előnyük és a végén kapják el mind ahányat. Vezessék őket rögtönítélő bíróság elé, és ahogy lesújt a hóhér bárdja, kerüljenek vissza a saját idejükbe.

Negyedik felvonás: Itt sokkal fenyegetőbb és rémisztőbb a Kék herceg jelenléte. Itt már majdnem tökéletes az eggyé olvadás sok ember, aki csak néző az előadáson megjelenik az ünnepi asztal körül, sokan nem értik a

helyzetet. Innen a játékosokon áll, hogy mi lesz az előadás vége. Egyfajta szörnyvacsorán vegyenek részt, de legyen lehetőségük előtte a palotában bolyongani, hogy lássák a már majdnem teljes várost és elszörnyülködjenek. A serlegekben vér és egyéb testnedvek találhatóak, az asztalon megtálalva emberi darabok elkészítve különböző íncsiklandozónak szánt falatokkal. A palotában fellelhető eszközök legyenek sok ízben szerves részek. A festmények éljenek, a szobrok pislogjanak. A Kék Herceg jóízűen kacagva dobjon le egy félig megrágott emberi kézfejet, vagy más alkatrészt miközben a város lakosságának teljes asszimilációjáról beszél. A királyné rettegve kérjen kegyelmet, de látszódjon rajta, hogy ő maga is megsínylette az egyébállást és, hogy retteg attól, mit hoz az elkövetkezendő nap. És innentől kezdve van teljes mértékben a játékosokra bízva milyen befejezést szánnak a darabnak. Fontos, hogy a vacsora még éjfél előtt történik, de mire feljön, a nap egybeolvad a két város és már nem lesz, mit tenni elbuknak a papok, elbuknak a játékosok.

Színek között: Minden alkalommal mikor végeznek a Hapeli eseményekkel alkalmuk van kb. 10-15 percet nyomozni a színfalak mögött. A társulathoz nem képesek közel jutni, jelenleg túl erős hatalmak védik őket, ha erővel próbálják meg csúnyán járjanak porul. A színház azon része ahol a szereplők vannak mágiával is védett. Ninheonban nem képesek ellenük már tenni, túl nagy a hatalmuk, csupán Hapelbe átjutva képesek ellenük tenni, ott is csak az utolsó felvonásban. Viszont ahogy folyamatosan szűrődik át a város kéjes nyögdécseléseket, halálsikolyokat, kínzások hangjait, a vége felé már akár áttetsző víziókat is láthatnak a színházban, egy-egy feltűnő palotaőr, aki után szaladva nem találjak, csak, hogy erősítsük a horror hangulatot. A Della papok próbálják áttörni a gátat folyamatosan, de nem, megy nekik, csupán annyit érnek el, hogy különböző módokon segítsék a csapatot Hapelben, de ő maguk nem mehetnek át, hiszen akkor lebuknának. Mindannyian a művészetüknek megfelelően segítik a játékosokat. Hogy milyen módon az NJK leírásoknál megtalálod.

Hogy segítenek a papok Hapelben?

Mivel teljes jelenlétükkel nem lehetnek, jelen ezrét csupán közvetve tudják a karaktereket segíteni tanácsokkal. Így Ranna gitárhangja mindig a megfelelő irányba tereli az arra odafigyelő játékosokat. Odhkuu által készített ékszereket viseljenek, mikor felöltik az egyik szereplő alakját, legyenek furcsák azok az ékszerek nem odaillőek, hiszen nomád jellegű ékszereket készített. Ezeken az ékszereken keresztül akár mozgó ábrákkal akár villódzással, adja, tudtukra mit szeretne. Ha van valami nyelvzseni vagy jelrendszerben járatos karakter nyugodtan alkalmazz morze jelzésnek megfelelő rezgést vagy villogást az ékszereken. Ad'Len versei nehézkesen képesek utat találni, de mód van rá, akár ha belenéznek egy könyvbe, vagy kezükbe kerül egy-egy papírdarab, esetleg működjön közre Pillel a szobrásszal és egy szobor szavaljon nekik, vagy adjon tanácsot nekik. Az első színben csak csempéssz bele pár dolgot, ne legyen egyértelmű, ha nem jönnek rá maguktól, akkor esetleg a szünetben felkereshetik őket a papok, hogy miért nem figyeltek rájuk, pedig próbáltak szólni nekik. A papoknak nem fogsz találni értékeket, hiszen nincs, rá szükség ők amúgy sem bocsátkoznak, fizikai harcba segíteni pedig csupán varázshatalmukkal tudnak.

Ad'Len versei:

Az elsőt a halálhír idején adhatod a játékosoknak:

Legzöldebb völgyünk ölében

- Jó angyalok laktak ott -

Hajdan büszkén, büszke-szépen

Drága kastély ragyogott.

Földjén Gondolat királynak

Fölszökött!

Sohse lengtek szeráf-szárnyak

Gyönyörűbb torony fölött.

Ormain zászlók lobogtak,

Sárga, gőgös, víg-arany,

Mindez rég volt - tűnt koroknak

Távolaiban!

Ahány enyelgő játszi szellő

Ment arra át,

A dús, bokrétás bástya mellől

Mint szárnyas illat szállt tovább!

Lantzenére ott a vándor,

Ki e boldog völgybe jött,

Láthatta, hogy szellem táncol

A lángablakok mögött

Egy trón előtt, amelyen ülvén

Bíborban született

Királyuk trónolt, ki körül fény

Árasztott méltó ünnepet

De bú-ruhás átkok sereggel

Szállták meg a király honát:

Sirassuk őt! mert soha reggel

Nem süt már éjszakáin át!

S háza körül a halk dicsőség

Ma már csak oly-

Mód zengi őt, mint rege hősét,

Kit elhantolt a kor.

S csak rémes árnyak bálja, melyet

A véres ablakokon át

Ma itt disszonáns zene mellett

Az utas kavarogni lát,

A sápadt ajtóból ma rémek

Folyója foly

Örökké, s hova azok érnek,

Van kacagás - de nincs mosoly.

A második pedig valamikor mikor a hírnökre vagy más esetben megpróbál utalni, hogy ki a tettes, vagy csupán a herceg halálakor, rád bízom:

Óh bolond dráma! nem feled

Örökre aki lát!

Hogy űzi folyton a tömeg,

S nem éri, fantomát,

És körben űzi, s visszatér,

Nem éri sohase;

Bűn, őrület és szenvedély:

Ebből áll a mese!

De ím, egy csúszó rémalak,

Mint vérpiros gomoly,

Előgyürűz a szinfalak

Magányaiból.

Jön! - jön! - és a bábok soka

A Csúszók étke lesz.

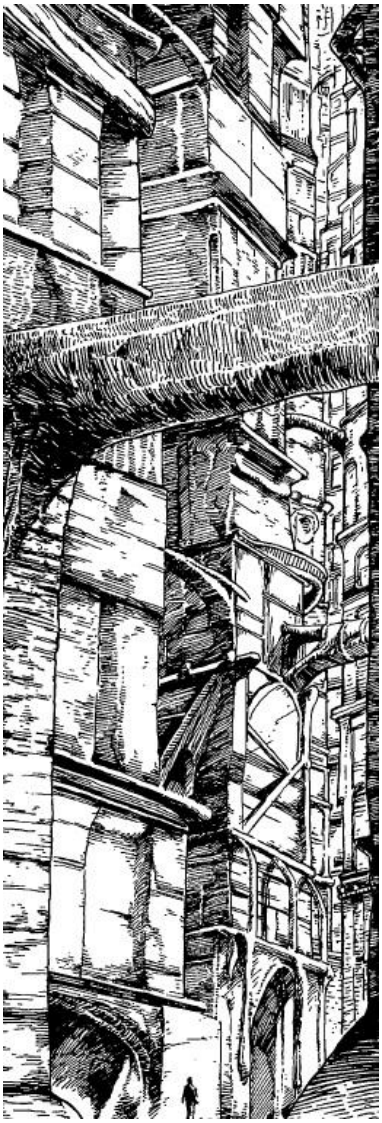
Sír a szeráf: férgek foga

Emberek vérével veres

Hapelban:

Hapel egy gigászi, Ynevtől teljesen idegen építészeti stílusú városóriás. Hajmeresztően magas, hulla fehér kőből emelt tornyok nyújtóznak a kék ég felé, amin egy égitest sincs. A szürreális, ősi házak olyanok, mintha időnként átépítették volna őket. A KM hangsúlyozza ki, hogy a JK-k parányi rovaroknak érzik magukat a gigászi épületek között, és lépten-nyomon az az érzésük támad, hogy egy ismeretlen, veszedelmes erő figyeli minden mozdulatukat. Hapel utcái útvesztőszerűen kanyarodnak, de a távolban egy mindennél hatalmasabb palota látszik, amelynek összes ablakából kék fényárad, a kalandozók pedig ösztönösen érzik, hogy be kell lépniük a kapuján. Olykor bőrszárnyak csattogását, vihogást vagy idegen hangok suttogását hallják, máskor türkiz lidércfények csalogatják őket. Az épületeket díszítő ocsmány szobrok és domborművek időnként mintha fintorognának, illetve megmoccannának. Ritkán egy-egy sziklatömb is leválik valahonnan, és feléjük zuhan (sikeres Ugrás vagy Gyorsaság-próba, vagy 2k6 sebzés). Ha sokáig bolyonganak, dobjanak Asztrális Mágia ellenállást 25-ös E ellen,

különben 1d10 percre megőrülnek. A tébolyult JK viselkedése a KM fantáziájára van bízva. Itt csak egyetlen ember segíthet nekik: a testetlen Ranna, ugyanis a papnő távoli gitárszó alakjában vezeti őket a Herceg kastélya felé.



A palota:

Titáni, barokkosan túldíszített citadella legalább 10 láb magas kétszárnyú érckapuval, melyet hátborzongató, kéken pislákoló Kék Pecsétek borítanak. A bejárat résnyire nyitva van, az épületmonstrum előtti tágas téren azonban egy bizarr fogadóbizottság várja a behatolni vágyókat. Két láb magas, díjbirkózó alkatú emberek ötfős csoportja, akik leginkább Abaszisz fegyelmezett falanx harcosaira hasonlítanak. Halványkék testüket ezüstszín mellvért és kék tarajos sisak védi, baljukban szögletes közepes pajzs a Kék Pecséttel, jobbjukban pedig egy-egy obszcén buzogány, melynek feje hímtagra emlékeztet. A sisakok takarásában arcvonások helyett arasznyi puha tapogatók ezrei izegnek-mozognak és egyetlen véreres, kék szem mered az elborzadó szemlélőre.

A palotaőrök vérbefagyott – természetesen az is olyan, mint a tinta – tetemeit maguk mögött hagyva belépnek az épületbe. A KM írja le, milyen kolosszális, démoni és idegen helyre tévedtek, mintha maga az épület is eleven

lény lenne, mely azon van, hogy összeroppantsa őket. Innen egy szinte véget nem érő csigalépcső vezet felfelé a Kék Herceg tróntermébe. Ezt Pill segítségével lelik meg, aki egy szobor alakját vette fel. A harcot szerető, vagy túl gyorsan haladó csapatoknak itt be lehet mesélni még egy ötfős palotaőri osztagot.

A trónterem:

Mielőtt belépnének, meg kell küzdeniük a Herceg házi kedvencével is, egy 4 láb magas, leginkább egy torz pávára hasonlító madárral, melynek kitárt farktollain Kék Pecsétek díszelegnek. Odabent egy trónterem fogadja őket, mely hasonlít a Kompánia által használt díszletre, a bent tartózkodó alakok pedig a társulat tagjaira. A tragédia első színe most kezdődik.

Néhány érdekes helyszín:

A szökőkút: Egy 20 láb széles kőmedence, amiben vadul üzekedő párok szobrai vannak. Egy bökkenő van, víz helyett vér csorog a különböző testnyílásaikból.

.A kaloda: Az egyik kisebb téren egy hatalmas bronzkaloda van, amibe egy csupasz, kékes bőrű, hermafrodita óriást zártak. Legalább hat láb magas lenne, ha ki tudna egyenesedni, és tele van nyílt sebekkel, melyeket tenyérnyi kékesfekete legyek lepnek. A monstrum felől áradó rothadásszag leírhatatlan.

A kín és a kéj utcája: Egy kis utcácska, amin végighaladva kéjes szeretkezés hangja üti meg a fülüket. Ez kisvártatva sikoltozásba és csontok recsegésébe, vér fröcsögésébe csap át, majd hamarosan újra az élvezet

Kerekek tere: Egy tér aminek négy sarkán egy-egy oszlop van amiknek a tetején egy hatalmas kerék van felerősítve és arról emberi testrészek , néhol fél vagy egész hullák lógnak alá.

Az obszcén oszlop: 10 láb magas, fallikus és karnyi hosszú kék meztelen csigák mászkálnak rajta. Az a botor, aki megérinti az egyiket, 1k6 Sp savsebzést szenved.

A könyvtár: Más nem is lehet ez a pantheon szerű épület, aminek ajtajából egy véres lapú könyvekből és tekercsekből álló folyam borította el a közeli utcákat. A JK több helyütt derékig süppednek bennük. Néha megmoccan egy kupacnyi, olykor pedig egy-egy kék kezet látnak kiemelkedni alóluk. A KM fantáziájára van bízva, mit történik, ha az egyik gazdáját kihúzzák.

A fa: Egy hatalmas, terebélyes lombkoronájú, kék levelű, fekete törzsű fa, mely épp virágzik. Amint a közelébe érnek, rothadásszagú szél kerekedik, ami egy ölnyi szirmot sodor feléjük, melyek élesek, mint a borotvapenge (1k3 Sp/db).

A híd: 3 láb széles és összegabalyodott emberi szobrokból van, amik felnyögnek, amikor rájuk lép az ember, majd az illető anyanyelvén könyörögni kezdenek neki, hogy csatlakozzon hozzájuk. Alatta jó 20 lábnyi mélység.

Vége:

Nos, alapvetően két féle befejezés lehetséges, a játékosok elbuknak, és a város elpusztul, szörnyek hordáinak martalékává válik, esetleg hónapok múlva megérkeznek az elf csapatok, Varászlókkal támogatva és teljes mértékben kipurgálják a helyszínt, de ekkorra a játékosok már rég megszűnnek tudattal rendelkezni, csupán a Kék Herceg valamelyik szörnyszülöttjei lesznek, akik vakon teljesítik minden kívánságukat.

Amennyiben sikerrel járnak és elpusztítják, a Kék Herceget úgy találják, a várost mintha egy ostrom után lenne. Az egybeolvadás nem sikerült, de elkezdődött, az őrület elkezdett dolgozni az emberekben, a korábban leírt őrület állapotai városi méreteket öltöttek. Ezen felül megrongálódtak az épületek is és rengeteg a halott. De a város megmenekült a játékosok is, Della pedig kifejezetten hálás a karaktereknek és a papjain keresztül teljesíti kívánságaikat, már amennyire ezt szellemi állapota engedi. Legyen a kérés kifacsarva kicsit, hogy ne távozhassanak a karakterek teljes elégedettséggel.

NJK-k

Odkhuu Küdgin

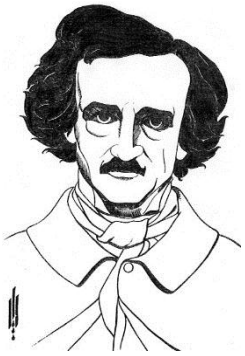
6. szintű Della-pap

Öregapja nevelte fel, akinek mindig gondjai voltak a pénz megtartásával és persze az alkohol fogyasztásával. Már fiatal korában nagyon ügyes kezű gyermek volt és hamar már 8 éves kora környékén elszegődött egy cserzőműhelybe inasgyereknek, ahol hamar megtanulta, hogy ne vigye haza a pénzét, mert ha odaadja, nem eszik, ha nem akkor megverik. Így 12 éves korára el is költözött öregapjától, aki addig folyamatosan a régi történetekkel tömte a fejét. Állítása szerint azért ivott annyit, hogy könnyebben kapcsolatba tudjon lépni a szellemvilággal. Még felnőtté válása előtt volt szerencséje megismerkedni Della istenasszony tanításaival és angyalaival. Mikor találkozott az angyalokkal úgy vélte, hogy a szellemek jöttek el hozzá, akikről öregapja beszélt folyamatosan. Már egy hozzátartozója sincsen, és minden lehetőséget megragad, hogy beszélgessen emberekkel, sőt néha bele is bújik emberek bőrébe. Így elképzelhető hogy ő lesz a karaktereket bebocsájtó városőr illetve az első fogadóban a lovászfiú csak, hogy később, mint ételárusként találkozzanak vele. Persze bomlott elméje szerint mind más és minden „énjének” megvan a határozott véleménye a másikról. A városban lakó troll nem bántja, sőt néha mintha beszélgetnének, ez abban nyilvánul, meg hogy a troll morog vagy alszik míg Odkhuu össze vissza beszél hozzá. Viszont az új vallás követőit szívből gyűlöli, és ott árt, nekik ahol tud, leköpi, felbuktatja őket, ha teheti, beléjük rúg, megtépi a hajukat, ruhájukat. Művészete szerint ékszerész, ötvös, hagyományos nomád stílusú ékszereket, karkötőket, nyakláncokat,

fülbevalókat, tarsolyokat gyárt, és mindegyiket megáldja Della kegyével, amivel a kívánt érzelmi hatás felé terelheti a viselőt. Az V. Hősök Napján futhattak vele össze a játékosok.

Ad'Len Opp

6. TSZ Della-pap



Az idősidő pap egész életét az irodalomnak szentelte, méghozzá olyan műveket adott ki világ életében, amik képesek voltak megborzongatni a legkeményebb kalandozókat. Történetei a misztikumban és a városi környezetben gyökereznek. Minden adandó alkalmat megragad, hogy ihletet szerezhessen, és ha támad, egy ötlete azonnal papírra veti. Kinézete okán igen furcsa alak, és csupán az lehet tisztában kilétével, aki rendelkezik irodalom MF képzettséggel, amúgy Syburron kívül nem igazán ismert, ott is csak a magasabb körök fiataljai kedvelik a stílusát, amivel izgalmat vihetnek életükbe. A IV. Hősök Napján találkozhattak a játékosok vele.

Pill a viaszműves

8. tsz Della-pap:

Vékony közepes termetű kopaszodó, bőre fakó 47 éves elmeroncs, akit nyomasztanak látomásai, mert abból sok jut neki, tehát ha létezne Della egyház valószínűleg főpap lenne, de zavarodottsága miatt a műhelyét is a tanoncok viszik. A folytonos jövőképek, amik mostanra a legapróbb dolgokról is bevillannak, (pl. a leeső szög erősen visszhangzik a fejében s az általa keltett hullámok, kirajzolják számára a képet amint egy vendég belelép s lever egy tucat vagyont érő művet melyek széttörnek, és a vendég zavarában még be is perli s csődbe jut Pill) ekkor ő nekiáll takarítani és nagyon zavaros h folyton mindenféle mással foglalkozik. Ezen még ront a beszédzavar (lehet Tourett szindróma vagy akármi, ez km függő hangulati elem az njk egyénisége miatt). Városban betöltött szerepe a falu bolondja lenne, ha nem az övé a világhírű viaszműhely, és panoptikum, emellett nagytiszteletű tanár volt az egyetemen egészen a lázadásig mely után eltiltotta a cenzúra a tanítástól, mivel nála gyűltek össze a lázadók/forradalmárok. Az első Hősök Napja kalandban találkozhattunk Pillel.

Ranna

6.tsz Della-pap:

Hangszere a gitár, és a zeneművészet nagy mestere, habár fiatal kora ellenére erősen szétszórt, de ez nem is igazán meglepő Della követőjétől, sőt talán elvárt is! Barnás bőre talán még egzotikusabb szépséggé varázsolja így is elragadó alakját. Származását tekintve valószínűleg csörgedezik gorviki vér az ereiben. Temperamentumos, de halk szavú teremtés, aki jelenleg magához képest rettentő eltökélt, hiszen istennőjétől kapott egy megbízást, de furcsa neki a szituáció és sokszor elszégyelli magát, hiszen nem ehhez szokott. Gyakran vonul le és csendben csak pengeti a gitárját, valami furcsa csak általa ismert dallam alapján. III. Hősök Napja kalandjában találkozhattak Rannával.

Sardyl Pasilara,

6. Tsz-ű elfendeli Della-pap

Magas, ösztövér testalkatú, negyvenes évei végén járó férfi. Kellemesnek mondható arcát sasorr uralja, őszülő barna haja a vállát söpri. Kék tekintete azonban zavaros, gyakran a messzeségbe réved, amikor beszél. Ruházata barna bőrcsizmákból, egy kék posztónadrágból és egy sárga színű ingből áll. Övéről egy dísztelen tőrhüvely lóg, nyakában egy ezüst medália, amin két egymást keresztező fénykéve van. Vállára szürkés köpönyeget borított. Válláról egy réginek tűnő bőrtáska lóg, amiből pergamenlapok sokasága kandikál ki. Ő az, akit megkörnyékezik a Kék Herceg és megírja a darabot.

A Herceg Heroldja:

KÉ: 45	Ép: 25
TÉ: 100	Fp: 120
VÉ: 140	SP: 1k6+4
AME: 65	Tám/kör 2
MME: 65	MP: 24

Különleges képességek: bármikor képes kaput nyitni Hapelbe, amely beszippantja a kiválasztott áldozatokat. Ha a JK-k a társulat tagjaira támadnak, mert mégis találtak valami leleményes módot rá, élni fog vele, és azonnal megkezdődik a lejátszandó szín. Onnantól kezdve a Hapelben fejezethez kell lapozni. Harc esetén ujjnyi karmokat növeszt és megszállottként küzd, továbbá csak mágikus fegyverek sebzik.

E teremtmény a Kék Herceg egyik szolgája, akinek az a feladata, hogy megvédje a társulatot. Egy kék csuhát viselő, rút, törpenövésű emberre emlékeztet. Teljesen szőrtelen, arca ráncoktól barázdált, sötétkék, pupilla nélküli szemei közül az egyik sokkal lejjebb van, mint a másik. Sardyl azt hazudja a kíváncsiskodóknak, hogy egy torzszülött gnóm, akin még Edorlban esett meg a szíve, mert a fajtársai kivetették maguk közül. Boszorkánymesteri mágiát használ.

A hapeli palotaőrség:

KÉ: 40

AME: 40

TÉ: 100

MME: 40

VÉ: 150

Ép: 15

CÉ: 20

Fp: 85

Fegyverzet: Harcértékeket az egyszerűség kedvéért a fegyverrel együtt kell érteni

Hosszú kard: 1k10+4

Csatabárd: 1k10+6

Tüskés buzogány: 1k6+7

Hosszú íj: 1k10+4

Közepes pajzs

Mellvért: SFÉ: 4

Két láb magas, díjbirkózó alkatú emberek ötfős csoportja, akik leginkább a Hat Város fegyelmezett tengerészkatonáira hasonlítanak. Halványkék testüket ezüstszín mellvért és kék tarajos sisak védi, baljukban szögletes közepes pajzs a Kék Pecséttel, jobbjukban pedig egy-egy obszcén mintázatú fegyverzet. A sisakok takarásában arcvonások helyett arasznyi puha tapogatók ezrei izegnek-mozognak és egyetlen véreres, kék szem mered az elborzadó szemlélőre.

Irdalas Lantah

Ninheoni elf nemes és mecénás. A művészetek nagy pártfogója és hírhedt különc és polgárpukkasztó. Mind viselkedésében, mind megjelenésében. Habár sokszor elég fajtársai körében emberi ruhában megjelenni és már nyelvére veszi a pletyka, de ez neki nem elég, nem az emberekhez akar hasonlítani, hanem azt, szorgalmazza és titkon az a vágya, hogy a két faj minden különbség nélkül élhessen együtt. Mi sem bizonyítja ezt jobban, hogy ember feleséget választott magának, aki mára már jócskán benne van a korban a maga 83 évével, de mindig hangoztatja Irdalas, hogy a „jó nő a hálóban is olyan, mint a jó bor, a korral nemesedik, ez kiváltképp igaz az emberekre”. Ő az, aki pártfogásába veszi a Könny és Kacaj Kompániáját és elrendezi, hogy megtarthassák az előadásukat Ninheon legnagyobb amfiteátrumában. Szívesen társalog a játékosokkal is, ha meg tudják oldani, hogy a közelébe kerüljenek.

Monita Lantah

Irdalas felesége, magas kissé testes, idős asszony, aki a gazdag életnek köszönhetően azért elég jól tartja magát, de ma már nem bírja úgy a mulatozást, mint régebben. Férjét sokszor valamelyik unokája kíséri el a nyilvános eseményekre. Szorgalmazza, hogy férje újra nősüljön meg és már ki is nézett három alkalmas személyt erre a célra, de Irdalas hallani sem akar erről a témáról amíg Monita életben van, mert habár tűnjön akármilyen különcnek is tényleg szereti a feleségét.

Ork kalózok:

KÉ: 25 (39)

TÉ: 60 (75)

VÉ: 100 (114)

ÉP: 12 (14)

FP: 44 (64)

SP: 1k10+2/1k6+3/1k10+1 (fegyvertől függ)

A tengeren futhatnak bele ezekbe a tengeri farkasokba. Krán külső tartományaiban élnek és az elhaladó hajók fosztogatásából élnek. Ritkán merészkednek ennyire délre, de jó szerencséjük a kalandozók közelébe sodorhatja ezt a társulatot. Fürge hajójukkal, aminek vitorlázatát a fedélzeten tartózkodó boszorkánymester mágiája dagasztja,

hamar a játékosok hajója közelébe tudják, irányozni onnantól kezdve pedig jöhet a jól megérdemelt csetepaté. (Zárójelben a kapitány értékei, aki kétkezes buzogányt használ sebzése: 2k6+12)

Társulat tagjai:

Nakani Hometh:

Enyhén molett nő, akinek sötétszőke haja hátul csigába van tekerve. Harmincas évei végén járhat, és rajong Sardyl iránt. Fehér inget, barna bőrmellényt és piros, hosszú szoknyát hord, vállán prémköpeny. Nyakában és mindkét karjain arany ékszerek villognak. Sokat nevet, ilyenkor az embernek leginkább egy búgó galamb jut eszébe róla.

Oresta Cassieri:

Átlagos magasságú, vékony, kis mellű, csinos hajadon. Hosszú sörénye fekete, mint Darton szent madarának szárnya, míg bőre barna, mint a dió. Jóval fiatalabbnak látszik, mint amennyi valójában lehet. Ruhái jobbára gorviki divatúak: egy kék, fodros ing, egy pár magas szárú csizma és egy fekete bőrnadrág, vállán yllinori nyusztprém köpeny. Temperamentumos, mint minden gorviki, gyakran tesz gúnyos megjegyzéseket.

Edrolin Brighel:

Húszas évei végén járó kissé pocakos, körszakállas fiatalember kék szemekkel, akinek szőke haja fésűt nem ismerve nő a világ összes égtája felé. Ruhatárának megválasztásában a föld színeit részesíti előnyben: a szürkét, a barnát és a feketét. Nyakában ujjnyi aranylánc, igazi ötvös remek. Nagy szívtiprónak számít, amit inkább a kisugárzásával és a beszédével ér el. Minden új nőre azonnal rárepül, mint valami éhes héja.

Yannik Rodiff:

Középkorú, de magát még mindig jól tartó férfiú. Arcán és szemei körül megszaporodtak ráncok, hajában pedig már több az ősz szál, mint a barna, de nagyon jól áll neki. Nyakának bal oldalán egy pénzérme méretű anyajegy sötétlik. Fekete inget, ezüstcsatos bőrmellényt és barna bőrnadrágot látni rajta. Lábán csatos cipőt visel. A közös nyelvet sempyeri akcentussal beszéli, hangja mély és kellemes. Ért a vadászmesterséghez és a könnyű számszeríjhoz, ritkán lakott vidékeken azzal ejti el az ebédre, vacsorára valót.

Bacco Tarmallis:

Magas, széles vállú, kék szemű férfi, aki már elhagyhatta a negyvenet. Szőke hajából se maradt már valami sok. Ruházata konzervatív szabású, színeit tekintve a smaragdzöld és a sötétkék dominál. Sokat pipázik, ettől hangja kissé rekedtes.

Arlom Delun:

Bibircsókos arcú, álmatag pyar férfi, akin látszik, hogy nem veti meg az asztal örömeit, ami nem meglepő, mert ő a csapat szakácsa is. Korát tekintve Baccóval lehet egyívású. Panaszkodós típus, aki ha teheti, sokat alszik. A pyarroni divat szerint öltözködik, kedvenc színei a vörös és a fehér.

Arynne Dorballan:

Vékony, a világot jelentő deszkáktól eltekintve inkább csendes nő, aki a húszas évei végét tapossa. Pyar származását le sem tagadhatja, magas, vékony, szőke és bőre fehér, mint a tej. Nagy szemei halványkékek, mosolya azonban nem túl szép, mivel elég kuszák a fogai. A rosszmájú azt mondaná, hogy bármikor kiharapja a pókot a sarokból. Fázós, mivel vastag, zöld posztóruhákat és mókusprém szegélyes csuklyás köpenyt visel. Szabadidejében gyakran táncol a dalnok zenéjére.

Tarlenar din Mydd

7.Tsz-ű predoci bárd

Jóvágású, izmos, szőke férfi élete virágában. Megnyerő arca szeplős, mint a pulykatojás, haja rövidre van vágva, pisze orra alatt pedig szépen gondozott, dús bajusz díszeleg. Jobb füléből hiányzik egy kis darab, ami bizonyítja, hogy az oldalára kötött kard nem csupán dísznek van. Fehér, bő ujjú nemesi selyeminget visel fekete bőrnadrággal, lábán drága lovaglócsizmák, jobb kezének ujján arany pecsétgyűrű. Aki figyelmesebben szemügyre veszi, egy predoci címert lát rajta: egy háromszögletű pajzsot, melyben egy serlegből egy pegazus felsőteste emelkedik ki. Nyakában rubinköves arany amulett (Hatalom amulettje). Állandóan a gorviki fruska közelében van és igen féltékeny típus.

A Kék Herceg:

KÉ: 70	FP: 215
TÉ: 130	SP: 2k6+15
VÉ: 190	Tám/kör: 2
ÉP: 35	AME/MME: Immunis

A Kék Herceg egy hatalmas két kezes csatabárddal küzd. Ő van minden hátterében, hogy rászabadítsa démoni seregét és városát Ynev elsődleges síkjára. Della őrült papja személyében megtalálta a tökéletes csatornát, amivel áttörhet. Nem isteni lénye így a paktumot nem szegi meg, az istenek közvetlen tehetetlenek ellene.

Különleges képességei: Habár varázslásra nem képes vannak olyan képességei, amik veszedelmessé tehetik. Megjelenésével képes (ha akarja) félelem aurát gerjeszteni, amit harcban meg is fog tenni és 30E –s mozaiknak felel meg. Igaz rá minden, ami a démonokra is igaz tehát mágikus fegyver szükséges a megsebzéséhez, de rendelkezik FP-vel, az elemek nem igazán sebzik az elemi erőt leszámítva, de persze ezzel a játékosok nincsenek tisztában, feltéve, ha nem rendelkeznek demonológiával (AF esetén intelligencia próba, MF esetén tudják).