

A LOBOGÓK ÁRNYÉKÁBAN

ÍRTA: Lathan és a Kalandmesterek

HELYSZÍN: Észak-Ynev, Anulbien tóvidék, Ceithirastól Alidarig

IDŐPONT: 3692. Esős évszak, Dreina tercének második (Esküvések) hava

„...negyedfél emberöltőn át kutattam volt a zászlóháborúk titkait, a lényeghez mégsem az írott szó, hanem az északföldi beszéd juttatott közelebb. Hallatán döbbsentem rá, mit jelent az itt élők számára e küzdelem. Száznál több kifejezést ismernek a háborúságra, ám alig egy tucatnyit a békességre. Az utóbbiak nyersen, az előbbieket lágyan, már-már barátain csengenek: munkába vette őket az idő, miként munkába veszi s lekerekíti a kövek éleit. A háborút jelentő szavak jó ismerősök Sinemos szirtjeitől Nilraen bérceiig; megkoptak a gyakori használatban mindenütt, hol emberek és egyéb fajok, a lobogók hordozói élnek.

...a vörös hadurak: az embernem s a velük szövetséges népek bajnokai. A fekete hadurak: a múlt sötét titkainak letéteményesei. Lobogók, hatalmuk varázsos jelképei uralkodók és birodalmak, mágusok és harcosok garmadáját emelték fel s döntötték romlásba az ezredévek során. A harc, mert oly rég dúl, csak oly rendkívüli itt, mint az évszakok változása: rombolásra építés jön, télre tavasz, ősze tél. A bűvlobogók korunk hajnala óta lengnek, történetük számos megszívelendő tanulságot kínál... az itt élők, mint valamely pusztító szenvedély rabjai, mégis mindannyiszor alájuk gyűlnek, hogy végzetüket Észak lángjaiban próbára tegyék. Ezernyi sors, ezernyi hang és ezernyi cél kavarg e tűzben, a lobogó azonban kétféle csak - vérszínű és éjsötét.”

Igrain Reval: Geoframia

HANGULATKELŐT NOVELLA

Ó királyi fenségének, az obaszok Nagykirályának, a hatalmas és kegyes Otlokirnak, ki XXIII.-ként bírja e nevet, legbölcsebb udvarmesterének, s első titoknokának, a bölcs és nemes Aquierre dal Rhabusnak saját kezébe; leghívebb szolgájától a Lamantintól.

Nagyuram!

Hű szolgálád szíve örvendezett, mikor ily fontos tisztt betöltésére rendeltetett a te akaratod által. Bizalmadat nem leszek rest megszolgálni, mind ténykedésemmel, mind pedig hűséges alázatommal, mellyel a koronát, de legelőrébb nagyságos uramat dicsőítem.

A szolgálat részleteit és a levélváltás módját megvitattam uraságod titoknokával, és mindent, mit eminenciád kitévelt, helyénvalónak és bölcsnek találtam. Igaz, legnagyobb bánatomra szolgált, hogy ön nem lehetett jelen ezen dispután, és csak hív szolgája szólott az ön nevében velem.

Leghívebb szolgája, a Lamantin.

A. dal R.-nak a szigetekről.

Nagyuram!

Csak röviden és sietve tudok írni, a csónak, mely levelem kijuttatja, hamarosan indul. Szigetbirtok ura Antoh ideje elején a hercegi sókaparókat, a birtok mészárosait és nagyobb birtokosait mind magához hívatta, hasonlóképp a kereskedő pátriárkákat. Nem tudni, mi szó esett a Fellegvár falai között, de napokkal a megbeszélést megelőzően végeztek ki több oly személyt, kik Abaszisz ügyét szolgálták rejtve a Karnelian-udvarban, s a disputa erejéig még a szolgálakat is kiharancsolták a termekből. Így egyszerű szolgálád arra következtet, hogy valamely komolyabb dolog van készülöben. A flotta, még mindig a kikötőből, és a szigetek között horgonyoz, ám a bírszélések szerint a Szigetbirtok nemesi készleteket halmoznak fel.

A. dal R.-nak a szigetekről.

Nagyuram!

Levelem ezúttal hamarabb papírra merem vetni, mivel épp egy napja kutatták át a boltom bizonyos csempészett szövegek után a herceg vizitorai kíséretében amaz számvevői. Most, mivel nem találtak semmit, bíz parancsod szerint igen törvényiszteelő módon élek, nem kell tartanom árgus tekintetektől, esetleges kutakodó kezeiktől.

A Fellegvár a Csend havának első napján magas rangú vendégeket fogadott, kiknek látogatása alkalmából Karnelian nagyúr magához kéretett és mértéket veteni méltóztatott magáról egy új öltözet rubához. Az utolsó próbát volt szerencsém már a vendéglátás napján megejteni, így találkoztam az északi vendég testőrével a palota folyosóján. A kardforgatók címert nem viseltek ugyan, de szavuk járása, beszédük erigowi, esetleg haonwelli de bizton szövetségi származékok sejtetett személyükben. A vendéget magát ugyan nem láttam, de a cselédség szerint északi tudós, esetleg Doran küldöttje lehetett. Mintán apróra kikérdeztem őket a követ viselt dolgairól, öltözetéről, magam is egy magisztert véltem felfedezni az idegenben. Ezt támasztja alá az is, hogy a követtség jövelele és távoztja idejében egyetlen hajó se kötött ki a szigeteken.

A. dal R.-nak a szigetekről.

Nagyuram!

Most már bizonyos, hogy a Karnelian nagyúr haditerveket szöveget. A környékbeli kovácsokat mind a Fellegvárba rendelték, s a nagyobb hajók, melyekkel békeidőben gabonát, vész idején falanx harcosaikat utaztatják Antoh bátán, a tengerűrnő viharai ellenére mind megtértek a Fősziget öbleibe. A hercegi hajócsok a rossz idő ellenére kitelepedtek az öblökbe, és a bárkákat javításába kezdtek. Az uraság Antoh ideje után közvetlen indulni készül seregével, amint alábbhagynak az északi, fagyos szelek. Az előkészületek alapján majd tízegynehány ezer gyalogossal, nagyszámú számszerijással és vagy ezer loval indulnak majd útnak a hadak a tavasz első napjaiban.

A. dal R.-nak a szigetekről.

Nagyuram!

Most már bizonyos, hogy útnak indul a sereg. A minap az udvari térképész felöltőjébe vettem méretet, mikor az uraság elpanaszolta, mily sok feladata akadt mostanság. Szószátyár alak, s szereti fontosságát hangsúlyozni, ezért elmesélte, hogy Nyugat-Toront és a Kelet Ediomadot ábrázoló térképeiből majd másfélutcatot kell elkészítenie, még a tavasz elfjövele előtt. A sereg eszerint valahová a Lorn folyam alsó folyásához készül.

Remélem az üzenet még időben célhoz ér, hogy a korona és az ön dicsőségére leplezessük az áruló Karnelian hercegekapitány és csatlósai mesterkedéseit, melyek a korona és a Császár, dicső szövetségesünk elvesztésére irányul.

A. dal R.-nak a szigetekről.

Nagyuram!

Nagyuram, a sereg útnak indult. Tizenkétezer falanxbarcos és majd másfél ezer lovas kelt útra a Lorn alsó folyásába, a hajósmesterek mendemondái szerint. Szerény szolgáló hírére azon dicső haditetteknek, melyek szerint az északi Lobogók közül a törpék átkozott fájának Zászlaját elragadták, és hogy Toron rettegett fejnadaszai véreit vették a bónap elején Tiadlan királyának, és elveszejtették nem csak Eren herceget, de a kalandozók hadurát is. Ezen győzelmeikhez gratulálva kérném nagyuramat, hogy helyeztesse vissza Ifinbe a titoknokok körébe, még mielőtt elér a végromlás. A hercegkapitány északi emberei egyre inkább kérdezősködnek utánam, s úgy hiszem, akad ellenem előbb vagy utóbb bizonyíték, mely miatt vérpadra kerülök.

A mécsvilág aprót lobbant a szekreter tetejére helyezett tolvajlámpásban; az alulról megvilágított gödrös áll, és a fitos orrocaska a láng felé fordult, majd lélegzet visszafojtva várt. A fény ismét megrebbent. A kecses ujjak gyorsan tüntették el a szétterített papírosokat, üzenet tekercsüket, majd egy hang nélkül zárták vissza szekrényt. Mire a terembe vezető utolsó ajtó is kinyílt, kisebb huzatot támasztva, már semmi sem emlékeztetett az iménti eseményekre.

A másolópultokat kerülgetve, lámpását magasra emelve egy tizenegynéhány éves fiúcska közeledett az árnyakban rejtőzködő alak felé. Igencsak keresett valamit. Minden pult alá, minden asztal mellé belesett. Egyesével bontogatta a földre hullott tekercsüket, majd dobta őket egyre kedvtelenebbül félre. A nagy szekreter mellett lehajolva talált még egy utolsót, mely egészen az írópult mögé esett. Megragadta, hogy felemelje, de a papíros hangos recsenéssel szakadt ketté; a másik fele a bútor mögött maradt. A fiú döbbenetesen nézte az elhasadt iratot, szája széle megremegett, ahogy a várható büntetésre gondolt. Kelletlen hajolt le, bepillantva a sarok mögé, hogy kiszabadítsa az elveszett darabot. Az apró női topánt ekkor pillantotta meg, s tekintetét már nem emelhette a smaragd zöld szoknya szegélyénél följebb... A döfés gyors és pontos volt. Az ifjú apród egy hang nélkül rogyott össze, lassan terjedő mélyvörös folttal mocskolva be a padlót. A nő fátyolos szemekkel hajolt a fiú mellé, baljával lezárta üvegesedő szemeit.

- Meg kellett halnod, hogy másoknak ne kelljen. Darton vigyázzon rád gyermekem! - suttogta. Majd gyorsan ismét kinyitotta a szekreter, és elkezdte lejegyezni az imént olvasottakat. Igyekeznie kellett, még mielőtt még a fiút keresni kezdik. Pár pillanat és már porozta is a levelet, melyre egy Ifintől távoli Antoh szentély jelét kanyarintotta, majd a szekreterből elemelt kancellária bélyegzőjével zárta le és gyorsan kifelé indult. Az ajtó mellett álló kosárnál, melybe a futároknak szánt üzeneteket gyűjtötték egy pillanatra elmerengett, majd beleejtette a levelet. Pár pillanattal később elnyelte az éjszaka, s csak remélni mert, hogy üzenete célba ér; hogy Karnelian seregeit nem toroni hadak, a hercegbirtok besúgóját igazságosztó penge, a Szövetség hadait pedig végre győzelmek várják majd a jövőben.

HÁTTÉR ÉS ELŐZMÉNYEK

A 3692. esztendő a Tengermelléken komoly viharokkal, Toronban az Ünnepek hetének rituális orgiáival, Északföldén pedig az erigowi udvar legújabb divathóbortjaival köszöntött be. A bölcsek, a csillagok ismerői, ugyan figyelmeztettek, hogy a Kutya csillagkép a földre harapott, és hogy Kai-Syah bal szemét távoli ködök felhőzik; háború készül, de senki sem hallgatott rájuk. A két emberöltőnyi fegyvernyugvás után senki sem hitte, hogy az évszázad vége előtt Toron ismét ellenfeleinek ront, hogy Új-Kyriáról szőtt álmait valóra váltsa.

A bölcseknek végül igazuk lett, a tavaszi olvadás a toroni kikötőket üresen, Ifin rakpartjait katonáktól zsúfoltan, a keleti barbárok Nagy Kánját pedig a Tengeri Kígyó barlangjától messze a Sinemosi-szoros háborgó vizein találta. A Fekete Hadurak seregei háborúba indultak, Észak pedig csak most ocsúdott szörnyű veszteségeiből: a tél végi báli szezon végére a Szövetség három Hadura vagy meghalt, vagy Lobogóját veszítette. S mire a tavaszi napéjegyenlőségi viharok elsöpörték az újonnan kikelt szúnyogok hordáit a vízpartokról, Antoh egyik felkentjét, a Kilencedik Vörös Lobogó hordozóját Ikrek ölték meg valahol Eriontól északra, s Lobogóját elragadták. Az Ikrekkel ugyan később végeztek a Lobogó megmentésére induló kalandozók, mégis az ereklyének nyoma veszett. A Lorn torkolatához induló rowoni zsoldosok vitték magukkal lerázva üldözőiket, hogy a tengerhez érve szerencsájük fogytán Calyd Karnelian épp partraszálló seregének karjaiba rohanjanak. Később Calyd a Kilencediket magához vette, s csak eddig ismerték a dolgok menetét a beavatottak is; innentől mindkét fél lélegzetvisszafojtva várta az egyre-másra eltűnő ügynökök és beavatottak híreit a vidékről. A Kilencedik Lobogó holléte jelenleg ismeretlen, és Észak népei pedig lélegzetvisszafojtva várják, hol bukkan fel ismét.

A modul kezdete előtt történt események, a főbb szereplők és céljaik bemutatása:

A modul fő cselekményszála Wayne Chapman: Észak Lángjai című regényének háttérében, annak eseményei között húzódik meg. Maga a történet a Livinai Gyülekezet Nagyasszonyának, Arwina Selaerinnek nagyszabású tervét mutatja be, mellyel legyőzni igyekeznek rendjének ősi riválisát Alidax boszorkánykirálynőjét.

Alidax boszorkányúrnoje Fekete Lobogója birtokában évszázadok óta dacol Livina boszorkányainak minden támadásával, melyek egy másik Lobogó híján nem elég erősek, hogy megtörjék a hadúrnot óvó varázslatok láncolatát. Ezzel szemben viszont Livina egyre-másra kénytelen elszenvedni ellenfele támadásait, s erőforrásait önnönmaga védelmére elpazarolni.

A véletlen azonban, melyet egyes bölcsek nem áttallanak Sorsnak nevezni, ezúttal Livina pártját fogta. A Nagyasszony véletlenül ágyába fogadott egy kalandozót a Kóborlók Rendjének soraiból, s kiolvasta a férfi álmaiból annak titkait. Elsőre rémülettel töltötte el, hogy a M.A.G.U.S. kolostorerődjéről, a halhatatlan adeptusokról szóló legendák igazak, hogy Észak történelmét a Jelhordozók, ezek a halandóknak látszó avatárok, és a M.A.G.U.S. által segedelmükre rendelt kalandozók formálják, s hogy vajmi kevés hely maradt a szabad akarat, esetleg a véletlen művének a tervben. Majd felismerte a lehetőséget, mely ezen titok lelepleződése rejtett magában. Ha képes részben, de a fontosabb pillanatokban saját maga kezébe venni ezen kalandozók irányítását, akkor ő maga formálhatja a történelmet, a saját akarata szerint. Hiszen a Kóborlók ősi praktikáinak, illetve a kalandozókra jellemző fortélynak hála szinte mindenről és mindenkiről sejtik vagy tudják, hogy kicsoda, micsoda, vagy épp mit forral. S inentől már csak egyetlen lépés, hogy egész kémhálózatok, kalandozó csapatok hulljanak az ölébe, ha jókor, jó pillanatban cseréli ezen szervezetek összekötőit saját, mágikusan álcázott embereire.

A Sors pedig kedveli a bátrakat, s a Nagyasszony hamar ki is próbálhatta a megfelelő pillanatban, mennyit ér a terve, mert ez a pillanat hamar bekövetkezett.

A Kilencedik Vörös Lobogó Karnelian kezébe jutva ugyan jó helyre került, de erről Arwina Selaerin is tudomást szerzett a Kóborlók mágikus levélváltásai nyomán – miután ágyasa álmaiból megtudta, hogy is foghatja el ezen üzeneteket. Az írásokban nem csak arról számoltak be, hogy a Lobogó Alidar felé vette az útját, de azt is tudatták címzettjeikkel, hogy a Szövetség, illetve Toron ügynökei merre tartanak, s mely összekötőiken keresztül tartják a kapcsolatot távoli feletteseikkel.

A Nagyasszony nem volt rest kihasználni a lehetőséget, és céljai szolgálatában tanítványai rajzoltak szét a vidéken, hogy csendben „leváltsák” mindkét résztvevő fél – Toron és a Szövetség – összekötőit, hogy inentől kezdve hetekig csakis Livina parancsait teljesítsék a becsapott ügynökök, illetve a mindkét fél által felbérelt kalandozók; ezáltal bénítva meg és vakítva el a területen minden szóba jöhető riválist.

Persze ezen bölcs asszony nem csak egy tervvel állt elő: mivel a Kilencedik Lobogó maga választja ki hordozóját, és korántsem biztos, hogy elfogadja új gazdájának, ezért a régi feljegyzésekben kutakodni kezdett bármi segítség után, melyet a Lobogó ellenében, esetleg annak megszerzésében segítségére lehet. A rend hatodikori feljegyzéseiben egy anyr, bizonyos Vestyr on Calaren nevére talált, kit a töredékes feljegyzések sokszor együtt emlegettek az első Lobogókkal, bár nem tisztázva Morgena anyrjának pontos szerepét a Lobogók történetében. Mivel az anyr nyughelyül egy földalatti barlangot jelöltek meg a leírások valahol az Anublien tóvidék középső részén, a napjaink béli Alidar környékén, ezért Arwina úgy döntött, hogy itt a vissza nem térő alkalom, amikor a megtevesztett kalandozókkal felkutattathatja az anyr sírját, nem veszélyeztetve ezzel saját semlegességének látszatát.

Emellett a kalandozókkal végre azt is kiderítheti, hogy a Szövetség, illetve Toron ügynökei miért rajznak mostanság annyit Alidar körül már hetek óta, mikor a Lobogó alig egy-két napja indult csak a város felé.

Legvégső esetben egy általa elkészített állobogóval akár ki is ugraszthatja az eddig rejtekező kémeket, hogy amazok valamennyire felfedve magukat legalább minél nagyobb veszteségeket szenvedjenek.

KALANDMESTERI JEGYZET:

Események – 3692 tavasza:

- Az Északi szövetség elveszíti Eren Kék hercegét, a törpék Lobogóját aqirok ragadják el, Tiadlan királyával orgyilkosok töre végez.
- Nyoma vész a Kilencedik Lobogónak, melyet Ikrek, illetve rowoni zsoldosok ragadnak el, meghal a Kilencedik Vörös Hadúr.
- A Lobogóval menekülő rowoniakat a Ceithiras-öbölnek keresztelt helyen Calyd Karnelian emberei fogják el.
- Livina Nagyszonya, tudomást szerez a Kóborlók Rendjének létezéséről, megfejt mágikus üzenetváltásuk, és híreket szerez a Lobogó hollétéről, illetve a környéken lévő szövetségi, és toroni ügynökökről. A résztvevő felek, a Szövetség és Toron ügynököket (a JK-k) küld a területre a Lobogóért. (Lásd a bemesélő novellában).
- A Nagyasszony tanítványai leváltják a résztvevő felek ügynökeinek összekötőit, s a már úton lévő kalandozókat ezek a személyek fogadják majd a célnál. A nagyhatalmak és a Kóborlók elveszítik minden befolyásukat és hírforrásukat a Lorn folyam mentén. Minden irányítás a livinaiak kezébe kerül.
- A Nagyasszony belekezd céljai megvalósításába, melyek a következők:
 - a. Megszerezni a Kilencedik Lobogót, hogy immáron felléphessen Alidax úrnője ellen, ki ősi ellensége, s ki jelenleg sérthetetlen saját Fekete Lobogója birtokában.
 - b. Kideríteni, mit keresnek a Szövetség és Toron ügynökei hetek óta Alidarban, mikor a Lobogó alig egy hete érkezett a környékre.
 - c. Megtalálni Morgena egyik utolsó anyrjának rejtékét, ki a korabeli töredékes feljegyzésekben együtt szerepel az első Lobogókkal. A sírbolt, ha az egyáltalán valahol a városban, vagy annak környékén található, valószínűleg feljegyzéseket rejthet a Lobogók képességeiről, esetleg megalkotásukról.

Ezen célok eléréséhez majd a megérkező ügynököket (JK-k) használja fel. A Kalandozók megérkeznek a célhoz, a Lorn folyam torkolatvidékére. (Lásd a bemesélő novellában) A modul kezdetét veszi.

BEMESÉLÉS

A modul előtörténete, avagy a bemesélő-novella tartalma címszavakban:

A karaktereket Ifinben bérlí fel a novellában szereplő oldal beavatottja – ez attól függ, hogy Toron, vagy szövetségpártiak e a kalandozók. A novella története szerint a karakterek egy gyilkosság gyanújába keverednek, vagy esetleg ha olyan beállítottságú a parti, tényleg ők maguk követték el a dolgot, s kiutat csakis a megbízó segítsége jelent Ifin hírhedt börtönéből, a Tűtoronyból.

A karakterek Ifinből egy bérvarázsló segédelmével jutnak el majd a modul kiindulási pontjára.

A karakterek feladata elsődlegesen a Lobogó megszerzése, és Toronba, vagy az Északi Szövetség területére való juttatása. (Ez még az eredeti összekötők megbízása). Másodlagosan pedig az összekötők parancsainak teljesítése, akiket a torkolat közelébe lévő toroni, vagy Calyd-féle seregben találnak majd. Az összekötő ismeri fel majd a karaktereket, ők nem tudják, kit kell keresniük...

Az Ifintől a Lorn torkolatáig tartó utat, illetve a JK-k felbérlését a játékosoknak kiküldött, csapatonként személyre szóló novellában ejtjük meg. Így ezúttal nem kell a bemeséléssel foglalkoznotok. Maga a történet a Lorn folyamától nem messze, egy rejtett ősi Weila szentély romjai között veszi kezdetét. (Kilencágú korona ábrázolások, illetve a birodalom alapítása, a partraszállásnak a képei, freskókban megörökítve.) A sziklafalba vágott alig néhány lépésnyi kápolna, egy ősi oltárkövön kívül semmit sem rejt. Padlózatán vastagon áll a besodort falevél, oldalfalait, freskóit a befurakodó gyökerek repesztették meg. A szentélyből kilépve egy fákkal borított hegyoldalba érkeznek, ahol a napsugár csak itt-ott üti át dárdaival az egybefüggő lombzatot, eloszlatva a fák alatt uralkodó félhomályt. Innen alig egy mérföldnyire azonban jelenleg is élethalálharc folyik. A csatazaj, illetve a lombzat résen át megpillantott füst hívhatja fel a karakterek figyelmét arra, hogy az általuk keresett személyek lehet, hogy épp most élik életük utolsó perceit innen nem messze.

A modul itt válik két felé, attól függően, melyik oldalt szolgálják a Zászlósháborúban a karakterek.

I/A A SZÖVETSÉGIK

A karakterek az erdősegből kikeveredve láthatják, amint Calyd Karnelian falanxai épp a folyó dagálykor zavaros vizébe szorítják az ellenük kiküldött császári hadak maradványait, s épp fényes győzelmet aratnak.

(...A lovasság maradványa lobogóit, hadijelvényeit eldobálva, a folyón átúsztatva igyekszik menekülni, de egymás után nyelik el a lovasokat a dagálytól szennyes habjai a folyamnak. A parton rekedt rowoniakat egymás után terítik le a majd négy láb hosszú lándzsák döfésai, miközben kétségbeesetten, egymást tépve próbálnak menekülni a falanxharcosok és a folyó közé rekedve. Az összecsapásnak az Antoh papjai által megidézett hullámok vetnek véget, melyek a folyóba rántják ugyan a császáriakat, de permettél omolva omlanak el a falanxok pajzsfalai előtt...)

Calyd Tábora

Calyd Karnelian hercegkapitány egyik főtisztje fogadja őket urának tetteve magát, mivel nem bíznak meg a jövevényekben. Igyekszik kifaggatni őket, és rajtakapni valamely hazugságon a csapatot. Keresztkérdéseket tesz fel, bármi módon igyekszik törbe csalni őket. Ha – ne adja az ég – bármiféle hazugságon, vagy ferdítésen kapja őket, a következmények beláthatatlanok. (Idén már a hetedik orgyilkost adták a tengernek az előző holdtöltekor. Lassan már fogadások is kötődnek, hogy a következő merénylő pengéjét vajon Ifinben vagy Shulurban kovácsolták-e? Emiatt már igen gyanakvóak és ingerlékenyek az ismeretlenekkel szemben.)

Néhány perc kellemetlenkedés után, azonban, előkerül az összekötő, Calyd egyik szövetségesének felesége, fiatal, barna hajú, mandulaszemű szépség (ki valójában a Kóborlók Rendjének tagja volt, de mostanára már a Livinai Gyülekezet egyik tagja vette át szerepét és megjelenését). A nő tisztázza őket, s ezután már Calyd színe elé járulhatnak. A hercegkapitány az alábbiakat közli velük, hisz bízik az asszonyban, kiről úgy tudja, hogy a dorani mágusok ügynök, de ezúttal túl sok forog kockán ahhoz, hogy ismeretlenekkel szövetkezzen:

- A Lobogó már nincs nála, mivel valószínűleg csatáznia kell, mielőtt eléri az Álmodók Városát. Ezért elküldte a Kilencediket Alidarba, a menyasszonyának szánt kelengyék között.
- A Lobogót kalandozók vitték magukkal felfelé a folyón. Alidarba, kerülendő a feltűnést a tó alatti barlangokon keresztül jutnának be. (A valóságban hűséges emberei igyekeznek a Lobogóval a város felé, de gyalogosan, messzire elkerülve a folyót, amin a toroniak minden bizonnyal csapdát állítottak a hercegkapitány seregének.)

A kalandozóink dolga, hogy mennyit fednek fel küldetésükből Calydnek, vagy az ál-Calydnek. Mindenesetre az ügynök (ő már a Livinaiak embere) később, a kihallgatás után majd közli, hogy a Lobogó megmentésén kívül még milyen feladat vár a kalandozókra:

- Vegyék fel a kapcsolatot a Szövetség ügynökeivel, a Százezer Csepp Honában (egy alidari teaház) keressék az összekötőt. Többet erről nem mond, mivel elfoghatják a csapatot az oda úton a toroniak. Az ottani ügynök majd felismeri őket.
- Igyekezzenek megtalálni a Lobogót – eközben feltűnés nélkül jussanak be Alidarba, hisz a Lobogó valószínűleg előttük érkezik majd meg.
- Ha a Lobogót nem is lelik, akkor is igyekezzenek toroni ellenlábasaik, a császári titkosszolgálat tagjait megtalálni és kiiktatni. Tippet is ad, hogy a levéltár, illetve a kereskedők vezetői között kell keresni a besúgókat. Természetesen csakis jó indokkal sújthatnak le bárkire. (Arwina szeretné, ha minél kevesebb ügynök maradna Alidarban, mire végeznek az átejtett kalandozók, hiszen akkor annál könnyebb lesz majd a dolga a saját csapatának.)
- Igyekezzenek kideríteni, hogy a toroni kémek miért vannak jelen már hónapok óta oly nagy számban Alidarban, amikor a Lobogó útja csak alig egy hete fordult a város felé, korábban pedig még szinte a toroni térképeken sem szerepelt.

I/B A TORON PÁRTIAK

A karakterek az erdőségből kikeveredve láthatják, amint Calyd Karnelian falanxai épp a folyó dagálykor zavaros vizébe szorítják az ellenük kiküldött császári hadak maradványait, s épp fényes győzelmet aratnak felettük. A császári sereg maradványa a folyó északi partján menekül felfelé. A karakterek feladata utolérni a császári hadakat, hogy találkozhassanak összekötőjükkel.

A Toroni sereg

Toroni oldalról, miután a sereg felderítői felfedezik őket, a hadtest egyik száznagya faggatja ki őket. Kasztjára nézve pietor, és a toroni kasztrendszer minden formalitását elvárja beszélgető partnereitől - a szabályok nem ismerése nem mentesít azok alól...

A száznagya alaposan kifaggatja a vendégeket, apróra, hogy kinek a megbízásából, honnan, miért jöttek. Mielőtt a kérdezősködés igazán átmenne kihallgatásba, megjelenik a seregvezér egyik szeretője, ki famornak mutatja magát (Livina helyi ügynöke), majd mindenkit kipurancsol a teremből a karaktereket leszámítva, és közli velük megbízatásuk részleteit.

- Vegyék fel a kapcsolatot Toron ügynökeivel, az Északi Szélben (egy alidari vendégház) keressék az összekötőt. Többet erről nem mond, mivel elfoghatják a csapatot az oda úton a szövetségek. Az ottani ügynök majd felismeri őket.
- Igyekezzenek megtalálni a Lobogót – eközben feltűnés nélkül jussanak be Alidarba. Ezt legegyszerűbben a város alatt húzódó katakomba, illetve barlangrendszeren keresztül tehetik meg, melynek egyik városon kívüli bejáratának helyét mondja el az összekötő a kalandozóknak.
- Ha a Lobogót nem is lelik, akkor is igyekezzenek szövetségi ellenlábasait, a titkosszolgálat tagjait megtalálni, és kiiktatni. Típetket is ad, hogy a levéltár, illetve a drágakőcsiszoló céh vezetői között kell keresni a besúgókat. Természetesen csakis jó indokkal sújthatnak le bárkire. A keresésben segítségükre lehet Toron ügynöke, aki jelenleg egy ordani kereskedő pátriárkát alakít.
- Igyekezzenek kideríteni, hogy a szövetségi kémek miért vannak jelen már hónapok óta oly nagy számban Alidarban, amikor a Lobogó útja csak alig egy hete fordult a város felé, korábban pedig még szinte a szövetségi térképeken sem szerepelt.

MINDKÉT OLDALNAK

Az összekötő mihamarabbi indulásra ösztökéli őket, hisz még jócskán van idő sötétedésig. Megmutatja az utat egy térképen, vagy ha efféle képzettséggel nem bírnak, akkor egy vezetőt ad melléjük, ki elkíséri őket a vadonon át a térkapuig, melynek segítségével hamarabb érhetnek Alidarba, mint a Lobogó, melynek mágikus becserkészésére, megtalálására a Lobogó különös hatalma miatt nincs mód. Esetleg szerez nekik egy csónakot, ha a hajózásban járatos karaktereknek tűnnek, hogy szintén a csapat elé vágassanak.

Emellett elmondja, hogy merre találhatóak a városba bevezető barlangok bejáratai, melyet Af térképészettel, esetleg az útmutatások alapján Mf erdőjárással is megtalálhatnak a karakterek. Az összekötő ugyan elmondja, hogy a tó parti halászfalvakból szerzett csónakkal a kikötőn át, vagy a Töltésúton keresztül a szárazföldi kapun át is bejuthatnak a városba, de ekkor valószínűleg felfigyelnek rájuk illetéktelenek is. Mindenesetre csak ez az út marad nekik, ha a fenti képzettségek egyikével sem bírnak.

II. Út Alidarba - szárazföldön

Az Anublien-tóvidéket övező ősvadon (hatalmas, mérsékelt-övi erdő, rengeteg lombhullató fával, és temérdek alj- és kúszónövényzettel), mely folyók és patakok szabdalta, sebhelyes, sziklás, gránitból álló alacsony hegyvidéki területen tenyészik, szinte járhatatlanná teszi a vidéket. Több Af Erdőjárással rendelkező karakter együttműködésével, esetleg egy Mf Erdőjárással bíró személlyel juthatnak el az összekötő által számunkra kijelölt helyen lévő kapuhoz, melyen átlépve az Anublien-tóvidék partjaira jutnak, alig öt mérföldnyire Alidartól, ahonnan már látható a város. Ha efféle nincs a JK-k között, akkor az egyik szolgáját adja melléjük vezetőül a nő a kapuig, mely leginkább egy palota valamely a rengeteg közepén épségben maradt kapuboltívére emlékeztet – köveit obszidiánból faragták, rúnáit füstkvarc betétek alkotják. Ezen térkapuk a vadon-elyelte ősi Rualan-tartomány

- A folyón találkozhatnak hatalmas, majd 12 lábnyi, óriási, leginkább harcsára emlékeztető halakkal. Ezen teremtmények teljesen barátságosak, emellett pedig növényevők. A csónak persze felkelti érdeklődésük. Óvatosan böködve, csapkodva ismerkednek a jövevényel. A kilógó részeket – esetleges evező, pecabotok, éjszakai horgony – igyekeznek lecsippenteni, ami elég riasztó lehet, egy majd tucat lábnyi hal esetében. A halak békés szándékát csakis Erdőjárás Mf, vagy Legendaismeret Mf képzettségekkel lehet megismerni, vagy bármely idevágó varázslattal. Ha felbőszítenék a halakat, akkor számolniuk kell dühükkel. A megjelenő jószágok 1k10 kör alatt zúzzák darabokra a csónakot, felöklelve azt. A vízbehullott karaktereket csak akkor támadják, ha azok ekkor is tovább folytatják a támadást. Ezen teremtmények óvatos böködéssel, vagy erős fénnel hamar elriaszthatóak.
- Vihar. Minden hajós rémálma. A KM belátása szerinti mínuszokkal dobathat Ügyességpróbát, a hajót vezető személlyel, melyek siker esetén képesek csak a hullámok tetején maradni, vagy partra jutni. Ellenben a hullámok felboríthatják a hajót, vagy a part menti kidőlt fáknak, szikláknak csaphatja. Ami nincs lekötözve, az a szél miatt könnyedén lerepül a hajóról.
- A karakterek tízevezős felderítő-csónakokba ütközhetnek, melyeket Karnelian seregére vadászó toroni seregtest küldött szét lefelé a folyón. A csónakokban a tíz evezősön kívül három számszeríjász, és hat zsoldos foglal helyet.

Az ellenfelek értékeit lásd a Függelékben.

III. ALIDARBAN

Az Alidarban lévő fontosabb személyek:

Alidar városának hercege:

A város hercege és családja nem hivatkozhat ugyan Erion hercegéhez hasonló dicső ősökkel, mindenesetre a leginkább kereskedő-patriárkákból álló felmenőinek sora Godora urának családfájához mérhető. Igazi kereskedő, kinek ősei következetes hintapolitikájukkal, illetve függetlenségükkel gazdag városukat Észak oly gyöngyszemévé tették, melynek falai között minden civilizált fajzat megtalálhatja a neki való örömeit. A városban leginkább Pyarron isteneinek hódolnak a helyi hatalmasságok, ennek ellenére – hercegi parancsra – megtűrt vallás Tharr hite is. A herceg nagyszámú, és jól képzett zsoldosseregnek parancsol, mégis inkább egyezkedni, alkudozni szeret a várost veszélyeztető, vagy rendjét megzavaró hatalmasságokkal.

Az alidari Belső Város céheinek mesterei:

Sok szóbeszéd és mendemonda járja a céhek vezetőiről, mégis kevesen vannak, kik elmondhatják, hogy szemtől-szembe találkoztak azokkal, kik Észak gazdag hatalmasságainak ágyasait, tökéletes orgyilkosait, vagy épp feleségeit, anyáit azaz, az Alidari Nőket nevelik fel. Egyesek szerint ezen leányok a Belső Város falai mögött fogannak, a rossz nyelvek szerint emberektől és istenektől elrugaszkodott módon. Egy biztos: A céhmesterek mind nagyhatalmú varázstudók, oly hatalmú személyek, kik a teremtés dolgaiba is belekontárkodtak, mégsem félik senki bosszúját. A játékosok velük nem, esetleg szolgálikkal találkozhatnak, ha a Belső Városban igyekeznek választ találni kérdéseikre. A Belső Város urai egészen addig, míg bármiféle ellenszolgáltatást (megfelelő arányú) remélhetnek titkaikért, igen segítőkészek.

(Ha a csapatban akad bárminemű kiemelkedő képességgel – 16 fölötti főjellemző, esetleg kiemelkedő tudás valamely tudományágban, vagy csak különlegesen ritka tehetség valamiben – bíró alak, akkor felajánlják, hogy segítségükért cserébe, a karakter egy kevéske vérrel fizessen szolgálataikért. Hölgyek esetében más a helyzet: Tőlük egy mágikus kontraktus aláírását kérik, melyben ígéretet tesznek arra, hogy a közeljövőben – 2-3 év – visszatérnek, és a céhmesterek szolgálatára lesznek kerek egy esztendőn át, azaz világra hoznak egyet Alidar Gyöngyszemei közül.)

A város papjai és egyéb varázstudói:

Antoh papjai:

A város, mivel egy tó közepére épült védelmül az alapításakor – a Hatodkor végén – a környéken dúló ármádiák ellen, ezért nem nélkülözheti a Vizek Úrnőjének felkentjeinek segítségét. A város északi részén a tóvidék középpontja felé tekintő Antoh Szentély majd féltucatnyi papnak és jó néhány beavatásra váró növendéknek ad otthont.

A szentélyt Araquen Rashir, az Úrnő (7. Tsz) magas rangú beavatottja vezeti: Kissé már őszülő, 50es éveit elején járó tagbaszakadt férfi, ki ritkán mutatkozik háromágú szigonya nélkül. Megjelenése Antoh más papjaihoz képest igen visszafogott: Tengerzöld köpenyt és folyami kavicsokból készült nyakláncot visel. Modora és viselkedése teljesen kiszámíthatatlan, akárcsak a tóvidék vizeié. Épp úgy benne lappang a viharok dühe, hirtelen haragja, mint a lágy hullámok gondoskodó csobogása. Ha a megfelelő tiszteletet megadják neki, akkor nézeteit félretéve, bárkinek hajlandó segédelmére lenni, feltéve, hogy ezzel Antoh vagy a város ügyét szolgálja.

Minden találkozás alkalmával érdemes dobni egy kockával, így meghatározni a pap lelkiállapotát: Páros dobás = pozitív érzelem, páratlan dobás = negatív érzelmek, emellett minél nagyobb a dobás értéke, a pap annál felfokozottabban érzi a kiválasztott érzelmeket.

Araquen atya mellett a Vizek Úrnőjének 5 szemrevaló szépségű papnője, és az igen idős, kissé már süket Duelar, a templomszolga teljesít szolgálatot.

Krad papjai:

Krad felkentjeinek szentélye szintén az Antoh szentélyhez hasonlóan nem a Belső Városban található. A templomhoz tartozik a Tudás Háza, mely magába foglalja a városi levéltárat és a könyvtárat is. A város keleti részében emelt palotának is beillő könyvtár komoly védelemmel rendelkezik: Krad 6 paplovagja (4. Tsz) őrzi a szentélyt és még vagy tucatnyi zsoldos kardforgató.

A templomot Darius Amerne (6. Tsz) atya vezeti, egy kissé pocakos, majd mázsányi súlyú, alig több mint másfél láb magas férfi. A negyvenes éveiben járó pap igen joviális, ifjonti arcvonásokkal bír, rövidre nyírt hajával, élénk kék szemével bizakodva tekint a világba, és csak nagyritkán veszíti el jókedvét. Kedvenc öltözete a helyi selymekből készült tóga, melyet Pyarron lakóit utánozva vállán átvetve hord. Az összképet csak a hűvös időre való tekintettel a tóga alá felhúzott harisnyái rontják.

A városban található még egy Uwel, illetve egy Darton szentély is melyekben mostanság csak a herceg által kirendelt templomszolgák teljesítenek szolgálatot, vigyázzák a szentélyek rendjét.

Az Alidari Varázslócéh:

A céh tagjai leginkább jelmondatokról híresek: „Nincsenek lehetetlen feladatok, csak túl lapos erszény!” No persze ezen mondatot senki sem véste kőbe, és létezését a társaság minden varázstudója tagadja, de árait és lehetőségeiket tekintve igazsága nem megkérdőjelezhető. Igaz, ami igaz, hogy hatalomban a Belső Város uraival nem vehetik fel a versenyt, ennek ellenére a Krad szentélytől nem messze álló Céhházuk a város legbefolyásosabb embereinek találkozó helye. Afféle vendégház, hol ügyfeleik megszállhatnak, míg eredményekre várnak, illetve ahol találkozhatnak a csoportosulás varázstudóival.

A céhmester Adlar On-Varrakquin egy kyr ősszel megáldott, a rossznyelvek szerint Toronból menekült varázsló. A látszólag kora harmincas éveiben járó férfi Alidarban már jó ötvenévnnyi múltra tekinthet vissza; vonásaiban nem, csak tekintetében fedezhető fel a küzdelmes évek súlya. Csendes, szemlélődő alak, ki pontosan tudja, hogy hatalma, illetve segítői hatalma meddig terjed. Ő maga igen képzett (7. Tsz), de az általa alkalmazott férfiak és nők sem kezdők (5. Tsz-ig bármiféle varázstudó elképzelhető a szolgálatukban papokat leszámítva).

A helyi tolvajcéh, a Vízenjárók emberei:

A helyi tolvajcéh, szinte bármire kapható tagjai általában jellegtelen, hétköznapi emberek, vízfordók, dőzsölő nemes ifjak, szajhák, vagy épp kereskedők. Bárhol és bármikor felbukkanhatnak. Szívesen ajánlják fel szolgálataikat a külhoniaknak, néha csak úgy is, mint egyszerű vezetők, hogy figyeljék, mit érdemes elemelni. Általában a feltűnő tolvajok igen képzettek (3.Tsz), de a klán nagyjai, nemesemberek, szélhámosok általában rejtve dolgoznak, s a karakterek elé nem kerülnek. Abban az esetben, ha mégis összezőrdülés alakulna ki a céh és a játékosok között, akkor végső érvként képzett orgyilkosaikat vetik be, akik igazi fejjavadások, szám szerint hárman (4. Tsz.).

Viszont, ha esetleg üzletet ajánlanak, akkor a céh igen nagyvonalú, és bár megkéri az árát, de sok mindenre hajlandóak. Pl. tervrajzokat, értesítéseket szerezhetnek már egynehány aranyért, vagy akár meg is figyelhetik a játékosok által kiszemelt célpontokat pár ezüstért.

A céh központja a Szomjas Csukához címzett fogadó a város déli, kézművesek lakta negyedében. Helyet nem nehéz megtalálni, hiszen afféle cégér ez, melyet a herceg emberei (a céh adót fizet a hercegnek) rendszeresen átkutathatnak a polgárok minél nagyobb meglepedésére.

A szövetség ügynökei:

Edlam Vesh:

Az Északi Szövetség helyi kémhálózatának feje Edlam Vesh, az ékkőcsiszolók céhének vezetője, a város elismert polgára. Munkáit nem csak Északon, Toronban, vagy Abaszisban ismerik, de egy-két tetszetősebb példány a Sheralon túlra is eljutott. Úgy hírlik, hogy a mester képes varázstiszta ékköve csiszolására is, illetve felettébb nagy számban halmozza fel ezeket kincstárában. (A karakterek akár hallhattak is a mesterről, esetleg ismerhetik egy-két munkáját, ha rendelkeznek az alábbi képzettségek bármelyikével: Drágakőmágia Af, Értékbecslés Mf, vagy Legendaismeret Mf.)

A mester már majd tíz esztendeje a Szövetség kéme, miután egyetlen fiával és feleségével Tharr szerzetesei végeztek egy véletlen összetűzés során Erionban. Háza népe csendes, magának és munkájának élő férfinak ismeri, ki társadalmi kapcsolatot csakis az általa elkészített remekeket birtokló kevesekkel érintkezik. Megjelenése előkelő, gondosan nyírt körszakállat, és hosszúra engedett haját visel, melyben már jócskán sokasodnak az ősz szálak. Kedvenc öltözete az ereni módra készült felöltőkabát és lovagló csizma. Fegyvert ritkán hord, ha igen, akkor rangjának kijáró céhmesteri kardját (ékkövekkel díszített, mágikus tőr kard 63 Mp) viseli derekára kötve.

Háza őrségét két udvari ork adja Quir Lamer és Quar Lamer, kik egyik északi ügyfele ajándékként kerültek a házhoz. A (5. Tsz-ű harcosoknak számító orkok igen műveltek, öltözködésükben és viselkedésükben urukat utánozzák, persze megfelelő alázattal. Uruk ténykedéséről mit sem tudnak, mindenestre derüljön ki bármi is, halálukig feltétel nélkül engedelmeskednek gazdájuknak.) A ház személyzet két cselédből, és két inasból áll, kik leginkább a műhelyben és a ház alsóbb szintjein fordulnak elő. Az udvari orkok szállása urukkal egy szinten található.

Ymmir El-Ashuri:

Az Alidari varázstudók Céhének egyik tagja: Ymmir El-Ashuri – a dzsad térmágus. A Délvidén hírhedt, bérvarázsló ifjabb korában szinte bármire hajlandó volt, csak hogy, hatalmát és erszényét gyarapíthassa (A karakterek sikeres Legendaismeret Mf-kal felismerhetik nevét). Nevéhez fűződik Abdul Jaszif híres kereskedő elveszett palotájának felkutatása, illetve a gorkviki Guillerna nemesi ház kincseskamrájának kirablása. Alidarba a varázstudó majd két évtizede érkezett. A Szövetség helyi vezetőjének, Edlamnak akkor sikerült beszerveznie, mikor menedéket adott az őt üldöző gorkvikiaknak elől a számára, illetve az északi fejjavadásokkal egyszer és mindenkorra le is rendezte a délvidéki pályatársait. Azóta az északiaknak szánt információkat Ymmir büvöli az eladásra szánt drágakövekbe, hogy feltűnés nélkül juttathassák őket a Szövetség területére.

Ashara Qelhara:

Ashara Qelhara, a dzsad táncosnő a Százezer Csepp Honának tulajdonosa – teaház és bordély. (ELŐKELŐ!). Ymmir szeretője, aki a délvidékről települt át, miután családja vagyonának nagy része elveszett egy kétes kereskedelmi vállalkozásban. A hitelezők csak az ifjú lányt engedték futni, ki néhány ékkövével, és ékszereivel érkezett meg Alidarba. A mesés szépségű nőszemély hamar felkeltette a Belső Város urainak figyelmét is, s hamar kontraktust ajánlottak neki. Alidar Gyöngyszemei közül kettőnek adott életet, majd immáron jócskán felduzzadt vagyonát, és a lekötözött céhmesterek jóindulatát felhasználva teaházat nyitott a Belső Város kapujától nem messze.

Az anyai érzelmek egy álmodást követően, egy éve horgadtak fel benne, azóta igyekszik támogatókat szerezni, hogy legalább az ikerpár egyik tagját kiválthassa. Edlamnak egy jelentős összeg ígéretével sikerült magához édesgetnie a nőt, illetve az ígérettel, hogy felnőve a lány szabadságát, majd az Északi Szövetség váltja meg. Az ígéret persze csak akkor áll, ha segedelmeikre lesz; Doran füle és szeme lesz a városban. Azt persze senkinek sem kötötte Edlam az orrára, hogy az álom, és a készítés, hogy sosem látott lányát visszakapja mind-mind csak Ymmir mesterkedése. A

A teaház két kidobó embere, kik látszólag Ashara erva származék testőrei északi embervadászok (Mindketten 4.Tsz), A feladatuk a hölgy megóvása, illetve felvigyázása abban az esetben, ha Ymmir varázslata valami módon lefoszlana a nőről.

A toroni párt ügynökei:**Zarak Mender:**

Zarak Mender, az „ordani kereskedő”, ki állítása szerint Ordan és Alidar között hozza-viszi kelméit. Valójában azonban csak Erionig merészkedik, és inkább a Nyugati-partvidék városait látogatja. (3. Tsz-ű varázsló, elemi mágus) Sogron követőjének vallja magát. Azonban, ha hatalma felől érdeklődnek, dühtől remegve, árulást és szégyent emlegetve tér ki a téma elől. Legfeljebb annyit húzhatnak ki belőle, hogy most vezekelnie kell a Tűzkobra előtt, hogy az megbocsásson neki. Hatalmát ritkán, és akkor is rejtve gyakorolja, de csak végszükség esetén, le ne bukjon az ordanitól idegen mágiáformáival.

Igen megnyerő, magas, jóképű, napbarnított férfi, ki koponyáját kopaszra borotválja. Kedveli a lenge, bő felsőruhákat, ha azok a tűz színeiben tündökölnék; általában oldalt fűzött bőrnadrágot és csizmát visel, illetve elmaradhatatlan, lángnyelvet formáz hosszúkardját.

Az ő hat testőre, a karavánt kísérői aszisz harcosok, akik nem tudnak semmiről. Ennek ellenére a bőséges fizetség miatt szinte bármire képesek, ha parancsba kapják, de azért azt le kell szögezni, hogy nem fanatikusok.

Ryka Mesh:

Zarak szeretője, a kapcsolattartó, kin keresztül Mender uraival szólhat. Pyarroni származású az ifjú leány: szeme zöld, haja napsárga, pompás alakját ritkán rejtí kelmék mögé, jobb szereti a lenge, mélyen kivágott ruhákat. A leány a Százezer Csepp Honának egyik legjobban keresett szajhája, ki Zarak parancsára csábította el Ymmirt. Az ifjú boszorkány a varázsló Zarak segítségével óvatosan manipulálta Ymmirt, illetve igyekezett kitudni a szövetségi kémek kilétét. A dolog már igen jó úton haladt, amikor az ifjú boszorkány ráébredt, hogy érdemes volna kettős játékba kezdenie. Tudatta Ymmirrel, hogy miket „motyogott” álmában, illetve azt, hogy szívesen megőrzi a titkát némi aranyért cserébe, illetve azt, hogy jó szándéka jeleként az Ymmir által toroni kémnek titulált ordaninak is a titkaihoz férközik, hiszen az amúgy is rendszeresen látogatja a bordélyban; persze újabb aranyakért. Egy esztendő multával a kettősügynökösködés már annyira jól ment, hogy az északiak bízni kezdtek benne, majd amikor egy-két jelentés is asztalukon landolt a lány működése nyomán, melyben toroni fejedelmek által végrehajtandó jövőbeni akciók tervei szerepeltek az Északiakhoz húzó helyi céhmesterek nemeseik ellen, már a Titkosszolgálat soraiba is bevették.

A livinai boszorkány, ki alig a kalandozók előtt két nappal érkezett a városba, ennek a leánynak a helyét vette át. Egy csapásra elszakítva megbízóiktól mind Toron, mind pedig a Szövetség ügynökeit. (Az áll összekötő mindenben Ryka hasonmása, minden gondolatának, és emlékének ismerője, máskülönben 5. Tsz-ű boszorkány).

Horar Haellin , és tanítványa Kiarin Haellin:

A Zarak által kedvelt, és főhadiszállásának kinevezett Északi Szél nevezetű vendégház vívómestere Horar (7. Tsz-ű Ezüst Kard Bajnok). Megnyerő, északi férfi. Magas, hosszú sötét haját hátravetve hordja, negyvenes éveinek elején járhat. Sokat mosolyog, az északi románcok, dalok nagy ismerője, az asszonyok kedvence. Ugyan ez nem mondható el tanítványáról, mivel együtt érkeztek a városba majd ő esztendeje. A húszas éveinek elején jár, sötéthajú, vékonydombájú fiú csendes, szótlan, néha magában motyog. A történetük szerint Horar fia Kiarin, a valóságban testvérek, igaz nem egy apától.

Kiarin egyetlen elválaszthatatlan társa az apró látcső, melyet érkezésük harmadik esztendejében vásárolt. Ha valakinek sikerül a fiú bizalmába férkőznie, annak elmondja, hogy a valóságot csakis a látcsövön keresztül láthatja az ember. A valóságban a fiú elég gyenge idegzetű, de a császári felderítés egyik legjobb mesterlövésze. Számszeríja, és képességei méltán tették hírhedté szövetségi körökben is... egyetlen szerencséje, hogy fiatal kora miatt északi ellenfelei nem is sejtik, hogy kivel állnak szemben (amúgy 5. Tsz-ű harcos).

AZ ÜGYNÖKÖK CÉLJAI

A szövetségi ügynökök céljai:

A Szövetség ügynökei, mivel közeledik a háború, igyekeznek Alidar Észak számára egyetlen igazán fontos kincsét, a Szivárványgyémántok egyikét megkaparintani. Ezen különleges erővel bíró drágakövek hihetetlen hatalmat ruháznak birtokosaikra - Doran varázstudói szerint adeptsáik az ékkövek segítségével még Toron boszorkányhercegeivel is képesek lennének felvenni a harcot.

A szövetségi Ryka segítségével rájöttek, hogy toroni ellenlábasaik valamiféle sírboltot, vagy földalatti erősséget keresnek. Céljuk: Feltűnés nélkül megfigyelni a toroniakat és kideríteni céljaik pontos mibenlétét, esetleg elragadni a toroniak által keresett helyhez vezető útvonalak térképét, ha lehetséges, magát a kitűzött célt.

Legfőbb céljuk az összes toroni kém és besúgó (az általuk már ismert Zarakon kívül, tehát Horar és Kiarin személyét) felderítése, illetve kiiktatása.

Az összekötő, ki mostanra a Ryka helyét elfoglaló livinai boszorkány, nem közli a szövetség embereivel, hogy a Kilencedik Vörös Lobogó a város felé tart, így annak megszerzése nem célja az Alidarban munkálkodó szövetségi ügynököknek. A Lobogó jöttéről legfeljebb a kalandozóinktól szerezhetnek információkat.

Ha tudomást szereznek a Lobogó érkezéséről, akkor a kalandozók fellépésétől függően vagy toroni vetélytársaik elpusztítására törnek és a kalandozókra bízzák a Lobogó fogadását.

Vagy pedig a kalandozókat küldik a toroniak felkutatására és megölésére.

A toroni kémek céljai:

A toroniak ismerik ugyan a Szivárványgyémántok képességeit, mégis – tartva a kövekről terjedő legendáktól – a város alatt kutakodva, csak nagyon óvatosan, igyekeznek megszerezni egyet is közülük. A toroniak – a Livinaiakhoz hasonlóan tudnak az anyr itteni rejtékhelyéről, épp ezért erőfeszítéseik kettősek, hogy megtalálják a lejáratot város alatti barlangrendszerekbe.

A toroniak célja, hogy Edlamon kívül megtalálják és semlegesítsék a többi szövetségi kémet, azaz Ymmir El-Ashurit és Ashara Quelharát.

A toronianak nem célja, hogy megkaparintsák a Lobogót, mivel annak jöveteléről sem tudnak.

ESEMÉNYEK

Megérkezés:

Bármely oldalhoz is tartozzanak a kalandozók, a fentebb ismertetett módokon érkehetnek a városba. Ha nem a földalatti barlangokon át jutnak be, akkor valószínűleg felfigyelnek rájuk a városban ténykedő kémek – mindkét oldalról. Ha elég szemfülesek (sikeres Éberség próba), felfedezhetik, (a mindkét oldal számára kémkedő) Ryka Mesh-t ki felettébb nagy kíváncsiságot tanúsít a megérkező kalandozók iránt. Ha esetleg üldözőbe vennék, igyekszik kereket oldani a tömegben. Végső szorultságában egy Eltűnés varázslattal old kereket.

Ha Rykára nem figyelnének fel a kapu körüli tülekedésben a karakterek, akkor még felfedezhetik, hogy a kapunál strázsáló hercegi gárda vajákosa pszi képességeivel szintén felfedezte őket. A vajákos parancsára a karaktereket alaposabban átkutatják, a veszedelmesebbnek tűnőket figyelmeztetik a város gyors és kíméletlen igazságszolgáltatására. Ha később a vajákos nyomába szegődnének, vagy bármi módon kifaggatnák, akkor hamar elmondja vallatónak, hogy egy Ryka Mesh nevezetű leány bízta meg őt azzal, hogy igyekezzen magas rangú, veszedelmesebb külföldi vendégek nyomára bukkanni a beérkezők között, mivel ura – Zarak Mender – magas rangú vendégeket vár, és szeretné őket „illendően” fogadni. A vajákos kérdezősködésére a leány Zarak ordani történetét citálta elő (lásd fentebb, Zarak leírásánál).

Az első délután és este eseményei:

A karakterek, miután megszálltak a város valamely fogadjában, vagy legalább egy órát forgolódtak a falak között (vacsora, ivászat, stb.), kísérőket kapnak. A helyi tolvajcéh tagjai követik őket, kiket Ryka bérelt fel, hogy szemmel tartsa az idegeneket. Ha a karakterek a tolvajoknak támadnának, esetleg igyekeznek egyet nyakon csípni, akkor amazok hamar menekülőre fogják a dolgot, igyekeznek ivókon, szűk utcákon, esetleg tetőkre vezető létrákon kereket oldani. Ha igazán elfájulna a dolog, akkor igyekeznek a partit törbe csalni, egy sikátorban, nyílpuskával, mérgezett pengékkel, lesből. Nem aggályoskodnak, ha ölni kell.

Abban az esetben, ha a menekülő tolvajok közül egyet elfognának, akkor az éjszaka a helyiek tárgyalni jönnek társuk elengedéséről.

Ha a barlangokon keresztül érkeznek, természetesen elkerülhetik a figyelő tekinteteket, ekkor szabadon és kísérők nélkül mozoghatnak a városban.

A karakterek a város bármely fogadjában megszállhatnak, ezeket lásd a Függelékben.

Remélhetőleg a karakterek igyekeznek felvenni a kapcsolatot a sereg táborában kapott instrukciók alapján a velük szövetséges kémekkel.

Az I. nap eseményei:

Az események attól függően változhatnak, hogy a JK-k mennyire szólnak bele a dolgok menetébe. A JK-k oldalán működő ügynökök mindig passzívak (engedik kibontakozni a hírhedt kalandozókat), ennek ellenére azonban igyekeznek teljesíteni az ellenfél levadászására irányuló feladataikat, de csak azt! Ebben mindig kikérik a kalandozók véleményét, esetleg segítségüket. Az események, melyek alább felvázolásra kerülnek, mindig az ellenfél által végrehajtott cselekmények.

Délelőtt:

1, A karakterek híreket kaphatnak az Antoh szentély feldúlásáról – az egész várost bejáró kidobolt esemény ez. A latrok elfogásáért Antoh papjai tíz aranyat fizetnek a nyomravezetőknek.: az Antoh szentélyben, ha valahogy bejutnak, vagy engedélyt kérnek stb... durva kutakodás nyomait fedezték fel... melyek templomgyalázásnak, illetve szentséglopásnak tűnik, de igazából csak a lejáratot keresték a behatolók. Nyomokat nem nagyon hagytak a tettesek, ráadásul fekete szűk, egész testüket, és arcukat borító öltözetben dolgoztak... de a karakterek mindig nagyon találékonyak.

Egész nap, és innentől végig:

Az őket követő ellenséges ügynökök – az ellenséges ügynökök által felbérelt helyi tolvajok, Ah még nem rendezték el dolgaikat a tolvaj céhhel - követik minden lépésüket, s csak arra várnak, hogy elárulják magukat. Például, ha gyanúsan sokat ügködnek a fent említett helyeken (levéltár, Antoh szentély, Belsőváros, mintha a Lobogó érkezésére várnának), akkor esetleg megpróbálják elrabolni valamelyikkőjüket, hogy a többieket megszarolják... esetleg, hogy korábbi társaik a szövetség ügynökei ellen) törjenek.

II. nap eseményei – mindkét fél támadásba lendül

A. A toroniak megpróbálják meggyilkolni Edlamot – mivel valaki beárulta Edlamot és Ymmirt... a toroniak egy aszisz üzenetkercset találtak, de, hogy ki jutatta el hozzájuk... (a Nagyasszony ügynöke volt, Ryka). A merényletet egy páncéltörő nyílveszővel követték el, melyet egy nehéz nyílpuskából lőttek ki. Rövid kutatás és Fegyverismeret próba után kideríthető, hogy Dreina szentélyének tornyából. Mivel a Százezer Csepp Honában helyi előkelőségek és a Céh mesterei vendégeskedtek a támadás idején, ezért nagy a felzúdulás. A város hercege lezáratja az utcákat és minden idegen gyanúba keveredhet. A karaktereket is begyűjtheti az őrség... esetleg felajánlhatják, hogy beszállnak, segíteni a nyomozásba.

- Bizonyítékok: a páncéltörő nyílvesző. Edlam mindig szeretett könnyű köpenyeket viselni, csakis a legközelebbi emberei tudták, hogy alatta egy mágikus láncinget hord.
- A Dreina szentélyben az esetkor épp az ordani kereskedő tárgyalt, emberei az előcsarnokban őgyelegtek... a két fickó felszívódott egy kis időre, de a papok közül csak egy fiatal klerikus vette észre a dolgot, de őt megölték és a szentély kútjába hajították, még nem keresik.
- A karakterek kis kérdezősködéssel kideríthetik, hogy az ordani szeretője, kinek szépségével kérkedik Edlammal család urát (ez igaz, de Zarak Mender parancsára történik). A hölgy sok mindent tud Edlamról, persze Edlam szerint az igazi titkait nem... no de a hölgy egy boszorkány. Ő a kettősügynök, akit lecseréltek a Livinaiak.☺

B. A szövetségiak megpróbálják megölni Zarak Mendert.

Az „ordani” kereskedőt a lakosztályában támadják meg kora este maszkos idegenek. A támadók az Ashara testőreiként szereplő északi embervadászok voltak. A védekezésre kényszerülő Zarak felgyújtotta a fogadót, a tűz majdnem átterjedt a környező épületekre is, innen a felzúdulás

2, Estefelé valakik megpróbálják felgyújtani a helyi levéltárat. A támadók messziről mágiával próbálkoztak? Zarak, vagy Ymmir volt a tettes. A gyűjtogatás, ugyan nem járt sikerrel, mert a tűzőrök hamar megfékeztek a lángokat, de ez figyelmeztetés a JK-knak, sietni kell, ha valamit a könyvtárból akarnak megtudni.

3, A város estére attól hangos, hogy valakik megpróbálták bejutni a Belsővárosba – a toroni ügynökök közül a vívómester és tanítványa. A céljuk Ymmir megtámadása volt. A támadók megmászták a falat, majd 10 lábnyi gránitfal, majd végeztek gyors és tiszta szúrásokkal az őrökkel (pugossok Fegyverismeret Af, ha északi, de inkább Mf kell ennek felismerésére... Orvtámadás képzettség még segíthet!)

Az eseményekről a karakterek a gyorsan, és rendezetten kikerkező városi őröktől, esetleg a tolvajcéhtől, vagy akár járőrelőktől, esetleg a kárvallottaktól is értesülhetnek. Igyekezzünk információkat csepegtetni nekik a támadókról, hogy elkezdhesék összekötni a szálakat.

Kalandmesteri jegyzet:

A támadások után a szövetségiak a Százezer Csepp Honába, a toroniak az Északi Szelbe térnek vissza. Alibijük mindkét esetben ugyanaz, odafent ettek, illetve kártyáztak a támadás alatt... ezt megerősíti a fogadó személyzet is, akik ugyan nem látták őket, de hallották, ahogy vigadoztak.

A JK-kal szövetséges kémek mindig igyekezzenek elmondani az általuk tudott információkat, illetve együttműködni a karakterekkel. Ha úgy látod jónak, akár még a támadások alatt is jelen lehetnek a játékosok.

A karakterek, ha az elsődleges feladatukat igyekeznének ellátni, tehát a Lobogó érkezését figyelik, vagy kutatnak az ellenpárt, esetleg a barlangok titkai után, akkor a fenti események mellett számolniuk kell azzal is, hogy az ellenpárt ügynökeik őket is támadják. Mondjuk ez bármikor bekövetkezhet, ha te kedves KM jónak látod.

A játék célja ebben a részben annak kijátszása, hogy mennyire képesek a karakterek beolvadni környezetükbe, vagy épp kihasználni, rangjuk, pénzük adta hatalmuk arra, hogy megtaláljanak másokat. Hagyni kell kutatni őket, és az általad meghatározott ütemben információhoz jutni, hacsak ezt a leírás másképp nem rendeli.

Független események

1. A karakterek, ha ráébrednek, vagy megtudják, mondjuk egy fogolytól stb., hogy miért olyan fontos az ellenfélnek a barlangokba való lejutás. Vagy, ha a saját ügynökeik célját igyekeznek valóra váltani, tehát Szivárványgyémántot lopni, esetleg megkeresni az anyr sírboltját, akkor eljuthatnak a levél és könyvtárba Krad szentélyébe. Itt hamar kideríthető, hogy itt nincsenek kémek. Ha megfelelően viselkednek, akkor a papok természetesen segítenek. Akár azt is elmesélhetik, hogy az „ordani” kereskedő Zarak Mender is itt járt, Ymmirhez, a varázslócéh térmágusához hasonlóan és mindketten a barlangokról és a gyémántokról szóló könyveket kerestek.

2. A karakterek ha alászállnak a barlangokba, tehetik azon az úton, ahol bejutottak, vagy esetleg kereshetnek más lejáratot is. Az egyetlen biztosan ismert lejárát a Belső Városból nyílik... a céhek nagyon őrzik... varázstudók és kalandozók segítségével. A levéltárban, ahol az elmúlt napok eseményei miatt már komolyabb a fegyelem, és őrség is van nem szívelelik azokat, akik a gyémántokból akarnak egyet megkaparintani, ezért ha kellően gazdag, vagy nemes az illető, nem tagadják meg tőle a belépést, de amint kiderül, mit keres, máris hercegi besúgók hada kezd el figyelni. S onnantól a járókelők, a felszolgálólány, a halárus és bárki gyanús lehet.

Antoh papjai szívesebben segítenek, ha felfedik kilétüket, (mint a Szövetség ügynökei) előttük, sőt, még a lejáratot, mely a szentélyükből nyílik is a rendelkezésükre bocsátják De figyelmeztetik őket, hogy az istennő (Arel) szeszélyes és nem tudni ki kerül elő élve a barlangokból és ki nem.

A toron párti csapatok egy másik lejáratot is ismerhetnek, amelyet a könyvtárban talált használhatatlan térképek, és Zarak elbeszélése alapján lehet összerakni (a térkép el van fordítva a valós iránytól). Feltéve ha Zarak még él.

3. A barlangokban a kyr menedék jóval mélyebben fekszik, mint bármely rész, ahol addig korábban jártak... igaz nem kell mindenütt úszni, de hosszabb szünet után juthatnak csak el a rendszer legaljára. Itt egy elemi erő fal tartja távol a vizet, oly mesterien megkonstruálva, hogy amit egy kicsivel is több nyomás éri a falat az enged... azaz beengedi a karaktereket, de a vizet nem.

Maga a menedék egy „egyszerű” lakosztály csupán, mely az anyr szállása volt az évszázadokat átívelő ténykedése során.

Tudnivalók a Függelékben.

4. Ha a karakterek nagyon veszélyeztetik ellenlábasaikat, akkor azok ellentámadásba mennek át, és támadást indítanak ellenfeleik és a segítségükre lévő kalandozók ellen. Igyekeznek mindenkivel végezni, aki a dologba belekeveredett. Ehhez bármiféle felfogadható segítséget igénybe vesznek.

Kalandsztori jegyzet:

A karaktereket egy álomvarázs segítségével a Livinaiak folyamatosan befolyásolják, ha úgy hozza a szükség, akkor segítik, irányítják is. Ez egy újabb pont, ahol lelepleződhet az összekötő szerepe, hiszen az álmok, amivel a Livinaiak próbálják befolyásolni a karaktereket eléggé kuszákat, és néha helytelen információkkal is bírnak, mivel a boszorkányok a távolból nem tudhatnak mindent oly részletességgel, mint a helyben lévő kalandozók.

A kettősügynök Ryka is lassan lelepleződhet a karakterek előtt, főleg azért, mert mindkét félnél ő az, aki gyorsan kapcsolatba tud lépni feletteseikkel, mégse kapott semmilyen információt a Lobogó jöttéről. Abban az esetben, ha leleplezik, mágiája segítségével igyekszik menekülni a Rőt oroszlán fogadóba, ahol a Livinaiak által felbérelt független kalandozó csapat, mindenre kapható gorvikiak fészkeltek be magukat. S belekezd a legvégső műveletbe

Az Anyr: Vestyr on Calaren Morgena anyrja:

Az anyr (főpap) a Kyr Birodalom összeomlását követő zűrzavarban igyekezett Úrnője álmát, a hosszú rejtekezés után ismét felemelkedő morgenita vallást és a Kyr Birodalom újbóli felemelkedését valóra váltani. Ezért a Szivárványgyémántok hatalmát kihasználva kaput, valódi átjárót nyitott Úrnője síkjára és fizikai valójában menekült el az elmúlás elől. Így évszázadokon, évezredekken át kísérhette figyelemmel istennője tervének megvalósulását.

A jelenlegi helyzetben az anyr rejtekhelye után kutakodó kalandozók keltik fel ismét figyelmét a város iránt, amelynek közelében anno átlépett az Antyssra.

A főpap hamar ráébred, arra, hogy a sors fonalai itt, Alidarban vesznek hamarost új irányt, s hogy valaki igyekszik belekontárkodni a sors rendelésébe. Miután az itteniek álmaiból, illetve a Berkanót (Morgena) szolgáló Livinaiak elméjéből ráébred arra, hogy mi is folyik a háttérben és cselekedni kezd. Igyekszik magát nem felfedve a karakterek álmain, sugallatokon át irányítani őket, hogy leleplezze a háttérben ügködő Livinaikat, hogy az általa szükségesnek vélt sorsfonal válhasson valóra, ami nem más, mint az Észak Lángjainak cselekménye.

Emiatt az anyr célja:

A harmadik napra minél több ügynökkel végezni minkét oldalról a karakterek segítségével. Őket tekinti elsődlegesen céljai eléréséhez szükséges eszköznek.

A Ryka helyét átvevő boszorkányt egy látomásban vezetni félre, ha még él és nem kapták el, hogy vitesse az ál-Lobogót egy közeli romvárosba. Ha a boszorkány elbukott, akkor a gorviki kalandozó csapatot készíti arra, hogy ne az előre meghatározott irányba, lefelé a folyón meneküljenek, hanem az innen majd 1 napnyi járóföldre lévő kyr romvárosba, ahol ő majd testet tud ölteni.

A kalandozók, ha követik a gorvikiakat, illetve a boszorkányt, akkor a romvárosban megütközhetnek a gorviki kalandozókkal, és élet-halál harcban összemérhetik erejüket. Ha erősítést is hoztak magukkal, ebben az esetben több az esélyük, s engedni kell, hogy a szociálisabb csapatok efféle előnnyel induljanak.

BEFEJEZÉS

Ha a karakterek győzedelmeskedtek, és megszerezték az állobogót, akkor az anyr testet ölt belső szemeik előtt, és elmondja, hogy a Livinaiak miféle módon igyekeztek befolyásolni a sorsot. Emellett pedig azt is, hogy az igazi Lobogó épp most került egy másik kalandozó csapathoz, és idáig a belső városban rejtőzött.

A Toronhoz húzó csapatokat azzal vigasztalja, hogy ez a sorsvonal, amin majd idővel Új-Kyria felemelkedéséig eljuthatnak. A Tizennegyedik Zászlóháború a Számok törvénye alapján vesztes háború lesz, s most nem szabad ez ellen küzdeni, mert annál fájóbb lesz a vereség...ellenben a Lobogók tizenötödik összecsapásában, majd győzelemre jut Kyria ugye. Persze fellebbenti a jövő pár titkáról is a fátylat afféle jutalomképpen: megjövendöli, hogy: a Vinali-ütközetben, és a Sagrahasi-csatában egyaránt alulmaradnak a Fekete Hadurak, s a csapat egyik tagjának vesztét jövendöli Erigow városában, és óvva inti, hogy maradjon távol attól a helytől.

A szövetséghez húzó csapatoknak egy új, minden eddiginél hatalmasabb Kalandozó Hadúr, egy nő, Rosanna de Lamar felemelkedését jövendöli, ki épp ezekben a percekben veszi magához a Lobogót, s ezzel vereségre ítéli a még vagy négy évig harcoló Toront és csatlósait. Ehhez persze, jegyzi még majd meg szükség volt arra, hogy végezzenek a sors fonalaiba avatkozó Livinaiak ügynökeinek elpusztítására.

A karakterek egyikének afféle látomásként még megjövendöli, hogy a Vinalinál majd győznek a Szövetség csapatai, de neki az lesz az utolsó győzelme.

Emellett természetesen az anyr szétoszlatja a varázslatot, mely azokat a csapatokat kényszerítette tevékenykedésre, melyek nem jó szántukból segítették a toroniakat, vagy a szövetségi ügyét. Így menekítve meg ezen csapatokat. Természetesen a toroniakat még figyelmezteti, hogy hazafelé inkább északnak tartsanak, mert dél felől Calyd seregei közelednek.

A karakterek, mire visszatérnek Alidarba, már a Szövetségi csapatok táboroznak a város falai alatt Calyd Karnelian vezetésével. De a Kilencedik Lobogó már Tier nan Gorduin, és csapata kíséretében tovább indult innét, hogy bejárják az Észak Lángjaiban megénekelte kalandjaik sorát.

Függelék

SZEREPLŐK, NJK-K

Helyi papok és varázstudók:

Araquen Rashir- a Kegyes

7. Tapasztalati szintű pap, Antoh helyi főpapja. Jellem: Élet

A város egyik legkomolyabban elkötelezett védelmezője, a Belső Város lakóin kívül. Igazi jótét lélek, a templom körül gyakran gyülekeznek megnyomorodott, vagy elszegényedett halászok, nincstelének, kik a napi levesosztáson kívül máskor nem jutnak élelemhez. Mivel ezeket a szerencsétleneket, Araquen védené a helyi tolvaj céh rendszeresen felhasználja üzemeihez, illetve néhány rézpénzért olyan dolgokra veszik rá őket, amik miatt, rendszeresen a hóhér kezei közt nyerik el jutalmuk; ezért Araquen gyűlöli a céhet. A játékosok jó szövetségést lehetnek benne, ha meggyűlik velük a bajuk.

Ép: 8 **Fp:**49 **Ψp:** 35 **AME, MME:** 58 (tudat alatti: 6, Stat. 35, Din 17.)

Mp: 63 Előszeregettel alkalmazza a Csapás varázslatot, illetve a Hatalom Szavát, hogy ha lehet minél kevesebb kioltott vérrrel vészelve át mindkét oldal az összecsapásokat. Ellenben, ha valaki komolyan védenéi életére tör, nem rest szigonyával is közbeavatkozni, mások életét kioltani, hogy az Úrnőjének kedves lényeket megvédelmezze.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Szigony	1	38	80	145	1k10+3

Darius Amerne, a Szószóló

6. Tapasztalati szintű pap, Krad helyi főpapja, Jellem: Élet, Rend

Krad helyi főpapja kellemes társalgó, afféle igazán kedvelt társasági mindentudó; a legpletykásabb a város hatalmasságai közül. Természetesen istene imádatát sem hanyagolja el, bár igaz ami igaz, jobb szereti gyönyörű könyvei között szolgálni urát, mint a szentély kemény márványpadlózatán imádkozva. Az atya a rend és az élet elkötelezett védelmezője, Pyarron politikájának lehangosabb helyi szószólója, innen is gúnyneve a nemesség soraiban. Hiába a hercegi levéltár felügyelője, mégis a herceg politikai ellenlábásának számít, mivel megérkezte óta hangoztatja, hogy Alidarnak csatlakoznia kellene az Északi Szövetséghez. A szövetségszárti csapatok nagy segítségére lehet, ha sikerül a bizalmába férkőzniük, mivel ismeri a Szivárványgyémánt barlangokba vezető útvonalat, ami az Antoh szentélyből nyílik, így több órányi könyvtárbéli kutakodástól kímélheti meg a JK-kat. Ha igazán elnyerik tetszését, esetleg felfedik előtte céljukat, a gyémántrablást, melyet a Szövetség érdekében készülnek elkövetni, esetleg még menedéket is ad lebukás esetén a tolvajoknak, ha Antoh papjai üldözőbe vennék őket.

Ép: 8 **Fp:** 32 **Ψp:** 31 **AME MME:** 52 (tudat alatti: 5, Stat. 31, Din. 15)

Mp: 54 Leginkább csak a kiválasztott főbűnösökre, ura ellenségeire pazarolja varázshatalmát, a saját élete védelmét ritkán helyezi az elérendő célok elébe, de ha lehet inkább Krad harcos lovagjaira hagyja a kard útját.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr	2	25	63	100	1k6

A Krad szentély paplovagjai

A pyarroni eszme, és a tudás védelmezői. Jórészt olyan nemes ifjak, kik gazdag család híján az erigowi udvartól messze, de tehetségük miatt igen érdekes, sok tudást rejtő helyen teljesíthetnek szolgálatot. Mindannyian igazi ervonásokkal bírnak: barna, vagy vörös, de világosabb haj, szálfatermet és igen megnyerő arc. Nyíltak és egyenesek, a pyarroni Tízparancsolat igazi védelmezői, a lovagi erények igazi gyakorlói.

Harcba, hacsak közvetlen és hirtelen közbeavatkozásuk nem szükséges, csakis Darius atya parancsára indulnak, de igyekeznek nyomást gyakorolni az atyára abban az esetben, ha amaz politikai érdekei mást is kívánnának, mint amit az erkölcsük megkövetel.

Ép: 13 **Fp:** 49 **Ψp:** 20 **AME MME:** 35 (tudat alatti: 5, Stat. 20 Din. 10) **Mp:**32

SFÉ: 5 **Mgt:** 4 (mestermunka acél félvértezet)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Lovagkard + közepes pajsz	1	30	80	145	2k6+3

Képzettségek: Lefegyverzés Af, Pszi Mf

Illetve, ami egy tudós nemesnek kellhet...

Adlar On-Varrakquin (a Kyr)

7. Tapasztalati szintű varázsló, Jellem: Rend

Adlar Nagymester – ezen a címen szólítatja magát, mivel a helyi varázslócéh fejeként megilleti ezen megnevezés – igazi politikus, minden döntésében a céhe és saját jövődjének biztosítása lebeg. Hiába Toronból menekült, Új-Kyria ügyében hívó nemes, tisztavérű kyr, akkor sem igazán akar nyíltan fellépni a város tanácsában Krad főpapja ellen, és Toron szövetségeseinek tábora felé kormányozni a várost. A karakterek támogatóra lelhetnek benne, ha Toron ügyét szolgálják, vagy ha a helyi papság ellen fordulnának. No persze nem nyíltan, csak csendben és rejtve segítene... na persze csak az arra méltóknak.

A tolvajcéhhez elég szoros szálak fűzik, mivel a Vizenjárók oldják meg olyan tiltott, de a céh számára szükséges tárgyak, illetve szerek behozatalát (rabszolgák, ajzó és bódító mákonyok veszedelmesebbje stb.). Ha karakterek elnyerik a céhmester kegyét, akkor a tolvaj céhhez is tető alá hozhat számukra egyfajta megegyezést.

Ép: 7 **Fp:** 40 **Ψp:** 47 **AME MME:** 74 (tudat alatti: 7, Stat. 47, Din. 20)

Mp: 70 Leginkább az elemi és a tér-mágikus mozaikokat kedveli.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr	2	40	60	110	1k6

A Vizenjárók

A helyi tolvajcéh emberei, nem híres harci képességeikről, brutalitásukról, vagy épp rettentő hírnevükről nevezetesek, inkább arról, hogy rendkívül simulékonyak. Pénzért, hatalomért, a szervezet túléléséért bármire képesek. Betyárbecsületük is csak addig tart ki, míg a hosszú, vagy rövid távú érdekeik úgy diktálják. Bárkivel, bármikor hajlandóak egyezkedni, hacsak egy korábbi egyezségük miatt ebből nem lehet később komoly problémájuk. A legtöbb tagja szervezetnek általában kereskedő, iparos, vagy egyszerű ember, de akad egy két orvgyilkosuk és erős emberük is.

A veszedelmesebbjeinek az értékei a következők:

Ép: 7 **Fp:** 25 **Ψp:** - **AME MME:** 5

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr vagy Dobótőr	2	40	70	110	1k6
Könnyű nyílpuska	1	32	40	-	1k6+1

Fegyvereiket ritkán mérgezik, akkor is csak a semmi/bódulatot okozó, azonnal ható, 4.szintű Mákony-varázs nevezetű méreggel.

Képzettségek: a legtöbb %-os képzettségben a klán tagjainak nagy része 40-60% között mozog, de emellett bármely a KM által elképzelt képzettséggel bírhatnak, ha a történet úgy kívánja.

A Szövetség ügynökei:

A Edlam Vesh

A szövetségi vezére nem kalandozó, egyszerű északi nemes, ki címét és vagyonát két keze munkájával szedte össze. Fiatalabb éveiben apja karavánjait kísérve némi világlátottságot és harci tudást is magára szedett, de igazán veszedelmesé csak családjá pusztulás, és az Északi szövetség szolgálatában eltöltött egy-két esztendő után vált. Remek vívó, és igazi cselszövő, majd minden képzettséggel mesterfokon bír, mely az alakoskodáshoz, esetleg információszerzéshez szükséges.

Ép: 10 Fp: 30 Ψp: 0 AME MME: 30 (Tudatalatti: 5, Stat.: 25 – Ymmir építette)

SFÉ: 3 (a rejtve viselt 63 Mp-os láncing)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Törkard 63 Mp	2	35	70	115	1k6+3

Képzettségek: minden, ami szerinted szükséges lehet harci és misztikus képzettségeken kívül; főleg szociális és világi képzettségeket birtokol. Éberség: 40%.

Ymmir El-Ashuri

5. Tapasztalati szintű varázsló.

Az északi ügynök varázsló ideje nagy részében a céhe által fenntartott épületben., vagy a Százezer Csepp Honában tartózkodik. Klánja megbízásából általában a Délvidékre juttat el egy erioni, illetve egy pyarroni őrzött házban tárolt Zóna-varázsjeléhez csomagokat, melyeket onnan küldenek tovább a céh ottani megbízottjai. Ennek megfelelően Ymmir képességei a kémkedésben is leginkább a tér és az anyagi mágiára épülnek. Apró tárgyakat csen el, vagy épp helyez megfelelő helyre, beszélgetéseket hallgat ki észrevétlen stb.

A harci helyzetekben népe hevességével veti magát a küzdelembe, de nem oktanul.

Kedvenc varázslatai:

Teleport: különböző tárgyakat teleportál ellenfelei útjába feje fölé stb.

Átváltoztatás-varázsjel: ellenfeleit átváltoztatott tárgyak garmadájával szórja meg, melyek a puha színezüstbe vésett jelek sérülésekor lámpaolajjá, zsírrá, stb. változnak, mely begyűjthető, s melyen csúszkálnak az ellenfelek.

Láthatatlanság, vagy légiesség: falakon ront át, esetleg láthatatlanul sújt le, egy családjáénak mondott, de amúgy egy idegentől vásárolt dzsenn szablyával.

Ép: 7 Fp: 35 Ψp: 35 AME MME: 57 (tudat alatti: 5, Stat. 35, Din17) Mp: 50

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Dzsenn szablya	1	35	70	115	2k6

Képzettségek: minden, ami egy hasonló szintű varázslónak van, illetve Alkímia Af, Éberség 30%.

Ashara Qelhara

Törtáncosnő, Jellem

A Százezer Csepp Hona teaház tulajdonosnője otthon, gazdag családja körében igazi, fejedelmi ajándék lett volna, egy politikailag, vagy vagyonával a család érdekeit szolgáló férfi számára. Mivel menekülnie kellett a családot végromlásba döntő hitelezők elől, s itt északon nem akart ismét másoktól függeni, ezért alapította a vendégházat

és a bordélyt, ahelyett, hogy a sok segítségére igyekvő férfi közül választott volna egyet, vagy többet. Általában testőrei mindenhol elkísérik a Belső városi fürdőházaktól kezdve (hol néha láthatja lányait), egészen a délvidéki portékákat árusító kereskedők lerakatáig. Egyiküket néha az ágyába is fogadja.

Ép: 8 **Fp:** 25 **Ψp:** 12 (Af) **AME MME:** 36 (tudat alatti: 5, Stat. 25 (Ymmir építette) Din. 6)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Vívótőr	2	35	70	115	1k6+1

Fegyvereit szinte mindig mérgezi, kedvence az Álomhozó: 3. szintű fegyvermérge, azonnal hat, hatása kábulat/ájulás.

Azonban a hölgy púdere sem veszélytelen, a kicsiny lakkfa dobozban, melyet mindig magánál hord ugyanezen anyag por alakú verziója található, mellyel, egy fújással egy kisebb szoba telíthető az anyaggal. A hölgnél mindig akad 2 adagnyi ellenszer.

Képzetségek: Pszi Af, szinte minden szociális képzettség pl.: Etikett, Tánc, Heraldika Mf;

Egyéb: Lefegyverzés Af, Herbalizmus Mf, Sebgyógyítás Mf, Erdőjárás Af, Építészet Af, Lopózás/Rejtőzés 35%, Éberség 40%

Illetve, ami egy művelt, világlátott nemes hölgynek kellhet...

Quir Lamer és Quar Lamer

5. Tapasztalati szintű harcosok.

A két udvariork fajtájuk díszpéldányai, testvérek, már amennyire erről lehet beszélni mágiával fogant lények esetében. Lassan, tagoltan, választékosan beszélnek, ennek ellenére kiütözköznek ork jellemvonásaik, igen ingerlékenyek. Öltözetük, mellvértzetük igen pedáns és tiszta, jellegzetes pacsuli illat lengi őket körbe általában.

Ép: 15 **Fp:** 55 **Ψp:** - **AME MME:** 30 (tudat alatti: 5, Stat. 25 (Ymmir építette))

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Rövidkard	2	40	85	110	1k6+5
Egykezes csatabárd	1	32	95	115	1k10+3

SFÉ: 4 **MGT:** 2 (Mellvértzet)

Képzetségek: Lefegyverzés Af, Fegyvertörés Af, Nehézvérviselet MF, Udvari Etikett: Af, Éberség 40% +15% szaglás, ha a KM úgy ítéli.

Toronpárti ügynökök

Zarak Mender

3. Tapasztalati szintű varázsló, Jellem: Rend

Zarak egy mindenre kapható, igazi ügynök, bármire képes céljai elérése érdekében. Szemrebbenés áldozná fel magát vagy társait, ha az áhított célhoz közelebb juthat ez által. Ideje nagy részében a Kereskedő palota termeiben, illetve az Északi Szél nevezetű vendégházba tartózkodik.

Ép: 7 **Fp:** 35 **Ψp:** 25 **AME MME:** 43 (tudat alatti: 6, Stat. 25, Din:12) **Mp:** 30

Kedvenc varázslatai: szinte csakis és kizárólag tűzmágiát, illetve Elemi Erőt alkalmaz, hogy álcáját fenntarthassa.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr	1	25	62	100	1k6

Szinte bármilyen mérget alkalmaz és ki is kever, ami annyit jelent, hogy bármilyen hatású mérget képes előállítani, aminek a szintje nem haladja meg a 6.szintet.

Képzettségek: Herbalizmus Mf, Méregkeverés: Mf, Sebgyógyítás Mf, Építészet Af, Éberség 40%.

Ryka Mesh

A livinaiak ügynöke, kiről senki sem sejt, hogy kicsoda valójában. A hölgy, mivel az ő feladata a legnehezebb, átesett egy szertartáson, melynek keretében egy tanítója, az egyik főboszorkány familiárisa lett, emiatt a saját 40 Mp-ján felül még a másik boszorkány rajta keresztül képes 72 Mp elvarázslására. Illetve, ha valaki megtörné a lány védműveit, akkor még mindig szembe kell szállnia egy 25 E-s varázslattal (megbélyegzés csókja) melyen keresztül a távoli mester irányíthatja bábját. Ha valaki épp mentálisan figyeli a hölgyet egy ilyen közös akció alatt és átlát a nő pajzsain, akkor furcsa, kettős lelket pillanthat meg a hölgyben.

Ryka ideje jórészt a Százezer Csepp Hona teaház bordélyában tölti, innen kémkedik, illetve szervezkedik. A helyi tolvaj céh tagjai rendszeres vendégei és üzletfelei... Adott esetben sokat mesélhetnek a karaktereknek a nőről, és furcsa szokásairól.

A nő képzett pengeművész, ami a törvívás művészetét jelenti; két vívótőrrel távoli mestere trükkjeit és támadásait mutatja be. Ilyenkor is a főboszorkány irányítja a testüket.

Ép: 7 **Fp:** 30 **Ψp:** 25 **AME MME:** 43 (tudat alatti: 6, Stat. 25, Din:12) **Mp:** 40 (+72)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr	1	25	62	100	1k6+1

Abban az esetben, ha a távoli magasabb szintű boszorkány irányít, akkor ezen harcértékek +10, +20, +20 módosítóval megnőnek és a hölgy a Kétkezesharc Mf szabályai szerint harcol. Méregket szívesen használ, szinte bármilyen nem halálos és 6. szintnél gyengébb méreghez hozzáfér rendje és a tolvaj céh által.

Képzettségek: A hölgy minden Szociális és világi képzettséget Mf-on ismer az otthoni boszorkányokhoz fűződő kapcsolata, illetve a Tudástár varázslat ügyes alkalmazása miatt. Százalékos képzettségei 50% körül mozognak.

Horar Haellin , és tanítványa Kiarin Haellin

A két beépült toroni igen jól álcázta magát, mivel évekig éltek Haonwellben. Szinte félszavakból is megértik egymást, igen veszedelmesek.

Horar: igazi fegyvermester.

Ép: 12 **Fp:** 55 **Ψp:** 22 **AME MME:** 39 (tudat alatti: 6, Stat. 22, Din:11)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr kard (Abbit)	2	42	105	124 (160)Ht-rel	1k6+2
Hárítótőr	1	28	82	136	1k6-1

Képzettségek: Lefegyverzés, Kétkezesharc Mf, Szociális képzettségek Af. Százalékosok 30% Éberség 40% Pszi Af.

Kiarin: igazi mesterlövész, kissé zavart, de szakmája egyik legjobbjá.

Ép: 12 **Fp:** 55 **Ψp:** 15 **AME MME:** 32 (tudat alatti: 6, Stat. 15, Din:11)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
Kharei nehéz nyílpuska	1	32	CÉ: 65	-	2k6 Lótáv 120 láb
Tőr kard	1	35	55	105	1k6+2
Hárítótőr	1	28	45	130	1k6-1

Képzettségek: Lefegyverzés, Kétkezesharc Af, Mesterlövészet Mf, Szociális képzettségek Af. Százalékosok 30% Éberség 40%, Lopózás, Rejtőzés, Mászás 65% Pszi Af.

MELLÉKSZEREPLŐK

A gárdisták, zsoldosok, városi őrök minden helyen, ahol előfordulnak, bármely színekben is:

Ép: 12 **Fp:** 30 **Ψp:** - **AME MME:** 39 (tudat alatti: 6)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Hosszúkard v. Lándzsa	1	35	70	125	1k10

Az íjászok, bárhol is vesd őket harcba:

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
Könnyű nyílpuska	1	28	CÉ: 45	90	1k6+1
Rövidkard	1	28	TÉ:55	105	1k6+2

Szövetségi embervadászok:

Ép: 12 **Fp:** 40 **Ψp:** 15 **AME MME:** 32 (tudat alatti: 6, Stat. 15, Din:11)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Hosszúkard	1	28	75	120	1k10+2
Dobótőr	1	28	70	105	1k6+2

Képzettségek: Kétkezesharc Af, Hátbaszúrás Af, Százalékos képzettségek 35%, Pszi Af.

Cselekményvázlat

Az alábbi cselekményvázlat majd a pontozásban lesz a KM segítségével, hisz itt lejegyezheti mi és hogyan esett meg, Így nem az emlékezetére kell hagyatkoznia majd a KM-nek, mikor pontozza a csapatot.

1. Út a Lorn torkolatánál lévő táborig.
2. Út Alidarba.
3. Kapcsolatfelvétel a saját baráti ügynökeivel a csapatnak.
4. Az ellenséges kémek levadászása.
5. Az ellenséges kémektől megtudni, mi a jelenlegi céljuk Alidarban, illetve a kettősügynök lebuktatása.

6. Milyen hatékonysággal figyelik a városba bevezető utakat, jön-e a Lobogó.
7. Sikerül e lejutniuk az anyr barlangjába..
8. Végső összecsapás a gorkikiakkal.

Pontozás

A csapat pontozása:

Előtörténet: 1-5 pont a Km által adandó. Maximum: 5 pont.

Előtörténet: 1-5 pont a szervezők által adott. Maximum: 5 pont.

Szerepjáték: csapatonként 1-5 pont a Km által. Összesen maximum: 25 pont.

Szerepjáték: csapatonként: 1-5 pont a pontozóbírók által. Összesen maximum: 25 pont.

Modulmegoldás: az eseménylvázlat minden pontjában attól függően mennyire jól teljesítettek a Km által megítélve vázlat pontonként 1-5 pont. Összesen maximum 40 pont.



KALANDOZÓK KARNEVÁLJA

Függelék II.

Abrado szellemei

(A livinaiak saját csapata)

A kompánia az égi fény 3685. esztendejében írta be magát először a pyar inkvizitorok évkönyveibe a Kye-Lyron-i szentséggyalázzással. A latroknak sikerült a nemes Adlaren herceg, Predoc trónörökösének áldozati ajándékát elcsúfítani, melyet a tengerek úrnőjének Antohnak ajánlott volna az ifjú, hogy országlása alatt bő esők öntözzék, és csak ritkán dúlják viharok országa földjeit. Az alávalóknak sikerült belerondítani az áldozatnak szánt boroshordókba, annak ellenére, hogy Predoc válogatott lovagai őrizték mindahányat. A tette csak a szertartás alatt derült fény, mikor az áldozati nedűt a hordókat meglékelve Antoh kelyhébe, a mindenkori főpapnő hatalmát jelképező hatalmas, kétembernyi kagylóhéjba döntötték...

Erone hercege, aki a terv kivitelezésére felbérelte a kalandozókat, s aki pyarron isteneiben csak afféle jöttment új hitet lát csupán, természetesen olyan jól szórakozott a dolgon, hogy még évekig alkalmazta a Szellemeket, kik gúnyneveket az Erone és Gorvik közt kitért rövid kereskedelmi háború idején végzett özvegycsináló tevékenységükkel érdemelték ki. A Szellemek szinte minden erősségbe, minden palotába, vagy szentélybe utat találtak, s az abradonok, és a warviki bíboros seregét szinte pillanatok alatt lefejezték. Igazi szellemekké akkor váltak, amikor egyiküket elfogván Rokmund tartomány székes városának főterén elevenen elégették, majd maradványait a tengerbe szórták, hogy emléke se maradjon. A többiek véres bosszút vettek, s rettenet, a bosszúállókat maga az áldozat vezette mindannyiszor. Egyesek Ranagol áldását, mások tiltott praktikákat és bűbájt emlegetnek, de egyetlen dolog bizonyos, a társaság számos tagját, számtalanszor sikerült már elkapni, felnégyelni, megölni, de mindannyiszor mindegyikőjük visszatért a halálból, s másnapra ismét ott vagdalkozott társai oldalán, még akkor is ha előző nap viselt teste még ott száradt a karókon a kapuk felett...

A CSAPAT TAGJAI:

Ekvillen con Ramazzi

6. Tapasztalati szintű varázsló. Jellem: Halál, Rend.

Ekvillen a csapat alapítója, a Holdkos iskola beavatottja, a sötét tudományok nagymestere. Családját hátrahagyva másodszülettként próbált új területet hasítani magának Ranagol Szentföldjéből, amikor a rossz sors Irgavroval, Ranagol felkentjével összehozta. A kettejük párviadalából, melyet egy különösen fontos varázstárgy megkaparintása után vívtak egyikük sem került ki győztesen. A kifáradt, lerongyolódott párosra Akvilónia bíborosának poroszói akadtak rá a ravazzai országút mellett. A tömlöctől és a kerékbetöréstől csak a csapat harmadik tagjának, Irgannának feltűnése mentette meg őket, de ez már egy másik történet.

A férfi elég nemes megjelenésű, majd két láb magas vállas alakja kiemel a tömegből. Hosszú, fekete, hullámos haját szabadon, sörényként viseli. Kedvenc színei az ezüst és a kék, de nem habozik álcát ölteni, ha úgy hozza szükség.

Ép: 8 Fp: 32 Ψp: 42 AME, MME: 59 (tudat alatti: 7, Stat.: 42, Din.: 10) Mp: 60

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Dobótőr	1	28	70	100	1k6

Képzettségek: Minden, ami egy hasonló szintű varázslónak akad, illetve a százalékos képzettségekből átlag 30%... a csapat legsokoldalúbb tagja mágiája miatt.

Irgavrol siarra Caracatras

6. Tapasztalati szintű Ranagol pap

Irgavrol Akvilóniában látta meg a napvilágot, hogy hamar szem elől is tévessze. Bányászcsalád sarjaként a helyi abraodon bányájában görnyedezett már hat éves kora óta. Világa csupán a tám-, és talpfák sokságából a bányalég, és az omlások rettegéséből állt, egészen addig a napig, míg egyszer csak egy foglyot nem vettek a bányások közé. A felvigyázók beszéde alapján egy főrangú, nemesféle keveredett közéjük, Ranagol felkentje, ki méltatlannak bizonyult a bíboros barátságára. A fiú sokat tanult a férfitől, majd egy napon megmutatta, mit tanult. Kitört a bányából és végzett a felvigyázókkal, majd keletre a tenger felé indult, hogy egérutat nyerjen. Persze nem maradt adósa mesterének sem. A férfi bezúzott koponyával hevert addigra valamelyik tárna mélyén hirdette Ranagol legelső igazságát, az erősek élnek, a gyengék elpusztulnak. Az ő halálát ajánlotta az ifjú a Kosfejes Nagyúrnak saját szabadságáért cserébe, s az isten elégedett lehetett hívével, mert szabadságra és életre ítélte.

Ranagol felkentje a mai napig magán viseli az akvilóniai bányák nyomát; ritkán egyenesedik fel, inkább szeret oldalról, alulról szemügyre venni másokat. Haja ritka és korán őszül, de beszédében van valami, ami delejes erővel bír...

Ép: 8 Fp: 43 Ψp: 31 AME, MME: 52 (tudat alatti: 6, Stat.: 31, Din.: 15) Mp: 54

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Áldozótőr	1	35	70	105	1k6+1

Képzettségek: minden ami egy hasonlóan tapasztalt Ranagol papnak, illetve Építészet Mf, Térképészet Mf, Hadvezetés Af... igen Irgavrol tervezi általában az akciókat.

Irganna del Acheron con Arquessa

6. Tapasztalati szintű boszorkány

Az ifjú hölgy életében semmi sem volt, ami a kalandozó sorsra kárhoztatta volna, hisz családjá kastélyában, egy ne túl csúf férfiembernek elígérve tengette napjait, anyja mágikus művészetét tanulmányozva, mellyel, az ő szavajárásával élve igájába hajthatta a Szentföld oktalanjait. Egy ifjú, még bimbózó tehetségű leány, némi mágikus erővel, egy igazán hatalmas nemes, ki sok mindennek, csak oktalannak nem mondható, női gyarlóság, és már kész is az elegy, mely Irgannát Ravazzába és abba a lehetetlen helyzetbe hozta, hogy két koszlott vajákos életéért kelljen incselkednie a poroszlókkal...

Az ifjú hölgy haja épp csak egy árnyalatnyira kékes, épp csak annyira, hogy felkeltse csillanása bárki figyelmét. Keblei formásak és teltek, de csak épp annyira... „csak épp annyira”, ez a leginkább jellemző Irgannára. Öltözete, megjelenése épp csak annyira szajhás, hogy még lehessen mértéktartó nemes hölgynek nézni, de már szajhás.

Ép: 9 Fp: 32 Ψp: 30 AME, MME: 52 (Tudat alatti: 7, Stat.: 30, Din.: 15) Mp: 48

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Dobótőr	1	40	70	95	1k6

Képzettségek: Minden, amivel egy hasonlóan tapasztalt boszorkány bír, illetve Etikett Mf, Heraldika Mf, Legendaismeret Mf... igazi társasági ragadozó.

Hyeronimo Verraquinta

6. Tapasztalati szintű boszorkánymester

„Ha felhúztok, úgy is megöllek mindannyiőtokat! Hogy Ranagol rohassza rátok a tetves rongyaitokat!” – hallatszott az eklesieterr-i döggutak egyikének mélyéről. Az épp az az épp az ottani földek naftamezőinek vidékén, „valamely furcsa képességekkel bíró köveket” – legalább is Ekvillen így mondta – kutató csapat pedig összevillanó tekintettel döntött és kihúzták az ösztövért, itt-ott már gennyes fekélyekkel tarkított irhájú férfit.

A félszemű alakról hamar kiderült, hogy érdemes volt kihúzni, sőt hamar megszolgált a gyógyítására költött fél tucat aranyat is. Igaz, elsőre egy kissé nehéz volt a hagymásas lázalmoktól gyötört elméjébe beleverni, hogy nem ők hajították le, hanem nekidühödött, átvert helybéliek, kiknek nem sikerült orvosolnia a bajait... de hát ez már a múlt.

Hyeronimo pont olyan ronda, mint amennyire csúf a lelke. Testének fertője méltó visszképe lelke pöcegödrenek. Egész valója egy hatalmas heg és fekély csomó, eltakaratlan üres, bal szemgödre szinte vonzza az elborzadt tekinteteket. Öltözete mindig alkalomhoz illő álca.

Ép: 10 **Fp:** 40 **Ψp:** 30 **AME, MME:**50 (tudat alatti: 5, Stat.: 30, Din.: 15) **Mp:** 42

Fegyver	Tám/kör	KÉ	CÉ	VÉ	Sebzés
Könnyű nyílpuska	1	25	70	90	1k6+1

Képzetségek: Minden, ami egy hasonlóan képzett boszorkánymesternek kell, illetve Sebgyógyítás Mf, Herbalizmus Mf, Méregkeverés Mf... a csapat felcsere.

Tishra és Galavrel Crescenta

4. Tapasztalati szintű fejjadászok.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
Hosszú kard	1	28	75	121	1k10+2
Ghibricchi-nyílpuska	2	35	70	105	1k6+3 (lőtáv 60 láb)

A leány testvérpár alig négy éve került a csapat soraiba; Irganna találta őket egyik reggel Hyeronimo ágyában. A vajákos az előző napi tivornya után nem igazán tudott számot adni arról, hogy hogyan kerültek oda a leányok, bár a rabszolgabillogok, melyeket vállukon viseltek hamar megoldotta a kérdést. Így aztán a csapat, mint utóbb kiderült majd harminc arannyal könnyebben és két leánnyal gazdagabban indult tovább.

A testvérek hamar kitanulták az alakoskodás fortélyait, mivel igen jó mesterük voltegeszen addig, míg Sartrico-i rendházukat fel nem dúlták... mivel egy corga növénydekeiről volt szó, kiket eladott a győztes.

A lányok formás, kecses alakú nőkké értek az éve alatt. Hajuk egyenes szálú és fekete, szemük Gorvikban ritkaságszámba menő kék színben ragyog.

Ép: 12 **Fp:** 40 **Ψp:** 16 **AME, MME:** 28 (tudat alatti: 4, Stat.: 16, Din.: 8)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
Hosszú kard	1	28	75	121	1k10+2
Ghibricchi-nyílpuska	2	35	70	105	1k6+3 (lőtáv 60 láb)

Viszonylag könnyed testalkatuk miatt a közelharcot nem kedvelik, inkább a számszeríjak, és dobótörök világa vonzza őket.

Képzetségeik: minden ami egy hasonló szintű fejedásznak, illetve Orvtámadás (orvlövészet) Mf, Mászás 60%, Rejtőzés, Lopózás, Éberség 50%

A csapat tagjai vérteteket ritkán viselnek (leginkább bőrvért, SFÉ:1, MGT:0), inkább bíznak észrevétlenségükben. Ellenben kedvelik, és gyakran alkalmazzák a mágiát, varázstárgyakat és a nekromanciát. Rendszeresen készítenek afféle hűsbábokat Hyeronimo és Ekvillen közös munkálkodásával, melyek nem többek egyszerű zombiknál, de jó időben, jó helyre teleportálva, mikor az ellenfél elveszíti üldözöttjét egy pillanatra szem elől, nagyon hasznosak lehetnek. Hiszen ebben az esetben az üldözők a friss, és megkülönböztethetetlen élőhalottat darabolják fel, illetve kapják el az igazi csapattárs helyett.

A csapat előszeretettel alkalmazza a Sárkánylehelet italt, mely esetünkben 9k6-ot sebez, és egy alkalommal lehet bevetni. Ebből a kincsből összesen 2 üvegcsényit birtokolnak.

Igranna főzeteiből rendelkeznek még fejenként egy 12 Ép-s gyógyitalal, illetve egy nagyon hatásos 5. szintű gyorsan ható kontaktméreggel, mely émelygés/bódulatot okoz, közepes ideig.

A csapat igen komoly vagyonnal is rendelkezik, majd 60 arannyal, mely viszont viszonylag elérhetetlenül lapul a toladó kezektől távol Hyeronimo feneketlen zsákja mélyén.

SZÖRNYEK ÉS EGYÉB LÉNYEK

Gyíklény

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1k10+2 (egy gyíklény mágus, csak akkor jelenik meg, ha te kedves Km indokoltnak látod)

Termet: E (kb. 2.20 cm)

Sebesség: 70 (Szárason) 70 (Vízen)

Támadó Érték: 60

Védő Érték: 100

Kezdeményező Érték: 25

Célzó Érték: 30

Sebzés: 1k6+2 vagy a fegyvertől függ

Támadás/kör: 1

Életerő Pontok: 15

Fájdalomtűrés Pontok: 55

Asztrál ME: 22

Mentál ME: 22

Méregellenállás: 5

Intelligencia: közepes

Jellem: Rend, Halál

A gyíklények Ynev őslakói, egykor hatalmas kultúrával rendelkeztek. Civilizációjuk megsemmisülésében jelentős szerepet játszott a kyrek megjelenése, ezért azóta is olthatatlan gyűlöletet éreznek minden ember iránt.

Közel emberi arányokkal bírnak – csupán magasságuk haladja meg a két lábat –, kezükön, lábukon öt ujj nő, s farkuk is elcsökevényesedett. Pikkelyeik színe narancsvörös, szemük smaragdzöld, citromsárga bogárral. Súlyuk esetenként meghaladhatja a százötven kilót, ennek ellenére meglepően fürgék.

Kisebb törzsekben élnek szerte Yneven – majd minden lakatlan területen, egy-egy nagyobb folyó partján meglelhetjük sásból, nádból készült kunyhóikat.

A törzsek vezetői kivétel nélkül gyíkmágusok, akik hasonló értékekkel bírnak, mint harcosaik, de 1K100 (ám minimum 50!) Mana ponttal, és 40 Pszi ponttal rendelkeznek, melyből a Kyr Metódushoz hasonlóan képesek visszanyerni manájukat. A boszorkánymesteri mágiahasználatban jártasak. Parancsaiknak minden esetben engedelmeskednek, hisz jobban rettegnek saját uraiktól, mint bármi mástól, isteneiket is beleértve.

A gyíklények saját nyelvüket beszélik, másképp nem is kommunikálnak, ám kellőképp vizuálisak ahhoz, hogy értsenek a mutogatásból, vagy a porba rajzolt jelekből.

A gyíklény mindig addig harcol, míg meg nem hal, FP vagy ÉP veszteségei nem tántorítják el a küzdelem folytatásától.

Kedvelt fegyvereik a kard és a szigony, s nemcsak pikkelyeik védelmére hagyatkoznak: páncéljuk leginkább a félvérthez hasonlít (SFÉ 5), közepes méretű pajzsaik széle élezett, s minden esetben méreggel preparált. A szer azonnal ható, 6. szintű, II. típusú gyívermérég, mely a gyíklényekre hatástalan.

Darmanna

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1k6+2

Termet: N (kb. 6-8láb)

Sebesség: 100 (Vízben)

Támadó Érték: 50

Védő Érték: 80

Kezdeményező Érték: 25

Sebzés: 1k10 vagy a mélységbe taszít

Támadás/kör: 1

Életerő Pontok: 30

Fájdalomtűrés Pontok: 60

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 5

Intelligencia: állati

Ezen hatalmas, békés, növényevő halfélék leginkább a Lorn alsó folyásának enyhén sós vizét kedvelik. Kedvenc csemegéjük a hínár, mely a sekélyebb lassabb folyású részeken hatalmas csomókban tenyészik az aljaton. Nap közben aktívak, ilyenkor leginkább a fenéken kutatnak élelem után.

Ha esetleg felzavarja őket egy hajó, vagy úszó, ritkán menekülnek, mivel természetes ellenfelük nem sok akad ezekben, a vizekben. Inkább közelebb óvakodnak, és kíváncsian méregetik a jövevényt, az-az lassan böködni kezdik a hajót. A legnagyobb hibát ilyenkor vétheti az ember, ha megpróbál ártalmukra lenni, mert nem csak nem ijedősek, de haragvóak is tudnak lenni. Mivel szinte mindig csapatosan járnak, ezért csapatban sietnek sebzett társuk megmentésére is.

Orkok

A modulban szereplő orkok 2. Tapasztalati szintű harcosok jórészt, mivel veteránok. Értékeik a következők:

Ép: 14 Fp: 40 Ψp: 16 AME, MME: 28 (tudat alatti: 4, Stat.: 16, Din.: 8)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
Csatabárd	1	33	75	100	1k10+4
Másfélkezes kard	1	35	70	103	2k6+4

Az orkok általában közepes pajzsot viselnek +35 VÉ, illetve különböző szedett-vedett, de jól összeállított és használható vérteteket hordanak, melyeknek értékei: SFÉ: 4, MGT: 2

HELYSZÍNEK

Alidar:

Az Álmodó Városa, a Gyönyörök, avagy a Csodák Városa, így jellemzi a legtöbb utazó Alidart az Északi népek utolsó fellegvárát a Nyugati-puszták előtt. A város, mely három nagyobb szigetre épült az Anublien-tóvidék középpontjában fekszik. Hatodikori előképei, az akkortájt Menedéknek nevezett erősség, illetve a föld alatti barlangok mostanra csak a régiók emlékezetében, de leginkább csak ősi föliánsokban, tekercsekben élnek.

Alidar a Szivárványgyémántok és az alidari nők hona. Az előbbi egy mágikus képességekkel bíró drágakő, melyet egyesek Arel könnyeinek is neveznek, a másik egy különleges lény, afféle tenyészett-tökéletes feleség, szerető, énekes, anya, vagy orgyilkos, kit a megrendelő kívánta megjelenésére és képességekkel alkotnak meg és nevelnek fel Alidar Belső Városának céhmesterei.

A város hivatalos nyelve az erv, de megértik a helyiek a pyar, és a toroni szót is.

A város elméletileg Pyarron hitén van, de mivel falai között szinte mindi nagy a tumultus, ezért bármiféle nép, bármilyen vallású tagjaival találkozhat az ember.

Az árak elég borsosak, majd a megszokottak másfélszeresei, de itt szinte minden kapható, és ritkán próbálják meg átverni az embert.

A városba két úton lehet bejutni: az egyik a töltésút, mely azonnal látszik, amint a karakterek kiléptek a térkapuból, a tó partjára, a várostól alig egy-két mérföldnyire, avagy behajóztak az Anublien-tóra. A másik út a város déli végében lévő kikötő.

A város védelmét szigetenként majd félezer jól képzett zsoldos és varázstudó látja el. A falakon folyamatos a járőr, illetve az őrség, hogy támadás esetén bármikor bevehessék a kőhajító gépeket, illetve a mélység szörnyeit is időben előszólíthassák.

Szivárványgyémánt: a város alatti barlangokban található drágakövek, melyekről mind a mai napig vitatkoznak, a tudósok, hogy ezek kövek, vagy afféle kincsek, mint a kagylók gyöngye. Játéktechnikailag képességeik leginkább egy manafókuszéhoz mérhetőek. Az, aki megérinti a követ, miközben varázsol, az egynegyedével olcsóbban hozhatja létre a varázslatait, illetve a kő képes irányított formában elnyelni varázslatok energiáját, de ehhez Drágakőmágia képzettség Mf szükséges.

Antoh szentélye:

A hatalmas fél kagyló formájú épület úgy emelkedik felfelé nyílt részével a szomszédos épületek fölé. A szobák fent a kagyló fodros peremei között találhatóak. Maga a szentély a kagylóhéj mélyén, derékg vízben található, az oltár, és az összes kegytárgy hófehér mészkőből, vagy aquamarinból készült.

A barlangrendszer egyik lejárata is itt a szentélyben található az oltár mögött leereszkedve a szentély hátsó felét tartó, majd tizlábnyi sziklafalon, annak tövében található a víz alatti bejárat. Megjegyzendő, hogy, ha a karakterek a föld alatt jutottak be, akkor vagy erre, vagy pedig a kikötő felé vették az irányt, ugyanis még a kikötő mólói alatt bukkan a felszínre a járat.

Dreina szentélye:

A hatalmas kupolás építmény arányos belső elrendezését csak a szentély tornya, illetve az épület mögött lévő lakórész kétszintes tömbje töri meg. Az utca felől csak a Dóm, illetve a torony felső egyharmada látszik, melytöbb erkéllyel is rendelkezik.

Krad szentély:

Hatalmas épületegyüttes, óriási régi, dohos, helyenként több szint belmagasságú könyvtártermekkel, itt-ott gyakorló termekkel, kisebb nagyobb szentélyekkel stb. Az egyetlen nagyobb egybefüggő épületrész az Krad főtemploma, melynek nagyobbik hajója majd ötven láb hosszú, és hasonlóan magas.

A Százezer Csepp Hona:

Az épület alapját egy rotunda alakú, még hatodikori bástya adja, mely manapság a fogadó főtermét, és a kör alakú, majd három emelet magas terem körül, a belső gangon át elérhető szobákat foglalja magában. Ezek a kifelé egyetlen ablakkal rendelkező leginkább sajtóikk szerű szobák az olcsóbbak az intézményben. A drágábbak a hátsó

fronton, a kertre néző ablakkal bíró, külön kétszintes épületben kaptak helyet. Itt az alsó szinten a fürdőtermek és bordély található, illetve még hátrább a lányok, illetve Ashara szállása.

Az Északi Szél

Az egyik legősibb vendégház, alapjai a hatodikori menedék-város romjaira épültek. Kétszintes, masszív zsalukkal, és ajtókkal ellátott épület, hátsó frontján át biztos menekülési lehetőséggel az istállók, és a kézművesek házainak tetőén, síkatorain át. A vendégszobák az emeleten találhatóak, a fürdőterem az épület hátsó traktusában, míg az egyetlen hatalmas közös terem az utca felőli oldalon van. A vendégház különlegessége a jól felszerelt vívó és olvasóterem, illetve a igen jól szervezett őrség.

A bentlakó toroniak ugyan nem tudják, a háznéphez hasonlóan, hogy a Szivárványgyémántok barlangjához legközelebbi lejárát, leszámítva hercegi palotában lévő, itt van a ház alatt a borospince hátsó falát megbontva alig egy-ét perc munkával elérhető.

A Szomjas Csuka

A Vízenjárók fészke, mely leginkább két egymás köré felépített rotundára hasonlít, a külső körben a vendégszobákkal, a belsőben a közös termekkel fürdőházzal, illetve a pincében található főhadiszállással. Az épület igen jól védhető, a külső részek eleste esetén a belső vastag ajtói mögé húzódva még sokáig kitarthatnak a bentiek. No persze a céh előljárói nem bízták a véletlenre, a rejtkehelyükről egy titkos ajtón keresztül, némi lefelé mászás után lejuthatunk Alidar hatalmas csatornáinak egyikébe.

A varázslócéh céh-háza:

A kisebb palotának is beillő hatszintes épületet, varázslatok és bűbajok egész sora védelmezi. Aki a falai között egyszer biztonságra lel, annak nincs mitől tartania, bár ennek a varázstudók általában alaposan megfizettetik az árát.

A barlangrendszer:

Az anyr menedékének helyet adó barlangrendszer valamikor korokkal ezelőtt alakult ki, a víz darabolta, csiszolta a kemény gránitsziklákat a mostani formájukra. A teljes barlangrendszer falai gömbölyűek, simák a víz hatásának köszönhetően. Ráadásul a víz még nem távozott végleg. A karakterek mikor befelé tartottak, semmiféleképpen nem fedezhetik fel a barlangot, mivel rossz irányból, és nem is megfelelő helyen érkeztek, ráadásul a hatalmas tó tengerhez hasonló árapály jelensége miatt akkor épp a teljes folyosószakasz épp víz alatt van. A térképen feltüntetett keretek között reggel hatkor tetőzik a dagály, majd este hatig vonul le, utána ismét emelkedni kezd.

A Szivárványgyémántok termei a kövek kellemes napfényes fénnyel úsznak, mely a lecsöpögő víz miatt mindenütt szivárványokat képez. A fény egyfajta lüktetésben van, mintha élne, vagy mintha tényleg valaki könnyei patakzanának lassan. A legenda miszerint ezek Arel könnyei azért kapott lábra, mert a kövek az anyr mágiájának hála egyfajta saját személyiséget hoztak létre az elmúlt évezredek során. Ez afféle gyermeki öntudat, mely megfoghatatlan a varázstudók praktikái számára, s mely csakis pszi-üzenethez hasonló képekkel, érzelmekkel kommunikál. A kövek, akár csak a gyermekek szívesen tartanak azokkal, akik egy effajta léleknek megfelelő módon viselkednek: nem szennyezik be gondolataikat kapzsi, sóvár érzelmek, étik és átélnek néha a egyszerű gyermeki örömet stb. Egyszerűbben, akiknek jellemében az Élet és a Rend valamelyike megtalálható a Halál nélkül, azok ellen nem gerjed haragra a barlang. Ellenben, akiknek a személyiségében a Halál is helyet kap azok semmi jóra ne számítsanak. A barlang erőteljes rosszallását kedvtelenség, és harag kisugárzásával mutatja ki. A karakterek, ha 2k10+20 E ellen nem tesznek sikeres mentőt, akkor ezen érzelmek elvakult rabjaivá válnak. Ha a köveket fizikai sérülés éri, esetleg egy nem „kedves” karakter el akarja emelni egyet, akkor a barlang pszi képességeivel kezd el támadni, méghozzá erre 100 Pszi-pontja van. Durcás és kegyetlen, akár egy gyerek, bár viszonylag hamar lenyugszik, ha ellenfele elpusztult... A köveknek csakis a barlangon belül van erejük bárkire is hatni.

Az ide vezető utakat a város korai épületeiről készült metszetekről silabizálható ki a könyvtárban, illetve Antoh papjai mutathatják meg a lejárátot, bár ahhoz nagyon a bizalmukba kell férközni.

Az anyr menedéke:

az aprócska terem inkább emlékeztet egy apró szentéllyel egybekapcsolt dolgozószobára, semmint egy anyr menedékére. Az alig hatszor tizenöt lépésnyi teremben mindenütt Morgena szent tekercei, egy-két a tóvidék mágikus erővonalait ábrázoló térkép, illetve egy, a kortól már igen szétmállott tekercs-tartóállvány, melyen ősi feljegyzések, naplószerű bejegyzések szerepelnek.

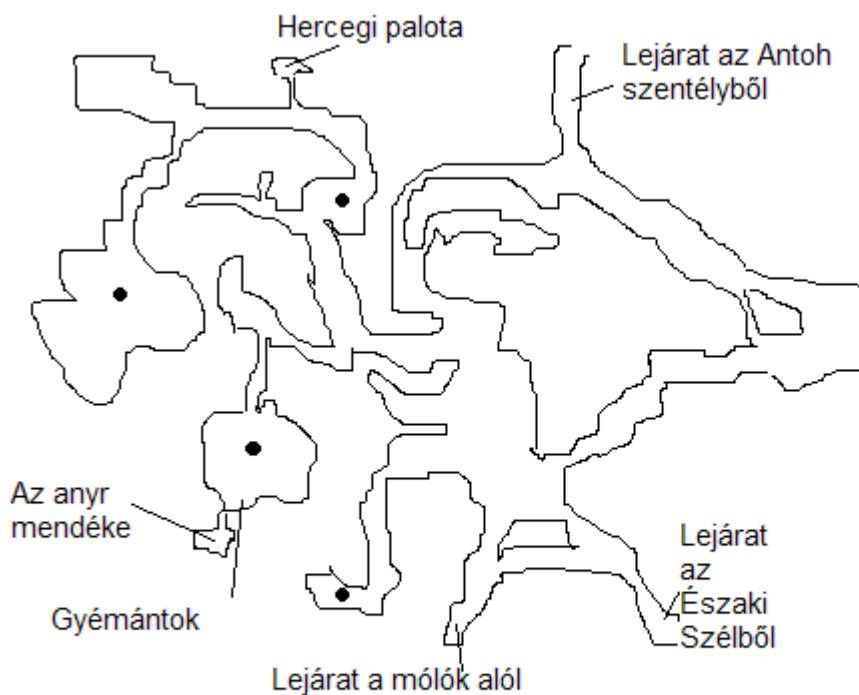
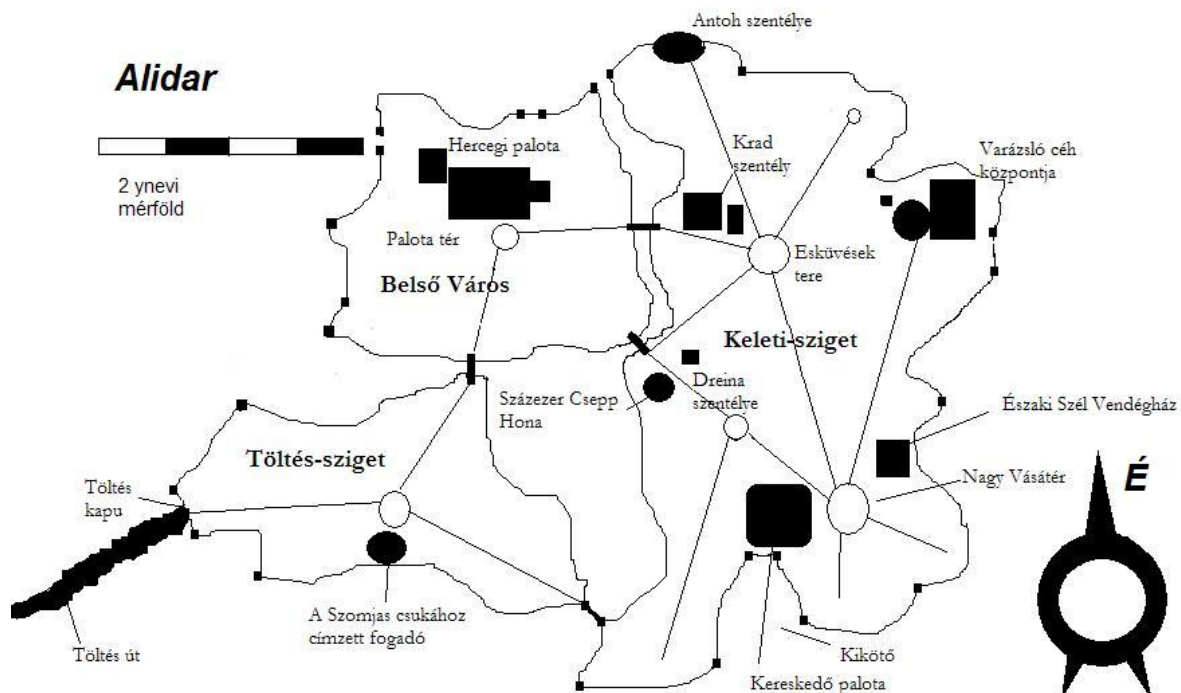
A tekercek az anyr naplóját tartalmazzák, százévente egyszer az Antyss mélységeiből felbukkanó valójának tapasztalatait az új kor, az új birodalmak eljövételéről, illetve néhány feljegyzést a Lobogókról. Természetesen mindezen írások a birodalmi nyelv (kyr – ősi nyelv Mf) egy magas dialektusában íródtak. A feljegyzésekben az alábbi áll:

„A fegyvereket képtelenség már elpusztítani... -... nincs oly idő, mely korban ne lennének veszélyesek, hisz... -... az alkotóik egyszer és mindenkorra bevégezték feladatukat, s ha a naptűzek nem is sújtanak le immáron ránk többé, akkor is örök is a végszet szegeszték szívünknek. A végszet fegyverei ők, hisz lélekkel bírnak, még, ha efféle elfajzott torz formán is, s nincs erőnk megállítani őket. ... Félek, hogy végül mind előkerül, s kezdetét veszti... Ha a kilencedik fekete is alászáll, s addig nem pusztul el vörös párja, akkor... A Smaragd Urak a tudói csak, hogy mit tehetünk, e ők elmenekültek göggyükben, mert azt hiszik, ha a fegyverek beteljesítik feladatuk, feláll a végső sereg, akkor megmenti őket a dimenziók végtelene, ha minden káoszba fúl. ... Istenek fognak lehullani az egekbeől.”

Az anyr az értékeit jórészt magával vitte, s ami itt maradt, nem igazán vészelt át az évezredek. A karakterek alapos kutatással is csak a Hetedkor egyik legteljesebb Morgenita szent iratokból álló gyűjteményét állíthatják össze, illetve egy apró, mithrillből készült, egy pajzs és kard felett acsargó farkast ábrázoló nemesi jelvényt. (Értéke anyagi miatt kb. 30 arany, de Toronban megér vagy másfélszázat).



KALANDOZÓK KARNEVÁLJA



- Azok a pontok, melyek dagály idején biztosan víz alá kerülnek.

A barlangrendszert igazi veszélyes, sötét és nem nedves, hanem komolyan vizes helyként kellene mesélni, ahol a nyílások, üregek, a meglóduló víz, és a sötétség a legnagyobb ellenfél igazán, hogy a fáklyákkal felszerelve is ott maradjanak a sötétben.