

# Clomérek

**A NEGYEDIK MENTÁLCSAVAR TALÁLKOZÓRA**

**5-7. SZINTŰ KARAKTEREKRE**

**ÍRTA:**

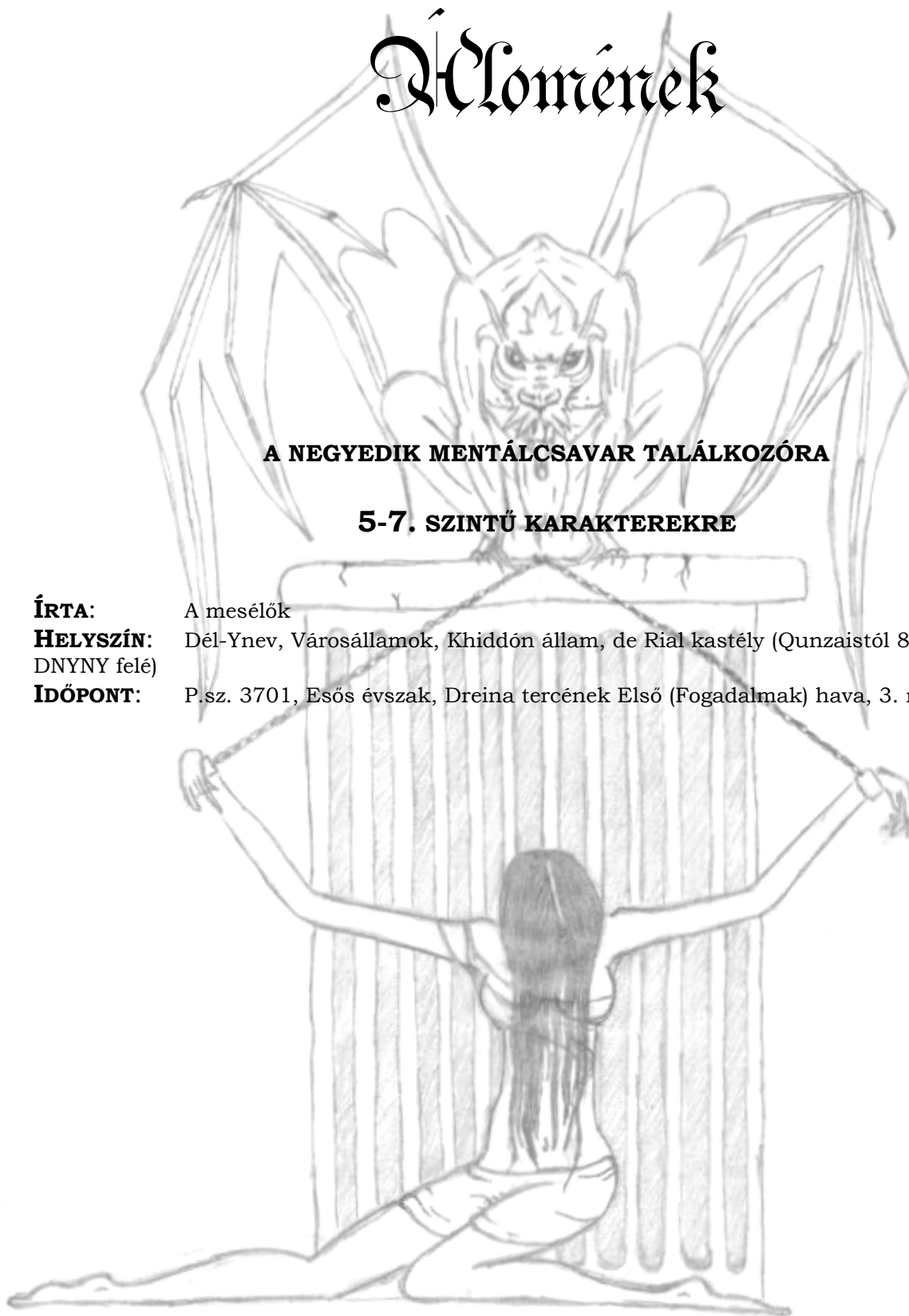
A mesélők

**HELYSZÍN:**  
DNYNY felé)

Dél-Ynev, Városállamok, Khiddón állam, de Rial kastély (Qunzaistól 80 mérföldre

**IDŐPONT:**

P.sz. 3701, Esős évszak, Dreina tercének Első (Fogadalmak) hava, 3. nap



## HÁTTÉRTÖRTÉNET

### VALENCIA, A DALNOK

Valencia mintegy évtizeddel ezelőtt még egyike volt az erigowi mesterektől tanult dalnokok legjobbjainak. Sorra járta a nemesi családok messzi múltban emelt hatalmas kúriáit, csengő, gyönyörű hangjával és sudár termetével elkápráztatva hallgatóságát, cserébe csak szállást és néhány csengő aranyat kért, ami a következő családi palotába vitte.

Mikor – huszonnégy éves korára – a Városok Városába ért, híre már messze megelőzte, így, bár a vörös fürtjeinek rejtekéből előkigyózó, szomorúan szép balladáinak többsége saját szerzeménye volt – útja során hallott történetekből írta őket –, a műveltnek számító nemesek és a kultúrával lépést tartani akarók már ismerték a hozzájuk tartozó dallamokat. Két évet töltött a hatalmas városban, sikerében és népszerűségében tobzódva, míg végre maga Erion hercege is megkönnyezte egyik költeményét.

És, életében először és utoljára, fejébe szállt a győzelem.

Ettől fogva megváltozott – kevélyé és hiúvá vált, saját szórakoztatása vált elsődleges fontosságúvá, orrát fennhordva tucatjával várt aranypénzeket egyetlen melódiájáért, amit néhány perc alatt csalt ki lantjából. Eriont hamarosan elhagyta, és egyetlen tanítványát, Ywest is hátrahagyva Pyarron irányába indult, hogy ott kedveskedjen önmagának – a Szent Várost azonban, olyan formában, ahogy eltervezte, soha nem érhetette el.

Önhibáján kívül történt meg vele – de megtörtént. A Byr-hegység lankáin elterülő Daub városában, Pyarrontól három-négy napos járóföldre.

### VALENCIA ÁLMA

A város első asszonyának szívében azonnal pusztító féltékenység gyúlt, ahogy fülébe jutott Valencia érkezése – azokhoz fordult hát, akik férjét is segítették megszerezni neki, s akik azóta is folyamatosan lesik minden kérését. Egy kisebb, helyi boszorkányszektárról, a Méz Leányairól van szó. Egy apró, alvilági szövetségről, amelynek vezetője a hercegné unokahúga, s amely cserébe az apróbb szívességekért zavartalan működhet a magasabb körökben is.

A Méz Leányai pedig, hogy a hercegné akaratát a lehető legjobban teljesíthessék, egy régebben lekötözött adósukhoz fordultak – az Álomúrnő egyik papjához. Noir mágiával mozgatott híve pedig örömmel vállalkozott, hogy a szektába tartozó szerelme akaratát teljesítse.

E egyetlen szimbiózis áldozatául esett az egyik legtehetségesebb dalnoklány, akit akkoriban Ynev ősi kontinense a hátán hordozott.

A város egyik fogadjában szörnyű álmot látott, melyből egyszerűen nem volt képes felkelni – nem is csoda, a Méz Leányainak mérge mély álomba taszította. Noir szolgája pedig megtett mindent, mi tőle telhető.

Álmában Pyarronba érve az első nemesi családnál kikacagták legszomorúbb balladáját, tehetségtelen északi libának nevezték, és a meztelenül földre zuhanó lánynak szánalomból egy félig lerágott csirkecombot hajítottak egy félbetört ezüst kíséretében.

Hogy legyen miből távoznia a Szent Városból és vennie egy ruhát.

Aztán újra belépett a terembe a dalnok, és Valencia végighallgatta önnön dallamát, amit addig még soha nem hallott, de most örökre megjegyzett. Átható volt, Yneven túli és mégis annyira odavaló, gyönyörű és visszataszító, magával ragadó és eltaszító, könnyű és nehéz.

És a hallgatók mind zokogva omlottak össze, és úgy siratták el önnön boldogságukat örökre, mint kisgyermek a hősöket fájó végű mesék után.

Az összetört, megalázott Valenciához pedig egyszerre szóltak mindenek: az épület, a bútorok, a zokogó szerencsétlenek, és önmaga is: „Ez az, amire soha nem leszel képes!” Ezzel dőlt össze a kúria, maga alá temetve mindent s mindenkit.

Erre riadt fel. És nem ment Pyarronba.

Ezután még tízszer álmódott hasonlót, ahol a hallgatók a dallam hatására egymásnak estek vagy éppen összeölelkeztek, szétváltak vagy összefonódtak, féltékenykedtek vagy teljesen megbíztak egymásban. És a lány, a Bálványtagadó akarata szerint, megszállottjává vált a dallamnak.

#### VALENCIA, A MEGSZÁLLOTT

A lánynak mindig is voltak olyan gondolatai, hogy ő valamilyen fontosabb céllal teremtett, szép hangját nem véletlen kapta az istenektől. Az álmok, amiket látott, pedig arra engedték következtetni, hogy ha azt a dallamot tökéletesen megtanulja, úgy mindenre képes lesz – és belőle válik majd az első próféta, aki az istenek álmokban közvetített akaratát melódiában közvetíti.

Két teljes évre vonult vissza az emberek elől a Byr-hegység két-és-félezer láb magas vonulatai közé, egy barlangba. Egyetlen társa saját visszhangja volt, vele tanult együtt – és ahogy a dallam egyre tökéletesebbé vált, a tudatalattija által felszabadított mentális erők úgy változtatták meg egyre jobban, egyre szembetűnőbben az egykor gyönyörű lányt, legfeltűnőbben a nyakán – a gégéje és egész torka szörnyű átalakuláson ment át. Megduzzadt, széthasadt, újraforrt; és egykor híresen szép, hófehér nyaka torz, kékes vérerekkel átszőtt hólyaggá lett. Valencia megkönnyezte a csúfulást – aztán folytatta a gyakorlást. Mellkasa megdagadt, mellei összementek, gyomra beszűkült. Megkönnyezte a csúfulást – aztán folytatta a gyakorlást.

A második év végén késznek érezte magát. Dallamára madarak és apró emlősök gyűltek köré és megéjleneztek – mert úgy akarta. Énekelt, csengő, csilingelő hangon – a torka pedig lassan, ütemesen dobogott, akárha szívét rejtené. Ezzel bizonyosságot nyert: visszatérhet az emberek közé. Sállal rejtette el nyakát, úgy indult útjára.

Alig másfél hónap telt el, s a Byr-hegység vidékén mindenki ismerte Valencia dallamát. Beküszölt Pyarronba is, ahol nemest, papot egyaránt megérintett.

A dalnok pedig visszatért Daubba. Itt használta először melódiájának valódi erejét.

A város első embere, Horass en Olthumar házasságtörés bűnébe esett. A Mész Leányainak nagyszasszonya, Daub első asszonyának unokahúga végre megkapta, amiről úgy érezte, jár neki: a gőgös hercegnét férje megcsalta – ő pedig csak szenvedő áldozatként vett részt az *erőszakátételben*. Asszonya, a féltékenységgel Valenciát megerősítő hercegné pedig összeomlott, mikor tudomást szerzett az eseményről. Aztán bosszúból vérére és szektájára inkvizitorokat hivatott. A Mész Leányai máglyán vagy kardélen veszttek oda egy héttel később.

Horass en Olthumart bíró elé kívánták állítani – a várost elhagyó dalnoklány azonban utolsó dűdolásával, akaratlanul bár, bosszúálló fenevaddá tette a rács mögött várakozó herceget. Kapcsolatai révén megmérgezte bíróját s valahogy kiszabadult a városból, a közeli erdőben pedig felszívódott egy időre. Helyette asszonyának kellett Kyel papja elé állnia, aki teljes cím-, jószág-, és vagyonvesztésre ítélte a párt.

Varayin de Trachass, a mindenét elvesztett asszony pedig ahhoz fordult, akitől a legvéresebb megtorlást remélhette. Uwel egyházához.

Ügyét jogosnak ítélte a Bosszúállás Atyja. Egyik legkiválóbb szolgáját, Camero Artheast állította a gyilkos herceg nyomába – aki három hét múlva sikerrel – és Valencia dallamával – tért vissza rendtársai közé. Kutatni kezdett az ismeretlenül is ismerősnek ható melódia után, amit áldozata az életének utolsó szegmenseiben is az arcába hörgött, dacolva a máglya lángjaival, és rábukkant a hangsor és a Valencia között húzódó kötelékre. És rájött: semmi nem Horass hibája volt, amiért elítélték. Másnap a lány nyomába eredt.

Valencia ekkorra messze járt már mindettől. Új hivatást talált magának: minél több emberrel megismertetni a zene erejét, bűvös melódiájának hatalmát. És városról városra járt, lehunyt szemmel dúdolt, egy-két napot maradt, s továbbállt.

Haddarennim városában az egyik hódolójától gyűrűt kapott, aminek köve elrejtette deformációit – a dalnoklány pedig oda rejtette, ahol a legnagyobb biztonságban gondolta.

A Laroque–Merionque közötti úton azonban újfajta hódolókra akadt. A szakaszon tevékenykedő banditák szenvedélye pusztító mederben tombolt. A megmérgezett lányt szörnyű dühvel erőszakolták meg – így megtalálták a gyűrűt is. Az ékszerétől megfosztott művész torz testét aztán undorodva hagyták maguk mögött.

Néhány nap múlva egymás kezétől estek el – Valencia dallama így állt bosszút meggyalázóin. Vértől csatakos rejtekhelyükből csak a lány távozott – gyűrűjével az ujján.

Merinoque városában izzó vassal lyukat ütett a nyelvébe, és oda akasztotta az ékszer. Úgysem énekelt már soha, csak dúdolt, dúdolt hajthatatlanul.

Az Ibara nyugati peremén végigjárva a Városállamok felé fordult – altatójának híre pedig messze megelőzte útján. Ghiessil városában esett fogságba. Pontosabban egy nemes, Thalos de Rial oltalmába, aki megígérte neki, hogy amennyiben vele tart a kastélyába, biztosítja róla, hogy a közeli tartományok előkelői mind hallhassák művét.

Valencia ekkorra már jóformán magáról sem tud gondoskodni, így a boldogulása egyre nehezebbé válik – szívesen fogadja a nemes nagylelkű ajánlatát, hiszen az céljához nagyban hozzásegíti ezzel.

#### VALENCIA, A RAB

A dalnoklány igencsak meglepődik, amikor a kastély lépcsőin lefelé vezetik, aztán a kincstárban egy kisebb cellafélébe taszítják, csuklóira pedig láncbéklyót csapnak.

Mentálteste ekkorra azonban már annyira eltorzult, hogy mindezt különös fogadtatásnak éli meg, egy helyi vendéglátó-szokásnak, amihez alkalmazkodnia kell.

Dúdolni kezd hát – és most már az Álomsíkon is hullámokat vet a melódia, mérföldszázakról vonzva az álombeli kastély köré a Búlelkeket.

Thalos de Rial, Khiddón egyik vidéki nemesi családjainak sarja, beváltja ígéretét. Meghívókat küld egy estélyre a tartomány öt nagyobb városába és több környékbeli nemesnek – bált rendez ugyanis, hogy Valencia dallamát személyesen hallgathassák mindazok, kik ismerik a melódiát, ám még soha nem hallották.

#### HÁTTÉRESEMÉNYEK

Ezt a lehetőséget használja ki az egyik nagyobb város, Ersita fennhatósága alá tartozó, ordani ellenőrzés alatt álló Sogron-szentély, a tartomány egyetlen Tűzkobrához szentelt szent helye. Ordan figyelmét ugyanis felkeltette egy legenda, ami a de Rial kastély kincstárához tartozik: számosan próbáltak már ellopnni onnan ezt-azt, ám a botor tolvajok közül egyetlen egyet nem láttak attól fogva, hogy belépett a kastély kapuján. A városállam az ersitai szentély egyik tűzvarázslóját, Barellos Quwarthant rendeli a bálra, hogy járjon a legenda végére. Ordan szeme tűzkapun keresztül a közeli Qunzaisba tér meg, onnan lovon megy a közeli de Rial erőd felé.

A Valencia nyomában járó Camero is erre az eseményre érkezik. Terve szerint részt vesz a bálon, ami alatt megtudja a dalnoklány helyét és feltérképezi a kastély lehetőségeit is – ehhez mérten pedig végre beteljesíti a bosszút, amire majdnem két éve esküdött.

Ywes fél éve kerekedett fel, hogy felkeresse egykori tanítóját, aki Erionban mintegy másfél évig tanította, és megmutassa neki, hogy az eltelt idő alatt mennyit fejlődött. Hangjával és fuvolájával keresett pénzéből lassan teljesen kiforgatva alig egy hónapja bukkant Valencia

nyomára. De rábukkant – azóta pedig fáradhatatlanul követi. Az Antiss rezdüléseit érzi, együtt álmodik mesterével. Így tudja meg, hogy a megszállott tanító a de Rial kastélyban van – a szomorú dallamból pedig arra következtet, hogy bizonyosan rabláncon sínylődik, és így ki kell szabadítania. Reméli, hogy vagy a környéken, vagy a bálon talál maga mellé valami bajnokfélét, aki megsegíti küzdelmében, mert tudja, hogy egymagában valószínűleg elbukna nemes küldetésén.

Majd' egy héten keresztül látta álmában a kastélyt és hallotta a melódiát a fiatal Maletho ves Saveas is, egy Shadonból elszármazott lovag fia, a Hartegass-hegység lábánál elterülő birtok örököse. Úgy értelmezi álmoképeit, hogy sorsa hívja a khiddóni birtok felé, így felkerekedik, és egymaga indul el. Amióta a bál híre a fülébe jutott, azóta még attól is tart, hogy ezen az estélyen Valenciát úgy fogják mutogatni, mint valami értékes tárgyat – akit, bár még soha nem látott, már most lángolva szeret.

A báli meghívó eljutott Alemar en Malacass vidéki gróf egy másik hűbéreséhez is, a kun Realo birtok urához. Tanácsadója biztatására a hűbéruruk előtti tekintély dolgában folytatott harc megnyerése érdekében parancsot adott rá, hogy Valenciát az ő birtokára hozzák át. Ennek érdekében száz pyarroni aranydukáttal küldte el egyik követét de Rialhoz, hogy megvegye tőle a művésznőt, miközben öt jól képzett fejedelmest állított az ügyre – ha a pénz nem segít, hát majd elrabolják a lányt és az úgy kerül hozzá. Aztán majd megmagyarázzák valahogy. A fejedelmestcsapat két részletben, áruhában érkezik a bálra: hármójuk a qunzaisi városmester, Erol de Garle kísérei közé épülnek be, két másik pedig Melissa en Malacass, a vidéki gróf feleségének testőrségében váltanak le egy párt.

A bálra emellett három magasrangú nemesen született is érkezik családjával és népes kíséretével, mellettük pedig két qunzaisi pap hasonló társaságban.

## A BÁL NAPJÁN A BIRTOKON TARTÓZKODÓK

### 1. A meghívó nyomán érkező vendégek

- Erol de Garle és Diana de Garle, Qunzais városmestere és asszonya  
32 fős kíséret, 15 testőr, 4 sátor
- Alemar en Malacass és Melissa en Malacass, a vidéki gróf és asszonya, az északi területek ura  
17 fős kíséret, 10 testőr, 3 sátor
- Dialor Seluartha, Khiddón hercegének (Uriol amn-Atthaka) képviselője  
12 fős kíséret, 6 testőr, 2 sátor
- Critana Wyergo, qunzaisi Dreina-papnő  
12 fős kíséret, 5 testőr (vezeti: Varasel de Marco, lovag), 2 sátor
- Riedal Paran, qunzaisi Krad-pap  
11 fős kíséret, 5 testőr (vezeti: Thymaren de Cavallo, lovag), 2 sátor

### 2. Valencia miatt érkező vendégek

- Ywes, Valencia erioni tanítványa, dalnoklány; megszabadítani érkezik
- Camero Artheas, a Lángkopó, Uwel paplovagja; megölni érkezik
- Maletho ves Saveas, lovag, Valenciába szerelmes; megszabadítani érkezik
- Gabarla, a rivális hűbéres, kun Realo követe; megvenni érkezik
- Syth, Arbol, Veces, Harlo és Trau, fejedelmest; elrabolni érkeznek  
Syth, Arbol és Veces Erol de Garle kíséretébe tartozik  
Harlo és Trau Melissa en Malacass testőrségébe tartozik

### 3. A birtok miatt érkező vendég

- Barellos Quwarthan, ersitai tűzvarázsló, Ordan szeme; a kincstár titkát érkezik megtudni

#### 4. A de Rial birtok tulajdonosa és szűkebb családja

- Thalos de Rial, a kastély ura, hírneves lovag  
Siemella de Rial, a kastély asszonya
- Arwen de Rial, a birtok örököse, 18 éves  
Velina amn-Shai, Arwen jegyese atyai akaratból és érdekből, 17 éves  
Rhaesa, Velina társalkodólánya, szerelmes Arwenbe, 17 éves
- Allina de Rial, Arwen húga, 16 éves  
Saur Inthalo, qunzaisi százados, Allina udvarlója, 26 éves, Thalos barátja  
Ural de Mento, ersitai nemes, Allina udvarlója, 24 éves, az atyja Thalos fegyvertása volt
- Thea és Perallia de Rial, a legfiatalabb utódok, 12 éves ikrek

#### 5. A de Rial birtok fontosabb szolgálói vagy régi vendégei

- Xabar, a kastély testőrségének parancsnoka, a kun Lawadhen harcosiskola egyik tanítója
- Salero, birtokmester, a kastély urának jó barátja
- Eramon Garthan, a kastély urának tanácsadója, Dreina papja
- Három Dalnok  
Rheyala, zengő hangú énekesnő  
Olteso, férfi lant-, és hárfajátékos  
Az Öreg, a Hangmágia mestere, Valencia tanítójának jó barátja
- Huyayo, Thalos de Rial kedvenc szórakoztatója, qunzaisi tolvajkém
- Foliarassicho, a kastély kincstárának őre, quintarha

#### 6. A karakterek a Lepkeszárny fogadóban

### A KALANDMODUL ESEMÉNYEI

#### ÁLMOK A LEPKESZÁRNY FOGADÓBAN

A karakterek mindegyike hallja az Antisson Valencia üzenetét. Mindegyikőjük valamilyen, előtörténetéből vagy jellemből következő álmot lát, amit viszonylagos részletességgel érdemes lemesélni – külön-külön minden játékosnak. A lényeg, hogy valahogy hallják a dallamot álmukban – akár ők maguk is dúdolhatják – és a távolban lássák a közeli kastély vonalait a ködben.

Ha a csapatban van Antissjáró, úgy a dolgod sokkal egyszerűbb. Ez esetben az Álomsíkon a de Rial kastély magasodik teljes pompában, a dallam érezhetően onnan jön, ami azonnal bekúszik a játékos fülébe. A kastély körül Búlelkek (2k10+5) szállingóznak, meg-megállva, hallgatva a melódiát – és rátámadva bárkire, aki túl közel merészkedik. A küzdelem az ellenfél túlerője miatt halálos kimenetelű is lehet. Mesélőként azt érzük el, hogy a karakter ne jusson be a nemes lakhelyére, de tudja, hogy oda kell mennie, amint felébred.

A déli származású bárdok, Alborne és Della papjai, illetve az *Éneklés/zenélés* képzettség *Mesterfokának* birtokosai felismerhetik az egyébként ismert dallamot egy sikeres *Intelligencia-próbával*.

Felébredésüktől fogva a karaktereké a főszerep.

A reggelinél a felszolgálólány, Uia az álombeli éneket dúdolja, miközben kihozza a karakterek rendelését – amire a fogadó vendégei közül többen is felfigyelnek.

A vendégek: Ywes (Valencia tanítványa), Barellos (az Ersita melletti Sogron-templom követe) és Camero (Uwel lovagja) is. Emellett két kereskedő (Tarsis és Condor), három-három testőrük társaságában és egy nyolc fős társaság (a későbbi támadók, lásd lentebb). Leírásukat a

modul végén, az NJK-k között találsz.

Ywes, ha látja, hogy a karakterek figyelnek a dallamra, azonnal, máskülönben mintegy fertályóra múlva csatlakozik a karakterek társaságához, és megkéri őket, hogy kísérjék el a közeli de Rial kastélyba, a mesteréhez. Elmondja azt is, hogy hozzá tartozik a dallam, és hogy szegény most rabláncon vergődve sínylődik a régi kincstárban.

A kincstár említésére a karakterek dobhatnak egy *Intelligencia-próbát*, hogy hallottak-e már a legendájáról, miszerint onnan még soha semmit nem tudtak ellopni, a próbálkozók pedig soha meg csak nem is tértek vissza; a próbára -2 illetve -5 módosító jár a *Legendaismeret* képzettség ismeretének foka szerint, +3 nehezítés, ha a csapat északi, illetve további -1 könnyítés bárdok, déli származású Krad-, Dreina-, és Dzsah-papok és -2 könnyítés tolvajok és Doldzsah tolvajpapjainak esetében.

Barellos Ywes megmozdulásával egy időben fizet és elhagyja a fogadót – az istállóba megy, ott várja be a karaktereket.

A fogadóban persze nyugodtan maradhatnak még – mi azonban a tanítvány képében mindig legyünk ott sürgetésnek. Verekedés esetén azonnal kidobadják őket – ez a hat testőr és Uwel lovagjának segítségével valószínűleg nem jelent különösebb problémát.

Az istálló épületében két szénaboglya között a Fény Ösvényét járó tűzvarázsló várja hőseinket egy ajánlattal: fejenként két-két arany jutalom ellenében kiderítik neki, hogy miért olyan híres a kincstár zárja. Ordani származású karakter esetében testvérenek szólítja, és jóval kedélyesebb velük – viszont a kérését úgy nem célszerű visszautasítani. Ha esetleg már az istállóban harci fajulna Barellos ajánlata, Ywes hangos sikoltására az ötödik körben megérkezik a Bosszúangyal és a segítségükre siet, máskülönben a karakterek távozása után fél órával hagyja el a fogadóházat, hogy a kastélyba lovagoljon.

Barellos taktikája: *Tűzteremtéssel* fellobbantja a két szénaboglyát, majd három körig védekező harcot folytat (eközben *Telepátiával* elküldi a karakterek arcait és pontos tartózkodási helyét az ersitai szentélybe), végül egy *fehérre festett, 1E varázslattal* (tetszésed szerint; a boglyák +2x4, azaz +8 *Erősséget* adnak neki) támad a karaktereknek. A lángokból aztán karddal ront a karakterekre, miután egy *1E Fehér Tűzkarddal* (a tűz most már +10 *Erősséget* biztosít számára) övezi fegyverét. Az ötödik kör végén érkezik Camero, és *A hatalom szava* varázslattal megfélemlíti a sagonitát, aki *Tűzkapuval* elmenekül.

Itt lehetőség szerint senki ne haljon meg – se az NJK-k, se a JK-k sorából. Ywes halálának nincsenek ugyan komolyabb következményei, de Barellos halála a tűzvarázsló *Lángrobbanását* (ETK 270) és egy Főnix-különítmény (5 fő) és egy Pusztító Tűz Útját járó tűzvarázsló útnak indítását eredményezi, melynek célja a megtorlás. Ez a modul végén, végső csapásként érkezik meg.

Így vagy úgy, de végül induljanak el a kastély felé.

ÚTON

Ha a csapat láthatólag harc-, és dicsőségvágyó, nyugodtan bemesélheted nekik a fogadóban látott nyolcas támadását, akik egyébként az északabbra fekvő Penguilon tartományban váltságdíj fejében keresett banditák.

A banditák lovukon vad vágtában széles ívben megkerülik a karaktereket, így eléjük kerülnek. Ekkor egyikük a földre veti magát, jól összeporozzák, a környéket összerúgatják a lovakkal, és az egyik idomított jószágot oldalvást ráfektetik a földön lévőre. Ezután a közeli bokrok között elrejtőznek, a lovakat elhajtják, majd nyílpuskát készítenek elő.

Az odaérő karaktereket egy elcsigázott arcú férfi fogadja, aki segítséget kér tőlük. Ha megállnak, akkor támadnak rájuk – ha meg sem állnak, úgy a hátukba kapják a vesszőket.

Ha az istállóban már harcoltak Barellossal, úgy a támadást valószínű jobb kihagyni. Ebben az esetben a rövid, mintegy félórás út eseménytelenül telik.



## A DE RIAL KASTÉLYBAN

A kastélyba érkező karaktereket egy öt fős szolgálcsoport fogadja, akik szívélyesen üdvözik az érkezőket. Hárman velük tartanak Thalos de Rialnak bemutatkozni (*Etikett Añ*), egyikük a lovakat vezeti el, az ötödik pedig marad a kapunál. A bemutatkozás után megmutatják a vendégek szobáját. Azt is elmondják a karaktereknek, hogy a rendezvény napnyugtakor kezdődik a kastély urának köszöntőjével, addig azonban szabadon járhatnak-kelhetnek a birtok területén, illetve egy szolgál kíséretében a kastélyban is. Hogy mindig legyen egy szolgál a közelben, ketten a későbbiekben is szolgálatukra állnak (Raddam és Sathu).

Ettől a ponttól fogva nem lehet megjósolni, hogy a karakterek hol tartózkodnak vagy mit tesznek. Vegyük rá hőseinket, hogy ne a szobájukban pihenve várják meg az estét (ez illetlenség is volna, *Etikett Af* vagy egy szolgál segít megállapítani) hanem menjenek és beszélgessenek, ismerkedjenek a többi vendéggel.

Érkezésükkor már minden, fentebb felsorolt vendég jelen van, kivéve Uwel lovagját, aki a karakterek után jó fél órával, továbbá Alemar en Malacasst és kíséretét, akik a karakterek után mintegy másfél-két órával érkeznek.

Nagyon fontos Maletho ves Saveas személye – ha szimpatikusak neki a karakterek, beszédbe elegyednek velük, majd ebéd alatt közli, hogy távozik, és kiszabadítja a dalnoklányt börtönéből. Senki nem kéri rajta számon, hogy hová megy – vissza azonban nem fog térni soha. Ha a karakterek később lemennek, egy véres, kardot markoló letépett kart találhatnak meg belőle. Erre azért van szükség, hogy a karakterekkel éreztessük, hogy ők azok, akik megszabadíthatják a dalnoklányt, és nem más – vagy hogy elvegyük a kedvüket a felesleges hősködéstől, és rávegyük őket, hogy társakat, szövetségeseket keressenek.

## AZ ESTÉLY ESEMÉNYEI

Mivel az eseményre viszonylag kevesen érkeztek – ez ugyanis Valencia első nyilvános mutatkozása – a bál szervezői kevés programmal készültek. Az egy éjszakás eseményre hét terem nyitottak meg, méghozzá a központi fogadótermet és hat, belőle nyíló kisebbet – köztük egy tükörtermet és két művészeti galériát, továbbá a szökőkutas termet is.

A de Rial ugyanis már emberöltők óta nagy összegekkel támogatta a khiddóni és a környező tartományokból származó művészeket azzal, hogy több szobrukat, festményüket, ékszerkülönlegességüket vásárolta meg illetve készítette el. Thalos dédapja költők, írók, műveit nagybátyja pedig, a zene szerelmeseként, több eredeti kottát vásárolt meg nagynevű alkotóktól. A két galériában helyett kap több, azóta egész Dél-Yneven híressé vált festő-, és szobrászművész alkotása, néhány vaskos kotta, továbbá alkotások Alborne papjainak kezéből-tollából, sőt, néhány Della pap torz és különleges önkifejezése is – ezeket akár mágiával is létrehozhatták.

A kastély szökőkutas terme tartomány szerte híres. Hatodik generációja minden örökös kötelességének érzi, hogy bővítse a kompozíciót, így a szökőkutas terem mára hat vízköpőt tartalmaz, melyek közül öt egy nagy medencébe folytatja vizét, a hatodik azonban egy, a nyugati fal síkján lecsorgó vízesésként működik egy hosszanti irányú keskeny sávba, ahonnan a víz a medencébe csorog. Az öt szökőkútból egy valódi, a többi négy inkább vízköpő – a központi kút a legrégebbi, a qunzaisi Hókatedrális formázza, melynek legnagyobb tornyából ömlik, a hat kisebből pedig csordogál a víz; különlegessége, hogy a szobor a híres építmény pontos, kicsinyített mása – igaz, még így is két-kétésfél ember magas. A négy vízköpő klasszikus szörnyopofát formáz, amelyeknek tátott szájából ömlik a víz. A medencében díszhalak úszkálnak nyugodtan.

Az estély a naplementével kezdődik, méghozzá egy nyilvános köszöntővel, amikor a kastély ura a központi fogadóteremben üdvözl mindenkit, aki a különleges eseményre érkezett. Tanácsadója javaslatára külön kiemeli a karaktereket és a többi, nem meghívásra érkezett vendéget (azaz Ywes, Camero, Barellos és Maletho alakjait), hiszen tart attól, hogy a jövevények

megzavarhatják a rendezvényt; így viszont, úgy véli, meggátolja tevékenységüket azzal, hogy a figyelmet rájuk is irányítja.

Ezen a ponton minden vendég megjelenik kíséretével, testőrségével és a kúria legtöbb szolgájával egyetemben, így mód nyílik arra, hogy a karakterek felmérjék lehetőségeiket. Akik nincsenek itt, azok a vendégek sátrait és a falakat őrzik, illetve a konyhán dolgoznak.

Az eseményen a karaktereknek is meg kell jelenniük, ha nem akarják magukra vonni a vendégek – és őrségük – gyanakvását.

Ezután kerül sor az ajándékok átadására, hiszen minden vendég egy kisebb-nagyobb értékű tárggyal érkezik, amit szolgálja ad át. Ezeket a tárgyakat a mesélő fantáziájára bízom, de egyik se legyen nagyobb értékű félszáz aranynál (akár ládika is lehet tele pénzzel, esetleg birtokadomány, ékszer, műalkotás vagy fegyver). Az ajándékokat Thalos szívesen fogadja, ékes szavakkal köszöni meg, majd szolgálival a kincstárba (esetleg a galériába) szállíttatja, ami után a zenésztrióknak intve táncra kéri feleségét, s egy egyszerű, lassú nyitótáncot jár.

Ahogy a dallam elhallgat egy pillanatra, a pár szétválak, Thalos valaki mást kér fel a meghívottak közül (illetve, ha van nemesi rangú – vagy öltözetű – karakterhölgy, akár közülük is), asszonyát pedig Dialor, a herceg küldötte kéri fel. Újra zene következik, s ezúttal már mindenki táncol, a meghívottak feleségükkel. A szolgák egy része kivonul, a testőrök maradnak.

A hat kisebb teremből egyet (de nem a fenti három közül) lezárnak, és ott megkezdődik az étkezés előkészítése.

A nemtelen karakterek felkérését (különösen *Etikett* és *Kultúra* képzettségek hiányában) csak sikeres – akár nehezített – *Szépség-próbával* fogadják el, a karakterhölgyeket pedig csak így kéri fel. A felkérést ok nélkül elutasítani illetlenség, megfelelő ismereteknek híján lenni (*Tánc (Af)* hiánya) hasonlóképpen; felkérő vagy felkérés nélkül végigülni az eseményt pedig szégyen.

A tánc – és beszélgetés – jó egy-másfél órán át tart, amikor is a zene elcsendesedik s a némileg kifulladás, néhol verejtékes társaság étkezésre lesz hivatalos – a karakterek megint csak akkor, ha eddig megfelelően viselték magukat vagy találtak nemesi pártfogót maguknak. Akik nem a nagy asztal hatfogásos étke mellé ülnek, azoknak odakint alakítottak ki evési lehetőségeket, aminek keretében a többi szolgálival és testőrrel együtt öt hosszú asztal melletti két-két padon (padonként öt fő, egyszerre tehát ötven étkezik) ehetnek-ihatnak bőséggel. Közben azok, akik még nem kerültek sorra, vagy akik figyeltek arra, hogy ne egyenek túl sokat, fúvós és ütős hangszerek kettősével kísért páros és csoportos táncokkal mulatják az időt. Ez megint mintegy másfél-két órát vesz igénybe.

Az étkezés után újra beszélgetés következik mindenkinek rangja és szájíze szerint, mintegy óra hosszan át. Maletho ennek első fertályórájában távozik, hogy kiszabadítsa szerelmét.

Az idő alkalmas a lovagok megmérkőzésére, párbajokra, a becsületsértések (ha volt ilyen, akkor azt a karakterek okozták) rendezésére, a szolgák közti erőösszemérésre (szkander, birkózás) és egyéb ügyességi versenyekre (zsákban futás, botcipelés), ráadásul a (szadista) udvari bolond egy rongyokkal tömött, jó másfél font súlyú bőrlabdával kiütést is tanít, amiben a karakterek akár komoly sérüléseket is okozhatnak.

Ezalatt a központi terem le van zárva, székekkel, padokkal töltik meg.

Amint ez elkészül, Thalos szolgálai oda terelik a vendégeket, majd a kastély ura is megjelenik és ünnepélyesen bejelenti, hogy hamarosan megszólal a gyönyörű hang, aminek hallgatására mind érkeztek,

S valóban, alig másfél perc néma várakozás után felcsendül a melódia. Többeknek könny csordul a szeméből a hallatára, mások szemüket lehunyva hallgatják – Camero pedig néhány szolga mellett halkán dörög az ismert dallamot. Két-három percig hangzik csak Valencia költeménye, de utána még jó öt-tíz percig senki nem szól hangosan.

A hatást az Öreg törli meg egy varázslattal, s folytatódik a mulatság még néhány órán át –

ami ekkora már inkább (remélhetőleg) csak beszélgetésre és nevetgélésre redukálódik.

Éjközép után három órával a meghívottak lassan nyugovóra térnek lakosztályaikba a második-harmadik emeleten, a szolgák pedig sátraikban. A testőrök az ajtók és sátrak körül 2-5 fős váltással látják el feladatukat. A kastély a negyedik órában elcsendesedik, csak őrei éberek, méghozzá jó kéttucatnyi, no meg a szolgák, akik a takarítást végzik, háromtucatnyian. Ekkor válik ki az öt fejedelmész az álca kötöttségéből és egyesülnek újra, hogy amint senki nem ügyel rájuk, rejtőzködve lemenjenek a pincébe és elrabolják Valenciát. Ez, ha a karakterek nem avatkoznak bele (amit csak akkor tehetnek meg, ha őrködnék, és vagy a pincében őrzik, vagy, ha járőröznek, sikeres *Szerencse-próbát* dobnak) sikerül is nekik, mindössze öt szolgáló és három testőr megölésével, akiket az istálló mellett felhalmozott rengeteg szénába rejtenek. Ezután lopva elhagyják a kastélyt, s a halálesetek vagy Valencia hiánya majd csak délután tűnik fel a várúrnak és a testőrparancsnoknak – de ekkor már mindegy.

Legkésőbb a közös ebédre aztán mindenki előkészülődik, itt újra kellemes társalgás folyik, aztán lassan szedelőzködnek és hazamennek a vendégek. A karaktereket – és az egyre nyűgösebb Ywest – is kitessekelik egy idő után, ha maguktól nem veszik észre feleslegességüket. Camero nem távozik, pecsétes levelét átadva Thalosnak az rábólint maradására.

#### VALENCIA ÜGYE

Ha Valenciát sorsára hagyták, ám legyen.

Amennyiben már korábban levonulnak a lányért, és le is győzik a quintarhát, ami őrzi, akkor kifelé menet a lépcsőn felfelé találkoznak Uwel lovagjával, aki szó nélkül átdöfi az erőtlen, őrült lányt, aztán, ha a karakterek hagyják, elmagyarazza. Ha nem, úgy védekező harcot folytatva felfelé hátrál, majd az istállóban lóra kap, és úgy néz szembe hőseinkkel, hogy újra elvarázsolja *A hatalom szavát*. Remélhetőleg ennek függvényében hagyják ellovagolni; ha előtte megsebesítették, bajban vannak...

Ha valamiképpen megakadályozzák Valencia halálát – például leghátul hozzák egy hat-nyolc fős társaságban, vagy valamilyen varázslattal (1 szegmenses támadó/védő varázslatok), esetleg *Belső Idővel* megmentik – és legyőzik Camerót, akkor az öt fős fejedelmészcsapattal még szembe kell nézniük. Az ötös úgy intézi, hogy a karaktereket és Valenciát lehetőség szerint egyedül támadja meg, és ne fenyegetse őket a lebukás veszélye – álomméreggel (5. szintű; siker: kábulat 1k6 körig; sikertelenség: alvás 1k6x10 percig) preparált vesszők és pengék között törnek előre a lányért. A karaktereket nem céljuk megölni, kivéve, ha azok már okoztak nekik valamilyen veszteséget. Természetesen igyekeznek lesből támadni és a veszélyesebb kinézetűeket löni meg először.

Emellett ha a Lepkeszárny fogadóban végeztek Barellossal, úgy alighogy kiérnek a kapun, szembetalálkoznak az ersitai megtorlócsapattal.

A qunzaisi papok és testőreik igen nagy segítségükre lehetnek minden küzdelemben – ha a megfelelő illemszabályokat és jellembeli lehetőségeket kihasználták és nem játszották el a jóindulatot, míg Thalos de Rial és testőrsége természetesen ellenfélnek tekinti őket.

A végjáték sikerét tehát elsősorban az azt megelőző szerepjáték fogja tudni biztosítani.

## A KALANDMODUL PONTOZÁSÁRÓL

A kalandmodulban minden játékos szerepjátéka 1-10 pontig értékelhető a kastélyba érkezés előtt, majd ugyanígy utána, összesen tehát 20 szerepjáték-pont szerezhető.

1 – A játékos csak azért szólal meg, hogy mondjon valamit, ami ráadásul nem kapcsolódik a modulhoz és hátráltatja a mesélést (Hozzak egy kólát?), ráadásul az arcára van írva, hogy nem is akar jól szórakozni

2 – A játékos nem nagyon szólal meg, ha mégis, akkor csak a mesélő kérdésére válaszol tömör mondatokban, és akkor sem megfelelő szóhasználattal, és legalább akkor figyel, amikor direkt neki beszél az ember

3 – A csendes játékos, aki nem beszél, csak ha kérdezik, de legalább nem zavar senkit, és figyel

4 – A játékos kihagy sok szerepjáték-lehetőséget, néhányra felfigyel, viszont sokat szól ki

5 – Átlagos szerepjátékos, aki felismeri a legtöbb lehetőségét, nem szól sokat mellé, figyel

6 – A játékos, aki ismeri a rendszer kikapuit és karaktere minden előnyét, végigyalogol a kalandon és még büszke is rá, hogy milyen jól megoldotta (Gilron-pap és a puska esete)

7 – A karaktere kasztja, jelleme és előtörténete szülte minden jellemzőét ismerő játékos, aki valamiért mégis inkább egyedül játszik és nem a csapat szerves része

8 – A karaktere, kasztja, jelleme és előtörténete szülte minden jellemzőét ismerő játékos, aki emellett igazi tagja a csapatnak is

9 – A játékos emlékezetessé tudja tenni játékát azzal, hogy a karakterének előnyeit és hátrányait is velejárónak éli meg

10 – A játékos emlékezetessé tudja tenni játékát azzal, hogy többször olyan, karakter-, és világhű ötlettel áll elő, ami a kalandot és a csapatot nagyban előrelendíti, emellett teljesíti a 9-pontos játék követelményeit

A kapott pontszámot aztán annak függvényében még egy ponttal emeljük, hogy a bemeselésre miként reagált (lásd lentebb).

Ezután levonunk belőle 5-öt, ha a karakter önhibáján kívül halt meg (szerencsétlen dobás), illetve 10-et, ha a karakter saját maga okozta önnön vesztét.

Ezzel megkaptuk a játékos **egyéni pontszámát**.

Egy **csapat pontjait** úgy számoljuk ki, hogy a fenti folyamattal kapott pontszámot átlagoljuk a csapat szintjére (összeadjuk és osztjuk a csapat tagjainak számával), majd az alábbi modulmegoldó pontokkal módosítjuk:

Álomra a körülményeknek (faj, kaszt, jellem, előtörténet) megfelelően reagálni (egyéni) – **1 pont**

Ywes kérésére reagálni (jellemfüggő) (csapat) – +/- **1 pont**

A de Rial kastély kincstáráról szóló legendák ismerete (Intelligencia-próba) (csapat) – **1 pont**

Barellos kérésének kezelése (jellemfüggő) (csapat) – +/- **1 pont**

A „sérült lovas” megsegítése (jellemfüggő) (csapat) – +/- **1 pont**

A banditákkal való küzdelem (jellemfüggő) (csapat) – +/- **1 pont**

Thalos de Rialnak már érkezéskor bemutatkozni (Etikett Af) (csapat) – +/- **1 pont**

Valencia megszabadítása/elrablása (jellemfüggő) (csapat) – +/- **1 pont**

Minden, az ügyeknek megnyert nevesített személy (szerepjáték) (csapat) – **+1 pont**

Valencia sorsának megváltoztatása (csapat) – **+1 pont**

## NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK ÉS MELLÉKSZEREPLŐK

### 1. A meghívó nyomán érkező vendégek

**Erol de Garle**, Qunzais városmestere

5. szintű harcos; Rend; pyarroni pantheon

Harmincas éveinek közepén járó férfi. Magas, karcsú. Nem rendelkezik kiemelkedő izomzattal, viszont rendkívül gyors és fürgé mozgású. Mozdulatairól is látszik, hogy kiváló harcos. Rövid, sötétbarna haja, zöldesbarna szeme van. Fekete, ezüstgombos, jó kelméből készült ruhát visel.

A karakterekkel azok hozzáállásának és hitének megfelelően bánik, tisztelettudóan, de mindenre figyelve – hibákat nem engedhet meg magának, főleg, hogy némelyek akár a testőrségébe is tartozhatnának.

**E 13 Gy 16 Ügy 18 Áll 15 Eg 15 Sz 14 Int 14 Aka 14 Aszt 13**

Ké 35 Té 59 Vé 108 Cé 13

Fp 54 Ép 14

AME 39 (3 TME és 36 épített) MME 39 (4 TME és 36 épített)

Fegyverhasználat (Mf), Kultúra (Mf), Politika/diplomácia (Af), Vallás (Af), Irodalom (Af)

közös (5) shadoni (4) gorviki (3) dzsad (3)

32 fős kíséret, 15 testőr, 4 sátor

**Diana de Garle**, Erol felesége

Qunzais első asszonyának arca gyermeki bájt sugároz. Hosszú, fekete haját varkocsba fogja. Hatalmas, kék szemei északi származást sejtet, bár errerácáfol a vékony, apró orr, melyet kihívóan ellensúlyoznak a telt ajkak. Teste vékony és formás, melyre általában testhez simuló ruhákat vesz fel. (Sz 16)

Csilingelő nevetése gyakran felhangzik a vele való beszélgetéseken, kedveli a vicceket és vágyja a romantikát, miközben asszonyi intrikával fonja körbe mindazokat, akik az útjába kerülnek, és állítja őket félre – vagy befolyása alá – hogy férjének – akit szeret ugyan, de akihez a legkevésbé sem hűséges – egyenes utat biztosítson tekintélye megtartása felé.

Szexuális kultúra (Mf), Kultúra (Af), Éneklés/zenélés (Af), Lélektan (Af)

közös (5) shadoni (3)

**Alemar en Malacass**, a khiddóni északi területek ura, vidéki gróf

Közepest termetű, meglehetősen kövér, negyvenes éveinek végén járó férfi. Bőre fehér, a nyaka körül terjedelmes tokába rendeződik. Haja szépen rendezett, sötétszőke fürtökben, csigákban omlik a vállára. Kék szeme körül ráncok utalnak a rossz alváásra. Arca kiélt, tekintete bágyadt, elrévedő. Bő, fehér, arannyal gazdagon díszített ruhákat visel. (Sz 11)

Önhitt, becsvágyó és dölyfös figura, lekezelően bánik a karakterekkel is, amennyiben azoknak nincs nemesi címe – ha van, úgy mézesen kedves és mindenben szövetséget keres magának, célja ugyanis nem kisebb, mint a hercegi trón megkaparintása – amire egy oldalágon jog szerint esélye is van.

Kultúra (Mf), Politika/diplomácia (Mf), Mellébeszélés (Af), Értékbecslés (Af)

17 fős kíséret, 10 testőr, 3 sátor

## **Melissa en Malacass**, a vidéki gróf asszonya

A férjénél majd' húsz évvel fiatalabb Melissa arcvonásai egyértelműen erv származásra utalnak, amiben van valami igazán megkapó. Bőre hófehér, szemei zöldek. Hosszú, fekete haja csigákban omlik vállára. Mozdulatait légység, kecsesség jellemzi. Ékszereket szinte egyáltalán nem visel. Kedveli a kék és a halványbarna színt, ruháiban is ezek a színek dominálnak. (Sz 14)

A karakterekkel kedves, természetes, házitanítójának köszönhetően meglehetősen művelt, férje ambícióiról semmit nem tud.

## **Dialor Seluartha**, Khiddón hercegének (Uriol amn-Atthaka) képviselője

Ötvenes éveinek derekán járó megtermett, barna szemű, szélesválló férfi, akinek koráról csak tar koponyáját keresztező piszkosósz haja árulkodik. Nyerszín ruháját ezüstspaszományokkal díszíteti. (Sz 12)

Nyitott ember, aki szívesen meghallgatja mások véleményét, ennek ellenére néha megmakacsolja magát, és olyankor ritkán tűr ellentmondást. Megköveteli a korának és hivatásának kijáró tiszteletet, de ő is megadja ugyanezt az arra érdemeseknek.

Kultúra (Mf), Politika/diplomácia (Mf), Történelemismeret (Mf), Mellébeszélés (Af)

12 fős kíséret, 6 testőr, 2 sátor

## **Critana Wyergo**, qunzaisi Dreina-papnő

6. szintű pap; Rend Élet; Dreina

Átlagos magasságú, karcsú, törekeny nő negyvenes éveinek elején. Arcán vékony, egyenes forradás. Szalmaszőke haját kibontva hordja. Csúnyácska arcát nem teszi szebbé fitos orra s a szája melletti keserű ráncok sem. Égkék tekintete ennek ellenére átható, barátságos, modora és viselkedése szimpátiát kelt mindazokban, akik találkoznak vele.

A karakterekkel is kedves, tudáscserére bármikor kapható méltóságos asszony, aki abban a pillanatban fellép a jog erejével, amint azok csinálnak valami törvénybe ütközőt. Egyébiránt szívesen segít az idegen származású karaktereknek az eligazodásban.

**E 11 Gy 14 Ügy 12 Áll 15 Eg 12 Sz 14 Int 15 Aka 18 Aszt 17**

Ké 24 Té 40 Vé 95 Cé 2

Fp 46 Ép 7 Mp 54 Pszi 30

AME 37 MME 38 membrán építve

kasztból adódó képzettségek

12 fős kíséret, 5 testőr (vezeti: Varasel de Marco, lovag), 2 sátor

## **Varasel de Marco**, Dreina papnőjének testőrparancsnoka

6. szintű lovag; Rend; Dreina

Az átlagosnál magasabb, szőke hajú és kék szemű, medvetermetű férfi. Sármos, arcát körszakáll ékíti. Testén mindenkor kiváló minőségű sodronyinget visel, melyre nemesi kelmét ölt, a vörös és az arany színeit kombinálva. Hosszúkarddal vagy/és csatabárddal és/vagy közepes acélpajzzsal harcol.

A karakterekkel hivatásához méltón viselkedik, nyugodt, kimért és tisztelettudó, de kíméletlen, ha védencének romlására törnek – vagy, ha a hite kívánja úgy.

**E 19 Gy 13 Ügy 12 Áll 17 Eg 16 Sz 15 Int 14 Aka 14 Aszt 15**

Ké 11 Té 83 Vé 102 Cé -

Fp 70 Ép 14

AME 5 MME 4 membrán építve (Critana)

kasztból adódó képzettségek

**Riedal Paran**, qunzaisi Krad-pap  
4. szintű pap; Élet, Rend; Krad

Közepes termetű, magas homlokú, sörtehajú férfi mélyen ülő, töprengő szemekkel. Tettek helyett inkább imával cselekszik a hit tanításának érdekében. Egyszerű, már-már szerzetesi „igénytelenséggel” megáldott ruhákat visel, melyeken azért mindig fellelhető az aranykőr.

A karakterektől tart egy kevéssé, s bár jóindulatú, nehezen törik meg a jég – beszélgetőpartnereinek tenni kell azért, hogy a kékszemű férfi hosszú válaszokra méltassa őket – ekkor azonban egy igen művelt és sokoldalú ismeretekkel rendelkező atyára lelhetnek új barátjukban.

**E 13 Gy 13 Ügy 13 Áll 14 Eg 14 Sz 11 Int 16 Aka 16 Aszt 16**

Ké 21 Té 38 Vé 89 Cé 3  
Fp 38 Ép 10 Mp 33 Pszi 23  
AME 32 MME 32

kasztból adódó képzettségek

11 fős kíséret, 5 testőr (vezeti: Thymaren de Cavallo, lovag), 2 sátor

**Thymaren de Cavallo**, Krad papjának testőrparancsnoka  
6. szintű lovag; Rend; Krad

Magas, kidolgozott izomzattal rendelkező férfi dús, sötétbarna szakállal és bozontos hajjal, mosolygásra álló szájjal. Szemei sötétek, bennük nyugalom és tettekézség. Sodronyinge felett szép ruhákat visel, aranyszínnel díszíti őket – több helyen körbe futva. Másfélkezes kardot használ két kézre fogva.

A karakterekhez Varaselhez hasonlóan áll, akivel megegyeznek értékei is.

## 2. Valencia miatt érkező vendégek

Ywes, Valencia erioni tanítványa, dalnoklány; megszabadítani érkezik

**Camero Artheas**, a Lángkopó, Uwel paplovagja  
9. szintű paplovag; Rend, Halál; Uwel

Vörös, vállig omló hajú, lángoló tekintetű, körszakállat viselő, negyvenes éveinek elején járó férfi matt teljesvértezetben és hatalmas csatalovon. Oldalán vörös futtatásokkal díszített penge, melyből árad a mágia mindazok előtt, akik megvizsgálják. Fekete köpenyén Uwel szimbólumát ezüst színnel nyíltan hordja. Nyakában láncon a szent jelkép függ.

A karakterekkel – és mindenki mással is – barátságtalan, mogorva alak látszatát kelti, és valóban: mindenre odafigyel, minden részletet megjegyez, mert enélkül soha nem érne el semmit. A törvényt a szemet szemért elv alapján értelmezi, így könnyen lehet, hogy egy-egy kisebb, „alkalmi” bosszújával szembekerül Dreina és Krad papjaival.

**E 19 Gy 14 Ügy 13 Áll 17 Eg 16 Sz 15 Int 14 Aka 14 Aszt 15**

Ké 21 Té 90 Vé 110 Cé -  
Fp 80 Ép 14 Mp 54 Pszi 41  
AME 46 MME 45

kasztból adódó képzettségek, Fegyverhasználat (Mf), Pusztítás (Mf)

fegyverének értékei:

másfélkezes kard; Ké 26 Té 32 Vé 21 Sebzés 2k6+4  
fohással (1 kör) 5 percig 3E tűzkard (3k6 Sp)

**Maletho ves Saveas**, a szerelmes lovag  
4. szintű lovag; Élet, Rend; Domvik

Fiatal, világosbarna, vállraomló hajú, kékeszöld szemű férfi, aki álmai alapján máris lángoló szerelemmel viseltet Valencia iránt. Kedveli a feltűnést és ha megrajongják, ezért ezüsttel díszített teljesvértezten érkezik, amitől nem is kíván megszabadulni, a hátára terített puha, félbársony, címeres palásttól pedig még annyira sem.

Kedves, jóindulatú, hiszékeny és kissé léha – mindaddig, amíg a Gonosz szolgáltaival nem találkozik. Ekkor villámként kerül le róla az ezüstvért, és abbit sodronyíngének rejtekében indul, hogy megtisztítsa a világot a mocsoktól.

**E 17 Gy 14 Ügy 13 Áll 16 Eg 16 Sz 16 Int 14 Aka 14 Aszt 15**

Ké 15 Té 42 Vé 95 Cé -  
Fp 59 Ép 12  
AME 24 (20 épített) MME 25 (20 épített)

kasztból adódó képzettségek, Irodalom (Af), Mellébeszélés (Af), Szexuális kultúra (Af)

### **kun Realo fejedelmének**

4. szintű fejedelmek; Halál, Rend; - (pyarroni)  
Syth, Arbol és Veces Erol de Garle kíséretébe tartozik  
Harlo és Trau Melissa en Malacass testőrségébe tartozik

**E 12-14 Gy 14-15 Ügy 13-15 Áll 14-16 Eg 13-15 Sz 11-13**  
**Int 12-14 Aka 14-16 Aszt 13-15**

Ké 18 Té 38 Vé 93 Cé 3-5  
Fp 46 Ép 8  
AME 3-5 MME 4-6

kasztból adódó képzettségek, jó százalékokkal a Lopózás és a Rejtőzködés képzettségeken

### **3. A birtok miatt érkező vendég**

**Barellós Quwarthan**, ersitai tűzvarázsló, Ordan szeme  
6. szintű tűzvarázsló; Rend; Sogron

Fekete körszakáll és varkocsba font haj, borotvált szemöldök. Sötét szemében a Láng tettekre kész lobogása. Mozgása kimért de a figyelmes szemlélőnek elfojtott feszültséget sugall. Fekete csuhát visel, vörös mintákkal díszítve és fekete csizmát. Oldalán rendes kard hüvelyében pihen a lángkardja.

Keveset de valószínűleg szól, a karakterekkel leginkább a fogadóban kommunikál, utána szűkszavúvá válik és csak a feladatot illetően beszél viszonylag terjedősen – 1-2 mondat egyszerre.

**E 15 Gy 14 Ügy 14 Áll 16 Eg 14 Sz 13 Int 15 Aka 15 Aszt 15**

Ké 11 Té 52 Vé 104 Cé 4  
Fp 30 Ép 9 Mp 30 Pszi 25  
AME 30 MME 30

kasztból adódó képzettségek, Politika/diplomácia (Af)



#### 4. A de Rial birtok tulajdonosa és szűkebb családja

**Thalos de Rial**, a kastély ura, hírneves lovag

6. szintű lovag; Rend; pyarroni

Mélybarna szemű és hajú, körszakállas, enyhén őszülő férfi, aki meglepően izmos és jóképű korához képest – a negyvenes éveinek legvégén jár. Hangja mindig visszafogott – az a fajta, akinek nem kell kiereszteni haragját, ha parancsolni akar. Jó kiállású, egyenes tartású, délceg alkat. Testét ezüstszín, vésetekkel díszített, kikönnnyített teljes vértbe burkolja, úgy mondja a köszöntőt s járja az első néhány táncot, csak utána veti le a súlyos terhet s öltözik át kiváló minőségű selyemből készült, diszkréten és ízlésesen díszített ruhájába. Ekkor szabadul meg az arany-vörös köpenytől is, ami háta mögött a földet septe addig. Mivel elővigyázatos típus, mindig a közelében lapul három szolgája, akik nagyapjától örökölt pajzsát (közepes rúnapajzs 63 Mp +5) és kardját (másfélkezes rúnakard 93 Mp +4/+10/+10/+2), emellett apja örökségét, a család címerével ellátott köpenyt (védőköpeny 93 Mp 2/0) várakoznak eljuttatni neki.

A karakterekkel szemben kimért és távolságtartó, nem tudja, mit jelentenek: veszélyt, vagy szövetségest. Fontos számára, hogy minden a legjobban menjen az estélyen, ezért mindig szemmel tartatja őket – akár Huyayoval is, akitől azért nehéz szívvel válik meg.

**E 17 Gy 11 Ügy 13 Áll 16 Eg 15 Sz 15 Int 14 Aka 14 Aszt 14**

Ké 8 Té 67 Vé 115 Cé -

Ép 12 Fp 82 Pszi 14

AME 25 (7 dinamikus) MME 25 (7 dinamikus) membrán (Eramon építette)

kasztból adódó képzettségek, Politika/diplomácia (Mf) Kultúra (Mf) Tánc (udvari) (Af)

közös (5) shadoni (4) gorviki (2) dzsad (2) shalur (2)

**Siemella de Rial**, a kastély asszonya

Törékeny, bájos mozgású, hosszú körmű „porcelánbaba”, hosszan aláomló fekete hajjal. Meglepően ügyetlen, minden kiesik a kezéből (Ü 9). Romantikus lélek élénk fantáziával. Udvarias mosolya kacér pillantásokkal társul, ha arra megfelelővel találkozik. Gyönyörű selyemből készült, féltátszó ruhákat visel a háznép – és férje – nagy örömeire. (Sz 15)

A karakterekkel szépségük függvényében kedvesen beszél vagy gorombán, akár egy kutyával. Amíg férje nem figyel, megkísérelheti ujjá köré csavarni az egyik vállalkozó kedvű hőspalántát, amit egy félreeső házrészben rögtön testiségig visz, aztán ellöki magától alkalmi partnerét.

Szexuális kultúra (Mf), Kultúra (Mf), Éneklés/zenélés (Af)

**Arwen de Rial**, a birtok örököse

A 18 éves Arwen magas, rokonszenves férfi. Barna haját egészen rövidre borotváltatta, körszakállát gondosan ápolja. Laza mozgású, ügyes férfi, aki nem ért semmiféle fegyver forgatásához sem. Elsősorban könyvei közt szereti tölteni idejét, ami miatt kisebb pocakot is növesztett. (Sz 13)

A karakterekkel tisztelettudóan, rangjának és a karakterek származásának megfelelően bánik.

**Velina amn-Shai**, Arwen jegyese

A fiatal Velina atyai érdekből lett Arwen jegyese, a szerelem fogalmának nincs köze kapcsolatukhoz. Világosbarna hajú, őzszemű, karcsú (és lapos) lány. (Sz 13)

Bizonyos pillanatokban meglehetősen hideg párjához, s egy-két villanáson kívül a karakterekkel sem foglalkozik túl sokat.

## **Rhaesa**, Velina társalkodólánya

Rhaesa, ellentétben barátnőjével, Velinával, halálosan szerelmes Arwenbe, ami bárkinek feltűnik azokon kívül, akik szándékosan nem akarják észrevenni. Szőke, szépen ápolat haja és zöldesbarna szemei vannak, amik kerekded szivarcából tekintenek a világra. (Sz 14)

Naiv és hiszékeny, emellett felelőtlenül őszinte – még a karakterekhez is.

## **Allina de Rial**, Arwen húga, 16 éves

Viszonylag magas, vékony, fekete hajú és zöldes szemű, feltűnően csinos lány. Nem elsősorban az arca vagy az alakja miatt vonzó, inkább a kisugárzása teszi ellenállhatatlanná. Kedveli a szép öltözeteket, amik kiemelik alakját és természet adta bájait. (Sz 17)

A karakterekkel nem elutasító, de nem is túl bizalmaskodó – inkább egyfajta távolságtartó bókfogadás jellemzi a magatartását.

## **Saur Inthalo**, qunzaisi százados, Allina udvarlója

4. szintű harcos; Rend; pyarroni

Nagydarab, jókedélyű, ám kissé faragatlan férfi kreolos árnyalatú bőrrel, hosszú, varkocsba fogott, fekete hajjal és halványkék szemekkel, vékony, piperkőc bajusszal. Folyamatos szájszagától (a hagyma teszi) eltekintve kellemes beszélgetőpartner. Egyszerű ruhákat visel, de hordja a pikkelyvértet (1/4) és az Angyalszárny köpenyét is. Oldalán hosszú kard függ, de ha számít a küzdelemre, közepes pajzsral és dárdával is felszerelkezik.

Megvan a magához való esze, meglehetősen ügyesen tud kombinálni. Jóban van de Rial lovaggal, így esélyesnek tartja magát Allina kegyére. A karakterekkel harsány hangon, kedélyesen beszélget, ameddig azok valamilyen törvénytelenésre nem kívánják rávenni – vagy vetemednek rá akár maguk is.

**E 16 Gy 14 Ügy 16 Áll 13 Eg 13 Sz 16 Int 13 Aka 11 Aszt 16**

Ké 24 Té 58 Vé 99 Cé 6

Ép 10 Fp 38

AME 26 (20 épített) MME 21 (20 épített)

kasztból adódó képzettségek, Fegyverhasználat (Mf) Pajzskezelés (Af) Hadvezetés (Af) Kultúra (Af)

## **Ural de Mento**, ersitai nemes, Allina udvarlója

Első ránézésre egy sokat megélt, harmincas éveinek végét taposó, de jól karban lévő férfi, valójában alig van harminc. Enyhén őszülő, rövid, fekete hajú figura, megtermett, kissé darabos mozgású, mintha minden mozdulat külön erőfeszítést igényelne pocakos testétől. (Sz 11)

A borostás arcát és a szeme alatti árkokat vizslatók mogorvának tarthatnák, holott víg kedélyű, kellemes beszélgetőpartner, aki számos legendát ismer, és bárkivel szívesen társalog. Allinát gyakran meg tudja nevetetni, atyja pedig de Rial lovag fegyvertársa volt több csatározásban is, innen reménykedik a sikerben.

Legendaismeret (Mf) Kultúra (Mf)

## **Thea és Perallia de Rial**, a legfiatalabb utódok, 12 éves ikrek

Szókésbarna, két fonatba font hajú, barna szemű virgoc lányok. Szép, nemesi metszésű ruhákban járnak. Kedvenc időtöltésük, hogy rosszkor vannak rossz helyen és zavarnak mindenkit valahogy – persze csak az illem határain belül. (Sz 12)

A karakterekhez nem nagyon szólnak, ha ők maguk nem keresik a velük való beszélgetést, lehet, hogy nem is találkoznak.

Kultúra (Af) Etikett (Af)

## 5. A de Rial birtok fontosabb szolgálói vagy régi vendégei

**Xabar**, a kastély testőrségének parancsnoka, a kun Lawadhen harcosiskola egyik tanítója  
6. szintű harcos; Rend; pyarroni

Zömök termetű, izmos, negyvenes éveinek elején járó aszisz sötét bőrrel, rövid, göndör fekete hajjal és sötétkék szemekkel. Arca bal felén hosszú forradás húzódik a szemsaroktól a szájszélig. Csizmát, sötét posztónadrágot, fehér inget és hasítottbőr fűzős zekét visel, illetve a kettő között mestermunka sodronyínget (0/3). Derekán vastag bőrv, rajta rövidkard, de szívesebben harcol abbithegyű lándzsájával.

A karakterekkel barátságtalan, de hát ez a dolga – kiváló taktikai érzéke azonban könnyen szövetségessé (vagy éppen komoly ellenfélle) teheti hőseinkkel.

**E 16 Gy 14 Ügy 16 Áll 14 Eg 15 Sz 10 Int 13 Aka 13 Aszt 13**

Ké 56 Té 67 Vé 98 Cé 15

Ép 14 Fp 63

AME 23 (20 épített) MME 23 (20 épített) membrán (Eramon építette)

kasztból adódó képzettségek, Fegyverhasználat (Mf) Pajzskezelés (Mf) Hadrend (Af) Hadvezetés (Af)

**Salero**, birtokmester, a kastély urának jó barátja

46 éves, kopaszodó, hordóhasú, zöldes szemű, zömök férfi szakállal és nemesi ruhákban. Lassan beleszokik új címébe (alig 5 éve kapta meg e rangot) a viselkedést tekintve is, ékszerei azonban már most hirdetik gazdagságát. (Sz 11)

Alapelve, hogy a pénzzel mindent el lehet érni – ha a karakterek eladni vagy venni akarnak valamit, ha a birtok pénzügyeivel kívánnak foglalkozni, ha pénzváltásról vagy politikáról akarnak beszélgetni, ő az emberük.

Politika/diplomácia (Mf) Pénzügyek/birtokigazgatás (Mf) Kultúra (Mf) Mellébeszélés (Mf)

**Eramon Garthan**, a kastély urának tanácsadója, Dreina papja  
3. szintű pap; Rend, Élet; Dreina

Negyvenes éveinek közepén járó, északi származású férfi. Közepes termetű, köpcös alkat. Enyhén kopaszodik, sötét hajába ősz szálak vegyülnek. Bal fülében apró rubinkő, nyakában az aranytenyér. Posztjához mértelenül öltözködik, enyhén díszített fehér ruhákba burkolózik.

A karakterekkel szemben azok jellemének, származásának és cselekedeteinek függvényében viselkedik, már amennyiben felkeresik szobájában, ahová a bál nagyobb részére bezárkózott, s csak az énekekre jön ki, utána ki is menti magát.

**E 10 Gy 12 Ügy 11 Áll 14 Eg 15 Sz 12 Int 17 Aka 16 Aszt 13**

Ké 30 Té 49 Vé 106 Cé 1

Ép 11 Fp 48 Mp 24 Pszi 20

AME 23 MME 26 membrán

kasztból adódó képzettségek

## **Rheyala**, zengő hangú énekesnő

Gesztenyebarna, hosszú hajú nő, aki még nem töltötte be a harmincat. Az a fajta szépség, akin először a férfinép szeme azért akad meg, mert az összhatás, amit megjelenése és mozgása nyújt, a tökéletességet sugallja annak ellenére, hogy korántsem hibátlan teremtés. Arcát egyfajta semleges szépség jellemzi, viselkedésében sincsenek buja felhangok. Könnyű, kellemes viseletű ruhákat hord viszonylag élénk színekben – egyfajta ellentéte Oltesónak, akit egyébként igencsak kedvel. (Sz 17)

A karakterekkel szemben úgy viselkedik, ahogy azok teszik vele szemben – ám szépsége számos hódolót szerzett már neki a kastély testőrségének körében, és ez – és szakértelmei híján csak ez – teszi veszedelmes ellenfélle. Szerencsére nem féltékeny típus, támadásba – a maga módján, az öröket mozgatva – csak akkor megy át, ha ellenfelei romlására törnek.

Éneklés (Mf) Kultúra (Af) Etikett (Af) Szexuális kultúra (Af)

## **Olteso**, férfi lant-, és hárfajátékos

25 éves, erőteljes, kemény fiatalember, kissé borongós megjelenésű, sötét szemű, hajú és szakállas, sötét színű ruhákba burkolózva, oldalán elmaradhatatlan lantja. (Sz 13)

Hangja nem kifejezetten van, ezért is nem énekel, a karakterek azonban jó barátokra lelhetnek a kissé szótlan, de tehetséges hangszerészben.

Zenélés (Mf) Etikett (Af) Kultúra (Af) Szexuális kultúra (Af)

## **Az Öreg**, a Hangmágia mestere, Valencia tanítójának jó barátja

7. szintű bárd; Élet; Alborne

Idősödő, törekeny csontú, apró termetű, ősz öregember gondosan ápolt szakállal és varkocsba fogott hajjal. Szinte állandóan pipázik vagy pálinkába tölti élettapasztalatát, kivéve talán ha dörmögő, mély hangján énekelnie kell.

A karakterekkel szemben barátságos, de élettapasztalata megnehezíti mindennemű félrevezetését. Az Öreg türelme pedig, ha elfogy, ott a menny is megdördül.

**E 7 Gy 11 Ügy 13 Áll 12 Eg 13 Sz 14 Int 16 Aka 16 Aszt 12**

Ké 34 Té 55 Vé 109 Cé 13

Ép 8 Fp 37 Mp 42 Pszi 30

AME 32 MME 36

kasztból adódó képzettségek Kultúra (Mf) Etikett (Mf) Éneklés/zenélés (Mf)

## **Huyayo**, Thalos de Rial kedvenc szórakoztatója, qunzaisi tolvajkém, goblin

Színes, bő, fodros ruhákba és csengős piros-fehér bohócsapkába öltöztetett narancssárga bőrű, gonosz szemű, igencsak rút kis csínytevő, a kastély urának egyetlen és kedvenc udvari bolondja, aki örökös szájjártatásával hamar mosolyra hangolja hallgatóit, akiket egyébként szeret goblinul szidalmazni. (Sz 9)

A karaktereket nem nagyon kedveli, kivéve, ha azok némi pénzzel szolgálhatnak, mert ekkor – néhány félbetört ezüstért – szívesen elmesél egy-két mókás történetet, vagy inkább lop magának többet. Roppant ügyes és fürge (Ü 18 Gy 17), amit általában reumával álcáz. Kedvelt módja arra, hogy önmagát szórakoztassa az, hogy mikor fontos információt kell közölnie, a mondat közepén goblinra vált, és úgy mondja végig a dolgokat.

Zsebmetszés (60) Lopózás (70) Követés/Ierázás (75) Mellébeszélés (Mf) Színészet (Mf)  
Álcázás/álruha (Af)

goblin (5) közös (4)

## **Foliarassicho**, a kastély kincstárának őre, quintarha

leírását I. Bestiarium: 186-7. oldal

## Testőrök

A legkülönfélébb alkatú, termetű és rasszba tartozó fegyveresek, akiknek elsődleges feladata azonban ugyanaz: megvédelmezni valakit vagy valamit. Akárhogy is, egy közös vonást találunk bennük: ruházatukon – akár a köpenyen, akár a mellényen – viselik védencük címerét. Fegyverzetük leggyakrabban hosszúkard és könnyű nyílpuska, vértként sodronyt (3/1) vagy kiváló pikkelyvértet (2/4) viselnek, amit pajzsral egészítenek ki.

**E 13-15 Gy 12-14 Ügy 13-15 Áll 12-15 Eg 13-15 Sz 8-13**  
**Int 9-13 Aka 11-13 Aszt 11-13**

Ké 44 Té 56 Vé 84 Cé 10 (+5/+10/+10/+2 a tisztek esetében)

Ép 8 Fp 40 (+1/+8 a tisztek esetében)

AME 1-3 MME 1-3 (esetleg lehet építve 10-20 E-nyi pajzs, illetve a tisztek elméje körül membrán áll)

Etikett (Af) Kultúra (Af) Hadrend (Af) Pajzskezelés (Af) Fegyverhasználat (Af) Nehézvértviselet (Af)  
esetleg Fegyverhasználat (Mf) vagy Hadvezetés (Af)  
tiszteknek Hadvezetés (Af) Fegyverhasználat (Mf) Fegyverdobás (Af)

**Főnixek**, az ersitai megtorlócsapat törzse  
5. szintű főnixek; Rend; Sogron

Mindegyikük vállig érő, fekete hajú, lángok mellett sötétre cserzett bőrű, sötét szemű, erős alkatú férfi. Ruházatuk az ordani előírásoknak megfelelően egységes: fekete nadrág, ing és magasszárú gyalogló csizma továbbá lángvörös, földet seprő palást. Szent szimbólumukat büszkén viselik, tűzvörös pikkelyvértjüket (4/0, mindig elnyel 2E tüzet) hasonlóképpen, kardjukat pedig a hátukra szíjazva hordják. Viselkedésük katonása fegyelmezett. Megjelenésük a karakterek újabb lángok között folytatott harcának biztos jele.

**E 15-18 Gy 13-15 Ügy 13-15 Áll 15-17 Eg 16-18 Sz 14-15**  
**Int 14-16 Aka 16-18 Aszt 16-18**

Ké 20 Té 56 Vé 105 Cé 5

Ép 14 Fp 60 Mp 30 Pszi 27

AME 35 MME 35

kasztból adódó képzettségek

**Tűzvarázsló**, az ersitai megtorlócsapat parancsnoka  
5. szintű tűzvarázsló; Rend; Sogron

Kopasz, tetovált fejű, körszakállas férfi sötét szőrzettel, fekete, magas szárú bőrcsizmában, bő, vörös nadrágban és ujjasban, rajta aranyszín pikkelyvérttel (5/0, mágikus), azon fekete, csuklyás palásttal. Hátára szíjazva hordja lángkardját. Megjelenése harcot – és a lángok pusztítását – jelenti.

**E 15 Gy 13 Ügy 13 Áll 15 Eg 15 Sz 13 Int 15 Aka 15 Aszt 15**

Ké 11 Té 52 Vé 104 Cé 3

Ép 11 Fp 32 Mp 30 Pszi 25

AME 30 MME 29

kasztból adódó képzettségek