

# Della mosolya

## A téboly sötét mélyére zuhanva...

A MÁSODIK MENTÁLCSAVAR TALÁLKOZÓRA

5-7. SZINTŰ KARAKTEREKRE

**ÍRTA:** LordRuFuS  
**HELYSZÍN:** Dél-Ynev, Városállamok, Khiddón állam, Qunzais városának nemesi udvara  
**KEZDET:** P.sz. 3695, Esős évszak, Dreina terecének harmadik (Fohászok) hava, 8-9. nap



## Istennőm mosolya

Senki úgy nem játszik, mint Ő,  
Áldott ujjai simítják a húrokat –  
Hallgatom, kedvem nőttön nő,  
S ezalatt  
lelkemben fellobban a féltékeny harag.

Azt mondja, e dal csak enyém,  
Csillapszik bennem a forrongó indulat –  
Kétségből, úgy hiszem, elég.  
Felkelek  
este; elszökik tőlem a kertek alatt.

Szobát rendezek át neki,  
Tökéletesedjen szép tehetsége ott –  
Bosszútervem kudarcosan.  
Mondják, csak  
én tudom, hol fekszik most a hűtelen holt.

Fiú kérdi, hol az anyja,  
Zenedobozát közben kinyitogatja –  
Hallgatom; szép annak hangja.  
Nem alszok,  
folyton felkelt a hang. Istennőm mosolya.

---

Della hangját hallom most is,  
Művészek harcában alulmaradva, én –  
s látom arcát, miként bölint.  
Kilépek  
s valami rám fröccsen, bevonva kardom. Vér.

Istennőm sikoltva nevet,  
Így jár mindenki, ha halálra született –  
Győztesnek itt nem jár kenet.  
Kacagok,  
majd sírok. Hatalmam őrületbe kerget.

---

Hívj hát ki párbajra, vándor,  
Ha vesztesz, jutalmad nem más, csak az élet –  
Én eltűnök, mint a kámfor.  
Vesztesként  
azonban aznap éjjel eljövök még érted.

## Hangulatkeltő novella a II. Mentálcsavar találkozóra

A koporsó fedelét félretolva hús fuvallat szökött ki a mesterien megalkotott nyugóhelyből, megborzolva vállig érő, szőkés haját, mely most izzadtságtól és vértől volt mocskos, s pókháló fogta csomókba. Lecsorgó izzadtsága azonnal lehűlt, ahogy a szél végigsimított arcán, s szinte fájón, fagyosan remegett a homlokán s fiatal arcán. Zöld szemeiben örült fény csillant, hiszen itt volt, amit keresett, amiért annyi kihívást kiállt, annyi párbajt nyert, annyi embert használt fel és aminek megtalálásába annyi időt ölt – megtalálta a Sorsfuvolát. A kisebb, fekete hangszeren arany és vörös vésetek szaladtak végig, néha összecsókolózva, majd elválva, hogy a mesteri, ezüst fúvókánál hűtlen szeretőkként vessék alá magukat a hangszer széléről két csoportban, színek szerint. A hangszert gazdája még halálában is görcsösen markolta. Della megmutatta neki „Ezerkezű” Werro és Mnemenél közös, gyönyörű munkáját már álmában, egy párbaj után – most tudta, könnyen lefejtí majd a csontujjakat a fuvoláról. Nyelt egyet, közelebb lépett, s kevés erőlködéssel és két ujj letörésével kiszabadította a Sorsfuvolát. Könny remegett a szemei sarkában – szemhéjának lehunyásával szabadon engedte őket. Végigsimított a szépséges ereklyén, s kacagni támadt kedve. Örülten kacagott fel, az ősi, bár eldugott katedrális remegett belé. Érezte testén Della mosolyának hatalmát.

A Benelli altatójához címzett fogadó emeletén lévő három szobából az idegen kapta meg az egyiket. Hangosan recsegtek a lépcsők a lába alatt, ahogy megmászta a harminc lépcsőfokot – fáradt volt, a párbaj mintha kiszívta volna az erejét. Az örült ellenfele kiválóan rimelt, és bármily értelmetlen szavak rakott is egymás mellé, valamiféle hatása volt a szavainak – kénytelen volt elismerni, hogy kevés híján alul maradt. Persze ez nem is meglepő, egy ilyen nagyhírű emberrel szemben. Mikor azonban mindketten belátták, hogy a kihívó a győztes, zavarbaejtő szavakat hallatott. Mit is mondott? Valamit a vesztesel kapcsolatban morgott fogai között, de nem figyelt rá. Most már aggasztotta e tény – jobb lett volna emlékezni rá. Ujja körül pörgette a kulcsot, amit a szobájához kapott. Balra a második – mondta el magában, ahogy a tetejére ért. A száraz, sörszagú fafolyosón négy ajtó nyílt – kettő jobbra, kettő balra. Fásult léptekkel vánszorgott oda a távolabbihoz az ügyesebbik kezének megfelelő oldalon, beillesztette a kulcsot, s belépve csak egy árnyat láthatott a tágas szobában, szemben az ajtóval, számszeríjjal a kezében. Pendülő számszeríjjal. Aztán csak a padlót.

Nem halt meg azonnal. A vessző a tüdejébe fúródott – még vergődnie kellett a megváltó végzetig. Valaki fölé lépett, csak szépen letisztított, fekete gyaloglócsizmáit látta, és ugyanazokat a díszeket, mint a kihívottn. Valahol fent mordult valami – ő vért köpött. Aztán már tisztán hallotta, ahogy kard röppen ki hüvelyéből, sikoltva, tiltakozva, de engedelmesen. És eszébe jutott, amit a vesztes utolsó mondatával mondott, mielőtt az árnyak elnyelték volna.

*Vesztesként azonban aznap éjjel eljövök még érted.*

Khiddón tartományának északnyugati határához közel fekszik Qunzais városa. A békés Hiun néhány mérfölddel előbb duzzasztva ér be a városba s hömpölyög át komótosan rajta. A kikötő hajói vitorláikat hófehér erőként szegeznek szembe a széllal, hogy kifuthassanak, s sokat látott kapitányok és kormányosok szárnya alatt manőverezzenek végig

a kanyargós folyón, amíg a tartományi fővárosba, Leinbe nem érnek. A kikötői hősín leplek felett eltekintve azonban mintegy félmérföldnyire a városfaltól újabb falat találunk – a városmesteri birtok falainak határát.

Közelebb kerülve, a résnyire nyitott ajtón besurranva, a széles kocsiúton végigsonva, belógva a belső, gyönyörű, csavart kovácsoltvas kerítésen már belül is vagyunk a kúria belső falain. A patkó alakú épület előtt gyönyörű rózsáskert hirdeti a természet szépségét – van itt vad és szelídített, hősín és fekete, ahogyan a legegyszerűbb vörös is. A neve miatt csipkebogyó van felfuttatva a belső falakra. A levegőt a frissen ázott föld és a nyíló rózsák átható keveréke üli meg – a vihar most távozott, nincs már mitől tartani, a nagy bejárati ajtó kitarul. A rózsasávok közötti kis ösvényre két gyermek – egy hosszú, szőke hajú kislány és egy rövid hajú, szintén szőke és zöldszemű fiú fut, egymást kergetik, nyakukban szép agyag körtemuzsika, melyet tízpercenként megtorpanva megfújnak. Még csak öt évesek, de máris képesek három-négy hangot ügyesen variálni. Anyjuk büszkén, mosolyogva nézi őket a nemesi ház bejáratához vezető öt lépcső harmadik fokára ülve. Gyönyörű teremtés, hosszú, majd' derékig érő, fekete haját egyrészes, lenge ruhája által szabadon hagyott válla felett futtatja előre, s azt fésüli közben. A reggeli napot felhő takarja el, árnyékba burkolva egy pillanatra a belső kertet, amit kihasználva, a csipkerózsa árnyékába húzódunk, s beosonunk a ház úrnőjének gyönyörű háta mögött a kúriába. Valakit megpillantottunk a második emeleti ablakban, őt kell szemügyre vennünk, a lemenő nap fénye ugyanis nem adott elégséges felvilágosítást kilétéről.

Hangtalanul suhanunk fel a széles, bársonnyal borított lépcsősoron, s nem nézve körül (mégis csak kíváncsi behatolók vagyunk mindössze) tovább osonunk felfelé, a második emeletre. Itt egy szoba ajtaját résnyire nyitva találjuk. Megpróbálunk belesni, de csak egy kis fénycsíkot láthatunk – kíváncsian és abban a reményben, hogy sarokpántjai zsirozottak, beljebb toljuk az ajtót. Hátulról pillantjuk meg a férfit – kezeit háta mögött összekulcsolva, nyugodtan lélegezve néz ki a nagy üvegablakon, a ház egyetlen üvegablakán. A visszatükröződő képből látjuk mogorva ábrázatát – borostás, éles vonások, túske haj, nemesi vágású, zöld szemek, finoman metszett orr. De mit nézhet ilyen komoran, ezen a szép koraesti időben? Odacsusszanva mellé megtudjuk okát.

Egy csapat idegen érkezett, élükön egy suhancsal, aki a külső fal lándzsás őrének egy fekete függőpecséttel ellátott borítékot lóbál a szeme előtt. Rögtön felismerjük – meghívó a mintegy másfél hét múlva rendezendő versenyre, ahol a Sorsfuvolat is meg lehet nyerni! De miért jöttek ilyen korán? Az őr vállat von, s társát beugrasztja a városmesterhez, aki az ablaktól lassan elfordul – majdnem észrevett! Ennyi izgalom elég mára – kisetve a szobából lefutunk a lépcsőn, kilibbenünk az úrnő mellett a csipke árnyékába, s egész a belső kerítésig jutunk, mikor az ember a belső kapuhoz ér, s lihegve besiet rajta. Kihhasználva, hogy az úrnő most rá figyel, hallva csengő hangját, ahogy uráért kiált: „Onthamor!”, kisetünk, hogy a megnyúló árnyak rejtekében átmászva a falon meglógjunk, miután szemügyre vettük a társaságot, ki bebocsátásra vár. Különös fickók...

A kis csapat nem aludt fogadóban, vagy nem látott tetőt feje felett jó egy hete. Ezt jelezte borostás arcuk, kócos hajuk és elnyűtt, fáradt arcuk vöröses szemekkel és táskákkal alattuk. Vezetőjük az imént meghívóját mutatta az őrnek, aki mogorván vállat vonva beküldte társát a városmesternek szólani. Mintegy percnyi néma csend következett, senki nem szólt – akárha egy gladiátori összecsapáson lennének, s némán méregetnék egymást.

Az őr recsegő hangja kalapácsként törte össze a figyelem vékony jegét:

- Hogyhogy ily korán érkeztek a legjobbak versenyére? – válaszra azonban nem maradt idő.

A várfalon belülről, a kúria felől az elsietett őr mellett jött valaki. Szőke haját lágyan lengette a késődélutáni szél. Onthamor de Garle. A városmester. Khiddón tartomány második leghatalmasabb embere.

Új-Pyarron városától ÉNy-ra mintegy hétszáz mérföldre, Erion hatalmas kolosszusától DDK-re fekszik a városállamok szavannájának közepén Qunzais városa. Méreteiben és szépségében meg sem közelítheti a fenti városokat, Khiddón tartományának mégis ez a legszebb városa – a tartományi székhely, Lein sokkal kereskedelmi-ipari beállítottságú, sokkal hidegebb és távolságtartóbb.

Mintegy nyolcvanöt éve emelkedett fel mezővárosi rangjából teljes értékű hercegi várossá – Khiddón feje, Uriol amn-Atthaka hercegnek nevezte magát – így válva a tartomány második hercegi városává, mintegy 13500 fős lakosságával, körzeteivel, a Hartegass-hegység keleti lábától a Hain folyón leúsztatott kövéből rakott vastag fallal, folyó menti jelentékeny kereskedelmi kikötővel, és saját erőddel, kevéssel a város falain kívül, mintegy elkülönülve ettől. A város élén a városmester áll, akinek feladata a tanács (helyi szóval *jhear*) figyelembevételével megfelelően kormányozni a várost és harminc mérföldes környékét. Az erőd is az övé, amelyben az ott történő dolgokról a hercegnek nem tartozik elszámolással – ezt mondja ki a P.sz. 3610-ben Werol amn-Atthaka, a mostani herceg nagyapja kibocsátotta Khiddóni Bulla. Ez mondja ki egyébként a hercegi városi rangra emelést, a kikötő vámfüggetlenségét és azt, hogy a jheart korrupttá alázó személyek teljes családjá tövestül irtassék ki. A bulla kiadását egyébként az akkori tanács szervezte lázadás váltotta ki, aminek oka a hercegi hatalom gyengekezűsége és túlzott szabadossága volt. A város hónapokon keresztül megtagadta a terményadó beszolgáltatását, ezzel bénítva meg a gazdaságot, majd a gyenge ország ellen fegyvert fogott, s külhoniakkal megtámogatott fegyvert fogó parasztokkal támadt a tartományi seregeknek, s miután a teljes termőterület felégetésével fenyegetőztek, a herceg nem lépett közbe. Aláírta Khidol go-Shatlan, az akkori városmester követeléseit, hercegi pecséttel hirdette ki mindenütt a Khiddóni Bullát.

A város innentől egyenes úton halad felfelé, agresszív konkurenciává vált Lein központnak. Werol herceg a lázadást követő negyvenedik évben bekövetkezett halála után fia, Bastol amn-Atthaka megszilárdította hatalmát, s ezt hagyta tizenöt évvel fiatalabb öccsére, Uriol amn-Atthakára P.sz. 3681-ben, aki ezt a hatalmat a napokban is gyakorolja, meg-megremegő kézzel, őszes hajjal és szakállal, 64 évesen. A hatalom megszilárdítása nem befolyásolta a város fejlődését – mindenki belátta, hogy a tartománynak jót tesz, ha fejlődik, s valóban – a belkereskedelem felvirágzása maga után rángatta a külkereskedelem fejlődését, ami pénzt hozott mindkét nagyvárosnak, így Qunzais lendületesen fejlődhetett, míg Lein városának a rendbetételre és szinten tartásra kellett a pénz. A két város között erős konkurencia alakult ki, de ezt nem nyíltan élik meg, hisz mindketten belátják – az egyik elveszne a másik nélkül. A városmesterek személyéről azonban nem ejtettünk még szót. Qunzais városmestere P.sz. 3603-12 között Harte ves Dearlan, egy shadoni gyökerekkel rendelkező arisztokrata volt, aki a tanács nyomására rábólintott a lázadásra. Nem bizonyított, hogy miként, de P.sz. 3612-ben nyom nélkül hagyta el a tartományt. Utódja Erthol kun Arneas (P.sz. 3612-55), Werol személyes jó barátja. Halálával Bastol amn-Atthaka a városmesteri rangot egy külhoni barátjának, bizonyos Leath de Garle személyének adományozta. A pyar nemes 55-84 között birtokolta a városmesteri rangot, hogy aztán Uriol amn-Atthaka engedélyével e címet fiára, Onthamor de Garle húsz éves főjére hagyományozza. A mostani városmester tehát immár tizenegy éve Onthamor de Garle, egy, az Aranykör lovagrendnek is tagját képező lovag.

A jheart a város hat körzetéből kiemelt két-két tanácsos alkotja és duzzasztja tizenkét főre. Ők a Jhearcan-ban, a városi tanácsépületben üléseznek évente tizenegy hónapon át, a következőkben: Kyel első, negyedik, Darton, Uwel, Alborne, Adron harmadik, Krad második, Dreina első, Antoh első, Arel első és negyedik havában. Ilyenkor lehet megkeresni őket a nép problémáival. Minden hónap utolsó öt napját a városmesteri udvarban, az erőd árnyékában töltik, ahol a városmesterrel tanácskoznak.

A városnak, mint fentebb olvasható, hat körzete van, ezek: kereskedő, kikötő, nyomor, öröm, vallás, és termelő. A központi elem a kereskedők körzetének és kikötőnek átfedéséből kialakult Hain-menti Piactér. Ez képezi a város szívét, a kereskedők paradicsomát, a nyomorgók körzetéből érkező zsebesek bevételi lehetőségeit. Ettől északra kerül el a falig egy keskeny, mintegy öt mérföld hosszú és egy mérföld széles sávban a kereskedők körzete, kis vaskerítésekkel elkülönített részeken, többszintes házakkal, jól ápoltságú udvarral, néhol még rózsakerttel is. A körzet két tanácsosa a Kereskedő Hercegségek sarja, Nynter Kalem és az ibarai Ath Ibn Hassa. Délre húzódik a kikötő, másfél mérföldes hosszúságával és fél mérföldes szélességével kerül el a város előtt harminc mérfölddel tizennégy méterre szélesített Hain két oldalán. Itt raktárak, kocsmák és rabszolgaszállások, no meg egy rabszolgapiac épültek, alakultak ki. Két tanácsosa Rótes Gerog, a Rótes Kocsmatulajdonosa, valaha volt tengerész, illetve Nemes Deasth, egy ismeretlen gyökerekkel rendelkező, gazdag hajós egy hat kereskedelmi hajóból álló flottával. A nyugat-kelet irányú sáv, amit a fenti két negyed alkot, viszonyítási alapként szolgálhat. Az öröm körzete a nyomor körzettől nincs élesen elkülönítve, északra helyezkedik el a fenti tengelytől. A városfal tövében, hat-hét mérföldes félkörben a nyomortanyák keverednek az örömtanyákkal, fogadóhelyiségekkel, bordélyházakkal és Noir egy szentélyével. A négy méter magas városfalon belül egy három méter magas fa városfal választja el ezt a részét a város többi részétől, tüntetőleg nem kívánnak tudomást szerezni a nyomorról, ami ott tanyázik – a fal azonban már több helyütt át van fúrva, átjárható, amit mindkét oldal tud – itt lógnak be a rabszolgák és a hajcsárok a bordélyházak olcsó örömeiért, és ugyanitt osonnak ki az éj leple alatt a nyomornegyed zsebesei. Képviselői Félszemű Altor, a „körzet ura”, egyébiránt a tolvajhercege a környéknek, illetve Rút Kulor, egy sebhelyes, rút „bölcs”, foglalkozását tekintve boszorkánymester, illetve, ha olyan kérdezi, kereskedő. Ők a nyomorgók körzetének tanácsosai. A másik körzetet Issir Thantalan, Noir papja és Szépszemű Felliana, a legelőkelőbb bordély élén álló fehérszínű. A folyótól délre két templom emelkedik Kyelnek és Kradnak szentelve, illetve szentélyeket találhat a kutató Arel, Alborne, Uwel, Gilron és Ellana személyének, s épülőben van Della szentélye a városmester parancsára. Itt található meg egy Darton szentély is, a temető közepén, ami a város déli csücskében áll, a falon belül, kovácsoltvassal elkerítve a város többi részétől, amely vas a helyi Gilron-pap és tanítványai kezét dicséri. A város falain kívül magasodik a termelői körzetre tekintő Dreina-templom, kitolva a vallási körzetét a falakon kívülre. A körzet képviselői Crassor Rendelor, Krad papja és Ulaya de Hissana, Dreina papnője. A termelők körzete voltaképpen a város falának délre néző töve parasztházaival és a város húsz mérföldes környékén elterülő, végtelennek tűnő búzamező, olíva-, citrom-, narancs-, illetve almafás kertek, az ottani csőszházakkal, parasztlakokkal, hiszen nem mindenkinek van ideje éjszakára visszatérni a város falai közé. A tanácsosok a búzát termelők „leggazdagabbja”, Búzakalász Inti, illetve az olíva- és almafák mintegy háromnegyedére felügyelő Mogorva Gros csősz. A jheart Dreina templomának kertjében ülészik, mielőtt átvonulna a közeli városmesteri udvarba.



Hogy meglegyen minden a városról, amit tudni érdemes, egy kisebb táblázattal segítem a mesélői munkát

Herceg:	Uriol amn-Atthaka
Városmester:	Onthamor de Garle
Jheart:	
Kereskedő:	Nynter Kalem Ath Ibn Hassa
Kikötő:	Rótes Gerog Nemes Deasth
Nyomor:	Félszemű Altor Rút Kulor
Öröm:	Issir Thantalan Szépszemű Felliana
Vallás:	Crassor Rendelor Ulaya de Hissana
Termelő:	Búzakalász Inti Mogorva Gros

#### ONTHAMOR DE GARLE

##### A BEAVATÁSIG

Onthamor mintegy harmincegy éve született Qunzais városban, a tartományi sereg főparancsnokának gyermekeként, így beleszületett abba az életformába, amit most követ. Gyermekként hajlandóságot mutatott a fegyverforgatásra és küzdésre is, csakúgy, mint a toll forgatására, s az akkori Krad főpap szerint komoly tehetségét kár lett volna veszni hagyni. A gyermek mellé vándortanítót adtak, a legjobb hírűt a tartományban – ne csak tanuljon, a világot is ismerje meg. A Dúlás utolsó hadmozdulataiban még részt is vett mesterével, akivel ork csapatok ellen vezették az elbujdosott, de otthonukba visszatérni kívánó fegyveres parasztokat. Eljutott Shadonba is – mestere szerint nincs kiválóbb hely a szavak forgatásának művészetét tanulmányozni, mint ott. Több asszony szívét is meghódította, hogy aztán hosszú hetek, hónapok alatt közel kerüljön hozzájuk, majd egyetlen éjszaka suhanjon tova életükből vigyorgó mesterének oldalán. A bajvívó tanítványát egyfajta lenézéssel kezelte eleinte – ekkorra azonban komoly vetélytársat látott benne, annál is inkább, hogy az az esetlen, suhanc rímfaragó, aki tíz évesen került szárnya alá, azalatt tizenkilenc éves, érett, bölcs és mély érzelmű mesterköltővé vált. Féltékenységében a mester visszatért tanítványával Khiddónba, ott Dreina-papok keze alá adta, hogy okítsák az irányítás és gazdálkodás tudományára – mikor okot kérdeztek, csak sejtelmesen mosolygott. Mesterének közbenjárása is szükséges volt ahhoz, hogy apja ráhagyhassa mindenét.

A húsz éves Onthamor P.sz. 3684-ben átvehette atyja székét a városmesteri rangért. A fiatal városmestert hatalmának megtartásában és a birtok irányításában Ulaya de Hissana öccse, Thel de Hissana, szintén Dreina papja segítette uralkodásának első öt évében, kis híján helyette uralkodott, ám ahogy Onthamor egyre jobban s jobban belejött, úgy engedte át neki mind jobban s jobban a hatalmat. Uralkodásának hatodik évében a hatalom teljességgel Onthamor kezébe került, s Thel csupán tanácsosként alkalmaztatott mellette, akit kevéssel a városmester uralkodásának hetedik évének kezdetén szörnyű kór szállt meg, néhány másik udvarszolgával együtt.

Annak ellenére, hogy a helyi papság könnyűszerrel megoldotta a problémát, Onthamor úgy vélte, maga haragította udvarára az égieket – elzarándokolt hát az úgynevezett Mártírdombhoz, ami egy nevezetes zarándokhely Shadon határától mintegy 25

mérföldre. A nevét onnan kapta, hogy a domb belsejébe a legenda szerint egy Hős záratott be évtizedekkel ezelőtt. A dombhoz közeli Sempte falujában azonban elkövetett egy hibát, mely erősen befolyásolta jövőjének alakulását: engedve a kísértésnek elvette az egyik falubeli lánynak, bizonyos Therese-nek szüzességét, melynek okán az vele tartott vissza Qunzaisba, és feleségül ment hozzá.

Onthamor nem bánta meg akaratlanul szerzett kincsét, mert az akkor tizenhét éves lány kiválóan értette a shadoni törvénykezés mikéntjét, így frissítve meg a konzervatív és helyenként hiányokat szenvedő törvényeket Khiddón tartományában. Therese felvette a de Garle nevet, és egy ikreket szült szeretett férjének. Luna és Werro a neve a most öt éves, vonásaikban különböző lánynak s fiúnak.

#### A BEAVATÁS

Uralkodásának kezdetén Onthamor számtalan feladata mellett mindig szakított időt arra, hogy dolgozzon egy keveset hatalmas munkáján, a *Qunzais búzaeposza* címet viselő alkotáson. Ez hat év alatt készült el – a nyomtatásban félezer oldalas mű hősökkel színezve adja elő Qunzais gazdaságának jellemzését, politikai életét és röviden a történelmét is, mindezt természetesen rímbe szedve. Az eposz egyfajta földtől elrugaskodott fantáziáról és képzelőerőről nyújt tanúbizonyságot, amellet persze, hogy megmutatja a városmester irodalmi oldalát és kiváló esztét és képesítését, amit volt mesterének és barátjának, Thelnek köszönhet.

Úton a Mártírdomb felé írta *Egy Khiddóni vallomásai* című drámát, melynek témája voltaképpen az, hogy mi is juttathatta udvarát a kórság útjára és hogy miként küzdene meg vele mágia segítségével nélkül. Szűkebb értelemben tragédia a mű, melynek végén ő maga, bár megmenti teljes udvarát, elbukik, mert elkapja a kórt, a gyógyírt azonban csak ő ismeri.

Therese-zel való találkozása, majd gyermekeinek születése eredményezte tehetségének szerelem felé való fordítását, így uralkodásának tizedik, házasságának negyedik évében összeállította az *Istenek így soha* című verses kötetet, mintegy háromszáz verssel, barátaihoz, ismerőseihez, feleségéhez és persze gyermekeihez csakúgy, mint az égiekhez vagy ellenségeihez is. Irodalmi tevékenysége ekkor, P.sz. 3694-ben teljesedett ki, amikor Arel negyedik (Holdak s vándorok) havának tizenkilencedik napján leszállt érte Della két Camenája, s elvitték a város mestert a Fátylas Hölgygel beszélgetni. Itt, mint Della minden papjának, megbomlott elméje, és visszatérve kegyetlen örülettel ajándékozott meg – keresni kezdte a kihívást. Keresni kezdte azokat, akikben méltó ellenfélre lelhet. Ezzel nincs is semmi baj. A baj azzal van, hogy bomló elméje képtelen volt feldolgozni a vereséget – ha veszített, alulmaradt egy dalpárbajban, vagy legalábbis ő úgy érezte, hogy alulmaradt... nos, akkor végzett legyőzőjével. Ő maga ritkán tette meg azt, amit úgy érezte, hogy helyes – megtorolni az igaz művészetet, az ő művészetén esett csorbát –, inkább a nyomor körzetében kezdett el császálni kevés szabadidejében, s sikerült is egy hattagú csoportot Magántanács néven toboroznia, akiknek feladata az adott személyek meggyilkolása volt, s ma is az.

#### A CSALÁD

Lassan szükségszerűvé válik megemlíteni, hogy Therese a kezdetektől fogva fogékonynak bizonyult a zene minden formájára – legalább is egy, az udvarban tiszteletét tevő Alborne pap szerint mindenképpen érdemes lett volna kikupálni – ez alig két hónappal házasságuk után történt. Onthamor megörült ennek, s azonnal marasztotta a papot, hogy okítsa feleségét – Alborne yenei képviselője pedig azonnal engedett, hiszen ez volt a célja azzal, hogy tehetségesnek nevezte az akkor még kiforratlan, hárfát csak néha, kedvtelésből pengető Therese-t. Holott igaza volt – újabb két hónap után nyilvánvalóvá vált, hogy érdemes volt energiát befektetni. A terhes asszony sokat tanult ez alatt, és láthatólag elindult a fejlődés rögzös útján – de micsoda iramban! A gyermekeit hárfával altató asszony azóta egyre jobbá és jobbá vált, többen gyűltek össze a környék műkedvelői közül, hogy hallgassák



játékát. Onthamor maga is imádta a hangokat, ha tehette, ott ült szerelme mellett s itta a hangokat, lehunyt szemmel adta át magát a zenének, és boldog volt.

Az ikrek, akik anyjuk zenéjére keltek s aludtak, s dallamos hangját hallották naphosszat, maguk is fogékonyak bizonyultak – bár ezt négy éves korukig inkább csak játékoságnak tűnő megmozdulások mutatták – a hárfa húrjainak megpendítése, dobolás az asztalon. Aztán öt éves korukba átfordulva maguktól tudtak dúdolni, egy-két dallamtöredéket anyjuk játékából, illetve voltak három hang variálására a körtemuzsikán, amit kaptak előzőleg ajándékba apjuktól.

#### A VERSENY

Onthamor nem elégedet meg azzal, hogy két évszak alatt mintegy tíz dalnokot illetve egy Alborne papot végeztetett ki – versengési szelleme nagyobb tervek szövésére sarkallta. Húszfős csoportot állított ki őrségéből, hogy vigyék el a Déli Városállamok többi tartományának, a Szent Városnak, Predoc hercegségének, a Hat Város településeinek, egyszóval a tágabb értelemben vett közeli államoknak egy nagyszabású dalverseny hírét, ahol a nyertes jutalma egy meglehetősen jelentékeny hatalmú varázstárgy, a Sorsfuvola.

A Sorsfuvola egy isteni ereklye, mit „Ezerkezű” Werro alkotott Della egyik Camenája, Mnemenél közbenjárásával. Az örült istennő kedvét lelheti a fuvolában, hiszen, mint neve mutatja, az általa kiadott hangok véletlenszerűen változnak aszerint, hogy ki hangoztatja meg őket, pontosabban hogy milyen hangulatban fújják meg a fekete, arany és vörös csikokkal futtatott fuvolát. A hangulatnak megfelelő, isteni dallam származik a hangszerből, mindenképpen felé helyezve játékosát a legjobb dalnokoknak is. Játéktechnikai információ lentebb. A hangszer Onthamor az ágyára fektetve találta a beavatását követő éjszakán, s istennője megsúgta, mit is kell vele tennie.

A verseny, melyet az Égi Fény 3695. évében, Dreina tercének harmadik (Fohászok) hónapjára, annak tizenötödik napjára tűztek ki, a válaszlevelek alapján harmincnál is több dalnokot vonz majd az udvarba, melléjük pedig majd’ ezer nézelődőt.



## A BEMESÉLÉSRŐL

A karaktereknek maguknak kell eldönteni, hogy mi célból verődtek csapatba. Ha nincs közöttük olyan karakter, akiknek érdekében állhat felkeresni a khiddóni művészversenyt, abban az esetben felbérelte őket egy Alborne papnő, bizonyos Emelta Aneya, hogy tartsanak vele fejenként tíz aranyért erre a versenyre. Az udvarba néhány nappal (7) korábban érkeztek, s az ajtó előtt várnak bebocsátásra, amikor a kaland kezdődik. A Nap lemenőben, aznap szakadt az eső, átfázva várják, hogy dörömbölésükre válasz érkezzék. Az Alborne pap halkán dúdol valami nótát, hogy lekösse magát.

## ESEMÉNYVÁZLAT

A napnyugtakor érkező karaktereknek mintegy öt perc várakozás után nyitnak ajtót – odabent, az úton két ór és Onthamor, jobbában fekete, tejfölös orrú lovának kantárjával a kezében. Szívélyesen köszönti őket, tudakolozik korai érkezésük okáról, s arról, éhesek-e, ezt egybekötve egy vacsorameghívással, amit csak azután tesz meg természetesen, miután intett nekik – bemehetnek, kövessék. Bevezeti őket egész a vaskapun belülre, hogy aztán ott a karakterek lovaiktól megválva – négy istállófiú szalad eléjük – bemutassa őket családjának – Therese, Werro és Luna ott vannak mind a rózsakertben. A gyerekek körbefutkossák őket, megcsodálják az idegeneket, Therese pedig félreérthetetlen pillantást vet a legnagyobb szépségű, hímnemű karakter felé, hogy aztán mosolyogva nyújtson kézcsókra kezet, s a bemutatkozás után rászóljon a gyermekekre – „KöszönjeteK szépen, mutatkozzatok be és viselkedjeteK.”

Onthamor kiált egyet – „Urro!” – s hamarost egy idős, tekintélyes szakállú cseléd siet eléjük, és a szobájukba vezeti őket. Mivel a többi jövőbeli versenyzőhöz képest korán érkeztek, a lakóházban kapnak helyet, az első emeleten, egy hét ágyas szobában. „Vacsora egy óra múlva, majd szól előtte” – ígéri, s magára hagyja a karaktereket. Emelta egy sétát tesz, hogy jobban megismerje a fal belső oldalát, elhagyja a társaságot. A karakterek vele tarthatnak, de társaloghatnak Therese-szel is – a városmester a szobájába vonul vissza, hogy intézze ügyes-bajos dolgait. A karakterek mindegyike fásult-fáradt, helyesebb egy kis pihenőt tenni a vacsora előtt, mintsem elcsászkalni, de a választás szabad.

A vacsora az első emelet hatalmas étkezőjében tálaltatik, Urro készséggel vezeti fel a karaktereket. A tizenhat férőhelyes, ovális asztal fején Onthamor, jobbán Therese, balján a két gyerek ül magasított széken. Odabent már meg van terítve – egy-egy hatalmas lapos-, és mélytányér mindenki előtt, három kupával fejenként, törülköendővel a tányérban. Az asztalon gazdag teríték, alább olvasható. A karakterek innentől bárhová helyezkednek.

Italok: predoci négyfűrtös  
édes és félédes khiddóni vörösbor – 10 éves  
félédes és száraz khiddóni fehérbor – 8 éves  
szilva-, körte-, barack-, és citrompálinka  
khiddóni árpasör  
narancs-, barack, meggytea, zöld-, és feketetea  
narancs-, alma-, és baracklé  
víz

Ételek: gyümölcssaláta (alma, citrom, narancs, barack, szilva, körte, eper, dinnye)  
zöldségsaláta (olívaolaj, fejes saláta, paradicsom, paprika, uborka, oregano)

gyümölcsleves

kelkáposztaleves

rablöhús  
őzpecsenye

párolt zöldség  
főtt krumpli  
krumplipüré  
rizs

sült gesztenye

A vacsora után némi könnyed beszélgetés egy-két pohár itóka mellett, hogy aztán Onthamor emelkedjen fel s kicsit kipirult arccal invitálja a zeneszobába a karaktereket – „Therese...” ugyanis „...mutatni kíván valamit, nem igaz, kedvesem?”

A zeneteremben egy hatalmas hárfához ül a szépasszony, gyermekei mellé telepednek. Therese mintegy tizenöt percig játszik, s lopva egy-egy pillantást vet afelé a karakter felé, akit már találkozásukkor kinézett magának. A karaktereket puffokon vagy bárszékeken helyezhetik el magukat. A városmester mély, zúgó hangon dúdol mellette. A fertályóra elmúltával a ház ura kis fuvolát vesz elő (Sorsfuvola), s meghajolva asszonya felé magas hangon kezd kaotikus dallamok játszásába. Semmiképpen sem tetszik a karaktereknek, s amikor Onthamor azt mondja, őszintén mondják meg, melyik volt a jobb, s hacsak nincs Színész Af-a annak a karakternek, aki őt jelöli jobbnak, akkor bizony elmosolyodik, s megjegyzi, hogy az őszinteség alatt igazmondást értett. A véleménynyilvánítás után további szép estét kíván, a karaktereket Urro elvezeti. Este azt tesznek, amit kívánnak.

A mellékhelyiség felé távoztában a kiszemeltet „elkapja” Therese, s egy sétára hívja. Ennek vége lehet egy szenvedélyes óra egy félreeső cselédszobában – ha Therese nem kell a karakternek valamilyen oknál fogva, az asszony az egyik őrhöz fordul ilyen vágyaival, mely után a karakter végre elvégezheti dolgát az árnyékszéken. Visszatértek a második emeletről vidám fuvola és körtemuzsikaszó hallatszik.

A karakterek egyébként a cselédszállás szobáit szintén hasznosíthatják a cselédek vagy városőrök feltámadó gerjedelmének csillapítására, nem és beállítottságnak megfelelően.

*A karaktereket elnyomja az álom, Onthamort és családját szintén – a baj csak az, hogy Onthamornak csak az egyik személyisége alszik el, a vérengző fele ekkor tér csak magához. Rájön, hogy a felesége legyőzte őt dalpárbajban, ezért pedig büntetést érdemel – a gyermekeivel együtt el kell tennie láb alól – a győztesnek írmagja sem maradhat! Hivatja Urrot, aki maga is tagja a Magántanácsnak (boszorkánymester), mérget hozat vele, s a lovászfűvel (tolvaj) megmérgezteti őket – így a család tetszhalottá válik (Onthamor maga nincs a szobában). Ezután kiadja a parancsokat a harmadik emelet előszobájában: a nőt egy késsel megölni és beültetni a hárfá elé a kis mellékszobába (lovászfű), lunát megölni és a marhák közé kötözni (várór), Werrot pedig az ő rendelkezésére bocsátani – elföldeli a belső udvarban, szinte a hatalmas fűz tövébe – ez pont Éjközépkor történik, így az arca nem látható, de dúdol közben, innen ismerhető fel. Ezután visszatér mindenki a helyére, Onthamor visszaalszik, mintegy órát még, aztán felriad, látja, hogy nincs vele a családja az éjszaka közepén...*

Onthamor dörömböl a karakterek ajtaján, erre kelnek fel. Az álmos szemű, nyűtt arcú városmester hebegi: Therese és a két gyermek eltűnt. Az ott sündörgő Urrón keresztül elrendeli a kapuk bezárását, a családjának felkutatását. Mivel Onthamornak fogalma sincs arról hogy a családja eltűnéséről csakis ő tehet, minden követ megmozgat, készségesen a karakterek rendelkezésére áll mindenben, ami csak elősegítheti annak megtalálását. (Ez azt

is jelenti egyébként, hogy az Igaz szó varázslatra az adott személyiségének válaszait adja majd.) Megkezdődik a keresés.

Odakint pedig az égszakadás. Alighogy bezáratja a kapukat, hatalmas dörrenéssel jelzik az égiek: itt a vihar. A szél brutális erejűvé lesz (80-100 km/h), tépi, szaggatja a ruhát, neki-nekifeszül az épületeknek, csavarja, tördeli a fűz ágait, közben pedig kérlelhetetlenül szakad az eső – a Kék Hold fénye halványan ragyogna amúgy is, így viszont szinte semmi fényt nem ad.

A keresés közben az Alborne-papnő folyamatosan dúdol, egy szomorú, melankolikus dallamot, s ahogy a végére ér, újrakezdi. A szerencsétlenek felkutatását megzavarja az a tény, hogy mintegy tizenöt (játékbeli) perc múlva hangos sikoly rázza meg a belső falat – Onthamor eddigi legyőzötteinek bosszúálló szellemei vagy testei tértek vissza, hogy elpusztítsanak mindent, ami zene. Ez nem volt benne Onthamor eredeti tervében. Akár bajt is jelenthet, hogy Alborne papnője is dúdol folyamatosan, nem képes abbahagyni – mintha révületben lenne – Ép-s sebbel le lehet állítani, vagy le kell ütni.

Therese holléte: Therese-t a lovászfű az épület lomtárába zárta, egy öreg hárfára fektetve, késsel a hátában. A szoba az egyetlen kulcsra zárt szoba az emeleten és az egész belső birtokon is. Másfél órával a haláleset után (tehát negyed órával a karakterek ébredését követően) azok számára, akik a házban tartózkodnak, hallani lehet, ahogyan a hárfán játszani kezd. Papi vagy bárdi mágia megmutatja a lovászfűt, felismerhetik előző napról.

Iuna holléte: A marhaistálló legnagyobb gerendájához van felkötözve, torkán lilás-vörös csík jelzi a fulladásos halált, kezei lelógnak, nyakából az agyag zeneszerszám bőr szíjon csüng alá. A marhák keservesen óbégatnak. A vihar a harmadik percben (tehát kb. 8 perccel a karakterek ébredését követően) szétvágja a marhaistállót, a tetőt letépi, az ajtót beszakítja, a falakat pedig szétszabja, a gerendák bezuhannak a karámba. A gyermek megtalálása innentől sokkalta hosszabb és nehezebb – ha másért nem, a sipítózó, jajveszékélő cselédek, a véres oldalú, sebesülten tomboló, elszabadult két tehén és egy bika miatt (megdöglött egyébként hat az összeomló istállóban) vagy az Iuna testét elfedő törmelékek miatt. A gyermek másfél órával halála, negyed órával a karakterek ébredése illetve a vihar mintegy tizedik percében ismét játszani kezd – árnyként suhan végig a birtokon, szellemként, s a karakterek környékén játszik, csak fél, nem mer megmutatkozni – csak a hangszerjáték hallható. Gyilkosa az a várőr, aki elsietett Onthamorért, mikor a karakterek megérkeztek.

Werro holléte: A fiú a belső legelőn temettetett el, annak hullámos földje eltünteti hantjának dombját. A gyermeket élve temették el, száját betömték, ujjait eltörték, s elföldelték. A karakterek ébredését követő után huszadik percben visszatér, kóbor lélekként játszik a körtemuzsikán, de nem hagyja el teste környékét, nem hagyja el a földet – ki kell ásniuk. Gyilkosa arca eltakartatik, csak körszakála látszik, kezében ásó, hangja mély, zengő, ahogy dúdol közben. Onthamor.

A városmestert Werro visszatértekor egy elszabadult tetőcserép eszméletlenül sújtja – fél perc múlva magához tér, mint a gyilkos énje – kiadja hát a Magántanácsnak a parancsot – menekülni, amíg lehet. Urro egyébként végig ott van mellette öt ór, köztük a tanácsos is, hogy megóvják az élőholtaktól. Ha a karakterek is ott legyeskednek köröttük, Urro csak sipítózik, hogy mi lesz - ha a karakterek nincsenek vele, rontó igéket mormol rájuk, a legerősebbel kezdve. Odafigyel egyébként, ügyesen kombinál – pl. akkor nyomja el az Izzó idegeket a harcosra, amikor a vérző bika épp felé tart – illetve rohamozik – így téve halálossá a leggyengébb varázslatokat is. Ha a karakterek a városmester „megtérésekor” mellette vannak, a Magántanács, Urro és az örök is (követve a tanácsos ór példáját) megtámadják a karaktereket. A városmester, ha túléli a harcot, kilovagol a városból, körötte a Magántanács illetve még négy városőr...

### **Onthamor de Garle, Khiddón második embere, Qunzais város városmestere**

6. szintű bajvívó, 2. szintű pap; jellem: rend-káosz; vallás: Pyar - Della

31 éves, jó kiállítású, karcsú, arányos termetű fiatalember, szőkésbarna körszakállal és hátrafésült, vállig érő hajjal, zöld szemekkel. Kiváló ruhában jelenik meg, választékosan beszél, igyekszik rímbe foglalni mondanivalóját, még ha e miatt várnia is kell a válasszal. Amikor valakit párbajra hív, szemében vad fény táncol, láthatólag élvez a párbajt. Harcban kurjongat, és köpenyét forgatva kiválóan vív. Varázslatait szintén szívesen alkalmazza – áldást, hit hatalmát, illetve a Della papok egyedi varázslatát táncra, mely tánc a vívás nála...

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

Ké 50 + fegyver	Ép 11		
Té 90 + fegyver	Fp 75		
Vé 120 + fegyver			
Mp 12	Pszi-pont 13	AME 34	MME 38

Halálos szúrás: 90 és felette

Fontosabb képzettségek szabálykönyvek mellett:

Fegyverhasználat – tőr kard (Mf)

Színészet (Mf)

Ének/zene (Mf)

Irodalom (Mf)

Pyar nyelv (Mf)

Varázstárgy: Sorsfuvola

### **Urro, Onthamor cselédje, a Magántanács boszorkánymestere**

6. szintű boszorkánymester; jellem: halál; vallás: ---

Öreg, kissé hajlott hátú, mintegy hatvan éves, ősz szakállú s hajú férfi, kék szemekkel, kezeit tördelő, tisztelettudó modorral, cselédruhában. Halkan beszél, néha meg-megáll pihenni. A mérgek és a rontások a kedvencei, bár ha van rá energiája, nem riad vissza az élőholtak idézésétől sem. Egyszerű cselédruhájának rejtekében két Hatalom itala rejtezik, nyakában kis láncon egy Hatalom amulettje lóg, teljes manával (42) feltöltve.

**E 9 Gy 13 Ügy 15 Áll 10 Eg 13 Sz 10 Int 16 Aka 17 Aszt 16**

Ké 20 + fegyver	Ép 6		
Té 50 + fegyver	Fp 40		
Vé 90 + fegyver			
Mp 42	Pszi-pont 31	AME 37	MME 38

Fontosabb képzettségek szabálykönyvek mellett:

Színészet (Mf)

Lélektan (Mf)

Varázstárgy: Hatalom itala x2; Hatalom amulettje 42 Mp-vel

## **Borog Hashad, várőr parancsnok, a Magántanács egyik harcosa**

6. szintű harcos; jellem: rend, halál; vallás: ---

Recsegő hangú, 185 centi magas, erős, szálkás izmú, harminchét éves férfi, feltűzőt, sötétbarna hajjal és szakáll nélkül. Általában hangosan beszél, mintha parancsokat osztogatna, röviden és tömören szól, ha megteszi. Sodronyinge felett sárga mellényt visel, rajta vörössel Onthamor címere a szívénél és a hátán, emellé vörös nadrág és bőrcsizmák. Övén hosszú és rövidkard, mellé támasztva könnyű nyílpuska, alkarján, felkarján és lábszárán fémburkolat.

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

Ké 30 + fegyver                      Ép 11

Té 100 + fegyver                      Fp 75

Vé 130 + fegyver+ alkarvédők

Cé 20 + fegyver

AME 3 MME 3

Fontosabb képzettségek szabálykönyvek mellett:

Fegyverhasználat – hosszúkard (Mf)

Kétkezes harc (Mf)

Pusztítás (Mf)

Fegyvertörés (Af)

## **Gramla Inthar, várőr parancsnokhelyettes, a Magántanács másik harcosa**

5. szintű harcos; jellem: rend, halál; vallás: ---

184 magas, kopasz, körszakállas férfi nagy, barna szemekkel, összenőtt szemöldökkel, vékonyabb karokkal és ruganyos mozgással. Egyenruhája Borogéval egyezik meg, hasonló a felszerelése is.

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

Ké 30 + fegyver                      Ép 11

Té 100 + fegyver                      Fp 70

Vé 120 + fegyver+ alkarvédők

Cé 20 + fegyver

AME 3 MME 3

Fontosabb képzettségek szabálykönyvek mellett:

Fegyverhasználat – hosszúkard (Mf)

Pusztítás (Mf)

Fegyvertörés (Af)

### **Surel Barlh, lovászfű, a Magántanács egyik tolvaja**

4. szintű tolvaj; jellem: halál; vallás: ---

Húszéves forma, bozontos, rövid haj, ápolatlan körszakáll, szürkés len ing, öv, nadrág, fekete, viaszosvászon köpeny. Hangja most mutál. Tőr van az oldalán, az istállóban még egy könnyű nyílpuska és három dobótőr is befigyel – az öt vessző és két tőr mérgezett (kínméreg, 3. szint, +2k10 / +1k6 Fp, görcs sikertelenség esetén)

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

Ké 20 + fegyver                      Ép 8  
Té 50 + fegyver                      Fp 40  
Vé 80 + fegyver  
Cé 20 + fegyver  
AME 3 MME 3

Fontosabb képzettségek szabálykönyvek mellett:

Fegyverhasználat – nyílpuska (Mf)

Belharc (Mf)

Idomítás (Af)

### **Eralla Fey, cselédlány, a Magántanács másik tolvaja**

4. szintű tolvaj; jellem: halál; vallás: ---

Húszéves forma, lenszőke, feltűzött haj, nagy, kék szemek, karcsú és áramvonalas formák jellemzik. Cselédként – mint minden más lánycseléd, bokáig érő, három rétegű szoknyát (len, szürke-fehér-piros) és fehér, fűzős mellényt visel. Balkezes, jobb combjára szíjazva két dobótőr, másikra egy tőr, szállásán még három dobótőr várja. Szintén mérgezetek.

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

Ké 20 + fegyver                      Ép 8  
Té 60 + fegyver                      Fp 38  
Vé 80 + fegyver  
AME 3 MME 3

Fontosabb képzettségek szabálykönyvek mellett:

Belharc (Mf)

Kínokozás (Mf)

Etikett (Af)

Színészet (Mf)

Szex (Mf)

### **Fürgeujjú, utcai zsebes, a Magántanács külső tolvaja**

4. szintű tolvaj; jellem: káosz; vallás: ---

A tizenhat éves tolvajjal csak akkor találkozhatnak a karakterek, ha az elvágató Onthamort követik – a fal külső oldalára kapaszkodott, s mérgezett hajtótőreivel tévedhetetlen pontossággal szedi áldozatait. Teljesen feketében van, arcát sem látni, kendő takarja el. Értékei Erallával egyeznek meg, képzettségei: Pusztítás – dobásra (Mf) és Kétkezes harc (Mf); méreg: 6. szint, nincs siker: ájulás; siker: +3k10 Fp

## **Emelta Aneya, Alborne papnője, a versenyre érkezett**

7. szintű Alkotó; jellem: élet, káosz; vallás: Alborne

Harmincas éveinek elején járó, szép arcú, karcsú lány, szemében felsőbbrendűség, orrát kicsit fennhordja, de ez egyáltalán nem zavaró egy idő után – szigorúan individualista, gyűlöli, ha valaki meg akarja akadályozni az alkotásban – amely alkotási vágy mindenképpen a halál ellen szól. Szőkés haj kontyba fogva, kék szemek, érzéki ajkak, kiváló ruházat. Lant, fülbevaló, jobb orrlyukban pici tűpiercing.

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

Ké 20 + fegyver                      Ép 9  
Té 70 + fegyver                      Fp 70  
Vé 105 + fegyver  
Cé 15 + fegyver

Mp: 63

Pszi-p:35 – AME 37 MMe 40

## **Therese de Garle, Onthamor de Garle felesége**

Jellem: élet, rend; vallás: pyar

Therese szemrevaló teremtés a maga 160 centijével, hosszú, kevés híján derékig érő hajával és szinte fekete, gyermekded szemeivel. Terhessége ellenére is karcsún maradt testén mindenféle ruha jól áll, a karakterek érkezésekor azonban a rajta lévő egyrészes, fűzős, lenge ruha égbék selyem, tengersiz sállal. Angyali jelenés. (Szépség 18)

## **Iuna és Werro de Garle, Onthamor és Therese de Garle ikergyermekei**

Jellem: élet; vallás: pyar

A két gyermek apjuk szőkés haját és szemét örökölte. Iuna mintegy 145 centi magas, karcsú teremtés, mosolygó szemekkel és ajkakkal, lenge fiúruhában, folyton járó ujjakkal. Haja hosszú, hátközépig ér. Ikerbátyja, Werro haja rövidre van nyírva, szemei pajkosan csillognak üregükben. Korához képest erős, nővérénél kicsivel gyorsabban fut, de könnyebben is sírja el magát. Anyjukhoz mindkettő ragaszkodik, de apjukat is szeretik.



## Szellemek

Onthamor családtagjainak szelleme hasonlít élőben tapasztalt alakjukhoz, beszélni képtelenek, sírni vagy zokogni tudnak, illetve a hangszerükön játszani. Értékeik nem számottevőek – ők nem támadnak a karakterekre. Az előző áldozatok (10) közül négyen bosszúállók (B 78, értékek: Ké 30 Té 80 Vé 70), ők a kapun vágják be magukat, míg a többi hat kóbor lélek (hekator), s a cselédekét illetve őroket megszállva rontanak a zenészeknek, vagy dalolóknak, illetve a karaktereket használva próbálnak Onthamorhoz jutni. Akaraterejük  $14+1k6$ , ellenállni sikeres Ake-próbával lehet. Pszit használni közülük ketten mesterfokon (15 Pszi-pont), ketten alafokon (10 Pszi-pont) képesek. (Megszállva az értékek: Ké 30 Té 60 Vé 50). Holtak nyelvével a bosszúállók utasíthatók, Darton papjai illetve a boszorkánymesterek képesek kommunikálni a hekatorokkal, illetve azok, akiknek mesterfokú pszi-használata van.

## Sorsfuvola

Hetedkor-hajnali ereklje; Ezerkezű Werro és Mnemenél keze munkája  
Jellem: Káosz; Ego: 68

A fekete éjfából faragott, vörös és arany csíkokkal futtatott hangszer gyönyörű hangot ad ki amellet, hogy szörnyű mágikus hatalommal rendelkezik. Őrült készítői azonban arra nem figyeltek, hogy más kezébe is kerülhet – nekik az volt a fontos, hogy szép legyen a hangszer is és a hangja is. Della személyes figyelmét élvezi magán az, ki megszólaltatja a hangszert – a fúvóka segítségével megrezgetett levegő mindenképp mágikus hatással bír majd, az azt fújó szándékának megfelelően. Ez annyit tesz, hogy fújja meg bárki, bármilyen kasztú vagy vallású, szándékainak leginkább megfelelő bárki dal-, vagy hangmágikus hatást hoz létre, melynek erősítése a következő:  $(Tsz+Ép) \times (Tsz/5)$ , tehát Onthamor kezében ez  $(7+11) \times (7/5)$ , azaz  $126/5$ , az 25E. Ezt a felhasználó saját manájából, ha ért a bárdmágiához, erősítheti. A fegyverrel Halál dalát nem lehet létrehozni.

VÉGE

