

## ***Kyel akaratából***

*MAGUS kalandmodul 5-6. szintű karakterek számára*

### *Bevezető*

Kedves Olvasó! Összetett, esetenként több szálon futó és több végkifejlettel rendelkező történetet tartasz a kezzedben. Ajánlom ezt a kalandot azon játékosok számára, akik szeretik a nehéz harcokat, de emellett éreznek affinitást titkok és rejtélyek felfedésére is. Csatold fel hát kardodat, vedd magadhoz tarisznyádat és indulj útnak, Gorranza mesés városa kalandokkal vár.

### *Háttértörténet*

#### *Régmúlt*

A Riegoy öbölbe az ötödik hajnalán hófehér hajú, szikár termetű kyrek érkeztek, akik rövid idő alatt meghódították a kontinens északi részét. Az őslakosok számtalan módon próbáltak védekezni a hódítók ellen, ám sorra kudarcot vallottak. Varázstudóik idéző mágiákhoz folyamodtak, hogy más síkokról érkező entitások segítségét kérjék, de a kyr mágusok sorra bezárták ezeket a kapukat. Az őslakosok ezért gyakran a föld mélyén, rejtve próbálták idéző praktikáikat üzni. A Doardon hegység egy barlangjában misztikus köröket felrajzolva és véráldozatokat bemutatva akartak démoni veszedelmet hozni. Egy kyr őrző észrevette a megkezdett rituálét és leszámolt az idézőkkel. A barlangot betemették, feledésre kárhoztatva azt.

Dekádok teltek, dinasztikák emelkedtek fel és buktak el. Új kor köszöntött Ynev földjére. Majd P.sz. 3100 környékén néhány nemesi család és a hozzá hűek telepedtek le a vidéken, megalapítva Gorranza városát.

#### *Múlt*

P.sz. 3584-ben Gorranza városállam történelmében először fordult elő, hogy az uralkodónak - Vendro del Gorranzának - nem született fiúgyermek. 76 nyarat látott, két feleségétől 6 lánya is született, kik kiválóan értettek a társalkodáshoz, a művészetekhez, de egyikőjük sem lett volna alkalmas a városállam vezetésére. Apjuk – miután ismeretlen eredetű betegsége mind inkább elhatalmasodott rajta - jogtanácsosaival vette körül magát, hogy az írott törvényeket értelmezzék. Az pedig világosan kimondta, hogy amennyiben az uralkodónak nem születik fiúgyermek, úgy a városállam alapításakor jelen lévő nemesi házak sarjaiból kell új uralkodót választani. Magához rendelte hát a város másik két ősi vérvonallal rendelkező családjainak vezetőit - Torik del Jarrint és Agamand del Marvonit -, hogy ismertesse velük elődeik törvényét. A két család rögtön saját érdemeiket bizonygatva próbálták meggyőzni del Gorranzát, hogy melyikük alkalmasabb az uralkodásra.

A P.sz. 3584. év egy másik érdekességet is hozott. A városállam bányászai – néhány kóbor lovag kíséretében - egy napon különlegesen kialakított járatra bukkantak. A járat vége egy sötét terembe vezetett, melyben egy letűnt kor (még a Crantai időkből származó) rituáléja maradt félbe. A bányászok és a lovagok egymást bátorítva haladtak bentebb és bentebb a teremben. Ám az egyikük egy óvatlan lépésnek köszönhetően aktivált egy csapdát, mely a vérét követelte. A kiömlő vér új erőt lehelt a félbe maradt idéző varázslatba, lehetővé téve, hogy démoni hatalom jelenjen meg e világban. A démon egyikük testét megszállta, majd elpusztította társait. Halál árnyéka vetült a vidékre...

Mindeközben a két család egymással és a trón öröklésének kérdésével volt elfoglalva, a démonról szóló riasztó hírek zökkentették csak vissza a valóságba őket. Az uralkodó – miután továbbra sem tudott dönteni a két család jelöltje között – elrendelte, hogy az kapja meg a városállam vezetésének jogát, aki meg is tudja védeni azt, azaz leszámol a rájuk leselkedő új veszéllyel. A két család így csapatokat szervezett, hogy felkutassák és elpusztítsák a démont.

A kutatás nem tartott sokáig. Dowra Fensen, Kyel felszentelt papja, akit a del Marvoni család kért fel zsoldosaik vezetésére néhány hét után rábukkant a barlangra. Harcosaival rárontott a bent fészkelő

veszedelemre, de a démon szürkés zölden ragyogó másfélkezes kardjával könnyedén oltotta ki emberei életét. Fensennek fel kellett ismernie, hogy acéllal nem győzhetnek, ezért istene erejét felhasználva Időtlen álmodat bocsájtott a megszálltra, majd magához vette a démon fegyverét. Egy futárt előre küldött, hogy vigye győzelme hírét a nemesi családoknak, majd megmaradt katonáival – és a zsákmányolt karddal – ő is visszafelé indult. Tudta, hogy ha istene és még néhány Kyel pap segítségét kéri, végleg elpusztíthatják az alvó szörnyeteget. Tervét soha nem teljesíthette be. A del Jarrin család által felbérelt zsoldosok rajtuk ütöttek, meggyengült csapatát kíméletlenül legyilkolták és elorozták a démon fegyverét. Az uralkodó a del Marvoni család képviselőit várta, ám a del Jarrin zsoldosok vonultak be győztesen. A Marvonik szégyenben maradtak, a Jarrin család nyerte el az uralkodáshoz való jogot. A ceremóniát egy héttel később megtartották, P.sz. 3585-ben Alborne második havának 9. napján Torik del Jarrint Gorranza új uralkodójának nevezték ki. Békés idők következtek, nem is sejtette senki, hogy démoni veszedelem szunnyad a föld mélyén...

### *Jelen*

A jelenben Gorranza fényűző város, fellendült kereskedelemmel. A del Jarrinok nyitott kapukkal várták a távoli vidékekről érkező jövevényeket, számos kultúrával gazdagítva a várost. A városban egyedül Kyel temploma tornyosul, de emellett minden pyar isten számára tartanak fent apró szentélyeket. A centenárium megünneplését méltó módon készítik elő, a város fő utcája megtelt árusokkal, mutatványosokkal.

### *ESEMÉNYEK:*

#### **P.sz. 3685. Alborne második havának (Álmok hava) 3. napja:**

A kalandozók egy Salan ibn Messali nevezetű kereskedő hajóján érkeznek Gorranzába. Késő délutántól kezdve mindenki szabadon ismerkedhet a várossal. Az éjszaka folyamán Dragnis, a Kyel hívő remete álmodat lát, melyben egy Kyel pap elbűvöl egy szörnyet, majd meghal. Saját nyomozásba kezd.

Sűrű fekete fellegek gyülekeznek a hegyek felett, ám egyetlen csepp eső sem hullik belőlük. A helyiek szerint gyakran fordul ilyenre az időjárás. 100 éves mélyálmából a démon öntudatra ébred. Páncélját magán viseli, ám kardját hiába keresi a barlangban. Hatalmát részben nyerte még csak vissza, elmetrükkökkel a környező embereket vonja irányítása alá. Gyűlöli Kyel egyházát és a két nemesi családot.

#### **Álmok havának 4. napja:**

Az ünnepséget az uralkodó, Dominic del Jarrin nyitja meg. A színésztársaság (Sevil Faran, a félelf bárd vezetésével) előadja a del Jarrinok történetét a város alapításától kezdve (azt a verziót, amiről mindenki elhiszi, hogy így történt). Az előadást követően színpad mellett megrendezésre kerül a bál. Dominic del Jarrin leányával táncol elsőként, majd csatlakozhatnak a jelenlévő vendégek is. Itt találkozhatnak először a kalandozók Kyrával, aki elbűvölő tengerkék ruhát visel. Keveset táncol, de annál többet beszélget a körülötte lévőkkel. Az uralkodó az este folyamán gondterhelten és hirtelen távozik, kastélyából eltűnt a démon fegyvere és egy kiállított palást. Nem sokkal később egy 8 főből álló osztag hagyja el a várost és a kard keresésére indul. A betörés során két őrt ölnek meg, akiket a Kyel templomba szállítanak. Róluk kideríthető, hogy egyetlen vágástól haltak meg. Ezen a napon semmiképp nem engedik be őket a del Jarrin házba, hogy nyomozhassanak.

#### **Álmok havának 5. napja:**

Apró földrengés rázza meg a vidéket, Kyel templomának homlokzata megrepedezik. Dragnis rátalál a 100 éves szerződésre, mely szerint Fensen a del Jarrin család képviselőjében járt el.

Helyi földművesek visszahozzák egy szekéren az őrző katonák egyikét. Testét hatalmas sebek éktelenítik, melyekből zöldesszürke genny szivárog. Kyel papjáról hebeg, de egyéb értelmes dolgot

nem tudnak belőle kiszedni. Vélhetően felkeresik a helyi templomot, de ott lényegi információhoz nem juthatnak. Egy ismeretlen fickó keresheti fel őket, hogy információt szolgáltatson – pár aranyért cserébe – a kard után kivezényelt katonák útvonaláról. Megtudják, hogy a várostól keletre fekvő mező felé indultak. Ha a party elindul a megadott irányba, minimális nyomolvasás segítségével kideríthető, hogy merre lovagoltak a katonák. Az nyomokat követve jó 2 órás menetelést követően rátalálnak a többi holttestre az út mentén. A rablók nyomai dél felé, egyenesen az erdőbe vezetnek.

Amint Kyra megtudja, hogy a party a kard eltűnésével kapcsolatban nyomoz, utánuk lovagol és felajánlja segítségét. Mesél a remetéről és hogy nem biztos abban, hogy 100 évvel ezelőtt úgy történtek az események, ahogy azt az emberek gondolják. Mivel későre jár, azt javasolja, hogy húzzák meg magukat a közeli Brinn-ben.

### **Álmok havának 6. napja:**

Reggel a faluból indulhatnak útnak, Kyra is velük tart. Az erdő mélyén a rabló banda egy része rájuk támad (taktika: Az út fölött összeérő lombkoronákhoz egy hálóval próbálnak mozdulatlanságra kárhozhatni minél több partytagot, miközben két számszeríjász szórja rájuk az áldást, továbbá két buzogányos és egy fejdász bocsátkozik közelharcba. Emellett a boszorkánymester is hátráltathatja őket varázslatokkal és méreggel.). Ha a támadókat legyőzik és valaki életben marad közülük, elmondja, hogy merre van a rejtékhelyük. Ha mindenkit lemészárolnak, a nyomokat követhetik, mely Elonaar felé vezet. A falu határában egy félreeső viskó pincéjében rejtették el a rablók a zsákmányaikat. Itt megtalálhatják Dowra Fensen naplóját, a palástot (a démon számára +4 SFÉ), továbbá összeharácsolt ékszereket és egyéb értékeket. A naplóból rájöhetnek, hogy Eon-dar Elonaartól északra, a hegyekben volt. Néhány órás lovaglót út alatt megtalálhatják az elpusztult falut, itt ismét rátalálhatnak a karddal menekülő rabló nyomára melyek az egyik hegyi barlanghoz vezetnek. Itt megtalálják a kikötött lovat is.

Barlang: a barlang első harmadának végére zsákutcába futnak. Itt telepítettek egy logikai játékot a kyrek, melyet ha megoldanak, egy titkosajton keresztül juthatnak tovább (a rabló egy korábbi titkosajtot használt, de ezt a party semmiképp nem találhatja meg). A rejtvényt a KM fantáziájára bízom, lehet valamilyen számrejtvény, logikai, netán sakkal kapcsolatos vagy őselemeket felhasználó feladat.

A titkosajton túljutva kis idő múltán megtalálják az idéző termet, ahol a démoni lovag és megmaradt szolgálja épp a kard által átélt eseményeket nézi. Az elmúlt száz év legfontosabb eseményeit, beleértve a démon elaltatását, a kard és a palást elvitelét, a Dowra Fensen elleni merényletet és a del Jarrinok uralkodóvá válását egy kis illúziómágia jeleníti meg. A démon őrjöng. Ha a party rátámad és náluk van a palást, azt mindenképp megpróbálja megszerezni (+4 SFÉ, ami túlütés hatására sem csökken). A rabló (fejdász) a mágiahasználókat próbálja ártalmatlanná tenni. A harc heves, véres, de legfőképpen lehetetlen. KM! Semmiképp ne hagyd, hogy szentől szembe legyőzzék a lovagot. Piszkos cselekkkel, trükkökkel és mágiával együtt tudják csak legyőzni. Legyen igazi heroikus küzdelem az öreg helyszínén. A harcot követően megtalálhatják a del Jarrinok által (100 évvel ezelőtt) felbérelt zsoldosok útikönyvét is, melyből kiderül, hogy a démon mélyálomba taszításának idején nem is voltak a környéken. A kalandozók számára kiderült az igazság, de bizonyítani nem tudják. Kyra ismét beszél Dragnisról. Meghívja őket a del Marvoni házba, hogy pihenjenek. Másnap irány a remete szigete.

### **Álmok havának 7. napja:**

Hajnalban kifutnak a hajóval, Kyra és két embere velük tart. Rajtuk kívül még 3 matróz, a kormányos és a kapitány van a hajón. A néhány órás út eseménytelenül telik (persze ha a KM úgy gondolja, nyugodtan bemesélhet egy kalóztámadást, melyet a del Jarrinok szerveztek meg a kalandozók ellen, miután a fülükbe jutottak az események). Dragnis egy apró szigeten él, elzárva a civilizációtól. Egy kis fából eszkábált dokk mellett horgonyozta le egyszemélyes hajóját. A party nem tud közvetlenül a szigetnél kikötni, ezért néhány száz méterre a parttól horgonyoznak le és csónakkal közelítik meg a szárazföldet.

Dragnis fából épített kunyhója nem messze fekszik a parttól. A jövevényeket kíváncsian, de kissé távolságtartóan várja. Főként Kyrával beszél, a többiekhez csak elvétve szól. Mesél az álmáról. A kalandozók felismerhetik a Kyel papot. Ezt követően megmutatja Fensen megbízólevelét is, melyet a templomból szerzett meg. Összeszedtek minden bizonyítékot: a két család által felbérelt katonák útinaplói, valamint Dowra Fensen megbízólevelét. Irány Gorranza!

### **Álmok havának 8. napja:**

A Kyel templomban egy papnak elmondva és a bizonyítékokat bemutatva igazolható a 100 évvel ezelőtti történet. Amennyiben az igazságra fény derül, a Kyel főpap a del Marvonikkal közösen megfosztja hatalmától Dominic del Jarrint és Lariss del Marvoni veszi át a helyét.

### **Álmok havának 9. napja:**

A ceremónia, melyen - a kaland sikeres megoldása esetén - a party igen előkelő helyen vehet részt.

#### *Végkifejlet*

A történet több módon is véget érhet. Ha a kalandozók csatlakoznak Kyrához és segítik törekvését, kiderülhet az igazság. A démon legyőzésével a del Marvoni család ismét megmentheti a várost, így okkal formálhatnak jogot az uralkodói székre. A del Jarrinok az utolsó napokban rájöhetnek, hogy miben mesterkedik a party, akadályokat görgethetnek az útjukba, megvesztegethetik őket, hogy elkendőzhessék a múlt sötét eseményeit.

Amennyiben a partynak nem sikerül felkutatnia a démon fészket, a hónap közepére akkora erővel bír majd, hogy már nem lehet megállítani, végleg elpusztítja a várost. Ezt persze senki sem szeretné...

#### *KM-ek részére:*

A kalandot igyekeztem keretbe foglalni, bizonyos esetekben direkt nem bonyolódtam a részletekbe. Ezekben a helyeken a kedves mesélő társakra bízom a kidolgozást. A régmúlt és a múlt eseményeire alapozva kedvetek szerint vezethettek be új szálakat, fondorlatos cseleket. Az „üres járatú időszakokban” pedig a kalandozók élvezhetik az ünnepségre készülő városi forgatag varázsát, a mutatványosokat, árusokat, cirkuszi állatokat, zenészeket.

#### *Köszönetnyilvánítás:*

Szeretném megköszönni a segítséget Sevil Farannak, aki ötleteivel, kritikáival segítette a kaland életre hívását, továbbá ezúton fejezem ki hálámat neki, hogy 15 évvel ezelőtt engem is megfertőzött és elindított a szerepjátékosok rögzös útján.

Köszönöm a barátaimnak, hogy önként vállalták a kaland első tesztelését:

- **aQuiR**, a csapat fejevadásza, akinek jelmondata: Kit érdekel? Már úgy is halott!
- **Jones**, a toroni fegyverforgató, kirurgus, aki szerint nem biztos, hogy hinni kell egy begombázott remete holdkóros álmában,
- **LBego**, a bárd és hírhedt hajóskapitány, kinek a legnagyobb kihívást legmagasabb főértékének próbadobásai jelentették,
- **Nahon**, a csapat tolvaja, kiról a hősök csarnokában olyan festményt állítottak, melyen rémült arccal torkon lő egy démonlovagot.

Debrecen, 2011. június 14.

Sentinel Wex

## FÜGGELÉK

*NJK-k:*

### **Kyra del Marvoni**

5. szintű harcos

P.sz. 3658-ban született Lariss del Marvoni második gyermekeként. Már gyerekkorában megjelent harcos énje, amikor a kötelező társalgási és zene foglalkozások helyett bátyjával Bert-tel és unokatestvéreivel játszott fakardokkal. Anyja tudta nélkül gyakran kiszökött, hogy lovagolni tanuljon vagy épp a kovácsokat bámulja munkájuk közben. 14 évesen vérig sértődött, amikor apja megtiltotta számára, hogy a helyieknek szervezett vívőversenyen elinduljon. Aztán ahogy idősebb lett, a fegyverforgatást már csak titokban gyakorolhatta. Nem egyszer fordult elő, hogy a táncóráról a báli ruhájában lógott ki, hogy néhányat odaszóhasson a gyakorlóbábuknak. Kyel szellemében nevelték, hogy a törvényeket és az igazságot tartsa mindig szem előtt. Tiszteli elődei történelmét, de mindig érezte, hogy a család múltjában valami nem pontosan úgy történt, ahogy azt a krónikások megénekelték. Kapva kapott az alkalmon, amikor néhány évvel ezelőtt egy kételkedő remete felkereste. Elhatározta, hogy kideríti az igazságot.

Kyra hosszú gesztenye hajú, zöldes barna szemű, igazi szépség. Női bájait persze csak ritkán engedi megmutatni, leginkább nemesi rendezvények alkalmával, ám szoknyája alatt ilyenkor is legalább egy tört visel.

Erő	15	Harcérték	alap	rövidkard	Vért típusa	sodrony
Állóképesség	13	KÉ	25	44	MGT	0
Gyorsaság	15	TÉ	65	94	SFÉ	4
Ügyesség	15	VÉ	105	129	Egyéb	-
Egészség	14	CÉ	-	-		
Szépség	16	Tám/kör	1	1		
Intelligencia	15	Sebzés	k6	k6+2		
Akaraterő	12					
Asztrál	13	Ép:	11		AME	21
Észlelés	16	Fp:	60		MME	21
		Yp:	21		MP	-

Képzettség	fok / %	Képzettség	fok / %
Fegyverhasználat (r.kard)	Mf	Történelemismeret	Af
Tánc	Af	Pszi	Af
Lovaglás	Af	Éneklés	Af
Etikett	Af	Álcázás/álruha	Af
Írás/olvasás	Af	Úszás	Af
Legendaismeret	Af		

Felszerelés: Kyra egyetlen különleges felszerelése egy szépen megmunkált +1-es rövidkard, melyet hátára szíjazva visel.

### **Helyi bunyósok, keményfiúk**

Mint minden városban, itt is vannak helyi keménylegények, akik azért annyira nem is kemények. Harcértékeik megegyeznek egy első szintű harcoséval, a partynak nem jelenthetnek különösebb kihívást. Ezt persze ők nem tudják, márpedig a keménykedésre a hasonló alakok mindig keresik a lehetőségeket.

### Rablók, útonállók, a démon szolgálói

A démon a Teljes uralom képességével vonta őket irányítása alá. Amennyiben eszméletüket veszítik, a varázs megtörik.

#### Fejvadászok (3 fő):

Harcérték	alap	tör	hosszú kard
KÉ	24	34	30
TÉ	63	71	80
VÉ	100	102	114
CÉ	-	-	-
Tám/kör	1	2	1
Sebzés	K6	k6+2	k10+2

Vért típusa	sodrony
MGT	0
SFÉ	3
Egyéb	-

Ép:	9
Fp:	50
Yp:	18

AME	21
MME	21
MP	-

A fejvadászok lehetőség szerint megpróbálják hátba szúrni a célpontjaikat.

#### Harcosok (2 fő):

Harcérték	alap	tör	buzogány
KÉ	24	34	30
TÉ	63	71	83
VÉ	100	102	134
CÉ	-	-	-
Tám/kör	1	2	1
Sebzés	-	k6+2	K6+4

Vért típusa	bőr
MGT	0
SFÉ	2
Egyéb	-

Ép:	10
Fp:	50
Yp:	-

AME	15
MME	15
MP	-

A harcosok egykezes buzogányt és kis fapajzsot viselnek, melyeket a harcértékeik már tartalmaznak.

#### Íjászok (2 fő):

Harcérték	alap	tör	nyílpuska
KÉ	24	34	35
TÉ	40	48	-
VÉ	80	82	-
CÉ	-	-	40
Tám/kör	1	2	1
Sebzés	k6	k6	k6+1

Vért típusa	sodrony
MGT	0
SFÉ	3
Egyéb	-

Ép:	7
Fp:	40
Yp:	18

AME	21
MME	21
MP	-

Az íjászok magaslatokra (fára) felmászva lőnek célpontjaikra.

## Marius sin Sellior

6. szintű boszorkánymester

Harcérték	alap	tör	kézi nyíl.
KÉ	25	35	30
TÉ	44	52	-
VÉ	91	93	-
CÉ	-	-	35
Tám/kör	1	1	2
Sebzés	k6	k6	k3

Vért típusa	bőr
MGT	0
SFÉ	2
Egyéb	-

Ép:	8
Fp:	44
Yp:	30

AME	35
MME	35
MP	42

A démon felébredése előtt ő irányította az erdőben és a környéken megbújó rablókat, gonosztevőket. Harc közben Izzó idegek varázslattal próbálja meg ellenfeleit legyűrni, továbbá gyengeséget és kábulatot okozó mérgeivel operál.

## Ragda wul Borshak, a démon

12. szintű lovag

Közel két méter magas, teljes páncélt viselő férfi. Hajdanán a lovagi és a világi törvényeket tisztelő, becsületos ember volt, mára lénye a végletekig torzult. A 100 év mélyálomban bár teste pihent, elméjét megfertőzte a démon akarata, lényük végleg és visszavonhatatlanul összefonódott. A démon számtalan különleges képességgel ruházta fel, ereje közel kétszerese a réginek.

Erő	20
Állóképesség	16
Gyorsaság	14
Ügyesség	15
Egészség	16
Szépség	9
Intelligencia	13
Akaraterő	14
Asztrál	13
Észlelés	13

Harcérték	alap	másfélkezes
KÉ	32	44
TÉ	100	135
VÉ	145	170
CÉ	-	-
Tám/kör	1	1
Sebzés	k6+8	2k6+9

Vért típusa	teljesvért
MGT	6
SFÉ	7
Egyéb	-

Ép:	35
Fp:	140
Yp:	-

AME	40
MME	40
MP	-

Különleges képességek:

- Teljes uralom: A démon hűséges követőket szerezhet magának ezzel a képességgel. A célpont – amennyiben elvétí asztrális és mentális mágiaellenállását 25-ös erősség ellen – egy teljes napon át a démon utasításait lesi majd. Legfeljebb 10 célpontra alkalmazhatja, illetve tarthatja fent.
- Szentségtelen környezet: a démon a pusztulás képeit jeleníti meg környezetének. Az illúzió hatására minden élőlény rothadásnak indul, a fa kiszárad, a fém megrozsdásodik. Mindazok, akik még nem találkoztak hasonló illúzióval, 5 körön keresztül -10-et kapnak a KÉ-re, -15-öt a TÉ-re és a VÉ-re, -25-öt a CÉ-re. A körök lejártával a hatás megszűnik, a démon azt egy teljes napon keresztül nem tudja újra alkalmazni.



## Részlet Dowra Fensen, Kyel papjának naplójából

*3585. Alborne első havának 6. napja:*

*Átvettem a Lordtól a megbízóleveletem, melyben felkér a 10 főből álló csapat vezetésére. Mindegyik Kyel félfő, jóra való katonának látszik. Büszkén vállaltam a feladatot.*

*Alborne első havának 9. napja:*

*Végignéztük a várost, de nyomát nem találtuk a szörnyetegnek. Néhány falusinak nyoma veszett a hegyekben.*

*Alborne első havának 10. napja:*

*A falusiak szerint 4 napja nem látták a bányászokat. Egy Borshak nevű alakról beszélnek, aki kísérte őket.*

*Alborne első havának 14. napja:*

*Átkutattuk a környező vidéket, Eon-Dar-t felégették. Holttestek és megcsonkított emberek mindenhol. Kyel segíts! Túlvilági hatalommal állok szemben. Egy szörnyeteggel.*

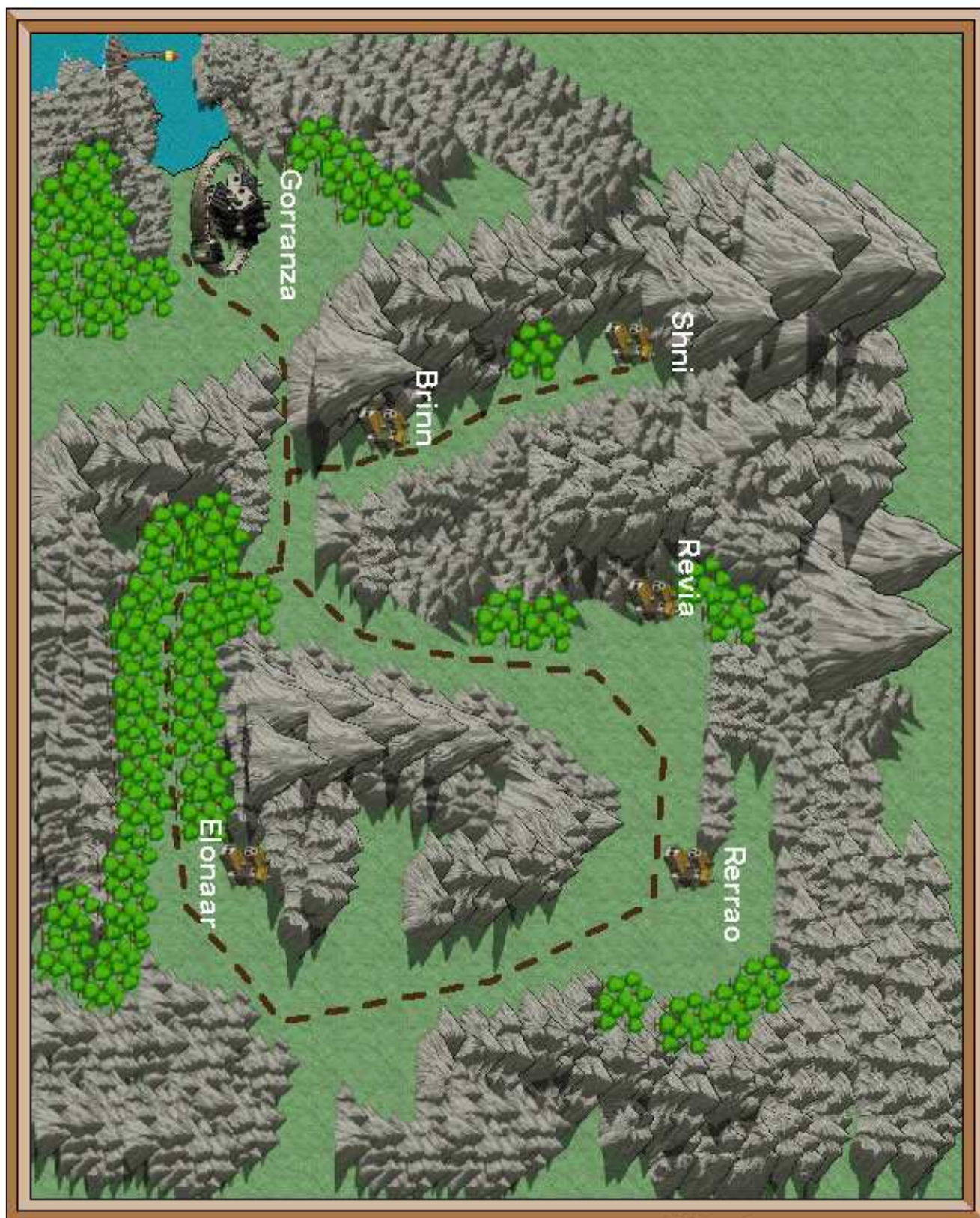
*Alborne második havának 2. napja:*

*Két felderítőnk rátalált az egyik tévelygőre közülük. Követték. A falutól északra fekvő barlangokban rejtőzködnek. A visszafelé úton az egyik felderítő elméje megbomlott, rátámadt társára, súlyosan megsebesítve. Kyel áldásával holnap megütközünk a szörnyeteggel. A del Jarrin féle csapat a déli partokat kutatja.*

*Alborne második havának 3. napja:*

*Esőfellegek gyülekeznek a hegy fölött, de száraz szél fúj. Hajnalodik. Még két óra és vége lesz.*

## Gorranza és környéke



## Gorranza



Langyos nyári szellő futott végig Gorranza városának kikötőjén. Több tucat kereskedőhajó érkezett az öbölbe, mert messzi földön híre ment, hogy az uralkodócsalád rövidesen ünnepli trónra kerülésének centenáriumát. A del Jarrin család vezette Gorranza az elmúlt 100 év alatt sokat változott. A város falai között helyet kaptak az elfek, a törpe kolóniák, menedékre lelhettek a vándorok, világjárók. Fellendült a kereskedelem, a piacok megteltek a nagyvilág csecsebecséivel. Az elmúlt hetekben a városban még nagyobb volt a nyüzsgés, a főtéren színpadot ácsoltak, a környékére ülőalkalmatosságokat tettek le. Mindenki Alborne második havának 9. napjáról beszélt. A napról, amikor a híresztelések szerint a del Jarrin család megajándékozta a város lakóit.

Salan ibn Messzali, a „Fagyos Mantikor” hajó kapitánya tenyerét dörzsölve várta, hogy hajója a számára kijelölt dokkhoz érjen és megkezdhesse a raktérben felhalmozott kincsei értékesítését. Volt ott mindenféle selyem, fodros báli ruha, aranyozott mintázatú ékszerdoboz, benne csillogó ékkövekkel díszített nyakékek, karkötők. A fedélzetén számtalan fegyveres matróza mellett két kabinban helyet kapott egy színésztársaság is, akik a fesztivál második napján adják elő az uralkodócsalád dicsőséges történetét.

Aztán a hajó eléri úticélját, mire társaiddal a fedélzetre értek, a matrózok már a rakomány összekészítésével foglalatoskodnak. Fizetségetekkel a zsebetekben sétáltok fel a kikötő bejáratánál ücsörgő unott arcú katonához, ahol a vámot és a kapupénzt fizettetik ki veletek. A kapun átlépve rögtön hatalmas forgatag vesz körül benneteket, harsány kufárok árulják portékájukat észak minden nyelven.

A városfal tövében tornyosul Kyel rendháza, mely már megjelenésében is tiszteletet ébresztő. Elhaladtok az erődkolosszus mellett, majd egy helyi katonától kaptok útbaigazítást. A főtértől nem messze fekvő „Linea gyöngye” nevezetű fogadót alkalmasnak találjátok arra, hogy megszálljatok ott néhány napot. Végre kipihenhetitek az út fáradalmait, vásárolhattok, nézelődhetek, szórakozhattok. Alborne második havának első és második hete a dal és a nyugalom jegyében telik majd. Vagy mégsem?