



## HÓ HULL A HOLTAKRA

*Kezdetét veszi a Pyarron szerinti 3697. esztendő telén,  
Arel negyedik, a „Holdak és Vándorok” havában.*

*Észak-Yneven, a Vei Doardon-hegység bérceinek árnyékában fekvő  
Rel Morran városában...*

*- Ajánlom ezt a modult Kiskiflinek! Ő tudja, miért... -  
anárion*



Készítette: anárion  
2003.

A tizennegyedik zászlóháború már két éve véget ért, a béke esztendei köszöntöttek Észak-Ynevre. A Doardon-hegység Lornig nyúló előhegyei árnyékában fekvő Rel Morran városa nagy eseményre készül. Saját gazdasági fejlődése érdekében néhány napon belül bekapcsolódik a Térkapu hálóba, és a várost mágikus rés fogja összekapcsolni az Eren nyugati csücskében fekvő Yarenonn városával. Ezzel közel egy hónappal lerövidül az Északi Szövetség országait és Toront a Riegoy városállamokkal és Alidarral összekötő szárazföldi utazás időtartama, melynek egyik legjelentősebb állomáshelye eddig is a városállam volt.

A város vezetése úgy döntött, ünnepséget szervez, melynek fénypontja a Kapu aktiválása lesz. Emiatt számtalan karaván és utazón kívül nagy számú mutatványos, csepúrágó és boldogulását kereső kalandor is a városba érkezett, hogy ott lelje meg szerencsáját. A fogadók tele vannak, a legális és illegális gladiátorviadalok, játékbarlangok, az örömtanyák és a város Ellena szentélye éjjel-nappal az utazók és szórakozni vágyók rendelkezésére állnak.

A felszín alatt pedig a Kitaszított papnői és boszorkányai a város feletti hatalom átvételére készülnek. Intrikával és mágia segítségével már számtalan támogatót tudnak maguk mögött, a várost övező hegyek rejtett zugaiban pedig a Kard testvériség közel ezer lovagja rejtőzködik, hogy a megadott jelre onnan előbújva elfoglalják a városállamot, és ezzel megteremtsék a Kitaszított új ynevi birodalmát.

Mert ők már tudnak valamit, amit a város vezetéséből is csak kevesek: A Vei Doardon bércei közt abbitra bukkantak...

## A hangulatról

Az eget súlyos hófellegek borítják, olykor-olykor viharos erejű szél süvít végig a vidéken – felkavarva a porhavat, és éles jégzemcséket vágva az utazó arcába – erejének csak a városfalak és a házak szövevénye állja útját. A városra is szitál a hó, hideg van, csak a házak, fogadók nyújtanak némi védelmet, ahol az ember megmelegítheti elgémberedett, átfagyott végtagjait. Az éjszakák hosszúak, napi 12 órán keresztül sötétség borul a városra, melyet csak az utcai lámpák fénye tör meg. A nappali órák borongósak, félhomályosak, a téli nap sápadt gömbként bukkan elő olykor-olykor a felhőtakaróból.

Valami készül. Ott lappang a mélyben a feszültség, szinte a levegőben érezhető. A játékosok nem tudják, ki van velük és ki ellenük, kiből bízhatnak, és kik azok, akik már Orwella, a Kitaszított, a Rettenet Asszonya befolyása alatt állnak. Figyelik őket, vagy nem is tudnak róluk? Melyik sarok mögül, mikor jön a támadás, hogy elhallgattassák őket? Méreg lesz, rajtaütés, vagy csupán egy nyílvevő valahonnan a házak rengetegéből? És mi áll mindezek hátterében? A Romlás Virágainak egyszerű terjeszkedése, vagy valami nagyobb jelentőségű dolog lappanghat a mélyben?

## A mesélésről

A modul két fő helyszínen játszódik. Rel Morranban és a Vei Doardon bércei között. Rel Morranban a Romlás Virágai tevékenykednek, a hegyekben pedig ott rejtőznek a Kard Testvériség lovagjai, és ott az abbit bánya.

A modulnak több jó megoldása is létezik, következzen itt a legteljesebb.

Elpusztítják a Romlás Virágai szektát a városban – ezzel megszűnik a mágikus befolyás a város fontosabb személyei felett -, rájönnek a Kard Testvériség támadási tervére, megszervezik a város védelmét, és megszakítják a toroni Shín tartományra nyíló térkapu működését.

Egyszerűen hangzik, ugye?

Természetesen sok más megoldás is létezik, a lényeg, hogy város kitarthasson, amíg egy-másfél hónap múlva megérkezik az Északi Hármak vagy a Riegoy városállamok felmentő serege.

Míndez pedig nyomozással, intrikával valósítható meg, és nem maradhatnak el a fegyveres összetűzések, sikátori összecsapások sem, illetőleg ha nem voltak elég ügyesek, a játékosok akár egy várostromot is átélhetnek.

## A karakterekről

A játékosok előre elkészített karaktereket, „Szereplőket” személyesítenek meg – mivel ez egy versenymodulnak készült -, így minden csapat azonos esélyekkel indul. A kidolgozott karakterlapoknak, előtörténeteknek egy egész fejezetet szenteltem, itt olvasható az is, hogyan mesélhetők be a történetbe a játékosok, illetőleg mi az a motiváció, ami miatt Rel Morranba mennek.

A karaktereiket a játékosok, az ún. Információs kártya alapján választhatják ki, ezen általános információk szerepelnek a karakterről. Miután szétosztották egymás között, hogy melyik játékos melyik karaktert személyesíti meg, akkor kaphatják meg a karakterlapot, előtörténetet, és ismerkedhetnek meg az általuk megszemélyesítendő szereplővel.

A játék lemesélését mindenképpen a közös előtörténettel kezd, amikor a „megbízó” ráveszi őket a feladatra. Ezt le is mesélheted, vagy egyszerűen csak elmesélheted, hogy mi történt.

## Mesélői vázlat

Ez a rövid vázlat arra szolgál, hogy egy helyen áttekinthesd mindazokat az eseményeket, melyek nincsenek időponthoz kötve, és a játékosoknak mindenképpen meg kell élni őket. A *Senkiföldje* illetve a *Rel Morran-i események* c. fejezetek foglalkoznak ezekkel. Minden más esemény már a játékosokon múlik.

**A megbízás > Támadás a postakocsi ellen > Fogadó a Megfáradt Utazóhoz > Érkezés Rel Morranba > Események a kocsmában (lány, verekedés) > Sebesült tolvajlány > Találkozó az összekötővel > A tolvajlány meséje**

**Valamint a következő napon: ha figyelik az Ellena szentélyt, a Kard Testvériség lovagjának érkezése és távozása. (őt követve juthatnak el a táborba).**

Minden más esemény a játékosok terveinek és ötleteinek a következménye legyen. Ha nem, vagy csak kis mértékben befolyásolnák a történéseket, akkor az események a *Napoknak folyása* c. fejezetben leírtak szerint következnek.

A legutolsó esemény, a lovag látogatása csak esetleges, hiszen nem biztos, hogy a játékosok ott lesznek a megfelelő időben, de ezt az információt a játékosok később, más módokon is beszerezhetik.

Az „Események a kocsmában” és a „Sebsült tolvajlány” jelenetek az összekötővel való találkozás után is történhetnek, ez a játékmenettől függ.

1. RÉSZ

# SENKIFÖLDJE



A Quiron-tengertől nyugatra elterülő végtelen pusztaságokat, erdőségeket, és hófödte, neves és névtelen hegyvonulatokat a Hetedkor végén egy birodalom sem vallotta magáénak, bár nyíltan vagy titokban többek is igényt tartottak azokra.

Hajdan, még az Ötödik hajnalán, a crantai királyság aranykorában, települések álltak itt, míg nem a távoli Calowynról érkezett kyrek alig egy évtized alatt le nem rombolták azokat, hogy romjaikon új, még pompázatosabb városokat emeljenek.

Aztán, mintegy hatezer évvel ezelőtt a legyőzhetetlennek hitt Kyr Birodalmat alapjaiban rengette meg egy ismeretlen, déli istencsalád kitalált istennője, és a széthulló birodalom után évezredek sötétség és káosz borult a vidékre.

A hamvakból végül a keletre kiemelkedő birodalmaknak azonban már távolinak tűntek az egykori középső tartományok. Így az évezredek során a romokat és ősi monolitokat, templomokat benőtte a növényzet, az egykoron pompázatos épületeket most földhalmok, erdőségek rejtik az utazók tekintete elől.

Mert a vidék napjainkban sem néptelen.

Az egykoron a Quiron-tengert a Riegoy-öböllel és a Fendor-beltengerrel összekötő kyr országutak sebhelyként szelik át a vidéket, mert bár köveik töredezték és a repedésekben felütötte fejét a gaz, a természet nem tudta visszahódítani azokat.

Lovon vagy szekéren karavánok ezrei szelik át évente a vidéket, szinte egyetlen összeköttetésként Észak-Ynev keleti és nyugati partjai között. Az ősi utak mellett a civilizáció utolsó bástyáiként neves – mint Kahre és Wendol – és névtelen, apró városállamok fekszenek, amelyek a karavánokra kirótt adókból, vagy a környék kimeríthetetlennek tűnő természeti kincseiből tartják fenn magukat. Gyakorta ezekből a városállamokból kerülnek ki a karavánok marcona vezetői is, komor, maguknak való férfiak. De szükség is van rájuk, mert a vidék számtalan veszélyt rejt. A méteres fűvel benőtt pusztákon aunok hordái leselkednek az utazókra, a Doardon és Shanice-hegység bérceinek árnyékában pedig Cranta egykoron büszke népének elkorcsosult leszármazottai fenyegetik az óvatlanokat.

És ott vannak még azokból az útonállókból és egykori zsoldosokból álló rablóbandák, amelyek az ősi várak, városok romjai vagy a tájból kimagasló, vöröslő tanúhegyek barlangjaiba fészkeltek be magukat, kiskirályokként uralkodva területükön, ahol a szavuk törvény, az ítélet pedig leggyakrabban: halál...

## Támadás a postakocsi ellen

A játékosok úton vannak Rel Morran városa felé, hogy teljesítsék a megbízó által rájuk rótt feladatot, melyre szó szerint az életükkel szerződtek.

Lovaik hátán lassan poroszkálnak előre ez úton. Kora délután van, már érződik a tél a levegőben. Bár az égbolt tiszta, a nap sápadt fénnel tűz, nem sok meleget ad. A távolban emelkedő vörös tanúhegyeket már hó borítja, az északról időnként rájuk törő erős szellőkések végigsüvítenek a síkságon, felkavarva a fagyott talajt vékonyan borító porhavat.

Már közel egy hónapos út áll mögöttük, ha nem jön közbe semmi, holnap estére már Rel Morranba lehetnek.

Hirtelen kürtzó harsan előttük. A Sólymok felismerhetik, hogy ez a Vittadora szolgálat segélykérő kürtje...hallották már eleget. Láthatják, hogy egy elszabadult postakocsi vágat az útról letérve a síkságon. Nyomában vagy egy tucat (pontosabban tizenegy) lovas vágat kiáltozva, kezeikben a kivont kardjaik meztelen pengéin megcsillan a szél, lovaik nyomában felkavarodik a hó. A kocsi bakján láthatólag senki sincs, de alaposabb vizsgálat után látható, hogy egy alak hever ott, egy másik pedig a hámozó közepén zuhan.

A postakocsi támadói még nem vették észre őket, de ami késik, nem múlik.

Most a csapatra két feladat is vár. Legyőzni a kocsit megtámadó rablóbandát – ez különös fintora a sorsnak a Sólymok számára – és elfogni az elszabadult postakocsit.

Ez a rész arra szolgál, hogy a csapat valamennyire összerázódjon, és ráhangolódjon a játékra.

## A postakocsi

A postakocsi a Vittadora Postakocsiszolgálat egy hatlovas, csukott batárja. A batár fekete-sárgára van festve, bakján köpenybe burkolózva két hajtó ül, egyikük állandóan felajzott nyílpuškát tart a kezében – e szokást akkor sem dobják sutba, mikor közismerten békés vidéken járnak. A kontinens legismertebb posta-és utazószolgálatá ügyel a hírére, ez pedig nem csak fürgeséget, megbízhatóságot is követel. A kocsikat hagyományosan haonwelli mesterek készítik, a súlyos alkotmányok kettős fala közt vékonyacéllemez rejtőzik, kívül-belül tüztől és mágiától védő pentagrammák vésetei sorakoznak rajta. A lovak a Dwyll Unióból származnak, ahol a tenyésztők mesterien egyesítették a teherbírást a sebességgel és az igénytelenséggel. A kocsi tetejére ládák és vizezhordók vannak erősítve, hisz a batár olykor hetekig távol jár Ynev lakott vidékeitől.

## A kocsi hajtói

**Cork** – Magas, izmos, bár némileg már megpocakosodott, ötven körüli férfi. Barna vállig érő zsiros haja és bozontos szakálla van. Ruházata vászonból készült, látszik már rajt a használat. Bakancsot, kivert bőr mellvértet, csuklyás köpenyt hord. Oldalán, széles bőrövön hosszú kard. A támadás során egy nyílvevő fűrődött a hátába, ezért állapota most súlyosnak mondható.

**Ferom** – Középtermetű, átlagos testalkatú, középkorú férfi. Rövid barna haja van, arca borostás. Öltözete a társáéhoz hasonló, de ő könnyű nyílpuškát tart a kezében, övén hosszú kard. Egy nyílvevő fűrődött a nyakába, és a lovak közé zuhant. Ott is marad a hámok között. Már halott, amikor rátalálnak.

## A batár utasai

**Tehetős kereskedő** – Ötven körüli, ápolt, láthatólag jómódban élő férfi. Haja már ősz, arcát rövid, ápolt ősz szakáll keretezi. Ruházata jó minőségű bársonyból és posztóból készült. Láthatólag megviselték a támadás eseményei, de most magát tartja a vezetőnek, ezért ő beszél majd. Megkéri a csapatot, hogy kísérik el őket Rel Morranig. A végső úti célja azonban a Riegoy-városállamok béli Up-Umbar.

**Nemes kisasszony és kísérijje** – Ők Rel Morranba tartanak. A kisasszony hús felé közeledő, hosszú, egyenes szálú barna hajú, kék szemű, igencsak vonzó nő. Drága, jó minőségű anyagból készült ruhát visel, vastag fehér prémmel szegett köpenyt, és – ha kiszáll a kocsiból – akkor hasonló prém kucsmát, kezeit pedig muffba dugja. Láthatólag megviselték az események. A kísérijje egy negyven körüli férfi. Ő is díszes ruhát visel, de láthatólag jól bánik az övére csatolt hosszú karddal is. Mogorva, marcona alak, zászlóháborús veterán. Az ervet mindketten ereni kiejtéssel beszélnek. A férfit **Zionnak** hívják, de úrnője nevét nem árulja el, és kettőjük közül csak ő beszél (további adatai az *Emberek és Helyszínek* c. fejezetben).

**Erigowi diák** – A húszas évei közepén járhat. Nemesi származék. Egyszerű, de jó minőségű ruhát hord. Vékony, ezüst keretes dzsad olvasólencsét (szemüveget) visel. Rövid barna haja és barna szeme van. A Sigranomói egyetemen hallgat filozófiát és vallástörténetet. Megviselt, de láthatólag lelkes. Gyakran beszél a nemes kisasszonyhoz, aki udvarias ugyan, de láthatólag unott. Ő is a Riegoy-városállamokba tart.

## A támadók

A támadók tizenegyen vannak. Egy nagyobb rablóbandához tartoznak, ami a közelben tanyázik. Mindannyian egykori zsoldosok, ezért jól lovagolnak, és fegyvereikkel is jól bánnak. Szedett-vedett öltözetet viselnek, van, aki láncinget, van, aki bőrvértet hord. Mindannyian kopott, vastag posztóköpennyel védekeznek a hideg ellen. Szervezetten harcolnak, ha látják, hogy vesztett az ügy, akkor inkább visszavonulnak (esetlegesen erősítésért).

10% az esélye, hogy a támadók és a Sólymok ismerik egymást...ettől persze még nem biztos, hogy barátok.

Most egy vörös hajú, szakállú férfi a vezetőjük, akit **Rezesnek** neveznek. A bandában alvezéri rangot visel, ő is egykori zsoldos és háborús veterán. (A második értékek rá vonatkoznak.)

**Jellem:** Káosz  
**Vallás:** Pyarroni (Arel)  
**SFÉ:** 2  
**MGT:** -1  
**ÉP:** 9 / 11  
**FP:** 31 / 40  
**Psz:** -  
**Asztrál ME:** 5 / 13 (statikus)

**Mentál ME:** 5 / 15 (statikus)  
**Tám/kör:** 1 / 2  
**KÉ:** 26 / 31 (tőr 36/41, hosszú kard 32/37)  
**TÉ:** 40/49 (tőr 48/57, hosszú kard 54/63)  
**Sebzés:** tőr: 1K6 hosszú kard: 1K10  
**VÉ:** 92/98 (tőr 84/100, hosszú kard 108/114)  
**CÉ:** 15 (könnyű nyílpuska: 31)  
**Sebzés:** 1K6+1

Ha csapat fele meghalt és/vagy súlyosan megsebesült, akkor Rezes a visszavonulás mellett dönt. Ha Rezes meghal, akkor a többiek azonnal menekülésre fogják a dolgot. A postakocsi zsíros zsákmánynak ígérkezik ugyan, de nem mindegy mekkora árat kell fizetni érte.

## Fogadó a Megfáradt Utazóhoz

Estére, sötétedésre érik el „Megfáradt Utazóhoz” nevezetű fogadót. Ez az utolsó fogadó Rel Morran előtt, ami egy napnyi útra van még.

A fogadó már évszázadok óta itt állhat, dacolva a vad vidék viszontagságaival. Tipikus út menti fogadó, amit magas kihegyezett cölöpökből készült kerítés övez, amelyen egyetlen nagy kétszárnyú kapun lehet bejutni. Odabent áll a fogadó piros cserepes, terméskőből épített többszintes épülete, amelyhez kocsiszínt, istállót, kovácsműhelyt és egy fürdőházat toldottak az évszázadok folyamán.

Az udvaron hatalmas termetű, láncra vert szelindekek ugatják meg az érkezőket, melyeket éjszakánként a kapu bezárása után szabadjára engednek az udvaron. Ilyenkor a kapura szerelt kis harang megkondításával lehet csak belépni a fogadó udvarára.

A kéményekből és a fürdőház szellőzőiből most hívogató füst száll az ég felé, a meleg ígértét hordozva az egyre jobban lehülő időben. Az ég időközben befelhősödött, hó szállingózik.

A kocsiszínbent most két utazóbatár áll – egyikén egy haonwelli nemesi ház címere -, az istállóban pedig közel két tucat ló. Az istállószoigák a lovak körül sürgölődnek, a kovácsműhelyben a patkolókovács épp egy lovat patkol.

A fogadóból moraj hallatszik ki, a vastag üveglakon keresztül pedig hívogató fény vetül az egyre sötétedő udvarra.

Odabent meglehetősen tele van az étkező. A kandallóból meleg árad, ami betölti a helyiséget. A levegő étel és a ruhákból áradó nedvesség szagával teli. A kandalló mellett egy háromfős zenekar hangol éppen (furulya, hegedű, dob). Később rákezdnek, akkor aztán lesz nótázás és némi tánc is.

Az asztalok és a padok fából készültek, de nem durva megmunkálásúak. A fogadó belseje egyszerű, de igényesen van kialakítva.

A szobák belülről retesszel zárhatóak. Egyszerűek, de tiszták. Mindegyikben található ágy, egy asztal, szék, és egy mosdótál állványon, mellette vízzel teli kancsóval. Az ablakok itt is üvegezettek, kívül fából készült spaletták vannak, melyek belülről szintén reteszelve lehetnek.

### A fogadós és a személyzet

**Roadan mester** – Ötven körüli, 1,9 láb magas, testes férfi. Fekete hajába már ősz hajsálak vegyülnek, és a feje tetején már erősen kopaszodik. Bőre és arca olyan vörös, mint a főtt ráké, szemei barnák. Fekete nadrágot és vörös zekét visel, derekán egykoron fehér, mostanra foltos kötény, kezében az elmaradhatatlan kockás konyharuha. Jól beszél az ervet. Bizalmaskodó, barátságos, néha már zavaróan közvetlen (ilyen a természete, nincs mögötte hátsó szándék), azonban a többi vendégről néhány általános információon kívül nem hajlandó többet mondani. „Tudják, a szakmai becsület...”

A fogadóban Roadan mester felesége a szakácsnő. Az ő keze alá két kukta és egy kézilány dolgozik. A felszolgálat három szolgálólány látja el, őket, amit lehet, megmutatnak magukból a borralaló reményében. Kacérkodnak a vendégekkel, de tudják, hol a határ. A patkolókovács és a bognár egyben kidobóként is dolgozik, őket hívják, ha meg kell fékezni egy-egy alaposabban elázott vendéget. Az istállóban kettő lovászfű és egy öregebb, hatvan fölötti ősz, görnyedt hátú istálló-mester dolgozik. Dolgozik még itt kettő mosónő is, a fürdőházat is ők tartják rendben. Mindannyian a környező tanyákról származnak. A jobb lehetőség miatt dolgoznak itt.

## A fogadó vendégei

**Helyiek:** Közel tíz fő. Ők a környék tanyáiról érkezettek, főképp férfiak, akik betértek egy korsó sörre vagy egy kupa borra. Mindannyian tipikus parasztemberek. Munkától megizmosodtak, cserzett bőrűek. Hajuk, szemük barna. Egy csoportban ülnek, két szomszédos asztalt elfoglalva, a kandallóhoz és a zenekarhoz közel. Nótákat énekelnek erv nyelven. Láthatólag jól ismerik egymást és a fogadó személyzetét.

**Haonwelliek:** Négy bőrvértes katona, láthatólag veteránok, akik egy fiatal díszes ruhás férfit kísérnek. A fiatalember (középnemesi család) felsőbbrendűen méretegi a helyieket. Legjobb bort és ételt rendelte, láthatólag elvárja, hogy rangjának megfelelően kezeljék. Hazafelé tart, ma reggel jött el Rel Morranból, birtokában a legfrissebb pletykáknak. Az egyik pincérlányt próbálja megfűzni. Kísérői – ha nem látja – kaján mosollyal nyugtázzák egymás között a próbálkozásait.

**Aszisz kereskedő és kísérete:** Az aszisz kereskedő nincs jelen, ő betegeskedik, és emiatt fent a szobájában pihen. („Láthatóan valami láz gyötri szegényt.”) Tíz zsoldos alkotja kíséretét, ervek, toroniak vegyesen. A kereskedő meglehetősen fontos, illetve gazdag lehet, mert a szobája előtt egy széken ülve állandóan őt posztol, és kint az udvaron az ablaka alatt is áll egy (váltás 2 óránként). Valamint a szomszédos két szoba is a kíséretének van fenntartva (ezen kívül odabent, a szobájában is tartózkodik egy ő). A szobába még a felszolgálólány sem léphet be, mindent az emberei visznek be neki. (róluk bővebben az *Orwella Árnýeka Rel Morranra vetül* c. fejezetben) Lent a fogadóban öten vacsoráznak (kettő toroni, három erv), nem beszélnek, vagy ha igen, akkor erv-közös nyelven. Köpenyeik alól nyíltan viselt láncing szemei csillannak meg, övükön hosszú kard. Szinte sugárzik róluk, hogy mesterei a szakmájuknak, a harcnak. Evés után vissza is vonulnak a szobájukba.

Ez a társaság reggel korán, még napfelkelte előtt távozik, és útra kel (hiszen még kapuzárás előtt át kell jutniuk a Fehér hídon, hogy „szállítmányukat” az Ellena szentélyben biztonságba helyezték). Utazás során hat lovas kíséri a batárt, a többiek a kocsin vagy a kocsiban utaznak.

**Három idegen:** Körülbelül egy órával utánuk három alak érkezik a fogadóba. Két férfi és egy nő. A férfiak középtermetű, farkocsba font fekete hajú, barna szemű, bőrvértes harcosok, valószínűleg nomádok, hátukon tegez, visszacsapó íj, övükön pedig szabja. A nő – **Lirian** - karcsú, arányos izomzatú. Göndör, vállig érő szőke haja van, szemei kékek. Bár nem túl kedvező a ruházata (lovaglósizma, szűk nadrág, ing, zeke, felleghajtós utazóköpeny), mégis sugárzik róla a vonzerő. Derekán, fegyverövön törkard, hátán viaszkos vászonba burkolva lant vagy mandolin. Ők egy félreeső asztalhoz ülnek, bőséges vacsorát rendelnek, amit azonnal ki is fizetnek, majd egymás között halkán beszélgetve nyugodtan megvacsoráznak, és visszavonulnak a kifizetett szobájukba.

Ez a kis közjáték és a helyszín jó lehetőséget nyújt egy kis szerepjátékra, és „bemutatkozik” néhány későbbi szereplő, még ha csak rejtetten is. Ezért fontos, hogy ne hangsúlyozd ki jobban az aszisz kereskedő és kísérete szerepét, mint a többit. Láthatják a fokozott őrizetet stb..., de ne te hangsúlyozd, mindig csak meséld, hogy mit látnak, ne te vezesd rá őket a következtetésekre!

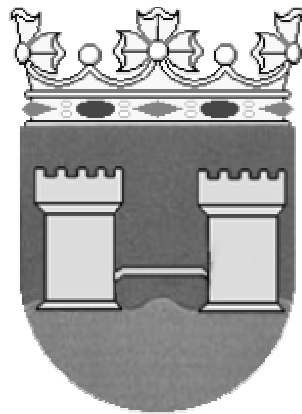
Az egész Senkiföldje fejezet azt a célt szolgálja, hogy a játékosok még jobban belerázódhassanak a szerepeikbe, mielőtt a történet „valójában” elkezdődik. Egy felevezető a tényleges modulhoz.

Az út Rel Morranig sík vidéken vezet keresztül, de előttük nyugaton már kéklenek a Vei Doardon-hegység vonulatai. Az utat elszórtan erdők szegélyezik, távolabb a megművelt, most szórványosan hóborította földeken túl egy-egy tanyát látni, a kéményeikből füst gomolyog. Napközben, valamivel napközép után találkozunk egy lovas járőrrel is akik Rel Morran Fehérhidat ábrázoló címerét viselik (róluk bővebben a *Rel Morran* c. fejezetben olvashatsz).



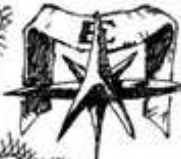
2. RÉSZ

# REL MORRAN





Eszak-Ynev



Mer' Daray-tenger

Magaki-deán

Rel Morran

Quiron-tenger

Marvinella öböl

Velemyan-tó

Sinetos-tenger

SIRENAR SZÖV.

Stane hg.

ANURIA

Ekbir szabag

Anolok

Sellak ha.

Onpor ha.

ABASZT

Aldinal ha.

VÁRASÁLLAPOK

VELESI EORRÁRCH  
K'Porkad

GRÓ-LIGON

Ligon

TIADLAN

Vleventó

TERON

Acutle-  
leuck

Videra

DWYLL UNO

ERIGOW

TORAN

EREN

HACKWELL

GHAC

TOV'S HEDUSE

NIARE

Jian-tel

Himonó-  
szabag

Fender-  
hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

Stane hg.

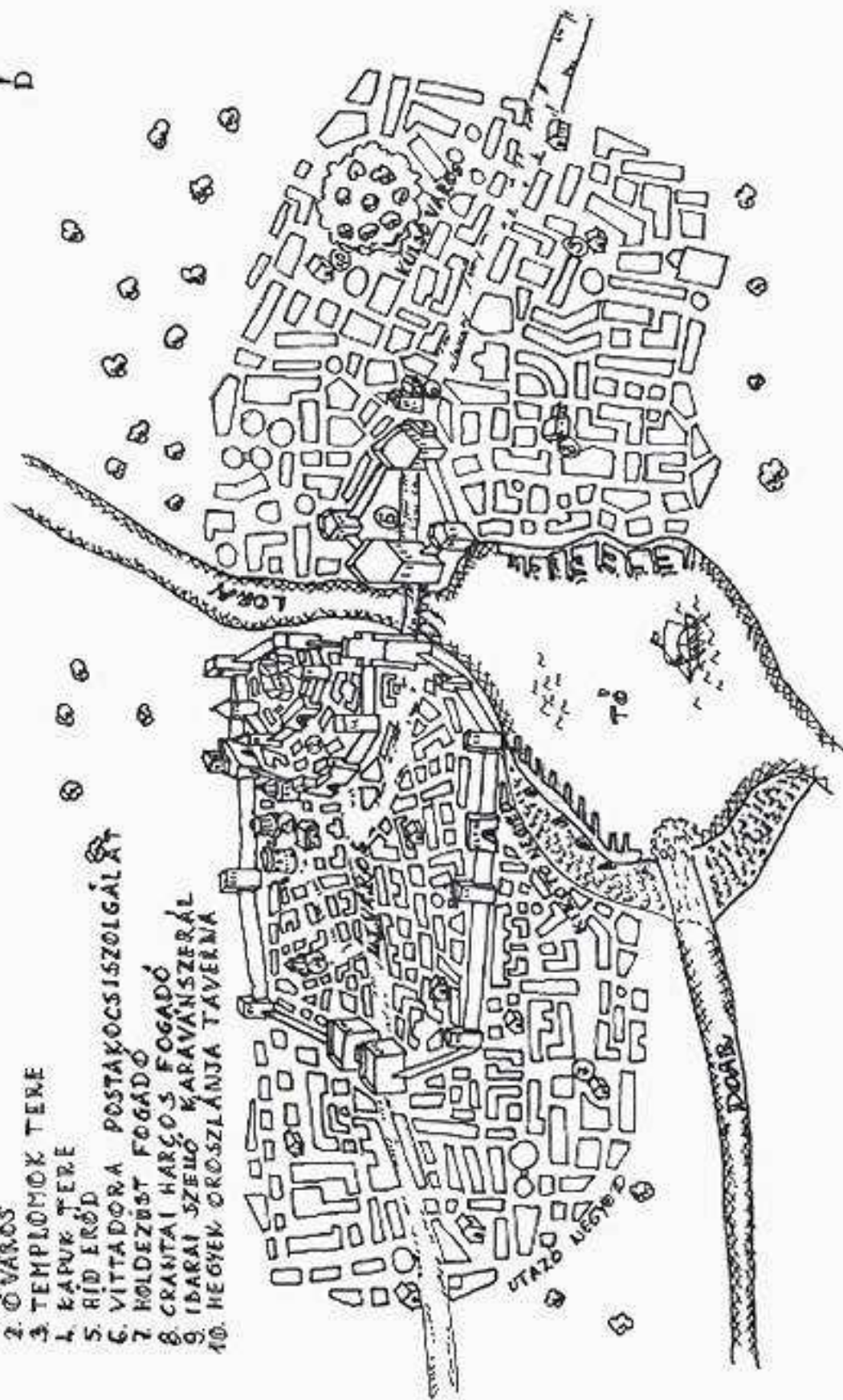
Stane hg.



# Bel Morran Város



1. PALOTA NEGYED
2. VÁROS
3. TEMPLOMOK TERE
4. KAPUK TERE
5. RID ERŐD
6. VITTADORA POSTAKOCSISZOLGÁLAT
7. HOLDEZIST FOGADÓ
8. GRANTAI HARCOS FOGADÓ
9. IBARAI SZEMO KARAVÁNSZERÁL
10. HEGYEN GROSZLÁNJA TAVERNA



A Lorn, melyet a Fendor-beltenger, a csúcsok örök hava, és az Északnyugati Felföld temérdek forrása táplál, s mely sebes sodrású folyóként zúdul alá odafentről, folyammá terebélyesedik, mielőtt az Aublien tóvidékre ér. E folyam az egyetlen járható út a Quiron-tenger nyugati partvidékétől a Doardonig nyújtózó rengetegben, az egyetlen oázis pedig – a tündöklő Alidaron kívül – Rel Morran, a város, ahol Észak-Ynev keleti és nyugati vidéket összekötő ősi kyr országutak egyetlen, még álló hídja ível át a folyó felett.

## Rel Morran

A város eredete a legtöbb északi városhoz hasonlóan a crantai – kyr időkbe nyúlik vissza. Amióta írott történelem létezik, a várossal – más-más korokban más-más néven – mindig említést tesznek a könyvtárakban őrzött ősi föliánsok, feljegyzések, és már a legősibb, a hatodikor hajnalán keletkezett térképeken is jelölik a „Vizesés Városát”.

Már az ősi crantai időkben is forgalmas kereskedőváros állott ezen a helyen, ahol a Doardon-hegységből eredő gyors vizű Doar folyó mintegy száz méterről alázubogva a néhány mérföld átmérőjű tavat formáló Lornba ömlik. Jelentősége abban áll, hogy innentől már hasas bárkákkal is hajózható a folyó, így megoldható a kereskedelem a Fendor-beltenger és a Quironia között. Az árút alacsony merülésű hajókon szállítják a Fendor menti városállamok kereskedői, vagy szekérkaravánokon érkeznek a Sienar városállamokból, majd a tavon hasas bárkába rakodják a szállítmányt. A bárkákon az árút Alidraba viszik, és ott, a Csodák Városának kikötőjében kerül a mély merülésű tengerjáró hajók gyomrába, mivel azok addig képesek felhajózni a lassú folyású Lornon.

A kyr hódítás után a crantai romokon immáron kyr város épült, amely elődjéhez hasonlóan fontos szerepet játszott Észak-Ynev kereskedelmében. A kyr időkben épült, napjainkban is álló híd, amely a nyugati tartományokat (a jelenlegi Riegoy-városállamok területét) az egykori keleti tartományokkal (most a Két Hold országai és Toron fekszenek ott) összekötő Nyugvó Nap Útján épült. Most, évezredek elteltével is ez a leggyorsabb fő közlekedési út Észak-Ynev e két régiója közt, és ez az egyetlen még álló híd, amely valaha a Lornon épült.

A hatodikor káoszát a város is megsínylette, s csak a hetedikor hajnalán kezdett ismét magára találni. Ezekben az időkben indult meg ismét az ősi kyr országutakon a kelet-nyugati kereskedelem, és a város lassan ébredni kezdett...

Az, hogy jelenlegi nevét mikor kapta, a történelem homályába vész, mostanra, a Psz. 3697. esztendő telére azonban Rel Morran nyüzsgő nagyváros a közel 15 ezer állandó és a mintegy 4-5 ezer ideiglenes lakójával.

## A Külsőváros

Keletről közeledve az utazó először a Külsővárost pillantja meg – ezt a helyiek „Tavon túli” vagy „Hídon túli” város néven is ismernek – amely körül nem emelkednek falak. Számtalan fogadó, kereskedőház áll itt, hogy a keleti síkságok felől érkező utazók megpihenhessenek. Több emeletes fürdő- és játékházak, örömtanyák, gladiátorvermek, állnak egymáshoz préselve, a köztük kanyargó szűk, macskaköves utcák pedig a Lorn partjára vezetnek, ahol a kereskedőházak raktárházai terpeszkednek. A negyed legjellegzetesebb épülete kétségtelenül egy dzsád stílusú szeráj, az „Ibarai Szellő”, ami a városrész egyetlen valamire való terén épült. Jellegzetes kupolás épülete előtt négy kifejlett datolya pálma áll, melyek ilyenkor télen meglehetősen furcsán mutatnak a havas tájban. A fákat mágia tartja életben a zord északi télben, nyaranta pedig még termést is hoznak.

A negyed jellegzetes fogadói közé tartozik még a „Crantai Harcos”, amelyik „eredeti crantai stílusban” épült, valamint egy tipikus városi fogadó, melyet rossz nyelvek szerint Torozon Tavernájáról mintáztak, a „Hegyek Oroszlánja”.

Persze, nem mindenki száll meg a Külsőváros fogadóiban, ezért az utazó először sátrak és szekértáborok közt halad végig, melyek a mintegy három szekér széles Ősi út (ahogy manapság a Nyugvó Nap útját emlegetik) két oldalán terülnek el mérföld hosszan.

Éjszakánként nincs közvilágítás, az utcákat csak a fogadókban, játékházakból kiszűrődő fény világítja meg, ezért akinek ilyenkor dolga van, és nem titokban jár, általában lámpást vagy fáklyát visz magával.

A Külsővárosban nincs állandó őrség. Nappal két-három, éjszaka egy-két óránként járja végig egy 10-15 fős járőr az utcákat, de a sátrakkal, szekerekkel és karámokkal borított területekkel már nem foglalkoznak. Így, aki biztonságban akarja tudni magát, jobb, ha magára zárja az ajtót, vagy testőröket fogad.

Az Ősi Út szinte közepén szeli át a Külsővárost - utcai árusok bódéi, mutatványosok, magukat néhány rézért kínáló örömlányok közt haladva -, hogy azután egy kőfallal és bástyákkal övezett komor kapuhoz érkezen. Ez a kapu vigyazza a híd keleti hídfőjét, itt szedik a hídvámot a kereskedőktől és az utazóktól (Környékbeli lakosoktól 1 réz, szekerek után 1 ezüst. Utazóktól 1 ezüst, szekerek, batárok után pedig 1 aranyat kell fizetni)

A rel morraniak Keleti Kapunak hívják, a kapu homlokzatát egy arany napszimbólum díszíti. A város címerét viselő marcona katonák vigyázzák itt az utazókat, s baj esetén a város által fizetett mágiahasználók támogatására is számíthatnak, bár képzett fegyverforgató mindahány.

A kaput minden reggel napkeltekor nyitják, és napnyugtakor zárják. Ilyenkor egy magányos dudás áll ki az egyik bástyára, és a messzire elhangzó lágy dudaszó jelzi a kapunyitás-kapuzárás idejét. Éjszaka csak a város heregének menlevelével rendelkezők előtt tárul fel a kapu, ilyenek pedig nem sokan vannak.

A Keleti Kapun belépők a kyr időkben épült hídra érkeznek, amit manapság már csak „Öreg Híd” vagy „Fehér Híd” néven emlegetnek az utazók. Bár a híd valóban ősi, állapotán ez nem látszik. Hófehér márványból készült, és az építők mágiát is felhasználtak építése során. Négy kocsis széles, macskakövekkel van borítva, és közel félembernyi magas korlát szegélyezi. A Lorn itt mintegy 250 ynevi láb széles, ezért a híd a maga 300 láb hosszúságával meglehetősen tekintélyt parancsoló építmény. A reggeli nap fényében a fehéren csillogó, kilenclyukú híd lenyűgöző látványt nyújt.

A hídról belátható a tó, és innen megcsodálható a Doar folyó vízesése is, amely egy sziklafal tetejéről tajtékfüggőnnyel zubog alá a habokba.

A híd végén szintén egy kapu áll, a Városi Kapu. Ezt éjszakára sem zárják, azonban itt is katonák őrködnek, és városi hivatalnokok szedik a hídpénzt a keletre tartó utazóktól. A kapun belépve a Belsővárosba jut az utazó.

## A Belsőváros

A Belsőváros további három negyedre van felosztva. **Az Óvárosra, az Újvárosra és az Utazó negyedre.** Ennek oka, hogy az évszázadok során, ahogy a város növekedett, egy idő elteltével már nem fért el az eredetileg épült falak között (a mai Óváros). Az újonnan épült házak alkotják a mai Újvárost, amely köré az évszázadok során szintén fal épült. Az ezen kívül elterülő Utazó negyed a Külsővároshoz hasonlóan épül fel, és hasonló szerepet lát el a város életében.

A városnak ez a része a folyó túlsópartján elterülő síkságtól eltérően dombos, ezért a negyedek házai, és az utak nemritkán domboldalakon kanyarognak.

A Városi Kapun belépve az utazónak jobb kéz felől közel hat ynevi láb magas kőfal emelkedik (az Óváros fala), bástyáiról és gyilokjárójáról városi őrök figyelik az alattuk elhaladókat. Balról az Újváros kereskedőinek, mesterembereinek üzletei, házai sorakoznak az út mentén. Ez a negyed a polgárság fő lakóhelye, a város nemesei és gazdag kereskedői, a Kalmárok, az Óvárosban élnek. A két negyedet kapu választja el egymástól, s bár soha nincsen bezárva, őrök vigyázzák, akik gyanúok alapján átvizsgálják a belépni vágyókat.

Az Újvárosban is szép számmal találni fogadókat és igényesebb játékházakat, fürdőket, egy színházat, valamint itt található a Templom tér, ahol egy Ellena szentély áll (ennek az Óváros felé is van bejárata), valamint az Istenek Csarnoka, ahol – Orwella kivételével – valamennyi a Pyarroni istencsaládhoz tartozó istennek és istennőnek szenteltek egy oltárt. A most épülő térkapu is a negyed egyik terén épül, ezt a teret mostanság már csak a Kapuk tere néven emlegetik. A két boltív már elkészült, s bár őrök vigyázzák az építőket és a közreműködő mágiahasználókat, százak járnak naponta csodájára.

Az Újváros mindkét kapuját (az Utazó negyedre nyíló Nyugati Kaput – homlokzatán ezüst félhold -, és a kikötőre nyíló Vízi Kaput – homlokzatán bronz hullámok) a Keleti kapuhoz hasonló keretek között napnyugtától napkeltéig bezárják. Mindkét kaput fegyveresek őrzik.

A kikötőt nem lehet külön negyedként kezelni, hisz lakni csak kevesek laknak itt. Mind az Utazó, mind pedig a Polgár negyed felől megközelíthető. E két negyedtől eltérően a tó partjára épült, ezért csak kacskaringós lépcsőkön, illetőleg a föld alá vájt folyosókon – ahol akár batárok is elférnek - lehet ide leereszkedni.

A raktárházakat szintén a domboldalakra vájt barlangokban rendezték be. A dombtetőről kocsmák és bordélyházak néznek le a mólókra, itt tölthetik el kevés szabadidejüket a matrózok és a rakodómunkások.

Az Utazó negyed szinte pontos mása a folyó másik oldalán elterülő Külsővárosnak, talán csak kiterjedésében kisebb. A negyed ismertebb kocsmái a „Kóborló” és a „Tavi Szűz”, legjellemzőbb fogadói pedig a „Hegyek lánya” és a „Fogadó a Kóbor Macskához”.

Az Óváros a nemesek és a gazdagok lakóhelye. Az ő házaikon, palotáikon kívül csak egy park és két igen előkelő fogadó, a „Fénylovag” és az „Ezüst vadkan” áll itt. Ebben a negyedben a dombtetőn áll a hercegi palota is, melyet szintén fal övez, kapujában örök állnak, és belépni csak engedéllyel lehet.

Mondani sem kell, hogy az Óváros a legbiztonságosabb és legdrágább hely Rel Morranban, ezt követi az Újváros. Az Utazó negyed és a Külsőváros közbiztonságáról pedig legjobb nem szót ejteni. Szinte mindennaposak a lopások, fegyveres összetűzések, leszámolások, ezért ha nagyrítván megvan az elkövető, a városi bírák előszeretettel hoznak elrettentő ítéletet, ami leggyakrabban nyilvános akasztás.

A városban főképp ervek laknak, ezért az erv kultúrkörhöz tartozik. Ebből következően az általánosan beszélt nyelv az erv és az erv-közös. A kereskedők többsége beszéli a pyar-közöst, illetőleg néhányan a köz-toronit, a dwoont és az asziszt. A város építészetére leginkább az erv stílus volt hatással, bár számos épületet eredeti kyr és crantai stílusban állítottak helyre.

Mivel a falakon belül a város meglehetősen zsúfolt - az előnegyedekben pedig az időjárás elleni védelemként -, a város két- háromszintes házainak tetői szinte összeérnek az utcácskák, sikátorok felett (leszámítva a főbb utcákat.) Éjszakánként a háztetők és kémények rengetegét gyakran szerelmes ifjak, munkájukat végző tolvajok, vagy sötét ügyeikben járók veszik birtokba, ezért a köznép csak a „Tolvajok országútjának” nevezi.

Az erveken kívül észak szinte minden népéből telepedtek itt le családok, ha kis számban is. A legjelentősebb talán egy niarei diaszpóra, akik egy éttermet és egy mosodát működtetnek a városban.

A városban számos helyen megtalálhatók az elődvárosok maradványai. A csatorna és ciszterna rendszer teljes egészében a valamikori kyr rendszerre épült. (Mesélik, még a Lorn alatt is húzódik egy járat, melyen keresztül a Külsővárosból az Óvárosba lehet jutni.)

Mindenfelé megtalálhatók az ősi romok, bár az évszázadok során sokat széthordtak, és abból építkeztek a város lakói. Ennek ellenére falmaradványok, borostyánnal benőtt boltívek manapság is nagy számban megtalálhatók, elsősorban a Külsőváros és az Utazó negyed területén.

## A Városi Gárda

Mintegy félezer katona alkotja. Ők őrzik a Hercegi palota és a város kapuit, a köztereket, középületeket, a Városi Börtönt. Ők járőröznek a város utcáin gyalog, és ők adják a híd bejáratát őrző erőd személyzetét is. Naponta két harmincfős lovascsapat a város környékén portyázik.

Sötétszürke, csuklyás köpenyt, fekete posztónadrágot, csizmát, acélsisakot, valamint keményített bőrvértet viselnek, váll, alkar és combvédőkkel. A mellvértet a város Fehér Hidat ábrázoló, stilizált címere díszíti. A tisztek vállvédőit és sisakját beosztásuknak és rendfokozatuknak megfelelően bronz domborművek díszítik. Fegyverzetük hosszú kard, tör (lovasoknak szablya vagy csatacsákány) és könnyű nyilpuska. Képzett, gyakorlott harcosok.

**Jellem:** Rend

**Vallás:** Pyarroni

**SFÉ:** 2

**MGT:** -1

**Gárdisták/Tisztek**

**ÉP:** 9 / 11

**FP:** 31 / 40

**Pszi:** -

**Asztrál ME:** 5 / 12 (statikus)

**Mentál ME:** 5 / 15 (statikus)

**Tám/kör:** 1 / 2

**KÉ:** 26 / 31 (tör 36/41, hosszú kard 32/37)

**TÉ:** 40/49 (tör 48/57, hosszú kard 54/63)

**Sebzés:** tör: 1K6 hosszú kard: 1K10

**VÉ:** 92/98 (tör 84/100, hosszú kard 108/114)

**CÉ:** 15 (könnyű nyilpuska: 31)

**Sebzés:** 1K6+1

### ***A Rel Morran-i Kalmárok***

A Kalmárok Rel Morran városának leggazdagabb és legnagyobb befolyással bíró kereskedői. Bár hagyományosan a hercegi család uralkodik a városon, ez azonban csak a látszat, hiszen az anyagi hatalom az öt Kalmár család kezében összpontosul. Ők alkotják az ún. Hercegi Tanácsot, melyet ugyan a mindenkori herceg vezet, de a Kalmár családok képviselői megvétőzhatják döntéseit. A Tanácsban mindig a többség akarata érvényesül. Jelenleg kiegyensúlyozott a helyzet, lévén két család a jelenlegi herceget támogatja (persze nem érdektelenül), míg a másik három Kalmár család szinte azonos álláspontot vall magáénak.

Minden Kalmár család rendelkezik a városban egy 25-50 fő közötti magánhadsereggel.

#### **Arun Neshen**

Ő a jelenlegi herceget támogató egyik család, a Neshen ház feje. Támogatása nem önzetlen, reméli, hogy most eladósorba lépő lánya (aki bár csúnyácska egy picit, de nagy vagyont örököl) valami módon beházasodhat a hercegi családba, így a család is nemesi rangra emelkedhet.

Hatvanas évei elején jár, erősen kopaszodik, a néhány szál ősz hajszála fejéhez tapad. Vékony férfi, háta enyhén görnyedt, csontos testét drága kelmékbe burkolja. Ruházata mindig díszes, kisebb vagyonba kerülhetett. Egy apró, niarei ölebet tart mindig a karjában (büszkén mondva, hogy csak a niarei császári palotában találni még ilyet Észak-Yneven.)

Rendszeres látogatója a város Ellena szentélyének, fontosnak tartja, hogy hetente legalább egyszer áldozatot mutasson be az istennőnek. Ebből következően Orwella Ármékai már kiterjesztették rá befolyásukat.

#### **Alesh Marin**

A herceg másik támogatója. Ő kezeli a Herceg pénzét, és valljuk be, nem túl becsületesen. Neki tehát érdeke fűződik hozzá, hogy a hercegi család minél tovább uralkodjon Rel Morran felett.

Nagydarab, túlsúlyos, ötvenhez közel járó férfi. Láthatólag nem veti meg a jóféle élvezeteket, lakomákat, házában rendszeresek a társasági összejövetelek. Felesége már tíz éve meghalt, lányát Erenbe küldte tanulni egy üzleti partnere családjához. Azóta nem látta, de nem úgy tűnik, mintha hiányozna neki. Pletykák szerint az erősebb nemhez vonzódik, bár erre nincs bizonyíték. Valószínűleg a meglehetősen gyakran váltogatott, ifjú titkárai miatt terjesztik ezt rosszakarói. Abból pedig – lévén gátlástalan üzletember – nincs hiány.

#### **Denin Morovin**

Magas, bozontos szakállú, nagyará, izmos, negyven körüli férfi. Bőrruhákat és szőrmével szegett köpenyt visel, oldalára mindig kardot csatol. Meglehetősen agresszív a fellépése. Nem túl kifinomult, a városi pletykák szerint, mielőtt megörökölte apja helyét és a családi vagyont, zsoldos kapitány volt Rowonban. A többi kalmárhoz hasonlóan mindennel kereskedik, amihez hozzáfér. Hajó jelen vannak Ynev minden tengerén éppúgy, mint tevekaravánjai az Ibara sivatagaiban.

Asszonyt is úgy hozott magával, amikor öt éve hazatért. Azóta már született is egy lánya. Sokan mondják, hogy bűnös kapcsolat, mivel állítólag nincsenek összeházasodva.

Denin bányászai találtak a Vei-Doardon bércei között abbit érre. Azóta ugyan már bányaszerencsétlenségben elhaláloztak, de hát a sors kiszámíthatatlan. Egykori csapatából fogadott zsoldosokat, akik barbár crantaiakat fogdostak össze a Doardon völgyeiben, majd ezekkel a rabszolgákkal megkezdték a kitermelést. Hetente egyszer egy szekér viszi az utánpótlást a bányába, és hozza a friss híreket. Bár, most meglehetősen aggasztó a helyzet, mivel a legutóbbi szekér még nem tért vissza.

Mivel Denin meglehetősen tudatlan az üzleti életben, a magával hozott asszony a tanácsadója. Denin maradéktalanul megbízik benne – nem is csoda, hisz a nő Orwellánus boszorkány, és mostanra a férfit mágikus hatalmával teljesen magához láncolta.

#### **Tyslin Sandorin**

Harminc körüli nő. Özvegy. Férje volt a ház feje, halála után az örökség fiára szállt, aki azonban még csak két éves, így nagykorúságáig a feleség kezeli a vagyont. Nagyon jól tartja magát, évekkel fiatalabbnak néz ki a koránál, és igencsak vonzó. Hosszú szőke haja van, kék szeme, és elbűvölő modora. Rossznyelvek szerint sokan megfordultak már az ágyában, mióta közel két évvel ezelőtt özvegy lett, amihez szintén lehetett valami köze (ez utóbbi nem igaz).



Ha a játékos ügyes, ő is megismerkedhet vele közelebbről, mivel kapható a kalandokra. Bár ezt a ház testőrparancsnoka meglehetősen rossz szemmel nézi, lévén, ő is létesült már e kegyben, és most mellőzve érezi magát (emiatt a játékosnak támadhat némi kellemetlensége – pl. verőlegények egy sötét utcán stb.).

### **Erian Tarinell**

Középmagas, gömbölyded, mosolygós férfi. Haja ősz, arcát is ősz szakáll keretezi. Hatvan körül járhat, de meglehetősen energikus. Egyszerű, de jó minőségű ruhákat visel.

Nyíltan ugyan nem vallja be, de ő nem kevesebbet akar, mint hogy a Rel Morran feletti uralom teljesen a Kalmár családok kezébe kerüljön. Szerinte a hercegi rezsim felesleges, hiszen ha amúgy is csak látszólagos, akkor minek. Szívesen látna a város élén egy csak Kalmárokból álló vezetést, aminek – természetesen – ő lenne a feje.

Nem rendszeres látogatója ugyan a Lótusz Lányainak, de az elmúlt héten ellátogatott a szentélybe – mégis, mire adja évente azt a sok pénzt -, és ennek „bélyegét” most magán viseli.

## **Rel Morran hercege**

### **Astial Galway Morran**

A harmincas évei közepén járó, jóképű, barna hajú, barna szemű férfi. Intelligens, jó modorú. Egyszerű, de rangjának megfelelő ruhákban jár, látszik, nem idegen tőle a fegyverforgatás sem. Fiatal korában apja Erenbe küldte tanulni, ahol a Kék Köpenyesek között elsajátított minden ismeretet, amire egy nemesnek szüksége lehet. Két évet Erigowban a Sigranomói Egyetemen töltött, majd ezután ismét Erenben, Eligor herceg udvarában tanult. Apja halálakor, mintegy nyolc évvel ezelőtt tért haza. Azóta is hagyományosan jó kapcsolatokat ápol Erennel, évente egy alkalommal ellátogat a hercegségbe. Nem csoda hát, hogy a Kapuval kapcsolatos tárgyalások során – azon kívül, hogy Észak-Ynev egyik legnagyobb térkapu csomópontja – a választás Erenre esett.

Elmondható, hogy Rel Morran legfőbb szövetségese az Északi Hármak közül; Eren. És ezt a kapcsolatot hamarosan még erősebben szeretnék megpecsételni. Astial a Kapu megnyitása utáni ünnepségen - amire a Kapun keresztül megérkezik egy ereni küldöttség is – fogja bejelenteni eljegyzését az ereni hercegi udvar egyik legbefolyásosabb emberének lányával.

Ő az a lány, aki a postakocsiban Zion kíséretében utazott. Mivel a herceg tudja, hogy ellenségei esetleg az életére törnének, ezért kell titokban megérkeznie. Bár, a Kapu megnyitása előtti utolsó estén, a bálon már nyíltan együtt mutatkozik vele. A lány apja egy kisebb ereni küldöttség és mintegy 50 lovaskatona élén már közel két hete a városban tartózkodik. (A lány és az ereni követ adatait a *Személyek és Helyszínek* c fejezetben olvashatod)

A küldöttség tagjai rendszeres látogatói a város Ellena szentélyének.

A herceg nem kisebb tervet forgat a fejében, mint hogy - Eren támogatásával – az elkövetkező néhány év alatt visszaszerezze a város feletti uralmat a Kalmároktól. Ambiciózus tervek ugyan, de bízik benne, hogy sikerrel fog járni.

## **Hercegi testőrség**

Közel ötven fő alkotja, az ő feladatuk a hercegi palota belső részeinek és a herceg életének őrzése. Fényes acélsisakot, láncinget, és Rel Morran címerével ellátott vörös-arany tabardot, valamint vörös, arany csatos köpenyt viselnek. Fegyverük a hosszú kard, kiegészítésként gyakran fényes, címeres, közepes pajzsot hordanak. A kardon kívül még alabárdokkal és könnyű nyílpuskákkal is fel vannak szerelve.

**Jellem:** Rend, Halál

**Vallás:** Pyarroni

**SFÉ:** 2

**MGT:** -1

**Testőrök/Tisztek**

**ÉP:** 9 / 11

**FP:** 31 / 40

**Psz:** -

**Asztrál ME:** 5 / 12 (statikus)

**Mentál ME:** 5 / 15 (statikus)

**Tám/kör:** 1 / 2

**KÉ:** 30 / 35 (tör 40/45, hosszú kard 36/41)

**TÉ:** 45/55 (tör 53/63, hosszú kard 59/69)

**Sebzés:** tör: 1K6 hosszú kard: 1K10

**VÉ:** 95/105 (tör 97/107, hosszú kard 111/121) + 35 VÉ a pajzs miatt.

**CÉ:** 15 (könnyű nyílpuska: 31)

**Sebzés:** 1K6+1



## Solan Ertimor - A Herceg varázslója (6.TSZ-ü)

Közel 1,9 láb magas, arányos testalkatú, a Herceggel nagyjából egykorú férfi. Rövid barna haja, zöld szeme van. Külseje átlagos, jelentéktelen. Bőrzsírmát, díszes nadrágot, zekét és jó minőségű hímzett köpenyt visel. Bal kezében dorani varázslóbotot tart. Hangja is semleges, amikor beszél, a monotonitásától szinte elálmosodik az ember. Ő a Herceg tanácsadója, akit még Erenből hozott magával.

Igen közeli barátok Astiállal, de ezt kifelé nem mutatják. Most ő a hercegi hírszerzés feje, és így ő a testőrség parancsnoka is. A mágián kívül jól bánik a hosszú kardal is. Kiválóan tudja magát álcázni, gyakran játssza egy egyszerű testőr szerepét. Remekül színészkedik, és ha akarja, észrevétlen tud maradni, fel sem tűnik senkinek, hogy ő is jelen van. Rá van hangolva a palota közepes erősségű rúnaterme, és membránnal óvja a herceg tudatát. Álruhában gyakran járja a várost. Jelenleg a Kalmárok kötik le a figyelmét.

Ha a játékosok be akarnak jutni a herceg színe elé, akkor mindig fennakadnak a hercegi bürokrácián. Jó esetben valamelyik tanácsosa vagy hivatalnoka fogadja a játékosokat, de 30% az esélye, hogy az Orwella papnők befolyása alatt áll. Érdemi döntést nem tudnak hozni, és megígérik, hogy továbbítják a játékosok mondanivalóját a Hercegnek. A Herceg programja zsúfolt, legjobb esetben is csak a Kapu megnyitását követő napon tudja fogadni a csapatot.

## Miről hallani a városban?

- A Herceg egy Alidari nőt kap ajándékba Alidar Hercegétől az ünnepség végén. (nincs alapja)
- Valami ismeretlen bestia (bestiák) garázdálkodik a Vei-Doardon bércei között. Talán Ediomad hegyeiből úzte ide az éhség. Már legalább egy tucat vadásszal, erdőjáróval végzett, szétmarcangolt holttestüket csak napokkal később találták meg. A herceg 15 arany jutalmat ajánlott fel annak, aki lelövi azt a szörnyet. (Igaz, a quedrákra vonatkozik.)
- Egy kereskedő a hóviharban eltévedt a Riegoy városállamokból errefelé jövet. A viharban Crantai Kóborlók Halállovagjait látta fekete vértjeikben vonulni. Rémülten meglapult, csak a vihar után találtak rá. Nyomokat nem találtak, de hát a hó, meg a szél... (A kereskedő a Kard Testvériség egy csapatát látta a tábor felé vonulni.)
- A Doardonból az éhség vad farkasokat üzött le az alacsonyabb területekre. Vagy... Hatalmas termetű farkasok nyomait látták erdőjárók a hóban. (A quedrák ismét.)
- Bolond Grek (aki amúgy egy alkoholista), egyik hajnalban látott egy sárkányt a hegyek felett. (Egy hírvivőt látott, aki az Elátkozott Vidékről hozott hírt a Kard Testvériség táborába, és egy pteropta hátán utazott.)
- Most, hogy már két éve véget ért a zászlóháború, végre csillapodni látszik a zsoldos csapatok nyugat-keleti áramlása a Fehér hídon keresztül. (Az öregek elanekdotázgathatnak egy-egy híres-hírhedt zsoldos csapat átvonulásán). Bár, azért most is vannak még szépszámmal. (Erről a játékosok is meggyőződhetnek, a Külsővárosban és az Utazó negyedben számos zsoldos csapat zászlaját felismerhetik - összesen mintegy 250-300 főt tehetnek ki.) Ezért nem is feltűnő a városiaknak, amikor a Büntetés Nagyura majd a városba érkezik.
- Hallhatnak még a Kalmárokra vonatkozó pletykákat - lásd a Kalmárok leírásánál -, valamint bármit, amiről úgy gondolod, nem árt, ha a fülükbe jut...
- És, ha a mesélő úgy látja jónak, akkor a város néhány fogadójának ajtaján, vagy a városkapuk környékén feltűnhetnek a Sólymok körözési plakátjai ☺

**3. RÉSZ**

**A REL MORRAN-I ESEMÉNYEK**

Már esteledik, amikor az út egy kisebb dombra fut fel, melynek tetejéről a lenyugvó nap vöröses fényében megpillantják a várost. Az égbolt mályvaszínnel csikozott, felhős háttere előtt, a Vei-Doardon erdőkkel borított, behavazott előhegyeinek árnyékában ott terül el előttük Rel Morran.

A város leírását lásd a *Rel Morran* c. fejezetben. Kelet felől érkeznek, ezért először a Külsővárost pillantják meg. Ne felejtse el leírni a folyót, ami tóvá szélesedik, a túlparton a falakkal körülvett várost, és a Doar vízesését, ami szinte pontosan szemben van velük.

Amikor beérnek a városba, a nap lassan teljesen aláereszkedik a hegyek mögött, beköszönt a szürkület. Lány dudaszót hallanak, amit a híd felől hoz feléjük a szél.

Rel Morran kapui záródnak. A játékosoknak a Külsővárosban kell tölteni az éjszakát, ami nem baj, hiszen amúgy is itt van dolguk, itt kell találkozniuk a megbízó emberével éjféli órákban. De addig is van majdnem 5 órájuk.

Először is, találniuk kell egy fogadót, ahol megszállhatnak. Ez nem is olyan könnyű dolog, lévén, most az ünnepek miatt meglehetősen tele van a város idegenekkel. Miután sikerült szállást szerezniük, rajtuk múlik, hogyan akarják elütni az időt.

A postakocsi utasai – ha a csapat elkísérte őket a városig – a Vittadora Postakocsiszolgálat utazóházában szállnak meg. Zionért és a kíséretében lévő lányért hamarosan egy hintó és 25, Eren és az Eldoranok címerét magán viselő lovas katona jön.

## Bonyodalom egy lány miatt

Erre az eseményre sor kerülhet egy kocsmában, fogadóban, vagy kint a város zsúfolt utcáin, esetleg valamelyik piacon. Minden attól függ, hogy a játékosok mivel szeretnék elütni az idejüket. Intézd úgy, hogy amikor a szállásuk már megvan, és egy picit berendezkedtek, utána történjen ez a találkozás.

Egy köpenybe burkolózó, arcát annak csuklyája mögé rejtő alakra figyelhetnek fel, aki – láthatólag - menekül valaki-valami elől. Többször is idegesen körbenéz, és gyakran a háta mögé tekinget. Alapos megfigyelés után gyanítható, hogy egy nő az, és az „üldözőit” - három férfit - is kiszúrhatják.

(A lány egy Ellena papnő, értékeit, leírását lásd az *Emberek és helyszínek* c. fejezetben.)

Aztán a lány tekintete megakad a csapaton, és határozottan feléjük indul. Az üldözői – sötétszürke köpenyt viselő férfiak – kettő átlagos, középkorú erv és egy fiatal, jóképű toroni -, akik láncinget viselnek, oldalukon pedig hosszú kard lóg – egyre közelebb érnek hozzá, és amikor a lány megáll a csapat előtt, már csak néhány lépés választja el őket tőle. (Ha az utcán vannak, akkor embereket kerülgetve, félretaszítva, ha fogadóban, akkor pedig az asztalokat kerülgetve, vendégeket taszítva közelednek.)

Amikor a lány megáll előttük, hátraveti köpenyének csuklyáját, és kétségbeesett tekintettel hátranézve, majd könnyögően a csapatra tekintve megszólal: - Segítsetek...

Üldözői éppen ekkor érnek oda, a fiatal toroni szívdőglesztő farkasmosollyal az arcán a lány karja után nyúl, és közben bocsánatkérően néz a csapatra. A lány megpróbál a játékosok mögött biztonságba kerülni. A toroni „Ugyan már cicám, csak nem képzeled, hogy megléphetsz a pénzünkkel?” szól oda neki, és utána nyomul.

Ha a csapatból valaki megpróbálja útját állni, akkor félretaszítja a játékost, akár meg is ütheti. Előkerülhetnek a fegyverek is. (Ez a három férfi az orwellánus vadásztestvériség fejedelmének, értékeit lásd az *Orwella Árnyéka Rel Morranra vetül* c. fejezetben.) Ők azzal a szöveggel jönnek, hogy a lány egy örömlány, és meglépett a pénzükkel. Nem annyira a szavak emberei, ezért – ha arra kerül sor - a sok beszéd helyett inkább megpróbálják erőszakkal, akár kardokkal – bár az élet kioltását most kerülve - lerendezni a csapatot.

A lényeg! A kavardás során a lánynak le kell lépnie! Tehát, el kell tűnnie, és úgy felszívódni, hogy a csapat se tudja, hová lett! Ez lehet észrevétlen elosonás, de akár láthatatlanná válva is elmehet. Mindenképpen teremts olyan kavardást, hogy lehetősége legyen lelépni!

## Egy különös találkozás

Miután a lány eltűnt, nem derülve ki, hogy ki volt, és mit akart tőlük, ismét a játékosoknál van a kezdeményezés. Lehet, hogy a csapat megpróbálja megkeresni az ismeretlen lányt, de az is előfordulhat, hogy egyszerűen továbblépnek, és élvezik tovább az első Rel Morran-i estéjüket.

Minimum fél óra teljen el, mielőtt a következő események lejátszódnak.

A játékosok (vagy csak egy-két játékos) a város utcáin bóklászik, amikor egy sikátorban kisebb csődületre lesznek figyelmesek. Mintegy fél tucat alak – főképp koldusok, és egy-két járókelő – hajol egy földön fekvő alak fölé. Innen nézve nő lehet, hosszú, szőke haja szétterül körülötte a földön. (Ilyen haja volt a lánynak is, aki nemrég segítséget kért tőlük.)

Közelebb lépve látják, hogy valóban ő fekszik a havas, macskaköves földön, körülötte vértócsa, ami gőzölög a hidegben. Halott, de talán csak egy fertály órája történhetett. Köpenye és inge feltépvve, a mellén pedig több szúrásnyom. Üveges szemekkel mered maga elé.

(Senki nem látott semmit, ha érdeklődnek, egyszerű rablótámadásnak tűnik)

Már közeledik a Városi Gárda egy tífős alakulata. Ők intézkednek a holttest elszállításáról. (Majd jön a hullaszállító, felteszi egy taligára és eltolja.)

Talán csak száz métert mehetnek tovább, amikor halk nyöszörgést hallanak egy közeli sikátorból. Ahogy közelebb mennek, egy véres, húszas éveie elején járó lány zuhan a karjaikba, csak annyit tud kinyögni „Segíts...ne szólj senkinek...”, azután elveszíti az eszméjét.

Vértől sikamlós öklében egy vékony aranyláncot szorongat. Ha megvizsgálják – ehhez először le kell fejteni róla az ujjait – akkor látják, hogy a rajta lógó medál nem mást ábrázol, mint Ellena jelképét a Lótuszvirágot.

(A tolvajlány leírását megtalálod az *Emberk és helyszínek* c. fejezetben.)

A vér nem az ő vére, csak a ruháját és a bőrét borítja. Valamiféle sokk érhet. Bármiféle gyógyító mágiával vagy gyógyszerrel próbálkoznak, nem tér magához, ezek hatására inkább jótékony, gyógyító álomba merül.

Mire mindezt elrendezték, lassan itt az ideje, hogy elinduljanak, és megtudják végre, hogy mi is lesz az a feladat, amire ilyen különös módon fogadták fel őket.

## A Találkozó

A találkozó időpontjaként éjfélt határozott meg a megbízójuk, helyszínnek pedig a Külsőváros kikötőjének egyik mólóját, azt, amelyiknek végében egy sellő szobor áll. A mólót könnyű megtalálni. Egy macskaköves utca vezet le hozzá. A környékén mindenfelé kőből épült raktárházak emelkednek, faladák és bálák vannak egymásra rakodva. Egyetlen fényt a közel félszáz méterre lévő, kivilágított híd adja, és a városból szűrődik le némi világosság. (A látási viszonyok *félhomálynak* felelnek meg.) Az enyhén párálló víz felett a szemben lévő Belső város fényei ragyognak.

Senki sem jár a móló környékén, csak a víz csobbanása, és a város leszűrődő zajai hallatszanak, melyek elvegyülnek a kikötői daruk kötélzetének nyikorgásával. A túloldali városból hallatszós zeneszó és emberi moraj messzire elhallatszik a víz felett.

A móló végében egy alak áll a szállingózó hóesésben. Sötét köpenyt visel, melynek csuklyája elrejtí arcát. Mozdulatlanul áll, amíg a csapat odaér hozzá. Ekkor hátraveti csuklyáját. A megnyerő arcú, középkorú, kyr jegyket hordozó toroni férfi halk hangon üdvözli őket.

Közben bőrkesztyűs kezével szinte észrevétlenül jelez. Morgena titkos kézjeleivel azt kérdezi: „Minden rendben van?” Árnycék, a boszorkánymester látja ezt, és válaszolhat. A többiek –1 észlelés próbával észrevehetik, hogy valami interakció zajlik közöttük.

A megnyugtató válaszcélzás után végigméri a csapatot, majd a köpenye csuklyáját újra a fejébe húzza. „Kövessetek!” szól, azután megindul, végig a macskaköves rakparton. Járása nyugodt. Magabiztosan mozog a félhomály ellenére, láthatólag számtalanszor járt már erre. Nem fordul hátra, hogy követik-e, határozottan halad a csapat élén.

Körülbelül két perce vezetheti őket, amikor hirtelen megtorpan. A csapat –1 észleléssel szintén hallhatja, hogy mintha körülvették volna őket, valakik rejtőznek a bálák és raktárházak árnyékában. Azonban maximum arra van idejük, hogy fegyvert húzzanak – vezetőjük is hosszú kardot húz – máris egy csapat veszi körbe őket.

A támadók egy tucatnyian lehetnek. Szedett-vedettnek tűnnek, nincs kettő, aki egyforma ruhát visel. A helyi alvilághoz tartozhatnak, kezükben lévő hosszú kardjaik, és néhány könnyű nyílpuska azonban határozottan szegeződik a csapatra. (Leírásukat az *Emberek és helyszínek* c. fejezetben olvashatod, a Csodák Udvara résznél.)

Vezetőjük, egy húszas éveiben járó, kócos, vörös hajú, jóképű férfi, aki kezében hosszú kardot tartva előre lép. Kardját a csapatot vezető toronira emeli.

„Ki vagy te?”- kérdi tőle, és kardjának pengéjével megpróbálja félrehúzni csuklyáját. Az erre felkiált, és kardjával rátámad. (Ez a férfi, és hamarosan a segítségére érkező öt társa az orwellánus vadásztestvériség fejedője, értékeiket lásd az *Orwella Árnýéka Rel Morranra vetül* c. fejezetben. Az eredeti összekötő történetét az *Emberek és helyszínek* c. fejezetben olvashatod.)

Ennek következtében támadók rájuk támadnak, de főképp a csapatot kísérő alakra. Talán egy ütésváltás történhetett, amikor öt újabb alak kapcsolódik be a küzdelembe, de ők a játékosok oldalán. Fekete ruhát, sötétszürke köpenyt viselnek, kettő – egy hosszabb és egy rövidebb – pengével küzdenek.

Ez most egy furcsa küzdelem lesz, a csapatnak el kell döntenie, kinek az oldalán küzd.

Elkeseredett küzdelem alakul ki. Mindkét oldalon több halott és sebesült, de az alvilági figuráknak az épületek között is rejtőzhetnek még íjászaik, mert onnan is lőnek, és az elesett emberek helyére újak jönnek. Végül a fekete ruhások menekülőre fogják. Aki tud, átvágja magát, és felszívódik a sötétben, de hárman (a csapat kísérője nincs közöttük, ő is elmenekül) fedezik a visszavonulásukat, míg meg nem hallnak. (Nem lehet gyógyítani őket, holtan maradnak a havas macskaköveken.)

A csapatnak be kell látnia, hogy nincs esélye – ha a helyi alvilágiak ellen küzdött – ugyanis végül legalább egy tucat nyílpuska szegeződik rájuk, és a tetőkön is láthatják íjászok sziluettjét. Láthatólag nem akarják megölni a játékosokat. Felszólítják őket a harc abbahagyására. Ezután közlik velük, hogy valaki látni akarja őket. Láthatólag dühösek a játékosokra halott társaik miatt, de teszik a dolgukat. A sebesülteket és a halottakat bevonszolják a sötétbe. A játékosokat felszólítják fegyvereik átadására, és közlik velük, hogy be fogják kötni a szemüket.

Ha a játékosok tiltakoznak, közlik velük, nem kell velük menni, ha nem akarnak. Ebben az esetben a támadók vezetője azt mondja, ha meggondolnák magukat, hagyjanak üzenetet a Fehérmájú Asszony nevezetű csapszék pultosánál Suttogónak, majd felszólítja őket, számoljanak el százig, mielőtt elhagynák a helyszínt. Ezután társaival együtt eltűnik az éjszakában.

Ha a játékosok előbb akarnának elmenni, vagy követni akarják őket, a tetők rengetegéből nyílvesző csapódik be előttük, mintegy figyelmeztetésként.

Ha a játékosok belegyeznek a találkozóra, akkor fegyvereiket elveszik, szemeiket pedig bekötik, így vezetik őket nagyjából egy fertályórán keresztül. Nem egyenesen a találkozó helyére, próbálják megkeverni is őket a raktárak, sikátorok rengetegében.

## A tolvajok

Egy raktárház pincéjébe vezetik őket végül. Itt kellemes meleg van a kinti hideg után. Halk susmorgást hallanak maguk körül, hallhatólag többen vannak a teremben. Leoldják a szemükről a kendőket. A falakon fáklyák lobognak, körben mindenfelé egymásra rakodott faládák és zsákok. Kísérőik felsorakoznak mögöttük (egy tucatnyian lehetnek), velük szemben, a fáklyák fénykörén kívül egy alak áll az árnyékban. Nem mutatja meg magát, onnan beszél a csapattal. Hangja kellemes. Az erv-közöset használja, akcentus nélkül. Hangja alapján középkorúnak lehet tippelni.

Azt kérdezi a csapatától, kik ők, miért jöttek, és hogy kivel találkoztak a mólónál? Elmondja, hogy egy embere, Jolinar után nyomozva kerültek oda, aki néhány napja eltűnt. Új banda bukkant fel hetekkel ezelőtt a városban, akik elkezdtek őket kiszorítani a város csatornáiból, és a Tolvajok Országútján is többször feltűntek, bár egyelőre a piacokhoz még nem nyúltak. Már több összetűzésük volt, de még mindig nem tudják, kifélék, mifélék, és ez ideig követeléseket sem támasztottak.

Ők rabolták el csapatának egyik tagját is, aki ezután napokra eltűnt. Ma látták először, amikor felbukkant és a móló felé tartott. Ezért léptek közbe, meg akarták tudni, mi történt vele, és lehet, hogy emberei emiatt egy kicsit túlreagálták a dolgokat.

Nagyjából ennyi, amit a csapattal a beszélgetés során közölni hajlandó – miután látja, hogy nem sokat tudnak az eseményekről -, de meghagyja nekik, hogy ha van valami, akkor hagyhatnak üzenetet a Fehérmájú Asszony nevezetű csapszék pultosánál Suttogónak, és ők majd felveszik velük a kapcsolatot.

Ezután a csapat szemét újra bekötik, és közel negyedórányi összevissza sétáltatás után egy sikátorba veszik le, ahol visszakapják fegyvereiket, és magukra hagyják őket.

## A Kitzasztott a városban?

Ezután ismét a játékosokon a sor.

A lány, akit az utcán találtak, visszatérésük után nem sokkal magához tér. Eleinte zavarodott, majd elmondja különös élményét az Ellena papnővel, és annak azt a gyanúját, hogy a Kitzasztott hívei fészkeltek be magukat a város Ellena szentélyébe. Emleget valami tükröt is, ami fontos, és a szobájában – jobban mondva az egykori papnő szobájában - van, a Holdezüst nevű fogadóban. Láthatólag zavarodott, mert néha úgy beszél, mintha ő lenne a meggyilkolt papnő.

Ha elmennek a szobába, a Holdezüst fogadóba, azt már feldúlva találják, és a fogadó falitükrén kívül egyebet nem találnak.

Ha másnap, amikor délelőtt bejuthatnak az Óvárosba, és megfigyelik az Ellena szentélyt, különös vendég érkezésének lehetnek szemtanúi.

Ha esetleg nem ők a megfigyelők, de valamilyen módon szóba kerül a tolvajokkal folytatott későbbi beszélgetések során, akkor egy ott posztoló koldus információi alapján megtudhatják, hogy:

Hatalmas fekete csatamélen egy sötétzöld köpenyes, fekete vértet viselő férfi érkezik, aki bemegy a szentélybe, hogy Ellenának áldozzon. Egy hasonlóan öltözött férfi megy be vele, őt másik, szintén lóháton érkező kísérijük, akik fekete sodronyínget viselnek, pedig kint maradnak a lovakkal. Címert egyikük sem visel páncélján, bár egyikük egy kevésbé ismert zsoldoscsapat címeres zászlaját hordozza (Bíbor mezőben arany sas). (Ha szóba akarnak velük elegyedni, azt a választ kapják, hogy zsoldosok, ennél többet nem mondanak.) A Büntetés Nagyura, egyik hadmestere és őket kísérő katonák azok.

Szeráf – mivel ő is zsoldos – hallhatott már erről a csapatról (-1 Intelligencia próba), és tudhatja, hogy a Bíbor Sasok hónapokkal ezelőtt délre vonultak, hogy kivegyék a részüket az Amhe Ramun elleni háborúból.

Két órát maradnak a szentélyben, majd kijönnek, lóra szállnak, és a Nyugati kapun elhagyják a várost. A város határában újabb öt lovag és közel tíz harcos csatlakozik hozzájuk, amint elindulnak a Riegoy felé vezető országúton.

A táborba mennek vissza. Ha a csapat követi őket, és ügyes, akkor a nyomaikon rátalálhat a Kard Testvériség táborába. Ez azonban jó kis kiruccanás, hiszen közel hat óra oda és legalább ennyi vissza az út.

Innentől kezdve minden a játékosokon múlik...

4. RÉSZ

**ORWELLA ÁRNYÉKA  
REL MORRANRA VETÜL**

A Psz. 3697. esztendő végére a tizennegyedik zászlóháború és a Gro-Ugoni orkok Birak gal Gashad vezette lázadása, jelentősen meggyengítette Orwella követőit, akik addigi birodalmuk elvesztésével „földönfutóvá” lettek. A Fekete Erőd elbukott, a Nagymestert karóba húzták, a Kard Testvériség Fekete Lobogóját pedig elragadták, így a Kitaszított követőinek politikai súlya jelentősen megrendült. A megmaradt lovagok szétszóródtak Észak-Yneven, egy részük pedig Toron keleti Shín tartományában, a Szikesföld sós tavai között húzódhatott meg, a tartomány regitorának kegyelméből.

Újra Toron lett az egyetlen birodalom Yneven, ahol az orwellánusok nyíltan gyakorolhatták vallásukat, azonban itt is inkább csak megtúrt vendégnek érezhették magukat. Észak-Ynev szerte megszorodtak a Romlás Virágainak szentélyei, és az Elátkozott Vidéken, a Tinolok közt megbúvó ősi Orwella szentélyekben és a Kard Testvériség erődjeiben újra fellobbantak a lángok.

Az egyház feje, a Nagyasszony elérkezettnek látta az időt, hogy megerősítse hatalmát a Követők és a papnők felett, megalapított hát egy titkos szervezetet, akiket a mendemonda Orwella Árnyékának nevez. Tagja olyan nagyhatalmú papnők, akik teljesen elkötelezték magukat a Nagyasszony mellett. A szervezet kiépítése még a zászlóháborút megelőző években elkezdődött, s mostanra számai pókhálóként szőtték át Észak-Ynev jelentősebb udvarait, a háló közepében pedig a Nagyasszony trónolt.

Aztán, a háború befejeződésének évében, amikor Orwella híveinek sorsa rosszra fordult, és úgy tűnt, csak másodrangú szereplőivé válnak Ynev történelmének, a háló egy távoli szála először gyengén, majd egyre erősebben megrezdült, új reményt hozva el a Kitaszított követőinek. Nem csak azt, hogy újra talpra tudnak állni, újabb evilági birodalmat hozhatnak létre, hanem az egészből jobban megerősödvé, és lényegesen nagyobb hatalommal kerülhetnek ki. A vereség győzelemmé változhat.

Hogy hová vezetett ez a vékonyka és távoli szál?

Rel Morranba.

Ebbe a messzi, sokadragú városállamba, távol mindentől, a Senkiföldjének nevezett vad vidék szívében. A hír, amit pedig egy ide telepített, a város egyik Kalmárának szeretőjeként működő boszorkány küldött; az abbitról szólt. Erről az arannyal egyenértékű csodás fémről, ami mágikus tulajdonsági lévén a legkiválóbb fegyver és páncél acél egész Yneven. Már csak meg kell szerezni.

És a helyszín...

Hadseregek számára nehezen megközelíthető, távoli terület, hosszú utánpótlási vonallal, ami a vidék vadonjain vezet keresztül. A Doardon-hegység barbár bennszülöttjei tökéletes rabszolgaként szolgálhatnak új uraikat, Tongoria hegyeiben pedig ott él egy kitaszított ork törzs, a Hűségesek, akik évezredek óta Orwellát imádják. Ideális hely Orwella új ynevi birodalma számára, ahol megerősödhet, és újra elfoglalhatja megfelelő hatalmi helyét Észak birodalmi közt. Amikor pedig megérkezett a hír, hogy a város szeretne bekapcsolódni a térkapu hálóba, már készen is állt a terv. Ynev szerte a nemesi udvarokba, nagy kereskedőcéhekbe beépült papnők és boszorkányok minden befolyásukat latba vetették, hogy minél több támogatót szerezzenek meg a Rel Morran-i kapu tervének, és amikor végül elkezdődtek a Rel Morrannal az ereni hercegség egyik nyugati határvárosával, Yarenonnal összekötő kapu munkálatai, a gépezet mozgásba lendült...

## Tervek

Az Arc Nélküli Hatalom papnői és boszorkányai beszivárogtak a városba. Eleinte csak a Külsőváros és az Utazó negyed kisebb bordélyházai fölött vették át az ellenőrzést, majd az utóbbi hónapban a város Ellena szentélye felett is. Ellena papnői a Kitaszított oltárán végezték, mire pedig az egyházból bárki is rájön, hogy mi történt, mire az Inkvizíció gépezete mozgásba lendül, már késő lesz.

Most, hogy megfelelő pozícióba kerültek bűverejükkel minél több tehetős polgárt, katonatisztet, és a város vezetésében hatalommal rendelkező személyt próbálnak magukhoz kötni, hogy amikor eljön az idő, sokkal többen álljanak mellettük.



Ezzel egy időben egy, a Nagyasszonyt támogató orwellánus vadásztestvériség is akcióba lendült. Kiképzésüket az Ikrektől kapták, így nem volt nehéz beépülniük a Városi Őrségbe, más egységeiknek pedig lassan, fokozatosan kiszorítani a helyi alvilágot a város alatt húzódó ősi csatornákból, melyek átszövik a várost, hogy a megfelelő időpontra szabadon használhassák azokat.

Mindeközben több társuk egy veszélyes küldetés során Abasziszbán elrabolta azon kovácsmesterek egyikét, akik beavatást nyertek az abbit érc feldolgozásának titkába.

A város környéki rengetegben pedig, távol az utaktól és a figyelő szemek elől a Kard Testvériség több mint félezer lovagja és harcosa, valamint a Hűségesek mintegy kétszáz orkja rejtőzködik. Negyven idomított, és a környéken szabadon eresztett querda gondoskodik arról, hogy senki sem bukkanhasson táborukra. A lovagok és harcosok feladata, hogy elfoglalják a bányát, ahol titokban az abbit ércet bányásszák, és katonai erővel megszállják Rel Morran stratégiai pontjait, amikor eljön az idő.

És hogy mikor jön el az idő?

Akkor, amikor a Kapu megnyílik, mivel az nem az ereni határvárosra, Yarenonnra fog nyílni, ahogy azt sokan várják, hanem Toron Shín tartományára, ahol a Kard Testvériség mintegy tízezer harcosa áll készenlétben...

Az utolsó nap éjszakáján és reggelén a hegység rejtett völgyében rejtőző harcosok 10-25 fős csoportokban beszivárognak a városba, és felkészülnek arra, hogy egy megadott jelre – egy felhangzó kürtszó, ami a Kapuk Terén fog felharsanni – a hozzájuk csatlakott fejjadászok segítségével elfoglalják a város és a híd kapuit, és azt tartás az erősítés megérkezéséig.

Ezalatt a Kapuk Terén a ceremóniára összegyűlt kíváncsiskodó tömegben elvegyül a Kard Testvériség közel 50 harcosa, és a szertartás utolsó pillanataiban körbeveszik a boltíveket, hogy zavartalan átjutást biztosítsanak az azon érkező erősítésnek. A Büntetés Nagyura megfújja kürtjét, mire a város többi részén is akcióba lendülnek egységeik.

A városfalakon kívül a Hűségesek mintegy 200 harcosa áll készenlétben a Kard Testvériség harcosainak maradékával, és Tongoria hegyeiből már úton van, és bármikor megérkezhet egy jelképes, alig kétezer főt számláló ork csapat is, melyet a törzs vezetője jóindulata zálogként küldött hittársai megsegítésére.

Ha esetleg terveik idő előtt kiderülnének, vagy valaki felfedezné a Kard Testvériség jelenlétét a hegyekben, és a város felkészülne a védelemre, akkor annyi a változás, hogy ostromgyűrűt vonnak a város köré, magukra vonva a figyelmet. A térkapuk megnyílásakor azonban nem Erenből fog segítség érkezni a városiaknak, hanem a Kard Testvériség újabb lovagai, így a város védői csapdába esnek. És ne felejtjük el, hogy a városban ott tevékenykedik közel negyedszáz emberük a Városi Őrség soraiban elvegyülve.

A teljes tervet csak a Büntetés Nagyura, a főbb tisztjei és a városban tevékenykedő papnők vezetője ismeri, mindenki más csak a rá vonatkozó részletekkel van tisztában. A város elleni támadás tervét a katonákkal az utolsó éjszaka közlik, mielőtt Rel Morranba vonulnának.

Azt, hogy a térkapuk hová fognak nyílni, és hogy az azokat készítő varázstudók az ő embereik, csak hárman ismerik, a Büntetés Nagyura, Sigil a városban lévő orwellánusok főpapnője, és a Romlás Virágainak vezetője, senki más.

## Az Arc Nélküli Hatalom követői

A Romlás Virágai legnagyobb számban most a Rel Morran-i központjuknak is számító Ellena szentélyben található.

A szentély elsöre éppen olyanak tűnik, amilyen mindig is volt, és amilyenel Ynev legtöbb szegletében találkozhat az utazó.

A belépőt az illatosító szerektől és a füstölőktől édes levegő fogadja. A padlót márvány fedi, melyre gazdag szövésű, vastag dzsád szőnyegetek terítettek. A falon mindenfelé tükrök, pikáns, erotikus témájú festmények, szobrok, domborművek, szövetek, mozaikok. A beugrókban szökőkutak, melyeknek medencéjében lótuszvirágok nyílnak, és márvány virágtartókban zöld növények virágoznak.

Miután az adományként felajánlott aranyat az oltárra helyezte, selymekbe öltözött papnő fogadja az utazót, elkíséri a fürdőházba, ahol testét lelkét megtisztíthatja a gőzfürdőben, valamint valamely hideg vagy meleg vizes márványmedencében. Ezután az áldozófülkéhez kíséri, ahol az áldozó elfogyaszt egy kupányit a Conteniom nevű varázslatos nedűből (ezt most egyszerű bájjal helyettesíti), és a papnő segítségével leróhatja imáját Ellenának az áldozófülke selyemmel borított puha vánkosain.

A felszín alatt azonban, az épület alatt lévő, egykori kyr csatornákból lezárt részen az a szerencsétlen, akiről úgy ítélték, nem hiányozna senkinek, szembesülhet Orwella igazi jelenlétével. A mágikus és mechanikus csapdákon, a kígyóvermen és a káoszbestiával őrzött kapun túl, ott a terem, ahol a Romlás Virágai görbe áldozótörüket az elkábított, áldozó oltárra fektetett áldozat mellkasába mártják.

Az Ellena szentély elleni támadás esetén a főpapnő, és aki teheti, az áldozóterembe vonulnak vissza. Itt őrzik az Abasziszból elrabolt kovácsmestert is. Visszavonulásukat a tükrök mögötti rejtkehelyeken lévő harcosok biztosítják. A szentély kapcsolatban áll a város csatornahálózatával, a rejtett ki-és bejáratot 5 fejjadász és egy boszorkánymester őrzi.

**A mágikus csapda:** Egy aprócska varázsjel, melyet a szentélyből a föld alá vezető lépcső falára rajzoltak. (-2-es észleléssel észrevehető) Egy 3K6 erősségű tűznyilat ló az előtte elhaladóba, ha azoknak jellemében nem szerepel a Halál. A tűznyíl CÉ-je 60.

**Félelem varázsjel:** Ez a szimbólum elemi erejű félelmet sugároz magából, ami mindazokra hat, akiknek jellemében nem szerepel a Halál. A játékosnak Asztrál mentődobást kell dobniuk -2-vel, különben ledermednek, és nem hajlandók tovább menni. Ha mégis tovább mennének, akkor az elkövetkező fertály órában a Harc Bódulat Alatt szabályai vonatkoznak rájuk.

**Kígyóverem:** Járat teljes szélességében, mintegy 4 méter hosszán elnyúló 3 méter mély verem, melynek aljában Ynev számtalan mérges kígyója megtalálható. (A papnők Lebegés varázslattal jutnak itt át.)

**Káoszbestia:** Az áldozóterem bejáratát őrzi. A papnőket, boszorkányokat illetve a kíséretükben lévőket átengedi, mindenki mást azonban gondolkodás nélkül megtámad. (értékeit lásd később.)

## Sigil Artimesa

7. TSZ-ü Orwella papnő, a Kitasított  
Rel Morran-i főpapnője

Magas, karcsú, kiemelkedő szépségű nő. Hosszú, hátközépig érő, hullámos fekete haja van, amit arany szálakkal hátul kontyba fog össze. Szemei zöldék. Arcáról gőg sugárzik.

Általában fekete bársonyruhát visel, ami szorosan követi testének idomait. Ha elhagyja a szentélyét, akkor az időjárás viszontagságai ellen fekete incognót vesz magára. Ha Ellena papnőként kell megjelenie, akkor krémszínű selyem vagy szaténruhát vesz fel, ami megfelelően sejteti alakját. Derekán mindig egy vékony ezüstláncot visel, ami egy, a köldökében helyezett ékköbe csatlakozik. Az ékkövet megérintve testét 5 E elemi erő aura veszi körbe.

Fegyvert nem visel, de a törrel, az áldozótörrel illetve a hosszúkarddal egyaránt tud bánni.

**Jellem:** Káosz, Halál  
**Vallás:** Pyarroni (Orwella)  
**SFÉ:** 5  
**MGT:** 0  
**ÉP:** 9  
**FP:** 35  
**Psz:** 4 fok  
**Psz pont:** 29  
**Mana Pont:** 63

**Asztrál ME:** 46 (pajzsokkal)  
**Mentál ME:** 44 (pajzsokkal)  
**Tám/kör:** 1  
**KÉ:** 43 + fegyver  
**TE:** 59 + fegyver  
**Sebzés:** fegyvertől függ  
**VÉ:** 119 + fegyver  
**CÉ:** 15 + fegyver

**Ajánlott képzettségek:** Színészet 4 fok, Auraleplezés 3 fok, Auraelemzés 2 fok, Szimbólummágia 1 fok, Anatómia 2 fok, Vallás 3 fok, Álcázás 3 fok, Álruha 3 fok, Szexuális kultúra 4 fok, Méregkezelés 3 fok, Orvtámadás 3 fok, Lélektan 3 fok, Ékesszólás 4 fok, Etikett 4 fok, Fegyverhasználat (tör) 4 fok, Belharc (tör) 4 fok

## Kalkira Direoden

6. TSZ-ü boszorkány, a Rel Morran-i Romlás Virágai szekta vezetője

Magas, karcsú nő. Klasszikus kyr-toroni szépség. Bőre kreol, arcvonásai szabályosak, ajka telt. Szemei kékek, ezüstszín haja hosszú, egyenes szálú. Fehér ruhát visel, ami kiemeli alakját, és bőrének színét. Dallamos, zengzetekben gazdag hangon beszél, öröm hallgatni.

Ő Sigil közvetlen helyettese, bár ő sincs mindenbe beavatva. Évek óta a hegyekben rejtőző, a Testvériségi lovagokat vezető Büntetés Nagyurának szeretője. Azt tervezik, ha Rel Morran végre a Kitaszítotté lesz, akkor Sigilt eltávolítják az útból, és ő veszi át a helyét.

Arun Neshen és Erian Tarinell is hozzá kötődik mágikusan. Gyakran aktiválja a kapcsolatot, és figyel, információkat szerez rajtuk keresztül.

**Jellem:** Káosz, Halál  
**Vallás:** Pyarroni (Orwella)  
**SFÉ:** 0  
**MGT:** 0  
**ÉP:** 8  
**FP:** 29  
**Psz:** 4 fok  
**Psz pont:** 25  
**Mana Pont:** 42

**Asztrál ME:** 42 (pajzsokkal)  
**Mentál ME:** 40 (pajzsokkal)  
**Tám/kör:** 1  
**KÉ:** 38 + fegyver  
**TÉ:** 47 + fegyver  
**Sebzés:** fegyvertől függ  
**VÉ:** 110 + fegyver  
**CÉ:** 11 + fegyver

**Ajánlott képzettségek:** Színészet 4 fok, Auraleplezés 3 fok, Auraelemzés 3 fok, Szimbólummágia 1 fok, Szexuális kultúra 5 fok, Méregkezelés 3 fok, Orvtámadás 3 fok, Lélektan 4 fok, Ékesszólás 4 fok, Etikett 4 fok, Zene 4 fok, Ének 4 Fok

## A Romlás Virágai

5 fő 3.TSZ-ü boszorkány és 8 fő 3.TSZ-ü papnő

Mindannyian feltűnően szép lányok, nők. Ők vették át az Ellena papnők szerepét, de mintegy 20 közönséges örömlány is segíti „munkájukat”. Ők elsősorban azokkal foglalkoznak, akiknek szerepet szánnak az elkövetkező napok eseményeiben. Mostanra mindanyikukhoz már számosan kötődnek a városőr tiszték, gárdisták, illetőleg átutazó kalandorok, zsoldosok közül.

Mindig dobj K10-et, ha a játékosok zsoldosokkal, városbeliekkel, katonákkal találkoznak. Ha a dobás 1, akkor az aktuális katona stb... kapcsolatban áll valamelyik boszorkánnyal.

**Jellem:** Káosz, Halál  
**Vallás:** Pyarroni (Orwella)  
**SFÉ:** 0  
**MGT:** 0  
**ÉP:** 8  
**FP:** 28  
**Papnő/Boszorkány**  
**Mana Pont:** 27/21  
**Psz:** 3 fok

**Psz pont:** 23  
**Asztrál ME:** 28 (pajzsokkal)  
**Mentál ME:** 33 (pajzsokkal)  
**Tám/kör:** 1  
**KÉ:** 31 + fegyver  
**TÉ:** 41 + fegyver  
**Sebzés:** fegyvertől függ  
**VÉ:** 105 + fegyver  
**CÉ:** 11 + fegyver

## Káoszbestia

Az áldozószentély bejáratát őrző káoszlény

Oroszlántestű teremtmény, mely kentaurszerűen medve felsőtestbe végződik, amit kitin borít. Kosfeje van, melyen kétoldalt összetett rovarszemek ülnek. A négy oroslán lábán kívül két rákszerű ollója is van, a farka skorpiófarokban végződik.

Félelem nélkül megtámad mindenkit, akit nem valamelyik papnő vagy boszorkány kísér. Agresszívan támad, egészen addig, amíg ellenfelei vagy ő el nem pusztul.

Minden körben öklel a szarvával, támad a két mancsával, és mérget próbál a farkával az ellenfél szervezetébe juttatni. A mérreg ellen –1-el Egészség próbát kell dobni, különben az áldozat 1K10 körre elkábul. (Harc Bódultan módosítók érvényesek rá).

**Jellem:** Káosz, Halál  
**SFÉ:** 2  
**MGT:** -  
**ÉP:** 62  
**FP:** -  
**Asztrál ME:** Immunis  
**Mentál ME:** Immunis

**Méregellenállás:** Immunis  
**Tám/kör:** 4  
**KÉ:** 10  
**TÉ:** 65 / 75 / 75 / 50  
**Sebzés:** 2K6 / 1K6+2 / 1K6+2 / 1K6/2  
**VÉ:** 80

Orwella teremtette fajtáját még a P.e. XXXVI században, amikor a Kyr Birodalom Rualan tartományát (a mai Elátkozott Vidéket) rettenetes háborúk pusztították. A Necrografia a tudatlan élőholtak osztályba sorolja fajtáját. Nem hat rá a Természetes Anyag Mágija, mivel a mágia szülte. Mivel hiányzik belőle az élet princípiuma, ezért fájdalmat nem érez. Legyőzni csak fizikai teste elpusztításával lehetséges, ami azt jelenti; sebezni kizárólag túlütéssel lehet.

## Őrzők

13 fő ember harcos

Ők őrzik a Romlás Virágainak helyet adó Ellena szentélyt. A szentélyben található embermagas, díszes, faragott keretes tükrök egyben rejtékajtóként is funkcionálnak. Az épület vastag falába vájt rejtett folyosókra lehet bejutni. A tükröknek másik különlegessége, hogy a szobák, folyosók felé kilátni rajtuk, így szemmel lehet követni az ott folyó eseményeket. Ezeket a járatokat nem a Kitzsított hívei, hanem még az Ellena papnők építették.

Az őrzők gyakorlott harcosok. Bőrvérteket viselnek, hosszúkardokkal küzdenek. Mindegyiküket mágikus kapocs köti valamelyik boszorkányhoz, aki membránt is elhelyezett a hozzá tartozó őrméjén.

**Jellem:** Rend, Halál  
**Vallás:** Pyarroni (Orwella)  
**SFÉ:** 2  
**MGT:** -1  
**ÉP:** 11  
**FP:** 35  
**Psz:** -

**Asztrál ME:** 5 (membrán)  
**Mentál ME:** 5 (membrán)  
**Tám/kör:** 1  
**KÉ:** 38 (Hosszú kard 44)  
**TÉ:** 65 (Hosszú kard 79)  
**Sebzés:** 1K10  
**VÉ:** 115 (Hosszú kard 131)

## A Kard Testvériség

Ennek az Orwellánus lovagrendnek a lovagjai és harcosai – közel félezren – most a várostól több mint félnapi útra, a Vei-Doardon egy rejtett, nehezen megközelíthető völgyében táboroznak. Csak erdei ösvényeken közelíthető meg a szurdok, aminek kiszélesedő középpontjában, egy néhány száz láb átmérőjű tisztáson állnak a Kard Testvériség harcosainak sátrai.

A szurdok mindkét bejáratát mintegy 15-15 fős őrség vigyázza, kürtszóval jeleznek, ha esetleg támadás érné őket. A szurdokban lévő tábort máshogy nem lehet megközelíteni, mivel a sziklafalak majdnem függőlegesek, és most a ráfagyott hó miatt erősen csúsznak.

Közel száz kisebb-nagyobb sátor áll a táborban, középen a több sátorból összeállított, fekete-fehér csíkos parancsnoki sátorral. A sátron a Kard Testvériség lovagjainak címerével és Orwella szimbólumával díszített zászlók lobognak. A harcosok fekete tabardját és pajzsát is e két jelkép díszíti. (Ha elhagyják a tábort, akkor fekete szövettel letakarják, hogy ne legyen árulójuk). A kanyonban a tábor körül, és a sátrak között is őrtüzek lobognak.

A Testvériség harcosaitól elkülönülve mintegy kétszáz ork harcos is a táborban tartózkodik.

A szurdokfal mellett összetákoltt karámban közel félszáz lovat tartanak, és egy kipányvázott pteropta is áll a karámbok mellett.

Az élelem utánpótlást naponta kapják. Kora esténként néhány percre egy kis Kapu nyílik meg, melyen keresztül a túloldalról élelmet juttatnak át a harcosoknak.

A tábor környékén hosszú ijakkal felszerelt erdőjárók is portyáznak, ők felügyelik a szabadon eresztett mintegy negyven querdát. Ezeknek a feladata a tábor őrzete és a bánya elszigetelése a külvilágtól.

## Mosul Rowen Artemora

A Büntetés Nagyura, a Kard Testvériség Rel Morrani seregének vezetője  
7.TSZ-ü Orwellánus paplovag

Középkorú, magas, tagbaszakadt, izmos erv férfi. Rövid sötétbarna haja, átható szürke szemei vannak. Arca markáns, szabályos. Kellemes, mély hangja van. Határozott fellépésű, lényegre törő. Megnyerő személyiség, de alaposabb megfigyelés után feltűnik a benne lappangó vadállat, ami kegyetlen, és nem ismer könyörületet.

Feketére edzett abbit félvértezetet visel, fekete tabardot. Ruházatában is a fekete és a sötétzöld dominál. Oldalán, díszes bőrvön lovagkardot hord. A hideg ellen szőrmevel szeptett, csuklyás, fekete posztóköpennyel védekezik.

A táborban magánál tartja hatalma szimbólumát, a tradicionális, abbitból készült tollasbuzogányát, de ha elhagyja a szurdokot, akkor nem viszi magával.

Hatalmas termetű, fekete, nehéz harci ménen lovagol.

**Jellem:** Rend, Halál

**Vallás:** Pyarroni (Orwella)

**SFÉ:** 6 (Abbitacél félvért)

**MGT:** 5

**ÉP:** 12

**FP:** 58

**Psz:** 4 fok

**Psz pont:** 19

**Mana Pont:** 40

**Asztrál ME:** 29 (pajzsokkal)

**Mentál ME:** 31 (pajzsokkal)

**Tám/kör:** 2

**KÉ:** 35 (Lovagkard 42)

**TÉ:** 70 (Lovagkard 90)

A Pusztítás miatt 40-nél már Túlütés.

**Sebzés:** 2K6+4 (+2 erőmódosító)

**VÉ:** 115 (Lovagkard 133)

+ 35 VÉ (Közepes pajzs)

**Ajánlott képzettségek:** Parancsnoklás 3 fok, Nehézvért viselet 5 fok, Fegyverhasználat (Lovagkard) 4 fok, Pusztítás 2 fok, Pajzskezelés 1 fok, Lovaglás 4 fok, Taktika 3 fok

## A Hadmesterek

2 fő 5.TSZ-ü Orwellánus paplovag, a Büntetés Nagyura helyettesei

Igazi, számtalan csatát megjárt veteránok, akik már sokszor szembenéztek Észak-Ynev legkülönbözőbb csatamezőin a halállal.

Izmos, tagbaszakadt, durva külsejű toroni férfiak, akik hideg tekintettel méregetik maguk körül a világot. Számtalan borzalmat láttak már, kevés dolog van, ami meglephetné őket. A parancsokat szó nélkül végrehajtják, és végrehajtatják. Fénytelen, fekete színű félvértezetet hordanak, ami kiválóan karban van tartva, de látszik rajta a számtalan küzdelem emléke. A hideg ellen csuklyás sötétszürke köpenyt viselnek. Ha tehetik, nehéz harci ménjeiken mennek csatába, de gyalog sem igen akad párjuk.

**Jellem:** Rend, Halál

**Vallás:** Pyarroni (Orwella)

**SFÉ:** 5 (acél félvértezet)

**MGT:** 6

**ÉP:** 10

**FP:** 53

**Psz:** 3 fok

**Psz pont:** 15

**Mana Pont:** 34

**Asztrál ME:** 23 (pajzsokkal)

**Mentál ME:** 25 (pajzsokkal)

**Tám/kör:** 2

**KÉ:** 32 (Másfélkezes kard 41)

**TÉ:** 63 (Másfélkezes kard 85)

A Pusztítás miatt 40-nél már Túlütés.

**Sebzés:** 2K6+1 (+1 erőmódosító)

**VÉ:** 115 (Másfélkezes kard 138)

**Ajánlott képzettségek:** Parancsnoklás 2 fok, Nehézvért viselet 4 fok, Fegyverhasználat (Másfélkezes kard) 4 fok, Pusztítás 2 fok, Pajzskezelés 1 fok, Lovaglás 4 fok, Taktika 2 fok

## A Kard Testvériség paplovagjai és lovagjai

8 fő 3.TSZ-ü Orwellánus paplovag, 20 fő 3.TSZ-ü lovag

Egy rettegett lovagrend rettegett harcosai. Istennőjük mágiájával megtámogatott, fénytelen, fekete fémvértezetbe bújt gyilkológépek, akiknek látványa félelemmel tölti el a Kitaszított ellenségeit.

A pusztító mágia ötvözve a képzett harcosok fegyverének csapásaival, félelmetes párosítás. Nehéz csataméneken vonulnak harcba, de ha gyalogosan kell küzdeniük, akkor is csak kevesen állnak meg velük szemben.

A lovagoknak nincs Mana pontjuk, és csak 2 fokú pszi használónak minősülnek.

**Jellem:** Rend, Halál  
**Vallás:** Pyarroni (Orwella)  
**SFÉ:** 5 (acél félvértezett)  
**MGT:** 6  
**ÉP:** 10  
**FP:** 42  
**Pszi:** 3 fok  
**Pszi pont:** 12  
**Mana Pont:** 21

**Asztrál ME:** 20 (pajzsokkal)  
**Mentál ME:** 22 (pajzsokkal)  
**Tám/kör:** 1  
**KÉ:** 32 (Másfélkezes kard 41)  
**TÉ:** 55 (Másfélkezes kard 77)  
A Pusztítás miatt 40-nél már Túlütés.  
**Sebzés:** 2K6  
**VÉ:** 110 (Másfélkezes kard 133)

**Ajánlott képzettségek:** Parancsnoklás 2 fok, Nehézvért viselet 3 fok, Fegyverhasználat (Másfélkezes kard) 4 fok, Pusztítás 2 fok, Pajzskezelés 1 fok, Lovaglás 3 fok, Taktika 2 fok

### A Kard Testvériség harcosai

Mintegy 450 fő ember harcos

Ők alkotják a Kard Testvériség seregének gerincét. Feketére edzett sodronyínget viselő, sisakos, hosszú karddal, közepes pajzssal és lándzsával felszerelt gyalogos katonák. Szervezetten, parancsnokaik irányításával harcolnak. (A tervek szerint városba belopakodó egységeik lándzsát nem visznek majd magukkal).

Közülük 50-en nem lándzsát, hanem könnyű számszeriját, és mintegy 25 fő pedig nehéz számszeriját hordoz.

**Jellem:** Rend, halál  
**Vallás:** Pyarroni (Orwella)  
**SFÉ:** 3  
**MGT:** -1  
**Katonák/Tisztek**  
**ÉP:** 9 / 11  
**FP:** 28 / 35  
**Pszi:** -  
**Asztrál ME:** 5 / 12 (statikus)  
**Mentál ME:** 5 / 15 (statikus)

**Tám/kör:** 1 / 2  
**KÉ:** 26 / 31 (hosszú kard 32/37 lándzsa 30/35)  
**TÉ:** 40/49 (hosszú kard 54/63 lándzsa 52/61)  
**Sebzés:** hosszú kard: 1K10 lándzsa: 1K10  
**VÉ:** 92/98 (hosszú kard 108/114 lándzsa 104/110)  
+35 VÉ közepes pajzs  
**CÉ:** 15 (könnyű nyílpuska 31  
nehéz nyílpuska 26)  
**Sebzés:** 1K6+1 / 1K10+2

### Boszorkánymesterek

5 fő 4.TSZ-ü boszorkánymester

Ők biztosítják a mágikus tüzert a sereg számára. Egy orwellánus szekta tagjai mind, akik a Nagyasszonynak esküdtek hűséget. Mivel mindentől távol, az Elátkozott Vidéken élnek, ezért némileg furcsának tűnhetnek az átlagember számára. Fekete ruhát és fekete köpenyt viselnek, amire emberi, tünde, törpe skalpok vannak varrva. Szemeik fénytelenek, mintha hályog fedné őket, és homlokára mindegyiküknek a Kígyószív van tetoválva. Fegyvert nem hordanak, viszont koponyába végződő vasalt botjukat kiválóan forgatják. Mindegyikük 2 db Hatalom amulettel rendelkezik.

**Jellem:** Halál  
**Vallás:** Pyarroni (Orwella)  
**SFÉ:** 1 (bőrruha)  
**MGT:** -  
**ÉP:** 8  
**FP:** 35  
**Pszi:** 4 fok  
**Pszi pont:** 18  
**Mana Pont:** 28

**Asztrál ME:** 26 (pajzsokkal)  
**Mentál ME:** 28 (pajzsokkal)  
**Tám/kör:** 1  
**KÉ:** 40 (Bot 45)  
**TÉ:** 50 (Bot 63)  
**Sebzés:** 1K10  
**VÉ:** 115 (Bot 128)

## A Hűségesek

200 ork harcos Tongoria hegyeiből

A Tongoria hegyei közt élő ork törzs tagjai, a Hűségesek, már évezredek óta teremtőjüket, a Kitaszítottat imádják. Eddig nem volt kapcsolatuk a világban élő más Orwella hívekkel, de most, a Kard Testvériség követeinek megjelenése megváltoztatta a dolgokat. A törzsfő, egyelőre még kivár, nem nagyon bízik újdonsült szövetségeseiben. Jóindulata jeleként azonban rendelkezésükre bocsátott közel két és félezer harcost, melyből az első kétszáz már megérkezett.

Bozontos szőrükbe rézkarikákat fontak, szemük vörösen parázslanak. Fogaikat még élesebbre köszörülik, és sokan vörösre festik. Keményített, szegecsekkel kiveret bőrvértet viselnek állati prémekből, szőrméből készült ruháik felett. Sokan farkasbőrt terítenek magukra, az állat koponyáját mintegy sisakként viselve. Prémcsizmát, bőrnadrágot hordanak.

**Jellem:** Halál

**Vallás:** Pyarroni (Orwella)

**SFÉ:** 1 (bőrruha)

**MGT:** -

**ÉP:** 9

**FP:** 35

**Asztrál ME:** 5

**Mentál ME:** 5

**Tám/kör:** 2

**KÉ:** 40 (Hosszú kard 46)

**TÉ:** 65 (Hosszú kard 79)

**Sebzés:** 1K10+2

**VÉ:** 104 (Hosszú kard 120)

**CÉ:** -

## A Querdák

Ezekből a bestiákból negyven található a tábor és a bánya környéki erdőkben. 6-12 példányos falkákban járnak, úgy vadásznak a betolakodókra. Csak az erdőjárók sípjeleinek engedelmessé válnak, illetve minden katonánál található børszálon egy szőrmedarab, ami át van itatva a szagukkal, így maguk közül származónak tartják, tehát nem bántják. (Persze, a katonák azért tartanak a quedráktól, ha lehet, messzire elkerülik őket.)

A tábor környékén 60%, a bánya környékén pedig 40% esélye van a csapatnak, hogy találkozik egy querdá falkával, ami 6+K6 példányból áll.

**ÉP:** 14

**FP:** 85

**Asztrál ME:** 3

**Mentál ME:** -

**Méregellenállás:** 8

**Tám/kör:** 3

**KÉ:** 40

**TÉ:** 105

**Sebzés:** 1K10 / 1K10 / 2K6

**VÉ:** 145

Hatalmas farkasra emlékeztető bestia. Marmagassága akár a 9 araszt is elérheti. Négy lábon jár, feje robosztus, tekintete vadságot, agresszivitást sugároz. Kopott, szürke bundája foltokban hiányzik. Szeme színe vörös, szinte parázslík a sötét pófájában. Szőrzete félhosszú, gubancos. Ragadozó, mindent elpusztít, megtámad, ami az útjába kerül.

## Az orwellánus vadászttestvériség

A Nagyszászony hozta létre évekkel ezelőtt. Sikertelenül kijárnia, hogy kiképzésüket az Ikrektől kapják, s bár minden titokba nem avatták be őket, ezt pótolta elszántságuk és az azóta számtalan bevetés során szerzett tapasztalat.

Mestereikhez hasonlóan ők is pugossal és lagossal küzdenek. A rövidebb kardot általában combjukhoz szíjazzák, míg a hosszabb pengét vagy fegyverövön, vagy a hátukon keresztbe átvetve viselik. Képzettek az ökölharcba, a behatolásban, tudják, hogyan lehet észrevétlenül megközelíteni az ellenfelet, és éppen olyan hatékonyan képesek valakivel végezni, ahogy külsejüket vagy szándékaikat álcázni.

Megjelenésük, öltözetük az adott álcától, feladattól függ. Általában azonban sötét ruhát és csuklyát húznak, arcukat, kezeiket sötétre színezik, és az északi fejtáncok hagyományos vértjét öltik magukra (lábszár- és alkarvédők (+15 VÉ), sodronying).

Egy részük most a városi gárda soraiban van elvegyülve (15 fő), egy másik alakulatuk pedig a helyi alvilágtól elvett föld alatti járatokat biztosítja, valamint egyéb feladatokat hajt végre Sigil utasítására (15 fő). Vezetőjük és kilenc társuk eddig Abasziszban tevékenykedett, de most, hogy elhozták ide az elrabolt kovácsmestert, ők is beszálltak a feladat-végrehajtásba.

Semmilyen tetoválás nem utal arra, hogy kik is ők, vagy hová tartoznak. Nem hozzáértő a lagosst könnyedén hosszúkardnak nézheti, a pugosst pedig csak bevetésre viszik magukkal.

(Az „aszisz kereskedő” kísérei például lábszár- és alkarvédőkkel együtt a csomagjaik közt tárolták az utazás alatt, illetőleg – már a Senkiföldje területén – törként, köpeny alatt rejtve viselték.)

## Fejvadászok

39 fő ember, fejvadász

A fiataltól a középkorúig, erven át a toroniig szinte valamennyi északi embertípus képviselői megtalálhatók közöttük. Egy a közös bennük. Mindannyian Orwellát imádják, és a halált is vállalják a küldetés sikere érdekében.

**Jellem:** Rend, Halál  
**Vallás:** Pyarroni (Orwella)  
**SFÉ:** 3 (sodronying)  
**MGT:** 1  
**ÉP:** 10  
**FP:** 41  
**Psz:** 3  
**Psz pont:** 12  
**Asztrál ME:** 26 (pajzsokkal)

**Mentál ME:** 28 (pajzsokkal)  
**Tám/kör:** 1 (2)  
**KÉ:** 35 (Lagoss 48 Pugoss 47)  
**TÉ:** 55 (Lagoss 79 Pugoss 61)  
**Sebzés:** Lagoss 1K6+4 / Pugoss 1K6  
**VÉ:** 115 (Lagoss 139  
Pugoss 119) +15 VÉ  
**CÉ:** 14

**Ajánlott képzettségek:** Lagoss 4 fok, Pugoss 3 fok, Kétkezes harc 3 fok, Lélektan 2 fok, Ökölharc 3 fok, Körkörös harc 3 fok, Álöltözet 3 fok, Lopózás 60%, Rejtőzés 65%, Orvtámadás 2 fok, Egyensúlyérzék 50%, Akrobatika 2 fok, Szabadulóművészet 2 fok, Arctalanság 2 fok, Színészet 2 fok

## Éjszem

A fejvadászok vezetője

Magas, karcsú, arányos testalkatú, középkorú erv férfi. Rövid, őszölő barna haja és barna szeme van. Arca átlagos, mozgása a nagyragadozókra emlékezteti a szemlélőt – persze, csak ha nem áll szándékában kiadni magát valaki másnak. Ebben az esetben szinte teljesen beleolvad a szerepébe. Intelligens, halk szavú, tájékozott ember. A szavakat legalább olyan jól forgatja, mint fegyvereit.

**Jellem:** Rend, Halál  
**Vallás:** Pyarroni (Orwella)  
**SFÉ:** 3 (sodronying)  
**MGT:** 1  
**ÉP:** 13  
**FP:** 55  
**Psz:** 4 fok  
**Psz pont:** 18  
**Asztrál ME:** 30 (pajzsokkal)

**Mentál ME:** 35 (pajzsokkal)  
**Tám/kör:** 2 (4)  
**KÉ:** 40 (Lagoss 53 Pugoss 57)  
**TÉ:** 68 (Lagoss 92 Pugoss 84)  
**Sebzés:** Lagoss 1K6+4 / Pugoss 1K6  
**VÉ:** 125 (Lagoss 149  
Pugoss 139) +15 VÉ  
**CÉ:** 20

**Ajánlott képzettségek:** Lagoss 4 fok, Pugoss 4 fok, Kétkezes harc 4 fok, Lélektan 3 fok, Ökölharc 3 fok, Körkörös harc 3 fok, Álöltözet 3 fok, Lopózás 80%, Rejtőzés 85%, Orvtámadás 3 fok, Egyensúlyérzék 50%, Akrobatika 4 fok, Szabadulóművészet 3 fok, Arctalanság 3 fok, Színészet 3 fok, Auraleplezés 2 fok



## A vadásztestvériség boszorkánymesterei

3 fő 4. TSZ-ű boszorkánymester

A boszorkánymestereket még Sigil hozta magával Toronból, hogy segítsék céljai elérését. Átlagos külsejű férfiak (kettő toroni, egy erv), akiket megfoghatatlan kisugárzás vesz körül (aki nem dobja meg az asztrál próbáját –1-el, azt félelem fogja el a közelükben). Fekete színű, ezüst mintákkal szőtt ruhákat viselnek, oldalukon fegyverként tört hordanak. Mindegyikük egy Hatalom Amulettet visel magán valamilyen ékszer (gyűrű, medál, bronz) formájában. Tetováltak, de tetoválásaik nincsenek feltöltve, ezért most nem minősülnek mágikusnak. A szentélyben vannak elszállásolva, annak elhagyására egyaránt használják az Ellena szentély városra nyíló ajtóit és a csatornarendszert. Egy fő mindig a csatorna felőli bejáratot őrzi, egy a szentélyben pihen, egy pedig a fejjavadászokat segíti küldetéseik során.

**Jellem:** Halál

**Vallás:** Pyarroni (Orwella)

**SFÉ:** -

**MGT:** -

**ÉP:** 8

**FP:** 35

**Psz:** 4 fok

**Psz pont:** 18

**Mana Pont:** 28

**Asztrál ME:** 26 (pajzsokkal)

**Mentál ME:** 28 (pajzsokkal)

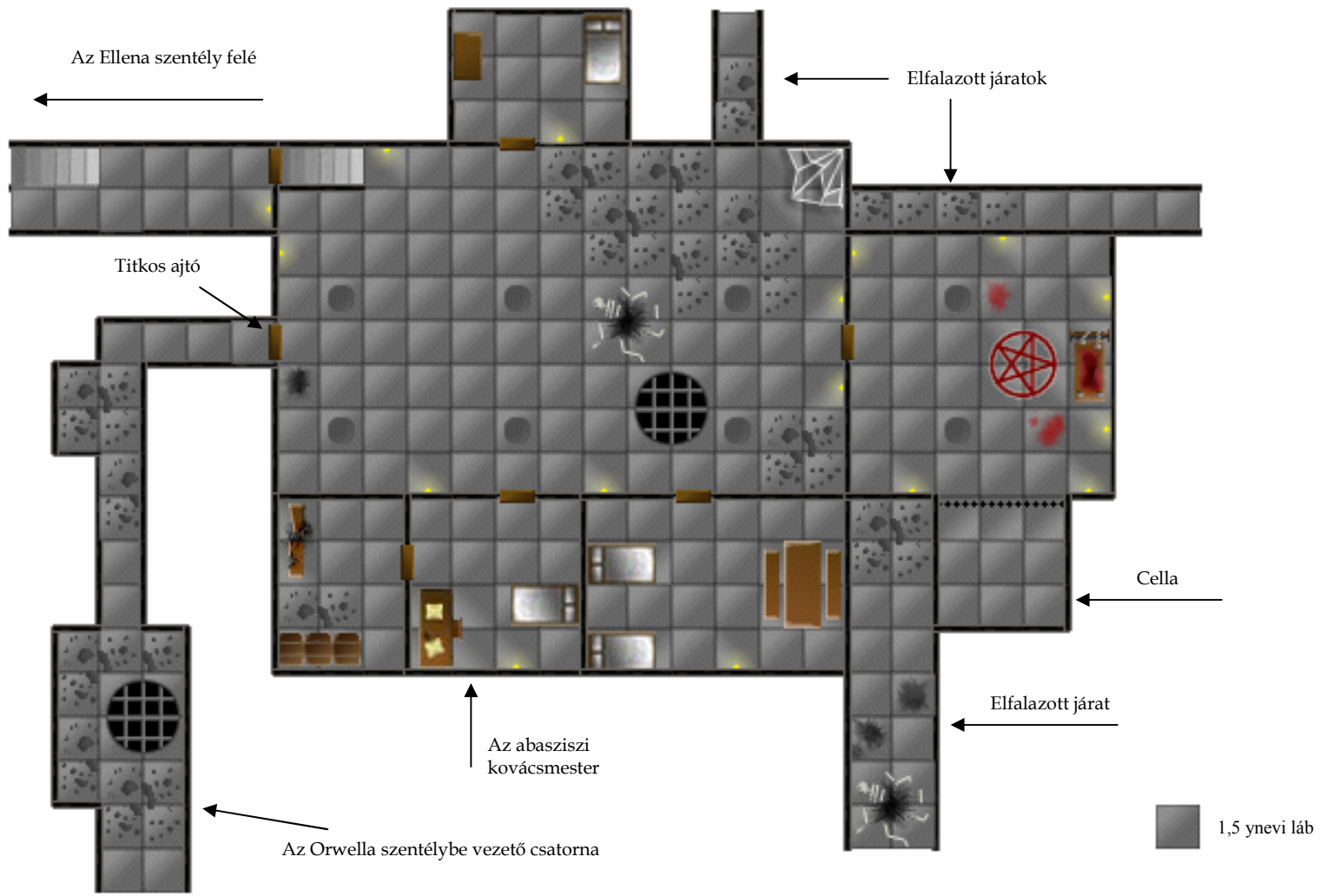
**Tám/kör:** 1

**KÉ:** 43 (Tör 53)

**TÉ:** 52 (Tör 60)

**Sebzés:** 1K6

**VÉ:** 115 (Tör 117)



## **Az Orwella szentély – csatorna szint**

Az Orwella szentélyt őrző 5 fejevadász és a boszorkánymester a szentélyhez vezető fő csatorna egyik nagyobb, egykori vízgyűjtőjébe tartózkodik. Tőlük a járatban mintegy 200 méterre a boszorkánymester érzékelő varázsjeleket helyezett el a falon (térd és mellkas magasságban), melyek jelzik, ha valaki közeledik. A varázsjelet a penészes, mohás fal elég jól elrejtí, de egy – 3-as észleléssel, jó megvilágításnál felfedezhetőek a viszonylag friss (néhány hónapos) karcolásnyomok. A varázsjel felismeréséhez (mi a funkciója) Szimbólummágia I fok szükséges.

A fejevadászok könnyű számszeríjjal is fel vannak szerelve, a boszorkánymester pedig elsősorban villámmágiát alkalmaz. Mivel a járat az utolsó 15-20 méternél leszűkül, egyszerre csak egy személy fér el.

A szentélybe egy titkos ajtón keresztül lehet csak bejutni. A falat alkotó kövek egyike, egy közel másfél tenyérnyi darab eltávolítható, mögötte található az a kar, amit meghúzva kinyílik az utat elzáró faldarab.

A káoszbestia szabadon van engedve a szentély központi nagycsarnokában. Az orwellánusokat illetve a kíséretükben lévőket nem bántja.

A falakon elszórtan fáklyák lobognak, ahhoz elegendő fényt adva csupán, hogy a harc félhomályban módosítói lépjenek érvénybe. Ez a káoszbestiát nem zavarja, mivel jól lát a sötétben.

Az egyetlen jól megvilágított helyiség az áldozóterem. Ennek a padlóin az észak - ynevi erdők mérges kígyóiból tekereg jó néhány.

Az áldozóterem cellájában most egy fiatal, a gyerekkorból alig kinőtt utcalány, és egy idős, foghíjas koldus vár sorsa beteljesedésére.

**5. RÉSZ**

**SZEMÉLYEK ÉS HELYSZÍNEK**

*avagy az egyéb főbb NJK-k és helyek bemutatása*

A Crantai Arénában, ami a belsővárosban (Újváros) épült, egész nap gladiátorviadatok folynak. Mivel fedett, az időjárás nem akadályozza az összecsapásokat. Igazi inycenségeket láthatnak az érdeklődők, a haonwelli gladiátorok akrobatikus elemekkel bővelkedő harcán át a dzsad gladiátorok állatok elleni küzdelméig. Az érdeklődők – persze borsos árért (1a) – minden nap délután egy ötödkori ütközet felelevenítését nézhetik végig, amikor a kyr légiók csaptak össze a Kitaszított híveivel. Ez az előadás azért is kuriózum, mert illuzionisták közreműködésével valós helyszínt varázsolnak az arénába, mágikus lövedékekkel, robbanásokkal, anuriai sárkánylovasokkal.

Persze, gladiátorviadalt – ahol valódi vér is folyik – számtalan helyen láthatnak – elsősorban a Külsővárosban és az Utazó negyedben -, és itt fogadni is lehet a győztesre. Ezek a viadalt éjjel-nappal folynak a legális és nem legális arénákban egyaránt.

Az utcákon mutatványosok, zenészek szórakoztatják az arra járókat, és a fogadók legtöbbszörben is akad egy-egy zenész, aki a mulatozóknak húzza a talpalávalót. A játékházak, örömtanyák szinte folyamatosan telt házzal üzemelnek, és a fürdőházak viszonylagos nyugalalmát is sokak keresik fel.

A Kalmárok szinte mindegyike rendez bált az utolsó héten, a Kapunyitást megelőző este pedig a Hercegi Palotában gyűlik össze a környékbeli és meghívott nemesség és a város tehetős kereskedőinek színe-java. Ezen az estén a messzi délről érkezett illuminátoroknak köszönhetően egy csodálatos tűzijátékot is végignézhettek éjféli órákban, a város égboltján a szórakozni vágyók.

## A tolvajlány története

### Moira Sineriosa

Közel 1,7 láb magas, karsú, a húszas évei elején járó erv lány. Rövid egyenes szálú barna haja és zöld szemei vannak. Bőre napbarnított, arcvonásai szabályosak. Szép lány, de inkább egy titokzatos belső kisugárzás az, ami megfogja az embert vele kapcsolatban. (Ez - szerinte - fél-elf őseire vezethető vissza akár csak a vezetékneve, ami elf nyelven Lángvirágot jelent) Még szűz, várja az „igazit”.

Bakancsot, szűk, fekete bársonynadrágot, fehér inget és sötétkék tengerészkabátot visel. Nyakában zöld kendőt, fején pedig szürke, harang alakú posztókalapot hord. Övére egy hosszú törön kívül csak övtáskát csatolt.

Erionban sajátította el a tolvajmesterséget, de azóta megjárta már Abaszisz és az Északi Szövetség számos városát is. Most délről, Ifinből érkezett (innen a még mindig napbarnított bőre), miután meghallotta, hogy milyen ünnepségsorozat készül Rel Morranban. Gondolta, itt a lehetőség, hogy megszédje magát egy kicsit, és ha már amúgy is itt van, akkor azt tervezi, hogy ellátogat majd a szivárványgyémánt városába, Alidarba is.

Csak egy napja érkezett a városba, azonban a dolgok nem egészen úgy alakultak, ahogy eltervezte. Kivett magának egy szobát a Hollókő nevű, viszonylag olcsó és nem túl igénytelen fogadóban a Külsőváros peremén. Egész nap az utcákat járta, összeszedett némi aprópénzt, de inkább csak figyelt. Úgy hallotta, a helyi tolvajcéh nem nagyon szereti a szabadúszókat.

Aztán, este, miközben már visszafelé ment a szállására, arra lett figyelmes, hogy egy félreeső szűk utcácskában három férfi – az egyik valószínűleg toroni származású lehetett – éppen megkésel egy szőke hajú lányt. Meglapult egy lépcső mögött, onnan nézte végig, ahogy több szűrés után a halott lányt otthagyják saját vérében, majd távoznak. Arra gondolt, most már amúgy sem hiányozna neki, amit esetleg nála talál – támadói ugyanis, bár átkutatták, láthatólag nem fosztották ki -, ezért óvatosan odaosont, és – miután megbizonyosodott, hogy halott – elkezdte átkutatni. Ekkor azonban a nő szemei felpattantak. Mielőtt bármit tehetett volna, valamit a kezébe nyomott, majd rászoritotta az öklét, másik kezét pedig a homlokára tette. Hirtelen melegség tört rá, furcsa érzelmek kavargtak benne, és az egész valamilyen csodás érzésbe torkolt, amiben még sosem volt része. Aztán elveszítette az eszméletét...

A papnő - istennője segedelmével - átplántálta lényege egy részét a lányba. Csak emlékképeket – ki ő, mit látott, mire jött rá – és egy olyan tudatalatti parancsot, hogy erről mindenképpen értesítenie kell a Rendet. Ezeket a lány úgy éli meg, mintha azok a sajátjai lennének, ezért néha zavarosan fog beszélni, mintha ő lenne a papnő.

**Jellem:** Káosz, Élet

**Vallás:** Pyarroni

**SFÉ:** 0

**MGT:** 0

**ÉP:** 9

**FP:** 35

**Psz:** 2 fok

**Psz pont:** 8

**Asztrál ME:** 16 (pajzsokkal)

**Mentál ME:** 17 (pajzsokkal)

**Tám/kör:** 1 (2 törrel)

**KÉ:** 43 + fegyver

**TÉ:** 59 + fegyver

**Sebzés:** fegyvertől függ

**VÉ:** 119 + fegyver

**CÉ:** 15 + fegyver

**Ajánlott képzettségek:** Színészet 2 fok, Anatómia 2 fok, Álcázás 3 fok, Áruha 2 fok, Orvtámadás 3 fok, Lélektan 2 fok, Ékesszólás 2 fok, Fegyverhasználat (tör) 4 fok, Belharc (tör) 4 fok, Kézváltás 3 fok, Vivőcsel 2 fok, Zsebmetszés 65%, Lopózás 60%, Rejtőzés 68%, Zárnyitás 45%, Mászás 60%, Fegyverdobás (tör) 3 fok

## A papnő története

### Eriel Oldimera

Magas, karcsú, a húszas évei közepén járó pyar származású nő. Klasszikus szépség, a déliekre jellemző kék szemekkel, és hosszú, mézszőke hajjal. Lovaglócsizmát, sötétkék nadrágot, fehér inget, kék, ezüsthonallal hímzett zekét és fekete utazóköpenyt visel. Oldalán tőrkartot hord.

Az Inkvizítorok szövetségét szolgálja, mint rendjéből a legkiválóbbak. Hosszú kiképzésen esett át a délvidéki Shalumion-hegység egy titokzatos kolostorerődjében, és sikeresen teljesítette első küldetését, ami a Riegoy városállamokba szolgáltatta. Most éppen úton volt Erigowba, ahol megpihenhet, és megkaphatja az új feladatát. Rel Morranban csak néhány napot szándékozott tölteni. Amikor meghallotta, hogy hamarosan Kapu nyílik nyugatra, úgy döntött, azt választja a hosszú lovaglás helyett az ősi kyr országúton.

Az első éjszakát kénytelen volt az Utazó negyedben lévő Holdezüst fogadóban tölteni, mivel jóval kapuzárás után, éjközép tájéka érkezett a városba. A többi napot azonban rendtársainál szerette volna tölteni, ezért másnap délután felkerekedett – holmiját egyelőre még hátrahagyva – , hogy kihallgatást kérjen a szentélyt vezető főpapnőtől. Azonban a szentélybe belépve furcsa jelekre lett figyelmes, és hamarosan egyértelművé vált számára, hogy már nem Ellena szentélyében, hanem a Romlás Virágainak fészkeiben jár. Azt, hogy hittársai milyen sorsa juthattak, csak gyanította, de tudta, a rendet értesítenie kell. Éppen hogy csak sikerült elmenekülnie, bár kifelé megpróbálták feltartóztatni. Az Utazó negyed felé nem tudott menekülni, megpróbálta hát a másik irányba, hogy majd lerázva követőit visszatérjen holmijáért, és a Tükrön keresztül jelentést tegyen. Már esteledett, amikor a Külsővárosba ért. Amikor a Keleti Kapu bezáródott mögötte, remélte üldözőit is hátra hagyta, azonban rá kellett jönnie, hogy mindez csak hiú ábránd. Hamarosan rájött, még mindig követik. Megpróbálta hát lerázni őket, és erre talált is egy megfelelő csoportot. Terve sikerrel is járt, mert üldözői elvesztették nyomát a kavardásban. Megkönnyebbülten haladt tovább, egy helyet keresett, ahol éjszakára meghúzhatja magát, és ahol nyugodtan átgondolhatja, hogyan tovább. Azonban üldözői a nyomára akadtak, és már nem volt hová futnia. Nem maradt más, csak a harc. Tudta, nem nyerhet. Mentálisan megérezte egy közelben lévő lány elméjét, és azt úgy befolyásolta, hogy az odajöjjön majd hozzá. Hagyta, hogy ellenfelei legyőzzék – hisz amúgy is ez lett volna a vége -, így sikerült elegendő erőt magában tartania, hogy az *áruházást* végrehajthassa. Mentálisan beleplántálta a másik elméjébe, hogy mindenképpen értesítenie kell a rendet a Romlás Virágainak jelenlétéről és a Rel Morran-i rendház pusztulásáról, valamint elhelyezte benne önmaga egy részét, hogy képes legyen használni a Tükröt.

Most már nyugodtan halhatott meg...

### Rhaegar Jolinar

Magas, karcsú, középkorú toroni férfi volt életében. Már kora gyermekkorában az Árnyékúrnő szolgálatába szegődött, valami különös vonzalom kötötte őt Morgenához. Sosem vált ugyan a papjává – nem volt meg hozzá a tehetsége -, mégis a tőle telhető legnagyobb igyekezettel szolgált. Kém lett hát belőle, ügynök. Különös adottsága volt, hogy bizalmat ébresszen az emberekben, megkedveltesse magát, vagy éppen ellenkezőleg, ha akarta észrevétlen tudott maradni, egy árnyék az árnyékok között.

Bejárta szinte egész Észak Ynevet és Toron összes tartományát, azonban mintegy másfél évvel ezelőtt Rel Morranba ebbe a távoli városállamba szólította egy álom. Nem tudta, hogy úrnőjének mik a szándékai vele, de tette, amit az álmok sugalltak. A városba érkezve hónapok gondos munkájával a helyi tolvajcéh „megbecsült” tagja lett

Néhány hónappal ezelőtt különös mozgásokra lett figyelmes, de gyanúja csak a múlt hónapra bizonyosodott be. Ekkor üzent az álmok szárnyán nyugatra, hogy különös dolgok történnek Rel Morranban, és segítséget kért, lehetőleg független kalandorok, szerencsevadászok személyében. Többet nem akart elárulni, majd személyesen.

Tovább figyelt és nyomozott. Sikerült – legalábbis úgy vélte – elkerülnie a figyelmet, és egyre több információt gyűjtött össze a Romlás Virágairól és a hozzájuk hű vadásztestvériségről. Aztán, néhány nappal ezelőtt, miközben a szentélybe való bejutás lehetőségeit vizsgálta ráébredt: csapdába csalták. Hiába a gondos tervezés, hiába a rejtőzködés, az álca, már vártak rá. Ellenállt, bár tudta értelmetlen, hiszen sosem volt harcost.

Elfogták hát, és végül – bár nem így tervezte – a csatornákon keresztül bejutott a szentélybe.

Eltökélte, nem árul el semmit, de miután napokig kínozták, ellenállása megtört. Még arra sem volt akarateréje, hogy az álmokba meneküljön, és figyelmeztesse hittestvéreit. Megtudtak hát tőle mindent, olyan dolgokat is, melyekről azt hitte, már régen elfeledte őket.

Így halt meg, egy kampóról alálógva a szentély oltára fölé, törött csontokkal és félig lenyúzott bőrrel.

Minden hasznos információt kiszedtek belőle, és az egyik fejedvadász elméjébe - aki valamennyire hasonlított rá - ültették. Mostanra a fejedvadász szinte minden ismeretet birtokol, amit az összekötő tudott, és ha nem egy nagyon közeli barát jön el a találkozóra, akkor bárkit megteveszthet. Bár, nem kell sokáig játszania a szerepet, csak annyi ideig, amíg elviszi őket oda, ahol társai csapdát állítanak, és így minden akadály eltűnik a Nagyasszony terveinek megvalósulása útjából.

## A Csodák Udvara

Így nevezik a Rel Morran-i tolvajcéhet.

A Céh elsősorban olyan hagyományos dolgokkal foglalkozik, mint az utazók meglopása, a koldusok, az utcalányok, prostituáltak futtatása, az utcai jövendőmondók és besurranók védelme, támogatása; emellett pedig rendszeresen szednek védelmi pénzt a város fogadóitól, kézműveseitől.

A városban nem tevékenykednek “szabadúszó” tolvajok, ha egy ismeretlen botorul mégis ilyesmivel próbálkozna, hamarosan a Céh verőlegényeivel találná szembe magát, akik rövid idő alatt egy életre kedvét szegnék.

A Céhmester kiléte sokak számára nem ismert, és a Céhen belül nem is firtatják, egyszerűen csak a Suttogó névvel illetik. Ő a céh szervezetében az első, az ő kezében futnak össze a Céh ügyei.

Őt követik az Alvezérek vagy mestertolvajok, akik közül mindegyik egy-egy szakágat irányít, és egy boszorkánymester, aki a mágikus fedezetet biztosítja.

Van Alvezére a Koldusoknak, az Örömlányoknak és a Jövendőmondóknak, a Besurranóknak, a Zsebmetszőknek, és az Őrzőknek, akik a klán védelméért és a védelmi pénzek beszedéséért felelősek. Ezután következnek a Céh emberei. Ide tartoznak a Céh derékhadát alkotó tolvajok, harcosok, majd a rangsorban utánuk következő pitiáner, kisstílű alakok, és az utcagyerekek, koldusok, örömlányok.

A sikeresen végrehajtott akciók után a tolvajok a zsákmányt-bevételt a Céh épületébe viszik, a „Csodák Udvarába”, ahol rögtön megkapják az érte járó részt ezüstben, illetve amennyiben pénzt szereztek, akkor leadják a Céh részét (ez a zsákmány 70%-a). Minden komolyabb akcióhoz a Suttogó jóváhagyása szükséges.

A Céhnek legalább annyi külsőse van, mint amekkora az aktív tagok száma. Ők nem tartoznak közvetlenül a céhmester alá, de vagy egy szívességgel adósak neki, vagy valamilyen (anyagi, zsarolás stb.) függésben vannak tőle. A Céh számíthat a támogatásukra, ezért gyakran őket alkalmazzák összekötőnek, hírvivőnek.

Ha a csapattal felveszik majd a kapcsolatot, akkor a helyszín az Utazó negyed egyik fürdőháza, a Lélek Enyhe lesz, ami a Céh fennhatóságuk alá tartozik. Ide nem lehet fegyvert bevinni, a gőzfürdőbe és a medencékhez csak egy törölközőben mehet a vendég. Itt csak a Céh emberei viselhetnek fegyvert, ha pedig esetleg menekülni kellene, a fürdőház kapcsolatban áll a város alatt húzódó csatornahálózattal.

Az orwellánusok jelenlétéről semmit sem tudnak. Ők arra gyanakodnak, hogy most, a hamarosan megnyíló térkapu miatt a város felkeltette más alvilági szervezetek érdeklődését, és közülük az egyik akarja megvetni a lábát a városban. Az elmúlt hónapban a csatornák egy részéről kiszorultak, elsősorban a Belső negyed és a Polgár negyed térségében. Már mintegy negyedszáz emberük halt meg az összecsapásokban, ezért – érezhetően – idegesek. A legrosszabb, hogy az idegenekről semmivel sem tudnak többet, mint amikor először találkoztak velük. Nem ismert sem a rejtékhelyük, sem vezetőjük kiléte, de még céljaikat is homály fedi.

## Suttogó

A Csodák Udvara elnevezésű tolvajcéh Céhmestere – mestertolvaj

Alacsony, köpcös, középkorú erv férfi. Haja rövid, barna színű, szemei is barnák. Átlagos kinézetű, bár orra láthatólag már többször is eltört. Bőre alatt kemény izmok feszülnek, és az álmagat tekintet éles elmét takar.

Nyugodt, halk hangon beszél, de határozottan, és jól érthetően. Jóval műveltebb, mint azt elvárná tőle az ember a külső jegyei alapján.

Egyszerű nadrágot és zekét visel, mint a városi polgárok többsége.

## A tolvajcéh tagjai

111 fő tolvaj és 76 fő harcos

**Jellem:** Káosz (Élet)

**Vallás:** Pyarroni

**SFÉ:** 2

**MGT:** -1

**Tolvajok/Harcosok**

**ÉP:** 9 / 11

**FP:** 31 / 40

**Psz:** -

**Asztrál ME:** 5 / 5

**Mentál ME:** 5 / 5

**Tám/kör:** 1 / 2

**KÉ:** 26 / 37 (tör 36/41, hosszú kard 32/45)

**TÉ:** 40/49 (tör 48/57, hosszú kard 54/67)

**Sebzés:** tör: 1K6 hosszú kard: 1K10

**VÉ:** 92/102 (tör 94/104, hosszú kard 108/118)

**CÉ:** 15 (könnyű nyílpuska: 31)

**Sebzés:** 1K6+1

Ez az átlag. Persze, közöttük is akadnak jobb fegyverforgatók, és néhányan rendelkeznek pszivel is. Ha ilyennel találkoznak a csapattagok, akkor használd nyugodtan a Hercegi Gárda tisztjeinek statisztikáit.

A céh embereinek öltözete meglehetősen kaotikus, így könnyedén elvegyülnek a Rel Morran-i forgatagban. Elsősorban töröket hordanak maguknál, de a harcosok oldalán mindennapos a hosszú kard. Mindig szervezeten cselekednek. Megtervezik a visszavonulási útvonalat, és azt ijászokkal biztosítják is, akárcsak a találkozókat. Ha lehet, akkor az idegenekkel való kapcsolatfelvételhez elsősorban „külsősöket” vesznek igénybe, a találkozóhelyet pedig mindig a saját területükre szervezik.



A Vei-Doardon egyik völgyében, egy sűrű fenyvesekkel, és komor sziklabércekkel őrzött kanyonban található a bánya, amely a Rel Morran-i bonyodalmak fő okozója. Itt, ennek az egyetlen vajatában akadtak rá az abbit ércet tartalmazó telérré.

A bánya hivatalosan is létezik, mint kőbánya, és a Morovin család tulajdonában van. Ha most járna errefelé idegen, meglepődne, hogy egy kőbányához képest milyen erődítés védi. A völgy bejáratát egy közel négy méter magas, kihegyezett fatörzsekből készült kerítés óvja, melyen keresztül csak egy kétszárnyú kapun keresztül lehet bejutni, aminek mindkét oldalán egy-egy őrtorony áll. A falon belül gyilokjárók húzódnak, és még egy kőhajító gép is áll odabent, amivel tűz alá lehet venni a bányához vezető alig kétszékérnyi széles utat, melyet mindkét oldalról erdő és sziklafalak öveznek.

A falak mögött fa barakkok épültek, ahol az őrség és a bányászok alszanak, valamint ahol a kibányászott abbitot elhelyezik, ezen kívül áll itt egy kovács- és egy ácsműhely is. A bánya saját kúttal rendelkezik, így vízben nincs hiány. A környéken bőségesen akad vad, és a városból hetente érkezik az élelmiszer és eszköz utánpótlás.

A kőfalak fel vannak állványozva, és egy járat is húzódik a sziklafalban, bár ez alig 50 méter mély lehet, és elágazások sem nyílnak belőle, inkább csak kisebb-nagyobb bemélyedések.

Hogy mi lett a bánya eredeti személyzetével, arról csak a közelben megásott névtelen tömegsírok tudnának mesélni. Mostanra egy rowoni zsoldoscsapat őrzi a bányát, melynek tagjait Nerof a saját egykori csapatából toborozta. A bányamunkát pedig a hegyekben összefogdosott tongoriai nyomorultak végzik, akiket nem is vesznek emberszámba. Karjaikon, lábaikon láncok, és ha egy elpusztul közülük, nem kár érte, hisz a Doardon távoli völgyei kimeríthetetlen utánpótlást biztosítanak.

Az utóbbi két hétben eléggé kaotikussá váltak a dolgok. Az utánpótlás nem érkezett meg, és hiába küldték el az utolsó két postagalambot is, nem érkezett semmi válasz. Futárokat is kiküldtek, de azokról sincs semmi hír azóta. A készleteik fogyatkozásával vadászokat küldtek ki, akik hatalmas, farkasszerű bestiák nyomai találták meg a hóban, és egy kisebb farkas meg is támadta őket. A hat emberből csak egy tudott megmenekülni, később azonban ő is belehalt sérüléseibe.

Annyi élelem van, amiből a zsoldosok még 1-2 hétig kitartanak, a tongoriaiak pedig jelentősen lecsökkentett fejadagokat kapnak.

A csapatot egy nagydarab, bozontos szakállú, bőrökbe és szőrmékbe öltözött erv férfi vezeti, akít a többiek csak Dúvadnak hívnak. Őt egy boszorkánymester követi a hierarchiában, majd pedig a zsoldoscsapatot alkotó 34 harcos következik.

### Véres Hollók

Rowoni zsoldos csapat

**Jellem:** Rend, Halál

**Vallás:** Pyarroni

**SFÉ:** 2

**MGT:** -1

**Zsoldosok/Dúvad**

**ÉP:** 9 / 13

**FP:** 31 / 45

**Psz:** -

**Asztrál ME:** 5 / 13 (statikus)

**Mentál ME:** 5 / 15 (statikus)

**Tám/kör:** 1 / 2

**KÉ:** 26 / 35 (tör 36/43, hosszú kard 32/41)

**TÉ:** 40/60 (tör 48/62, hosszú kard 54/74)

**Sebzés:** tör: 1K6 hosszú kard: 1K10

**VÉ:** 92/103 (tör 94/105, hosszú kard 108/118)

**CÉ:** 15 (könnyű nyílpuska: 31)

**Sebzés:** 1K6+1

A harcosok barna, szegecsekkel kivert bőrvérteket hordanak, hozzá való sisakkal. Mivel a legkülönbözőbb mesterektől származnak a vértek, ezért nem keltenek egységes hatást. Mindegyikük vértjét egy vörös hollót ábrázoló cimert díszíti.

Természetes, hogy Eren hercegség képviselteti magát ezen a számára és szövetségese számára is kiemelkedően fontos eseményen, hiszen ez jelentősen növelheti gazdasági és politikai befolyását az immáron elérhetőbb közelségbe kerülő nyugati területeken.

Ezért jó szándéka kifejezésekképpen a hercegség Rel Morranba küldi a Hercegi Udvar egyik magas rangú, befolyásos diplomatáját. Az már csak hab a tortán, hogy a diplomata nem más, mint Rel Morran hercege jövődöbelijének az apja. És az egyik szereplő, Szellem gyűlölt ellensége. Ez a szál érdekesen alakulhat, ha a játékos komolyan veszi a szerepét.

### Arem Nar Eldoran

Eren Rel Morran-i követe, az ereni hercegi udvar tagja, Eligor nagyherceg másod-unokatestvére

Magas, izmos, az ötvenes évei elején járó férfi. Sötét hajába már ősz szálak vegyülnek, kétoldalt erősen őszül. Még mindig jóképű, arca markáns, látszik rajta hogy sok mindent megtapasztalt már az életben. Szemei szürkék, hűvösen szemlélik a külvilágot. Beszéde határozott, hangja mély, kellemes. Kora ellenére ruganyos mozgású. Látszik rajta, hogy még fél-vértezetben is könnyedén csatába tudna vonulni.

Díszes sötétkék bársonynadrágot visel, fehér, címeres inget, fekete, ezüstgombos bársonykabátot, amit a családi címer díszít: fehérrel szegett kék mezőben egy arany unikornis. Lábán lovaglósizma, oldalán hüvelyben kard. Vállán az Ereni Kékköpenyesek tradicionális kék köpenye, arany, Eren címerét formázó csattal.

Udvarias, de távolságtartó, ez alól csak lánya és szeretője kivétel, de társaságban velük is hivatalosan viselkedik. Céltudatos, és ha céljai eléréséhez szükséges, akkor könyörtelen is tud lenni.

Szellemet – ha találkoznak – azonnal felismeri. Büntudat gyötri azóta, és már megbánta a dolgot, de ezt nyíltan nem ismerné el. Nyilvánosan még mindig tartja magát ahhoz, hogy akkoriban helyesen cselekedett, és sosem ismerné el kétségeit.

**Jellem:** Rend

**Vallás:** Pyarroni

**SFÉ:** 2 (láncing)

**MGT:** Nem érvényesül

**ÉP:** 12

**FP:** 58

**Pszi:** 3 fok

**Pszi pont:** 19

**Asztrál ME:** 29 (pajzsokkal)

**Mentál ME:** 31 (pajzsokkal)

**Tám/kör:** 2

**KÉ:** 40 (Lovagkard 47)

**TÉ:** 70 (Lovagkard 90)

A Pusztítás miatt 40-nél már Túlítés.

**Sebzés:** 2K6+4 (+2 erőmódosító)

**VÉ:** 115 (Lovagkard 133)

**Ajánlott képzettségek:** Parancsnoklás 3 fok, Nehézvért viselet 4 fok, Fegyverhasználat (Lovagkard) 4 fok, Pusztítás 2 fok, Pajzskezelés 1 fok, Lovaglás 4 fok, Taktika 3 fok, Diplomácia 3 fok, Lélektan 3 fok, Ékesszólás 3 fok, Etikett 4 fok, Párbaj 4 fok

### Niomé Nar Eldoran

Az ereni követ lánya, Astialnak, Rel Morran hercegének a jövődöbelije

A húszas évei felé közeledő, hosszú, egyenes szálú barna hajú, kék szemű, igencsak vonzó nő. Drága, jó minőségű anyagból készült ruhákat visel. Kellemes társalgó, láthatólag tájékozott a világ dolgaiban. Az ereni és az erigowi hercegi udvarban nevelkedett, ezért otthonosan mozog udvari körökben, hamar átlátja az ott uralkodó viszonyokat. Astial mellett szinte kivirul, látható, hogy teljesen be van zúgva a hercegbe. Apja szeretőjével, akit az mintegy 15 évvel ezelőtt, anyja halála után vett magához nem felhőtlen a kapcsolatuk, de eltűrik a másikat, amikor pedig Arem is jelen van, szinte szívélyes a kapcsolatuk.

### Iluran Beradoin

Az ereni követ szeretője

A harmincas évei elején járó erv nő. Még mindig nagyon vonzó, látszik hogy ad magára. Erős belső kisugárzása van, ami hatást gyakorol a férfiakra. Elegánsan öltözik, ruhái egyszerűek, de a legjobb anyagból készültek. Ékszer csak keveset visel, de azok annál értékesebbek. Hangja kellemes. Enyhe parfümillet lengi körül.

Arem közelében társaságban mindig csendes, szinte már visszahúzódónak tűnik, bár amikor társasági esemény van, akkor visszafogottan, de szívesen flörtöl táncpartnereivel. Nem is gondolná senki, mekkora befolyása van a férfinak, és hogy sok cselekedetének, tettének szikrája valójában a nő fejéből pattant ki. Azt pedig, hogy kapcsolatban áll Orwella követőivel, és hogy ő is az istennő híve, végképp nem sejtí senki.

Szellem családjának lemészárlása is az ő ötlete volt, hogy segítse vele Arem karrierjét, és legfőbb riválisát elsöpörje az útból. Ehhez az egyháztól kért és kapott segítséget, amit azóta már többszörösen is megfizetett a Kitaszítottak.

## Zion

Niomé testőre, északi embervadász

Mogorva, marcona, magának való fickó. Haja barna, de már ősz szálak vegyülnek belé, szemei szürkék. Átlagos külsejű férfi. Mozgása céltudatosságra utal, látszik rajta, hogy vérében van a harc. Tekintete éber, mindig a külvilágot vizslatja. Olyan, mint egy megfeszített íj, mindig ugrásra kész.

Egyszerű, de praktikus, főleg szürke-kék árnyalatú utazóruhát visel. Oldalán hüvelyben kard és tör. (az északi embervadászok fegyverei, de az egyszerűség kedvéért a leírásban lagoss, pugoss néven szerepelnek.

**Jellem:** Rend, Halál

**Vallás:** Pyarroni

**SFÉ:** 3 (sodronying)

**MGT:** 1

**ÉP:** 13

**FP:** 55

**Psz:** 3 fok

**Psz:** pont: 15

**Asztrál ME:** 27 (pajzsokkal)

**Mentál ME:** 26 (pajzsokkal)

**Tám/kör:** 2 (4)

**KÉ:** 40 (Lagoss 53 Pugoss 57)

**TÉ:** 68 (Lagoss 92 Pugoss 84)

**Sebzés:** Lagoss 1K6+4 / Pugoss 1K6

**VÉ:** 125 (Lagoss 149

Pugoss 139) +15 VÉ

**CÉ:** 20

**Ajánlott képzettségek:** Lagoss 4 fok, Pugoss 4 fok, Kétkezes harc 4 fok, Lélektan 3 fok, Ökölharc 3 fok, Körkörös harc 3 fok, Lopózás 80%, Rejtőzés 85 Egyensúlyérzék 50%, Akrobatika 4 fok, Szabaduló művészet 3 fok

## Ereni katonák

50 fő lovas katona

Az ereni hercegség követének kíséretét alkotó harcosok. Mindannyian a hercegség egyenruháját viselik. Acélsisakot, láncinget, a hercegség címerével - késsel szeptett fehér mezőben egy arany unikornis és egy városkapu - díszítet zekét és hosszú kék posztóköpenyt. Lovaik jól gondozottak, legtöbbször feketék, de nem ritka közöttük a pej és az almásderes sem.

**Jellem:** Rend

**Vallás:** Pyarroni

**SFÉ:** 2

**MGT:** -1

**Gárdisták/Tisztek**

**ÉP:** 9 / 11

**FP:** 31 / 40

**Psz:** -

**Asztrál ME:** 5 / 12 (statikus)

**Mentál ME:** 5 / 15 (statikus)

**Tám/kör:** 1 / 2

**KÉ:** 26 / 31 (tör 36/41, hosszú kard 32/37)

**TÉ:** 40/49 (tör 48/57, hosszú kard 54/63)

**Sebzés:** tör: 1K6 hosszú kard: 1K10

**VÉ:** 92/98 (tör 84/100, hosszú kard 108/114)

**CÉ:** 15 (könnyű nyilpuska: 31)

**Sebzés:** 1K6+1

## A Kapuk Tere

Az Újváros szívében, nem messze az Óvárosba vezető kaputól fekszik az a macskakővel borított tér, ahol a két Kapuboltívet felépítették. Valamikor piactér volt, mostanra azonban a piacot néhány utcával odébb költöztették, az egykoron a teret uraló szökőkutat elbontották. Most a száz méter átmérőjű, árkádokkal szegélyezett teret a két hatalmas, mintegy 8 méter magas köböltív uralja, melyek olyan szélesek, hogy egy szekér is kényelmesen átfér a pillérek között. Az egyik az érkező, a másik az induló oldal lesz. Már állnak a boltívek oldalainál az őrbódék és a kapudíjat szedő városi tisztviselők bódéi, de a kapukat még nem lehet 15 méternél jobban megközelíteni. Fakerítés óvja ezeket a báméskodóktól, és folyamatosan a városi őrség közel 20 katonája felügyel a rendre. A városiak és az átutazók a csodájára járnak – hiszen sokan most látnak Kaput először életükben -, ezért nem meglepő, hogy naponta akár ezren is felkereshetik a teret.

A tér egyik árkados házában szállásolták el a Kaput készítő öt varázstudót is. Innen vezetnek a föld alatti járatok a Kapuk alá, az alapzatokra rótt mágikus rajzolatokhoz, szimbólumokhoz. Az épületet is a városi őrség vigyázza 5 fővel és egy 4. TSZ-ű varázslóval.

A Kaput készítő varázslók csak keveset mutatkoznak, akkor is prémmel szegett sötétkék csuklyás köpenyeik mögé rejtőznek. Öten vannak. (1 fő 8. TSZ-ű, és 4 fő 4. TSZ-ű. varázsló.)

A tér egyik szegletében már ácsolják az emelvényt, ahol a herceg és vendégei fogják megtekinteni a ceremóniát.

A térbe 5 főbb és mintegy 4 kisebb sikátor, utcácska torkollik, ezért meglehetősen forgalmas. A kapunyitás napján közel kétezren fognak majd a téren és a környező utcákban összegyűlni.

A Kaput úgy lehet bezárni, ha a talapzatuk alatti földalatti helyiségben lévő rajzolatokat (Térkapu Pentagramm) megszakítják, hogy a mana kiszivároгjon a jelekből. Erre csak a herceg varázslója képes biztonsággal. Ha valaki egyszerűen csak megszakítja a jeleket, akkor a bennük tárolt mana egyszerre tör elő, robbanásszerű erővel, ami alapjaiban rázza meg a teret (60% esély, hogy az egyik kapuboltív összeomlik), a közvetlen közelben állókon pedig 16 K6 sebést okoz (plusz a beomló alagút kövei stb.).

A Kapunyitást követő percekben a varázslók sebezhetőek, mivel mindegyikük csak 10 MP-ból gazdálkodhat, a többit a szertartás felemésztette.

**6. RÉSZ**

**NAPOKNAK FOLYÁSA**

avagy, az események időrendben...

## A Kapunyitást megelőző harmadik nap eseményei

Késő délután megérkezik a városba a fejedelmek által Abasziszból elrabolt és a városba kísért kovácsmester. Az Újváros egyik fogadója viszik, ami kapcsolatban áll a csatornarendszerrel. A föld alatti járatokon keresztül a Kitzított követőinek rejtékelyére kísérik, ahol Éjszem jelentést tesz a főpapnőnek.

Már estefelé jár, amikor Eriel Oldimera, Ellena papnője látogatást tesz a város Ellena szentélyében, azonban hamar kiderül számára, hogy a szentély már nem Ellena papnői, hanem a Kitzított követőinek kezében van. Menekülni kénytelen, de üldözők erednek a nyomába, és órák alatt sem sikerül megszabadulnia tőlük. Végül egy tömegverekedést provokál, és így nyer egérutat, azonban mint később kiderül ez sem segít, mert üldözői végül egy sikátorban beérik és végeznek vele. Arra marad csak ereje, hogy egy, a közelben támaszkodó tolvajlány elméjébe plántálja parancsát.

Gyilkosai, miután otthagyták, elindulnak, hogy felkutassák a papnő szálláshelyét. Ezt az éjszaka közepére meg is találják, és magukhoz veszik, majd a Szentély alatt lévő rejtékelyre viszik a papnő Tükret, amivel egy hozzáértő fel tudná venni a kapcsolatot Ellena Rendjével.

Éjfék előtt másfél órával az orwellánus vadásztestvériség egyik fejedelméje, akinek a fejébe a halott Morgena ügynök tudását plántálták, elindul egy találkozóra, ahol az utolsó fenyegetést is elháríthatják a Terv útjából. Őt kíséri még 5 fejedelmész és egy boszorkánymester is, de csak tisztes távolságból. A Külsőváros kikötője felé haladva felfigyel rá a Csodák Udvara egyik tolvaja, aki közülük valóként ismerte a két nappal előbb eltűnt Jolinart. Egy utcagyerekekkel üzen a Céhbe, ő pedig a magányos alak nyomába szegődik. Mire a kikötőbe érnek a Céh már több harcost és tolvajt vezényel oda.

A kikötőben az „ál Jolinart” kísérő fejedelmékek és a boszorkánymester csapatát állítanak egy félreeső helyen, ahová az ügynök által várt erősítést szándékoznak csalni, hogy ott végezzenek velük.

Éjfék közepén sor kerül a találkozóra.

## A Kapunyitást megelőző második nap eseményei

A rajtaütés meghiúsul, mivel a helyi tolvajcéh tagjai veszik körül az „ál Jolinart” és kíséretét. A fejedelméket társai egy Pszi Csettintés diszciplinával riasztják, majd a segítségére sietnek. A játékosok meglepődhetnek, amikor a segítségükre érkezők egyike - másika őket is megtámadja. A boszorkánymester villámokkal támogatja a harcolókat.

A küzdelem után a csapatot a tolvajok a Céhmester, Suttogó elé vezetik, aki Jolinarról és a támadókról faggatja a játékosokat.

A visszatérő fejedelmékek jelentik a kudarcot Éjszemnek, aki tájékoztatja a főpapnőt. Mivel nem tudni, az ismeretlenek mit tudnak, ezért meg kell halniuk. Napközben a fejedelmékek párokban végigjárják a fogadókat, kocsmákat, nézelődnek, érdeklődnek.

Megtalálják a csapatot – vagy valamelyik papnőnek jut tudomására hollétük az egyik hozzá kötődő városőrön stb. keresztül –, ezért szervezett támadást indítanak, mintegy 10 fejedelmész, egy boszorkánymester és Éjszem részvételével. Rajtaütnek a fogadón, ahol a csapat megszállt Erre leghamarabb este, kapuzárás után kerülhet sor, olyan időpontban, amikor a játékosok a fogadóban tartózkodnak.

Hajnalban indul, és dél tájban érkezik a városba a Kard Testvériség harcosait vezető Büntetés Nagyura és kísérete. Nem szúrnak szemet senkinek, könnyedén beilleszkednek a városon rendszeresen átutazó zsoldosok sorába. Az Ellena szentélyben találkozik a főpapnővel, még egyszer, utoljára egyeztetik a terveket, eltölt egy kis időt Kalkirával, majd visszaindul a táborba. A táborba este, sötétedés után tér vissza.

Este a Sandorin palotában rendeznek bált, ide a játékosok is könnyen bejuthatnak, elég hozzá egy elegáns ruha és némi arany megvesztegetni az ajtónállókat.

## A Kapunyitást megelőző nap eseményei

Hajnalban, a nap első sugaraival a Kard Testvériség táborából egy Hadmester vezetésével felkerekedik 3 paplovag, 5 lovag, 2 boszorkánymester és 100 harcos (közülük 20 közepes, 10 nehéz számszeríjjal van felszerelve), hogy megtámadják és elfoglalják a Bányát. Dél körül érkeznek a Bányához, és alig egy óras küzdelemben sikerül is bevenniük. A zsoldosok túlélői megadják magukat, őket kíméletlenül lemészárolják, a túlélő tongoriaiakat pedig a bányába zárják.

25 harcos és 1 lovag a bányánál marad, a többiek pedig (beleértve a számszeríjásokat is) rövid pihenő után erőltetett menetben megindulnak a találkozási hely felé.

Napközben a fejdámszok pihennek. Ha a játékosoknak sikerült túlélniük az előző esti támadást, akkor most némi nyugalomra lelhetnek. Csupán a papnőkkel kapcsolatban állók keresik őket, hogy úrnőjük parancsát a lehető legjobban teljesítsék.

Este a hercegi palotában lesz bál. Ide már jóval nehezebb bejutni, csak meghívott, illetőleg meghívóval rendelkező kíséretében lehet. (a játékosok szerezhetnek meghívót Niomén keresztül, vagy ha valaki jóba lett a Sandorin palota úrnőjével, az ő kísérelőjeként is bejuthatnak.)

A palotában a herceg menyasszonyaként mutatja be Niomét, sokak terveit keresztül húzva ezzel.

Napnyugatkor a Kard Testvériség tábora, 10 fő hátrahagyott örön kívül felkerekedik, és a város felé menetel. A várostól mintegy egy órányira az erdőben ütnek tábor. Itt találkoznak éjféli előtt a bányát megostromlott sereggel.

## A Kapunyitás napjának eseményei

A hajnali óráktól kezdve a Kard Testvériség harcosai egy-egy lovag vezetésével 20-30 fős csoportokban elkezdnek beszivárogni a városba. Címer nélküli ruháikban, lándzsáik nélkül egyszerű zsoldosoknak tűnnek, ezért nem nagyon szúrnak szemet a városőröknek. Odabent egy-egy fejdámsz vár minden csapatra, aki a megfelelő helyre vezeti őket. Minden városkapu közelében egy-egy 20 fős csoport helyezkedik el – beülnek egy-egy közeli csapszékbe, hogy ne keltsenek feltűnést. A Fehér híd erődjének közelében közel száz katona és öt lovag gyűlik össze, hogy a megadott jelre bevegység a hidat őrző kaputornyokat. Őket kettő boszorkánymester és 5 fejdámsz is segíti.

A Büntetés Nagyura, egy hadmestere, 8 paplovag és 10 lovag, 3 boszorkánymester és 30 harcos később, a kapunyitás kitűzött időpontja (amikor a nap égi útjának csúcsára hág) előtt alig egy órával lépik át a Nyugati Kaput. A Kapuk Terére mennek, kis csoportokra oszolva, mintha egyszerű érdeklődők lennének. A Kapukat védő fa kordon mellett helyezkednek el.

A többi harcos egy hadmester vezetésével és a Hűségesek törzsének orkjaival a város szélén, az Utazó negyeden túl elterülő erdőben foglalják el helyüket. Estefelé a Hűségesek újabb mintegy kétezer harcosa csatlakozik majd hozzájuk.

Amikor már a vége felé jár a kapunyitás rituáléja - amit a varázslók végeznek a Kapuk alatti teremben, a felrajzolt pentagramm csúcsainál állva (elkezdik mannával feltölteni a rajzolatokat) -, a Büntetés Nagyura megfújja kürtjét. Erre a jelre a harcosok és lovagok a kordonon belülré ugranak, és mágiával, acéllal védik a megnyíló Kaput, hogy azon társaik átjuthassanak. A Büntetés Nagyura, 3 paplovag, 5 lovag, 1 boszorkánymester és 20 harcos élén a hercegi emelvény felé tör, hogy végezzen a város vezetésével. (A papnők – ha élnek még – szintén itt vannak, mágikus tűzerővel segítik a harcolókat.) A téren pánik tör ki, mindenki menekül.

A kürtszóval egy időben a város különböző pontjain lévő és mostanra készenlétben álló katonák elfoglalják a város kapuit és a Hidat őrző kaputornyokat. A városon kívül készenlétbe álló orkok és harcosok az Utazó Negyeden át káoszt és pusztulást okozva az Újváros felé verekszik magukat, hogy esetleges ellenállás esetén biztosítsák majd a Nyugati kapun keresztül a később érkező ork sereg mozgását. A Kapu megnyílásakor pedig a Kard Testvérisége harcosainak ezrei kezdik meg átvonulásukat a toroni Shín tartományból...

7. RÉSZ

**S Z E R E P L Ő K**



A játékosok mindegyike szorult helyzetben van a játék elején, Árnyék kivételével. A Sólymok éppen akasztásukra várnak a Dwyll Unió egyik határmenti városkájában, Szeráf pedig Ordán két tűzvarázslójával küzd, akik a Pidera hegység északi lejtőinek egyik völgyében szoritották sarokba.

### A Sólymok

Egy földalatti cellában vannak, ahová csak a cella felső harmadában lévő kétényérnyi rácsos nyíláson keresztül szűrődik be némi fény. A cella fala nyirkos, mohával borított, a padló rothadó szalmával van felszórva. Két durva, szalmazsákkal borított pricc, és egy bűzölgő vödör található még a helyiségben. A cellának nincs ajtaja, a belső oldalát teljes szélességében egy vasrács tölti ki, így az elhaladó örök belátnak a helyiségbe. (Egyikük egész egyszerűen egy széket szokott a folyosóra húzni, és a széken ülve, azt hintáztatva tartja szemmel a Sólymokat.)

A tömlőc folyosóin fáklyák lobognak.

A játékosoktól minden fegyvert és ékszert elvettek, és az elmúlt néhány nap meglehetősen egyhangúan telt. Naponta háromszor kaptak ételt. Reggel és este kenyeret és vizet, délben pedig híg levest csúsztatnak be a rácson lévő résen. A tárgyalás gyors volt, a Napisten nevében egyszerűen kötél általi halálra ítélték őket, amit holnap hajnalban a városka főterén fognak végrehajtani.

Késő délután van, amikor a folyosón mozgás támad. A város seriffje érkezik két katona, valamint egy díszes ruhás, középtermetű, kövérkés, kopaszodó alak és egy sötétkék incognóba öltözött, hosszú barna hajú, vonzó nő társaságában. Dwoon nyelven társalognak. Ahogy közelebb érnek, a játékosok láthatják, hogy a két katona az ő felszereléseiket cipeli (kardok stb.). A csoport megáll a rács előtt. A kövérkés férfi alaposan megszemléli a Sólymokat, miközben a mellette álló nővel halkán váltanak néhány szót. A seriff előre lép, és megvető hangon közli a játékosokkal, hogy szerencsájuk van, mert ez a tiszteletreméltó kereskedő bő aranyakkal megváltotta az életüket és a szabadságukat.

A kövérkés férfi is közelebb lép, és csengő erv nyelven megkérdezi a játékosokat, hajlandóak-e egy neki teendő szolgálatra az életükért cserébe. Igenlő válasz esetén kinyílik a rács, a férfi és a nő belép a cellába. Nyomukban a két őr, aki a játékosok felszerelését cipeli. Leszórja eljűk, majd az egész csapat kivonul az udvarra, ahol még vagy 10 fegyveres lovas és egy kocsni várakozik. A kereskedő mutatja a játékosoknak, hogy szálljanak be a kocsiba, a lovaik miatt nem kell aggódni, azok is meglesznek. Ahogy a játékosok beszállnak, a kereskedő becsukja az ajtót, és szól a kocsisnak, hogy mehetnek. A kocsni megindul, a Sólymok pedig másodpecek alatt eszméletüket veszítik valami rájuk törő bódultságtól.

Amikor magukhoz térnek, egy alkonyi fénybe boruló szobában vannak, és ágyban fekszenek. Ruhájuk ott van mellettük kitisztítva, akárcsak felszerelésük. Ha kinéznek az ablakon, az egy díszes belső kertre nyílik. Késő ősz van, esteledik. Kopognak. Egy szolga érkezik, tálcán könnyű ételt hoz (nem laknak jól tőle), majd közli a csapattal, hogy öltözzenek fel és egyenek, mert hamarosan ura elé vezeti őket. Körülbelül fél óra múlva jön vissza, ezalatt odakint besötétedik.

Díszes folyosókon vezeti végig őket, menet közben egy kyr vérű toroni, és egy izmos, kopasz, vörös szakállú férfi csatlakozik hozzájuk, akiket szintén egy-egy szolga vezet. Érdeklődre veszik szemügyre a Sólymokat.

### Szeráf

A Piderák északi lejtőin, a Dwyll Unió és Toron határán egy hegyi fogadóban talál rá két ordáni tűzvarázsló. Már napokkal korábban észrevette, hogy egy lovascsapat jár a nyomában, ezért megpróbálta hát lerázni őket, végül azonban arra a következtetésre jutott, legjobb lesz dűlőre vinni a dolgot.

A találkozás nem a tervei szerint alakult, bár a harcosokkal végzett, a támadók varázstudói erősebbek voltak, mint gondolta. Az egész fogadó lángokban állt, és már kint a korai hóval borított bércek árnyékában folyt a küzdelem, amikor váratlan segítsége érkezett négy köpenyekbe burkolózott számszerijász alak és egy incognót viselő nő személyében. Az íjászok végeztek a két, már mágikus erejük végén járó ordánival, a nő pedig a súlyosan sebesült Szeráfhoz lépett, aki összegeve, több sebből vérezve feküdt a havon.

Felajánlotta neki, hogy csupán egy szolgálatot kér tőle életéért cserébe. Szeráf nem sokat gondolkozott az ajánlaton, zsoldos lévén elfogadta a megbízást. Úgy könyvelte el, a megbízó ez esetben előre fizetett.

Ezután hosszú, két hetes keserves lovaglás következett a négy harcos kíséretében egy nevenincs határmenti városkáig, ami az Unió és Eren határán feküdt. Utitársai egész idő alatt egy szót sem szóltak hozzá, és a titokzatos nőnek - éppoly különös módon, ahogy feltűnt - már az első reggelre nyoma veszett.

A városka egy gazdagnak tűnő kereskedőházba vezették, ahol egy szolga felkísérte egy szobáig. A kimerültségtől szinte eszméletlenül zuhant az ágyba.

Amikor magához tért, egy alkonyi fénybe boruló szobában ébredt. Ruhája ott volt mellette kitisztítva, akárcsak felszerelése. Ha kinéz az ablakon, az egy díszes belső kertre nyílik. Késő ős van, esteledik. Kopognak. Egy szolga érkezik, tálcán könnyű ételt hoz (nem lakik jól tőle), majd közli hogy öltözzön fel és egyen, mert hamarosan ura elé vezeti őt. Körülbelül fél óra múlva jön vissza, ezalatt odakint besötétedik.

Díszes folyosókon vezeti végig Szeráfot, menet közben egy kyr vérű toroni, és egy sebhelyes arcú, félszemű férfi, egy bőrruhás ilanori, és egy láthatólag jobb napokat látott nemes csatlakozik hozzá, akiket szintén egy-egy szolga vezet. Érdeklődre veszik szemügyre.

## Árnyék

Árnyék az Morgna hívők beépített embere a csapatban, neki kell arra ügyelnie, hogy csapat ne térjen el a kijelölt feladattól, ami a Jolinarral való találkozás a megadott helyen, és a tőle kapott információk alapján a szükséges lépések megtétele. Ha pedig Jolinar már meghalt volna, megtudni, mi volt az a fontos hír, amit tudatni akart a renddel, és ennek függvényében cselekedni.

Hogy ne lógjon ki a sorból, ezért már a lelegejétől beteszik a többiek közé, és úgy kell viselkednie, mintha a Sólymokhoz és Szeráfhoz hasonlóan némi kényszer hatására venne csak részt az egész dologban. Valódi kilétét csak végső esetben fedheti majd fel.

Jövendő társaival a kereskedőház folyosóján - amit itt Eren és az Unió határán lévő városkában a Morgena hívők rejtkehelye -, találkozik először egy sebhelyes arcú, félszemű férfivel, egy bőrruhás ilanorival, és egy valaha láthatólag jobb napokat látott nemessel, és egy izmos, kopasz, vöröses szakállú férfival, akiket egy-egy szolga vezet.

A játékosok nem tudhatják meg, hogy Morgena érdekében ténykednek, és megbízójuk az istennő híve. Erre semmi sem fog utalni a házban, vagy a beszédében. Erre oda kell figyelni! Ha esetleg mégis gyanakodnak akkor rájuk kell hagyni. Végül is, azt hisznek, amit csak akarnak. 😊

## A megbízás

Egy ebédlőbe vezetik őket.

Egy hosszú, szépen faragott faasztal uralja a helyiséget, ami díszesen meg van terítve, és a felszolgált étel mennyisége is bőséges. Levesek, sülték, mártások, sütemények, gyümölcsök. Az asztal körül kényelmes, magas támlás, párnázott karosszékek.

A mennyezetről függő kristálycsillárok világítják be az ebédlőt, az ablakok előtt súlyos függönyök lógnak. A terem túlsó végében lévő kandallóban tűz lobog, mellette egyik oldalon egy faajtó, a másik oldalon pedig egy ketrec, amiben egy hiúz mászkál fel-alá láthatólag dühödten.

Az asztalfőn egy díszes ruhás, középtermetű, kövérkés, kopaszodó alak ül – a Sólymok már ismerhetik -, mellette pedig egy vonzó a húszas éveik közepén járó, hosszú barna hajú nő. Nem mutatkoznak be.

A férfi Morgena papja, a nő pedig boszorkány. Az épületet meglehetősen erős rúnaterem óvja, ezért csak ők tudnak varázsolni, mindenki másnak csak a 30 MP feletti varázslatok jönnek létre, arányosan csökkentve.

A férfi – amúgy tehetős, jovális kereskedőnek néz ki, ujjain ezüstgyűrűk csillannak – hellyel kínálja a játékosokat, majd ezüstszerlegét felemelve köszöntőt mond a jövendő gyümölcsöző kapcsolatra. Megvárja, míg a többiek is isznak, majd leül, és azt mondja, hogy először egyenek, majd azután megbeszéljük mi is lesz a dolguk.

Evés közben feltűnhet a játékosoknak, hogy a férfi többször is méregeti, figyeli őket. Néha-néha ételt hajít a ketreben lévő hiúznak.

Miután megvacsoráztak, egy szolga érkezik, leszedni az asztalt. Ezalatt kötetlen témákról beszélgethetnek. Miután a szolga elment tér csak rá a lényegre. Elmondja, hogy a játékosoknak Rel Morranba kell utazniuk, ott pedig fel kell venniük a kapcsolatot egy emberével, akitől a további részleteket megtudják. Ő fogja megmondani azt is, mit kell tenniük. A férfi három egymást követő éjszakán fog rájuk várni a Külsőváros kikötőjében a Sellő mólónál. (Az a nap, amikor megérkeznek, lesz az utolsó).

Ezután egy kis bemutató következik, amitől azt reméli a kereskedő, hogy hathatósabban fogja ösztönözni az immáron szolgálatába szegődötteket. Közli velük, hogy a vacsora során egy különös anyagot juttattak a szervezetükbe, aminek a hatását már most is megfigyelhetik magukon. Minden játékos testén egy féltényérnyi májfoltszerűség jelenik meg. (Ez az utazás alatt némileg növekedni fog, és kéthetente újabb követi.) Ez egy betegség, ami halálos, mintegy másfél hónap a lefutási ideje, mágikusan nem gyógyítható, és csak egyféle ellenszere van. Hatását bemutatandó, a hiúzon felgyorsítják a folyamatot. Testén véres kelések jelennek meg, és iszonyatos kínok között kiszenved. A játékosok az ellenszerhez majd Rel Morranban juthatnak hozzá. (Amúgy végig náluk lesz, Árnyék fogja az üvegcséket magával cipelni, egy faládikában.) Ezután a megbízó jó éjszakát kíván, a csapat pedig másnap, a hajnal első sugaraival útra kél...

## Reyn cwa Gallador - „Szellem”

Ereni nemesi - grófi - család sarja.

Bátyja volt a családi birtok és vagyon örököse, ezért ifjúkorában szinte gondtalan életet élt. Tízéves koráig a családi birtokon nevelkedett, a hercegi udvarból a várkastélyba hozatott tanítók oktatták a szellemi művészetekre, az udvari viselkedés és a fegyveres küzdelem alapjait pedig a Ház zászlóháborús veterán fegyvermesterétől sajátította el.

Tízéves korában az ereni hercegi udvarba került, mint cwa Gregor, atyja egyik szövetségésének apródja, ekkor kinyílt előtte a világ. Gregor gróf sokat utazott, ezért az ifjú Reyn beutazta vele az Északi Szövetség országait. Éveket töltött Haonwellben és Erigowban, és többször megfordult Giangban, a Dwyl Unióban és Doranban. Tizenhét éves volt, amikor származása jogán Eligor Nagyherceg az Ereni hercegség lovagjává avatta.

Ekkorra már számos nyelvet beszélt, jól kiismerte magát az udvari intrikákban, és mesteri vívóvá vált. A béke éveiben elsősorban diplomatákat, ereni küldöttségeket kísért, majd a Tizennegyedik Zászlóháború első éveiben egészen kapitányi rangig vitte az ereni könnyűlovasságánál. Mivel élvezte az életet, és nem vetette meg a jó bort és a test egyéb örömeit, számtalan párbajt vívott az évek alatt, és ismert párbajhőssé vált.

Élete a zászlóháború harmadik évének elején vett gyökeres fordulatot, amikor megtudta, hogy a Galladorok ősi várkastélyát atyja egyik ősi riválisa Arem Nar Eldoran felégette, és családjának tagjait árulás és a Kítaszított imádatának vádjával kivégeztette.

Reyn dezertált, és a Dwyl Unió Toronnal határos Keserűparlag síkságától lóhalálában Erenbe vágatott.

Családján már nem tudott segíteni, szülei, bátyja és húgai mindannyian halottak voltak, a család birtokai pedig az ősi törvények értelmében az Eldoran házra szálltak. Tudta, hogy a vádak csak hamisak lehettek, de csak rejtve nyomozhatott, hiszen az ő fejére is vérdíjat tűztek ki. Megtudta, hogy a gyanút az Inkvizíció nyomozói is igazolták, de szíve legmélyén érezte, hogy családja nem válhatott a Kítaszított hívévé, ezért Arem Nar Eldoran aljas cselére gyanakodott.

Egy éjszaka besurrant az Eldoranok ősi fészkebe, több őrszemet le kellett vágnia, míg végül eljutott Arem hálósobájának ajtajáig. Végül bejutott a hálósobába, hogy számon kérje rajta tettét, és családja pusztulását, de mielőtt végezhetett volna vele, egy csapat katona rontott be, és menekülni kényszerült.

Renegáttá, szellemé vált. Magányosan járta Északot, és csak a bosszú járt a fejében. Ekkor találkozott a Sólýmok másik két tagjával - akik nem kérdezték, befogadták maguk közé -, és az oldalukon a Kalandozók Hadurának zászlaja alatt harcolta végig a Tizennegyedik Zászlóháborút. Az Inkvizíció még mindig keresteti, azonban Arem Nal Eldoran valamilyen ismeretlen októl vezérelve visszahívta a nyomába küldött embervadászokat.

A háború befejezése után társaival útonállásból tartották el magukat, emiatt Erenben, Haonwellben, Erigowban, a Dwyl Unióban, de még a távoli Riegoy városállamok némelyikében is egyaránt körözik őket.

**A Gallador ház címere:** Kék mezőben egy ezüst, vonító farkas fej.

Az utcán nőtt fel, Erigow szegénynegyedében, az ősi kyr paloták és Belsőváros pompájának árnyékában. Tolvajlásból, koldulásból élt, egy gyerekbanda tagjaként tartotta rémületben a kézműveseket, boltosokat. Egy lopási kísérlet során azonban elkapták őket, és a szigorú hercegi törvénykezés következtében egy távoli lelenházban találta magát.

Innen egy év elteltével, 12 éves korában megszökött, és egy vándorhoz csapódott. A férfiről kiderült, hogy Arel istennő papja, aki eldöntötte, hogy pártfogásába veszi a vadócot. Évekig utaztak együtt, bejárva az Északi Szövetség országait. Mestere Garret tanította meg a fegyverforgatás, a betűvetés, számtan és a mágia tudományára, és minden másra, amiről úgy ítélte, hasznára válhat élete során. Aztán, amikor úgy ítélte meg, itt az idő, egy éjszaka szó nélkül lelépett, némi aranyat hagyva csupán hátra maga után.

Crewin egy darabig egyedül vándorolt, majd mintegy tíz évvel ezelőtt egy szabadcsapathoz csapódott, akik Arelt imádták. A csapat vezetőjét Koldusnak hívták. Néhány évig együtt utaztak, majd a Tizennegyedik zászlóháború kitörésekor a csapat Alidarban szétvált. Néhányan északra mentek, a csapat nagyobb része azonban – mint később kiderült – a Kalandozók Hadura zászlaja alá szegődött. Crewin az északra tartók között volt.

Küzdött a háborúban a Szövetség oldalán, itt ismerkedett meg Csuklyással, és ekkor kapta az arcát csúfító sebet, mely következtében egyik szemét is elveszítette.

A háború utolsó éveiben csatlakozott hozzájuk Szellem, aki semmit sem árult el a múltjából, mégis befogadták maguk közé. A béke beköszönte után immáron új társaival ott folytatta, ahol a háború előtt abbahagyta. Szélhámuskodtak, loptak és utazókat fosztottak ki és emiatt Erenben, Haonwellben, Erigowban, a Dwyl Unióban, de még a távoli Riegoy városállamok némelyikében is egyaránt körözik őket.

## Aries Den Morgan - „Csuklyás”

Szépmező szülötte.

Az ősi szokásoknak megfelelően már gyermekkorától kezdve csikósnak, harcosnak nevelték, előbb fogott íjat és szablyát, mint megtanult beszélni, és amikor megtanult járni, az első tánclépések, amiket elsajátított, a harcosok tradicionális táncának, a kardtáncnak lépései voltak.

A járással együtt tanult meg lovagolni, s mire felnőtt, valóságos ördöglovassá vált.

Tizenöt évesen ismerte meg a szerelmet, és ekkor vett sorsa is más irányt. A törzsfő lánya nyerte el a szívét, és ez az érzelem viszonzásra is talált. Azonban, amikor 18 évesen hűbérura elé állt, hogy megkérje a lány kezét, az elutasította, mondván, azt már másnak ígérte.

A csalódott ifjú nem vándorolt el, a törzsénél maradt, és csak távolról figyelték egymást.

Aztán, egy napon megérkezett egy másik törzsfő fia, a vőlegény. Nagy ünnepséget rendeztek köszöntésére, ahol bőségesen folyt a bor. Talán ez volt az oka, talán nem, szó szót követett, verekedés tört ki, melynek a végén a vőlegény holtan maradt a földön, fölötte pedig Aries állt, kezében véres késsel. Hogy ki kezdte, nem derült ki, Ariesnek menekülnie kellett, maga mögött hagyva a családját és a múltját.

Magányosan vándorolt északon, mígnem találkozott egy Arel pappal, akivel végigharcolták a Tizennegyedik zászlóháborút. Ezalatt csatlakozott hozzájuk egy megkeseredett nemes, és a háború után is együtt maradtak.

Szélhámoskodtak, loptak és utazókat fosztottak ki és emiatt Erenben, Haonwellben, Erigowban, a Dwyll Unióban, de még a távoli Riegoy városállamok némelyikében is egyaránt körözik őket.

Giang hegyei között született, egy tarran család gyermekeként, akik Yllinorból vándoroltak északra évtizedekkel ezelőtt. Szüleit korán elveszítette, amikor egy, a Tarin hegység egyik rejtett völgyéből kicsapó ork csapat támadta meg falujukat. A fiúra egy vándor zsoldos talált rá, aki magával vitte. Tőle sajátította el Denton a kardforgatás művészetét, amikor pedig egy zsoldos csapathoz csapódtak, annak varázslója – aki maga is renegát tűzvarázsló volt – kezdte el okítani a jó eszű fiút a láng mágiájának művészetére.

A zsoldos csapat pusztulásáig együtt maradtak, azonban nevelőapja és a tűzmágus is meghalt egy összecsapásban, amikor toroni oldalon küzdöttek a renegát abasziszi hadúr, Karnelian seregei ellen az Anublien tóvidéken, a Tizennegyedik zászlóháború első évében.

Ezután szabadúszóvá vált, hol a Vörös, hol a fekete hadurak oldalán küzdött, ahogy a nyereség, és a forgandó hadiszerencse megkívánta.

A háborút végül a vesztes oldalon fejezte be.

Az ezt követő évben testőrködött, gazdag kereskedőket és szállítmányukat védte a háború utáni káoszban.

Tűzvarázsló mivoltát – mestere tanácsára – titokban tartja, mágiájához csak a legvégső esetben fordul, illetve, ha nem marad utána olyan tanú, akiben nem bíz, és tart tőle, hogy később elárulná.

## Sidir jah Dyorn - „Árnyék”

Toroni Morgena hitű nemesi család sarja.

A legjobb mesterektől és tanítóktól tanult. Mivel harmadik fiú volt a családban, ezért a tradíciókat követve mágiahasználónak tanították (legidősebb bátyja, az örökös harcos lett, középső testvére pedig pap).

Az Árnyékúrnő hitében nevelkedett, és azon kevesek közé tartozott, akiket az Úrnő megajándékozott azzal a tudással, hogy képesek az Álmodók síkján, az Antisson utazni. Nagykorúságával a rend vette magához, Morgena hitének terjesztése, és az Úrnő hatalmának megerősödése érdekében a legkülönfélébb küldetésekben vett részt, gyakran éppen Tharr, Sogron vagy a gyűlölt rivális, Orwella papjai ellenében.

A zászlóháború zűrzavara őt is megérintette, de nem vett részt a harcokban, hanem hol Erigowban, ahol könnyen elvegyülhetett a kyr véru nemesség között, hol pedig a Quiron-tenger déli partján, Ifinben hajtott végre különféle feladatokat.





A KARDOK ÜNNEPE