

Sötét Szívdobbanások

kalandozok.hu Nyári Tábor 2023

M.A.G.U.S. kalandmodul 6-8. szintű kalandozóknak



Írta: Daelon

Közreműködtek:
Andoron, Morricks, ToxinBoy, Weilon

Sötét Szívdobbanások
M.A.G.U.S. kalandmodul

Írta:
Daelon

Közreműködtek:
Andoron, Morricks, ToxinBoy, Weilon

A várostérkép Magyar Gergely (MG) munkája

Felhasznált irodalom:
Első Törvénykönyv (ETK)
Valhalla Páholy (1997, Budapest)
első kiadás

Bestiárium (Bestiárium)
Valhalla Páholy (1996, Budapest)
második kiadás

Papok, paplovagok kézikönyve (PPL I.; PPL II.)
Valhalla Páholy (1999, Budapest)
első kiadás, első és második kötet

Summárium - A teremtés könyvei (Summárium I.)
Valhalla Páholy (1999, Budapest)
első kiadás, első kötet

Jelen mű készítése és közzététele még közvetetten sem szolgál jövedelemszerzést vagy -növelést, és e korlátozással mások által ingyenesen és szabadon felhasználható, a szerzők személyhez fűződő jogainak tiszteletben tartása mellett. Jelen anyag felhasznál olyan karaktereket, helyszíneket, egyéb jellegzetességeket, amelyek más személy szellemi alkotásai, illetve olyan védjegyeket, amelyek más személy tulajdonában vannak - ezek önálló felhasználása csak a jogtulajdonosok hozzájárulásával lehetséges. A jelen mű a hivatalos kiadók kiadványaitól független, nem hivatalos rajongói alkotás.

Készült:
(2010) 2022

Kedves KM!

A modul sandbox-jelleggel íródott, azaz a jó játékhoz elengedhetetlen a “box”, vagyis a város alapos ismerete. A fő sarokpontokat az alábbiakban megtalálod, de bőven marad a térképen szabad hely, ha más tér, más fogadó vagy bármilyen árus és egyéb szükséges a csapat szórakoztatásához.

Nagyon fontos a hangulat megteremtése: súlyos háborús helyzetben van az ország lassan két éve, ami bizony mindenki idegeit megviseli, nem csak a város melletti sáttortáborba kényszerült menekültekét. Ezt érzékeltetni kell, például a hirtelen felcsattanó áruossal, aki nem bírja a tétova vevőt, vagy a sajnálkozó fogadóssal, aki nem tudja biztosítani az elvárt/megszokott színvonalú/változatosságú ételt, italt, netán a kelleténél durvábban reagáló városőrrel, aki a múlt hónapban vesztette el testvérét egy csatában. Legyél kreatív, sokat számít, hidd el.

Az NJK-k cselekedetei bizonyos mértékig szintén adottak, azaz megvan, ki mit szeretne elérni, és hogyan, milyen lépésekkel halad az adott irányba. Ebbe az eseménysorba csípnek bele a karakterek, és az NJK-nak a saját motivációik szerint kell reagálniuk.

Az ellenfelek legyenek emberek, tudjanak hibázni, de arra is figyelj, hogy a saját életükre is tekintettel vannak. Az Arc Nélküli Hatalom követői nem bolondok, nem esztelenül pusztítanak a főtéren, hanem készülnek menekülési útvonallal, eltereléssel, és gátlástalanul kihasználják saját kasztjuk képzettségeit, varázslatait, pszi-diszciplínáit, képességeit. Nagyon el tudja rontani a játékélményt, ha az ellenfelek buták és lemészárolhatóak, ahelyett, hogy valódi kihívást nyújtanának, érdekes, színes reakciókkal, netán meglepő (új) varázslatokkal. Természetesen nem cél a csapat teljes eltírása sem, hisz az szintén a játékélmény rovására megy.

Finom határvonalon kell tehát egyensúlyozni a leküzdhetetlen ellenség és a jó érzéssel megoldott feladat között, de azért mesélünk, hogy ez így legyen.

Sok sikert és jó szórakozást!

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék	4
Alapvetések	7
Aktuális világháttér	7
A Cél	8
Megbízás	9
Háttér - ország és város	11
Tiadlan	11
Ottenby városa	13
Kikötő	14
Mesterségek utcája	15
Kereskedőnegyed	15
Ezüst Cseresznye fogadó	16
Főtér	16
bárói palota	16
Velar-templom	18
rendfenntartó parancsnokság	19
Katonatelep	19
Nemesi negyed	19
Polgárnegyed	20
Nastar-templom	20
Zafir Farkas fogadó	21
Ellana-templom	21
Darton-szentély	21
Egyéb fogadók	21
Szegénynegyed	22
Ispotály	22
Harcművészetek	23
Száguldó Lándzsa iskola	23
Felhőkig Érő Fa Sárkánya Iskola	24
Jade Toll iskola	25
Alvilág	26
Murénák	26
A Tulipános Rend	27
Menekültek	30
Orwella-templom	31
Menekülttábor	33
Idővonal	35
Mik derül(het)nek ki a Ciklusokban	40
0. Ciklus	40
1. Ciklus	40
2. Ciklus	41
3. Ciklus	41
4. Ciklus	41
5. Ciklus	42

Jelenetek	43
Megérkezés és bebocsáttatás	43
A nulladik beteg	43
(1. nap este)	43
(2. nap éjszaka)	44
Negatív érzelmek	44
Az ispotály leánya visszatér	44
A kincses ládika	45
A merénylet	45
(főpap ellen)	45
(JK ellen)	46
A Levél	46
Pletykák, kósza hírek innen-onnan	48
A Zászlóháborúról	48
A városban zajló dolgokról	48
Első két napon	48
Harmadik napon	49
Negyedik napon	49
Ki mit tud, avagy NJK-k és információik	50
Fontosabb NJK-k	55
Ottenby kiemelt lakói	55
Nakloss Arkin báró	55
Cal Nich, dorani varázsló, bárói főtanácsadó	56
Kire Trenis, katonai parancsnok	56
Rawa Enrian, városőr parancsnok	57
Oion Derenim, Velar főpapja	58
Argus Krar, Nastar főpapja	59
Kerna DeMook, Antoh főpapnője	59
Nervandel, Antoh papja	60
Yadrana Alina, Ellana főpapnője	60
Lantara, Ellana papnője	61
Mériba, Ellana papnője	61
Les Heran, Darton papja	62
DiNearra Rosa, falusi gyógyító papnő	62
Kril Merat, az ispotály mestere	63
Argeion Kaaria, Száguldó Lándzsa kardművész iskola mestere	63
Shoshue, Felhőkig Érő Fa Sárkánya harcművész iskola mestere	64
Liranalyen, Jade Toll harcművész iskola mestere	65
Kerta, a vén hálószővő	66
Jámbor Bekk, Murénák alvilági csempészbanda vezetője	66
Tulipán, Tulipános Rend titkos társaság vezetője - Dakkon Tak, a Finnyás	67
Shaion és Lysilla Tak, szárnysegédek, Tulipános Rend	68
Egyéb, közönséges NJK-k	70
Testőrség (bárói alakulat)	70
Katonák	71

Városőrök	71
Milicisták	71
Csempészek (Murénák)	72
Tolvajok (Tulipánok)	72
Toroni frakció	73
Sialie Meaya Lleyrid, Orwella beavatottja, az Arc Nélküli Hatalom papnője	73
Synar Issyriar, Orwella beavatottja, a Kard Testvériség paplovagja	74
Del Vaed, Orwella beavatottja, a Kard Testvériség boszorkánymestere	75
Hella Jahilarran, Sabaor város nemesenszületettje, boszorkány	77
Tauwa Isagridh, Orwella követője, a Kard Testvériség fegyverese	78
Ruan Kutyaí klán fejedelmek	79
Északi frakció	82
Mal Cassa, dorani varázsló, térmágia/manaháló specializációval	82
Ceruza, fejedelmek testőr	82
Függelék I. - Az Átkozott Visszatérés Táblái	83
Függelék II. - Kiemelt varázslatok	84
Búvóvész (BM)	84
Bűvragály (BM)	84
Lappangó Ragály (BM)	84
Vérzóna (pap)	85
Függelék III. - Különleges tárgyak	86
Füstpatron I.	86
Füstpatron II.	86
Bezártság tekerese	86
Fattyútőr	86
Függelék III. - Térképek	87
Ottenby városa	87
Cossorn-kúria (Orwella-templom)	88
Függelék IV. - Városi Viszonyok	89

Alapvetések

Időpont: 3694 nyara, Krad II. hava (Bölcsek)

Helyszín: Tiadlan, Ottenby városa

Aktuális világháttér

A XIV. Zászlóháború első, súlyos csatákkal és a Szövetség számára nem túl pozitív eredménnyel záruló évén vagyunk túl.

'92 év elejétől '92 Adron kvartjáiig

a Fekete Hadurak megszereznek 3 vörös lobogót (Kalandozók, Erigow, Tarin), valamint Eren herceget egy ismeretlen, távoli síkra száműzik

Calyd Karnélian, Tengermellék hercegkapitánya megszerzi a 9. (Kalandozók) Lobogót

'92 Adron kvartjától '92 év végéig

Tier Nan Gorduin meg még jópáran elmennek a Kalandozók Lobogójáért Alidarba (Észak Lángjai regény), megszerzik, majd Rosanna de'Lamar lesz a 9. Vörös Hadúr

a sagrahas-i ütközet (a Dwyll Unió fővárosánál, Dawalonnál az egyesített tiadlani+kalandozó (hadúr), dwoon (hadúr), Karnélian-féle és dartonita seregek szétverik a toroni (hadúr), ork, Kard Testvériség (hadúr) seregeket

A dawaloni csata után lezárják a háborúval érintett északi Kapukat (Shulur, Elya, Dawalon, Ifin).

3693 tavaszától a Negyedik és Ötödik Birodalmi Légiónak ostromolja az ereni hágókat. A védekezésre berendezkedő ervek azonban kitartanak, az ostrom mit sem halad.

3693 elején a császári csapatok elveszítik a dwoon határvédelem kulcsfontosságú erődjét, Kamriss várát. A toroniak utolsó csepp véréükig védték a '92-ben megszerzett erősséget. Az északi historikusok is kénytelenek elismerni: Kamriss védői igazi hősök voltak, akik nem szegték meg császáruknak tett esküt.

3693-ban Hadraven városa felett, a Nelhac gázlójánál a dartoniták megütköznek a császári seregekkel, újabb győzelmet aratva. A csatáról szóló beszámolók több dartonita küldött megjelenését említik, a fanatizált lovagok és fehér orkok szinte letaposták az ellenszegülőket.

3693 nyaratól ismét a császári csapatok veszik át a kezdeményezést. A toroniak képesek egész komoly csapattesteket az északi főseregek mögé juttatni, amelyek Erigow, sőt még Eren déli határvidékét is feldőlják. Bár gyorsan mozgó, inkább portyázó seregekről van szó, azért elég erősek ahhoz, hogy elfoglaljanak néhány várat, és komoly pánikot keltsenek a hátsó országokban. Az ertv hadak egy időre saját területeikre vonulnak vissza és határvidékeiket tisztogatják.

Ezen offenzíva keretében Tiadlant elvágják a tengertől a kétfelől benyomuló ork és toroni seregek, nagyjából Tuil és Chasiel magasságában. Utóbbi védelmében a duin is elesik. Tiadlan kettévágva marad kb. '94 év végéig, mire felszabadítják.

A XIV. Zászlóháborúról részletesebb idővonal a kalandozok.hu oldalon található, az alábbi cikkben: <https://kalandozok.hu/cikkgyujtemeny/kiegészítők/geofrámia/történelem/háborúk/zászlóháborúk/a-ti-zennegyedik-zászlóháború-r607/>

A Cél

A toroniak célja akkora zűrzavart és pánikot kelteni a tiadlani hátszágban, a fő utánpótlási vonalon, ami meggyengíti a védekezést, erőket vonva el a frontvonalakról. Ezzel párhuzamban a köznépből olyan szintű rettegést ébresztenek, amely hozzájárul a hadsereg demoralizálásához.

Ehhez egy kisebb Orwellánus osztagot küldenek északra, hogy ott az egyik tengerparti városban súlyos járványokat szabadítsanak el, ami nem csupán jelentős emberáldozatot követel majd, de mágikus mivoltából fakadóan komoly hatalommal bíró személyeket fog odacsalni és lekötni. Ha sikerülne kellő mértékű felfordulást okozni (sok halott, fertőző betegségek, stb.) akkor akadozni kezd a déli seregtestek ellátása és erősítése.

A betegség az ismert Rontások egyik legeredményesebbike, a Bélsorvadás lesz, amit Rettenet Asszonyának egyik relikviájának felhasználásával két kellően nagyhatalmú és elszánt híve (egy papnő és egy boszorkánymester) hihetetlen méreteket öltő járvánnyá erősíthet, aminek egyes áldozatai ráadásul élőholtként visszatérve dicsőítik tovább Orwella hatalmát.

A Játékos Karakterek valamilyen formában ezt kell, hogy megakadályozzák. A mese ősbemutatóján a csapat az Északi Szövetség ügynökeiből és szimpatizánsaiból állt [*egy erigowi Pusztító, egy pyarr térmágus, egy Embervadász felderítő, egy Embervadász testőr, egy Igere papnő és egy harcművész*], akik saját hatáskörben sikeresen rendezték a dolgokat, mindössze egyetlen fő veszteséggel (paprő).

A jelen alkalommal szintén ennyi a kikötés, hogy a Szövetség oldalán kell állniuk a háborúban – vagy legalábbis semleges viszonyban lenni a „jóság erőivel”.

Megbízás

Mal Cassa, Doran tehetséges térmágusa nehéz helyzetbe került, nagyon nehéz helyzetbe. Mentora, a Szem árulása meglepetésként érte őt is, de ezt persze a többiek nem hitték el, és sokan a tüzetes mentális vizsgálatok dacára kételkedtek hűségében. Aszisz származása sem segített sokat a helyzeten, bár Carnelian színvallása és az Északi Szövetség oldalára átállása óta valamelyest javult a helyzet. Fel kell mutatnia valamit, de nagyon gyorsan, gondolta, különben jó esetben lefokozzák és visszamehet figyelőnek valami elhagyott rúnatoronyba, rossz esetben véget ér a karrierje, esetleg az élete is.

Noir azonban rákacsintott, a számára korábban kijelölt körzetben erőteljesebb mágikus aktivitást érzekelt, amit sikerült leszűkítenie Ottenby környékére. Ez az információ, illetve az, hogy a titkosszolgálat már régóta keresett egy esetleges toroni beavatkozási pontot a front mögött, arra a következtetésre juttatta, hogy ez a város lesz az, ami által visszaszerezheti felettesei jóindulatát.

Megbízta tehát még most is lojális ügynökét, Ceruzát, a félelf fejedelmet, hogy kerítsen egy csapatot, akik nem hivatásosak (így nem pályázhatnak a szolgálaton belüli dicsőségre és előléptetésre) és előzzék meg vagy járjanak utána a városban zajló eseményeknek. A csapat további kitűzött célja a felelősök felkutatása és elfogása (esetleg likvidálása). Az elfogás az elsődleges cél, ez kifejezetten hangsúlyos, hiszen a jó nyelv nagyon sok későbbi problémát megelőzhet - kellő meggyőzés után elárulva titkait.

A fejedelmé szerencsére rutinos versenyző, nem egy, nem két kalandor-kalandozó csapattal tartja az eseti kapcsolatot, hol ide, hol oda küldve őket egy jól irányzott tippel, vagy elejtett információmorzsával. Szereti az önálló gondolkodásra képes embereket, de tudja, hogy olykor a faék egyszerűségű harcos-zsoldosbanda a célra vezető. (Egyik) kedvenc jelmondata: "Mindenkinek jó valamire - ha másra nem, hát elrettentő példának!"

Ceruza látja el a csapatot esetleges kezdeti információkkal (lásd fent) és felszereléssel (varázstárgyak, lovak stb.). A célhelyre jutáshoz több lehetőség kínálkozik:

- Ilanor fővárosáig, Dorianig el tudnak jutni nyilvános Kapun, onnan lovon tudják megközelíteni a célvárost. Végig jól kiépített úton haladva (Dorian – Baighe 220 mf; Baighe – Rasihta 200 mf; Rasihta – Ottenby 330 mf) és napi 80-90 mérföldes átlaggal számolva 2 ynevi hét (8-10 nap) alatt eléri Ottenbyt. Váltott lovakkal, megfelelő felhatalmazással (*hamisítás, megbízaskor megfelelő kérés, saját kapcsolatok, stb.*) elérhető a napi 140-150 mérföld sebesség is, így akár 5-6 nap alatt leküzdhető a távolság.
- Csapódhatnak egy hadtápot, ellátmányt, segélyt (élelmiszer) szállító karavánhoz, ez esetben lassabban, de a nagyobb tömeg védelmében észrevétlenül tudják megközelíteni Ottenbyt.
- Kockáztathatnak, és utazó mágiák bevetésével rövidíthetnek a távolságon, ám ebben az esetben a lebukhatnak, illetve más ügynököket vonzhatnak a saját nyakukba.

Bármely megoldást választják, az a modul idővonalán nem változtat.

A feladat fontossága miatt a megbízással együtt kapnak olyan extra felszerelési tárgyakat, amelyeket Mal Cassa és Ceruza fontosnak vélnék és jelen helyzetben is volt belőlük raktáron:

- 1 db 20 karátos lapis lazuli gyűrű, okozással feltöltve (a viselő képes a Telepátia diszciplína használatára, mintha szemtől szemben állna a célponttal), ezzel könnyebb lesz a kapcsolattartás Ceruzával
- 1 db Rejtőzés köpenye (a könnyebb megfigyeléshez) [ETK.394.o.]
- 1 db Gyorsaság lábbelije (a gyorsabb személyes kapcsolattartás végett) [ETK.393.o.]

- 1 db méreg semlegesítő kapszula, amely bármely mérget kiéget a szervezetből, ugyanakkor ez rendkívül megterhelő, utána 1 napig -3 minden tulajdonságra (3-as alá nem csökken)
- 2 db ellenmérgek üvegcsé, amely +2 bónuszt az Egészség-próbára (újradoást biztosít a mérgezés után, ha 1 percen belül megissza az áldozat)
- 2 db 5 Ép-t gyógyító gyógyital

Egyéb köznapi tárgyak közül szinte bármit kaphatnak, ami rövid határidővel beszerezhető, mérgeket, stb. beleértve. Abbit vagy más extra alapanyagok nem tartoznak ide. A megfelelő egyensúly fenntartása a KM feladata.

Ceruza hajlandó meditálni 1 JK-val, hogy naponta kétszer (napkelte, napnyugta) 30 pszi pont erejéig kommunikáljanak. Ő áll kapcsolatban Cassa magsztrával is, a hozzá intézett kérdésekre a következő kapcsolatfelvétellel jönnek válaszok.

A csapat számára a 0. nap a menekülttáborhoz érkezéssel kezdődik, és onnan ketyeg.

FONTOS!

A város varázslója, a dorani neveltetésű Cal Nich hallott a Mal Cassával kapcsolatos pletykákról, és egyelőre a kivárás, óvatos bizalmatlanság jellemzi. Ha a csapat a varázslónőre hivatkozik, így próbálva súlyt szerezni maguknak, akkor bizonyosan áthárul rájuk is ez a teher, azaz kicsit lassabban, kicsit több figyelemmel fognak feléjük fordulni. Jó eséllyel kapnak egy városőr "futárt" is maguk mellé, hogy "könnyebben elérjék a városőr parancsnokot, aki majd segíteni tud nekik". A futár akár naponta cserélődik, de valaki mindig mellettük / a közelükben lesz.

Ha még ennél is bátrabbak, és egyenesen behazudják a klasszikus "TitkosSzolgálat" kártyát (valós háttér nélkül), akkor arra elég hamar (1 nap) visszajön a válasz Cal Nich számára, hogy nem ilyen jellegű a csapat háttere. Ez még a fenténél is súlyosabb következményekkel járhat a csapat számára. Ne feledjük, az Északi Titkosszolgálat egyik központja Doran, akik most ráadásul eléggé aktívan jelen vannak minden területen a háború miatt.

A bizalmatlanság az első valódi Orwellánus bizonyíték felmutatása után kezd oszlani, és onnantól lehet jobban támaszkodni a város prominens személyeire.

Háttér - ország és város

Tiadlan¹

A Velerian-tenger mentén húzódó Elya és Hedrag töredezett, őszög láncai a kétezer láb magasságot sem érik el. Északi oldalukat egészen a tengerig bükk-, nyír- és juharerdők borítják, melyek őszi szélben vörösen izzanak, ahogy lombjukat megfesti az első fagy. A Velerian-tengerbe ömlő vizekben nyár elején angolnák és lazacok tartanak ivóhelyeikre, a hangás mezőkön szarvasok és wargok kószálnak.

A Hármaskirályság sokszínűsége, különös hagyományai gyakorta ejtik ámulatba az idegenből jötteket... ha valaki a Dwyll Unió vagy Ilanor felől lépi át a határt, hetekig utazhat az erva lovagok birtokain át vezető kiváló utakon anélkül, hogy néhány kőbor harcművésztől és niarei vonásokat viselő kereskedőtől eltekintve bármi különössel találkozna; bár a hegyvidékeken elő-előfordulnak rablótámadások. Vidéken olcsó az élelem és a szállás az egyszerű, de otthonos országúti fogadóban, a használati tárgyakat azonban borsos áron adják. A nagyvárosokban ennek éppen a fordítottja jellemző: itt érdemes különféle tárgyakat vásárolni, nemcsak kedvező árak miatt, hanem mert ezek általában tartós, jó fogású és célszerűen kialakított eszközök – legyenek akár konyhaedények vagy fegyverek.

Tiadlanban különböző kultúrák keverednek, és élnek együtt. Ez az öltözködés, az étkezés, és a mindennapi élet egyéb területein is furcsa szokásokat alakított ki, nem szólva a tiadlani írásbeliségről. Bár Tiadlan népe erva nyelvű, pyarroni betűs írást használ, a szövegek megfogalmazása annyira tömör, hogy a külszóiak nemigen értik a levelek, okiratok lényegét. A tiadlani írás külalakja is sajátos: magas írásjelek és alul-felül lendületesen kifuttatott vonások jellemzik. Ennek egyik oka, hogy a királyságban jobbra tust és írónádat használnak, nem pedig lúdtollat. erva beszédüket könnyű felismerni a sajátos, éneklő hangsúlyozásról és a számtalan nara eredetű szóról; némelyek ezt a dialektust már „slan nyelvként” említik.

Az építészetre is erős hatást gyakoroltak a niarei bevándorlók. Az épületek tartószerkezetét kő- vagy festett faoszlopok alkotják, ennek közeit téglával vagy áttört deszkázattal töltik ki. A szabadon álló lakóházakat fából épült tornác veszi körül. Meglepően bonyolult és könnyed egy ilyen ház tetőszerkezete, többszintes, értő gonddal faragott gerendákból álló mestermű fiatornyokkal, gyakran vörösre vagy kékre festve, és mázas cseréppel fedve. Az épületet ápolt kert veszi körül – még a zsúfolt városokban is igyekeznek minden tenyérnyi szabad földdarabot művészi igényességgel kihasználni. A házak belső terében visszafogott, nyugodt hatásokra törekszenek, amit a természetes színek hangsúlyozásával, a bútorok célszerű elhelyezésével érnek el. Ez a gondolkodásmód egyébként is jellemző a tiadlani kézművesség igényesebb felére. Tárgyaik szinte dísztelenek, ám arányosak és finoman megmunkáltak; mindig öröm kézbevenni és használni azokat.

Mindkét nembeliéknél előfordul, hogy hajukat hosszúra növesztik, és szoros, fejhez simuló kontyba vagy fonatba fogják össze. Jellegzetes női hajviselet az egyetlen ostorszerű hajfonat, amelyet aztán többszörösen körültekernek a fejen. A tiadlani férfiak jó része rövidre nyíratja üstökét, avagy kiborotvtátja a homlokát és feje tetejét, és csak egyetlen hosszú tincset hagy meg – esetleg még annyit sem. Arcukat rendszerint borotválják, az idősebbek néha vékony bajuszt vagy szakállt növesztenek.

Tiadlan lakosságának nagy része pyarronitának tekinthető, ám a Szent Város térítőinek szorgos munkája nem járt teljes sikerrel: a nép körében legkedveltebb három istenség kultuszában számos

¹ Északföldre - Szürkecsuklyás Testvériség

helyi hagyomány megőrződött. A niarei és ulu istenek hite már régen a múlté, de legendáik tovább élnek a hegyi kolostorok filozófiai tanításában, közzsájon forgó példabeszédeiben.

Ville istennő lényé és kultusza szinte teljesen megegyezik Arelével. Templomai nincsenek, papjai és papnői csavargóelkű, felforgató jellemek, akik főleg a Sólyomszív irányzathoz tartoznak. Az osztály legszegényebb rétegét alkotják, egyszerre vándor bölcselők és hirtelen haragú kardforgatók. Bárki rátermett férfit és nőt soraik közé fogadnak, ha felfedezni vélik rajta az istennő kézjegyét. Hívei főként a harcosok, kisebb számban a harc- és kardművészek közül kerülnek ki, de hozzá fordul az országúti csavargók, erdei zsványok és kalandorok jó része is.

Nastar, a Krad attribútumaival felruházott Tanító nemcsak a tudományok istene, hanem a mesterségbeli tudás és a furmányos technikai elgondolások atyja is. Ő a könyveléseket vezető, bankházakban pénzt számoló, írni, olvasni tudó kereskedők patrónusa éppúgy, mint a kolostorok szépen gondozott kertjeiben bölcselkedőké és az önálló műhellyel rendelkező városi kézműveseké. Papjai vezetik a királyi kancelláriát, ők állnak a városi tanácsok irattárainak, hivatalainak élén, mindenféle rendű és rangú iskolát tartanak fenn, templomaik és kolostoraik pedig hiteleshelyként is szolgálnak. Hívei közé tartoznak a királyi udvar és a hatalmas városok hivatalnokai is. Talán ennek köszönhető, hogy a tiadlani egyházmegyék élén is Nastar főpapjai állnak. Egyházának tagjai között kevés az alacsony sorból származó: templomai többnyire, míg paplovagi rendjei kizárólag csak az előkelők fiait fogadják be, így felszentelt papjainak száma a közigazgatás intézményein kívül, a nagyvárosoktól távolodva elég csekély.

Velar, az Úr hitét követik legtöbben Tiadlanban. Hozzá imádkoznak csata előtt a lovagok és esőért, jó termésért a földművesek, hisz ő a Teremtés és a Pusztítás Ura. Híve sok harcművész, kardművész és harcos, de nagyszámú iparos és kiskereskedő is. Személye nemcsak a pyarroni Kyellel azonosítható, hanem a kyr sorskovács Weilával is, mert hívei őt a múlt és jövő urának, kezét a sors kezének, akaratát a világ mozzatójának tartják. Kultusza legerősebben a Velerian-tenger mellékén mutatja a kyr örökség nyomait. Templomai mindenütt megtalálhatóak az országban, a nagyvárosok peremén ugyanúgy, mint a kis falvakban, a lovagvárakban vagy épp a zord hegyek között. Szigorú, ám igazságos papjai mind az előkelők, mind a köznép szívéhez megtalálták az utat. Övék a jogszolgáltatás feladata a teljes királyságban.

Helyi termékenység-istennők kultuszai is fellelhetőek az ország eldugott vidékein, akiknek alakját az egyház több-kevesebb sikerrel igyekszik Ellanával azonosítani. Ezek a megtúrt, apró istenségek meglehetősen ártalmatlanok és jószándékúak; tiszteletük sok esetben a hagyományos népi ünnepekre korlátozódik, vagy már csak a hiedelmek mélyén őrződött meg. Kultuszuk fenntartásáról csupán falusi javasasszonyok vagy boszorkák gondoskodnak.

Tiadlan konyhája egészséges és ízletes. Könnyű, sokféle fűszerrel ízesített fogásokat, nyílt tűzön és serpenyőben sült húsokat fogyasztanak, ellenben szinte nem ismerik az édességeket.

Niaréből származik a teacserje is, amelynek sok különleges fajtáját azonban már a Yian-Yiel innenső oldalán nemesítették ki. A tea az egész országban kedvelt ital – nem úgy, mint a bor. Habár Ryek korában még híresek voltak a zighroati ültetvények, a később betelepülő népek nem értettek a szőlőműveléshez; a borászat lehanyatlott, és igény híján nem is támadt föl többé. Mindmáig népszerűek viszont a különféle gyümölcs-pálinkák és a rizsbor.

Ottenby városa

A város Tiadlan északi részén, a Köves-Elya lábánál, egészen lenn a Velerian-tenger partján fekszik, a part mentén végighaladó kereskedelmi/hadi út mentén. A háborús csapatmozgások miatt jelenleg a legbiztonságosabb közlekedési lehetőség az Unió többi állama felé, mivel a hegyeken kevés helyen lehet átjutni erre az oldalra, ott pedig más városok állnak, jobb állapotú erődítésekkel. Pozíciója ez alapján elég jól védett a természeti akadályok miatt, nagyobb seregek tőle mindkét irányban messze keletre vagy nyugatra tudnak csak átkelni az Elyán, nehezen és sok idő alatt. Emiatt most fontos állomása lett az elsősorban Ilanor felől beáramló utánpótlásnak, legyen az fegyver, élelmiszer vagy más felszerelés.

Az Ottenby-től délre magasodó Köves-Elya lejtőin fát vágnak és nevelnek, amelyet saját házaik építésére, hajóik javítására és pótlására, valamint délre szállítva a síkvidék házainak belső díszítésére használnak. A város **kereskedőházai** közül kettő is ebből szerezte vagyonát, az **Irimar-ház** erdeiből díszítésre alkalmas faanyag, valamint juharszirup kerül a szekerekre; a **Krairkin-ház** pedig az építőanyag (mind váz, külső és belső célra) szállításának jogát bírja.

A hegy gyomrából helyenként só, másutt ércek kerülnek elő, ezek feltárására bányatelepek jöttek létre a hegyoldalban. A só nem olyan tiszta és szép, mint a szomszédos Hedrag-hegység lelőhelyein, de még így is szép bevételt tud termelni. A vasérc kezd fogyni Ottenby bányáiból, de a LaTrienor-ház kutatóvái nemrég tártak fel egy új réztelért, amely ígéretesnek tűnik. Nemesebb érceket eddig nem találtak a város földjein. Az érceléreket kísérő fél- és nemes drágakövek feldolgozása szigorú monopólium, amelyet századok óta a **Tak-család** birtokol a városban.

Lakossága mintegy 15-17.000 fő békeidőben, ennek megfelelően a város maga szélesen terül el a parton és kúszik befelé a hegy irányába. Tiadlan többi részéhez hasonlóan az erv és ulu rassz az általános, jelentős niarei keveredéssel. A város épületeinek képe is ezt tükrözi, békésen megférnek a fából épült, kisebb-nagyobb pagodatetős és a követ nagyobb mennyiségben használó tömörebb összhatást keltő házak, paloták is; a stílusok nem különülnek el városnegyedek szerint, hanem egy negyeden belül is harmonikusan összeolvadnak.



A városon kelet-nyugat irányban húzódik át a főutca, melyről északra a kikötő felé visznek kisebb utcák, illetve délnek fordul le egy szélesebb sugárút a déli kapuhoz, amiből aztán a többi kisebb-nagyobb út ágazik tovább. Az utak közé több park és tér fészkelődik be, egy nyugodt, boldog, természetközeli város képét alkotva.



Kikötője egy kerek öböl mélyén ül. Könnyed halászbárkái a tengerről szerzett halakkal és más vízi jószágokkal látják el a városiakat, hosszabb utakra nem szívesen vállalkoznak. A szomszédos városok megközelítése a jó úton könnyebb, mint a Velerian-tenger olykor szeszélyes hullámain, messzebb északra pedig kevés úticél akad. Két-három nagyobb hajó van, melyeket kalmárurai fenntartanak és hónapos utakra kiküldenek, ezek Ilanorral tartják a kapcsolatot. Laern Ógier a Tuggar-szigetek üres romjain túl, jó 500 mérföldre várja Ottenby érceit és más értékeit, Corwalnech megközelítéséhez pedig egész Ilanort meg kell kerülni, ám onnan már nagy tenger- és óceánjáró hajók viszik tovább a holmikát.



Középen, a mélyebb vízben állnak a nagy mólók, minden kereskedőháznak megvan a sajátja, melyet a legjobban kedvel és amelynek a fenntartásában részt vállal. Az öböl széle felé haladva a mólók egyre kisebbek, egyre kevésbé jó állapotúak, ahogy a halászok sorolódnak jövedelem szerint.

A kikötő közepén áll **Antoh szentélye**, amely a kikötő öblébe benyúló kis földnyelven álló szerény épület. Füves terület, rajta félköríves oszlopsorral, ami kőlapokból álló tetőt tart, alatta egy tenger által simára csiszolt, oltárként funkcionáló kőtömbbel. Két papja, illetve hát egy papnője és egy papja van.

A tengerpart olykor - főleg nagyobb viharok után - borostyánokat fial, amelyeket a város ifjai gyűjthetnek össze és adhatnak le az ékszerész céh székházában. Ezek között változatos színű és méretű darabok fordulnak elő, a legértékesebbekben rovarok és más lények is megbújhatnak. A legszebbnek azokat tartják, amelyek sötét vörös-narancs színe nyersen elrejtí a mélyükben lapuló lényeket és csak a csiszolás hozza elő titkukat.

Az öböl keleti bejáratánál áll egy megviselt erőd, amelyet a békeidők és a város fő hadi útvonalaktól távoli elhelyezkedése jelentéktelenségbe taszított, így a város hagyta leromlani. Egykor kalóztól és más haramiáktól oltalmazta az öblöt, s valamelyest a várost is, manapság csak a vakmerő ifjak bátorságpróbáinak színtere.

A szárazföldi és tengeri kereskedelmet egyaránt kiszolgáló **raktárak** a város északnyugati részén helyezkednek el. A kisebb-nagyobb fa épületek külön negyedet alkotnak, jelentős forgalmat

generálva a hegy, a kikötő és a tengerparti főút között. A háború miatt a kereskedelem lüktetése a távolibb partokkal (és Toronnal) lanyhult, így a raktárak között akadt jópár olyan, amelyekben csak a por gyűlt, gazdái legnagyobb bánatára. Ezen az az utasítás sem segített, amikor a báró felkérte a város kereskedőházait, hogy a kihasználatlan épületeket alakítsák át ideiglenes szállássá, ahol a menekülteket viszonylag normális körülmények között el tudják helyezni.

A raktárnegyed alatt helyezkedik el a "**Mesterségek Utcája**", amelynek néhány útja és mellékutcája tömöríti a nagyobb zajjal és/vagy az egyszerű lakosok számára kellemetlen mellékhatásokkal (szagok, melléktermékek) járó szakmák műhelyeit. Itt található a kovácsok céhe, a börmívesek utcája, de ugyanígy erre lelhető fel a kelmefestők csarnoka vagy a vágóhid tér is. Errefelé éjjel-nappal nagy a nyüzsgés, a vágásra váró állatok enni kérnek és almozni kell, a parázs nem aludhat ki, és a szövetek sem ázhatnak örökké a festékben.



A kikötő mellett a másik irányban a **kereskedők városrésze** épült ki, kisebb-nagyobb házak, céhházak, és néhány több generáció óta bővülő-megújuló kereskedőház palotája mellett itt található a piac is. A folyamatosan jelenlévő árusok (szabók, bórdíszművesek, sajtkészítők, kifőzdék, stb.) mellett hetente kétszer tűnnek fel a friss áruval gazdálkodó kistermelők a zöldségeikkel, díszekkel, tojásokkal, felsorolni is lehetetlen mind. A piac környéke vásárnapon a városörök legjobban ellenőrzött területei közé tartozik.

A város legbefolyásosabb kereskedőháza a **Krairkin**, amelynek az ügyintézésre kialakított lerakata a kikötőnegyed és a Mesterségek utcája határán áll, szögletes, niarei díszítésekkel ellátott egyemeletes épület. Tucatnyi könyvelő, írnok, számvevő és hordár sűrűg-forog itt, hogy a napi ügymenetet rendben tartsák, és minden szálfá megtalálja a maga helyét a hajóépítő műhelyek, ház tartószerkezetek vagy borítások között. Maga a Ház niarei-erv vegyes család, mint sok másik Tiadlanban, de ők a mai napi igyekeznek őrizni a tradíciókat mindkét ágról. Palotájuk a kereskedőnegyed díszé, több, kisebb-nagyobb épületből áll egy körbekerített parkos területen, amelyeket kövezett utak vagy fedett sétálók kötnek össze. Több generáció él együtt, a családfő, Delun Kraikin irányítása alatt.

Befolyás tekintetében második a **Tak-család**, amely ugyanakkor sokkal kisebb és zártabb közösség, szinte tiszta niarei család, kevés erv taggal. Minden családtag, legyen férfi vagy nő, kiválóan ért a drágakövekhez és az ékszerészethez, munkáiknak Tiadlan-szerte csodájára járnak, de szállítanak az Északi Szövetségen belül minden államba. Monopóliumuk féltve őrzik, becsületességük és a Duin drágakőmágusai számára is felhasználható köveik miatt adnak a szavukra, noha politikai babérokra egyáltalán nem törnek. Műhelyerődjük a kereskedőtelep szívében áll, védelme csaknem a bárói

palotáéval egyenértékű. A borostyán háttéren sötétlő patinás tigris rajzát az egész városban tisztelet övezi.

A város második leggazdagabb kereskedő háza a város körüli művelt erdőségek nagyobb részét rendben tartó **Irimar**. Erdeikből csodálatos erezetű lambéria, mívesen faragott fa díszítő-, és bútorelemek áramlanak az építkező polgárok és nemesek házaiba, továbbá mézédés juharszirup kerül az asztalokra. Mára már csak a nevük niarei, a ház tagjai szinte kivétel nélkül tiadlani-erv vérűek. A gazdasági ügyeket és tanácsban képviselt célokat is matriarchájuk, Reita Irimar határozza meg, szava törvény.

Utánuk két Ház szövetsége jön a fontossági sorrendben. A **D'Rettarra Ház** képviseli a bányászok és kohászok céhét is, erv vérű családjuk kiváló kovácsokat és bányamérnököket nevel. Legnagyobb és eddigi legjobb befektetésük mégis az volt, mikor a Hedrag-hegység barlangjaiból átcsábítottak egy kis család gnómot Ottenby mellé, akik fajtájuk különleges képességeivel tovább nemesítették az emberek tudományát. A kereskedőtelep déli részén álló Házukban saját Nastar-oltárt is emeltek, míg a Köves-Elyán álló egyik bányatelepük vakjاراتában a gnómok istenségének is áll egy oltára.

A kisebb **LaTrienor Ház** a D'Rettarra Ház adósa-bedolgozója, kutatóbányászai tárnak fel új bányákat nekik. Ilanori eredetű család, bár mostanra inkább tiadlani ervek, mint Szépmező lovasíjászaik vagy erdészei. A városi pletykák szerint koboldokkal paktálnak, pedig azok nemcsak az embereknek, hanem a gnómoknak is esküdt ellenségei. Igaz, szerencsére lusták és kapzsik is, így emberöltő óta nem történt atrocitás a bányák körül velük. Meglehet, a pletyka is alaptalan.

A kereskedőnegyed egyik, idegenek által is gyakorta látogatott **fogadója** az **Ezüst Cseresznye**. A háromszintes, terjedelmes épület a főúttól pár sarokra található, előtte egy kicsi, pár fával és egy csobogós sziklakerttel díszített terecske terül el. Saját belső udvarral bír, közepes méretű istállóval, amely 20 lovat képes befogadni, emellett vannak a mellékhelyiségek is. A földszinten egy nagy, L-alakú ivó-étkező helyiség foglalja el az alapterület nagy részét. A kanyar közepén egy söntéspult, amely mögött két pultos lány dolgozik, repkedő kezekkel szolgálva ki a kéréseket. A pult mellett nyílik a nagy lengőajtó, amely mögöl az ételeket szolgálják fel, s amely mégis félig-meddig rejtve van az emeletre vezető lépcső mögött. Az emeleten szintenként 7 szoba van kialakítva, ezek 2-6 főt tudnak elszállásolni, egy-egy pótágyal kiegészíthetően. Az étkek és italok színvonala átlag feletti, akárcsak a szobák berendezése; a városban és azon kívül is jó híre van a fogadónak. A fogadó tulajdonosa **Yador**, egy középkorú, látványosan kövér férfi; a bőrének enyhén fémess árnyalata van, rendkívül dús haját hosszú lófarokba fogva tartja, és szereti élénk színűre színezni.

Főtér

A város szívében rejtező főtéren áll **Arkin bárónak**, a város urának **palotája**, amely egy háromszintes, nagy alapterületen elterülő pagoda-szerű építmény, rengeteg szobával, teremmel, saját könyvtárral, belső kertekkel, istállóval, és természetesen a kiszolgáló személyzetnek is otthont ad. Saját őrsgel bír, amely mind a városőrségtől, mind a katonaságtól elkülönül, és a báró személyes címerét viseli egyenruháján. A legjobbjai alkotják a báró testőrségét, őket egyedi páncéljukról lehet megismerni.

A palota mágikus védelmét már építésekor megalapozták a niarei tudók, s az eltelt századok alatt sok más kéz és mester hozzáette a magáét. A megfelelő alapozás és a főfalak által rajzolt minták miatt falakon belül mágikus gát működik, amely a kisebb tér- és szimpatikus mágiák működését megakadályozza. A bárói lakosztályt és a tanácsstermet emellett leplezett tércsapda is védi, amely az óvatlanokat a palota alatti tömlöcvermekbe irányítja. A tüzeztől immár száz esztendeje egy Fény Ösvényét járó

ordani mester rúnái óvják az épületet, így a kandallókon és konyhán kívül nagyobb tüzekeket nem is lehet lobbantani.

Az Arkin-ház hírnevét a tizenegyedik zászlóháborúban (Psz. 3355-3363) alapozta meg Addehro wri Arkin nehézlovas tiszt, majd parancsnok. Érdemeiért birtokot kapott a Köves-Elya lejtőin, ahol palotát építtetett és harcosokat oktatott. Lányát kolostorba küldte, ahonnan tehetségének köszönhetően Elyába, a Dorcha Gyermekeinek rendjébe került. Adderho saját munkájával gyönyörű parkokat alakított ki birtokán, ami nem csak szépségével, de az évente megrendezett harci bemutatókkal is vonzotta a látogatókat. Megbecsülése jeléül a Dorcha saját pihenőházat építtetett a közeli Felhősárcány-csúcson. A ház további érdemeiért még a Psz. XXXIV. században, mint a hármaskirályság méltó támasza, Ottenby városának bárói címét kapta. Ebben állítólag sokat segített, hogy időközben a nisen-nid-to mesterévé váló leánya a dorcha személyes testőrségének tagja lett. A rossz nyelvek szerint mesés Arkin mama pedig a korunnál járt közben fia érdekében... ennek felemlegetése azonban az Arkinok területén ma már az öngyilkosság egy fura formája.

Az Arkin-ház ma vaskézzel uralja Ottenby városát és környékét. Hegyi birtokukon megtartották a harcosok képzését, így hivatalnokaikat mindenhol a családi kardos-gohoro címeres testőrök kísérik, akik az mesterkard és a néhány fős alakzatban folytatott harc mesterei. A jelenlegi báró Nakloss Arkin, akinek családja tehát több generáció óta irányítja a várost. Ő maga 10 éve ült az őseitől örökölt nehéz bükkfa székbe, amikor apja hosszas betegség után elhunyt. Kemény, egyenes ember, akinek ifjú kora és karcsú testalkata nem árulkodik éles elméjéről és a harcművészetek terén mutatott tehetségéről sem. Alattvalói szerint bölcsen hallgat tanácsadóira, és mivel egészen a háborúig az adók mérsékeltek voltak, többnyire kedvelik is.

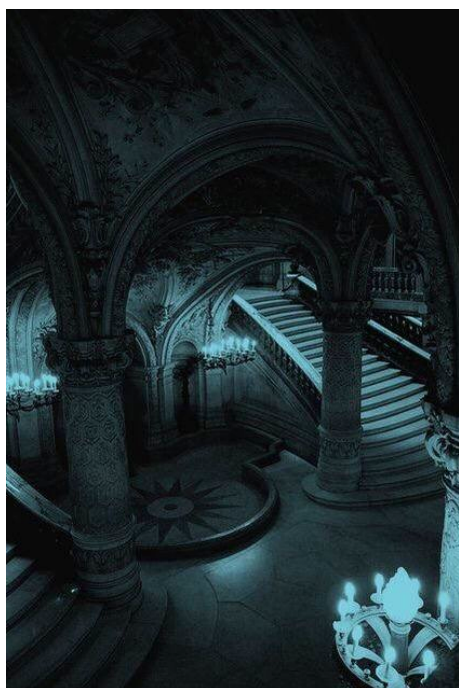


Mostanra azonban a város adóterhei - oly sok más településhez hasonlóan - megnövekedtek, ezeket már nem csak köznép, de a módosak is megéreztek, legyenek bár kereskedők vagy nemesek. Elküldték az összes katonát, amit csak lehetett és amit a duin halála után a Dorcha kért, de nem volt elég. Szükség volt minden szabad fegyverre, vértre, öltözetre a máshonnan besorozott katonák számára. Aztán etetni is kellett őket, így az élelemtartalékokat is el kellett küldeni. Ez pedig lekötötte a szállítási kapacitások jórészét is. Utána elkezdtek érkezni a szállítmányok a szövetség más államaiból, főként Ilanor felől, a védett Velerian-tenger hullámain át, ezeket is továbbítani kell a harcoló csapattestek felé. A város erőforrásai a végletekig feszültek, s mindennek a tetejébe a menekültek is sorra érkeznek a biztonság és továbbhaladás reményében. A bárói Tanács egyre gyakrabban ül össze, az őrség kezd kimerülni.

A **Városi Tanács** alapesetben a báróból, egy általa választott személyes tanácsadóból, a helyi nemesség három képviselőjéből (Berway, Daid, Quinghe), a politikában is érdekelt helyi egyházak főpapjaiból (Velar, Nastar), a három legnagyobb kereskedőház fejből (Krairkin, Irimar, D'Rettarra), valamint a katonaság és városőrség parancsnokából áll. Havonta egy alkalommal üléseznek, ekkor tárgyalják át fontosabb témákat, amelyeket a rendes ügymeneten felül érdemesnek ítélnék a báró közvetlen figyelmére, illetve ekkor közli a báró a kívánalmait a várost érintő ügyekben.

Apja választott belső tanácsadója az országban valamelyest szokatlan módon az Aranyúrnő egy diplomata vonalon jártas papja volt, aki sok bölcs tanáccsal látta el az idők során és akinek köszönhetően Ottenby városa sokat gazdagodott. Az idős báró halálakor a fiát is támogatta, de mivel maga sem volt már fiatal, biztatta, hogy mielőbb válassza ki saját bizalmasát. Az ifjú báró trónralépése után nem sokkal írt kérvényt Doran magisztereinek, hogy küldjenek számára egy varázslót. Az öreg pap ezután addig vállalt aktív szerepet, amíg a válasz meg nem érkezett, utána visszavonult, és ellátogatott Új-Pyarronba, ahol - mint mondta - kellemesebb a klíma öreg csontjainak.

Cal Nich, Doran ifjú varázslója 5 évvel ezelőtt érkezett Ottenby városába, hogy iskolája megbízásából a báró segedelmére legyen. Itt tartózkodása alatt jó természete, éles esze és megbízhatósága a báró egyik, ha nem a legközelebbi tanácsadójává avatta, sokszorosan megszolgálva értékét. A palota állandó lakója, lakrésze és laborja is ott található, az egyik első emeleti nagyobb, belső helyiséget alakították át erre az utóbbi célra.



A palotával átellenben áll zordan **Velar kétkapus temploma**. Középmagas épület, tradicionálisan világos és sötét kőből építve, ehhez igazodnak zöldre edzett fémveretes világos és sötét fakapui is. A háború miatt a sötét kapu áll nyitva, a templomszolgák, papnövendékek és papok is kéznél tartják buzogányaikat. A két kapu mögött a kapu színéhez igazodó lépcsősorok vezetnek lefele a templom előterébe, ahol a papok megáldhatják az odajárulókat, és ahonnan bentebb léphetnek a hívek a főhajóba, ahol a nagyobb szertartásokat és istentiszteleteket tartják. A világításról zöldes fényt vető parázkövek és gyertyák gondoskodnak, a belső mintázatba rejtve csak a legképzettebb történelem- és vallástudorok vélhetik felfedezni a vidéken még erősnek mondható utóhatással bíró Sorskovács tradicionális formuláit.

A főpap Oion Derenim, immár 30 esztendeje szolgálja Velart a városban, köztiszteletben álló, bölcs és igazságos embernek ismerik. Istene kegyéből termete még mindig szálás, haja, szakálla nem fakult meg az évek alatt. Már mielőtt főpapi rangra emelték volna gondoskodott az új nemzedék kineveléséről, s ezt azóta is nagy szeretettel és gondnal űzi, tanítványai Tiadlan-szerte elismert tudással bíró papok, akiket bármely város templomában szívesen fogadnak. Jelenleg 6 kisebb rangú pap szolgál mellette, akiknek napi feladata a kisebb vitás ügyek elbírálása, a hitoktatás és az istentiszteletek levezetése, továbbá a város 2 másik, kisebb Velar-szentélyének fenntartása.

A tér igazi dísze egy hatalmas niarei cseresznyefa, amelynek magoncát Ville egyik papnőjétől, Daiss Lirann-tól kapta ajándékba 268 esztendeje Calto wri Arkin, a város akkori bárója, amiért menedéket és segítséget nyújtott neki a Keleti-Elyában lévő vadászkastélyában az őt a Gro-hegységen át is üldöző ork csapattal szemben. A fa gyönyörű vörös, csíkszerűen szabdalt kérge, tavasz végén nyíló tömött rózsaszín virágai, év közben élénkzöld levelei minden városlakó és ide látogató, nyár végén érő sötétvörös gyümölcssei viszont csak az bárói család örömeire szolgálnak. A gyümölcsökből finom lekvárt és ízes cseresznyepárlatot készítenek, amelyekhez már csak jó kapcsolatokkal, nemes tettekkel jutalomként, rossz nyelvek szerint pedig - egyeseknek - aranyakért lehet.

Szintén a főtér mellett emelték a **rendfenntartó parancsnokság** épületét, ahol a parancsnokok, helyetteseik és az írnokaik dolgoznak. Egy emeletes, régi vágású kőépület, rácsos ablakokkal és vasalással megerősített bejárattal. Belső udvarán kocsiszín, benne zárt, erődített postakocsi, és pár szekér, mellettük istálló a lovaknak. A katonaság és a városőrség irányításáról is innen gondoskodnak, ez olykor súrlódásokhoz vezetett a múltban a két szervezet között, ennek azonban a háború kitörése óta nincs helye, és egyik parancsnok sem tűr ellentmondást, a báróról nem is beszélve. A városőrség részéről egy tucat futár állomásozik az épületben, a katonaság részéről szintén. Az írnokok összesen ennyien lehetnek, míg a védelemről két tucat katona és 30 városőr gondoskodik állandó jelleggel, a tiszteket és a parancsnokok közvetlen tisztiszolgáit nem számítva.

A városőrség minden városnegyedben rendelkezik saját épülettel, ezek közül a legnagyobb a kikötő és a raktárak mellett (50 fő), a második pedig a kereskedelmi negyedben található (35 fő), ahol a legtöbb idegen megfordul, megszáll. A többi területen elegendő kevesebb városőr, így azok a pontok kisebbek (15-25 fő). A felszerelésük a klasszikus bőrvért, lándzsa és tör, de értenek az egyeneskard forgatásához is, az jellemzően a tisztek fegyvere. Szűkebb helyekre készülve az átlag örök rövidkardot, vagy bordás buzogányt markolnak fel. Egy-egy nagyobb osztagnál előfordulhat könnyű nyílpuska is. Az átlagos osztag 3 őrből áll, zűrösebb helyeken (kikötő, szegénynegyed széle) 5 fős osztagok járnak.

Katonatelep

A katonai laktanya a város délkeleti részén található, egybeépülve a kiszolgáló istállókkal, kocsiszínekkel, elengedhetetlen műhelyekkel és gyakorlóudvarral. Békeidőben a katonaság létszáma 200-250 fő, ehhez igazodó altisztekkel és parancsnokokkal. Jellemzően gyalogos közelharcosok egyeneskarddal és törrel, némi íjász támogatással, a lovassági képzés nem erőssége a városnak. A városőrök kiképzése is itt zajlik, így részükre is emeltek egyszerű szállásokat és raktárakat, ahonnan a kisebb őrsöket elláthatják. A város lakosai **katonatelepnek** nevezik ezt a területet.

Nemesi negyed

A tértől keletre épültek a város nemes családjainak kúriái, palotái, közül a városközponthoz és körbeölelve a kereskedő- és polgárnegyedek által. Méreteiket tekintve a kis és középméretű kúriák közé sorolhatóak. Az épületek 2-3 holdas belterjes díszkertben állnak, gyakoriak a rendezett sziklakertek, a csobogók; a nagyobbak mellett a kerti tavak, a följük hajló füzekkel és színpompás halakkal. A negyed épületeinek és lakosainak száma jelentősen elmarad a hasonló területű más részekhez képest, a köztük lévő nagyobb távolságok okán. Az épületek stílusa itt is vegyes, akár csak az egész városban, békésen megfér a haonwelli stílusú kecses villa a niarei befolyással épült pagodatetős, alacsony épület-labirintussal. Minden család saját őrséggel rendelkezik, de a városőrség is kiemelt figyelmet fordít az előkelő környékre.

A **Daid család** a második legrangosabb Ottenby életében, egyenes kapcsolattal a bárói trónhoz, egy századokkal korábbi esküvő révén. Rangjukat családi épületük is tükrözi a nemes negyed szívében, amelyet régi niarei stílusban emeltek több mint 400 éve, miután az előző leégett. A sarkait és az oszlopfőket a család jelképe, az ezüst-zöld pikkelyű szakállas sárkány díszíti, és az ő körbe tekeredő mintája ékíti a főkaput, no és persze az egyenruhákat is. A Városi Tanács tagjai rangjuk révén, noha jelenlegi vagyonuk és létszámuk ezt már nem támasztja alá, ennek árnyéka súlyosan ül a családtagokon. Hagyományosan diplomata és katonai feladatokat vállalnak, jelenleg is többen szolgálnak a seregben Tiadlan-szerzte.

A város legvagyonosabb **családja** a **Berway**, amely kevés niarei, ám annál több erv felmenővel büszkélkedhet. Rangjukat és birtokaikat a királynak tett hadi és diplomáciai tetteikkel érdemelték ki. A báró erős támaszai, politikai kapcsolataik szélesen elterülő hálója az élet minden területén hatékony segítséget jelent a városnak. Éppen ezért meglepő, hogy a báró várható esküvőjének előkészítésében nincs akkora részük, mint arra számítani lehetett. Ez okoz is némi feszültséget, de az ifjú báró ügyesen manőverez, és tudja, hogy milyen más kérésekkel kell ellensúlyoznia ezt, hogy kellően fontosnak érezzék magukat. Palotájuk nagy és díszes; a kecses tornyokon, a karsú ablakokon, melyeket szépen faragott ablaktáblák takarnak, és a pompás kerten erősen látszik a haonwelli hatás.

A nemes családok között harmadik a rangsorban a **Quinghe család**, akik olyan sok más tiadani familiához hasonlatosan már főleg csak nevükben és valamelyest külsejükben őrzik a niarei örökséget, de szokásaik már elsősorban az erv hatást tükrözik. Ottenby nagyobb nemesei közül talán ők azok, akik leginkább megfelelnek a nemesektől elvárt képnek, akik birtokaik jövedelméből kényelmesen élnek és nem szorulnak rá semmi olyan tevékenységre, amelyet nem szabadidejükben, kedvtelésből kívánnak üzni. Szívesen rendeznek vadászatokat, hol lábon, hol lovon üzik a vadat, az adott napra épp kitűzött tematika (próba) jellege szerint, hogy ezzel is bizonyítsák rátermettségüket. Az elejtett vadakból szokás a város szegényeinek adományozni. Lakomáik szintén városszerte híresek, rendszeresen hozatnak messze földről szakácsokat és alapanyagokat, hogy ezzel is elkápráztassák vendégeiket. A háború ez utóbbinak legnagyobb sajnálatukra jelentős akadályt jelent, így ezek már egy éve elmaradtak.

Polgárnegyed

A városfalon belüli további részek a **polgári negyedek**, amelyek a városfejlődés során különböző időszakokban épültek ki, ennek megfelelően város-szerkezeti és épületstílusok tekintetében is jelentős eltérések vannak az egyes területek között. Kisebb-nagyobb utcák, terek, változatos parkok váltakoznak ezekben a negyedekben, eltérő méretű telkeken épült lakóházak, azokkal egybeépült műhelyek, üzletek között élő és dolgozó, közlekedő polgárok részére.

Nastar temploma a főtértől néhány perc sétára fekszik, egy kisebb téren Mesterségek Utcája alatti polgárok lakta negyedben. A tér szintjéhez képest egy méterrel meg van emelve a padlózata, lépcsőn lehet felmenni, a bejárat előtt világos oszlopokkal tartott timpanon van, rajta Nastar tanításainak domborművével. A kapun belépve a fő oltárterembe jutunk, ahol a bejáratnál vannak „állóhelyek”, bentebb pedig padosorok. Az oltár rendkívül különleges, egy íróasztalt formáz, karosszékkal, amelyek alól egy teleírt tekercs kanyarodik fel a mennyezet felé. Balra hátra lehet menni a belső részekbe, egy kisebb ajtón át. Ott egy kisebb kiszélesedésnél oldalt kőpadok vannak kialakítva, és 4 oszlop szegélyezi a be- és kivezető folyosókat. Itt mindenki, aki nem az isten beavatottja, le kell tegye fegyverét, ellenkező esetben nem tud továbbhaladni. Ennek a szabálynak a betartására a templomőrök is ügyelnek.



Az megálló után a boltív egy folyosóra vezet, amely körbefut az íves épületrészen. Erről nyílnak a papi lakrészek, társalgók, olvasószobák, másolóhelyiségek, valamint az alagsor bejárata. Ez utóbbi a helyet a belső könyvtárnak, a kiemelt tárgyalónak, valamint néhány speciális kialakítású helyiségnek, kifejezetten veszélyes tárgyak és/vagy személyek tárolására, amíg a megfelelő rangú beavatott meg nem érkezik, hogy kezelésbe vegye (pl. inkvizítor).

Argus Krar, Nastar főpapja idősödő, hegyes szakállt és bajuszt viselő férfi. Csuklyás, vörösesbarna köpenyét és napkeltekor végzett csendes sétáit az egész városban jól ismerik. A templom fenntartásában 2 kisebb rangú pap, és 2 frissen felszentelt kispap segíti.

A keleti polgárnegyedben, az északi részén fekvő park mellett áll a **Zafir Farkas fogadó**, amely teljes egészében fából épült, sőt, mondhatni fából nőtt, mivel a főépület egyik tartópillére egy öreg, magasra nyúló bükkfa, amelyet a gondos ácskezek építettek ügyesen körbe, növést nem akadályozva, mégis támasztékot találva rajta. Sok apró szobával rendelkezik, melyekben magányos utazók és kisebb csapatok is szállásra lelhetnek. Gazdája Lillen'ar Hian, egy félelf, aki nagy vadász hírében áll és ezt a fogadójában található preparált trófeák is igazolják. A névadó kékesfekete szőrű kutyák kisebb falkája járkal szabadon a kertben és udvaron. Meglehető, 100 esztendeje még valóban farkas volt a fogadónak nevet adó ősök, ahogy a városban pletykálják.

Szintén a város polgár és kereskedő negyedének határán áll az **Ellana templom**aként funkcionáló villa, amely két emeletével, kis tornyaival és csúcsíves ablakaival erv befolyást tükröz. Kovácsoltvas kerítés övezi, melyen belül jó 100 lépésnyi kert áll, fákkal, bokrokkal, sövényvel, kis patakkal és árnyas lugasokkal, amelyeket ügyes kertészek tartanak rendben a papnők irányítása alapján. A díszes kaput két őr vigyázza, de a kúria bejáratánál is áll őr, aki gondoskodik a vendégek lefegyverzéséről.

A belső terek bőségesen, de jó érzékkel és ízléssel vannak díszítve. A falakat díszítő jónéhány festmény és szöttes a papnők keze munkáját dicséri az elmúlt századokból. Sok kicsi szobával rendelkezik, de akad néhány akkora is, amely egész társaságokat képes befogadni. A templomot Yadrana Alina vezeti, aki ifjú kora ellenére oly magas kegyben áll Ellanánál, hogy főpapnői beavatásban részesült. A leányok között mintegy féltucatnyi valódi papnő akad még. Rajtuk kívül még körülbelül 20 szolgáló elégíti ki a vendégek különféle igényeit.

A városban ezen kívül áll még több (3) bordélyház, a kikötő és kereskedő negyedek környezetében összpontosulva. Ezek "munkavállalói" közönséges lányok, olcsóbbak-drágábbak, helytől és kellemtől függően. A papnők olykor meglátogatják őket, kisebb betegségeket kikúrálnak, de azok nem konkrét vallási intézmények.



A város fejlődése során több helyre is temetkeztek lakói, ám ezeket a növekedéssel fokozatosan fel is számolták, és mára csak egy kisebb parcella maradt a falakon belül, a kereskedőnegyed sarkában, a nemesi negyed mellett. Az itteni sírok inkább családi kripták, mauzóleumok, amelyekben Ottenby egykori és mai nemesi családjainak felmenői pihennek. A fehér, szépen faragott kő kerítéssel övezett kis sírkertben áll **Darton szentélye**, ahol Les Heran, a Hallgatag Úr ifjú akolitusa lakik, és ahonnan gondoskodik ennek s a falon kívül elterülő többi temetőnek a rendben- és karbantartásáról. Ebbéli feladatában két tucatnyi temetőszolga segíti, sírásással, sírgondozással, koporsóhordozással. Elődje néhány évvel ezelőtt hunyt el, alig valamivel Les felszentelése után, így nem egyszerű a feladata, de összeszorított fogakkal kitar.

Egyéb fogadók

Említést érdemel még 3 **kisebb fogadó**, amelyek az utazó hangulatától és pénztárcájától függően gondoskodhatnak a vendégről.

Az első ezek közül az **Almos Lándzsa**, amelynek egy veterán katona a fogadósa. Itt megfizethető árak, egyszerű de tiszta szobák várják a rendszerető, ám nem túl nagy igényű látogatókat a Katonatelep mellett. Ivójának rendszeres látogatói a közkatonák és a városőrök is.

A kikötőbeli **Hájas Bunyós** pincéjében a keményebb matrózok kötnek fogadásokat egy jó kis ökölbunyóra, s noha olykor-olykor idegenek is letévednek, alapvetően a törzsközönség szórakozása ez, amelynek egy szabálya van: nem beszélünk a bunyóról. A fájdalomcsillapításról a tömény hínárpárlat gondoskodik, de a komolyabb sérülések ritkák.

A **Szőlő és Fog** a polgárnegyedben áll, egy művészi szőlőlugasban, nevét erről és tulajdonosának egyedi kézműves, érett szőlőszemre hasonlító zöldes színű fogsoráról kapta, amelyet mindig örömmel villogtat a hozzá betérő vendégekre, különösen, ha csinos fehérnépek. Fehérbora jó minőségű, akár a száraz, akár az édes változatot kóstoljuk, s az ára sem problémás; a vörösborra ellenben csapnivaló, csak az igazán unszimpatikus vendégnek viszik ki, a többieknek inkább finoman utalnak választása hibájára.

Szegénynegyed

A város alsó részén, déli irányba terül el a szegénynegyed. A város növekedése és terjeszkedése mindig kitebebb toltta a szegényebb népréteget a tengerparttól, a későbbi városközponttól, felfalva szerény kunyhóikat a telkekért. Eredetileg még éppen a városfalon belül kezdtek ide épülni a kicsi, néhol düledező házacsókák, majd szép lassan túlterjeszkedtek a falon. Keskeny utcácsókák, amelyek váratlanul egy ház bejáratában érnek véget, összeérő tetők alatti sikátorok, nagy néhol egy-egy szögletes terecske, pár bokorral és kövekből emelt egyensúly-szobrokkal. A városőrök sokkal ritkábban járnak erre, mint a város többi részén, s az ide beosztottak között több az újonc, mint a veterán.

A negyed déli részén, szinte az út mellett állt egy jobb állapotú sorház, amely egykor több tucat idős embernek adott menedéket, akiket két idős, végtelen békét árasztó harcművész-szerzetes ápolt. Egy éjjel az épület ismeretlen okból kigyulladt, és minden lakójával együtt porig égett. A környező házak is tüzet fogtak, de míg azokat nagy nehézségek árán el tudták oltani, addig ezen a tűzön nem fogott sem víz, sem homok. Mondják, bizonyos éjjeleken néha kántálást lehet hallani és mintha tűz vibrálna a kormos, csupasz falak között, de bárki keresi a forrását, emberi szemekkel nem látni semmit... Mivel a szegénynegyedről van szó, és igazi problémát nem okoz ez a pletyka, egyik egyház sem szánt rá időt és energiát, hogy kivizsgálja.

A menekültek nem csökkenő áramlásának köszönhetően itt is építkezés kezdődött, könnyű faszerkezetű épület készül az egykori sorház helyén, ami ideiglenes szállásként szolgálhat majd, ha elkészül. A munkások ugyanakkor folyamatosan panaszkodnak a forró pincére, a hirtelen feltámadó hideg szellőkésekre - amelyek a papírlapot nem lebbentik, de az érintett emberek lúdbőröznek utána - és az éjszakai őr is hangokat emleget, amelyet égett hús büze kísért...

Ispotály

A XIV. Zászlóháború kitörése előtt nagyjából két-három évvel Kiril Merat szerzetes az ó-pyarroni erődváros könyvtárában néhány érdekes kötetet olvasott el egyes niarei kolostorok tanításairól, s meggyőzte pár társát, hogy kísérik el őt és keressék fel együtt eme rendházakat. Kirillel együtt

hatan indultak el gyalogszerrel, s mikor már karnyújtásnyira volt a cél, kitört a háború, nem folytathatták tervezett útjukat, Ottenby városában ragadtak.

Merat atya mindig is segítőkész szerzet volt, kellő alázattal és a helyi egyházak támogatásával a háta mögött lehetőséget kapott egy régebbi, használaton kívüli épület felújítására és használatba vételére a nyugati polgárnegyed szélén. A javításokkal hamar végeztek, s mire a menekültek első hulláma megérkezett, az ispotály is készen állt fogadásukra.

Maga az épület egyszintes, egyszerű, négyszögletes. Egyetlen érdekes része a kerengő, melynek oszlopait niarei eredetű sárkány és fönix motívumok díszítik (már ahol még kivehetőek). A korábbi belső kertből csupán a kis kút maradt meg, a többi kövezett terület már, sátorponyvákkal és könnyebb sebesülteknek kialakított helyekkel. Jelenleg megtölti a vér, genny, gyógyfüvek és rothadás szagának keveréke, továbbá a szenvedők nyögései.

Az egyik szárnyban laknak a szerzetesek (6 fő) és segítők (önkéntes helyiek, akik koszt kvártélyért és némi képzésért/lelki biztonságért segédkeznek, nagyjából egy tucatnyian). A szomszédos szárnyban, a földszinten mosókonyha és raktárak vannak (gyógyfüvek és kötések), az padlástérben jól felszerelt herbalista labor talált helyet. A másik két szárny mostanra megtelt sérültekkel és gyógyulásra várókkal, a két vizsgálószobán kívül mindenütt sebesülteket helyeztek el.

Mind a szerzetesek, mind a segítők egyszerű szürke ruhát viselnek, csendesek, segítőkészek, de nagyon elnyűttek, fáradtak. Fegyver nincs náluk, legfeljebb gyógyító eszközök. Kérdezősködés esetén Kirilhez irányítják a JK-kat. A szerzeteseket és az ispotályt kiemelkedő tisztelet és megbecsülés övezi a helyiek között, a velük való összetűzés könnyen ellenséges/nem együttműködő helyieket eredményezhet.

A táborban dolgozó DiNearra Rosa és az itteni szerzetesek között kifejezetten jó a viszony, hiszen közös a céljuk, az egyszerű embereket átsegíteni a háború veszteségein, és enyhét nyújtani ott, ahol oly kevés a remény. A menekültek első hullámaiban érkező gyógyításra szorulóknak itt az ispotályban tudtak helyet találni, később, ahogy a szobák megteltek, megnyitották kinn nagy a sátrakat, ekkor költözött Rosa is ki oda, magával vive pár itt gyakorlatot szerzett segítőt. Ha nem is naponta, de gyakran egyeztetnek, felszerelés és ellátási tanácsok terén is.

Harcművészetek

A városban két harcművész és egy kisebb kardművész iskola működik, ahol az arra érdemesek nem csak harcolni tanulhatnak pusztá kézzel, bottal vagy akár karddal, hanem elméjükre és lelkükre is komoly figyelmet fordítanak, szinte valóban művészi kiképzést kaphatnak.

A **Száguldó Lándzsa iskolája** sem nem ősi múltú, sem nem népes társaság. Néhány évvel ezelőtt kapott alapítói levelet Argeion mester, s mint az idősebb báró vazallusa, iskolája székhelyét a várostól nyugatra helyezte, az ott található Tebren faluba. Argeion mester korábban kalandozó volt, sokat mozgott együtt lovagokkal, és idővel a saját elképzeléseit kezdte el megvalósítani kasztján belül, miszerint a művészetet lehet gyakorolni akár egy jól idomított, s kellően páncélozott harci ménről is. Elképzelése nem szült különösen jó hírnevet számára, ám küldetéseiben sikert sikerre halmozott, így idővel felkeltette Arkin bárónak a figyelmét, s így született meg Ottenby városának lovassága.

A mester különösen nagyra tartja, ha tanítványai kiemelkedő erővel is rendelkeznek mind fizikálisan, mind az érzelmek uralása terén, mivel már az oktatás első éveiben (természetesen a

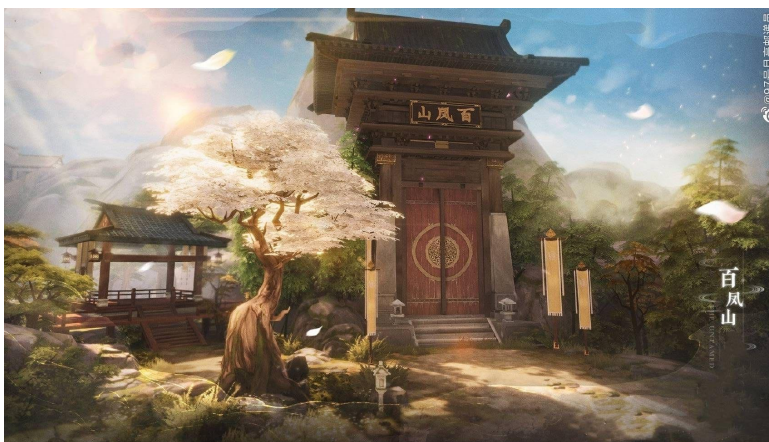
klasszikus Slan kard és Slan tör páros mellett) a niarei alabárd használatára is koncentrálnak. Elméleti képzésükben szerepel a lovas hadrend alapvető fogásainak az elsajátítása is, így a katonai hadműveletekben is lehet rájuk számítani, bár jellemzően főtisztek biztonsági kíséretét látják el. Harci méneiket Erenből szerezték be, közepes harci lovak, kiválóan megmunkált könnyű vértben, melynek szügy és fejrésze komolyabban páncélozott.

A háború kitörésekor a mester a báró engedélyével hadba küldte tapasztaltabb tanítványait (mintegy 15 lovast), így most csupán segédje Tatsuko (4.Sz.) és öt ifjú tanonc (1.Sz.) van az iskolában, a többiek a fronton teljesítenek szolgálatot Arkin báró unokaöccsének, Moto ezredesnek a testőrségében.

Mint a leírásból is kiderül, az iskola maga nem rendelkezik komoly presztízzsel, de jellemzően törekszik erre. A mester kiváló próbának tartja a háborút arra, hogy megalapozza iskolája hírét és befolyását. Argeion emellett mestere a személyes párbajoknak, sokszor kellett megvédenie érvelését más, emelkedettebb gondolkodású mesterekkel szemben. A város másik két iskoláját inkább szerzetesképzőnek tartja, túl sok filozófiai oktatással, de emellett elismeri tudásukat és erejüket.

A báró irányában fanatikusan hűséges, azonban együttműködése a városi katonai vezetőkkel nem felhőtlen, melynek oka leginkább az eltérő hozzáállásban keresendő (városvédelem vs. lovassági hadműveletek, stb.). Szükség esetén együttműködik természetesen, de parancs végrehajtásai olykor túlkapaszkodásokhoz vezethetnek (kicsit véresebben, keményebben lép fel a kelletténél).

Az iskola tagjai gyakran járőröznek a város környéki területeken, kiválóan ismerik azt, s természetesen a falvakban élő népeket is.



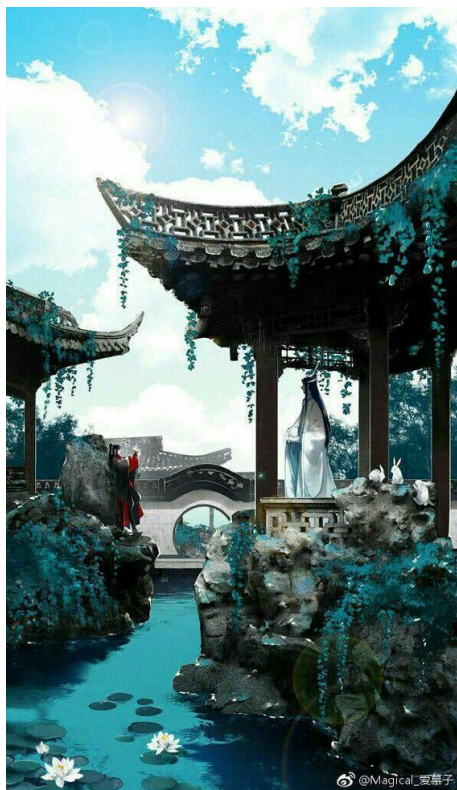
A **Felhőkig Éró Fa Sárkány Iskola** alapítója a feljegyzések szerint egy magányos mester volt, aki a városban telepedett le több évnyi vándorlás után. A mester a tradicionális tűz-stílust, a Shien-ka-to-t képviselte, és ennek jegyében alapította meg iskoláját, amelyet generációkon keresztül legközelebbi tanítványa(i) vittek tovább. Székhelyét a város akkori vezetősége biztosította, a kikötőnegyed keleti sarkának egy sziklás, erdős részében. Az iskola épülete a mai napig a kikötőnegyed szélén található, habár az eredeti elrendezést sokban átépítették az évek során, illetve hozzátoldottak más épületszárnyakat, összességében mégis megőrizték eredeti egyszerűségét. Kertjében nőnek ugyan a főfegyverhez kellő drakfából szép példányok, ám erről botot csak kiemelkedő tettek és hosszas életút elismeréseként kaphat valaki, a végzősök saját fegyverét az iskola gondozásában lévő hegyi ligetből metszik le.

A tanítványok az iskola területén élnek, gyakorolnak, élik mindennapjaikat, emiatt korlátozott számban vesznek fel újoncokat, sőt, azokban az években, amelyekben a jelentkezés meghaladja az üres helyek számát, válogatást is tartanak. Ezek az események nyilvánosak, sokszor látványosságzámba mennek a kikötőben, sőt a városban is. A tanulókat 10 év tanulást követően tanulmányútra küldik, a visszatérők közül kerülnek ki a jövő nemzedékek mesterei.

Az iskola jelenlegi vezetője Shoshue, maga is tanítvány volt egykor. Az ifjú mester megfordult sok területen, egy ideig tanult a város másik iskolájában is, sokan úgy vélik azért, hogy tudásukat megismerje és elorozza, ám a valóság sokkal prózaibb: csupán tudás iránti vágyának és a másik iskola mestere meghívásának tett eleget. A meghívást természetesen viszonzta Liranalyen, a Jade Toll iskola mesterének irányában, ám annak az eleddig nem tett eleget. Emiatt érezhető némi ellenségeskedés, vagy inkább versenyzés a két iskola között, ám ezt a legtöbb tanítvány inkább inspiráló tényezőként kezeli. Jelenleg az iskolának 15 tanítványa és 3 mestere van, Shoshue mesteren kívül.

A nemesi negyedben található **Jade Toll iskola** a városrész egy nagyobb, zárt szegletében található, kapuval és fallal körülvéve, amely csodálatos ligetet, egy tavat, és az iskola épületeit rejt.

A főépület régebben épült, mint a kikötőben található "versenytársa", ugyanakkor nem a Jade Toll iskolának adott otthon a kezdetektől, eredetileg a város egy nemesi családja építtette, lánya születésének tiszteletére, ám a gyermeket elvitte egy csecsemőkori ragály, a családfő onnantól rá sem tudott nézni a ligetre, és a teljes lebontásában gondolkodott, amikor is ajánlatot kapott az iskola alapítójától, Lhamo N'dour-tól. A Daru stílust követő mesternő ugyan sosem tudta volna megfizetni



az árát, de ígéretet tett nem csak arra, hogy a lánygyermek emlékét megőrzi, de arra is, hogy a területet csak annyira építi át, hogy a céloknek, és a nemesi család akaratának megfeleljen.

A kislányt Jade-nak hívták, emlékét őrzi az iskola neve, mindemellett a drágakő sima zöld tökéletességére és tánc által a test feletti tökéletes uralomra is utal.

Az iskola tanulói itt is gyermekkoruktól kezdenek gyakorolni, ám az iskola csak azon tanoncainak ad otthont, akik másképp nem tudnának a harcművészetnek élni, és kimagasló tehetséget mutatnak. Minden más tanuló saját hajlékában, lakjában él, annak ellenére, hogy a gyakorlások a napjaik nagy részét, néha éjszakájukat is kitöltik. A harcművészeti technikák mellé az itt fejlődő tanoncok mindannyian elsajátítják a tánc alapjait is. Az iskola hierarchiája szigorú, a tanulók tudásuk alapján kapnak feladatokat, amelyek eldöntik továbbmenetelük és fejlődési irányuk, végül mesterré avatásuk. Azok, akik ezt elérik, kötelesek bizonyos időt a tanulók oktatásával foglalkozni, akkor is a küldetésük máshová szólítja őket. Hosszabb, akár külhoni útra készülő oktatók kaphatnak maguk mellé tanulókat, akik az úton elkísérik őket.

Az iskola jelenlegi vezetője Liranalyen, aki az alapító mester egyenesági leszármazottja. Az iskola jelenleg 46 tanulóval, és 9 aktív mesterrel dolgozik, ám ennél jóval többen vannak azok, akiket szükség esetén felkérhet oktatásra. A Jade Toll a Felhőkig Éró Fa Sárkánya Iskolával bajtársi, ugyanakkor versenyszellemű kapcsolatot tart fenn, Shoshue mester töltött némi időt a Jade Tollban,

és viszonzásul meghívta Liranalyent, ám ennek a meghívásnak a mester még eleddig nem tett eleget.

Alvilág

Tiadlanban a közbiztonság általában jónak mondható, Ottenby városát sem árasztják el az alvilági szervezetek. Mindössze két, viszonylag kis létszámú szervezet tevékenykedik, akik meg tudták vetni annyira a lábukat, hogy fenn tudjanak maradni, még a békeidőben hatékonyabban működő városőrség erőfeszítései ellenére is. Ők a **Murénák csempészbandája**, és a **Tulipános Rend besurranó tolvajai**. Rajtuk kívül a menekülttáborban található kisebb-nagyobb, szervezetlenebb bűnözői csoportok, akik vagy a háború elől jöttek északra, vagy a tábor körülményeit akarják rejtőzködéssre és nyereszkezésre kihasználni.

Murénák

Éveken keresztül nyílt titok volt a városban, hogy ha a törvényeket általában tisztelő polgárok valamilyen illegális szórakozásra vágytak, akkor azt a kétes hírű **Szomjas Muréna fogadó**ban találhatták meg, a kikötő keleti részén. Az egykor szerencsejáték-barlangként és drogtanyaként üzemelő vendéglátóegységet a hatóságok rég bezáratták, már csak a törött és megrozsdásodott muréna-céger lóg ártatlanul a romosodó épület homlokzatáról, a környék jellegzetes tájékozódási pontjául szolgálva.

A csempészbanda viszont, mely a fogadót üzemeltette (és melyről nevét kapta), nem tűnt el nyomtalanul. Főhadiszállásuk felszámolása után új központot alakítottak ki az öböl keleti részén található elhagyatott erődben. Rémhírek és szellemhistóriák terjesztésével eddig sikeresen távol tudták tartani a kíváncsiskodókat a nehezen megközelíthető sziklákon álló romoktól. A várost övező erdőkben és hegyekben található több rejtkehelyük, a falakon belül pedig általában elhagyatott épületeket foglalnak el áruik tárolására.

Tevékenységük főleg a város északi részén zajlik, ezeket a területeket embereik egész nap és gyakran éjszaka is szemmel tartják: a Mesterségek utcája, a raktárak, a kereskedőnegyed, és elsősorban a kikötő tartozik ellenőrzésük alá, ahol általában az éjszaka leple alatt, csendes evezősökön juttatják be áruikat az elhagyatottabb keleti részeken. Javaik árusítására két módszert dolgoztak ki: egyrészt úgynevezett éjféle piacokat rendeznek mindig változó helyszíneken, melyek időpontjáról az esetleges érdeklődőket időben értesítik, másrészt olyan kereskedőkkel üzletelnek, akik egy kis extra bevételért és különleges termékek beszerzéséért hajlandóak vállalni az ezzel járó kockázatot. Néha a rendes piacokon is felbukkannak, félreeső helyeken felállított standjaikkal. A Murénák elfogadnak áruszállítási és -tárolási megbízásokat is kétes erkölcsű kalmároktól, akik szeretnének elkerülni egy-egy vámszedési vagy ellenőrzési eljárást. Mindemellett foglalkoznak illegális szerencsejátékkal, gyanútlan utazók kizsebelésével, illetve előfordul, hogy a városban szerzett információk alapján a környező kereskedőutakon karavánokat fosztogatnak, árukészletük növelése érdekében.



Létszámuk általában félszáz fő körül mozog, attól függően, hogy éppen hány tagot kap el a városőrség és milyen gyorsan sikerül őket pótolni. Legtöbbjük képzett fegyverforgató, általában értenek a lopakodás, rejtőzés és zsebmetszés „művészetéhez”, valamint alapszinten a hajózáshoz, és

egy-két képzett hamisítót és/vagy méregkeverőt is találni köztük (hamisítás Af, egyszerűbb mérgek max 4. szintig).

Vezetőjük jelenleg a **Jámbor Bekk** névre hallgató haramia, egy negyvenes éveiben járó erv férfi, aki Erenből menekült Tiadlanba a törvény elől még jó két évtizeddel ezelőtt. Egyszerű utcai tolvajból küzdötte fel magát a banda élére, és vaskézzel irányítja azt. Gúnynevét kedves és nyájas modoráról kapta, ami szöges ellentétben áll marcona külsejével, és amit egy pillanat alatt elveszt, ha nem kedve és terve szerint alakulnak a dolgok. Legtöbb idejét az erődben tölti, innen szervezi és irányítja a banda életét, de gyakran felbukkan a városban is, ha üzleti ügyben találkozója van, személyesen akar intézkedni egy fontos teendő felől, vagy a kereskedőnegyedben fenntartott saját rejtékhelyét látogatja meg.

A háború alatt a tagság 70-80 főre duzzadt, az újoncokat elárvult utcagyerekekből, földönfutóvá vált családok fiataljaiból, nincstelen menekültekből toborozzák. Ugyan a hadiállapot ártott az üzletnek, mert sok áru nehezebben beszerezhető, az embereknek is kevesebb pénze van ilyesmire, és a városőrség is keményebb kézzel bánik velük, mégis találtak új lehetőségeket. A feszültséggel teli lakosok körében megnőtt a népszerűsége a nyugtató jellegű drogoknak, a szerencsejátéknak, és még egy kis prostitúcióra is lett kereslet, mert egyre kevesebben hajlandóak az Ellana templom drága lányait megfizetni.

A modul eseményeivel kapcsolatban többféle információval tudnak szolgálni a banda tagjai a JK-k számára, ha felveszik velük a kapcsolatot. Mivel a történések, főleg a kijárási tilalom nagyon rossz hatással vannak az üzletre, így a Murénák érdeke is, hogy a problémák mielőbb megoldódjanak. Viszont ingyen azért ők sem dolgoznak, ha tudják megpróbálják pár ezüsteel-arannyal megrövidíteni a csapatot az információkért vagy szolgáltatásaikért cserébe.

Információk

- Lehet leírásuk az érdekesebb, gyanúsabb idegenekről, mert rendszeresen ellenőrzik a városba érkezőket, az érdekesebbeket vagy gyanúsabbakat pedig jelentik a tapasztaltabb tagok és a vezető felé.
- Tudhatnak a kikötőben és raktárakban elrejtett élőholtakról, mert idegeneket láttak arrafelé ténykedni, furcsa a levegő az épületek körül, hátborzongató zajok szűrődnek ki stb. Lehet az egyik ilyen épületet ők is szokták használni rejtékhelynek, és most feltűnt nekik, hogy valaki „beköltözött”.
- Mivel rendszeresen járják a város északi utcáit, tudhatják melyik az a ház a nemesi negyedben, ahova az Orwellánusok befészkeltek magukat (Egyszerű nemes ház volt a beköltözés előtt, ahová messzi déli rokonok érkeztek... igaz, azóta nem látta senki az eredeti lakókat... és hát azóta minden kutya / macska / kismadár nagy ívben kerüli), illetve véletlen belefuthattak a BM-be vagy a lovagba ténykedéseik közben, vagyis potenciális szemtanúk lehetnek.
- Enyhébb mérgeket (1.-4. szint) be tudnak szerezni, illetve megfelelő felár ellenében hajlandóak ki- vagy becsempészni árukat, személyeket. Esetleges rajtaütésre felbérlelhetőek, szemtől-szembeni harcra viszont nem.
- Veterán tagok és Jámbor Bekk jól ismerik a várost övező területeket is, ha esetleg arról lenne szüksége a partinak infóra, mert mondjuk üldözőbe vennék a menekülő papnót...

A Tulipános Rend

Egyszer volt, hol nem volt, az Arkin családnak volt egyszer egy sokadszülött gyermeke, akit annyira elhanyagoltak és olyan hátul volt az örökösödési sorban, hogy néha még saját apja, a város

ura se emlékezett a nevére. Míg testvérei szorgosan tanultak és dolgoztak, hogy a báró kedvében járjanak, és hasznossá tegyék magukat némi elismerésért, ő csak céltalanul lézengett egész nap, értelmetlennek látva bárminemű erőfeszítést. Szülei és nevelői sokszor megfeddték emiatt, de a kemény szavak és büntetések csak megerősítették hitét: a semmiért felesleges erőlködni egy olyan helyen, ahol csak elvárások vannak, jutalom pedig kilátásban sincs.

Felcseperedvén ébredt rá arra, hogy a várost uraló család tagjaként olyan információkhoz férhet hozzá, amelyeket mások igen nehezen tudnának megszerezni, viszont jelentős mennyiségű aranyat érnek. Elkezdett hát családjá kedvében járni, aminek természetesen önző célja volt: hogy titkaikba férközve kijátssza őket egymás ellen, a titkokat pénzre vagy befolyásra váltsa más nemesi családoknál, és mindezzel borsot törjön a város urának orra alá. És persze hogy közben mindezen jól szórakozzon. Idővel fény derült tevékenységére, a báró pedig kitagadta engedetlen, haszontalan gyermekét. Mára már az is feledésbe merült, hogy fiú volt-e vagy lány, nevét törölték a családi feljegyzésekből. A városiak történeteiben csak úgy emlegetik, mint a rejtélyes Tulipán, a Káosz Virága, kinek léptei nyomán mindenhol viszály sarjadt.

Kitagadása után Tulipán nyakába vette a világot, gyakorlott szélhámosként nem okozott neki problémát a megélhetés, és mivel sosem töltött sok időt egy helyen, nem is igazán érdekelte milyen felfordulást hagy maga után. Bejárta Észak-Ynev minden kisebb-nagyobb városát, még Délen is felbukkant itt-ott, Erionban éveken keresztül emlegették a nevét, végül pár évtized elteltével álnéven visszatért Ottenby-be, mert habár gyűlölte családját, szülőföldje mégis kedves volt neki. Mikor látta, hogy az Arkinek ugyanaz a karótnyelte társaság maradt, mint az ő ifjúkorában, elhatározta, hogy felrázza egy kicsit az életet a városban. Így alakult meg a Tulipános Rend, melynek egyetlen célja, hogy kijátssza egymás ellen a gazdagokat és kiváltságosokat, miközben jó pár aranypénzzel megrövidíti őket, és közben persze jól szórakozzon.

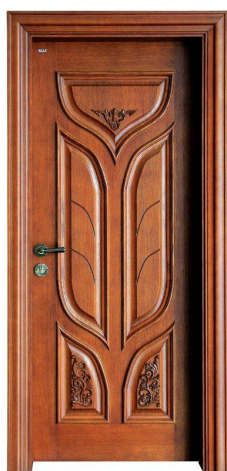
A Rend tehát egyfajta titkos társaságként működik a városban. Olyan személyek lehetnek tagjai, akik az alapítóhoz hasonlóan perifériára szorultak saját tehetős vagy befolyásos családjukban, céhükben, vagy kiszolgáltatott helyzetbe kerültek a gazdagok ténykedéseinek eredményeképpen. A bosszúvágy jelentős motiváló erő, és a toborzásnál a tagok nagyon odafigyelnek arra, hogy a leendő újonc hajlandó legyen bármit feladni azért, hogy keresztbe tehessen azoknak, akik megkeserítették addigi életét. Mivel Tiadlan alapvetően jószándékú népeit viszonylag nehéz ilyesmire rávenni, a Rend tagjai nagyon elővigyázatosak, és csak akkor fedik fel kilétüket, ha teljesen biztosak a jelölt eltökéltségében és szándékaiban, amit természetesen próbára is tesznek, akár többször is, mielőtt befogadnák.

Ebből kifolyólag a szervezet belső köre, vezető rétege, akik tényleges befolyással rendelkeznek nemesi családoknál, tehetős kereskedőknél vagy céheknél, viszonylag kevés főt számlál. Történelmük során sosem voltak egy tucatnál többen, jelenleg pedig nyolcan irányítják a Rend életét, közülük – az alapító akaratát tiszteletben tartva – mindig a rangidős viseli a Tulipán címet. Természetesen közöttük sincs meg állandóan az összhang, lévén mind kaotikus beállítottságúak, de a közös célok érdekében általában háttérbe tudják szorítani saját egójukat. Ravaszak és intelligensek, magasan képzetek az etikett, heraldika, kalligráfia és hamisítás terén. Mindegyiküknek van legalább egy „szárnységédje” vagy bizalmi embere, akiken keresztül egymással és a tagság többi részével érintkeznek.

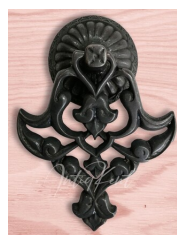


Külön kiemelt státusszal bírnak a szervezet képzett tolvajai, ők az álcázás és besurranás mesterei. Általában teljesen hétköznapi népeknek, szolgálóknak kiadva magukat olvadnak be olyan helyekre, ahonnan érdemes lehet egy-egy bizalmas iratot, szerelmeslevelet, családi ékszert elcsenni (avagy épp hamis, kompromittáló verziókat becsempészni), vagy titkos találkákat, egyezkedéseket, légyottokat kihallgatni. Mesterien lopakodnak és rejtőzködnek, a zárnyitással sincs problémájuk, és mindegyikük képes legalább alapszinten álcázni magát. Számuk nem haladja meg a 20 főt, mivel őket is nagy gonddal és elővigyázatossággal választják ki a vezetők, akik közül általában csak egyel vagy kettővel találkoznak. A tolvajok legképzettebb tagja viseli a hivalkodó Mester címet, az ő feladata az újoncok kiképzése és felügyelete, és egyedül ő áll kapcsolatban az összes vezetővel - a szárnysegédeken keresztül.

Legalább kétszer ennyien vannak a „külső tagok”, ők a városban mindenféle mesterséget űző népek soraiból kerülnek ki, és szerepük kettős: egyrészt a titkos jelszavakat és jeleket ismerőknek ingyen vagy nagy kedvezménnyel állnak rendelkezésre szolgáltatásaikkal, másrészt megfigyelőként, besúgóként funkcionálnak. A Rend minden jelentős nemesi család, céh, mesterember és kereskedő szolgálatában igyekszik szerezni legalább egy ilyen embert magának, hogy mindig naprakészek legyenek a városban zajló fontos eseményeket illetően. Rajtuk kívül több százan is lehetnek azok, akiket a szervezet tagjai időről-időre felkeresnek valamilyen információ reményében. Ők nem tartoznak közvetlenül a Rendhez, inkább üzletinek mondható kapcsolatban állnak egynémely taggal, akiknek némi csengő ezüstpénzért elkotyognak egy-egy pletykát vagy kétes értesülést.



Mint a legtöbb titkos társaság, a Tulipános Rend is nagyon elővigyázatos, így a legtöbb tag vagy nem is ismeri egymást, vagy soha nem találkoznak. Ha mégis fel kell keresniük egymást, akkor sajátos virágnyelvükön próbálják kipuhatolni a másik kilétét, a vezetők által havonta változtatott jelszavakat és utalásokat fűzve mondandójukba. Támpontot nyújthatnak nehezen észrevehető tulipán-motívumok is öltözetükön (felhajtó alá rejtett kitűző, csak bizonyos szögből/fénynél látható virágminta a ruha anyagában, stb) illetve fennhatóságuk alá tartozó épületeiken, törzshelyeiken (alig észrevehető faragás egy ajtón vagy homlokzaton, ablak mögé bizonyos időpontokban kirakott friss virág egy tulipános vázában, a virágok állásából kiolvasható üzenettel, stb), ezeket sikeres Érzékelés próbával észre lehet venni, ha a próbálkozó tudja mit kell keresnie, vagy akár véletlenül is, ha a történet éppen úgy kívánja meg. A városban rengeteg féligazság és mese kering a



Rendről, és természetesen akadnak utánzóik is, akik nem élvezik a szervezet védelmét, és előbb-utóbb a városi fogdában végzik.

A vezetők minden évszakban tartanak legalább egy összejövetelt, ahol megvitatják a kérdéses ügyeket és döntenek a megvalósítandó tervekről, ilyenkor természetesen mindig a Tulipáné az utolsó szó. Általában kinéznek egy vagy több közelő társasági eseményt, amit szeretnének valami váratlan botrányos dologgal megzavarni, és ezekre időben elkezdnek felkészülni. Ezen kívül mindig eldöntik, hogy mely előkelőségeket, fontos személyeket szeretnék az adott időszakban támogatni, kinek a bevételeit akarják megnyirbálni, kit akarnak rossz hírbe vagy kellemetlen helyzetbe hozni, és így tovább. Különös gondot fordítanak arra, hogy a Rend ügybuzgó tagjait időről-időre bőségesen megjutalmazzák, ezzel is biztosítva további hűségüket, Féltő gonddal óvják saját embereiket, akár egy menekítő-akciót is megszerveznek a városi fogdából, nem csak saját maguk, hanem az adott tag védelmében is. Lehet, hogy másokat szeretnek lelkifurdalás nélkül lejáratni és megszégyeníteni, de a „tulipánkertre” mindig vigyáznak. Előszeretettel bérelnek fel átutazóban lévő zsoldosokat, vagy akár kalandozókat is, akiknek nincs kötődése a városhoz, és így nem rendelkezhetnek a Rendről lényeges információkkal, tehát nem feltétlen baj, ha elkapják őket.

- A modul eseményeivel kapcsolatban a Rend némileg kegyetlenül arra az álláspontra helyezkedik, hogy a városban kitörő káosz erősíti a pozícióikat, és maguk is hozzájárulhatnak annak fokozásához, hamis híreket terjesztve az éppen a bögükben lévő prominens személlyel kapcsolatban. Befolyásukat latba vetve a város vezetőinél is gyanúba keverhetnek bárkit. Ezt egészen addig csinálják, amíg egy saját – fontosabb – emberük veszélybe nem kerül vagy el nem tűnik a városban zajló események hatására.
- Röviden: a Tulipános Rend egy dramaturgiai adu a mesélő kezében, amit kijátszhat vagy a játékosok ellen, vagy éppen az ő érdekükben. Ha túlságosan jól haladnak és egy kis extra elterelésre van szükség, akkor belezavarhatnak a nyomozás menetébe. Ha viszont sehogy sem halad előre a csapat, akkor megjelenhet egy titkos jóakaró, aki segítséget kér információért cserébe, mert eltűnt egy felettese a Rendben, és erején felül van az ügy megoldása...

Menekültek

A több ezer menekült között, akik a város melletti táborban zsúfolódtak össze, természetesen akadnak kétes jellemű egyének is. Tekintettel arra, hogy az emberek mindenféle falvakból, kisvárosból, tanyákról menekültek el, nem igazán mondható szervezettnek a tábori alvilág. Vannak pár fős bandák, magányos keménylegények (vagy asszonyok), akik az itt töltött hetek-hónapok alatt össze-össze akadtak, s felosztották maguk közt a tábor területét, de a városőrök és milicisták, no meg persze a maguk a menekültek is igyekeznek rendet tartani.

Az is tény, hogy a menekültektől nem nagyon van mit elrabolni. A legtöbben csak ruhájukat, kevéske értéküket ragadták fel menekülés közben, meg hát amúgy sem voltak gazdagok, emiatt se éri meg vesződni velük. Akadnak persze szerencsejátékosok, uzsorások, az utolsó morzsákra pályázó bunyósok, de sokszor ők sincsenek jobb bőrben, mint kiszemelt áldozataik.

A helyi két klán se nézi jó szemmel az érkező újakat, rendszeresen a torzsalkodások, hol egyik, hol másik fújja be ellenfelét az őrségnek.

A toroniak érkezése felkavarta az iszapot alulról, Ruan Kutyai értenek ahhoz, hogy pár ezüstért elterelő balhét vásároljanak, s így amíg a tábor milicistái a verekedőket, balhézókat akarják szétválasztani, addig ők a boszorkánymesterrel észrevétlen intézhetik a fontosabb ügyeket.

Orwella-templom

A Rettenet Asszonyának templomát egy kisebb kúria, a Cossorn-családé rejt a kereskedőnegyed északi részén, közel a kikötőhöz és a város széléhez. A templom valójában évszázadokkal ezelőtt épült a föld alá, amikor még a város nem terjeszkedett el ennyire és teljesen másképpen festett a felszín. A templom kialakításakor sem tudtak róla sokan, nem is használták nagy létszámban, így nem csoda, hogy az aktív hívek elfogytával lassan nem maradt senki, aki emlékezett volna rá. Eképpen fordulhatott elő, hogy idővel beépítették a környéket és ház került fölé.



Az erv stílusú emeletes házat közepes méretű kert veszi körül, a kerítés mentén sűrű, ápolt sövényvel, amely embermagasra nyúlik és tavasszal kicsi sárga virágaival, nyáron pedig élénk narancsszín bogyóival gyönyörködteti az arra járókat. A kertben áll néhány magas, sűrű lombú fa is, amelyek árnyat nyújtanak a kertnek és a ház hátsó részének. Kisnemesi lakóit, egy idősebb férfit, a nejét és szolgálkait a papnő vonta a befolyása alá. A szomszédok úgy tudják, hogy a feleség unokahúga érkezett délről kíséretével, a háború elől menekülve. Azóta kevesebbet mozdulnak ki, kimaradnak a társasági eseményekből.

A ház pincéjéből nyíló rejtékajtót nem egyszerű megtalálni (-25% *Titkosajtó-keresés*), az egyik borállvány falhoz támaszkodó tartóléce mellett kell megnyomni az enyhén hullámos szélűre formált követ ("két egymást ölelő kígyóvonal"). A félrecsúszó ajtó mögött keskeny, vállszéles falépcső kanyarog lefele hosszasan, mindenféle megvilágítás nélkül, így ha látni akarnak, a karaktereknek maguknak kell ilyesmiről gondoskodniuk.

A lépcső mellett időnként kicsit kiöblösödik a fal, egyfajta kilépőt, pihenőt alkotva. Az első ilyen másfél emelet mélyen található, a falakat inntől orwellánus szimbólumok, tekergő kígyóminták és példázatok borítják. Ennél a megállónál egy rács is elzárja az utat lefelé, amelynek a zárja kinyílik, ha egy *Orwella-szimbólumot* helyeznek a megfelelő mélyedésbe. Ha bármilyen más módon (*Csapdafelfedezés -15%*; *Csapdahatástalanítás -50%*) nyitják ki (*Zárnyitás -25%*), akkor a beugró mögötti rejtékszobából 3 Torz támad a próbálkozókra, akiket Testvériség köt össze (*Bestiárium 95. és 93. oldal*). Mivel ezek is a Rothadás Tábláinak mágiájával "születtek", és az istennőnek szentelt területen vannak, a harcértékeik 10-el és sebzésük is 1-el magasabb a *Bestiáriumban* leírtnál.

Újabb másfél emelet mélységben található a barlangtemplom, amely egy 15 méter sugarú, egyenetlen alakú terem. A lépcső végén egy tátott szájú kígyófejből lép elő az érkező. Közepén áll a vértől vöröses oltár, amely egy törött oszlopra hasonlít, melynek oldalán kőkígyók tekergőznek. Körben cellák vannak a falba vájva, rácsaik mögül a leendő áldozatok jól követhetik a szertartásokat, rettegésük már előre táplálja az istennőt.



Az oltár mellett egy fekete fából faragott könyvállvány tartja az Átkozott Visszatérés Tábláit.

A kígyófej kapu tetején egy fejevadász várakozik az árnyak között rejtőzve. Üres idejében medítál, elmélkedik a pusztítás hatalmán, és ha úrnőjén, a lovagon, a boszorkánymesteren vagy saját csapatársain kívül érkezik valaki, nyomban jelentést küld vezetőinek. Utána a kapott utasítások szerint támad, várakozik és megfigyel, vagy pedig megkísérel észrevétlenül kimenekülni és bezárni a behatolókat.

A táblák további öre az egykori templom egyik, múmiaként megőrzött és Lleyrid úrnő által felébresztett papnője, illetve annak 2 Őrzője (*Bestiárium 89.o.*). Ők minden belépőt megállítanak és a Kárhozat Úrnőjének szimbóluma nélkül vagy más hasonló bizonyágtétel hiányában nyomban elpusztítják.

Az 5 cellából háromnak van lakója, kettőben 3-3 nyomorult férfi fekszik a padlóra szórt szalmán, rázza őket a láz, szemük sárgás és beesett, hajuk csapzott. Szemmel láthatóan a végüket járják, legjobb esetben óráik lehetnek hátra. A harmadik cellában két fiatal lány sírdogál halkán, ők nemrég kerülhettek ide, kicsit éhesek és szomjasak, de amúgy más külsérelmi nyom nem látható rajtuk. Az ők szemük be van kötve és a kezeik is hátra vannak szíjazva, hogy ne tudják levenni a kötést.

Az összes férfi foglyon elvégezték már a szertartást, és az egyik lányon is. A férfiak megfelelő mágikus segítség híján órákon belül meghalnak és gahulként élednek újjá aznap éjjel. A lány a legfrissebb áldozat, neki 2 napja van hátra a betegség erőre kapásáig, addig minden tünete betudható a sokknak és éhségnek/kiszáradásnak. Mágikus vizsgálat természetesen felfedi a benne bújkáló kórságot.

A lányok nem tudnak értelmes felvilágosítással szolgálni, hogy mi történt velük. A fejevadászok kapták el őket hátulról, leütötték, idehurcolták és megvakítva, megkötözve tartották őket.

A férfiak - ha sikerül mágikusan életet lehelni beléjük vagy elmeolvassák őket - már láttak pár szertartást, főleg egymásét, így le tudják írni a jelenetet.

“Maszkos alakok jönnek, közrefogva egy maszkos-köpenyes nőt és egy torz arcú férfit. A fickó az oltár, a nő mellette az állvány elé áll, a maszkosok kirángatnak valakit az oltárra és rábilincselik. Azután a nő elkezd felolvasni valamit a táblákról, dallamos, csábítóan fülbemászó hangon, ami mégis megfoghatatlan fenyegetést sugároz. A nyakában a ruhája alatt valami vörös fénnel pulzál, mint egy szív. A férfi recsegő-torz hangon kántál, ujjai jeleket írnak a levegőbe, közben a jobbában tartott törrel sebeket ejt az áldozaton. Alig pár perc az egész, de rettegést kelt minden jóérzésű emberben. Amikor véget ér a szertartás, az áldozatot visszadobják a többiek közé.”

Menekülttábor



A háború első hadmozdulatai ugyan a Dwyll Unió területén zajlottak, de az csak a kezdet volt. Gro-Ugon orkjai és az őket hajszoló Kard Testvériség lovagjai szinte pillanatok alatt lerohanták Tiadlant. A király halála jelentősen visszavetette a védekezés sikerességét, ennek köszönhetően sorra estek el a határerődök, kolostorok, és mostanta az ország is kettészakadt.

Az orkok és lovagok, a másik irányból pedig a toroni gyaloghadak elől megindult a menekülés, a köznép mentette, ami menthető, ezt a Dorcha által újrászervezett sereg is támogatta. Eleinte csak a közeli városok felé, később, ahogy azok is veszélybe kerültek, még északabbra haladtak. A menekültek egy részét még el tudták helyezni a városban, de ez volt a töredék, mintegy 800-1100 ember, akik a kikötőnegyedben átalakított raktárakban, a Mesterségek Utcája mentén álló piacépület egy szárnyában, az ispotályban, illetve kisebb számban a szegénynegyedben kaptak szállást.

A többség, csaknem 4000 ember, a város nyugati oldalánál, a faltól mintegy 100 méterre épült sátoztáborban lakik, szekerekkel, kisebb-nagyobb sátrakkal, távolabb ásott latrinákkal és egyéb időleges megoldásokkal. Dolgoznak a szállások téliesítésén, azaz folyamatosan cserélődnek a nagyobb sátrak könnyűszerkezetes faépületekre, amelyeket a lehető legegyszerűbb, de viszonylag strapabíró technológiával fel tudnak húzni.

A város a meglévő városőrség és katonaság átcsoportosításával és polgári segítőkkel, milicistákkal külön alakulatot hozott létre odakinn, ami segít fenntartani a rendet, segít az újonnan érkezőknek helyet találni és mindemellett könnyebben bejárhatóvá teszi a sátor-rengeteget. Ezek az őrk a városkapu irányában fekvő nagyobb alapterületű deszkaépületben állomásoznak, párosával járőröznek a táborban és napi váltásban vannak.

Az érkező menekültek többsége igen rossz bőrben van, fáradt, elcsigázott és kiéhezett, sokan a szekereken tudnak csak heverni és társaik jóindulatán vagy egy szerencsésebb gyümölcsös időben történt fellelésén múlik az életük. Súlyos sérültek vagy komoly betegek nincsenek sokan, ők jellemzően nem élik túl a megterhelő utazást a fentiek ellenére sem. Annál több a kisebb-nagyobb

gyermek, akik csonttá-bórré soványodva bóklásznak a táborban, általában a nagyobbak vigyáznak rájuk, néha egyáltalán nincs velük felnőtt, mert odavesztek a településüket ért támadásban.

Azért akadnak köztük olyanok, akik a súlyos helyzet ellenére is vidámak, csakazértis, az ő rohangálásuk, kacagásuk kicsit lendít a tábor lakóinak hangulatán, de ők vannak kevesebben.

A táborban több kisebb mellett egy nagyobb betegsátor is felállításra került, ahol a komolyabb, helyszínen nem kezelhető betegekkel foglalkoznak az ápolók és papok. Mágiahasználókkal a tábor nincs túl jól ellátva, összesen 3 db 1. szintet (2 Velar, 1 Nastar) elért pappal és egy 4. szintűvel (DiNearra Rosa) rendelkeznek.

A táborlakók közül 1000 emberből 30-50 fixen beteg, ez azért leköti a kinti egyházfiak, segítők és a bentről ki-ki járó ispotályos szerzetesek kapacitását erősen.

A nagy sátorban 30 személy van elkülönítőben, akikkel nem tudtak mit kezdeni egyelőre, mert nem áll hatalmukban, ezek különféle fertőzések (pl. vérmérgezés, tüdőgyulladás – ezek ugye halálos súlyosságú betegségek, aminek a gyógyítása meghaladja a kinti papok erejét), illetve kisebb-nagyobb harci sérülések, csonkolások.

Az ételmezés folyamatos, de meglehetősen egyhangú és szegényes, pár karéj kenyér, marék rizs jut csak naponta, pár falat zöldséggel keverve, hús vagy hal csak nagyon elvétve jut mindenkinek. A város és a környező ellátó falvak lassan elérik kapacitásuk végső határait, és akkor a városlakóknak sem lesz elég összehúzni a nadrágszíjat, hanem lesz nap, mikor kimarad az étkezés. A városvezetés és a papok bele sem mernek gondolni ebbe, egyelőre. Néhány pap ugyan képes ételmet teremteni, de ekkora mennyiségnél az még tűzoltásnak is kevés, így egy-egy kivételes helyzettől eltekintve nem is próbálkoznak vele.

A helyzetre félig-meddig megoldásként szolgál, hogy az Ilanor irányából érkező katonai utánpótlást (nyersvasat, kész fegyvereket, ételmet, ruházati felszerelést, stb.) szállító hajók visszafelé menekültekkel megrakodva indulnak, és Szépmező közvetlen csatákkal nem érintett partjain lelnek menedékre, bízva abban, hogy a háború végeztével hazatérhetnek. A rendszeres tengeri forgalom tehát segít a pattanásig feszült helyzetet egyelőre kordában tartani, táplálva a reményt a menekülőkből.

A város a menekültek számára ezért nem végállomás, hanem kimenekítési pont. Azért viselkednek jól, és azért együttműködők, mert tudják, hogy csak akkor szállhatnak hajóra, és jutnak biztonságba. Nyilván mindig vannak egyenlőbbek az egyenlők között, van aki egy nap után hajóra szállhat, más meg már egy hónapja vár (erre remek tábori alvilág épül ki, ahol komoly helyosztó meccsek mennek), de nagy átlagban csak két hetet kell várni, hogy elvigye őket egy hajó.

A hajó a városon belül található kikötőben köt ki, ott pakolják ki az utánpótlást és ott hajózzák be a menekülteket, tehát van egyfajta szakaszosság a dologban. A városban elhelyezett menekülteket teszik hajóra, és az így megürülő helyeket töltik fel a kintiekkel. Plusz kell egy kimondott/kimondatlan megállapodás a menekülttábor lakóival, hogy ha baj van (pl. jön egy ork horda), akkor mindenkit beengednek a falak mögé.

Idővonal

Fekete Lobogó	Időpont	Vörös Lobogó
Előzmények		
<p>A toroniak célja akkora zűrzavart és pánikot kelteni a tiadlani hátorszáiban, ami megzavarja a normál védekezést, erőket vonva el a fő védvonalokról, eközben pedig a köznépből olyan szintű rettegést ébresztenek, ami szintén hozzájárul a sereg demoralizálásához.</p> <p>Ehhez egy kisebb Orwellánus osztagot küldenek északra, hogy ott az egyik tengerparti városban brutális betegséget szabadítsanak el, ami nem csupán jelentős emberáldozatot követel majd, de mágikus mivoltából fakadóan főrangú egyházi személyeket fog odacsalni és lekötni. Ha ezek közül sikerül valakit meggyilkolni, annál jobb.</p>	8 héttel ezelőtt	
	6 héttel ezelőtt	<p>Az Északi Felderítés hírére veszi a hátország ellen indítandó csapásnak s nagy erőbedobással próbálják meghatározni a célterületet illetve a várható akció részleteit.</p>
<p>Az Orwella-papnő évek óta stabilan működő kéme és kinyújtott keze, Jahilarran Hella feltűnik a városban, mint utazó nemeslady, erős harcos testőre, Tauwa Isagridh kíséretében, majd szobát foglal a város egyik fogadóházában. Ezen álcán át tökéletesen szemmel tarthat minden utazót s tájékoztathatja a papnőt az esetlegesen veszedelmes idegenekről. Felméri továbbá a város nemességét és erőforrásait, hozzásegítve a papnőt a lényeges információkhoz a feladat megkezdéséhez.</p>	5 héttel ezelőtt	
<p>Megérkezik a városba Sialie Meaya Lleyrid, az Arcnélküli Hatalom papnője, kíséretében Synar Issyriar, az állandó testőreként szolgáló paplovag, valamint az alájuk beosztott tucatnyi fejedelmész. Felhasználva a korábban már kiépített</p>	4 héttel ezelőtt	

<p>kapcsolatokat, folytatják a város és erőinek felderítését, kellő óvatossággal eljárva, hogy ne vonják magukra a figyelmet – egyelőre.</p> <p>Újraélesztik a századokkal korábban épült, ám azóta elfeledett pincetemplomát a Rettenet Úrnőjének a magukkal hozott táblák és kegytárgyak segítségével, s a vadászok begyűjtik az első áldozatokat, akik majd a járvány kezdőpontjaiként szolgálnak.</p>		
<p>Tábornyitó (bemesélő) -1. ciklus [szerda 18:00; 5 perc]</p>		
	<p>3 héttel ezelőtt</p>	<p>Mal Cassa sikeresen beméri a toroniak mágikus mozgolódását Tiadlan északi részén és le is tudja szűkíteni a célterületet Ottenby városára.</p> <p>Utasítására megbízható fejevadásza, Ceruza elkezdi egy csapat felhajtását, amelyik alkalmas lehet fedett akció végrehajtására anélkül, hogy a toroniak inkább másik célpontot keresnének.</p>
<p>Modul (előkészítő) 0. ciklus [szerda 19:00-20:30; 1.5 óra]</p>		
<p>Az első szertartások lezajlottak, immár majd' kéttucatnyi, fertőző Bélsorvadással átítatott áldozat várja a pincetemplom mélyén, hogy rászabadítsák a lakosságra. Az eltűntek koldusok, vagy a város melletti menekülttábor magányosai, akik senkinek sem hiányoznak, így egyelőre a város lakói nem sejtenek semmit a készülő borzalmakból.</p> <p>A kikötőben 2 használaton kívüli raktárban és egy közeli házban a BM zombikat teremt, amelyeket majd egy arra alkalmas pillanatban elterelésként elszabadíthatnak.</p> <p>A papnő óvatos, nem véletlenül élt eddig és kapott ilyen hatalmat úrnőjétől, így egyelőre még várakozik, erősítve állásait, készülve esetleges váratlan</p>	<p>2 héttel ezelőtt</p>	<p>A Vörös Hadurak oldalán álló csapatot Dorianba juttatják a nyilvános Kapuhálózat felhasználásával, ahonnan lovon, végig jól kiépített úton haladva és napi 80-90 mérföldes átlaggal számolva 2 ynevi hét (8-10 nap) alatt eléri Ottenbyt.</p> <p>(Dorian – Baighe 220 mf; Baighe – Rasihta 200 mf; Rasihta – Ottenby 330 mf)</p> <p>Mindezt, hogy ne legyen közvetlen nyoma térmágiának.</p>

fordulatokra, hiszen jól tudja, ellenlábásokra mindig számítani kell.		
Az Északiak fáradozása - ennek ellenére - nem marad észrevétlen, így Orwella felkentjéhez is eljut a hír: keresik.	1 héttel ezelőtt	
	0. nap	Az Északiak megérkeznek a városba. Szembesülnek menekülttábor méreteivel, és a nyomorúságoshoz közelítő közhangulattal.
Modul 1. ciklus [csütörtök 9:00-12:30; 3.5 óra]		
Éjszaka a <u>BM kinn a táborban</u> elszabadít 2 helyen egy Búvragállyal és Búvóvésszel kombinált <u>Álomkört</u> , ezzel emberek tucatjait (<u>178</u> db) fertőzve meg. A jó tervezés eredményeként az áldozatok között jónéhány kinti városőr és milicista van, ezzel további erőforrásokat elvonva a várostól, amely már így is kötélén táncol a jelentős menekült-mennyiség miatt.	1. nap	
Modul 2. ciklus [csütörtök 14:00-18:00, 4 óra]		
Éjszaka a <u>BM a szegénynegyedben</u> elszabadít Búvragállyal kombinált <u>Rútságot</u> [8.Szintű Rontás] és <u>Végtagsorvasztást</u> [6.Szintű Rontás], további kórság-lavinákat indítva el. Figyelemmel arra, hogy sokkal erősebb betegségek és alacsony védettségű környékről van szó, az áldozatok végső összesített száma <u>250</u> köré tehető.	2. nap	
Modul 3. ciklus [péntek 9:00-12:30, 3.5 óra]		
A BM kipiheni az előző két nap erőteljes mágiahasználatát. Hella a boszorkány és testőre figyelik a hatásokat. Ha az <u>Északiak</u> felhívták magukra a figyelmet (eddigre jó eséllyel), akkor	3. nap	

<i>merényletet</i> kísérelnek meg ellenük, nyílpuskával és/vagy méreggel.		
Modul 4. ciklus [péntek 14:00-18:00, 4 óra]		
<p>Délután a toroni fejedelmek a <u>kikötőben</u> és a közeli házban elhelyezett <u>élőholtakat kieresztik</u> [helyszínenként 7 <u>Zombi</u>, összesen 21], amik az egyszerű polgárok között kezdenek pusztítani.</p> <p><u>Merénylet az Ellana-főpapnő ellen.</u></p> <p>Az <u>Orwella-papnő Vérzónát</u> helyez el a fogadóban, ahol az Északiak megszálltak. A célja a felkészülés, az előre tervezés jellemének megfelelően. Ha később a csapat kellően felhívja magára a figyelmet, akkor a szállásukon tudja megtámadni őket távolból, mégis mintha ott állna (Izzó Vér + Vérzés).</p>	4. nap	<p>A városőrség még a feszített beosztás ellenére is hamar a helyszínre ér, mivel a kikötő a jobban őrzött környékek közé tartozik (az idegen matrózokkal mindig baj van). Élőholtakra nincsenek felkészülve, és a fejedelmek sem restek besegíteni egy-egy kardcsapással, hol itt, hol ott felbukkanva, így mire minden élőholtal végeznek, a polgári veszteség eléri az 50 főt, a városőrök közül is két tucatnyian meghalnak vagy szolgálatra képtelen állapotba kerülnek.</p> <p>A pánik egyre nő.</p>
<p>A BM és a papnő beküldik a <u>preparált ládát</u> a városba, ahol eljut a báró tanácsadójaig. Ő áldozatul is esik a méregnek, amelytől hosszas tetszhalálba merül (a 8. napon ébred fel újra).</p> <p><u>Elengedik</u> az előkészített, preparált <u>Bélrohadást</u> terjesztő <u>betegeket</u> a <u>táborban</u>, <u>kikötőben</u> és a <u>szegénynegyedben</u> [helyszínenként 5 beteg, akik továbbadhatják, összesen 3*35 beteget eredményezve]. Orwella szent tábláinak hatására azon betegek, akik belehalnak a betegségbe, Gahulként élednek újjá a következő éjszakán, örökké vágyva a húsrá, amelyet ők maguk elvesztettek.</p>	5. nap	<p>Az előző 3 nap eseményei okán kijárási tilalmat rendelnek el éjszakára. A városőr csapatok létszámát felemelik a korábbi 3-ról 5 főre. Ez az intézkedés, noha érthető, kimeríti a létszámkeretet, így a városőrök kimerültebbek, ingerlékenyebbek lesznek. Ha bárkit napnyugta után az utcán érnek megfelelő (Városi Tanács bármely tagja/meghatalmazottja által kiállítva) menlevél nélkül, akkor haladéktalanul a fogdába viszik. Az ellenszegülést nem tolerálják, könnyen fegyvereik után nyúlnak.</p>
Modul 5. ciklus [szombat 9:00-12:30, 3.5 óra]		
<p><u>Merénylet a főpapok (Nastar, Velar) ellen.</u></p> <p>A <u>Nastar-papot</u> mérgezett <u>nyílvesszővel</u> <u>lelövik</u>, miközben a városházára tart, az</p>	6. nap	

<p>élőholtakkal kapcsolatos krízis-megbeszélésre. A <u>Velar-papot az Orwella-papnő</u> kíséri meg <u>elátkozni</u> úrnője hatalmával.</p>		
<p>Epilógus</p>		
<p>A <u>maradék toroniak elmenekülnek</u>, a keltett zűrzavar most már elegendő arra, hogy napokig, esetleg hetekig komoly erőket kössenek le az újratermelő élőholtak és betegségek.</p>	<p>7-8. nap</p>	<p>Statáriumot rendelnek el, teljes a kijárási tilalom, hogy a civil áldozatokat minimalizálják. A rendelkezésre álló kevéske katonát (kb. 200 darab) bevonják a városi védelembe.</p> <p>A városőrségnek és közkatonáknak a Gahulok ellen szinte semmi esélye mágikus támogatás nélkül, még akkor sem, ha Tiadlanban olykor még az egyszerű sajtáros lány is harcművészetet gyakorol szabadidejében.</p> <p>Az igazi gond, hogy ez a fajta élőholt "szaporodik", azaz áldozatai szintén Gahulként térnek vissza.</p> <p>A báró tanácsadójáról megállapítják, hogy méreg hatása alatt áll, ennek gyógyítása után magához tér.</p> <p>A legközelebbi nagyobb város Sin Veleris, keleti irányban csaknem 200 mérföldre fekszik. Pszivel üzenetet váltanak egy ottani tudóval (főpap, fővarázsló, kardművész, stb.), és rövid felkészüléssel útnak indítanak egy csapat katonát (500 fő katona, 15 fő tiszt, 6 pap), amennyit nélkülözni tudnak a jelen helyzetben. Ennek a csapatnak egy ynevi hétbe (5 nap) telik átérni Ottenby-be.</p> <p>A következő nagyobb város Inis, további 300 mérföld. Utána a főváros, Elya ismét 200 mérföldre, összesen ~750 mérföldre van, ez egy gyors futárlónak 7 napi távolság alapesetben, csak oda. Érdemi, nagyobb létszámú katonai segítség megfelelő mágikus támogatással tehát legkorábban több mint 1 hónap múltán tud jönni.</p>
	<p>9-15. nap</p>	<p>Katonai kísérettel gondoskodnak a köznép élelmezéséről, vízellátásáról,</p>

		stb. A menekülttábor is egyre több erőforrást köt le, és a főpapok halála a gyógyítást és az élelmezést is még jobban megnehezítette.
	16-20. nap	A Sin Velerisből érkezett katonákkal kiegészülve a helyiek a várost járva próbálják felszámolni az élőholt fertőzést. Házról házra, blokkról blokkra, negyedről negyedre haladnak a kikötő felől indulva.

Mik derül(het)nek ki a Ciklusokban

0. Ciklus

Mi derülhet ki?	Honnan / Kitől?
Menekülttábor problémái, kinézete, terjedelme	Menekülttábor lakói, szóbeszéd
Találkozás Rosa-val	Ha betérnek a tábori kórházba
Problémák a menekülttáborban Kire Trenisről, mint városőrség vezetőről infó	Városőrség a beléptetéskor

1. Ciklus

Mi derülhet ki?	Honnan / Kitől?
<ul style="list-style-type: none"> - Eltűnnek emberek, a családjuk sosem látja őket többet - A helyzet egyre rosszabb - A városba érkeztek mindenféle utazók - Rosa-ról kaphatnak itt hírt, hol található - Kaaria házról kaphatnak hírt, valamint Argeion mesterről - Yadrana Alina úrnő megemlézése - Les Heran atyáról, hol található és ki ő - Kikötőről, és hogy valami nincs rendjén 	Pletykák, Szóbeszéd a városban, vagy a fogadóknak
Információ a temetésekről, elhunytakról, kapcsolat kialakítása Les atyával (lásd később Les Heran 52. oldal)	Darton Szentély, Les Heran
<ul style="list-style-type: none"> - Információ a betegségekről, sebekről, kapcsolat kialakítása Rosával (lásd később DiNearra Rosa 52. oldal) - Amennyiben éjjel a menekülttáborban tartózkodnak, tanúi lehetnek a az éjszakai események hatásának (Bűvragály és Álomkór elszabadul) 	Menekülttábor Ispotály, Rosa
Argeion Kaaria kapcsolat kialakítása (lásd később Argeion Kaaria 52. oldal)	Kaaria ház, iskola a szomszédos faluban

<ul style="list-style-type: none"> - Raktárak elhelyezkedése, leégett raktárhelyiség - Kerta háza, Kerta (lásd később Kerta 53. oldal) - Felhőkig érő Fa Sárkánya Iskola elhelyezkedése (lásd később Shoshue 52. oldal) - Amennyiben pap karakter használja a Belső Síkok Lényeinek Szólítása/Megidézése varázslatot, akkor kideríthet dolgokat a "negatív érzelmekről" (lásd 44. oldal) - Kapcsolat Murénákkal (kocsmák, bajkeverés, stb) 	Kikötőben nyomozás
---	--------------------

2. Ciklus

Mi derülhet ki?	Honnan / Kitől?
Ugyanaz mint az előző nap	
Éjszakai eseményeknek tanúi lehetnek Elszabadult kórságok	Szegénynegyedben nyomozás
További pletykák, történések a kikötőben, nemesi családokban, infó gyanús idegenekről (lásd 27. oldal)	Ha kialakítottak kapcsolatot a Murénákkal

3. Ciklus

Mi derülhet ki?	Honnan / Kitől?
<ul style="list-style-type: none"> - Szegénynegyed eseményei - Felhőkig Érő Fa Sárkánya iskola, ha eddig nem tudtak róla - Szomjas Muréna fogadó helyén furcsaságok - Kikötői eltűnések - Negatív érzelmek - Kerta, ha még nem kaptak infót róla - Nemesi házak, ha még nem szereztek róla infót - Ha van a JK között nemes, azok hallhattak a Cossorn család betegeskedéséről, illetve megcsappant társasági életéről. 	Pletykák, Szóbeszéd a városban, vagy a fogadóban
Ha a merénylet során sikerül foglyul ejteni egy fejedelmet, akkor belőle szedhetnek ki infót (lásd Ruan Kutya 54. oldalon)	Merénylet, fejedelm
Információk a kikötőben található raktárakról (lásd 27. oldal)	Ha kialakítottak kapcsolatot a Murénákkal

4. Ciklus

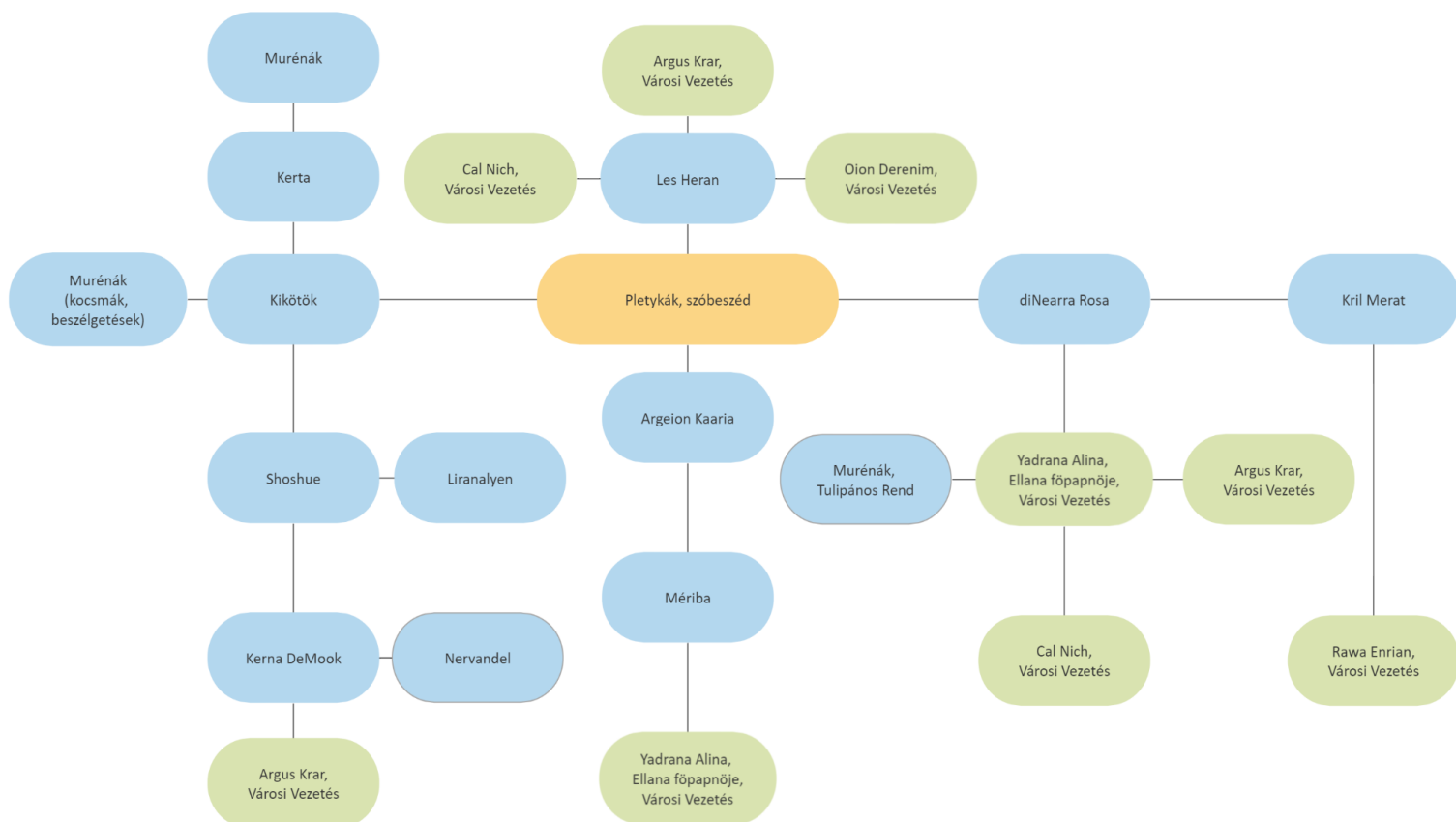
Mi derülhet ki?	Honnan / Kitől?
Elszabadult gahulok, Az ispotály leánya (jelenet)	Városőrök, Kril Merat
Merénylet az Ellana főpapnő ellen	Amennyiben kialakítottak kapcsolatot Rosával vagy Méribával (Argeion Kaaria) vagy Yadránával vagy a Városi Tanáccsal, esetleg a városőrséggel

Negatív érzelmek - Negyedik nap után (lásd 44. oldal) Régi Szegényház, gyanús idegenek Cossorn Kúria (<i>Orwella-templom</i>) Elszabadult gahulok	Pletykák, szóbeszédok illetve a kikötői nyomozás - illetve Tulipános rend szolgál, ha kialakítottak kapcsolatot, - Murénák ha van kapcsolatuk (lásd 27. és 53. oldal)
Információ a gahuloktól, ötödik nap eseményei folytán (lásd 54. oldal, gahulok)	gahulok
Kincses ládika	Eddigi kapcsolataik a város vezetésével, Cal Nich-el.

5. Ciklus

Mi derülhet ki?	Honnan / Kitől?
Merényletek	Eddigi kapcsolataik a nemesi körökkel
A Levél	Orwella főpapnője

Ismeretségek



Jelenetek

KM!

Teljesen mindegy, hogy milyen mellékszálon indulnak el a JK-k, legyen az a kevésbé fontosabb papok közül valaki, az alvilág, a kereskedők, bármi. Amíg bármilyen értékelhető és legalább minimálisan előremozdító információhoz jutnak, addig legyen az az érzésük, hogy volt értelme az erőfeszítéseiknek.

Szóval vagy kapjanak minden mellékszál végén valami utalást az orwellánus tevékenységre (szemtanúk láttak valami gyanús tevékenységet, valami matróz gyanús sündörgést látott a raktáraknál, akármi), vagy jussanak közelebb a fontos városi személyiségekhez.

Szeretnénk kiemelni annak fontosságát, hogy kapjanak első kézből információt valamiről, hogy jobban bevonódjanak, érezzék úgy hogy nagyon közel voltak valami lényegeshez, hogy valami épp kicsúszott a kezük közül. Ha minden pletykák alapján és másodkézből érkezik hozzájuk, akkor a távolság miatt elveszhetnek hangsúlyos dolgok. Például megtudhatnak valamit a kikötőbeli mozgolódásról úgy, hogy egy utcagyerek viszi a hírt, vagy úgy, hogy egy rémült lakos szó szerint beléjük szalad az utcán, mert két sarokkal lejjebb látott valami furcsán csoszogó, hátborzongató alakot, aminek ők persze már bottal üthetik a nyomát.

Megérkezés és bebocsáttatás

A város melletti menekülttábor már messziről látható. Sátrak mindenféle méretben és színekben, mintha egy ecsettel vízionált tengert nézne az ember. A minták csak közelebről kezdenek kirajzolódni, az is különösen a belső részen, ahol elkezdődött a tábor települése, ha nem is vonalzóval rajzolt utak, utcák, terek, de követhető és látható útvonalak mentén.

A városfalak jó állapotúak, védett elhelyezkedésének köszönhetően ostromot nemigen látott még a kövük. Átlagos magassága 4 méter körüli, amelyre rájön a derékig érő perem, szélessége másfél lépésnyi, szabályos közönként kiszélesedve, és belülről támfalakkal, lépcsőkkel megtámogatva.

A városkapuknál az őrség jól látható, aki kicsit is ért hozzá, annak nyomban feltűnik, hogy emelt létszámban vannak jelen, legalább másfélszer annyian, mint egyébként elvárható (4-6 katona, 1 altiszt). Láthatóan fáradtak, alváshiányosak, de igyekeznek szemmel követni a keresztüláramló forgalmat, és kiemelni azokat, akiken megakad a tekintetük, legyen az díszes ruházatú utazó, ponyvás szekér, vagy besurranni igyekvő koldus vagy menekült. Ezeket aztán udvariasan, de határozottan kifaggatják (hogy hívják, honnan jött, mi céllal, meddig marad, hol tervez megszállni, stb.), mielőtt visszafordítják a tábor felé vagy beengedik a városba.

A nulladik beteg

(1. nap este)

Del Vaed egy csapat (3) fejedelmének kíséretében városi önkéntesnek álcázva settenkedik ki a menekülttáborba, ahol alkalmas helyet keres a betegségek elszabadítására. A fejedelmek korábbi köreiből megszerzett információkat mérlegelve az egyik ilyen hely a városöröknek és milicistáknak pihenőhelyül kijelölt nagyobb sátor lesz, a másik pedig az egyik ételosztó állomás.

Ezáltal a tábor rendjét fenntartó személyzet között és a táborlakók között is elharapózik az Álomkór, csökkentve a munkára fogható embereket és új problémát generálva, hiszen eddig is kevesebbet aludhattak a normálisnál, most a betegség miatt ez még nagyobb terhet jelent, ráadásul csak mágikus úton gyógyítható.

(2. nap éjszaka)

A boszorkánymester ezúttal a szegénynegyedet látogatja meg, lopva, az árnyakat maximálisan kihasználva, és a legelesettebbekre szabadít további borzalmakat. Két tömegszállítás lakóira bocsát Rútságot az épületen kívülről, csupán suttogó hangján beküldve a Rontásokat a célpontok közé, hogy aztán dolga végeztével elillanjon.

Negatív érzelmek

A negyedik nap eseményei után a városlakókkal beszélgetve több helyet tudnak megemlíteni, aminek a környezetében az utóbbi időben “rossz érzés” foghatja el a járókelőket. Váratlan borzongás; libabőr; egy kellemetlen szag, ami egy pillanat múlva eloszlik; egy hang, ami a borzalmakat suttog a füledbe, de mire felkapod a fejed, már semmi nincs ott; stb.

Ugyanezt az eredmény mutatja, ha egy pap a Belső Síkok Lényeinek Szólítása/Megidézése varázslattal (ETK.164-165.o.) Asztrál lényt idéz meg, és körbeküldi a városban “sötét helyeket” keresve. A hatóidőtől függően több varázslatra is szükség lehet, mivel a szintenként 2 perc, illetve a szintenként 2 kör meglehetősen kevés. Megfelelő alapötlettel vagy célterület megjelöléssel természetesen a varázslat jelentősen hatékonyabb lehet.

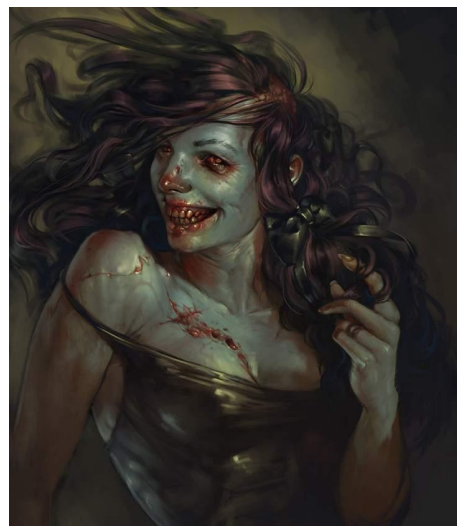
Három helyet lehet így felderíteni:

- Kertának, a hálózövőnek a kunyhóját a kikötő szélén
- a szegénynegyed déli részén, szinte az út mellett egy kiégett sorház, amely egykor több tucat idős embernek adott menedéket, akiket két szerzetes ápolt. Egy éjjel ismeretlen okból kigyulladt, és minden lakójával együtt porig égett. A környező házak is tüzet fogtak, de azokat el tudták oltani, míg ezen a tűzön nem fogott sem víz, sem homok.
 - valójában egy utazó boszorkánymester tört rájuk, a szerzeteseket megmérgezte, az idősek feláldozásával pedig egy tűzdémon figyelmét felkeltve szeráfi alkut kötött - volna, ha nem rontja el a szöveget és nem veszik maga is oda az áldozati tűzben.
- az Orwella-templomot rejtő Cossorn-kúria környékét

Az ispotály leánya visszatér

Aznap, mikor a történet eseményei előtt átváltoztatott gahulokat elszabadítják, akkor egyikük másfelé indul, mint a többiek. Ő az utolsó hely felé oson az árnyakban, amelyhez a fejében pislákoló érzelmek vezetnek: az ispotályhoz. A déli szerzeteseket segítő egyik szolgálóleány (akit az első hangulatkeltőben ér a végzet) hazafelé tart. Haloványan dereng benne a vér, a fertőzött sebek és a szenvedés szaga, s ez most, ebben az új állapotában vonzza mint bogarat a lámpafény. Ez a fajta élőholt intelligens, ravasz és ennek megfelelő helyzetfelismeréssel rendelkezik.

Az ispotályban dolgozók egyáltalán nincsenek felkészülve ilyen támadásra, a betegeknek esélyük sincs a Gahul ellen. A



szerzetesek szintén nem tudnak ellenállni neki, Kiril Merat próbálhatja kétségbesetten távoltartani a húszabálót, amíg a többiek segítségért szaladnak. Ha a parti járt erre és barátságosak voltak, akkor ők az elsők, akiket keresnek a túlélés reményében. Nélkülük gyakorlatilag az ispotály bizonyosan elveszik.

A kincses ládika

A báró tanácsadójához egy városőr nyit be (kopog, etc), azzal, hogy a hadnagy küldte a varázslóhoz, mert gyanús tárgyakat találtak némely élőholtnál és épületben, amelyből előtörték. Ezeket egy kisebb ládába gyűjtötték be botokkal, mondja. Az őr kesztyűt visel, úgy fogja a ládácskát (kb. mint egy irattartó), és láthatóan fél a tartalmától (*valóban fél, noha a papnő befolyása alatt áll, és amiatt*). Az őr nem tudja megmondani, hogy mikor, hol és kitől kapta a ládát. Emlékolvasással megállapítható, hogy valamilyen mágia hatása alatt áll (*Sugallat*), de maga az esemény homályban van (*méreg miatti időleges memóriavesztés*).

A láda kontaktméreggel van preparálva - 8.szint: lassú hatás [K6 óra], enyhébb esetben görcs [6+3K6 óra], súlyosabb esetben bénultság (tetszhalál) [3+1K6 nap].

Kinyitáskor fehéres pára és hideg levegő csap ki belőle (korlátozott fagymágia szűnik meg). A tanácsadó (Cal Nich) érzékeli, hogy mágikus, így csapdára számítva ő maga destruálja ezt a védőmágiát egy elemi mágiától védő varázskörben. A végeredmény szempontjából ez lényegtelen, a hideg megszűnésével a méreg elkezd kifejteni hatását. Ahogy a láda melegszik, a kontaktméreg lassan párolog, kb. 1 óra alatt megtölt egy 4*4*3 méteres helyiséget. Hatása megegyezik korábban leírttal, de gyengül, "csak" 5.szintű lesz.

Ha a játékosok közül bárki meglátogatja a tanácsadót, vagy korábban olyan viszonyt alakítottak ki, hogy meghívja őt az azonosításra, akkor a JK is kapcsolatba kerül a méreggel.

A ládában van:

- 1 tör - áldott (gyanús, hiszen nem rozsdás, nem koszos és fenemód éles)
- 1 fiola, valamilyen folyadékkal (Istenek Itala, +1 Erő)
- 1 szürke kő, jeges, hideg tapintású már távolról is, mintha síkos lenne... - Elátkozott Vidékről kő - +1E Rontásokra

A merénylet

(főpap ellen)

Az egyik távolsági fegyverekre szakosodott orwellánus fejdámsz a templom közelében elrejtőzik egy tetőn, és könnyű nyílpuskájába egy mérgezett vesszőt illeszt, két további pedig maga mellé helyez. A lövésre jól rákészül, az ajtó nyitásával egyidejűleg Összpontosít (5 Ψp-ért +25 CÉ; Célzás Af +20 CÉ = összesített Célzó Értéke 85), majd lő. Az eredménytől függetlenül legalább még 1 lövést elereszt, amelyhez szintén használ Ψ diszciplínát, majd menekülőre fogja.

Két társa szomszédos házak takarásából figyel, ha szükséges, akkor közbeavatkoznak. Céljuk nem az íjász merénylő védelme, hanem a merénylet sikerének a biztosítása. Ha bármely okból a nyílveszők elvétik céljukat, és a pap mellett nincs kiemelt védelem, akkor mérgezett dobótöröket és kardjaikat használva megpróbálják közelharcban megölni.

A merénylethez használt 6.szintű méreg azonnali hatású (K10 szegmens), enyhébb hatása közepes ideig ható (2K6 óra) görcsöt okoz, súlyosabb hatása pedig K6 körön belül bekövetkező halál.

Ilyen erős méregből nincs sok a toroniaknál, kizárólag ezekre a fontos városi városi NJK-kra használják!

(JK ellen)

A tervezés és megvalósítás hasonló, figyeljük, hogy merre járnak, és egy alkalmas helyen a magasból lőnek. A történet előremozdítása érdekében a sebesült JK-t a városőrök, esetleg milicisták sietve bevihetik valamely közeli templomba, ahol megmenekülhet, illetve kapcsolatot találhatnak a városvezetés felé.

Az itt használt mérég a Ruan Kutyaínál általánosan említett, azonnali hatású, (K10 szegmens) de csak rövid ideig (K6x10 perc) ható fegyvermérég, amely vagy gyengeséget, vagy görcsöt okoz.

A JK csapat mibenlététől, eddigi tetteitől függően a mérég lehet hosszabb ideig ható (K6 óra), vagy a fejvadászok itt is közelebb mehetnek és megsorozhatják az áldozatot. A lényeg, hogy komoly fenyegetést és lelki hatást érzünk el vele.

A Levél

Az Orwella-templom kifosztása/táblák elvesztése után a papnő a délután/éjszaka folyamán összegyűjt egy híján egy tucat gyermeket, 10 db 7 év alatti és egy 15-öst, akiket utána éjszaka kivitt a városból. Meglehetősen egyszerű dolga volt, hiszen a boszorkányok Asztrálmágiájának sem a gyermekek, sem a szüleik nem tudhattak ellenállni. Ezekkel a kölykökkel keletre indult, de csak kb 1 órányira távolodott a várostól, ott tábort ütött.

A JK csapat eltökéltségét növelheti, ha az egyik elrabolt gyermek olyan, akivel a korábbi nyomozás során már kapcsolatot alakítottak ki. Lehet ez a fogadóban egy istállófiú, egy utcagyerek, vagy a táborból egy menekült, a lényeg, hogy valamilyen szinten kötődjenek már hozzá.

A papnőt legalább két fejvadász védelmezi, és ők alakították ki a rejtékhelyet is. Ha még többen vannak, akkor a többiek a városban maradván információkkal látják el az eseményekről.

Ezekből az egyiket visszaküldi a városba, egy kalligrafikus szépséggel - ám gyermekvérrel - írt levéllel, amit a kalandozóknak címez, és amit a fogadóban adnak le. Természetesen álcában, így lényegtelen, hogy néz ki a hírvívő.

A levél tartalma, közös nyelven írva:

"Kedveseim,

Azon a véleményen vagyok, hogy sikerült meglehetősen sok bosszúságot okoznunk egymásnak az utóbbi napokban. Nem fárasztom magam azzal, hogy kerteteljek, hiszen hallomásból és most már a tetteiken át is ismerve magukat, feleslegesnek tűnik.

Van valami a zsákjukban, ami az enyém. Vissza akarom kapni, bármi áron.

Van nálam 11 kedves, fiatal gyermek, 5 fiúcska, 5 leányka, és egy szűzleány, aki már csak élete első csókjára és éjjelére várt ölelő karokban.

A sorsuk a kezükbe helyezem. Nem kell részleteznem, mi minden érheti őket, amennyiben nem a kedvem szerint alakulnak az események...

Tudom, a bizalom több mint kétséges, és nem is alaptalanul. Mégis, kész vagyok a Rettenet Asszonyának nevére esküdni, hogy mind a 11 teremtés hiánytalanul, életben visszatérhet - ha megkapom a tábláim.

Pontosan addig várok, amíg a nap delelőre hág, addigra mindhárom fémlap legyen a tengerbe vetve a város legkeletibb mólójáról.

*Szívélyes üdvözlettel,
Sialie Meaya Lleyrid"*

A táblákat néhány, mágiával befolyásolt foka és/vagy bármely egyéb hidegvízi tengeri állat várja majd, azok viszik el neki, de az a fejedő, amelyik bevitte a levelet, az is ott figyel majd a kikötőben.

Pletykák, kósza hírek innen-onnan

A Zászlóháborúról

- "A toroniak nem sokára ide is bevonulnak, majd meglátja, mindennek vége lesz hamarosan. Talán jobb is így, a bizonytalanságnál bármi jobb."
- "Azt mondják Eren elesett. A sereget szétverték, vagy elszaladtak maguk ki tudja, a vörös lobogót pedig ott hagyták a mezőn."
- "A toroniak nem riadnak vissza semmitől sem, én láttam a seregeiket, istentelen vérszomjas népség!"

A városban zajló dolgokról

Első két napon

- "Páran eltűntek a falvakból meg a menekülttáborból, egy ismerősömtől hallottam, hogy a barátját napok óta nem találja. Szerintem az orkok viszik el őket, mert éhesek!"
- "Ugyan, nem azért rabolják el őket, hanem mert a toroni papoknak friss véráldozat kell, hogy a várost elátkozassák."
- "Mind itt fogunk meghalni.. vagy betegség visz el minket, vagy az éhezés, a menekültek sem segítenek sokat a helyzeten... hiszen mind menekültek vagyunk itt! Csapdába estünk!"
- "Most jövök a kikötőből, tudja Kertától, azt mondja, a katonák között felütötte a fejét valami kórság... ugye megvan az eredménye a sok menekültnek is... biztosan tőlük jött."
- "A gazdagoknak persze mindent szabad... a városból alig tud kimenni vagy bejönni bárki, sokan éheznek, de már megint érkeztek díszes fogatok. A fene se tudja, hogy jutnak át a háborún, vesztegetés, vagy emberáldozat..."
- "Az unokabátyám, tudja, a magas... az az a bajuszos... na, a menekülttáborban szolgál, mint városőr. Tőle tudom, hogy milyen sebekkel hoznak be embereket! A legtöbbjük csak sovány, de páran iszonyú sebeket rejtegetnek. Elfertőződött sebek, mételyek... Ki tudja mikor kapunk valami komolyabb járványt! Nem irigylem azokat, akik Rosa mellett szolgálnak az ispotályban."
- "...Nem hiszem én! Kapni fogunk segítséget, hiszen a város fontos! Meg mi másé lenne itt annyi főméltóság, meg átutazó. Csak nem kereskedni jötte, ha'? Őket nem fogják hagyni, nekem elhiheti.. fontos város ez!"
- "A sógornőm a Kaaria háznál szolgál, a konyhán.. ő mesélte, hogy napok óta nem látták a Argeion mestert! Ki tudja mi lelte, talán gyakorol, talán tanácskozik, de ha engem kérdez, szerintem Alina úrnő van nála!"
- "Sokakat kell temetni, Les atya mindent megtesz hogy megkapják a végtisztességet, de egyre sápadtabb, biztosan teljesen kimerült. Hallottam, hogy segítőköt keres, sírt ásni."
- "... Bűzlik valami a kikötőben, és nem csak a hal, higgye el. A helyi ivókban is szokatlanul csendesek a matrózok, még a szokásos tengeri rémtörténeteket sem mesélik szívesen..."

Harmadik napon

- "A szegénynegyed egy részét lezárták, remélem nem az orkok törtek be... vagy talán a menekültek keverték bajt"
- "Ki tudja mi lesz ebből, azt mondják a toroniak átka hat, egyre többeket gyötör a cifra."
- Ha van a JK-k között olyan, aki a nemesi társaság felé nyitna, keresgélne származása segítségével, akkor hallhatja, hogy a Cossorn család az utóbbi hetekben sokat betegeskedik, kevésbé vannak jelen a város társasági életében - amely amúgy is megcsappant a háború miatt
- "A Felhőkig Éró Fa Sárkányfiókái azóta ki sem jöttek, mióta a kikötőben terjeng a bűdös... ha érted mire gondolok. Hahaha, biztos ők is a fájuk alatt guggolnak!"
- "A Szomjas Muréna Fogadó helyén, tudja, ahol az a rom van, azt mondják onnan jött a rontás, valami démon átkos lehelete lesz az. Ki tudja mi ette be magát a romos épületbe, miután bezárták!"
- "Igen zavaros ez kérem... annak a déli szürkecsuhásnak az ispotálya tele, a többi gyógyító kinn a táborban, de mi lesz így velünk? Némelyik utcán végig se lehet menni, annyi a szenny."
- "Sötét erők munkálkodnak, mindig is tudtam, hogy valami bujkál itt a falak között, annak idején, az unokatestvérem akkori udvarlója, csak úgy eltűnt a kikötőben! Senki nem tudja mi lett vele... sokáig azt gondoltam nincs ennek semmi alapja, de... egyre több furcsaság történik. Még a levegő is olyan nehéz, rátelepszik az ember lelkére."

Negyedik napon

- "A régi szegényházban, ott ott, valaki lidércclángokat látott az éjjel! Azt hitték, valaki jár arra, de nem gyertya volt az, a fény csak úgy magától mozgott!"
- "Ez már biztos... meg vagyunk mind átkozva. Napok óta a nap sem süt ki, csak a felhők, a sötétség, semmi nincs ami jobb kedvre derítsen."
- "Hallotta? Igen... borzasztó, nem elég, hogy egyre több a beteg a menekülteknél, de most már a városban is.. Ráadásul tűz is volt az egyik háznál. Azt mondják senki nem élte túl."

Ötödik napon

- "A kikötőben elátkozott lelkek mászkálnak! Láttam, hát hogyne láttam volna, idáig rohantam!"

Ki mit tud, avagy NJK-k és információik

Nakloss Arkin báró

- a város vezetője, kis késéssel, de mindenről tud, ami a városában történik. A Városi Tanács az események kezdete után (első mágikus betegség elszabadul) minden nap összeül, és tanácskozik, de a varázsló és a főpapok ezen kívül is üzennek, ha kell

Cal Nich, dorani varázsló, bárói főtanácsadó

- mint a báró főtanácsadójánál, nála futnak össze a szálak a többiektől, hacsak ők nem akarnak maguknak plusz pontot szerezni azzal, hogy személyesen mondják el a tanácskozáson. Ez főleg Velar főpapjára, az Irimar Ház és Daid-család képviselőjére jellemző.
- Yadrana Alina is neki továbbítja az infókat, amiket a papnői és kurtizánjai szereznek
- ha valamire nem tud azonnal választ adni, akkor maximum 1 napon belül (ahogy halad a történet, egyre hamarabb, mert egyre fontosabb, ő pedig egyre elszántabb) megszerzi a szükséges információkat kapcsolatain keresztül (Doran, Titkosszolgálat, egyházak)
- nem tétlen fajta, ha idegen tárgyat hoznak, amit nem tudnak azonosítani, akkor esélyes, hogy ő maga lát neki a vizsgálatnak *(ezért is mérgeződik meg az orwellásoktól kapott ládikából szivárgó kontaktméregtől)*

Kire Trenis, katonai parancsnok

- a toroni hadmozdulatokról lehet infója
- a menekülttáborban előforduló balhékról, beleértve a betegeket is
- a városőrség által a börtönbe bevitt emberekről lehet infója

Rawa Enrian, városőr parancsnok

- tudja, hogy tűntek el emberek a kikötő és a szegénynegyed területén, de nem volt kapacitása foglalkozni vele, betudta annak, hogy másutt kerestek menedéket
- a városőrök révén tud a járványokról a szegénynegyedben és a táborban is, a kitörésük után nem sokkal
- tud a városi alvilági szervezetek létezéséről
 - a Murénák régóta a bögyében vannak, de a háború késlelteti a hatékony fellépést ellenük
 - a Tulipános Rendről már hallott, de számára megfoghatatlan hatalmi játszmák zajlanak, így csak a legalsó szintekről kapcsol le egy-egy embert
- ha megfelelően közelítenek hozzá, akkor a emberekkel, tudásával és a térképgyűjteménye megosztásával is segít, ahol lehet
- tud ajánlani a Városi Tanács fele, ő a bárót közvetlenül javasolja
- egyházi segítséget igénylő ügyekben Velar papját ajánlja

Oion Derenim, Velar főpapja

- a Városi Tanács rendkívüli politikai súlyú tagja, város és országszerte ismert tudású Velar-pap
- végletekig udvarias, precízen formuláns a megszólítások és gesztusok terén, ezt el is várja
- az emberi sorsok feszegetésével lehet cselekvésre bírni, ha rávilágítanak, hogy a városban zajló események nyilvánvaló mágikus befolyás folytán történnek és ez nem egyezhet Velar akaratával
- Eggyéválásra képes és hajlandó, ha felkérrik rá
- Asztrális kutatásra képes és hajlandó, ha felkérrik rá

Argus Krar, Nastar főpapja

- a Városi Tanács oszlopos tagja, széleskörű ismeretei és tudásmegőrzéssel, -megosztással kapcsolatos kutatásai rendkívül hasznosak a város külső kapcsolatai szempontjából (üzenetek továbbítása, régi iratok előlétesése, szerződések pontos tartalma és azok változásai sorrendben, stb.)
- higgadtsága sokszor hat a többiekre, az idegesség és hirtelen ötletek, kapkodás távol áll tőle
- a JK-k számára sok hasznos információ kulcsa lehet, olyanformán, hogy beengedi őket a könyvtárba és útba igazítja őket, hogy merre keresséjlenek, tehát időt spórol valamint kvázi "képzettséghez" juttatja őket
- tudja, hogy Rawa parancsnok térképeket gyűjt - néhány feliratainak fordításában ő is segédkezett -, így megfelelő kérdés esetén irányt mutathat oda is
- Eggyéválásra hajlandó lehet, de magától nem ajánlja fel
- Asztrális kutatásra képes és hajlandó lehet, ha az ötlet felmerül a JK-k részéről
- más tanácstagokhoz ajánlást tud adni

Kerna DeMook, Antoh főpapnője

- a városi eseményekkel mértékkel van képben, elég elvont, inkább a távolsági kereskedőhajók kötik le érdeklődését
- borostyánokért cserébe sokat hajlandó segíteni (gyógyítás, egyéb mágiák), különösen, ha zárvány is van benne
- a feketemágiát nem szenvedheti, ha tudomására jutnak a BM Rontások, akkor ezzel rá lehet bírni az aktívabb cselekvésre
- ha felelősségvállalót keresnek a karakterek, akkor egyértelműen Argus Krar-hoz, Nastar főpapjához irányítja őket

Nervandel, Antoh papja

- Tudja, mit tárolnak a kikötő raktáraiban hivatalosan (bejegyzett áruk, lerakatok). Ebből következően tudja, mely raktárak üresek elvileg.
- Név szerint ismeri az Ottenby-ben megforduló tengeri kereskedőket és az idősebb halászokat.
- Pozíciója és veleszületett tehetsége folytán szinte minden északon ismert és beszélt nyelvet megért, legalább alapszinten, így nincs olyan tengerész, akivel ne értene szót. Ha tolmács kellene a városban másutt, nem nemesi asztal mellett, akkor bizonyosan őt hívják.

Yadrana Alina, Ellana főpapnője

- műintézménye fontos szerepet tölt be a városban, sokan megfordulnak benne, változatos kasztokból és vagyoni rétegekből, így az egyik legjobban értesült személy a város eseményeit tekintve.
- Ismer utakat a Murénákhoz, de ha kell, fel tudná venni a kapcsolatot a Tulipános Renddel is
- ha hozzá fordulnak segítségért, akkor kellő udvariassággal infót szerezhetnek tőle. Ha komolyabb befolyást igénylő feladat kerül elő, akkor Cal Nich-hez vagy Argus Krarhoz irányítja a karaktereket

Lantara, Ellana papnője

- a város kurtizánjainak fő gardedámja, emiatt rengeteg olyan dolgról hall, amit azok a lányok hallottak munkára várva vagy munka közben. Ennek nagy része persze jelentéktelen, de akadnak közte érdekességek is, amik alapján el lehet jutni a Murénákhoz.

Mériba, Ellana papnője

- nyílt, őszinte, egyenes és felettébb harcias
- a városi katonasággal, városőrséggel nagyon jó a kapcsolata, bármikor segítenek neki, csak egy szavába kerül (és a felettes sem tiltakozik)

- Argeion Kaaria kardművész szeretője, ha izomra és fegyverre van szükség, ő lesz az első javaslata

Les Heran, Darton papja

- jó információi vannak arról, hogy a táborban illetve a szegénynegyedben mennyi embert hal bele a Rontásokba, hiszen az ő emberei gondoskodnak a temetésekről
- az élőholtakat képes azonosítani, képességeikről információkat adni, amivel segíti az ellenük való felkészülést (gyógynövényes kendő a gahulok szaga ellen, gyógyfőzet a karmolás fertőtlenítésére, stb.)
- a Városi Tanácsban belül a karakterek viselkedésétől függően javasol kapcsolatfelvételt:
 - egyházi téma, megfelelő etikett esetén: Oion Derenim
 - egyházi-mágikus téma, kevésbé udvarias, de nem rosszindulatú karakterek esetén: Argus Krar
 - mágikus téma, jószándékkal, de kevés etikettel vagy egyházi támogatás nélkül: Cal Nich

DiNearra Rosa, falusi gyógyító papnő

- a tábor betegeinek általános állapota
- a tábor közhangulata
- az elszabadított BM Rontásokat hatásuk alapján tudja azonosítani
- tud gyógyítani mágiával sérült karaktereket, ha normálisan viselkednek vele
- a városi papokat nem tartja sokra, de ha komoly a baj
 - betegségek miatt az ispotályba, Kril Merathoz, vagy kellő kommunikáció esetén (Yadrana) Alina úrnőhöz irányítja a karaktereket
 - élőholtak miatt Les Heran-hoz irányítja a karaktereket

Kril Merat, az ispotály mestere

- a szegénynegyed és a város betegeinek állapota
- az elszabadított BM Rontásokat hatásuk alapján tudja azonosítani
- képes mérgeket hatástalanítani
- a Városi Tanácsból a városörök vezetőjével jó a kapcsolata, az érdeklődő karaktereket Rawa Enrian-hoz irányítja. Tudja róla azt is, hogy térképeket gyűjt

Argeion Kaaria, kardművész iskola mestere

- alapvetően városon kívüli, a szomszéd faluban áll az iskolája, ezért főleg a menekülttáborról tud többet, oda be-be segítenek a tanítványokkal a rendfenntartásba
- a szeretője (Mériba, Ellana papnő) révén tudja azokat az infókat, amiket ő tud
- az iskolája lovas harcmódora miatt nagyon jól ismeri a város környékét, potenciális rejtékhelyeket (ha már vannak menekülő toroniak) tud felkutatni/megmutatni

Shoshue, Felhőkig Éró Fa Sárkánya harcművész iskola mestere

- kikötő negyed furcsaságai, illetve kikötői események. Érzékeli a negatív energiákat, és tud bizonyos esetekről, eltűnésekről, de nem tudja, mi okozza pontosan.
- kikötői raktárakról tudhat információt, tanulók láttak sötét alakokat mozgolódnival ott a megelőző napokon
- jól ismeri Kerna DeMook-ot (Antoh papnő), és be tudja mutatni a csapatot neki

Liranalyen, Jade Toll harcművész iskola mestere

- ismeri Argeiont közelebbről
- információk a nemesi családkról
- kikötői események esetén Shoshuehoz tudja irányítani a csapatot

Kerta, a vén hálószővő

- tud a Murénák csempésbandájáról, útba tud igazítani kapcsolatfelvételhez
- tud a Tulipános Rendről - annyit, hogy létezik, de teljesen más síkon mozognak, így érdemi infója nincs róluk
- tudja, hogy melyik raktárak közelében szivárog a “gonosz”, azaz hol vannak élőholtak (gahulok, zombik)
- tud a kikötőből és szegénynegyedből eltűntekről, tudja, hogy gonosz áldozathoz használták őket
- tudja a háttérsztorit a szegénynegyedben leégett segélyházzal, a tettessel találkozott is, de nem akart vele közösködni (tűzdémon vs víziboszorkány)

Jámbor Bekk, Murénák alvilági csempésbanda vezetője

- lásd keretes írás a csempészeknél (27.o.)

Tulipán, Tulipános Rend titkos társaság vezetője - **Dakkon Tak**, a **Finnyás**

- lásd keretes írás a besurranó tolvajoknál (29.o.)

Shaion és **Lysilla Tak**, szárnysegédek, Tulipános Rend

- lásd keretes írás a besurranó tolvajoknál (29.o.)

Csempészek (Murénák)

- hol lehet üzenni Jámbor Bekk-nek (Hájas Bunyósban, egy jó meccs után)
- aktuális jelszavaik és találkahelyeik (városon belül és kívül)
- melyik kereskedői raktárak lettek kiürítve a háború miatt, melyikben van most is forgalom, melyiket foglalta le a hadsereg saját raktárnak/ideiglenes szállásnak

Tolvajok (Tulipánok)

- bármilyen részinformáció, amit Tulipán vagy a szárnysegédek eljuttatnak hozzánk, mint pl. terjesztendő pletykák
- aktuális jelszavaik és találkahelyeik
- mindegyikük ismer néhányat azon külső Rend tagok közül, akik a jelszavak ismerőinek ingyen/kedvezményesen segítenek (mesteremberek, kereskedők, fogadósok, stb.)
- saját megbízatásuk részletei: kiről kell infót gyűjteniük, mit kell ellopniuk és hova kell leadniuk
- biztonságos házak, búvóhelyek
- ha minden kötél szakad, elejthetnek infót a Cossorn-kúria lakóiról, hogy az utóbbi napokban keveset látták őket jönni-menni

Városőrök**Milicisták****Synar Issyriar**, a Kard Testvériség **paplovagja**

- pontosan tisztában van a csapat céljaival és a tervekkel
- a papnő társa és testőre, mégis képes lenne bármikor magára hagyni, ha választania kell az ő vagy a saját élete között

Del Vaed, a Kard Testvériség **boszorkánymestere**

- pontosan tisztában van a csapat céljaival, tevékeny részese az eseményeknek

- az ő mágiája kombinálódik a papnőével a táblák hatására, és így fertőződnek meg azzal az isteni Bélsorvadással az alanyok, akik holtuk után gahulként térnek vissza

Hella Jahilarran, az Orwella-papnő bábja, **boszorkány**

- maximálisan a papnő befolyása alatt áll, bármire hajlandó, amire megkérlik, akár másokat is megtámad, illetve az élete árán is védelmezi
- az Orwella-papnő céljairól, terveiről nem tud semmit
- a kapott utasításnak megfelelően (pszi, levél, személyes, stb.) figyel, és a kért módon jelenti a városi prominensek, illetve kalandozók mozgását

Tauwa Isagridh, a Kard Testvériség fegyverese

- feladata kettős: kardforgató testőrként védelmezi Hellát, a “nemeshölgyet”, valamint az Orwella-lovag embereként jelent is róla, és üzeneteket is továbbít
- Telepátiát csak fogadni tud, így ha ő akar üzeni, akkor a boszorkányra van utalva, amíg az adott városban nem alakítják ki a rendszert az írásos kommunikációra (általában 3 kiválasztott helyszínen (pl. piacon üzlet párkánya alatt, romház, fogadó, stb.) hagyhatnak cetlit, amit napjában egyszer valamely fejedelmész felkeres)
- a tervekről nem tud többet, mint Hella, szándékosan homályban van tartva, ha lebukna

Ruan Kutyai klán fejedelméi

- van kínzás elviselésük Af-on, ennek megfelelő az ellenállásuk
- ha valamilyen módon ezt áttörik (méreg, elmeolvasás, asztrálmágia barátság, stb.), akkor szerezhetnek infókat
- naponta kapnak parancsokat a papnőtől, tehát rejtekhelyet tudhatnak, az orwellánus csapat pontos összetételét, előző időszak eseményeket, az aznapi toroni tervek vázlatát

gahulok (élőholtak)

- az eredeti táblás átalakítás áldozatait nem lehet analizálni (Orwella szent ereklye hatása, lelkük már a Kárhozat Sivatagát járja)
- a továbbfertőzésből átalakultakra (azaz akit megfertőz egy olyan személy/gahul, aki az ereklyével felerősített varázslattól kapta a Bélrothadást) működhet Eggyéválás, bárd Élő Történelem, stb..
 - az infó az lehet, hogy ki volt életében, hol kapták el, villanásnyi időre fel lehet mutatni egy-egy fejedelméit, esetleg a vörösen világító szent szimbólumot
- egy jó szaglászú lény követheti őket visszafele, simán állat nem (!) mert az visszariad. Mágikus kényszer alatt álló állat működhet, udvari ork szintén tudja követni, stb. Így feltárhatóak mind a raktárak, a szegénynegyed pincéi és legkisebb eséllyel a templom is, hiszen onnan távoztak leghamarabb, ott a legkihültebb a nyom

Fontosabb NJK-k

A vezeték (család) neveket aláhúzással jelöltük.

Az egyes NJK-k értékei tükrözik nemcsak a kasztjukat, de származásukat, feladatkörüket és személyiségüket is.

Szerintem nem kell (és nem érdemes) számolgatni Kp-t ilyen esetekben, hiszen attól, hogy valaki csak 5. szintű harcművész vagy csak városőr, lehet, hogy évtizedek óta festeget vagy minden matrózzal megérteti magát a kikötőben, tehát "jár" neki a rajzolás és a különféle alacsony nyelvismeretek. Ettől lesz kerek a karakter. Ettől lesz az, aki, még akkor is, ha amúgy nem lenne neki rá Kp-ja.

Egy kalandozó kap Tp-t, szintet lép, kap harcértéket, Ψ p-t, manát és csodás tárgyakat. Egy NJK legyen színes és értsen a munkájához/feladatához.

Ottenby kiemelt lakói

Nakloss Arkin báró

A város ura fiatal, valamivel több mint 30 esztendőes férfi. Családja generációk óta irányítja Ottenby városát, ő magát is kora gyermekkorától erre nevelték. Szigorú testi-lelki kiképzésen esett át, elsajátítva mindazon ismereteket, amelyek révén katonái elismerhetik vezető tekintélyét, a város polgárainak ügyes-bajos dolgaiban rendet tud tenni, és városa diplomáciai kapcsolatait is építheti.

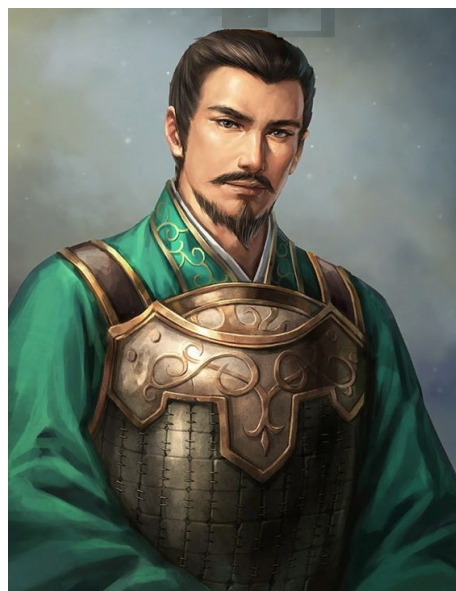
Mindenre van természetesen tanácsadója, és a Városi Tanács is megteszi a magáét, hogy csak az igazán lényeges dolgok jussanak el a báróhoz. Legközelebbi bizalmasa Doranból érkezett varázslója, az ifjú Cal Nich, akire többen féltékenyek is a Tanácsból emiatt.

A bárónak még nincs örököse, folyamatban vannak a tárgyalások Lauth város vezető nemescsaládjával, hogy leányukat nőül vehesse.

Országá oly sok lakójához hasonlóan elsősorban Velart követi, de mellette természetesen tiszteli Villét és Nastart is.

Viselkedése külső szemlélő számára csendes, elmélkedő, de ez sok erőfeszítést igényel a részéről, mivel amúgy hajlamos hirtelen haragra lobbanni. Ilyenkor általában félrevonul a gyakorlóterembe és gyakorlópengével vagy pusztá kézzel "rendet vág" testőrei között.

- Jellem: Rend, Élet
- képességei szerint 4. szintű kardművész
 - Ké: 30, Té: 48, Vé: 99; Ép: 11, Fp: 56
 - Ψ p: 25, AME: 25 stat + 1 din + 4 Asz + 10 amulett = 40; MME 25 stat + 1 din + 6 Ake + 10 amulett = 42
- neveltetéséből fakadóan Mesterfokon ért az Etikethez, a Heraldikához; képzett a Hadvezetésben, a Diplomáciában és a Jog/Törvénykezésben
- beszélt nyelvek: erv 5, közös 5, köz-toroi 4, kyr-toroni 3, niarei 3, ilar 3
- szereti a jó teákat és a kapcsolódó szertartásokat
- kedveli a haiku verseket, a hozzá fordulókkal mindig érdeklődőbb és engedékenyebb, ha a kérésük megfogalmazásában elrejtenek egy-két ilyen szellemességet



Cal Nich, dorani varázsló, bárói főtanácsadó

28 esztendő, erv származású férfi, rövid, világosbarna hajjal, bajusszal és többnapos borostára hasonlító szakállal. Szemei szürkéskékek, élénken figyelnek mindenre. Doranban végzett varázsló, akinek elsődleges érdeklődési területe a Mentál- és Anyagmágia, ebből következően gyakorta kísérletezget a palotában található laborjában, vagy folytat elmélyült eszmecsereket Argus Krarral, Nastar főpapjával vagy Oion Derenimmel, Velar főpapjával. Éles eszű, jól boldogul nemcsak a város nemeseivel és kereskedőivel, de a követekkel is. A fontosabb tárgyalásokon ura mellett a helye, ha pedig gyanúsabb idegenek érkeznek, akkor mindenképpen jelen van a fogadáson.



- Jellem: Élet, Káosz
- képességei szerint 6. szintű varázsló, aki Mesterfokon űzi az Alkímiát, kiváló Emberismerő, továbbá ért a Diplomáciához és Heraldikához
- 60 Mana-ponttal rendelkezik, 43 Ψp-al, ennek megfelelő pajzsokkal (AME/MME: 60)
- másfél ujjnyi széles varázslóbotja iskolájának megfelelően drakfából készült, a válláig ér, és felszínét lehetőleg szimbólumok díszítik (30 Mp-t tud benne tárolni)
- Szellemi Frissesség italával rendelkezik, általában 1 van nála Nastar papjától
- féltett kincse egy ezüstgyűrű, amelyben egy körömnvi topáz ül. Ez parancsszóra képes a megérintett személyt 10 percre oltalmazó aurával körbevenni, amely maximum 5 nem mágikus lövedéket (nyílvesszőt, dobótört, stb) légiessé változtat, ami így akadálytalanul áthalad a védelmezett személyen. Naponta 5x használható, 2 használat között 1 percnél kell eltelnie. [*Természetes Anyagok Mágiája, Légiesség II (áthatol nemtelen anyagon és egyszerű fémen); 1 Mp = 4kg nemtelen anyag + 1 Mp = 2kg fém + 5 Mp = 20gr nemesfém; ez lefedi a legtöbb alap fegyvert, még a díszített fajtából is.*]

Kire Trenis, katonai parancsnok

Negyvenes éveinek közepén járó tiadlani. Szülei gazdag kereskedők Sabaor városában, jelenleg sajnos toroni megszállás alatt. Emiatt, bár mogorva a stílusa, szíve mélyén együtt érez a menekültekkel, igyekszik segíteni nekik (szállás, biztonság, ellátás stb.).

Az Arany Sárkány iskola tagjaként leginkább a védelemben jártas, és ennek megfelelő a gondolkodásmódja is. Számára a támadás is egy lassú folyamat, az ellenség módszeres felörlését jelenti. Kerüli a hirtelen, azonnali döntéseket, szereti jól átgondolni cselekedeteit, lehetőség szerint több szempontból megvizsgálni a problémákat. Feszélyezi, ha azonnal, felületes információk alapján kell döntést hozni, igyekszik kerülni az ilyen helyzeteket (iskolája szerint a hirtelenség könnyen végzetes hibához vezet).

Katonai vezetőként, bár engedelmeskedik a bárónak, némileg független a helyi politikától, a város és nem csak a vezetők érdekében szokott cselekedni, ami időnként súrlódáshoz vezethet a helyi elittel. Nem kedveli a helyi kardművész iskola



vezetőjét, de együtt tud működni vele. Kifejezetten jó viszonyt ápol viszont a városórség vezetőjével, napi szinten kommunikálnak egymással, ha van rá lehetőség.

Hobbija a távoli fegyverek gyűjtése és tanulmányozása, egész kis magán gyűjteménnyel rendelkezik belőlük. Az általa megismert fegyvereknek igyekszik kiismerni gyenge pontjait, illetve az ellenük való hadakozás hatékony módjait.

- Jellem: Rend, Élet
- Ψp: 36/18, AME/MME: 50
- kiemelt képzettségei: Slan kard Mf, lovaglás Mf, hadvezetés (gyalogság) Mf, fegyvertörés Mf, vakharc Mf, fegyverismeret Mf, ugrás 90%, mászás 50%, esés 50%
- harcértékei: Ép: 8, Fp: 80; SFÉ: kardművész vért 4
 - Slan kard Ké: 43, Té: 88, Vé: 132, Sp: K10+2
 - Chi-harc: 1 Ψp-ért 2 kör, 3 támadás / kör, +6 Ké, +20 Té, Vé, +5 Sebzés

Rawa Enrian, városőr parancsnok

A város szülötte, családja generációkra visszamenőleg fegyveres szolgálatból élt, nagyapja szintén a városórséget vezette a maga idejében. Az ő adottságai is ebbe az irányba mutattak, de a felelősségérzet csak később csatlakozott hozzájuk - még 16 éves sem volt, mikor elszökött otthonról, hogy belépjen a seregbe. Leszolgálta a maga idejét, sok csatában részt vett a gro-ugoni határon, eközben ismerte meg Kire Trenist, akivel gyökeresen eltérő gondolkodásmódjuk és képzésük ellenére közeli barátok lettek.

Enrian kemény, határozott, cseppet sem halogató típus, aki inkább kér utólag bocsánatot, mint előre bizonytalan engedélyt. Húszas évei végén járt, amikor hazatért és csatlakozott a városórséghez. Jelentős katonai tapasztalata hamar előre vitte a ranglétrán, és alig öt év alatt ő lett a városórség vezetője, szinte egy időben a régi báró halálával.

Alaposan ismeri a várost, noha már ritkán járhatja sikátorait úgy, mint ifjabb éveiben. A városórség tagjai miatta kezdték el megtanulni a hadrend alapjait, az általa leghasznosabbnak ismert formációkat, amikkel könnyedén a közönséges rendbontók fölé kerekedhetnek, és még a magukat sokra tartó kalandorokat is meg tudják lepni.

Felettébb kedveli a térképeket, komoly gyűjteménye van belőlük a parancsnokságon - ezek főleg a várost ábrázolják különböző korokban (*rendelkezik olyan toroni rajzolású térképpel, amelyen megfelelő Térképészeti ismeretekkel megtalálható az Orwella-templom*), valamint Tiadlant, és szomszédaikat a közelmúltban. Szállásán őrzi a messzi tájak földabroszait, melyek között nem egy igazi ritkaság is akad, mint például a Riegoy melletti Ustach-szigeteket vagy a Niarét az első onnan érkező szerzetesek idejében, netán a Kwyn'Lior alföldet Cranta idejében.

Beosztottai és családja (felesége és 4 gyermeke) jól ismerik azt a szokását, mikor visszavonul gondolkodni, és megszólal a panaszos khuuchir hegedű hangja, olykor - rosszabb napokon - mély, karcos hangú énekkel kísérve.

- Jellem: Rend
- Ψp: 18, AME/MME: 35 (pajzsait Argus Krar építette a báró kérésére)
- kiemelt képzettségei: mesterkard Mf, háritófegyver (alkarvédő) Af, jog/törvénykezés Af, kiegészítő támadás Mf, lefegyverzés Mf, térképészet Af, ének/zene Af
- harcértékei: Ép: 13, Fp: 65; SFÉ: rákózott bőrpáncél (mm) 4
 - mesterkard (mm) Ké: 40, Té: 94, Vé: 124+15, Sp: K10+1 / K6+2 (markolat)



Oion Derenim, Velar főpapja

Immár 30 esztendeje szolgálja Velart a városban, köztisztelőben álló, bölcs és igazságos embernek ismerik. Istene kegyéből termete még mindig szálas, haja, szakála nem fakult meg az évek alatt, sötétzöld szeme szinte az ember veséjébe lát. Már mielőtt főpapi rangra emelték volna gondoskodott az új nemzedék kineveléséről, s ezt azóta is nagy szeretettel és gonddal űzi, tanítványai Tiadlan-szerte elismert tudással bíró papok, akiket bármely város templomában szívesen fogadnak.

Mindig feketében jár, csak öve smaragdzöld, egyéb ruhái stílusukban egyszerűek, bármely polgárnak becsületére válnak. Vállára boruló sima palástját egyszerű vaslánc fogja össze.

Mély, hordóból kongó basszus hangja szinte megrezgetti beszélgetőtársa csontjait. Rendje sok tagjától eltérően nem tartja távol magát az emberektől, vallja, hogy minél többeket ismer meg, minél többeket lát és hall, annál jobba válik ítélőképessége. Ahogy ő mondja, szereti tapintani a sorsfonalakat, érezni a Sors szövétnekét, ahogy körbefonja az embereket.

Udvarias beszélgetőpartnerrel ő is udvarias, ha nem tartják be a formulákat, akkor viszont felölti bírói arcát és hűvös távolságtartással, minimális együttműködési készséggel viszonyul hozzájuk. Ha igazán felbosszantják, Rendreutasítja az okvetetlenkedőt és kitiltja a templomából.

- Jellem: Rend
- Mágia terén 6. szintű Kyel-papnak felel meg (54 Mp; Élet, Halál, Lélek Szférák), amely a Kyel befolyási területeibe eső varázslatok szintfüggő értékei (pl. hatóidő) esetén 8. szintre növekszik főpapi beavatása miatt
- Ψp: 29/19, AME/MME: 40
- kiemelt képzettségei: emberismeret Mf, etikett Mf, értébecslés Mf, tollas buzogány Mf, ökölharc Af, birkózás Af
- kimagasló testi adottságai vannak a rendszeres edzésnek köszönhetően: Erő 16, Állóképesség 16, Egészség 16
- harcolni nem szeret, de képes, és egyháza reguláinak megfelelően gyakorlott is benne:
 - alapértékei Ké: 25, Té: 54, Vé: 103, melyhez a használt fegyver értékei járulnak (ököl, vasököl, tollas buzogány, kerek fémpajzs)

A Velar templomban rajta kívül további 6 pap foglalatосkodik egyházi teendőkkel, ők sorra 4., 3., 3., 2., 1. és 1. szintűek, a KM elképzelései és a történet igényei szerint alakíthatóak.



Argus Krar, Nastar főpapja

Argus Krar, Nastar főpapja idősödő (58 éves), hegyes szakállt és bajuszt viselő férfi. Csuklyás, vörösesbarna köpenyét és napkeltekor végzett csendes sétáit az egész városban jól ismerik. A rendkívüli helyzet miatt két templomőr kíséri pár lépéssel lemaradva.

Lassú, megfontolt beszédű ember, aki minden körülmények között őrzi a hidegvérét - talán csak ha szeretett könyvei, tekercei kerülnek veszélybe, akkor látni rajta felindultságot. Cselekedetei még stresszhelyzetben is kiszámítottak, ilyenkor mondatainak hossza csökken a maximális hatékonyságért. Udvarias, tisztelettudó látogatóknak mindig szívesen segít, ha ideje engedi. Utasítást alapvetően csak a bárótól fogad el, de Cal Nich nevében is érkező kérések, amelyeket előrevesz teendői sorában.

Kutatásai fókuszában a tudás megőrzésének, átörökítésének, megosztásának formái állnak. Ennek folytán széleskörű, mély ismeretekkel rendelkezik mind mundán területen a könyvkötészet, pergamenek, papírok, tinták, stb. területén, mind pedig akár más kasztok varázslatai terén, amelyek ebbe a tárgykörbe esnek.

- Jellem: Élet, Rend
- Mágia terén 6. szintű Krad-papnak felel meg (54 Mp; Lélek, Élet Szférák), amely a Krad befolyási területeibe eső varázslatok szintfüggő értékei (pl. hatóidő) esetén 8. szintre növekszik főpapi beavatása miatt
- Kiemelt képzettségei: mágiismeret (tudásbefolyásolás) Mf, könyvkötészet Mf, hamisítás (felismerése) Mf, ősi nyelv ismerete (kyr) Mf, ősi nyelv ismerete (crantai, aquir) Af
- harcértékei nem jelentősek, ha muszáj, ívelt tiadlani tört használ. Ép-je 11, Fp-je 50
- kimagasló mentális adottságai vannak: Intelligencia 16, Akaraterő 17, Asztrál 18
- Ψp: 31/18, AME/MME: 45

A templomban 4 kisebb rangú pap él még, ők rendre 1., 2., 4., 4. szintűek, és tiadlani származásúak. Egyebekben a KM elképzelése szerint alakíthatóak.

Kerna DeMook, Antoh főpapnője

A húszas éveinek végén járó, csinos, tiadlani származású hölgy. Kifejezetten kecses mozgású, már-már akrobatikus. Hangulatától függően kék, zöld vagy fekete ruhákban jár, jellemzően bármely színt is választja, sosem keveri őket.

Hangulata változik az apály/dagály körforgással (zöld = apály, unott, lassú; kék = dagály, lelkes, gyors), illetve vihar esetén feketét hord, és jellemzően rosszkedvű, elutasító.

Csilingelő, kedves hangú, alapvetően együttműködő és segítőkész, ha jó időben beszélnek vele a JK-k. Leginkább a távolsági kereskedőhajókkal foglalkozik. A helyi halászokat paptársa, Nervandel (félelf) látja el jó tanácsokkal és javaslatokkal.

Nincs igazából képből a kikötő eseményeivel, nem érdekli sem a kereskedelem, sem a politika, a kikötő biztonsága pedig a városórség feladata. Rendkívül vonzódik a borostyánok után, főleg azok tetszenek neki, amelyekben zárványok is vannak.



Alapvetően ellene van minden feketemágiának, az ilyen megnyilvánulásokra hevesen reagál. Nem kedveli és nem is közösködik Kertával, bár megtűri a kikötőben.

- Jellem: Élet, Káosz
- Mágia terén 5. szintű Antoh papnak felel meg (45 Mp; Élet, Természet Szférák), amely Antoh befolyási területeibe eső varázslatok szintfüggő értékei (pl. hatóidő) esetén 7. szintre növekszik főpapi beavatása miatt
- Ψp: 27/7, AME/MME: 42
- kiemelt képzettségei: térképészet Mf, ékszerészet Mf, legendaismeret (tengeri történetek) Mf
- harcértékei: mestermunka szigony Ké: 25, Té: 65, Vé: 105, Sp: K10+1; Ép: 11, Fp: 50

Nervandel, Antoh papja

Az Antoh templomban rajta kívül további 1 pap foglalatoskodik egyházi teendőkkkel, ő **Nervandel** (3.Sz. Antoh pap). A félelf kedves, kissé tudálékos és két lábbal a földön jár. Sokkal jobban képben van a kikötőben zajló eseményekkel, mint a papnő. Lévén ő az egyik fő kikötőbiztos, nagy felelősség nyomja a vállát.

Tudja, mit tárolnak a kikötő raktáraiban hivatalosan (bejegyzett áruk, lerakatok). Név szerint ismeri az Ottenby-ben megforduló tengeri kereskedőket és az idősebb halászokat. Pozíciója és veleszületett tehetsége folytán szinte minden északon ismert és beszélt nyelvet megért, legalább alapszinten, így nincs olyan tengerész, akivel ne értene szót. Ha tolmács kellene a városban másutt, nem nemesi asztal mellett, akkor bizonyosan őt hívják.

Semleges viszonya van Kertával, tudja, hogy olykor szükség van rá.



Yadrana Alina, Ellana főpapnője

Ereni származású árva, akit bordélyban dolgozó anyja halála után emeltek ki a Nővérek, aztán Pyarronban képeztek és avattak be, majd onnan helyezték vissza Északra. Kimért, kissé távolságtartó, de egyben kihívó is a viselkedése. Törtető, de óvatos is, tudja honnan jött és semmiképp nem akar oda visszakérülni. Szereti a szép ruhákat és ékszereket, rendkívül vonzó, bűgő hangja van.

Mindig segítőkésznek mutatkozik a többi főpap, illetve a báró irányába, de ez inkább protokoll, mint valós önzetlenség. Erős kézzel vezeti papnőit és segítőit, rendkívül diszkrétek, hisz ez hosszú távú működésük alapja.

Tudja, mit gondol és mond róla Rosa, de rangján alulinak tartja, hogy egy megtűrt, beolvasztott egykori kisisten követőjére túl sok figyelmet pazaroljon. Legalábbis ez a felszín. Valójában mindketten Ellana termékeny, óvó-nevelő oldalát képviselik, így nagyon sok bennük a közös vonás, ritka találkozásokat ugyanakkor mindig rejtve ejtik meg, hogy a nemes főpapnő imázsán ne essen csorba.

Jó viszonyban van Cal Nich-el (varázsló), mindketten értik, mit jelent több urat (úrnőt) szolgálni egyszerre. Célja, hogy tagja legyen az Inkvizítorok Szövetségének, így védelmezve a hívőket a gonosszal szemben.



A termékenységi problémákkal küzdő vagy gyermeket váró, netán problémás szülésbe ragadó rangosakat személyesen keresi fel, és ha tudja, kezeli is, ezért a felsőbb rétegekben nagy megbecsülésnek örvend (inkább bába/tanácsadó, mint örömlány. Azt meghagyja az alacsonyabb sorban lévő hitsorosainak - megfelelő ajánlólevéllel vagy ranggal persze őt is fel lehet kérni egy éjszakára, amelyre istennője tanításai szerint nem mondhat nemet).

Rendszeresen gyűjt információkat Pyarronnak, nővéreivel a Kapcsolat Tükre nevű varázstárggyal kommunikál, azonban szinte kizárólag vallási ügyekben (egyházi kém/figyelő)

- Jellem: Rend, Élet
- Mágia terén 5. szintű Ellana-papnőnek kell tekinteni (45 Mp; Élet, Lélek Szférák), amely Ellana befolyási területeibe eső varázslatok szintfüggő értékei (pl. hatóidő) esetén 7. szintre növekszik főpapi beavatása miatt
- ugyanezen beavatás miatt a Termékenység nevű varázslata nem csak gyógyít, hanem a születendő gyermek egészséges is lesz
- Ψp: 27/7, AME/MME: 42
- kiemelt képzettségei: Emberismeret Mf, Legendaismeret (nyomozós történetek) Mf, Nyomolvasás/eltüntetés Mf
- alapvetően nem harcos, de meg tudja védeni magát, ha kell. Harcértékei: abbitacél tör Ké: 35, Té: 60, Vé: 110, Sp: K6+1; Ép: 10, Fp: 50

Az Ellana templomban rajta kívül további 6 papnő foglalatосkodik egyházi teendőkkel (1,1,1,2,3,4 TSZ). Közülük az első szintűek gyakran megfordulnak a menekülttáborban is, segítenek ahol tudnak.

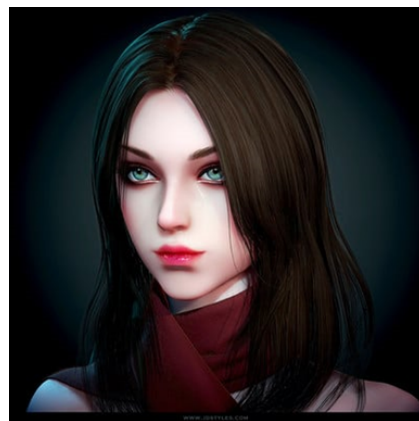
Lantara, Ellana papnője

Lantara (3.Sz.) mindig az Ellana-kegyhelyet rejtő kúriában van, ő intézi a napi ügyeket, szabálykövető és már-már bürokrata beállítottságú (domina jelleg). Ő szűri az új lányokat, illetve tart kapcsolatot az egyszerű örömlányokkal is (kisebb problémák megoldása, betegségek, nem várt terhesség stb.) Gyakran megfordulnak nála a város egyéb bordélyaiban dolgozó lányok is, így kiterjedt információs hálójá van, amit aktívan használ is. Kereskedőkről, jómódú polgárokról és katonákról, illetve kalandozókról/utazókról viszonylag sokat tud, ha azok járnak bordélyokba. Afféle madame ő, a főpapnő bal keze.



Mériba, Ellana papnője

Mériba (4.Sz.) Argeion Kaaria kardművész mester szeretője, harcosabb beállítottságú, kalandosabb típus. Egyenes és lényegre törő, nem kenyerere a mellébeszélés. Szereti a kihívásokat, imádja a bárdok/kalandozók történeteit, amit lelkesen megjegyez és saját ízlése szerint novellákat is ír belőle. A haikuk és kalligráfia a hobbjá, elég jó bennük, így ismerkedtek meg jelenlegi szeretőjével is. A katonákról, városőrökről és a helyi kalandorokról sokat tud, előbbieket tisztelik harcos természetét, így ha bajba kerülne, a helyi biztonsági erők szinte azonnal segítenek neki (zaklatása komoly bajba sodorhatja a JK-kat, mogorva és segíteni nem akaró közkatonák képében. Nyilván ez visszafelé is igaz). A rapír és tör mellett jól bánik az íjjal is.



Les Heran, Darton papja

Darton ifjú (23 esztendő) papja erején felül igyekszik ellátni a város temetkezési feladatait, mivel mestere a háború elején a frontra távozott, ahol később életét is vesztette. Hite szerint ortodox, tehát nem Airun al Marem próféta újfajta tanait követi, de azt még ő is elismeri gyengébb pillanataiban, hogy ez - mármint mestere korai halála - igen rossz tréfa volt.

Komoly, megfontolt természet, de a megfeszített munkatempó meglátszik rajta, így állandóan fáradtnak tűnik, karikás szemei és egyszerű mozdulattal hátrasimított zilált szőke haja ezt jól tükrözik. Hangja meglepően zengzetes vékony természetéhez képest, jól ki tudja használni temetési beszédei közben, valamint ha a beosztottak között kell eligazítást tartania.

Amikor nem temet, akkor beszélgetés közben gyakorta ropogtatja ujjait, ez ismert rossz szokása. Köznapi beszélgetések során szinte minden mondatában szerepel az "ugyebár" szó, valamiféle kapcsolatban, ez is jellegzetessége.

A menekültekkel nem nagyon foglalkozik, amíg élnek, arra ott vannak mások a véleménye szerint. Az bántja és felzaklatja, hogy temetésükről nem tud rendesen gondoskodni, hanem egyszerű temetési árkokat kellett nyitniuk a tábortól délre fekvő közeli temető mellett.

Az élőholtak Darton tanításai szerint förmedvények, amikor tudomást szerez felbukkanásukról, akkor elsők között jelenik meg segítséget ajánlva.

- Jellem: Rend, Halál
- Mágia terén 2. szintű Darton-papnak kell tekinteni (18 Mana-pont; Halál, Lélek Szférák)
- Ψ p: 15/9, AME/MME: 25
- kiemelt képzettségei: alkímia Af, élőholtismeret Af, költészet (balladák) Af
- harcértékei: mestermunka ívkard Ké: 25, Té: 50, Vé: 104, Sp: K10+1; Ép: 11, Fp: 32



DiNearra Rosa, falusi gyógyító papnő

40-45 év körüli, erv származású nő, napbarnított bőrrel, színes szalagokkal copfba fogott dús barna hajjal. Szépen ívelt szemöldöke alatt határozott tekintetű, zölddel pöttyözött élénk barna szempár csillog. Halk beszédű, jólelkű teremtés, akin a kor egyáltalán nem fogott, sokszor vélik jóval fiatalabbnak azok, akik nem ismerik. Az egyik Ottenby melletti falu papnője, aki a háború kitörése után, amikor a menekültek nagyobb számban elhaladtak mellettük, idejött velük és azóta is hatékonyan gondozza a betegeket és sérülteket. Hite szerint egyike a Tiadlanban a pyar egyház térhódítása után is megmaradt kisebb vallások követőjének, az ő imái *Ichel*-hez szállnak, aki termékenység, gyermekáldás, születés és gyógyítás jóságos matrónája - és akit a hivatalos kánon Ellanával azonosít (és így megtűri).

Az oktan szenvedést nem tudja elviselni, természetéből fakadóan segíteni, enyhíteni szeretné. A fenyegetést sem tűri, nem nebáncsvirág, ha kell, sebkötözésre használt eszközeivel meglepő hatékonysággal képes megvédeni magát; a fájdalomcsillapításra adott tea és gyógykenőcs pedig igen hasznos akkor is, ha elkábítani vagy elaltatni kell egy agresszívabb páciens.



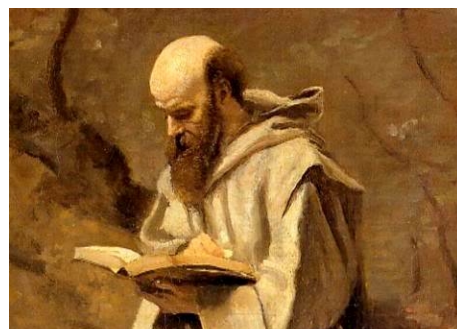
- Jellem: Élet
- Kimagasló a tudása (Mf) Sebgyógyítás és Herbalizmus terén, ért az Élettan alapjaihoz és az Emberismerethez is. Képes növényi alapú mérgek előállítására, de alapvetően ezeket is a fentebb leírtak szerint fájdalomcsillapításra, kábításra, altatásra használja
- Harcértékei nem jelentősek, Ép-je 10, Fp-je 40, Ψ
- Mágiája alapján 4. Szintű papnak kell tekinteni, 36 Mana ponttal, Élet, Természet szférákkal
 - Ellana legtöbb különleges varázslatához nincs hozzáférése, egyedül a Termékenységet képes helyreállítani az ott leírtak szerint
- Ψp: 21/19, AME/MME: 27

Kril Merat, az ispotály mestere

Ötvenes éveinek vége felé járó, pyar férfi. Csendes és szerény, nagyon segítőkész a maga módján, de iszonyú fáradt is. Hetek óta erőn felül teljesít, és ez meglátszik rajta és társain. Elfogadta és az istenek próbájának tartja a jelenlegi feladatát, igazi fanatikus, és ez átragadt követőire is. Lelki beállítottsága szerint minden sérültet megillet az ellátás függetlenül attól, hogy ki és honnan jött.

A fentiek ellenére nagyon jó kapcsolatban van a helyi katonaság felcsereivel, ahol tudják segítik egymást (információkat is megosztanak egymás között).

- Jellem: Élet, Rend
- kiemelt képzettségei: ősi nyelv (godoni) Mf, herbalizmus Mf, sebgyógyítás Mf, emberismeret Mf, Méregsemlegesítés Mf, futás Mf
- Mágiája alapján 4. Szintű szerzetesnek tekinthető
- Ψp: 31/11, AME/MME: 47/47
- Harcértékei nem relevánsak, sohasem harcol - esetleg menekül, hogy segítséget hozzon (Belső Idő); Ép-je 10, Fp-je 63



Argeion Kaaria, Száguldó Lándzsa kardművész iskola mestere

A negyvenes éveinek elején járó tiadlani férfi, aki középnemesi ház sarjaként látta meg a napvilágot Nagami városában. Visszahúzódó természet, ugyanakkor határozott véleménnyel van a világ dolgairól. Kissé cinikus, sötéten látja a dolgok állását, de ha beszédbe elegyednek vele, akkor sok érdekes történetet mesélhet korábbi kalandozásairól és hadi tetteiről. Pragmatikus, két lábbal a földön jár (ha nem épp lovon ül), szereti az egyenes beszédet, ki nem állhatja a köntörfalazást, a rébuszokban beszélést. Gyengéd kapcsolatok fűzik Mériba-hoz (Ellana papnő), bár tisztában van kapcsolatuk korlátaival. Hűséges és kitartó típus, uralja az érzelmeit, nehéz kihozni a sodrából.

Nem kedveli, de együttműködik Kire Trenissel (katonai vezető), emellett nem fogadja el maga felett állónak. Fanatikusan hűséges Arkin báróhoz.



Bár jelenleg kevés emberrel rendelkezik, kiváló ismeretei vannak a város környékéről. Tanítványai gyakran járőröznek lovon a környező vidéken. Kiváló lovas harcosok.

Tanítványai (4, 1, 1, 1, 1, 1 T.Sz.) mind az Ottenbytól nyugatra található Tebren falujában találhatóak, ha nincsenek épp járőrözésen (3-as csapatok). Nagyjából szabadon felhasználhatóak a városon kívüli eseményekben.

- Jellem: Rend, Halál
- Ψp: 31/15, AME/MME: 45
- kiemelt képzettségei: Slan kard Mf, lovaglás Mf, hadvezetés (lovasság) Mf, helyismeret (Ottenby környéke) Mf, fegyvertörés Mf, hadrend Af, ugrás 70%, és 70%
- harcértékei: Ép: 9, Fp: 70; SFÉ: kardművész vért 4
 - Slan kard Ké: 43, Té: 85, Vé: 127, Sp: K10+2
 - Niarei alabárd Ké: 34, Té: 68, Vé: 116, Sp: 2K6+1
 - lótáncoltatás: +5 Ké, +5 Té, +30 Vé
 - Chi-harc: 1 Ψp-ért 2 kör, 3 támadás / kör, +6 Ké, +20 Té, Vé, +5 Sebzés

Shoshue, Felhőkig Éró Fa Sárkánya harcművész iskola mestere

Tebren falujában született, ám fiatal korában sok más helyen megfordult, hogy aztán hazatérve Ottenby-ben telepedjen le, ugyanazon iskola mestereként, ahol maga is tanult.

Shoshue visszafogott, csendes nő, habár tekintetében harmincegynehány esztendejét is meghaladó bölcsesség csillog. A nap minden órájában, tanítványai szerint még éjjel álmában is gyakorol, ha éppen nem fizikai testét, akkor elméjét, vagy asztrális lényét edzi.

Jó kedélyű, kedves a város lakóival és felkelővel egyaránt, tanítványai tisztelik és szeretik, habár ők ismerik a szigorú arcát is. A mester utazásairól ritkán beszél, ugyanakkor sokszor merít tapasztalataiból, amikor tanít.

Kedveli a magányt, az elmélyülést, sokszor tölti idejét a fák között, vagy éppen az iskola szikláiról figyel az érkező és távozó hajókat. Ilyenkor gyakran fuvolázik, a zene hangját hallani a kikötő más részein is. Szívesen sétál a természetben, ilyenkor érzi magát leginkább elemében.

Jó kapcsolatot tart fenn Liranalyennel, és Argeion Kaaria-val is, habár ez utóbbihoz fűzi egy kis - olykor kevésbé egészséges - versengés is, egy régi fogadás ürügyén, aminek a részleteit talán már ő maguk sem tudják. Gyengéd barátság fűzi ugyanakkor Kerna DeMookhoz, akivel gyerekkorukban ismerkedtek össze.

Shoshue szikár, napsütötte bőrű, magas termetű, hosszú barna hajjal, és barna szemmel. Termete nem nőies, sőt, inkább szögletes és vékony, mint egy fiúé, ám ő sosem foglalkozott ezzel. Ruházata egyszerű, férfiruhára emlékeztető, tiszta és rendezett. Nem hord drága kelméket, de arra ügyel, hogy éppen annyira tűnjön maga is rendezettnek, amennyire iskoláját, és szellemét tartja.

Elsődleges célja iskolája fenntartása, és a harcművészet gyakorlása és fejlesztése (saját fejlődése), emellett szívén viseli a város sorsát, és személyes felelősséget érez minden egyes tanítványa irányában.

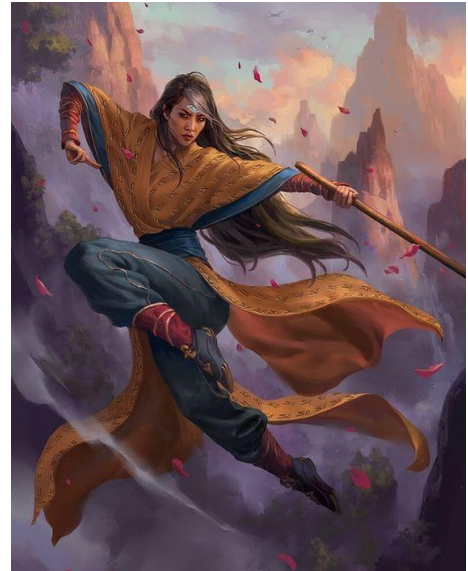
- Jellem: Rend, Élet
- Ψp: 32/25, AME/MME: 45
- Kiemelt képzettségek: Belharc Af, Erdőjárás Af, Fegyvertörés Mf, Földharc Mf, Futás Mf, Sebgyógyítás Mf, Vakharc Mf, Zenélés (fuvola) Af, Esés 85%, Ugrás 124%
- Harcérték: Ép: 10, Fp:86



- puszta kéz: Ké: 40, Té: 76, Vé: 119, Sp: K6-1
- puszta láb: Ké: 41, Té: 76, Vé: 113, Sp: K6
- drakfa bot: KÉ: 35, Té: 71, Vé: 116, Sp: K5
- Chi-harc: 1 Ψp-ért 2 kör, 3 támadás / kör, +6 Ké, +20 Té, Vé, +6 Sebzés

Liranalyen, Jade Toll harcművész iskola mestere

Ottenbyben, a Jade Toll iskolában született, és nőtt fel, a harcművészet az előző nagymester lányaként a “vérében” van, ám mondják, sok mindenben meg is haladja felmenői tehetségét. Öntudatos, kemény, határozott asszonnyá cseperedett az évek során, és bár a várost alig hagyta el, érdeklődése kiterjedt a világi tudományok irányában is. Ha utazók érkeznek a városba, szívesen találkozik velük, egy csésze tea kíséretében gyakorta mélyül el filozofikus vagy világi beszélgetésekben. Sőt, ha ideje engedi, akkor Cal Nich-t is gyakran felkeresi hasonló okból, bár ezen beszélgetések a háború és a menekültek érkezése óta egyre inkább elmaradnak. Liranalyen szenvedélyes nő, anyja szerint akaratos és makacs, habár ezt gyermekkorától megtanulta jóra fordítani, meditációknak, és a harcművészet szigorú gyakorlásának köszönhetően. Amit a fejébe vesz, azt véghez is viszi, szigorú tanítványaival is, sokat követel, de igazságos és végtelenül hűségese. Az egyenesség számára már hitvallás, nincs kedvére a politika diplomácia, ebben sokszor vitatkoznak Cal-lal is, aki szerint Liranalyen lehetne olykor kevésbé szókimondó.



Shoshue-val és a másik iskolával is baráti viszonyban vannak, habár Liranalyen adós még látogatással, amit ki tudja miért de jó ideje halogat. Sokak szerint a két mester ellentétes személyisége, mások szerint Argeion Kaaria lehet a háttérben. Liranalyen kedveli és tiszteli Argeiont, a tisztelet kölcsönös is, ám a szívélyesség viszonzatlan, amit - mondják - a nő némi féltékenységgel tekint, főleg mivel Shoshue-val jóban van a mester.

Termetére nézve alacsony, de erős, izmos nő, aki megtanulta, hogyan fordítsa termetét és adottságait maximálisan a maga hasznára. Akárhol jelenik meg, nehéz nem észrevenni, személyisége és határozottsága betölti a teret. A tradíciókat és a harcművészetet a végletekig tiszteli, sokszor addig gyakorol, hogy bütykei kivéreznek, de panaszkodni, felszisszenni senki sem hallotta még. Tanítványai - habár a mester erőskezü velük is - tisztelik és a tűzbe mennének érte, akárcsak a mester asszony őértük. Harmincas éve közepe felé jár, bár ez aligha látszik meg az arcán, vagy az alakján, ami ruganyos, hajlékony. Arca kifejezetten szép, szemei feketén ragyognak.

Fő motivációja a tanulás és tanítás, életét, akárcsak elődei, az iskolának szánta.

- Jellem: Rend, Élet
- Ψp: 27/20, AME/MME: 37
- Kiemelt képzettségek: Kínzás elviselése Mf, Belharc Mf, Fegyvertörés Mf, Földharc Af, Lélektan Af, Sebgyógyítás Mf, Történelemismeret Af, Vakharc Mf, Esés 80%, Ugrás 100%
- Harcérték: ÉP: 10, FP: 86
 - puszta kéz: Ké: 37, Té: 66, Vé: 123, Sp: K6
 - Daru stílus különlegességei:
 - +2 Erő Lefogás elleni próbánál
 - Belharcban +5 Té, +10 Vé
 - rövidbot: Ké: 39, Té: 65, Vé: 122, sebzés: K3
 - Chi-harc: 1 Ψp-ért 2 kör, 3 támadás / kör, +6 Ké, +20 Té, Vé, +5 Sebzés

Kerta, a vén hálószővő

Az öregasszony a kikötő keleti szegletében éldegél egy mólóvégi kunyhóban. Kötelet ver, hálót foltoz, és szerény bevételét a magának gyűjtött rákokkal, kagylókkal egészíti ki. Munkájának minősége éles ellentétben áll saját és lakhely külsejével, így gyakorta megtéveszti az idegeneket. Érdes, enyhén károgó hangja van, sós tengervíz és hínárok szaga lengi körül.

Valamikor régen, már ő maga sem tudja hány éve, kisgyermekkorában csaknem a tengerbe fulladt, amikor az apja hajójára lopózott és kihajózott vele. Ködbe keveredtek, a gyermek átesett a palánkon. Apja kétségbeesetten utánaugrott, de nem sikerült kimentenie. A véletlenek együttállása folytán egy tengeri boszorkány járt arra, aki az apát áldozatnak fogadta és így a gyermeket megmentette.

Sok mindenről tud, ami a kikötőben és mellette zajlik, fogadott anyját látja el információkkal. Olykor-olykor eltűnt egy-két ember a kikötői cölöp között, de hát ez mindennapos... Nem bír varázshatalommal, de a fohásza időnként meghallgatásra találtak és a felszínre kerül egy-egy értékes tárgy a fenékről.

Ha faggatják, akkor némi pénzmagért, vagy más értékért cserébe - esetleg fenyegetések hatására az életét féltve - elárulhatja, hogy mely raktárak környékén tud friss mozgolódásról, ami nem kötődik hajókhoz, esetleg a Murénák csempészeihez. Ha nem pozitívan állnak hozzá, akkor egyenesen beküldi őket a gahulok rejtekhelyére.

- Jellem: Halál
- kaszton kívüli, harcértéke, életereje nem jelentős
- kiemelt képzettségei: szakma (kötélverő, hálókészítő) Mf, emberismeret Mf, mellébeszélés Af, értékbecslés Af
- Asztrális kötelék köti össze a tengeri boszorkánnyal (Yamm-haikan), ez megfelelő varázslatokkal vagy pszi-diszciplínákkal érzékelhető
- ha megsérül vagy netán meghal, akkor a tettes számíthat arra, hogy kellemetlenségek fogják érni a tengerparton, a tengeren

Jámbor Bekk, Murénák alvilági csempészbanda vezetője

Negyven-akárhány évvel ezelőtt született Erenben, szegény sorsú családba. Szülei mindent megtettek, hogy előteremtsék a betevőre valót, még ha az törvénybe ütköző cselekedet is volt. Féltucat testvérével együtt ő is már kora gyermekkorától besegített ahol tudott, hol az utcán kéregetve, hol egy frissen sült kenyeret elcsenve hajnalban a pék tornácáról. Hamarosan a törvény rosszabbik oldalán találta magát, tolvaj- és rablóbandák tagja lett. Mikor a bűnözés már nem csak a létfenntartásról szólt, elkezdte élvezni a kergetőzést a törvény embereivel, és azóta is ez életének fő mozgatórugója. Egy félresikerült betörés során véletlenül megölte egy kishemesi család egyetlen lányát, emiatt vérdíjat tűztek ki a fejére és



menekülnie kellett. Ekkor vette fel a Bekk álnevet, valódi neve ismeretlen még a legbizalmasabb emberei számára is.

Ereni üldözői elől bujkálva tévedt Ottenby városába, ahol tapasztalatával hamar értékes tagja lett a Murénáknak. Éles eszével és megtevesztő viselkedésével egymás után vitte sikerre a banda vállalkozásait, így pár év elteltével a vezetők között találta magát. Mikor a városőrség lecsapott és felszámolta a Szomjas Muréna fogadót, Bekk sikeresen terelte a felelősséget a többi vezetőre, és velük leszámolva átvette a szervezet teljes irányítását. Az ő ötlete volt berendezkedni az elhagyatott erdőben, és létesíteni több rejtkehelyet és lerakatot a környező erdőkben és hegyekben, hogy a hatóságok nehezebben akadjanak az eltűnt vagy csempészett áruk nyomára.

Annak ellenére, hogy a városőrséggel folytatott állandó fogócska a lételeme, Bekk nagyon óvatos figura, és csak akkor vállal kockázatot, amikor siker esetén igazán nagy nyereségre van kilátás. Tapasztalt hamiskártyásként tisztában van vele, mikor kell bedobni egy közepes osztást, ha túl magasra emelkednek a tétek. Nyájas és szívélyes modora mások figyelmének altatását és saját valódi céljainak leplezését szolgálja. Ha kihozzák sodrából akár egyik pillanatról a másikra előbújik valódi nyers, erőszakos, követelőző énje. Nagyon figyel arra, hogy észrevétlenül mozogjon a városban, nappal mindenféleképpen álcázza magát, illetve kerüli a nyilvános kompromittációt. Így habár kiléte a város jelentősebb személyiségei előtt ismert, főleg a városőrség körében, eddig sikeresen elkerülte a törvény kezét.

- Jellem: Káosz
- kiemelt képzettségei: dobótőr Mf, háritófegyver (alkarvédő) Af, beharc Mf, helyismeret (Ottenby és környéke) Mf, mellébeszélés Mf, hajózás Af, emberismeret Af, kocsmai verekedés Mf, álcázás/álruha Af, hátszúrás Af, hamiskártya Af
- kiemelt százalékos képzettségei: mászás 75%, esés 65%, lopózás 90%, rejtőzködés 90%, zsebmetszés 80%, csapdafelf. 80%, zárnyitás 85%, titkosajtó keresés 80%
- harcértékei: Ép: 7, Fp: 65; SFÉ: posztóvért 1
 - dobótőr (mm): Ké: 49, Té: 69, Vé: 99+15, Sp: K6
 - tőr: Ké: 49, Té: 56, Vé: 99+15, Sp: K6
 - garott: Ké: 39, Té: 53, Vé: 77, Sp: K10

Tulipán, Tulipános Rend titkos társaság vezetője - Dakkon Tak, a Finnyás

A Tulipános Rend jelenlegi vezetője, vagyis a Tulipán cím viselője nem más, mint Dakkon Tak, a befolyásos Tak ékszerészcsalád egyik legidősebb tagja. A Finnyás gúnyneven is ismert Dakkon nem a család tisztavérű niarei ágának tagja, apja egy ifjúkori félrelépéséből született zabigyerek. Ezért hiába volt korának legígéretesebb drágakömvés tehetsége, sosem kerülhetett igazán fontos pozícióba. Bosszúját kétféle módon teljesítette be: egyrészt messze földön híres ékszerész vált belőle, akinek kegyeit sikerei miatt minden családtagja kereste, ezért majdnem úgy bánhatott velük, ahogy akart. Másrészt amint lehetősége támadt rá, belépett a Tulipános Rendbe, és azonnal elkötelezett és hűséges taggá vált.

Dakkon jócskán 70 felett jár, hajlott háta, remegő kezei és folyamatosan rosszabbodó látása már alkalmatlanná teszik az ékszerészet művészetének gyakorlására. Viszont továbbra is ő a Tak család legelismertebb szakértője, akiről mindenki tudja, hogy nagyon szűken méri a dicséretet, soha semmi sem elég jó neki, és állandóan leszólja a hozzá forduló fiatalabb



családtagok munkáit, még ha azok mesterművek is. Így ragadt rá a Finnyás gúnynév, amin ő látszólag rendszeresen megsértődik. Azonban viselkedésével elérte, hogy zsémbes öregembernek kezeljék, aki állandóan régi dicsőségről papol, hogy az ő korában mennyivel alaposabbak voltak az ékszerészek, jobbak az alapanyagok, és szebben csiszoltak a drágakövek. Megjárt az időkori elbutulása miatt környezete már nem lát benne semmilyen fenyegetést, ezért bátran elfecsegnek neki bármit, mondván, hogy másnapra úgymint elfelejti. Nem is sejtik, hogy ezzel csak a Tulipános Rend malmára hajtják a vizet...



Az előző Tulipán halála után, nagyjából 15 évvel ezelőtt örökölte rangidősként a címet Dakkon. Már akkor is benne járt a korban, így igazi megtiszteltetésként élte meg, mikor végre rákerült a sor, hogy vezesse a Rendet. Egész életét cselszövés és megtévesztés töltötte, így Tulipánként is ezekre helyezte a hangsúlyt. Bonyolult, éveken keresztül tartó, több szálon futó intrikákkal tartotta izgalomban, feszültségben, vagy éppen rettegésben Ottenby előkelőseit. Ármánykodásai hatására céhmesterek mondtak le, nemesi családok szégyenültek meg, vagy kereskedőházak tűntek el örökre a városból. A háború zűrzavarában is folyamatosan tesz arról, hogy a megfelelő helyen és időben elhintett pletykák hatására hőstettek közül ocsmány bűntények, önfeláldozásból önző cselekedetek, dicsőségből szégyen váljon. Nem lesz ez másként a városban hamarosan kitörő zűrzavar esetében sem...

- Jellem: Káosz
- kaszton kívüli, harcértéke, életereje nem jelentős
- kiemelt képzettségei: szakma (ötvös) Mf, ékszerészet Mf, értékbecslés Mf, művészettörténet Mf, emberismeret Mf, etikett Mf, mellébeszélés Mf, politika Mf, heraldika Af, pénzügyek Af
- szárnysegédei: unokaöccse és testőre Shaion Tak, unokája és tanítványa Lysilla Tak

Shaion és Lysilla Tak, szárnysegédek, Tulipános Rend

Shaion azon kevés Tak családtag közé tartozik, aki egyáltalán nem ért az ékszerészethez. Habár a család tisztavérű niarei ágába született, sosem volt igazán tehetsége vagy türelme a pepecselős munkához, ezért gyermekkorától különként, fekete báránként kezelték. Ifjúkorában el is szökött otthonról, és kalandozni kezdett, kitanulta a kardforgatás művészetét, bejárta Észak-Ynev nagy részét, és merész vállalkozásokban vett részt. Egy ilyen kaland során súlyosan megsérült és pénz nélkül maradt, így kullogott vissza Ottenbybe családjához. Nem látták szívesen, de Dakkon befogadta és testőrként maga mellé vette. Lobbanékony természete szép lassan lenyugodott, unokabátyja mellett megtanult hallgatni és figyelni a részletekre. Közelebb van már a negyvenhez, mint a harminchoz, de még mindig szigorúan veszi a napi rendszeres edzéseket.

Előszeretettel méri össze erejét a városban élő és megforduló kardforgatókkal barátságos párbajokban, legyenek azok a helyi harcművész iskolák tagjai vagy átutazó kalandorok. Habár nem ért a Slan diszciplínához, sikerült alapszintű pszi képzettségre szert tennie, és a nagyvilágban szerzett tapasztalatai is előnyt tudnak nyújtani neki egy-egy elszigetelve nevelkedett harcművész tanítvány ellen. Két mesterkardjával nem túl elegánsan, de igen hatékonyan

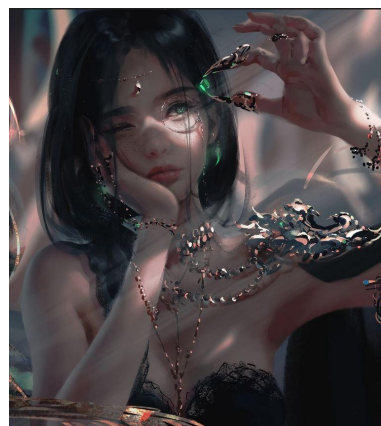


harcol, általában a támadásra helyezve a hangsúlyt, nem riadva vissza akár piszkosabb trükköktől sem.

Ritkán vesz részt egyedül társasági eseményeken, legtöbb idejét Dakkonnal és Lysillával tölti, előbbihez megingathatatlan hűsége fűzi, utóbbit leginkább törékeny kishúgaként kezeli és próbálja óvni még a széltől is, de főleg az udvarlólóktól.

- Jellem: Káosz, Élet
- Ψp: 18, AME/MME: 21
- kiemelt képzettségei: mesterkard Mf, kétkezes harc Mf, lefegyverzés Af, pszi Af, etikett Af, heraldika Af, kocsmai verekedés Af
- harcértékei: Ép: 13, Fp: 66; SFÉ: bőrvért 1
 - o mesterkard (mm): Ké: 44, Té: 101, Vé: 122, Sp: K10+1
 - o tör: Ké: 42, Té: 83, Vé: 100, Sp: K6+1
 - o egykezes buzogány: Ké: 34, Té: 82, Vé: 112, Sp: K10

Lysilla a Tak család egyik legígéretesebb fiatal ékszerész tehetsége, amin nem is csodálkozik igazán senki, hiszen a nagy Dakkon Tak unokájáról és egyetlen tanítványáról van szó. Szülei kisgyermek korában elhunytak egy betegségben, így szinte teljesen nagyapja nevelte fel. Vérvonala miatt ő sem tölthet be komoly tisztséget a családon belül, de tehetsége korán megmutatkozott, és már most nagy dolgokat várnak tőle. Rideg és fennhéjázó modorával Dakkonra ütött, de nagyapjával ellentétben tud kedves és megnyerő is lenni, ha épp az szolgálja érdekeit. Habár családja jórészt elzárkózik a városi politikától, Lysilla szívesen merül el efféle társalgásokban, huszoneves kortársait és idősebbeket is megszégyenítő éleslátásával és ékesszólásával a társasági események élénk színfoltja. A Tulipános Renden belül ő nagyapja jobbkeze, aki rendszeres kapcsolatot tart a többi vezetővel és azok szárnysegédeivel, továbbá a tolvajokkal és a külső tagokkal is rendszeresen érintkezik. Tudja hogy egyszer ő fogja örökölni a Rend vezetői posztját, és már most mindent megtesz azért, hogy felkészült legyen, amikor ráhárul majd ez a nagy felelősség.



- Jellem: Káosz, Élet
- kaszton kívüli, harcértéke, életerejé nem jelentős
- kiemelt képzettségei: ékszerészet Mf, értékbecslés Mf, művészettörténet Af, emberismeret Af, etikett Af, mellébeszélés Af, heraldika Af, szónoklás Af, politika Af

A Rend egyik lehetséges bevonása a történésekbe a szárnysegédek tevékenységén keresztül történhet. A Lysilla általa elhintett pletykák félrevezethetik a csapat nyomozását, illetve ő vagy Shaion lehet az a Rend számára fontos személy, akit valamilyen baj ér a városban, és emiatt segítséget kér a JK-tól Tulipán (közvetetten: hírvivőkön, tolvajokon, vagy a másik szárnysegéden keresztül).

Egyéb, közönséges NJK-k

Testőrség (bároi alakulat)

A báró palotaőrei közül csakis a legjobbak, legmegbízhatóbbak kerülhetnek a testőrség elit csapatába. Hatalmas dicsőség, ha kiválasztják őket, amelynek utána is igyekeznek rászolgálni. Parancsnokuk névleg a báró közvetlen tanácsadója, gyakorlatban többször előfordult, hogy a városőrség parancsnokának irányítása alatt álltak. Kiváló kiképzést kapnak, tradicionális kardmesteri formában, fegyverzetük és vértjük pedig a legjobb, amit a báró meg tud fizetni. Képességeik 3-5.szint között mozognak, mindannyian képzettek az alapvető harci technikákban, együttes küzdelemben, a harctéri seborvoslásban, és kifejezetten a lefegyverzésben, hogy meg tudják állítani az esetleges támadókat.

A város nevesebb személyei (főpapok, tanácsadók) nem tartanak fent saját katonai alakulatokat, hanem némi éves "ajándékért" cserébe krízishelyzetben a testőrség parancsnoka megfelelő számú védelmezőt nevez ki a célszemélyek mellé (részben ez az oka annak, hogy fegyverzetük amellet, hogy mestermunka, még áldott is).



KM!

A háború és a modul eseményei folytán általában van köztük egy kardművész kasztú is (4.sz.), aki képes a Chi-harcra. Avatatlan szem nem képes megkülönböztetni a közönséges öröktől, teljesen azonos felszerelése van, csak kardjai térnek el - amint előhúzza őket. Az ő harcértékei az alapkönyv szerint alakulnak, itt nincs kifejtve.

Harcértékek:

	alap	mesterkard	tőr	lándzsa	
KÉ	20-25	(7)	(10)	(5)	
TÉ	50-60	(15)	(10)	(10)	
VÉ	95-105	(16)	(2)	(10)	+15 alkarvédő
Sebzés -		1K10+1	1K6+1	K10+2	
T/kör	1	1	2	1	

Ép: 12 Fp: 40-65 SFÉ: rákozott páncél 3
 AME/MME: 25

Képzettségek:

Nyelvismeret: közös 4, erv 4

mesterkard Af, lándzsa Af, lefegyverzés Mf, belharc Af, etikett Af, földharc Af, hadrend Af (tiadlani kettős, shadoni páros, falkataktika), harc helyhez kötve Af, hárítófegyver (alkarvédő) Af, kínzás elviselése Af, pszi Af, sebgyógyítás Af, vakharc Af

Felszerelés:

- lándzsa (mestermunka) [áldott], mesterkard (mestermunka) [áldott], tőr, rákozott páncél (mestermunka) [áldott]

KatonákHarcértékek:

	alap	mesterkard	tőr	kispajzs
KÉ	16	23(7)	26(10)	-
TÉ	33	49(16)	41(8)	-
VÉ	90	104(14)	92(2)	+20
Sebzés -		1K10	1K6	-
T/kör	1	1	2	-

Ép: 10 Fp: 30 SFÉ: kivert bőrvért 2

Képzettségek:

Nyelvismeret: közös 4, erv 4

Hadrend Af (tiadlani kettős, shadoni páros, falkataktika), Lefegyverzés Af

Felszerelés:

- mesterkard, tőr, kispajzs, kivert bőrvért

A tisztek harcértékei 5 ponttal magasabbak, akárcsak az Fp-jük.

VárosőrökHarcértékek:

	alap	lándzsa	rövidkard	bordás buzogány	egyeneskard
KÉ	14	18(4)	23(9)	21(7)	21(7)
TÉ	28	40(12)	40(12)	40(12)	43(15)
VÉ	88	100(12)	102(14)	101(13)	103(15)
Sebzés -		1K10	1K6+1	K6+1	K10
T/kör	1	1	1	1	1

Ép: 9 Fp: 25 SFÉ: bőrvért 1

Képzettségek:

Nyelvismeret: közös 4, erv 4

Kocsmai verekedés Af, Birkózás Af

Felszerelés:

- bőrvért, tőr / lándzsa / rövidkard / bordás buzogány / egyeneskard

A tisztek harcértékei 5 ponttal magasabbak, akárcsak az Fp-jük.

Milicisták

A harcértékeik a játékosok szempontjából igazából jelentéktelenek, hatásuk inkább érzelmi és információt hordozó, mint küzdelemmel járó.

Csempészek (Murénák)

Az átlagos csempész pont olyan, ahogyan az emberek többnyire elképzelik őket. Morcosak, elnyűttek, matrózként, karavánkísérőként, rakodóként dolgoznak, és igyekeznek eltitkolni a Murénák iránti elkötelezettségüket. Akadnak köztük értelmesebbek, akik nem kártyázzák el egyetlen este a bevételüket, mint ahogyan vannak olyanok is, akikre jobb odafigyelni, mert ha felöntenek a garatra, kiszalad egy-két kellemetlen dolog szájukon. Többségük tud úszni, elboldogulnak egy kisebb csónakkal, és egy lassú szekérrel közlekedni sem félnek.

Harcértékeik egy komolyabb kalandozónak nem jelentenek kihívást, a városőrökkel mozognak nagyjából egy szinten. A képzettebb/tapasztaltabb tagjaik, akik megélték egyet s mást, lehetnek 1-2. szintű harcosok, esetleg harcos/tolvajok.

Tolvajok (Tulipánok)

A tulipánkertben nyíló virágok - ahogy a rend leírásában olvasni lehetett - szinte valamennyien tolvajok. Átlagos képességeik szerint 1-3 szinttel bírnak, elsősorban besurranó feladatokra koncentrálnak, tehát lopózásuk/rejtőzésük, illetve zárnyitásuk fejlesztésére koncentrálnak, maradék figyelmüket titkosajtókeresésre fordítják. Az álcázás alapjai szintén birtokukban vannak, a rend meglehetősen sokféle külső kapcsolata révén bármilyen típusú öltözkéhez, kellékhez hozzáférhetnek.

Hacsak nem ők szervezik, bizonyosan nem állnak le harcolni, inkább egy füstpatron vagy más elterelés örve alatt menekülnek, hogy később többen, jobban felkészülve térhessenek vissza.

Toroni frakció

Sialie Meaya Lleyrid, Orwella beavatottja, az Arc Nélküli Hatalom papnője

Toroni nemes család szülötte, nőági felmenői generációk óta a Rettenet Asszonyát szolgálták. Csaknem 100 esztendő, ám ez kyr vérenek és boszorkány kapcsolatainak köszönhetően nem mondható meg róla. A külsejéről megbízható leírások nincsenek, általában fedett akciókban terjeszti a káoszt, rettenetet és betegségeket, rontást szórva, amerre csak jár.

Rendkívül intelligens, alaposan felkészül a helyből, ahová céljai vezetnek és ugyanígy jár el ellenfeleivel, célpontjaival kapcsolatban. Erre a célra előszeretettel alkalmaz a mágiájával hatalma alá vont közvetítőket, akiktől szívfájdalom nélkül szabadul meg őrzöngésbe, asztrális sokkba taszító késletett varázslataival.

Viselkedése mindenkor hűvös, nyugodt és udvarias. Felbosszantani kicsinyes megjegyzésekkel nem lehet, ezeket egyszerűen figyelmen kívül hagyja, és a mögöttes indítékot keresi.

Közelharcba bocsátkozni nem hajlandó, méltóságán alulnak tartja, ezért áldozótörös harcértékei inkább iránymutatásként szolgálnak. Ha úgy látja, veszélybe került az élete, akkor habozás nélkül elmenekül és később visszatér, hogy kedvezőbb körülmények között és más eszközök bevetésével tanítsa móresre ellenfelét.

Gyakorta kísérik a Ruan Kutyaí klán fejedelmének és/vagy a Kard Testvériség lovagjai közül testőrök.



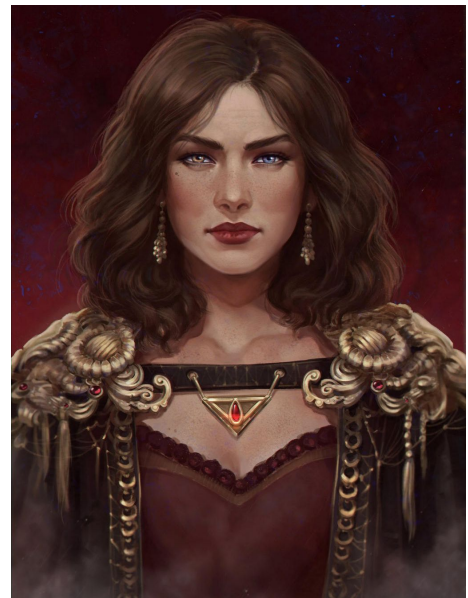
Jellem: Káosz, Halál

Főértékek:

Erő:	10	Ép:	11
Állóképesség:	13	Fp:	100
Gyorsaság:	14	Ψp:	51 / 19
Ügyesség:	14	Mp:	99
Egészség:	15	AME:	51 / 15 / 75
Szépség:	17	MME:	51 / 17 / 75
Intelligencia:	16		
Akaraterő:	17		
Asztrál:	19		
Érzékelés:	17		

Harcértékek:

	alap	áldozótör
KÉ	30	38(8)
TÉ	58	68(10)
VÉ	113	121(8)
Sebzés -	k6	
T/kör	2	2



a papnő álcázott külseje

Képzettségek:

Nyelvismeret: kyr-toroni 5, köz-toroni 5, közös 5, erv 5, aszisz 4, sinemosi 3

Méregkeverés/semlegesítés Mf

Mágiaismeret (rontások) Mf, Mágiaismeret (élőholtak) Af

Emberismeret Mf, Mellébeszélés Mf

Rajzolás Af, Értékbecslés Af

Felszerelés:

- különféle álcázó felszerelések
- mérgek szinte bármilyen mennyiségben és fajtában
- Észrevétlenség Amulettje (+20% Lopózás/Rejtőzés; Láthatatlanul nem lehet észlelni!)
- Tisztaszoba Seprűje (48 Mp, 1 ap. Egyedi boszorkány varázstárgy, amely zónán belül naponta egyszer a seprűhöz vonzza a használó által behelyezett tárggyal szimpatikus viszonyban lévő dolgokat. Jellemző használata különösen a hajsza, körömdarab, vér, stb. összegyűjtésére és utána megsemmisítésére irányul.)
- Kígyónyaklánc (80 cm hosszú abbit nyaklánc, amely parancsszóra maximum 20 alkalommal mérgekígyó alakját ölti magára a boszorkányok Kígyóvarázs II. varázslatánál leírtak szerint. Eltérő anyaga miatt Ép-inek száma 6, Fp-inek száma 20, egyebekben a varázslat szerint működik)
- Rontásoktól védő amulett: +4 Egészség a boszorkánymester által indított betegségekkel szemben
- 1 szürke kő, jeges, hideg tapintású már távolról is, mintha síkos lenne... - Elátkozott Vidékről kő - +1E Rontásokra
- Szellemi Frissesség itala (2db)
- Gyógyital (1x 5 Ép, 1x 20 Fp) - *Hella gyártmánya*

Synar Issyriar, Orwella beavatottja, a Kard Testvériség paplovagja

Alacsony származású, toroni születésű férfi, aki a Kard Testvériség soraiban találta meg az életet, amit meg tudott valósítani és amelynek segítségével kitörhetett a szorító kasztok közül. A Rettenet Asszonya is kegyeibe fogadta, így nyert hatalmát nem rest használni akár idegenek, akár saját rendtársai ellen.

Rendjéhez méltón kegyetlen, alattomos, egy cseppet sem habozik, ha hazudnia kell úrnője vagy saját érdekében. Nem veti meg a mérgeket sem, a kedvencei a kínmérgek, amelyek nem fosztják meg a harctól, de ellenfele helyzetét jelentősen megnehezítik.

Hosszú ideje a papnő közvetlen társa, így a papnő Útja és a Rend fő irányzata között feszülő ellentét kevéssé határozza meg kettőjük kapcsolatát. Igazából már ő is inkább a washkak követője, bár a lovagrend felé továbbra is az ott elvárt orghalla útmutatásai szerint jár el, és saját fölényét hangoztatja a papnővel folytatott ügyeiben.

Az évek alatt gyakorlatot szerzett az elfogott szerencsétlenek gyótrésében is, de saját megvallása szerint csak műkedvelő.



Jellem: HalálFőértékek:

Erő:	16	Ép:	14		
Állóképesség:	15	Fp:	105		
Gyorsaság:	14				
Ügyesség:	14	Ψp:	37 / 7	Mp:	58
Egészség:	16	AME:	37 / 12 / 55	MME:	37 / 13 / 55
Szépség:	14				
Intelligencia:	14	SFÉ:	6 (abbit félvért)		
Akaraterő:	15				
Asztrál:	16				
Érzékelés:	14				

Harcértékek:

	alap	lovagkard	markolat	tőr	közepes pajzs
KÉ	20	27(2)		30(10)	-
TÉ	70	90(10)	75(5)	78(8)	-
VÉ	112	129(7)		114(2)	+35
Sebzés -		2k6+4	K6+2	K6	-
T/kör	2	1	+1	2	-

Képzettségek:

Nyelvismeret: köz-toroni 5, kyr-toroni 3, közös 5, erv 4, aszisz 3, ork 2
 lovagkard Mf, Nehézvértviselet Mf, Fegyvertörés Mf, Kiegészítő támadás Mf
 Kínzás Af, Mellébeszélés Af

Felszerelés:

- lovagkard (abbit) [áldott], félvért (abbit), közepes pajzs (abbit)
- fegyvermérgek (elsősorban kínmérgek)
- Rontásoktól védő amulett: +3 Egészség a boszorkánymester által indított betegségekkel szemben
- A Félelem Tekercse (lásd Rúna II/2.)
- Sebezhetetlenség Itala (tűz)
- Istenek Itala (+3 Erő; 2db)

Del Vaed, Orwella beavatottja, a Kard Testvériség boszorkánymestere

Egy elf rabszolganő és egy ismeretlen toroni korcs gyermeke. Gyermekkorától kínzás és megaláztatás volt osztályrésze, ennek köszönhetően meggyűlölt mindent és mindenkit, még ha ezzel nem is tudott mit kezdeni sokáig. Már jócskán benne járt a férfikorban, amikor Lleyrid úrnő találkozott vele és meglátta benne a tehetséget. Megvásárolta az obsort, magával vitte, aztán átadta a Kard Testvériség kiképzőinek, akik évek keserves munkájával boszorkánymestert és fanatikus Orwella-hívót neveltek belőle. Minden ténykedésük dacára,



bármiféle kötődést kizárólag az Úrnő felé érez, de gyermek- és ifjúkora megtanította színlelni, saját jól felfogott érdekében.

A Rontás és Betegségmágiák avatott szakértője, kiterjedt kutatásokat folytatott a témakörben, a papnő kíséretében poros kisvárosok alatt tárt fel elfeledett kriptákat, védett könyvtárakból lopott indexen lévő kódexeket, járványokat hagyva maga után. Mindezen utakhoz szükséges menleveleket, passzusokat és iratokat is ő állította elő, kellő idő és energia ráfordítással bármilyen okiratot előállít a papnőnek, ha kell.

Öntelt, saját tudásában és hatalmában biztos, ugyanakkor gyáva és alattomos. Sosem támad szemtől szemben, ha lehetősége van az árnyakból cselekedni. Ha a lassú hatású ármány és mágia jobb eredményt ér el, akkor nem nyúl a pillanatnyi eredményt felmutató csapáshoz, neki van ideje kivárni. Az ellenfelet szereti harcképtelenné tenni, mert utána veszélytelenül kínozhatja és kísérletezhet rajta.

Jellem: Halál, Káosz

Főértékek:

Erő:	10	Ép:	9		
Állóképesség:	14	Fp:	70		
Gyorsaság:	16				
Ügyesség:	17	Ψp:	38 / 16	Mp:	56
Egészség:	16	AME:	38 / 11 / 55	MME:	38 / 11 / 55
Szépség:	10				
Intelligencia:	15	SFÉ:	1 (bőrvért)		
Akaraterő:	16				
Asztrál:	16				
Érzékelés:	14				

Harcértékek:

	alap	levéltőr	dobótőr	rövidkard	fúvócső
KÉ	38	47(9)	48(10)	47(9)	46
TÉ/CÉ	46/26	55(9)	57(11)	58(12)	35
VÉ/táv	105	108(3)	107(2)	119(14)	30m
Sebzés -		k6+1	K6	K6+1	*
T/kör	1	2	2	2	3

Képzettségek:

Nyelvismeret: köz-toroni 4, kyr-toroni 2, közös 5, erv 4, aszisz 3, ork 1, elf 2

Mágiaismeret (betegségek, rontások) Mf, Ősi nyelv (kyr) Af, Sebgyógyítás/fertőzés Af

Mellébeszélés Mf, Kínzás elviselése Mf, Kínzás Mf

Hamisítás Mf

Felszerelés:

- mérgek, szinte korlátlan mennyiségben (elsősorban bénulás, ájulás, görcs, akarat-gyengítés)
- sebkötözésre alkalmas felszerelés (kiegészítve a kínzáshoz szükséges eszközökkel)
- hamisító felszerelés
- Hatalom Amulett
- Hatalom Itala (5)
- Méregészlelés Amulettje III (megfelelő igék fejben mantrázása esetén mérgez / kikapcsolható az érzékelése)
- Rontásoktól védő amulett: +4 Egészség a boszorkánymester által indított betegségekkel szemben

- Fattyútör (lásd függelék III.)

Különleges Megjegyzés:

- valamennyi Rontás- és Betegségmágia fejezetbe tartozó varázslata 1 szegmenssel gyorsabb, és 1E-vel erősebb a könyvben leírtánál

Hella Jahilarran, Sabaor város nemesenszületettje, boszorkány

Sabaor város egyik nemes családjának sarja, sokadik leánygyermek, aki így már sok időt töltött nevelők gondozásában és keveset szerető szülei mellett. Figyelme gyakran elkalandozott, álmodozó, csendes gyermeknek tartották, aki csak azért teljesít, mert amúgy rendkívül intelligens. Mit sem tudtak arról, hogy álmai nem közönséges álmok, hanem az Antisson kóborol közben. Szerencséjére, mielőtt egy honos teremtmény elragadhatta volna, mesterre talált egy, a Szerencse és Álmok Úrnőjét követő boszorkányszekta tagjában. Az ifjú Hella így lett Noir boszorkánya, és családját odahagyva vándorútra indult.

Alig egy évvel később botlott Lleyrid úrnőbe és kíséretébe, aki megragadta a lehetőséget, és a tapasztalatlan leányt elbájolta és rabszolgájává tette. Testőrt adott mellé, és azóta ha üzen, Hellának mennie kell, hogy az Orwellánus kegyeit keresve kémkedjen, a szeme és füle legyen Tiadlan városaiban.

A papnő oly mértékben eltiporta önbecsülését, hogy magától már nem gondol a szabadulásra, minden gondolatát az tölti ki, hogy úrnője kegyében járjon és elégedettnek lássa. A kapott parancsok irányt adnak neki, saját képességeit teljes egészében ezen célok elérésére fordítja. Igazi bántalmazó kapcsolat ez, kívülről lehetne csak megtörni, az Asztrál-bilincsek feloldásával és hosszas kezeléssel egy Lélektanban jártas személy részéről.



Jellem: Káosz (Noir)

Főértékek:

Erő:	10	Ép:	8		
Állóképesség:	12	Fp:	44		
Gyorsaság:	14				
Ügyesség:	16	Ψp:	25 / 13	Mp:	40
Egészség:	15	AME:	25 / 4 / 35	MME:	25 / 5 / 35
Szépség:	17				
Intelligencia:	15	SFÉ:	-		
Akaraterő:	15				
Asztrál:	16				
Érzékelés:	15				

Harcértékek:

	alap	dobótör	Slan tör
KÉ	22	32(10)	32(9)
TÉ	34	45(11)	48(14)
VÉ	90	92(2)	96(6)
Sebzés -		k6	k6+2

T/kör 1 2 2

Képzettségek:

Nyelvismeret: erv 5, közös 5, köz-toroni 3, elf 3, sinemosi 3, ilar 3

Emberismeret Mf, Mellébeszélés Mf, Szájrol Olvasás Mf

Antissjárás Af, Történelemismeret Af, Vallásismeret Af

Felszerelés:

- Hatalom Itala (5)
- Gyógyital (2x 5 Ép, 5x 20 Fp)
- Bezártság tekerce (lásd Függelék III)
- Rontásoktól védő amulett: +2 Egészség a boszorkánymester által indított betegségekkel szemben
- herbalista felszerelés
- díszes ruházat, többféle

Különleges Megjegyzés:

- Az Átok erőssége 25, hatására Hella leküzdhetetlen hűséget érez a papnő irányába, úgy kell tekinteni, mintha egy maradandó Bűbáj varázslat hatása alatt állna. Ha megtörik (sikeres Átokűzés, amit ő bizonyosan nem tűr), akkor összezavarodik, összeomlik, képtelen bármilyen értelmes cselekedet végrehajtására, mintha érvényesülne egy Önbecsülés Eltiprása varázslat hatása

Tauwa Isagridh, Orwella követője, a Kard Testvériség fegyverese

Tauwa élete átlagos tiadlani fiúgyermekhez méltón indult. Atyja katona volt a seregben, anyja varrónő. Szülei nagy bánatára egyik gyermekük sem felelt meg a városkában található Slan iskolákban, így Tauwa a bátyjával együtt a katonai kiképzést kezdte meg. Kettejük közül őt áldották meg jobb fizikummal az istenek, így hamar utolérte, sőt, túlszárnyalta 1 évvel idősebb testvérét, és hamarosan a szomszédos nagyváros kardmesterei között találta magát.

Már tiszthelyettes volt, amikor Gro-Ugon orkjainak egy betörése nyomán a határra vezényelték, ahol a Kard lovagok alattomos csapdájába esett. A rendkívüli harci adottságaira ők is felfigyeltek, így a bevetést irányító paplovag parancsára foglyul ejtették és magukkal hurcolták. A következő két év során válogatott kínzásokkal és a boszorkányok hatalmával megtörték, majd szolgálatukba állították.

A Rettenet Asszonyát féli, de nem imádja hívőként, és kegyetlensége is hagy kívánnivalót maga után, de hűségéhez nem férhez kétség. Lleyrid úrnő tiadlani kémje mellé Issiryar lovag rendelte ki, évekkkel ezelőtt, azóta kíséri és felügyeli őt a parancsok szerint.

Jellem: Rend, Halál

Főértékek:

Erő:	18	Ép:	13		
Állóképesség:	15	Fp:	65		
Gyorsaság:	14				
Ügyesség:	16	Ψp:	18 / 10	Mp:	-
Egészség:	16	AME:	18 / 4 / 25	MME:	18 / 4 / 25
Szépség:	10				
Intelligencia:	12	SFÉ:	3 (kardmester vért)		
Akaraterő:	13				
Asztrál:	13				
Érzékelés:	15				

Harcértékek:

	alap	mesterkard	k.nyílp.	tőr	dobótőr	alkarvédő
KÉ	28	40(7)	30(2)	38(10)	38(10)	-
TÉ	70/6	96(16)	22(16)	78(8)	81(11)	-
VÉ	100	124(14)	50m	102(2)	102(2)	+15
Sebzés -		k10+2	K6+1	K6+2	K6+2	-
T/kör	2	2	1	2	2	-

Képzettségek:

Nyelvismeret: erv 5, közös 4, köz-toroni 2, sinemosi 2, ork 1
 mesterkard Mf, Pusztítás Mf, Hárítófegyver (alkarvédő) Af, Vakharc Af
 Kínzás elviselése Af, Mellébeszélés Af
 Erdőjárás Af, Kocsihajtás Af, Ugrás 50%

Felszerelés:

- mesterkard, naru (tiadlani tőr), dobótőrök, kardmester vért
- Rontásoktól védő amulett: +2 Egészség a boszorkánymester által indított betegségekkel szemben
- Gyógyital (1x 5 Ép, 2x 20 Fp) - *Hella gyártmánya*

Ruan Kutyaí klán fejdázai

Intelligens, jól képzett emberek, akik tudásukat hatékonyan állítják az istennőjük megkövetelte káosz és pusztítás szolgálatába.

Egy tucat fejdáz, közülük 3 íjász, a többiek közelharcosok.

A 9 közelharcosból egy vezető, ő egy szinttel a többiek felett áll, harcértékeihez +4 KÉ, +4 TÉ, +4 VÉ, +1 Sebzés és +11 Fp adódik.

Ismerik és alkalmazzák a pszi diszciplinákat, az íjászoknál alapvető az Összpontosítás (5 Ψp, +25 CÉ) egy rejtekhelyről lövés előtt, és a nyílhegy mérgezése sem maradhat el. Ha van idejük, még látásukat is kiéleltik (Érzékelés - Látás, 2 kör meditáció, 4 Ψp, +10 CÉ). Az íjászokra van kidolgozva a könnyű nyílpuskás érték, az ő közelharcos értékeik 5-5 ponttal alacsonyabbak a lent megadottnál.

A lesből támadó közelharcosok sem félnek Pszi rohamot, vagy szintén Összpontosítást alkalmazni, hogy első támadásuk valóban számítson.

Feleslegesen nem hálnak meg, nem harcolnak utolsó csepp vérükig, ha esélytelennek látják a küzdelmet, megpróbálnak elmenekülni füstbombáik leple alatt, sulymokat és golyókat szórva az üldözők lábai alá.



Jellem: Halál (Orwella)

Főértékek:

Erő:	14	Ép:	12		
Állóképesség:	16	Fp:	72		
Gyorsaság:	16				
Ügyesség:	16	Ψp:	19 / 15	Mp:	-
Egészség:	16	AME:	19 / 2 / 25	MME:	19 / 2 / 25
Szépség:	10				
Intelligencia:	12	SFÉ:	1 (bőrvért)		
Akaraterő:	14				
Asztrál:	14				
Érzékelés:	16				

Harcértékek:

	alap	egyeneskard	rövidkard	dobótőr	k.nyílp.
KÉ	30	37(7)	39(9)	40(10)	32(2)
TÉ/CÉ	62	77(17)	74(12)	73(11)	40(16)
VÉ	110	127(17)	124(14)	112(2)	50m
Sebzés	+2	k10+2	k6+3	k6+2	k6+3
T/kör	2	2	2	2	1

Képzettségek:

Nyelvismeret: közös 5, köz-toroni 4, aszisz 3, erv 3

Harc helyhez kötve Af, Kétkezes harc Mf, Közös harcmodor Af, Célzás Af

Mászás 56%, Esés 30%, Ugrás 35%, Lopózás 50%, Rejtőzés 50%, Csapdafelfedezés 30%

A Közös harcmodort harcpárokban alkalmazzák, amíg a pár együtt harcol, +5 KÉ, +10 TÉ/VÉ illeti meg őket.

Felszerelés:

- Rontásoktól védő amulett: +2 Egészség a boszorkánymester által indított betegségekkel szemben
 - bőrvért, egyeneskard, rövidkard, 4 dobótőr, könnyű nyílpuska, 10 nyílvesző
 - fegyvermérgek (4-6 szintű; súlyosabb hatásuk általában bódulat, görcs, kábulat)
 - márványgolyó (2 tucat)
 - vassulyom (2 tucat)
 - füstpatron I (3), füstpatron II (1)
-

Északi frakció

Mal Cassa, dorani varázsló, térmágia/manaháló specializációval

A JK-k vele nem találkoznak személyesen, de Ceruzán keresztül kérdezni tudnak, támaszkodhatnak - elméleti - tudására. Igazán tehetséges, különösen a Manaháló apró rezdüléseit kiszűrni képes aprólékos, elemző rituálékban. Erre figyelt fel egykori mentora is, amikor déli parti származása ellenére kiemelte a kis iskolából, ahol kezdeti tanoncéveit töltötte. A Szem befolyása hozzájuttatta néhány olyan régi kódexhez, tekercshez, amelyekre igen kevesek vethettek távoli pillantásokat eddig, ez pedig irigyeket szült, pláne, mikor ifjú kora ellenére a figyelőhálózat tagja lett - noha ez utóbbit tényleg saját erejéből érte el.

Precíz, határozott, a nagy kép átlátására törekszik, így könnyebben kiszúrja a fodrokat a felszínen, amelyek kilógnak a Kyel rendelte mintából, mondja. Képes életek felett dönteni, ahogy a nagyobb érdek diktálja, mégis ezúttal ellene van minden olyan ötletnek, hogy kiiktassák az Orwella-papnőt. Látványos sikert akar, lehetőleg néhány vallatható fogollyal. A város veszteségei hidegen hagyják, de ezt próbálja leplezni. EREDMÉNYek kellenek!!!



Ceruza, fejvadász testőr

Csaknem 4 évtizede a Dorant szolgáló fejvadászrend aktív tagja, ebben félelf származása nagyban segíti. Adottságai, lelki alkata hamar meggyőzték nevelőit, hogy a testőri képzési iránya a legmegfelelőbb számára. A varázslóiskola utazó mestereit kísérte sokáig, ha el kellett hagyniuk a védett falakat. Így találkozott Cassával is, amikor Naizerd nagymester magával hozta Eatirából. Ki tudja miért, de a vidám, könnyed lelkű embervadász megkedvelte a komor aszisz lányt, aki folyton a Sors kezét leste, a kegyét kereste, miközben lemaradt egy csomó élményről a vadász szerint.

Nagyon jóképű, flörtölésre hajlamos (ha van női JK), könnyed szerepben van. Ez csupán látszat, célja rávenni a csapatot a zökkenőmentes együttműködésre, és ennek alapja a jó kapcsolat. Már nagyon régóta vadászik Del Vaed-re, aki többször kicsúszott a kezei közül. Ha a JKk megemlítik, róla tud extra infokat adni a 30 psi ponton felül is.

A Ceruza nevet - részben saját döntéséből - két okból viseli. Egyrészt jó fedőnév, másrészt szeret verseket írni, mindig van nála efféle írószerszám, harmadrészt gyakorta alkalmazott bemutató eszköze, ha nem együttműködő alvilági csoportot kell meggyőznie arról, hogy mi mindenre hajlandó - pl. eltüntetni egyet gyorsan és végzetes eredménnyel...



Függelék I. - Az Átkozott Visszatérés Táblái



EGO: 65

Jellem: Halál, Káosz

Kommunikáció: Asztrális

Az Átkozott Visszatérés Táblái Orwellának, a Rettenet Asszonyaként is ismert pyarroni pusztító istenségnek a relikviái. Azt mondják, a táblák az Ötszázéves Háború alatt keletkeztek, mikoron egy győztes csata után elhangzó dörgedelmes győzelmi beszéd fertelmektől csöpögő szavai öltöttek testet és formát a főpapnő kezében. A táblák ezután többször feltűntek orwellánus kegyeltek használatában, mindannyiszor ragályokat és kinszenvedést sokszorozva.

Három sötét, patinás fémtábla, amelyeket karikák fűznek össze a tetejüknel, rajtuk kyr rúnasorokkal. Méretük mintegy arasznyi széles és másfél arasz magas, vastagságuk együtt hüvelykujnyi lehet. Érintésre többnyire testmeleg, száraz, tapintásra mintha kígyópikkelyeket fogna az ember. Aurája sejtelmes, kíváncsiságra, olvasásra, kutatásra ingerlő. Igazi hatalma nem mutatkozik meg, míg a botor áldozat bele nem örül a tanultakba.

Ereklyének kell tekinteni, közönséges varázslatok nem képesek kárt tenni bennük, fegyver és idő nem fogja anyagukat.

Orwella hívei képesek bármely betegséget (Rontást) megidézni vele, kasztjuktól függetlenül, ezek erőssége az ETK-ban leírtaktól függetlenül a használó Szintjével lesz egyenlő és automatikusan Bűvagálynak minősülnek.

Ha többen fordulnak egyszerre a hatalmáért (egy papnő és egy boszorkánymester, esetleg egy boszorkány és boszorkánymester), akkor képessé válnak varázslataik összefonására, így olyan ragályokat teremteni, amelyek áldozatait vagy hús-vér élőholtként (pl. Gahul, Hatysa, Vámpír, stb), vagy pedig lelket pusztító élőholtként (pl. Árný, Fantom) térnek vissza.

Függelék II. - Kiemelt varázslatok

Búvóvész (BM)

Mp: 5 / Betegség Szintje

Erősség: 1

Varázslás Ideje: 5 szegmens

Hatótáv: 12 m

Hatóideje: eredeti betegségé

A betegségek több úton terjedhetnek. Érintés által, vagy ha a kórokozót belélegzik esetleg a bőrre kerül, vér, vagy nemi érintkezés útján. Az emberek így védekeznek ellene. Tudják, ha egy kór csak érintés által fertőz, akkor beszédbe elegyedhetnek a beteggel, ha érintését elkerülik, ők nem válnak hordozókká. A boszorkánymester viszont e varázslatával elérheti, hogy egy betegség ne csak a hagyományos úton terjedjen, hanem egy általa meghatározott módon még. Így pl.: a korábban csak érintés által terjedő kór, most már a levegőben is terjedhet, és hathat, ha az áldozat belélegzi, vagy csak a bőrre kerül. A Boszorkánymesternek annyiszor 5 Mana-pontot kell befektetnie ebbe a rontásba, amennyi az eredeti betegség szintje volt. Ha több támadási móddal kíván felruházni egy nyavalyát, akkor bizony többször kell alkalmaznia e varázslatot. <Forrás: lfg.hu fórum>

Búvragály (BM)

Mp: 20+Rontás

Varázslás Ideje: +5 szegmens

Eme varázslat segítségével a Rontásnál leírt kórságok javarésze fertőzővé tehető. A Búvragály áldozata, legyen akár ember, akár állat, annyi további élőlényre lesz képes érintéssel ráragasztani betegségét, amennyi a boszorkánymester Szintje. A másodlagosan fertőzöttek már csak feleennyi, a további fertőzöttek pedig csak megint feleennyi, stb. személynek lesznek képesek továbbadni betegségüket. A Búvragály egészen addig terjed, amíg a varázslat frissen megfertőzött áldozatai már csak egy személyt lesznek képesek megrontani. Ezután a mágikusan gerjesztett járvány kimerül. A Rontás szintje a másodlagos, harmadlagos, stb. fertőzötteknél mindig eggyel csökken, minimum 1-re.

Megjegyzendő, hogy a Búvragály áldozatainak holttesteit még egy teljes napon keresztül a betegség hordozói maradnak. Ha a boszorkánymester óvatlan, akár ő is saját varázslata áldozatául eshet.

A betegségek Szintje a megfelelő mennyiségű Mana-pont ráfordításával növelhető.

Lappangó Ragály (BM)

Mp: 12 + Rontás / 30 + Rontás

Erősség: 5

Varázslás Ideje: +5 szegmens

Hatótáv: változó

Hatóideje: 1 óra / Szint ill. 1 nap / Szint

E varázslatot egy másik Rontással kombinálva használhatja a boszorkánymester, így eltitkolhatja vele, annak jelenlétét. A Lappangó Ragállyal megbűvölt mágia ugyanis az áldozaton nem közvetlenül a varázslás után kezdi meg ártó hatását, hanem a boszorkánymester által meghatározott időpontban, ami nem lehet később, mint a mágiahasználó szintje órában/napban kifejezve. Az e módon eltitkolt betegség felfedezhetetlen, csak különféle mágiakutató szertartásokkal lehet érzékelni a varázs gyenge jelenlétét, ám arra fel kell hívnunk mindenki figyelmét, hogy ez által a megrontott nem lesz befolyásolva, tehát az Asztrálját és Mentálját fürkészve semmilyen információkat nem kaphatunk, ráadásul a különféle varázskörök sem védenek a hordozó ellen, csak akkor, ha egyébként sem léphetné át határvonalukat. Az időtartam alatt az áldozat nem lesz tudatában, miféle rettenetet hordoz testében, ám ha a megszabott idő letelik ill. hordozója életét veszti, akkor a betegség magától elszabadul, függetlenül pillanatnyi tartózkodási helyétől. <Forrás: lfg.hu fórum>

Vérfőna (pap)

Szféra: Halál (Vérmágia)

Mp: 30

Erősség: Szint * 2

Varázslás Ideje: 1 perc

Időtartam: Szint nap

Hatótáv: leírás

A pap a varázslás során megszúrja bal mutatóujját, és három vércsöppet hullajt a földre. A mágia hatására a cseppek nem alvadnak meg, és még Szint napig őrzik a pap hatalmának lenyomatát. A hatóidőn belül a pap egy varázslatot úgy mondhat el, mintha a vércseppek helyén állna. Ezután a vér -a mágia sikerétől függetlenül- apró lángot vetve hamuvá porlad. További 20 Mp feláldozásával a pap még egy varázslatot megidézhet a zóna megtörése előtt. A végrehajtható varázslatok száma semmilyen módon sem növelhető három fölé.

Függelék III. - Különleges tárgyak

Füstpatron I.

aktiválás módja: burkolat eltörése (ujjal összeroppantani, kemény felülethez vágni, megütni tárggyal, stb.)

hatásterület: 2 szegmens alatt 1 lépés átmérőjű körben félhomály, 5 szegmens (fél kör) alatt 3 lépésnyi körben félhomály, 1 kör múlva 5 lépésnyi körben félhomály, újabb 1 kör alatt vagy terjed tovább vagy ha nincs hely rá (pl. folyosó, kisebb szoba), akkor sűrűsödik átlátszatlanra.

hatóidő: maximum 6 kör után eloszlik.

Méregellenállás: nem szükséges, legrosszabb esetben enyhe köhögés kiváltására alkalmas, semmilyen maradandó hatása nincs

Füstpatron II.

aktiválás módja: burkolat eltörése (ujjal összeroppantani, kemény felülethez vágni, megütni tárggyal, stb.)

hatásterület: 1 szegmens alatt 3 lépés átmérőjű körben félhomály, 5 szegmens (fél kör) alatt 6 lépésnyi körben félhomály, 1 kör múlva 5 lépésnyi körben teljes takarás további 5 lépésen félhomály, újabb 1 kör alatt vagy terjed tovább vagy ha nincs hely rá (pl. folyosó, kisebb szoba), akkor sűrűsödik átlátszatlanra.

hatóidő: maximum 1 kör után eloszlik.

Méregellenállás: nem szükséges, legrosszabb esetben enyhe köhögés kiváltására alkalmas, semmilyen maradandó hatása nincs

Bezártság tekerese

Készítheti: boszorkány

Mp: 40

Ára: 1 ezüst

Egyszerű varázstárgy, mégis hatásos, talán még életek megmentésére is alkalmas lehet. A boszorkány speciális szertartással készíti el a tekerest. Egyfajta transzba esik, miközben korommal karcolatokat rajzol egy tekerésre. Ezután a korom már nem mosható le róla, bár a tekerest egy egyszerű széttépéssel megsemmisíthetjük. A boszorkány végezetül hangosan kimondja azt a varázsszót, melynek hatására a tekeres később aktivizálódik.

Használatkor ezt a tekereshez tartozó varázsszót hangosan kell kimondani, miközben a tekeres a kezünkben van. Ezután a boszorkányok Retesz nevű varázslata fejt ki hatását, csak az ott leírt értékek módosulnak némiképp. A tekerestől számított 20 méter sugarú körben minden ajtó becsukódik, és egyben be is záródik. Az ajtókat megfelelő kulccsal továbbra is ki lehet nyitni.

A tekeres mágiája összesen 3 használatot tesz lehetővé, ezután elveszíti mágikus töltését.

Fattyútör

készítheti: boszorkánymester

Mp: 64

Ára: -

Egy csontból készült, enyhén ívelt pengéjű tör, melynek alapanyaga egy Éjközépkor, a vörös holdtölte idején megölt ember lábszárcsontja kell legyen, amit pontosan egy hónap múltán, a következő holdtöltekor kell előásni. A tört tele kell róni a rontó mágia rúnáival, az írásnak vérből és a sír sarából kell állnia. Pontosán egy hónapig készül a fegyver, de hatását csak aztán fejt ki, miután egy zombit elpusztítanak vele a temetőben, a vörös hold fénye alatt. Akit ezzel a törrel ölnek meg, az halála után (10 - a boszorkánymester Szintjeinek) megfelelő, de minimum 1 nappal később zombiként kikel sírjából és engedelmessé válik a tör gazdájának. Életerejé 15+készítő Szintje lesz, minden egyébben a Bestiárium az irányadó.

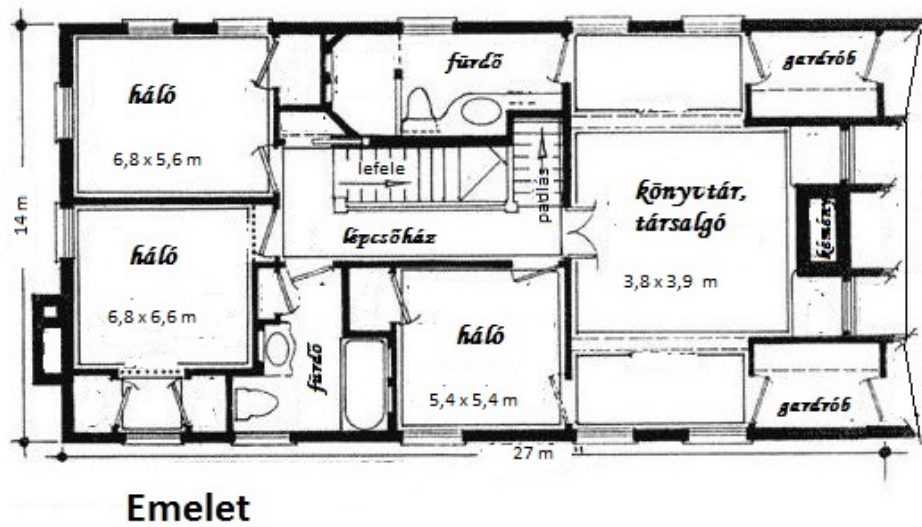
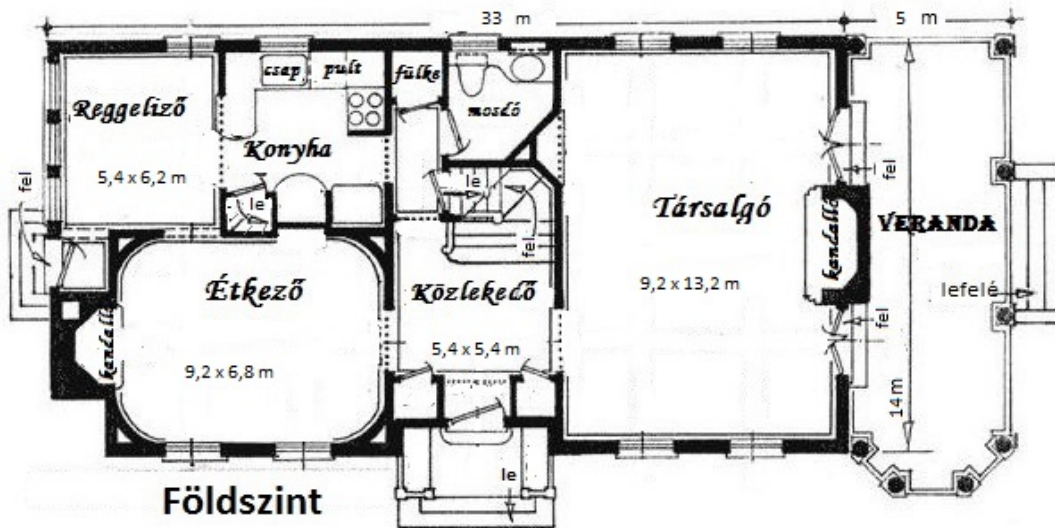
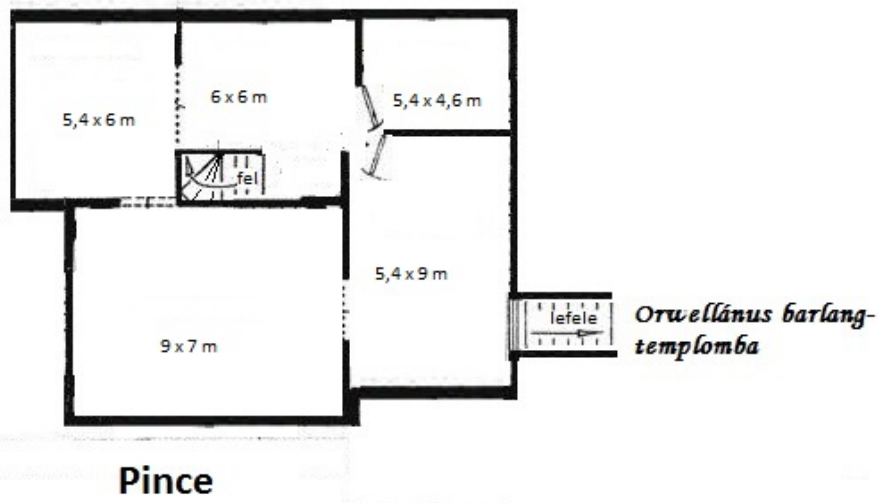
Függelék III. - Térképek

Ottenby városa



- | | | |
|--|---|--|
| <p>□ Városrészek</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 - Kikötő 2 - Raktárak 3 - Mesterségek utcája 4 - Kereskedőtelep 5 - Nemesi negyed 6 - Poldárnegyed 7 - Szegénynegyed 8 - Katonatelep 9 - Főtér 10 - Menekültek | <p>○ Fontos helyek</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 - Bárói palota 2 - Rendfenntartó parancsnokság 3 - Városháza 4 - Velar-templom 5 - Nistar-templom 6 - Ellana-templom 7 - Antoh-templom 8 - Durtan-szentély 9 - A Cseresznye 10 - Jade Híd park 11 - Kristály-tó park 12 - Smaragdlevelű liget 13 - Virágkapu liget 14 - Mohos Sziklák kertje 15 - Romos erőd 16 - Ezüst Cseresznye fogadó 17 - Zafir Farkas fogadó 18 - Álmos Lándzsa fogadó 19 - Hájás Bonyós fogadó 20 - Szőlő és Fog fogadó 21 - Ispotály 22 - Égig Éró Fa harcművésziskola 23 - Jade Toll harcművésziskola 24 - Száguldó Lándzsa harcművésziskola 25 - Szomjas Muréna fogadó romja | <p>◇ A KM-i változat helyei</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 - Orvella-templom 2 - Kenta kumyhója 3 - gahulok (3) 4 - zombik (3) 5 - Muréniák rejtékhelye |
|--|---|--|

Cossorn-kúria (Orwella-templom)



Függelék IV. - Városi Viszonyok

DiNearra Rosa

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
Argus Krar	Oion Derenim

- DiNearra Rosa nem örvend nagy népszerűségnek a városi papság többségi körében. Köszönhető ez annak, hogy nem a kanonizált Ellana-hitet követi, hanem egy konvertált kisebb vallást. Legjobb esetben megtúrt személyiség. Meg egyébként is, folyton a köznép körében forog.
- Cserébe Rosa haszontalan élvhajásznak tartja Yadrana Alinát és templomát, miközben érdemben tenni tudnának a termékenységért, termésért, emberekért.
- Oion Derenimet hideg, a néptől távol álló alaknak tartja, az egész vallásával egyetemben, amelyet szerinte csak aszkéták tudnak értékelni, egyszerű embereknek nincs dolga a Kétarcú Úrral. Túlzó szerepet kapnak a városban szerinte, jobb helyük lenne egy külső kolostorban, ahonnan ha kell, bejöhetnek igazságot tenni a vitás ügyekben, amikben a báró nem tud.
- Argus Krarral tud beszélgetni, értékeli annak tudását és időnként felkeresi egy tea mellett, hátha talált olyan új iratokat, amik Ellana ő általa tisztelt formájához adnak új információkat.

MOTIVÁCIÓ: A sebesültek és rászorultak ellátása és faluja biztonságba helyezése.

Nakloss Arkin báró

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
Cal Nich, a tanácsadója	látszólag nincs

- A város lakossága tiszteli és kedveli a bárót, alakját megbecsülés övezi

MOTIVÁCIÓ: város védelme és fejlesztése, kapcsolatok ápolása

Cal Nich

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
Liranalyen	Argus Krar

- Habár a legtöbbször Argus-szal és Oionnal tárgyal, ez leginkább munka számára, a barátság kevésbé mély velük. Liranalyennel ugyanakkor kellemes eszmecserét folytat, ami egészen mély barátsághoz vezetett köztük
- Argus Krar és Cal között kölcsönös a tisztelet, és Argus elfogadja Caltól az üzeneteket, ugyanakkor feszültség sokszor tapintható, ami egyrészt Cal posztjából, és korából fakad
- Cal hűséges tanácsadója Arkin bárónak
- Olykor egy kupa mellett elbeszélget Les Herannal is, ám a menekültek érkezése óta erre nem volt alkalma

- Yadranahez jó viszony fűzi, ami a maga részéről ennél több is, titkon rajongója a papnőnek, ugyanakkor tudja nagyon jól, hogy ez minden bizonnyal nem lesz viszonzott. A gyengéd szálak ugyanakkor néha gondolkodóba ejtik

MOTIVÁCIÓ: Ottenbyben végzett munkájával kivívni Doran megbecsülését, hosszú távon szeretne a Varázslótanácsba kerülni, esetleg a Titkosszolgálatban betölteni magasabb posztot.

Shoshue

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
Kerna DeMook	Liranalyen

- Kernához barátság, sőt annál több is fűzi, gyerekkoruk óta ismerik egymást
- Liranalyennel nincsenek rossz viszonyban, habár versengésük olykor kiélezett, ez azonban sosem megy ítélőképességük, vagy iskoláik rovására
- Kertát nem kifejezetten kedveli, érez valami furcsaságot az öregasszony felől, ami nem természetes a szemében, hacsak teheti elkerüli.
- Argeionnal barátságos versenyben állnak egy régi fogadás ürügyén, olykor viccelődnek egymással, ha találkoznak
- Arkin bárót, Cal Nicht és Kire Trenist tiszteli, ad a véleményükre, még akkor is, ha iskoláját a saját elképzelései és meggyőződése alapján vezeti
- Mestere, aki az iskola előző vezetője is volt, tisztázatlan körülmények között halt meg (idő előtt), Shoshue úgy sejtí gyilkosság áldozata lett a kikötőben

MOTIVÁCIÓ: Az iskola és tanítványai védelme és fejlődése mellett felderíteni mestere halálának körülményeit és megtalálni a felelőst. Emellett szeretné a város melletti erdőt régi pompájába visszaállítani, amint a menekültkérdés megoldódik, és alkalom adódik.

Liranalyen

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
Cal Nich	Mériba

- Shoshue nem igazi "ellenlábás", inkább csak az iskolák versengése miatt, ugyanakkor mindig féltékeny volt rá, sosem vallaná be magának sem, amiért Argeionnal jóban vannak
- Argeion iránt szerelmet érez, ugyanakkor ezt sosem vallaná be, legfőképpen önmagának.
- Nem kedveli Méribát, Argeion miatt
- Cal Nichel gyakran és hosszan beszélgetnek főleg világi dolgokról, innen származik sok ismerete

MOTIVÁCIÓ: Mindamellet, hogy iskolája és tanítványai fejlődése elsődleges számára, szeretné egyesíteni a harcművész iskolákat Ottenbyben. Titkos vágya ezen felül, hogy Argeion partnere lehessen.

Kire Trenis

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
Rawa Enrian	Argeion Kaaria

- Enriannal kifejezetten jóban van, sokszor folytatnak eszmecsereket, olykor gyakorolnak is
- Próbál kapcsolatot tartani szülővárosával, ugyanakkor nagyon is komolyan veszi teendőit Ottenbyben

MOTIVÁCIÓ: Katonai jellegű motiváció, a város védelme, a menekültek ellátása és a háború, ami kitölti most minden idejét és elfoglalja gondolatait. Szeretné Sabaor felszabadítását is segíteni, ha nevét beírhatná a hősök köze, akik a város érdekében nagy tetteket hajtottak végre.

Argeion Kaaria

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
Shoshue	Kire Trenis

- Méribához gyengéd szálak fűzik, ugyanakkor legjobb barátjának Shoshuet tartja, akivel sok mindenről el tud beszélgetni, habár a harcművész mesterrel teljesen plátói a viszonya. Shoshueről nála többet talán csak Kerna tud.
- Valamelyest tisztában van Liranalyen érzéseivel, ugyanakkor túlságosan is tiszteli a mestert ahhoz, hogy azokat bármilyen formában viszonzza.
- Kire Trenis-szel nem mindig jönnek ki, ugyanakkor az ellenséges hangulat soha nem ment a közös célok és munka rovására, ha kell, együtt tudnak működni.
- Fanatikusan hű Akril báróhoz

MOTIVÁCIÓ: hűsége legendás, a városhoz, a báróhoz, és iskolájához, mindezek adják fő motivációit is. Ha bárki fenyegetné mindazt, ami számára a legfontosabb, nem lenne rest életét adni, hogy megmentse őket.

Argus Krar

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
DiNearra Rosa	Cal Nich

- Ha van ideje, szívesen ül le beszélgetni Rosával egy csésze tea társaságában, habár ez sajnálatos módon a menekülthelyzet és a háború miatt ritka lehetőség számára
- Cal Nich-t tiszteli, ugyanakkor túl fiatalnak tartja a főtanácsadói szerepre. Tudását ugyan elismeri, de előszeretettel emeli ki annak hiányosságait is, ha éppen lehetőség adódik rá
- Oionnal semleges kapcsolatot tart fenn, együttműködők
- Arkin báró felé hűsége nem kérdéses, bár a bárót olykor félti Cal "hamarkodó" tanácsaitól

MOTIVÁCIÓ: Tapasztalatából, korából és posztjából adódóan úgy gondolja, a bárói főtanácsadói posztot őt illetné jobban, célja, hogy ezt a posztot betölthesse, segíthesse a várost és a bárót.

Oion Derenim

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
Argus Krar	DiNearra Rosa

- Nem jönnek ki jól Rosa-val, különösképpen mióta a papnő a menekültekkel foglalkozik, egyszer összetűzésbe is keveredtek nyilvánosan, amit Oion kifejezetten udvariatlannak tartott

- Sokszor találkozik viszont Argus-szal, a papot kellemes társaságnak tartja, intellektusa és modora szempontjából
- Az emberekkel általánosságban jóban van, szívesen jár közöttük és elegyedik beszélgetésbe másokkal, érdeklik a mindennapos események, mi és hogyan történik a városban

MOTIVÁCIÓ: motivációi nem bonyolultak: város és saját előmenetele, valamint egyháza.

Kerna DeMook

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
Shoshue	Kerta

- Szoros kapcsolat fűzi Shoshuéhoz, gyermekkorában sokszor voltak együtt
- Nervandellel is hasonlóan szoros kapcsolatban állnak, a félelf bizalmasa és tanácsosa is egyben, ő az aki információkkal ellátja a főpapnő, és a nevében eljár, ha nincs szükség a főpapnő személyes megjelenésére
- Kertát nem kedveli, sokszor kéri meg Nervandelt is, hogy tartsa szemmel, mivel nem bízik benne
- Sejti, hogy valami sötét lappang a környező vizekben, de nem tudja pontosan mi az

MOTIVÁCIÓ: Kideríteni, mi lappang a mélyben, mivel meggyőződése, hogy nem véltelnül van rossz érzése a tengerrel kapcsolatban.

Yadrana Alina

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
DiNearra Rosa	“az a nyájas strici” (Jámbor Bekk)

- Célja, hogy tagja legyen az Inkvizítorok Szövetségének, így védelmezve a hívőket a gonosszal szemben.
- A városban Yadrana felületes kapcsolatokat, protokollt tart, kivéve Rosa-val. Nincsenek igazi pártfogói, és ambiciózus természete nem is vonz sokakat
- Jámbor Bekkkel nem kedvelik különösen egymást, főleg mióta a Murénák vezetője olcsó prostituáltakkal szórta tele a kikötőt. Yadrana lenézi a szépség és kellem effajta megszegyenyítését, arról nem is szólva, hogy a nyájas de marcona Bekk látványától kirázza a hideg. Mivel a férfi nem szokott nyilvánosan törvénytelenégeket elkövetni, ezért a városőrséget sem uszíthatja rá. Tehetetlen idegességében csak “nyájas striciként” szokott rá hivatkozni.

MOTIVÁCIÓ: Célja, hogy tagja legyen az Inkvizítorok Szövetségének, így védelmezve a hívőket a gonosszal szemben.

Les Heran

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
Argus Krar és Oion Derenim	Alvilági befolyások

- Célja, hogy megfeleljen Dartonnak, és elhunyt mestere állította elvárásoknak, emiatt olykor túlbuzgónak, vagy stresszesnek tűnik

- Jó kapcsolatot tart fenn Argus-szal és Oionnal is, hallgat tanácsaikra, felismerte, hogy szüksége van az ő tapasztalataikra
- Némelyek úgy gondolják, Argus és Oion túl nagy befolyással bír Les felett

MOTIVÁCIÓ: Darton főpapjaként helyt állni a városban.

Kerta

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
Jámbor Bekk	Kerna DeMook

- Fogadott anyján kívül Jámbor Bekkel van jó kapcsolatban, a kettejük viszonya amolyan szimbiózis, ami igazán jól jön a kikötőben. Kölcsonösen ellátják egymást információval, Bekk olykor a gyanútlan áldozatait a kikötői cölöpök környékére tereli, míg Kerta mindig tudja, melyik hajón van “zsiros” rakomány
- Antoh főpaprőjét nem szívleli, fogadott anyja ellenlábását, és a legfőbb veszélyforrást látja benne. Sokszor próbálta már Nervandelt, a tanácsnokát és jobb kezét anyja kezére játszani, de eddig túlságosan éber

MOTIVÁCIÓ: Anyja és a kikötő védelme, anyja szeretete.

Jámbor Bekk

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
Kerta	Rawa Enrian

- A vén hálózó Kertától kirázza a hideg, de tudja hogy jóban kell lennie az öregasszonnyal, ha nem akar problémákba botlani éjszakai vizeken, ezért legudvariasabb modorában beszél vele mindig. Megtanulta már, hogy ne kérdezzen a tőle kapott információk forrása felől, és undorító hínárfőzetéhez is mindig a legjobb arcát vágja.
- Rendszeresen járja a kereskedőnegyedet olyan kalmárok után kutatva, akik nehéz helyzetbe kerültek és/vagy hajlandóak némi törvénytelenésre adni a fejüket. Ez általában ideiglenes szövetségekhez vezet, ritka esetben akár a jelentősebb (Irimar, Krairkin, D'Rettarra) házakkal is.
- Rawa Enrian-nal állandó macska-egér játékot játszanak. Az évek során kiismerte a városőr parancsnok gondolkodásmódját, és általában egy-két lépéssel előtte jár. Magának sem vallja be, de élvezi ezt a folytonos huzavonát, és hiába halmozott már fel jelentős tartalékokat, az izgalom továbbra is a játékban tartja.

MOTIVÁCIÓ: Minél nagyobb vagyont felhalmozni, hogy öreg korában visszavonulva nyugodtan éldegélhessen. Ennek ellentmond, hogy túlságosan élvezi a törvénytelen életet és az azzal járó veszélyt. Újra és újra túl akar járni a városőrök eszén.

Rawa Enrian

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
Kire Trenis	Mindazok, akik a város ellen szövetkeznek

- Erős tartású ember, maga a két lábon járó példakép

- A városban sokan felnéznek rá, sokan tartanak tőle, és az alvilág sem követi el azt a hibát, hogy alábecsülnék

MOTIVÁCIÓ: Haza, Város, Család.

Tulipán - Dakkon Tak / Shaion és Lysilla Tak

Legfőbb barát	Legfőbb ellenlábás
Érdektől függ, és csak a háttérből támogatja, nyíltan soha	Aki épp keresztbe tesz a Tulipános Rend terveinek, vagy árt a tagoknak

- Habár Dakkon értelme közel sincs olyan szinten, mint hajdan volt idős kora miatt, a mai napig van érzéke az intrikákhoz.
- A Rend minden tagjának, így Dakkon Taknak és kinézett utódainak is célja a szervezet vagyonának gyarapítása és védelme, akármilyen eszközzel. Legfőbb kincsük nem feltétlen arany vagy ékszer, hanem információ, bárkiről és mindenkiről.

MOTIVÁCIÓ: A céh boldogulása, védelme, gyarapítása. Felfordulás okozása a város előkelőségeinek körében.