

# Legenda

Kalandmodul a Localheroes Szerepjáték Kör találkozására

# Bevezető

A modul egy háromrészes sorozat eleje, amiben a karakterek egy, a Zauderek síkjára nyíló kapuval kerülnek majd kapcsolatba.

## A modul háttere röviden

Anno, a kyr időkben Quiphann-nál a kyrek megakadályozták a zauderek tervét, hogy megnyissák a kaput (ez irodalomban is megjelent), de ők készültek B tervvel. A Dawa birodalom az ő káosz- és irreálmágiájukra épült, és a zauderek is azt használták. Egy hatalmas rituálé keretében egy olyan varázst engedtek útjára, ami biztosítja, hogy mikor legközelebb meglesz az együttállás, megnyílik a kapu a saját síkjukra, és visszaállíthatják régi birodalmukat. Ez a varázs abból állt, hogy alkottak egy jóslatot, ami ómenekből állt. Ezek beteljesülése adta az energiát a kapunak, ugyanakkor maga a mágia tett róla, hogy így vagy úgy, de beteljesedjenek. Az igazi hatalma azonban abban rejlett, hogy ha a jóslat eltorzult, akkor a mágia tovább élt, így a jóslatra épülő legendák, és azok változatai szintén a kapu nyitását erősítették. Mára több verziója létezik, ezek tartalmazznak közös elemeket, de különféleképpen is. Fontos, hogy bármilyen legenda, ami ebből fejlődött ki, ha az emberek elhiszik, akkor minden ómenje mágiával átszőtt lesz, és be fog teljesülni. Egyedüli limitáció a helyszín: a legendáknak csak Watus környékén van hatalma, mivel itt lesz legerősebb az együttállás.

Amikor ezt a mágiát útjára indították, egy kyr anyr kifürkészte a terveiket, de beleőrült. Az ő követőiből alakult egy rend, ami a kapu megnyitására készült, hogy idővel megint bezárhassák. A kyr utolsó cselekedete volt, hogy kreált egy verziót a legendából, ami megjósolja, hogy a titok tudói vagy minden erejükkel a kapu, és a zauderek ellen harcolnak, vagy beleőrülnek a semmittevésbe. Ennek a rendnek a maradéka a város melletti Látók rendje, akik azonban nem emlékeznek már a múltjukra, lévén, hogy újraalakultak 800 éve, és a tudás, a rendházzal együtt odaveszett egy tűzvészben. A rendet az egyetlen túlélő, egy renegát elf szervezte újra, azonban Erenben nehéz dolga volt, és a jóslat hatására elkezdett megbomlani az elméje (elf lévén túl komótosan dolgozott). Bár a rend újraalakult, a tudás elveszett, és immáron csak egy káoszlények és asztrálszörnyek elleni védelmező lett belőle. A tagjai azonban a régi hagyományoknak megfelelően esküdtek fel, így furcsa módon rájuk is kihatott a jóslat, és szépen fokozatosan kezdtek megőrülni, amit idővel a szörnyek, és a nyugati síkság kihatásának tituláltak.

# Helyszín

A modul helyszíne Watus, Eren nyugati határvárosa, a Tumhor folyó partján, a Nyugati-Traidlan hegység lábánál helyezkedik el. Mint minden ereni szabad város, Watus belügyeit is saját maga választott tanácsa intézi, ami a kis- és nagytanácsból áll. Lakossága 20 000 fő.

## Földrajzi helyzet

A várost kettészeli a délkeletről északnyugatra tartó Tumhor folyó, melyen egyetlen híd vezet át, amelynek két oldala a város központi terei. A várostól délkeletre a Klamoris bércei magasodnak, melynek lába délről és keletről körülöleli a települést. A város legforgalmasabb útja kétségkívül a Nyugati Út, ami Erent és Haonwellt köti össze Kahréval és a Riegoy városállamokkal.

## Gazdaság

A város lakói főként állattartásból (juh, marha, a gazdagabbak és a nemesek esetén ehhez jön a ló), és az észak-keleti részeken árpa, rozs és burgonyatermesztésből élnek. A városban jelentős iparos polgárság található, ők céhekbe tömörülnek, és a Klamorisban bányászott fémeket, illetve az alacsonyabb területeken elterülő bükkerdők fáját munkálják, amiből a felesleget a kereskedők szállítják az ország belsejébe. A kereskedők másik, még fontosabb bevételi forrása a Nyugati Úton való áruforgalom lebonyolítása, ami során kahrei mérnöki remekeket, vagy éppen a Riegoy államokból való árut viszik be a Szövetségbe. Ez az utazás azonban egyáltalán nem biztonságos, így a városban számos zsoldos csapat található, akik jó pénzért felbérelhetők a karavánok biztosítására. A város épp tucatnyi nemesi háza nagyobb részt a hozzájuk tartozó földekből tartja el magát, de meglátszik, hogy a bányák birtokosai jelentősen több keresettel rendelkeznek.

## Történelem

A várost 2976-ban alapították, hogy a Tumhor átkelőjénél utolsó állomása legyen a nyugat felé tartó karavánoknak. Ekkor már állt a Látók rendje, a várostól két órára fekvő lovagi rendház, akik a puszták veszélyei ellen védték az egyébként veszélyes területet. Aztán a szörnyek betörései megritkultak, és a kereskedelem még jobban felvirágzott. A város szépen növekedett, a környéken elkezdtek földművesek letelepedni, a környék fa- és érclelőhelyei miatt pedig szépszájú iparos réteg telepedett le. Hamarosan Eren egyik legnagyobb bankháza is itt nyitotta meg kapuit: a kahrei gnómok által üzemeltetett Kék Kincstár bankház. A város 3613-ban kapta meg a szabadvárosi rangot.

## Lakossága

A város lakossága kb. 20 000 fő, ezzel Eren ötödik legnagyobb városa. Főleg emberek élnek itt, de számos törpe és gnóm is letelepedett a környéken. Bár meglehetősen iparosodott település, a lakosság nagy része (mintegy 15 000 fő) még így is földművelésből és állattartásból élő paraszt. A második legnépesebb réteg az iparosok, kézművesek (3 000 fő), akik céhekbe tömörülve alkotják a város középosztályát. Határvidéki szabad városról lévén szó, saját katonasággal, városőrséggel rendelkezik, ennek létszáma 200 fő. Itt külön megemlítendő az Ork Gárda, a városőrség elitosztaga, ami a Csatlóskódex alapján működő udvari ork egység.

A városban számos nemes található, akik azonban nem rendelkeznek igazi hatalommal, csak ranggal. Ez a réteg kb. 300 fő, tagjaik főleg katonáskodásból, kereskedelemről tartják el családjukat, mivel földjeik nincsenek. A város tényleges uralkodó rétege, az arisztokrácia ennél sokkal kisebb, mintegy 100 fős társaság, a várost vezető tizenkét család.

Természetesen találhatóak egyéb foglalkozásúak is a városban, papok, zsoldosok, kocsmárosok, de őket nem lehet egységes osztályként kezelni.

## Vallás

Főleg Kyelt, Kradot, Dreinát és Gilront tisztelik errefelé, de természetesen nem hiányozhat Ellena szentélye sem, illetve egy zárkózott Della-hívő csoport mellett egy, a törpe isteneknek szentelt templom, és egy dzsad szentély is megtalálható a város falain belül. A város melletti lovagrend, a Látók rendje érdekes módon nem kötődik egyik egyházhoz sem szorosabban.

## Város kinézete

A városon délkelet-északnyugat irányból átfolyik a Tumhor folyó. Ezen két híd van, egyik az Óhíd, ami a város főterén, míg a másik az Újhíd, ami a belsővárosban található. A főtértől folyásirányon felfelé található a belsőváros, amit szintén kettészeli a Tumhor. A jobboldalon az arisztokrácia városi kúriái, míg a baloldalon a város vezetésének középületei találhatóak. Ide a nemesi rezidenciákkal ellentétben nappal be lehet jönni bárkinek.

A Belsőváros vastag, 5 láb magas fallal van körülvéve, amin, a külső oldalon őrtornyok találhatóak, és a folyó is ráccsal lezárható – kahrei remek szerkezettel. A Belsővárostól északnyugatra van a Középváros, amit két kapuval (egy-egy a folyó két oldalán) lehet megközelíteni, ahol manapság a módosabb polgárok, kereskedők, és a dzsadaok laknak. Szintén ebben a negyedben találhatóak a Kyel, Krad, Ellena, Darton, Dreina, Gilron és a dzsad templom, és a céhek vezetői is. Ez a negyed szintén fallal van körülvéve, magassága változik, 5 és 3 láb között.

Ezt öleli északról és nyugatról a Külsőváros, ahol a földművesek, törpék, és a szegényebbek laknak. Szintén itt található a törpe templom, a Fűves ház, és az Alkimisták céhe is. Ezt a Középvárossal a főút, és három kisebb utca köti össze. Még ez is fallal van körülvéve, ami a város gazdagságát mutatja, bár ez inkább csak magamutogatás, hiszen a három láb magas fal inkább csak a morálra van jó hatással.

A városfalon kívül, északnyugatra található a kikötő, ahol kisebb-nagyobb folyami hajók és halászbárkák állomásoznak, illetve északra a földek, délre a bányák. Természetesen az utak mentén számos lakóház is épült már, amik nem férték el a biztonságot adó falak mögött.

A városból számos út vezet ki. A legfontosabb a Nyugati út, ami az Külsővárosból megy nyugat felé, míg másik oldalt a Középvárosból keletre. A Középvárosból még egy út megy délre, a Holtak útja, ami a Temetődombhoz, és a Látók rendjéhez vezet. A külsővárosból még három kisebb út vezet ki észak felé, ezek a földekre vezetnek. A bányákat a fő kereskedelmi útról lehet elérni, a várostól kelet felé indulva, majd lefordulva dél felé.

## Fogadók beosztása a városban

- Fogadó a két búzaszállhoz, belsőváros, nemesi fogadó
- Vadkan szarva, Külső városban, Zsoldosok fogadója
- Kék Hold, Vörös Hold, Külső, és Középvárosban, bordélyházak, szerencsebarlangok is, a drogosok fogadói
- Véres páncél, Középnegyed, Vargus család tulajdona (kisnemesi család)
- Rozsdás Fejsze, a törpék negyedében, Vargus család tulajdona
- Törött Nyíl, Görbe Kard, Zhaun családé, városfalon kívüliek

A fenti fogadók közepes vagy jó minőségű ételt és szállást biztosítanak, az árak az ET-vel megegyezők (a komoly kereskedelem miatt és a saját megtermelt áruk miatt is).

A kereskedők nem szívesen beszélnek az üzletpolitikáról, vagy az épp folyamatban lévő üzletekről, legendákból alapvetően a népmesét ismerik.

## A közemberek

A közemberek alapvetően biztonságban érzik magukat, nem jellemző rájuk a faji előítélet, ez alól kivételt képeznek az elfek és a félelfek akiket vadásznak, mint máshol a veszett rókát. A külső negyedben hajlamosak kötekedni, de alapvetően bárki biztonságban érezheti magát.

A parasztok elég jól megélik az állattenyésztésből és a földművelésből, általában gazdag a termés és jól tartottak az állatok.

A bányászok elég jó felszereléssel dolgoznak, bár ott előfordulnak problémák, melyek időről időre előkerülnek, de ezeket az adott család ügyintézői általában egyszerűen megoldják.

A favágók nagyjából a parasztokéval megegyező morállal bírnak, bár köztük több a kötekedő alak, ha isznak, akárcsak a bányászok.

A Látókat nagy tisztelettel és félelemmel emlegetik, mindenféle fura mágikus tulajdonságokat tudnak rájuk aggatni, meg mendemondák járnak az „Ősi Nagy Mesterről” aki a város alapításakor egymaga darabolta fel és szórta szét a szélrózsa minden irányába a Gonosz Sárkányt aki itt öldökölte az utazókat, stb., stb.. Ennek okán erről sok érdeklegest nem lehet róluk megtudni, a városöröket tisztelik, a város urát szintén tisztelettel vegyes félelemmel emlegetik, de itt a középkori embernek a földesurától való félelem okozza ezt, nem a vélt vagy valós mágikus dolgok. A nagy-nemeseket ugyancsak a nekik kijáró tisztelettel kezelik, ellenben a kisebb nemesi házaknak sokszor komoly gondot okoz, hogy nincs igazi hatalmuk, vagy ha van is valós hatalom az is elég csekély, de itt akadnak kivételek.

Az Ork Gárda számukra komoly félelem forrása, emiatt nem mernek beléjük kötni, valamint sokszor inkább elsomfordálnak, ha arra járnak.

# Frakciók

## Látók rendje

### Leírás

A látók rendje egy lovagrend Eren nyugati határánál, központja, és egyetlen rendháza Watus mellett fekszik. Hűbéresi viszonyban vannak a város urával, a rendházért, és a körülötte lévő földterületért cserébe a rend a nyugat felé található szörnyektől, káoszlényektől, démonoktól, asztrális entitásoktól védik a várost, és a határ egy jelentős szakaszát.

Tagjai felerészt lovagok, de bárkit, aki elkötelezett ügyük iránt szívesen fogadnak – így is folyamatos létszámhiányban szenvednek. Tovább érdekesség, hogy a munkájuk révén tagjaik különféle örületeket szednek össze, ami nehezíti a külvilággal való kapcsolattartást, viszont érdekes, és megmagyarázhatatlan módon valamilyen mértékben megvédi őket az ellenfeleik asztrális befolyásától.

### Történelem

Kevés konkrétum maradt fenn a rend történetéről, és az is csak utólagosan van összegyűjtve. Még az alapító okirat is elveszett. Minden valószínűség szerint, a rendet 800 évvel ezelőtt alapították azzal a céllal, hogy a Dawa birodalom után maradt szörnyűségektől megóvja a nyugati határt.

Eleinte lovagokból, papokból és paplovagokból állt a rend, és komoly elismerésnek számított, ha valaki a józan eszét áldozva a Rend és az ország védelmébe állt. Későbbiekben egyre kevésbé lett divat a rend szolgálatába állni, inkább a Zászlóháborúk kerültek a figyelem középpontjába, és a szörnyek betörése is kissé megapadt.

Az utóbbi esztendőben azonban ismét gyakoribbak lettek a támadások, és a rend maradékának, ami mára már csak főleg lovagokból, megtört papokból, paplovagokból, és néhány furcsa szerzetből áll, egyre nehezebb ellátni a feladatát.

### Színfalak mögött

*A rendet valójában a kyr időkben alapították, a Quiphan-i ütközet után, hogy a zauderek tervét megakadályozzák. Az irreálmágia rejtelseit kifürkésző egykori kyr anyr azonban beleőrült a felfedezésbe, így a követői lettek a rend oszlopos tagjai. A rendház 800 évvel ezelőtt elpusztult, de újjáépítették, ugyanoda, így az anyr sírja még mindig a nagyterem alatt van. A kyr utolsó cselekedete volt, hogy kreált egy verziót a legendából, ami megjósolja, hogy a titok tudói vagy minden erejükkel a kapu, és a zauderek ellen harcolnak, vagy beleőrülnek a semmittevésbe. Ennek a rendnek a maradéka a város melletti Látók rendje, akik azonban nem emlékeznek már a múltjukra, lévén, hogy újraalakultak 800 éve, és a tudás, a rendházzal együtt odaveszett egy tűzvészben. A rendet az egyetlen túlélő, egy renegát elf szervezte újra, azonban*

*Erenben nehéz dolga volt, és a jóslat hatására elkezdett megbomlani az elméje (elf lévén túl komótosan dolgozott). Bár a rend újraalakult, a tudás elveszett, és immáron csak egy káoszlények és asztrálszörnyek elleni védelmező lett belőle. A tagjai azonban a régi hagyományoknak megfelelően esküdtek fel, így furcsa módon rájuk is kihatott a jóslat, és szépen fokozatosan kezdtek megőrülni, amit idővel a szörnyek, és a nyugati síkság kihatásának tituláltak.*

## **Működése**

A rendtagok határvédelmi funkciókat látnak el, és rendszerese járják a vidéket, hogy a városhoz, illetve a kereskedőúthoz túl közel merészkedő szörnyeket levadásszák. Kapcsolatban állnak az Alkimistákkal, bár azok befogni és tanulmányozni akarják a lényeket, nem elpusztítani, de ez még a rendnek belefér, hiszen addig sem terrorizálják az embereket.

## **Tagjai**

### **Rayor de'Rann**

47 éves veterán lovag, a rend nagymestere, egykor az Erigowi Krad lovagrend tagja volt. Kettős személyisége van, egyik énje kedves, megbocsátó, míg a másik kegyetlen, célratörő. Ezen kívül gyűlöli a kék színt, így csak este hajlandó kimozdulni a rendházból, ahol természetesen be van tiltva a kék bárminemű használata.

### **Adsen Garn**

A rend 58 éves intézője. Egykor híres festő volt, Della felszentelt papja, de mára megvakult, így önszántából zarándokolt ide, hogy a rendet szolgálja. Érdekes módon, még mindig festeget, szakértők szerint nem is rosszul, az újabb munkáit többre értékelik, mint azokat, miket nem vakon csinált. Állítólag képes az asztrálsíkon érzékelni.

### **Seshyria**

A rend fővadásza és legjobb felderítője. Az egykor Sirenarban élő elf nő senkivel sem beszél, csak magában motyog, amit rajta kívül egy lélek sem ért meg. Az állatok viszont mintha a tenyeréből ennének, gyakran időzik közöttük. Állítólag, már vagy 500 éves is elmúlt, valójában 15aa-nál is több, ő intézte a rendház újraalakulását. Bár Erenben üldözik a fajtáját, ő a rend teljes jogú tagjaként hivatalosan védett az ilyesmiktől, de azért nehéz dolga van, és ezen zárkózottsága sem segít sokat.

### **Morsel Rayvoro magszter**

Dorani asztrálmágus, választott iskolaformáját komolytalannak tartották, így ő inkább elvonult, és itt, a nyugati végeken kezdett kutatásokba. Próbál rájönni, mitől örülnek meg a rendtagok, és az asztrálszörnyeket is tanulmányozza. Már 7 éve itt van, és még nem kezdte ki az elméjét a környezet, amit ő a kiemelkedően erős védműveknek tulajdonít. Valójában azért, mert ő nem esküdt fel a rendre.

### **Rannath con Llael**

Fiatal ereni lovag, egészen épelméjűnek tűnik, amikor éppen nem régen halott testvérével beszélget. közvetlen, barátságos, ha az ember elfogadja furcsaságát, még szimpatikusnak is nevezhető. Ő a rend összekötője a városban, mivel könnyedén szót ért a „normális” emberekkel. Jó barátja a törpének, ő szokta kíséretetni a városban, nehogy baja essen.

### **Brogin Darmek**

Törpe dalnok. Korábban a bányában dolgozott bányamesteri pozícióban, és csak hobbiból zenéltetett és dalolgatott, azonban az elméje megbomlott, így elveszítette az állását. Ezután került a rendhez, akik befogadták, és most ő a Látók kovácsa. Rendszeresen jár a városba dalolni is, ilyenkor Rannath szokta elkísérni, akivel szoros barátságban vannak. Az örületének oka valójában az volt, hogy a bányában kinyúlt feléje az anyr szelleme. Ennek hatásaként gyakran lát álmokat, jövendöléseket, ami miatt a városban figyelnek rá, annak ellenére, hogy néha teljesen zagyvaságokat beszél. Időnként teljesen bezárkózik, olyankor nem lehet vele szót érteni.

### **Egyéb tagok**

A rendhez tartozik még kéttucatnyi teljesértékű tag: lovagok, harcosok, paplovagok, nagyjából Rannath-hoz hasonló tapasztalati szinttel rendelkeznek. Továbbá a rendnek dolgozik még vagy 100 ember, ők mindenfajta kiszolgáló személyzetet jelentenek, illetve a rendház alatti lejtőkön dolgoznak a kevéske földön, ami a birtokhoz tartozik.

## **Alkimisták**

### **Rövid háttértörténet**

Eredetileg egy kalandozó-csapat volt, akik kicsit sem mondható veszélytelen és szürke utazásaik után érkeztek ide, kamatoztatva utazásaik alatt megszerzett tudásukat. Az “alapító” tagok nagy része északi származású, de később dzsad, sőt, golviki tagjuk is akadt olykor. A ma élő tagok alapították ezt a Watusban működő főként alkímiával és “érzékeny” megbízatásokkal foglalkoznak, mely igen fényűző életet enged meg nekik.

A céhet alapító tagok, név szerint Jaszib Al Musiff, Aarien Rolmar, Arlat la Cayrun, Xorath D’or és Vierro.

Az a szóbeszéd járja, hogy a ma is élő alapítók közül többen együtt harcoltak az előző Zászlóháborúban, bár ezt a külvilágnak, tekintve, hogy az északiak fennhatósága tartozik a város, nem hangoztatják, sőt sokan kétlik is ennek hihetőségét. Az viszont biztos, hogy a céh egyes tagjai rendelkeznek megfelelő harci tudással, illetve akár egy ostrom alatt is rendkívül hasznos lehetne tudásuk.

A céh maga már több éve működik a városban, eleinte csak kis jelentőséggel, de ahogy ráébredtek a városban élő nagyobb hatalmú csoportok, hogy milyen hasznosak, befolyásuk és vagyonuk egyre nő. Manapság már az alvilágban is egészen jelentős szerepet játszanak,



megvetve lábukat a város több társadalmi és hatalmi csoportosulásában. A nyilvánosság felé többféle arcot tartanak, ezzel is ködösítve a céh valódi természetét, hatalmát, ebből következőleg nagyon kevesen ismerik a teljes kiterjedését a céhnek.

## Szervezeti egység

Hiearchikus, élén 3 vezetővel. 1-1 ember vezeti az alkimistákat, a harcosokat valamint a tolvajok és bérnyilkosok csoportját (3 ág), feljebbjutás az egyéni teljesítmény alapján (kutatás, megbízási elégedettség, harci tudás) amikről az egyes vezetőknek kell beszámolni

## Szolgáltatásaik

- Egzotikus tárgyak, komponensek megszerzése,
- magas kockázatú küldetések, megbízások teljesítése
- adott esetben orgyilkosság, vagy testőri feladatok
- kutatás, keresés és fejlesztés
- alkímiához szükséges felszerelések bérlése, eladása
- különböző anyagok, italok porok stb előállítás

## Igényeik

- haszon, pénz szerzése, minden ami értékes a piacon (elsősorban luxuscikkek)
- alkímia ismeretek bővítése
- különösen a helyi flóra és fauna lehetőségeinek kiaknázása (alkímia, mérgek keverés stb)
- olcsó, jó minőségű felszerelés ellátásának biztosítása a labornak, harcosoknak
- politikát a maguk javára alakítani
- puska por titkának megszerzése

## Mentalitás

- "Jó pénzért bármit"
- erkölcsi normák - vegyes
- a céh önállóságának védelme
- ködösíteni a nagyközönség előtt minél jobban

## A céh javai

- a város központjától távol, nyomor-negyedben céhház
- a környék legjobban felszerelt alkimista laborja - föld alatt
- könyvtár, főleg alkímia, történelem témában, valamint pár térkép és változó témájú egyéb iratok, legendák
- kisebb raktár, melyet olykor gyűlésekre is használnak
- műhely, mely a céh működését támogatja (patkolás, fegyver/vért javítás, mechanikus szerkezetek építése, apróbb cseprőbb dolgok előállítása) - kovácműhelynek látszik

- ezek az ingatlanok közvetlenül kötődnek hozzájuk, emellett a városban több mesterember, kovácsműhely, fogadó-kocsma stb létesítmény működésébe szólnak bele
- pár varázstárgy

## Főbb személyek

- Arlat la Cayrun, aszisi ember harcos, a harcosok vezetője
- Aarien Rolmar, félelf tolvaj, szintén aszisi, a Kobraák egykori ügynöke
- Xorath D'or, alkimista, boszorkánymester ember, gátlástalan tudor
- Vierro, ember fejedelmész
- Jaszib Al Musiff, dzsad mérnök és alkimista/méregkeverő

## A személyek rövid leírása

### Aarien Rolmar

Abasziszban született ember tolvaj. Apja matróz, anyja pedig boszorkány volt. Már gyermekkorában szembesült a világ cudar valóságával, mivel nemhogy apja, anyja is elhagyta. Sokáig hánykolódott városról városra, több nevelője is akadt, de nem bírtak a nyughatatlan vadóccal, aki gyakran szökött ki a városba kalandokat keresve. Veleszületett adottságaira a helyi tolvajklánban gyorsan felfigyeltek, így gyorsan fejlődött Aarien a tolvaj szakmában. Első komoly megbízatása majdnem életébe került, mikor tudtán kívül a Kobraák védelme alatt álló kereskedőt kellett volna kirabolnia. A klán végül megkegyelmezett neki, de innentől kezdve már a Kobraák zsebében volt.

Sokáig csak rablásból és zsebmetszésből élt, aztán karrierje éles kanyart vett: hamisításba fogott. Először csak kisebb tárgyak, "varázsiatok" hamisításával, aztán okiratok, sőt pénzhamisítással is próbálkozott. Így találkozott Jusuffal is: értéktelen kövekkel kirakott nyakláncsal, és hamis okiratokkal próbált meg kereskedni a dörzsölt kalmárral. Mivel ekkorra már mondhatni a "szakma" mesterévé vált és Jusuf is csak szemfülességének köszönhetette, hogy nem verte át az addigra több városban körözött csalót, inkább saját szolgálatába állította.

Jelenleg a céhben a legnagyobb tapasztalattal bíró tolvaj és hamisító. Jusuf ügyel arra, hogy csak a legszükségesebb esetekben készítsen hamis dolgokat, mivel a céh működését veszélyeztetné az utcákon keringő sok hamisítvány. Ezen kívül a városban működő tolvajai és egyéb emberei irányításával foglalatoskodik. A városban tapasztalt tolvajaiból egy tucat munkálkodik, de több "zöldfülű" is tarkítja soraikat. A koldusok és az utcagyerekek között is van jópár, aki csak nekik jelentenek, sőt saját orgazdájuk is van.

Jelleme csapongó, duhaj és gyakran kiszámíthatatlan, de az életet tiszteli: káosz élet. Jó barátságot ápol Vierroval, akit gyakran ugrat szeszélyessége miatt. Arlatot túlságosan karóntnyeltnek tekint, de nem vitatja harci tudományát, ami többször is megmentette életét. Xorathal nem igazán érintkezik, mivel egyrészt tart hatalmától, másrészt undorodva tekint munkásságára.

### Arlat la Cayrun

Asziszzi nemesi család harmadik fiúja, akit annak rendje és módja szerint katonának neveltek. Szolgálat alatt egész magas, tiszti pozícióig vitte, de a nagyobb összecsapásokat sosem kedvelte. Szemléletmódja szerint egy férfit csak a harc hevében lehet igazán megismerni. Feletteseit csak akkor fogadta el, ha azok képességeiben túltettek raja, emiatt később sok gondja akadt a hadseregben, többek között ezért is szerelt le, bár nem önként. Katona éve alatt ismerkedett össze Xorathal, a boszorkánymesterrel. A "mágus tudor" elképzelései a tökéletes testről saját testének tökéletesítésére tett erőfeszítéseit vélte felfedezni, és úgy gondolta, segíthet benne a még oly erkölcstelen és titokban undorítónak tartott "kutató". Ezután egy ideig gladiátorként kereste kenyerét először Abasziszban majd dzsad földön is. Arénában szerzett győzelmei külhóniként meglehetősen nagy megbecsülést szereztek neki, de többre vágyott, így hát nekivágott a nagyvilágnak, mikor egyik patrónusa egy különösen nehéz viadal után meghívta vacsorára és egy ajánlattal állt elő: ő volt Juszuf.

Folyamatosan keresi a kihívást, hogy minél tökéletesebb harcos váljék belőle, emiatt sosem fordít háttal a nehézségeknek. Hadseregben szerzett tapasztalatait a céh harcosainak képzésére fordítja, míg gladiatori tapasztalatait a környék káoszlényei ellen teszi folyamatosan próbára. Céltudatos, képességeiben magabiztos, de sosem becsüli le ellenfeleit, ahhoz túlságosan is tapasztalt és bölcs. A gyilkolás nem kenyeré, de olykor kénytelen kioltani mások életét. Emiatt jelleme a rend, bár lassan átbillen rend halálba.

Ariennel mint haszontalan és csínytevő öccsével bánik, de kedveli a gazfickót. Különleges "képességei" többször is a csapat hasznára vált.

Szabadideje emiatt nincs sok, de ami csak van azt fegyverek, vérték készítésére használja fel, mind praktikus, mind művészi indíttatásból. Egzotikus fegyvergyűjteménye párját ritkító, és ráadásul sokat használni is tud...

A céhben 21 komolyabb növendéke van, közülük 10 mondható ígéretesnek. Az ő dolguk a céh biztonságának fenntartása, illetve a komolyabb csetepaték lerendezése.

## **Xorath D'or**

Abasziszi boszorkánymester rendben nőtt fel, a Vérmérgezők között. A Vérmérgezők erős toroni kapcsolatokkal rendelkeznek más boszorkánymester és tolvajklánnal is. A klán dogmája szerint az erkölcsösség, empátia és emberség mind csak gyengeség, mely megakadályozza őket tudományuk tökélyre fejlesztésében és Tharr szolgálatában. Kyria újraegyesítéséhez nem válogathatnak eszközökben, a tudatlan sokaság pedig térden állva fogja majd megköszönni munkásságukat, mikor ráébrednek az igazi nagyságra.

Ezeket az elveket Xorath gyorsan magáévá tette, bár Kyria újraegyesítéséről alkotott remények később realista és praktikus nézőpontja lecsillapította. Testi adottságai legjobb szívvel is csak átlagosnak tekinthetők, viszont borotvaéles elméje felkeltette a klán figyelmét. Tanulmányai során alkímiát, tetoválás-művészetet és mérgek keverésének tudományát sajátította el. Társai közül akkor kezdett kitérni, mikor a tanulmányainak ötvözésével újabbnál újabb vallatási módszereken kezdett dolgozni. Munkásságát leginkább a kíváncsiság vezette, de későbbi szadizmusa, sőt mazochizmusa is ekkor vert csírát. Ezek a metódusok olyan értékes információkhoz juttatták klánját, mely jelentősen növelte befolyásukat, ezáltal lehetőség nyílt további terjeszkedésre, amely a klán életét megváltoztatta.

Kísérletei az emberi és más humanoid testeken egyre nagyobb méreteket öltöttek. Szemlélete szerint a legjobban élő egyedeken lehet megfigyelni egy-egy újabb szer hatásait, az

emberi test, a szervek képességeit pedig csak a kívülállók számára "erkölcstelen" módszerek segítségével lehet kiaknázni. Nagy vágya egy olyan tökéletes test létrehozása, mely elméjéhez méltó lesz.

Arlattal az előző Zászlóháborúban ismerkedett össze, mivel egy hadtestben harcoltak. A harcos testi és harci tudományok tökéletesítésére való törekvéseiben saját vágyainak kifordított visszhangját vélte felfedezni ezért Xorath szerint egészen jól összebarátkoztak. Persze Arlat másként vélekedik erről, de ez már más kérdés...

Régi klánja elpusztult míg ő az aszisi harcossal kalandozott dzsád földön, az ottani alkimisták tudományát kutatva, ezért továbbra is a harcossal maradt. Kalandozásaik során megtanulta Xorath, hogy módszereivel, mágiájával csínján kell bánni, mert nem mindenki tekint rájuk elfogadhatónak, ezért kerüli a feltűnést.

Aarient piti tolvajnak tekinti, akinek léhaságát csak nagyszájúsága és hasznavehetetlensége múlja felül. Juszufrá mint mecénásként és tanult emberre tekint, bár többször is összeütközött vele munkássága miatt.

## **Vierro**

Pyarron területén született, de vér szerint gorviki fejedész, mivel egy halászfalunak álcázott corgában nevelkedett. Sokáig Gorvikot, illetve klánját szolgálta, mint fejedész, aztán az ő életében is tragédia történt. Egyik fejedészük északra keveredett, és olyan megbízást kapott, amelynek eredménye a toroni vezetésnek igencsak szúrta a szemét, ezért addig nyomoztak, míg rátaláltak a corgára. A mézszárláskor külhonban járt, több társához hasonlóan, így "megmenekült". A túlélők miután kapcsolatba léptek egymással és találkoztak szülőfalujukban tervet eszeltek ki: utolsó csepp vérükkel is azon lesznek, hogy megtorolják ezt a tettet. Így hát északra mentek felkutatni a felelősöket. A szálak érdekes módon a dzsád emírségekbe, még hozzá El-Sobirába vezettek, ahol kiderült, a corga elpusztulása egy sokkal nagyobb konfliktus áldozata volt csupán. Pyarron, krán, sőt toroni elmék tologatják máig azokat a sakkbábukat, melyek százak életébe kerül évről-évre, és százezrek életét befolyásolja. Hiábavaló küldetésük során sok jó barátot veszített, de szerzett is például Jaszib Al Musiff személyében.

A dzsád, sok ember szerint dzsenn, vagy vmi félvér, szinte teljesen az ellentéte Vierronak, de mint a víz és tűz, föld és ég kiegyensúlyozzák egymást és kapcsolatuk az örök ellentéteikre épül. Jaszib akkoriban a pyarr titkosszolgálatnak dolgozott és első találkozásuk meglehetősen nagy port kavart. Vierro társaival rajta akart ütni azon a toroni ügynökön, akit Jaszib épp figyeltetett, mivel alapos gyanú merült fel, hogy Toronhoz közeli elemek is beszállnának az Al-bahra kahrem üzeletébe. A találkozás szerencsére egymás mellé állította őket, és a kialakuló bonyodalmak szoros köteléket szőttek a két egyén közé, azóta Vierro személyes testőre, fejedésze Jaszibnak, aki cserébe hideg, logikus bölcsességgel vigyáz Vierro testi, lelki és pénzügyi épségére. Új célt is ő adott addigi életének, kikerülve érzelmei és bosszúvágya béklyói alól.

Tipikus túlélő típus, aki érzelmeit nyíltan kimutatja. Túlélési ösztöneit érzelmei miatt folyamatosan "tökéletesítette", mivel gyakran keveredett emiatt bajba. Erős szálak fűzik Jaszibhoz, akire amolyan második apa típusra tekint, habár a két férfi között nincs több 15 évnél. Lobbanékony, duhaj természetét Jaszib tartja kordában. Erkölcsi normái tipikusan a

“szemet-szemért” vonalat követik, amit saját kezűleg teljesít. Rendkívül intelligens, világ látott férfi, aki akár egy szempillantás alatt képes felmérni egy embert.

Aariennel felebaráti kapcsolatot tart, míg Arlattal hűvös tisztelettel bánik. Xorathot szükséges rossznak tekinti a céh életében, de nem kérdőjelezi meg Juszuf döntéseit ilyen ügyekben.

### **Jaszib Al Musiff**

Al Abadana-i kereskedő, aki többek között az alkímiában is jártas. Apja az emír testőrségébe tartozó megbecsült tiszt, anyja egy kalmár leánya. Gyermekekora mondhatni felhőtlen volt pár csínytól eltekintve, amiből csak apja tekintélye miatt keveredhettek ki könnyen, cserébe apjuk keményen megnevelte őket. Anyjától örökölte intelligenciáját és logikáját, amelyek később, a pénz világában hihetetlen segítséget nyújtottak neki.

Két idősebb testvérével együtt remek harci kiképzésben részesültek, melyet az elkövetkező években legidősebb testvére az emír testőrségében, míg ő és testvére karavánok kíséreteiben kamatoztatott. Idősebb bátyja, Juszuf, inkább apja vérmérsékletét örökölte, ezért inkább ő viselkedett atyáskodó bátyusként, mint Juszuf. Utazásaik során rengeteget láttak és tanultak a világról, a különböző kultúrákról, vallások és nyelvekről, sőt a karavánokhoz csapódó vándor-papok, tudorok és más szerzetek a legkülönbözőbb féle híreket osztottak meg velük.

Jaszib fojton szomjazó elméje a különböző nyelveket, tudást és megannyi információt szivacsként szívta fel és raktározta el kivételes memóriájában.

Bátyjait a Manifesztációs háborúban vesztette el, mikor egy amund szentélyt támadtak meg kráni és pyarroni katonákkal együtt. Az ütközetben bátyja feláldozta magát, hogy ő tölélhesse egy amund pap különösen alattomos csapását. Ezek után került a pyarroni titkosszolgálat sorai közé, mint ékszerésznek és kalmárnak látszó ügynök. Legidősebb bátyja ekkorra az emír testőrkapitánya lett, apja nyomdokain járva, ő pedig eleget tanult a kereskedelemről, hogy saját kereskedelmi vállalkozásba kezdjen. Így megvoltak a kapcsolatai, a pénze és tudása a nagyvilágról, amit bevethetett.

Leginkább csak megfigyeléssel, tárgyalással foglalkozott, valamint a többi ügynök támogatásával. Annál azért okosabb volt, hogy feltűnően ténykedjen Pyarron ellenségei ellen, viszont gyümölcsöző és meglehetősen biztonságos háttérrel adott számára.

## **A gnóm kolónia és a Kék Kincstár**

Watusban minden jelentősebb pénzmozgást a Kék Kincstár nevű, gnómok által üzemeltetett bankház intéz. A gnóm kolónia szinte összes tagja a Kincstárnak dolgozik. A szokásos szolgálati személyzet mellett a bankház mágikus és mechanikus védelmét is gnóm mesterek tervezik és fejlesztik.

A felső szinteken a megbeszéléseknek és ügyintézésnek helyet adó szobák és csarnokok vannak, a széfek mind a föld alatt foglalnak helyet. Az első két pince-szinten hosszú folyosókon sorakoznak a kisebb-nagyobb, falba ágyazott széfeket, a harmadik szinten már szoba nagyságú, saját mágikus és mechanikus védelemmel rendelkező acél-termeket bérelhet a gazdag.

Ezen kívül még létezik két, külön bejárattal és folyosó-rendszerrel védett "szint". Ebből az egyik az Argonis család külön kincses-tereméhez vezet.

A másik a föld mélyébe tart, ahol egy kisebb alagút rendszer húzódik meg: a gnómok két nagyobb és egy kisebb műhelytermet, valamint egy tucat gnóm elszállásolására elég lakórészt alakítottak ki. Itt folyik az ifjú mérnökök oktatása, valamint itt próbálják ki és tökéletesítgetik terveiket a mesterek is.

A gnóm kolónia legnagyobb része a közép negyedben, általában külön blokkokat alkotva élnek. Állítólag egy-kettőből még a titkos alagútszisztemhez is visz járat.

A kolónia jelentős befolyást szerzett azzal is, hogy egyedülként foglalkoznak magánépületek védelmének kiépítésével. A nemes házak külön megbeszélésen kérik fel a gnómkokat; a köznép számára pedig nyitva áll egy kis bolt a kereskedő-negyedben, ahol egyszerűbb mechanikus zárat és egyéb szerkezeteket lehet venni.

## Noir-renegátok

A városban a szórakoztatóiparnak mind a legális, mind az illegális része valamilyen úton módon a bálványtagadó noir-papok által vezetett szervezet kezébe kerül.

Leghírhedtebb tevékenységük a tudatmódosító növények és kenőcsök előállításának árulása. A hegyekben eldugott kertekben és üvegházakban gondozzák a különlegesen kitenyészett növényeket, amiket még ott ehlyben feldolgoznak; a városba pedig a Zhaunokkal (és különösen a vámházakkal) fenntartott szoros kapcsolat biztosítja az utat. A városon belül a megfelelő embert ismerve szinte bárhol be lehet szerezni a termékeiket - természetesen a legaktívabban a saját területükön működnek: az általuk üzemeltetett két fogadóban, a Vörös és Kék Holdban, valamint el Khamed pipázójában mindig lehet találni segítőkész embereket.

**Vörös Hold:** szórakozóhely a külső negyed szívében; kevésbé fogadó, inkább kocsmák és bordélyház. Az alsó szintjén hatalmas ivóhelység helyezkedik el, az emeleten pedig félhomályos, puha ágyakkal és párnákkal hívogató szobák sorakoznak, csak ritkán kibérelve egy éjszakánál tovább. A környékére csak ritkán vetődnek a járőr csapatok, így a bódító- és ajzó-szerek széles választékához juthat az ember.

**Kék Hold:** név-testvérehez hasonlóan hírhedt fogadó a közép-negyedben. A földszinten gondosan kialakított, elegáns étterem foglal helyet, az emeleten pedig a város legnagyobb kaszinója található: a legnépszerűbb játékok széles választékával szolgál a játék élvezőinek és rabjainak, sőt néha sikerül igazi ínyencséggel is lenyűgözni a műértőket.

**El Khamed pipázója:** füvesház a közép-negyed szélén. A földszinten egy külön pult, valamint egy hatalmas terem van, tele párnákkal és kis asztalokon vízpipákkal. A terem közepén kisebb emelvény található, általában dzsád zenészek és/vagy hastáncos nők szórakoztatják előadásaikkal a közönséget. Az emeleten külön kis elkerített boxok vannak, valamint itt foglal helyet a pipázó tulajdonosának irodája.

A bódító szerek árulásán kívül másik állandó üzletáguk az illegális verekedések szervezése: általában raktárházakba, elhagyatott épületekbe szervezik, a bejáratott közönségnek meghirdetve az eseményt. A bunyók legjobbjait és veteránjait a szervezet kiemeli, és verőemberként foglalkoztatja.

# Zhaun család

(A történetben nem igazán kapnak szerepet, csak a teljesség kedvéért lettek kidolgozva)

A Zhaun mondhatni tősgyökeres watusi család, a város alapítása után nem sokkal kaptak itt földterületeket. Akkoriban a földterületek elégséges terméssel szolgáltak, a család pedig kicsi volt, így nem is vállalkoztak másra. A fordulat a város alapítása után 200 évvel következett. Az eredeti földek kezdtek kimerülni, az újonnan, csatlósok és felsőbb hatalom által szerzett földterületek termése már kevés volt, így az akkori családfő, aki maga is sokat járt a világban, mielőtt a család vezetése rá esett volna, új módszereken kezdett gondolkodni, hogy hogyan is lehetne a családot ismét nagygyá, gazdaggá tenni.

Az első próbálkozások majdnem kimerítették a család tartalékait, de végül beváltak. A helyi iparosok, fogadósok támogatásával és a kereskedelem fellendítésével komoly hatalmi és politikai pozíciót vívtak ki maguknak a városban. Tulajdonképp, ami átmegy a városon, valamilyen sápot kapnak belőle kapcsolataik révén. Kiváló diplomatikus képességeiket a család ekkor kezdte "kifejleszteni", és ebből az időszakból származik mai tevékenységük is: Fogadók üzemeltetése, iparosok illetve több fogadós befolyásolása, ami őket teszi előnyös pozícióba a városban, több szempontból is (lefizetés, sápolás, fenyegetés árán akadályozhatják a többi családot ezeken keresztül) (lásd fogadók/nép)

Ezen kívül fő profiljuk a kereskedőkkel és kereskedő karavánokkal való szoros kapcsolat: ha valamit nem akarnak behozatni a városba (pl. konkurens családnak új eszközöket, stb), akkor egy szívességgel könnyen elintézhetik. Mindezek mellett persze a mezőgazdasággal kapcsolatos tevékenységük sem elhanyagolandó (pálinkafőzde, borászat, halászat, szikes földjeiken sókitermelés folyik)

## Jarvan Zhaun: (44 éves)

családfő

többnyire kyr vérű, leginkább fizikumán látszik (haja barna, szeme jádezőld), és magatartásában

valójában felesége bábja

viselkedésében az oszd meg és uralkodj elvét követi, emellett nemesi származása szerint (rend jellemű, de felesége befolyása miatt ezt meghazudtolja olykor)

jó diplomata, és kereskedelmi vénával van megáldva

hite szerint dreina hívő, bár felesége miatt ez is ki van fordítva (Orwella)

nagyon jó külső kapcsolatokkal rendelkezik, illetve, a helyi szolgáltatók (kocsma/fogadó, egyéb) és kereskedők közül is sok a zsebében van

## Lady Lyssa Zhaun: (36 éves)

Jarvan felesége

orwella papnő (az Arc Nélküli Hatalom képviselője), aki fiatal épphogy beavatott korában küldték ide féltestvéreivel

mágiájával és természetes szépségével csábította el és láncolta magához férjét

próbál a színpalak mögül manipulálni, főleg férjén keresztül

a helyi orwella hívők főpapnője, akik még elég szerény számban vannak, ezért rejtőzködnek

meggyőződése, hogy a legenda Orwella egyik küldöttének eljövételéhez köthető, ehhez különböző szertartások kellene majd (köztük az összes ikrek feláldozása) nagyközönségnek alapvetően egy visszahúzódó, prűd asszony, akit látszólag csak gyermeknevelésnek és “escortnak” tartanak, bár gyermekeit erős kézzel neveli

### **Thyrion Zhaun:**

legidősebb fiú a családban (17 éves)

anyja befolyása erősen kihatott rá, ezért manipulatív és rosszakaró természete van, emiatt anyjával folyamatosan “küzdenek” egymás ellen

előszerettel használja ki nemesi származását

titokban Orwellita lovagrendben szeretne tanulni/szolgálni stb...(ő tud az anyjáról), bár anyja testvére túl forrófejűnek tartja

az elfeket különösen utálja

ő maga nem sokat örökölt anyja szépségéből, illetve semmilyen szépérzéke, művészi érzéke nincs, viszont kiváló harcos, taktikus

### **Almyra Zhaun:**

egyetlen lány gyermek és másodszülött (15 éves)

bátyja folyamatosan ott szurkálta, tett neki rosszat, ahol csak lehetett, ezért utálja

anyja szeretné, ha hasonlóan orwella papnő lenne majd, de ellenál, ezért vele sem ápol jó kapcsolatot (nem tudja, hogy anyja orwellita)

apjához áll a legközelebb, de mivel anyja irányítja őt ezért nehéz az élete

leghőbb vágya, hogy egy “fehér lovas herceg”, vagy bárd majd elmenekül vele Watusból, lehetőleg Erionba, vagy Erenbe, csak érne véget szenvedése

nagyközönség előtt szomorkás, egykedvű, ámde anyja szépségét örökölt lány, aki szeretne kikerülni családjá árnyékából, de szociális képességei még fejletlenek ehhez

### **Haldor és Haldiss Zhaun:**

6 éves ikerpár, akik között különös kapcsolat van

többször együtt járnak mindenhol, és szeretik, ha összetévesztik őket

sokszor szöknek el családjuk házából, csavargás, vagy csínytevés érdekében

becenevük az “ördögfiókák”, mivel sokszor raknak rossz fát a tűzre

anyjuk “orwella átkaként” tekint rájuk, bár szereti a kis káoszfiókákat

jó barátságban vannak a többi ikrekkel a városban

### **Bossteth Zhaun: (42 éves)**

Lyssa féltestvére és orwellita cinkosa

a család napi ügyeit intézi nagyrészt, illetve Lyssa testőre

vasfegyelmű, higgadt ember, aki nem tűri a hibákat

Kard lovagrendi paplovag, aki sima lovagnak álcázza magát

nevét testvére segítségével vívta ki, ezzel is elkendőzve igazi “származását”

főleg ő dolgozza ki Lyssa terveinek részletit, illetve ő foglalkozik az emberek megbízásával stb



tanítgatja Thyriont, de mivel anyja túlságosan elkényeztette, nem tartja valószínűnek, hogy igazi Kard testvér lesz egyszer belőle

## Egyéb

Ezekon a személyeken kívül számos hűbéresük, intézőjük akad, sőt beházasított más nemesi családok szülöttei is, akiket céljaik érdekében felhasználnak, manipulálnak. Oldalági leszármazottak, mivel sok az utód, nem reménykednek abban, hogy a közeljövőben átveszik a Zhaun család vezetését, emellett nem is akarják: tevékenységük több mint kielégítő számukra.

## Tyr-Tyralla család

Egy ősi tisztán kyr vérral rendelkező család, a környező földek nagy része az ő tulajdonukban van, emiatt gyakorlatilag csak mezőgazdasággal foglalkoznak. Jó viszonyt ápolnak a Látókkal és a helyi papsággal. Komoly próbálkozásokat tesznek az Argonis család bányáinak és földjeinek felvásárlására, vagy legalább a bányák szabotálására. Ez azzal kezdődött, hogy a család megpróbálta felvásárolni a bányáikat, de az Argonis családfő ezt nem éppen kedvesen elutasította. A Tyr-Tyrallák ezen feldühödve felgyújtották az Argonisék méhkaptárait. Természetesen az Argonis család ezt nem hagyja szó nélkül, a napokban fog visszavágni majd.

Fontos, hogy a család hűbéresei (a kisnemesek, akik hűbéresküt tettek és ezen keresztül a parasztok is) nagyon hűségesek, a helyi hűbérláncok közül ez a legstabilabb.

A család feje Ryen Tyr-Tyralla, egy idősödő, erősebb testfelépítésű büszke kyr nemes. Kemény kézzel fogja a családot, az arisztokrata családok, akik rivalizálni akarnak velük kegyetlennek tartják, de a hűbéresei tisztességesnek tartják, mondhatni szeretik. A felesége szintén tiszta kyr véru, négy gyermekük van, két fiú és két lány gyermek.

A család komolyan odafigyel, hogy ne kerüljenek kapcsolatba a füvesház tagjaival, a zsoldosokat ritkán, és a legvégső esetben bérlik fel. Hatalmas pénzüsszegeket nem tartanak, az anyagi háttérük java része a földekben van, illetve a városban a család házában van egy gnómok által épített kincstár, ahol a pénzük tartják.

## Ryen Tyr-Tyralla

A család jelenlegi feje, büszke, erősebb testfelépítésű férfi. Komoly műveltséggel rendelkezik, emiatt lenézi a műveletleneket. Nem igazán elérhető bárki számára, általában az idősebb fia intézi a találkozót.

Ideje nagy részében a politikai csatározással foglalkozik, vagy a könyvtárában van a házában. A komoly nemesi ünnepeken mindig megjelenik, egy régi kyr időkből származó vértzetben.

## Amrad Tyr-Tyralla

A család idősebbik fia, apja után ő veszi át a család irányítását. Hideg, kimért figura, hasonlít apjára, mind arcban, mind megjelenésben. Büszke kyr vére, s származására. Apjától megtanulta, hogy üzletben nincs könyörület, ha valaki a családnál audienciát kér, alapvetően vele találkozhat.

## **Dael Tyr-Tyralla**

A család fiatalabb fia, kis kora óta katonának szánták. Szikárabb apjához és bátyjához képest, nagyon fegyelmezett, kitűnő vívó és harcos. Jelenleg ő a családi seregek katonai vezetője (természetesen a családfő mellett). Ő is büszke kyr vérére és származására, főleg a család katonai barakkjában tölti idejét gyakorlatozással, kiképzéssel valamint stratégiát tanul.

## **Rialee Tyr-Tyralla**

A család idősebb lánya, a másodszületett, egy nemességet sugárzó, szép igazi hölgy. Akárcsak a többiek ő is büszke a származására, de a műveltségére is. Valamelyest távolságtartó, ha nem nemessel beszél, akkor enyhén leereszkedő hangnemben kommunikál.

## **Talissa Tyr-Tyralla**

A család legfiatalabb tagja, kicsit művészlélek. Egy vékony, légies leány, az átlagemberek számára, ő a klasszikus királylány mintaképe. Szívesen jár-keel a városban, szeret a család hűbéres kismesével beszélgetni. Gyakran a piacon járkál, vagy a közeli földeken sétál, de ha kilép a család házából, akkor egy testőr mindig elkíséri.

## **Argonis család**

Eredetileg is itt élt a család Watusban, de a kapott földterületek, lévén főleg magasabban vannak, nem voltak túl jövedelmezők a család számára, mindaddig, míg a család össze nem "barátkozott" egy kis tarini törpeklánnal. A história már több évtizedes, és a kívülrőlők nem sokat tudnak róla. A pletykák szerint a törpéket elűldözték otthonról, valami vallási nézeteltérés miatt, és itt akartak letelepedni, az Argonis család birtokainak határában, Watushoz közeli hegyek lábánál. A vége az egésznek az lett, hogy a család engedte, hogy letelepedjenek, cserébe a törpék egyrészt segítettek feltárni az itteni érceket, másrészt kovácmesterségükkel segítették a családot. Az argonisok ellátták élelemmel, fa és emberanyaggal a törpéket, így a kolónia egészen gyorsan pár évtized alatt berendezkedett. A család meglepetésére a törpék gazdag ércműveleteket találtak a hegyekben, így megkezdődött a bányák kiépítése és az onnan kikerült ércek felhasználása (legfőképpen vas, ólom, és kevés ezüstöt találtak). A család emiatt az utolsó három-négy emberöltő alatt rendkívül meggazdagodott és sok hűbéres földjével csatlakozott hozzá, valamint a város főtanácsába is bejutott.

A Tyr-Tyralla házzal felkapaszkodásuk óta ellentétek feszülnek közöttük, mivel egyrészt kyr vér nem igazán található bennük, másrészt pedig rossz szemmel nézik az "újnemesség" feltörekvését, akik újszerű gondolkozásukkal felborítják a rendet.

A Zhaun család, mivel ők szeretnek a harmadik nevető fél maradni, nem igazán szól bele a másik kettő csatározásába, inkább a háttérből hol itt hol ott szól bele, hogy gyengítse mindkét oldalt.

Legnagyobb és legloyálisabb hűbéresük a Vargus család, akik egyszerű kovácsokból lettek nemessé.

## **Volus Argonis**

A család feje, középkorban járó szabadgondolkodású nemes. Apja kemény nevelésének köszönhetően megtanulta mi a kemény kétékezi munka, és hogy értékelje azt. Több évig kovácsinasként, majd bányában is dolgozott, persze könnyített munkaterheléssel. Emellett persze nemesi nevelést kapott, de apja úgy érezte, ha elkényeztetné fiát, nem becsülné örökségét és munkásait. Jelenleg leginkább a Tyr-Tyralla család ügyködései foglalják le mindennapjait, mivel megpróbálják megszerezni az Argonis bányajogokat. Rendkívül védelmezi családjá érdekeit, jólétét, és mindent megtenne értük, hisz korán megtanulta: a család kötelesség, szeretet és biztonság.

## **Janna Argonis**

Volus felesége, igazi finom nemesi hölgy, ha eltekintünk testének méreteitől, amit a terhességei és megnövekedett étvágya okozott. Pár éve úgy érezte férje megcsalja, ezért kezdett el "zabálni". Sajnos emiatt úgy érzi, férje még kevésbé kívánja őt, és így egy elég szörnyű spirálba hajszolta bele magát. Újabban férje tudta nélkül keres különböző aljzók illetve fogyasztó szereket, rossz nyelvek szerint füvesházba jár, bár a valóságban hozzájárnak, mikor férje nincs otthon. Emiatt néha kicsit elkalandozik figyelme, mást válaszol, mint ami a kérdés volt. Néha különös álmokat lát, de nem tulajdonít neki jelentőséget, ezért csak a Zhaun család úrnője tud róla, aki "legjobb barátnője" (valójában persze irigylit szépségét és kifinomultságát és szeretné valahogy elorozni tőle azt).

## **Garrus Argonis**

Elsőszülött fiú és örökös, hasonló értékekkel nevelték, mint az apját, emellett lovagnak tanul Északon (oroszlánszív), emiatt keveset van otthon, de a mostani ünnepekre hazatér. A nők nagy bálványa kiváló modora, megjelenése és csodás bariton hangja miatt, amit előszeretettel használ éneklésre. Húgát védelmező, daliás férfi, ráadásul szeretik a nők is, mindezzel egyetlen probléma van csupán: a lovagrendben a férfiakkal együtt töltött idő után, valamint apja keménykezű nevelése miatt a másik nemhez vonzódik. Státusza miatt titokban tartja, és próbálna megszabadulni a "bűnös átkától", eddig sikertelenül...

## **Valimar Argonis**

Legkisebb fiú, még csak 3 éves. Nem nagyon mozdul ki a családi kúriából, ritkán látni.

## **Lydia Argonis**

Másodszülött lassan eladósorba kerülő leány. Jó barátnők a kisebbik Tyr-Tyralla leánnyal családjuk ellenszene ellenére. Ő is amolyan művészlélek, bár ő inkább élvezni szereti azt, nem pedig készíteni. Közvetlen, csevegésre mindig kapható, kicsit kérkedő lány, aki teljesen kihasználja családjá státuszát és vagyonát, előszeretettel gyűjtene műdarabokat.

# Modul váza

## Előzmények

Fontos, hogy a party miképpen kerül a városba, erre előre fel kell készülni a csapat ismeretében, de ötletadók találhatóak a bemesélés részben.

## 1. nap

A kalandozók megérkeznek Watus városába, ahol háromnapos fesztivál kezdődik éppen, nagy a sürgés-forgás.

Már itt feltűnik, hogy sok gyermek rohangál az utcákon, és észveszejtően sok az ikrek száma. mind 6-7 éves körüli (Lásd Holdfogyatkozás).

Este utcabál kezdődik, amikor nagy mulatság van, ahol zenészek, dalnokok, mese- és történetmondók mind nagy számban fellépnek, mindannyian azt hangoztatva, hogy egy jóslatot mondanak el. Ha többet is meghallgatnak, ezek mind különböznek egy kicsit, de mindegyikük bizonyos a dolgában (Lásd Legendák), hiszen eddig az ikrek és a napfogyatkozás már bekövetkezett, amit minden jóslat tartalmaz. A legfurább azonban egy törpe, aki furcsa dolgokat magyaráz, kevés értelemmel, de a lakókat érdekli a dolog, mondván, ő már többször is megjósolta a jövőt. Érdekes módon ő nem erről a legendáról mesél.

Az előadása végeztével összefut a kalandozókkal, és beszélgetésbe kezd velük, megjósol apró dolgokat, majd egy tűzesőt, ami azonban nagy meglepetésére nem következik be, majd utána még hozzáteszi kikerekedett szemmel: Ti azonban egy nagy titkot fogtok megfejteni, ami azonban egy életbe kerül a díszes társaságból (Lásd Találkozás a Törpével).

Ezután ő elmegy, majd a buli folytatódik, viszont éppen éjfélnélkor furcsa jelenség lesz látható: csillaghullás, ami majd az egész nyugati égboltot elfedi vörösen izzó fényekkel.

Szintén ezen az estén lezajlik egy nemesi párbaj két nagy ház között, de ezt elég mellékesen említeni, ha felkelti az érdeklődésüket, akkor kell csak belemenni (Lásd Nemesi párbaj)

Alapvetően a lényeg az első nap, hogy a karakterek érdeklődését felkeltsük, behozzuk őket a történetbe, esetleg, hogy valamelyik frakcióhoz csatlakozzanak.

## 2. nap

Több szabadidejük lesz, ha akarnak, mehetnek nyomozgatni is, de alapvetően azért vannak események, amik ekkor történnek.

Reggel Békavonulás van a városban, ami furcsa, mivel északról dél felé tömegesen érkeznek, ráadásul ez is egy ómen (Lásd Békaeső).

Este folytatódik a mulatság. Ekkor egy nagyobb Nemesi mulatság is lesz a nemesi negyedben, ahova meghívást kaphatnak, ha olyan a kompánia (Lásd Nemesi bál). Ez annyiban

különbözik az eddigiektől, hogy a belsővárosban van, és csak a gazdagok és befolyásosak vesznek részt rajta. Itt is az utcán van az ünnepség, ökrök sülnék nyárson, és neves dalnokok szórakoztatják a népet – de azért a legendákkal itt is lehet találkozni.

Egyszer csak az összes iker gyermek kivonul az utcára, és végigbámulja a holdfogyatkozást, majd visszamennek, ahol voltak, és folytatják dolgukat, mintha mi sem történt volna (Lásd Holdfogyatkozás).

Ezen a napon alapvetően a lényeg, hogy kicsit beleássák magukat a dolog hátterébe, beszéljenek emberekkel, de ha a csapat nem olyan aktív, nyugodtan meg lehet pörgetni az eseményeket. El kell kezdeni a játékosok becsempészését az ómenek beteljesítésébe. ezekre ötleteket az egyes jóslatok leírásánál lehet találni.

### 3. nap

Reggel egy tucatnyi dartonita érkezik, akik különféle emberekkel beszélnek a városban (Lásd Varjak érkezése), akik egy Vorlaxot üldöznek.

Ekkor a nemesi viszály következő lépéseként felgyűjtják az egyik magtárat a város szélén, azonban hatalmas vihar lesz, és a városra is áterjed, amit csak nagy nehézségek árán tudnak megfékezni (Lásd Tűzvész, illetve Varjak érkezése). A vihar a Vorlax műve, a nyomában elvándorolnak a lovagok is. a tűz ellenére, esete folytatódik a multság, bár jóval kisebb hévvel, egyrészt mert ez az utolsó nap, másrészt meg, mert sok kár keletkezett.

Ez a nap újabb ómeneket hordoz, még egy lehetőség a nyomozásra, illetve a karakterek bevonására. opcionálisan a vihar és a tűzvész lehetett a második napon is, ha esetleg a játékosok már akkor kezükbe vennék az irányítást, erről bővebben a leírásuknál lesz szó.

### 4. nap

A modul utolsó napja. Egy megfelelő időben bányarobbanás rázza meg a környéket, ami utat nyit a rendház alatti alagútrendszerbe, ahol a törpén keresztül hozzájuk szól az anyr (Lásd Bányarobbanás, illetve Befejezés).

## Folyamatos események

Nem időhöz kötött események az álmok, jelek észrevétele, ami akkor következik be, ha valamelyik karakter időlegesen asztrált veszít, azaz kicsit megőrül. Ezt legalább egy karakter esetében el kellene érni, erre ötleteket az Álmok fejezetben találni.

# Események leírása

## Bemesélés

Ez a fejezet arra tartalmaz ötleteket, hogyan lehet különféle partit behozni a történetbe, esetlegesen összekapcsolni őket valamelyik watusi frakcióval. Ez nem kötelező, hiszen a törpe jóslata után jó eséllyel maguktól is elindulnak, de ha van rá lehetőség tovább színesítheti a modult.

**Lovag, paplovag** (de akár pyarronita nemes vagy varázsló esetén is használható)

Nemesi meghívás: meghívja őket az ünnepségre az egyik család (leginkább a Tyr Tyralla). Extrém esetben akár a lányát is megpróbálhatja hozzáadni, de ehhez komoly anyagi háttér és befolyás szükséges).

### Pap

Helyi templom főpapja kérheti a segítségét különféle okokból: például Krad esetén, hogy segítsen kinyomozni a jóslatok eredetét/végét, Dreina esetében szintén, bár itt azért, hogy a rendet fenn tudják tartani, stb.

### Bárd

Nemesi bábra, illetve a fesztiválra meghívhatják őt és kíséretét, illetve furcsa érzése támad a történetek hallatán: valahogy érzi, hogy ezek nem sima mesék.

### Zsoldos, alvilági szellemiségűek

A nemesekkel való kapcsolat nélkül is felbérelhetik őket, hogy égessék le a magtárat. Ekkor ez első este történjen, még mielőtt nagyon elindulnának a modulban, és a megbízó az Argonis család egyik megbízható külhoni beszállítója, hogy ne maradjon sok nyom.

## Találkozás a Törpével

Első este az ünnepségen a sok előadó egyike a törpe. Azért érdekes, mert a helyiek elcsípett beszélgetéseiből kitűnik, hogy látnoknak gondolják. Érdekes módon ő nem a legendákról énekel, hanem valami egészen másról, és elég hamar befejezi, mondván nincs kedve ehhez.

Utána egyszer csak odalép hozzájuk, és bemutatkozik, de a beszédén is látszik, hogy valami nincs rendben vele. Gyakran motyog magában, jobbra-balra forgatja a fejét, és nem teremt szemkontaktust senkivel. Apróbb trükk-szerű jóslatokat tesz beszélgetés közben, majd felnéz az égre, és aggódó tekintettel megjegyzi: „Nem volt kedvem a daloláshoz. Ma leszakad az ég, és mindenki csak ünnepel. Miért van ez?” majd csendben bámul egy percig, és folytatja: „Lehet most tévedek. De jó lenne! De ti! Ti... Ti hatalmas titokra fogtok bukkanni! Ósire, és hatalmasra, és... De...” és itt riadtan végigméri a csapatot „De ez valakinek az életébe kerül majd!”

Motyog még valamit, de aztán lelép, és a közben távolról figyelő lovag lép oda hozzájuk, bemutatkozik, és bocsánatot kér, ha a barátja megijesztette őket, de ő már csak ilyen. A rendjük minden tagja ilyen a külső szemlélőknek. Vele lehet beszélgetni, szívesen segít, közben fél szemét mindig a törpén tartja, aki az este hátralévő részében nem beszél, csak magában motyog, és sörözik. Beszél a törpéről, a Látókról, elmondja, hogy mit csinálnak, és hogy ezért cserébe mindannyian a józan eszükkel fizetnek. Ő maga is tisztában van vele, hogy kezd megbomlani az elméje, hiszen a halott bátyjával szokott beszélgetni, de még mindig szerencsésnek tartja magát.

Éjfélkor azonban fényárba borul a nyugati égbolt, és hullócsillagok tucatjai vöröslenek fel az égbolton, mire a törpe hisztérikus kacagásban tör ki. A Lovag hazaviszi, de ha akarnak, még kicsit beszélhetnek vele, de a törpe továbbra sem hajlandó megszólalni – a lovag szerint esetleg holnap.

Lehetséges apróbb jóslatok a törpétől, amiket beszéd közben, teljesen mellékesen jegyez meg:

- Vigyázz a fejedre, te magasra nőtt szépszál ember! – majd egy perc múlva egy lampionállító létrával fordulás közben fejbe veri (gyorsaságpróbával elkerülhető)
- Nézz a lábad elé! Mindenkinek jobb lesz! – másnap kutyaürülékbe lép a karakter, és már csak a szagát érzi, de ugye már késő...
- A beszélgetés alatt többször is ilyeneket mond: foghíjas, vöröske, vagy füstös. Ha körülnéznek, észrevehetik, hogy nem messze hárman kockáznak, és minden egyes megszólalás után a nevezett ember nyer (egyikük öreg, és alig van foga, egyiknek göndör, vörös haja van, míg a harmadik olcsó dohányt szív pipájából). Ha ki akarnák használni, már nem mondja tovább.

Tetszőleges más apró jóslatok is kitalálhatók, de ezeket semmiképpen sem lehet kihasználni és lehetőleg nem okoznak semmiféle komolyabb károkat.

## Nemesi párbaj

Nem feltétlenül kell kiemelni a történéseket, csak ha a csapatot erre kaphatónak gondoljuk.

Első este mikor a hangulat már eléggé a tetőfokára hágott, akkor az utcán a Vargus család egyik tagja „rámászik” a Tyr-Tyralla fiatalabbik lányára (fenekére ver vagy csókot akar lopni vagy ilyesmi). Erre a lány testőre, aki mindig vele van, megragadja a nemeset lerántja a lányról és a földre löki.

A lány felkiált; „Hát nincs itt egy lovag, aki megvédi egy nemes hölgy becsületét?!” Ha van a csapatban lovag vagy paplovag, akkor ez különösképpen érdekes lehet. Ha nincs ilyen karakter a csapatban, akkor a lány fiatalabbik bátyja lép elő:

„Megsértetted a húgom, s családom becsületét! Ez vért kíván! Azonnal állj ki ellenem, vagy szégyenben maradsz!”

Erre a nemes a földről felállva kiabálja, hogy: „Részeg vagyok és fáradt az ilyesmihez! Öt aranyat adok annak, aki kiáll ellene a párbajra!” Ha nincs senki akkor, először nyolc, majd tíz

aranyat ajánl. Tíz aranyért egy katona kiáll párbajozni, ha a JK-k nem mennek. Ezután az utcán lezajlik a párbaj, mely első vérig vagy földre vitelig tart.

A párbajozó testvér elég komoly ellenfél, de természetesen legyőzhetik, ha tudják. Így vagy úgy, ő becsületesen vív, és ha kikap, azt elismeri, de hozzátesz: „Igazi férfi módjára küzdöttél Vargus! Csodálom, hogy még nem halt ki a magotok...” majd elvezeti a hugát, de az ellenfelére nem nagyon neheztel (kivéve, ha trükkkel győzték le).

Ennek következménye lehet, hogy amelyik család oldalára áll a csapat az a család elhívja őket a második estére a nemesi bálba, ha nem nemesi meghívásra érkeznek.

## Békaeső

A második nap reggelén hangzavarra ébrednek. A városban az emberek elképedve nézik, ahogy észak felől tömegesen érkeznek békák és az utcákon, kertekben menekülnek dél felé. Ha érdeklődnek, megtudhatják, hogy a várostól északra néhány mérföldnyire található egy mocsarasabb része a folyópartnak, amit nem meglepő módon Békáslápnak hívnak, és otthont ad egy igen ízletes békafajnak, ami kedvelt eledele a helyi nemeseknek.

Persze hamarosan összekombinálják a helyiek a békavonulást a békaeső ómennel, amit mindenholn vissza lehet hallani. Nagy a készülődés az alkimistáknál és a Látók rendjénél is, ha a csapat valamelyikükkel komolyabb kapcsolatot ápol, akár segítségüket is kérhetik. Ők tudják ugyanis, hogy az ilyenfajta eseményeket – legalábbis errefelé - általában valamiféle asztrál-lény váltja ki az állatokból, és abban is egyetértenek, hogy érdemes lenne megvizsgálni az eredetét.

A mocsár könnyedén megközelíthető, mindössze 4 mérföldre van, ami gyalog is könnyűszerrel megtehető egy óra alatt. A láp maga inkább kellemetlen, mint veszélyes, figyelmes utazók elkerülhetik az ingatag talajt, kivéve, ha sötétben érkeznek, olyankor ügyesség-próbákat lehet velük dobálni.

A mocsárban viszonylag könnyedén követhető, honnan menekültek az állatok, mivel nem csak a békák, de az egész fauna elvándorolt. Ahogy közelednek a középponthoz kisebb fajta asztrállényekkel találkoznak, akik megtámadják a csapatot. Egyszerre először 2 majd három ilyen lény érkezik, de ezek legyőzése nem jelenthet kihívást, ha képesek mágikus támadásra. A harcok folyamán figyelniük kell, hogy ne lépjenek rossz helyre (-5 minden harcértékhez), amit ha nem mondanak, akkor minden körben ügyesség-próbát kell dobjanak, aminek elvételése esetén lábuk beszorul az iszapba (harc helyhez kötve, erőpróba a szabadulásig, de csak következő körben). Akárki pszi- vagy mágiaérzékeny meg tudja mondani, ezek nem elég erősek, hogy így megrémísszék az élővilágot. A két találkozás után eljutnak egyhatalmas, tíz láb átmérőjű kút kávéjához, amit rúnamágia AF-kal, vagy legendsimeret MF-kal felismerhetnek: egy lélekkút.

Ha körülnéznek, látják, hogy a kút körül három kisebb körgyűrű is található, ezek egyikére rádőlt egy fa, és elmozdított egy követ a peremről. A környékén égésnyomok láthatóak, mágiahasználó megmondhatja, hogy valószínűleg kisült a varázsjel. Itt minden eltöltött fél óra után k3+1 lény érkezik a nagy kútból, ami látványos, mivel a sérült rúna felőli oldalon halovány derengés kíséri a távozást. A csapat ezt bezárni nem tudja, ide segítség kell.

A Látók rendjének varázslója viszont mindenképpen ki akarja vizsgálni a helyzetet, de hozzá csak később érkezik a hír. Akár a parti is megkeresheti őt, de ha nem, akkor ő fogja



felkeresni a csapatot a szálláshelyükön, mivel hallotta, hogy ők már körülnéztek arrafelé (ha nem, akkor akár zsoldjukba is fogadhatja őket), és ha megtudja, hogy mit láttak, javasolja, hogy keressék meg együtt a kutat. Ha vele érkeznek, a harcokat nem kell lejátszani, mivel könnyedén elpusztítja őket, és a kútnál a kő visszahelyezése után megállapítja, hogy újra kell tölteni a rúnát, különben kitörhet az a valami, aki miatt a kutat építették. Elmondhatja, hogy a kút méretéből következtetve valami igen hatalmas, esetleg nem is egy, hanem több lény van ide bezárva, akiket még egyelőre fogva tart a mágia, de ez így folyamatosan gyengül. Meg tudja csinálni, de ehhez időre van szüksége, és addig nem tudja a csapatot megvédeni. El is kezd, és a rituálé 10 percig tart, előtte felrak magára egy elemi erő aurát (10E). Nagyjából a felénél, egy, az eddigieknél erősebb fényjelenség kíséretében előjön egy nagyobb asztrállény és 5 kisebb, ami megtámadja a csapatot. Fontos, hogy a harc idejére a lény 5 méteres közelében mindenkit -2 asztrál módosító súlyt. Aki elpusztítja a lényt, azt hatalmas érzelmi csapás éri, a lény halálával átfut rajta minden érzelme, így neki az aurában elveszített asztrál csak napi 1-es sebességgel tér vissza, és a karakter érzékeny lesz az anyr szellemére (lásd Álmod). A rituálé befejeztével a kút ismét teljes erejével működik.

## Holdfogyatkozás

Hat évvel ezelőtt történt, hogy a városban egy fél éven keresztül kis híján csak ikrek születtek. Valójában csak a városban fogant gyermekekre volt ez igaz, de ezt nem fejtették meg. Akkor ez egy nagy áldásnak számított, és senki sem gondolt rosszra, mivel az első ikerpár, a Zhaun család sarjai éppen Ellena egyik ünnepén születtek. A városban így a 6 éves korosztály elég furcsán fest, egyrészt mert sokan vannak, másrészt meg gyakoriak a szíami ikrek is. Csak később kerültek a figyelem középpontjába, mikor a legendákat felkapta a nép.

A második nap estéjén, egyszer csak minden iker gyermek abba hagyja amit csinál, és kimegy a szabadba, majd negyed órán át nézik az eget, a kék hold holdfogyatkozását. Ezután visszamennek, ahol voltak, és mint ha semmi sem történt volna, folytatják dolgukat. Semmi sem emlékeznek.

## Varjak érkezése

Harmadik nap reggel egy 15-20 fős dartonita lovag különítmény érkezik a városba. Elkezdnek kérdezősködni, hogy történtek-e furcsa dolgok és ha szóba elegendnek velük megtudhatják, hogy egy worlax-ot keresnek. Ez valamiféle mágikus lény, aki a manaáramlatokon utazgat, és amerre jár hajlamos furcsa jelenségeket okozni. Úgy gondolják, hogy valami idecsalhatta, ami nem meglepő, hiszen a nyugatra fekvő vidéknek jelentős kisugárzása van. Dél körül meggyullad egy Tyr-Tyralla magtár (Lásd Tűzvész), majd pár perccel később egy hatalmas szárazvihar (rengeteg villám, viharos szél, eső nincs) csap le, a házakba űzve a lakosokat. A lakosok egy órán át nem mernek kimenni ki a viharba. Utána mindenképp elindulnak oltani, mert komollyá vált a tűz, és több magtár és épület is lángokban áll a kikötő környékén.

A vihar maga 3 órán át tart, alatta varázsolni csak másfélszeres manaköltéggel lehet, de ezt nem érzik a varázshasználók. Az első elsütött varázslat után, tudhatják csak meg, ami nem

jön létre, ha nincs megfelelő mennyiségű manájuk (a mana mindenképpen elvész). A tüzet a város lakói estefelé fékezik meg. A történetek után a dartoniták elindulnak arrafelé amerre a vihar elvonult, mivel a worlaxnak tulajdonítják az eseményeket.

Ha a játékosok már felgyújtották a magtárakat korábban (első vagy második nap), akkor a vihar is aznap következik be, így kialakul a tűzvész. A dartoniták ez esetben reggel jönnek, kérdezősködnek, majd pár óra után továbbmennek.

## Tűzvész

Az Argonis család visszavágásként Tyl Tyralláknak fel akarja gyújtani azok legnagyobb raktárát a kikötő mellett. Ez, ha a csapat nem érdekelt a dologban magától megtörténik, a munkát egy független zsoldoscsapat végzi el, akik azonnal tovább állnak egy karaván testőreiként a városból. A lényegesebb dolog, ha a Parti valamilyen módon elvállalja a munkát.

A célpont a kikötő mellett, de a falon belül lévő, két szintes tömbépület. Alapja kőből rakott, de a felső szint fából épült, így éghető. Egy nagy, kétszárnyú kapu van az elején, valamint még két kisebb ajtó, az egyik az első, a másik a hátsó falon nyílik. Bent minden ajtónál 2-2 őr áll (alabárdos és számszeríjász), valamint még 4 alabárdos állandó őrhelyen, egy 3 fős csapat pedig járőrözve felügyeli az árut (két alabárdos és egy tiszt). A körülményekre való tekintettel egy Dreina pap is itt tartózkodik, mivel számítanak a támadásra. A Megbízó még azt is elmondja, hogy az épület pincéjében található a mágikus védmű fókusz, azt megtörve lehet csak az épületet felgyújtani (minden 3E-nél nagyobb tüzet elfolyt körönként 2E-vel, mágikus tüzeket pedig 5E-ig megakadályozza).

Pár perccel a tűz kitörése után beüt a szárazvihar is, így nem tudnak oltani és a tűz elharapózik, és átterjed a szomszédos épületekre is.

## Bányarobbanás

A nemesek ellentéte tovább fokozódik a tűzesettel, így most a Tyl Tyrallákon a sor, hogy lecsapjanak. Dühükben elhatározzák, hogy berobbantják az Argonisék egyik bányáját. Jelenleg a mulatság miatt nincs sok ember a környéken, így civil áldozatoktól nem kell tartani. A Gyűjtogatáshoz hasonlóan ez is mindenképpen megtörténik, de elképzelhető, hogy a csapat is érintett lesz a témában. Ez többféleképpen lehetséges, egyrészt lehetnek ők a robbantók, de akár az Argonis család is megkérheti őket, hogy fület kaptak, hogy a bányájuk a célpont, de nincs elég emberük, főleg varázshasználók, így megkérik őket, hogy segítsenek (akár még féltucatnyi ört is adhatnak melléjük). Ha az Argonisok oldalán érkeznek, akkor mindenképpen késve érnek célba: fél mérfölddel a bejárat előtt hatalmas morajlás, és földindulás rázza meg a környéket, és a mögöttük lévő szirtfal leomlik. Ha nem egyedül érkeznek, akkora katonák mindenképpen elmennek a bányába segíteni a társaiknak. Az omlás azonban megnyitott egy hasadékot, ami a föld alá vezet, és kísértetiesen hasonlít az álmukban látottakhoz.

Ha ők robbantanak, a sziklaomlás akkor is elzárja a haza vezető utat, és szintén megtalálják a hasadékot, de akár a bányán keresztül is továbbmehetnek: azt a bejáratot is hasonlóan vélik az álmukban látottakhoz.

Ha ők akarják berobbantani a bányát, akkor a következőkkel kell számolniuk:

A bánya körül vadász-csapatok járkálnak (kutyák és 2-3 számszerűs járó). A bánya bejáratát egy nagyobb, 8 fős csapat őrzi (2 tiszt, 4 alabárdos, 2 számszerűs), valamint még a bányában is össze lehet futni 2-2 fős járőr csapatokkal (alabárdos). Ha feltűnően ténykednek és sokakat megöltek már, akkor a bányában lévő csapatok bevárják egymást, és megpróbálnak rajtuk ütni. Ez, az eddigi veszteségektől függően 10-15 katona lehet kutyákkal kiegészítve. Kapnak egy kis ládikát, amit mágikus pecsét őrzi, azt kell megfelelő helyre rakniuk. Megegyezés alapján, ha a hely megfelelő, akkor előbb fényesen fog derengeni a láda, majd 5 percen belül berobbantja a bányát.

A megfelelő elhelyezést illetően több lehetőségük van: rögtön a bejáratához rakják, de ezt a megbízó nem nagyon támogatja, mivel bentebb komolyabb károkat lehet okozni (itt csak akkor robbant fel a ládika, ha nagyon nem tudnak mit csinálni már). A járatokban megfelelő helyre rakva (építészet Af, vagy törpe, vagy szakma – bányász AF) több járat is beomolhat.

Így vagy úgy, de a károk átterjednek a régi kazamatákra, ami az anyr sírját őrzi, és megtörnek egy-két régi védőrúnát, és ez okozza a vártnál sokkal nagyobb földmozgást.

## Befejezés

Hatalmas földrengés-szerű morajlás rázza meg a rendházat, és még a városból is érződik. Innen asszociálhatnak a bányára, illetve előző este is egy ezzel kapcsolatos álmot lát az, akinek még van asztrál csökkenése. Elmehetnek egyedül, de vihetik a törpét is, aki egyrészt ott dolgozott régen, másrészt mindenképpen menni akar (ha nem viszik a rendház kiszáradt kútjába mászik le).

A bányarobbanás utat nyit az anyr sírjához, ami egy kisebb kazamatarendszer egyik termében található. Az álmot látó karakter szinte célirányosan tud navigálni a folyosókon, illetve, ha velük van a törpe, akkor akár ő is. Menet közben találnak más elágazásokat, például egy vezet a bányába (vagy a sziklaomláshoz, ha a bányából jönnek), illetve nem sokkal a cél előtt egy halovány derengést látnak felfelé, de nem látják a végét (itt érkezett a törpe, ha nem hozták magukkal).

Eljutnak egy terembe, ami hétszög alakú, és a közepén egy fej nélküli mellszobor, rajta egy jókora sárgás-zöld drágaköves (krizoberil, 40 karát) nyakék. A szobában van még három poros teljesvér, szép díszes mintázattal. Ha leveszik a nyakéket, a három páncél életre kel, és megtámadják azt, aki levette. Ezek intelligensek, így a cselekre megfelelően reagálnak. Ebből a teremből egyetlen út vezet tovább: van egy szoba, aminek a közepén egy kőkoporsó fekszik.

Ha eljutnak a szomszéd szobába, megtalálják az anyr sírját, akinek a lelke megszáll valakit, és elmondja a teljes legendát. Ha nem nyúltak a nyakékhoz, akkor a törpét szállja meg, ha viszont elvették, akkor azt, aki először hozzányúlt. A megszállás elég látványos esemény: a sírből fényes energianyáláb csap ki, ami mindenkit sebez az útjában, kivéve azt, akibe a lélek kerül. A sebzés játékosokra 2k10 sp (villám). Ha a törpe is sebződik (nem ő a célpont), akkor ő nagyon csúnya sebet kap, és haldokolni kezd, míg a karakter, aki a célpont Asztrál és Mentál ME-re jogosult 40E ellen. Ha mindkettőt elvételi, akkor őt szállja meg, ha egyiket is megdobja akkor a törpe kapja a lelket, de a karakter természetesen sebződik 2k10-et.

Ha a törpét szállja meg, akkor elképzelhető, hogy a csapat nem is sebződik (a törpe elég gyorsan megközelíti a szobát, így nincs senki az útjában).

A megszállt karakter szeme kéken elkezd izzani, és hatalom aurája veszi körbe, majd gépiesen elmondja a legenda anyr verzióját. Ezután, ha az őrzőket még nem pusztították el, akkor azok maguktól összeesnek, és a nyakék környékén (abban a szobában, ahol éppen van) állók egy csoportos látomást látnak.

## Álmok

Ezeket a jelenéseket akkor láthatják a karakterek, ha bármilyen módon asztrált veszítenek. Erre ideális alkalom az asztrállény a mocsárban, de egyéb esetekben is bekövetkezhet:

- emlékolvasás, auraelemzés, asztrálszem a törpe bárdon (vagy Látók tagjain)
- mágiakifürkészés a rendházon (illetve a rendház tagjain)
- jóslás
- antissjárás/sima álom (csak ha nagyon elakadnának)

## Látomásokban láthatnak

- a későbbi ómenekre való utalásokat
- az anyr sírkamráját, barlangokat, föld alatti, sötét helyeket (célszerű ezzel kezdeni, ez a legfontosabb)

## Látomásokra példák

Szárazvihar/tűzeső megjelenése vörös háborgó, kavargó égbé, amelyből fura nagy szemű zöld jégeső esik.

Egy ilyesztő, díszes kút furcsa fényekkel villózik, majd hangot hall álmában a háta mögül, mire megfordul vége az álomnak.

Ijesztő álom a sok ikrekkel, akik üldözik az utazót egy házban. A karakter kimenekül előlük a házból, majd amikor hátranéz, látja, hogy a gyerekek megálltak a ház előtt és az esti égen bámulják a holdat (csak a második este előtt).

Egy hideg, félhomályos, kékes árnyalatban játszó teremben ébred: kőből faragott sírkamra, körben falfaragványok a kyrek csatájáról; középen egy olvasóállvány mögött egy fényesen világító, hóhajú kyr áll, és az egyik Legendát olvassa fel (amelyiket a JK-k már ismerik) - a haja és a lapok úsznak a levegőben. A hangja csak távolról szivárog az álmodóhoz, mintha egy másik szobából hallaná. A végén lapoz, majd belekezd egy másik történetbe (ízlés szerinti infót mond el még), majd egyre erősödő hullámmorajlás hangjánál elsötétedik az álom.

Egy alkonyati rét, nyugodt, természetes zajokkal. Az anyr sétálgat és virágokat szagol, egyszer csak eltűnik. Feltűnik a horizonton egy kékes-fehéren világító Nyúl: menekül. Kis késéssel varjak serege jelenik meg, őt üldözik. A Nyúl egy-egy nagy ugrásánál megváltozik az

álmodó nézőpontja és az ég színe is. Már a láthatáron túl lecsapnak a varjak a földre "valamire".

Az álmodó sötétben ébred, körülötte vörösesen izzó rúnák sorakoznak körben (a lélekkút rúnái). Az első mozdulatára villanva kisülnek a rúnák, és a villanásban megjelenő békasereg menekül minden irányba.

Esti sötétségben fürdő horizont: egyszer csak narancssárgára színeződik az ég alja, majd egyre jobban kivehetően tűzvihar kezdi betölteni a teret. Amikor már szinte elvakítja a szemlélődőt a fürgeteg, az egész mélyén a kyr anyrt látják állni.

Az álmodó a szűk folyosókon fut, egy törpe gyereket üldöz; egyszer csak eltűnik jobbra. Miközben követi, egyre hangosabb mormolás (érthetetlen beszédhang) hallatszik; a gyerek egy kőfalhoz ér, majd nevetve rácsap - ekkor a fal leomlik, és láthatóvá válik egy sötét kamra, aminek a közepén egyedül egy világítóan fehér hajú alakot lehet kivenni, és kivehetővé válik a (kyr) ének.

## Legendák

A jóslatot hordozó legendáknak számos verziója terjedt el mind az erv, mind a kyr-toroni legendakörben. Ezeket akár a karakter is ismerheti (Legendaismeret AF-kal egy verziót, MF-kal akár 3-4-et, ha viszont másik kultúrákra van neki a szakértelem, akkor eggyel kisebbnek számít). Igyekezzünk minél hamarabb megismertetni őket ezekkel, had gondolkozzanak a jelentésükön és a bennük található ómeneken.

## Kalamóna és az ikrek

Egyszer régen, még a Szövetség előtt élt Femur várában egy lovasz, kinek egy holdfogyatkozáskor született gyermeke, pontosabban egy ikerpár, egy fiú, s egy lány. A fiút Ashvar-nak keresztelték el, a lány a Rosalia nevet kapta. A gyermekek miután megtanultak járni, apjuk körül sündörögtek, eleinte inkább csak lábatlankodtak, majd ahogy nőttek egyre többet tudtak segíteni apjuknak, s elég jól kitanulták a lovászkodás csínját-bínját, valamint megtanulták használni a kardot, íjat is. Virgil atya megtanította őket írni, olvasni és gyakran mesélt nekik tanulás alatt, után egy sárkányról, Kalamónáról, aki megkötötte a Szelet.

A tanulás alatt, Virgil atyától hallották, hogy létezik egy jóslat, miszerint Kalamóna a Szél hatalmával foglyul tudja ejteni a Napkirályt, s sötétség borul a földre, míg a Napkirályt ki nem szabadítják.

Ahogy teltek az évek, Ashvar szép szál legénnyé cseperedett, testvére Rosalia pedig egy takaros, ám heves lánnyá érett. Ebben az időben egyre több híresztelés, pletyka kapott szárnyra, hogy egy vörös sárkány jött a vidékre.

Abban a kolostorban őrizték azt a könyvet, melyet a legenda szerint a Napkirály adott az embereknek, ahol Virgil atya tanította az ifjakat. Így, mikor hírért vették a sárkánynak, Virgil atya a könyvhöz fordul útmutatásért, s rálelt a válaszra benne.

A könyvben le volt írva, hogy a vörös sárkány, Kalamóna, aki foglyul akarja ejteni a Napkirályt, így borítva sötétségbe a földet, s nyomorba döntve a föld lakóit. Ezért Virgil atya elszalajtott egy gyermeket az ikrekért.

Mikor az ikrek odaértek, Virgil atya elmondta nekik, hogy mit tudott meg a könyvből, s hogy rájuk hárul a feladat, hogy megóvják a Napkirályt és legyőzzék a sárkányt, mivel csak egy ikerpár győzheti le Kalamónát.

Ezért az ikrek elindultak megkeresni a sárkányt. Mikor ráleltek a sárkány tanyájára, Rosalia emlékezett Virgil atya tanításaira, hogy Kalamóna, csak egy Napfogyatkozás során képes foglyul ejteni a Napkirályt, de ezek mellett nagy hódolója a szebbik nemnek. Így Rosanna elmondta bátyjának, hogy csapdát kell állítani Kalamónának, hogy örökre bezárják a barlangba. Így Rosanna besétált Kalamónához, mint helyi parasztlány, ki hallotta, hogy egy sárkány jár erre, s beszélgetni kezdtek. Később ebédet főzött neki és annyira elvonta a figyelmét, hogy Kalamóna egyáltalán nem vette észre, hogy Asvhar elkészítette a csapdát és sajnálatosan látta, hogy elkezdődött a napfogyatkozás. Mikor Rosalia el akart köszönni, Kalamóna úgy döntött, hogy nem engedi szabadon a lányt. Ezért Ashvar lóra pattant, odavágtatott kantáron vezetve Rosalia lovát, megvágta a sárkány mancsát és menekülni kezdtek. Kalamóna utánuk vetette magát, de nem tudott szárnyra kapni, mert túlságosan szűk volt a barlang hozzá. Mikor kiértek az ikrek a barlangból kétfelé vágattak és a lóról nyíllal hergelték Kalamónát, aki kitárta a szárnyait a barlang szájában, kioldva a csapdát, így magára zúdítva a felhalmozott sziklákat. Eleinte előrefele akart haladni Kalamóna, kiáltása megremegtette a Napot, a Napkirály is felkapta rá a fejét. De utána annyi szikla hullott Kalamónára, hogy az egyetlen lehetőséget választotta, hogy megmentse életét, visszahátrált a barlangba, fejét elhúzva a lehulló hatalmas sziklák elöl. Ezután Kalamóna összegömbölyödött a barlangja végében és aludni tért.

Az ikrek győzedelmesen lovagoltak haza, fejük felett a véget érő Napfogyatkozással...

## Álomtükör

Minden ember megbabonázva tekint tükörképe szemébe: a lelke mélyébe akar látni. Mert ő, aki odaát van, mentes minden zavaró gondolattól, csak a lelke legmélyebb megnyilvánulásainak, az érzelmeinek engedelmeskedik. És őt játssza álmában is: képzelete ködös hegycsúcsokat, végtelen tengereket és üde-zöld mezőket ró; legtitkosabb vágyai teljesülnek be dicsfényben úszó termekben és hercegnők ölén. És mert az ember gyarló, irigylit ezt a szerencsés teremtményt: aki minden álmát megéli, aki minden vágyának utat enged. És titkon reméli, hogy egy lehet vele, hogy vágyainak nem szab határt semmi, és a végtelen boldogság vár rá. Így vannak az ikrek is: két test születik, akik külön életet élnek, de szüntelen érzik a másik lélek hiányát, hogy csak együtt lehetnek teljesek. Akkor lehet minden lélek boldog, ha egyesül vágyai árnyékával: mikor minden gyermek megérinthei másik valóját; mikor a két hold egymásba olvad az égen; mikor lehunyja szemét a perzselő ítélet, s egybe olvad a valóság a gyönyör honával. Eddig kell hát a kiválasztottnak terjeszteni a magvakat: míg megfogva az elmében minden ember előtt felfedi tükörképét, s az összefonódó akaratok áttörik a valóság üvegét.

## Legenda a Lordról

Úgy mondják, hogy léssen majd egy Lord, a kiválasztott népből, ki dicső, s nagy harcossá lesz, s akkor születik, mikor az egyik hold arca eltakarja a másikat. Ez a harcos egy kicsiny városban születik, melynek léte jelentéktelen az Ősök városaihoz képest. Ez a harcos felnővén, házára dicsőséget hoz, s majdan ő léssen ki újra elegendő hatalmat gyűjt ahhoz, hogy felépítse az Ősök Dicső Birodalmát.

Azt mondják, hogy a Lordnak van egy tükörképe, ki utána született. Ez a tükörkép a Lordot születése óta akadályozza, hogy a Lord beteljesíthesse dicső végzetét.

Azt mondják, hogy a Lord és a tükörképe tüzes ég alatt vívják csatájuk, s a Lord legyőzi a tükörképét.

Azt mondják, viszályuk utózungése tűzbe borítja a helyet, hol párharcukat vívták, s a varjak távolról szemlélik a lángokat.

Úgy tartják, hogy a Lord hatalmára lel, mikor a holdak eltakarják a nap arcát, s visszaáll általa az Ősi Birodalom régi tündöklő dicsfénye...



## Láthatatlan vég

Eljön majd a nap, mikor az Istenek egy pillanatra lesújtják szemüket, és egyetlen röpke szekundumra leveszik mindent látó tekintetüket Ynevről. Jegyezzétek szavaim, mert ez lesz az a nap, mikor a Gonosz eljő, és a Káosz hatalmas seregei romba döntik az emberek, és más népek birodalmát!

Figyeljete jól, mert aki nyitott szemmel jár, és nem csak néz, de látja is azokat a dolgokat, miket mások még csak nem is sejteneek - hiszen józan ésszel fel sem foghatnák - megérezheti a Vég közeledtét. Nektek meg, kiknek erre érzékük nincs, hallgassatok a bölcsőbbekre, és kövessétek nyomon az évezredek jóslatokat!

Az egész akkor kezdődik, midőn az Istenek ráébrednek tévedésükre, és féktelen haragra gerjednek. Hatalmas vihar lesz ez, miben semmi jó sem akad majd, hiszen ez az Égiek dühéből lett, és nem életadó könnyükből.

Azonban a Gonosz kiszámíthatatlan, és csalfa, könnyedén megtéveszti az embert! Mert az ezután következő időben boldogságot ad! Hamis öröm ez, mert rossz forrásból ered, ám azoknak akik nem látják a nagy képet valóságnak fog tűnni! Hiszen mi lehet nagyobb öröm egy gyermeknél, ha nem kettő?

Ezután jönnek a varjak. Ellepik a várost, majd továbbállnak, mintha mi sem történt volna. Még nekik sincs maradásuk ilyen időkben.

Mikor pedig fényes nappal is az égen látszik a két hold, már bizonyos, hogy nincs hová menned! Mást sem tehetsz, mint rettegve nézed, ahogy a nap fénye elhal, és a legmélyebb sötétbe burkolózik a világ - és egy pillanatra magad is bölccsé válsz, hogy lásd, amit eddig nem láthattál, értsd, amit eddig fel nem foghattál. De ekkor már mindegy lesz...

## Figyelmeztetés

Eljön majd a nap, melyet a véletlenek,  
A gondos tervezés és számítás előzött meg!

Jól figyelj, mint róka az odvában,  
Midőn csahosok loholnak utána,  
Mert a jelek ott vannak és csak rád várnak.

A sok darab kulccsá áll majd össze  
Mellyel kinyithatod, és bezárhatod lelked  
És tudatod félelmét, mely mélyen fészkel.

A jelek számosak, rajtad áll, felismered őket  
Legyenek örömteli, vagy bánatot hozó tettek  
Abban bizton lehetsz, jó nem születik belőle.

Születik, mert az anyát nem, csak testvérét,  
Bátyját vágták le az ókori nagy népek vére,  
Mely utat nyit a káosz és halál nagy terének.

Lásd első jelem, melyben gyermekek  
És a nép öröme jelenik majd meg  
Midőn a gyermek-áldás párosával jön meg.

A próféta szavai szerint az égi testek,  
Melyek örökkön jelennek és halnak meg,  
Égi párharcot vívnak majd egymás ellen.

Először a sötétben, árnyak közt dúl a harc,  
Majd alattuk folytatódik, mint háborgó ég  
alatt  
A tenger is felzúdul és örvényleni kezd.

Az árnyakat feledtető fényben ősi faj  
Fogja majd elhagyni szülőhelyét, hazát  
Mert a közelgő vészt lelik hátukban.

A vihar utáni csendben a halál hírnöke  
Hirtelen érkezik és megy nagy seregben  
Uruk, s parancsolójuk szavát követve.

Ne bánkódj még, hisz a java még hátravan,  
A gazdag termés életet és halált hoz majd,  
Mint gyermekét legyilkoló édesanya.

Nappali éjszakában szüli meg a világra  
Melyet többen megváltásnak látnak,  
De csalódás lesz csak hitük világa.

Saját maguk által koholt jövődőlésük  
Fogjaivá válnak, mert oly mindegy hitük  
Miben áll, csak legyen erősen felépült.

Nagysága és szörnyűsége ebben rejtez,  
Hisz mily csodálatos az olyan szerkezet,  
Mely létéhez nem követel további tettet!

Hintsd el a vakok között, hogy látnak,  
És az igazi látók áldozattá válnak,  
Mert a tudás a korok alatt elsorvad.

Ereje és gyengesége ebben rejlik  
Csakúgy, mint a folyó esetében is,  
Mely a követ elmossa, de a gátat kikerüli.

Ne hagyj hát időt az anyának, mely  
várandós,  
Vágd le, vagy éheztesd ki, mert halállal  
adós  
Az ki segít neki, és táplálja őt nagy mohón.

Tudd, ha látod és érted e jeleket,  
Elméd, vagy világod nyögi tettet.  
Sok időd már nincs, hát cselekedj!

Lesznek kik e jeleket úgy értik, mint  
megváltás  
De te tudd jól ez mind csak csalás és  
ámítás!

## **Anyr legendája**

Eljön majd a nap, mikor az Istenek egy pillanatra lesújtják szemüket, és egyetlen röpke szekundumra leveszik mindent látó tekintetüket Ynevről. Jegyezzétek szavaim, mert ez lesz az a nap, mikor a Gonosz eljő, és a Káosz hatalmas seregei romba döntik az emberek, és más népek birodalmát!

Látom jól figyeltetek, nyitott szemmel jártatok, és nem csak néztetek, de láttátok is mindazt, amire figyelmeztettelek titeket!

Eljött a vihar, az égiek dühe, ezt még itt is éreztem. Porhüvelyemtől tudom, hogy az ikrek is megszülettek, és mindenki áldásként tekint rájuk, de mi tudjuk, hogy csak a vég szerencsétlen hírnökei! Varjak is megjárták a város, de nem szárnyaltak, kinek lenne kedve ilyen időkből szárnyra kelni.

Mikor pedig fényes nappal is az égen látszik a két hold, már bizonyos, hogy nincs hová mennünk! Mást sem tehetünk, mint rettegve nézzük, ahogy a nap fénye elhal, és a legmélyebb sötétbe burkolózik a világ.

De van még remény, hiszen a napfogyatkozás még nem jött el! Mi, akik ismerjük a titkot, kénytelenek leszünk harcolni, szívünkben, lelkünkben mindent beleadni, hogy megakadályozzuk! Persze választhatnánk a gyávák útját is, szemünket elfordítva a bajról menekülhetnénk, de ezért józan eszünkkel fizetnénk!

Mert a jóslat bekövetkezik...

## NJK-k értékei

Név	Városőrök 1	Leírás	egyenruhás, sodronyinges, alabárdos városőrök		
KÉ	20				
TÉ	60				
VÉ	120	Ép	9	AME	2
CÉ	-	Fp	30	MME	2
T/K	½	Mp	-	Méregellen.	4
Sebzés	2k6+2	Pszi	-		
SFÉ	3				

Név	Városőrök 2	Leírás	láncinges egyenruhás katonák rövidkarddal és könnyű nyílpuskával		
KÉ	25				
TÉ	55				
VÉ	110	Ép	9	AME	2
CÉ	30	Fp	30	MME	2
T/K	1	Mp	-	Méregellen.	4
Sebzés	1k6+1	Pszi	-		
SFÉ	2				

Név	Városőr tiszt	Leírás	mellvértés, hosszúkardos, pajzsos városőrök, a nemesi negyedben ilyenek vezetik az osztagokat. Épített pszi pajzsaik vannak.		
KÉ	30				
TÉ	70				
VÉ	130	Ép	10	AME	17
CÉ	-	Fp	40	MME	18
T/K	1	Mp	-	Méregellen.	5
Sebzés	1k10	Pszi	-		
SFÉ	4				

Név	Dreina pap	Leírás	bőrvértés buzogányos dreina jelképes pap, a Tyr-Ryrallák bérelték fel. Halál, és élet szférában varázsol.		
KÉ	25				
TÉ	60				
VÉ	120	Ép	9	AME	35
CÉ	-	Fp	40	MME	35
T/K	1	Mp	32	Méregellen.	3
Sebzés	1k6+2	Pszi	22		
SFÉ	2				

Név	Dael Tyr-Tyralla	Leírás	Daliás alkatú, nemesi vonású fiatal férfi díszes mellvértben, másfélkezes karddal az oldalán.		
KÉ	40				
TÉ	85				

VÉ	135	Ép	12	AME	40
CÉ	-	Fp	55	MME	40
T/K	2	Mp	-	Méregellen.	5
Sebzés	2k6	Pszí	15		
SFÉ	4				

Név	gyengébb asztrállény	Leírás	áttetsző, derengő entitások, alakjuk egészen változó, csápszerű nyúlványaikkal támadnak, miközben a közönséges fegyverek átsiklanak rajtuk.		
KÉ	30				
TÉ	60				
VÉ	90	Ép	12	AME	50
CÉ	-	Fp	-	MME	immunis
T/K	1	Mp	-	Méregellen.	immunis
Sebzés	1k6	Pszí	-		
SFÉ	csak mágikus sebzi				

Túlütéssel nem sebez ÉP-t, hanem háromszoros FP-t. Csak mágikus SFÉ érvényesül ellene. Ha valakinek elfogytak az FP-i, akkor az asztráljából szív, ami 0-ra esés után a karakter halálát jelenti. Az így elvesztett pontokból naponta egy jön vissza.

Név	erősebb asztrállény	Leírás	háromméteres áttetsző lény, határozottabb alakja van, mint gyengébb társainak, ami olyan, mintha sok-sok rémálomból lenne összegyúrva. Karmokkal, csápokkal támad.		
KÉ	40				
TÉ	80				
VÉ	120	Ép	30	AME	70
CÉ	-	Fp	-	MME	immunis
T/K	2	Mp	-	Méregellen.	immunis
Sebzés	2k6	Pszí	-		
SFÉ	csak mágikus sebzi				

Túlütéssel nem sebez ÉP-t, hanem háromszoros FP-t. Csak mágikus SFÉ érvényesül ellene. Ha valakinek elfogytak az FP-i, akkor az asztráljából szív, ami 0-ra esés után a karakter halálát jelenti. Az így elvesztett pontokból naponta egy jön vissza. Nyugtalanító aura veszi körül, ami 5 méteres körzetében mindenkinek 2-vel csökkenti az asztrálját. A lény halálával ez a hatás elmúlik, de aki elpusztította azon furcsa, kevert érzelemvihar fut át, hárommal csökkentve az asztrálját, ami a már elért módon tér vissza.

Név	Rannath con Llael	Leírás	fiatal, szőke, borostás északi lovag, mellvértjét az Erigowi Krad lovagrend címere díszíti, de csatába teljesvértté egészíti ki szerelését. Lovagkardot, közepes pajzsot használ		
KÉ	25				
TÉ	70				
VÉ	150	Ép	14	AME	30
CÉ	-	Fp	50	MME	20
T/K	1	Mp	-	Méregellen.	6
Sebzés	2k6+4	Pszí	15		

SFÉ	4(6)				
-----	------	--	--	--	--

Név	Seshyria	Leírás	magas, inas testalkatú kortalannak kinéző elf nő. Oldalán hosszúkard, hátán elf íj, kiváló minőségű sodronyinge elf mesterek munkája.		
KÉ	50				
TÉ	90				
VÉ	150	Ép	13	AME	80
CÉ	80	Fp	80	MME	60
T/K	2	Mp	-	Méregellen.	6
Sebzés	1k10/2k6	Pszi	40		
SFÉ	4				

Szakértelmei tükrözik hihetetlenül nagy tapasztalatát: 1500 éves. Fegyvereivel mesterien bánik, célzás MF, továbbá számos más témában is igen járatos, de ezeket nem nagyon használja, csak ha egyedül van. Ha kell, MF-on képes a kétkezes harcra is, de nem hord magánál másik fegyvert, mivel az csak zavarná az erdőben.

Név	Morsel Rayvoro magiszter	Leírás	praktikus ruhákat hord, butját mindig kéznél tartja, amiben további 80 manát képes tárolni, mintha hatalom amulettje lenne. Általában, ha idegenekkel találkozik, 10E-s elemi erő aurát tesz magára.		
KÉ	20				
TÉ	45				
VÉ	100	Ép	8	AME	80
CÉ	15	Fp	40	MME	63
T/K	1	Mp	80	Méregellen.	4
Sebzés	1k5	Pszi	56		
SFÉ	10 (elemi erő)				

# Térkép