

# Váratlan Vendég

A TÉLI KALANDMÁGUS SZEREPJÁTÉK BAJNOKSÁG  
VERSENYMODULJA 3. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

**ÍRTA:** Kalandmesterek Ezüst Rendje

**HELYSZÍN:** Dél Ynev, Városállamok, Del'Ebres birtok

**IDŐPONT:** P.sz. 3704. esős évszak, Dreina tercének harmadik (Fohászok) hava



Kalandmágus Szerepjáték Bajnokság 2004. december 6.

© Kalandmesterek Ezüst Rendje 2004.



<http://www.kalandmesterek.hu>  
[info@kalandmesterek.hu](mailto:info@kalandmesterek.hu)

## Arcok

Mikor az ablak sötétítői mögött eltűnt a nap utolsó halvány emléke is, már tudták, hogy közel vannak. A fiatal, kackiás bajszú harcos ujjai elfehéredtek a shadoni keresztvasú hosszúkard markolatán, arcán a Hét Arcú istenség híveihez illő fanatikus elszántsággal meredt a bejárati ajtó deszkákkal megerősített és asztalokkal elbarikádozott keresztfájára. Lelki szemei előtt már hasadt az évszázados fa és recsegve adta meg magát a csorba fejszék koponyalékelő erejének, hogy utat engedhessenek a Fekete Határ árnyékából előtört iszonyatok átláthatatlan és förtelmes tömegben kirajzó...

- Minden rendben, Marius? - az érces, megnyugtató hang visszarántotta rémálomszerű képzelgéseiből. Félve pillantott csak oldalra, fegyvertársára. Érezte a halántékán végigcsorgó izzadságcsepp hús érintését.

- Persze Desmond, minden rendben. Nyugodtan fekdj csak vissza.

A küszöbön álló férfi valóban siralmas látványt nyújtott. Kialvatlan szemei és bozontos arcszőrzete minden másra inkább emlékeztette a fiatal harcost, mint egy nemesi vérből való shadoni lovagra. Arra gondolt, hogy ő sem festhet sokkal fényesebben, és ez valamivel jobb kedvre derítetett.

Desmond elérte társa fanyarú mosolyát, és maga is elhúzta a száját. Igen soványka védelmet nyújthatnak így a háziaknak, két kiégett, leharcolt csataló. Ráadásul az egyikük, itt egy pillantást vetett a lábán átvértett kötésre, még a lábát is húzza. A fal mellé sandított, ahol a félhomályban is ki tudta venni a falnak támasztott csupasz penge körvonalait. Nem látta, csak tudta hogy a nemes másfélkezes kard markolata angyalt formáz, keresztvasa szárnyakként nyúlik a penge felé, és ilyen állásban a stilizált angyalkép szemei őt méregetik a csendes alkony fényénél.

Nem akart erre gondolni. Nem akart bizonyítani, és nem akarta, hogy bizonyítania kelljen. Hidegséget érzett a bőrpáncél merev mellkasán belül, olyan szív tájékon, nem akarta...

Az ajtón csapódó buzogány vagy bunkócsapás mindkettejüket kibillentette a néma várakozásból, és egy emberként meredtek a porfelhőbe boruló bejáratra, ahonnan az ütemes csapódásokon kívül embertelen hangokat, szuszogást és morgást is hallani véltek. Desmond rezignáltan tapogatózott a kardja után a félhomályban, és felszisszent, mikor sérült lábára kellett helyeznie a súlypontját.

„Legalább nem nomádok - gondolta - azokat megölni lelkifurdalással is járna. - a kezébe csusszanó markolat, az angyal érintésének jól ismert érintése megnyugtatta némiképp - Már ha lenne még lelkem az ilyesmire.”

- Mondtam, hogy nyugodtan visszafekhetsz. - hallotta a Marius fogai közül sziszegett választát, de nem volt abban az állapotban, hogy meg is érte azt. Tett egy tétova lépést az ajtó felé, mire szemei előtt színes karikák kezdtek táncolni a fájdalomtól. Megállta, hogy ne dőljön neki a falnak, és alapállásba csúszott szét, lábait széles terpeszbe tolva, kardja hegyét sréhen a plafon felé tartva. Érezte a levegő mozgásából, hogy Marius felzárkózik mellé. Jó harcos, hűséges bajtárs, de ha otthon találkoznak egy bálon, Desmond biztos volt, hogy arcul csapja két óbor között hirtelen természete miatt és nyakassága végett. Hadd tanuljon a vidéki nemes is valamit a nagyvárosban.

Az ajtóra zuhogó csapások egyre csak gyorsultak.

„Ranagolra, mintha valami átkos dobót püfölnének odakint! A fene essen beléjük.”

Szemével a spaletták alatt futkosó árnyképekből próbálta kiolvasni, hányan lehetnek a támadók, de esélye sem volt rá. Túl sokan voltak ahhoz, hogy számolással bírja, vagy hogy egyáltalán majd ők bírják a rohamot. Az ajtó még tartott.

- A háziak fent vannak, Marius? - legutóbbi ájulása óta még nem volt módja megbizonyosodni arról, hogy a ház védművei, melyeket a maga tapasztalatából felállított tervei alapján készítettek, milyen állapotban vannak. Mióta egy eltévedt nomád nyíl a lábában pihent meg, nehezebben szedte a lépcsőfokokat a kiürült vendégváro emeletei között, és inkább a földszinti hálószobákat részesítette előnyben, hiszen a lány is ott volt.

- Parancsod szerint, kapitány. Rosanna vigyáz rájuk. - Desmond a fiú arcán kereste a név említése mögötti érzelmeket, de túl sötét volt, hogy bármit is láthasson füstös képén és a szeme fehérjén kívül.

Fújatva fordult vissza az ebédlő irányába, ahonnan egyre hangosabban hallotta a fa recsegését. Egy mozdulattal az ajtó mellé rendelte a fiút, és maga indult a sötét ivó felderítésére. A söntés takarásában haladt, mikor meghallotta az első tompa dobbanást az oldalsó szobákból. Mint amikor tömzsi, karmos lábak érnek földet fán vagy döngölt földpadlón. Előtte egy éjsötét ajtónyílás tátongott, odabentről morgás szűrődött ki. Keze rászorult egy, a pulton hagyott üveg nyakára, arcára zord mosoly ült ki. „Nincsen Shadon olyan messze.”

A sötétségbe vágott üveget úgy tetszett, nyom nélkül nyelte el a semmi, de egy végtelennek tetsző pillanat múlva hangos csörömpölés, fojtott hörgés és fájdalmas vonyítás jelezte, hogy a csomag célba ért. Desmond nem habozott, kardját keresztben tartva lódult meg az ajtófélfá felé, hogy a küszöbön csattanjon össze a rusnya, embertől idegen lény. Az amorf, farkasfejre emlékeztető ábrázatból sütő ádáz kénsárga szemek egy pillanatra összevillantak a shadoni mélybarna szemével...

...olyan nyugalmat áraszt a szemed...

...majd egy erőteljes taszítással a padlóra lökte az embernagy fenevadat. Az alkarvédő horpadt fémjén ártalmatlanul vásott el a lény kurta baltájának ütése, ahogyan zuhantában a harcos felé próbált sújtani, az azonban minden testi erejét felhasználva szorított ellenfelét a padlóra. Úgy tetszett még a földpadlón is továbbnyomná, ha a szoba sötétjéből érkező újabb támadó nem taszította volna le áldozatáról. A meglepetéstől hátrabucskázott, és nyakát is elfelejtette védeni, a vad pedig rögtön a torkához kapott, hogy karmaival feltéphesse. Desmond felnyögött, és térdét felhúzza gyomron rúgta a fölé magasodó lényt, majd reflexből hátragurult, hogy távolságot nyerjen és legalább felállhasson. Nem volt épp a földön folytatott harc híve.

*...látszik milyen békés a természeted...*

Az alkarvédőjével háritotta a felé repülő fejszét, ami csengve szállt az asztalok irányába, miközben szabad kezével a kard markolata után kapott, és egyszerre egyenesedett fel a szörnyel szemben. De csak az ő kezében volt fegyver. Egyetlen vágással belezte ki az orkot, és rúgta el sebzett lábával, hogy a fájdalomtól erőt merítve emelhesse újra fel a kardját a másik fenevaddal szemben.

Az ekkorra már négykézláb küzdötte magát, és mint számszerűből kilőtt nyílvevő repült a lovag védtelenül hagyott bal oldala felé, hogy karmolja, harapja, ahol csak éri. Desmond, mivel nem talált rajta fogás, a markolat gombjával ütötte a kardtávon belül került döngöt. Érezte, hogy a lény átszakította az amúgy is rongyosra tépett páncélzubbonyt, és bőrén át húsába marva hörgött. Ez végleg elvette minden eszét, dühtől és az életösztöntől elvakultan kezdte csépelni a lény fejét.

A negyedik vagy ötödik találat után tompa, majd nedves recsenés adta tudtára, hogy ellenfele koponyája betört, és az elernyedtestből tudta, hogy már nem kell tőle tartania. Aléltan nyúlt el a durva padlón, zihálva kortyolta a vérgőzös levegőt, és máshol akart lenni, nagyon messze.

- Azt hallottam Predocban élnek még igazi unikornisok. - a lány törekeny teste csupán finom illatként volt jelen a fejében. A fájdalomcsillapító főzet hatásától eltompultan nehezen tudta megállapítani kivel is beszél igazán. Nem érezte a jobb lábát, de ennek nem volt igazából tudatában. Minden erejét összeszedte, és a hang irányába fordította a fejét. A lány nagyon szép volt, még shadoni mércével is, ami kevés pyar nőről mondható el a Gályák tengerétől délre, ezt Desmondnak el kellett ismernie.

- Ha vége lesz ennek, elviszlek oda. - hazudott, de milyen édes hazugság volt ez. A béke illúziója egy kihalt lelkű férfi szívében és egy kiégett földű világban minden másnál értékesebb.

- Igazán elviszel lovag? - a lány valószerűtlenül kék szemei betöltötték a látóterét, és csak önkívületben hitte úgy, hogy valóban megcsókolják.

- Esküszöm...

A sikolyra ébredt, és egy pillanat alatt kijózanodott. Tudatában volt a vérvesztésnek, és annak, hogyha erőlteti a járást, akár végleg búcsút mondhat a lábának. Felette baljósan lengett egy facsillár a plafonról, az ajtón vert ütemekre lengve jobbra és balra, mint egy baljós ómen.

A sikolyra ébredt... Rosanna! Embertelen gyorsasággal szabadult ki a holttestek alól, és viharzott ki a lépcsőházba. Kettesével szedte a fokokat, nem foglalkozott a lábába nyilalló fájdalommal. Az ajtót magával sodorva zuhant be a terembe, és szörnyedt el a látványtól: az ablaknál egy túlvilági jelenés, szárnyas borzalom tartotta karjában a szőke hajkoronát viselő *...Rosanna...* alélt lányt.

A fal tövében feltépett bőrvértben feküdt a padlóra ejtve Marius mozdulatlan teste, kardja méterre hevert tőle a földön. Nem tudta megállapítani él-e még. A háziak, a két gyerek és az öregasszony, a sarokban kuporogtak rontásúzó imákat mormolva maguk elé.

„Ránk is fér.”

- Átkozott Ranagol fattya, azonnal ereszd el, mert a beled ontom a lábaid közé, kutya!!! - Fröcsögtem a szavakat a fájdalomtól és a fáradságtól állatias hangon.

A borzalom felé fordult. A lény narancssárga szemeiben Krán pokoli bugyrait látta visszafényleni, és egy pillanatra belényilallt a felismerés, hogy mivel is állt szemben. A démon pofáján szétfutó kaján vigyor kétséget sem hagyott az arcára kiülő félelemről, és a rém a lányt elejtve teljes testtel felé fordult.

„Jól van féreg, rám figyelj inkább.”

A karmok között éledező fénygömb villant fel egy pillanatra, majd nőni kezdett. Desmond hálát adott Domviknak, hogy nincs fantáziája, hogy kitalálja mire is készül a rém valójában. Megindultam. Érezte, hogy a súlyos acélbakancsok léptei nyomán szilánkosra törik a puha fa, hogy a kardja végigcsúszik izzadt markában, hogy a lény szemében gonosz, győzedelmes fény gyúlik.

Már csak öt lépés: odakint dohogtak az orkok harci dobjai. Négy: a földszinten újabb megerősített ablakon törtek be a vadak, a démon kezében életre kelt lánggyűrűk fogannak az eleven mágia kötéseiből, a pillantásunk összekapcsolódott és...

*...Esküszöm...*

...a kezéből kirepülő kard síkokat és világokat elválasztó téren suhant át, messze megelőzve erőteljesen előrehanyatló testet. A lánggyűrűk pedig valahol messze a háta mögött olvasztották ki az ajtókereteket a foglalatból, és perzselték hólyagosra a falat.

A démon szája csalódottságtól nyílt szélesre, majd a belecsapódó rúnákkal díszes penge a tarkóján robbant ki a koponyáján. Úgy tetszett a markolat-angyal szárnyai a szörnyeteg fejét fogják utolsó ölelésbe, majd a hatalmas test hangos döndüléssel elvágódott a padlón. Hallotta a tompa sikolyt a sarok irányából, de nem volt ideje foglalkozni vele. Gyalogsági kését kirántva övéből a testhez ugrott. Hallotta a lépcsőn közeledők doboló lépteit. Igyekeznie kellett...

A valaha volt fogadó ajtaján az orkok, mint becsületüket veszített senkik rohantak ki vonyítva és szűkülve. A sámánjaik nem értették először miért, de aztán feltűnt ő is. A démon torz vigyorba fagyott fejét magasan maga felett tartva, korcs isteneiket szidva lépdelt ki az éjszakai égbolt alá, és kezében az ork vértől lucskos karddal nyitott utat azok között, akik nem szűkültek elég gyorsan az útjából.

Mint felbolydult méhkas, vezérhímüket veszített farkas farka kotródtak el az éjszakában és tisztult el a vendégváró udvaráról. Még legalább egy órán át állhatott ott kezében a démon levágott fejével, mikor az erdő fái között imbolygó fénypontok tűntek fel. Úgy tetszett nem vált be a terve. Vállat vontam. A fejet a kerítés tövébe lódította, és az erdő felé fordulva harci állásba helyezkedett. Sós ízt érzett a szájában, testét forrónak és nehéznek érezte, kardja megremegett a kezében.

„Domvik, legyen meg a te akaratod...”

*„Nem látta, csak tudta hogy a nemes másfélkezes kard markolata angyalt formáz, keresztosa szárnyakként nyúlik a penge felé, és ilyen állásban a stilizált angyalkép szemei őt méregetik a csendes alkony fényénél. Nem akart erre gondolni. Nem akart bizonyítani, és nem akarta, hogy bizonyítania kelljen. Hidegséget érzett a bőrpáncél merev mellkasán belül, olyan szív tájékon, nem akarta...”*

- 'reggelt adjon az Úr. – szemeivel a ragyogó napsütésbe bámult, de csak azért, hogy aztán elkaphassa a tekintetét onnan, és oldalra hemperegjen. Nem az ő szemének való látvány volt ez ilyenkor. Négykézlábra küzdötte magát, és egy hordónak vetette a hátát, onnan méregette az előtte tornyosuló teljesvértes, bozontos, de vidám alakot.

- Titeket meg melyik Arc szalajtott idáig? – kérdezte a jókedvű katonától, aki vértje jelzéseiből ítélve nemesi származású gyalogos volt, kapitányi rangban ráadásul. Keserű mosollyal bámult fel rá, az azonban nem válaszolt, csak elismerően méregette.

- Egy álló hónapig tartottátok ketten ezt a házat?

- Így volt.

- Derék lovagok vagytok.

- Azt nem tudom biztosan, de shadoniak.

A körszakállat és hosszú lófarkat viselő férfi először rámeredt, majd együtt kacagtak fel. Érces hangjuk bejárta a fogadó körüli fák sűrűjét. A ház körül táborozó sereg sátrai között friss szellő kelt, felborzolta Desmond sörényét.

- A többiek? – kérdezte végül Desmond – Megvannak?

- Épen és egészségesen. Szerencséd, hogy erre haladtunk el a hadtápot biztosító csapattal, mert különben nem éltetek volna meg a reggelt. A fiú megmarad, egy felcser varrja most össze valamelyik sátorban. – Desmond pillantására hozzátette – Nem lesz baj, úgy tűnik, bírja az acélt.

Desmond hátravetette a fejét. A hordóban lötyögő víz szomjúságára emlékeztette.

- És a lány is megvan?

- Remek asszonynak tűnik. Eddig itt virrasztott, csak nemrég parancsoltam rá, hogy pihenjen le a nagy ijedségre. Ha rám hallgatsz, hamar elveszed, bajtárs.

- És nekem mit tanácsolsz az ijedelem ellen?

- Viszünk pár butéliát a Fekete hegynél verekedő seregeknek Predoc legjobbjaitól. Ha megfelel az ízlésednek az otthoni és nem veted meg a sok pyar löre után.

Desmondnak már az óbor említésére is elnehezültek a szempillái. Áátszellemülten hunyta le őket, és kezével kardja markolata után tapogatózott.

- Hogy hívnak kapitányom? – elérte az angyalos markolatot és maga mellé húzta. Túl hosszú utat jártak már be így ketten.

- Rudrig, Rudrig ves Garmacor, szolgálatodra.

- Akkor Rudrig, hozz kérlek a legkönnyebből. Maradjon azoknak is, akik a határon verekednek értünk.



## A Régmúlt Eseményei

Desmond Bel-Estesso („dezmond bel esztesszó”) shadondi származású lovag 3673-ban a Dúlás éveiben érkezett Pyarron falai alá a Szent Város megsegítésére küldött shadoni zsoldossereggel. Desmond mint tette kész és félelmet nem ismerő lovag lépte át valaha hazájának, Shadonnak határait, hogy Krán sötét seregeit visszaűzze a Fekete Határ mögé, és hogy e csatában dicsőséget szerezve rangos emberként térhessen meg otthonába.

Ám az, amit a Dúlás utáni Délvidéken tapasztalt még az ő bátor lelkét is majdhogynem megtörte: a lángoló és eltiport városok látványa, az orkok által okozott esztelen mészárlások nyomai mélyen megrendítették az ifjút, aki, mire a bosszúálló sereggel elérte a kráni bérceket már több halált és szenvedést látott, mintsem valaha is látni kívánt. Harcolt az előrenyomuló kráni hadakkal, sok tízezer társához hasonlóan hullatta véré a pyarroni pusztákon a nomád hordákkal szemben, végül mégis meghátrálásra kényszerültek, és az Örök Város elesett. Megfáradtan, megtörve indult vissza a megtépázott légiókkal hazájába, ám mint ilyenkor lenni szokott, közbejött valami.

A Dúlás utolsó évében Desmondot és lovagjait Ebres városának védelmére rendelték, ám mire odaértek, a település helyén már csak temetetlen holtakat, felperzselt, üszkös házakat találtak. A lovagok bosszúra éhesen indultak a visszavonuló kráni erők után, ám a szakadár ork csapat, melyet üldöztek, két nap múlva lesből csapott le Desmond amúgy is megcsappant egységére. Nem is igazi csata volt, hanem esztelen mészárlás. Az orkok tudván tudva, hogy hadjáratuk kudarcba fúlt, utolsó csepp vérükig küzdöttek, és a lovagok akiket a felégetett város látványa tüzelt fel, nem kevésbé elszántan harcoltak.

Végül mindössze négytucatnyi shadoni lovag maradt életben a véres csata után: köztük a háború borzalmaitól megfásult Desmond és egy kényszerűen felnőtté ért ifjú lovag Marius Di’Naron. A harcban Desmond súlyos sebet kapott, de Marius élete kockázatásával visszavitte sebláztól félrebeszélő bajtársát Ebresbe, melyet a Dúlásban elsöpört ugyan, de néhány épülete – köztük a régi vendégváró – viszonylagos épségben vészelt át a pusztítást.

A város ura Narham Del’Ebres katonái élén esett el az orkok elleni küzdelemben, de lánya, a fiatal kora ellenére is sokat látott és tapasztalt Rosanna – kit igen akaratos nőszemélynek ismertek – elhatározta, a nagy vész ellenére sem menekül el, és a többi városival, akik a környező erdősségben vészelték át a város pusztulását nekiállt az újjáépítésének. Ebben a vendégváróban húzta meg magát a két lovag tartva, az újabb ork támadásoktól. Ezenközben egymásnak ellentmondó hírek érkeztek a Fekete Határról a hadjárat sikerét illetően. Az eldugott kis fogadót két alkalommal támadták meg az erre haladó portyázók, egyszer egy nomád csapat, egyszer pedig egy újabb ork csapat. Ám a mindenre elszánt vitézek és a háziak ellenállása mindkétszer megfutamította a támadókat.

Desmond sebé a nyugodt napokon – mert akadt olyan is – maga Rosanna úrnő ápolta és ez a különös, reménytelen helyzet összekovácsolta a két fiatal lelkét. A Dúlást követő évtizedben formálódó új-pyarroni nemesség nem volt hálátlan azokkal szemben, akik kitartottak az Államközösség mellett a végveszély óráiban. A Bel-Estesso dinasztia (ez a nagy múltú és befolyásos Shadoni család) érdemeik elismeréseként nagy kiterjedésű – ám jórészt értéktelen – földterületeket kapott a városállamok ekkoriban meglehetősen elnéptelenedett területén. Így, mikor a határról visszafelé tartó csapatok végül meghozták a hírt, hogy az ellenség megfutott, rá nemsokára a két fiatal összekötötte életét egy háborút megjárt Domvik-pap segítségével. Sokan azok a lovag közül, akik ott voltak az Ebres utáni mészárláskor, s túl is éltek a háborút, hallottak Desmond és Marius helytállásáról, s szintén a maradás mellett döntöttek. A kis vendégvárót is egyre bővítették, Desmond atyai örökből először csak kőfalakat, majd vártornyot húzatott fel, végül az egészet lovagvárrá alakította.



## A Közelmúlt Eseményei

A Déli Városállamok Pyarront északról, északkeletről határoló régióját elszórtan elhelyezkedő városállamok övezik, amelyek bizonyos fokú autonómiát élveznek az őket körülvevő nemesi birtokoktól. Többségükben helyi polgárokból, kézművesekből, kereskedőkből álló városi tanács kormányoz, a nemességnek a város falain belül nem sok befolyása van. Az önálló települések között számtalan apró falu, majorság húzódik, amik jórészt egy-egy nemesi uradalom részét képezik, és a birtok urának tartozik engedelmességgel. A tulajdonlás mindazonáltal meglehetősen kaotikus képet fest. A Dúlás óta a birtokhatárok gyakran tisztázatlanok, és nem ritka a szomszédos uraságok vetélkedése egymás területeiért. Általánosan elfogadott elv, hogy „csak az a föld a tiéd, amit meg is tudsz védeni”.

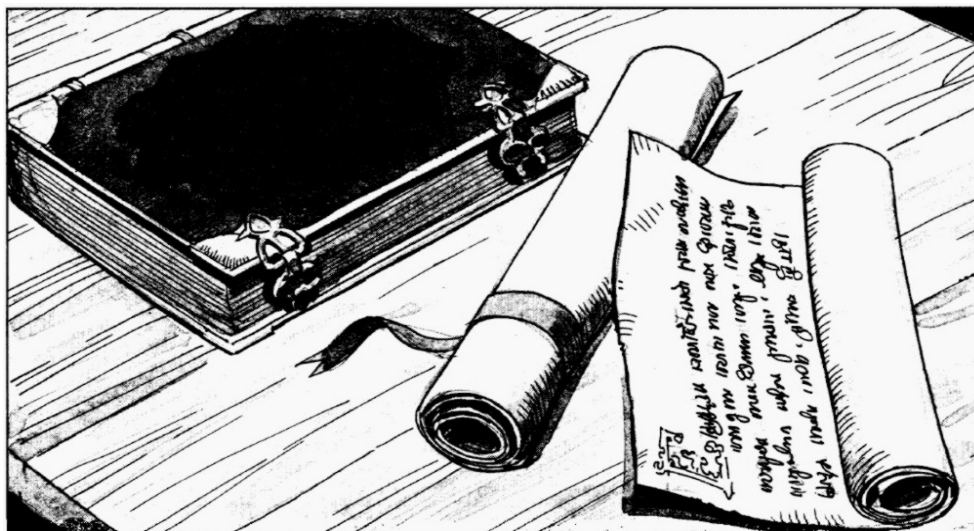
Ezért a vidék nemessége jól védhető várakba, erődített udvarházakba költözött, innen irányítják birtokaik ügyeit, és ha kell (két tucattól több száz fős) magánhadaikkal szereznek érvényt akarataiknak. A nagyobb települések általában ezek az erősségek körül jöttek létre, ami védelmet nyújtott egyrészt az idegen nemesek önkényétől, másrészt a haramiak, útonálló okozta kellemetlenségektől. Így viszonylagos biztonság uralkodik, mivel a földjükről elűzött parasztokból, elcsapott szolgaleányekből és a bitófa elől menekülő köztörvényes bűnözőkből álló rablóbandák ritkán merészkednek a városok közvetlen környékére, inkább az azt körülölelő erdőkben és az országutak mentén fosztogatnak.

\*\*\*

Történt pedig, hogy Enrico Tedeschi, Ranagol egy nagyravágyó és hataloméhes papja – ki a külvilág felé a jámbor pyarroni nemesúr maszkját viselte – ármánnyal, fortéllyal és árulással megkaparintott egy aprónak éppen nem nevezhető, ám nem is túl befolyásos grófságot a fent már bemutatott területen. Miután kellően megalapozta hatalmát saját birtokán, tervet szőtt, hogyan szerezhetne még nagyobb befolyást a térségben. Szemet vetett a birtokával szomszédos Del’Ebres lovagvárra, aminek katonai ereje és kulcsfontosságú fekvése nélkülözhetetlen törekvő elképzeléseinek megvalósításához. Már csak azt egy problémát kellett leküzdenie, hogy hogyan tudná törvényesnek tűnő eszközökkel, és minél kisebb kockázattal átvenni a hatalmat a birtok fölött úgy, hogy nemesi álcáján folt ne essen.

Terve hátborzongatóan egyszerű volt, velejéig romlott, a maga nemében mégis zseniális. Mikor tudtára jutott, hogy a várúr felesége nemrég váratlanul elhalálozott, és ezért Shadonban neveltetett fia és a Pyarronban cseperedő leány is hazatért, elérkezettnek látta az időt, hogy leszámoljon a Bel-Estesso famíliával. Részvét táviratot menesztett a Del’Ebres birtokra, hogy kifejezze az úrnő halála miatt érzett legmélyebb együttérzését, őszinte bánatát, valamint hogy bejelentse, három nap múlva – az ifjú örökösük hazatérének alkalmából – baráti látogatást intéz kíséretével.

A levélnek szánta a különleges szerepet, hogy eszközül szolgáljon szörnyű tettehez. Istene hatalmát felhasználva szörnyű átkot bocsátott rá. Bárki, aki akár egy pillantást is vet a levél szövegére (legalább egy szót elolvas belőle) és a legcsekélyebb jogot is formálhatja a Del’Ebres uradalom öröklésére (legyen az az örökösök egyike, vagy más hozzátartozójuk, netán nevelő vagy gyám), hat órán belül menthetetlenül elpusztul a Kosfejes Úr akaratából...



## Bemesélés

A parti békésen poroszkál az erdőséggel határolt országúton, mikor egy kanyar mögül csatazajra lesznek figyelmesek. Közelebb érve láthatják, hogy öt egyenruhás lovas katona küzd a háromszoros túlerőben lévő szedett-vedett haramiákkal, akik az út két oldalát szegélyező bozótosból rontottak rájuk. A banditák ütött-kopott rövid- és hosszúkardokkal, néhány csorba buzogánnyal és furkós bottal vannak felfegyverkezve. A legtöbbjükön nincsen páncél, csak egyikük-másikukon feszül kiszolgált bőrvért, vagy darabokban lógó láncing. A küzdelem kimenetele nem kétséges. Három katona már így is a földre került, a másik kettőt pedig épp most ráncigálják le a nyeregből. A karakterek még meglehetősen messze vannak a „csatától”, de ha gondolják, dönthetnek úgy, hogy beleavatkoznak a küzdelembe a katonák oldalán, vagy ki is kerülhetik azt.

Mivel a kaland alapvetően nyomozgatós, intrikálós típusú, így elég kevés harcra van lehetőség. Egy gyors küzdelem már a legelején általában jót tesz a játéknak, mert segít levezetni a kezdeti feszültséget, és a játékosok kevésbé lesznek agresszívak, ha már túl vannak az első vérfürdön, és nem viszket a tenyerükben a kocka...

- I. Ha a JK-k közbeavatkoznak, feltehetőleg könnyedén szétverik a rabló csürhét, akik próbálnak az erdőbe menekülni. Ha ez nem sikerül, hősiesen véreznek el néhány kardcsapástól. A katonák mindenképp meghalnak mire a parti odaér, csupán a hírvivőben pislákol még az élet szikrája.
- II. Ha megvárják, míg a harc véget ér, akkor látják amint a haramiák kifosztják a hullákat, majd odébbállnak. A hírnököt akár még életben is találhatják (ha maguktól nem kutatnák át a holttesteket, a haldokló katona szólítja magához őket).
- III. Ha kikerülnek a csatát, akkor az erdőben, vagy később az országúton botlanak a levélhordozóra, aki több súlyos sebből vérezve még átadja a levelet a karaktereknek, majd kileheli a lelkét.

(Az eredmény tulajdonképpen ugyanaz: a levél a karakterekhez kerül, és el kell juttatniuk a közeli várba. Próbáljuk meg elkerülni, hogy a játékosok a haramiák tanyájának felkutatására induljanak.)

**Haramiák** 1. Szintű harcosok, 15-20 fő, Jellem: Káosz,

Fp: 25

Ép: 10

AME, MME: 0-5

SFÉ: 1-2 (láncing, bőrvért, posztó)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	CÉ	VÉ	Sebzés
Egykezes fegyver, íj	1	30	60	30	105	1k10/1k6

Ezeket az értékeket a KM nyugodtan alakítsa a csapathoz, ha úgy érzi, hogy a játékosok erősebb/gyengébb ellenfeleket igényelnek. Ha a parti különösen harcias karakterekből áll, akkor lehet több hangsúlyt fektetni erre a harcra, mivel utána sokáig nem lesz rá lehetőség. Ilyenkor bemesélhetünk mondjuk 3-5 íjászt, akik az út két oldalán elterülő bozótos rejtekéből veszik célba a JK-kat. Nem valószínű, hogy komoly ellenfelek lesznek a partinak, de ha a kocka mégis úgy gurulna, hogy bajba kerülnek, akkor a várból érkező lovascsapat a segítségükre siethet.

Ez egy elég egyszerű és sablonos kezdésnek tűnik ahhoz, hogy a játékosok ne nagyon akarjanak eltérni tőle, de ha mégis akadna olyan csapat, aki inkább el akarná kerülni a várat, akkor **katonák lovagolnak eléjük**, akik már messziről észlelték a rablótámadást, és a küldönc segítségére siettek. A parti vagy az úton fut össze velük, vagy a katonák keresik meg őket, miután megtalálják a hírvivő és kísérői hulláját. Amennyiben a nyomukra akadtak, akkor először szépszóval, ám ha szükséges, akkor szelíd erőszakkal kísérik be őket a várba.



**FONTOS**, hogy a levelet a modul szempontjából tökéletesen érdektelennek kell feltüntetni, mintha az elősztori része lenne, és csak arra szolgálna, hogy a partit a várba tereljük. Fel is bonthatják, elolvashatják, de ha egy mód van rá, ne gyűjtsák föl, tépjék szét, meg hasonlók... Ha a JK-k között lenne esetleg egy paranoiás mágiahasználó, aki meg szeretné vizsgálni, két lehetőség kínálkozik a félrevezetésére:

- A levél mágiáját leplezték. Bár erre a Ranagol pap egyedül nem lenne képes, de az udvartartásában szolgáló Holdkos beavatott könnyedén megbirkózik a feladattal. A leplezés erőssége legyen 75E, ami bőven ellenáll bármilyen érzékelő mágiának, aminek a JK-k birtokában lehetnek, de hogy esélyük is legyen a felfedezésére ezért a leplezés erőssége (a megtalálástól számítva) óránként eggyel csökken, így két nap múlva a papi Mágia felfedezése vagy Átokérzékelés már kimutatja a jelenlétét, három nap múlva pedig már minden mágiahasználó képes megérezni a jelenlétét.
- Ha igazán el akarjuk altatni a mágiahasználók gyanúját (pl. egy Adron-papét vagy varázslóét), akkor ők találhatnak néhány jelentéktelen rúnát a tekercsen (jól látható helyen!), amik tűztől, víztől vagy fizikai behatásoktól védik azt (teszem azt E: 5-ig).

### **Az átok működése:**

Az átok más istenek felszentelt papjaira nem fejt ki hatását, akárcsak azokra, akik papi Áldás varázslat alatt állnak. Az átok szintén hatástalan ha az áldozat más isten papja által felszentelt területen tartózkodik (templomban, temetőben, oltár közvetlen közelében, stb.)

Az átok felismerésére csak a papi Átokérzékelés (ET171, 17 Mp, 26E) alkalmas.

Az átok erőssége 25E, csak azonos vagy magasabb erősítésű papi Mágia szétosztatással (ET155, 40 Mp, 5E), papi Átokűzéssel (ET168, 50 Mp, 25E), sámáni Átokűzéssel (MT108, 53 Mp, 26E) vagy varázslói Destrukcióval (ET324, 25 Mp, 25E) szüntethető meg.

Ebből is látszik, hogy ha a csapatban van pap kasztú karakter, akkor az átok felismerése nem okoz különösebb nehézséget, míg a megszüntetésére kevés hatalmuk. De természetesen, ha a levelet megsemmisítik, vagy megakadályozzák, hogy bárki elolvassa, akkor az átok későbbiekben nem fejt ki a hatását.

Ha az az NKJ, aki aktuálisan a Del'Ebres birtok ura/úrnője és elolvassa (vagy már korábban elolvasta) a levelet, akkor hat órán belül mindenképp meghal. Ezt sehogyan sem lehet megakadályozni! Ha a haláleset ott és úgy nem következhet be, ahogy le van írva, akkor egy másik időpontban, de mindenképp bekövetkezik!

Mivel a karaktereknek semmi közük a Del'Ebres örökséghez, ezért rájuk a levél teljesen veszélytelen, így aztán sem a Hatodik Érzék diszciplína, sem a papi Veszély észlelése nem jelez. Mivel azonban ezt ők egyelőre nem tudják, ha valamelyikük elolvassa, később – mikor már kezdenek rájönni a gyilkosságok mikéntjére – akár vele is történhetnek kis híján halálos balesetek... persze a JK-knak sohasem lesz semmi bajuk, csak higgyék azt, hogy valóban életveszélyben vannak.

Természetesen a KM ha jónak látja dönthet úgy, hogy a levél nem csak az örökösökre, hanem mindenkire hat, aki azt elolvassa. Mi ezt azért nem tartottuk jó ötletnek, mert könnyen vezethet a JK-k, vagy akár az egész csapat halálához.

### **Jegyzetek:**

## Cselekmény

A cselekményt sok helyen a JK-k tettei befolyásolják, tulajdonképpen ők alakítják tovább, ezért nincs is értelme minden részletre kiterjedően kidolgozni azt. Álljon itt inkább vázlatosan a történések sorrendje, ami persze egyáltalán nem kötelező érvényű, szükség esetén felcserélhető, elhagyható vagy kiegészíthető, az esetleges változtatások a KM belátására vannak bízva. (Ekkor viszont vigyázzunk arra, hogy a történet továbbra is logikusan épüljön fel!)

### 1. Marius

Ha a JK-k be akarnak jutni a vár urához, akkor beszélniük kell a várkapitánnyal, Marius Di'Naron lovaggal, aki gyanakodva fogadja a partit. Sokat kérdezősködik, szinte vallatja a karaktereket, de ha megmutatják neki a pecsétes levelet, akkor végül is beengedi őket. (A rablókkal szembeni „hősi” helytállás szintén kiváló ajánlólevél lehet.) Apró furcsaságnak tűnhet csupán, hogy a várnagy (akárcsak az egész várnép) **sosem hallott ezelőtt a ves Nevar nemesi familiáról**, pedig a birtokaik nem lehetnek messzebb pár napi járóföldnél...

### 2. Audiencia

A várúr, Desmond Bel-Estesso lovag, szívélyesen fogadja a JK-kat a vár nagytermében (egyszerűen berendezet hatalmas csarnok, a falakon címerpajzsok, kardok és lándzsák, magasról alácsüngő kárpitok, medvebőrök. Az ablakok magasan nyílnak, a terem egyik oldalán öblös kandalló, közepén hatalmas csillár függ, legalább száz félig leégett gyertyacsonkkal, alatta hosszú tölgyasztal fehér brokáttal letakarva, az asztalon néhány kancsó és kupa, gyertyatartók, miegymás, körben kényelmes karosszékek. Az alácsüngő kárpitok mögött folyosók nyílnak a konyhába és a cselédszállásokhoz. Az asztalfőn a várúr ül, mögötte két apródja áll).

A várúr igen barátságos fogadja a karaktereket, nyílt hangnemben beszélget velük, érdeklődik kiletük felől, és hogy mi vezérelte őket a birtokra. Ha beszámolnak neki a levélről, ő meglepetten veszi át a tokot, és éppen elolvasná, mikor a folyosóról hangos szitkozódás, ordibálás szűrődik be. Távoli csörömpölés, amint az egyik díszpáncél darabokra hull a folyosón. Valaki egy nehéz tárgyat vág a falhoz, ami tompa puffanással landol a kövezeten. Az ajtó előtt a strázsák vigyázba vágják magukat, majd egy kenetteljes hang igen alázatosan közli valakivel, hogy a várúr most épp nem ér rá, mert vendégeket fogad, ezért illő volna megvárni, amíg... Egy fiatal férfit durván félbeszakítja:

*„Eredj az utamból ostoba paraszt, akkor beszélek - a kétszárnyú ajtó kivágódik, és egy nyúlánk alak toppan be a terembe, arca feldúlt a haragtól - apámmal, amikor én...”*

Hirtelen elakad a hangja, mikor megpillantja a karaktereket. Arca először megdöbbenést fejez ki, majd gyorsan összeszedi magát, és bizonytalanul meghajol. *„Atyám nem is említette, hogy vendégeket fogad, elnézést az iménti... A nevem Ville Bel-Estesso, és önökben kiket tisztelhetek?”* Ha a karakterekről kiderül, hogy nem nemesek, a fiú modora újabb meglepő változáson megy keresztül. A hangja hirtelen hideg, kimért, már-már megvető lesz, és továbbiakban tüntetőleg semmibe veszi a JK-kat. Ha van is közöttük kékvérű, őt legfeljebb távolságtartó udvariasságra méltatja. Mindenesetre, amíg a csapat a helységben tartózkodik, tökéletesen türtőzteti indulatait, viselkedése az ingerültség legkisebb jelét sem mutatja. Az apját viszont láthatólag zavarja fia váratlan megjelenése. A levelet összecsavarja, visszateszi a tokjába és hátranyújtja a mögötte álló apródok egyikének.

Ville ezalatt hanyagul sétál körbe az asztal körül, majd megáll, és félig háttal az apjának bort tölt magának. Közben csak mintegy félvállról veti oda: *„Atyám! Nem is említette, hogy távollétemben ismét átrendezte a családi képtárat! Nos valóban megkapóbb a bájos kis Lizi orcája a fogadócsarnokban, de megtudakolhatnám, hova lett anyám portréja a szobámból???”* megfordul és belekortyol a borba, közben végig a várúr tekintetét fürkészi. A hangja arrogáns, szinte számon kérő. Az apa szeme nagyot villan erre a mondatra, és keze megszorul széke karfáján, önkéntelenül felemelkedne a székéről, de erre a fia barátságos mozdulattal a vállára teszi a kezét és szándékosan eltúlzott szeretettel a hangjában azt mondja:

*„Ugyan atyám, ne fárassza magát, még megárt a hátának! Erre igazán ne legyen gondja, már utasítottam is a cselédséget, hogy szépen rendezzenek vissza mindent úgy, ahogy volt... megértem, hogy atyámnak így jobban tetszett, de hát ízlés dolgában én azért mégiscsak...”* „VILLE!” - csattan parancsolóan az idős lovag hangja. *„Igen atyám?”* fordul ismét hanyag mozdulattal felé a fiú, hangjában őszinte érdeklődéssel... *„Uraim - intézi szavait a várúr a karakterekhez - kérem, most fáradjanak ki. Egy kis, khm, megbeszélni valóm támadt a fiammal. Ugye megértik. Mindazonáltal szívesen venném, ha vendégül láthatnám önöket ebédre. Igazán örömmel venném, ha megtisztelnének jelenlétükkel. Addig is az inasok megmutatják, hol pihenhetik ki az út fátalmait.”* Ezzel int, és az egyik apród kivezeti a karaktereket.

Odakint egy igen bosszús udvarmester osztogat utasításokat négy cselédnek, akik egy darabokra esett díszpáncél darabjait igyekeznek összeszedni a folyosóról. Az ajtóval szemközt egy kettéhasadt tölgyfa karosszék darabjai hevernek. Nem sokkal azután, hogy az ajtó bezáródik mögöttük, odabentről fojtott hangú vitatkozás foszlányai szóródnak ki. Az apród gyorsan elvezeti a karaktereket a szállásukra, vagy körbekalauzolhatja őket a várba.

### 3. Intermezzo

A karakterek kora délutánig szabadok, azt csinálnak, amihez csak kedvük van (a várat lehetőleg ne hagyják el). Legjobb lenne, ha kicsit rendbe szednék magukat az étkezés előtt (fürdés, miegymás). **Ebéd előtt egy szolgál keresi fel őket**, akárhol vannak, és kéri, hogy fáradjanak a nagyterembe.

### 4. Az ebéd

A karaktereket egy szolgál kíséri vissza a nagyterembe, ha a karakterek nagyon elmáskáltak, akkor mire odaérnek, már javában folyik az étkezés. **A nagy asztal körül tízen ülnek.** Az asztalfőn megint csak a várúr, balján egy igen fiatal és gyönyörű nő, előkelő, hivalkodó ruhában (**Eliseként**, a várúr leányaként mutatják be) mellette jóval szolidabb öltözetben a társalkodónője (**Theresa**). A jobb oldalon Ville ül, mellette a várnagy (őket már ismerik a JK-k). A többi székben lovagok ülnek. A karaktereknek az asztal átellenes végében terítettek. A figyelmes szemlélőnek feltűnhet, hogy miután mind elhelyezkedtek, még **akad egy üres teríték.** Az üres helyet **Albericusnak, a Noir-papnak** tartják fenn, aki csak később érkezni meg (vele lehetőleg most találkozzanak a karakterek először).

Ennek a jelenetnek a lényege, hogy a JK-kban nyomatékosítsa Desmond és a gyermekei közötti burkolt feszültséget, valamint éreztesse az NJK-k közti viszonyt. A kaland szempontjából ez az egyik legfontosabb jelentet, mert döntően befolyásolja majd a JK-k viselkedését a többi szereplővel szemben. Ville legyen továbbra is ellenszenves, a Noir-pap misztikus és titokzatos, a várnagy bizalmatlan, Elise pedig incselkedő, hivalkodó.

Ezt a jelenetet semmiképp se ugorjuk át egy-két szóval, hogy gyorsan lezajlik az ebéd, és máris jön a dráma. Ha van rá idő, érdemes jelenetről-jelenetre végigjátszani az egész étkezést, hogy a karaktereknek legyen lehetősége elmélyíteni kapcsolatukat a több szereplővel.

Ebéd után a lovagok lassan elszállingóztak, és várnagy is elment teendői után, a szolgák nekiállnak leszedni azasztalt. Elise fáradságra hivatkozik és visszavonul. (Valamelyik lovagias karakter akár el is kísérheti.)

A teremben a JK-kon kívül így csak a várúr, Ville, és a Noir pap maradtak. Albericus a terem egy árnyékos sarkába húzódik vissza, és pipára gyújt. **Desmondon** látszik, hogy **a kelleténél jóval többet ivott.** Még nem teljesen részeg, de akadozva beszél, a szempillái le-lecsukódnak, tekintete zavart, mozdulatai bizonytalanok. A fiú kaján derűvel figyel, ahogy apja egyre inkább az asztal alá issza magát, közben burkolt élcekkkel, szurkálódásokkal még ingerli is, időnként félhangosan fel-felkacag.

Desmond egyre kevésbé tudja érzelmeit kordában tartani. Hogy Ville végül mit mondott az apjának, azt nem lehet tudni, de **a várúr hirtelen felpattan ültéből**, elbödül akár egy sebzett oroszlán, és kezével fia felé súlyt. Ville-t készületlenül éri az ütés, a székével együtt felborul, és elterül a földön. Apja az indulattól lihegve tornyosul föléje, tekintete szikrát szór. A fiú orrából vérpatak indul meg, szemében megrökönyödés és páni félelem csillan (figyelmes szemlélő észre veheti, amint a keze egy pillanatra megremeget, és lassan a tőre felé indul), mikor látja apja eltorzult arcát, elhátrál előle, és orrát fogva talpra kecmereg. *„Na de atyám...”* Desmondból elemi erővel tör fel a harag: *„Nem vagyok többé az apád, takarodj előlem fattyú...”* újra megemeli az öklét, és megrázza fia felé, aki ijedten hátrál ki az ajtón, majd becsapja maga mögött és rohanva távozik.

Az apa megsemmisülten roskad le a székére, arcát kezébe temeti.

### 5. Desmond

A várúr kis idő múlva újabb italt tölt magának, majd üveges szemmel maga elé meredve beszélni kezd. Látszik, hogy **nincs teljesen magánál**, az ital beszél belőle. Elmondja, hogy felesége halála óta álmok gyötrik, képzelgések, rossz előérzet, megfoghatatlan balsejtelem. Úgy érzi, veszélyben van az élete, de nem tudja, kitől kell tartania. Kicsit olyan, mintha üldözési mániája lenne. *„nem bízhatok meg senkiben! Senkiben! Bárki lehet az, még a saját fiam is...”* Végül arra jut, hogy a JK-k (akikről többes szám harmadik személyben beszél) akik kívülállók, nem tartoznak az udvarhoz, ezért öbennük bízhat csak egyedül.

Ekkor a Noir pap – akiről valószínűleg már meg is feledkeztek – felkel a helyéről, és a várúr mellé lép. Tekintetében leplezetlen érdeklődés, arcán már-már mohó kifejezés. *„Nagyúr! Az álmok... mégis miféle álmok gyötrik?”* hangja remeg az izgatottságtól. Desmond pillantása a pap felé rebben, majd hirtelen megkeményedik. *„Mit akarsz tőlem te kuruzsló?! Átkozott sarlatán, takarodj a szemem elől te bálványimádó hitetlen kutya! Hogy mersz engem megszólítani...”* azzal ökölbe szorítja kezét és megpróbál felemelkedni, de megtántorodik és visszazuhan. *„Nagyúr! Az álmok...”* próbálkozik újra Serafin, de a várúr megragadja a kupáját, és felé hajtja *„Kotródj kutya! Bermont! Marius! – kiállt a lovagjaiért – Fogjátok el, tömlöcbe vele! Bermont... hol vagy? Marius... hát még ti is elhagyatottok?! Elárult mindenki? Egyedül maradtam...”* azzal magába roskadva nyúl el a székében. A feje félrehanyatlik és elalszik. *„Nagyúr...”* próbálja felrázni a pap, de Desmond nem válaszol. Ekkor Albericus a karakterek felé fordul, tekintete most újra határozott. *„Beszédem van veletek. Gyertek a szállásomra.”* Azzal int a JK-knak és elindul, magára hagyja az öntudatlan váruurat. (A JK-knak persze egyáltalán nem muszáj vele menniük.)

Eközben a falakról lógó kárpitok félrelibbennek, és – miután meggyőződtek róla, hogy elült a vihar – szolgák jönnek be, nekilátnak leszedni az ebéd maradékát. Ha őket faggatják, beszélhetnek például Desmond és Ville elmérgesedett viszonyáról és annak okairól, elmondhatják, hogy a várúr mostanában egyre többet iszik, gyakran részeg, mogorva, ingerült, stb. (lásd: infószerzés)

## 6. Serafin

Ha követik a papot, az egyenesen a szállására vezeti a karaktereket. Ha nem voltak hajlandók vele menni, akkor miután Desmond kiküldte őt a teremből, az ajtó előtt várja meg, míg a parti kijön, és úgy kéri meg őket ismét, hogy kövessék a szállására, mert halaszthatatlan és bizalmas beszéde van velük.

A pap elmondja a partinak, hogy **őt is álmok gyötrik**, méghozzá Rosanna úrnő halála óta. Álmában egy embermagas tükör előtt állt és vitatkozott önmagával. Ő valószínűleg a szobájában van – de ebben sem biztos, mert itt nincs tükör – szemben a tükörrel, míg a tükörképe egy kötelet próbál kicsomózni. Mikor ez sikerül, hirtelen minden gyertya kialszik a szobában, és sötét lesz, csak a körvonalak látszódnak. Ekkor egy hang (ha a KM kicsit segíteni akar, azt is megmondhatja, hogy Ville úrfi hangja, de ha ezt itt nem említi, akkor ez azért legyen, mert a pap nem ismerte fel) makacsul azt kezdi el hajtogatni, hogy amit lát, az a valóság, míg ő ezt nem hiszi el, és azt mondja, hogy csak a tükör akarja őt becsapni. Mérgében felkap egy gyertyatartót, hogy szétverje vele a tükröt, ám ahogy suhint, átesik a tükör lapján, úgy tetszik, a végtelenségig zuhan, majd hirtelen felébred.

Ez az álom nagyon felkavarta, mert **sehogy sem tudta megfejtetni**, pedig máskor a Noir sugallta álmokat és előjeleket mindig helyesen tudta értelmezni. (Ha valamelyik JK Álomfejtés varázslattal próbálkozna PPL1/108.o az szintén hatástalan marad.)

„Ha a várurat is hasonló képzelgések gyötrik, akkor azt muszáj tudnom, nehogy megint...” és itt elharapja a mondatot. Azt akarta mondani, hogy nehogy ismét bekövetkezzen a tragédia, mint Rosanna úrnővel, amikor szintén megálmodta a nő halálát, de Desmond akkor nem hitt neki. Ezt az információt csak később oszd meg a partival, egyelőre tapogatózzanak sötétben.

Mialatt ők a pappal beszélgettek, **mindkét örökös elhagyta a várat**.

## 7. Ville

A fiú, hogy dühét kiszellőztesse, az egyik szolgálóval **vadászni megy** a környező erdőbe. Ha valamelyik JK vele tart, akkor az erdő sűrűjében, egy szarvas üzése közben elkeverednek egymástól, és csak a várba vezető úton találkoznak újra nagyjából egy óra múlva. A várba pár perccel a haláleset felfedezése után érkeznek vissza.

## 8. Elise

A lány **édesanyja sírját látogatja meg**. A családi mauzóleum a település szélén álló temetőben található. A lány mindig egyedül megy, sosem hagyja, hogy bármelyik szolgáló vagy a komorna vele menjen, még a kocsis is csak a temető bejáratáig kíséri el. A legnagyobb tapintatlanság lenne, ha valaki akarata ellenére is el akarná kísérni, de természetesen utána lopózhatnak és kikémlelhetik. Ő is csak az apja halála után érkezik vissza a várba, nagyjából a bátyjával egy időben.

## 9. A várúr halála

a.) Nagyjából egy órával később (az időpont annyira nem fontos, és érdemes valami drámai pillanatban közölni a hírt, a lényeg, hogy még aznap délután) Desmondot holtan találják a szolgák a nagyteremben. Szétvetett tagokkal fekszik a kövezeten, **rázuhan a nagyterem csillárja** és agyonütötte. (lásd később)

b.) A másik lehetőség, (ha a KM játszani szeretné még egy darabig a várúr karakterét) hogy csak később, a **vívóteremben, gyakorlás közben zuhan rá a csillár**, és a katonái akadnak rá. Ez esetben szükségtelen, hogy a várúr eszméletlenül igya magát. Ehelyett Albericus-t kiharcolja a teremből, és elmeséli a karaktereknek az álmát, amiben harcol valakivel vagy valamivel, hirtelen rátör a balsejtelem, hátrapillant, és bár érzi, hogy elveszett, de még tudatosul benne, hogy valami egészen váratlan dolog miatt, amire egyáltalán nem számított volna.

Ha a karakterek nem hagyják magára a várurat, az mit sem változtat az eseményeken, legfeljebb saját magukat keverhetik ezzel gyanúba. Az eset drámaiságát csak tovább fokozhatja, ha a haláleset épp akkor történik, mikor a parti kilép az ajtón, hátat fordít a várúrnak, netán Desmond pont az egyik karakterrel vív, stb.

## 10. A haláleset felfedezése

Ha a karakterek nincsenek jelen Desmond halálánál, akkor mire meghallják a hírt, a ház népe már odasereglett, **Elise gyászruhában(?)** térdel apja holtteste mellett, és keserűen zokog. Mikor Ville zihálva belép (vadászruhában, lovagló csizmában, a hátán ijjal) minden szem felé fordul. A fiú halálra sápad a döbbenettől, kezéből kiesik a kesztyű. „Mit...? De hát hogyan...” rebegi, látszik, hogy össze van zavarodva. „Baleset nemesen született.” – siet a válasszal egy szolgáló – „Kioldódott a tartókötél.”

Ha a JK-k jelen voltak a „balesetnél”, akkor azzal sikeresen kivívták a várnagy ellenszenvét. **Marius kérdőre vonja előbb a karaktereket** (még azokat is, akik egyébként nem voltak ott Desmond halálánál), majd az őrséget és a cselédeket is. Mindenképp legyen azonban valaki, aki bizonyíthatja, hogy nem a játékosok tették! Lerí róla, hogy még a szemtanúk vallomásának sem hisz teljesen, hosszasan méregeti a karaktereket. A pappal való beszélgetés nemhogy jó alibinek bizonyul, inkább csak fokozza a várnagy gyanakvását.

A cselédség és a katonák ledöbbenve állnak a tragédia előtt. A szolgák a kalapjukat gyűrögetik, egy cseléd elsírja magát, a többiek vigasztalják, de mindenkire gyászos, nyomott hangulat telepedik. A holttestről leszedik a csillár darabjait, egy lepellel letakarják, majd a kápolnába viszik felravatalozni. A várnagy visszazavarja a pórokat a munkájukhoz, Elise sírva vonul el szobája magányába, Ville egy darabig céltalanul bolyong a folyosókon, majd ő is visszavonul a saját lakrészébe.

A várban mindenkit megráz a haláleset, amit egyelőre „sajnálatos balesetnek” titulálnak, bár felröppenhetnek kósza pletykák is, egészen más színben állítva be a történeteket. Az emberek gyászruhát öltenek, fekete zászlókat akasztanak ki, a várurat a ravatalra helyezik, egész délután szólnak a harangok, a kápolnában gyertyákat gyújtanak az emlékére. Éjszaka az egyik lovag (aki valaha Domvik papjának készült) két órás gyászmisét celebrál az elhunyt emlékére.

## 11. Ki lehet a tettes?

- A csillárt vastag kötél rögzítette egy falba vert vaskarikához. A kötélen nincsenek szakadásnyomok, úgy tűnik, a hurok egyszerűen kioldódott... Baleset lenne csupán, vagy valaki megoldotta volna a csomót? Meglehet... de hogy pont akkor zuhanjon le a csillár, amikor a várúr alatta áll, az felettből valószínűtlen... Valaki babrálna a kötéllal, vagy leüthette a várurat valamivel, és csak utólag dobta rá a csillárt, stb. Az egyik szolga ereszti le a csillárt minden este és gyűjtja meg a gyertyákat. Ha őt kikérdezik elmondja, hogy napok óta figyel a Noir-papot, aki többször is végigjárta a vár összes termét, és mindenhol a tükröket és a gyertyatartókat nézegette, meg a csillárok tartóköteleivel babrált valamit.
- Logikusnak tűnhet, hogy valamelyik örökösnek állt érdekében az apa halála, de vajon melyiküknek?
- **Ville**-nek éppenséggel rengeteg indítéka lehetett rá: sosem jött ki jól az apjával, gyakran veszekedtek, és ha Desmond úgy rendelkezik, egy árva sepia nem sok, annyit sem kapna atyai örökéből, így meg az egész Del'Ebres vagyon egy csapásra az ölébe hullott.
- **Elise** mindig is jól kijött az apjával, és egyébként is csak a bátyja halála esetén jutna örökséghez, így ő talán kevésbé gyanús. Elise ugyan nehezen tudja elképzelni, hogy testvére lenne a tettes, de ha tudomást szerez az ebéd utáni civakodásról, ahol Desmond mondhatni kitagadta Ville-t a családból, akkor még ő is elgondolkozik az eshetőségen. Talán fel is merül benne a gondolat, hogy finoman az öccse felé terelje a gyanút, mivel ezzel is közelebb férkőzhet az örökséghez. Erre felhasználhatja az egyik karaktert is, akit valószínűleg nem esik nehezére elcsábítani. Sőt már azzal is elültetheti a gyanakvás magvait, ha egyszerűen beszél a karakterekkel, hogy ő sem hiszi el, hogy ez csupán baleset volt és felkéri őket, hogy járjanak a dolgok végére.
- Ott van még **Albericus** is, de neki tényleg nem származott semmi gyakorlati haszna a várúr halálából. (Ettől még a karakterek gyanakodhatnak rá.)
- **Marius**, a várnagy vétkessége megint elég valószínűtlen, bár itt azért lehet összeesküvés elméleteteket gyártani... Ellenben ő kimondottan a partira gyanakszik, bár bizonyíték egyelőre nincs a kezében, ezért próbál utánuk nyomozni, figyelteti őket a katonákkal.

## 12. Gyanúsítgatások

Ha a JK-k **Ville**-re gyanakodnak (mért is ne), neki kis híján tökéletes alibije van: vadászni volt ugye az egyik szolgájával, és csak kevéssel a haláleset felfedezése után érkezett vissza. (Ha kihallgatják a szolgát, ő az örökös történetét igazolja, ám ha elég alaposan faggatják, elkottyintja, hogy az **erdőben elkeveredtek egymástól**, és csak a várba vezető úton találkoztak újra.) Tehát a fiúnak lett volna ideje visszamenni a várba, megőlni az apját, aztán újra kilovagolni az erdőbe. Más kérdés, hogy nem tette... Ha a JK-k kérdőre vonják, persze ártatlannak vallja magát.

Ha körbekérdezősködnék, kiderülhet, hogy nem csak a fiúnak, de a többi szereplőnek sincs alibije.

**Elise** majd két órát volt távol a temetőben, elindulni többen is látták, de utána teljesen egyedül volt a visszaérkezéséig. Egyébként pedig a fekete fátyol alatt, amit gyásza miatt viselt a temetőbe menet, nem is biztos, hogy valóban ő volt...

Ha netán a **papot** is kivallatják (aki persze méltatlankodik ezért) kiderül, hogy a haláleset idején éppen egyedül volt a szobájában és az Antiss-t járta. Csak jóval később ébredt föl, ezért a történetekről is csak utólag értesül. Ám ekkor szinte nyíltan a fiú ellen fordul, hiszen ki másnak származott volna haszna a várúr halálából... Ha megemlítik neki a szolga vallomását, akkor azt az álmával magyarázza. Mikor nem tudott rájönni a tükrökre, a kötél és a gyertyatartó összefüggésére, végigjárta hát a kastélyt, hátha megleli a választ, de nem jutott eredményre.



### 13. Értesülések

Ha eddig nem tették volna meg, most bőven van idejük faggatózni a Bel-Estesso família ügyes bajos dolgai után (cselédek, katonák, stb.) akiktől teljesen semmitmondótól a legképtelenebb pletykákig minden megtudhatnak (lásd később). Az ő dolguk eldönteni, mit hisznek el, és mit nem. Ha a KM megfelelő körítéssel talál egy sztorit, azzal könnyen terelheti a JK-kat a neki megfelelő irányba, de arra figyeljen, hogy ez soha ne legyenek túlzottan direkttek vagy erőltetett.

### 14. A levél ismét

Este Ville és Di'Naron lovag visszahúzódnak Desmond dolgozószobájában és **lázasan kutatnak végrendelkezés** után. A fiúnak kezébe akad a levél, amit reggel hoztak a karakterek. Átolvassa, megmutatja Mariusnak, majd nem tudván, hogy lord Acramon ves Nevar valójában nem a család közeli ismerőse, **nekiáll a válasz megírásának**, amiben köszönetet mond a baráti gesztusért, és szomorúan tudatja az újabb sorscsapást, édesapja váratlan halálát. A választ ezután a várnagy gondjára bízta, az eredeti levelet pedig félig kigöngyölve otthagyja apja íróasztalán.

### 15. A pap halála

Este a fiú (ha a KM úgy látja jónak, akkor kellően ittas állapotban) **felkeresi a papot a szállásán. Vitatkozni kezdenek**, egymást vádolják a gyilkossággal, majd elszabadulnak az indulatok, és dulakodni kezdenek. Albericus megragad egy gyertyatartót, és kis híján halálra sújtja vele az örököst. Végül a fiú nekítaszítja a Noir-papot az erkély korlátjának, ami átszakad és **Albericus lezuhan**. Kitéri a nyakát, kezében egy gyertyatartót szorongat. Egy szolga az udvarról látja az incidenst (csak annyit, hogy a pap a korlátnak tántorodik, és aláhull, majd egy sötét árny rebben meg mögötte, de arra már nem figyelt, hogy kié lehetett, mert rohant a papnak segíteni)

A fiú büntudatot érez, próbálja eltusolni a dolgot, alibit gyárt de elég átlátszó. Veronikához, egy szolgálólányhoz siet, és vele tölti az éjszakát. A lány látja milyen feldúlt a fiú (netán bűzlik az alkoholtól), az ütés nyomát is megleli a vállán, sőt másnap azt is megtudja, hogy Ville hazudott, mikor azt állította, hogy a várnagytól egyenesen hozzá sietett, de túlságosan is szereti az örököst ahhoz, hogy ellene valljon.

### 16. Nyomozás a pap halála után

A várnagy nem fog a fiú ellen vallani, de ezeket az infókat tudja: Ville órákig apja iratait rendezte végrendelkezés után kutatva, elolvasta lord Acramon levelét, megírta a választ (amit reggel futár vitt el Ranhar grófságába), közben elég sokat ivott, majd hirtelen felpattant, és mindent otthagya szó nélkül elviharzott. Az este további részében nem látta.

Veronika: a fiú valamivel a pap halála után érkezett hozzá (hallották ugyan a kiáltozást, de Ville azt mondta, ne is figyeljenek rá. Különben is el voltak foglalva épp eléggé...), nagyon feldúlt volt, és sajgott a válla. Hajnalig maradt, és távozás előtt meghagyta, hogy senkinek egy szót se szóljon erről az éjszakáról.

A szolga is vallomást tehet, aki látott egy árnyat a pap erkélyén.

Átkutathatják a pap szobáját, ahol dulakodás gyomaira bukkanhatnak, de más támpont nem igazán akad.

### 17. Ville halála

A fiú bezárkózik fürdéshez, megcsúszik a dézsában, beveri a fejét, és **eszméletét veszve megfullad**. Csak jó néhány óra múlva bukkannak rá. Ha a karakterek fürödni mennének, vagy kifejezetten az örököst keresik, **a fürdő előtt örökkel találkoznak**, akik nem engedik be őket, amíg az úrfi tisztálgodik. Miközben várakoznak valami hasonló párbeszéd zajlik le:

- Te, neked nem szakad le a lábad?
- Szerinted?...Félelmetes mennyit tud tollászkodni, komolyan mondom, rosszabb, mint akármelyik fehérnép!
- Nekem mondd! De odahaza nem kell őrsgben állni, amíg az asszony fürdik...
- Én ezt nem bírom! Estig fogunk itt rohadni vagy mi?!

Ez így folytatódik, míg valamelyik karakter rá nem kérdez, hogy mégis mióta is állnak itt: „*Hát, megvan már vagy négy órája, hogy bement... Remélem, azért még ma kijön.*” - hangzik a felelet.

Ha rátörök az ajtót, **Ville élettelenül fekszik a kádban**, egyik keze ernyedten csüng le a dézsa oldalán, amiben fürdött, lábai félig felhúzva, feje a víz alá merülve...

### 18. Elise halála

A lány halálát már túl sok tényező befolyásolhatja ahhoz, hogy bármi konkrétat érdemes legyen róla írni, de lehet például, hogy az apja dolgozószobájába vezető lépcső tetején véletlenül rálép az arra sündörgő macskára, megbotlik benne, legurul a lépcsőről és meghal...

Fontos, hogy Elise halála már egyáltalán nem megakadályozhatatlan. Ha a történetből nem következne logikusan, hogy valahogy kezébe kerüljön az átkozott levél, úgy természetesen életben maradhat, bár az újabb érdekes megoldásokhoz vezethet, hiszen akkor az átok nem száll tovább a várnagyra sem...

## 19. Marius halála

Nővére halálával az egyetlen örökös Anika, a pár hónapos kishűg. A szokásjog szerint pedig **a várnagy lesz a gyámja** (aki valószínűleg eddigre már szintén gyanús). Ő meg persze a JK-kra gyanakszik, akiknek a megérkezése óta történnek a rejtélyes halálesetek. (Ezt segítségképpen akár a JK-knak is lehet hangsúlyozni!) Ezért **meg próbálhatja lecsukadni őket**. Ha ez valamiért már korábban megtörténik, és az egyik haláleset azalatt zajlik, miközben a karakterek a tömlőben sínylődnek, az természetesen tisztázza őket a további vádak alól.

Vele aztán tényleg megszámlálhatatlan dolog történhet. Például egy alkalommal megbokrosodik a lova, leesik, a lába a kengyelbe szorul és a ló patái összezúzzák, vagy ha harcba keveredne az egyik JK-val, akkor annak egy valószínűtlenül tökéletes vágása egy csapással megöli, stb. (Vigyázat, ő csak akkor halhat meg, ha előtte már Elise is kilehelte a lelkét! Persze ez nem zárja ki, hogyha már korábban harcra kerül a sor, akkor a karakterek ne ölhetnék meg...)

De ha ő is meghalt, akkor ki a gyilkos?

## 20. Anika a kishűg

Nem tud olvasni, ergo nem is hallhat meg. Egyelőre. Teljesen opcionális: a Ranagol pap 2-3 fejevadást küld, hogy végezzenek az esetleg életben maradt családtagokkal így a JK-knak kell megvédeniük.

Vagy épp órá gyanakszanak?! ... :)

# Véjáték

Megérkezik lord Acramon ves Nevar, a gonosz Ranagol-pap és népes kísérete. Épp a legdrámaibb pillanatban harsonaszó kíséretében lovascsapat érkezik a várudvarra, mögöttük vörös brokáttal lefüggönyözött ablakú batár...

a.) Ha a karakterek rájöttek a levél titkára, és megpróbálják megakadályozni, hogy a Ranagol-pap átvegye a hatalmat, akkor nagy valószínűséggel harcra kerül a sor. A JK-nak bizonyára okoz majd némi meglepetést, mikor Ranhar grófja levetkezve a pyar nemes álarcát, a Kosfejes Úr nevében papi varázslatokkal kezd dobálózni. (Erre csak akkor kerül sor, ha a pap úgy érzi, hogy minden elveszett és csak az életét igyekszik menteni. Máskülönb az utolsó pillanatig titkolja kilétét!) Acramon nem fog egyből a hatalomra törni, előbb próbál tudakozódni a kialakult helyzetről és az események alakulásáról. Ha a parti nagyon a sötétben tapogatózna, de egy beszélgetés során sikerül összezavarniuk, a pap elszólhatja magát (pl. „a halottak előtt jöttem leróni tisztelem” stb.), bár ez már azért elég direkt segítése a játékosoknak.

b.) Ha bármelyik örökös, vagy akár a várnagy még életben lenne, az bizony komoly akadályt jelent Acramon számára. Ám ő semmiképp sem kívánja elszalasztani a kínáló lehetőséget, és amint alkalma van rá, megpróbálja befejezni, amit a levél félbehagyott. Ha kell, láthatatlanul lopakodik áldozata mögé, vagy Csapás varázslattal lelöki a várfalról... Ezen eshetőségek a KM belátására vannak bízva.

c.) Ha nem jönnek rá a halálesetek mikéntjére, az megint egy érdekes szituáció. Ez esetben lord Acramon zavartalanul játszhatja tovább a szerepét, és mint a szomszédos grófság ura, igényt tart a Del'Ebres birtokra, természetesen csak amíg a kis Anika nagykorú nem lesz. Addig pedig ő lesz a gyámja, apja helyett apjaként fogja szeretni, stb.

d.) Egy nagyon harcorientált parti esetén, ha már úgyis tudják, hogy a hamarosan érkező nemesúr áll a gyilkosságok hátterében, netán fel is készülnek a fogadására, Acramon (minden eshetőségre felkészülve) akár komolyabb hadsereggel is érkezhet a vár alá, és a végén a komplett ostrom is lejátszható.

Ha a karakterek nem tesznek ellene semmit, úgy a Ranagol papnak már csupán két teendője van hátra: megszabadulnia a kalandozóktól és megsemmisíteni a levelet, ami bizonyítékul szolgálhatna ellene.

Ha ezzel is sikerrel jár, akkor valóra váltotta a Bel-Estessok elveszejtésére szőtt álnok tervét...



## Infószerezés

Teljesen általános értesülések, bármelyik szolgálóból, parasztból, katonából kihúzhatnak a JK-k. Mivel (a levél küldőjének kilétén kívül) nincs semmilyen titkos információ, aminek a vár lakói ne lennének birtokában, ezért ha jó embernek teszik fel a megfelelő kérdéseket, igazából bármit megtudhatnak a kaland háttéréről vagy az NJK-król. Álljon itt néhány példa, ki-hogyan viszonyul a karakterek kérdezősködéséhez. Az így beszerzett információk persze korán s biztos, hogy megbízhatók...

- A Rozána úrasszony (há' az várúrnak a felesége volt a megbódogút, Darton nyugosztja) a múlt hónapban hunyt el kigyelme valami istentelen kórságban vagy miben, nem tom én hogyan híjják aztat. Ilyen nyavalyaféle teccik-e tunni... Mi nagyon szerettük a Rozána úrasszonyt, mert az ám nagyon kedves vót velünk is, meg nem is olyan mogorva mint a fírje... nem mintha az mogorva vóna, nem úgy értem én, na teccik-e tudni... csakhát mogorva, aztán ez van...
- Ville úrfi? Jajj, hogy az milyen jóképű, olyan bátor és olyan szépeket tud mondani, hogy rögtön... jujj, miket beszélek, de ostoba is vagyok! Úgy értem... mármint nem nekem vagy ilyesmi, csak... szóval én nem vagyok olyan lány akit csak úgy...
- Az úrfit utoljára? A várnagy úrral rendezték az örökösödési papírokat...
- Hát én meg azt mondom, hogy az Elise kisasszonynál szelídebb teremtést igenis még nem hordott a hátán a föld. Jól van jól, nevesetek csak, de nem tudom melyikötök látogatja meg nap mint nap az édesanyja sírját!? Úgy ha mondom, minden nap! Én már csak tudom, nem azért vagyok a komornája! Nem, még egyszer sem mentem vele, de... Pedig akkor is így van, órákon keresztül siratja a megboldogult Rosanna úrnőt (az égiek nyugosztalják), esténként pedig mindig sírva alszik el...
- Hinnye... az aztán nem semmi! Három pint sört egyszerre?! Te, és azt hallottátok melyet vitatkozott tegnap este a Ville meg az apja?! Tyhűűű, na az nem volt semmi! Amint azok a külhoni csirkefogók kimentek, csak úgy röpködtek a „Domvik szerelmére”-k meg a „Kránköves ménkű”-k. Lehet, hogy az urak mások előtt urak, de egymást közt én mondom ugyanolyan parasztok, mint te meg én!
- Aztán meg a várúr (de csssss!) ez titok, még nekem is, csak hát a Borbála (az-e egy tündér egy lány, a konyhán mosogat a lelkem), na hát annak az édesbátyja az a Erik, aki meg a Connaron lovag apródja, az meg ugye jól ösmeri az uraságokat, mer ő is valami afféle, vagy mi. Na hát aza Connaron lovag látta, hogy amikor a megboldogult Úrasszonyt temették, akkor az Úr még egy könnyet sem hullatott érte, az ám! Annyi könnyet se, mint amennyi piszok a köröm alatt van, ni... ennyit se...
- Ehhh! Nem megmondtam már, hogy őrsgben nem cseveghetek itt mint holmi fehérnép!!! Eriggy innét míg szépen mondom...
- Hja, az ifjúr az nem mindennapi dalia! Én voltam a dajkája, mikor még ekkora volt a szentem... ilyen kicsi ha mondom! Emlékszem milyen kis édes volt, amikor fakarddal, meg hintalóval...
- Az ifiúr meg az apja? Hinnye na erről tudnék mit mesélni... csak ne lenne így kiszáradva a torkom...
- Aztán meg a szép kis Veronka – tudja na, az a szőke kis fruska – nem mondom helyes kis teremtés! Nem csoda Ville úrfinak is megakadt rajta a szeme... Így van ha mondom, nem köll úgy hitetlenkedni, tegnap este is, mikor épp a lovak alól takarítom a trágyát...
- Értesülés kellene mi? A várúr haragosairól? Ho-hó... Aztán pized van-e? Mert én aztán mindent tudok, amiről a kocsmámban beszélnek, csak az a kérdés meg tudod-e fizetni...
- Ó igen, a nemes Desmondus lovag... apám együtt szolgált vele a Dúlás alatt! Micsoda lovag, micsoda hős! Ha egyszer is láttátok volna harcolni, nem néznétek ilyen hitetlen képpel. Apám ott volt, mikor egymaga félszáz nomáddal bánt, el. Nem hiszed? Hát én elmesélem neked, hogy volt...

## Mellékszereplők

Szolgák (szakács, lovászfíú, inas), szolgálólányok, a dajka, cselédek, komornák, apródok, parasztok, kézművesek, várkatonák, lovagok. Szóval a vár népe.

**Theresa** Elise komornája és társalkodónője

**Anika** a pár hónapos kishúg

**Veronika** a szobalány:

## Nem Játékos Karakterek

**Desmond Bel-Estesso Del'Ebres lovag** (ejtsd: "dezmond")

6. szintű shadoni lovag, Jellem: Rend - Élet, Vallás: Domvik

54 esztendő, szálfatermetű lovag, ám egyre jobban érzi, ahogy évei súlya a vállára nehezedik. Apja kétkezes lovagi kardja évről-évre nehezebbé válik, díszpáncélját is kénytelen ritkábban magára öltetni, és megmagsajdul a dereka, ha zivatar közeleg. De még jól tartja magát, tartása egyenes, szemeiben alig halványult a fiatalkori tettvágy, ami később megfontoltsággal, majd idővel a kor hozta érett bölcsességgel párosult.

Élő megtestesítője annak, amit a közember lovagi eszménynek hív. Az a fajta régi vágású, hagyományokhoz ragaszkodó lovag, akinek az erkölcs egyet jelent az egyenességgel, a tántoríthatatlan bátorsággal, a gyengék segítségével, az adott szó betartásával, a tekintélytisztelettel és hűséggel. A bátor helytállás, a nők tisztelet és az igazságszolgáltatás mindennél többet jelent számára

Megjelenése tekintélyparancsoló, arcvonásai kemények, hangja szigorú, parancsoláshoz szokott, ha megszólal, mindenki más elhallgat, és csend lesz még a legnagyobb zivajban is. Kimérten, méltóságteljesen, máskor már-már atyáskodva beszél, a kardforgatókkal pedig különösen közvetlen (még a rangján aluliakkal is), de idegenkedik a mágiától, más vallások híveire pedig szinte már ellenségesen tekint (hiába, a shadoni neveltetést nem egy könnyen vetkőzi le az ember).

Életvitelét, ha puritánnak nem is nevezhető, mindenképp egyszerűség jellemzi. Nem kedveli a túlzott fényűzést, a kirívó magatartást, a túldíszített cirádás fegyvereket vagy a kihívó öltözködést. Ezen a téren talán egy kicsit maradinak is mondható.

Felesége, Rosanna halála élete legnagyobb csapása volt, bár büszkesége nem engedte, hogy fájdalmát nyíltan kimutassa, ezért a magába fojtott gyász egy idő után önmarcangolásba csapott át, amitől néha mogorvává, ingerlékennyé és zárkózottá válik. Azóta Desmondot büntudat gyötri felesége haláláért. Rosanna utolsó szavai nyomán az a tévhit kerítette hatalmába, hogy Domvik mért rá büntetést, amiért eltúrta a házánál az istentagadó papot. Ám feleségének tett esküjét nem szeghette meg, ezért Albericus ugyan a családnál maradt, ám eddig is feszült kapcsolatuk olyannyira megromlott, hogy Desmond inkább megfordul, ha látja, hogy Albericus jön szembe a folyosón, csak hogy ne is kelljen látnia.

Leányát mindennél jobban szereti, kisgyermek kora óta elkényezteti, képtelen volna tőle bármit is megtagadni. Elise persze alaposan visszaél az atyai szeretettel, de Desmondot ez akkor sem érdekelné különösebben, ha történetesen észrevenné leánya ármánykodását.

Talán éppen ezért van, hogy fiával sosem találta meg a közös hangnemet. Ville mindig úgy érezte, hogy az apja hűgát sokkal jobban szereti mint őt, vele pedig mindig hűvösen, távolságtartóan viselkedik. Ez persze nincs teljesen így, csupán Desmond úgy véli, hogy egy férfinak meg kell tudni állnia a saját lábán az életben az atyai kéz oltalma nélkül, ezért Ville-el szemben sokkalta szigorúbb és kevésbé elnéző. Iskoláztatását éppen ezért a legszigorúbb neveltetést biztosító shadoni lovagrend, az Isten Kardja shadleki rendházára bízta, akik különösen hírhedtek konzervatív nevelési módszereikről, míg leánya (felesége örökös unszolására) Pyarronban nevelkedett.

Rosanna halála után (aki amolyan villámhárítóként szolgált apa és fia között) Desmondnak és Ville-nek eléggé elmérgesedett a viszonya, de hogy miért is haragszik rá a fiú olyan engesztelhetetlenül, arra sosem jött rá. Mindenesetre jó ideje kölcsönösen távolságtartóan viseltetnek egymás iránt, mintha egy láthatatlan fal húzódná közöttük, így aztán egyre kevesebbet beszéltek, és egyre többet vitatkoztak (gyakran apró, jelentéktelen dolgokon). Mostanra a kapcsolatok olyannyira elhidegült, hogy lassan egymás társaságát is képtelenek már elviselni.

**Ville Bel-Estesso Del'Ebres** (ejtsd: „vil’)

4. szintű shadoni bajvivó, Jellem: Káosz - Élet, Vallás: Domvik

22 éves, forrófejű, gyakran meggondolatlan ifjú. Apja akaratából – aki mindenáron lovagot szeretett volna faragni fiából – a legelőkelőbb és egyben legszigorúbb shadleki mesterek nevelték. A dacos, kényes kölyöknek nem ízlett a lovagi lét megpróbáltatásai, a léha, csapodár élet vonzotta. A szórakozás, az előkelő társaság, a művészetek és a shadoni dámák jobban érdekelték, mint a lovagkard és a páncél.

Apjával sohasem volt felhőtlen a kapcsolata, anyja halála óta azonban jórészt szóba se állnak egymással (leszámítva a veszekedéseiket). Viszályuk az elmúlt pár napban csak még jobban elmélyült.

Elise-zel – ha féltékeny is rá a kitüntetett figyelem miatt – mondhatni jól kijön. Ízlésük, bár meglehetősen eltérő kultúrában nevelkedtek, sok dologban egyezik. Mindketten meglehetősen arrogánsak, főleg ha nem nemesekkel beszélnek, Ville ráadásul lekezelő és nagyképű is, emellett még eléggé beképzelt, sőt önelégült. Ha ingerlik, nagyon könnyen dühbe jön és ilyenkor általában olyat tesz, amit később talán megbánná, ha büszkesége engedné, hogy beismerje hibáit. Művelt, tájékozott, járatos a művészetekben és némileg még a tudományokban is. Modora kifogástalan, feltéve ha egyenrangúakkal beszélget.

**Megjelenés és harcmodor:** Magas, ha nem is izmos, de arányos testalkatú. Sötétbarna haja a válláig ér, mogyoróbarna szemei élénken, vidáman csillognak. Jóképű, mosolya megnyerő, arcát simára borotválja. A legújabb shadoni divat szerint öltözködik, ruhája előkelő, fegyverei kisebb vagyont érnek.

Szintén valószínűtlen, hogy a JK-k nyíltan harcba keveredjenek vele, ám előfordulhat, hogy egy szóváltás végül párbajjal végződik, ezért álljanak itt az értékei:

<b>Erő</b>	10	<b>Fp:</b>	45
<b>Gyorsaság</b>	16	<b>Ép:</b>	8
<b>Ügyesség</b>	17		
<b>Állóképesség</b>	13	<b>Pszi:</b>	(17) 0
<b>Egészség</b>	12	<b>AME:</b>	30 (Dinamikus pajzs)
<b>Szépség</b>	17	<b>MME:</b>	30 (Dinamikus pajzs)
<b>Intelligencia</b>	13		
<b>Akaraterő</b>	13	<b>SFÉ:</b>	-
<b>Asztrál</b>	12		

Törkard	MF	Pszi	AF
Hárítótőr	AF	Írás-olvasás	AF
Lefegyverzés	MF	Etikett	MF
Heraldika	AF	Tánc	MF
Vallásismeret	AF	Nyelvtudás:	
Legendaismeret	AF	shadoni	MF
Történelemismeret	AF	pyar 5, erv 5	AF

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
<b>Alap</b>	2	38	49	104	-
<b>Törkard (MF)</b>	2	52	71	128	1k6+2

**Elise Bel-Estesso Del'Ebres** (ejtsd: „elíz’)

19 éves gyönyörű, elragadó nő. Alakja karcsú és izgató, hosszú, göndör aranyszőke haja a derekáig ér, hófehér arcának gyermeki ártatlansága akár a márványba álmódott Ellana szobroké. Gyönyörű mégis hűvös és rideg. Szemei vakítóak, de gyakran a gúny, unalom vagy megvetés bujkál bennük. Bár a karakterek nem ismerhették, meglepően hasonlít édesanyjára.

Rendkívül művelt, finom, érzékeny lélek. Legközelebb az irodalomhoz áll a szívéhez, de nem idegenkedik más művészetektől sem. Nagyvilági élethez szokott, hivalkodó, arisztokratikus nő, hozzászokott ahhoz, hogy mindig mindent megkapjon, amit megkíván. Ezért nem ritkán gögösen, vagy szeszélyesen viselkedik. A vidéki életet végtelenül unalmasnak, lehangelőnek tartja, hiányzik neki a nagyváros zsongása. Ha valamelyik karaktert elég sármosnak találja, éppenséggel nem zárkózik el egy rövid szerelmi affértól sem... Sőt, ebben a vidéki tespedtségben, kimondottan üdítő szórakozást jelenthet számára egy, vagy több kalandozó elcsábítása.



**Marius Di'Naron lovag, a várnagy** (ejtsd: „máriusz di náron”)

3. szintű lovag, Jellem: Rend - Élet, Vallás: Domvik

49 esztendőshadoni származású vagyontalan kisnemes, aki a Dúlás idején a felemelkedés reményében csatlakozott a Szent Városba vonuló zsoldos csapatokhoz. Desmonddal valaha együtt küzdöttek Pyarron falai alatt, és később igaz bajtársak és barátok lettek.

Fegyvertársai, akik nem estek el Pyarron védelmében, a Dúlás utolsó évében hullottak el mellőle, mikor Krán utolsó szabadcsapatait üldözték vissza a Fekete-határ mögé. Mire a háború véget ért, Marius megtörtén és belül kiégve róttá az államszövetség országait, szemlélve a pusztítást, amit a visszavonuló kráni hordák hagytak maguk után. Nem találta a helyét az istenek ege alatt, az egyetlen reménysugarat Desmond felkérése jelentette számára, aki bajtársát a Városállamokban épülő lovagvárának várnagyává kívánta tenni. Nem kellett sokat töprengenie, hogy elfogadja-e az ajánlatot, mert ettől az eshetőségtől remélte, hogy visszatérhet valaha volt emberi mivolta.

Az azóta eltelt harmincegy év alatt sokat változott. Idővel megint szerelmes lett, igaz rangon alul. Egy gazdag kereskedő leányát vette el, aki három stramm fiút szült neki. Egyikük már felnőtt, Birodalmi Zsoldos az óházában, a másik kettő épp apródidejét tölti Desmond szolgálatában.

**Megjelenés és harcmódor:** Magas, szálfatermete tekintélyt parancsoló, arcvonásai katonásan szigorúak, haját rövidre nyírja. Mogorvának, szófukarnak tartják, ez legfőképpen annak köszönhető, hogy nem szereti a fölösleges szócséplést. Beszéde meglehetősen nyers és modora is hagy némi kívánnivalót maga után. Katonáival szemben szigorú, néha kimondottan durva és goromba, ám ők ennek ellenére is felnéznek rá. Szerintük így mutatja ki a szeretetét. Keménykötésű ember, aki nem retten vissza a rá váró feladattól. Jelleme egyenes, mentes a legapróbb képmutatástól is. A félreértéseket szereti nyíltan, férfiasan elintézni.

Ruházata egyszerű, a praktikumot helyezi előtérbe, csupán egy ingből, sötét ujjasból és posztónadrágból áll. Napközben mindig mellvértet visel, az oldalára széles pengéjű lovagi kardot köt. A fegyverekkel remekül bánik.

Becsületessége és lojalitása mindenki előtt ismert. Az idegenekkel szemben – így a parti tagjaival is – mindig bizalmatlan. A várúr halálával gyanúja nőttön-nő. Sohasem gyanakodna Villere vagy Elisere, a Bel-Estessok iránti hűsége megingathatatlan, így most a beléidegződött bizalmatlanság miatt azonnal az idegenek felé terelődik a gyanúja. A pap halála csak alátámasztja vádjait, az örökös halála után pedig már nyíltan fordul a karakterek ellen. Makacssága mellett azonban képes beismerni, ha hibázik, ezért ha a karakterek bizonyítják ártatlanságukat (egy egyszerű alibi ehhez nem elég) úgy bennük is – ha nem is maradéktalanul, de – megbízik.

<b>Erő</b>	17	<b>Fp:</b>	44
<b>Gyorsaság</b>	10	<b>Ép:</b>	12
<b>Ügyesség</b>	13		
<b>Állóképesség</b>	17	<b>Psz:</b>	-
<b>Egészség</b>	15	<b>AME:</b>	5
<b>Karizma</b>	14	<b>MME:</b>	5
<b>Intelligencia</b>	12		
<b>Akaraterő</b>	14	<b>SFÉ:</b>	4 (mellvért)
<b>Asztrál</b>	10		

Lovagi kard	MF	Hadvezetés	AF
Tőr	AF	Írás - olvasás	AF
Nehézvért viselet	MF	Lovaglás	MF
Pajzshasználat	AF	Etikett	AF
Fegyverismeret	AF	Heraldika	AF

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	1	10	40	100	+1
Lovagi kard	1	17	60	115	2k6+3
Közepes pajzs	-	-	-	+35	1k6+1

**Albericus Serafin, Noir papja** (ejtsd: „álberikusz szeráfin”)

3. szintű pap, Jellem: Káosz - Élet, Vallás: Noir

Albericus még a Dúlás előtt került a Del'Ebres családhoz, mikor a még gyermek Rosanna apja egy álma átforgatta az egész uradalom jövőjét. Sugallat hatására a Del'Ebres birtok felvirágzott és a családfő az Álomúrnó hitére tért. Ezt megerősítendő, maga mellé vett egy - akkoriban még fiatal - Noir papot, Albericus SerAfint. Rosanna így már ebben a mélyen vallásos nevelésben részesült, és maga is fogékonnyá vált a misztikum iránt.

A Dúlás aztán tönkretette a családot. A fosztogató nomád hordák romba döntötték és felperzseltek a vidéket, Ebres városából csak romok és üszök maradt hátra. A pusztulás igazi tragédiája, hogy a nemesi család feje fiú örökös nélkül távozott és Rosannára egy elnéptelenedett, értéktelen birtokot hagyott örökül.

Ekkor jövedölte meg Albericus egy külhoni lovag érkezését, aki feleségül veszi majd Rosannát, és ezáltal megmenti a birtokot. Az álom valósággá vált, Rosanna és Desmond első látásra egymásba szerettek, s örök hűséget fogadtak egymásnak. Desmond a porig égett birtok helyén atyai örökből lovagvárat építtetett, majd Rosanna egész udvartartásával és néhány shadoni lovaggal a Városállamokba költözött.

Albericus és Desmond között már a kezdet kezdetén is komoly ellentét feszült. Eleinte csupán vallási okai voltak ellenszenvüknek, mivel a lovag (shadoni neveltetése miatt) mindig is ellenségesen tekintett más vallások híveire, és nehezen tudta csak eltűnni, hogy imádott felesége egy ilyen elvetemült kuruzslóra bízta lelki üdvét. Albericus hasonlóan nem állhatta a shadoni makacsságát, korlátolt gondolkodását és intoleranciáját minden vallási tézissel szemben, amit nem Domviktól eredőnek hitt. Eleinte próbálta a lovag kegyét keresni, meggyőzni igaz hitéről, ám ez annyi bosszússágot okozott mindkettőjüknek, hogy végül felhagyott a próbálkozással.

Ezt csak tetézte, hogy Rosanna szinte már babonásan hitt az álmok, sugallatok, ómenek hatalmában, és foggal-körömmel ragaszkodott a Noir paphoz. Ebből is láthatjuk, mekkora hatalma van a női léleknek a férfiúi szív felett, mert bár Desmond eretnek istenkáromlásnak tartotta Noir hitét, mégis engedett imádott nejének, és Albericus velük maradt. Évekkel később Albericus megálmodta Rosanna halálát, melyet a születendő utód okozott. Bár fejtegetésiben nem volt bizonyos, kételyeit megosztotta az úrral és az úrnővel, ám - mint annyiszor - Desmond most sem hitt neki. A tragédia bekövetkezett, és Rosanna gyermekágyi lázban hunyt el, ám halálos ágyán még megeskette férjét, hogy bízni fog a papban és nem küldi el a háztól, mert azzal saját gyermekeire idézne átkot.

Rosanna hitte, hogy halálát férje hitetlensége okozta, és ha ő megtér, gyermekire is az Álomúrnó áldása vár.

**Megjelenés és harcmódor:** Albericus középmagas férfi, fekete haja igen korán őszül, arca beesett, beteges, szeme alatt koravén ráncok húzódnak. Ezért - bár csupán 32 éves -, mégis könnyen 50-nek is nézhetik. Legtöbb esetben hideg színű (fehér, piszkos szürke, világoskék) tunikát visel a szegély mentén spirálszerű mintával, alatta elszürkült, viseltes inggel. Egyetlen égszere, a vékony ezüstláncon nyakában függő a szent szimbóluma. Ha valaki rápillant a medálra, úgy érzi, mintha a félig lezárt udzs-szem visszanéz rá, ezért senki sem bámulja sokáig. Fegyvert sosem hord magánál, harcértékei tulajdonképpen nincsenek, legtöbbször egyébként is kedvenc vánkósán ül jógapózban, látszólag mákonyos álomba szenderülve. (Már idézőjelben mákonyos, hisz semmiféle ajzót nem használ ugye)

Sima modorú, intelligens, igen művelt (főleg művészetek terén), nem szívleli a nyers, durva modort. Beszéd közben sosem néz az emberek szemében, tekintete mindig másfelé kalandozik, vagy félig lesütve a földre szegezi vagy az emberek feje fölött az eget kémleli. Álmodozó típus, gyakran elmereng egy-egy gondolatsoron és ilyenkor az ember úgy érzi, mintha ébren is aludna. Nem kimondottan közösségi ember, az idegenekkel szemben bizalmatlan, kedveli a csendet és a magányt. Először csupán nem keresi a karakterekkel, ám a várúr halála után kifejezetten kerüli a JK-kat, még kevésbé bizik bennük.

<b>Erő</b>	8	<b>Fp:</b>	30	Antissjárás	MF
<b>Gyorsaság</b>	12	<b>Ép:</b>	6	Vallásismeret	MF
<b>Ügyesség</b>	9			Történelemismeret	MF
<b>Állóképesség</b>	11	<b>Psz:</b>	10 (18)	Legendaismeret	MF
<b>Egészség</b>	8	<b>AME:</b>	30	Psz:	MF
<b>Karizma</b>	10	<b>MME:</b>	30	Lélektan	MF
<b>Intelligencia</b>	15			Emberismeret	AF
<b>Akaraterő</b>	17	<b>Mp:</b>	27	Írás - olvasás	AF
<b>Asztrál</b>	19		(Sszférái: Élet, Lélek)		

**Lord Acramon ves Nevar, Ranhar grófja** (ejtsd: „ákrámon vesz nevár”)

5. szintű pap, jellem: Halál - Rend, vallás: Ranagol

Eredeti nevén Enrico Tedeschi 35 éve született Erone Kereskedő Hercegségében. Pappá szentelése után egy gazdag eronei kereskedő szolgálatába állt. Tanácsadóként tevékenykedett, nemesi körökben, gazdag kalmárfejedelmek udvaraiban fordult meg és képviselte ura és saját érdekeit. Mivel tapasztalt diplomata volt, előre látta munkaadója bukását, nem is várta meg, míg a riválisok őt is félreállítják.

Az évek során megszerzett kapcsolatait felhasználva elmenekült a hercegségből, csupán négy hűséges kísérelőjét vitte magával. Nem okozott számára új személyiséget felöltöni és a ves Nevar család (egy a Dúlás idején kipszult nemesi família) utolsó élő sarjaként eljátszania a pyarroni nemest. A Szent Város újjáépítését megelőző időkben, a Déli Városállamok káoszba vesző vidéke ideális terület volt számára, hogy új életet kezdjen. A Ranhar család behálózása után pár éven belül szép lassan kiirtotta őket. Előtte persze gondoskodott arról, hogy az öreg Ranhar gróf végrendeletében távoli unokabátyjára, lord Acramonra hagyja birtokát, aki így a környék meghatározó személyiségévé lepett elő.

Még meg sem melegedett a gróf székében, de már azt tervezgette, hogyan szerezhetne még nagyobb befolyását a térségben. Besúgói révén értesült a Bel-Estesso család belső problémáiról, és egy hátborzongatóan egyszerű, velejéig romlott, a maga nemében mégis zseniális tervet dolgozott ki a szomszédos birtok megszerzésére, melynek katonai ereje és kulcsfontosságú fekvése nélkülözhetetlen törekvő elképzeléseinek megvalósításához...

**Megjelenés és harcmódor:** Acramon pyarroni divat szerint öltözködik, általában ezüst szálakkal áttört, finom szövésű méregzöld ujjast és nadrágot visel, haját egészen rövidre vágatja, hogy ne legyen árulkodó fekete, göndör hajkoronája. Nem visel sem bajuszt, sem szakállat. Áldozótörét gondosan elrejt, más fegyvert nem is visel. Szent szimbóluma egy kosfejes tetoválás a bal mellkasán. Arca szigorú, bőre kissé kreolos árnyalatú, de ez a városállamok ezen a vidékén egyáltalán nem meglepő.

Mindig előzékenyen, bár hideg udvariassága néha elutasítóan hat, máskülönben segítőkész, megnyerő nemesember benyomását kelti, modora kifinomult, intellektuális, bár hangja elég színtelen. Partnerét gyorsan kiismeri és alkalmazkodik hozzá, igyekszik minél szimpatikusabb lenni számára.

Eredeti személyiségétől misem áll távolabb, mint a pyarroni nemes álcája. Számító, ravasz ember, valódi gondolatait titkolja, és jó színész, bármit el tud játszani. Az érzelmeket csupán fölösleges koloncnak tartja, amik gátolják az elme kibontakozását, akadályok a cél elérésében. Vallja, hogy a letisztult gondolkodás magasabb rendűvé tesz, és feljogosít rá, hogy az alantasabb lényeket céljaid érdekében bármire felhasználhasd. Kegyetlen, de nem ostoba, igazi énjét csak akkor fedi fel, ha áldozatára a biztos halál vár, hiszen tudnia kell, hogy ki küldi Ranagol poklába. Hite szerint a szenvedést éreznie kell az áldozatnak, a gyors halál Ranagol kedve ellen való.

<b>Erő</b>	11	<b>Fp:</b>	48
<b>Gyorsaság</b>	14	<b>Ép:</b>	9
<b>Ügyesség</b>	13		
<b>Állóképesség</b>	12	<b>Pszi:</b>	26 (28)
<b>Egészség</b>	10	<b>AME:</b>	37
<b>Karizma</b>	16	<b>MME:</b>	37
<b>Intelligencia</b>	17		
<b>Akaraterő</b>	18	<b>Mp:</b>	45
<b>Asztrál</b>	18		(Szfériái: Halál, Lélek, Természet)

Történelemismeret	MF	Hadvezetés	AF
Vallásismeret	MF	Hátbaszúrás	MF
Emberismeret	AF	Álcázás - álruha	MF
Etikett	MF	Politika - diplomácia	AF
Színészet	AF	Méregkeverés	AF
Írás - olvasás	MF		

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
<b>Alap</b>	1	12	40	104	-
<b>Áldozótör (AF)</b>	2	24	49	106	1k6+2

**A nemesúr kísérete**

A négy harcos - gorviki származásuk miatt - évek óta követik, és hűségesen védik a sacerdot. Kinézetre igen különbözőek, részletes leírását a KM-ekre bízom. Személyiségük nem meghatározó a modul szempontjából.

Lord Acramon arra a pár napra, míg megszilárdítja hatalmát az idegen várban, egy személyes testőrt is felfogatott négy csatlósa mellé, a hergoli fejedésklán tagját, aki csak a birtok elfoglalásáig marad mellette. Hideg, számító ember, a klán parancsait követi, s bár szolgálatait busásan megfizették, ha úgy érzi, hogy megbízója ügye végképp elbukott, inkább a saját életét menti. Hórihorgas, ösztövért figura, jellegtelen ábrázattal. Részletes leírását mindenki saját szája íze szerint kitalálhatja. Álcája szerint a pyarroni nemes távoli unokaöccsét alakítja.

A papot kb. 10 fős szolgálatszervezet kíséri inasok, kocsis, lovász stb. Többségük helybéli, fogalmuk sincs uruk valódi személyiségéről. Jól meg vannak fizetve, öltözetük egyszerű, de jó minőségű, a pap erre gondosan ügyel, elvégre mindenféle paraszt nem szolgálhatja Ranagol papját. Egy díszítetlen, ám így is igen elegáns hintón érkeznek, amit négy tüzes yllinori félvér húz. Hintója abrasói tikfából készült, külső burkolatot barna páccal kenték le. Belsejét kényelmes bíbor kárpit borítja, oldalán petróleumlámpások lengedeznek, ajtaját arany kilincsekkel lehet nyitni. Az utazófülkébe nem lehet belátni, erről tűzvörös függöny gondoskodik.

**A testőr**

3. szintű hergoli fejedésklán, Jellem: Rend - Halál

Fp: 45

Ép: 13

Ψp: 12

AME, MME: 20

SFÉ: 3 (sodronying)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
<b>Alap</b>	1	28	53	102	+1
<b>Tőr kard + Hárítótőr</b>	2	37	65	135	1k6+3
<b>Dobótőr (4)</b>	2	38	64	104	1k6+1

**Csatlósok**

2. szintű harcosok, Jellem: Halál - Rend

Fp: 31

Ép: 12

Ψp: -

AME, MME: 15

SFÉ: 2 (szegecselt bőrvért)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
<b>Alap</b>	1	27	49	97	-
<b>Hosszú kard</b>	1	33	63	113	1k10
<b>Ramiera</b>	2	35	66	111	1k6+1
<b>Kétkezes harc</b>	1, 2	35	63/80	127/113	1k6+1

*Az istenek kegyelméből nemes és nemzeti  
Desmond Del'Estesso lovag,  
A Del'Ebres birtok örökös ura vagy család-  
tagjának saját kezébe!*

*Kedves barátom!*

*Kérlek, ne vedd tolokodásnak, hogy ily illetlenül zavarlak számos  
teendőd közepette, de csak most értesültem a szörnyű sorscsapásról, mi  
a közelmúltban ért téged. Bár az istenek megtagadták tőlem a  
kegyet, hogy hön szeretett nejedet magam személyesen is  
megismerhessem, mégis mélyen érintett a halálhíre.*

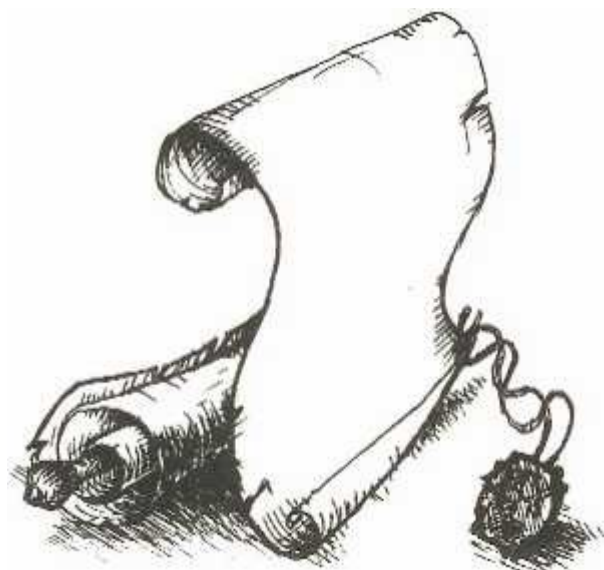
*Kérlek, fogadd őszinte és legmélyebb részvételemet.*

*Mindazonáltal kötelességemnek érzem leróni tiszteletemet e  
nagyyszerű asszony előtt, ezért ez úton tudatom vele, hogy folyó hó  
tizenhetedik napján magam, és kíséretem baráti látogatást tesz  
birtokodon.*

*Az istenek őrizzenek meg bőségben és kiváló egészségben, téged és  
családodat egyaránt.*

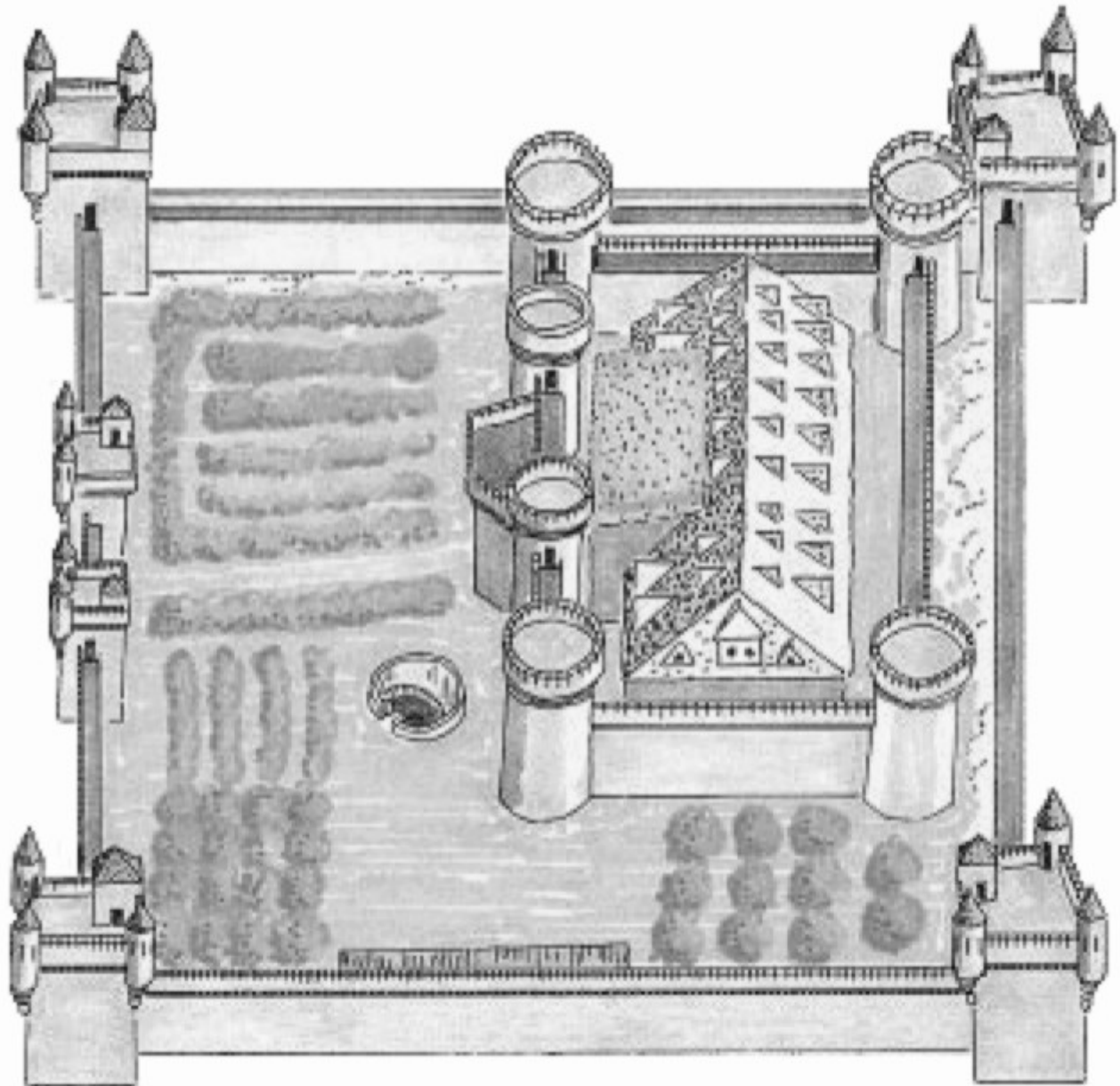
*Őszinte és sosem múló tisztelettel.*

*Lord Acramon ves Nevar  
Ranhar grófja*





# A Del'Ebres Lovagnár



## *Tartalomjegyzék*

Borító.....	1
Hangulatkeltő novella.....	3
A Régmúlt Eseményei.....	6
A Közelmúlt Eseményei.....	7
Bemesélés.....	8
Cselekmény.....	10
1.Marius.....	10
2.Audiencia.....	10
3.Intermezzo.....	11
4.Az ebéd.....	11
5.Desmond.....	11
6.Serafin.....	12
7.Ville.....	12
8.Elise.....	12
9.A várúr halála.....	12
10.A haláleset felfedezése.....	12
11.Ki lehet a tettes?.....	13
12.Gyanúsítgatások.....	13
13.Értesülések.....	14
14.A levél ismét.....	14
15.A pap halála.....	14
16.Nyomozás a pap halála után.....	14
17.Ville halála.....	14
18.Elise halála.....	14
19.Marius halála.....	15
20.Anika a kishűg.....	15
Végszavak.....	15
Infószöveg.....	16
Mellékszereplők.....	17
Nem Játékos Karakterek.....	17
Desmond Bel-Estesso Del'Ebres lovag (ejtsd: "dezmond").....	17
Ville Bel-Estesso Del'Ebres (ejtsd: „vil”).....	18
Elise Bel-Estesso Del'Ebres (ejtsd: „elíz”).....	18
Marius Di'Naron lovag, a várnagy (ejtsd: „máriusz di náron”).....	19
Albericus Serafin, Noir papja (ejtsd: „álberikusz szeráfin”).....	20
Lord Acramon ves Nevar, Ranhar grófja (ejtsd: „ákrámon vesz nevár”).....	21
A nemesúr kísérete.....	22
A testőr.....	22
Csatlósok.....	22
A levél.....	23
A Del'Ebres Lovagvár.....	24
Tartalomjegyzék.....	25