

A kard ösvényén: Hideg lángok

A III. VÁNDORKRÓNIKÁK NYÁRI TÁBOR VERSENYMODULJA
7-8. SZINTŰ KALANDOZÓK SZÁMÁRA

ÍRTA: Gulandro

HELYSZÍN: Észak-Ynev; Toron; Shín tartomány

IDŐPONT: P.sz. 3709.; a Tudomány hónapjaiban, Krad kvartjának Harmadik, a Beavatottak Havában



III. Vándorkrónikák Tábor 2009. augusztus 21-25.
Elveszett Mesék Társasága 2006



www.kronikak.hu
<http://vandor.kronikak.hu>
info@kronikak.hu

Második roham

A nehéz függönyök mögül nem jött hang. A szolga továbbra is padló fa borítására meredt. Zavarában valami repedést vagy hibát keresett a parketta illesztéseinél, hogy vasmacskaként vethesse bele figyelmét, de nem járt sikerrel. Mikor a brokátsuhogásból tudta, hogy eljött az ő ideje merészen felemelte tekintetét urára.

A kyr vérű férfinak előbb a hófehér sörénye tűnt fel az ágy sötétjéből majd a hozzá tartozó hibátlan arc és a veszedelmesen keskenyedő állkapocs. Kezével a baldachinos faoszlopokba markolva húzta magát közelebb az ágya mellett térdeplő szolgálóhoz, hogy az egyetlen gyertya gyér fénykörében az úr és a szolga klasszikus morális színházi kettősét alakíthassák néptelen és így hálátlan közönségüknek.

Hunyt szemét csak akkor nyitotta a belső békéjét fenyegető felé, amikor már biztos állást foglalt el a fa deszkákon, melyek metszetekkel díszítve fogták közre védelmezően álmjárásainak és szerelmi játékainak színterét. Smaragd párként csillant meg még ebben a kevés fényben is származásának legbiztosabb jele és minden figyelmét a lassan esztét vesztő szolga felé fordította. A háta mögötti homályban lustán mozdultak meg az árnyak majd ereszkedtek vissza a bent fekvő test körvonalait felsejtve csak egy pillanatra.

- Beszélhetsz hozzám – sóhajtott a nemes beleegyezően.
- Az urak már várják odalent méltóságodat.
- Mióta is?
- Napnyugtára kérted ide őket – tétován félrenézett, hogy erőt merítsen a következő megjegyzéséhez a homályból – és már kezdenek türelmetlennek látszani.
- Verjétek csapra akkor tavalyi borok hordóit is és azt a vadat is süssétek ki, amit tegnap lőttem.
- Azt üzenték általam, hogy a háború kérdésében nincs mód, hogy a bor mámorea dönthessen életről és halálról, hogyha ezt találod válaszolni, uram.
- Tehát K' denterija is eljött velük – valószerűtlenül széles mosoly suhant át arcán.
- Vihetem a hírt, hogy fél órán belül csatlakozol hozzájuk méltóságos?
- Közöld velük azt – tekintete a terem másik végében felállított állványon felvidulva csillogó csatapáncélról az asztal melletti szék fájára dobott méregzöld kosztümre vándorolt – hogy másfél óra múlva várom őket a Holdudvaron.
- Ahogy kívánod gazdám – ügyelt, hogy hangja elcsuklását ne lehessen kiérezni.

- Meg van veszve talán? – a koros hadfi alig látott a dühtől és társai helyesen kerülték tekintetét.
- Biztos vagyok benne, hogy a nemes Mahn'Andattejo nem csupán a tiadlaniak ajándékával szórakoztatja magát odafent és várat minket – a szakállas férfi elmosolyodott és zavartan igazította meg fehér haját tartó lunír csatot – legalábbis nagyon remélem, hogy alaptalan volt ilyenén feltételezésem.
- Pedig bizony nagyon húsbavágón fogalmaztad meg kételyedet, K' denterija. Ahogy ismerem még a kert mantikórjaival is megetetne bárkit egy ilyen élcelődésért – a láthatóan egy érzéssel, meglehetősen kézzel fogható érzéssel, szűkebb páncélt öltött férfi arca kipirult, hogy a másik kettővel tartani tudja a lépést, de azok nem vették észre vagy nem akarták észrevenni küszködését a folyosó ritkás levegőjével.

Eszébe jutottak azok az évek, amikor vidéki nemesekként vettek részt az Ezüst Kard Bajnokok vívóleckéin a fővárosban. Az első hónapok borzalmasak voltak, amikor a shuluri köznemesek egyenrangú felekként, kékre-zöldre verték őket a gyakorló fakardokkal. Ő szenvedett, olykor hangosan, de Andattejo némán tűrte famorként az iskola harci termeinek egyedi törvényszerűségét. Viszont ahogyan a tompa kardot az első bronzkardok felváltották minden megváltozott. Andattejo néhány hét alatt rettegett hírnévre tett szert a fiatalabb oktatók között és módszeresen alázott minden nálánál rangban alábbit és tartotta ezzel távol az igazi veszedelmet jelentő fővárosi famorokat, élükön azzal a K'denterijával, akit később a tartomány katonai élére neveztek ki a pápák a Kígyó akaratából. Minden alkalommal lélegzetvisszafojtva gondolt rá, hogy Shín sorsa ennek a két dúvadnak a viszályán dől el. Fújt egyet, ahogy feltűnt előttük a kert átriumának sziluettje a folyosó végén. Ahogyan a hold vészjósló vörös fényvel vonta be a kijárat peremét rossz előérzete lett a jövővel kapcsolatban.

- Vess sorsot nekem.
- Most, amikor várnak, uram?
- Nem ők aggasztanak, ismerem azt a veszélyt, amit ők jelenthetnek rám – átkarolta a nőt és mélyen a szemébe nézett – de azt a jövődöt, amit te jelenthetsz nekem nem ismerem.
- Minden fonákját ismerni akarod talán az életnek? – gondja volt rá, hogy hangja ne legyen túlságosan kacér a nemessel szemben sem, ezen a kései órán.
- Egyetlen penge hosszát sem becsültem le még, miért pont hiányával tenném? Elő a kártyáiddal!

A holdfény sávjába gyűrődött a lepedő és a vánkos árnyékából kéken fénylő szélekkel festett lapok bukkantak fel. A Sorsvető paklival minden kyrek alapította országban előszeretettel fürkészték a majdani eseményeket, igaz délen, de Erionban is néhol, feldúsítva kártyajátékként alkalmazták és nem fűztek sorrendjükhöz ómeneket. Számptalan elvesztegetett jövődölés.

Percekig keverték őket a vékony ujjak, szinte kedvtelve és olykor, szavak nélkül, arra kérte a másikat emeljen, hogy a lapok tovább oldódhassanak az embereket elválasztó sorsvonalakban. Ez éppúgy a rituálé része volt, minthogy közben nem vették le egymásról a szemüket és nem láthatták egymás kaján mosolyát. A szertartásnak ez a része fájóan hiányzott a déli jóssasszonyok repertoárjából, mikor csontokkal és kockákkal zörögve kutatták a lehetőséget.

Végül sorra egymás mellé fektetett öt lapot és egyet külön a kebleire majd a paklit félrerakta. Szinte ötletszerűen kérdezte meg milyen kérdésre keresi a másik a választ. Erre a másik csak elmosolyodott és felpöckölte az első lapot, pontosan tudta mennyire súlytalan lenne bármi, amit mondd, de az obsorok ezzel már magukat bolondították volna, bármit is mond aztán a kártyavető. A lány igyekezett felvenni a ritmust a férfival, a másik már megtette azt korábban.

- A véletlen lapja lett az Élet előtti múlt, sorsszerűség és isteni döntés. Bejárt út és felvállalt kötelezettség. Lelked egy biztos ösvény reményében találta meg a testedet és elszakadni akart attól ami, és aki valaha volt.
- A Születésed kártyája, ami soha nem lehet halál, a kard lett. Ez nem lovagok vagy nemesek sajátja, harcosoké, akik ellenség vérében forgatott pengéktől

fogantak. Házatok nem volt mindig az ami, és véred sem volt olyan sűrű, mint hajad fehér – feltekintett, de a férfi nem vette fel a máskor sértésnek is beillő sugallatokat. Kezével intett kegyesen, hogy folytathatja, és nem kell életét féltenie.

- A Sors lapja a sárkány, ami az előtted álló nehézségeket, tenmagad sárkányait jelenti. Mindaz a nehézség, ami mögötted vagy előtted áll egy hétköznapi embernek több lenne erejénél, vagy amit eszével képes lenne felfogni. Ez a te harcod lesz és csakis a tiéd, a méltó kihívás minden férfi életében – a lány hangja elcsuklott, de a kyr tartotta annyira, hogy nem tette ezt szóvá. Kivárta míg a másik folytatja, de a hold veres fényében baljósan csillogott a szeme mikor a másik ismét a kék szélek felé nyúlt.
- A Végzet kártyád az istennő, az elhagyott méltóság. Egy elfelejtett és elhagyott érték újrafelfedezése vagy megőrzése. Kiállás valami olyasmért aki senki másnak nem érték többé vagy éppen sokak érdekének ellene van – a közelgő éjközép rózsaszín izzásába tekintett ki a kristályablakokon keresztül – baljós kártya lehet ez minden fegyverforgató férfi számára.
- Folytasd, az utolsó érdekel csak igazán – de türelmetlenségét egy arcizma sem árulta volna el.
- A Jövő lapja a hajó. Utazás az elemek és a mélység felszínén, keskeny pallón táncolni mikor bármikor jöhet a vihar és a tenger szimbóluma is ez – elhalkult és látszott nem jön több ki hang a torkán, a férfi révetegen előbb a pillantását kereste, de amikor nem lelte az utolsó lefedett lap hátoldalának szimbólumait fürkészte, mintha át akarna látni rajta.

Végül mégis felállt és az ablakhoz lépve kitérte azt, majd az inge után nyúlt. Már az övét csatolta be mire a lány újra megszólalt.

- Bocsáss meg.
- Nincsen miért. Engem még nem árultál el.
- Hogyan?
- Hajnalban visszatérek, de aludj nyugodtan.

Hangosan döndült az ajtó, amikor kilépett rajta és odakint még hallani lehetett, ahogyan a megéledő szolgák élén balra elhalad a kárpitozott folyosón. A lány csak akkor merte felkarmolni az utolsó lapot, de megnézni még mindig nem volt elég ereje. A véletlen, a kard, a sárkány, az istennő és a hajó ... fontos sorrend volt a számára, nevezetes konstelláció. Minden jósnő számára emlékezetes mikor az első alkalommal keveri ki az utolsó lapként maga számára az egymásba fonódó fák szimbolizálta, szerelem kártyáját.

Tudta ő, hogy nagyon hasonlóak, érezte elsőre. De nem ennyire, ennyire senki sem lehet az. Azt hitte csak az istenek szánták meg őt, hogy könnyebben teljesítse kötelezettségét. Annyira szorította az utolsó lapot, hogy remegni kezdett a keze. Emlékek tolultak az elméjébe, göcsörtös, de ragyogó színű fákról, édes illatokról és a kacajáról, sima arcáról. Mégis könnyezett, amikor a lapot a többi közé ejtette és szemeit ködösítő nedvességen át nem is látta, ahogyan a többi közé keveri, majd az összeset újra előlről egybe. Végül a kaotikusan összerendezett paklit maga elé tolta a gyúrt lepedőn a sötétségnek, mintha csak arra kérné, hogy emeljen az. Az éjközép ekkor köszöntött a Mahn kastélyra.

Az orgyilkosok nem minden előjel nélkül csaptak le az érkezőkre. K'denterija már több olyan kiszögellést is megjegyzett ahol ebben az évszakban örök álltak korábban. Az alabástromfehér oszlopok félkörébe érve tulajdonképpen már félig felkészülve fogadták a csatakiáltás nélkül rohamozó sötét alakokat. Az idős toroni előbb még a bajszát is megborzoltatta mielőtt még mellkasig mártotta volna szabályját a rövidebb pengét markoló támadóba. Mire a hátrébb álló vértes egyáltalán pengét válthatott volna az utolsó gyilkossal a legelöl álló K'denterija már a második után rázhatta le a vért a hosszúkardja rúnázott fémjéről. A harc hamarabb véget ért mire a kék hold elérte volna a horizontot és beálló sötétségben csak a csupasz kardokba mart rúnák fénylettek, ahogyan körbe pásztázva várták a következő rohamot, de az nem érkezett meg.

A szórt kék fényben a testes toroni megereszkedett a tetemek mellé és leráncigálta kettőről is a csuhát. A válla fölött áthajolók elégedetlenül morogtak össze, mikor látták, hogy ellenfeleik szemeit módszeresen kiszúrták korábban és helyükön csak sötét üregek árválkodtak. Lassan arra is rávették magukat, hogy a kardokat a hüvelyébe lökjék, de a rögzítő bőrszíjat nem kötötték újra, a Mahn birtok ezen az éjszakán láthatóan még szolgálhat váratlan meglepetésekkel.

- Andattejonak remélem jó meséje lesz, hogy ezt megmagyarázza.
- Tisztelettel, de nekem nem úgy tűnik, mintha ezek az ő szolgálói lennének.
- Talán a tied Sonomaro uram? – kérdezte élesen K'denterije kettejük közé lépve.
- Azt azért talán mégsem, de ezek nem rablók voltak és nem is a fővárosban vagyunk.

- A Kígyópápa gyilkosainak tűnnek nekem – hajolt csendesen a halottak egyike fölé Andattejo. A három férfi megmerevedett és egy emberként perdült az érkezett felé, ahhoz azonban megőrizték hidegvérüket, hogy ebben a helyzetben se rántsanak kardot a ház urára.

- Meglehet, hallottam, hogy a vén hulló vérebeinek szemét egy szertartáson nyitják rá az igazságra és csak az értékes képességeiket hagyják meg nekik a halandó életre és szolgálatra – az elrévedő öreg harcos tekintete visszavándorolt a körülöttük heverő halottakra – de ez a felszerelés még ahhoz is gyatra, hogyha idáig kellett nekik a foguk között elcipelni a helytartóvárosból.

- Ismeri a mondást, vidéki fejdázás barackmaggal öl – Sonomaro a lenge öltözetű kyr elé lépett – üdvözöllek Mahn'Andattejo és köszönöm házad szíves fogadtatását.

- Jól ismerlek ahhoz, hogy tudjam még kedvedre is volt ez a közbjáték valamelyest.
- Nekem azonban kevésbé, uram.
- Denterija, ne hozz szégyent a legendás vérszomjadra.
- A fővárosban ezért...
- Shulur messze van, de látom az ottani módszerek nem.
- Mire célzol ezzel?

- A Kígyópápa gyilkosainak Tharr szent tüzében égetik ki a szemét, hogy Lindigass fényét lássák a legsetétebb éjszakában is. Aki ezeket a szerencsétlen, képzetlen pietorokat ellenetek küldte nem ismerte eléggé a vidék szokásait. Csak hallhatott róluk...valamivel messzebből.

- Tehát távoli ellenségeid lennének még itt a keleti végeken is? – mosolyodott el Denterija.

- Közel és távol jó uram, közel és távol. De most beszéljünk a hadakról, mert Sonomaro megfullad lassan, ha nem ihat valamit.

- Most hogy így mondd Andattejo...

*Szomjan halok a forrás vize mellett;
Tűzben égek és mégis vacogok;
Parazsas kályhánál vad láz diderget;
Hazám földjén is száműzött vagyok;
Csupasz féreg, díszes talárt kapok;
Hitetlen várok, sírova nevetek;
Az bíztat, ami tegnap tönkretett;
Víg dáridó bennem a bosszúság;
Úr vagyok, s nem véd jog, se fegyverek;
Befogad és kitaszít a világ.*

*Nem biztos csak a kétes szememnek
S ami világos, mint a nap: titok;
Hiszek a véletlennek, hirtelennek,
S gyanúm igaz körül sompolyog;
Mindig nyerek és vesztes maradok;
Fektemben is fölbukás fenyeget;
Van pénzem, s egy vasat se keresek,
És reggel köszönök jó éjszakát;
Várom senkitől, örökségemet;
Befogad és kitaszít a világ.*

*Semmit se bánok, ami sose kellett,
Kínnal mégis csak olyat hajszolok;
Csalánnal a szeretet szava ver meg,
S ha igaz szólt, azt ugratott;
Barátom, aki elhiteti, hogy
Hattyúk csapata a varjú-sereg;
Igazság és hazugság egyre-megy,
És elhiszem, hogy segít aki árt;
Mindent megőrzök s mindent feledek;
Befogad és kitaszít a világ.*

- Ellentétek

Líthas kalandmester,

a most következő kaland egy klasszikus, nemesek közötti vetélkedés és árnyékháború krónikája, melyben az yneven is honos tradíció szerint az „élő tőr” szerepét a játékos karakterek töltik be. Ebben az egzotikus kultúrában, amely a kyr romokra felépített Toroné bontakozik ki egy lehetőségekhez képest nagyobb ívű történet, ami vidéki nemesek perpatvarától, az egyház egyik sarokkövét jelentő prominens személy bevonásán túl a térség békéjét veszélyeztető kataklizmáig vezet.

A történet hangulata elsősorban a színes karaktereken és az idegen kultúra különböző jegyeinek bemutatásán áll vagy bukik. Fontos, hogy akármennyire is kívülállóak a játékos karakterek, találjanak olyan közös pontot a környezetükkel amivel képesek vagy tudnak azonosulni. Ennek egyik lehetősége a vidéki Toron természetközeli aurája, melyhez a tiadlani határ közelsége más keleti jegyeket is társíthat, háttérbe szorítva valamelyest a kultúra emberáldozós voltát valamelyest.

Toron dekadens és gonosz, ez a kép azonban jócskán módosult az újkori irodalmi művek és kiegészítők kapcsán. Fontos ugyanakkor, hogy az országot és lakóit eredeti formájukban mutassuk be és prezentáljuk. Akármennyire is sikerülhetett hát tompítani egy emberáldozó és vérivó kultúra életét, más, rosszabb sajátosságait is érdemes megidézni. A revizionista eszmék és a történelemmel megbékélni nem tudó kollektív tudat olyan terhek, melyekkel az együttélés az utolsó obsorra is rá kell nyomja a bélyegét a háromfejű isten-démon országában.

A három nagyobb részből összeálló kaland különböző fejezetei is más-más hangulattal bírnak szándékaink szerint a horderejüktől függően. Az első rész az idegenben tevékenykedő óvatos kalandozás ideje, a második a tartomány határain belül ugyan, de nagyobb és átfogóbb események lehetőségét hordozza, míg a harmadik fejezet az egész quironi térség sorsáról hivatott dönteni, így lényegesen nagyobb súllyal kell latba essen.

„Azok az árnyékok, amelyekhez nem tartozik senki és semmi nem mindig azok, aminek elsőre tűntek.”

A kalandhoz jó mesélést és jó szórakozást kívánok!

Üdvözlettel:
Szilágyi „Amund” János,
Az Elveszett Mesék Társasága,
A Vándorkrónikák Tábor szervezői,
A Kronikak.hu szerkesztő

A kaland cselekménye vázlatosan:

1. rész: Élő Tőrök

- a kalandozók a toroni nemesnél
- felderítés a közeli falvakban és városban
- behatolás az opponens nemes palazzójába
- őszintén egy toronival

2. rész: Barackmag

- egy toroni szervezet hétköznapijai
- kísérlet a KígyóPápa bortokára való bejutásra
- fogságban vagy sebeket nyalogatva szövetségesek keresése
- koboldok aranya

3. rész: Császársziget

- a szigetre tartó hajón
- a császársziget matrózai között
- hajó mint a faék
- a legnagyobb kormánykerék

Háttér és az előzmények

Toron országában egyházi megosztottság és örökös, kaotikus harc dúl a kyrek, magukat kyrnek valló nemesek között. A háromfejű örömét leli abban, hogy hívei olykor egymással szemben kegyetlenebbek és bizalmatlanabbak, mint Zászlósháború idején észak más népeivel szemben, akármilyen istent tiszteljenek is azok. Kivétel talán a dwoonok, akiket bármikor és bármilyen körülmények között szívesen gyűlölnék közösen.



Shín tartománya pápai hatalom alatt áll, a Kígyó akarata szerint élnek és halnak a hívek nemzedékek óta. Egy nem várt császári aktus azonban olajfoltként festi meg az eddig is sokszor háborgott, de tulajdonképpen békés vizét a környezetnek. A Shín partok mellett készülő, legújabb Császársziget élére ugyanis egy helyi nemest készülnék kinevezni, személye kapcsán azonban még nem történt végső döntés: mintha a császár azt várná el a vidék „békés” nemeseitől, hogy vérvörös viszályban döntenék el melyikük a legméltóbb, hogy Shulurtól való távolságukat egy ilyen kiemelkedési lehetőséggel csökkenthessék.

A Kígyópápa természetesen dúl-fúl haragjában, hogy nem sok lehetősége van ebben a személyi ügyben döntenie, így inkább palotájába zárkózik tervei szerint és csak leghívebb szolágival tartja a kapcsolatot, hogy értesüljön valamelyest a lassan éledő nemesek közötti árnyékháborúról. Ezzel a viselkedésével azonban ha lehet még jobban felbátorítja a szektákat és szervezeteket, hogy önkényesen és önállóan tevékenykedjenek míg lassan a vidéki légkör is megtelik légmérgek kipárolgásától.

Négy esélyes nemes pályázik a megtiszteltetésre: *Andattejo* gróf, *Denterija* shuluri megbízott, *Ubert* és *Verega*. Ezek közül az első három gondolja úgy, hogy különböző feladatokra külföldi kalandozókat kellene felbérelni a híresebb fajtából, hogy ha lehet nevükkel tartsák távol falaiktól és egymástól a véres

konfliktust. Érdekes kivétel, hogy ebben a magas politikai játszmában sem boszorkány nemesek, sem agresszívabb, vérnöszö barmok nem vesznek részt. Ez betudható a térség sajátosságának és, hogy ilyen és ehhez hasonló fővárosi magas intrika eddigiekben elkerülte némileg a Shín tartományt.

Andattejo gróf a Mahn sasfészekben, hegyvidéki birtokán tartja főhadiszállását. Az őrgróf dinasztíája nemzedékek óta a határvidékért felelős és évekkorábban egy tiadlani ágyas-feleséget cserélt a békeidő korában egy kígyófészkek jellegű városért (ld. Fakó ígéret c. kaland). Mivel érzi, hogy a megéledő árnyékháborúban kedvese lehet az elsőszámú céltáblája a családot érintő támadásoknak, ezért védelmére szerez a határon túlról testőröket.

Denterija a shuluri Keressontalankemero család leszármazottja, így nemesi előtaggal csak K'Denterijaként ismerik a vidék nemesei, akik fölé rendtartó bíráként nevezték ki a fővárosban. Nem bízik a helyi nemesekben és kiváltképp a Mahn örökösben, akinek őszintesége mögött ravasz és számító jellemet sejt. Ennek okán külhoni, tehát feláldozható, zsoldosokat keres, hogy finom utalás képpen megmerényelje annak tiadlani feleségét. Szállása Pirben egy eretneknek nyilvánított család kiürített palazzoja.

Ubirt Sonomaro sem nem kyr, sem nem eredendően toroni. A sinemossáról két generációval korábban betelepült gazdag kereskedőcsalád a Kígyó oltalmát kérve magára vetette meg lábát Toronban és ugyanennyi idő alatt kikerülhetetlen tényezővé vált a Shín tartomány hatalmi rendszerében. Felemelkedésüknek háttérben valószínűleg Láncharád kapcsolataik és a család eddigi erős nőuralmi vezetése áll. Ubirt maga is a rejtőző matriarcha bábja, aki annyi önállósággal rendelkezik ugyan, hogy szívbeli jóbarátja, *Andattejo* iránti aggodalma bizonyítékként külszági kalandozókat kér fel, hogy *Denterija* után nyomozzanak. Vidéki birtokuk több rizsföld találkozásánál álló, többkúriás kereskedelmi központ, a házak alatti kiterjedt ciszternarendszerrel.



1. rész: Élő török

A toroni árnyékháború sok rokonságot mutat a kontinens más országiban (pl. Gorvikban) állandósuló viszonyokkal. Igaz, itt századévente van egy olyan hatása ennek, hogy a kiostált gyengék sírhantjai felett álló győzők kihívják maguk ellen az északi kontinens embernépeit egy Zászlósháborúra, de tradíciói és eszközei tulajdonképpen hasonlóak.

Így amikor valami kiemelt fontosságú vagy kiemelten aljas cselekményhez idegenből rendelnek maguknak segítséget a külszözi kalandozókat, orgyilkosokat egyezményesen *sorolónak*, azaz élő törnek nevezik, ami annyit tesz, hogy a háborús veszély idejére teljes értékű toroninak könyvelik el. Igaz, ehhez a szép szokáshoz hozzátartozna az is, hogy a megtört és rendszerint idegen isteneket tisztelő személyek a győzelem után Tharnak szentelt áldozatként végezzék, de a gyakorlat szerint *sorolo* ide vagy oda, a szemben álló felek szeretik előbb őket küldeni saját hűségesei helyett egymás ellen így általában hamar kihullanak a „sorompóból”.

Az alapján, hogy a játékosok milyen beállítottságúak kezdenek a különböző nemesek oldalán illetve megbízásából. A kaland eleje kezdődhet úgy, hogy a Sinemossán vagy Tiadlanban állomásoznak mikor beérik őket a családok megbízottjai. Esetleg ha saját hajójuk van akkor egy toroni karakka közelíti meg őket tűzköppőivel jelezve barátságos szándékát az éjszakában. Ezután egy rövidebb-hosszabb utazás következik a konkrét nemes rezidenciájára. Ez nem minden konfrontáció nélküli hiszen ekkor még csak idegenbe került külszöziak, de az is lehet hogy a nemesek egy felbékelt rablóbanda támadásával igyekeznek felmérni a választottak képességeit.

Mahn Andattejo gróf tehát hegyvidéki birtokán fogadja őket. Érdemesebb a jó beállítottságú (élet-rend) csapatokat tőle indítani és azokat is akik Tiadlanból jönnek, közelebb van és feltételezhető, hogy innen is keresne embert. Felesége mellé keres testőröket, akit a meggyengült biztonságú birtokáról a **Dagh Piettenben** lévő kúriába készül küldeni, remélve, hogy a pápai székvárosban kevésbé merészelnek kezét emelni egy nemesre. Abban az esetben, ha nem a játékosok, akkor egy tiadlani kardművész, *Utsutso* kapja ezt a feladatot. Az út Pir városán vezet majd át, ahol így vagy úgy konfliktusba kerülnek majd a többi nemes ügynökeivel.

K'Denterija elsősorban a bármire hajlandó zsoldosokat keresi meg összekötők révén. Így a halál és káosz jellem képviselőit részesíti előnyben a munkaadás alkalmával. Célja, hogy megtörje Andattejo feltételezett közönységét és álcáját azzal, hogy az idegen vérből való asszonyát elraboltassa vagy megölesse. Ennek megfelelően az ígért fizetség is változhat, amit shuluri követ révén értékes rúnafegyverekben is megadhat akár. Abban az esetben, hogyha nem a játékosokat, akkor egy kahrei lövészcsapatot bíz meg a feladattal, akik közismerten pénzért mindent elfogadnak mindenkitől.

Uberr Sonomaro a semlegesebb karakterek igyekeznek megszólítani és tudván tudva, hogy elvegyülniük nem sikerül majd inkább gesztus gyanánt vetni be őket a kialakuló konfliktusban. Pirbe küldi őket birtokáról, hogy megtudják mire készül Denterija Adattejo ellen és megakadályozzák benne bármi is az. Ha a karakterek nem neki dolgoznak akkor nem is talál erre a feladatra mást és a tulajdonképpeni eseményekből kimarad, mivel nem a maga ura. Andattejo szövetségeseiként azonban felajánlhatja a székvárosi rejtékhelyeinek egyikét-másikát, az ottani kobold kolónián lévő kapcsolatainak bevetésével.



Verega nagyúr a történet szürke eminenciásaként nem bízik külföldi kalandozókban. Mint az államügyektől elundorodott veterán él Pirben rezidenciáján és mindent megtesz, hogy titkos üzenetéről senki ne tudjon. Láthatatlan háborút vív ugyanis a környéken tevékenykedő Láncbarátok szervezetével, mivel titkos orwellánusként folyamatos emberáldozatokra van szüksége. Legutóbbi tervét, hogy az egykor toroni határvárost csellel és ármánnyal visszaszerezze Úrnőjének csúfos kudarccal végződött és a feleségei és ágyasai vezette boszorkányszekta az utolsó

szálig odaveszett (ld. Fakó ígéret c. kaland). Hatalma meggyengülésével azonban nem adta fel a reményt, hogy egymás ellen kijátszva a tartomány nemeseit az épülő Császársziget élére kinevezett személyként, mindenki felé emelkedjen a térségben.

Nem válogat eszközökben, de nincs is különösebb választási lehetősége immár: egyedül a pápa orgyilkosainak mintájára hegyvidéki falvakban nevelt megvakított fejjadászaival tud bizalmatlanságot kelteni az egyházfő ellen a nemesek és az egyszerű emberek körében, illetve a renegát kobold törzs felbérelésével értesül a kastélyán kívüli eseményekről és általuk is vesz bennük részt. Ez a furcsa törzs több goblint és udvari orkot is sorai között tud, így Toronban, ahol egyik sem ritka mint néma szolga és követő viszonylagos titokban tudnak tevékenykedni.

Akármelyik nemes megbízását is igyekszenek teljesíteni, útjaik Pirben fognak találkozni a többi oldal képviselőjével. Az áthaladó tiadlani nemes hölgyet megpróbálják meggyilkolni és a saját védelmükkel elfoglalt nemesi házak üveges szemekkel szemlélik csak, ahogyan az árnyékháború első hullámai átcsapnak az otthonaik közötti utcákon. A közbiztonság fogalma is megváltozik kissé, hiszen például senki nem tenné szóvá egy náluknál több fejfel nagyobb más fajú lénynek ha külországiak véréből vörös karddal is rohan az utcákon. Toron történelme többet is elviselt már ennél.

Ami hasonlóan bizonyos, hogy valamennyire felfedezhetik egy másik képviselő jelenlétét is a szürke eminenciás ügynökeiben, akik láthatóan igyekszenek egy bizony mederbe terelni az eseményeket (pl. az esetleges vak fejjadászok nyomait udvari orkok tüntetik el az éjszaka közepén is, a játékosokat követő goblin rendszeresen eltűnik, amit az ellenséges csapat feltűnése követ rendszeresen). Ha valamilyen módon el is jutnának a Verega házhoz akkor a környező utcákból öngyilkos inhumán rohamokra számíthatnak és egy nyomok nélküli, üres rezidenciára. Egyedül a törzs kobold vezérét foghatják el szerencsésen akitől az orwellánus nagyúr üzelmeiről értesülhetnek minimálisan (pl. nem Tharr hívó, de a Kígyót tiszteli, nem tudni hová ment, de valamire nagyon készült).

2. rész: Barackmag

Az első rész eseményei nagyjából Pirben befejeződtek. A lehetőségek kinyíltak valamelyest és így lehetőség van vagy a menekülő nemes nyomait keresni tartomány szerte vagy eljuttatni az Utsutso kísérte nemes kisasszonyt Daggh Piettenbe. Mindkét lehetőség rengeteg nehézséggel kecsegtet, hiszen az előbbi esetben több zsákutcába és emberáldozó szektához vezető zsákutca várja a játékosokat, míg az utóbbi esetben a városon kívül kell a kobold törzs támadásaira számítaniuk idegen terepen minden pillanatban.

Akárhogyan is, hamarosan a pietteni Lánctörzsek is mozgolódni kezdenek, aki ennek a résznek a tulajdonképpeni mozgatórugói. Mikor felismerik, hogy opponensük az orwellánusok megtörték egyszer és mindenkorra végére akarnak járni az ügynek és nem hagyni sem hozzájuk, sem a vetélkedésre utaló jeleket. Bár tevékenységük nem illegális toronban, jobb a békesség és néhány idegen életete még

meglehetősen alacsony ár is lenne ilyesmiért. Így hamarosan tengerparti fejedelmekre számíthatnak, akiknek célja olyasvalakit élve elfogniuk, aki tudja mi történt. Ügynökeik elsősorban emberek, de a támadó törzssel való keverés gyanánt be lehet mesélni néhány inhumán darabot.

Útjuk több kisebb falun kell átvezessen hacsak nem kísérik meg a tharr átkától súlytott erdőségeken való átkelést. Átok persze nincsen, de ilyen helyeken teremnek meg a Pápa valódi orgyilkosai így a kitaposott ösvényekről való letérés könnyen vezethet élet-halál harchoz a vidék jó okkal rettegett orgyilkosaival szemben, akikre nem hatnak az elmetrükkök és illúziók sem Tharr, a Kígyó akaratából. A velük való összeakaszkodást túl is élve óhatatlanul felkelthetik a Pápa figyelmét is, akinek visszatérése ebbe a helyzetbe korántsem kívánatos esemény.



A Lánctarátok Pietten vezetője egy több száz éves kobold boszorkánymester, **Idoltenraik**, a Nagy Hal. Rettegett föld és víz alatti erődítményének, a Szálkabarlangnak helye ismeretlen, de közszájon forognak róla szólások és legendák, hogy az az a hely ahonnan vissza még tényleg soha senki sem nem tért. „Úgy eltűnt mintha a Szálkabarlangba vészett volna.” vagy „Nyelné el őket keresztben a Szálkabarlang!” mondásokból a játékosok is értesülhetnek sajátságos voltáról. Egyedül Ubert rendelkezik kapcsolatokkal náluk, szélsőséges esetben a házuk alóli barlangfolyókon napok alatt elhajózhatnak a teljes sötétségben a part menti lerakatukig. Idoltenraiknak ezen felül van még

egy titka, miszerint van egy fia, még nagyobb titka, hogy neki tulajdonképpen nincs is. Ifjúkorában kísérletezett képességeivel és óhatatlanul lelkét plántálta egyik ágyasától megfogant utódjába, aki megszületve és felnőve azonban hamar megtagadta az atyai önmagától kapott parancsokat és a rabszolgák között felkelést szervezve vonult ki a rommá vert Szálkabarlangból északra, hogy saját törzset alapítson. Érthető tehát, hogyha Idoltenraik minden követ megmozgat, hogy tékozló fia sorsáról mindent megtudjon. Amennyiben Idoljaka nem vészett oda a kalandozók elleni harcban, akkor remek cserealap lehet az apjával folytatott tárgyalásoknál.

A székes fővárosban, **Dagh Piettenben**, mindenképpen fináléjába érnek az előző részben felizzott személyes indulatok. Előbb Utsutso majd a kahreik érik el a várost

és készülnek fel a Mahn kúria védelmére/lerohanására utolsó vérig. A játékosok ekkor már mindenképpen döntöttek remény szerint a pártfogolt oldaluk felől és szereztek annyi információt, hogy állást tudjanak foglalni jó szívvel egy ilyen konfliktusban. A klimatikus összecsapásnak figyelő szemei mindenképpen a helyi Lánchbarátok és a Kobra is, akik biztosítják, hogy senki avatatlan ne avatkozzon közbe (mert fogadtak a harc kimenetelére a vezetők). Így mire a toroni nemesek személyesen is megérkeznek a városba, hogy felmérjék káraikat amiket a zsoldosaik tettek valamennyire az indulatok is lecsillapodhatnak.

A nemesek egyébiránt újraértékelik szövetségi rendszerüket és ezt az értelmetlennek tűnő árnyékháborút. Amennyiben az orwellánus Verega felfedte már magát akkor értelemszerűen ellene igyeksenek összefogni és megakadályozni, hogy elérje célját, bármi is az. Ennek végrehajtásában a játékosok segítségét is igénybe kívánják venni, akik remélhetőleg eddigre bizonyították rátermettségüket és korábbi megbízatásuk leteltével dönthetnek (persze ha nem fogadják el, akkor a *sorolók* sorsa vár ránk, de ezt nem kell tudatosítani bennük).

Hamar kiderült egyébként mire ment ki Verega terve és Shulur előtt kiemelkedettségét azzal bizonyítja, hogy betör a pápa rezidenciájára és megöli az agg egyházfőt. Félreértések elkerülése végett, tulajdonképpen ez volt a császár akarata is, hogy a keleti végeket egy olyan árnyékháborúval egyesítse melynek végén egy erőteljesebb és bizonyított bástyája legyen a Birodalomnak. Sőt, az sem gond, hogyha Tharr hívővel szemben egy Orwellánus uralja a térséget. A trón akarata ugyanis, hogy a menekült orwellánusok ne szervezkedjenek mindenhol az országban, hanem egy jól elhatárolható területen tömörüljenek. Nem nehéz persze belátni, hogy ezt sem a vallásszabadság iránti fellángolásában teszi az uralkodó, de jelen esetben ez mindegy is: a nemesek előtt világossá válik, hogy feladatuk bizonyítani azt, hogy Toron a toroniaké.

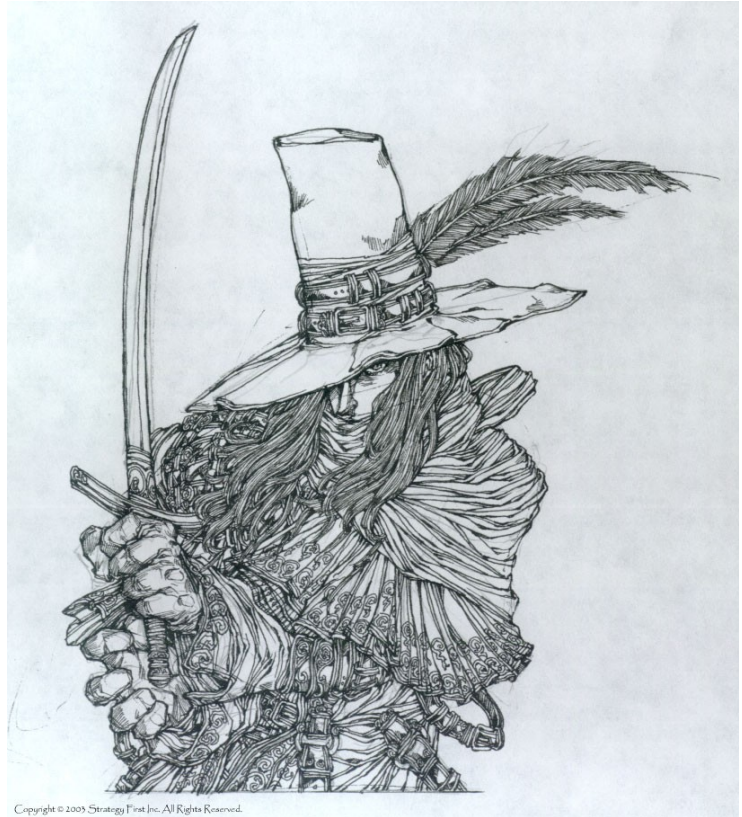
3. rész: Császársziget

Ez az új és nagy erejű birodalmi támaszpont ugyan még félkész állapotban sincsen, de még így is döbbenetes hatást kelthet. A partról is látható hajókonstelláció több Leviathán osztályú óceánjáró összekötéséből létrehozott tengeri támaszpont ami totális felügyeletet és kontrollt ad a toroni birodalomnak a tartomány keleti részei és a Sinemossán folyó kereskedelem nagy része felett. A többi császárszigettel szemben is lényeges előnyökkel bíró új konstrukció nem nélkülözi a legújabb kahrei technikák bevezetését sem a haditengerészetbe, ami a több ezer éves kyr praktikákkal karöltve a legveszedelmesebb fegyverré teheti a Birodalom kezében a támaszpontot az elközelgő tizenötödik világégés alkalmával.

Érthető talán, hogy ennyi vér folyt egy ilyen horderejű tétért. A győzelem azonban nem lehet teljes Verega számára sem, hiszen a császári megbízatás átvételéhez személyesen kell megjelenie a Szigeten így megmaradt híveivel a leggyorsabb hajóra száll és el is indul. Személye biztosíték, hogy a császári megbízottak átengedik az építési blokádon, de ezzel az akadállyal a játékosoknak még a toroni nemesekkel a hátukban is meg kell birkózniuk.

K'Denterija döbbsen tapasztalhatja, hogy megvonták tőle mindazon előjogokat melyekkel Shulur felruházta a Shín tartományban. Andattejo szárazföldi csapatai távol vannak és Ubert is csak a Láncharát kobold kapcsolataira alapozhat ebben a helyzetben. Amennyiben a játékosok megbékéltek az ősfajzat boszorkánymesterrel, akkor van lehetőségük, hogy egy munkásokat szállító hajón fellopakodjanak a készülő erődre. Ellenkező esetben más szövetséges után kell nézniük.

Ennek egyik módja lehet, hogy a városban vendégeskedő **Zöld Láng** segítségével folyamodnak. A Kobrák mindenkori vezetője azonban nem adja könnyen a segítségét. Annál kevesebbet semmiképpen sem, hogy mindhárom toroni nemes lekötöztetve legyen. Ha egyik vagy másik nem lenne hajlandó, akkor a játékosokon van a sor, hogy adósságba verjék magukat észak legveszedelmesebb alvilági szervezeténél. Megfelelő beszélőkével és ismertséggel kiharcolhatnak egy későbbiekben teljesítendő szívességet és ebben az esetben a Zöld Láng azonnal segítségükre lesz és ebben az esetben bizony minden lehetséges segítségre szükségük is lesz.



A Császárszigetre tehát így vagy úgy, de eljuthatnak végül. Minden esetben egy semleges hajó fedélzetén: víz alatt mágikusan kondicionált cápák, odafent pedig birodalmi léggömbök biztosítják a területet. Ha sikerült feltűnésmentesen dokkolniuk és partra szállniuk, akkor több lehetőségük is van. A hajót is átfésülhetik lassanként, de célirányosan is haladhatnak Verega megölése felé. Fontos azonban, hogyha a legkisebb jelét is tapasztalja az orwellánus közeledésüknek, akkor lelkiismeret-furdalás nélkül kapcsolhatja le az adott hajót a kötelekről és süllyeszteti el akár több száz ártatlan munkás és katona élete árán is a játékosokat, így az észrevétlenség mindennél fontosabb.

Három nagy Leviathán osztályú hajó és több kisebb alkotja az összeépítésre készülő flottát. Amennyiben annak a Leviathánnak a fedélzetére lépnek ahol Verega is van már a személyes testőrségének tagjaival is számolniuk kell. A császári megbízás ugyan késik, de ez nem akadályozhatta meg a nemest, hogy hevenyészett orwellánus szentélyt rögtönözzön az egyik hajó belsejében így már egy félkész templom hadával is megküzdehetnek a játékosok. Amennyiben Verega nagyon vesztésre áll, akkor léggömbön menekül tervei pusztulásának végső helyszínéről, de

ebben meg is lehet őt akadályozni és kard testvéreinek sorsában részesíteni. Veszedelmes ellenfél, mert közelharcban sem rest kahrei tűzfegyvert alkalmazni páncélja rejtett részeiből, de ha módja van akkor egy kyr élőfém teljes vértet is megszavaz magának és leghűségesebb híveinek a végső harc idejére.

Halálával a karakterek magukra maradnak egy ellenséges ország titkos katonai támaszpontján. Ha van elég sütnivalójuk akkor Verega léggömbjén emelkednek minél magasabbra és messzebbre a helytől vagy mentálisan kimentést kérnek a Zöld Lángtól, hogy tartozásuk megadására egyáltalán módjuk lehessen. A toroni nemesek bevarásával nem bizonyos, hogy nem jutnak a *sorolók* sorsára, de ha okosan kalmárkodnak a kapott idővel, akkor egy sikeresen hamisított császári menlevéllel vagy annak beállított megbízatással állva a toroni nemesek elé elhagyhatják az erődöt. De ha ebben az esetben a megérkező császári követ egy törvényes kyr nemest talál a játékosok között...nos...a Császársziget sorsa egész különös fordulatot is vehet.

Vége

Mahn Andattejo



Kyr Famor nemes, egyike Shín tartomány és Toron legősibb családjainak. Tharr szentháromságából a család címerében is szereplő Oroszlánt tisztelik leginkább. Őrgrófi rangjukat és küldetésüket a második toroni császár testálta a dinasztiára, de időközben a fővárosba küldött nemesek elmaradoztak így eltávolodtak az udvari körtől néhány száz év alatt és a vidéki nemesség körében joggal kivívott tiszteletük alapján emelkedtek ki a térség családjai közül. Tiadlannal szembeni különös viszonyukat senki sem merte a szemükre vetni, mivel minden háborúban a család férfitagjai az elsők között ontják vérüket az ország ügyéért. Eddig

összesen negyvenkilenc Mahn vérből való kyr nemes esett el Zászlósháborúk zivataros évei alatt.

Andattejo született stratégá, taktika és közelharc dolgában sem igen akad párja a vidéken. Szövetségeseit nem egyszerűen lekötelezi, de barátságával is magához köti, ami különösen egyedi a toroni nemesek körében. A kyr eszmék követőjeként naponta többször is végez vívógyakorlatokat és kalligráfiai feladatokat. A megjelenésében is oroszlánok rejtett erejével fellépő nemes más korban akár császár, anyr vagy Pusztító is lehetett volna.

K'Denterija

A császár személyes megbízottja Shulur egyik legkedveltebb kyr vérű nemese a nők körében. Kegyetlensége és trón iránti hűsége minden kyrben tiszteletet és rajongást vált ki, ugyanakkor vérének nem teljesen tiszta volta okán nem emelkedhetett a végtelennek tetsző birtokokkal rendelkező nemesek sorában. Az Ezüst Kard Lovagoknál eltöltött években kivívott tiszteletéből és fővárosi családjá bőséges vagyonából élt amíg lehetőséget nem kapott, hogy a Shín tartomány független békebírója és a császár szeme és füle lehessen. Jó eséllyel reménykedhetett a Császársziget élére való kinevezésben, azonban eljutottak a Shulurba az anekdoták közte és Andattejo között fellángolt vetélkedésről, mely a nemesi szalonok kedvelt beszédtemája lett.

Denterija mestere az ősi kyr pusztakezes harcművészetnek és ebben a harci nemben majd minden nemessel szemben legyőzhetetlennek számít. Ennek külső jeleit harcon kívül is viseli, hiszen minden normális ember undorodik az ujjkarmok viselőitől, de ő művészetének jelképeként viseli őket és ha szimpátiát nem is, de tiszteletet mindenképpen kivált vele a tiszta vérű kyrek között is. Ennek megfelelően testét naponta sanyargatja a megfelelő formagyakorlatokkal és edzéssel, hogy a küzdőtéren kívül a hölgyeknek is tessen. Sikere is van e téren általában.



Ubert Sonomaro



A sinemosi kereskedő család két nemzedékkal ezelőtt telepedett meg Toronban és Ubert már igencsak távolra gurult a fájától. Ezt valamennyire ellensúlyozza az állandó matriarchális felügyelet az anyja részéről, aki egy nagy hatalmú boszorkány volt a maga idején, de bizony az az idő régen elszállt már és azzal, hogy utódot vállalt egy nemestől azt a lehetőségét is feladta, hogy szépsége örök és maradandó legyen és így hatalmát évről-évre egyre csak gyarapítsa.

Ubert azonban bármennyire anyja kedvence rettegett toroni nemes akinek feltételezett és valós Lánchárta kapcsolatai révén több szövetségese van mint barátja így egyetlen őszinte emberi kapcsolatát, ami Mahn Andattejohoz köti mindennél többre becsüli. Más körülmények között valószínűleg mindenben és mindenkin keresztülgázolt volna a Császársziget jogáért családjá magánhadseregével, de van még remény, hogy hátrányait idővel megváltsa türelemmel és tapasztalattal, hogy családjának megfontolt vezetője lehessen.

Verega cwa Sylvanus

Az egykori kardlovag nem sokkal a nagy Gro Ugoni vereség előtt fordított hátat hittestvéreinek, hogy istennőjével szembeni kötelességeit más módon teljesítse. Agg korára bizony már nem forgatta ugyanúgy a buzogányt, mint egykor és a vad orkokkal teli vidéki portyákon egyre nehezebbnek érezte sokszor a vértjét komolyabb csetepaték után. Kevesen élik meg, hogy Kardlovagok lehessenek még az ő korában is, hamarabb áldozatul esnek legtöbbször a hatalomért folyó harcoknak, de Verega nem osztozta lovagtársai ambícióit. Így mikor egy toroni nemes hölgy ugoni útja során bajba került és az utána küldött felmentő seregből tulajdonképpen csak ő maradt életben társai életének feláldozása árán a hasonló korú asszonnyal tartva átvette annak férjének helyét és elfoglalta helyét a toroni hierarchiában és közösen a Gyűlölet Asszonyának érdekeiben kezdtek szervezkedni távol Shulur figyelő tekintetétől és a vak kígyó árnyékában. A sikertelen tiadlani akcióban elvesztette idős feleségét és ágyasai nagy részét is, ez és a kardtestvéreivel szembeni szégyenérzete, hogy nem volt türelme oldalukon elesni az orkokkal szembeni harcban kiölt belőle minden maradék érzélgősséget és immunissá tette minden mágikus hatással szemben.

Az idős kardlovag még őrzi ugyan külsőségeiben az egykori hadfit, aki Zászlóháborúban vívott és győzött neves kalandozókkal szemben is, de hosszabb megerőltetések után bizony szükségét érzi, hogy bútorokba támaszkodjon vagy falnak vesse hátát pillanatokra, míg szíve hevevége kitart. Első látásra is veterán hadfi illúzióját kelti és hosszabb beszélgetések után is az marad meg az emberben, hogy milyen nagy tapasztalatú és tudású ember is Verega.



Függelék

Toroni Nemes Lovagok

Faj: Ember
Kaszt: Lovag
Tsz: 6.

Ép: 13 Pszi: 15
Fp: 84

Erő: 17
Ügy: 14
Gyor: 14
Állók: 16
Eg: 15
Széps: 16
Int: 15
Ake: 15
Aszt: 14

<i>Fegyver</i>	<i>T/K</i>	<i>Ké</i>	<i>Té</i>	<i>Vé</i>	<i>Cé</i>	<i>Sp</i>
<i>Alap:</i>	2	5	20	75	-	
<i>Mód:</i>		10	53	40		
<i>Lovag kard</i>	2	22	93	132		2k6+5
<i>Dobótőr (esetleg méreg)</i>	3	25	84	117		k6
				+pajzs		
<i>Vértezet:</i>				<i>MGT:</i>		<i>SFÉ:</i>
Mellvért				4		4

Képzettség	Kp	Fok	Képzettség	Kp	Fok
Nehézvértviselet		Af	Ének/Zene		Af
Pajzshasználat		Mf	Tánc		Af
5 fegyverhasználat		Af	Éberség		34%
Fegyverismeret		Af	Lélektan		Af
Hadvezetés		Af	Politika/Diplomácia		Af
Etikett		Mf			
Lovaglás		Mf			
5 nyelvtudás	5,4,2,2,2	Af			
Írás/Olvadás		Af			
Heraldika		Mf			
Pszi		Af			
Sebgyógyítás		Af			
1 fegyverhasználat		Mf			
1 fegyverdobás		Af			
Lefegyverzés		Af			
Történelemismeret		Af			
Szexuális kultúra		Af			

Tharr Papok

Faj: Ember
Kaszt: Pap
Tsz: 7-10.(itt átlag 8-al számolva)

Ép: 10 Pszi: 40
Fp: 82 Mp: 72

Erő: 14
Ügy: 15
Gyor: 14
Állók: 15

<i>Fegyver</i>	<i>T/K</i>	<i>Ké</i>	<i>Té</i>	<i>Vé</i>	<i>Cé</i>	<i>Sp</i>
<i>Alap:</i>	1	5	17	72	0	
<i>Mód:</i>		19	40	36		
<i>Kigyókard</i>	1	30	71	123		k10
<i>Korbács (Lehet szegecses; mágikus; mérgezett...bármilyen)</i>	2	28	63	108		k3+...
<i>Tőr (lehet mérgezett)</i>	2	34	65	110		k6+...
<i>Vértezet:</i>				<i>MGT</i>		<i>SFÉ:</i>
				:		
Dreggis				0		1

Eg: 14
Széps: 13
Int: 17
Ake: 17
Aszt: 16

Képzettség	Kp	Fok	Képzettség	Kp	Fok
1 Fegyverhasználat		Af	Politika/diplomácia		Af
Kultúra(saját)		Mf	Éberség		40%
Helyismeret(saját)		60%	Mellébeszélés		Mf
Erkölc		Mf	Heraldika		Af
Vallásismeret		Mf	Legendaismeret		Af
Írás/olvasás		Mf	Élettan		Af
Pszi		Mf	Démonológia		Af
Történelemismeret		Af	3 nyelvismeret	5;4;4	Af
Lélektan		Mf			
Etikett		Mf			
Nyelv ismeret(kyr-toroni)		Af			
Ének/zene		Mf			
Szexuális kultúra		Mf			
Álcázás/Álruha		Af			
Méregkeverés/seml.		Af			
Kínzás		Mf			
Hátbaszúrás		Af			

Vak**Fejvadászok**

Faj: Ember/vagy legalábbis az volt valamikor ;)

Kaszt: Fejvadász

Tsz: 8.

Ép: 12

Fp: 108

Pszi: 36

Erő: 17

Ügy: 18

Gyors: 18

Állók: 17

Eg: 16

Széps: 9

Int: 14

Ake: 14

Aszt: 16

<i>Fegyver</i>	<i>T/K</i>	<i>Ké</i>	<i>Té</i>	<i>Vé</i>	<i>Cé</i>	<i>Sp</i>
<i>Alap</i>	2	10	20	75	0	
<i>Mód</i>		32	63	48		
<i>Lagoss</i>	2	50	97	137		k6+5
<i>Pugoss(mf-on forgatja,használható belharcban)</i>	3	59	99	137		K6+1
<i>Ököltör(ök)</i>	3(6)	52	92	125		k6+1
				+ugrás		

Képzettség	Fok	Kp	Képzettség	Fok	Kp
Ökölharc	Mf		Éberség	85%	
15 fegyver használata	Af		Kötelékből szabadulás	Mf	
Pszi (Pyarroni)	Mf		Kétkezesharc	Mf	
Közös Harcmódor	Mf		Vakharc	Mf	
Csapdaállítás	Mf		Méregkeverés/semlegesítés	Mf	
Álca/álruha	Mf		Nyomolvasás/eltüntetés	Mf	
Földharc	Mf		1 fegyverhasználat	Mf	
Belharc	Mf		Futás	Mf	
Kínzás elviselés	Mf		Úszás	Af	
Hátbaszúrás	Mf		Hangutánzás	Mf	
Mászás	60%				
Esés	55%				
Ugrás	50%				
Lopózás	85%				
Rejtőzködés	85%				
Csapdafelfedezés	45%				

Megjegyzés: Mivel vakok, ezért előszeretettel alkalmazzák a következő pszi disciplínákat: Membrán; Abszolút Látás; Szinesztézia; Hatodik érzék (esetleg jobb hatásfokkal, erősséggel is használhatják ezeket, mint egy „átlagos” halandó)

A Tiadlani Jóslány

Faj: Ember

Kaszt: Harcművész

Tsz: 4.

Ép: 9

Pszi: 31

Fp: 62

Erő: 12

Ügy: 17

Gyors: 17

Állók: 15

Eg: 15

Széps: 18

Int: 16

Ake: 17

Aszt: 17

<i>Fegyver</i>	<i>T/K</i>	<i>Ké</i>	<i>Té</i>	<i>Vé</i>	<i>Cé</i>	<i>Sp</i>
<i>Alap</i>	2	10	20	75	0	
<i>Mód</i>		22	28	26		
<i>Dart-Nid-Kinito</i>		37	58	120		k3+1

Képzettség	Kp	Fok	Képzettség	Kp	Fok
2 nyelvismeret	5;4	Af	Ökölharc		Af
Pszi		Slan	Birkózás		Af
Etikett		Mf	Vakharc		Af
Lovaglás		Af	3 fegyverhasználat		Af
Úszás		Af	Lefegyverzés		Mf
Futás		Af	Történelemism.		Af
Mászás		35%	Ének/Zene		Af
Esés		40%	Tánc		Mf
Ugrás(+10Vé)		50%	Szexuáliskultúra		Mf
Sebgyógyítás		Af	Politika/Diplomácia		Af
Éberség		50%			
Belharc		Af			
Földharc		Af			
Kínzás elviselése		Af			

Zsoldosok

Faj: Ember(esetleg

Udvari Ork)

Kaszt: Harcos

Tsz: 6.

Ép: 13

Fp: 78

Erő: 16

Ügy: 15

Gyors: 16

Állók: 15

Eg: 16

<i>Fegyver</i>	<i>T/ K</i>	<i>Ké</i>	<i>Té</i>	<i>Vé</i>	<i>Cé</i>	<i>Sp</i>
<i>Alap</i>	2	10	20	75	0	
<i>Felhasznált HM</i>	-	15	25	26		-
<i>Módosítók</i>	-	11	17	11	5	-
<i>Mf fegyverhasználat</i>		+5	+10	+10		
<i>Tetszőleges fegyver(ek), esetleg pajzs</i>						

Képzettség	Kp	Fok	Képzettség	Kp	Fok
Lovaglás		Af	Éberség		40%
Úszás		Af	Fegyvertörés		Mf
Futás		Af	1 fegyverhasználat		Mf
5 fegyverhasználat		Af	Pusztítás		Af
Mászás		20%	Ökölharc		Mf
Ugrás(+4Vé)	- 26 -	20%	Kocsmai verekedés		Af
Esés		20%	Pajzshasználat vagy Kétkézes harc		Mf

Széps: 13**Int:** 14**Ake:** 14**Aszt:** 13**K'denterija***Faj:* Ember*Kaszt:* Harcos*Tsz:* 9**Ép:** 14**Fp:** 109**Psi:** 21

Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Sp
<i>Alap</i>	2	9	20	75	
<i>Mód</i>		31	68	58	
<i>Szablya</i>	2	52	113	160	K6+2
<i>Equaro(pusztá kezes style)</i>	3	50	92	134	K6+2
				+ugrás	

Erő: 15**Ügy:** 18**Gyors:** 18**Állók:** 17**Eg:** 17**Széps:** 14**Int:** 15**Ake:** 16**Aszt:** 14

Képzettség	Kp	Fok	Képzettség	Kp	Fok
2 fegyverhasználat		Af	Fegyvertörés		Mf
1 fegyverdoás		Mf	Élettan		Af
Lovaglás		Mf	Kínokozás		Mf
Ökölharc		Mf	Kínzás		Af
Kétkezesharc		Mf	Vakharc		Mf
Írás/olvasás		Af	Esés		50%
Legendaismeret		Af	Éberség		60%
Etikett		Af	1 Fegyverhasználat		Mf
Sebgyógyítás		Af	Úszás		Af
Ugrás		50%	Futás		Af
Méregkeverés/Semleg.		Af	Hadrend		Mf
Heraldika		Mf	Hadvezetés		Mf
Lefegyverzés		Af	Birkózás		Af
Belharc		Mf	Psi		Af

Mahn'Andattejo*Faj:* Ember*Kaszt:* Harcos*Tsz:* 9**Vértezett:**

Teljesvért

sfé:

7

Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Sp
<i>Alap</i>	2	9	20	75	
<i>Mód</i>		33	60	65	
<i>Lándzsa</i>	2	46	92	152	K10
<i>Hosszúkard</i>	2	48	94	156	K10
<i>+Mf fegyverhasználat</i>		+5	+10	+10	
				+ugrás	

Ép: 13

Fp: 108

Képzettség	Kp	Fok	Képzettség	Kp	Fok
2 fegyverhasználat		Af	Pusztítás		Mf
1 fegyverdoás		Mf	Élettan		Af
Lovaglás		Mf	Nehézvértviselet		Mf
Ökölharc		Mf	Szexuális kultúra		Af
Kétkezesharc		Af	Vakharc		Mf
Írás/olvasás		Af	Esés		45%
Történelemismeret		Mf	Éberség		80%
Etikett		Af	1 Fegyverhasználat		Mf
Sebgyógyítás		Af	Úszás		Mf
Ugrás		40%	Futás		Mf
Méregkeverés/Semleg.		Af	Hadrend		Mf
Heraldika		Mf	Hadvezetés		Mf
Lefegyverzés		Mf	Tánc		Af
Belharc		Af	Pszí		Mf

Pszí: 32

Erő: 16

Ügy: 18

Gyors: 18

Állók: 16

Eg: 16

Széps: 14

Int: 15

Ake: 16

Aszt: 15

Orwellánus Boszorkányok

Faj: Ember

Kaszt: Boszorkány

Tsz: 7.

Ép: 5

Fp: 61

Pszí: 36

Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Cé	Sp
Alap		7	17	72	5	-
Felhasznált HM	-	10	11	28		-
Módosítók	-	12	12	12	6	-
Fegyver nélkül	2	29	40	112	11	-
Tőr/Áldozótőr	2	37	50	120		k6+méreg

Erő: 10

Ügy: 16

Gyors: 15

Eg: 12

Állók: 11

Széps: 19

Int: 16

Ake: 17

Aszt: 18

Képzettség	Kp	Fok	Képzettség	Kp	Fok
1 fegyverhasználat		Af	Történelemismeret		Af
1 fegyverdobás		Af	Legendaismeret		Af
pszí		Mf	Élettan		Af
2 nyelvtudás		Af	Antissjárás		Af-Mf
Herbalizmus		Mf	Tánc		Af
Írás/olvasás		Af	Ének/Zene		Af
Méregkeverés/semlegesítés		Mf	Etikett		Mf
Sebgyógyítás		Af			
Szexuális kultúra		Mf			
Mellébeszélés		Mf			
Emberismeret		Mf			
Ősnyelv ism.(kyr)	- 28 -	Af			