

Kétes hozomány

A VI. Fanfár a Hősökért Tavaszi Tábor kalandmodulja

ÍRTA: Komattre

HELYSZÍN: Észak-Ynev, Haonwell

IDŐPONT: P.sz. 3712.



VI. Fanfár a Hősökért 2012.május3-6.
© Krónikák.hu; 2012.



KRÓNIKÁK.HU

<http://www.kronikak.hu>

*Az emberélet útjának felén
egy nagy sötétlő erdőbe jutottam
mivel az igaz útat nem lelém.*

*Ó szörnyű elbeszélni, mi van ottan
s milyen e sűrű, kúsza, vad vadon:
már rágondolva reszketek legottan.*

*A halál sem sokkal rosszabb, tudom.
De hogy megértsd a Jót, ami ott találtam,
Hallanod kell, mit láttam az uton.*

(Dante)

Szép remények

Ceara il Borgov gondolataiba mélyedve üldögélt a kastély erkélyének vaskos kőkorlátján, hol az alatt sürgölődő városi sokaságot, hol a naplementét bekebelezni készülő viharos fellegeket bámulva. A szél időnként belekapott dús hajfonataiba s az évszakhoz képest is meglepően lenge ruhájának fodraiba, felázott földek és az eső illatát hozva magával. Merengéséből közeledő, tompa léptek zaja térítette vissza a valóság jelenleg igen bizonytalannak mutatkozó talajára. Ceara jól tudta ki közeledik, lépteinek katonás, s jellegzetesen sajátos ritmusát nem esett nehezére felismerni. Jól tudta azt is, hogy a belépő nem fog kopogni, s minden bizonnyal szóvá teszi majd, hogy itt, a szédítő mélység felett találja.

Az ajtó nyílt, majd csukódott, s az enyhén bicegő léptek – melyeket időnként egy sétabot koppanása kísért – lassan, de biztosan közeledtek az erkély irányába. A báró ahelyett azonban, hogy leparancsolta volna lányát a korlátról, csöndesen megállt mellette, mintha maga is csak az alkony és a nyugatról a város felé torlódó sötét felhők tusáját kívánná megszemlélni. Pályafutása során hozzászokott, hogy parancsokat osztogasson, a hadiakadémián eltöltött évtizedek alatt a vérebe ivódott, hogy egyetlen szaván akár életek sorsa is múlhat. Ceara viszont már hivatalosan is felnőtt, s noha ifjú, immár saját magáért felelős. A báró szótlanul végigfuttatta tekintetét lánya ártatlannak tűnő arcán, az arcon, ami hajdan volt felségét jutatta eszébe. Ceara mind viselkedés, mind gondolkodás terén jóval érettebb volt társainál, s noha a család legfiatalabb női tagja volt, talpraesettséggel még apja elismerését is kivívta.

- Felkészültél az útra? – kérdezte a báró, mintha csak arról érdeklődött volna, hogy telt a napja a bárdok konzervatóriumában.
- Úgy érzem igen. Noha elszomorít a gondolat, hogy hazámat egy életre magam mögött kell hagynom.
- Lásd be lányom, hogy ez a házasság nem csak családjaink, hanem Eren és Haonwell közös érdeke is. Rokonai vagyunk a Kék Hercegnek, s bár lehet, hogy a száz meg százfelé ágazó nemesi családfának mindössze egyik oldalhajtását képezzük, de akkor is rokonai. Gondolom, nem kell kifejtennem, hogy a diplomácia és a politika érdekei mindenkitől megkívánnak kisebb-nagyobb áldozatokat.

Ceara nem kedvelte, amikor apja ilyen, és hasonló monológokba kezdett. Azt hiszi talán, hogy a csatatéren van, s hadba induló katonáit biztatja a döntő ütközet előtt? Legjobbnak látta hamar elejét venni a pedagógiai okításnak.

- Mindezzel természetesen tisztában vagyok. Bár szorongással tölt el, hogy mindössze egyszer volt alkalmam személyesen találkozni a jövődöbelimmal.
- Jorgen gróf tanult és széles körben művelt férfiú, nem is szólva arról, hogy Haonwell hercegének unokaöccse. Erdőségei, földjei, legelői, s ami ennél is fontosabb kiváló ménesei vannak. Arról nem is beszélve, hogy birtokol néhányat Ynev legnemesebb és legritkább fajtáiból...
- Unikornisokra és pegazusokra gondolsz? Kinőttem már a fehér paripán érkező herceg gondolatát. – vágott közbe Ceara fanyar mosollyal. Finomsága ellenére hangja gunyorosságról és szemernyi megvetésről árulkodott.
- Mintha csak a nagybátyádat hallanám. Makacs vagy olykor, de öntudatos. Időnként nehezedre esik fékezni az érzelmeid, de legalább kimondod azt, ami a szívedet nyomja. Felsőbb körökben igen ritka tulajdonság.
- Nem kívánok ellenszegülni sem családjunk, sem az Északi Hármak érdekeinek. Jól tudom, hogy egy ilyen frigy növelné befolyásunkat a tanácsban, biztosítaná

szövetségeinket, s nem utolsósorban kiváló hátasokkal gyarapítaná hazánk seregét. S nem kizárt, hogy a grófot is megkedvelem idővel. Ám bánt, hogy tanulmányaimat máshol kell folytatnom.

- Haonwell bárdjai legalább olyan kitűnőek, mint azok, akiket idehaza képeznek. Meggyőződésem, hogy ott is találsz majd Daguetta mesterhez hasonló tanítót... s minden bizonnyal felfedezed majd annak a világnak a szépségeit is.

- Az hosszúéletűek népére gondolsz?

A báró a kérdést hallva mintha egy pillanat erejéig megmerevedett volna. Bal keze egy leheletnyivel jobban rászorult a madárfejes bot markolatára, jobbajával pedig egy apró izzadságcseppet törölt le megfeszülő halántékáról.

- Többek közt. De ne fecséreljük most az időt. Pihend ki magad, holnap indulunk. Az ünnepély így is több napig eltarthat, magam is legalább egy hétig vendégeskedem majd a hercegi várban.

Ahogy lefelé haladt a lépcsőn, a báró minden lépésnél érezte jobb lábában azt a jellegzetes nyilalló fájdalmat, mely rendszerint nyugtalanság idején tört rá. Régi harci sérülés volt, egy repesz okozta mély seb, mely roncsolt azonban annyit az élő szövetekből, hogy idős korára botot kellett ragadnia. Igen kellemetlen volt ez egy veterán tiszt számára, még akkor is, ha tekintélyét ez vajmi keveset csorbíthatta. Lesétált dolgozószobájába, s a díszesen faragott bükkfa asztalhoz telepedett, ahol gyakorta múlatta az időt abban az esetben, ha össze kellett szednie gondolatait. A falakról különféle vadak trófeái bámultak kifejezéstelen tekintettel, a helységet csak itt-ott világította meg pár fogyatkozóban lévő gyertya. Odakint a szél és az eső birokra kelt a város impozáns építményeivel, kitartó hevedéssel ostromolva a tetőket és a falakat. A báró kihúzta az asztal egyik fiókját, s dohányos szelencéjéért nyúlt. „*Leonid il Borgovnak őszinte hűséggel: Anton Slavik*” – állt a gravírozott felirat a tárca fedelén.

- A jó Slavik. – Gondolta a báró – Kevese azoknak a megbízható embereknek, akik kitűnnek a haszonlesők, rátarti birtokosok és a magukat kiskirálynak képzelő nagyurak sorából.

Csaknem húsz esztendővel fiatalabb ugyan, de olyan, mintha a tulajdon testvére volna. Pipáját tömködve a báró felidézte magában azokat az időket, amikor megismerte Antont az akadémián. Különös tehetség volt már akkor is, a lényében azonban mindig is bujkált valami furcsa kegyetlenség, a ragadozók ösztönös bestialitása. Hány meg hány kockázatos akcióban vettek részt annak idején... és néhány olyanban is, melyet azóta elfedett a feledés jótékony homálya. Lassan pőfékelve nézte, amint a hullámokban érkező eső megrezgeti az ablakok üvegeit. A szobát lassan betöltötte a mézes-cseresznyés dohány illata, a füst lomhán gyűrűzött a falra függesztett állati szobrok agyari és szarvai közt. Leonid azonban túl veszélyesnek tartotta az efféle nosztalgizást, egyfelől azért mert mindig jobban lekötötték a jelen kihívásai, másrészt tudta, jobb néhány dolgot nem felhánytorgatni.

Gondolatmenetét egy rejtékajtó szinte hangtalan nyitódása szakította félbe. A sötétből egy vénember ösztövére alakja bontakozott ki, arcát csak igen lassan engedte láttatni a gyertyák pislákoló, gyér fénye. Venicon Kamagra volt az, a Borgov familia írnoke. A bárót leszámítva talán ő tudott legtöbbet a család ügyeiről, tekintve hogy ő vezette a könyvelést, igazgatta a banki tőkét, s kezelt egyúttal mindenféle nyilvános és titkos információt, ami a házra tartozott. Egész megjelenése valahogy nyugtalanítóan hatott a kastély legtöbb lakója számára, így azok igyekeztek tisztos távolban maradni tőle. Úgy tartották mindenkiről tud valami kisebb-nagyobb titkot, s hogy még a báró apja vette alkalmazásba nem sokkal halála előtt. Valóban, Kamagra gyanúsan sok évet tudhatott maga mögött, s még Leonid sem merte megkérdezni, miféle praktikákkal és főzetekkel próbálja megnyújtani élethosszát. Mindazonáltal ő volt a báró egyik legbizalmasabb embere.

- Időnként még most is megijesztesz – mormolta a ráncos alak felé fordulva, némi őszinte meglepődéssel a hangjában
- Nem céloom, kegyelmes uram. Látogatásom célja szigorúan informatív jellegű. Kegyeskedjék rám szólni néhány pillanatot, nem kívánom ennél tovább feltartani.

Leonidot időnként bosszantotta Kamagra karót nyelt, hivatalos stílusa, a komornyiknak tűnő szürke eminenciás azonban világ életében ebben, a számára természetes hangnemben érintkezett vele.

- Halljuk – vetette oda röviden a báró, méretes füstkarikát küldve az egyik könyvespolc irányába.
- Az előkészületek optimálisan haladnak, még az ön kedves öccsét is sikerült rábeszélnem, hogy szakítson időt e jeles alkalomra. Megküldtettem érkezésünk időpontját Haonwellbe, hogy illendő módon felkészülhessenek jöttünkre.
- A határok biztonságosak? – kérdezte a báró, alig észrevehető izgatottsággal.
- A legteljesebb mértékig, uram. Engedelmevel megfizettem pár... khm... vállalkozó szellemű kardforgatót kiegészítő védelem gyanánt.
- Helyes. Még valami, amit tudnom érdemes?
- Az úrhölgy igen bánatosnak tűnt az utóbbi napokban. Bátorkodnék felhívni figyelmét, hogy alighanem elvarratlan érzelmi szálak fűzik valami ficsúrhoz, ami netán veszélyes is lehet.
- Túl sokat aggódsz, öreg Kamagra. Néhány hónap, és megszokja az új hazáját.
- Minden bizonnyal jó uram. Nem is zavarnám tovább magányát. Jó éjszakát.

Azzal, mint valami árny, a vénember újra beleveszett a sötétségbe, mindössze egy másik rejtekajtó surranása tudatta a báróval, hogy elhagyta a szobát. A helysége ismét csönd borult, csak a szakadó eső monoton kopogása hangzott az ablakok felől.

A reggel csípős volt és szokatlanul hűvös, a levegőt megtöltötte az éjszakai vihar után maradt ridegség, a talaj mentén ködfoltok kigyóztak az ébredező város utcáin. Leonid kastélyát azonban már hajnal óta megtöltötte az élet, szolgálok kiabálása elegyedett a készülődő testőrség beszélgetésével. Az istálló felől egy elegáns feketébe öltözött alak léptetett ki irgalmatlan csataménjén, az állat orrlyukain kitörő meleg pára távolról sárkány okáda füstnek is tűnhetett. Anton Slavik mindig is a tettek, semmint a szavak embere volt. Feladata igen egyszerűnek mutatkozott: biztonságban elkalauzolni a bárót és lányát, Kamagrát, valamint Leonid testvérét, s megannyi főt számláló kíséretüket Eren testvérállamába. Igen unalmas és egyhangú feladatnak ígérkezett. Anton megvetette a nemesi külsőségeket és az egész parádét – maga a praktikumot és a hatékonyságot tartotta leg többre. Léven testőrség parancsnoka, sokan tartottak tőle, s a kastély kapuin kívül is félelemmel vegyes tisztelet övezte. Ez azonban elsősorban nem a megjelenésének, sokkal inkább a róla közzájön terjengő mendemondáknak volt köszönhető, amiken olykor maga is meglepődött. Byzonbőr kesztyűs kezével hátrasimította fakó szőkés haját, szemében a sokat tapasztalt veteránok eltökéltsége csillant.

- Ceara igen kivételes teremtés – töprengett magában – kár, hogy a báró kiházásítja. Akár még feleségül is kérhette volna tőle, bár valószínű, hogy a lány előbb ment volna egy udvari orkhoz. Megmagyarázhatatlan ellenszenvvel viseltetett Anton iránt, a férfi ezzel gondolatban azonban mit sem törődött. Hírhedt volt arról, hogy nem bánik túl finoman a női nemmel, noha nem volt sem barbár, sem tiszteletlen. Volt ideje megtanulni az udvari etikett alapjait, még ha többnyire meg is vetette azokat, akik körülvették őt. Ménjét a kapu felé fordította, ahol már indulásra készen állt a számos kocsiból álló díszmenet, melyet kétfelől a báró hírneves lovasai támogattak.

- Csodás a reggel kisasszony, remélem ön is így gondolja. – nézett be Ceara hintójának ablakán, közelebb hajolva lova nyakához, hogy tekintetük egy vonalba kerüljön.

- Csodásabb volna, ha nem takarná el a fényt, kapitány úr. Olvasni szeretnék.

Anton egy félmosoly kíséretében nyugtázta a lány határozott elzárkózását, majd az eggyel előrébb helyet foglaló kocsihoz léptetett. Bogdan, a báró testvére békésen szunyókált odabent, karmazsin színű tollas kalapját a fejébe húzva, vele szemben a vénséges Kamagra burkolózott sötét csuklyája alá. A báró öccse udvari diplomataként gyakorta járta a szövetség birodalmait, így viszonylag kevés időt töltött Erenben, ha pedig mégis ott tartózkodott, akkor ideje java részét pihenéssel töltötte. Nem volt ez másképp jelenleg sem. Anton mindig is lenézte valamelyest a báró testvérét azért, mert egyik harcos szervezethez sem tartozott, mentségére vált azonban a kapitány szemében, hogy kitűnő vadásznak bizonyult, így időnként alkalma nyílt rá, hogy együtt hajtsák uralmuk alá a környék rengetegeit.

A báró ebben a pillanatban jelent meg a kastély impozáns bejárati ajtajának boltíve alatt. A legfrissebb északi divatnak megfelelő erigowi import kelmét viselte, melynek árából egy átlagos polgárcsalád csaknem egy évi kiadásait fedezhette volna. Meg kell azonban adni a módját, s jelen esetben Leonid semmilyen költséget nem sajnált. A díszkíséret, a veretes hintók, a menetet támogató fegyveresek, az ünnepi ruhák, no és persze a tetemes hozomány mind egy jövőbeli, magas hasznot hajtó befektetés ígéretét hordozták.

- A város határáig lovon megyek, majd azután szállok csak át a hintóra – közölte a kicsit értetlen, ám szolgálatkész mosollyal elébe siető lovászfíúval. Vértezetét ráér azután is magára öltetni, hogy elhagyták a városkaput, addig is hadd jusson minél több látványosság a népnek.

Antont megpillantva odabiccentett barátjának, aki hasonló gesztussal üdvözölte őt – egy tekintetből, apró mozdulatokból is megértették egymást. A báró kissé nehézkes mozdulattal ült fel hófehér csatalovának nyergébe, majd kimért, előkelő mozdulattal megfordította hátságát, s a menet élére sietett. Útközben üdvözlés gyanánt beintett Ceara és Bogdan hintájának ablakán. Körbehordozta tekintetét a csaknem száz főt számláló menetben, s elégedetten gondolt a néhány nap múlva nyélbe ütendő esküvőre. Tekintete előtt képzeletben elvágtatott egy lenyűgöző haonwelli ménes, ugyanakkor megüresedett egy szék a tanácsban, nem is oly messze a Kék Hercegtől. Megigazította mérnöki gonddal előkészített ruházatát, majd Antont bevarva katonás stílusban indulást vezényelt a kocsik és lovasok seregletének.

Megannyi mérfölddel arrébb egy férfi és egy nő tekintett fel a kihunyóban lévő csillagos égre, s a kelet felől érkező derengésre, alakjukat körbeölelte a pirkadat előtti ködből szőtt kékes félhomály.

- Bizalmas értesülések szerint a báró útra kelt.
- Biztos vagy abban, amit tenni kívánsz?
- Aligha voltam valamiben ennyire biztos.
- S biztos vagy abban is, hogy nincs más megoldás?
- Ez elkerülhetetlen.

Egy darabig még nézték, amint a felkelő nap fénykoszorúja lassan megjelenik a horizonton, egyre távolabbra úzva az éj árnyait, majd maguk is visszahúzódtak a zord rengeteg ölelésébe, átengedve a világot a fény uralmának.

Megszólít az éjszaka

Ahogy az esti hűvös szél végigborzolta a faóriások dús lombjait, úgy borzongott meg az ifjú félelf is egész lényében, amint ott állt a roppant rengetegben. Egymaga volt, kardja, fegyverei, kísérői sehol. Ágak recsegték bal felől, jobbról árnyékok suhantak el a robosztus kőrisek és hársak takarásában, odafent egy hatalmas mókusféle lendült át egyik törzsről a másikra. A rengeteg belsejéből panaszos kiáltások hangzottak fel: összefüggéstelen, tompa mondatfoslányok szakadtak ki a sűrűből, néhol sírás, máshol hisztérikus kacagás tört fel a távolból. Majd hirtelen csönd lett. A messzeségben ősi dobok hangzottak fel, ütemesen verve egyre gyorsuló primitív ritmusukat. Valami csörtetett a bozótban. Közeledett. Rá vadászott.

Jorgen gróf futásnak eredt, a félelemtől megvadulva vetette magát az erdő mindent elnyelő mélyébe. Ruházatát megszagatták a tüskék, kezén és arcán vágásokat ejtettek az elvadult növények ágai. Minden megtett méterrel egyre erősebb lett a benne tomboló iszonyat, s a tudat, hogy az a valami ott lohol a nyomában. Egy hatalmas, tekergőző inda vágódott ki valahonnan a semmiből, a gróf éppen, hogy csak el tudta kerülni. Irányt váltott, majd futtában átugrott egy hasonló, tüskés csápot, mely a bokája után akart kapni. Elképzelése sem volt, merre szalad, egyre csak a sarkában lévő szörnyetegre bírt gondolni. Kis híján fellökte az ismeretlent, aki az iménti pillanatban lépett ki a fák közt honoló sötétségből. Az illető beesett arca, kifejezéstelen tekintete és sovány, csontos alkata arról árulkodott, hogy már ki tudja mióta járja a vadont – hosszúkás vonásai és hegyes fülei azonban nem hagytak kétséget származását illetően.

- Nem menekülhetsz. Nem futhatsz el. A rém mindenkit utolér. – közölte színtelenül.
- Eressz, bolond! Hadd menjek utamra! – rivallt rá Jorgen, miközben igyekezett lefejtetni karjáról az idegen kezeinek göcsörtös markolását.
- Kár menekülnöd. Már közeleg. Ugye hallod te is? – folytatta, ugyanazzal a síron túli hanglejtéssel.
- Kicsoda ő? – kiáltotta a gróf, miközben eltaszította magától a meggyötört alakot.
- Mindenki máshogy nevezi. – mondta reszelős hangján amaz, miközben megpróbált feltápászkodni a sűrű aljnövényzetben. – Mindenki számára más külsőt ölt. Számos néven illetik itt, a rengetegben. Csak nézz magadba. Tudod, hogy hívják.
- Fogd be a szád, tébolyult bolond! – kiáltott rá a gróf, s utat tört magának a bokrok közt. Egy megmagyarázhatatlan készítés azonban mégis megállásra kényszerítette, s akarata ellenére arra ösztökélte, hogy hátratekintsen. Ajka reszketni kezdett, ahogy üldözőjének alakja lassan kibontakozott a törzsek takarásából. Lábai megmerevedtek, képtelen volt egy lépést is tenni akár, annyira eltöltötte a rettenet. A lény lassan közelített, ő pedig nem tehetett semmit, csak várt. Az ismeretlen nyöszörögni kezdett és a földre vetette magát.
- Zord. – suttopta Jorgen, amikor a rém felé fordult.

Verejtékben úszva ébredt, végtagjai görcsbe rándulva próbáltak engedelmeskedni akaratának. Fuldoklóként nyelte a levegőt, s még percekig zihált mire tudata kitisztult a rémálom után. Megint ugyanaz. Már negyedik napja ugyanaz. Reszkető kézzel gyertyát gyújtott, majd az ágya mellé készített komlótea után nyúlt. Ujjai még mindig merevek voltak, a díszesen festett porcelán a padlóra esett és darabokra tört. A zajra kisvártatva egy aggódó szolgáló hangja szűrődött át a lakosztály ajtaján

- Ismét rossz álmok gyötörnek jóuram? Segíthetek netán?
 - Nem, köszönöm. Hagyj magamra kérlek. Már semmi baj. Elmehetsz.
- Kiszállt a tiadlani selyemből szőtt ágyneműk fojtogatónak tűnő fogságából, meggyújtott még néhány gyertyát, majd az ezüsttel futtatott mosdótál fölé hajolt. A kijózanítóan hideg víz jólesően csorgott végig arcán, ám a tükörbe pillantva látta, hogy mély karikákat rajzoltak szeme köré az álmatlan éjszakák. Ingén vállmagasságban tenyérszéli folt vöröslött: a múlt

héten szerzett párbajsérülés ismét felszakadt a nyugtalan éjszaka hatására, bár ez érdekelte most a legkevésbé.

Az egész az ereni követség érkeztekor vette kezdetét. Talán egy figyelmeztető jel volna az istenektől? Talán el kéne állnia az egész házasságtól, elnézést kérni a bárótól, s visszaküldeni bájos lányát a hazájába? Ki tudja, s jelenleg képtelenség is volna meghozni a helyes döntést. Túl fáradtnak és elkínzottnak érezte magát a gondolkodáshoz. Az ereniekben egyébként sem szabadna bíznia, tudja jól, hogy mit gondolnak a maga fajtáról. Elhúzta a súlyos karmazsin függönyt, s letekintett a kastély kertekkel, lugasokkal, szelíd facsoportokkal tarkított belső udvarára. Odalent az ereni küldöttség fegyveresei énekeltek a helyi őrség épp szolgálaton kívüli tagjaival. No igen, a bor hamar közel hozza az ismeretleneket. A díszfák és a kerti szökőkút felett áttekintett a szemben lévő épületszárnyra, ahol a báró és családtagjai kaptak szobát. Megállapította, hogy a báró és testvére már alszanak, Anton szállásának ablaka is sötéten ásítózott, csak a Ceara számára kijelölt lakosztályból szűrődött ki némi derengés. Az esketés előtt nem alhattak közös helységben, de még ruhátlanul sem láthatták egymást – így kívánta az illem. Jorgen azonban most nagyon egyedül érezte magát. Jó volta meginvitálni a lányt egy éjszakai sétára, hisz oly művelt és igazán kellemes társaság. Bár láthatóan nem hozza lázba a házasság gondolata, s úgy tűnik maga a gróf sem. Volt néhány dolog, ami a rémálmok mellett is nyugtalanította. Ilyen volt például Anton. Valamit titkol. Ahogy a lányra néz, megcsillan valamiféle fékezett sóvárgás a tekintetében. Bár egy ilyen tapasztalt figurának nem nehéz lepleznie az ilyesmit, jószerivel semmit sem lehet leolvasni az ábrázatáról. Veszélyes alak. Ki tudja, miféle titkokat rejteget.

- A gróf egyre különösebben viselkedik. – gondolta Anton, sötét szobájában ülve, az ablak felé fordított fotelből szemlélve az udvaron zajló eseményeket. Így mindent nagyszerűen láthatott, ami odakint történik, de őt nem láthatta senki. Kezében rövid pengéjű fegyverét pörgette, időnként belekortyolt az élénkítő főzetbe, ami az öreg Kamagra kotyvasztott számára, ki tudja milyen összetevőkből. A tudatlanság néha áldásos, de legalább az ízet némileg elcsapta a bárszekrényben talált likőr. Megszokta már, hogy beéri kevés alvással, s az éjszaka túlnyomó részében készenlétkben áll. Ki tudja, ki fenyegetheti a bárót vagy a lányát. Egyébként is nyugtalanító álmok zaklatták, így nem is igazán bánta az önkéntes virrasztást. A rutin azt mondatta vele, idegen vidéken – még ha az egyik legjobb szövetségesről van is szó – első az óvatosság.

Felállt, körbejárnak puha talpú csizmájában, miközben egy parketta sem reccsent. Időnként gyanakvó pillantást vetett a szemben lévő hercegi lakosztályra, ahol néhány perce fények gyúltak.

- Megint nem alszik. Lehet, hogy tervez valamit? Most meg leskelődik. Ceara ablakát bámulja – üzték egymást fejében a gondolatok. – Leonid minden bizonnyal tudja, mit csinál, de azt hiszem hangot kéne adnom az ellenérzésemnek. Hiszen mégis csak egy elf származékról van szó! A báró ennyire szűk látókörű, vagy nagyra törő terve ennyi elhomályosították az ítélőképességét? Nekem kéne emlékeztetnem rá talán, hogy a nagyapja még elfekre vadászott az ereni határvidéken?

Tett még néhány lassú kört, majd megpróbálta felidézni magában az épület alaprajzát. Ceara szobája egy szinttel feljebb és három ablakkal balra foglalt helyet. Gyorsan elhessegette az elméjébe furakodó fantáziaképeket, majd szórakozottan fordult ismét az ablak felé. Hirtelen megtorpant. Vajon eddig is hallotta a furcsa dobolást, csak nem figyelt fel rá? A lenti vigalom és a hozzá tartozó vidám zene foszlányai eddig is felszűrődtek a szobába, de ez a hang egészen máshonnan érkezett. Mintha a padló alól, a földszinti szobák valamelyikéből, vagy még mélyebbről dübörögne tompán. Akár ha a téren és időn túlról szólna.

- Ostobaság! – hessegette el Anton a kései fáradt gondolatokat, majd még egy kis párlatot öntött a főzethez. – Holnap beszélnem kell Cearával. Megmondom, hogy a gróf gyanús, és hogy szerintem semmi keresnivalója egy ilyen korcs mellett.

A lány mindeközben nagyszerűen érezte magát a versenyt hetvenkedő katonák, távolról érkezett vendégek és elegáns lovagok társaságában. Elkérte egy szolgálólány ruháját, haját gondosan összefogta, fejét köténnyel fedte el, vonásait pedig egy apró illúzióval változtatta meg, melyet még mesterétől tanult. A biztonság kedvéért néhány gyertyát égve hagyott a szobájában, hadd higgye csak Anton, ez a makacs kopó, hogy épp odafent mulatja az időt. Sajnálta hogy oly hamar maguk mögött hagyták Haonwell pezsgő forgatagát, de itt, ebben a vidám társaságban legalább oldottan érezhette magát, s ideiglenesen nem gyötörték kétségei, gondolatai. Néha úgy érezte, szívesen megszabadulna a tehertől, melyet a nemesi származás ró a vállára. Az asztaltársaság, ahol helyet foglalt igen távolról érkezhett. Tagjai már kicsit felöntöttek a garatra, s jó szívvvel vették a bájos cselédlány társaságát. Régről ismerhették egymást, megállás nélkül anekdotáztak, hol túlharsogni, hol túllicitálni igyekezve a másikat, s meséikbe már minden bizonnyal némi nagyotmondást is csempészték az asztalon sorakozó üres söröskorsók.

Két nevetés közt a gróf jutott eszébe, akit láthatóan megviseltek az elmúlt napok. Várakozásaival ellentétben igazán kellemesen csalódott az ifjában, bár szinte fojtogatta a gondolat, hogy egész életét mellette kell majd leélnie. Különösen, hogy Jorgennek jóval több év adatik majd, mint neki. Mindettől függetlenül igazán jóvágású legény, függetlenül attól, hogy sokszor látványosan zavartnak mutatkozik. Valószínűleg megviseli ez a nagy felhajtás, bár kettejük közül jelenleg saját magát érezte kiegyensúlyozottabbnak és erősebbnek. A rátörő gondolatokat egy fonott szakállú törpe incselkedése szakította félbe, aki óvatos, ám avatott érzékek számára könnyen észrevehető módon kívánta méretes kezét a lány combjára csempészni. A társaság felnevetett, amikor az egyszerű cselédlány egy elegáns mozdulattal háritotta a közeledést, s egy kézcsavarással kibillentette egyensúlyából nemkívánatos udvarlóját, akit az elfogyasztott italok bódulata leszédített a padról.

Akadtsz persze olyan is, aki nem holmi bohém mulatozással töltötte az időt. A vendégek, a kíséret tagjai, a gróf udvartartása, de még a báró is ünnepi hangulatban volt, viszont Kamagra már túlkorosnak érezte magát az ilyesmihez. Az ideiglenesen raktár gyanánt berendezett pince hűvösében ült egy nagy halom tekercs és feljegyzés előtt. A di Makron család felmenőinek jegyzékét tanulmányozva meg kellett állapítania, a gróf valóban jó rokoni kapcsolatokkal rendelkezik. Bár meglepő, hogy itt még egy elf fajzat is kaphat nemesi rangot. Hiába, tiszteletben kell tartania a haonwelliek hóbortját, már ami a háziállataikat illeti. Szörnyű volt persze elgondolni, mit csinál majd az ocsmány elf fattyú a báró hamvas leánykájával. De mindegy is, a család érdekei megkövetelnek bizonyos áldozatokat, még ha azok ellenkeznek is a jó ízléssel. Sajnálhatja a báró, hogy Kyel csak egyetlen leány utóddal áldotta meg – milyen más lenne a helyzet, ha született volna néhány fiú örököse felesége halála előtt. Jelenleg azonban ebből a leosztásból kell kihozni a legnyerőbb kombinációt.

A gróf lekenyerezésére szolgáló ajándék azonban úgy tűnik beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Ki gondolta volna, hogy jó lesz valamire még ez a kacat, amire amúgy is véletlenül akadt rá egy ódon kincstári feljegyzésben? A báró elégedett lehet, Jorgen gróf pedig dédelgesse csak a kis játékszerét, amit ki tudja milyen ősei kalapáltak össze. Legalább nem kell gyakran találkoznia vele, elfoglalja magát a lakosztályában. Úgy hírlík... - gondolatait azonban félbeszakította valami különös nesz a pince mélyéről.

- Átkozott patkányok. Sosincs nyugtom tőlük. Majdnem olyan rosszak, akár az elfek. Megpróbált visszatérni munkájához és újfent elemlülni a családi relációk szövevényes rendszerében, azonban az imént hallott hang ismét megállást parancsolt serény számításainak.

- Ki van ott? – kérdezte mogorván, fejét tekergetve az irathalmok felett.
Halk, elfojtott kacagás volt a válasz. Kamagra kezéből kihullott az író toll. Lassan felemelkedett székéből, balja az övében nyugvó tör felé mozdult. Mindig magánál tartotta, pengéjét pedig gondosan mérgezte, számítva a legváratlanabb fordulatokra.
- Alantas tréfát üzöl bárki is legyél, s megízleled a pengém ha rögtön abba nem hagyod a fáragatlan tréfákozást! – Szavait tompán visszaverték a pince penészes falai, válasz nem érkezett. Az egyik sötét oldaljárattól érkező huzat felkapta és szerteszórta az asztalon heverő papirosokat, szétterítve őket a teremben. Kamagra mereven állt, fegyverét szúrásra készen maga elé tartva. A földön heverő százaz lapok egyszer csak megreccsentek, mintha valaki rájuk lépett volna. Az aggasztó az volt, hogy Kamagra nem látott ott senkit. Még egy lépés, még egy reccsenés. Majd egy újabb. Valaki mintha közeledett volna. Valaki, aki ott volt, de a vén sűrű eminenciás számára mégis láthatatlan maradt.
- Talán csak az érzékeim játszanak velem. Le kéne pihennem, túl sok időt töltöttem idelent. Törét folyamatosan maga előtt tartva lassan eltávolodott az asztaltól, s a felfelé vezető lépcső felé vette az irányt. A teremre csönd ereszkedett. Bármilyen öregnek is érezte tagjait, a vén Kamagra most mégis fiatalokat meghazudtoló gyorsasággal iramodott fel a biztonságot nyújtó, kivilágított felszíni folyosókra.

A férfi és nő egy asztalnál ültek, menedékükbe csak alig hallhatóan jutott el a város soha nem csituló éjszakai lármája. A szárított levelekből készített füstölők illata kellemesen betöltötte az egyébként apró szobát, a tücskök éjjeli szerenádja feledtette a kellemetlen távoli zajokat. Társaik már nyugovóra tértek, a várakozás feszültsége azonban éber tartotta kettejüket

- Mennyire vagy meggyőződve arról, hogy helyesek a megérzéseid Havard?
- A legteljesebb mértékig. Révületemben és álmomban is szólt hozzám. Amit oly sok éven elvesztettünk hittünk, most itt van.
Egy darabig ismét szótlánul ültek. Hosszú életük során megszokták, hogy nem hamarkodnak el semmit, és nem beszélnek fölöslegesen.
- S mondott még valamit? – törte meg a csendet a lány.
- Igen, Liluth. Hogy az ereninek sok bűn szárad a lelkén. Nem pont neki, hanem apja apjáéknak. De oly mindegy is, ezeknél a kérészetüeknél. Az apák vétkeiért pedig a fiak kötelesek megfizetni.
- Aggódom, Havard. Több mint száz fegyveres, és megannyi külhoni. Nehéz dolgod lesz, ha revansot akarsz.
- Engem nem ez bánt. Jártunk már hasonlóan nehéz küldetésben. Én mástól félek.
- Mitől?
Ismét csend következett. Valaki hosszasan, panaszosan felköhögött a szomszédos helységből, percekig tartott míg rohama csillapodott.
- Larva corniger. – tagolta Havard az ősi szavakat. – Azt hiszem joggal tartok tőle, s ezért vagyok oly óvatos.
- Akkor jól gondoltam. – hagyta jóvá a lány, társa tekintetét keresve. – Sokan kísérelték meg használni, de a legtöbbjük odaveszett. S én sem kockáztatnám meg, hogy ott rekedjek.
- Ez esetben szükségünk lesz valakire, aki elhozza nekünk.
- Kikre gondoltál?
- Nem tudom pontosan. Közeleg a dal havának ünnepe. Rengetegféle ember és szerzet megfordul ilyenkor odabent a városban. Csak találnunk kell valakit, aki megfelelően alkalmas lehet egy ilyen feladatra.
- Valóban képes lennél megbízni bennük? – kételkedett a lány.
- Csak ameddig feltétlenül szükséges. Ha eljön az idő, színre léphetünk.

- És színre kell lépünk holnap is – vágta el Liluth az egyre kellemetlenebb társalgást. – Ideje elúzni a nehéz gondolatokat.
Finoman közelebb húzódott társához és egy gondolattal eloltotta az asztalon világító gyertyát.



A kaland cselekménye vázlatosan

Első szín: **Haonwell, Haonwell, te csodás**

- megérkezés az előtörténetnek megfelelően
- barangolás a városban
- részvétel egy adott rendezvényen
- találkozás a megbízókkal

Második szín: **Fogadó a félvér mátkához**

- utazás a kastély felé
- látogatás a Radler farmon
- szálláskeresés a Félvér mátkában
- részvétel a lovagi játékokon és a mulatságon

Harmadik szín: **Cervus in fabula**

- átkelés a rengetegen
- ismerkedés a falusiakkal
- Takari megtalálása
- a falu védelme, információszerzés a rablóktól
- a rablók szállásterületének megtisztítása
- találkozás Kamagrával

Negyedik szín: **Keselyszirt kastélya**

- bejutás a kastélyba
- tévelygés az ősi erdőszélig
- a báró családjának kiszabadítása
- Zord legyőzése
- Thulúviel áldozata
- esküvő(?)

Bevezető

Líthas Kalandmester!

A 2012-es **VI. Fanfár a Hősökért Tavaszi Tábor modulját** tartod a kezvedben. Alapvetően ez egy kétnapos rendezvényre tervezett kaland, melynek bizonyos elemei dinamikusan variálhatók, vagyis szükség esetén a történet lerövidíthető vagy kibővíthető – ezáltal otthoni játék esetén is megállhatja a helyét. A vezérelvet tekintve jelen kaland rokonnak mondható a tavalyival: ez annyit tesz, hogy egy bizonyos nép részletesebb bemutatását veszi alapul. Az **Odalent** című modul során törpe tárnákban barangolhattunk, ezúttal pedig elfek lakta vidékre visz az utunk. Természetesen nem kell megijedni: amint a címlapon is láthatod, helyszín gyanánt egy olyan környezet szolgál, ahol csak részben van jelen a hosszúéletűek népe, mégis szabad interakcióra nyílik lehetőség velük. Az elfek bemutatása képtelenség lenne ugyanis egy olyan zárt környezetben mint Sirenar, ahova kalandozó be sem teheti a lábát.

Rögtön meg is jegyezném, hogy mesélői és játékos tapasztalataim szerint a játékosok bizonyos része meglehetősen ellenérzéssel viseltetik az elfek iránt. A kaland tehát arra is kísérletet tesz, hogy kissé betekintést engedjen ebbe a kultúrába, és megpróbálja eloszlatni a negatív sztereotípiákat. Mindezek ellenére lesz olyan, aki ragaszkodni fog az elfvadász ereni kékköpenyeséhez, a toroni boszorkánymesteréhez, a kráni fejevadászához vagy a vadork sámánhoz. Ez a jog természetesen mindenkit megillet játékos szabadsága szerint, viszont ezeket a karaktereket is valamilyen módon el kell tudnunk helyezni az adott környezetben és bizony nem kis mesélői kihívásnak bizonyul majd végigvinni őket a kalandon. Talán ezért is lesi a háttérből a csapatot folyamatosan egy Mallior szekta, hogy szükség esetén közbeavatkozhasanak, de legalább is visszatartó erővel lépjenek fel.

A történet a klasszikus *szerezd meg az ereklyét* dramaturgiával operál, kis csavar azonban, hogy nem a megszokott *vidd el A-ból B-be* jellegű küldetéssel lesz dolgunk, hanem magához a tárgyhoz csak a kaland végén jut el a csapat. A változatos helyszínek és kihívások igyekeznek fordulatossá tenni a modult, ám az esetleges végkifejlettől függetlenül a cél, hogy élvezetes és szórakoztató játékmenetet biztosítsunk a kalandozók számára. A kaland alapvetően **6-8. szintű** játékosok számára íródott, a **kronikák.hu 12 000 Tp-s karakteralkotása** alapján.

Az ötletet szolgáltató filmes anyagok közt első sorban a **King of Thorn** című anime, valamint a 90-es évek két látványos darabja, a **Maszk** és a **Jumanji** szerepelnek, zeneileg pedig az inspirációt az **Ugress – Cinematronics, Reminiscence** és **Collectronics** című albuma szolgáltatta. Ezúton is köszönet illeti továbbá **Ketet** támogatásáért és ötleteiért, valamint **John Castle-t**, aki írói tapasztalataival és tanácsaival segítette a kaland elkészültét.

Jó mesélést és kellemes játékot!

Komattre

Háttér és előzmények

Leonid il Borgov báró – fiú örököse nem lévén – lánya előnyös és számos gazdasági siker lehetőségével kecsegtető kiházasításával próbálja megszilárdítani családjának politikai helyzetét. Célja, hogy jövedelmeit és befolyását növelve feljebb küzdhesse magát az ereni tanácsban, s elnyerje a Kék Herceg közvetlen jóindulatát. Kapóra jön számára egy fiatal haonwelli gróf, **Jorgen di Makron**, aki hatalmas ménesekkel és kitűnő kereskedelmi kapcsolatokkal rendelkezik. A báró a siker érdekében még afelett is képes szemet hunyni, hogy a gróf elf származék (anyja ugyanis a hosszúéletűek közé tartozik).

Diplomáciai kapcsolatait felhasználva az udvari etikett szabályainak megfelelően elküldte világlátott öccsét **Bogdant**, s írnok-tanácsadóját **Kamagrát**, hogy vázolják fel a hercegnek a házasság előnyeit és lehetőségeit. Jorgen gróf azonban nem kívánt kötelnek állni mindaddig, míg szemügyre nem veheti jövődöbelijét. Ennek megfelelően sor került egy családi találkozóra is, ahol a grótot egyből lenyűgözte az ifjú **Ceara** vonzó megjelenése és intelligenciája. Örömmel fogadta, hogy a lány – hála tanulmányainak és műveltségének – nem viseltetik előítélettel az elfek iránt. Ceara egyelőre idegenkedik a házasság gondolatától, viszont vonzónak találja Haonwell magas kultúráját. A báró és a gróf – kölcsönös ellenszenvüket alárendelve érdekeiknek és céljaiknak – aláírták a paktumot és kitűzték az esküvő időpontját.

Hogy jóindulatát bizonyítsa, Leonid báró tekintélyes hozományt is biztosít a lány mellé, melyet fegyveresekkel megtámogatva kísér át az ereni határon. A díszpáncélok, ékszerek, kódexek és birtoklevelek sorában van azonban egy különös, maszkra hasonlító tárgy, melyről bővebben kell szólnunk. Erre a bizonyos relikviára még a báró nagyapja tett szert, aki előszeretettel hódolt az elfvadászat szenvedélyének. Egy öttagú csapattól szerezte a zsákmányt, akik megdöbbsentő elszántsággal küzdöttek utolsó leheletükig. A vadászok nem ismervén a hosszúéletűek vallását, valamiféle rituálé kellékének találták, s a többi tróféával egyetemben a bárói kincstárban lakat alá helyezték.

Emberöltökön át őrizték a pince falai e tárgyat, míg a házasság kapcsán az öreg Kamagrának eszébe nem jutott a hajdan zsákmányolt különös álarc, melyre egy megkopott leltári feljegyzésben lelt a családi könyvtár egy elhanyagolt szegletében. Úgy vélte, megnyerő lehet az ereniek részéről, ha egy láthatóan elfek által készített ajándékkal próbálják megnyerni a grótot. Persze eredetét illetően valamiféle kitalált történettel állnának elő, mint például hogy Synn Erianban vásárolták jó szándékuk jeléül. Kamagra megosztotta gondolatait a báróval, aki helyeselte az ötletet, ennek megfelelően a maszkot is a Haonwell felé tartó számos más ajándék mellé készítették.

A tárgy – melyet ismerői csak *Larva corniger* néven emlegetnek – a legenda szerint **Mallior** vértjének egy darabja, melyet az elfek ősi ellenségeik, az aquirok elpusztítására ruháztak fel mágiával az emberemlékezetet megelőző időkben. Az álarcot átható óelf mágia hatására viselője emberfeletti hatalom birtokába került. Éppen ezért az álarc viselésére az óidőkben is csak a legrátermettebb és a legkikezdetlenebb elfek vállalkozhattak. Sajnos azonban több alkalommal is sor került rá, hogy egy kevésbé alkalmas személy alkalmazta, ez pedig beláthatatlan következményeket eredményezett, különösen ha nem tisztavérű elf kezébe került az álarc.

Kamagra feltételezései nem is voltak túlzottan alaptalanok, hiszen a maszkot hosszú ideig elveszettnek tartották, létezéséről is csak a Sirenar szövetség lakói tudtak valami keveset az ősi énekekből és legendákból. Talán az istenek különös szeszélyének játéka, hogy egy évszázaddal ezelőtt az álarc Haonwell gyarmat-kikötővárosában, Ziadban tűnt fel újra, állítólag tengeri kalóztól elkobzott zsákmány között. Egy hozzáértő kereskedő hamar felfedezte rajta az elf jegyeket, ám Haonwell tolvajkánja, a mindent szemmel tartó Pizkosok figyelmét sem kerülhette el a különös relikvia, s egy jól szervezett éjszakai akció keretében megszabadították a kereskedőt a maszktól. A Pizkosok nem akartak mást, mint a legtöbbet ígérő vevő számára áruba bocsátani a tárgyat, aki nem volt más, mint Quildor Nieven, a neves elf régiségkereskedő, aki Sirenarból való kiszakadtként hallomásból ismerte a maszk legendáját.

Álmában sem gondolta volna, mily nagy hatalommal rendelkező dologra tett szert a tudatlan tolvajklán közbenjárása által. Csengő aranyakkal megvásárolta a tolvajok hallgatását, s néhány társát maga mellé gyűjtve arra vállalkozott, hogy a tárgyat eljuttassa Sirenar határába. Összeköttetéseinek köszönhetően hírt vette, hogy a deinnek egyike Haonwellben tartózkodik, így az ő segítségével folyamodott a kockázatos vállalkozásban. A deinn természetesen kötelességének tekintette, hogy a relikviát biztonságba helyezze, így csatlakozott a kereskedőhöz és társaihoz. Csapatuk azonban – mint azt fentebb olvashattuk – kudarcot vallott eren határvidékén.

Larva corniger – Mallior Álma



Egy darab az egykori nagy hős fegyverzetéből, ami szimpatikus viszonyban van a rejtőző istenséggel. Tulajdonképp sisakrostélyának maradványáról van szó, melyet néhány díszítő elemmel egészítettek ki. Az álarcot Mallior kiválasztottai alakították egyfajta „fegyverré” a hős bukása után, hogy visszatartsák a birodalmukat fenyegető aquir hordákat. A maszk hatalma abban áll, hogy képes valósággá formálni viselőjének képzeletét, az illetőnek azonban különösen magas asztrállal kell rendelkeznie ahhoz, hogy Mallior tébolya ne kerekedjen felül öntudatán. Nem csoda hát, ha a történelem során csak a legtapasztaltabb elfek voltak képesek hatékonyan alkalmazni e varázsfegyvert, noha a viselés során ők is bizonyos tekintetben átlényegültek, s csak néhány jól meghatározott utasítás vagy cél szerint voltak képesek cselekedni.

Ha az álarc eluralkodik viselője felett, hajlamos lehet áttörve annak asztrális ellenállását, kiolvasni az illető belső gondolatait, féltreleit vagy pusztá ösztöneit, s konkrét parancs hiányában ezeknek megfelelően cselekedni. Ha tehát nem kontrollálja egy erős és határozott tudat, képes lehet rászabadítani Mallior örületének minden lidércnyomását a körülötte lévőkre. Bárki azonban nem öltheti magára, kizárólag olyan, akiben elf vér csörgedezik: vagyis, aki tiszta vérű elf, vagy valamelyik szülője elf volt. Aktiváláshoz az álarc egy apró áldozatot – néhány csepp vért – kér viselőjétől, hogy az élet e princípiuma által megvalósulhasson a köztük lévő kapcsolat. Máskülönbén egy archaikus, groteszk maszknak tűnik, de semmi jelét nem adja, hogy ősi mágikus fegyver volna.

Helyszín és időpont



A kaland helyszíne **Haonwell**, az Északi Hármak legkisebb hercegsége, mely Erigowhoz hasonlóan kyr város helyén épült. Örökségén túl pezsgő kereskedelmi élete, kultúrája és műveltsége emeli Észak leggazdagabb államai közé. Amíg Erenben megvetik vagy egyenesen üldözik, addig itt nagy becsben tartják az elfeket, akik külön kerülettel is rendelkeznek. Számptalan fényűző épület hirdeti a nemesség és a polgárság jólétét, noha a város falain kívül tanyát vertek azok szegények, nincstelenek és semmittevők is, akik származásuk vagy anyagi helyzetük okán

nem részesülhetnek a város pompájából. A parasztság szórványtelepülései mindenütt megtalálhatók Haonwell lankái és dombságai közt, s mivel a földek bőségesen teremnek, a földművesek élete igen jónak mondható, különösen hogy terményeiknek csak egyötödét kell beszoigáltatniuk, a többivel szabadon rendelkezhetnek. A tehetősebb gazdák idővel maguk is kisebb kereskedelmi vállalkozásokba kezdenek, vagy egy bizonyos termény forgalmazásával szereznek hírnevet. A várost termőföldek, dús erdőségek és hatalmas, zöld fűvű legelők ölelik körül, felkapaszkodva a falakat körbeölelő hegyek lábaira. A pyarroni istencsalád tagjai közül mindenek előtt **Albornet**, valamint **Arelt** és **Kyelt** részesítik kiemelt tiszteletben, az elfek és félelfek azonban többnyire hűek maradtak saját **kalahoráikhoz**.

A haonwellieket – kezdve a leggazdagabb nemestől egészen a földművesig – önértzetesség és erős hazafiasság jellemzi, s hírhedten büszkék városuk kyr örökségére. A város negyedeit belső falak választják el és aprózzák még kisebb régiókra, általánosságban elmondható azonban, hogy Haonwell három jól elkülöníthető részre osztható. Ezek közül a legbelső **Garais**, a nemesek negyede, mely a Hercegi Fellegvárat öleli körbe fényűző palotáival, elegáns villáival és gyönyörű parkjaival. Az épületeken a kyr és az elf jegyek egyaránt felfedezhetők, s a tehetősek igyekeznek minél pompásabb kúriákat emelni. A nemesség leginkább legendás méneseinek köszönheti hatalmas vagyonát, de itt található a jeles bankházak és a méltán híres ékszerészcéhek épületei is. A negyed biztonságát a hercegi gárda vigyázza, távol tartva a hívatlan látogatókat és a gyanús jöttmenteket. E városrész szélén foglal helyet az Inkvizítorok Szövetségének rendháza és Kyel hatalmas temploma, de itt csábítják az utazót válogatott testi örömeire Ellana szentélyei is.



A haonwellieket – kezdve a leggazdagabb nemestől egészen a földművesig – önértzetesség és erős hazafiasság jellemzi, s hírhedten büszkék városuk kyr örökségére. A város negyedeit belső falak választják el és aprózzák még kisebb régiókra, általánosságban elmondható azonban, hogy Haonwell három jól elkülöníthető részre osztható. Ezek közül a legbelső **Garais**, a nemesek negyede, mely a Hercegi Fellegvárat öleli körbe fényűző palotáival, elegáns villáival és gyönyörű parkjaival. Az épületeken a kyr és az elf jegyek egyaránt felfedezhetők, s a tehetősek igyekeznek minél pompásabb kúriákat emelni. A nemesség leginkább legendás méneseinek köszönheti hatalmas vagyonát, de itt található a jeles bankházak és a méltán híres ékszerészcéhek épületei is. A negyed biztonságát a hercegi gárda vigyázza, távol tartva a hívatlan látogatókat és a gyanús jöttmenteket. E városrész szélén foglal helyet az Inkvizítorok Szövetségének rendháza és Kyel hatalmas temploma, de itt csábítják az utazót válogatott testi örömeire Ellana szentélyei is.

Synn Erian, a haonwelli elfek kerülete jóval nagyobb kiterjedésű, mint azt lakóinak száma indokolná. A közeli hegyekről letekintve összefüggő erdőnek tűnik, ahonnan csak itt-ott emelkednek ki az elfek által belakott kecses kyr építmények vagy lélegzetállító, légies, fából emelt lakóházak. Itt magasodik Haonwell egyik szimbólumértékű ősi épülete, az úgynevezett Kyr Palota, melynek szépségével csak a Hercegi Palota látványa vetekszik. Az elfek száma arányaihoz képest még ebben a kerületben is alacsony, hiszen a legtöbb a város falain kívül, Haonwell háborítatlan erdőségeiben rendezték be telepeiket és lakhelyüket. Synn Erianban azonban tekintélyes számban fordulnak elő félelfek, tisztavérű rokonaik mellett. A

kerület saját közigazgatással és jogszolgáltatással rendelkezik, falaiakon belül az elfek saját szabályaik szerint rendezik ügyeiket. A hosszúéletűek a számukra biztosított háborítatlanságért és nyugodt életkörülményekért cserébe részt vesznek a város védelmében, íjászaik adják a védelmi hadtestek egyik legütőképesebb részét. Nyomolvasóik és futáraiak szinte mindenről értesülnek, ami a városban történik, és értékes információkkal látják el a Hercegi Palotát.



Garais és Synn Erian kettőse köz található „igazi város”, a tisztas polgárok és kereskedők által lakott **Hano**. Noha Haonwell legfiatalabb részének tekinthető, Hano-nak is vannak archaikusabb kerületei, mint például a nagy Arénának és a város legnagyobb piacterének helyet adó Yatty. Ugyancsak itt található a mindenki számára ingyenes belépést biztosító, nevezetes és pompás Gőzfürdő, valamint Haonwell leghíresebb színháza, a Khalida. A város egyúttal számos nagy híró aréna otthona is, hiszen ez a fajta szórakozás mind a nemesség, mind a polgárság, s az egyszerű nép közt is kedveltnek számít.



A három felsorolt mellett érdemes megemlíteni a városfalon kívül helyet foglaló területet, a „Láp”-nak csúfolt **Treis** vidékét, ahol a település legszegényebbjei élnek, s nem meglepő módon ez a székhelye a legtöbb tolvajcéhnek is. Bordélyházak, örömtanyák, változatos viadalok és kiváló vendéglők fogadják itt az erre térőt, bér errefelé különösen javallott testőrt vagy helyi kísértőt fogadni.

Ahol ilyen élénk a kereskedelem, ilyen nagy értékek cserélnek gazdás és ennyire meghatározó üzletek köttetnek, ott óhatatlanul megjelennek a különféle tolvajklánok és alvilági szervezetek is – nincs ez másképp Haonwell esetében sem. Garais és Synn Erian közbiztonsága igen jónak mondható, de Hanoban és Treisben nem árt vigyázni az utazónak értékeire, netán testőröket fogadnia. Noha a gyilkosság ritkának számít, nem árt ha az ember gondoskodik javainak megfelelő védelméről. Az egyik önállóan működő szervezet a koldusokat, tolvajokat, besurranókat és kémeket tömörítő **Piszkosok**, akiknek tagjai észrevétlenül jelen vannak mindenütt, híreket és információkat gyűjtve az esetleges nagy fogásokról és zsíros üzletekről. Szinte bármilyen értesülés megszerezhető tőlük, feltéve, ha az illető megfelelő pénzüsszeggel oldja meg a nyelvüket. A legbefolyásosabb alvilági szervezet a **Suttogóké**, akik állítólag kapcsolatban állnak magukkal a Kobraikkal. Vezetőik a háttérből, személyük leplezése mellett igazgatják e jól megszervezett hálózatot, s a legtöbb kézműves, mesterember és kereskedő is védelmi pénzekkel váltja meg náluk zavartalanságát.

A térképet lásd a függelékben!

Haonwell éppen életének egyik legjelentősebb, évente ismétlődő ünnepi időszakára, a Dal Havára készülődik. Az egyébként is nyüzsgő és életteli város ilyenkor még inkább megtelik étellel, számos távoli utazót vonz a megannyi híres látványosság. Az árak az Erenben megszokottakat követik, de nem ritka, hogy az ünnepi készülődés hatására megemelkednek, s igen mélyen a zsebébe kell nyúlnia annak, aki ki akarja élvezni Haonwell exkluzív látványosságait és szolgáltatásait. A művészetek és a zene szerelmesei az Északi Szövetség szerte híres elf színházak és koncerttermek iránt érdeklődnek, noha csak a különleges műértők képesek végigülni a megszakítás nélküli 3-4 órás előadásokat. A fegyveres viadalok kedvelői első sorban az arénákat és a lovagi tornákat keresik fel, míg a testi örömöknek hódoló az Ellana szentélyeket, a különféle örömtanyákat és a hangulatos külvárosi vendéglőket látogatják.



Természetesen a tolvajcélék és az alvilág tagjai is megduplázott erőbedobással munkálkodnak a környéken, megsaporodnak a lopások és egyéb bűncselekmények. Ugyanakkor az itt összegyűlő, kisebb-nagyobb rangot viselő nemesek, lovagok, bajvívók és szerencsevadászok közt is gyakoriak a súrlódások, erőfitogtatások, így szinte minden nagyobb téren vagy parkban látni egy-egy párbajt, noha ezek legtöbb esetben csak első vérig tartanak. Szállást találni már az ünnepet megelőző hetekben is kihívás lehet annak, aki a település nemesi kerületében kívánja eltölteni az éjszakát. Az időszakhoz híven természetesen megsaporodnak a problémák és váratlan események is, így nem ritka, hogy egyesek tapasztalt fegyverforgatók segítségét kérik ügyes-bajos gondjaik megoldásához.

Első szín: Haonwell, Haonwell, te csodás...

A játékosok különböző indíttatásból érkehetnek a városba, melyet adott esetben előtörténetük is megfelelően indokolhat. Érdeemes figyelembe venni az esetleges tartozás, bosszú és hírhedség hátrányokat, s ennek megfelelően motiválni a csapatot. Egyébiránt – jellemüktől és karaktereiktől függően – három jellegzetes szálon vezethetjük be őket a történetbe.

A **jó jellemű** csapatok érkehetnek pusztán az ünnepi látványosságok és az esetlegesen adódó megbízások végett. Lehetnek egy kisebb nemes meghívott vendégei, különösen, ha akad köztük lovag vagy gladiátor kasztú. Ebben az esetben be is nevezhetik őket valamelyik viadalra, ahol az adott család vagy ország által delegált bajnokokként mérhetik össze tudásukat a nertonokkal. Amennyiben van elf vagy félelf fajú játékos a csapatban, úgy Synn Erianból is érkezhettek meghívás, történetesen a Khalida színház egy rendezőjétől: egy díszbemutatóra invitálják a csapatot a legkiválóbb páholyba.

A többnyire **vegyes vagy semleges** beállítottságú csapatok egy törpe szoborkereskedő kísérelésként kerülhetnek a városba, aki Gianagból szállítja át eladásra szánt remekműveit. A karaktereket nem csak a rakomány biztosítására, hanem az irgalmatlan kötömbök pakolására is felkéri, jó tehát, ha akad erős kezű barbár vagy harcos a tagok közt. Érkehetnek mindazonáltal pusztán anyagi vagy üzleti érdekből, netán egy kereskedő testőreiként, aki Garais egyik nemesi kúriájában készül megkötni élete nagy üzletét.

A **kaotikus vagy gonosz** jellemű csapatok érkehetnek az egyik bankház vagy ékszerészcéh kifosztására, ennek kapcsán összeköttetések lehetnek akár a Piszkosok soraiban is. Amennyiben esetleg tagjai valamilyen szervezetnek, úgy kisebb feladatot kaphatnak a helyi alvilág valamelyik szervezetétől: ez amolyan próba, melynek során az adott klán vezetője kívánja felmérni a játékosok képességeit és megbízhatóságát.

A bemesélést nem érdemes túl bő lére eresztetni, a lényeg, hogy megismerkedhessenek a várossal, kicsit elvegyülhessenek a helyiek közt, felmérjék az adott körülményeket. A bevezető függvényében megbízóik is háromféle módon lelhetnek rájuk.

Az Éjben Kacagó

Sikeres észleléspróbák vagy valamilyen gyanús jel által hamar kiszúrhatják, hogy sötét ruhás alakok egy csoportja követi őket, akik azonban meglepő gyorsasággal képesek köddé válni, amennyiben a játékosok látványosan felfigyelnek rájuk. Több helyen is feltűnhetnek, de megvárják az est leszálltát, mikor is egy nyugalmasabb romkert vagy park sötétjében szembekerülnek a csapattal. Ők **Mallior**, az Éjben Kacagó szektájának tagjai, akik kalahorájuk nevető maszkját viselik. (Civilben egyébként a **Khalida** színészei.) Megfelelően titokzatosak, hogy komolyan lehessen őket venni, és kellőképp fenyegetőek, hogy ne legyen érdemes kikezdeni velük. Elmondják, hogy egy értékes ereklye tart egy grófi birtok, **Keselyszirt Kastély**a felé, melyet vissza kéne szerezni jelenlegi birtokosaitól. Egy egyébként értéktelen, de számukra kiemelt fontossággal bíró kultikus tárgyról van szó, melyet elmondásuk szerint az ereni



jelenlét miatt nem igényelhetnek vissza személyesen. Meglehetősen szűkszavúak, de némi kérdezősködést követően elmondják, hogy Jorgen di Makron gróf vidéki kastélyáról van szó, ahova ereni vendégeket, bizonyos Leonid il Borgov grófot és családját várják. Ellenszolgáltatásként igyekeznek figyelembe venni a játékosok különleges kéréseit, esetleg elsimítani hátrányaikból eredő problémáikat.

Az elszánt szerető



Amennyiben harciasabb csapatról van szó – akik optimális esetben részt vesznek valamiféle lovagi tornán, arénaküzdelemben vagy fegyveres megmérettetésen – valamelyik viadalon találkozhatnak **Etienne Daguetta**-val, az ifjú bajvívóval, aki nem más, mint Ceara ereni udvarlója, a lány bárd tanítómesterének fia. Elkeseredésében néhány kalandvagyó cimborájával a nászmenet után eredt, ám a forgatagban elveszítette a lány nyomát, s fogalma sincs, hol lelhetné fel. Annyit tud, hogy egy helyi grófhhoz, bizonyos di Makron-hoz akarják hozzáadni, mivel azonban idegenként mozog egy számára teljesen ismeretlen országban, nem sok eredménnyel járt idáig.

Arra kéri a csapatot, hogy a nemes ügy érdekében – és aranyban mért ellenszolgáltatás fejében – segítsen kinyomozni a lány hollétét. Beletelhet jó egy napba, míg a forgatagban sikerül kideríteniük az ereni küldöttség célját, információforrásként a Piszkosok ügynökein keresztül az elf hírnökökig szinte bárkit felhasználhatnak. Amennyiben sikerrel járnak, Etienne szívesen venné, ha segítenének neki a lányszöktetésben, így akár együtt is vehetik útjukat Keselyszirt felé.

Az eltűnt pap

Egy magas rangú **Alborne papnő** keresi fel a játékosokat szálláshelyükön, vagy a bemesélésben megismert karakterek útján. Elpanaszolja, hogy nagyon aggódnak Gerome atyáért, akinek több napja nyoma veszett. A Makron és Borgov párt ment esketni a gróf kastélyába, de azóta nem tért haza, és már több mint egy hete semmilyen hírt nem adott magáról. Mivel a Dal havában teljesítendő egyházi szolgálatok miatt az utolsó ministránsfiú is el van foglalva, így a játékosokat kéri meg, hogy keressék meg az atyát. Motiválhatja őket arannyal, vagy más jellegű segítséggel, netán egy kétnapos vendéglátással Ellana szentélyében, melyet az eklézsia állna.



A karakterek a rendelkezésükre álló időben felszerelkezhetnek, információ után kutathatnak, esetleg vérmérsékletük szerint szórakozhatnak, ám éreztesd velük, hogy szorítja őket az idő, s mihamarabb a tettek mezejére kéne lépniük. Szállást még jó eséllyel találhatnak a külső kerületekben, de figyelembe kell venniük, hogy éjszakára a város kapuját és a kerületek belső falainak átjáróit is lezárja a városőrség. Jó esetben másnap délelőtt útrakelnek a két napra lévő Keselyszirt Kastélya felé, út közben azonban – a mesélői időbeosztás és a játékosok igényei szerint – több kihívás is várhatja őket.

A bemeséléstől függően három helyre vetődhetnek el a játékosok, melyeket érdemes lehet igény szerint röviden lejátszani. Javasolt ez akkor, ha a csapatnak tetszik a városi helyszín, vagy szeretnéd jobban megismerni a játékosaid viselkedését.

A vízzel feltöltött **Nagy Arénában** egy rögtönzött tengeri csatában való részvételre nyílik lehetőség. A képzeletbeli történet a Gályák tengerére kalauzol, ahol két kalózhajó csapat össze egy legendás kincsen marakodva, a nézők legnagyobb örömére. A nevezést követően sorsolással döntenek el, hogy ki melyik csapatba kerül, így kívánván elkerülni, hogy a kiegyenlítetlen erőviszonyok miatt túl rövidre sikerüljön a produkció. A **Khalida színházban** az Aranyhadsereg című darab tekinthető meg, mely egy lázadó elf herceg és egy vörös démon küzdelméről meséli el. Az előadás egyébként kifejezetten látványos, a hatalmas forgószínpadot mozgatható díszletekkel, leereszthető hátterekkel és színes megvilágítással látták el, ez a technika pedig egyedülállónak számít Északon. Amennyiben a csapat szívesen vállalna kisebb feladatokat a helyi alvilág megbízásából, úgy egy helyi bordélyba, a **Bimbódzó májusba** kell menniük, ahol egy fizetni nem akaró zsoldos csapatot kell meggyőzni a távozásról. A madám természetesen nem lesz hálátlan...

Ha kérdezősködnek, a helybéliek a Gőzfürdő szomszédságában helyet foglaló **Zöld gyémánt fogadót** ajánlják éjszakai szállásul. Mivel csak nem rég nyitotta meg kapuit, így még nem kifejezetten ismert a vendégek körében, s jó eséllyel kaphat az ember igényeinek megfelelő szabad szobát. A fogadó **Hano** patinás, óváros jellegű kerületében, **Yattyrban** található, a macskaköves utcák és terméskőből emelt két-háromszintes házak zezugos labirintusában. Valóban, a söntés körül sok az üres asztal, s szobák közt is válogatni lehet. A fogadás, a gyanús küllemű **Benedict** állítólag régen egészen mással kereste a kenyerét, ám úgy gondolta ideje végre valami tisztességes vállalkozásba kezdenie. Hamar feltűnhetnek a játékosoknak az esti órákban szállingózni kezdő, láthatóan tehetős vendégek, akik mind a pincelejárat felé veszik az irányt. Amennyiben kíváncsiságuknak engedve utánuk osonnak, úgy egy jól felszerelt és zsoldosok által őrzött szerencsebarlangban találhatják magukat, ahol Haonwell úri közönsége próbálhatja ki magát több – elviekben tiltott – szerencsejátékban.



Ha a csapatnak üres a zsebe, kénytelenek olcsóbb szállás után nézni. A város térképét böngészve a legalkalmasabb választásnak a falakon kívül helyet foglaló **Treis** kerület tűnhet. A körzetben a közbiztonság erősen megkérdőjelezhető, hamar zsebesek és koldusnak álcázott útonállók eredhetnek a játékosok nyomába. A városfaltól nem messze megbúvó **Csuklyás** viszonylag jó választásnak tűnhet, és a rosszarcú alak is kevés errefelé. A hely különlegessége az egyik sarokban helyet foglaló csuklyás figura, aki állítólag már több mint tíz éve ül itt mozdulatlanul. Számos vendég tér be egy italtra, hogy megbámulja a nevezetes szerzetet, de belekötni eddig még senki nem mert. Jelenlétével persze jelentős profitot hoz a fogadót üzemeltető korrump Aranyköpenyeseknek, vagyis a Piszkosok azon szervezetének, akik a nemesi udvarok környékén kémkednek. A csuklyás figura nem más, mint **Reginald**, egy boszorkánymester által itt felejtett élőholt, aki a megfélemezett bomlás miatt képes megőrizni anyagi minőségét. Ha közelítenek hozzá, szarkasztikus megjegyzéseket tesz és korholni kezdi felelőtlen gazdáját.

Második szín: Fogadó a félvér mátkához

Haonwell városának völgyét követően a csapat lassan maga mögött hagyja dús termőföldet, kisebb gazdaságokat és falucskákat. Mesebeli, erdős foltokkal és virágzó mezőkkel tarkított dimbes-dombos táj ez, ahol gyakorta pillantani meg a végtelennek tűnő legelőkön nyargalászó méneseket. Útjuk során elhaladhatnak egy erődszerű, városfálnak is beillő fatönkökből ácsolt lovarda jellegű gerendavár mellett, ami nem más, mint a **Hercegi Pegazustelep**. A hosszúéletűek íjászai, fegyveres félelfek és egy seregnyi elfkopó őrzi a helyet. Az erőd vezetője, **Rudolf Radler**, a nevének északias csengése ellenére ugyancsak elf, s nem más, mint a híres-hírhedt kalandozó, Medard Radler apja. A játékosok kaphatnak itt ételt, friss vizet és útbaigazítást. Rudolf felhívja a figyelmüket, hogy a rengetegen való átkelés előtt érdemes kipihenniük magukat a közeli fogadóban. Alkalmuk nyílhat itt megtekinteni a legendás állatokat, melyekből csak a legtehetősebbek engedhetnek meg maguknak, nem csoda hát, hogy a herceg mellett csak Haonwell legvagyonosabb nemesei tartanak itt fenn istállót.



Továbbhaladva hangulati elemként egy kiadós tavaszi zápor lepheti meg őket, mely valamelyest lelassítja haladásukat. Délutánra érnek a **Félvér mátkához** címzett fogadóhoz, mely egy népes vendégsereget elszállásoló pihenőhely az országút mentén, de még a rengeteg peremén. Tulajdonosa **Lorelei Milgor** a csinos félelf asszony, aki miután férjét – a hivatalos verzió szerint – megette egy pincébe költözött ocsány, fiatal lányával, **Rorival** közösen üzemelteti a fogadót. (Valójában haragban vannak Rudolfal, annak csapodár természete miatt.) Jelenleg

egy közeli kisebb hercegségben rendezett lovagi tornára készülődő tucatnyi nemes és kísérete bérelték ki az összes szobát. A vendégsereg egytől-egyig a lovagi tornára bemelegítő és tetteikkel nagyzóló kóborlovagok és mindenféle kékvérű népség. Konfliktus lehet egyáltalán szobát szerezni (az istálló is megtelt), könnyű megsérteni bárkit, a közönség kifejezetten hazafias hangulatban könnyen kipécézheti az idegen elemeket.

Amennyiben a játék dinamikusan halad, s nem töltöttek túl sok időt a városban, érdemes itt bemesélni a következő, opcionális epizódot.

Opcionális helyszín (2): Lovagi Torna Ser Ultor mezején

Nem mindennapi mulatság kezdődik itt hamarosan, amit a hallottak alapján akár a játékosok is szívesen megnéznének maguknak. Díszes sátrak, színes lobogók gyülekeznek a névadó mezőn. **Arnold Braunschweiger**, az egyik, magasabb rangú haonwelli család feje kívánja rakoncátlan, betörhetetlen lányát a legderekből férfinek adni. A fiatalabb lány már nagyon szívesen házasodna, és meg is van a jelölt, de ameddig az idősebb nem kel el, addig neki ez nem lehetséges. Amennyiben a játékosok valamelyike pályázik a lány kezére, úgy kopjával és karddal áll módjukban összemérni erejüket. Érdekesség lehet, hogy a tornát egy udvari ork lovag nyeri meg idővel, hogyha a játékosok nem avatkoznak bele.

Akárhogy is ér véget a viadal, a finálé össznépi vigasságba torkollik. A nemesek, akik nemrég még hetediziglen tartó vérbosszúval fenyegették a másikat, most vidáman dalolva ölelgetik egymást a bor mámorában, az udvari ork pedig (vagy esetleg az a játékos, aki megnyerte a tornát) elvonulhat egy díszes sátorba elhálni a nászéjszakát. Lorelei, Rori, vagy a lovagok egyike elmondhatja, hogy járt itt egy ereni követség több mint egy héttel ezelőtt, akik az erdőség túloldalán található di Makron birtokra igyekeztek. A díszes menet láthatóan meg volt pakolva mindenféle értékkel, csapatnyi fegyveres követte őket, élükön egy markáns arcú szőke kapitánnyal és egy katonás kiállítású idős nemessel.



A játékosok számára mostanra már megszokottnak tűnhet az elfek jelenléte, akik közül az esti vigalom során is feltűnnek néhányan. Köztük van **Havard** és **Liluth**, valamint a szekta néhány másik tagja, akik tisztos lemaradásból, a környező erdőségek biztonságából kémlelték a csapatot. Amennyiben ők a megbízók, úgy aligha ismernek rájuk, tekintve hogy most nem leplezik személyüket. Igyekeznek kerülni a feltűnést, leginkább szeretnék forró nyomom maradni és szemmel tartani a kalandozókat. Ha ismerhetik őket személyesen a színházból, akkor azt mondják, a nagyérdemű közönséget érkeztek szórakoztatni a jeles eseményen, s tekintve, hogy a környéken szinte mindenki részeg, aligha fogja valaki kérdőre vonni őket a dolog hitelességét illetően. Ha van kifejezetten elfgyűlölő karakter a csapatban, aki esetleg erőszakosan viseltetett az elfek iránt a kaland során, azt megpróbálják megleckéztetni, s valamilyen módon megkárosítani. (Keresztapás módra a lovad fejével ébredni az ágyban nem legjobb reggelek egyike, és szintén kellemetlen, ha hirtelen eltűnnek a fegyvereid és a felszerelésed... Mesélő, légy kreatív! ☺)

Másnap reggel a csapat útra kel, hogy áthaladjon a **Tengerlomb** néven emlegetett erdőségen, ahol megfelelő képzettségek hiányában a vártnál hosszabbra és vesződésesebbre sikerülhet utazásuk.

Harmadik szín: Cervus in fabula



A rengetegben félnapi járóföldre egy **Árnyasberek** névre hallgató kisebb település található, ahol emberek, elfek és félelfek élnek békében. Gyümölcstermesztők, feltűnően tisztelik a vadont. Amikor a kalandozók eltévednek ide, könyörögnek nekik, és minden világi vagyonukat felajánlják, hogy megvédjék őket a nemrég ide áttelepült rablóbandától, akik evir napján jönnek el értük. A közösség vezetője **Eldin**, egy sokat tapasztalt és szenvedett idős elf, aki amolyan tiszteletbeli falu bölcse, mindemellett számos mesterség tudója, a fiatalok tanítója. A falusiaknak csak kis hányada fogható fegyverforgatása, legtöbben a közeli erdőségben keresnek menedéket, vagy egyszerűen házukba zárkózva próbálják védeni csekély vagyonukat.

Kis kérdezősködést követően megtudhatják, hogy él egy elvonult megtartó valahol az erdőben, aki hathatós segítség lehet a falusiak kimenekítésében, mivel töviről-hegyire ismeri az egész vidéket. Ajánlott tehát felkeresni, ha kell egy tapasztalt erdőjáró, aki kémkedhet a rablók hollétét illetően és stratégiai segítséget is nyújthat. Ő **Takari**, a megvilágosodást kereső kiszakadott, aki az erdő szent ligeteinek őrzője. A faluba csak ritkán látogat, de a helyiek tudják, hogy a közeli vízesés környékén szokott feltűnni. Innen nem messze él fatörzsbe vágott házában, idejének java részét meditációval és lelki gyakorlatokkal tölti. Ha a játékosok felkeresik, és tisztelettudóan a segítségét kérik, akkor vállalkozik a harcra, s egy rejtett barlangban ad menedéket a védtelen falusiaknak. Hajléka tele van különféle amulettekkel, rituális kellékekkel, egy ezoterikus butik benyomását keltve. Jósolhat is akár, melynek során a végjáték egy adott jelenetére utalhat.



Következik a faluvédés, csapdaállítás a dezertált Hetedik Légiónak bakáival szemben (értékeiket lásd a függelékben), akiknek az utolsó haldoklói még elmondhatják, hogy nem önszántukból hagyták el a hegyi barlangokat. Tanyájuk környékén éjjel különös, eddig nem tapasztalt hangokat hallottak, torz árnyak keringtek körülöttük a tábortűz mellett, az eső utáni sáros földben pedig soha nem látott lények lábnyomát fedezték fel. (A maszk Álomkisugárzásának hatása). Néhányan álmukban olyan lidércnyomásokat éltek át, hogy ébredésük után félőrülteként menekültek, vagy csak vonaglottak magatehetetlenül, pánikot és félelmet keltve társaikban. A valóság és a rémlátomások összemosódtak, a megrettent rablók pedig szinte menekülve hagyták maguk mögött rejtekeiket.

Amennyiben a lovagi tornás epizód kimaradt, esetleg a játékosokat különösen érdeklik a rablók által mesélt események, vagy szeretnéd megtoldani a mesét még egy helyszínnel, úgy a következő rész is bemesélhető.

Opcionális helyszín (3): Könnybarlangok

A rablók téli szállásterülete, ahová visszatérve képtelenek voltak megmaradni. Rélmok üzték el őket, amiket lassan már nappal is láttak. Néhány tucat félőrült, megzavarodott rabló maradt csak itt, de a mélyből néhány **kobold** jött fel és egy kisebb szakasz a rablók zsákmányát igyekszik épp levinni. Ha nem kerül sor vérontásra, ők elmondhatják, hogy gonosz varázslat érkezett a területre, de az rájuk nem hat és visszatérnek a mélybe, ahonnan jöttek.

Ha végeztek a rablókkal, s esetleg szállásterületüket is megtisztították, a falusiak hálálkodva bocsátják útjára a csapatot. Kérés nélkül is ellátják őket étellemmel, jutalom gyanánt kiváló főzeteikből, ízletes gyümölcspárlataikból, zamatos pipadohányukból és ellenállhatatlan mézes pálinkájukból is bőven adnak a játékosoknak. Megtudhatják továbbá, hogy a rengetegen túli terület már a di Makron grófi család birtoka... Amennyiben kérdezik Eldint az ereklyéről (persze ha van tudomásuk róla egyáltalán), az idős elf emlékezhet rá régi hólyagírásos tekercekből, s röviden leírhatja jellegzetességeit is. Elmondja továbbá, hogy néhány hete nyomasztó álmok gyötrik, melyekben egy szarvashoz hasonló szörnyeteget és egy indákkal benőtt ősi erdőt lát.



megpillantják a grófi birtok félhomályos lankáit, s egy fekvő alakot a kiszélesedett út közepén. Ahogy megvizsgálják, megállapíthatják, hogy még életben van, de állapot a válságos.

Valószínűleg Haonwell felé tarthatott, de ránézésre útonálló vagy erdei vadak támadhatták meg. Az illető nem más, mint **Venicon Kamagra**, akinek testét megannyi sérülés borítja, ruhája szakadt és véres. Papi gyógyítás varázslattal vagy mesterfokú sebgyógyítással sikerülhet javítani az állapotán, máskülönben hamarosan meghal, ahogy megosztott pár információt a játékosokkal. Elmondja, hogy valami nagyon különös dolog történik, s egy démonikus vadállat ólálkodik a kastély környékén, s többen számoltak arról, hogy ijesztő hangokat hallottak a fák közül és különös lényeket véltek látni napszállta után. Megkonzultálta a báróval a dolgot, aki szerint a környékbeli elfek szabotázsakciójáról van szó. Az esküvőt azonban mindenképp meg kell tartani és már csak néhány nap van hátra a holdtöltéig. Kamagra jobbnak látta a városból segítséget kérni, így pár katona kíséretében

útnak indult a Haonwell felé, közben azonban rablók ütöttek rajtuk. (Azonosak azokkal, akik a falut fenyegették) Mivel már hosszú ideje eszméletlen, így nem tudja mi történhetett azóta a kastélyban. Ha megkérlik, hogy térjen vissza Keselyszirtre, vagy csatlakozzon a csapathoz, heves tiltakozásba kezd, előnti a pánik, valamiféle átkot emleget. Láthatóan felzaklatja magát, beszédje összezavarodik, ha pedig kényszeríteni akarják a visszatérésre, a játékosokra támad.

Negyedik szín: Keselyszirt Kastélya

Kis visszatekintés: a gróf udvarházát már napokkal korábban elérték az ereni követség tagjai. A hozományt már a kincstárba szállították és készülnek a holdfordulón tartandó nagy eseményre. Jorgen gróf azonban már a kezdet kezdetén az erősen erekllye hatása alá került és idővel a helyzete csak romlott. Végül engedett a készítésnek, s arca elé tartotta a maszkot, megfélemlítve lassan hegedő sérüléséről... A feladat a varázs megtörése, minél több szereplő megmentése és a varázstárgy megszerzése lesz.



Keselyszirt Kastélyát teljesen a hatalmuk alá gyűrték Mallior magvalósult lidércnyomásai, melyeket az álarc keltett életre a rá ruházott hatalom által. Az építményt körös-körül benőtte az ostromverő bozót, liánok és fatörzs vastagságú, tüskés csápokra hasonlító indák hálózta be környékét. A kastély körül álló ünnepi sátrakat és terített asztalokat, vastagon borítják a növényi csápok, melyek figyelmesen nézve időnként lassan mozdulva tekerednek tovább. Néhol állatok és emberek csontvázai bukkannak elő a sűrű vegetáció alól – a veszedelmes húsevő növények táplálékának maradványai. Elszórtan, a dzsungelszerű aljnövényzetben rejtőzve különféle pöfetegek veszélyeztetik az erre tévedőt, s az óvatlan játékosoknak hamar meggyűlhet a bajuk a polipgyökérrel is. Olyan ritkaságok is kihajtottak itt, mint az Uit-Marach, avagy Emberfogó, a Hrendal gyömcse és a Trentea végzete. (Bestiarium 162-169. o.)

A kalandozók számára az első feladat valamiképpen átverekedni magukat a gyilkos növényzetben, s bejutni a kastély belsejébe. A belső udvaron már nem ennyire összefüggő a vegetáció, de a tüskés csápok és gyökerek itt is szinte mindent behálózta, itt-ott feltörve, megrepesztve a padlót és a falakat. Az udvaron találkozhatnak a **bárró**val és az általa vezetett több tucat túlélővel, akik fáklyákkal és kardokkal próbálják irtani az egyre sűrűbb és agresszívabb növényzetet. Megmentőként üdvözlük a játékosokat, Leonid pedig beszámol az elmúlt napok történéseiről:

- Már az első néhány nap után felfigyeltek a gróf különös viselkedésére
- Egy hete általánossá váltak a hallucinációk és rémálmok a kastély lakóinak körében, Kamagra visszaindult Haonwellbe, hogy segítséget kérjen.
- Négy napja kezdődött a növények támadása, melynek kíséretében soha nem látott lények lepték el a környéket. A tövises és liánok miatt a kastély nagy része járhatatlanná vált, így a kijutás is lehetetlen, még az udvart bizonyult eddig legbiztonságosabbnak
- Ceara csapdába esett az egyik toronyban, de egy ideje nem adott életjelet
- A grófnak nyoma veszett, Anton és Bodgan elindultak, hogy megkeressék, de nem tértek vissza

Ez egy hosszabb végjátékra lehetőséget biztosító rész, így a finálét érdemes a rendelkezésre álló idő, illetve a csapat hangulata, együttműködési készsége és motiváltsága szerint hosszabbra eresztani illetve rövidebbre fogni. Bizonyos részek, úgy, mint a bolyongás a rengetegben vagy a harc a sötétség lényeivel szükség szerint lerövidíthetők vagy elhanyagolhatók.

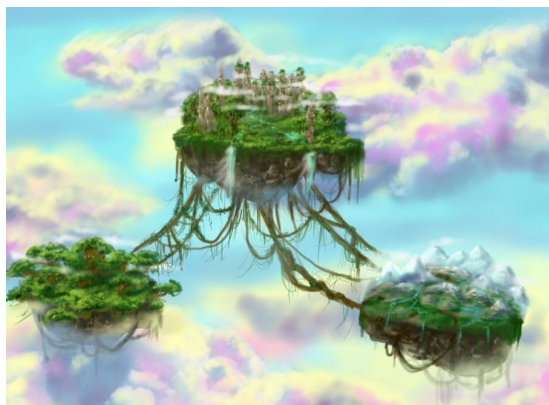


Mallior Álma

Behatolva a kastély belsejébe számos helyen pillanthatnak meg a csápok által csapdába ejtett emberi alakokat, aki egyfajta alváshoz hasonló állapotban vannak. Felébreszteni nem lehet őket, s Ceara is hasonló helyzetben van, ha esetleg felküzdi magát a toronyba. Amint azonban megközelítik Jorgen lakosztályát, az álarcot viselő gróf megérzi a behatóló kalandozók jelenlétét és az *Álomkisugárzás* által Mallior tudatába hajtja át az egész csapatot. Tulajdonképpen ez egy Antissjárás, amin keresztül megismerhetik az ó-elf hérosz fejében élő képet arról a területről, amit a játékosok a hetedkorban látnak. Hatalmas ősvadonban kóvályognak a palota álomban rekedt lakóival egyetemben.



A játékosok tudatát – akárcsak az álom többi foglyáét – megbéklyózta az óelf mágia hatalma, így képtelenek arra, hogy felébredjenek. Abban az erdőszegben kóborolnak, mely Mallior emlékeiből jelenik meg – vagyis így nézett ki a vidék a hős idejében. Itt lehetőség nyílik egy hosszabb, főleg hangulati elemeket felvonultató barangolásra, ahol időnként ijesztő látomások, vagy a bozótból támadó szörnyek lephetik meg a csapat tagjait. Ha nagyon reszket a játékosok keze a kockán, a bozótból váratlanul 2k10 Nganga (Bestiarium 22.) vagy két orrszarvú (Bestiarium 23.) támadhat rájuk. A rengetegből váratlanul kinyúló liánok és tövises növényi csápok megpróbálják megragadni a játékosokat, adott esetben helyhez kötöttség módosítóval sújtják őket a harc során. Mindemellett találkozhatnak céltalanul kóborló, eltompult vagy épp megbomlott elméjű áldozatokkal, akik az idők során Mallior tudatában rekedtek. Mindannyian elfek vagy félelfek, vannak köztük Mallior szektájának tagjai – mindannyian belebuktak a maszk használatába. Beszédjük többnyire összefüggéstelen, érdemi információt aligha tudnának közölni, többnyire a téboly jeleit mutatják, vagy teljes apátiába süllyedve elveszítették az érdeklődésüket minden iránt.



Az elvarázsolt erdő egy ponton kicsiny szigetekre töredezik szét, melyek a kékesen derengő végtelen mélység felett lebegnek, s bizonytalan függőhidak kötik össze őket a szakadék peremével. Voltaképpen minden sziget egy-egy megmentésre váró NJK tudatát jelképezi, melyen személyesen megtalálható maga az illető is csapdába esve, a függőhidak pedig az őket fogva tartó mentális szálakat jelentik. Természetesen nincs idő minden áldozat megmentésére, hiszen több százan rekedtek

Mallior tudatában – első sorban Cearát és a többieket kell megkeresni. A hidakon a játékosok is képesek lehetnek közlekedni, de adott személy tudata csak a hozzá hasonló beállítottságú vagy jellemű játékost fogja közel engedni magához. Így például Cearához inkább egy női játékos, esetleg egy lovag, bárd vagy egy elf/félelf juthat el, Antonhoz a harciasabb, vadabb beállítottságú karakterek, Bogdanhoz pedig a sötétebb lelkületű, ravaszabb játékosok. A cél meggyőzni az adott NJK-t arról, hogy egy mágikus álom fogságába esett, s úgymond felszabadítani a tudatát, hogy közös erővel kijuthassanak ebből a kelepceből. A hangsúly itt első sorban a szerepjátékon, semmint a meggyőzést elősegítő mágikus praktikákon van.

Amint a gróf érzékeli, hogy minden fontosabb NJK-t sikerült kimenekíteniük saját kis szigetének fogságából, az erdőre éjszakai sötétség borul, csak az égi csillagok világítanak hideg kék fényvel. A faóriások közül vérfagyasztó recsegés-ropogás kél, majd kisvártatva kilép a rengetegből **Zord**, a maszk által uralt gróf álombéli avatárja. Küllemében egy szarvakat viselő, iszonytató humanoidra emlékeztet, méretei egy óriáséval vetekednek. A cél adott: leverni a szörnyet és megvédelmezni a harcra kevésbé képes NJK-kat (Ceara és Bogdan). Anton katonához illő hősiességgel veti magát a közdelembe, segítve a játékosokat. (Ha a csapat túlnyomórészt harcos karakterekből áll, akkor nem feltétlenül szükséges az ő segítsége. Ilyenkor egyszerűen csapdába ejtik a tövises csápok)



Zord előszeretettel alkalmazza az őelf varázslatokat (értékeit lásd a függelékben), ha pedig a játékosok túl erősnek bizonyulnak, az őselemi síkról három Földurat (Bestiarium 73.) szólít maga mellé segítség gyanánt. Miután legyőzték, a gróf tudata rövid időre visszanyeri az uralmat démonikus alteregója felett. Kéri a játékosokat, hogy ne öljék meg, mert ha tudata teljesen elpusztul az álomvilágban, akkor képtelen lesz visszatérni a testébe, vagyis meghal. (Lásd: Mátrix) Elmondja, hogy álomvarázs csak egy ősi áldozati rituálé által törhető meg: tekintve, hogy Mallior tudatának lenyomatában vannak, meg kell találniuk a hős párját **Thulúvielt**, aki testét áldozta fel kedveséért, hogy lelkükben egyesülve ereszkedhessenek le Ediomad sötét tárnáiba. Csak az ő közbenjárása által szűnhet meg az varázslat hatalma. Ha van elf vagy félelf a csapatban, számára a lány holléte egyfajta különös megérezésként is körvonalazódhat, vagy egyenesen Thulúviel szólíthatja őt sejtelmes szellemhangon. Amennyiben van Antissjárásban tapasztalt karakter, úgy a fák és a bokrok alagútszerűen széthajlanak előtte, a helyes irányt mutatva. Az út végén egy vadrózsával és borostyánnal körbenőtt kertet találhatnak, mely láthatóan kiugrik a vad környezetből. Díszes, kovácsoltvas kapujának boltívén egy felirat olvasható, a játékosok a találós kérdés megfejtését követően nyerhetnek belépést.

*Ködökön járó illekony álomkép
Tükörlep mögé zért harrís csoda
Korngyúrtásra lévő végtelen delibáb
Érinthetetlen ábrándok bora*

A megfejtés **illúzió**, melyet ha hangosan kimondanak, a kapu feltárul.

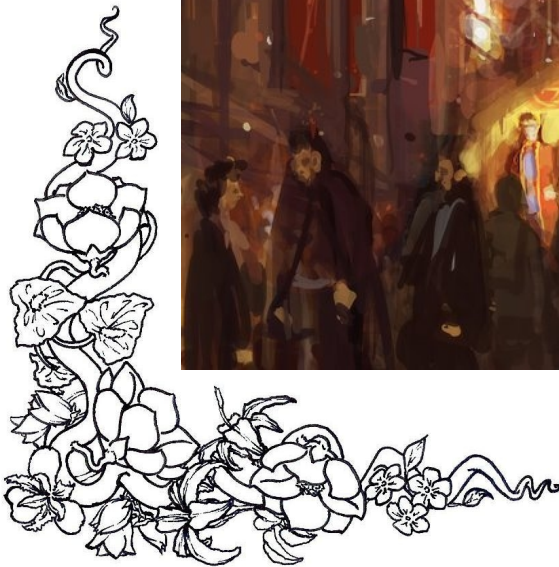


Thulúviel a virágok borította liget közepén találhatják meg, Mallior elméjének egy kicsiny szegletében, melyet a káosz nem volt képes megfertőzni. A csodaszép lánynak fizikai teste azonban még álombéli értelemben sincsen: noha úgy tűnik, hogy teljes valójában ott áll előttük, ha megpróbálják megérinteni, netán megsebezni, kezük áthalad rajta, akár egy szellemlényen. Thulúviel, mint aki Mallior legjobb ismerője, képes rövid időre megszakítani az álom hatalmát, ellenszolgáltatásként azonban olyan áldozatot kér, melyet neki magának is meg kellett hoznia: vagyis valakinek a lelkét, aki itt marad vele az álomsíkon, és segíti a sötétség elleni küzdelemben. A játékosok egyike maga vállalkozhat a feladatra, netán meggyőzhetik az egyik NJK-t az áldozat szükségességéről.

Amennyiben nagyon nem jutnak dűlőre, úgy Ceara önként ajánlkozik, amiről a báró persze hallani sem akar. Hogy esküjét ne szegje meg, s hogy legjobb barátjához és érzelmeihez is hű maradjon, végül Anton vállalja magára a feladatot. (Opcionális esetben Etienne, ha a csapat azon a szalon indult el, és az ifjú még mindig velük van.) Miután az áldozat kiválasztott, Thulúviel varázslásba kezd, a többiek körül pedig lassan szétolvad a környezet, majd egy repüléshez hasonló élményt követően azon a helyen találják magukat, ahol beléptek a gróf lakosztályába.

Amennyiben a csapat láthatóan igényli még a harcot, vagy túl sok idő maradt, úgy mikor a játékosok felébrednek a kastélyban, már ott lesznek a mallioriták és köszönetük jeléül minden nem tisztavérű elfet megpróbálnak megölni, hiszen nem akarnak elvarratlan szálakat. Ugyancsak megkísérelhetik megölni az ereni család tagjait, kihasználva a helyszínen eluralkodott káoszt.

Akár közbelépnek a mallioriták, akár nem, a kastély lakói lassan magukhoz térnek. Az épületet behálózó indák és növényi csápok látványosan száradni kezdenek és összetöredeznek, a környék megszabadul az elburjázott vegetáció szorításából. A túlélők lassan realizálják maguk körül a környezetet, de kell még egy kis idő, amíg mindenki képes lesz helyretenni a dolgokat. **Ha a grófot megölték**, úgy testét holtan találják meg a lakosztályába érve, általános a megdöbbenés és a gyászhangulat. Leonid báró búslakodik a füstbe ment házasság miatt, és egész családjával hazatér. **Ha a gróf halott, de Anton velük van**, akkor egy hirtelen ötlettől vezérelve megkéri a bárótól a lányt, így legalább nem voltak fölöslegesek az esküvői előkészületek. Ceara kénytelen igent mondani, de az első adandó alkalommal megszökik, akár a játékosokhoz csapódva. **Ha minden jól alakul**, Leonid báró és Jorgen gróf nem győz hálálkodni, gyakorlatilag szinte mindent készek felkínálni jutalmul. A kalandozók kitüntetett helyet kapnak az ünnepélyen és kezdetét veszi a nagyszabású multság. **Ha Etienne nem szerepelt mint megbízó**, még aznap este megtartják az esküvőt, és Gerome atya összedja az ifjú párt. **Ha a lány udvarlója a csapattal van**, akkor egy jól szervezett lányszöktetésre kerülhet sor éjközépkor, amiben akár a játékosok is segédkezhet nyújthatnak. **Ha a megbízók a mallioriták voltak** és nem ütöttek rajta a játékosokon az ébredést követően, úgy visszakerik a maszkot, cserébe nem rendeznek vérontást, és megkímélik a báró családját.



Függelék

A maszk működése

Álomkisugárzás

Az óelf hatalomszavak az aquir hatalomszavakhoz hasonlóan működnek, vagyis nem véd ellenük a karakterek mágiaellenállása, s bárkire hatnak, aki hallja őket. A hatalomszó alkalmazója a saját képzeletének teremtményeit lesz képes ilyen módon a környezetére kényszeríteni. Mindaz megelevenedhet, ami csak Mallior elképesztő álmaiban létezik. Eredetileg persze nem ilyen szörnyűségek életre keltésére használták, s az egyik kedvelt áldozati szertartás is ezen a mágiaformán alapult. Jelen formájában egy hihetetlenül eltorzult erdőt, fenyegető lényekkel és árnyakkal teli rengeteget láttat a kalandozókkal. A láttat szó nem fedi tökéletesen a valóságot, mivel mindaz, ami a szemük elé tárul Valódi. Akár komolyabb sérüléseket is okozhat. A látomás hihetetlen erővel zúdul mindazokra, akik a környéken vannak, s a játékosoknak intelligenciapróbát kell dobniuk, hogy képesek –e ép elmével ellenállni a pusztító képeknek. Akik elvétik, időlegesen megőrülnek, s csak 1k6 óra múlva térnek magukhoz.

Indafolyam

A hatalomszó a természetet befolyásolja, s a felszabaduló mágikus energiákat használja fel arra, hogy gyors burjánzásra sarkalja a holt anyagot. Ennek eredményeként a karaktereket körülvevő falai, talaja megelevenedik, s mintha ezer új hatás bújna elő az addig élettelennek hitt anyagból, indák nőnek tucatszámra, körbefonva a karaktereket. A burjánzás hihetetlen sebességű, szemmel alig követhető, s az áldozatok hamarosan arra eszmélnek, hogy karvastagságú indák fojtogatják, rántják le őket.

Hullám

A kiejtett hatalomszót egy változáshullámot indít meg, mely a valóság szövedékén terjed tovább, kisebb átalakulásokat idéz elő. Az anyag formája megváltozik ezeken a pontokon, vagy éppen a tér egy másik pontján jelennek meg részei. A tárgyak, holt anyagok felületi sérüléseket szenvednek, megrepednek, darabok válnak le belőlük. Élőlények esetén ez fájdalmas torzulásokat eredményez, melyek időlegese, de nagyobb erejű hatalomszavak esetén állandósulhat is. Az áldozatok kínzó fájdalmat éreznek, testük mintha darabokra akarna szakadni, szerveik, csontjaik elmozdulnak, majd hirtelen a hatás megszűnésekor visszarendeződnek.

Nem játékos karakterek

Báró Leonid il Borgov

Csaknem egész pályafutását a Kék Herceg melletti katonai szolgálattal töltötte, ráadásul el is kísérte Eligort néhány kockázatos vállalkozására. Érdemeiért a Hadiakadémia kitüntetett tisztje lett, aki évtizedeken át vett részt a legendás ereni kékköpenyesek kiképzésében. Idős korára azonban úgy érezte, kiesett az örökifjú Herceg kegyeiből és pártfogásából, helyét újabb, nagyra törő titánok vették át. Hogy politikai befolyását növelje, a báró az ereni lovas hadtestek parancsnoki tisztségét és az ehhez tartozó tanácsnoki széket szemelte ki magának, melyhez jól jönnének Jorgen gróf messze földön híres ménesei. Így egy füst alatt biztosítaná a családi karriert, szerezhetné vissza régi presztízsét, és házasíthatja meg egy szem leányát. Egyedül jövődöbeli vejének félelf származása rontja az összképet, a báró azonban kész együtt élni ezzel az áldozattal.



Jellemében katonás, általában hűvös kimértséggel viselkedik alattvalóival szemben, mindössze közeli hozzátartozói és barátai körében engedi meg magának a közvetlenséget. Előszeretettel hódol szenvedélyeinek: a pipázásnak és a vadászatnak, noha utóbbinak csak „szelídebb” válfaját űzi, tekintve hogy nagyapja még elfeket mészárolt le Eren határvidékén. Legjobb barátja Anton Slavik, akivel harcostársi kötelékek is összefűzik.

Erő	15
Gyorsaság	11
Ügyesség	12
Állóképesség	18
Egészség	13
Szépség	16
Intelligencia	15
Akaraterő	13
Asztrál	16
Érzékelés	15

ÉP	10
FP	97
PSZI	30
MP	-

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
-		32	68	106		
hosszúkard	1	38	82	122		1k10
másfélkezes kard	1	36	81	118		2k6
közepes pajzs	1	32	68	141		1k6

Főbb képzettségek			
Pszi	Af	írás/olvasás	Af
hadvezetés	Mf	fegyverismeret	Af
nehézvért viselet	Mf	fegyverdobás	Af
fegyvertörés	Af	etikett	Af
pajzshasználat	Af	vadászat/halászat	Mf

Vért	SFÉ	MGT
Abbitacél mellvért	4	4

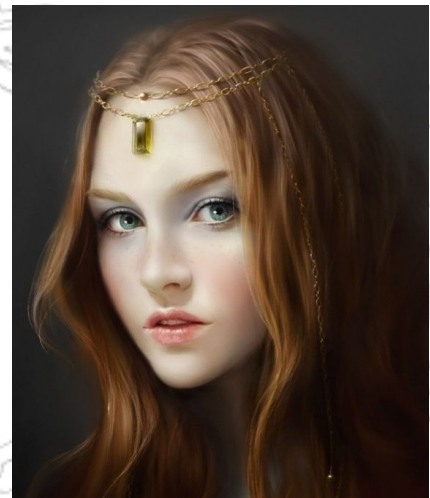
AME	36
MME	33

Ceara il Borgov

A báró egyetlen lánya, anyja egy szerencsétlen balesetben vesztette életét. Karrierje és a környező háborúskodásokban betöltött fontos szerepe miatt a báró nem akart újra nősülni, így Ceara egykeként nőtt fel a katonás férfiak között, mely nagyban hozzájárult ahhoz, hogy már fiatalon megfontolt és széles látókörű legyen. Az egyik legkiválóbb ereni művészeti

iskolában tanult, ahonnan egyenes út vezetett a Bárdok Konzervatóriumába. Itt ismerkedett meg az ifjú Etienne Daguetta-val, aki szenvedélyes rajongással viseltetik a lány iránt.

Ceara érdeklődő és kíváncsi természetű, semmi kedve grófkisasszonyként leélni az életét, sokkal inkább vonzza a nagyvilág forgataga és kihívásai. Bármennyire is igyekezett belenevelni a báró az ereni szokásokat és konvenciókat, a lány sok esetben megkérdőjelezte vagy elutasította azokat. Az elfek népét illetően is sokat olvasott, így mentes azoktól az előítéletektől, melyekbe ereniként beleszületett. Megjelenésével még az idősebb férfiszíveket is megdobogtatja, emellett kiváló társalkodó és intellektuális partner – nem csoda hát hogy többen szemet vetettek rá titokban. Kedveli a táncot, az éneket, a művészeteket, s mint tanuló bárdot, őt is vonzzák a legendás történetek és a távoli tájak ígérete.



Bogdan il Borgov



Az Északi Szövetségben betöltött diplomáciai küldetései során a Gianagot és Haonwellt is számtalanszor beutazta, így otthonosan mozog a szomszédos kultúrákban, ezen túl Erigowban is gyakran megfordult. Kitűnő üzleti érzékkel rendelkezik, ő ismerte meg az ifjú di Makron grófot egy haonwelli látogatása során. Nem bízik az elfekben és lenézi őket, de az udvari etikett mestereként a legelbűvölőbb modort volt képes tanúsítani a herceg iránt, s gyorsan a családokra – a fiatal Cearára – terelte a szót. A bevetéssel úgy tűnik sikerült megnyernie ügyének az ifjú Jorgent.

Kinézetével egy igazi lord benyomását kelti, kifinomult stílusával pedig a legellenszenvesebb illetővel is képes hamar megkedveltetni magát. Nagyszerűen idomul környezete, beszélgetőtársai igényeihez és elvárásaihoz, így viszonylag gyorsan képes elnyerni az idegenek szimpátiáját. Széles ismeretségi körrel rendelkezik, a jelesebb nemesi udvarokban mind akad egy megbízható informátora.

Jorgen di Makron

Az ifjú egy jeles haonwelli grófi család szerelemgyerekeként látta meg a napvilágot. Apját világ életében lenyűgözte a szépek népe, s mindennél jobban csodálta az elf nőket. Az ősi, kiapadhatatlan tudás és a lélegzetelállítóan gazdag kultúra őrzőit látta bennük, s noha tudta, hogy házassága nem lehet hosszú életű, mégis tíz éven keresztül környékezte töretlen hévvel választottját, egy szép elf hajadont. A leányzót meghatotta a tisztavirág életű férfi kitartása, s ígéretet tett, hogy ha a gróf még tíz évig állhatatos marad, megesküszik vele. (Csak hogy biztos legyen a férfi eltökéltségében) A gróf vállalta a kihívást, és már negyvenes éveiben járt, mire nőül vehette áhított aráját. Élete végéig a világ legboldogabb emberének érezte magát.



Jorgen, miután apja meghalt, s anyja visszaköltözött az elfek közösségébe, egyedül vitte tovább a családi birtokok igazgatását, és tehetségét dicséri, hogy kiváló méneseivel Haonwell-szerte elismerést vívott ki magának. Félelf viszonylatban még ifjúnak számít, de emberi mértékkel már nyolcvan éves. Ez alatt az idő alatt nem sikerült hozzá illő társat találnia magának, Ceara viszont ámulatba ejtette – Leonid báró legnagyobb öröme. Hosszú haja eltakarja elf örökségének legtöbb jellegzetes vonását, így felületes szemlélő csak egy átlagosnál jobb vágású férfit láthat benne. Öltözködésében ízléses, szereti a szép ruhákat, ám nem költekezik fölöslegesen, alapvetően jól bánik a pénzzel, akárcsak alattvalóival. Természete szinte szerénynek, visszahúzódónak mondható, az idegenekkel szemben barátságos, a hölgyekkel pedig kedves és előzékeny.

Az alábbi táblázat Jorgen mint ZORD értékei:

Erő	18
Gyorsaság	16
Ügyesség	17
Állóképesség	17
Egészség	19
Szépség	16
Intelligencia	13
Akaraterő	15
Asztrál	14
Érzékelés	17

ÉP	16
FP	168
PSZI	60
MP	-

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
-		52	122	158		
ostromkasza	1/2	59	140	193		2k10+4

Főbb képzettségek			
Pszi	Mf	Ugrás	40
fegyverhasználat	Mf	Pusztítás	Af
fegyvertörés	Mf		
nehézbérviselet	Mf		
élettan	Af		

Vért	SFÉ	MGT
Abbitacél félvért	6	4

AME	132
MME	133

Anton Slavik

Alig volt húsz éves, amikor az ereni embervadászok egy legígéretesebb tanítványaként megismerkedett az akkor már tisztis rangban lévő báróval. A nagy korkülönbség ellenére veszélyes küldetések és kockázatos bevetések során kovácsolódtak igazi barátokká. Anton számára a báró egyfajta mentor is, aki élettapasztalatával és objektív meglátásaival gyakran segítette az egyébként heves természetű és meggondolatlanságra hajlamos ifjút. Az évek során végül ő is igazi harcossá ért, akire büszke lehet minden ereni. Akkor vállalta el a család melletti várkapitányi tisztséget, amikor Leonid visszavonult az aktív katonai élettől – innentől kezdve mint Leonid, Bogdan és Ceara testőre vigyázta a családtagok testi épségét.



Kifejezetten szeret hatni a környezetére, az idők során pedig az udvarban kialakult róla egy kép, mely részben a valóságból, részben a képzelet szülte túlzásokból táplálkozott. Való igaz, hogy Anton szeret hatásos lenni, ha csak tehet igyekszik magára vonni a figyelmet. Előszeretettel visel fekete, elegáns ruházatot, látványos és ijesztő vérteket, még paripáját is délről hozatta. Stílusa kissé fanyar, ám képes kifinomult lovagként is viselkedni, amennyiben a helyzet úgy kívánja. Ceara a szeme láttára serdült kislányból vonzó ifjú hölgygé, és a lány, akire néhány éve még gyerekként gondolt, most potenciális nővé érett Anton szemében – amit persze igyekszik mindenki előtt titkolni, különös tekintettel Leonidra.

Erő	16
Gyorsaság	17
Ügyesség	15
Állóképesség	15
Egészség	17
Szépség	115
Intelligencia	14
Akaraterő	16
Asztrál	13
Érzékelés	14

ÉP	13
FP	95
PSZI	33
MP	-

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
-		42	70	119		
hosszúkard	1	48	84	135		1k10+3
rövidkard	1	51	82	133		1k6+4

Főbb képzettségek			
Pszi	Mf	hátfeszítés	Af
álcázás/álruha	Mf	csapdaállítás	Af
nyomolvasás/eltüntetés	Af	úszás	Af
ökölharc	Mf	kétkezes harc	Af
vakharc	Mf	lefegyverzés	Af

Vért	SFÉ	MGT
Abbitacél sodronyng	4	0

AME	69
MME	72

Venicon Kamagra

Generációk óta a bárói család számvivő kamarása, életét boszorkánymesterektől eltanult főzetekkel és praktikákkal igyekszik minél hosszabbra nyújtani. Emellett maga is részletesen belemerült a herbalizmus és méregkeverés tudományába, házi laborjában pedig a legkülönbözőbb rendeltetésű anyagok előállítására képes. Hajlott kora ellenére szelleme mit sem veszített aktivitásából, sőt fanatikus munkamániá jellemzi. Töviről-hegyire ismeri a báró kastélyának minden apró szegletét, akár csak a régi családi feljegyzéseket, de igen széles ismeretekkel bír a történelem és heraldika tudományában is.

Egy elfeledett leltári feljegyzésen találta meg az óélf ereklyét, melynek eredetéről azonban még ő sem tudhatott. Számításai azonban beváltak, amikor az álarcot a hozomány mellé csatolták, s a báró elégedetten nyugtázta, mennyire lenyűgözte – szinte megbabonázta – az ifjú nemest a figyelmes ajándék. Kamagra beszédmódja mindig kiszámított, szereti hosszas körmondatokban előadni mondanivalóját, kifejezései már-már mesterkéltnek, tenyérbe mászónak hatnak az udvari körökben járatlan idegen számára. Hevesen gyűlöli az elfeket, aminek hangot is ad, ha nem hallhatják avatatlan fülek. Maga is lassan olyan, mint valami régi kísértet, aki még mindig nem hagyta el az élők világát – nem hiába, hogy sokan tartanak tőle, számtalan mendemonda kötődik személyéhez, és az anyák is kedvelt pedagógiai módszerként alkalmazzák egy Kamagráról szóló szóbeszéd felidőzését, nevetlen gyermekeik megregulázására.



Havard és Liluth



Mallior titkos haonwelli szektájának tagjai, civilben pedig társaikkal együtt a Khalida színtársulatának színészei. Havardot a kalahora már hosszú évekkorábban kiválasztotta a szekta vezető posztjára, most pedig álmok, látomások és érzések útján tudatja vele, hogy az ereklye a városba érkezett. Azonban még Havard sem vállalkozik rá, hogy tébolyult ősenek tudatában rekedjen, mint ahogy történt ez sokakkal azelőtt – célja azonban, hogy visszaszerezze az illetéktelenektől a relikviát. Mint Mallior fanatikus híve egyúttal a báró vérére is szomjazik, tekintve, hogy felmenője

elfeket gyilkolt – az ilyesmi pedig nem maradhat titokban olyasvalaki előtt, aki a bosszúra tette fel az életét.

Szeretője, Liluth próbálja valamelyest visszafogni Havardot, hiszen ő is tart az ereklye hatalmától. Mindazonáltal szemrebbenés nélkül képes kioltani annak az embernek az életét, akiről kiderül, hogy valamikor az elfek ellenére tett, vagy szentségtörést, gyilkosságot követett el. Amennyiben megbízóként tűnnek fel a kalandban, úgy maguk is álarcban mutatkoznak, a színházi előadáson viszont szintén van mód a velük való találkozásra. Ebben az esetben persze rutinosan rejtik titkaikat és indítékaikat. Az emberekkel szemben bizalmatlanok, ha azonban akad félelf vagy elf a csapatban, akár még az együttműködésre is hajlandók lehetnek.

	Havard	Liluth
Erő	15	12
Gyorsaság	14	17
Ügyesség	18	16
Állóképesség	16	14
Egészség	17	18
Szépség	17	18
Intelligencia	16	15
Akaraterő	12	14
Asztrál	15	16
Érzékelés	17	14

ÉP	14	15
FP	94	84
PSZI	39	27
MP	-	-
AME	83	
MME	80	

Fegyver (Havard)	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
levéltőr	2	38	86	129	85	1k6+1
elf íj	2	38			98	2k6+2
Fegyver (Liluth)	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
levéltőr	2	58	79	139	72	1k6+1
hosszú íj	2	53			77	1k6+1

Főbb képzettségek (Havard)		Főbb képzettségek (Liluth)	
közös harcmodor	Mf	közös harcmodor	Mf
hadvezetés	Af	ugrás	70
lefedeztetés	Mf	rejtőzködés	35
pszi	Mf	mászás	55
		esés	40

Vért (Havard)	SFÉ	MGT
Abbitacél sodronying	4	0
Vért (Liluth)	SFÉ	MGT
Abbitacél sodronying	4	0

Takari

Narmiraen kalahora hívásának engedelmeskedve hagyta el Sirenar erdeit még nagyon fiatalon, s azóta keresztül-kasul beutazta a kontinenst a megvilágosodást keresve. Célja, hogy még ebben az életében luminatarrá váljon, s az örök körforgást maga mögött hagyva visszatérjen ősi istenéhez. Mint Narmiraen megtartója, alapvetően békés természetű, csak nagyon indokolt esetben bocsátkozik harcba. Halk szavú, közlendőjében igyekszik a legszükségesebbekre szorítkozni, viselkedése megfontoltságot, érettséget tükröz. Bensőséges viszony fűzi a természethez, kedveli a magányt, szükség esetén pedig képes segítségül hívni a vadon teremtményeit. *(Megtartói varázslatok: Summarium 71-88)*

Erő	14
Gyorsaság	18
Ügyesség	17
Állóképesség	13
Egészség	16
Szépség	17
Intelligencia	15
Akaraterő	16
Asztrál	16
Érzékelés	14

ÉP	11
FP	79
PSZI	94
MP	66

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
-		26	50	101	66	
khossas	1	34	60	115	66	1k6+2
elf íj	2	35	50	101	79	2k6+2

Főbb képzettségek			
Erdőjárás	Mf	csapdaállítás	Af
Lovaglás	Mf	legendaismeret	Af
Idomítás	Mf	nyomolvasás/eltüntetés	Mf
Kétkezes harc	Mf	halászat/vadászat	Af
Pszi	Mf	herbalizmus	Af

Vért	SFÉ	MGT
Elf sodronying	3	0

AME	74
MME	74

Rablók

A Hetedik Légió dezertált katonái, akik megtagadva a katonai szolgálatot könnyebb megélhetés után néztek. Mindannyian tapasztalt katonák, megjártak néhány csatát, s ez harcértékeiken is meglátszik. Szervezetten és összeszokottan küzdenek, ha kell megpróbálják kihasználni a terep nyújtotta lehetőségeket. Fegyvereik javarészt a katonai szolgálatban töltött időkből maradtak, a legtöbben bőrvértet viselnek, némelyikül kis pajzsot hord az oldalán.

Erő	16
Gyorsaság	16
Ügyesség	14
Állóképesség	18
Egészség	13
Szépség	12
Intelligencia	10
Akaraterő	17
Asztrál	12
Érzékelés	13

ÉP	10
FP	61
PSZI	-
MP	-

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
-		29	53	102		
Egykezes csatabárd	1	34	65	113		1k10+2
Másfélkezes kard	1	33	66	114		2k6+2
Kis pajzs	1	30		122		1k6+2

Főbb képzettségek			
fegyverdobás	Af	erdőjárás	Af
birkózás	Af	csapdaállítás	Af
ökölharc	Af		
kocsmai verekedés	Af		
lovaglás	Af		

Vért	SFÉ	MGT
Keményített bőrvért	2	2

AME	2
MME	7

Mallioriták

Az Éjben Kacagó szektáinak vezetői fanatikus lendülettel képesek követni vezetőiket a legelképezetőbb küldetésekbe is, ha az elfeken esett sérelmekről van szó. Nem csoda, hogy Mallior követőit még a hosszúéletűek közt is sokan örültnek tartják. Vannak köztük olyanok, akik nem tartják sokra az élet szentségét, és hajlamosan vérrel megtorolni az emberek bűneit. Számos szektához hasonlóan az ő ítélőképességüket is meglehetősen elhomályosítják elvont céljaik és szélsőséges eszméik.

Erő	12
Gyorsaság	16
Ügyesség	17
Állóképesség	13
Egészség	17
Szépség	16
Intelligencia	14
Akaraterő	15
Asztrál	13
Érzékelés	15

ÉP	14
FP	74
PSZI	23
MP	-

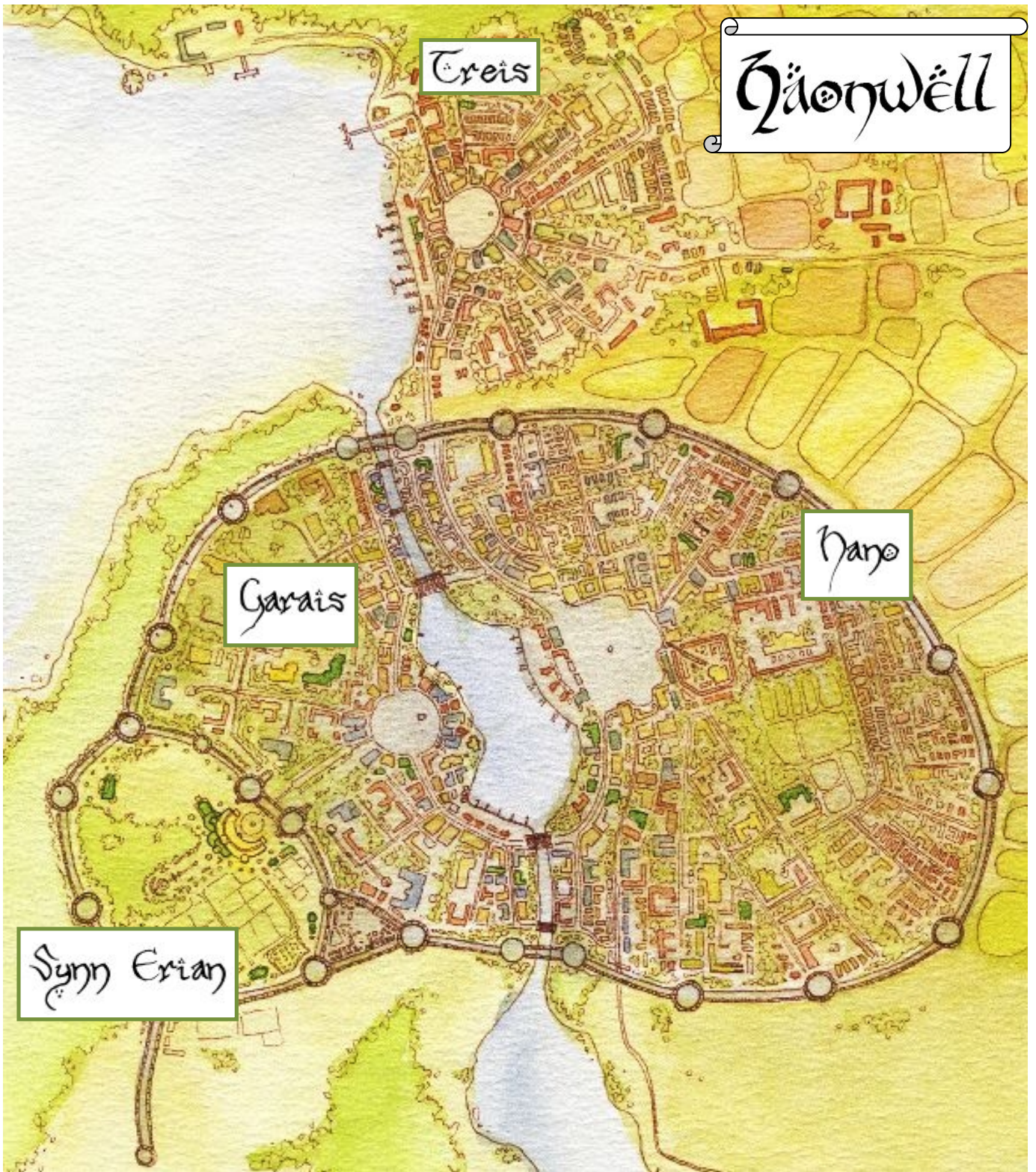
Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
-		27	53	106	75	
levéltőr	2	36	62	108	75	1k6+1
hosszú íj	2	31			83	1k6+1

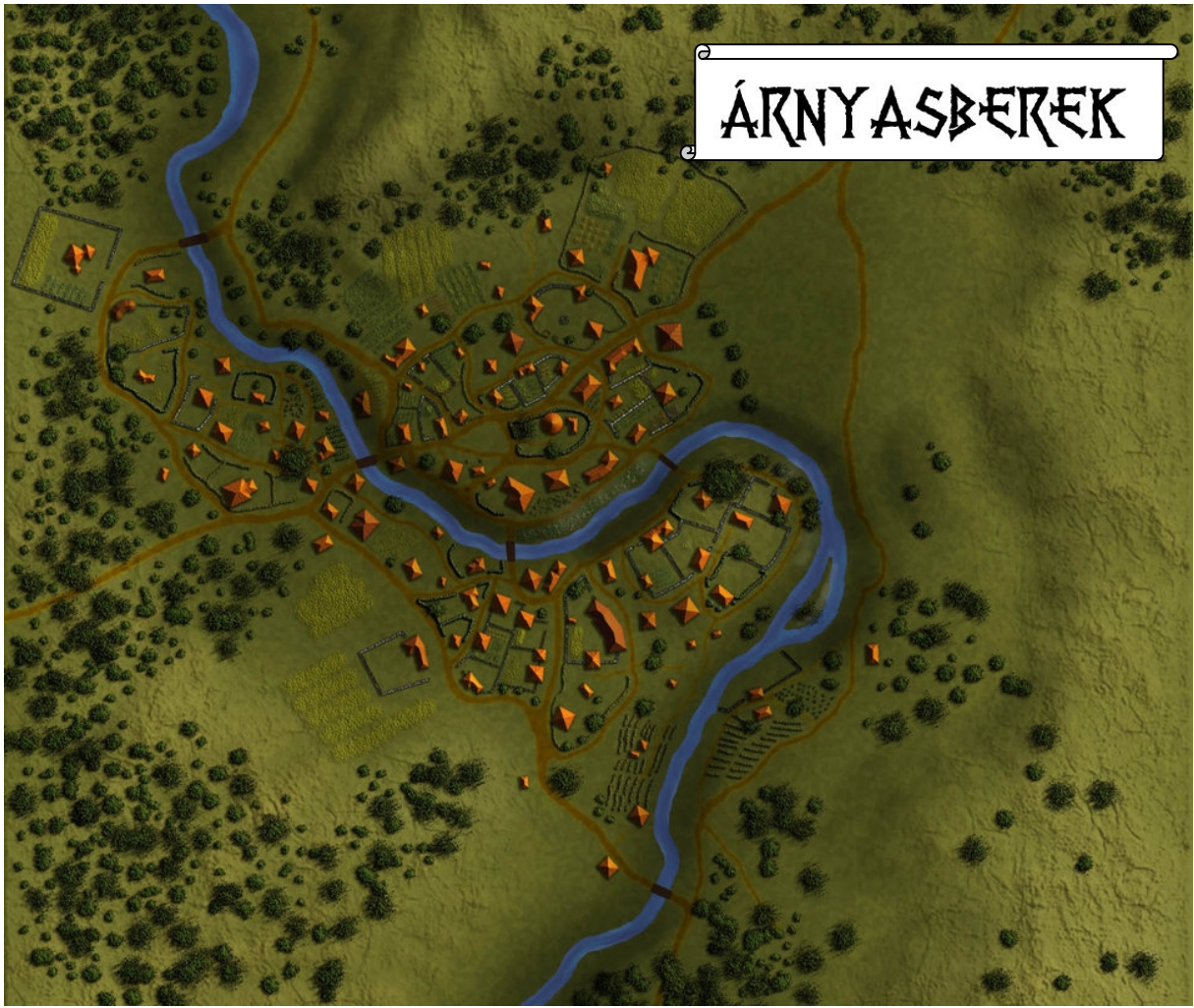
Főbb képzettségek			
lefegyverzés	Mf	rejtőzködés	60
fegyverdobás	Af	Pszi	Af
erdőjárás	Mf		
lovaglás	Mf		
lopózás	50		

Vért	SFÉ	MGT
Kivert bőr	1	0

AME	26
MME	28







Értékelés

- Előttörténet: **(1-5)** – Írtak –e egyáltalán előttörténetet, és elküldték –e időben
- Szerepjáték: **(1-5)** – mennyire játszották ki a karaktereiket, milyen aktívak voltak
- Együttműködés a mesélővel: **(1-5)** – Megtisztelték –e figyelmükkel a mesélőt, vagy gyakori volt az offolás, elmászkálás, telefonálás, random anekdotázás
- Viszonyulás a kaland szereplőihöz: **(1-5)** – mennyire viselkedtek a környezetnek megfelelően, foglalkoztak –e az NJK-kal, mennyire voltak ellenségesek a mellékszereplőkkel
- Részvétel valamilyen városi eseményen: **1 pont**
- Szerencsebarlang leleplezése a Zöld gyémántban: **1 pont**
- A Csuklyás kilétének felderítése: **1 pont**
- Lorelei és Rudolf kibékítése: **1 pont**
- Részvétel a lovagi játékokon: **1 pont**
- Arnold lányának elnyerése: **1 pont**
- A Mallior hívők leleplezése: **1 pont**
- Takari felkeresése: **1 pont**
- A falu megvédése: **2 pont**
- A rablók téli szállásterületének megtisztítása: **1 pont**
- Kamagra megmentése: **1 pont**
- Jorgen gróf életének megkímélése az álomban: **1 pont**
- Jorgen gróf megölése az álomban: **-1 pont**
- Egy játékos önfeláldozása: **2 pont**
- Leszámolás a mallioritákkal: **1 pont**
- Személyes motiváció teljesítése a felvett előnyökből vagy hátrányomból adódóan: **2 pont**

