

A TITOKZATOS KARAVÁN

KALANDMODUL

FALLER GYULA,
MAROSITS TAMÁS (ODU)
ÉS UHLJÁR ATTILA (UHU)

A modul alapvetően egy nyomozós-intrikus M.A.G.U.S. kaland és többféleképpen lehet hozzáállni. A játék közben nagyon fontosak az emberi kapcsolatok, ezek felé kell terelgetni a játékosokat. Jól kijátszott NJK-k esetén pusztán nyers erőszakkal semmire sem mehetnek.

A kaland felépítése – az elejét kivéve – nem lineáris, mindenki szabadon kalandozhat benne. A modul erőssége az Új Tekersek előtti karakterekre van szabva (390 Tp körül) ettől felfelé nem szabad eltérni, mert az megváltoztatja az egész modul hangulatát.

BEVEZETÉS

A régmúlt idők nyomai

Hyranon, a középkorú tudós, a Lar-Dor partján folytatja kutatásait régi fóliánsok közt: szakterülete a Godoni birodalom bukása, és az utána következő zavaros időszak. Ha valaki azt hinné, ez az úr történész, csak részben van igaza: ő a varázslóiskola beavattottja, még hozzá már rég nem tanonc... Akkoriban egyik vizsgájára készült, amelyben a délvidék történelméről kellett számot adnia, és egyes homályos utalásokat egészen újszerűen értelmezett. Annyira újszerűen, hogy nem is hitt neki senki. Azt állította, hogy valahol délen, egy völgyben még most is áll egy kastély, amely Godon egyik Mágusáé volt valaha. Egész életét ennek bebizonyítására szentelte. Huszonöt évi fóliánsokban való kutakodás eredményeként sikerült összegyűjtenie több használható nyomot:

... és imé itt, a Nevek Ismerője, ki Név Nélkül Való, amint felsekert, az álmában látott gyönyörű palotára gondolt, és a gyönyörűséges hölgyre, kit ebben pillanta meg, abban a szempillantásban valóban új völgy nyílt a hegyek ölén, és az álmodások kertjének közepén ott emelkedett a büszke és elbűvölő várkastély. Akkor belépett, minden termet végigjára, de álmai hölgyét nem lelő bévül ...

– Flavonius mester: Godoni krónikák; Egy példánya a Lar-Dor-i könyvtárban is megtalálható; A régi értelmezés szerint ez csak a lelki fejlődés egy allegóriája: még ha megvalósítod is saját álmaidat, még ha valóra is váltod, a Másikat, Társadat így meg nem lelheted, meg nem teremtheted.

Abban az időben pokolfajok támadának e kies birodalomra, pokoli kreatúrák jelenének meg a semmiből, hogy borzasztó rontásokat szórván szerte, a pokol kapuzatait tépjék belé a vidék húsába. De a Hatalmasok megkeresék és elpusztíták e szörnyűségeket... az Ábrándok völgyét is megtámadá egy, és már-már betöre, amikor a Hatalmas a birtok védelmére kelvén elpusztította, ki így félig bejutván, kilehelé bűzös lelkét, ám a szörnyű átkot már senki meg nem akadályozhatta ...

– Godon pusztulása, ismeretlen szerző; az Ordani titkos irattár egyik fóliánsának második kötete.

(Ezt Hyranon nem ismerte.)

... és szólt a Bölcs, az Időket Látó: – Ám, Nemes lovag, az Álmodó Kastélyát, a Rejtett völgyet meg nem leled, vajha lehetsz Te a legnagyobb hős, a legrettentetlenebb vitéz, mert bévülre csak az juthat, ki megálmodta, vagy ki neki onokája, és kit ez vagy amaz segél ebben. Ekkor elindult a Hős, és nem nyugoda, míg az Álmodó egy onokáját fel nem lel, és vele az Álmodó Kastély felé útra nem kél, és minden bizonnal fel is találá, mert többé senki nem látá őket ez árnyékvilágban ...

– Galdrius lovag gesztáiból

a Hős megtérése az Istenek völgyébe című történetfüzér bevezető és összefoglaló része. A füzér az unoka felkutatásának viszontagságos és hősi tettekkel tarkított előadása, és a mítoszok szakavatott ismerője sok fontos dolgot ki tud hámozni arról, hogy hol találhatta meg Galdrius azt a leszármazottat.

Eme pokoli fajzatok odáig merészkedtek pimaszságukban, hogy már-már nyíltan jártak-keltek e szép országban, patás lábukkal tapodták e kies vidéket. Akkor nagy haragra gerjedének a Nagyok Legnagyobbjai, és elkészíték a Hatalmasok kardját, ezt a félelmetes fegyvert, melynek minden jelentését csak a Nevek Tudója ismeré...

– Godoni krónikák, ismeretlen szerző; Ez alapján Hyranon sokáig egy nagy hatalmú varázstárgyat vél a titkok nyitjának, de ezáltal téved (csakhogy ezt senki sem tudja).

Hyranon az idézeteket szó szerint veszi, és mostmár úgy érzi, kutatásait Shadonban kellene folytatnia, hogy egy leszármazottat találjon, akiről bizton állítja, hogy Godoni mágus vére folyik az ereiben. Godonnal kapcsolatos intenzív kutatásaira természetesen felfigyel egy hatalom, amelynek nagyon sokat jelent Godon, és minden, ami vele kapcsolatos: Ordán. Ordán is mindent tudni szeretne Godonról, amit Pyarron tud. Ezért Ordán

ügynökei minden lépését figyelik, ha elhagyja Lar-Dort. Így Ordán kutató tekintete Shadonba is követi.

Sikerül is engedélyt kapnia a kutatásra. Persze nem mint varázslónak, hanem mint a múltat kutató tudósnek. Hallgatólágosan persze tudják, hogy varázsló, ezért az titkos inkvizíció figyelteti is. És akit a titkos inkvizíció megfigyelés alatt tart, az Kránnak sem közömbös, akinek még Domvik országában is vannak ügynökei.

Évek telnek szorgos kutatással, és végül a kutatás eredménnyel zárul: úgy tűnik, a Godoni familiának egyetlen ága él már csak: a Horiusz család, egy kispolgári család, Shadon északi partvidékén, Ronella tartományban. Ekkor hirtelen baleset történik: egy ügybuzgó inkvizítor boszorkánynak nevezi Hyranont, elfogatja egy közeli sasfészek urával, és Domvik egy közeli templomának boszorkányok ellen felszentelt tömlőcébe vetteti. Hyranon előbb még hisz abban, hogy időben tisztázódik az eset, és nem ellenkezik az erőszakkal, később pedig már hiába próbál meg menekülni, ugyanabban a tömlőcében szinte rögtön kivégzik. Hogy ki volt eme ügybuzgó és meglepően óvatos egyházfi? Krán ügynöke úgy gondolta, már eleget tud ő maga, és jobb, ha senki más nem tud ennyit.

Domvik beavatottjai ahhoz már későn érkeznek, hogy Hyranont megmentse, de ahhoz még időben, hogy a hamis ügynököt elfogják. Majd folytatják Hyranon nyomozását, és néhány hónap alatt eljutnak ők is a Horiusz családhoz. Ám későn: a családot ismeretlen tettesek elrabolták, majd a király és az egyház emberei megtalálták a rablókat, akiknek csak annyi ideje marad, hogy végezzenek a család tagjaival, mielőtt az ő végzetük is beteljesedik. Rádöbbennek arra, hogy Cadelis, aki éppen egy karavánnal útnak indult, veszélyben van, és hogy a Krániaknak valamiért nagyon fontos.

Zatocsa, aki maga is Krán egyik bizalmas embere, emellett a Csobod törzs főáltosa, szintén megtudta saját csatornáin keresztül, hogy egy sokak által keresett személy halad egy közeli karavánban, nem is olyan messze a törzs területétől. Úgy gondolja, helyzeti előnyét kihasználva ő fogja mindenki elől megkaparintani az értékes személyt. Horiusz eközben, mit sem sejtve, a karavánnal elindult Shadonból Pyarronba, több hatalom képviselőjével a nyomában...

Nagyhatalmak hálójában

Hogy pontosan melyek is a fent említett nagyhatalmak, és mi a céljuk? Foglaljuk össze röviden:

Pyarron: A pyarroniak csak annyit tudnak, hogy egy szörnyű félreértés és Krán beszívárgott ügynöke miatt Hyranon, a megszállott Godon-kutató tudós meghalt. Mivel csak nem hivatalosan tartózkodott Shadonban, nem lett a dologból igazi államközi botrány. Az ügynökök természetesen ki fogják vizsgálni az esetet, de nem rögtön, vannak sürgősebb problémák is!

Shadon: Tudják, hogy Hyranon Godon-kutató varázsló volt, rekonstruálták, mi után kutat, rájöttek, hogy a Horius családnak valami fontos köze van a dologhoz, és hogy — ahogy Hyranont — Kráni ügynökök rabolták el és ölték meg őket. Bízna benne, hogy az ügynököknek nem volt idejük kivallatni a családot, és így Krán nem tudta meg, hogy van egy túlélő: Cadelis, aki egy karavánnal éppen a pusztában halad Pyarron felé.

Rögtön egy villámgyorsan összeállított, ám így is erős csapatot indítottak utánuk. Azt is sikerült kideríteni, hogy ezzel a karavánnal kelt útra Domvik egyik szolgája egy csapat fiatal Domvik-lovaggal: Purus atya. Elméjük erejével már tájékoztatták mindenről, amit tudnak. Azt az utasítást kapta, hogy mindent hagyjon a régi kerékvágásban zajlani, ezzel kihasználva a legfontosabb előnyt: a pusztában senki nem tudja, melyik az a karaván, amelyikben Cadelis tartózkodik. Ha letáboroznának, vagy visszafordulnának, az merőben szokatlan lenne, és felfigyelhetnének rá Krán pusztában kóborló ügynökei. Persze mindig szemmel kell tartania feltűnésmentesen, és hogy Cadelis is természetesen viselkedjen, legjobb, ha nem mondja el neki a dolgokat. Ha idegenek jelennek meg a csapat körül, legyen nagyon gyanakvó, és igyekezzék őket is szemmel tartani.

Purus atya ezek szellemében cselekszik, és nagyon várja, hogy az utánuk indított csapat beérje őket.

Krán: A Birodalom ügynöke a börtönben még „meqlátogatta” Hyranont, és sikerült tőle szinte mindent megtudni: tudják, hogy Godoniak után kutatott, és hogy a Horius család az utolsó leszármazottja a famíliának.

Persze azzal tisztában vannak a Birodalomban, hogy sok értékes dolgot tudhatnak meg, ha egy élő godonit sikerül megszerezniük. És ami még ennél is fontosabb, az ember nem esetleg még veszélyesebb lehetne, ha még többet tudna azokról, akik eddig a legeredményesebben szálltak szembe a Birodalommal. Ezért kell a család minden tagját megszerezni, vagy legalábbis elpusztítani.

Ordan: Ők már eleve godoni kutatásai miatt figyelték fel Hyranonra, engedték, hogy minél többet megtudjon, ami persze rögtön a Ordan tudomására is jutott, így kiegészítve az ott felhalmozott amúgy is hatalmas tudást a hajdani Godonról. Sem Hyranon kivégzését, sem a Horius család megölését nem tudták megakadályozni, ám Cadelist mindenképp maguknak szeretnék, már csak azért is, mert tudják, amit Hyranon is sejtett, ám nem mondott el senkinek: hogy a kastélyba csak vele tudnak bejutni. Ezért Kránhoz hasonlóan ők is ügynököket küldtek a pusztába, hogy Cadelist felkutassák, és ők előnyben vannak, mert egy olyan ígéretes tehetség, mint Worgitas, az ügynök, aki a godoni mágiát tanulmányozza Ordanban, és kísérője. Természetesen a Főnix-ek is bármikor készen állnak a bevetésre.

Zatocsa: Zatocsa kráni kapcsolatai révén tudta meg, hogy egy embert keresnek, akinek valami testi elváltozása van, és egyéb dolgokban is vannak furcsaságai. Igazából felszólították, hogy segítsen megkeresni, mivel innen és innen indult egy karavánnal ekkor és ekkor. Ő viszont azt mondta, nem sokat tehet, és közben úgy gondolta, megszerzi a saját szakállára, és majd kiszedi belőle, miért is fontos. Sikerült is hamarosan „megtalálnia” a valószínű karavánt: tudja körülbelül mikor és hol fog elhaladni. Amikor a legközelebb lesznek, akkor akar lecsapni, hogy minél kevesebbet kelljen saját fizikai és főleg mágikus „birodalma” központjától távol tölteni.

A jurtaváros, ahol hőseink bekapcsolódnak a történetbe

A Csobod törzsben minden évben sor kerül az ifjak beavatási szertatására, amelyen a törzs nemzetségeinek vezető családjai összegyűlnek, hogy a törzs leendő vezető harcosait felavassák. Ha pedig sokan együtt vannak, kihasználják az alkalmat, és az ünnepséget versenyek előzik meg, ahol mindenki – főleg az avatandó harcosok – bizonyíthatják rátermettségüket. No és persze elkerülhetetlenül megindul a csereberélés: ilyenkor főleg jószág és a „kalandozások” alkalmával szerzett értéktárgyak cserélnek egymással gazdát. No és persze lovak! Ez egy olyan jeles alkalom, amely egész Róna-szerte – sőt még azon túl is – ismert nagy összejövetel. Messzi nemzetségekből, távoli országokból sereglenek össze ilyenkor a harcosok, érdeklődők: egyszerűen mindenki, akit valami miatt érdekel egy ilyen óriási nomád kavalkád. Éppen az üzletelések miatt az avatásra készülődés alatt megtűrt résztvevők a messziföldről érkezett kereskedők is. Akadnak olyanok, akik egyszerűen egy jó lóra szeretnének szert tenni – viszonylag olcsón és megbízható forrásból. Kereskedők karavánnal, hogy lovakat vegyenek, és a civilizált országokban busás haszonnal tudadjanak rajtuk. Merész – és általában nemesen született – kíváncsisiskodók, akik egy igazi nomád jurtatáborot akarnak látni, és persze sokakat csak a csődület vonz, a nomádok forgataga. Persze az összes idegen jobban teszi, ha még a valódi ünnepség megkezdése előtt távozik, ha nem akar dicsőítő áldozat lenni a törzs szellemeinek!

Ez persze nem a szokásos körülmények között megrendezett vásár: nincsenek fogadók, és a fizetőeszköz sem elsősorban az arany; helyette viszont szívesen látják az ékszereket, különleges szövöketeket, no és – főleg egymás közt – a barmot.

Fizetőeszköz	Vásárlóérték
1 ló	1 a
1 kecske	2 e
1 juh	1 e
1 arany	1 e
1 ezüst	5 r

Az érkező kereskedők általában saját szekereiken alszanak, a nomád harcosok vagy saját utazósátrat emelnek, vagy a földön alszanak, esetleg egy ismerősüknél.

Természetesen az idejutás sem egyszerű, és főleg nem veszélytelen. A kereskedők busás ajándékokkal váltják meg kifosztásukat (ha sikerül). Persze egy olyan vezető nélkül, aki maga is alaposan ismeri a pusztát (*Pusztajárás Mf*), ezernyi veszélyét, rejtett jelzéseit, vad törzseit, reménytelen vállalkozás elindulni is.

A krániak megsejtették, hogy Zatocsa valamit forral, ezért a szomszédos Hak törzset felbujtogatták, hogy hirtessen háborút a Csobod törzs ellen. Céljuk, hogy a sámánt akadályozzák, és egy kicsit ráncba szedjék. Ha ennyi sem lesz elég neki, és mégis belezavar a Birodalom terveibe, keményebb eszközökhöz nyúlunk.

A két törzs nagyjából egyforma erejű, és nem támadnak frontálisan egymásra, csak csatározások folynak. Zatocsa valóban most akart útnak indulni az értékes személyért, de Konos hallani sem akar róla, nem akarja, hogy egy ilyen kényes helyzetben kitudódjon, hogy a sámán nincs itt, tehát sem ő, sem a segédei, sem jelentősebb, harcosokból álló csapat nem mehet el most! Erre jön Zatocsa mentőötlete: küldjenek el egy csapat idegent. Erre Konos csak megvetően mosolyog, de nem szól ellene semmit. Ezek után következnek be az alábbiak...

Nos, ilyenkor, amikor az idegenek jelenléte sem ritka, érkeznek meg hőseink a jurtavárosba még jó egy hónappal a szertartások előtt. Egyenként vagy csoportosan. De minden csoportjukban vagy van a pusztát mesterfokon ismerő, vagy egy karavánhoz csatlakozva érkeznek.

Alighogy mindannyian megérkeznek, akik a majdani kalandban szerepelni fognak (minő véletlen!), egy váratlan fordulat töri meg a vásárra készülés békés hangulatát: minden nomádon izgalom vesz erőt, ami gyorsan átragad az idegenekre is! A szomszédos Hak törzs egy „tévedésből” elhajtott gulya miatt háborút hirdet a Csobod törzs ellen. És példátlan módon pontosan most, közvetlenül a szertartások előtt! („Tévedésből” elhajtott gulyák elég gyakoriak errefelé, az emiatt kirobbant törzsi háborúk már jóval ritkábbak, olyanra pedig, hogy ilyenkor robbanjon ki, eddig még nem volt példa. Ezt megfelelő képzettséggel vagy előélettel mindenki tudja – esetleg megkérdézheti.)

És ezzel még nem érnek véget a furcsaságok: a nap folyamán több idegent felkeresnek a törzs harcosai, és nyomatékosan megkérlik a törzs vezetőjének nevében, hogy este, amikor érte jönnek, fáradjon el velük a törzsfői sátorba! (Ezt visszautasítani sértés, és a törzsfőt megsérteni...)

Amikor összegyűlnek az érintettek, megjelenik a törzsfő (Konos) és a sámán (Zatocsa) is. Nem túl udvariasan, de nem is sértegető hangnemben közlik a megjelentekkel, hogy egy küldetésben kell részt venniük a törzs érdekében. (Tolmács van Shadonira, Pyarronira.) A megjelentek a csapat tagjai, és még három ember. Ezek közül az egyik Pyarroni nemesnek látszik, a másik a szolgálójának, a harmadik pedig zsoldoskapitánynak néz ki. Éjközép után rögtön indulnak egy vezetővel, aki elvezeti őket az északi karavánútra, ahol egy karaván

halad el néhány nap múlva, ha minden rendben lesz, szinte összefutnak. A feladatuk pedig ebből a karavánból elhozni azt az embert, akinek valamilyen testi elváltozása is van. Nem tudni mi az, de bizonyára más furcsaságai is lesznek. Minderre kapnak egy hónapot. A sámán és a törzsfő között néma párbeszéd zajlik, aki egy kicsit is ismeri az emberi lélek finom rezdüléseit, az látja, hogy a sámán szemrehányást tesz a törzsfőnek, aki egy „vállrándítással” igyekszik ezt letudni, de ő is dühös.

A másik három NJK:

- *Hylar* Grantaron beképzelt és fennhéjázó predoci nemes. Feton, a szolgálja: Ők lesznek az intő jel az úton.

- *Dranner*, hontalan zsoldosvezér, ő egyszerűen nem megy velük, ezért elfogják, és feláldozzák az ősök szellemeinek.

Útközben

Elindulás a nomádoktól

Miután mindannyian beleegyeztek a feladat vállalásába, a karakterek szabadon távozhatnak. Ha megpróbálják nyíltan elhagyni a táborot, a sámán egy embere figyelmezteti őket ígéretükre, de tettelességig valószínűleg nem fájlnak a dolgok. Ha titokban próbálnak távozni, viszonylag könnyű dolguk van, de ha mégis lebuknak, dorgálásban részesülnek. A lényeg az, hogy másnap a „szökevények” lobogó fáklyaként halnak meg egymás után...

Ezt az időt felhasználhatják felkészülésre, további értesülések szerzésére, ismerkedhetnek a többiekkel. Ha ügyesen utána tudakozódnak a sámánnak, megtudhatják, hogy ambiciózus, önfejű alak. Sőt, egyesek idegenekkel való kapcsolatairól is tudnak... [KM: Krán]

Éjközép idején tényleg felszedelőzködik a csapat, és egy nomád, Sé, vezetésével elindul északra. Egész éjszaka lovagolnak [KM: ez az ellenséges bekerítés veszélye miatt szükséges], majd déltájban megállnak pihenni és enni.

Ha a nomádot faggatják, nem mond semmit. Ha erőszakos vagy mágikus módszerekkel próbálkoznak, akkor is csak arról tud, hogy hova kell kísérnie a csapatot.

Miközben lovagolnak, Grantaron elkezd szervezkedni, hogy az első megállónál le kéne lépni, és próbál meggyőzni mindenkit, hogy segítsen a kísérővel leszámolni.

A nemes balsikerű próbálkozása

Mivel délelőtt sem állnak meg, Granton, Feton és akiket sikerült meggyőzniük, egyszer csak elkezdenek nyugat felé lovagolni, Sé szerencsétlenségére utánuk lovagol, hogy visszairányítsa őket az útra. Amikor elég közel ér, Granton szól, hogy „Na most”, és lesújt. Akit sikerült meggyőznie, az vele együtt támadhat. Mindenesetre együttes támadásuk eredményeként Sé rögtön meghal.

Erre a nemes elégedetten felsóhajt: „No, ez is megoldódott!”, és élénk beszélgetésbe merül a csapat többi tagjával terveiket illetően. Kb. öt perc múlva fáklyaként lángolva meghal, még ha segíteni próbálnak, akkor is. És vele együtt mindazok, akik tevékenyen részt vettek a nomád meggyilkolásában.

Ha a támadásban megakadályozzák, ő akkor is elválál a csapattól, és külön megy tovább, hacsak nem kényszerítik a maradásra. Ha elment, akkor hal meg amikor a többiek, ha letelt az egy hónap. Ha maradásra kényszerítik, van egy halálos ellenségük, akinek a karavánban első dolga jövetelük célját mindenkinek elárulni. [KM, ennek megfelelően alakítsd a folytatást].

A csapatnak most már egyedül kell boldogulnia,

- ha nincs köztük egy minimum alapfokú pusztajáró, vagy mesterfokú bármilyen természetjáró, szinte biztosan eltévednek (80%), és csak 2 hét alatt érik el a karaván nyomait.

Ráadásul rengeteg kisebb-nagyobb szerencsétlenség éri őket: átgázolnak egy viszkető gyuladást okozó részen – a tünetek csak egy nap múlva jelentkeznek, vaddarazsak támadnak rájuk, éjjel egy kellemes helyen alszanak el, de ez egy óriási hangyaboly... összegezve: minden tag naponta 6k6 FP-t vesz el folyamatosan.

- ha nincs köztük egy mesterfokú pusztajáró, akkor eltévedhetnek (30%), és csak 6 nap alatt érik el a karaván nyomait. A fenti két nyelmetlenségek sokkal kisebb mértékben

érvényesülnek: 3k6 FP naponta. (Kivéve az Af pusztá- és Mf természetjárókat.)

- amúgy minden pusztajárással vagy Mf természetjárással nem rendelkező karakter k6 FP-t veszít naponta.

Egyébként háromnapos lassú ügérésre vannak a karavánúttól, és ha három nap múlva érnek oda, akkor a karaván egy nappal előtől nyomait találhatják. Ehhez ügérésben elég alacsony fokú nyomolvasás, lépésben pedig bárki észreveszi. A karaván lassan halad, 35 ynevi mérföldet tesz meg naponta.

A Karaván

A karaván, amit Zatocsa kijelölt, nem különbözik a sztyeppét átszelő más karavánoktól: több utazó összeállt, felbért egy karavánkísérőt és csapatát, felszerelkeztek, majd Domvik nevében nekiindultak hosszú és veszélyeket sem nélkülöző útjuknak. Azért kell alaposan megismernünk, mert itt fognak hőseink hosszú napokat eltölteni. Hogy kik, milyen csoportok is alkotják? Lássuk csak:

A karaván tagjai

Shidian, Enysmon pusztáiról származó, Nasti törzsbéli önálló karaván-vezető. Ides-tova húsz éve az az élete, hogy karavánokat vezet át a pusztákon Pyarron és Shadon között. Ő és saját tapasztalt emberei adják ilyenkor a kíséretet, és jó harci képességeik, kiváló helyismeretük, de méginkább diplomatikus megoldásai átsegítették a nehézségeken.

Csapata: Sihidian, Kyadar – Kyel-papja, Ishua – felcser, és még 29 félnomád.

Glavius Hroin, szövet-nagykereskedő, aki valódi Shadoni brokátot szállít Pyarronba, míg visszafele különleges byssus-selymet hoznak. Hroin úr közönséges kereskedő, soha nem játszott ilyen nagy tételben. Tulajdonképpen Gonada beszélte rá – mivel így megszűnt közöttük a shadoni zsoldosok felbérletének költsége. Hroin nem az a nagyvilági alak, az esti beszélgetésekhez sem tud hozzászólni. Mogorván hallgat és átkozza magát, hogy ekkora útra vállalkozott. Honvágya van máris, pedig még csak az odafelé vezető út felénél tartanak.

Felszerelése:

1 székér [brokát] (2 kocsis és mindenes)

Humar Gonada, gyantát szállít Pyarronba, visszafele pedig olívaolajat (+kábitószert csempésznek)

Gonada fiatal korában egy kiskereskedőnél dolgozott segédként, ám mindig is szomjazta a hatalmat és a kalandot. Így nem csoda, hogy

amikor a helyi alvilág megkörmökezte, könnyen engedett a csábításnak. Hamarosan önálló céhtag lett, és hamarosan elterjedtek a pletykák is homályos üzelmeiről. Ez viszont nem ártott igazán a hírnevének, sőt a titokzatlansága tette a még a nemesi szalonoknak is állandó meghívottjává és egyik főszereplőjévé.

A legenda „természetesen” igaz: Gonada az évek során a shadleki alvilág egyik meghatározó alakja lett. Gonada igazi shadoni „keresztapa”, szereti, ha gördülékenyen mennek a dolgok, de nem elég neki, hogy mások tisztának lássák a kezét, saját maga is tisztának tudja — persze a saját értékrendje szerint. Csempészet, védelmi díjak szedése, pénzbehajtás megszokott, még egy kis fenyegetés, „nevelő célzatú” verés is belefér. De hogy miatta ember haljon meg, az nagyon ritka, és akit eddig így utolért a végzet és Gonada keze, az mind többszörös gyilkos volt.

Kereskedelme java része eddig a Gályák tengerén keresztül folyt, és háborítatlanságát súlyos aranyakkal váltotta meg a kalóztól, amit a segédjével küldött lepecsételt ládában. Cadelis elődjével, Ynorios-szal az volt a probléma, hogy túlságosan is átvette Amanovik országának módszereit. Többször túlzásokba vitte a verést, a végső hibája pedig az volt, hogy valóban kivégeztette az egyik kereskedőtől túszként elrabolt családtagot, amikor az illető nem bírt időben fizetni. Az ezek után történtek jól példázzák Gonada hozzáállását és módszereit: szokás szerint Ynorios vitte a ládát Gorvikba, ám azt csak Gonada tudta,

hogy az ezúttal arany helyett csak kavicsot tartalmaz. A folytatás egyértelmű: Ynoriost azóta sem látták egészben, ám egy csomagban visszakérült a feje egy rövid levéllel. Gonada ezúttal csak egy bocsánatkérő levelet és a díj negyedét küldte kárpótlásként. Valamint megköszönte, hogy végeztek álnok segédjével, és az elsikkasztott pénzt felajánlotta nekik, ha netán sikerül előkeríteni. Aztán megtette segédjévé az eszes és törekvő Cadelist, aki eddig a törvényes ügyeit rendezte. A választásért azóta már sokszor dicsérte magát és Domvikot. Azon is gondolkodik, hogy ha Cadelis ezen az úton is bizonyít, esetleg hozzáadja az idősebb lányát.

Felszerelése: 2 szekér [gyanta tömbökben] (4 kocsis és mindenes)

Ezenkívül van még egy nehéz utazóbatár, benne ül Hroin, Gonada, a segédje, Cadelis, Tritius, + kívül a három testőr és 2 kocsis-lakáj.

A rakomány biztosítására ketten felfogadtak egy zsoldos csapatot, 33 harcedzett talpast:

Zsoldosvezér Tisztek	Bodius			
	Surum	Alvium	Jadus	Grallus
Közemberek	5	7	8	8

És persze mindenféle dologhoz értők vannak: felderítő, fegyver-, páncéljavító... és minden 7-esből egy borbély, aki a sebeket kötözi.

Tritius, aki – mint neve is mutatja – nem nemesi származású, ám szintén kereskedő: drágaköveket ad-vesz.

Biztonságát három testőr garantálja: három kardművész, akik mindig együtt vállalnak munkát, 9 éve dolgoznak együtt, mindig testőrként, Tritius a kereskedőhercegségekben bukkant rájuk, azóta egyre jobban megbíznak egymásban: Tritius fizet, ők megvédik. Tritius alapvetően gyáva ember, minden pénzt megér számára a biztonsága. Kifejezetten szerencsésnek érzi magát, hogy testőrei csak szolgálatuk valós árát kérik, nem annak 8-10-szeresét. Ugyanakkor tart egy kicsit tőlük, nem kér rajtuk semmit számon. Csak akkor mer parancsolgatni, ha felöntött a garatra. A slaneek ezt is teljesítik persze, amíg csak valami olyant nem kér, ami jellemükkel, avagy méltóságukkal nem fér össze. Ekkor az is előfordulhat, hogy összerúgják a port és a slaneek felmondanak. De ilyenkor az út alatt máshoz nem állnak be, és ha mégis életveszélybe kerülne, akkor megpróbálják megvédeni.

Tritius kétségbeesetten fog új testőröket keresni; ha a karakterek ajánlkoznak, azonnal fölfogadja őket.

Tritius testőrei meglehetősen egyszerű embereknek látszanak. Hozzá nem értők számára hosszúkartot és pikkelyvértet hordanak. Keveset beszélnek, nem nagyon közösködnek a többiekkel. A kereskedő teljesen rájuk bízza magát, mivel minden hatékonyságuk mellett igen tapintatosak, szinte nem is érzékelni jelenlétüket. Alapesetben az öröködést is rábázzák a többi fegyveresre. Tritius sátra közelében telepednek le esténként, de nem virrasztanak, amíg csak valami gyanús dolog nem történik. KM! Akár a karakterek csatlakozása is lehet gyanús esemény! Ekkor éjszaka felváltva öröködnek. Ez utóbbi esetben a karaván megállása után ketten rögtön aludni térnek, hogy a kevés pihenés ne csökkentse harci képességeiket. KM! Az öröködés nem jelenti azt, hogy fel-alá mászkálnak a táborban vagy hogy silbakolnak a sátor mellett. Inkább meghúzódnak valahol a félhomályban, és úgy virrasztanak. Leginkább fekszenek, és úgy tesznek, mintha aludnának... Éberségük elég magas, és ha kell, Érzékelést és Hatodik érzéket is alkalmaznak.

Purus atya, aki egy Domviknak újonnan épített templom felszentelésére igyekszik, eredeti Shadoni kegyszerekkel (NEM ő fogja a szentelést végezni)

Purus atya

Sanctatus testvér	Dunus testvér	Fidus testvér
	(Gordoza)	(Zuanar)
7	7	7

Ők összesen huszonötven vannak.

Felszerelésük: 1 szekér [szentelt templomi felszerelés ládákban] (2 kocsis és mindenes)

Noblis Anatus lovag, Shadleki tartományi gróf, Amarus birodalmi gróf futára. Híreket visz Pyarronba a Shadlekben feltárt Orwella-szektáról.

Mint történetéből tudjuk, ő a felesége dolgain őrlődik már évek óta, ennek okán hideg megvetéssel tekint minden asszonyszemélyre. Most is biztos benne, hogy csak azért küldte Amarus őt erre az ócska kis feladatra, hogy hosszú időre eltüntesse Shadonból.

Fegyverhordozójával és két apródjával utazik.

Diorosz abasziszi fegyver-kereskedő abbit, fegyvereket hozott és most két fegyverkovácsot, Rhittust és Addust, visz magával.

Emberei: Szosztresz – mágiahasználó tanácsadója (boszorkánymester), a két kovács, 22 aszisz zsoldos.

Felszerelése: 1 nehéz utazóbatár, benne ülnek ők négyen, + kívül 2 kocsis-lakáj

Felszerelésük: 1 szekér, ami az élelmet, egyéb felszerelést, a katonák nem-harci cuccait (pokróc, ...) szállítja. Ezen is 2 kocsis-mindenest utazik, és esetleg azok, akik megbetegszenek, stb.

Minden szekérhez vannak pótalkatrészek, a komolyabbakból persze csak egy-egy. Plusz lószerszámok, egyéb eszközök.

Zsoldosvezér	Alantisz	
Tisztek	Gitosz	Nonasz
Közemberek	9	10

Tehát a karaván összesen 4 kereskedőből, 2 tanácsadóból, 2 kovácsból, 3 testőrből, 3 főemberből, 119 katonából, 14 kocsisból áll.

A karaván napirendje

7.00 Ébresztő, reggeli étkezés, kinek-kinek tehetése szerint.

A batárokból összecsuksukható asztalok, székek kerülnek elő, a többiek is kapnak valamit. A karakterek, ha csatlakoznak majd – amenynyiben nem tudták magukat meghívni egyik csoporthoz sem, maguk kénytelenek gondoskodni ételükről. KM! A papi Élelemteremtést Pururs atya vagy a testvérek megakadályozzák!

8.00 Indulás. A menetoszlop a szokásos.

13.00 Megállnak déli pihenőre. Lehúzódnak az út szélére, beállnak körbe, a batárookra felteszik a ponyvát. Mindenki hűsöl. A nomádok adják ilyenkor az őrséget, hisz a pusztán mér-földekre ellátni. KM! Derült napokon a napszúrás veszélye fennáll.

Étkezés nem nagyon történik, túl meleg van. Aki teheti, alszik. Az ígaslovakat kicsapják legelni, a többiek is abrakolnak. Ha lehet, itatnak is egy keveset, de persze nem rögtön megállás után, nem is indulás előtt közvetlenül. A paplovagok gyakorolnak egy órácskát. Lovas harcmodor van műsoron. Az ikrek Purus atyától tanulnak.

15.00 A karaván tovább indul egy kisebb a szakaszra. A rend a szokásos.

18.00 Letáborozás éjszakára. A szekértábor felállítják, persze jóval nagyobb gondossággal mint délben. A szekereket leteregetik ponyvával, amik többé-kevésbé állják a tüzet. A lovakat legeltetik, itatják. A lakájok a batárok beállítása után a nekilátnak a ponyva felhúzásának és a vacsorakészítésnek. A kereskedők és a meghívott vendégeik székeken üldögélnek asztalok mellett. A katonák is vacsorakészítéshez látnak. A nomádok még lovon, alkonyatig övék az őrség. Anatus lovon gyakorlatozik az ikrekkel, a paplovagok gyalogosan. A 6 lovaik pihennek. Tritius testőrei hármásban ételt készítenek, kivéve, ha már őrködésre adták a fejüket, mert ebben az esetben egyikük már alszik.

19.00 körül vacsorázik mindenki, kivéve a nomádok. A katonák kását esznek, a kereskedők meg ami kerül a láda fiából. A paplovagok egy kicsivel több húsfélét látnak, mint a katonák. A nomádok vadászgatnak, csapdákat raknak ki nyúlra. Ők 20.00 körül esznek csoportonként, amikor a soros őrség már felállt, a nap pedig már vörös korongként csúszik a látóhatár alá.

20.00 Vacsora után a katonák, paplovagok elvackolódnak, hiszen tüzet rakni nincs miből. Feláll az aktuális őrség. A kereskedők asztalai mellett lámpákkal világítanak, nagy beszélgetés zajlik, a karakterek csatlakozhatnak majd, ha erre méltónak ítéltetnek (avagy eléggé szemtelenek). Vendégek még: Purus atya (egy ideig, fél 10 körül aludni tér), Anatus lovag (ha éppen képes felülemelkedni búskomorságán). Van bor és „jó” társaság.

22.30-23.00 Mindenki aludni tér.

Őrségváltások: 11.45 és 3.15 illetve 1.45

A karaván elhelyezkedése nappal

	N	
P		A
B1		B2
ag		an
	Sz1	
	Sz2	
	S	
	Sz3	
	Sz4	
	Sz5	
PS	PF	PD

Jelmagyarázat:

N – Shidian, Kyadar, Ishua és két megbízható emberük

P – Purus atya és két paplovag

A – Anatus és kísérete

ag, an – asziszok Gitosz illetve Nonasz vezetésével

PS, PF, PD – paplovagok Sanctatus, Fidus és Dunus vezetésével

S – shadoni talpasok Bodius vezetésével

B – batár

1: Gonada, Cadelis, Hroin, Tritius

2: Diorosz, Szosztresz, Addus, Rhittus

Sz – szekér

1: katonák szekere

2: Purus atya szekere: templomi felszerelés

3: Hroin szekere, brokát

4,5: Gonada szekere, gyantatömbök

Nem jelölve: 9 három fős félnomád csapat a karaván körül szétszórva.

Találkozás a karavánnal

Ha minden megfelelően alakul, akkor előbb-utóbb feltűnik a csapat láthatárán a karaván. Mint az a karaván szokásaiból kitűnik, ha nappal közelednek, szinte biztos, hogy a nomád járőrök felfedezik őket, és akkor természetesen oda is mennek megnézni, mi az. Beszélnek nomádul, shadoniul és pyarroniul. Ha a csapat nem mutat ellenséges szándékot, akkor odahívják Shídián-t is, aki szintén beszélget velük. Ha csatlakozni akarnak, és elég megnyerők első ránézésre, akkor odahívják őket a batárokhoz, és ott a kereskedők, Purus atya és Anatus lovag szóba elegyedik velük, kikérdezik kik-mik ők, és miért akarnak csatlakozni (persze, csak ha akarnak; ha nem, akkor csak úgy elbeszélgetnek velük, de ugyanúgy mindenre kíváncsiak).

Ha nem akarnak csatlakozni, akkor ez a fejezet számukra itt véget ér.

Most nézzük azoknak az embereknek a hozzáállását, akik döntenek abban, hogy csatlakozhatnak-e:

- Purus atya, aki sejti, milyen veszélyek leselkednek Cadelisre, azt is sejti, hogy ez a találkozás több, mint a véletlen szeszélye, ám nem tudja eldönteni hirtelen, kik állhatnak a háttérben. Arra gondol, ha csatlakoznának, akkor talán elszólják, vagy elárulják magukat, hiszen

nem sejtik, hogy ő mindent tud. Ha kiderül, hogy tényleg Cadelisert jöttek, akkor nem lesz rest elfogadni őket! És még az is lehet, hogy nem emberrablók, hanem maga Domvik sodorta őket útjukba.

- Shídián nem szereti a felesleges bonyodalmakat, és már hallott a rablók azon módszeréről, hogy előbb néhány embert bejuttatnak a csapatba, mielőtt támadnának. Ezért nem rajong az ötletért, hogy befogadják őket, de ha rendesen viselkednek, nem vétőzza meg a dolgot. Ám ebben az esetben figyelteti őket az embereivel. Egyébként egész befolyását latba veti a csatlakozásuk ellen, mondván, hogy az út során ő felel az utasok biztonságáért.

- Anatus lovagot hidegen hagyja az egész, úgy elmerül saját fájdalmában. Csak akkor aktíválódik, ha valamivel kizökkentik bánatából. Például van köztük egy nemes hölgy, aki a bánatára emlékezteti, mert ilyenkor ellenzi a dolgot, vagy esetleg egy dalnok, aki énekével enyhítheti fájdalmát.

- A kereskedők aszerint mérlegelnek, hogy jó úti társaságnak néz-e ki a csapat, másrésről azért ők is óvatosak a vadidegenek csatlakozásával. (Plusz Szosztresz is árgus szemekkel figyeli őket, ha valami gyanúsat lát, rögtön közli gyanúját Diorossal.)

A csapat fő feladata tehát, hogy eloszlassa a bizalmatlanságot. Hogy mit hogyan tesznek, az az ő dolguk, és a fentiek figyelembevételével dönts el, a karaván tagjai hogy viselkednek. (Ha Shídián mond nemet, vitának helye nincs!) Mérlegelj alaposan, nem kell mindenáron csatlakozniuk! Esetleg rögtön összetűzésbe is keveredhetnek a karavánnal. Végülis elég egy leplezett próbálkozás a varázslásra. (Ne feledjük a slan testőrök éberségét sem!)

Gyanús nyomok

- ha esetleg pszi-vel, vagy más módon támadást intéznek az asztrál- vagy mentálteste ellen, ha megfelelő erősségű, a pajzson átmegy, de a varázslat sikertelen lesz. Rajta pedig látszani fog, tudja, ki varázsolta rá.

- ha valakit megkérdeznek, kutaknál már többször megálltak, de őt még senki sem látta fürdeni. Ezentúl sem lehet rávenni a nyilvános vetkőzésre.

- ha esetleg szóba hozzák a testi másságot, enyhén elpirul, habár rendelkezik alapfokú színészettel és mellébeszéléssel.

A lemészárolt karaván

Egyik nap a nomádok oldalvédjei egy lemészárolt karavánt jelentenek Shidiannak. Aki odamegy a helyszínre, az valóban megtalálja egy karaván maradványait, és a két, éppen magához térő túlélőt. Egyikük, Gyamar, láncing maradványait viseli, borzalmas sebek borítják, az arca teljesen összevagdossa (Ép:2; Fp:1; Y:0), szinte egyik szemére sem lát. A másikukon, Danoron szintén láncing, láthatóan nem szenvedett olyan súlyos sérüléseket (Ép:M-1; Fp:M/2; Y:Stat:M; Din:1). A nomádok az egyik felborult szekér alól szedték elő, elájult, amikor ráborult.

Úgy tűnik, az idegenekkel szembeni bizalmatlanság és a megmentők iránti hála keveredik érzéseikben. Ha kérdezzetik őket, elmondják, amit tudnak. Magukról azt, ami az előtörténetükben szerepel, amúgy pedig azt, hogy egy nagy csapat nomád támadt rájuk, és az első nyílzáporok sokat leterítették az óvatlan kísérőkből. (A nomádok általában előbb rekvirálni szoktak, nem szó nélkül támadni. – aki ismeri őket, az tudja.) Akkor a szekérhajtók vágásra ösztönözték a lovaikat, és a lovasokkal együtt elnyargaltak. Azokat a gyalogosokat, akik nem kapaszkodtak fel időben a szekerekre, levágták. Aztán a többi után vágattak, és egyenként beérték és lekasabolták őket.

Ha nyíltan rákérdeznek, akkor még kevésbé tudja leplezni zavarát.

- ha valódi fizikai végveszélybe kerül, vagyis nem akkor, amikor ő azt hiszi (pl. megijed), akkor szintén furcsamód elemi anyag ill. erő pajzs veszi körül. Pl. vízaura tűzkitörésnél, erőaura fizikai támadás esetén

- ha ilyen tudatalatti védekezést használ, fura, rövid szó hagyja el ajkát (hatalomszó)

- Hroin sem tud sokat, csak annyit, hogy tanácsosa meglehetősen különc alak. De amíg jól végzi a dolgát, hát Domvik neki! Az pedig biztos, hogy az esze jól vág, és fantasztikus ötletei vannak. És ráadásul micsoda mázlista! Már menekült meg néhányszor a biztos halálból! Úgyhogy aztán nagyra becsüli a srácot. (Személyes kincs...)

- Purus atya szent ember, de nem diplomata (persze azért nem is hülye): néha azt is tagadja, amit nem kérdeztek. Pl. ha úticéljáról faggatják, akkor kijelentheti, hogy csak a templomszentelőre készül, és nincs más titkos feladata.

Sok szekér fel is borult a hajszában, egy ilyen temette maga alá Danor-t is. Gyamar-t még a legelején hátramaradékkal levágták, amint próbálta csatarendbe állítani fejetlen embereit. A karaván vezetője és papja az elsők között esett el, a nyílzáportól.

Ha valaki megvizsgálja a nyomokat, látja, hogy tényleg minden úgy történt, ahogy elmondták. (A nomádok is mindent megvizsgálunk – bár ők már nem először látnak ilyet.)

Ha valaki tényleg végignézi a nyomokat, Mf nyomolvasással, legalább fél napot szánva rá – sokáig tart, mire végigér a hosszú harctéren – tehet néhány érdekes felfedezést:

- A vezető és a pap hullájában lévő nyilak nem olyan szögben állnak, ahogy az az elmondottakból várható lenne, hanem mintha ott a földön lőttek volna bele.

- Azon a helyen, ahol az elmondás szerint Danor feküdt, mintha valaki megpróbált volna hozzá bemászni, majd ezeket a nyomokat eltüntette volna.

A többi nyom stimmel. A nyomok alapján kb. 80 lovas lehetett a támadó, tipikus nomád harcmódot alkalmaztak. A szekerek átkutatva, a lovakat elvitték vagy megölték, az áruból is hiányzik. A karaván amúgy Shadonból tartott Pyarronba, és prémekeket szállított.

Ha esetleg követik a nyomokat, és nem végig vágatában, akkor egy nap múlva egy kisebb nomád táborra bukkannak. A tábor teljesen szokványos, rábukkanhatnak az elrabolt holmikra, lovakra is. Foglyot nem ejtettek. Ha sokat kérdezősködnek a karakterek, könnyen lecsapják őket. Ha útközben érik őket utól, a helyzet hasonló.

Közben Purus atya megérkezik, és részben bekötözi, részben meggyógyítja Gyamar-t. (Ha tudja; ha harmadszor sem tudja meggyógyítani, akkor csak bekötözik.) Ahhoz azonban még az ő varázssereje is kevés, hogy a ronda forradásokat eltüntesse az arcáról, ha meg tudta gyógyítani, amúgy be van bugyolálva.

Ha minden a Krániak terve szerint alakul, akkor valamelyest csitul az „egészségtelen” érdeklődés, (pl.: aznap éjjel). Ekkor Danor a terv szerint leüti Gyamar-t, Gyamar-nak maszkírozza magát, ruhát cserél vele, aktiválja a Gyamar-ban már működő bannarát, ami végez vele, még hozzá elég rettenetes módon: bőre és erei elvékonyodnak, és mindenét előnti a vér,

abszolút felismerhetetlenné teszi, aztán elhúzódik tőle, hogy majd reggel találják csak meg a hullát, és mindenki azt higgye, Danor halt meg.

Az egész „kavarás” célja, hogy pl. a gyógyítás sikertelenségét látva, plusz Danor elejtett szavai alapján a gyanú Gyamarra terelődjön, ha egyáltalán felmerül. Gyamar persze ártatlan, ezt minden mágia bizonyítja. Ezután Danor meghal, marad a minden gyanún felül álló Gyamar. Persze ez a gyilkosság csak akkor következik be, ha Danor szükségesnek ítéli. A nagy óvatosság oka a viszonylag nagyméretű és jól felfegyverzett karaván, ami valószínűsíti magasabb szintű karakterek jelenlétét — és vele a godoniét..

Ezután Gyamar megpróbálja mindenkiről kideríteni, lehet-e a godoni, vagy nem (csak Shadoniak között keresgél!). Ha megtalálta, vagy ha úgy hiszi, nincs köztük (ez utóbbi nem valószínű), pszivel üzen a csapatának, akik megtámadják a karavánt, és elviszik a godonit. (Ez a terv)

A fejedáaszok rajtaütése

A támadók

Krán: az ügy fontosságára való tekintettel nem bíz semmit a véletlenre. Kiválóan felszerelt sequadion-t indít a célszemély megszerzésére, akik a karaván és a kalandozók hatalmas létszámbeli túlereje ellenére is szinte biztosan sikerrel járnak. A különítményt egy varázstudó irányítja, aki a Transceps meditáció révén végig a fejedáaszokkal van, és mágiusan támogatja őket.

A támadók csapata:

Agreillon Khevamsuta: kráni varázsló (parancsnok, a rajtaütés szellemi irányítója)

Lethallian Dvurzakh: Messor (a fejedáasz alakulat vezetője, a sequadion-háló esetleges megszűnése esetén az alakulat parancsnoka)

Fejedáaszok (3 gyilkos, 3 vadász, 4 katona, 1 fűrkész (=Danor))

A terv

A támadás csak akkor következik be, ha Danor sikeresen kifűrkészte a godoni kiletét, és értesíti Kránt. A támadó csapat éjszaka, térkapun érkezik a karaván közelébe, majd onnan lovon közelítik meg a tábort. A különítmény tagjai mind éjfekete ruhát viselnek, és a Testőr és a Gyilkosok kivételével mind feketére festik a ruha által nem fedett bőrfelületet — így éjszaka szabad szemmel csaknem észrevehetetlenek.

A karaván éjjelente a rónán klasszikusnak (és eredményesnek) számító körkörös szekértábor módszert követi, azaz a szekereket és batárokat éjjelente körbe állítják, összeerősítik (lehetséges nyitó pontokat hagyva), a ponyvákat nedves bőrökkel leterítik, csapdákat helyeznek el. Minden más, az állatokat is beleértve, ezen a körön belül helyezkedik el, kivéve a nomádokat, akik kint körös-körül őrtüzeket égetve táboroznak. Sajnos azonban — lévén a pusztában igencsak hiánycikk a tűzifa — ezek a tüzek csak nagyobb támadó csapat észrevételét segíthetik igazán, kisebb, rejtőzködő csoport könnyedén átcúsúszhat ezen a vonalon.

Természetesen őrköt is állítanak, még hozzá úgy, hogy minden este más-más csapat katonáiból álljon a teljes létszám, így megakadályozva azt, hogy az esetleges támadók kijátsszák egymás ellen a különböző hovatartozású őrköt. Nyilván ehhez bizonyos fokú bizalom szükséges, és ezt megerősítendő minden csapat külön is állíthat saját őrséget, de szigorúan csak a táboron belül! Továbbá a nappal a karavánt körbevevő 3 fős nomád csapatok éjjelente is tesznek 1-1 kört a tábor körül.

Mint látható, a biztonsági intézkedések meglehetősen fokozottak, ám a támadók ezt a maguk javára is fordíthatják! A támadás terve két lépcsős:

1. lépcső

A támadás időpontja éjféltől 2 órával. Előkészítésként a kráni varázsló egy éjjeli állatot (pl. pusztai bagoly) küld a tábor fölé, és az egész csapat tökéletesen áttanulmányozza a terepet. Majd – jó idő esetén – boszorkánymeseteri mágijával vihart támaszt, megnehezítve ezzel az őrk munkáját, és az őrtüzek jelentős részét is kioltja. Ha mindezzel végez, kipihenhi magát, és kezdődhet az akció.

Lethallian 3 gyilkossal a varázsló által eszközölt láthatatlanságba burkolózva észrevétlenül behatol a táborba, és a bent levő fürkész segítségével (vagy ha közben lebukik, akkor anélkül) megkeresi a célpontot. Mivel a „közöséges” mágia ismeretlen hatást válthat ki a godoniból (ill. esetleg semmilyen), ezért a kifelé úton hagyományos módszereket kell választani. Az éj és a sátor leple alatt az esetleges éber vagy alvó őrköt megölik, majd a vezető és egy gyilkos kilépnek a láthatatlanságból, és villámgyorsan ruhát cserélnek az áldozatokkal (a maradék gyilkosok láthatatlanok maradnak).

Cadelisnek világosan értésére adják, hogy ha csak pisszen is, azonnal megölik, de ha csendben marad, még sokra viheti. Ezután az álöltözetben levő fejedősök jelentéktelenségbe és érzékelhetetlenségbe burkolózva kikísérik Cadelist – ha az őrk kérdőre vonják őket, akkor a dolgot végezni. Erre a célra a szekértábor egy elhagyottabb része szolgál. Az ott levő őrköt a varázsló mágijával (ha nincsen jobb dolga) intézi el, vagy ha a varázslót más köti le, akkor a láthatatlan gyilkosok végeznek velük.

A terv legproblémásabb része a kijutás a tűzkörön túlra, de – mint már fentebb is olvasható – ezek az őrtüzek nem 3-4 fős csapatok felfedezésére valók, és a vihar is elvégezte a dolgát. Kis szerencsével ezen is túljutnak, majd elérve a varázshasználót, a Térkapu segítségével mindenkit visszajuttat Kránba.

2. lépcső

Ha a kijutás valamilyen oknál fogva balul üt ki, és a fejedősök lelepleződnek, azonnal akcióba lép a csapat másik fele (3 vadász, 4 katona és Danor). A tábor egy távolabbi pontján hatékony, de nem túlságosan látványos (az esetleg gyanút keltene) támadást intéznek a karaván ellen: a lövészek halálpontos lövései egymás után terítik le az őrköt, a nomádok őrtüzei hirtelen eltűnnek, az odaérkező nomád lovasokat titokzatos, láthatatlan árnyak ritkítják, a szekereket robbanások vetik szét. A fokozódó zűrzavart kihasználva az eredeti csoport – csatlakozva a támadás helyére tartókhoz – kijuthat a táborból (Danor is csatlakozik hozzájuk).

Igen-igen kis valószínűséggel, de elképzelhető, hogy a fejedősök már a behatolás során lebuknak. Ez esetben is életbe lép a 2. pont, és a behatolók egyszerűen berontanak, és elviszik Cadelist, kifelé menet lemészárolva mindenkit, aki az útjukba áll. Persze ez csak akkor lehetséges, ha gyorsan tudnak haladni, hiszen ha készenlétbe állnak a lovagok és a talpasok, akkor nincs esélyük. Ez utóbbi, valószínűtlen esetben egyszerűen végeznek a godonival. Az egyetlen esély erre, ha a kalandozók megfelelően sokáig képesek feltartani a fejedősöket, és valamilyen módon megbirkóznak a varázsló hatalmával is.

A lebukás lehetséges okai és esélyei:

- behatolásnál a láthatatlanságnak, lopakodásnak, stb. köszönhetően mindössze 5%
- kifelé menet – az alvást színlelő őrk, és a nem tökéletes álcázás miatt – már 10%
- az őrtüzekre való ájtutásnál 10%, hogy a fény rájuk vetül, vagy éppen belebotlanak egy nomád őráratba
- ha a karakterek éppen a közelben tartózkodnak az akció idején, akkor a szerepjárástól, a karakterek ismereteitől függően nőnek az esélyek, de így is max. 50%!!
- a kint portyázó csapatok egyike véletlenül rábukkanhat a rejtőzködő csapatra, ám ekkor a varázsló és a vadászok azonnal reagálnak, és így a felfedezés esélye itt is csak 10%

Az ismeretlen lovas

A következő napon megjelenik egy ismeretlen lovas, aki a nomádok gyűűjében megközelíti a csapatot, és egy speciális psi-diszciplinát használ, amelyet még a godoriaiak fejlesztettek ki, és leginkább a psi csettintés varázslathoz hasonlíthatnám, de nem csak figyelemfelhívó jellegű, hanem bizonyos gátlások feloldására is szolgál, amivel egy godoni előtt megnyílt az út a magasabb mágia felé. Ebben az esetben afféle családi örökségként Horius Cadelisben feléled egy vonzás is, ami folyamatosan a völgy felé hívja őt. Az esetleges illetén hatásról Worgitas is tud, sőt, jól is jön nekik, mivel a völgy helyét csak körülbelül tudták Ordában meghatározni.

Ezt a csettintést csak egy született godoni, vagy az ősi hagyományokban jól képzett elme veszi észre. A hatásában is hasonló: aki még nem tapasztalt ilyet, akaratlanul is felkapja a fejét, sőt, halkán fel is kiálthat. Ezt használja ki Worgitas, Ordán ügynöke is. (KM! intézd úgy, hogy Horius a környéken legyen. A JK-k maguk dönthetnek) Horius természetesen lebukik. Worgitasnak ennyi elég is. Ő nem kockáztat, megpróbál úgy tenni, mintha semmi sem történt volna, vagyis nem próbálja meg Horiust rábírní, hogy vele menjen, erőszakkal úgysem viheti el, úgyhogy jobb, ha nem kelt gyanút. A főnixek hamarosan úgyis megérkeznek, és elviszik a „célpontot”.

Persze a partinak szemet szúrhat, hogy ez a fickó titkol valamit: egyedül utazik ... idejön, aztán nem is akar semmit ... Horius egyszercsak felkapja a fejét ...

Worgitasnak persze mindenre van magyarázata ...

Egyedül van, mert ő afféle küldönc. Egy szigorúan titkos üzenetet kell átadjon egy Pyarron felé tartó kereskedőnek. Ő csak a kereskedő nevét tudja, az üzenetet a mestere „elzárta” az agyában, viszont a kereskedő ismeri a nyitó szót. Sajnos ez a karaván nem az a karaván, amelyet ő keres. Már megy is tovább, csak megkérdezi, hogy nem találkoztatok-e útközben egy másik karavánnal?

Micsoda?! Kifosztották? Borzalmas, senki sem maradt életben? Csak egy ember? Hogy is hívják? És beszélhetne vele, hogy esetleg Mernitas úr is ott volt-e a kereskedők között? Nem beszélhet? Dehát ez nagyon fontos lenne...

KM! Igyekezz Worgitasként a lehető legtöbbet megtudni a karavánról és a közbenző eseményekről. Persze Worgitas ne kockáztasson sokat!

Elég jó színész, eljátssza a buzgó, de kissé együgyű küldöncöt, aki nem is az idegen kereskedőért aggódik, hisz véletlenül még a nevét is kiejti, pedig ez elsőre szintén titkos („Megismerem én a fizimiskáját, tett róla a gazdám.”), hanem csak az érdekli, hogy a gazdája által rábízott feladatot végre tudja hajtani. Gazdjaként egy erioni varázslót jelöl meg (Martialis mester), akiről a karakterek nagyon kis eséllyel halhatnak, vagyis létező személy és éppen ilyesmivel (futárszolgálat, postaszolgálat, értékes holmik szállítása, testőrködés) foglalkozik. Erionban tanult tolvajok esetén az esély 15%, más erioni karakter esetén 5%, egyéb, Erionban már megfordult kalandozó esetén 3%, egyébként 0% az esélye, hogy valamelyik karakter már hallott Martialisról.

Egyéb felszerelése:

- ló + vezető ló, vízestömlők, szárított élelem 20 napra, szükséges táborozó felszerelés.

- lángkard, lángtőr, pikkelyvért (nem mágikus)

- tarisznya, benne egy mágikus tör. A tör nyelvébe egy drágakövet ültettek. Ha valaki kihúzza a tört hüvelyéből, annak pengéjén lángnyelvek futnak végig. Ez többször nem ismétlődik meg, viszont a tör ezzel aktiválja magát. Ezek után a rubinon keresztül az ordaniak képesek figyelemmel kísérni a tör környezetét, sőt képesek térkaput is nyitni, ha a tör 20 méteres környezetében legalább 3E-jű természetes vagy mágikus tűz van. A tűz nem állhat papi Áldás vagy Szertartás varázslat hatása alatt. A térkapu 3 kör alatt jön létre a tűzben. A varázslat megkezdését a karakterek felfedezhetik abból, hogy a tűz hirtelen lelohad, erejéből mintha 3E-nyit veszítene. Ekkor vonódik ki az energia, ami a kapu létrehozásához kell. A három kör alatt a karaktereknek lehetőségük van a tűz eloltására. Ilyenkor a tűz eredeti E-jét kell semlegesíteniük, nem elég, ha a tűz E-jét 3 alá csökkentik. Ha megnyílik a kapu, főnixek érkeznek, akik a legkisebb gyanús jelre támadnak. Egyébként csak Cadelis kell nekik, a karakterekkel csak akkor van valami dolgak, ha tudják róluk, hogy közvetlen szerepük volt Worgitas esetleges megölésében. Amennyiben a karakterek között akad ordani, ő biztosan felismeri a tört, tisztában lesz a képességeivel. Az ordaniak természetesen ekkor megpróbálják felvenni vele a kapcsolatot (a drágakő telepatikus fókuszként is működik), hogy jobb belátásra bírják a csapatot, vagy csak őt magát.

A Főnixek

Az Ordani ügynök nyomában megjelennek a Főnixek is, hogy magukkal vigyék Horius-t, ha most sem viszik innen a játékosok, több esélyük már nincs. Természetesen a Főnixeket le lehetne győzni, de a Purus atya vezette shadoni paplovagoknak ez aligha sikerülhet. Anatus lovag nem kaphatja meg a parancsnokságot, mivel nem egyházi, hanem a királyi hercegi családhoz tartozó lovagrend tagja.

Ordan természetesen küldhetett volna sokkal erősebb egységet, de az feltűnő lett volna. Ez a két egység éppen új állomáshelyére tartott Ynev poros országútjain. Csak épp egyik nap belovagoltak egy térkapun, hogy egy nappal később előbukkanjanak egy nap lovaglásnyira onnét, mintha mi sem történt volna.

Worgitas rögtön a felfedezés után pszí-üzenetet küld, amelyben átküldi Cadelis arc-képét, rövid leírást róla (milyen ruhában, a karaván melyik részén, stb). Utána távozik,

hiszen neki kell a tüzet létrehozni, amelyik a térkapu egyik végpontjául szolgál majd. Ha ő esetleg meghalna, akkor egy vele tartó biztosító ember (szintén tűzvarázsló) segítségével nyitják meg a kaput. Mindkét esetben nagyjából két és fél órával Worgitas távozása után következik be a támadás.

A Főnixek létszáma két teljes osztag, tehát összesen negyven fő. Igazán hatékony csapásmérő egységet alkotnak. Parancsnokuk Worgitas, harctéri vezetőjük pedig Kessiteris, a Pusztító Tűz Útját járó tűzvarázsló, magas, inas, aszketikus alkatú, haláláig hű, de nem fanatikus sogronita. Helyettese Y`tar altiszt, hatalmas termetű, lobogó fehér sörényű, kyr vonásokat viselő férfi, aki a harmincas évei közepén jár. Az alábbiakban olvashatjuk az ő illetve a vezényletük alá tartozó egység 3 tagjának statisztikáit.

Név	Szint	E	Ák	Gy	Ü	Eg	Sz	Int	Ák	Asz	Ép	Fp	Pp	Mp	MM	AM	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Seb.	Tám	Megj.
Kessiteris	VII.	12	12	16	16	18	9	13	16	13	13	51	32	42	38	35	25	55	112	6	—	2	*
Y`tar	VI.	17	15	18	14	18	12	15	16	18	14	68	30	36	32	34	17	69	117	4	+1	1	+11VÉ**
Kureis	III.	19	12	12	13	19	18	13	16	14	15	34	16	18	22	20	8	47	93	2	+3	1	+8VÉ
Gestas	II.	14	17	10	13	16	9	12	17	13	12	36	11	12	22	18	6	35	86	2	—	1	+7VÉ
Dimas	II.	11	17	13	13	20	14	9	13	16	16	31	—	12	15	21	8	34	88	2	—	1	+7VÉ***

* a Pusztító Tűz útját járja

** fegyverhasználat Mf

*** ugrás

Vértjük mágikus pikkelyvért, vörös színű, Kessiteris esetében 5, az altiszt esetében 4, a többiek esetében 3 SFÉ-t ad. Az MGT-t már beleszámítottuk a táblázat értékeibe, mivel igen valószínűtlen, hogy a karakterek úgy keverednének harcba a Főnixekkel, hogy azok nem viselik vértjüket. A vérték a mágikus tűz alapú támadásokból 2 illetve 1 E-t semlegesítenek.

Fegyvereik: lánghard, lándzsa

Kessiteris, bár maga is meglehetősen kardfor-gató, inkább mágiával támogatja csapatát, különös tekintettel egy-két keményebb ellen-félre (Anatus, Purus atya). Két harmadik szin-tű Főnix vigyáz rá, bár a magukkal hozott sárkánylehellet italok egy részét is ők használják fel.

A lándzsát dobják is, Y`tar mesterfokon for-gatja a lánghardot. A harcban alkalmazzák a hadrend képzettségüket. **KM! A Főnixek felada-ta nem az egész karaván kiirtása, hanem csak a godoni elragadása.** A Főnixek támadnak, mert biztosak benne, hogy tárgyalásos úton úgy-sem kapnák meg, amit akarnak, viszont azzal lehetőséget adnának az ellenfélnek a

felkészülésre. Azonnal támadnak, és csak-hamar felmorzsolják a shadoni paplovagokat. A gyalogosok nyilván a batárokat és az árut védik, hiszen ezért fogadták fel őket. A tűzmá-gia miatt viszont nem igazán ellenfelek. Szosztrész nem is próbál beleszólni a küzde-lembe, ha az ő batárjukat kihagyják a táma-dásból. Triciust gyorsan eszmélő testőrei lóra tuszkolják és menekítik.

A nomád kíséret megpróbálja kivonni magát a támadás alól, nem avatkoznak közbe, ellovagolnak, ha kell (a Főnixek nem tudják őket utolérni). Anatus lovag a kíséretével együtt természetesen beleveti magát a csata sűrűjébe.

Fontosabb képzettségek:

Kessiteris: fegyverhasználat Mf, hadrend Mf, hadvezetés Mf, hadrend Af, lándzsadobás Af, lefegyverzés Af, lovaglás Af

Különleges képességeikre vonatkozóan javasolom átolvasni a MTK ide vonatkozó fejezetét.

Megjegyzés: Azon Főnixeknek, akik pszipontjainak száma nem éri el a 15-öt, az ordani rend felépített egy 15 E-jű statikus pajzsot.

A támadás nagy valószínűséggel sikeres (a mágian és erejükön kívül néhány Sárkány-lehellet Itala is rendelkezésükre áll), a Főnixek elsöprik ellenfeleiket. A batárok közelében még vissza is fogják magukat (mágia szempontjából), nehogy a célszemélynek baja essen. (véletlen balesetek elkerülésére van náluk

gyógyital, sőt egy adag Életvíz is, persze kizárólag csak a godoni számára). Cadelist kihúzzák a kocsiból (nem erőszakosan, de határozottan), lóra ültetik és elviszik. Amikor az ütközet már a tábor területére ér, feltűnik Worgitas is, aki tulajdonképpen a csapat parancsnoka. Ha tárgyalásokra kerülne sor, ő irányít. Persze ez igen valószínűtlen.

Ha minden jól megy, akkor Főnixek távolabb viszik a foglyot, majd tűzmágikus térkaput nyitnak és Ordanba távoznak, hiszen ők nem ismerik a Völgy helyét, a frissen elrabolt Cadelis pedig nyilván nem fogja nekik elárulni. Ordanban viszont képesek szép szóval meggyőzni őt. Ha a karakterek között ordaniak is vannak, azoknak velük kell tartaniuk. A többieket is vihetik, ha erre Worgitast és Kessiterist sikerül rábeszélniük.

Út a kastélyhoz

Ahogy egyre közelednek az Álmok völgyéhez, egyre több jel figyelmezteti a társaságot, hogy Horius valahogy otthon van ezen a vidéken. Erről ő maga sem tud számot adni.

Ha csak úgy mennek a cél felé, még a pusztán, vagy a hegyek között, de még nem egy napi lovaglásra, akkor anélkül, hogy valaki is mutatná az utat, jó irányba indul el, vagy észrevétlenül a jó irányba fordul, ha rossz felé indul el. Ha tudatosan próbálja ugyanezt, akkor nem megy a dolog.

Ha már egynapi lovaglásnyi távon belül vannak, akkor egyre határozottabban egy út jelenik meg a lábuk előtt, ami a völgyhöz vezeti őket. Minél közelebb vannak, annál kiépítettebb. Mögöttük pedig újra a semmibe vész. (Ezt könnyű ellenőrizni, mert mindez csak Horius körül zajlik, bárki más nyugodtan tévelyeghet a sűrűben.) Ha letér az útról, akkor az kezd szinte észrevehetetlen lassúsággal úgy áthelyeződni, hogy akkor is oda vezesse a kastélyhoz.

Ha megpihennek valahol 1-2 napi lovaglásra a kastélytól, akkor ahol Horius alszik,

reggelre selymes pázsit nő, nem hull rá harmat, a felkelő nap éles sugarai ellen egy fa benyúló lombja védelmezi. A közelben ehető gyümölcsök tömkelege terem...

Ami közös ezekben a változásokban, az az, hogy nagyon lassúak, szemmel szinte követhetetlenek.

Horius minderről nem tud számot adni, nem ő idézi elő őket. Mindenesetre elragadtatással figyeli az eseményeket. Nem válik tőlük beképzetté, de nem is bírja igazán felfogni, mit is jelentenek.

A völgy bejáratát jelképező két mohos kőoszlop között vezet el a kikövezett út. Horius minden további nélkül át tud haladni, a többiek viszont mintha falba ütköznének! Képtelenek tovább menni. Ha letérnek az útról, és máshol próbálkoznak, ugyanezt tapasztalják. Csak az képes bejutni, akit Horius beinvítál. Ez azt jelenti, hogy rá gondol, és arra, hogy azt szeretné, ha ő is bemehetne. Általában, ha szóban meghívja őket, az elég, hiszen így is gondolja. Ám, ha csak kényszerítés hatására mondja, akkor az mit sem ér.

Az Álmok völgye

A völgy a falon túl is ugyanúgy folytatódik, mint azon kívül. Ha még beljebb lovagol valaki, feltárul előtte a Kastély, teljes pompájában. Ha nem tér le az útról, akkor úgy, ahogy azt egykor a Nevek Ismerője megálmodta: tökéletesen beleilleszkedve a táj festői szépségébe. Körülötte park, lábánál tó, amelyből csermely csordogál.

A völgybe lépve feltárul a csodálkozó szem előtt a Kastély. Nem igazán nagy, de annál szebb: szó szerint kőbe álmódott szépség. Ha földi stílushoz kellene hasonlítani, akkor leginkább a reneszánsz egy romantikus változata, egy kis rokokó beütéssel. Nem monumentális, talán még nem is elegáns, de kedves és hívogató. Kihasználva azt, hogy egy völgyben áll, és nem szolgál védelmi célokat, a falai nem zártak, többfelé hidak, teraszok nyúlnak ki belőle a völgy magasabb oldalai felé, így beleolvadva a természetbe.

A kastély körül csodálatos, elbűvölő park nő, amelyik nem hivalkodó, egyszerűen csak megmutatja a természet szépségeit. Különböző részei vannak, susogó évszázados fák és szemet gyönyörködtető virágágyás-költemények egyaránt találhatók itt. A szelíd özek nem legelik le a virágokat, csak a tisztások bársonyos fűvét.

A kupola határainál nincs éles átmenet az erdőben, ami a parkot körülöleli — vagy a park része maga is? —, de nincsenek átlógó fák, állatok sem sétálnak ki-be. A csapat nyugodtan letáborozhat itt, vadászhat, pihenhet.

A kastély felől néha tevékenység neszezése hallik, éjszaka ki van világítva.

A kastélyba több úton is be lehet jutni: a kertből a teraszokon át, esetleg ablakon, vagy a főkapun keresztül. Bármelyik formáját is választják a bejutásnak, ha Cadelis is belép, azonnal megjelenik az elátkozott aquir szeleme, aki a kastélyhoz láncolta magát, hogy a mágus minden utódjával végezhesen. Az aquir diadalittasan mondja el: átka beteljesült, a mágus minden leszármazottja meghal, most már az ő lelke is eltávozik. A játékosok mit sem tehetnek ellene, Cadelis pedig képtelen kimenekülni. Az aquir szavai alatt pedig egyszerűen porrá omlik. A jelenés ezután elenyészik, és soha többé nem jelenik meg.

A kastélyról nem lesz részletes leírás, KM, ez rád lesz bízva. Egy kis irányadás: A kastély háromszintes, stukkók nem, de freskók díszítik.

Az ebédlő mindig terítve, és ha értenének a godoni mágiához, meg lehetne teríttetni. De azért tartozik hozzá konyha is, ahol hagyományos módon lehet ételeket készíteni. Van egy csomó vendégszoba, hálósza, sőt „fürdőszoba” és „WC” is, ahol egy „semmibe” nyíló térkapun távozik a konkrétum.

És természetesen itt van a dolgozószoba és a könyvtár is. A könyvtárban csak úgy lehet levenni egy könyvet a polcra, ha a megfelelő varázslatot elmondjuk. De a levett könyveket nézegethetik.

A kastély helyiségei

Földszint

Előszoba (Aquir)

Étkező

Cselédszoba

Konyha

Kamra

Örök terme

I. emelet

Díszterem

Dolgozószoba

Könyvtár

Hálósza

Fürdő/WC

II. emelet

Vívóterem

Fegyvertár

Csodakert

Kincstár

Befejezés

A befejezés nem is olyan egyértelmű, hiszen egy modul sokféleképpen fejeződhet be. Vegyük a főbb lehetőségeket sorra:

A Csobod törzs táborába megérkezés viszonylag problémamentes. A törzsfő meghívását visszautasítani elég nagy szemtelenség és bátorság, valószínűleg nem teszi meg senki. Ha mégis, szelíd erőszakkal próbálják meg rávenni. Ha ez sem segít, akkor lázadás vádjával máglyán elégetik másnap reggel. (Ezt a módot a Shadoniaktól tanulták...) A sátorban végül is csak formálisan teszik fel a kérdést, nem muszáj rá igent mondani, ott kijelentik, hogy mennek, és kész. Akit a hajnali indulás után a táborban találnak, az szintén lázadó. *(KM! A sámán és a törzsfő a táborban leghőzhetetlen.)*

Ha már elindultak a karavánhoz, mindenki azt csinál, amit akar, bár aki másnap délig csak úgy elkószál, azt biztos elfogja az ellenséges törzs, és rabszolgaként folytatja kalandjait.

A sámán további szerepe: ha a kráni ügynökök sikeres, a sámán kimagyarázza magát a krániak előtt, és a Csobod törzs lerohanása elmarad, ezért, ha a karakterek nem érnek vissza időben, akkor a sámán mindannyiukat elégeti a bábukon keresztül. Ha viszont az ügynök a – feltehetően sámán által küldött – kalandozók megjelenése miatt sikertelen, akkor a törzset lerohanják, és a sámánt megölik, így a kalandozók megszabadulnak. Ha a kalandozók valami módon időben visszaviszik Cadelis-t, akkor utána öli meg őket a sámán.

Ha olyankor viszik vissza, amikor a sámán már halott, akkor a krániak lesnek rájuk, ők veszik el Cadelist, és ölik meg őket.

A karavánnál is befejeződhet a történetük, ha valamelyik csoporttal fegyveres összetűzésbe kerülnek, hiszen akkor valószínűleg a többi is ellenük fordul.

Ha valamikor megtalálják Caedelis-t, megpróbálhatják több helyre is elcipelni (hiába ellenkezik.), ám sehova sem érnek oda, ha még él a sámán. Ha meghalt, akkor ez azt jelenti, időben lekapcsolták a kráni ügynököt. *(KM! ne engedj Krán-hű többségű csapatot indulni!)* Ez esetben viszont ha használnak tüzet, pár nap múlva rájuk bukkan Worgitas, és kb. ugyanaz történik, mint ami a karavánban lenne. És itt bukkan fel az első túlélhető befejezés: a kráni kísérlet meghiúsítása után, Cadelissel, vagy nélküle, tűzgyújtás nélkül elmenni. Ha van köztük pusztajáró, ez sikerül is.

A fejevadász alakulat támadása esetén hőseink szintén könnyen áldozatul eshetnek kardnak vagy mágiának, bár nem feltétlenül. A Főnixek támadása idején még el lehet menekülni, bár lerázni már nem olyan könnyű őket. Végül az igazi megoldás: Worgitástól megszerezni a térképet, és eljutni az Álmok völgyébe. Ezzel egyenértékű, bár nem olyan szép befejezés Cadelis elragadása Pyarronba, vagy más ilyen helyre.

Még egy főbb lehetőség van hátra: a csapat Ordan-hű tagja rádöbbenhet, hogy neki Worgitast kell segítenie. (Ebben ő is segíti, ha felismeri benne az Ordan-hűséget.) Ekkor közösen próbálhatják meg elrabolni Cadelist, és közösen vihetik el az Álmok völgyébe. A történet akkor is körülbelül ugyanúgy folytatódik.

Talán ennyi a legfontosabb esetek felsorolása, biztos nem teljes, és az adott csapat sorsa úgyis egy egészen más, előre nem látott módon alakul majd, de azért ezek az esetek segíthetik az eligazodást: mikor mi történhet.

Hőseinkkel még sok érdekes dolog történt életük folyamán, és feljegyezték abban a bizonyos kolostorban, ám az már másik helyen, más időben, egy másik história...

Naptár

amelyben felsoroljuk azokat az eseményeket, amelyek a játékosoktól függetlenül is megtörténnek.

1. nap este: Összehívják a kiválasztottakat, akik éjféltől elindulnak SÉ vezetésével a karavánút felé. Innentől számít az egy hónap (20 nap).

Időjárás: nappal derült, száraz, 27 C; éjszaka felhőtlen, 15 C

Környezet: a nomád tábor, árnyas, ligetes pusztaság, közelben bővízű folyó

Őrség: *Alantisz* (Egy váltással őrködnek, először Nonasz, aztán Gitosz csapata. Nonasz 3x3 részre osztja a csapatát és a tábor külső kerületét, minden csapatnak jut egy szakasz, ahol két ember járőrözik, egy pedig figyeli őket. A tíznagy körbejár és ellenőrzi őket. Alantisz minden új őrség felállítását ellenőrzi. Bodius, Fidus és Alantisz minden éjszaka még két-két őr is állít, akik az alvókra felügyelnek.)

2. nap dél körül: Granton és akiket sikerül rávennie, megölik Sét, majd öt perc múlva elégnék.

Időjárás: nappal derült, száraz, 28 C; éjszaka felhős, fülledt, 19 C

Környezet: füves pusztaság, dél körül forráshoz érnek

Őrség: *Bodius* (Szintén egy váltással őrködnek, először Surum és Jadus, aztán Alvium és Grallus. Minden székérközben két őr áll, a tisztek pedig folyamatosan ellenőrzik őket. Bodius minden új őrség felállítását ellenőrzi.)

3. nap:

Időjárás: reggel erős déli szél, nappal száguldó felhők, szél marad, 22 C; éjszakára a szél elül, felhős, 10 C

Környezet: füves pusztaság, dél körül forráshoz érnek

Őrség: *Fidus* (Két váltással őrködnek: Sanctatus, Dunus, Fidus. Ők ilyenkor fel- illetve leszerszámozzák a lovaikat, és lovon őrködnek, ezért meglehetősen zajos az őrségváltás. Egyenlő közökben veszik körül a tábornak, és sisakot levéve figyelnek.)

4. nap:

Időjárás: hajnalban elered, megszakítással egész nap esik 17 C; estére eláll 10 C

Környezet: füves pusztaság, szárazságtűrő fák és cserjék

Őrség: *Alantisz*

5. nap dél körül: Szerencsés esetben rábukkannak a karaván nyomaira.

Időjárás: reggel fátyolfelhős ég, nappal derült, száraz, 23 C; éjszaka felhőtlen, 15 C

Környezet: füves pusztaság, dél körül „karavánpihenő”, benne mély kút.

Őrség: *Bodius*

6. nap dél körül: Ha ekkor is lovagolnak, beérik az éppen delelő karavánt.

Időjárás: reggel gyenge keleti szél, nappal derült, száraz, 27 C; éjszaka felhőtlen, 16 C

Környezet: füves pusztaság, dombok között kanyargó csapás.

Őrség: *Fidus*

7. nap:

Időjárás: nappal derült, száraz, szélcsend, 30 C; éjszaka felhőtlen, 18 C

Környezet: füves pusztaság, este forrásnál táboroznak le.

Őrség: *Alantisz*

8. nap:

Időjárás: délelőtt derült, száraz, 30 C, délután 3 körül felhőszakadás, viharos keleti szél; éjszaka felhőtlen, hideg, 9 C

Környezet: füves pusztaság, a forrás egy ideig az út mentén folyik, majd gyakorlatilag eliszsa a föld. Dél körül szikes pusztaság, amit az eső sárrá változtat.

Őrség: *Bodius*

9. nap:

Időjárás: nappal derült, száraz, 31 C, reggel a felázott föld gőzölög, magas páratartalom; éjszaka felhőtlen, 19 C

Környezet: szikes pusztaság, az eső után burjánzó növényvilág, dél körül szikes mocsár, itt a karaván nem tud pihenni, estefelé dombok, visszajön a füves pusztaság.

Őrség: *Fidus*

10. nap:

Időjárás: hajnalban közepes északi szél, nappal derült, száraz, 32 C, délibáb; éjszaka felhőtlen, 17 C

Környezet: füves pusztaság, dél körül forráshoz érnek

Őrség: *Alantisz*

11. nap: A shadoni karaván rábukkan a szerencsétlenül járt karavánra. Danor működésének kezdete.

Időjárás: hajnalban erős északi szél, frontátvonulás, nappal derült, száraz, 30 C; éjszaka felhőtlen, 17 C

Környezet: füves puszta, kisebb facsoportok
Őrség: *Bodius*

12. nap délután: Balszerencsés esetben most találkozik a csapat és a karaván.

Időjárás: hajnalra beborul, nyomott levegő 27 C, a karaván mögött néhány kilométerrel kavargó portölcsér szeli át a sivatagot, alkalmat adva mindenkinek a halálra való felkészülésre, a felkavart por szitál a levegőből, elhomályosítja az eget, összekoszol mindent; este felhős, sötétedés után csendes eső, 12 C, hajnal előtt egy órával tisztul csak ki.

Környezet: sivatagosodó puszta, dél körül a talajból éppen csak felbugyogó forrás.

Őrség: *Fidus*

13. nap:

Időjárás: gyenge déli szél reggel, nappal derült, száraz, 27 C; éjszaka felhőtlen, 13 C

Környezet: füves puszta, este bővizű forrás mellett pihennek

Őrség: *Alantisz*

14. nap reggel: Danor megtudja, hogy Cadelis a godoni.

Időjárás: nappal derült, száraz, 27 C

Környezet: füves puszta

14. nap éjszakája: A kráni sequadion támadása.

Időjárás: normálisan nyugodt, szélcsendes lenne, egyébként lásd a kráni varázsló ügyködését.

Őrség: *Bodius*

15. nap:

Időjárás: nappal derült, száraz, 29 C; éjszaka felhőtlen, 16 C

Környezet: füves puszta, dél körül karaván-szerájhoz érnek, majd este forrás

Őrség: *Fidus*

16. nap dél körül: Az ordani ügynökök találkozik a karaván, vagy éppen a játékosok, ha előbb megszöktették Cadelist. Worgitas távozása után két és fél órával jönnek a Főnixek

Időjárás: nappal derült, száraz, 30 C; éjszaka felhőtlen, 17 C

Környezet: füves puszta.

Őrség: *Alantisz*

17. nap:

Időjárás: reggel beborul, délelőtt felhőszakadás, később derült, 27 C; éjszaka felhőtlen, 16 C

Környezet: füves puszta, kora délután forráshoz érnek

18. nap

Időjárás: nappal derült, száraz, 29 C; éjszaka felhőtlen, 16 C

Környezet: ligetes puszta, dél körül forráshoz érnek

19. nap

Időjárás: gyenge keleti szél, nappal derült, száraz, 28 C; éjszaka felhőtlen, 14 C

Környezet: erdős-fás puszta, több forrás, távolban hegyek kékje

20. nap: Az első furcsa jelek Cadelis körül.

Időjárás: nappal derült, száraz, 27 C; éjszaka felhőtlen, 13 C

Környezet: erdős dombvidék, forrás van elég, a hegyek közelebb jöttek

21. nap: Ha még él a sámán, akkor meghalnak a karakterek.

Időjárás: nappal derült, száraz, 26 C; éjszaka felhőtlen, 13 C

Környezet: hegyvidék, hatalmas őserdők között kanyarog az út, mellette patak csörgedezik

22. nap Megérkezés a völgybe.

Időjárás: nappal derült, száraz, 27 C; éjszaka felhőtlen, 15 C

Környezet: mély, napsütötte völgy a hegy-csúcsok között, afféle utolsó paradicsom.

Arcképcsarnok

(fő szerepük sorrendjében)

Az előtörténetben

• *Hyranon*, pyarroni tudós, az események elindítója

A nomád táborban

• *Zatocsa*, a Csobod törzs sámánja, aki a rónán a saját peccsenyét sütögeti

• *Konos*, a Csobod törzs fője, vaskézzel vezeti alattvalóit

• *Bulsó*, a Csobod törzs egy átlagos tagja

Útban a karavánhoz

• *Hylar Granton*, a beképzelt és elővigyázatlan nemes

• *Feton*, Granton szolgája – nem egy kalandozó alkat.

• *Sé*, a törzs harcosa, a karavánhoz vezető úton a csapat vezetője

A karaván

Az enysmon-i kísérők

• *Shidian*, a karaván vezetője, nyugodt, sokat tapasztalt ember

• *Kiadar*, Kyel papja, Shidian barátja. Sokra tartják egymás társaságát.

• *Ishua*, az enysmoniak felcsere, a pusztán gyakran gyűjtöget gyógyszer-alapanyagokat

• *Jusor*, egy az enysmoniak közül. Szereti Shidiant, és megbízik benne, élvezi a pusztai életet, az utasokkal nem sokat törődik.

A kereskedők és testőreik, segédek

• *Glavius Hroin*, szövet-nagykereskedő, rosszul érzi magát a pusztán és a társaságban, utálja a kalandokat

• *Humar Gonada*, Shadlek egyik keresztapja, könnyed, kiváló stílusú társalgó

• *Horius Cadelis*, Gonada jobbkeze, másrészt a godoni mágus leszármazottja

• *Bodius*, a shadoni talpasok sokat megélt vezetője. Kiváló harcos, de hibája, hogy hajlamos megfeledezni arról, hogy neki irányítani és nem harcolni kell.

• *Surum*, shadoni tíznagy, Svej-k-típusú katona

• *Alvium*, shadoni tíznagy, igazi úriember

• *Jadus*, shadoni tíznagy, embereivel szigorú, magával engedékeny, emberei nem igazán szeretik.

• *Grallus*, shadoni tíznagy, kismemesi származású, szerinte Bodius helyett neki kellene vezetnie a csapatot.

Tritius, drágakő-kereskedő, paranoiás szürke kisegér.

• *Sharca*, gondolkodó típus, ő a kis csapat agya.

• *Witrena*, intelligens, bár egy kicsit felületes.

• *Lesca*, csendes, magának való ember.

Diorosz

• *Szosztresz*, Diorosz tanácsadója, testőre, a feketemágia avatott művelője

• *Rhittus*, a fiatalabb kovács

• *Addus*, az idősebbik kovács

• *Alantisz*, a shadoni zsoldosok kapitánya

• *Gitosz*, Alantisz alvezére az esze miatt

• *Nonasz*, Alantisz alvezére az ereje miatt

Egyházi és katonai személyek

Anatus, a féltékeny, magában őrlődő lovag

• *Dubirus*, Anatus hűséges csatlósa

• *Umbus*, az egyik iker, nagyon hasonlít Clietusra, egyébként apród

• *Clietus*, a másik iker, nagyon hasonlít Umbusra, szintén apród

Purus atya, a mogorva Domvik-pap, talán a shadleki társasági élet hiányzik neki?

• *Sanctatus* testvér, aki alacsony sorból Domvik szolgájává lett

• [*Gordoza*] *Dunus* testvér, Sanctatus barátja, aki valaha legnagyobb ellensége volt

• [*Zuanar*] *Fidus* testvér, aki a testvéreknek parancsnokol és azon gondolkodik, hogy vajon mi nyomasztja Purus atyát

A lemészárolt karaván

• *Gymar*, aki egy kicsivel túléli társai vesztét

• *Danor*, a kakukktojás, álcázott kráni fűrkész, aki Cadelist keresi

Kráni fejevadászok, avagy Veni, vidi, vici.

Worgitas, ordani tudós, a godoni mágia szakértője (az ordani ügynök aki szintén keres valakit, de nem azt keresi, akit keres.)

A Főnixek, avagy két pont között mindig lehet úgy kitérőt tenni, hogy mégis időben odaérjünk.

Fontosabb NJK-k leírásai

Shidian

**karavánvezető, a portyázók vezére;
az enysmoniak**

Shidian családjában a nomád pusztákon át való karavánvezetésnek hagyománya van: neki az apja tanította meg a mesterséget, azt, hogy merre kell haladni a pusztában, merre húzódik a karavánút. Persze nem térképről tanulta, hanem rengeteg gyakorlással és megfigyeléssel sajátította el. A pusztán minden kalauz ismer egy átvezető utat, amelyek gyakran metszik is egymást, és ezt a tudást nem szívesen osztják meg mással.

Amíg túl fiatal volt a pusztán való átkeléshez, addig otthon élt. Nem az erődítményben, hanem a mögötte elterülő pusztán egy sátorban, és segített a nyáj körüli teendőkben. Közben hallgatta nagyapja történeteit a régmúlt legendáiról, maga is a hősök helyébe képzelte magát. Amikor apja visszatért egy-egy átkelésről, csak mosolygott fia kérdéseire, hogy látott-e griffet, amint elragadt egy állatot a gulyából. Shidian hat éves volt azon a télen, amikor nagyapja megtért őseihez. Ez időben érkezett a környékre Kyel egy papja, Jaddon, aki szintén hősökről regélt, de másféllekről, akik ugyanúgy felgyújtották fiatal képzeletét. Egyik barátja, Kiadar, teljesen a pap nyomába szegődött, így lett Kiadarból – jóval később – Kyel felszentelt papja.

Amikor már nagyobb lett, ő is a karavánokkal tartott, és Shidian rájött, hogy a pusztán nem hősökkel és gonosz manókkal van telve, hanem sokkal prózaibb veszélyek leselkednek az utazóra, amelyeket nem lehet néhány kardcsapással megoldani. Gyermeki lelkesedése átalakult, és a mindennapi életben kemény gyakorlatiasságnak adta át a helyét, nehezen lelkesedik bármi iránt, elfogadja, amit Kyel ad, és elnéző mosollyal figyeli a jó győzelmet kereső idealistákat, mint fiatalkori önmagát.

Megtanulta, egy karaván vezetőjének tudnia kell megalkudni és sértést lenyelni. Fatalista módon szemléli a világot: nem akarja megváltani, nem akar több lenni, mint ami, de elégedett az élettel. Azt is tudja, hogy a legtöbb nomád utálja az enysmoniakat, de ez azért nem azt jelenti, hogy helyben megölnék egymást. Egy útról apja nem tért vissza, a karavánnak nyoma veszett. Shidian meggyászolta, de bele-nyugodott Kyel döntésébe, nem fogadott bosszút, nem kezdte el kutatni a tettes törzset és embereket...

Jellegzetes enysmoni: erőteljes nomád vonások, negyvenes évei derekán jár.

Képzettségei:

íjkészítés, lovaglás, puszták ismerete, visszacsapó íj használata, lovas íjászat, időjósítás Mf; sebgyógyítás, írás/olvasás, hadvezetés, herbalizmus, emberismeret Af, éberség 21%

Nyelvtudás: közös, shadoni, nomád nyelvjárások 5;

Név	Sz.	E	Ák	Gy	Ü	Eg	Sz	Int	Ak	Asz	Ép	Fp	Pp	Mp	MM	AM	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés	Megj.
Shidian	IV.	16	15	18	15	20	12	15	16	14	17	45	—	—	22	20	26	51	100	41	—	
Kiadar	II.	12	16	16	15	13	12	17	17	18	9	27	16	18	23	24	20	36	89	5	—	Kyel papja
Ishua	I.	14	13	11	16	17	11	17	14	17	14	22	—	—	20	23	17	34	85	30	—	felcser
Jusor	I.	16	17	13	15	16	12	11	12	13	13	20	—	—	18	19	18	37	86	29	—	enysmoni
Sertu	I.	14	13	14	14	20	10	7	12	11	17	19	—	—	18	17	18	35	86	28	—	enysmoni

Fontosabb képzettségek:

Kiadar: pszi, lovaglás Mf; nyelvtudás (közös, shadoni, 3 nomád nyelvjárás 5), pajzshasználat, nehézvértviselet, hadvezetés, puszták ismerete, térképészet, emberismeret Af; éberség 15%

Ishua: sebgyógyítás, herbalizmus Mf; élettan Af

Különleges képességeik: Kiadar az Élet, a Halál és a Lélek szférákba eső papvarázslatokat használhatja.

Vértet nem hordanak a Kyel pap kivételével, aki pikkelyvértet visel (MGT -2, SFÉ 3).

Fegyvereik: szablya, visszacsapó íj, tüskés buzogány

A buzogány természetesen Kiadar szentelt fegyvere.

Megjegyzés: A kíséret tagjainak Kiadar épített statikus pszi pajzsokat.

Shadoni kereskedő, II. szintű tolvaj, ember, férfi.
Jellem: Élet

Név	Sz.	E	Ák	Gy	Ü	Eg	Sz	Int	Ák	Asz	Ép	Fp	Pp	Mp	MM	AM	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés	Megj.
Horius Cadelis	II.	11	15	14	13	14	14	18	17	17	8	30	25	32	32	—						

Múlt: A család története Gododig nyúlik vissza, az egyik mágustól ered. De ezt már nem őrzi a családi emlékezet, ez a tudás, úgy tűnik, már örökre a múlt homályába veszett. A családi emlékezet egy felföldi, ősi eredetű nemesi famíliáig terjed, a Gluminus-okig, amelynek tagjait mindig is a titokzatosság lengte körül, mára pedig legendák szólnak a család istentelen tudományokat gyakorló feketemágusairól. Kétszázhusz éve aztán az inkvizíció egy elvakult, ám annál több nemesúr támogatását élvező tagja véget vetett a sötét praktikákat űző család ténykedésének, és mindnyájukat máglyára küldte – a birtokon osztozkodó szomszédok megalégedésére.

A fenti krónikák már elhalványodtak a köztudatban, ám mégis élesen élnek egy carappoi polgárcsalád emlékezetében. A Horius család egy négyszáz éve elszakadt oldalága a Gluminus-oknak, ugyanis egy harmadszülött fiú, végleg összekülönbözve atyjával, levetette nevét, felvette a Horius családnevet, és ismeretlenül megérkezett Carappo-ba. Itt, szakítva nemesi múltjával, magával hozott pénzén felvett nyert a kereskedők céhébe, ahol is a felföldi áruk behozatalával kezdett foglalkozni. Amikor hírt vették a nemesi ág teljes kiirtásának, ők lettek volna a jogos örökösök, ám az akkori családfő – tegyük hozzá, bölcsen – lemondott a kétes dicsőségről, sőt fel sem fedte a családok közti rokoni viszonyt. A család azóta is jómódban él, pozíciója már nemzedékek óta változatlan.

A mágiáról szóló suttogások ez alkalommal sem voltak alaptalanok: az ősi vér hagyatékaként a család tagjai gyakran birtokolnak mágikus, mások számára félelmetes képességeket. Ám ez csak töredéke ősatyjuk képességeinek, és a vér hígulásával csökkentek. Ráadásul, mivel nem tanulták a mágiát és képességeiket használni, hatalmuk nem volt igazán számottevő. Az első Horius szintén rendelkezett bizonyos képességekkel és furcsaságokkal. Az egyik ilyen az, hogy a családban mindig csak egy fiú születik, és ő mindig az elsőszülött, és csak ő birtokolja a képességeket, a lányok teljesen mentesek az ősi vér hagyatékától. Talán épp ezért a godoni örökség satnyulása megállt, minden fiú utód ugyanazon jegyekkel van megáldva (verve?). Ez az öröklődés ugyan a

kihalás szélére sodorta a családot, hiszen ha az az egy szem fiú meghal, kihal a család, de eddig – hála Domviknak és az ő földi képviselőinek – mindig felcseperedett a következő utód.

A megkülönböztető jegyek ezen kívül azok, hogy minden fiú utódnak a bordái között – mintegy megerősítésül – függőleges csontcskákat is beporcosodtak. Ezek a plusz csontok mélyebben ülnek, ezért ezt csak alapos megfigyeléssel vagy egyszerű tapogatással lehet megállapítani. A másik dolog, hogy elméje godoni alapokon nyugvó védelemmel rendelkezik, amelyen nem képes a pyarroni pszé semmilyen formája és erőssége áthatolni. Él benne a lehetőség, hogy ha egy igazi mester oktatja, akkor feléssze szunnyadó képességeit, és használja a godoni mágiát. Bár ez utóbbi látens képesség az életkor előrehaladtával rohamosan csökken.

Cadelis ebben a családban született, és úgy élt, mint a jómódú polgárfiúk a városban: arra készült, hogy átvegye apja helyét a családi céhben. Ám ahogy cseperedett, kitűnt gyors felfogásával, éles eszével. Egész lényén átsütött a tiszta vérvonal, apja szerint veszélyesen erősen. Amikor tehetséget felfedeztek, Domvik szolgálai szerették volna ügyüknek megnyerni, de apja – érthető okokból – visszautasította a lehetőséget. Később ehhez hasonlóan a város pszímestere ajánlotta fel, hogy – akár kedvezményesen is – tanítja, mert úgy érezte, az éles eszű fiúból akár az utódja is lehetne. Apja ezt is visszautasította, mert ő ugyan nem ismerte ezeket a tanokat, de a családi krónikákból tudta, hogy egy ilyen tanulás könnyen a máglyára jutathatja a fiát. A fiú persze úgy érezte, hogy nincs kedve meghúzni magát, kitérésre lehetőséget keresett, hogy igazán kedvére való dolgokkal foglalkozhasson. Tizenhét évesen nem értette meg, miért és mitől félti atyja annyira. Ekkor elérkezett a nagy lehetőség: mint tanonc kereskedőlegény rátermettségével felhívta magára egy nagykereskedő, Humar Gonada figyelmét, aki megkedvelte. Ráadásul Gonada úrról legendák keringtek, hogy milyen kockázatos és kalandos üzletekkel szerezte gazdagságát. Ezek után, amikor Gonada jobbkeze, Nastana egy vállalkozás alkalmával meghalt,

természetes volt, hogy Cadelis kapja ezt – a korához képest meglepően magas – rangot. Büszke arra, hogy elérte, de nem kérkedik vele, úgy érzi, ennyit megérdemel a sorstól. Ez után is törekvő maradt, igyekezett a legjobban megfelelni, rengeteg fortélyt kitanult, hogyan kell a szerződést megfelelően megszövegezni, utána erre hivatkozva kiforgatni az üzletfelet. Úgy tárgyalni, hogy semmi ígéretet és engedményt ne tegyen, de a partner elégedettnek érezze magát az elért eredményekkel. Ennek ellenére mindig igyekszik a háttérben meghúzódva inkább figyelni, mint a társaság középpontjának lenni. De ha a szükség – és az üzlet – úgy kívánja kellemes társalgó tud lenni. Gonada nem marad ügyes segédjének, taníttatta, Cadelis széleskörű műveltségre tett szert. Sőt, még a pszi-re is kitaníttatta. Ez utóbbi drága mulatságnak bizonyult, mivel hamar kitűnt: Cadelisnek különleges agyi képességei vannak, nem lehet védelmét áttörni. Ezért a pszi-mester, miután a fiút kitaníttotta, sok arany és egy kis fenyegetés hatására másik városba költözött, és megesküdött, hogy senkinek nem beszél erről.

Gonada természetesen ezt is kihasználja a tárgyalások során, hiszen Cadelist nem lehet mentálisan vagy asztrálisan befolyásolni, nem jelez az igazság amulettje, ha hazudik, és ezt a

papi varázslatok sem tudják kiszűrni. Cadelis azóta már tudja, mik is azok a kalandos vállalkozások, amelyekre Gonada legendája alapul: főnöke tagja a szürkecsuklyások alvilági szervezetének, és tiltott illetve titkos szereket csempész be az országba: szerelmi ajzószerket, kábítószerket, alkímiához való szereket, és persze varázstárgyakat és italokat. Néhány igazán veszélyes tárgyaláson csak az mentette meg, hogy az ő elméjét nem lehet manipulálni vagy elhomályosítani, és egyszer, amikor orvgyilkost küldtek ellene, az utolsó pillanatban kényelmetlen érzése támadt, mielőtt megitta a mérget... másszor nem, de egy gyomormosás még megmentette.

Külső: Az a típus, aki jóvágású, de ritkán akad meg az ember szeme rajta. Átlagos magasságú és súlyú, fekete haját oldalra fésülve viseli, élénk szeme szintén fekete, nincs semmi különös ismertetőjele.

Belső: alaptermészete vidám, optimista. Törekvő, de nem karrierista. Jó megfigyelő, és élénk észjárású fiatalember. Ám tudja visszafogni magát.

Harci szokások: Inkább a szavak embere, mint a fegyveré, csak végső esetben harcol, a harcban is a gyakorlatiasságot részesíti előnyben, de soha nem támadna lesből. Kedvenc fegyvere a tőr.

Anatus lovag és kíséréte

Név	Sz.	E	Ák	Gy	Ü	Eg	Sz	Int	Ak	Asz	Ép	Fp	Pp	Mp	MM	AM	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés	Megjegyzések
Anatus	VII.	17	18	14	14	17	13	18	17	14	14	82	30	—	37	34	9	76	121	—	+1	éberség: 30%
Dubirus	II.	17	17	11	13	16	10	12	18	13	13	40	9	—	38	33	1	35	85	—	+1	fegyvernök
Umbus	0.	18	15	15	12	16	10	18	16	12	13	23*	8*	—	36	32	8*	34*	81*	—	+2	leendő lovag
Clietus	0.	18	15	15	12	16	10	18	16	12	13	23*	8*	—	36	32	8*	34*	81*	—	+2	leendő lovag

*Az ikrek még csak növendék lovagok, például a pszit is most tanulják Purus atyától (Anatus lovag minden meggyőzőképességét latba vettette, hogy az atyát erre rávegye, viszonzásul az ikrek besegítenek a tábor védelmébe), a harcértékeik sem az igaziak még, és a képzettségek egy része is hiányzik. Összességében a fegyvereket a táblázatban közölt harcértékekkel tudják forgatni, viszont nekik a 02 és a 03 dobás is hibának számít, valamint túlútni csak akkor képesek ellenfelüket, ha 55-tel dobnak annak védőértéke fölé. Pszi szempontjából nagyon tehetségesek, az intelligenciájukból származó pszipontokat használhatják, bár nem tudnak még Dinamikuss pajzsot építeni, Pszi-lökést és Telekinézist alkalmazni. Lovaglás közben harcolhatnak –5 TÉ, VÉ módosítókkal.

A lovag és kíséréteinek ruházatán a kék és az ezüst színek dominálnak. Anatus címerpajzsán például kék mezőben egy ezüstsínű páncélos alak egy oroszlánba döfő kardját, fölötte pedig hétágú nyitott korona látható. A lovag elmondása szerint távoli ősét azért jutalmazták meg a grófi címmel és ezzel a címerrel, mert egy oroszzlándémont [Furud] ölt meg az uralkodóhercegi család egyik hölgyének védelmében.

A lovag és fegyvernöke mellvértet viselnek utazás közben (MGT –4, SFÉ 4), ha szükséges és van elég idő, akkor félvértezettet öltenek (MGT –6, SFÉ 5). A lovag vértje abbitacélból készült (MGT –2, SFÉ +1), az ikrek pikkelvértet hordanak (MGT –2, SFÉ 3). Anatus és Dubirus nagy pajzsot (+50 VÉ), az ikrek közepes pajzsot (+35 VÉ) használnak. A

táblázatban a mellvérttel illetve a pikkelyvérttel számolt értékek szerepelnek.

Fegyvereik: lovagkard, egykezes csatabárd, nehézlovas kopja, tollas buzogány, tör

Fontosabb képzettségek:

Anatus: nehézvértviselet Af, pajzshasználat Mf, lovagkard használat Mf, pusztítás Mf [30], 4 fegyverhasználat (ld. fentebb) Af, etikett Mf [7], lovaglás Mf, pszi Af (7. szint), sebgyógyítás Af, vadászat Af [8], úszás Af [2], vallásismeret (Domvik hite) Af [5], történelemismeret Af [5], írás/olvasás Af, nyelvtudás (shadoni 5, gorviki 5, közös 5, nomád 3, dzsad 3) Af [3], heraldika Mf, hadvezetés Af, fegyverismeret Af, éberség 30% [5]

Dubirus: nehézvértviselet Af, pajzshasználat Af, 5 fegyverhasználat Af, sebgyógyítás Af, etikett Af, lovaglás Mf, írás/olvasás Af,

hadvezetés Af, heraldika Af, pszi Af (2. szint) [10], nyelvtudás (shadoni 5, gorviki 5, közös 5, erv 4, dzsad 2) [3], éberség 10% [2]

Umbus és Clietus: nehézvértviselet Af, pajzshasználat Af, 5 fegyverhasználat Af*, sebgyógyítás Af, etikett Af, lovaglás Mf*, írás/olvasás Af, heraldika Af, pszi Af*, nyelvtudás (shadoni 5, gorviki 5, közös 4)

Anatus lovag mesterfokon forgatja mágikus (+1es) lovagkardját. Lovastudománya is igazán kiváló; ha kellő helye van, szívesen alkalmaz lovasrohamot, legázolást, ha gyalogosok közé keveredik, táncoltatást. Minderről ld. a MTK 74-75. oldalait. Dubirus általában a lovaggal együtt harcol, ha nem is olyan gyakorlott, mint istenített példaképe, azért elég hatékony tud lenni.

Purus Expolitus atya és a paplovagok

Purus Expolitus [jelentése: **pallérozott**] atya a shadoni egyházi kontingens vezetője, Domvik papja, ki egy templom felszenteléséhez szállít kegyszereket. Negyvenes éveinek elején jár, magas homlokú intelligens tekintetű férfiú, igazi társasági ember, akit a férfiak is partnernek fogadnak el, és a nők is bálványoznak. Gondosan fészült, halántékán őszülő barna hajával, barna szemével, jó ízlésre valló öltözkékével a shadleki társasági élet jól ismert alakja. Ugyanakkor előljárói is kedvelték és képességei szerinti posztra szánták. Így hát sok titkos tudás birtokába került, amit azonban soha nem a saját hasznára, hanem mindig az egyház szolgálatára és a Birodalom lakóinak javára használt.

A véletlen akasztotta nyakába ezt a bajt és éppen a sok titkos és hasznos tudás miatt történt, hogy az egyház vezetői majdan magasabb posztra szánván Purus atyát meggyőződni kívántak arról, hogy **hogyan** viseli Pyarron világias hívságait. Így hát rá bízák azt a szerfelett egyszerűnek tűnő feladatot, hogy kéttucatnyi testvér kíséretében kegyszereket juttasson egy felszentelendő templomnak. Aztán a godoni ügyéről értesülve már felettébb szerencsés dolognak tűnt, hogy végül egy ilyen nagy tudású pap tartózkodik a helyszínen addig is, amíg az erősítés odaér.

Alapjában véve kegyes tekintetű és jószándékú életművész lenne Purus atya, de a hirtelen rátestált felelősség komorrá és gyanakvóvá tette, és ráadásul éppen a legrosszabb

jellemzőit – a gőgöt, a tudatalatti félelmet a posztjára való alkalmatlanságtól, az indulatosságot – hozta elő. Ez persze néha kezére is játszik, hiszen mogorvasága, lenéző magatartása miatt elkerülnek, vagyis nem faggatják gondjairól. Ennyivel is kisebb az esély, hogy elárulja magát.

Purus atya tudja:

- az ügy Godonnal kapcsolatos
- az érintett személy Horius Cadelis
- Kránnak lehetnek bizonyos információi
- Pyarron is érdeklődik

Sanctatus, (Gordora) Dunus és (Zuanar) Fidus testvérek és a vezetésük alatt lévő paplovagok hivatalosan a kegyszereket védik, gyakorlatilag – mivel támadástól senki nem tart – a templomszentelő ünnepség fényét emelendő tartanak Pyarronba. Purus atya megváltozott viselkedését nem értik, hiszen a godoniról őket nem értesítették, Purus atya pedig nem hajlandó nekik elmondani. A lovagok csapata elég vegyes, az eredeti célnak tökéletesen megfelelne, most egy kicsit kevésnek látszik. A vezető testvérek II. szintűek, a többiek leginkább nemrég felavatott lovagok, de vannak köztük Anatus kísérőihez hasonló növendékek is.

Avulus és Sitatus testvérek, valamint Eloomus növendék az általuk vezetett egységek tagjai, akik még a vezető testvéreknél is kevesebbet tudnak új feladatukról. Őket persze ez nem igazán zavarja, a kiképzés részének fogják fel ezt az utazást is.

Név	Sz.	E	Ák	Gy	Ü	Eg	Sz	Int	Ak	Asz	Ép	Fp	Pp	Mp	MM	AM	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Seb.	Megj.
Purus	V.	12	12	11	13	15	17	16	19	16	11	51	27	42	36/48	33/48	9	38	103	3	—	ébers. 26%
Sanctatus	II.	15	15	11	12	13	12	14	12	13	10	31	13	17	29	30	-8	22	70	—	—	ébers. 10%
Dunus	II.	13	10	15	13	19	17	14	12	13	16	31	13	17	29	30	-3	25	75	—	—	ébers. 12%
Fidus	II.	18	17	13	12	19	18	17	17	17	16	41	16	17	34	34	-6	27	72	—	+2	ébers. 15%
Avulus	I.	14	11	13	10	12	11	13	16	13	9	25	7	9	22	19	-8	16	66	—	—	
Sitatus	I.	14	18	12	15	13	18	9	16	15	10	33	—	9	22	21	-4	20	70	—	—	
Elomus	O.	17	13	12	14	11	9	17	12	16	8	17*	7*	—	18	22	-5*	17*	65*	—	+1	

A paplovagok csapatának vezetője **Fidus** testvér lenne hivatalosan, nagynevű nemesi família nyolc gyermekéből a nyolcadik, de fiúként is az ötödik. A család döntése értelmében került Domvik egyik rendházába, bár a család a királyi udvarhoz áll közel. Képzett-segsein jól látszik a nemesi neveltetés. Ígéretes egyházi karrier előtt áll, bár ezt még nem kötötték az orrára. Sanctatussal első találkozásuk óta jól megértik egymást.

Sanctatus testvér a legidősebb hármójuk közül, bár a 26-ot tölti csak be az idén ő is. Szegény sorból származó egyszerű lélek ő, akinek kiejtésén ma is érződik a shadleki nyomornegyedek íze. Szüleit korán elvesztette, de valahogy nem tudott beilleszkedni az alvilággal kapcsolatot tartó utcagyerek-bandákba. Gyakran össze is tűzött velük, de korán kibontakozó testi ereje miatt nem igazán akadt ellenfele. Egy alkalommal éppen egy ilyen banda támadásának volt a szemtanúja. Az áldozat egy vénséges öregember volt, akit egyébként többször látott már hóna alatt batyut szorongatva, botjával kopogva, sietősen csoszogni a házak oldala mentén. Az öreg a botjával próbálta elhessegetni a kölyköket, de azok körbevették, a hátára ugrottak, markukba szorított kövekkel ütötték a fejét, és valami kincset követeltek rajta. A fiú ekkor avatkozott közbe, elkergette a támadókat és hazatámogatta az öreget. Mint kiderült, az öreg javasember volt. Hálából maga mellett tartotta a fiút, és megtanította a füvek ismeretére és a sebek gyógyításának tudományára. Amikor az öreg aztán három esztendő múlva meghalt, Sanctatus nem igazán tudta, mitévő legyen. Hosszas töprengés után döntötte el, hogy egyházi szolgálatba lép. Először el akarták küldeni, de aztán egy öreg lovag a szárnyai alá vette, és az ő befolyásának köszönhetően beiskolázták az ifjút. Kezdetben sokat csúfolták származása, műveletlensége miatt, de öreg mentora mindig mellette állt.

Csúfolóinak lehangosabbika **Dunus** volt, szintén nemesi sarj. A hálóteremben az övé mellett jelölték ki Sanctatus ágát, amit az ifjú nemes hallatlan sértésként fogott fel. Mivel pedig előjárói ellen semmit sem tehetett, Sanctatus életét próbálta megkeseríteni. Sanctatus azonban Domvik adta nyugalommal tűrt, amin persze Dunus csak még jobban feldühödött. Ez a düh vezérelte kardját is, mikor egy gyakorlás alkalmával a vele éppen akkor szembekerülő Sanctatus felkészületlenségét kihasználva lecsapott annak bal vállára. Sanctatus lezuhant a lóról. Ez volt Dunus pályafutásának pillanata. A komtúr dörgedelmes szavai szinte el sem jutottak a fülébe, kábán fogadta a ráért büntetést, csak az járt a fejében, hogy megölt egy embert és hogy ezért Ranagol poklára kerül. Hatalmas teherrel szabadult meg, mikor másnap a vizet hozó testvér szavaiból megtudta, hogy a gyógyító mágia megmentette Sanctatus életét. Két hónap után látta meg megint a napvilágot, meg-sápadva, megfoggyva. Első útja Sanctatushoz vezetett és azóta elválaszthatatlan jóbarátok.

Purus atya mellvértet visel harc közben (MGT -4, SFÉ 4), ha van elég idő felvenni. Közepes pajzsa (+35VÉ) a lova oldalára van erősítve. A paplovagok teljes vértezetet (MGT -8, SFÉ 6) hordanak éjjel-nappal. Nagy pajzsuk +50 VÉ-t ad. A táblázatban Purus atya kivételével mindenkihez számoltuk az értékeket.

Fegyvereik: rövid kard, lándzsa, egykezes csatabárd, nehézlovas kopja, tollas buzogány

Az atya hosszúkardot vagy tört használ, a testvérek mindegyike ismeri a lovagkardot, a kopját és a tört; negyedik fegyverük vagy valamilyen buzogány, vagy valamilyen csatabárdféleség.

Fontosabb képzettségek:

Purus: pajzshasználat Af, 2 fegyverhasználat (ld. fentebb) Af, etikett Mf [15], lovaglás Af, pszi Mf (5. szint), sebgyógyítás Mf, mérge semlegesítés Mf, ősi nyelv (Lingua

Domini) Mf, úszás Af [2], vallásismeret (Domvik hite) Mf, történelemismeret Mf, írás, olvasás Af, nyelvtudás (shadoni 5, gorviki 5, közös 5, nomád 3) Af, heraldika Af, emberismeret Af, mágiahasználat Af [15], démonológia Af [20], éberség 26% [5]

Sanctatus: nehézvértviselet Af, pajzshasználat Af, 4 fegyverhasználat Af, sebgyógyítás Af, herbalizmus Af [5], alkímia Af [10], etikett Af, lovaglás Mf, írás/olvasás Af, hadvezetés Af, heraldika Af, pszi Mf (2. szint), nyelvtudás (shadoni 5, gorviki 5, nomád 4), ősi nyelv (Lingua Domini) Af, éberség 10% [2]

Dunus: nehézvértviselet Af, pajzshasználat Af, 4 fegyverhasználat Af, sebgyógyítás Af, etikett Af [7], lovaglás Mf, írás/olvasás Af, hadvezetés Af, heraldika Af, pszi Mf (2. szint), nyelvtudás (shadoni 5, gorviki 5, nomád 4), ősi nyelv (Lingua Domini) Af, vadászat Af [8], éberség 12% [2]

Fidus: nehézvértviselet Af, pajzshasználat Af, 4 fegyverhasználat Af, sebgyógyítás Af, etikett Mf [7], lovaglás Mf, írás/olvasás Af, hadvezetés Af, heraldika Af, pszi Mf (2. szint), nyelvtudás (shadoni 5, gorviki 5, erv 4), ősi nyelv (Lingua Domini) Af, vadászat Af [8], éberség 15% [2]

Avolus, *Sitatus* és a hozzájuk hasonlóak a szintjüknek megfelelő képzettségekkel rendelkeznek, a származásuktól függően előfordulhatnak köztük olyanok, akik a gazdálkodáshoz, a vadászathoz, a ló, sólyom vagy vadászkutya idomításához, illetve a vakharchoz vagy a fegyvertöréshez alapfokon értenek. Illetőleg némelyeknek alvilági képzettségeik is lehetnek, hisz Domvik útjai is kifürkészhetetlenek.

Elomus és a hozzá hasonló növendékek még nem teljes értékű paplovagok, a pszit is tanulják még és Domvik misztériumaiba sem nyertek beavatást, ismerik a shadoni és a gorviki nyelvet.

Pszi: A három vezető testvérnek Purus atya épített új statikus pajzsokat. A többi testvérek pajzsa Fidus testvér buzgalmát dicsérik.

Mágia: Purus atya és a testvérek az Élet, Természet és Lélek szférák varázslatait használhatják manapontjaikból. Purus atya rendelkezik egy amulettel, amely méregellenállását 2-vel növeli meg, valamint Domvik kegyéből az összes manapontját elhasználva halállal fenyegető betegséget is képes gyógyítani, de két ilyen gyógyítás között legalább egy hétnek kell eltelnie.

A lovagok tipikus lovas harcmódot folytatnak, ha tehetik, amivel kapcsolatban ld. a MTK 74-75. oldalait.

Egyéb NJK-k

Zatocsa: A Csobod törzs VII. szintű sámánja, ember, nomád férfi.

Külső: Mogorva, kegyetlen vénember. Ápolatlan, kicsit bűdös ruhájában jár. Haja hosszú, zsíros, kócos, fakó csomókban lóg.

Belső: A Csobod törzs irányítója a háttérben. Most külön játékba kezdett, amivel mindent megnyerhet és mindent elveszíthet. Zatocsa tudja a következőket:

- valamelyik mostanában elhaladó karavánban van egy ember, aki Kránnak meglehetősen fontos

- annak az embernek van valami testi elváltozása

Sharca: Tricius kereskedő testőre, IV. szintű kardművész, ember, férfi.

Külső: Vállas, középmagas férfi, 34 esztendő. Orra, egy ifjúkori törés miatt ferde, emiatt arca örökké olyan, mintha éppen tüsz-

szteni akarna. Ruházatára leginkább a célszerű jelző illik. Minthogy nem először utazik errefelé, tudja, mit érdemes magával hozni. Kardművészvértjét éppen úgy hordja nappal, mint társai. Éjszakára le szokták vetni, ha nem gyanakodnak semmire.

Belső: Gondolkodó típus, ő a kis csapat agya. Valaha régen egy inkvizítor mellett dolgozott, onnan származik sok különös tudománya. Gazdája üzletei ügyeiről nem tud. A shadoniakkal udvarias óvatossággal bánik. Igen jó megfigyelő, például gyanítja, hogy Szosztrész boszorkánymester.

Witrena: Tricius kereskedő testőre, IV. szintű kardművész, ember, férfi.

Külső: 27 esztendő s délceg, kékszemű, nevető arcú férfi. Vállig erő göndör barna haját naponta fésüli, hármuk közül egyedül nem hord bajuszt és szakállt. Ruházata finom anyagból készült, s emellett még kényelmes is.

Belső: Nem igazi szépség, de a nők így is körülrajongják. Nincsenek ugyan aggályai velük kapcsolatban, de igyekezik a diszkrét liason-ok keretein belül maradni. Intelligens, bár egy kicsit felületes. Neki jár el legkönnyebben a keze, társai próbálják is a háttérben tartani, ha fennáll a kakaskodás veszélye. Ugyanakkor nagyon szívós, ha kell, a hátán elvinné Tritiust Pyarronig.

Lesca: Tricius kereskedő testőre, IV. szintű kardművész, ember, férfi.

Külső: Társai fölé is fejfel magasodó óriás. Barna szem, bozontos szakáll. Egyszerű ruházat, talán egy kicsit rangján alul öltözködik.

Belső: Csendes, magának való ember. Sharca-val igen jól megértik egymást, mármint kiválóan tudnak együtt hallgatni. Ha valaki szóba elegyedik vele, kevés szóval, de udvariasan válaszol. Viszont nagyon igényli a társaságot és ilyen értelemben közösségi ember. Nem kell, hogy foglalkozzanak vele, elég, ha látja maga körül a társait. Rá mindig lehet számítani. A testörködésben sokkal értékesebb neki két barátja, mint a pénz, amit Tritius fizet.

Szosztresz: Diorosz kereskedő tanácsadója, IV. szintű boszorkánymester, ember, férfi.

Külső: Tartós, jó módra valló ruhák, talán kicsit jobban is öltözködik, mint megengedhetné magának, de Diorosz elnézi neki. Középmagas, vékonydongájú hallgatag férfi, a 30-as évei elején járhat. Haja sötétbarna, halántékán őszül, a homlokán kopaszodik. Hosszúságát tekintve az álláig ér, kissé bal oldalra fésülve hordja, így az bal füle mögött húzódó, jó tízcentis vágás – elcsúszott kés nyoma és az ifjúkori hanyattatásoké – nehezen fedezhető fel. Ha valaki meztelenül látna, egyéb sebhelyeket is találna, kés, korbács, bikacsök nyomait.

Belső: Magának való, visszahúzó. Egy nyomornegyedből emelkedett ki, és igyekezik elfelejteni mindent, ami gyermekkorához tartozik. Nyugalmas, gondtalan jólétet akar, és ehhez mágiáját, tudását eszköznek érzi. Nem varázsol nyakra-főre, sőt még pszí-pajzsokat sem épít néha. Viszont gyanakvó és szívós. Dioroszt sokszor megóvta már mágiájával, megérzéseivel, tudásával, így az többnyire feltétlenül hallgat rá. Azt is tudja, hogy Szosztresz előbb-utóbb akkora hatalomra tesz szert, amekkorát ő már nem tud ellenőrizni, ezért addig is igyekezik lekötöztetettjévé tenni őt. Fontolgtatja, hogy beveszi társnak az üzletbe, amelynek tevékenységét éppen ezzel a

délvidéki úttal akarja kiterjeszteni. Szosztresz elég jól kiismeri magát Dioroszon, tud annak jövőre vonatkozó terveiről is és nincs is ellene. Próbálkozik a kereskedőmesterség megismerésével is.

Szosztresz igyekezik feltűnésmentesen jelen lenni mindenhol. Keveset beszél, látszólag nem figyel a másokra sem, ha az nem közvetlenül hozzá intézi szavait. Ezzel a közönnyel valaha alacsony származását, műveletlenségét takarata első mestere tanácsára. Manapság afféle álca ez. Diorosz persze tudja, hogy tanácsadója igenis figyelmesen hallgat, nemcsak a fontos tárgyalásokon, hanem a legjelentéktelenebb fogadói fecsegés esetén is.

Rhittus: Shadoni kovács, I szintű kézműves, ember, férfi.

Külső: Széles vállú, alapjában vidám ember – volt. De 7 éve, mióta mesterré avatták bátyjával együtt, megtörtnek látszik kissé. Meg sem házasodott, pedig minden ujjára 10 leány is akadt volna.

Belső: Addus és Rhittus életét egy hét évvel ezelőtti haláleset dúlja fel. A nagybátyjuk halt meg, örökségéből tellett arra, hogy a céh mesternek ismerje el őket. A nagybácsi halála azonban nem egészen természetes úton történt. Gyanút nem fogott senki, mert az öreg betegeskedett már régóta, s lehet, hogy egy hét múlva magától is Domvik országába költözött volna. A két unokaöcs azonban nem bírta ezt kivárni és némi főzetekkel tovább nehezítették a bácsi légzését, arról nem is beszélve, hogy a megboldogult szemei utoljára a párna vászonhuzatját látták Domvik yvevi birodalmából – ráadásul meglehetősen közletről. „Szegény biztosan véletlenül fordult meg a légszomj miatti roham alatt, aztán nem volt ereje visszaküzdeni magát” – ezt gondolta mindenki, aki csak a halálos ágyat látta. Vizsgálatra természetesen semmi ok nem mutatkozott és két hónap múltán mesterré avatták a fivéreket. Őket azonban máig gyötri a lelkiismeret, félnek Domvik poklától, vagy ami még rosszabb, hogy Domvik majd elfordítja tőlük mind a hét arcát, ők pedig Ranagol prédájául maradnak. Rhittus legalábbis gyakran álmódja ezt, ilyenkor rémülten viaskodik álmában. Addus ezért mindig mellette alszik. A lelkiismeret nyomása miatt fogadták el az aszisz ajánlatát is. És tényleg, azóta Rhittus sokkal nyugodtabb álmában. Így a világi igazságszolgáltatás felől nyugodtak lehetnek, Domvik pedig talán megbocsát vagy enyhé büntetést szab majd.

Rhittus mindazonáltal hajlik a hisztériára, főleg ha furcsa események történnek körülötte. Rögeszméje, hogy ha feláldozza életét valakiért, akkor Domvik megbocsát neki. Ez a karaktereknek hasznára és kárára is lehet, aszerint, hogy mikor kerekedik felül Rhittusban a józan észen a mánia.

Addus: Shadoni kovács,
II. szintű kézműves, ember, férfi.

Külső: Hasonlít Rhittusra, de az ő haja már deresedik néhol. Még mindig széles vállú, vastagkarú férfi.

Belső: Addus az idősebb, ő volt a kiagyalója annak a régi dolognak. Valahogy neki jobban sikerült feldolgozni, hogy mit is tettek ők és mi az, ami amúgy is megtörtént volna. Persze közelről sem vidám ember és a hiányos nyelvtudás csak még visszahúzódnóbbá teszi. Valahogy nem hisz abban, hogy egy költözés megoldja a lelkiismereti problémákat, viszont tudja, hogy a shadoni igazságszolgáltatástól valószínűleg örökre megmenekültek.

Danor: Shadoni kovács,
V szintű kráni fejedelemség, ember, férfi

Külső: Kráni jegyek álcázás nélkül sem láthatóak rajta.

Belső: Tökéletesen el tudja játszani a jó kedélyű, segítőkész katonát.

Worgitas: Ordani utazó,
V. szintű tűzvarázsló, ember, férfi

Külső: Worgitas ordani öltözékét most valami kevésbé feltűnőre cserélte, oldalán fegyver. Haja rövidre vágva, oldalt fésülve. Egyébként szép szál férfi, széles vállú, barna szemű. Apjának, Ordan megbecsült lángórának vonásait, testfelépítését örökölte.

Belső: Jó kedélyű, örökké mosolygós, nem is hinni róla, hogy az Ordani Rend legfelsőbb rétegének, a Fény Ösvényének beavatottja, hogy komoly tudós, a godoni pszi és mágia nagytehetségű és semmilyen áldozatvállalástól vissza nem riadó kutatója. Számára ez a nagy lehetőség, ez a tudat azonban nem teszi elővigyázatlanná. Neki elég, ha azonosítja a godonit, a véres munkát majd a Főnixek elvégzik. Aztán megint ő következik, amikor a megtalált személyt a völgyhöz kell vinni.