

„ÁLDOZAT LÉSZEN DIADALUNK”

Az I. Local Heroes Találkozó M.A.G.U.S. versenymodulja

ÍRTA: Ankus & Gambit
HELYSZÍN: Észak-Ynev, Dwyll Unió, Pidera-hegység, Hermagor vára
IDŐPONT: P.sz. 3691. Esős évszak, Dreina tercének második (Esküvések) hava

„...negyedik emberöltőn át kutattam volt a Zászlóháborúk titkait, a lényegbe nem mégszem az írott szót, hanem az északi földi beszéd juttatott közelebb. Hallatán döbbsentem rá, mit jelent az itt élők számára a küzdelem. Százánál több kifejezést ismernek a háborúságra, ám alig egy tucatnyit a békességre. Az utóbbiak nyersen, az előbbieket lágyan, már-már barátain csengenek: munkába vette őket az idő, miként munkába veszi a lekerékíti a kövek életét. A háborút jelentő szavak jó ismerősök Sinemos szírtjeitől Nilraen bérceig; megkoptak a gyakori használatban mindenütt, hol emberek és egyéb fajok, a lobogók bordonói élnek.

...a vörös hadurak: az emberem s a velük szövetséges népek bajnokai. A fekete hadurak: a múlt sötét titkainak letéteményesei. Lobogók, hatalmuk varázsos jelképei, uralkodók és birodalmak, mágusok és harcosok garmadáját emelték fel a döntötték romlásba az ezredévek során. A harc, mert oly rég dúl, csak oly rendkívüli itt, mint az évszakok változása: romlásra építés jön, télre tavasz, ősze tél. A bűvlobogók korunk hajnala óta lengnek, történetük számos megszívelendő tanulságot kínál... az itt élők, mint valamely pusztító szenvedély rabjai, mégis mindannyiszor alájuk gyűlnek, hogy végszetüket Észak Lángjaiban próbára tegyék. Ezernyi sors, ezernyi hang és ezernyi cél kavarg e tűzben, lobogó azonban kétféle csak – vérszínű és éjsötét.”

Igrain Reval: Geoframia

A TIZENNEGYEDIK ZÁSZLÓHÁBORÚRÓL

„A Pidera északi lankáin, ott, ahol Toron tízezer éves határai a Dwyll Unió fenyveseit érik, lovagvárak és erődök füzére dacol a Boszorkánymesterek hatalmával. Századévek diadalmas és keserű tapasztalatai öltenek testet e több lépcsős védelmi rendszerben, melyért a naphitű nép legkülönbjei - köteles és szabad rendekbe tömörült harcosok, Ranil-papok és varázstudók - hullatják vérüket minden zászlóháborúban.

Azok, akik a Pyarron szerinti 3691. esztendő tavaszán állomásoztak itt, éppúgy tudták, mi következik, mint apáik és nagyapáik; mint a Szövetség megmaradt vezetői, akik tanácsra gyűltek a messzi Davalonban - és mint azok a fegyveresek, akik a Tűz és Fény havának tizenegyedik napján, a hajnali köd fedezete alatt szállingóztak elő a rengetegből a toroni oldalon.

Aznap este csatamágusokkal megtámogatott toroni gyaloghad zúdult a télvölgyi köteles rend erődítményére a Sárkánygerincként emlegetett védvonal keleti ívén. Éjközépre a környező falvakkal együtt a hegyhát is lángokban állt, s bár a dwoonok rendre visszaverték a rohamokat, pirkadatkor távozniuk kellett hőségtől repedező sáncaikról. Az Aragus Ral Bakhúd komtúr vezette vértések átvágták magukat az ellenség hadoszlopain, segédcsapataikat azonban könyörtelenül megtizedelték, és mire az áttörés híre az ork portyázóktól hemzsegő rengetegen át Harunssirba ért, a határ egész hosszában mozgásba lendültek a toroni seregek.

A támadás nem látszott átütő erejűnek, hevessége azonban óráról órára fokozódott: a kyr iskolán nevelkedett generálisok ráérősen, már-már szenvtelenül Őrölték fel a védelem erejét. Számbeli fölényük - csatamágusaikkal párosulva - harmadnap hozta meg az előre látható eredményt: bár a Sárkánygerinc erődjei keleten és a centrumban még védekeztek, az Emrel alsó folyásánál tűzvihar tombolt, a távolnyugati tartományok Naptornya romba dőlt, a dwoon sereg pedig megkezdte a visszavonulást a nyugati császári hadtest nehéz páncélzatú ezredei előtt, melyek tizenöt mérföld szélességben, falvak és városok üszkén át özönlöttek tovább Sinassir szíve felé.

Az ellenállás Cíth-Emrennél, e kereskedelmi állomásból várossá növekedett csomópontnál volt a legerősebb. Az Unió földbérlői, akik birtokuk után otthonukat, többnyire családjukat is elvesztették, fogcsikorgató dühvel, a terep adottságait végsőig kihasználva küzdöttek, és további négy napon át féken tartották a toroni áradatot. Ranil helyi rendházának papjai bámulatossá válással használták fogyatkozó varázserejüket, a városba szorult lovagok és népfelkelők tetteit már életükben dalokba foglalták... aztán iszonyú fürgeteg zúdult a városra délkelet felől, és a villámok koszorúzta homályból elődübörgő acéláradat eleveneket, haldoklókat és holtakat egyként a földbe tiport.

Adron Kvartjának utolsó hava a határ mindkét oldalán nagy esőket hozott, a Shanice bércei között megbúvó kolostor krónikásai számára azonban nem ez, és nem is a bő termés tette nevezetessé - egész más járt a fejükben, mikor tintába mártották frissen metszett hegyű pennáikat.

Kezdetét vette a tizenegyedik zászlóháború.”

Wayne M. Chapman – Észak Lángjai

A KALAND HANGULATÁRÓL

A kaland egy dwoon végvár *reménytelen védelméről*, személyes *bátorságról*, *morális döntésekről* és a szövetségért való *helytállásról* szól. A mondat, ami leginkább jellemzi „Kitartani, és remélni, hogy a segítség eljön.” A sors fintora, hogy legyenek bármilyen hősiességek is a vár védői, a felmentő sereg sosem érkezik meg.

A kaland írására sok minden hatott, leginkább Oszlászky Zsolt „Fagyvár” c. kalandja, Gárdonyi Géza „Egri csillagok” regénye és a Space Above and Beyond sorozat „Pírított cukor” c. epizódja. Mivel az ötlet innen származik, ezért az áthallások sem véletlenek.

A karakterek a vár védőiként élet és halál között döntenek, választaniuk kell személyes sorsuk és az ártatlan emberek életei között, szembe kell állítaniuk az Északi Szövetség erva értékrendszerét a dwoonok fanatizmusával. A mindenkit legyűrő kilátástalanság és reménytelenség közepette kell helytállniuk, a karaktereiket egy magasabb cél érdekének alárendelni.

A kaland egy érdekes elegye a harc központúságra épített moralizálásnak és misztikumnak, így remek lehetőségeket ad szerepet kijátszó szituációkra. Egy alapvető, de sokrétű konfliktusban, szűk, mégis színes helyszínen vonultat fel nagyon sok szereplőt, így elméletileg minden lehetőség adott rá, hogy bármilyen játéktípust kedvelő csapat számára szórakozást nyújtson.

Három szálát kell folyamatosan kézben tartanod, a toroniak ostromát, a dwoonok és erének közt feszülő és éleződő ellentétet, valamint az angyalkard szakrális megnyilvánulásait. Ezt a hármasságot (harc, szerepjáték, misztikum) kell adagolnod, egyre fokozva és kilátástalanabbá téve az ostromot, mélyíteni a vallás és mentalitásbeli ellentétet a védők két táborá között, és közben felfelvillantani az angyalkard megelevenedő legendáját.

Rád hárul, Kalandmester, a feladat, hogy a játékosaid számára megtaláld a megfelelő arányokat.

A kaland írásába sok időt fektettünk, nem félve elrugaszkodni Ynev néhány sztereotípiájától. Igyekeztünk olyan világot megformálni, ami mindenki számára elfogadható, de ne habozz változtatni ott, ahol szükségét érzed!

Sok kaland hivatkozik a mesélői „szabadságra”, ezzel kendőzve a történet hiányos szálait, a ráfordított idő hiányát. Ez a kaland is sokszor támaszkodik a kalandmesteri tudásodra, de ellentétben a legtöbb modullal, igyekeztünk valóban minden mankót a kezébe adni, amit csak szükségesnek éreztünk.

A meséhez sok háttér információval szolgálhat Wayne Chapman: Észak Lángjai c. regénye, a Summarium Dwyll Unióval foglalkozó leírásai és a Papok, Paplovagok II. kötetének Ranil hitével foglalkozó fejezete. Javasoljuk a felkészüléshez ezek átolvasását (a kalandmesterek számára ezek hozzáférhetők a honlapon).

Kívánunk fordulatos és izgalmas mesélést,

Ankus & Gambit

A KALAND ELŐZMÉNYEI

A kaland Északföldén, a IV. Zászlóháborúban játszódik a toroni-dwoon határvidéken. A toroniak már több fronton megindították támadásukat a Dwyll únió Pidera határhegységén húzódó erődrenszerre, a csillagképről elnevezett Sárkánygerinc ellen. A nyugati végeken már sikerült betörniük, de a Pidera és a Vinveró-hegység között húzódó (toroni oldalról Dass-i, dwoon oldalról Sagrahasi) alföldön is egész a volt főváros, Tiarnielig nyomultak előre. A két főerő most Davalon, az Unió fővárosa felé nyomul, a nyugatról betörő a Vinali medencén végigvonulva prédálja fel a középső tartományokat, a Sagrahason át vonulót a folyamatosan hátráló Ral da Ranga seregei tartják fel.

Az Unió egyedül már nem sokáig tarthatja a határokat, a Sárkánygerinc több helyen megroppant, bár még vannak szilárd szakaszai, amik kitartanak. A dwoon seregek azonban védekező harcot folytatva újra és újra kitérnek a toroni főerők útjából, igyekeznek minél több császári hadat lekötni, időt nyerve a Szövetség többi tagjának. Talán még egy jó hónapig is elodázhathatják az első komolyabb vereséget, de nyilvánvaló, hogy magukban el fognak bukni.

Ekkor történik, hogy a toroni hadvezetés (látván a dwoonok hátrálását a főváros felé) már Davalon ostromára készül. Ezért a Lakhassyn toroni tartomány seregeinek parancsoló *Regitor Imperálist* seregével együtt az Unió gerincének megroppantása, és a középső tartományokba való betörés helyett Davalon alá vezényelik, hogy a császári légiók segítségére legyen a dwoon székváros várható ostrománál. Seregtestei mellett hatalmas készleteket és nagyszámú ostromszert is szállít, és feladata a főerők utánpótlás vonalainak biztosítására. Így válik fontos hídfőállássá az Örvényes völgye és az annak torkolatát vigyázó Hermagor vára.

Fekvése okán a háború ezidáig elkerülte a Sárkánygerinc ezen jelentéktelen kiszögellését, ám most kulcsfontosságú szerepet kapott. A regitori hadaknak ugyanis – ha meg kéne kerülniük a Pidera keleti-délkeleti nyúlványait – közel ötszáz mérföldes kerület kéne tenniük. A hegyeken való átkeléssel sok nehézségre számíthatnak, de a toroni seregvezetés gyors előrenyomulásra számít a Sagrahasi síkon, ezért a Regitor nem vállalja az erőltetett menetben is két és fél hetes késlekedést. Inkább számol a dwoonok ellenállásával, és megpróbál bevenni egyet a Pidera hágoit vigyázó erősségek közül.

A várba az ostrom megkezdése előtt egy szerencsevadászokból, kalandorokból és hivatásos kardforgatókból álló zsoldos csapat érkezik. Kiveszik a részüket a védelemből, azonban a baj első jeleire a továbbállást fontolgatják, megpecsételve ezzel a várban rekedtek sorsát. Magukra hagyják a védőket, csak hogy bőrüket menthessék, ám az istenek szeszélye visszaparancsolja őket „elárult” fegyvertársaik mellé, hogy egy másik kiutat keressenek. → KM

KM: A játékosoknak lehetőségük volt az ereni zsoldoscsapatból NJK-k kidolgozására, akik szerepet kaptak az előtörténetükben. Ezeket a szereplőket kérjük mindenképp emeld át a mesédba, és szőjed bele a kalandba.

Hermagor vára alatt ugyanis egy Angyalkard, egy dwoon ereklje rejtekezik, és a belé börtönzött nagymester lelke évszázadok óta keresi a módot, hogy egy vezekelhessen korábbi vétkéért. A kalandozókra hárul a feladat, hogy utat találjanak a toroni ostromgyűrűn keresztül, és kimenekíthessék a védtelen embereket, hogy a dwoon lovagok áldozata ne legyen hiábavaló...

AZ ANGYALKARD LEGENDÁJA

A hangulatkeltőből már megismerhettük Győzhetetlen Sukhaise legendáját, de álljon itt is úgy, ahogy a dwoon nép száján kering.

Akkoriban nagy háborúk dúlták a vidéket, s csak kevesen voltak, akik szembe tudtak volna szegülni a gonosszal. Mindközül a legbátrabb volt a Bíbor Nap Bajnokai közüli Sukhaise. Látván, hogy a túlerő elől visszavonuló véreink sorban adják fel a hegyek várait, súlyos fogadalmat tett Ranilnak. Segítse meg őt a harcban, és cserébe amíg karjában marad erő, szívében egy csepp vér, és meg tud állni a talpán, ő falakat a toroni kezére nem ad.

- Ranil bölcsességében meghallgatta Sukhaise fohászát, és emígyen szólt hozzá: „Bátorságod kedves nekem, megteszem hát, amit kérsz. De próbára teszem hited és elszántságod, mert ezek nélkül a bátorság mit sem ér. Figyelmezz hát szavamra. Amíg a lelked tiszta marad, győzhetetlenséget kapsz tőlem jutalmul.

Penge téged többé nem fog, ártó varázs ellenedre nem szegül, öregség a lábadról le nem dönt. De utolsót dobbanjon akkor a szíved, ha esküvésedet egyszer is megszeged!” Mert a hatalma végtelen, meg is cselekedte mindezt Ranil, és a hőst hamarost úgy ismerték, mint Sukhaise a Győzhetetlen. Hosszúra nyújtotta a Nap az életét, és ő hú maradt adott szavához, nem volt vár, amit tőle az ellen elragadott.

- Egyszer esett azonban, sok-sok év múltán, egy újabb nagy háborúban, mikor győzhetetlen Sukhaise maroknyi bátor lovagjával ezen az úton poroszkált csataménjén, fényes páncéljában, angyalszárnyas kardjával. Meglátták akkor Hermagor várának szorult helyzetét, mert mindenféle toroni hadak törtek akkor a vesztére. Nem habozott, a bennrekedtek segedelmére sietett, átvágva magát a gonosz szolgálain.

- Álló esztendeig harcolt a falakért, kéttucat magával verve vissza az ellen végeláthatatlan rohamait. De kitartott volna ő a Korok végeztéig is, azonban a várba szorul emberek nagyon megszenvedték már az ínséget, betegséget és rontást, amiket a gaz boszorkánymesterek szórtak rájuk, hogy a védők erejét megtörjék vele.

- Sukhaise látván mindazt a nyomorgást és szenvedést, amit népének ki kell állnia, alkut ajánlott a toroniak vezérének, ha elengedi a vár népét. A csalárd kíír azonban elárulta őt, és mikor a kapuk kinyíltak, seregével beront a várba. A Győzhetetlen ekkora a Naphoz fohászkozott, hogy kegyelmezzon meg az embereknek, akik az ő hiszékenysége miatt haltak volna meg.

- Ranil ismét meghallgatta őt, és emígyen szólott: „Látom már, hogy valóban állhatatos vagy és igaz, s mivel mindez kedves nekem, megteszem hát, amit kérsz. De próbára teszlek, mert áldozat nélkül mindez mit sem ér.”

- Győzhetetlen Sukhaise pedig azt felelte: „Nem kell nekem a korábbi adományod, ezt áldozom neked, vedd vissza, ha akarod. Engem emésszenek el inkább a torniak, ne a védtelent és gyengét!”

Ranil pedig elfogadta az áldozatot.

- Úgy mesélik, a Nap alászállt akkor az égből, és magához vette véreinket. Csak Sukhaise maradt ott, szemben a toroni sereggel, és ahogy ígérte, utolsó csepp véreig védelmezte a várat. Hú lovagjai, akik egy esztendőn át mellette harcoltak, azóta róják Naphont, hogy feloldozást nyerjenek mesterüknek, amiért az végül megszegte esküjét...

LEGENDA ÉS VALÓSÁG

Mint minden történetnek, ennek is van valóságalapja, még ha az erkölcsi példázat és a vallási meggyőződés néha el is ferdíti. Győzhetetlen Sukhaise létező személy volt, a XII. Zászlóháború idején volt a Bíbor Nap Bajnokainak *senje*, azaz nagymestere. Valóban kivételesen jó stratégia és hadvezér volt, magasan állt Ranil kegyében, és sokáig tartotta a Sárkánygerinc akkor még csak formálódó erődrendszerét a toroni ármádiával szemben, azonban közel sem volt legyőzhetetlen.

Tisztázatlan körülményű halála után lelke nem távozott erről a világról, hanem legendás angyalszárnyas markolatú kardjába, a Győzhetetlenbe költözött, *rawoonná* vált, szent ereklyévé. Az idők folyamán a Bíbor Nap Bajnokainak számtalan *senje* viselte, és volt köztük néhány, aki méltónak bizonyult, hogy az angyalkard kinyilvánítsa számára hatalmát. A *rawoonba* zárt nagymester képes volt egyé válni hordozójával, megosztani vele tudását és hatalmát. Mindezt azonban mindig csak a Naphont fenyegető legnagyobb vész esetén tette. Az így felmagasztosult hordozó maga is számtalan hőstettet hajtott végre, innen a legenda szerinti személyiség egyezés.

A XIII. Zászlóháborúban az akkori nagymester Hermagor várát védte a nagyszámú túlerővel szemben. Ha az egy éves kitartás talán túlzó is, sokáig kitarthatott és végül valóban megmenekítette népét. Hordozója ugyanis kivételes hatalmat kap Raniltól: élete árán (ahogy feltehetőleg feláldozta magát Sukhaise is a maga idejében) képes megidézni a Nagy Arkánum Hazatérés fohászát, abba a templomba vagy szentélybe juttatva az embereket, ahol saját magát felszentelték.

A *rawoon* azonban nem tart velük, mert méltatlan volna hozzá a megfutamodás. Így esett, hogy bár Hermagor várnépét sikerült megmenteni, az angyalkard kis híján a toroniak kezére került. Azon lovagok azonban, akik nem tartottak a menekülőkkel, inkább vállalták a biztos halált, csak hogy nagymestereük mellett maradhassanak, még azelőtt elrejtették a pengét, hogy a toroniak a falakon belülre törhettek volna. Idejük nem volt sok, ezért nem válogathattak a kard rejtekéül szolgáló helyekből. Olyan helyet választottak hát, ahol Ranil hívei előbb-utóbb nyomára akadnak egy elveszett pengének.

Hermagor templomába szorultak vissza, és a főoltár körül álló szobrok egyikét (Ghaddir fegyverhordozóját) mozdították el, kiemelték az alatta lévő kőlapot és az alá rejtették a fegyvert. A fedőlapot és a szobrot a helyére illesztették, óvó fohással pecsételték le (Álca papi varázslat alternatív alkalmazása), elrejtve a fosztogatók és fürkésző mágiák elől, majd hősi halált haltak a templomba rontó toroniakkal szemben.

A Bíbor Nap Bajnokai hagyományos esküt tesznek beavatásukkor, hogy váraikat életük árán is megvédelmezzik. Azóta is keresik az elveszett rawoont, ami hitük szerint toroni kézre jutott. Egy jövődőlés szerint azonban nem is kerülhet elő addig, míg az Unió ismét végveszélybe nem kerül. Ekkora a kard maga keresi majd meg új hordozóját, és akit elfogad viselőjéül, az lesz a naplovagok új nagymestere.

Az angyalkard azóta is ott pihen, a nagymester lelke a várát rója, melynek fogja lett, és várja a pillanatot, mikor ismét szükség lesz rá, hogy Naphont megvédhessen. → KM

KM: ezeket az információkat még mesterfokú legendaismerettel sem tudatja senki, bár a történetből (esetleg a *dwoonok* vagy Ranil ismeretével) kihámozhat belőle némi igazságtartalmat. Ezeket nem kell a játékos szájába adni, de a gondolatmenetét segítheted egy-egy elejtett mondattal. Azt azonban, hogy az angyalkard még mindig a várban van, a karakter nem következtetheti ki (a játékos talán igen, de azért hívjuk ezt *szerepjátéknak*, hogy az ilyesmit kijátssza). Ha játékos rutinból mégis azonnal ráérezne, akkor sem történt semmi baj.

HERMAGOR VÁRA

Hermagor vára (A *gor* utótaga a vár, erősség jelzője a *dwoon* nyelvben) a Pidera hegység keleti lankáin, a Dwyll Unió és Toron határvidékén fekszik, 120 ynevi mérföldnyire dél-délkeletre Davalontól, Zathanm romjaitól északnyugatra (a léptéket a Toron kiegészítő térképéről vettem). Igyekszem a fekvését pontosan meghatározni, de a függelékben található térképek sokat segíthetnek a tájékozódásban.

Nem kulcsfontosságú hágó, csupán azok számára lehet jelentős, akik északkeletre, a Sagrahasi-alföld felé igyekeznek, és nem akarják megkerülni a Pidera keletre elnyúló, nehezen járható hegyvonulatait a toroni területen fekvő Sabbúl tartomány felé.

Tőle nyugatra, egy hegyháttal odébb, majd 50 mérföldnyire fekszik Delmangor vára, ami egy régi kyr országutat védelmez a Sabbúl városa és Elharrres közötti tengelyen. Ez békeidőm igen forgalmas kereskedelmi útvonal. Keletre bő 30 mérföldnyire található Fendangor erőssége, egy hágókkal szabdaltszerű hegyzorosban, aminek kijárata a valaha volt *dwoon* főváros, Tiarniel alá vezet.

Békeidőben a határ közelsége ellenére nyugodt környék, de Hermagort még háborús időben is viszonylag elkerüli a seregek főbb csapásirányait, hiszen mindkét említett vár nagyobb fontossággal bír (előbbi az Unió középső tartományai felé tartó hadak számára, utóbbi a Sagrahasi alföldre igyekvők szempontjából).

Hermagor egyfajta beszögellés Naphon testébe. Hosszan elnyúló, Toron felé tölcészerűen kiszélesedő völgyével ez a hegyvonulat leginkább védhető szakasza. Völgyét éles peremű, meredek szirtek határolják, az Örvényes folyam hegyekből lezúduló vize vájta, ami Lakhassyn tartományt elérve itt szelídül folyammá. Nyugatról a Magas-Pidera égre törő csúcsai határolják, keletről az Örvénylejtő lankásabb hegyvonulatai fogják közre. Délre terül el tőle a Lakhassyn medence, ahol három *dwoon* falu (Szikestető, Folyórév és Fenyveshát) fekszik. Három átjáró nyílik innen, amit fentebb említett három vár vigyáz. Fendandor észak-nyugati irányba szelíden emelkedő kyr útja, Hermagor közepűt elhelyezkedő folyóvölgye, és Delmangor észak-nyugati irányú meredek hágói.

Az Örvényes vízgyűjtő területe Hermagortól északra, majd harminc mérföldnyire terjed szét, átvágva magát a Pidera lankásabb vonulatain Lakhassyn völgy felé tart, majd az erődtől tizenkét mérföldnyire valamicskét keletnek fordulva követi a hegyek vonalát (magába gyűjtve a Pideráról alázubogó patakok és erek vizét). Ezzel egyfajta természetes határt képezve az Unió és Toron között. Innen széles folyóként ismét délnek fordulva egyenesen a Quiron-tengerbe ömlik.

Az erősség a völgy összeszűkülő torkolatánál épület, a keleti, örvénylejtői fennsíkon. A magaslat váltakozóan húsz-egyven lábbal fekszik a völgy fölött, széle meredeken, már-már járhatatlanul zuhan alá. Megközelíteni csak a sziklák nyaktörő megmászásával, egy-egy vízmosáson lehet. *Dwoon* oldalról szekérút vezet fel rá, ami az Örvényes völgyéből kanyarodik fel a hegyek felé, és majd egy napnyi járóföldre indul Hermagortól északra.

A VÁR VÉDELME

A várnép

Az erősség védői számszerűen: 43 lovag ebből (18 paplovag 25 egyszerű lovag), 16 csatlós és apród, 87 milícia a környező városokból és nemesektől, 7 templomszolga és 2 Nap pap. Ez a 155 ember ha nem is mind harcedzett, de képzett katona, ők képezik a védelem alapját. Rajtuk kívül van még 68 hadra fogható jobbágy és várnép (bár köztük kevés a felnőtt férfi, tehát ide számolva mind a 16 évesnél idősebb sihedereket és a fegyver markolni képes időseket). 76 főt tesznek ki az asszonyok, kisgyerekek és idősek, akiknek harcban már látják hasznát. Ez összesen 244 fő. Láthatjuk tehát hogy a 43 ereni zsoldos jelentősen növeli a vár védelmének erejét (főleg hogy mágiahasználók is akadnak köztük). A várban tehát 287 ember van.

A várnép és a jobbágyok között van 3 kőműves, 2 ács és 2 molnár, nekik 12 legény segédkezik, ez a 19 ember nem fog részt venni a harcokban, az ő munkájuk ennél fontosabb. A szolgamunkákat

eddig apródok és vérjobbágyok látták el, most őket is felfegyverzik és a falakra rendelik, a munkájukat az asszonyok és a gyerekek veszik át.

A dwoonokat segíti hazájukért és a túlélésért harcolnak, ami megsokszorozhatja erejüket és kitartásukat. A vár természetes és mesterséges védművei is erősek, ugyanakkor sok a képzetlen vagy tapasztalatlan „fegyverforgató”.

Sokat segíthet a 18 naplovag szakrális hatalma. Nem csak gyógyítani képesek, de sokféleképpen használhatják mágiájukat. Éjszakai őrségnél idézett Szent fényvel (ETK 155.) például nem csak a falak alját képesek megvilágítani, hanem elszíneződése figyelmeztet az orvul támadó ellenség közeledtére is. Azt őrt álló paplovagok Segélykérést (ETK 179.) olvasnak pihenő társaikra, így azok nyomban a falakon teremhetnek egy támadás esetén, újabb-és-újabb kardforgatókat rántva a gyilokjárókra.

A védművek

A falak, a bástyák magasak és erősek, ostromszerek nélkül gyakorlatilag bevehetetlenek, a fellegrvár még azokkal is csak bajosan. A völgyvár négy bástyája délkeletről északnyugatra haladva Lejtő-, Folyam-, Kapu- és végül ismét a fennsík felé a Szirtbástya. A köztük húzódó falak 14 láb magasak.

A fennsík szélére épült Hermagor alapú erőssége, a fennsíkra vezető, sziklába vájt alagutat a szilkakiszögellés szélére épült épület rejt. A többi falaknak támaszkodó ház raktárakat, műhelyeket és a templomot rejt. A középső, falak fölé magasodik az „öregtorony” erődített épülete. ár falai csak 6 láb magasak, de a nehéz megközelíthetősége miatt ostromolni gyakorlatilag csak a fennsík felől lehet.

Elővára azonban lenyúlik az alatta fekvő völgybe, a kettő között meredek, lépcsős feljárót vájtak az ősi sziklába. Bástyái között erős, 8 láb magas falak óvják a völgyet, tetejükön várta és gyilkojáró. A sziklaszirt és a Lejtőbástya közrefogta Fenyves falszakaszt a terep nyújtotta akadályok óvják, a föld itt meredeken emelkedik a sziklafal felé, a falaktól 10-15 lábnyira fenyők magasodnak, ami azonban csak igen magasan eresztenek ágakat, így nem nyújtanak igazi fedezéket az erdő felől támadóknak.

A Lejtő- és Folyambástya közöttit Völgyfalanál ásott árok nehezíti a támadók előretörését, amibe a ciszternán át hegyi patakok vizét vezették. Az árok nem rendelkezik zsilippel, egy átereszt biztosítja, hogy túl magas vízállás mellett a felesleges víz a folyóba távozzon. A vízmélység egyébként a ciszterna zsilipjével szabályozható.

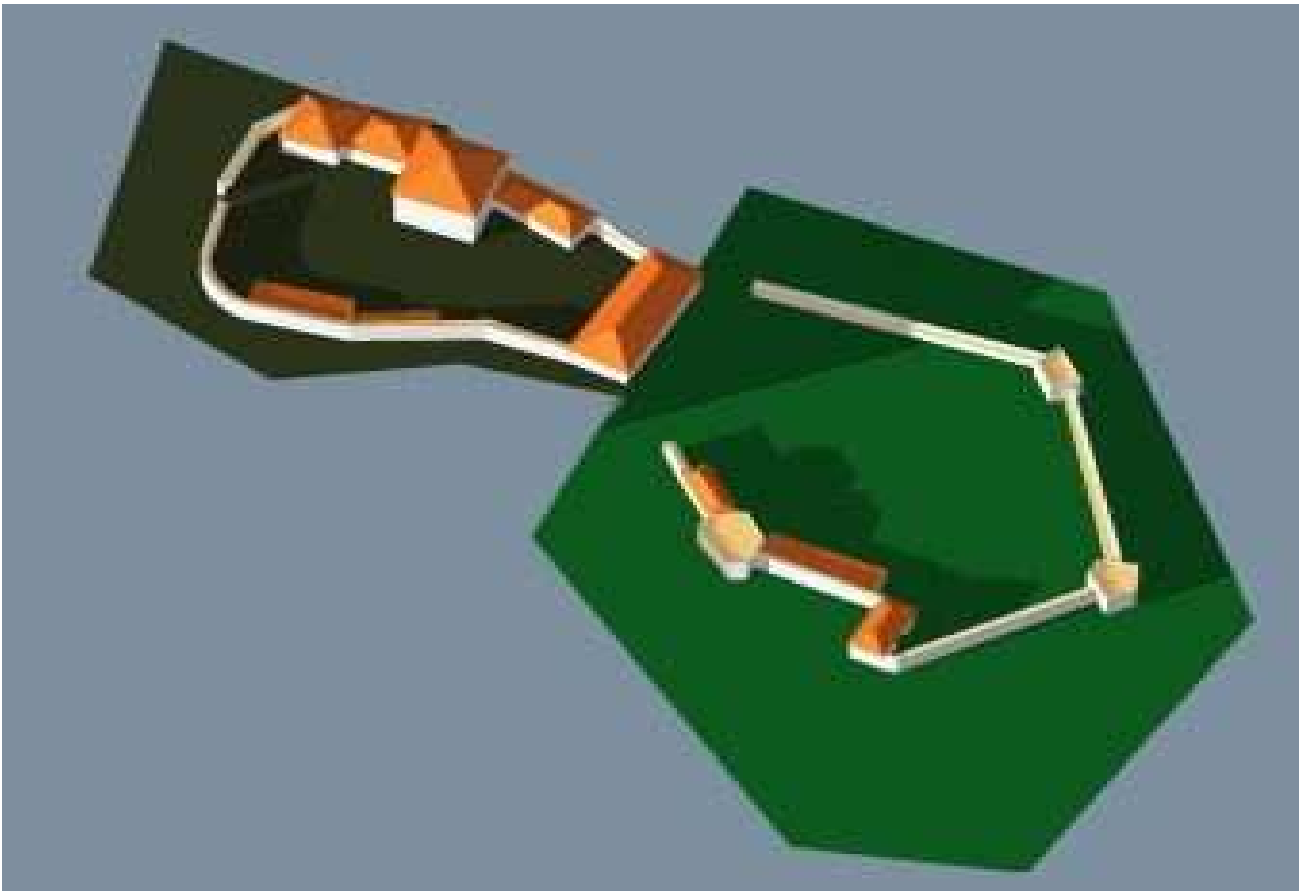
A leggyengébb falszakaszt (a Folyam és Kapubástya közti Örvényesfalat) a folyam határolja, ami a falaktól alig százlábnyira folyik. A falakat nem emelhették közelebb a vízhez, mert az tavaszonként, mikor a hegyekben megindul az olvadás, rendszeresen kiönt a medréből, és néha egész a falakig elárasztja az utat. Ezért a folyópart talaja nem elég szilárd ahhoz, hogy a százmázsás falakat megtarthassa.

Egy napnyi járóföldre északra a völgyben a dwoonok felduzzasztották a patakok vizét. Ha az apró völgyben rekesztett víz gátják átszakítják, a dübörgő áradat pár órán belül a vár alá érhet, és majd egy órába tellik míg levonul, sarat és kimosott hordalékot hagyva a falak alatt. Ez egy teljes napra el lehet lehetetleníteni a falszakasz ostromát.

A legfontosabb falszakasz a Kapu és a Szirtbástya, illetve a ismét a völgyfalig húzódik, ám ezt csak északról (a Völgy Unió felőli oldaláról) lehet támadni. A falakon egyetlen kapu nyílik (a Davalonról elnevezett, mivel állítólag a hegyeken át egyenesen Davalonra néz), ezt szintén vizes árkon óvja. A kaput saját erődített épület és a Szirtbástya is óvja, a kaput betörni szándékozókra két bástya és egy hosszú gyilkojáróról záporoznak a nyilak és kövek.

Az elővár eleste estén a magaslaton épület, falakkal erősített Öregvár még mindig könnyen védhető.

A vár ciszternáját a hegyek alatt előbukó patakból töltik fel, de rendelkeznek saját kúttal is. A készleteik elegendők ahhoz, hogy egy akár kéthónapnyi ostromot is kihúzzanak. A sziklaplatóról nyílik ezen kívül egy hegyi ösvény, ami a Pidera csúcsai felé kanyarogva egy sziklakiszögellésben ér véget. Ez a párkány csak a völgy északi oldaláról látható, a toroni földek felé sziklagerinc és fenyves takarja el. Itt emelkedik egy őrtorony, ami Hermagor naptornyát vigyázza. A naptorony egy kristályprizma, amit Ranil fénye jár át. Képes akár verő napsütésben is fényjeleket továbbítani a szomszédos váraknak vagy a középnyugati naptoronyok. Jelentősége azon kívül, hogy képes egyszerű üzeneteket közvetíteni, a vár elestével a védők maguk rontják ezeket a készségeket, így jelezve hogy az erősség elveszett. Amíg a naptorony jelt ad magáról, a dwoonok tudni fogják, hogy itt még tartják magukat a védők, és valószínűleg erősítést küldenek. Ha a naptornyot a toroniak elpusztítják, elvesz a remény, hogy Davalonból felmentő sereget menesszenek a megsegítésükre. A dwoonok szerencséjére ezeket az épületeket csak a 3680-as évek végén kezdték bevezetni, a Sárkánygerinc erődvonal befejeztekor, így a toroniak egyelőre nincsenek tisztában a jelentőségével.



Szagrális védelem

Hermagor legnagyobb védelmét azonban nem az erős falak, hanem maga Ranil adja. A fellegrvárban álló templom főoltárából terjed szét, és hatása alá vonja a vár teljes területét, azokon túl azonban nem terjed. Ezt erősíti föl saját hatásai mellett az angyalkard bocsátotta szagrális hatalom.
→ KM

KM: A játékosokban tudatosítsd, hogy ez egy különleges védelem, nem a dwoon erődök alapvető „felszereltsége”.

A védelem erőssége mindig a várban tartózkodók hitének erejétől függ. Amíg a védők hite töretlen, imákkal keresik Ranil kegyét, rendszeresen áldozatot mutatnak be, stb. a szagrális védelem is szilárd marad. Amint azonban a várnép csüggedni kezd, kikezdi elszántságukat az ostrom, a szagrális hatalom is folyamatosan gyengülni kezd. Senki nincs azonban tisztában ennek a pontos mikéntjével, így azt sem tudhatják, hogy a várba érkezett ereni zsoldosok maguk is gyöngítik ezt a hatalmat (ami távozásukkal például hirtelen felerősödik).

Attól függően, hogy a védők morálja milyen magas, a szagrális védelem a következőkben nyilvánul meg. Alább következzen néhány szagrális hatás, de természetesen ezt te mint KM ízlés szerint szabadon módosíthatod, ezek csupán ötletadásként szolgálnak.

Ranil papjai és paplovgjai eggyel többször imádkozhatnak istenükhöz, szent szimbólumuk híján is képesek varázsolni, képesek megidézni a Nagy Árkánum litániáit és rituáléit, mágiáikat pedig $\frac{3}{4}$ annyi mana pontért hozhatják létre. Elméjüket folyamatos asztrál és mentálfátyol védi.

A várat Őrző aura lengi körül (ETK 162.), ami 15 E-vel csökkent minden olyan varázslatot, amit a váron belül olyan személy hoz létre, aki ellenségnek számít. Ellenségként azt a mágiahasználót kezeli, akit nem a lovagok engedtek a falak közé. Ehhez végre kell rajta hajtani a Befogadás Szertartását. Ez a Bíbor nap bajnokainak egyedi hagyománya, segítségével az érkezőket „véreikké” fogadják, gyakorlatilag beavatva őket a rend kötelékébe. Ehhez egy rituálén kell átésniük, ami nem tartalmaz semmi komoly mágikus formulák, néhány elkántált litániából, Ranilnak szentelt bor kortyolásából áll. Aki ezen nem esik át, azt a vár kívülállónak tekintik. Ha ilyen személy lépne a vár területére, arról a varázs azonnal értesíti a főpapot, ugyancsak jelez minden esetben, ha a várban vagy a területre lépve bárki ellenséges szándékot forral. Nem mondja meg a behatolás helyét, csak annyit hogy ilyen történt. Tehát ez a játékos karakterekre nincs befolyással.

Nem hat továbbá a váron kívül megidézett, de a vár területére ható varázslatokra, vagy varázstárgyakra sem. Hermagor főpapja képes tudatosan is segítségül hívni a védelmet, és alkalmazni bármilyen mágiaforma és alkalmazóval szemben. Az Őrző Aura ugyancsak ellehetetlenít mindenféle térmágiát (teleport, térkapu, távolbahátás vagy akár árnyékajtó, stb.) ami a váron kívülről érkezik.

Bárki, aki szorult helyzetében Ranilhoz fohászkodik (ez nem kell, hogy igazi ima legyen vagy papi fohász elég hogy „Ranil segíts meg!” vagy „Istenem ne hagyj el!”) naponta egyszer egy Óvó fegyver (ETK 162.) vagy egy fal alakú Csapás (ETK 157.) érkezik a védelmére.

Ha a templomban egy másik istenség papja varázsolni kíván, a hatás nem jön létre, az illetőt pedig egy 30 E-s Kárhozát sújtja (ETK 160.). A védelem gyengülésével ez egy 30 E-s Intő jellé (ETK 166.), majd 30 E-s Rendreutasítássá (ETK 163.) szelődül.

A főpap naponta egyszer mana pontok rááldozása nélkül képes megidézni a falakra és a várudvarra egy Isteni áldást (ETK 177.), ami később Hősi lélekké (ETK 165.), Fanatizálássá (ETK 165.), Áldássá (ETK 154.) gyengül, míg végül teljesen elenyészik.

MEGÉRKEZÉS

Az ereni csapat nyugatról érkezik a Pidera hegység déli lejtőiről. Egy feladatuk elvégzése után a szembesültek vele, hogy a dwoon erőd - ahonnan indultak - időközben toroni kézre került, és nem tudnak már visszavonulni szövetségi területre, a toroni támadó hullám mögött rekedtek. A legközelebbi átjáró keletre feküdt, az Örvényes völgyében. Kapitányuk emlékezett rá, hogy itt három erősség is áll, és hogy a toroniak ritkán vetődnek arra, elindultak hát az egyetlen reménység felé.

Időközben sok embert veszítettek, de még sikerült egy hajszálynyival a regitori had előtt elérniük a völgyet. Mikor megérkeznek a lakhasszini keresztúthoz (oda, ahonnan a völgyben vezető út három irányban ágazik a három erőd felé), meglátták az orkokkal viaskodó lovagokat és menekülő parasztokat, és a dwoonok segítségére siettek). → KM

Az ereniek és a karakterek segítségével a dwoonok győzedelmeskednek. A vezetőjük dwa Mador lovag, Hermagor kapitányának jobbkeze. Hetven legényével a várba tart, hátuk mögött a toroni főerők épp az Örvényesen való átkeléssel foglalkoznak. Az ereni csapatot a várba invitálja, akik készséggel el is fogadják ezt (fáradtak, kimerültek, sok a sebesültjük nekik is). Elindulnak a hegyek felé, dwa Mador addig Hazatérés varázslattal a várban terem, hogy hírt vigyen a felmentő seregről.

KM: A karakterek interakcionáljanak az ereni csapat NJK-ival. Sokszor csak ők jelentik majd a szerepjáték lehetőséget.

A több mint száz főre duzzadt katonaság felkíséri a menekülőket Hermagorba. A dwoonok megmentőként üdvözlik őket, egyfelől mert önmagukban is nagy segítséget jelentenek, másfelől azt hiszik, hogy ők egy szövetségi sereg előőrsé. Ezzel az információval úgy sáfárkodnak majd a JK-k, ahogy akarnak, az ereniek vezetője mindenestre nem sieti el a várnagy tudtára hozni tévedését. Ha mégis szólnának róla, a dolgot egyelőre csak az ansennek jelentik, aki parancsba adja, hogy a vár népét erről ne tájékoztassák) A várba érkezőkön végrehajtják a Befogadás Szerződését (→ A vár védelme → Szakrális védelem). → KM

Érdekes kérdés lehet, hogyan értetik meg magukat a dwoonokat. A lovagok és apródjaik, a vár papjai persze beszélnek mind a közöst mind az eret, a közemberek közül azonban jó ha a fele beszél a közöst, néhány szót azonban mindannyian megértettek.

Egyetlen esemény, hogy a főpapot értesíti az Őrző aura, hogy ellenséges szándékkal érkező „ember” lépte át a vár kapuját. Mire sietve leér a fellegvárból, az ereniek már a várudvaron várják a fejleményeket, a parasztokat elkísérte a várnép. A főpap nem teljesen biztos benne, hogy ártó szándék alatt a vár nem csak az idegen mágiahasználókat és más isten papjait értette-e, de azért Igaz szót (ETK 166.) használ, hogy megbizonyosodjon róla, az ereniek közül senki nem szolgálja Toront és senki nem akar a vár ártalmára lenni. A gyanúja ettől alábbhagy, de nem oszlik el teljesen. Észrevételéről a várnagyot is értesíti, de mást nem.

KM: Ezt a harcot nem kell lejátszani, mivel lesz még bőven lehetőségük kockát csörgetni.

Ami fontos dolog történik, Gratakhor, az ork párianemzetség sámánja elfog egy, az erdőben menekülő dwoon családot. Rabszolgának szánják őket, de mikor az ereniek az úton harcoló orkokra rontanak, és a csata veszni látszik, a sámánnak hirtelen ötlete támad. Megöli a nagydarab dwoon parasztot, ott helyben megnyúzza, és Húsmaszk varázslattal magára ölti annak alakját, majd csatlakozik a riadtan visszaszállíngózó parasztokhoz.

KM: Ez később nagyon fontos lehet, hiszen ha a játékosok rájönnek a vár védelmére, ez lehet a kulcs információ Gratakhor elfogásához („Ha nem miattunk riasztott a vár, aki ki miatt? Valaki bejött velünk?”)

Az ereniek kapitánya elmegy tárgyalni a várnaggyal a zsold, szállás, stb.-k ügyében, a karaktereknek van lehetősége egyelőre csak távolról szemrevételezni a vár védelmét. Ugyanis amíg a két vezér nem jut dűlőre, a dwoonok nem engedik szétszéledni az erenieket. Ez őket különösebben nem zavarja, ismerik már a járást, tudják hogy Gorlakh Hildor kiharcolja a jussukat. Hamarosan visszaérkezik a kapitány és elégedetten jelenti be, hogy megalkudott a dwoonokkal, napi 3 ezüst ostrompénzt fizetnek.

Az erenieket elszállásolják és körbevezetik őket a várban. → KM

KM: Adj egy nem túl bő beszédű várleírást. Ha kíváncsiak rá, úgymint rákérdeznek majd, ha pedig nem, kár húzni az idejüket. Esetleg egy fiatal apród viheti körbe őket (ők beszélnek valamennyire mind a közöst mind az ervet), büszkén mutogatva a vár erősségeit.

A térképet is megmutathatod nekik.

A várnép módfelett érdeklik a kalandozók, messzi földről érkezett fegyverforgatók. Ismerkedhetnek a dwoonok hagyományaival, kultúrájával (például hogy a lovagok szent fogadalma utolsó csepp vérükig védelmezve a várat).

OSTROMOK

KM: A kalandban nem muszáj állandóan harcolniuk, de legalább egy harci jelenetnek kell lennie még akkor is, ha a csapat nem így készült.

Ez az ostrom pedig legyen élet-halál küzdelem. Szó szerint! A karakterek küzdjenek az életükért. Ne halljanak meg, de érezzék, hogy ezért meg kell dolgozniuk, és úgy tegyék le a kardot, hogy hálát rebegjenek ezért az égieknek...

Karakterhalál esetén az angyalkardot használhatod deus ex machinaként.

A kalandban rengeteg lehetőség van harcra, sok csapatnak ez fekszik igazán, ez azonban nem azt jelenti, hogy órákon át kéne TÉ-t dobálgatniuk. Viszont azok az ostromjelenetek, amikben részt vesznek, legyenek pörgősek, éljék át minél mélyebben! → KM

Ez nem párbaj, ahol van idő az ellenfelet kószolgatni. Itt életről és halálról van szó. Az események olyan gyorsan történnek, a karakterek legfeljebb csak kapkodhatják a fejüket. A falakon végigverő nyílzápor, a boszorkánymesterek bármikor lesújtható villáma, ami szenessé perzseli a húst, a haldokló vagy sebesült társak nyögdecselése, a vértől iszamóssá váló gyilokjáró mind része ennek az esztelen mészárlásnak. Aki egy perccel ezelőtt még élces tréfát sütött el, az a következő pillanatban levágott fejjel zuhanhat alá a gyilokjáróról egy ork fejsze csapása nyomán.

Az ellenség nyomasztó túlerőben van, a kyr tábornokok módszeresen, szinte már kedélyes lassúsággal morzsolják fel a védők ellenállását. Ott, ahol a vártán verekedők épphogy kitartottak, ott a toroni stratégia még csak kószolhatta a falak erejét.

Egy rossz vágás, egy elsietett szusszanás, egy félresikerült mozdulat akárkinek az életébe kerülhet, nem csoda, hogy sűrűn szállnak az imák Ranil felé. Hulljanak bajtársak, legyenek szép, drámai megmozdulások, amik a karakterek saját életük kockáztatásával védik meg egymást. De itt nem az egyéni teljesítmény, hanem a csapatjáték a fontos. A varázshasználó nem teheti meg, hogy a sebző mágiái után a háttérbe húzódik. A halott ellenfelek helyére újabbak-és-újabbak szökkennek, pedig a támadóknak még az első hulláma sem ért véget. → KM

KM: Ennél jobban talán nem kell részleteznem, szóval izzadjanak meg rendesen. Arra ügyelj, nehogy valaki egy véletlen dobás miatt haljon meg. Az angyalkardot használd ilyenkor deus ex machinaként, ez később talán még jól is jön, hogy errefele tereld a játékosokat.

A csapat mindenképpen harcoljon, de vérmérsékletüktől függő, hogy kivel és mennyit. Ha harcorientált a csapat, akkor egy erősen támadott gyilokjáróra, egy kapu felszabadító kitéréshez használhatóak, kevésbé harcos esetleg gyáva csapatok kerüljenek egy bástyára az íjászokat fedezni, ballisztákat védeni, ahol meggyűlhet a bajuk egy a harc zűrzavarát kihasználni igyekvő fejtáncos csoporttal. Más esetben gyógyíthatnak, vagy mágikus támogatást is nyújthatnak a várnak. → KM

KM: Találsz több kidolgozott jelenetet, amit bármikor bedobhatsz, de a csapatod számára ha gondolod, ezek alapján találsz ki bármilyen neked tetsző ostromjelenetet!

A köztes részeket egyszerűen meséld el. Nem kell mindenhol ott lenniük, ugorj bátran az időben és érzékeltesd az ostrom egyre fokozódó, egyre reménytelenebb mivoltát hangulati elemek mesélésével. Erre is találsz példákat alább...

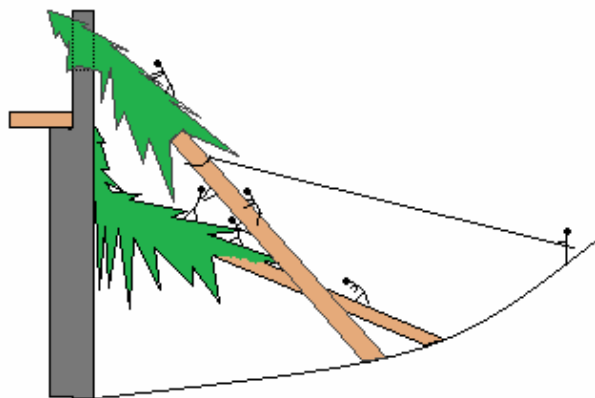
Egymás után fűzd a harci jeleneteket, a dwoonok és ereniek összezördüléseit, illetve az angyalkard mágiájának megnyilvánulásait. Ez utóbbit érzékeltesd mindig, hogy szép lassan gyengül, had foglalkoztassa a játékosokat, mi is lehet ez.

OSTROMJELENTEK

Ork páriák támadása

A toroni hadsereg sem teljesen egységes. A regitori hadak mellett ezer fős ork segédcapatok is érkeztek, azonban ezek csak névleg tartoznak a tartományi hadúr pálcája alá. Bár parancsainak engedelmeskednek, de általában a reguláris erőktől függetlenül, önállóan tevékenykednek. Megvannak saját hőseik, vezéreik akik egész más értékrend szerint gondolkodnak mint a toroni sereg hadvezérei. Számukra a személyes dicsőség, a gazdag zsákmány és egy véghezvitt hőstett sokkal többet jelent, a vár bevétele ezekkel szemben csak másodlagos.

A bővölők egy pária nemzetsége (ugyanaz, akinek a sámánja már a várban van) a sötétség leszálltával kirajzanak az erdőbe. Ostromra készülnek lehetőleg titokban. A többi nemzetség elől akarják elragadni a diadalt, hogy egymaguk veszik be a várat, ezzel bizonyítva életrevalóságukat, és hogy méltók a harcos nemzetségekre. A Fenyves falszakasz mentén keresnek a falhoz közel álló szálcsapást, az erdőben is sok megfelelő fát vágnak ki és gallyaznak le, hogy megfelelő fogás essen az ágaikon. Ezeket jó előre a falakhoz húzták (még a fenyves rejtekébe).



A tervük, hogy fákat döntenek ki, amik a falnak dőlnek, majd ezekre állva és kötéllal húzva, alulról támogatva újabb törzseket vetnek a falakra. Ezeket erős vaskapcsokkal rögzítik egymáshoz, és ezeken másznak fel. Közben csákyás kötelekkel más falszakaszokat is ostrom alá vesznek.

Éjközépkor, mikor egyik hold sem bocsát fényt, a Bővölők „sámánja” fellegetek idéznek a völgy fölé, ezért a falakon posztolóknak úgy tetszik, mintha a Kék Hold sosem kelne fel a hegygerinc fölé. A csillagok eltűnnek az égről, a sötétség pedig elleplezi a támadók első megmozdulásait. Az orkok az utolsó baltacsapásokkal megdöntik a fenyőket, amit a várfalnak dőlve nagyjából félmagasságban támaszkodnak meg.

KM: Ha a JK nem tesznek ellene, a támadás meglepi a védőket, a falat csak hosszas harcban sikerül megtartani, már-már visszafoglalni. A küzdelemben 1k3 lovag 1k6 katona és 2k10 jobbágy veszíti életét, kétszer ennyien megsebesülnek.

15-20 ork ragad meg egy-egy kivágott fenyőt, és a falakhoz rángatják őket, megpróbálják a falaknak támasztani őket úgy, hogy a fenyők csúcsa a falak egy-egy várfokéba szoruljon. Igyekeznek kihasználni számbeli fölényüket, éjszakai látásukat és a védők meglepettségét.

A páriak fegyverzete messze alulmúlja a törzs többi harcosáét, de a harcban szerzett becsületért küzdenek, és így vérszomjasabbak bármely orknál. A harcra felriad a toroni tábor is, kürtök harsannak, legalább akkora a fejetlenség, mint a védők oldalán. Végül nem indulnak támadásra, de a várbeliek egész este kettős őrséget állnak, nehogy ismét meglepetés érje őket. Aki aznap este a falakon tartózkodik, másnapra kialvatlan és fáradt lesz.

KM:	A	vár
szakrális		véd-
mének	első	megnyil-
		vánulásai!

A dwoon foglyok

A toroni táborban sok a dwoon fogoly. Van akiket az orkok ejtettek a környéken portyáik során, mások évek óta raboskodnak a császárság földjén, vagy más vidékről hurcolták ide. A toroniak őket használják föl a védők elrettentésére, harci kedvük kikezdésére.

Hol maguk előtt hajtják őket, a kezükbe adva a létrákat, hogyha a várból nyilazni akarnának, saját véreiket lőjék le. Máskor hagyják, hogy egy csapat asszony és gyerek „megszökjön”, és a kapukhoz menekülhessen, nyomukban orkokkal és az őket kísérő wargokkal. Ha a védők kinyitják nekik a kaput vagy kitörnek, csak a támadók dolgát könnyítik, ha viszont a kapu zárva marad, végig kell nézniük, amint a lábuk előtt mészárolják halomra földijeiket.

Tharr papjai az ostromok előtt uruknak mutatnak be vér és emberáldozatot, hosszan kínozva a kezükre adott szerencsétleneket. A halottak fejét a várba hajigálják, testüket farkasokkal faltatják fel.

Néha elengednek egy-egy rabot, hogy a várba menekülvén elecseltesse a rabok szenvedését, szörnyű kínjait. Ezen ártatlan hírvivőket néha a boszorkánymesterek is gondjaikba veszik, és elméjükbe Orgyilkosságot ültetnek vagy különféle ragályos betegségekkel fertőzik meg.

Boszorkánymesterek

A boszorkánymesterek is tevékenyen kiveszik részüket az ostromból. Villámaikkal a vértéseket keresik, hogy halálra sújtsák őket.

Fellegeket és vihart idéznek, hogy elfogják a védők elöl az imádott Nap fényét.

Mozgó holtjaikkal köveket, földet, törmeléket hordatnak az egyik falszakasz alá, lassan töltést emelve a vizes árkon, ami napról-napra emelkedik, előbb-utóbb elérve a falak szintjét, ahonnan már íjászok fenyegethetik a vár védőit vagy pallókat átvetve akár talpasok is betörhetnek a falakra.

Földrengésekkel és kőlavínakkal igyekeznek rombolni a sziklafalnak támaszkodó várfalakat.

A naptorony

Este a karakterek láthatják a Naptorony őrségváltását. Rájöhetnek, hogy a dwoonok titkolóznak előttük. Megtalálhatják a Naptornyot is. Fejvadászok csaptak le rá, levágták az őrséget, tökretették a prizmát. A JK-k rögtönözzenek fényjeleket, hogy a várvédőkben tartsák a reményt.

Fejvadászok

Mivel a toroniakat kísérő fejvadászok nincsenek nagy számban, inkább csak a Regitor személyes testőrségét adják, de a hadúr egy-egy sikerrel kecsegtető akcióért akár őket is bevetheti. Például egy csapat ork megmászhatja a fennsíkra vezető meredélyt. A fejvadászok utat találnak a kevésbé őrzött Szirtvárba, levágva az öröket kinyitják a vár kapuját a fennsíkra felmászott orkoknak. A várat a védőknek szinte vissza kell foglalniuk mielőtt az ellenség eltorlaszolja a völgybe vezető alagutat.

Ostromszerek

A sereget kísérő, lassan közeledő utánpótlás szekerek szállítják azokat az ostromszereket, melyek Davalon ostrománál kapnának szerepet. Ha a Regitor nem boldogul a falakkal, parancsot adhat ezek összeállítására. A katapultákat órákon át szerelik össze, közben a rabszolgák követ fejtenek a hegyoldalból, az ostrommérnökök a távolságot méretek be. Két kőhajítógép rombolja a kapubástyát (az egyik a völgy északi feléről a másik egy vártól délre húzódó dombról, keresztülhajítva a várudvart), egy harmadik a földrengésektől meggyengült Fenyves falszakaszt igyekszik letörni.

Az ostromszerek megjelenése komoly veszélyt jelent a várvédőkre nézve. Az ereni kapitány önkénteseket kér, akik kirontanak rájuk, és megpróbálják megrongálni őket. Itt nem nyers erőre van szükség, úgy biztosan alulmaradnának, hanem fortélyra, mágikus támogatásra.

HANGULATI ELEMEEK

Az őrségnek rakott tűznél fél tucat kardforgató üldögél. Megfáradt férfiarok, saját véruktól vagy az ellenségétől mocskos ruhában. Senki nem szól, csak néha raknak a tűzre. Egy darabos ábrázatú dwoon felnéz a hanyatló vörös holdra. Fásult, komor hangon szólal meg. „Éjközép van. Fegyverbe. Jönnek...”

Az ostrom már vagy fél órája tart, a kardok lankadnak, a tagokból fogy az erő. Dwa Mador agyonüt egy toronit (talán a huszadikat is már), és körbenézve a megfáradt arcokon felkiált „Egy.” Jó perc is eltelik, mire a szomszédos falról válasz érkezik rá. „Kettő.” A katonák ábrázatán egy pillanatra mosoly dereng fel, és már záporoznak is feleletek „Három-Négy-Öt.” Dwa Mador fáradtan törli meg a homlokát és büszkén tekint végig legényein, ahogy továbbviszi a szót „Tizenhét”.

Az asztalok körött nagy a sürgés, a falakról megérkezett katonák fogyasztják épp ebédjüket. Sörtől-bortól víg a kedélyük, aztán ahogy alábbhagy az érkezők áradat, úgy lankad a nevetgélés és adomázás. Egyre szembeötlőbbek a foghíjak, egyre többen tekintgetnek hiába tegnapi asztaltársaik után. Az utolsóként érkező katonát már pillantások keresztüze fogadja. Ő csak leszegett fejjel beljebb lép, senki nem jön már utána. A többiek ottmaradtak. Gyászos csend üli meg a termet. Az egyik katona felkel, tört híz, miközben megkerüli az padokat, és féltő gonddal vés néhány betűt az üresen maradt asztalfába. Hamarosan mindenhol előkerülnek a kések. Az egyszeri ember így adózik a bajtársak előtt.

DWOON ERENI ELLENTÉT

Alapkonfliktus

A vár védőinek nem csak a toroni sereggel, de a magukat megosztó ellentétekkel is meg kell birkózniuk. Ekkora vallási és kulturális különbségekkel nem meglepő, hogy a két nép szülöttei előbb-utóbb összekülönböznek. Hát még ha egyik oldalon vallásos lovagok a másikon mindenféle szerencsevadászok és kalandorok állnak. A közös ellenség ideig-óráig feledtetheti ugyan az ellentéteket, de a nyomasztó légkör, a fokozódó reménytelenség idővel felszínre hozza őket.

A konfliktus fő oka a bizalmatlanság, amivel a dwoonok viseltetnek a külországiakkal szemben, és a vallási fanatizmus, amit nem az ereniek nem állhatnak. A lovagokat esküjük köti a vár védelmére, de valószínűleg egyébként sem adnák fel, inkább halnak hősi halált. Az erenieknek ez nyilván kevésbé szívügyük. Ők is a Szövetség érdekeit nézik, nem csak a sajátjukét, de az ő szemszögükből ha visszavonulnának, és egyesülve más seregekkel nagyobb esélyük lenne, felesleges hát az önfeláldozás.

Ezek a legfontosabb alapvető különbségek, ehhez járul a Ranil hitűek makacssága, a kalandorok fegyelmezetlensége, és idővel felszínre kerülnek a kibékíthetetlen vallási ellentétek. A dwoonok azért is haragszanak a Szövetség többi államára, mert eddig semmilyen segítséget nem nyújtottan, hagyják az Uniót elvérezni toronnal szemben.

Mikor az ereniek zúgolódní kezdenek a harc állása miatt, először csak növelni kezdi a zsoldot, megdupláztatja az erenieknek járó szeszadagot, stb. Mikor az ereniek később mégiscsak el akarnak menni, „befagyasztja” a zsoldjukat, addig nem fizetik ki, míg az ostrom véget nem ér.

Dwa Ulmo nem ostoba, és bár keményvonalas katona, nem is annyira elvakult, hogy ne lássa szorult helyzetét. Ő az erősítésben bízik, akár a Naplovagok akár a Szövetségiek felmentő seregeire, amiknek valóban meg kellene érkezniük. Nem az ő hibája, hogy a Vörös Hadurak elhibázott lépései miatt nem jön erősítés. → KM

KM: A játékosok szerepe nagyon fontos. Vegyenek részt minél több konfliktus helyzetben lehetőleg úgy, hogy nekik kelljen dűlőre vinniük a dolgot.

Ez megint csak jól „mérhető” lehetőség a karakterek kijátszására.

Érezzék az egyre élesedő ellentéteket, a fokozódó feszültséget.

Idővel önkéntelenül az egyik oldalra sodródni, még akkor is ha igyekeznek pártatlanok maradni. A lényeg, hogy a karakterük szempontjából következetesen viselkedjenek.

Áruló ereniek

Az ereniek egy részének elege lesz a dwoonok makacsságából, és éjszaka kilopózik a toroni táborba, hogy alkut kössenek a toroniakkal. A toroniak készséggel fogadják az ajánlatot, hajlandók tárgyalni és a feltételekben is kegyesen (úgy kell nekik ez az ostrom, mint egy fogfájás). Hajlandók akár a sereggel is távolabb vonulni, hogy a várvédők biztonságban elhagyhassák a várat.

Nem valódi árulók ők, előttük is a várnép (és persze saját bőrük) megmentése lebeg. Ellentétben a dwoonokkal, nekik nem szívügyük pont ennek a várnak a megtartása, számukra ez is csak egy a sok erősség közül, ha ez el is esik, lesz majd másik, ahol kedvezőbb körülmények mellett ütközhetnek meg a toroniakkal.

Nem azonnal feladni akarják a várat, csak tárgyalni a feltételekről. Érdekes játszani a játékosokat is, hogyan reagálnak ha az eddig szimpatikus NJK hirtelen „árulásra” buzdítja? Megakadályozzák-e, szólnak-e róla akár a várnagynak, akár a kapitánynak? Stb.

A dwoonok elfogják, a várnagy pedig halálra ítéli őket, a hajnal első sugarával akasztást rendel el. Az erenieknél itt telik be a pohár. Éjszaka kiszabadítják a társaikat, átverekszik magukat Szirtvár őrségén és a fennsík felé elhagyják a várat.

Ismét egy dilemma, segítsenek-e a foglyok kiszabadításában? Megakadályozzák-e? Ha az ereniek mellett állnak, zavarja-e őket, hogy ezzel biztos halálra ítélnék háromszáz embert? Az még rendben van, hogy elhagyják a várat, de és ha ehhez a kapu őreit kéne levágni? Ne veszítsük szem elől azt sem, hogy itt a Szövetség érdekéről van szó, minden feladott vár csak a toroniak előrenyomulásának kedvez. Ha pedig mindig mindenki visszavonulna a kilátástalan helyzetekből, a császárság már rég győzedelmeskedhetett volna.

A JK-k velük tarthatnak, de a csapat nem szakadhat ketté.

KM: A JK-k velük tarthatnak, de a csapat nem szakadhat ketté.

CSELEKMÉNYVÁZLAT

1. NAP

12:30	harc a lakhassyini keresztútnál
14 óra	megérkezés Hermagorba
15:30	a fellegvár őrszemei megpillantják a toroni hadak elővédjeit
16 óra	az ellenség állást foglalnak az Örvényes völgyében. Folyvást özönlének a toroniak
20 óra	a had befejezi tábora kiépítését, esti ima a várban
24 óra	ork támadás

Miután a karaktereket elszállásolták a völgyvárban (a szirtre csak a lovagoknak és a szolgálknak van bejárása, illetve azoknak, akiket hívatnak valamiért és az örök parancsba kapták, hogy engedjék fel őket). Kiadós ebéded kapnak, mindenkinek egy kupa borral-sörrel, hiszen fáradtak és hosszú utat tettek meg. Lehet kicsit ténferegni, tenni-venni a várban. → KM

Fél négykor az öregtorony éles szemű őrszeme megpillantja a tallózó toroni elővédet, amint az úton közeledik. Az erdőket az ork portyázók cserkészik végig. A vár kapuit lezárják.

A felvonuló toroni elővédek állást foglalnak a vártól délre elterülő síkon, az országúton feltűnnek a menetelő toroni hadak. A várnép a falakon állva elhűlten szemléli a közel 6000 fős had közeledtét (jóllehet ennek jelentős számát teszik ki a rabszolgák, nagyszámú kiszolgáló személyzet, stb. a tényleges haderő „csak” 4000 fő).

Aki rendelkezik hadvezetés képzettséggel, meglehetősen pontosan felmérheti a toroni sereg összetételét.

Dwa Ulmo leparancsolja őket a falakról. Dwa Mador lefitymálón méltatja a toroniakat („Ugyan már, ez még csak nem is egy kyr légió, csak szedett-vetett segédc csapatok!”)

Este nyolcig özönlük a sereg véget nem érő kígyója, de a nehéz ostromszereket még csak most szállítják át az Örvényes hídján, nem is beszélve a sereg mögött hajtott lovagról, vágóállatról, stb.

A toroniak nekiállnak tábor építeni, a rabszolgákat fát vágni, követ hordani menesztik. Nem csak ostromtábor készül itt, hanem a később érkező csapatok táborhelye. Tharr papjai élőáldozatot mutatnak be istenüknek, hogy segítse meg őket. A númerok és csillagjósok kedvező előjeleket vélnek felfedezni a számokban és az égi együttállásokban. Megérkezik maga a Regitor Imperialis népes kíséretével és szolgálhadával.

A dwoonok a lemenő nap előtt tisztelegve tartanak közös imádságot a vár udvarán. A karaktereknek egy-egy társuk vagy az apródok fordíthatnak, ha maguk nem ismerik a dwoon nyelvet (egy szarkasztikus, kissé életunt ereni szabados „Most meg arról papol, hogy a bádogvitézeik itt lesznek mindjárt. Hát a rosseb vigye el, tényleg itt lehetnének már, bár az a sanda gyanúm van nekik is épp elég gondjuk a maguk dolgával... Na most jön megint a szentbeszéd, hogy az a magasságos napjuk így meg úgy süt.”

Az ansen buzdító szavakkal igyekszik visszaállítani a várnép megrendült bátorságát. A Davalon alól érkező naplovagokról beszél, akik napokon belül visszavethetik az ellent Tiarnielnél, és máris a segítségükre sietnek. Méltatja a vadonbéli ervek érkezését, és hogy seregük hamarosan átkelhet a hegyeken, oldalba kapva a toronit. Sikerül feltüzelnie az embereket.

Lélektan/Emberismert képzettséggel és dwoon nyelvismerettel rendelkező karakter kiérezheti a várnagy szavaiból, hogy maga sem biztos egészen abban, amit mond.

KM: Játsszad ki ezt is a karakterekkel. Nem kell hosszúra, unalmasra nyújtani, csak lássuk képesek-e kijátszani a karaktereik „eseménytelen hétköznapi”, amikor a mana pontot kell ügyesen beosztani, hanem kis életet kell vinni a szerepükbe.

Beszélgethetnek az ereni csapat többi tagjával, a várvédőkkel, az ostromtól, stb. Ismerkedhetnek a dwoon szokásokkal, stb.

2. NAP

6 óra	harcra készül a toroni had
8 óra	az ostromló sereg felsorakozik, követjárás
8-9 óra	dwoon haditanács
9-12 óra	kivégzés, áldozatbemutató

A későn kelőket vagy éjszaka őrsgben lévőket dobszó és kürtjelek ébresztik. A toroni tábor ébredszik, rajokba, századokba rendeződnek a seregtettek, felfejlődnek a vártól délre és délnyugatra elterülő lankán. Létrákkal, nyilaktól óvó pajzsokkal vannak felszerelve, látszik hogy ostromra készülődnek.

Az orkok az éjszaka leple alatt a folyó túlfelén megkerülték a falakat, és az Örvényes völgyének északi felén táboroztak le (a toroni csaptok legnagyobb megkönnyebbülésére), elvágva ezzel az Unió felé vezető utat.

Csak egy igen tapasztalt és éles szemű stratégá veheti észre, hogy a seregtettek nincsenek teljesen felfegyverezve, az ostromszerek is a földön nyugszanak, inkább csak erődemonstrálásról van szó, mint egy előkészítetlen ostromról.

A várban is nagy a készülődés, a lovagok hiába próbálnak erélyesen rendet teremteni, az első ijedtség okozta fejtelenség uralkodik.

A toroniak követeket és levelet menesztenek a vár urához, szabad elvonulást ígérve, ha feladják a várat. Egy órányi haladékot kapnak a válasszal.

Dwa Ulmo tanácsot hív össze Hermagor lovagjaiból, ahova meghívja az ereniek kapitányát is, az általa fontosnak ítélt embereivel együtt. → KM

A játékosok véleménye is fontos a tanácskozásnál, vegyék ki részüket a védelem megvitatásában. Itt lehetne tanú az első bontakozó ellentétnek a dwoonok és az ereniek között, ami később még nagyon fontos lesz.

Az ereni kapitány ugyanis megfontolás tárgyává tenné a toroni ajánlatot. Az ellenség látható túlerőben van, csak idő kérdése hogy bevegye a várat, most azonban, míg az ostromgyűri csak a völgyből zárt, még lehetőségük lenne a fennsík felé elhagyni a várat. Ha azonban ott is állást foglalnak a toroniak (helyes meglátás, két napon belül bekövetkezik), nincs kiút Hermagorból.

A dwoon kapitány természetesen hallani sem akar erről, kitar amíg a segítség meg nem érkezik.

Bár válasz nem érkezik, a toroniak mégsem indulnak azonnal rohamra. Előbb a vár előtti síkra felvezetik a környéken összefogott és messzebről idehurcolt dwoon foglyokat, és szabályos kivégzést rendeznek. Tharr papjai és a boszorkánymesterek pedig igazán értik a módját, hogyan lehet a legtovább kínozni a szerencsétlen áldozatokat.

A dwoon katonának ki akarnak törni, hogy véget vessenek a mészárlásnak, vállalva a nyilvánvaló veszélyt. Csak az ansen határozott fellépése tántorítja el őket szándékuktól. Fontos lehet a JK-k szereplése.

A toroniak a halott foglyok fejét a várba hajítják, a tetemeket a wargok elé vetik koncként.

A dwoonok dühe nem ismer határokat.

A nap folyamán kétszer is ostromra indulnak a toroniak. Boszorkánymesterek villámiától és sűrű nyílzáportól fedezve ostromlétrákkal rontanak a falakra. Fokozódó toroni nyomás. A nyomasztó reménytelenség előhozza az indulatokat. A dwoonok és ereniek között egyre mélyül az ellentét.

A vár védelme egyre gyengül, a szakrális hatások erőssége láthatóan apad.

KM:	Találj	a
	karakterekhez	testhezálló
	indokot,	hogy mért
	vesznek	részt a
	tanácskozáson.	Egy lovag
	jelenléte	szint egyértelmű,
	egy fejtadás	ismerete is
	fontos lehet,	ahogy a
	mágiahasználóké	is. De
	egy elf például	az íjászok
	koordinálásában	játszhat
	szerepet,	egy törpe a
	védművek	megítélésében,
	stb.	

3. NAP

A várvédelem érezhető gyengülése, az ostrom és hangulati elemek folyamatos szerepeltetése, a dwoonok és az ereniek összekülönbözése (elmormogott szitkoktól a kötekedésen át az ölre menésig).

A várnagy megemeli az ereniek zsoldját és megemeli az italadagjukat, hogy csillapítsa a kedélyeket, ami azonban hamar kiszivárog és a védőkben ébreszt ellenszenvet.

A veszély fokozódásával az angyalkard egyre többször kénytelen kinyilvánítani hatalmát azzal, hogy mikor a legnagyobb a veszély a falakon, rövid időre megszáll egy lovagot.

Az ereniek nekromantája ekkor figyel fel először a hekatorra, és elkezdni készíteni bebörtönző varázsjeleit. Nyomasztó gondolatait a karakterekkel is megoszthatja, akár kísértet, akár a toroniak által a várra szabadított szellem formájában tálalva a dolgot. Ha segítenek neki, és a a bélyegekkal csapdába eltik a nagymester lelkét, a védelem rövid időre teljesen összeomlik.

Megérkeznek a toroni kőhajítók, az ostrommérnökök nekiállnak három összeállításának.

Az ereniek kiszöknek tárgyalni a toroniakkal. A dwoonok tudomást szereznek erről, elfogják az „árulókat”, tömlöcbe vetik, és holnap ki akarják végezni.

Az ereniek a távozás mellett döntenek, kiszabadítják a foglyokat és átvágva magukat a szirtváron, a fennsíkon át távoznak.

Mellék küldetés lehet a Naptorony „újraélesztése”.

4. NAP

A váron kívül: az ereniek északkeletre vágatnak, ahol találkoznak a visszavonuló szövetségi csapatokkal. Egy dorani összekötőnek tesznek jelentést (Wolkum Naizrednek, az áruló dorani mágusnak, aki a „Szem” álnéven toron malmára hatja a vizet, bár a nevét nem köti a játékosok orrára. Esetleg epilógusként említhető.), aki visszaküldi őket Hermagor várába. Egy szövetségi ügynököt kell kimenteniük, aki a mai napon sikeresen végzett a toroniak tábornokával, és lelkét egy égkőbe zárva most mielőbb Doranba szándékszik jutni.

A mágiszter szerint, aki a térmágia beavatottja, Hermagor várában kell lennie valamiféle kapunak, ami Ddavalonba vezet. Történelmi források igazolják, hogy Hermagorból több Zászlóháboróban dwoonok valamiféle teret átszelő mágiával menekültek a fővárosban.

Ha megtalálnák ezt az átjárót, az ügynököt és értékes szállítmányát azonnal a székvárosban tudhatnák, kezükben olyan információkkal, amik akár a háború menetét is megfordíthatják.

Az ereniek többsége azonnal vállalkozik rá, kivéve azt a néhányat, akiket a dwoonok árulás vádjával lecsukattak. A karaktereknek is illene kötélnék állniuk, hiszen most valóban a Szövetség érdekében kell cselekedniük, a helytállásuk tízezrek életét mentheti meg, számukra pedig örök dicsőséget hozna.

Ezalatt a várban a várnagy fegyverhordozóját megszállja a nagymester lelke (a várúr beszédét félbeszakítja egy utolsó senki fegyvernök, hihetetlen lelkesítő szónoklattal áll elő, és figyelmeztet egy támadásra. Erre mondhatja később a nekromanta, ha a party nem jön rá: „ezer közül is megismerek egy hekatort”). Ha élnek a nekromanta ötletével, és Lélekcsapda varázsjellel bebörtönzik, a vár szakrális védeleme azonnal összeomlik. A kard meg is nyilvánulhat előttük valódi mivoltában („utolsó erejéből” csak hogy drámai legyen).

Mellék küldetés lehet a katapultok megrongálása.

5. NAP

A toroniak elfoglalják a völgyvárat, a védők a szirtre szorulnak vissza.

Visszajönnek az ereniek, átvágják magukat a fennsíkon tallózó orkokon. Dwa Ulmo magához rendeli és kérdőre vonja őket. Igencsak nehezten rájuk, de örül annak is, hogy végül visszatértek. A karaktereknek egy igen hihető történettel kell előállniuk hogy visszafogadja őket bizalmába.

A dwoonok természetesen nem tudnak semmiféle térkapuról, így hát tagadják is a létezését. Az angyalkard térváltó képességével ők sincsenek tisztában, hiszen legutóbb déd vagy ükapáik idejében használta bárki is, a vár pedig akkor toroni kézre került, és elveszett a rend legtöbb kódexe, legendáriuma is, a háborúban pedig elesett a Bíbor Lovagok nagy része is.

Az angyalkard megtalálása még így sem okozhat komoly fejtörést. Némi idejük is van rá, mivel a toroniak miután bevették a völgyvárat, nem rontanak azonnal a szinte bevehetetlen szikláknak. A „nyomok” amik a megoldáshoz vezethetik őket, a történelmi tények, hogy Hermagor utolsó ostromakor szintén elveszett a völgy, és a védők a szirtvárból menekítették ki a hívőket.

Annyira kell csak rájönniük, hogy nem egy térkapuról van szó. Ha utána járnak a legendának, hogy mi is történt azon a bizonyos ostromon, megtudhatják, hogy a nagymester elesett, *rawoonja*. Pedig a toroniak kezére jutott. Új nagymestert azóta sem választottak, mert az a jövődőlés, hogy a végveszély órájában az előző *sen* megmutatkozik, utódja kezébe adja a Győzhetetlen, az elveszett angyalkardot.

Ha mindemellé hozzátesszük a vár különleges szakrális védelemét, a dwoonokat néha megszálló szellemet, felébredhet a gyanú, hogy a *rawoon* talán még mindig a virában van. A templom szinte kínálja magát. A kardot a Ghaddir *fegyverhordozó* jának szobra alá rejtették, szintén elég erős utalás.

Egyedüli gondot az okozhat, ha a karakterek nyíltan berontanak a templomba, és nekiállnak megszentésgetleníteni a rend ősatyjának szobrát.

Ha megszerezték a kardot, a nagymester lelke utat talál hozzá, és visszaköltözik belé. Dwa Ulmo mindenképp a várban akarja marasztalni, hiszen a Győzhetetlennel az oldalukon kitarthatnának a toroniakkal szemben. A karakterekl a döntés joga.

VÉGKIFEJLET

A kaland tervezett vége, hogy a karakterek megtalálják az angyalkardot, és segítségével kimenekítik a vár népét. Csak rajtuk múlik, hogy velük tartanak-e, és magukra hagyják a dwoonokat, elmenekítik az embereket, ők maguk maradnak, és a Győzhetetlennel felveszik a harcot a toroniakkal. Ez esetben hősiesség után, hónapokig kitarva végül elbuknak, ám nevük beleíródik a Szövetség legendáskönyvébe, még a dwoonok is elismeréssel adóznak majd emléküik előtt. Harmadik lehetőség, hogy kimenekítik az embereket, majd magát is a kardot, hogy az ne kerülhessen a toroniak kezére.

Bárhogy döntenek is, a Zászlóháború hőseiként emlegetik majd őket, s talán épp ők voltak azok, akik a maguk helytállásával végül a Szövetség győzelmével hunytak ki észak lángjai...

SZEREPLŐK

DWOONOK

A vár népe. A Sárkánygerinc e kietlen tájéka sem különbözik a Dwyll Unió más tájékaitól. Az itt élőkre is vonatkozik a Summariumban (296.oldal) és a Papok Paplovagokban II. (65.oldal) leírtak.

Általában Szőkésbarna hajú, kék szemű darabos vonású, őszinte népség. Az idegenekkel nem túl barátságosak. Egyszerűek, puritán életet élnek. Fő értéknek az elvégzett munka minőségét tekintik. Ritkán hazudnak, de észreveszik, ha valaki hazudik.

Nem kedvelik az idegen vallásokat. Ugyan ha más Istenek hívői nem kérkednek hitükkel, akkor elviselik, de hitvitákat nem tűrik, véres pontot tesznek a végükre.

Arthedain dwa Ulmo um Ghaddir

Dwoon várkapitány

11. tsz Ranil Paplovag

Kinézet: 50 éveit járó férfi. Jéghideg acélszürke szemei hihetetlen önfegyelmről tanuskodnak. Ránctalan arca és kiváló kondíciója nem tanuskodnak koráról, legfeljebb rövidre nyírt hajában az őszes halánték árulkodhat. Hacsak nem az alvás óráiban zavarják, nemigen találhatják páncél nélkül. Azt mondják, néha még alszik is benne.

*Jellemzés:*A várkapitány harcedzett veterán. A lovagok közül, nem csak a legtapasztaltabb, de talán harcban is a legjobb. Nagy belső fegyellemmel és szigorú mérlegeléssel irányítja a védelmet. Semmilyen áldozattól nem riad vissza, de nem örült. Megfontol, nem vesztegeti az emberéleteket, ha nem muszáj, de nem is sajnálja őket, ha megéri. Konzervatív férfi, aki nem szereti a külhoniakat, de tudja, nélkülük a vár védelme fabatkát sem ér. Így, ha tudomására jut az ereniek távozási szándéka.

Céljai: Mindeáron tartani akarja a várat. Védni fontos pontokat, és a civileket. Mivel az Ervek távozása a vár gyengülését jelentené, ezért ezt mindenképpen megakadályozza, ha tudja.

Zarbak Dien dwa Arganor

Várkapitány helyettese:

7. tsz Ranil Paplovag

Kinézet: Nagyon fiatalnak látszó, valóban eléggé fiatal lovag. A szörnyen megnyerő, kissé túl fiatalos arc, hosszú szőke haj, és metsző kék szemek, mindeki szemében szimpatikussá teszik a férfit. Példaképéhez hasonlóan ha teheti páncélban van.

Jellemzés: A fiatal fiút a várkapitány az első közös küldetésük során fedezte fel, mivel Arganor nagyon fegyelmezett és a gyávaság legkisebb jele nélkül harcolt, többször is kockáztatta életét, taktika előnyért. Azóta eltelt pár év és a várkapitány bizalma egyre erősödött Arganor iránt. Így történt, hogy mikor a helyettese meghalt, a fiatal fiút nevezte ki helyettesnek, mégha ez nem is nyerte el az idősebb lovagok tetszését.

A bizalom nem megalapozatlan... Arganor fegyelme megingathatatlan, bátorsága legendás, és taktikai zsenije páratlan. Mindemelett megnyerő és konfliktuskerülő jellem. Katonailag nem tűri a fegyelem lazulását, de emberi helyzetekben kifejezetten kedves és megértő. Az alatta szolgáló emberek bálványozzák.

Céljai: A helyettes céljai egyeznek a várkapitányéval. Mindemelett ő jobban figyel a várban élők belső problémáira. Hozzá jobban eljutnak a dwoon- erv ellentét részletei, és igyekeznek ezekre valamilyen módon megoldást találni. Ezzel levéve a terhet apjaként tisztelt várúr válláról, és elkerülve, hogy a kissé radikális kezekben eldurvuljon a helyzet.

Modor Halguen

Várkapitány apródja
2. tsz Ranil Paplovag

Kinézet: 14 év körüli fiatal srác. Sötétbarna szalmaboglya szerű hajjal és zöld szemekkel. Kissé befelé forduló, komoly kissé szomorú ábrázattal. Meglehetősen véznának látszik, de a lászat csal. Csak nemrég nyúlt meg a kamaszkor miatt, izmai meglehetősen erősek és szíjasak, de még nem érték el egy felnőtt férfi méreteit.

Jellemzés: Halguen apród meglehetősen csendes típus. Nem beszél, csak ha kérdezik. Nem túl magabiztos, pedig lenne mire büszkének lennie. Korához képest kitűnő harci képességeknek örvend (2. szintű lovag), és az esze is vág, mint a gnóm epilláló :). Ha csak teheti a várúr közelében tartózkodik. A kapitány igyekezik nem veszélyes helyzetekbe sodorni, hiszen az unokaöcsse. De a napok előrehaladtával és a lovagok fogyatkozásával, mégis ki kell állnia a falakra, és egyre veszélyesebb helyzetekben helytállnia. Érdemes sokáig életben tartani, hálás njk. A legtöbb dolgról tud, amiről a várkapitány, bár nem árul el könnyen semmit, de fiatal kora miatt könnyű a bizalmába férkőzni. Remek informátor lehet.

Céljai: Halguen célja meglehetősen egyszerűek. Fanatikus, mint a dwoonok és a fiatalok általában, bár a politikához nem ért. Akik a fal ezen az oldalán vannak, azok a jók a túloldalon a gonoszok, akik a fény ellen törnek. Hinni kell Ranilban, mindenek felett, és pusztítani a gonoszokat. A várúr a mentora, hozzá Ranil után a leghűségesebb. Csendes és szemlélődő, ha lehet a háttérben marad, de ha kell, akkor kiáll a céljaiért.

Gattan dwa Oriegar

Dwoon lovag öreg
10. tsz Ranil Paplovag

*Kinézet:*Szélfúttá, ráncos arcú, hosszú ősz hajú férfi, sötétbarna veséjig látó szemekkel.Kissé mereven mozog, ha nem harcol és néha fel fel nyög, ha a derekát kell hajlítani, de az első sorban küzd, és sebesülés miatt nem hagyja el jajszó a száját.

Jellemzés: Az öreg lovag kipróbált hittel hisz Ranilban. Rengeteg dolgot látott már hosszú élete alatt, és mindenféle oldalon harcolt már. Volt renegát lovagrend ezredese, volt Ranil kegyeiből kitagadott számkivetett, ölték meg a családját a szeme láttára, és volt Gro Ugonban hadifogoly, bénult lábakkal. De mindig újra talpra állt és kiküzdötte magát a rossz helyzetekből. Az élete nem volt egy hőseposz, de kemény volt amikor az kellett, és ravasz, mikor arra volt szükség. Most itt van és a Toroniak ellen küzd. A csontjaiban érzi, hogy ez lesz az utolsó nagy szembeszegülése a régi ismerős halállal, de azt is érzi, ez jó halál lesz.

Kinötte már a fanatizmust. Nem ítélt elsőre. És talán másodsorra sem fanatikusán. Hűséges a dwookhoz és nem azért mert ő is dwoon, nem is azért mert Ranil az egyetlen igaz isten, hanem mert így döntött és emellett kitart, bármi áron.

Koleral dwa Mador

Dwoon lovag fiatal
4.tsz Ranil Paplovag

Kinézet: Tipikus dwoon férfi. Szalmaszőke hajjal, kék szemekkel, kifejezetten izmos termettel. Arcán a kérlelhetetlen elszántság és a megkérdőjelezhetetlen hit jeleivel.

Jellemzés: dwa Mador egy a tipikus fiatal Ranil hitű paplovagok között. Hisz Ranilban és a Dwill Unióban. Ő tényleg azért harcol, mert a Gonosz toroniak a jó dwoonok ellen törnek, és azért mert Tharr nyújtogatja mocskos mancsait Ranil ártatlan védeneci felé. Keményen harcol, amíg meg bírja emelni a kardját a falakon áll. Megkapó látványt nyújt szárnyas vértjében, amint sisakján csillan a fény. Délben, amint arcát a nap felé fordítva üdvözli a következő csatát.

Ő lenézi a külhoniakat és mindazokat, akik nem Ranil fényességében élnek. Valahol a szíve mélyén tudja, hogy szükség van rájuk, mégsem tud hálával gondolni rájuk, mert úgy érzi, ezek az emberek csalódást okoznak Istenének azzal, hogy nem benne hisznek. Elég elvakult, hogy azt kívánja, a külhoniak takarodjanak haza, a Toroniak ellen elég a hit és Ranil segítsége. Ha úgy alakul akár az is eszébe juthat, hogy a vár védereje a hitetlenek miatt csökken.

Leszámítva a külhoniakkal szembeni ellenséges érzéseit, igazságos, becsületes, kifejezetten hálás lovag NJK. Valódi hős.

Rulonar Huningar

Dwoon apród
1. tsz harcos

Kinézet: 16 év körüli fiúcska. Az egyik lovag apródja. Fekete haja és kissé sötétebb bőre külhoni felmenőkről árulkodik. Mikor nincs rajta páncél, akkor gyakorló súlyokat visel magán, hogy izomzata megszokja a páncél viselését. Ez elég megszokott lovagok között, de ha valaki nem látott még ilyet annak eléggé szokatlan lehet.

Jellemzés: Huningar egy egyszerű apród. Nem túl okos, nem túl erős, nem is túl szép. Egy egyszerű átlagember, akiből valamikor egy egyszerű lovag lesz. Kisnemesi családból származik, és nagyon boldog, hogy apród lehet. Mindent megtesz uráért és a várért. Segít ahol tud. Kissé fél a harctól, de ugyanakkor alig várja, hogy fegyvert foghasson a toroniak ellen.

Alaphelyzetben nem számít bevethető embernek, persze az ostrom erősödésekor fegyverbe kap. Ha úgy alakul a dolog drámai pillanat lehet, ha később egyszer csak, sápadt arcal megjelenik elhunyt ura páncéljában, fegyverzetében, sebtében lovaggá ütötte, de már Ranil kegyében....

Gardor Raia

Helybéli nő - cseléd

Kinézet: 30 as éveit betöltött kissé töltött galamb típusú hölgyemény, barna hajjal, benne szőke csíkokkal. Hatalmas kék szemmel és pirospszögás arcal. Állandóan mosolyog és mindenkihez van egy két kedves szava. A férje egy jóval öregebb szatócs, szóval maradnak feles energiái fiatalabb férfiakra, ha úgy alakul.

Jellemzés: Raia egy nagyon kedves fiatal nő. Fontos számára, hogy szeressék és ő maga is árasztja magából a szeretetet. Mindekihez kedves és biztató. Gyakran vállal étel, vagy vízfordást, hogy

minél több emberrel találkozhasson, és kifogyhatatlan energiával és elcsüggeszthetetlen kedvességgel teszi a dolgát. Ha kell sebet kötöz, vagy vizet hord, törmeléket takarít el, de bárhol is van, mindig ügyel arra, hogy a körülötte levő emberek jól érezzék magukat.

Gawar - "Kölyök"

Helybéli fiú

Kinézet: Szalmaszőke, ártatlan, megkapóan kék szemű fiúcska. Teljesen 14 éves. Gödröcskés arcal és hihetetlenül ártatlan kinézettel.

Jellemzés: Gawar egy várbeli cseléd fia. A napokat általában a várban kóborlással tölti, amikor éppen nem kell lapulni az ostrom miatt. Eléggé élénk és segítőkész. Mindig láb alatt van. Felnéz a lovagokra és az idegen hősökre is. Ha valaki kalandozónak látszik, akkor őt különösen bálványozza. Folyton láb alatt van. Állandóan segíteni szeretne. Nagyon naív, bármire rávehető. Jó áldozat és jó drámai helyzetek teremtésére is.

Bardia Albwun - "Mester"

Vár védmű felelős

Kinézet: 40es éveiben járó, acélszürke szemű, ráncos, cserzett arcú, szinte teljesen kopasz (ritkás pihék) hajú, olajftos ösztövére figura. Az a hír terjeng róla, hogy sosem alszik. Állandóan szerel valamit, bármit és bármikor megjavít, bármivel.

Jellemzés: Albwun mester, becenevén Mester a vár védműviért felelős mérnök. Kis ércsisakot visel mint a Kharei Gilron papok, de sosem volt pap. Kicsapták a Kharei mesterek, mivel teljesen fegyelmehetetlen és különc volt. Így hát nyakába vette a világot. Eléggé tehetséges volt a mechanikához, úgyhogymindig talált munkát, így jól fejlődött. A 40 es éveire Dwoon vármérnökségig vitte. Az ostrom előtt halt meg az előző főmérnök, így ő lett a rangidős. Pár mérnök és segéd tartozik alá, de messze ő a legképzettebb. Érti is a felelőség súlyát. Megállás nélkül dolgozik a falak megerősítésén, és a védművek karbantartásán. Eléggé mogorva figura, aki nem szívesen válaszol kérdésekre, de ha baj van ott terem és megjavítja amit kell.

Ignoris Urwamanor - Szikra

Csatamágus

9. tsz varázsló

Kinézet: 30as éveiben járó, hosszú sűrű barna hajú, lángmarta arcú, sötét szemű nő. Sovány, de izmos alakját vörös köntös mögé rejti. Bal kezében folyton ott van Dorani varázslóbotja. A falakon vörös köntösében olyan mint egy lángnyelv. Arca első pillantásra eléggé ijesztő, megégett, de nem formátlan női arc. Valaha csinos lehetett, de ez nem igazán látszik.

Jellemzés: Ignoris dorani varázslónő, jelentős hatalommal és hirtelen természettel. Varázserejét öldöklő csatákban és gyilkos küldetésekből tette próbára, így fiatal kora ellenére jelentős hatalomra tett szert. Akár kalandozó is válhatott volna belőle, ha nem erősebb a hazaszeretete a kalandvágyánál. Meggondolatlansága és hirtelen haragja viszont nem tette túl népszerűvé a többi varázsló között, így kötött ki ezen a félreeső várban. Itt van egy ideje, így kissé lenyugodott és próbálja visszafogni magát, de ha veszélyben érzi a várat akkor hajlamos elragattatni magát.

Remekül ért az elemi, tér és időmágiához, elég jó az anyagi és a Rúna mágiában. Ő tartja karban a vár mágikus védműveit, és a csatákból is kiveszi a részét.

Shundor AnRa Miel

Ranil pap

3. tsz Ranil Pap

Kinézet: 25 éves fiatal legény. Csak nemrég esett túl a beavatáson. Hórihorgas, ösztövért termete miatt kissé furán áll rajta a papi öltözet. Barna hajú, szőke szemű arca átszellemült és szelíd. Agya gyorsan forog, és igen rafinált. Meggyőzően beszél, és megegyezésre törekszik.

Jellemzés: AnRa Miel egy nemrég felszentelt pap. Ósi nemesi családból származik és igen védett életet élt. Azért választotta a papi hivatást, mert ezzel tehet legtöbbet a dwoonokért és Ranilért. Nem marad el hitben a többi paptól és nem szereti kevésbé a Dwyll uniót, de kissé visszafogottabb, mint egy átlagos pap, vagy dwoon. Erősen diplomáciai érzékkel rendelkezik és hajlamos a többség érdekeit nézni, még akkor is ha ez nem egyezik a sajátjával. Ezért a Dwoon erv konfliktusban ő képviselheti az egyik jozan hangadót. Mivel ő papsága miatt elég magas rangú ugyanakkor lépés belátni, hogy szükség van az ereniekre. Bár azt is belátja, hogy az erenieknek inkább érdekében állna távozni, annyira nem liberális, hogy ezt engedje, inkább békésen próbálja őket a várban tartani.

Egyébként Miel meglehetősen békés ember. Varázshatalmát főleg gyógyításra használja. Segít eloltani a tüzeket, ápolja a sérülteket és igyekszik enyhíteni a szenvedést, ahol csak tudja. Ha nem áll érdekében, akkor nem tart vissza információt, még a külhoniaktól sem.

Gromul AnRa Hukseir

Ranil pap

9. tsz Ranil Pap

Kinézet: AnRa Hukseir első pillantásra egy összeaszott vénembernek látszik. Arca olyannyira ráncos, hogy szinte kivehetetlenek az arcvonásai. Fogai már nincsenek (bár ennek ellenére teljesen érthetően beszél.), szemei zsarátnokként égnek mély szemgödrei mélyén. A szeme színe égszínként, de ha valaki sokáig néz a szemébe, olyan érzése van, mintha a napba nézne.

Mikor beszél, az erősen rontja az első benyomást, mivel az öreg pap beszéde tiszta és érthető, mintha csak egy harmincéves férfi baritonját hallanánk.

Jellemzés: Gromul egy a Ranil törzséhez tartozó ősi paplovag családjához tartozik. Ő az utolsó a családjából, és talán ezért Ranil hosszú élettel áldotta meg. Már elmúlt száz éves, de a kor csak a testén látszik. Kondíciója eléggé leromlott fénykorához képest, habár járnai, cselekedni, még mindig képes, viszont elméje teljesen tiszta. Hacsak a kor szülte rigolyákat és hosszú élet alatt meggyökeresedett fanatizmust és külhoniakkal szembeni bizalmatlanságot, nem vetjük a szemére.

Bizony Gromul anRa Hukseir-ről sok mindent el lehet mondani, csak azt nem hogy nem vaskalapos konzervatív. Ő egy igazi ó-dwwoon lélek. Erőszakos, barátságtalan és teljesen fanatikus. Szerencsére eléggé intelligens ahoz, hogy ne idegenítsen el mindenkit, de ettől még nem válik barátságossá. A külhoniakat teljesen levegőnek nézi. Teljességgel lehetetlen, hogy meggyógyítson egy külhonit, még ha, azt Ranil nem is tiltaná.

Ugyan elnézi az Ereni kalandozóknak, hogy a várban legyenek, de csak mert ez jó a várnak, de a szíve mélyén gyűlöli őket. Ha értesül az ereniek távozási szándékáról, valószínűleg arra buzdítja a vár népét, hogy vágják le az áruló erenieket, bár ha a védők eléggé elgyengültek, könnyen lehet, inkább a békés elengedés mellett dönt, de a lényeg, hogy cseppet sem tartóztatja őket.

Ha tudomására jut, hogy valaki más istent imád, azt eléggé nehezen viseli, bár talán még nem teszi szóvá, de ha egy másik Isten papja bármilyen varázslatot próbálna meg létrehozni, azt biztosan meglincselheti.

Morol Proma

Lángjós

Kinézet: Proma egy életvidám 20 éve körüli fiúnak látszik. Hátrafogott hosszú szőke hajjal, kék szemekkel és gödröcskés mosolygós arcal, inkább tűnik bárdnak, vagy nőcsábásznak, mint jósnak. És valóban nem veti meg a női nemet.

Jellemzés: Proma egy meglehetősen lusta semmirekellő lett volna, ha Ranil meg nem áldja a jólás tehetségével. A dwoonok között eléggé elítélik azokat az embereket akik kerülnek a munkát, viszont a lángjósok meglehetősen tiszteletnek örvendenek. Proma valóban lángjós, bár nem valami elhivatott. Szereti a meséket és legendákat, rengeteget ismer. Szépen tud énekelni, és még lanton is játszik. Valódi bárd figura.

Viszont, ha a lángokba réved gyakran meglátja a jövőt. Nem konkrétan és nem 100%osan, de többnyire megérez valamit a jövő rezdüléseiből. Elégszer van igaza ahhoz, hogy a egy ideig tiszteletnek örvendjen a városban, és ezt a tiszteletet használva, ne kelljen dolgoznia, és kellő számú nőt csábíthasson az ágyába.

Az ostrom kezdetekor a várkapitány maga elé hívatta, és a lelkére beszélt, hogy tudománya a vár hasznára lehet. Proma eléggé megrendült a beszéd hatására. Feltámadt benne a dwoon patriotizmus. Azóta rengeteget ül a tűz előtt és a jövőt fürkészi. Sajnos nem túl hatékony. Talán túl görcsös. Mindenesetre külhet sugallatokat vagy jüslatokat ha a KM úgy érzi.

ERENI ZSOLDOSOK

Igyekeztünk színes karaktereket kidolgozni, amikből tetszőlegesen válogathatsz a csapatod mellé NJK-kat. A 9 kidolgozott karakteren és a játékosokon kívül még 30 zsoldos tartozik a kompániában, természetesen közülük is bárkit mellékszereplőből NJK-vá emelhetsz. Elméletileg a csapatod az előtörténetében is kidolgozhatott néhány szereplőt, őket viszont ha egy mód van, használd fel a meséléshez.

Gorlakh Hildor

Erv kapitány

7. tsz harcos

Kinézet: Hildor egy valódi kalandozó, és ez látszik is rajta. Atléta termetű, párdücléptű férfi, fekete szénabogjaszerű hajjal, élénk zöld szemekkel. A veszély és magabiztosság auráját árasztja. Nagyon erős kisugárzása van. Bárhova is lép be, mindenki felfigyel rá. Nem beszél sokat, de szavának súlya van. Ezzel nem él vissza, többnyire csak akkor szólal meg, ha igaza is van.

Jellemzés: Hildor Erenben látta meg a napvilágot, egy Erigowi nemesi család legkisebb gyermekeként. Fiatalabb korában nagyon bajos gyerek volt. A legjobb nemesi nevelést kapta, mégis csak a baj volt vele. Utcagyerekekkel ismerkedett, betörésekben vett részt, bandaháborúkban harcolt, és városőrökkel tűzött össze. Alig volt 17 éves, mikor a szülei kitagadták. Nem állt be a helyi tolvajklánba, bár kapcsolatai révén könnyedén elintézhette volna, inkább nyakába vette a világot. Egész észak Ynevet bejárta, egy idő után már mint kalandozót emlegették. 22 éves korára neve volt Erionban. Nemrég töltötte be a 30at és saját szobája van Torozonnál, neve garancia a legtöbb küldetés sikerére.

Toronba nem egy megbiztatás miatt indult, hanem unaloműzéseként. Egy csapat tagjaként indult el, a nevét sem árulta el, de mire a háború kitört már ő vezette a csapatot.

Eredetileg nem örül túlzottan, hogy a várban ragadnak, hiszen nem egy unalmas ostrom miatt

jöttek. Mikor megérkeznek a toroniak megérkeznek, akkor megérti, hogy a Ranil hítűeknek nincsen esélye nélkülük, ezért szívesen vesz részt a védelemben, a legjobb tudása szerint segítve a védelem erősítését.

Mikor megérti, hogy a vár el fog esni, akkor viszonz, már nem is a kaland és nem is vár védelme számára az első, hanem az emberei élete, ezért dönt a távozás mellett.

Hotram Menelya

Erv kékköpenyes

4 tsz. Harcos

Kinézet: Menelya egy nagyon vonzó fiatal nő, legalábbis első látásra. Jobban megnézve inkább kemény harcosnak tűnik. Nem csak ügyes de erős is. Nincs hivalkodó izomzata, mint egy lovagnak, de mégis sokakat meglepett már szíjas izomzata erejével. Gyorsasága pedig az elfekével vetekedik. Hosszú szőke haja és kék szeme, elbűvölően nőies alakja és arca van. Egy férfi sem vonhatja ki magát hatása alól, és időnként ezt ki is használja.

Jellemzés: Menelya Gianagban született. Kalandos gyerekkora volt, végül apja, akit toroni fejedelmek üldöztek egy ereni hadi akadémiánál hagyta ott lányát, előre kifizetve az összes tandíját. A lány nem látta többet az apját, viszont kiváló harcosná nevelkedett. Több csatában és hadjáratban is öregbítette a kékköpenyesek hírnevét. Járt dél Yneven is, harcolt a fayumik ellen a Taba el Ibarában és ölt homoki sárkányt. Végül ő is tagja lett a csapatnak, amely a toroni határra indult, részt venni a határmenti harcokban.

Menelya szenvedélye a harc. Fontos számára, hogy jó oldalon és jó célért küzdjön, de a béke csak átmenet két harc között. Igazi adrenalinfüggő, akinek életeleme a veszély. A várban mindig a legnagyobb forgatagban harcol, és kevesen állnak ellen rúnával áttört hosszúkardja csapásainak.

Arrad Gul Morg

Korg származású Harcos

3. tsz Harcos

Kinézet: Két lábnál magasabb 150 kilónál nehezebb, csupa izom férfi. Kése haja tépett, szeme kissé tompa. Arcán durva, mintha fejszévefarcagták

volna. Bőrnadrágot és láncinget visel, mindkét kezében másfél kezes kardot forgat. Halálos ellenfélnek tűnik, és az is.

Jellemzés: Gul Morg tipikus korg barbárnak látszik. De nem az. Közel sem. Csecsemőként, hadiszákmányként került el a keleti barbárok uralra gyepűkről de hamarosan egy híres hírhedt aszisz bárd kezei közé került. Első mestere *Galima Hoster* mellett nőtt fel, és lett belőle világlátott ember. Hoster nem csak a fegyverforgatást és a vadonjárást tanította meg az ifjú barbárnak, melyek szinte a vérében voltak, hanem az írás olvasás, a történelem és a logika tudományára is okította. Gul Morg nem hozott szégyent sem idősödő mesteére, sem a barbárok hagyatékára. Megállja a helyét a vadonban, ha kell nyomot követ és úgy ejt vadat, akár egy vadászó párduc. A harcban párját ritkítja. Két másfélkezes pengéje egyenként is sok lenne egy átlagos halandónak. És a városok forgatagában is megállja a helyét. Nem egyszer úri társaságban is bizonyított, és vele született nagyragadozó szerű kecsességével nem egy aszisz udvari táncparketten aratott elsőprő sikert az ifjabb Úrihölgyek köreiben..

Arrad Gul Morg gyors eszű, gyors kezű, hirtelen haragú, de elég civilizált és elegáns férfi. Tökéletesen cáfolja a barbárokról kialakult képet. Harcban ugyan visszatalált gyökereihez, de a hétköznapi életben elegáns ruháiban választékos beszédével és enyhe aszisz akcentusával kifogaástalan uriembernek tűnik.

Ordo del Gero

Shadoni nehézvértes

5. tsz Harcos

Kinézet: Joviális arcú 50 év körüli férfi, alig öszülő világosbarna hajjal, körszakállal és megnyerően mély barna szemekkel. Általában mosolyog, beszéde szelíd és megnyerő.

Jellemzés: Gero Shadonban született, kismemes apa 3. fiaként. Gyerekorától gyalogosnak szánták, annak is nevelték. Nemesi neveltetése talán kissé hiányos is volt, de harcosként remekül megállta a helyét. Az elmúlt évek pedig megtanították mindarra, ami a neveltetésből kimaradt. Csatázott és túlélte számtalan fronton, délen és északon egyaránt. Egy kis csapat egyetlen túlélőjeként találkozott az ereniekkel, és a túlélés esélyéért csatlakozott hozzájuk.

Gero kerüli a konfliktusokat. Viszont előszeretettel lép fel mint békítő és problémamegoldó. Hamisítatlan Shadoni erkölcsi kodexel bír: Mindig a gyengék védelmére kél, nem tűri az ártatlanok bántódását és mindig segít ha tud.

Kenetteljes beszédeket tud tartani a bajtársiasságról és a kalandozók összetartásáról. Vagy érdekes meséket mesél a tűz mellett. mindenesetre érdekes társaság.

Hrabal Bal Dab Atlab

Dzsad Gladiátor

4. tsz Gladiátor

Kinézet: Tipikus dzsad. Mármint ha ez a dzsad 1,70 magas füstös bőrű, durva, fekete hajú, mely haj olajosan csillog. Arca megnyerő, egzotikus férfiarc, kissé szoborszerű szépséggel. Teste atletikusan kisportolt izmai szépen kidolgozottak. Beszéde nehezen érthető az akcentusától. kevés szót ismer a közös nyelvből, de viszonylag udvariasan szól.

Jellemzés: Bal Dab története nem túl felemelő. Anyja egy híres dzsas kurtizán volt Al Abama emírségében. Gyermekeit egy átutazó Galadzsa pap nemzette. De az anyának nem kellett a gyermek ezért kirakta a kuplerály mögötti sikátorba. Egy őrző talált rá. Árvaházba került, ahonnan eladták galadiátornak. A fiú elég tehetségesnek bizonyult. Több évig volt rabszolga és gladiátor, végül megvásárolta szabadságát. Utána felkereste és megölte anyját, akinek kilétét egy jósnőtől tudta meg. Ezután menekülnie kellett. Elhagyta a Taba el Ibarát, Erionba menekült. Azonban az Abanai fejedelmek itt is utolérték. Ezért gyorsan csatlakozott az első csapathoz aki elfelé ment innen. Így került az ereniek közé.

Bal Dab nem túl beszédes figura. Csak akkor beszél ha kérdezik. (Akkor sem érthetően.) Leginkább csak sodródik az eseményekkel. Nem akart ide jönni, de máshol sem akar lenni. Nincs különösebb célja az életben. Talán kalandozó lesz talán meghal...

Shunerian Milh'mora (Shune)

Félelf íjász

3. tsz Harcos

Kinézet: Shune egy 50 év körülinek látszó férfi, hosszú fekete hajjal, melybe ősz szálak vegyülnek. Arca kedves, csibészes férfiarc. Az öregedés nem vésett mély ráncokat rá, inkább a meglévőket tette határozottabbá, így kiemelését nevetőráncait és határozottabbá tette vonásait. Fülei kissé hegyesebbek, mint a normális emberi fül és termete is lányosabb, egy átlagos ember férfiénél. Kecsesen, kissé talán párdücszerűen mozog.

Jellemzés: Shune egy meglehetősen öreg kalandozó. 130 éves is elmúlt. Hosszú élete során, hála nyughatatlan vérének, bejárta szinte az összes országot, és kalandozóként él, mióta az eszét tudja. Művelt és világlátott. Ismer és beszél szinte minden fontosabb élő nyelvet. Látott minden kultúrát. Nagyon jó földrajzból, és történelemből. Összefüggéseiben látja a dolgokat. Ráadásul az elmúlt 100 év csatáit, nem csak a könyvekből ismeri, szinte mindben harcolt. Számtalan éneket és legendát ismer. Páratlan társaság, ha valaki a közelébe tud kerülni. De ez nem könnyű feladat. Mint örök túlélő, nehezen teremt kapcsolatokat. Olyan sok emebert élt már túl, hogy a társait általában csak afféle idiglenes utitársnak tekinti. Igyekszik nem megkedvelni senkit. Ettől meglehetősen cinikus és szarkasztikus alaknak tűnik, aki szinte senkihez se szól, de ha mégis, általában gúnyolódik.

Mesterien bánik az íjjal. Rövid, nomád visszacsapó íjat használ. A rövidkardot is virtuóz módon forgatja, általában párban. Halálos ellenfél.

Kaldar Kuda Ogg

Törpe zsoldos

4. tsz Harcos

Kinézet: Kaldar egy fiatal törpe. 1,6 láb magas, majdnem ugyanilyen széles. Tömör izom. Dús vörös szakállá és hosszú haja ápolt. Zafirzöld szeme, folyton csillog. Állandóan mosolyog, könnyen dalra, vagy hahotára fakad, de eléggé hirtelen haragú is. Afféle nagyszájú, morgós, dörmögős figura.

Jellemzés: Kaldar eléggé fiatal törpének számít. Tooma papja szeretne lenni, de még nem érte el a szükséges kort. Nem volt kedve Tharini reguláris sereg kötelékében, katonafegyelemmel vonulni Toron ellen, inkább még a seregek előtt útra kelt. Erionba ment és kalandozókat keresett, így került az Ereniek közé.

Kökemény haros, aki jól forgatja a fejszét. Tharinban kovácsolt közepes pajzsa pedig minden csapást felfog.

Boldam Dar Timoral

Arel pap

5. tsz Arel pap

Kinézet: Timoral első pillantásra afféle erdei embernek látszik. Előszeretettel visel őzbőr ruhát, térdig érő őzbőr csizmával. Páncélt sosem ölt. Másfél kezes kardot forgat, övéen mindig ott van egy vadászkesz. Arca ráncos, komor. Szürke szeme élénken figyel. Kevés szót szól, és azt is csak ha nagyon kell. Sosem vág más szavába, gyakran csak gesztusokkal kommunikál. Mégis van benne valamiféle komor fenség, amolyan eleganciaféle. Mozdulatai, gesztusai elfeledett nemesi származásra utalnak.

Jellemzés: Timoral egy ősrégi, de elszegényedett gianagi nemesi család sarja. Fiatal korától kezdve vonzódott a természethez és a harchoz. 16 évesen megszökött egy átutazó Arel papal. Ettől kezdve gyorsan terjedő hírnévre és tiszteletre tett szert Gianagban, ahol hamarosan már mint kalandozót emlegették. Évekig mesterével maradt, aki egy Gro Ugoni küldetésben vesztette életét. Ezután egyedül járta útját, főként Gianagban. Azonban zavarnu kezdte a hírnév és, hogy mindenhol felismerik és nagy tetteket várnak tőle, olyan helyre vágott, ami kellően veszélyes, és ő nem számít különösebben híres embernek, ezért Erion felé vette az irányt. Azonnal megkedvelte a várost, amint az első sikátornál megpróbálták ellopni a lovát. Több mint 3 hónapig élt a kalandozók városában, de végül nyomasztani kezdte a városi élet, ismét kalandokra vágott. Egy

ismerős felható ajánlotta neki a toroni küldetést, így csapódott a Dwyll Únió felé induló csapathoz.

Timoral igazán remek cimbora, szereti az italokat és a nőket. De lefőképpen a harcot. Öntörvényű személyiség, aki nem szívesen fogad el parancsot ezért gyakran meggyűlik a baja a Hildorral a csapat vezetőjével.

Cwi Na Tor

Harcművész

3.tsz Harcművész

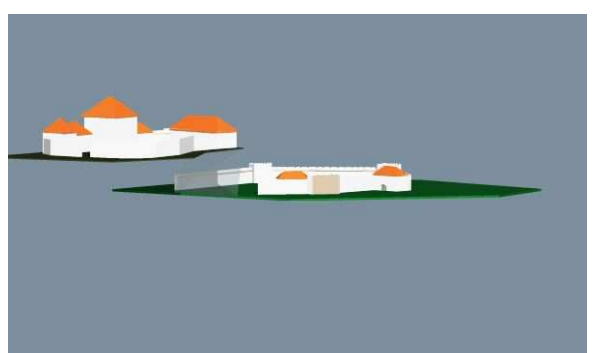
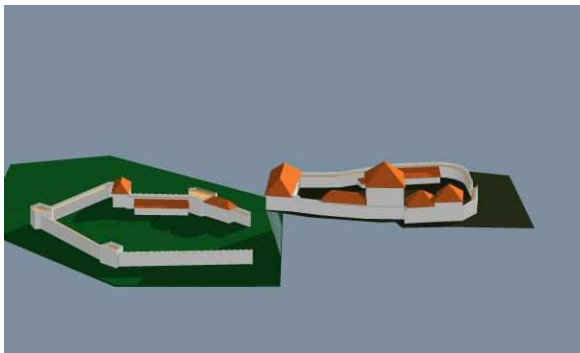
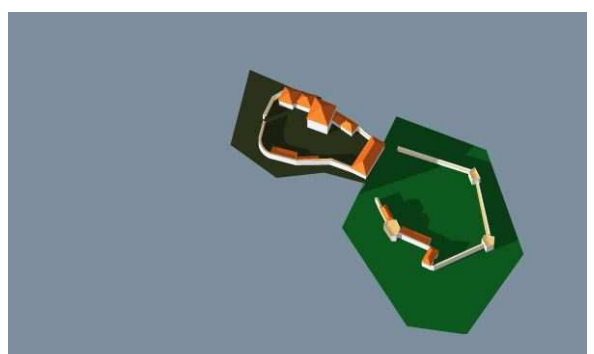
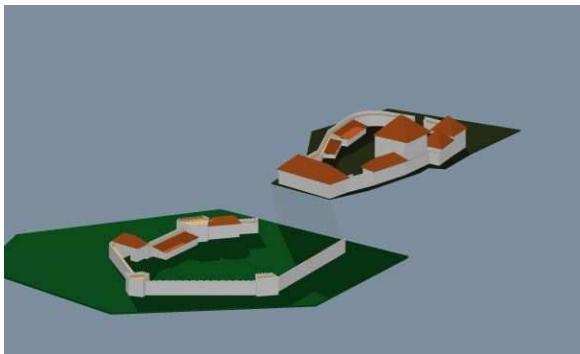
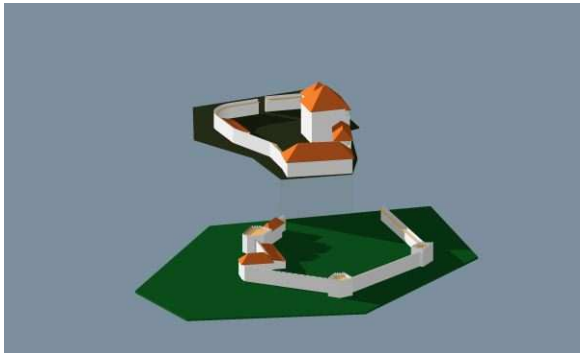
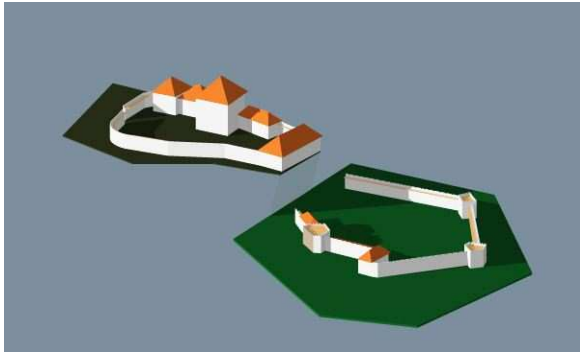
Kinézet: Szénfekete, rövid hajú, sötét szemű figura, akiről az első dolog ami az emberek eszébe jut az önfegyelem. Átlagos ruháiban, visszahúzódó természetével nem tűnik ki a tömegből. Mozdulatai visszafogottak és nagyon higgadtak. Léptei csendesek, viselkedése udvarias, kissé alázatos, és nagyon visszafogott. Tétovaságot lehet rajta érezni, mintha teljesen idegen lenne. Mindez az összkép eltűnik, ha harcolni kezd.

Jellemzés: Tor Tiadlanból származik, ahol egy magányos hegyi mester tanította a szellem és test kiemelkedésének ösényére, a harc művészetére. A szigorú mester mellett Tor nem sokat tanult az életről, amit tud az a túlélés és a harc.

Eléggé nem életrevaló, ha társaságba kerül. Nem tudja mit kell tenni vagy mondani. Kissé naív ugyanakkor nagyon fejlett igazságérzettel rendelkezik.

Mikor mestere egy napon értehetetlenül eltűnt, Tor a keresésére indult. Egy Tiadlani pap azt mondta a Vadonban keresse. Így hagyta el otthonát és indult a szövetség felé. Sok tapasztalattal gazdagodott, és bár a hátsó indokokat nem mindig értette meg, mégis elboldogult. Szerencsésen eljutott Erionig.

TÉRKÉPEK



TARTALOMJEGYZÉK

Borító	1
A tizennegyedik zászlóháborúról	2
A kaland hangulatáról	3
A kaland előzményei	4
Az angyalkard legendája.....	5
Legenda és valóság.....	6
Hermagor vára.....	7
A vár védelme	7
Megérkezés.....	11
Ostromok	12
Ostromjelentek.....	13
Hangulati elemek	15
Dwoon ereni ellentét.....	15
Cselekményvázlat.....	17
Végkifejlet.....	20
Szereplők	21
Dwoonok	21
Arthedain dwa Ulmo um Ghaddir	21
Zarbak Dien dwa Arganor	21
Modor Halguen.....	22
Gattan dwa Oriegar.....	22
Koleral dwa Mador	23
Rulonar Huningar	23
Gardor Raia	23
Gawar - "Kölyök"	24
Bardia Albwun -"Mester"	24
Ignoris Urwamanor - Szikra.....	24
Shundor AnRa Miel.....	25
Gromul AnRa Hukseir.....	25
Morol Proma	26
Ereni zsoldosok.....	26
Gorlakh Hildor.....	26
Hotram Menelya.....	27
Arrad Gul Morg.....	27
Ordo del Gero	28
Hrabal Bal Dab Atlab.....	28
Shunerian Milh'mora (Shune).....	28
Kaldar Kuda Ogg.....	29
Boldam Dar Timoral.....	29
Cwi Na Tor	30
Térképek	31
Tartalomjegyzék	32
Jegyzetek.....	33

