

„SZÍVVEL, VASSAL”

ÍRTA: Gambit és Ankus

HELYSZÍN: Észak-Ynev, Abaszisz, Tengermellék, Calyd Karnelian szigetbirtoka

IDŐPONT: 3691. Esős évszak, Dreina tercének második (Esküvések) hava

„...negyedfél emberöltőn át kutattam volt a zászlóháborúk titkait, a lényeghez mégsem az írott szó, hanem az északi földi beszéd juttatott közelebb. Hallatán döböntem rá, mit jelent az itt élők számára e küzdelem. Száznál több kifejezést ismernek a háborúságra, ám alig egy tucatnyit a békeesszre. Az utóbbiak nyersen, az előbbieké lágyan, már-már barátain csengenek: munkába vette őket az idő, miként munkába veszi s lekerekíti a kövek életét. A háborút jelentő szavak jó ismerősök. Sinemos szirtjeitől Nilraen bérceiig megkoptak a gyakori használatban mindenütt, hol emberek és egyéb fajok, a lobogók hordozói élnek.

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

Igrain Reval: Geoframia

HANGULATKELŐT NOVELLA

Ő királyi fenségének, az obaszok Nagykirályának, a hatalmas és kegyes Otlokirnak, ki XXIII.-ként bírja e nevet, legbölcsebb udvarmesterének, s első titoknokának, a bölcs és nemes Aquierre dal Rhahosnak saját kezébe; leghívebb szolgájától a Lamantintól.

Nagyuram!

Hű szolgád szíve örvendezett, mikor ily fontos tisztt betöltésére rendeltetett a te akaratom által. Bizalmadat nem leszek rest megköszölni, mind ténykedésemmel, mind pedig büséges alázatommal, mellyel a koronát, de legelőrébb nagyságos uramat dicsőítem.

A szolgálata részleteit és a levélváltás módját megvitattam uraságod titoknokával, és mindent, mit eminenciád kitérvelt, helyénvalónak és bölcsnek találtam. Igaz, legnagyobb bánatomra szolgált, hogy ön nem lehetett jelen ezen dispután, és csak hív szolgája szólott az ön nevében velem.

Leghívebb szolgája, a Lamantin.

A. dal R.-nak a szigetekről.

Nagyuram!

Csak röviden és sietve tudok írni, a csónak, mely levelem kijuttatja, hamarosan indul. Szigetbirtok ura Antob ideje elején a hercegi sókaparókat, a birtok mészárosait és nagyobb birtokosait mind magához hívatta, hasonlóképp a kereskedő pátriárkákat. Nem tudni, mi szó esett a Koronaerőd falai között, de napokkal a megbeszélést megelőzően végeztek ki több oly személyt, kik Abaszisz ügyét szolgálták rejtve a Karnelian-udvarban, s a disputa erejéig még a szolgálatakat is kikaparancsolták a termekből. Így egyszerű szolgád arra következtet, hogy valamely komolyabb dolog van készülöben. A flotta, még mindig a kikötőöbölben, és a szigetek között horgonyoz, ám a híresztelések szerint a Szigetbirtok nemesi készleteket halmoznak fel.

A. dal R.-nak a szigetekről.

Nagyuram!

Levelem ezúttal hamarabb papírra merem vetni, mivel épp egy napja kutatták át a boltom bizonyos csempészett szövetek után a herceg vizitóriai kíséretében ama számvevői. Most, mivel nem találtak semmit, hisz parancsod szerint igen törvénytisztelő módon élek, nem kell tartanom árgus tekintetektől, esetleges kutakodó kezekétől.

A Koronaerőd a Csend havának első napján magas rangú vendégeket fogadott, kiknek látogatása alkalmából Karnelian nagyúr magához kértetett és mértéket vetetni méltóztatott magáról egy új öltözet rubához. Az utolsó próbát volt szerencsém már a vendéglátás napján megejteni, így találkoztam az északi vendég testőrével a palota folyosóin. A kardforgatók címet nem viseltek ugyan, de szavuk járása, beszédük erigowi, esetleg haonvelli de bizton szövetségi származékok sejtetett személyükben. A vendéget magát ugyan nem láttam, de a cselédség szerint északi tudós, esetleg Doran küldöttje lehetett. Miután apróra kikérdeztem őket a követ viselt dolgairól, öltözetéről, magam is egy magisztert véltem felfedezni az idegenben. Ezt támasztja alá az is, hogy a követség jövele és távozta idejében egyetlen hajó se kötött ki a szigeteken.

A. dal R.-nak a szigetekről.

Nagyuram!

Most már bizonyos, hogy a Karnelian nagyúr haditerveket szövöget. A környékbeli kovácsokat mind a Fellegvárba rendelték, s a nagyobb hajók, melyekkel békeidőben gabonát, vész idején falanx harcosaikat utaztatják Antob hátán, a tengerőrök viharai ellenére mind megtértek a Fősziget öbleibe. A hercegi hajócsok a rossz idő ellenére kitelepettek az öblökbe, és a bárkákat javításába kezdtek. Az uraság Antob ideje után közvetlen indulni készül seregével, amint alábbhagynak az északi, fagyos szelek. Az előkészületek alapján majd tízegezhány ezer gyalogossal, nagyszámú számszeríjással és vagy ezer loval indulnak majd útnak a hadak a tavasz első napjaiban.

A. dal R.-nak a szigetekről.

Nagyuram!

Most már bizonyos, hogy útnak indul a sereg. A minap az udvari térképész felöltőjébe vettem méretet, mikor az uraság elpanaszolta, mily sok feladata akadt mostanság. Szószátyár alak, s szereti fontosságát hangsúlyozni, ezért elmesélte, hogy Nyugat-Toront és a Kelet Ediomadot ábrázoló térképeiből majd másféltucatot kell elkészítenie, még a tavasz eljövele előtt. A sereg eszerint valahová a Lorn folyam alsó folyásához készül.

Remélem az üzenet még időben célhoz ér, hogy a korona és az ön dicsőségére leplezhesseük az áruló Karnelian hercegekaptány és csatlósai mesterkedéseit, melyek a korona és a Császár, dicső szövetségünk elveszejtésére irányul.

A. dal R.-nak a szigetekről.

Nagyuram!

Nagyuram, a sereg útnak indult. Tizenkétezer falanxharcos és majd másfél ezer lovas kelt útra a Lorn alsó folyásához, a hajósmesterek mendemondái szerint. Szerény szolgád hírére vette azon dicső haditetteknek, melyek szerint az északi Lobogók közül a törpék átkozott fájának Zászlaját elragadták, és hogy Toron rettegett fejedelmének vérére vették a hónap elején Tiadlan királyának, és elveszejtették nem csak Eren herceget, de a kalandozók hadurát is. Ezen győzelmekhez gratulálva kérném nagyuramat, hogy helyeztesse vissza Ifnbe a titoknokok körébe, még mielőtt elér a végromlás. A hercegekaptány északi emberei egyre inkább kérdezősködnek utánam, s úgy hiszem, akad ellenem elébb vagy utóbb bizonyíték, mely miatt verpadra kerülök.

A mécsvilág aprót lobbant a szekreter tetejére helyezett tolvajlámpásban; az alulról megvilágított gödrös áll, és a fitos orroccka a láng felé fordult, majd lélegzet visszafojtva várt. A fény ismét megrebbent. A kecses ujjak gyorsan tüntették el a szétterített papírosokat, üzenet tekercseket, majd egy hang nélkül zárták vissza szekrényt. Mire a terembe vezető utolsó ajtó is kinyílt, kisebb huzatot támasztva, már semmi sem emlékeztetett az iménti eseményekre.

A másolópultokat kerülgetve, lámpását magasra emelve egy tizenegynéhány éves fiúcska közeledett az árnyakban rejtőzködő alak felé. Igencsak keresett valamit. Minden pult alá, minden asztal mellé belesett. Egyesével bontogatta a földre hullott tekercseket, majd dobta őket egyre kedvtelenebbül félre. A nagy szekreter mellett lehajolva talált még egy utolsót, mely egészen az írópult mögé esett. Megragadta, hogy felemelje, de a papíros hangos recsenéssel szakadt ketté; a másik fele a bútor mögött maradt. A fiú döbbenet nézte az elhasadt iratot, szája széle megremegett, ahogy a várható büntetésre gondolt. Kelletlen hajolt le, bepillantva a sarok mögé, hogy kiszabadítsa az elveszett darabot. Az apró női topánt ekkor pillantotta meg, s tekintetét már nem emelhette a smaragd zöld szoknya szegélyénél följebb... A döfés gyors és pontos volt. Az ifjú apród egy hang nélkül rogyott össze, lassan terjedő mélyvörös folttal mocskolva be a padlót. A nő fátyolos szemekkel hajolt a fiú mellé, baljával lezárta üvegesedő szeméit.

- Meg kellett halnod, hogy másoknak ne kelljen. Darton vigyázzon rád gyermekem! – suttogta. Majd gyorsan ismét kinyitotta a szekreter, és elkezdte lejegyezni az imént olvasottakat. Igyekeznie kellett, még mielőtt még a fiút keresni kezdik. Pár pillanat és már porozta is a levelet, melyre egy Ifintől távoli Antoh szentély jelét kanyarintotta, majd a szekreterből elemelt kancellária bélyegzőjével zárta le és gyorsan kifelé indult. Az ajtó mellett álló kosárnál, melybe a futároknak szánt üzeneteket gyűjtötték egy pillanatra elmerengett, majd beleejtette a levelet. Pár pillanattal később elnyelte az éjszaka, s csak remélni merte, hogy üzenete célba ér; hogy Karnelian seregeit nem toroni hadak, a hercegbirtok besugóját igazságosztó penge, a Szövetség hadait pedig végre győzelmek várják majd a jövőben.

KM: Az alábbiakban összefoglaljuk neked a 14. Zászlóháború eseményeit és mindazt, amit a Szigetbirtokról feltétlenül szükséges tudnod. Ugyanakkor a játékélmény érdekében javasoljuk Wayne Chapman: Csepp és tenger illetve Észak Lángjai című regényeinek (újra)elolvasását.

ESZTENDŐK ARATÁSA

Tizenhárom Zászlóháború. A lobogók tizenhárom véres küzdelme. Ennyi csatát vívott egymással Vörös és Fekete hadúr. A Szövetség és Toron évszázados acsarkodása tizennegyedszer borítja lángba Észak Ynevet.

Tiadlan királyát és az erigowi Hercegi Vörös Lovagrend nagymesterét csapdába csalták Toron Hatalmasai, és elragadták az első két Vörös Lobogót. Kabur-Lah tarini tárnaerődjébe aquirok hatoltak, és súlyos veszteségek árán bár, de a törpék zászlaja is az ellenség kezére került. Ha pedig mindez nem volna épp elég ok a riadalomra, nyoma veszett az örökifjú Eligornak – Eren hercegének – s vele erejét vesztette a negyedik lobogó is. Sirenar elfjei vonakodnak táborba állni, a Titkos Szekta nagymestere hallgatásba burkolózik, Doran nagyjai közt áruló bujkál.

A Titkosszolgálat jelentései a Birodalmi Légiók gyülekezéséről tanúskodnak a Pidera-hegység és a Vinvero déli lankáin, a keleti barbárok hordái Shruk Dakul kán ördögfejes zászlaja alatt gyülekeznek, az aszisz nagykirály „belpolitikai okokra” hivatkozva lezáratta az Ifint a Szövetséggel összekötő térkaput, Tiadlan hegyeiben pedig portyázni indultak Gro-Ugon ork törzsei, a VÉRIVÓK, az Irtóztatók és az Irgalmatlanok. P.sz. 3691. Adron kvartjának tizennegyedik napján a Toroniak a Pidera egész hosszában támadást intéztek a Dwyll Unió erődrendszer ellen, és a Sárkánygerinc egy hónap alatt megroppant, majd leomlott a távolnyugati tartomány naptornya. Toron, Rowon és Ediomad Fekete Hadurainak seregei megkezdték az előrenyomulást a Sagrahasi alföldön Davalon felé, de Cíth-Emrennél ellenállásba ütköznek. A dwoonok egymagukban már nem sokáig tarthatják a határokat Toron egyre erősödő nyomásával szemben. Az idő fogytán, Északi Szövetséget az összeomlás veszélye fenyegeti, a vég egyre közeleg...

Pár héttel a kaland kezdete előtt a Kilencedik Lobogó hordozóját rowoni zsoldosok mérsárolják, ám az végül határtalan szerencse folytán Calyd Karnelian kezébe kerül, aki Alidarba küldte, ahol kedvese Salina őrzi Tier nan Gorduin és társai megérkeztéig. (A lobogó majdan Rosanna de Lamart választja hordozójául, aki Graum Hegdrok, Timul cwa Anrem és Rongyosai kíséretével Di'Luanba indul, hogy az orákulumnál kapjanak választ kérdéseikre).

Ebben a szorult helyzetben – mialatt Tier nan Gorduin és Alyr Arkhon titokban a Szem, a hermelinpalástú áruló felkutatásával foglalkoznak – váratlan szerencseként hullott a Szövetség ölébe a lázadó hercegkapitány, Clayd Karnelian üzenet, melyben támogatásáról biztosítja a Kettős Hold országait, és miután Ceithirasnál a Quiron-tenger mélyére küldte az ott állomásozó toroni flottát, és elragadta a menekülő rowoni zsoldosok kezéből a Kilencedik Vörös Lobogót, tízezer falanxharcosa élén északra vonul. Hitvallása talán az egész háború kimenetelét megváltoztathatja, s hogy szándéka mindenképp megkérdőjelezhetetlen legyen, levelet menesztett az aszisz Nagykirálynak, melyben felmondta a neki tett hűségsküt, és immáron nyíltan is a Szövetség mellé pártolt.

HITVALLÁS

Calyd Karnelian levele Abaszisz nagykirályának:

„Abaszji legkegyelmesebb királyának, ki buszonnegyedikként viseli a széltiben becsült Otlokir nevet; ki ura a tengertől délre elterülő földeknek az Onportól az Idinalig. Calyd Karnelian hercegkapitány, a part menti szigetek öre vezérkarával együtt jókívánóságait küldi Neked a vizeken túlról, ahová parancsodra indult, s ahonét a kellő időben, parancsra nem várva fog visszatérni, hogy szemed közé nézhessen, néped rabtartója, igazak hóbéra, szűzek megrontója, bálványok bolondja, te!

E búcsúüzenet ajándék, egyben figyelmeztetés, csekély hatalmú úr; az egyetlen és a legtöbb, amit tőlünk érdemelsz. Tudnod kell: elnéznénk, hogy hajbókolsz Toron előtt, hogy vérvó istent imádsz, lovakkal bálsz, és hogy megöletted tulajdon apádat, nemkülönben, hogy tavaszunként adószedőnek, rákászának álcázott fujankókat, kémeket és orgyilkosokat küldesz hozzánk – a bizonyosság azonban, hogy mindeközben ballal nyúlsz a tálba, túl sok nekünk. Felmondjuk hát az esküit, melyet ősünk ősödnek, vériünk vérednek tett: szabadok vagyunk immár, és reménykedünk, hogy mibamarabb alkalmunk lesz fegyverünk a harcmezőn összemérni a tiédde. Közöljük egyttal, hogy a toroni jubnyáját, melyet Mantlin báró, a császár göcsörtös botja terelt ellenünk, megfutamtottuk, lélekvesztőt tűzpróbának vetettük alá – ami maradt belőlük, a Ceithir-öböl fenekén találsz. Repesve várjuk a következő nyájat, netán magát a rossz pásztort. Trónod inog, Ifin mocska; ha nem volnál vak és süket, biztosan észrevennéd. Még találkozunk.

Szívvel és üdvözléssel azoktól, akiknek egyenessége nem ismer határokat.”

HÁTTÉR ÉS ELŐZMÉNYEK

KM: Arról, hogy a karakterek a fentebb leírtakból mit tudhatnak, a KM tisztje dönteni.

Calyd Karnelian tehát hajói egy részével és falanxharcosai derékhadával – otthagya Abaszisz nyugati végén elterülő birtokait – az Anublien-tóvidék felé vette az irányt, majd csatát nyerve a Ceithir-öbölben és Alidar falai alatt, északnak indult.

Levele eljutott a Nagykirályhoz, aki éktelen haragjában felségárulónak nyilvánította a Karnelian házat, s toroni szövetségeseitől segítséget – s a Concordia értelmében engedélyt – kérve, az ifini-alföldön sereget gyűjtött, hogy a lázadó ellen vonuljon. Toron, ki jó negyed évszázada még az engedetlen hercegkapitányt pártolta egy egységes és erős Abaszisszal szemben, a tények tükrében engedett Otlokirnak, jóllehet csapatokat nem, csak ügynököket küldött megsegítésére (Karnelian tettét az asziszok közti belvillongásnak titulálva kerüli meg a Concordia idevágó passzusait).

Toronnak mindenesetre kapóra jött Otlokir szándéka, hiszen ha annak sikerül bevennie a Szigetbirtokot, a népe ügyét mindig olyannyira szívében viselő Karnelian talán meggyőzhető (kényszeríthető) lenne a háborútól való távolmaradásra, netán Toronhoz való pártolásra. Megfelelő politikai helyzet esetén akár egy Concordia megkötésére is.

A Nagykirály – nem érezvén maga mögött Toron maradéktalan támogatását, s mivel seregei és flottája nagy része a Quiron-tenger habjait szeli – táborba hívta a korona-hű hercegkapitányokat, akik közül azonban a Dul Mordakok vonakodnak színt vallani. S mivel a Tengermellék hírhedten nehezen megközelíthető főszigetét, s azon komorló Koronaerődöt kevés számú seregével csak nagy veszteségek árán vehetné be (talán még győzelme is kérdéses), hírt menesztett a Szigetbirtokon tevékenykedő és ifini ügynökeinek.

A sereg indulásának előestéjén menesztí őket útnak, hogy mire az egy hetes hajóút végén Tengermellékre érkezik, a Koronaerőd és a fősziget védelme meggyengüljön annyira, hogy a lázadók kénytelenek legyenek feladni állásaikat. Ügynökeinek célja tehát a Koronaerőd bevételeének elősegítése és a korona hű nemesek fellázítása a Karnelianok ellen, a védők helyzetének ellehetetlenítése.

Mivel azonban Calyd Doranba menesztett követei közül több is célba ért, észak nagyjai érdeklődve figyelték a fejleményeket, s nem volt tétlen a szövetségi titkosszolgálat sem. A Nagykirály ténykedése és szándékai sem kerülhették el figyelmüket, s még időben léptek, hogy keresztül húzhassák Otlokir számításait.

A Nagykirály beépített és csak most érkezett ügynökei közül mindössze tízenk sikerült bejutnia a Szigetbirtokra, a többiket leleplezték, ráadásul ezen tíz közé sikerült beférkőznie a Szövetség négy emberének, s így végül a Tengermelléken hat aszisz és négy szövetségi kettősügynök lát ténykedésnek.

Az asziszok dolga nehéz, hiszen Calyd nem hagyta őrizetlenül birtokát. Összesen másfélezer lándzsása és számszeriásza, valamint számos hajója őrzi a Szigetbirtok békéjét, míg a Koronaerődöt a legjobban erődített várak közt tartják számon szerte északon. S bár számíthat a szigeteken élő, hozzá hű nemesi családok (a Giraldák és a Franiganok) támogatására, a másik három familia (a Leethek, Durgisok és Ervilek) lojalitása már igencsak megkérdőjelezhető. Nem is beszélve a környező hercegkapitányokról.

BEMESÉLÉS

KM: Mivel egy nyolc órás versenymodult kell mesélned, ezért az időkeret igen rövid, sajnos nincs idő hosszan elnyújtott bemesélésre. A karakter előtörténeteit már korábban olvashattad, vagy ott a helyszínen mesélik el. A játékosokat arra kértük, hogy össze szokott kalandozó csapattal induljanak, ráadásul az előtörténetüknek kötelezően Ifinben kellett véget érnie. Innen folytatódik hát a történet két szálon, attól függően, hogy a csapat Toron avagy Szövetség párti.

Gorviki csapat esetén Allinza Vermini megbízásából érkeznek a szigetekre. Ez esetben a csapat szövetségi oldalon játszik, jóllehet nem ügynökként, hanem a család „jó barátaiként”. (Allinza Calyd bátyjának, Berennek volt a felesége, míg a Karnelian fivérek apja meg nem ölette saját fiát). Calyd P.sz. 3665-ben végül Allinza apja, Biorno Vermini hathatós segítsége folytán került trónra, és azóta is jó kapcsolatokat ápolnak.

A shadoni és pyarroni partik szövetségi oldalon játsszák végig a kalandot.

KM: Az alább leírtakat nem kell lejátszani, mindez már megtörtént, te csupán elmeséled a játékosoknak a történeteket.

- A JK-kat felkeresi a toroni/szövetségi titkosszolgálat egyik embere, s a következő információkat osztja meg velük:
- A hangulatkeltő novellából kiderül Calyd Karnelian felségárulása (erről a karakterek is tudhatnak), pár héttel ezelőtt Ceithirasnál megtámadta az ott állomásozó toroni flottát, és északnak tart a Lorn folyam mentén, nagy valószínűséggel szövetségi területre a Fekete Hadurak ellen.
- Levelet menesztett Ottlokirnak (fentebb), amiben kinyilvánította, hogy a Szövetség pártjára áll. A Nagykirály felségárulás miatt napokon belül sereget meneszt és megtorló hadjáratot indít a Szigetbirtok ellene, azonban előtte ügynököket küld, az általános támadás megkönnyítésére. Ráadásul – tudván, hogy a Fellegvárat hírhedten nehéz bevenni – beépített emberei segítségével igyekszik a vár védelmét alapjaiban megingatni.
- Egyik titkosszolgálat sem rendelkezik mozgósítható emberekkel akiket még odaküldhet, túlságosan lefoglalja őket a Zászlóháború, illetve a Kilencedik Vörös Lobogó sorsa. Ezért megbízható kalandozókat keresnek, hogy elősegítsék/meggátolják a már ott lévő ügynökeik munkáját.
- A szövetségek tudják, hogy a toroniak ügynököket küldtek, és hogy az ellenségnek már korábban is tartózkodtak emberei a szigeteken. A toroniak tudják, hogy a szigeten vannak a Szövetségnek is emberei, és azt is sejtik, hogy a soraik közé szövetségek épültek. A JK-k feladata az ellenséges ügynökök likvidálása (értelemszerűn titokban, diszkrétan. Ha magukra vonják az ellenséges ügynökök figyelmét, az leginkább nekik rossz).
- Feladatuk nyomozás, az ellenséges ügynökök leleplezése, ha pedig valaki elkapja az ő oldalukon álló ügynököt, akkor az ő feladatának elvégzése.

KM: Ez az általam elmesélt bevezető sztori. Ha gondolod, az összekötjük további információkat is megoszthat a Zászlóháború menetéről, a szigetbirtokról vagy Calyd Karnelianról (mellékelve).

- A karakterek a szigetekre semleges abasziszi kereskedőhajón utaznak, az út megközelítőleg egy hét (ennél valószínűleg többre lesz szüksége a királyi hadaknak, tehát legkésőbb tíz napon belül megérkeznek)
- **Szövetségi oldalon** Calyd bizalmasához érkeznek. Az aszisz kereskedőhajó napszálltakor a főszigettől távolabb vet horgonyt, s a karakterek elé csónak érkezik, hogy az éjszaka leple alatt a belső kikötő rejtékútján át a Koronaerődbe kísérik őket Antoh-papjai (jó előre figyelmeztették őket a szövetségi ügynökök érkezéséről).
- A karaktereket rejtékúton vezetik Calyd bizalmasához, a Koronaerőd tróntermében, ahol épp a Szigetbirtok vezérkara tárgyalja a kialakult helyzetet (ők is értesültek a Nagykirály készülődéséről, és már egy napja a védelmet tervezik). A „szövetségi ügynökök” érkezése új lelkesedést önt beléjük, őket is beveszik a haditervek tárgyalásába, így a karakterek képet alkothatnak a Szigetbirtokról, a Koronaerődről, lehetséges védelmi gyengéiről.
- **Toroni oldalon** a kereskedőhajóról a Leeth család birtokára vezetik őket, ahol találkoznak a Szigetbirtokon tevékenykedő toroni ügynökök koordinátorával.
- Természetesen a kalandozók érkezésére felfigyelnek mindkét oldal emberei, és igyekeznek tudakozódni utánuk, azonban a (nyílt)kapcsolatfelvételt senki nem kockáztatja.

SZÖVETSÉGI OLDAL

A tanácskozás

A karaktereket napszállta után rejtekúton a Koronaerőd tanácstermébe vezetik. A helység nem túl nagy, hozzávetőleg 8 ynevi láb hosszú és ugyanilyen széles. A falakat hadijelvények, lobogók, címerek és fegyverek ékítik, ajtó csupán az egyik falon nyílik, ablakot nem látni sehol. A szellőzést rejtett körükön át oldják meg, a fényt kovácsoltvas parázstartók, és a falakról lógó kandeláberek adják. Középen robosztus kör alakú faasztal, körülötte magas támlájú székek.

Az asztalon kusza összevisszaságba jelentések, készletlajstromok és térképek halmái, mellettük tányérok, kupák, gyertyatartókban félig égett alkarnyi gyertyák – tanácskozással átvirrasztott éjszakák nyomai. Az asztal körül a vezérkar tagjai ülnek, katona de még cseléd sem léphet az ajtón belülré.

Mikor a karaktereket bekísérik, a vezérkar tagjai épp hevesen vitáznak a flotta irányításáról. A családfők rossz néven vették, hogy hajóikat vissza kell vonniuk birtokaikról a fősziget védelmére. Egyikük megelőző támadást javasol a királyi flott ellen, míg egy másik nem hajlandó átadni hajói fölött a parancsnokságot, stb. Az asztal fölött szitokszavak, és heves kijelentések szállnak, csak Lavanian flottaparancsnok (Calyd bizalmasa) ül gondolataiba mélyedve, míg az urak acsarognak. Mögötte Bantim Kimdar mágiszter (a Koronaerőd varázslója) áll hűvös méltóságteljeséggel.

KM: Ez a jelenet, és minden elkövetkező tanácsülés igen fontos, a karaktereknek ilyenkor kell beszámolniuk tetteikről, gyanúikról és ilyenkor szerezhetnek új információkat is. Lényeges, hogy mennyire hallatják a hangjukat és mennyi tiszteletet sikerül kivívni maguknak, hiszen ezen áll, hogy mennyire adnak majd a szavukra a lényeges döntéseknél!

A karakterek szerepjátékán múlik az is, hogy kihez pártolnak, melyik félt erősítik véleményükkel. A többi tanácsstag ehhez mértén viseltetik irántuk ellenszenvvel, jóindulattal vagy semlegesen.

A játékosok tisztjük szerint északi megfigyelők, a Szövetség emberei. Ennek ellenére nem sokat adnak a szavukra, előbb ki kell érdemelnük az urak megbecsülését. Az aszisz nép heves, indulatos természetű, akik népüket, hagyományait végsőkig tisztelik, és megtorolják ha valaki becsmérlni meri azt. Katonaemberekről lévén szó, modoruk sokszor nyers, de becsülik az egyenes tiszta beszédet, a tartást, a határozott fellépést, és viszolyognak a kenetteljes, cirkalmas mondatoktól, a behízeltől, a megvezetéstől. Kimdar mágisztertől eltekintve egyikük sem politizáló alkat, kedvelik az egyszerű, hatásos megoldásokat.

A karaktereket Lavanian parancsnok szívélyesen köszönti, a többi tanácstagtól legfeljebb megvető, ellenséges pillantásokat kaphatnak. Eremod Leeth, a Leeth család feje fel is szólal jelenlétük ellen, megróva a Szövetséget amiért csapatok helyett csupán „megfigyelőket” küldött.

Miután lecseng a vita a flottát illetően, előkerülnek a Koronaerőd tervrajzai, és az újonnan jöttek kedvéért újra átbeszéli a palota védelmét, a vár stratégiailag fontos pontjait, a szükséges intézkedéseket, stb. így a karakterek képet kaphatnak a sziget védelméről, annak esetleges gyengéiről.

Például a szárazföldre nyíló kapu, a ciszterna, fegyverraktárak, katapultok, naftaraktár, belső kikötő, a kikötőre nyíló kapu, titkos járatok, kürtők, szellőzők, Antoh-szentélyek, a rúnaterem (melynek pontos helye titok), vagy a tanácssterem.

Ezek utána sor kerül az aznapi eseményekre.

A nulladik nap eseményei

A Szigetbirtok népe nyugtalan, a feszült légkör miatt több helyen zavargások történtek, városőröket támadtak meg, rendbontó raktárakat törtek föl, stb. Felmerül a kérdése, hogy áll-e tudatos szervezés a történetek mögött?

Híre kélt Calyd halálának. Többen is állítja, hogy ott volt az Alidar falai alatt történt ütközetben, és látta a hercegkapitány halálát... A jelentés szerint északi ügynökök hozták a hírt. A bizonytalanság nőttön-nő, mivel Calyd valóban nem adott hírt magáról immár három napja. A tanácskozás újabb vitába torkollhat, hogy mit tegyenek a hercegkapitány halála esetén?

Járőröző hajók tűnnek el napközben és éjszaka is. A kérdés, hogy kalózkodnak-e a környéken, vagy a kapitányok árulták el a Szigetbirtokot?

A tanácskozás végeztével Lavanian bizalmasan félrehívja a karaktereket, és kéri őket, segítsenek a rendteremtésben.

A Koronaerőd vezérkara

- Lavanian flottaparancsnok
- Bantim Kimdar mágiszter
- Huyben Baram, Antoh főpapja – tanítványa képviseli
- Astavas Giralda – Yeral Messos, Giralda vizitor képviseli
- Derano Franigan, Franigan családfő
- Ermos Leeth, Leeth családfő
- Northon Durgis, Durgis családfő – vizitora képviseli
- Malchedan Ervil, Ervil családfő

A toroni ügynökök ténykedése

KM: Azt, hogy melyik ügynök toroni és melyik szövetségi kettősügynök, valamint, hogy mikor cselekszenek, többféle képen is eldöntheted:

- az általunk javasolt cselekménysort veszed alapul
- felállíthatod saját magad az események sorrendét
- megpróbálhatsz a helyzetnek megfelelően improvizálni
- avagy a szerencsére is bízhatod a döntést. Minden ügynöknek van egy sorszáma, dobsz négyszer k10-zel (egyezés esetén dobj újra), és a megfelelő sorszámu lesz a szövetségi kettősügynök.

KM: A küldetéseket igyekeztünk úgy összeválogatni, hogy azok logikusan elősegítsék a Koronaerőd ostromát. Mindenre persze mi sem gondolhattunk, tehát ha a játékosok előállnak ezeken túl valami ötletes és valóban hasznos megoldással, amivel elősegíthetik vagy gyengíthetik a vár védelmét, azt nyugodtan kezelheted küldetesként, állíthatod a feladatra szövetségi/toroni ügynököt (akár egyet az alább leírtak közül, akár egy általad kitaláltat). Lásd bővebben a kaland pontozását!

A toroni ügynökök igyekeznek bevégezni feladatukat, és ha kell félreállítani a játékosokat, míg a szövetségi ügynökök ha kell, segíthetik a karaktereket.

Mindez persze nem azt jelenti, hogy csak ez a tíz ügynök van a szigeten. Mindkét félnek lehet számtalan megfigyelője, besúgója, stb.

Az ügynökök cselekedeteit az alábbiak szerint részletezzük:

- főküldetés leírása
- mellékküldetés leírása
- az ügynökök bemutatása
- nyomok, buktatók

VÁRON BELÜLI ESEMÉNYEK

1.) A Fellegvárat óvó térmágikus rajzolatok megtörése

A rúnaterem a ciszterna alatt található, a falakat jelsorozatok borítják, és teljesen be van falazva. Egyetlen, ember nagyságú területen lehet bejutni, ám csakis légiesen. A varázsló áruló tanítványa évek óta kutatja a „rúnaterem” hollétét: arra már rájött, hogy valahol a föld alá van süllyesztve – valószínűleg az alakulótér alatt kell lennie, de még mindig nem tudja, hogy lenne képes bejutni oda (mestere nem készített erről feljegyzéseket, hiába is olvasta el naplóját, és tanulmányozta iratait).

A sűrűtoroni parancsra kétségbeesetten igyekeznek rájönni a megoldásra, ezért sok időt tölt a ciszterna körül. Kutatásának nyomai is akadhatnak (térképeket lopott el a főépítéstől, mestere szerint különös érdeklődést tanúsított a különböző óvó rajzolatok és rúnasorok iránt). A kalandozók megérkezésétől számítva két napra van szüksége, hogy rájöjjön a megoldásra.

A kilenc zóna varázsjel elhelyezése

A várban a nagykirály varázslóinak kilenc zóna varázsjelét igyekszik elhelyezni stratégiai pontokon (leplezésre semmi szükség, hiszen a kastélyban a mestere számos varázsjele megtalálható, melyek közül az áruló jól ismer néhányat, és ezekhez hasonlóan helyezi el a sajátjait.). Ezek azonban csak akkor érnek bármit is, ha sikerül megtörni a mágikus védelmet. (Bonusz pontos megoldás lehet megszerezni a varázsjeleket, és szimpatikus mágiával visszahatni az ellenséges varázshasználókra.)

Narissa

Varázslótanoncnak álcázott ügynök, 3. szintű varázsló.

A tizenkét évesen toronból érkezett fiatal lányt halászok találták meg egy zátonyra futott futárhajó roncsai között, s mikor a gyermek „egy szerencsés véletlen folytán” a Koronaerőd varázslójának közelébe került, amaz azonnal felismerte a gyermekben lappangó hihetetlen mágikus potenciált, és tanítványai közé fogadta. A lány tehetsége azonban nem a sors adománya. Toron boszorkánymesterei – felismerve, hogy boszorkánypraktikákkal immár képtelenek befolyásolni a Karnelianokat – más módszerek után néztek: hosszas válogatás után döntöttek a megfelelő jelölt mellett, és mágikus kondicionálással biztosították a lány hűségét. A mentálmágiában kevésbé járatos mágiszter ugyan felfedezte a lány tudatán a különös lenyomatot, ám ezt is a nagyra hivatottság jeleként értelmezte, s nem fedezte fel benne az avatott toroni mesterek keze nyomát.

Mindazonáltal származására sikerült fényt derítenie. A toronban nevelt lány azonban nem is sejtí, hogy a mágiszter már kezdetek óta tud hovatarozásáról, és igyekezett őt tudatosan a Szövetség eszméi szerint nevelni. Látszólag sikerrel, valójában azonban csúfos kudarccal. A céltudatos, ambiciózus és törekvő tanoncnak az évek során (mialatt felcseperedett és nővé érett) sikerült elérnie, hogy mestere gyengéd érzelmeket tápláljon iránta. Ezt is kihasználva igyekszik minél több titkot kicsikarva átvenni a mágiszter helyét.

Húszas évei elején járó, magas, telt-karcsú, hűvös arcú, hosszú fekete hajú lány. Rideg, megközelíthetetlen szépség. Viselkedése távolságtartó, udvarias, de kimért. Zárkózott jellem, a férfiakra megvetéssel tekint.

E: 10 Gy: 13 Ügy: 14 Áll: 12 Eg: 12 Sz: 16 Int: 17 Akr: 17 Aszt: 15 Érz: 14

Ép: 5 Fp: 29 Mp: 30 Ψp: 31 (Mf) ME: 37

Fegyver	Tám	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sp
Alap	1	13	22	77	4	1 Sp

Nyomok

- Sokat tartózkodik a ciszterna környékén (a szolgálok beszámolhatnak erről) – nem csak egy szinten, hanem a ciszterna lefolyói, aknája mentén.
- „Szellemlenda”. Az udvaron éjjelenként és néha a pince folyosóin „szellemeket” látnak felbukkanni. Valójában a varázsló és a lány közlekedik így légiesen, hogy eljussanak a ciszternába.
- A főépítésztől ellopta a vár tervrajzai közül a pincésint tervrajzait.
- Kimdar mágiszter tisztában van tanonca toroni mivoltával, de állítása szerint a lány „már jó útra tért”, ezért ebbe nyugodt szívvel beavathatja a játékosokat is. Ha nem beszélne vele, és a halála után kutakodnak a szobájában, találhatnak egy poros szerelmes levelet, melyet soha nem mert átadni a lánynak. Ebben szerelmet vall tanítványának, és bevallja, hogy mindvégig tudott toroni származásáról.
- A lány a karakterek feltűntével megpróbálhatja asztrálisan vagy mentálisan befolyásolni az egyik karaktert.
- Egy alkalommal rosszul számítja ki a légiesség időtartamát, a kútban vizében reked, és a varázslat elmúltával Személyes Aurája kilöki a felszín felé. Az ázott tanoncot a mit sem sejtve „segítségére siető” szolgák halásszák ki a kút vizéből.
- A véletlen közrejátszása esetén akár a varázslógyilkos is végezhet vele (nem tudván, hogy a lány is toroni ügynök).

2.) Az Antoh-papok megölése

Az öreg Antoh-pap kiiktatása

Szétszórva a sziget különböző részein, Néhányan a szentélyben. Egyikük az öreg Antoh-papot szolgálja.

A boszorkánymester egyesével végez az antoh-papokkal.(lassan ható mérgekkel.) Élőhalottat csinál belőlük és tudattal ruházza fel őket, így tartva fenn az álcát. Ő maga is Antoh-papnak álcázza magát, időről időre megújítva a húsmaszok varázslatát...

Az idősebb remetét nem tekinti veszélyforrásnak, ezért a legvégére hagyja.

Kelos Cha'honu (Emak Narossan)

Rejtőzködő 7. szintű Ascens Morga magitor.

A Lampryssa tartományban született és nevelkedett boszorkánymester rendje kiváló tagja. Mikor a császár magitorokat kért a háborúhoz, ő is a kiválasztottak között volt. Képességei és rangja miatt őt választották a Karnelian birtok elleni szabotázsakciók részvevőjének.

A szigetre Antoh papnak álcázva érkezik. Hamar lebukik, de lebukatója sajnos első áldozatává is válik. (mindez a karakterek érkezése előtt történik). Húsmaszokkal felveszi a halott Antoh-pap alakját, majd ezzel az álcával kezd a többiek megölésébe. Az öreg Antoh-papot a végére hagyja, mert veszélytelennek tartja.

Kelos egy ötvenes éveie elején járó, fiatalosnak mondható férfi. Fekete szemei intelligenciáról tanúskodnak, haja rendezetlen és zsíros. Arca bizalomgerjesztőnek mondható, bár arckifejezése többnyire mogorva, vagy semleges. Antoh papnak álcázva a neve Emak Narossan. Kinézetre 30 év körüli víg kedélyű, magas, nagyhangú férfi. Bozontos vörös haja a vállát verdesi, és ruházata tenger kék és hínár zöld.

E: 11 **Gy:** 14 **Ügy:** 14 **Áll:** 12 **Eg:** 16 **Sz:** 12 **Int:** 16 **Akr:** 18 **Aszt:** 15 **Érz:** 14

Ép: 9 **Fp:** 63 **Mp:** 49 **Ψp:** 39 (Mf) **ME:** 47

Fegyver	Tám	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sp
Alap	1	20	42	83	30	1 Sp
Tőr	1	30	50	85	-	1k6

Lopózás 50%, Rejtőzködés 50%, Álcázás/álruha Mf, Méregkeverés Mf, Hátfeszítés Mf

Nyomok

- A húsmaszoknak köszönhetően folytonos, ellenszenves kisugárzás lengi körül, arca sápadtabb, vonásai kicsit torzok.
- Mivel nem pap, képtelen szakrális mágiát alkalmazni. Ha mégis erre kényszerül, igyekszik valamilyen boszorkánymesteri varázslattal helyettesíteni a papi mágiát.
- Toroni nyelvtudása önkéntelenül is árulója lehet (egy „Elnézést magitor!” megszólításra akaratlanul is hátrafordul, stb.).
- 1k6+7 óránként meg kell újítani a Húsmaszot. Azonban a vár mágikus védelme miatt, mely lehetetlenné teszi az alacsony erősítésű anyagi praktikák használatát, ezt csak a külső várfal négy bástyájának tetőszobáiban képes megtenni, amelyek kívül esnek az óvó körök sugarán.
- Úgy akarja elodázni, hogy észrevegyék az Antoh-papok halálát, hogy élőholtat teremt belőlük, majd értelemmel ruházza fel őket.

3.) A varázsló megölése

Nem igyekszik azonnal a varázsló életére törni. Tisztában van vele, hogy a varázsló rendkívül elővigyázatos, ezért először igyekszik megfigyelni, kiismerni, mielőtt merénylettel kísérletezne. Többféle álcát használ, hol szolgáló vagy inas, hol palotaőr öltözékében igyekszik a közelébe férkőzni. De megpróbálhatja felvenni az egyik karakter alakját is.

A varázslót akkor igyekszik elkapni, ha már kimerült (komoly varázslatok elvégzése után). Képzéséből adódóan tudja, mik lehetnek a gyengéi és mikor igazán sebezhető. Erre könnyen sor kerülhet, ha a varázsló bármikor beavatkozik akár a JK mellett, akár ellenük.

Ha ilyen alkalom nem adódik, egy halálos méreggel kezelt számszeríjlövedéssel szándékszik a túlvilágra küldeni. Ez az egyik bástya tetejéről lövi ki, az ott posztoló őrtől zsákmányol számszeríjjal. A bástyafok a varázsló laboratóriumához vezető folyosóra néz, melyen két ablak is a szóban forgó toronyra felé nyílik. Hacsak a karakterek nem tesznek semmit a varázsló védelmében ez sikerül is neki.

Ez után a Zagorro visszavonul egy rövid időre, majd a tanoncok likvidálásába kezd.

Tanítványok megölés

A varázsló két tanítványa még így sikerrel védhetné meg a Fellegvárat, azonban a mágikus védelem összeomlásával és mesterük halálával azonban kilátástalan helyzetbe kerülnek. A toroni ügynök nem tudja, hogy a harmadik tanonc az ő oldalán áll.

A varázsló halála esetén, a tanoncok látványos nyomozásba kezdenek. Mindenkit kihallgatnak. A gyanús személyek esetén elmefürkészést rendelnek el. A kalandozók gyanús elemek...

Zagorro Siada

Rejtőzködő 6. szintű fejeadász.

Zagorro élete a birodalomé. Fiatalkorában az toroni Ezüstkard Bajnok iskolában részesült harci és mágikus kiképzésben, majd birodalmi magitorok mellé rendelték testőrként. Képzése azonban még nem fejeződött be. Miután mesteri felé bizonyította rátermettségét, tudását egy fejeadász klánnál bővítette, és a kiképzés végeztével immár fontosabb személyek kíséretében is helyet kapott, idővel pedig önálló bevetésekre is küldték. Egy ideje már gyakran küldik őt különösen nehéz, vagy kényes feladatok elvégzésre, mint például a Szigetbirtok varázslójának likvidálása.

A szigetre mágia segítségével érkezik. A kastélyba, az ő képzettségei segítségével nem okozott gondot bejutni. Az alagsorban talált egy elhagyatott cselédszobát, ahonnan megfigyelésre és felderítésre indul. Mindig máshogy álcázza magát, többnyire cselédnek. Igyekszik kifizetni a varázsló és a tanoncok viselkedését, ezért többször is feltűnik a közelükben. Ha már valamennyire biztosan mozog a koronaerődben, nekiáll a gyilkossági terv kidolgozásnak.

E: 14 Gy: 17 Ügy: 17 Áll: 12 Eg: 13 Sz: 13 Int: 14 Akr: 14 Aszt: 14 Érz: 18

Ép: 10 Fp: 71 Mp: - Ψp: 27 (Mf) ME: 30

Fegyver	Tám	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sp
Alap	2	30	54	90	50	1k6+3 Sp
Nehézszámszeríj	1/3	30	54	90	65	1k10+5 Sp
2 Rövidkard (MF)	2	44	98	114	50	1k6+4 Sp
	2	44	76	138	50	1k6+4 Sp
	4	44	76	114	50	1k6+4 Sp

Lopózás 75%, Rejtőzködés 75%, Kétkezesharc Mf, Fegyverhasználat Mf, Álcázás/álruha Mf

Nyomok

- Megfigyeli áldozatát, így aztán gyakran lehet ott találkozni vele ott, ahová a varázsló is megy, sokat kérdezősködik utána.

- Észrevétlenség amulettjét visel, s ez a varázstárgya könnyen vesztét okozhatja, hiszen az érzékelő mágiák lesiklanak róla, sőt, jelentéktelensége miatt, néha felbukkanhat a „semmiből” vagy hirtelen „eltűnhet”. A nem elég figyelmes karakterek (15 alatti Érzékeléssel), akik nem kifejezetten keresik, szinte észre sem veszik (elmegy mellettük a folyosón, és csak a fejevadász emlékszik rá, hogy ott lett volna).
- Megpróbál megbizonyosodni a karakterek hovatarozásáról, ezért behatol a számukra kiutalt lakosztályba és átkutatja felszerelésüket.
- Egy átlagos beszélgetés során könnyen el is szólhatja magát. Például szolgálók beszélgetésénél:

„...és amikor a varázsló villámot szórt...”

„Ostobaság! A varázslók nem is ismerik a villámmágiát!”

4.) A kahrei mérnökök megölése

Az ostromszerek megrongálására semmi esély, a katonák árgus szemmel és fegyelmezetten védik őket. Épp ezért a kahrei mérnökök megölése kulcsfontosságú, segítségükkel a Koronaerőd tűzmesterei és kapitányai súlyos veszteségeket okozhatnának az ostromló sereg soraiban, és sikerrel védelmezhetnék meg a kikötőt, ami a Nagykirály csapatainak elsődleges célja.

A merénylő először egy olajshordót helyez a mérnökök műhelyébe. A hordóba a khareiek egy időzítő szerkezetét teszi, melybe kovát és acélt helyez, hogy az idő lejártakor szikrázzon, és felrobbantsa a tornyot. A hordó olaj persze nem robban, csak tüzet fog, műhely leég, a mérnökök pedig egyszerűen kimenekülnek.

Ha alkalma adódik rá, legközelebb naftashordót használ. Ehhez ismét be kell jutnia a műhelybe, és a nafta raktárba is. Mivel a Koronaerődben a naftarakodók közé van beosztva, összebarátkozik a naftarakár kulcsainak őrével és megpróbálja elkérni a kulcsot egy kis éjszakai etyepetyéhez, de a hűséges őr megtagadja, ezért később leüti és elveszi a kulcsot. (Az őr nem tudja ki ütötte le.)

A mérnök tanonc kiiktatása

Haláluk esetén egy eszes szolgáló veheti át a szerepüket, akire a két mérnök már korábban felfigyelt tehetsége miatt, és így némi tapasztalata és elég komoly elméleti tudása van a gépek terén.

Az ügynök a mérnökök balul sikerült kísérletének akarja beállítani a halálukat (felrobbant egy kisebb naftás hordót a műhelyben, stb.)

Orold, Dareg fia

Kaszt nélküli szolgáló.

Húszas évei elején került a szigetre, mint beépített ember és informátor, de azóta nem kérték felettesei a segítségét. Meglehetősen naiv és nem túl intelligens ember. Családját Beris űzte el a szigetről, ezért Calyd visszatérte után kézenfekvő volt visszaküldeni. De sosem volt rá szükség. Magára fellengzősen ügynökként, vagy – néha – fejevadászként gondol. Bár egyre ritkábban, hiszen eltelt 26 év. Mára már 57 éves. Felesége évekként ezelőtt meghalt, két gyermeke inasként szolgál Calyd hajóin.

Orold ötvenes évei közepén járó, meleg barna szemű, őszes hajú, izmos, megnyerő külsejű férfi. Naivságával és idealizmusával többnyire elnyeri az emberek bizalmát és szeretetét. A megbízás óta kissé túl magabiztos, és nagyképvé vált. Meggyőződése, hogy ő egy „hős”. Ezt ugyan nem mondja, de fontosságát, felsőbbrendűségét érezteti. Egy-egy elejtett megjegyzése utalhat rá (ha társai kigúnyolják motyogva meg: „Majd meglátjátok, majd én megmutatom nektek... majd én megmutatom...”) Abban is biztos, hogy busás jutalomban részesül a feladat végrehajtásáért.

Mikor az udvartól parancs érkezik, hihetetlen büszkeséget érez, hogy nem felejtették el. Biztos benne, hogy csak most találtak megfelelő feladatot a képességeihez. Feladata a kharei mérnökök megölése.

Nyomok

- Mivel Orold naftarakodó szolgál, ezért egy szöggra vezényelték volna, de elcserélte a szolgálatot, hogy a várban maradjon.
- Korábban a naftaterem őrét megkorbácsolták, mert éjszaka a naftateremben találta az őrség (ott adott találkát egy lánynak), de a légyott közben lebukott. Elmondhatja, hogy egy barátja is elkérte tőle a kulcsot, egy hasonló alkalomra, de ő nem adta oda.
- Orold, mivel hozzátartozói már nem élnek, barátaihoz pedig nem fordulhat a „hatalmas titokkal”, ezért egy ideje motyog magában.

5.) Calyd bizalmasának megölése

A palotába érkezése után röviddel elkezd a kastély teljes átvizsgálását és igyekszik hiányosságokat találni a kastély védelmében. Ha ez nem sikerül neki, akkor gyárt magának. Ha szükséges, akkor akár a JK-kat, vagy bárki mást is felhasznál céljai érdekében.

Amikor elegendő bizonyíték áll rendelkezésére, az egyik vacsoránál megvádolja a Lavaniant, hogy toronnal szövetkezik, és a védelem hiányosságaival és gondatlanságával kívánja az „ellenség” kezére játszani a várat. Ha nem sikerül a becsületsértéssel párbajt kiprovokálnia, akkor ő maga hívja ki a „hítségő toroni kutyát” és istenítéletet kér az égiektől. (A harcot le lehet játszani, de a toroni esélyesebb és csalni se rest.)

Bizonyítékokat keres és kohol, hogy a vár védelme el van hanyagolva.

„A kikötőt jobban kéne védeni a bűvárok ellen” másnap délután ellenséges bűvárokat fognak el, stb. stb. Mikor már van súlya a szavának, elkezd pedzegetni, hogy esetleg belülről segíti valaki a merénylőket. Mikor ez is megvan, elkezd a bizalmasra terelni a gyanút: „Eltűntek a palota tervei? Ki fér hozzájuk? Jah, hogy a főépítész és Lavanian flottaparancsnok? Hát csuklyák le a főépítészt.” vagy „Naftás hordóval robbantották fel? Kinek a parancsára adhatnak ki naftát a raktárból? Jah, hogy Lavanian és a mérnökök? Kár, hogy őket már nem kérdezhajtuk meg, mért árulták el Calydot...” vagy „Ugyan már, ez a halálhír csak megtevesztés... Lavanian flottaparancsnok – állítása szerint legalábbis – állandó levelezésben áll Calyddal. Mutat nekünk egy-két szignózott levelet, és tisztázva a félreértés... Jah, hogy azt a hercegkapitány határozottan megtiltotta? Értem. Felejtjük el...”

Lavanian helyére állni

Ha sikerül legyőznie Lavanian flottaparancsnokt, egy darabig együttműködik a vezérkarral, majd karizmáját latba vetve átvenni a Szigetbirtok vezetését. Ha a kalandozókat veszélyesnek tartja, igyekszik rájuk terelni a gyanút és eltenni őket az útból.

Yeral Messos

Kiszolgált vihargárda tiszt, 8. szintű harcos.

Az idősödő vihargárdista ifinben szolgálatot teljesítő Giralda vizitor szerepét játszva kerül a fellegvárba még a karakterek érkezése előtt. A fellegvárban az öreg harcos komoly tekintélynek örvend, hála fellépésének és a korábbi toroni ügynökök áhíreinek. Nem egy „toroni kettősügynököt” juttatott már kínpadra, „megcáfolhatatlan” bizonyítékaival. De jó kiállása és tiszteletet parancsoló megjelenése is megtette a magáét. Még az urak is a mély tisztelet hangján szólnak hozzá, a szolgák pedig éppenséggel alig-alig mernek a közelébe menni. Tagja a Koronaerőd vezérkarának.

A toroni érdekeken túl igyekszik méltósággal élni az életét, és másoknak is hajlamos megadni a tiszteletet, ha megérdemlik. A kőkemény toroni bajnok, habár még mindig úgy forgatja a kardot, mint ifjúkorában, de fájó ízületei nem bírják már az erőltetett menetet és a földön alvást. A toroniak neki való feladatot találtak, az egyik Calyddal szövetséges nemesi ház (a Giraldák) ifini vizitorának szerepében. Az igazi vizitorral és a küldőnccel kit a családja érte menesztett, toroni fejedelmek végeztek még ifinben.

Nyomok

Tevékenysége nagy valószínűséggel gyanús lesz a játékosoknak (nem kézzelfogható okok, hanem a játékrutin vagy egy egyszerű megérzés miatt, ami azonnal gyanússá teszi)

Két személyi szolgája aszisz fejedelmek

Az „előre megjósól” eseményeket egyik személyi szolgája készíti elő. Ha a karakterek tüzetes nyomozásba kezdenek (nem feltétlenül utána), feddhetetlensége érdekében badr'cyahra szólítja föl, majd rejtőzködő orgyilkosokra fogja a dolgot.

Ha Giraldánál érdeklődnek, ők igazolják a kilétét: valóban küldettek ifinbe egy követet a család vizitoráért. A vizitor levélben értesítette őket, hogy azonnal a Koronaerődbe tér vissza, és nem tesz látogatást a családnál. A levél igazi, valóban a vizitor írta, viszont másik küldőnc hozta, mint akit a vizitorért küldtek. Az első küldőnc azóta sem került elő.

FELLEGVÁRON KÍVÜLI ESEMÉNYEK

6.) Ellenséges nemesi család megnyerése

Calyd távozása előtt rendkívüli hadiadót vetett ki, amit holdhónaponta kell beszedni a szigeti nemességtől. Az adószedő még a karakterek megérkezése előtt indul útnak, és sorban látogatja először a Giraldákat, az Ervileket. A csapat megérkezésének napján járt a Leetheknél, és indult tovább a Franiganokhoz, utoljára (a 2. napon) látogatja meg a Durgisokat.

Pénzt és a Nagykirály levelét viszi magával, amelyben Ottlokir biztosítja az ő pártjára állókat, hogy fáradozásuk nem marad viszonzás nélkül, és jelentős vagyont, befolyást és birtokokat ajánl az segítség fejében. A Leethek már korábban kötélnek álltak, és ismerve a Giraldák hűségét, az adószedő náluk nem is próbálkozik. A Durgisokra számít a nagykirály, a hezitáló Ervileket más úton kívánja meggyőzni, ezért az egyetlen kérdéses család a Franiganok.

Adószedő

A Nagykirály beépített adóbehajtója (kaszt nélküli).

Leeth fegyveresekkel jár, jelentős mennyiségű pénzzel.

Nyomok

- A Franiganok hosszas tépelődés után értesítik Calyd bizalmasát, hogy a nagykirály megkörnyékezte őket.
- Lavanian tudja, hogy az adószedő aznap hajnalban indul a Leethektől a Durgisokhoz. A karakterek feladata, hogy az úton titokban elfogják, megszerezzék a bizonyítékot és Lavanian emberét ültessék a helyére.

7.) Kalózok fellázítása

Calyd régi flottatisztje régóta táplál ellenséges érzelmeket a Szigetbirtok ura ellen. Egész pontosan azóta, amikor az lemészároltatta a kalózcsapatot, melyben a bátyja is részt vett. Most úgy érzi ideje visszafizetni az adósságot ezért az apjához fordul, a quirona szerte rettegett kalózvezérhez.

Számos járőröző hajó tűnt el az utóbbi időben (a kalózokhoz pártoltak királyhű kapitányok).

Megszervezett védelem szabotálása

Coger kapitány

A nagy kalózvezér másodszülött fia, ki diplomáciai okok miatt, még Calyd trónra kerülése előtt került az ifni udvarhoz, hol tiszti képzést kapott, titokban a mai napig levelezik családjával. A harmincas évei közepén járó immáron elismert kapitány több tengeri ütközetben is bizonyította képességeit, de a kalózok ellen vereséget szenvedett (ő szabotálta az ütközetet, hisz saját bátyját kellett volna elveszejtenie). Az elvesztett ütközet megtorlásaként három hajó érkezett a Szigetbirtokról, mely a kalózhajón kívül a bátyja családjának otthont adó falut is porig rombolta. A megszegyenült kapitányt apja kereste föl, hogy legyen örököse. A nagykirály megtorló hadjáratának támogatásával szabad kalózkodási jogot kíván szerezni.

Másfél lábnál alig magasabb nem épp harcos felépítésű kapitány jó stratégia, s a tengeri életmódhoz szokott, jól bánik a szablyával, s a nyílpuskával is. Parancsoláshoz szokott kifinomultabb modorú, ambiciózus, törtető fickó. A karakterekkel látszólag közlékeny, kalóz vére csak a kocsmákban mutatkozik meg, hol bátyja halála óta sokat tartózkodik. Több kocsmái verekedésbe is belekeveredett, ám hűséges matrózainak köszönhetően ennek híre nem jutott el a koronaerődbe. Hajója a Rézcápa.

Éjszakánként, ha ő van őrségben, csempészekkel kereskedik. Erről a többi kapitány is tud, de a hasznon osztoznak, ezért ha kell, falznak neki. Csempészés közben juttatja ki a leveleit apjához.

Nyomok

- Egy az apjának szánt levelek közül az egyik elrontott és kidobott példány rossz kezekbe kerül, mikor a szakácsné macskája ellopta, a földön heverő gombóccá gyúrt papírgalacsint, mielőtt az a többi szeméttel együtt a kandallóban végezhetné volna. A papír a macska vackán található. Ha valaki arra jár és játékra hajlandónak tűnik a macska odaviszi neki a fecnit, hogy játsszon vele... (a nyom a játékosok kezébe is adható, ha nagyon elakadnának)

- A Rézcápa éjszakánként, mikor a Koronaerőd külső kikötőjét kéne őrizni, nem egyszer hajózott nyílt vízre, ahol gyanús csónakokkal találkozik (a karakterek ha éjszaka járnak a várban, láthatják, amint egy kivilágítatlan hajó kifut a nyílt vízre)
- Ha a csempészes után nyomoznak, a Coger matrózai elárulják, hogy a hajónaplót és minden egyéb feljegyzést a kapitány nem hagy a hajón, hanem esténként magával viszi szállására.
- A kikötői kocsmában beszélnek, hogy az eltűnt kapitányok közül mindegyikkel jó viszonyban volt, többször látták beszélni őket az eltűnésük előtt.
- Volt köztük két másik kapitány is, Karbal és Makloz kapitányok, akiket később holtan találtak (nem voltak hajlandók elárulni Calydot, ezért társaik végeztek velük).

8.) Hithű nemesi család fellázítása

Csapataik/a család lefoglalása

tutor Merimdas Dacher

A hadiakadémia tutora, ki heraldikát és kardforgatást oktat a tanoncoknak. Vezetői ambícióit derékba törte családja kegyvesztése. Felemelkedését Calyd bukásától várja. A negyvenes évei végét taposó katona nem becsüli sokra a mágiát.

Nyomok

- Malchedan Ervil fordul a flottaparancsnokhoz a hírral: gyermekét elrabolták a hazavezető úton, váltságdíjként hűségesküjét kérek, és segítséget a Koronaerőd ostromakor
- Lavanian flottaparancsnok a karaktereket bízza meg a gyermek kiszabadításával

EGYÉB ESEMÉNYEK

9.) Néphergelés

Graban Artelmon

Kaszt nélküli helybeli kézműves, és önjelölt hordószónok

Graban világ életében bajos fickó volt. Élete története kocsmái verekedések zajától és elcsábított, kihasznált asszonyok sírásától hangos. Mindig is szeretett a zavarosban halászni. A toroniak egy alkalmommal csempészesen fogták. De mikor rájöttek, hogy a szigeteken lakik, alkut ajánlottak neki. Ha zavargást kelt a szigeten, akkor nem csak elnézik bűnét, de busás jutalomban is részesül. Graban soha nem volt az az elvhű típus...

Visszatérve a szigetre, faluról falura vándorolva, igyekszik kételyeket ébreszteni az eberekben. Arról beszél, hogy Calyd elment. Elvitte a seregeket. Az Otlokírok pedig itt maradtak. Persze a Koronaerődöt nem tudják elfoglalni, de mi lesz a falusiakkal? Arra buzdítja az embereket, hogy ha ideér az Otlokir sereg, akkor adják meg magukat és legyenek a segítségükre. Sajnos nagyon meggyőzően beszél. Mindig kissé arra hajlítva beszédét, amit a halgatóság hallani akar. Mikor a tudomására jut Karnelian hamis halálhíre, ezzel is megtámogatja beszédét...

Nagy szívtipró. Mindig az asszonyok voltak a gyengéi. Beszédei közben többnyire kinézi a vele szimpatizáló, szemrevaló lányokat, asszonyokat. S még az éjjel igyekszik meghódítani választottját. (Reggel pedig továbbáll.)

Nyomok

- Bárki megmondja, hogy épp melyik kocsmában van. Kivéve, ha éppen egy „szerenádot” ad valahol.
- Néhányan hallottak róla, hogy régebben csempészkedett. Pár kereskedő vásárolt is tőle, fű alatt árut.
- Néhány „szerelmének” mesélt pár izgalmas menekülést a toroniak elől. Ugyanakkor álmában volt akinek megemlítette az igazságot is, hogy elkapták....

10.) Calyd halálhírének keltése

Halálhír keltő

Jól informált „északi ügynök”
Hajlamos toroniul káromkodni.
Rejtőzködő.

Zintaro Barozó

1. szintű fejevadász.

A jellegzetesen északinak látszó toroni, már több küldetésén is hasznát látta északi kinézetének. Most is ezt igyekszik kihasználni. A falvakat járva, mindenhol elmeséli, hogy ő egy északi ügynök, aki Calyd mellett szolgált és tanúja volt pár héttel ezelőtti halálának... A férfi elég meggyőző részletességgel tudja elmesélni a hercegkapitány hősies haláláról, ahhoz, hogy a sziget egyszerű népe higgyen neki.

Általában csak 1-2 embernek meséli el a történetet és hagyja, hogy ők meséljék tovább, de kis kérdezősködéssel, meg lehet találni, bár sehol sem marad túl sokáig.

Meséi hatására az embereken komoly elkeseredettség lesz úrrá. Többen a megadásról beszélnek. Több mester abbahagyja az ostromra készülést. Több nappal is visszavetheti az ostromra való felkészülést.

Nyomok

- Hajlamos toroniul káromkodni
- Nem igazán ismeri észak népeit és kultúráját. A Szigetbirtok szokásaiból túrhetően felkészült, de azt nem tudná megmondani, melyek Doran szomszédos országai. És ötletszerűen mást mond, ha megkérdezik, honnan származik.

AZ ÜGYNÖKÖK

Fontos, hogy az ügynökök nem tudnak egymásról (sem egymás személyazonosságát, sem a többiek feladatait nem ismerik)! Tehát, ha a játékosok szembe is kerülnek egy ügynökkel, nem tudhatják biztosan, hogy melyik oldalon áll.

Van egy megfigyelő („koordinátor”) aki a Nagykirály szeme és füle. Ő nem vesz részt aktívan az események alakításában, nem ismeri az ügynökök személyazonosságát. Azonban minden történésről jelentést tesz. Ha valamelyik ügynök végzett a feladatával és egy másik kudarcot vall, a koordinátor utasítást kap, hogy keresse fel az egyik ügynököt, és bízva rá társa feladatát (természetesen csak akkor, ha alkalmasnak ítélik). Könnyen előfordulhat azonban az is, hogy egy beépített kettős ügynökre bízzák a feladatot...

Végkifejlet

Ötödnapra megérkeznek a Nagykirály seregei. Tizenkét hadihajó és nyolcezer gyalogos. Megkezdődik a Szigetbirtok ostroma. Függetlenül attól, hogy a játékosok hol tartanak a kalandban, a játék lezárása a királyi hadak érkezete legyen. Hírükre Lavanian flottaparancsnok, vagy utódja magához kéreti a szövetség párti karaktereket, és megkéri őket, hogy még az ostromgyűrű bezárulása előtt juttassanak át egy bizalmas levelet Rak Narvan és Dul Mordak hercegkapitányokhoz, és szerezzenek segítséget a Szigetbirtok felszabadításához.

A Toron párti csapatot a Leetheknél rejtőzködő koordinátor rendeli vissza, és bíz rájuk egy üzenetet, amit el kell kísérniük a Nagykirály színe elé.

Kiegészítés.

KM: Mentőöv túl gyors játékhoz: a szigetbirtok ostroma.

TORONI OLDAL

KM: Ha toroniak és lebuknak, az könnyen a vesztüket jelentheti. Ebben az esetben egy toroni ügynök siet a megmentésükre. Vigyázz, hogy a megmenekülésük valódi szabadulás legyen, ne katakombákon és

börtönökön keresztül vezető négy órás menekülés. Ennek megfelelően ilyen „deus ex machina”-t egyetlen egyszer kaphat a csapat, s ezért is pontlevonás jár (lásd később a kaland pontozását).

NJK-K

Bantin Kimdar magiszter – a varázsló

10. szintű dorani Varázsló

A ifjú varázsló nagy megtiszteltetésnek vette, hogy a szövetség őt bízta meg a Szigetbirtok mágikus védelmének kiépítésével és a védelem folyamatos ellenőrzésével. Kihívásnak érezte a feladatot és dorani neveltetéséhez hűen teljesítette is. Az évek múltak. A szigetbirtokot azonban nem érte támadás. A ciszterna mélyén egyre bővülő varázsjel sorok kipróbálatlanok maradtak.

A Varázslómester lassanként ráébredt, hogy a Karnelien birtok nem csak magas ívű pályájának kiindulópontja, hanem egyben végpontja is egyben. Nem töltötte el elkeseredettséggel a tudat. Varázslóként élvezte a nyugalmat és tiszteletet, melyben a Koronaerőd és népe részeltette. Különböző kísérletekbe fogott, a rendelkezésére bocsájtott termekben és igyekezett mágikus ismeretét szélesíteni. Tudása semmiben nem marad el varázslótársaitól, ám nem is haladja meg azt.

A hosszú évek alatt, lassanként belefolyt a sziget politikai eseményeibe és az udvari intrikák közé is bepillantást nyert. Már a kezdetektől meghatározó alakja lett a környéken történő eseményeknek. Mindig hűen szolgálta a Karnelianok és Észak érdekeit.

Idővel tanítványokat fogadott. Kettő közülük egy ikerpár, akiket a szigeten élő halászok közül emelt ki, mivel felfedezte bennük a tehetség szikráját. (Habár azért annyira nem tehetségesek, de azért elsajátították a varázslómesterséget, no meg unalom ellen is megfeleleltek...) A harmadik tanítvány hajótörést szenvedett a Szigetbirtok partjai mentén, és a varázsló fedezte fel tehetségét a mágikus tanok iránt. A csinos fiatal hölgy első pillantásra szimpatikusnak tűnt számára. És ezen az sem változtatott, hogy lassanként rá kellett döbbsennie, hogy a lány toroni kém. Azonban ahelyett, hogy leleplezte volna, inkább lassanként megpróbálja a saját és a szövetség oldalára állítani. És közben reménykedik benne, hogy a szívéhez is sikerül közelebb férköznie.

A toroni kémek érkezése egy cseppet sem lepte meg. Résen van és folyamatosan figyel az újonnan érkezőkre. Nem könnyű őt félrevezetni. Ezen kívül nem felejt el tanoncán sem rajta tartani a szemét.

Vesom és Unel – varázsló tanoncok

4. és 3. szintű varázsló (bot nélkül)

A két szigetbirtoki varázslótanoncot a Bantin mester választotta ki iskolája elvei szerint. Miszerint a tehetségesnek módot kell adni a tanulásra. Az ikerpár ifjúkorában került a mesterhez. Gyerekkoruk óta tanulnak tőle, szinte apjukként tisztelik. A gyerekek 23 évesek. Vesom az ifjabb, kinek időnként elvonja figyelmét a mágiáról egy-egy csinosabb fehércseléd kacér pillantása. Kék szemével, szőke hajával, és kölyök-képével nem is olyan ritkák ezek a pillantások. A másik testvér kissé komolyabb, és sokkal pesszimistább. Viszont messzebbre jutott a mágikus művészetek terén.

Antoh-papok

1: majd 2 láb magas mogorva tekintetű szelíd teremts, egyik kezén három új hiányzik, melyet gyerekkorában egy cápa harapott le, hátán is található egy csúnya heg.

2: 170 magas szakállas bozontos szemöldökű pap, egyik szeme kicsit magasabban van, mint a másik, ha valaki túlságosan bámulja, azt rossz néven veszi.

3: Az öreg pap segítője, Halászcsaládból származik, apja az öregnek javaslatának köszönheti meggazdagodását, ezért adta harmadik fiát papnak. Magas jó kiállású 25 éves sörte szakállú végtelenül türelmes, s jámbor lélek.

Huyben Baram – öreg Antoh-pap

15. szintű Antoh-pap

A sziget egyik nagyon régi alakja egy vénséges vén Antoh-pap, aki remeteként él egy a sziget közelében félig víz alá süllyedt hajóroncsra. Azt mondják már Calyd nagyapja idején is itt élt, bár akkor még Tharr papjai uralták az itt élők hitét.

Tetteiről számos történet maradt fenn a szigetiek között. Néhányat még manapság is mesélnek a tüzek mellett. Ezekben a történetekben megszelídített tengeri szörnyekről, Legyőzött ősi fajzatokról és halálos sebesült tengerészek csodálatos gyógyulásáról hallhatnak, akik kíváncsiak rá.

Manapság már nem ilyen tevékeny. Kissé szenilis lett és hajlamos elbóbiskolni beszéd közben. De máig ő a legnagyobb hatalmú pap a szigeteken. Szívesen beszélget az arra vetődő halászokkal. Sokan jönnek is hozzá,

hiszen az idős férfi számtalanszor segített már az egyszerű emberek bajain. Azt mondják, áldása mindig teli hálókát jelent az arra érdemeseknek.

A sziget eseményei nagyon érdeklik őt. A halászoktól, és egyéb forrásokból (Azt mondják képes beszélni a tenger élőlényeivel, de talán még a vizekkel is...) számtalan értesülés eljut hozzá.

Egy ideje egy másik Antoh pap is oda költözött hozzá. Azt beszélnek az idős pap nevelte. Valójában egy jószívű ifjabb testvéréről van szó, aki felismerte, hogy az idős ember már nem képes ellátni a saját szükségleteit, annál az egyszerű oknál fogva, minthogy olyan szenilis, hogy néha még enni is elfelejt.

A karakterek számos információt megtudhatnak tőle, de a következtetéseket már maguknak kell levonniuk. Az idős ember már nem alkalmas erre. Ő teljesen elégedett, ha naponta egyszer megeheti a halászlevét, esténként imádkozhat Antohhoz és napközben meghallgathatja a hozzá érkező emberek tanácsait. Mégha, gyakran el-el is bóbiskol közben. Ha azonban kikölkentik nyugalmaiból könnyen veszélyes ellenfélle válhat, hiszen Antoh Istennő kegye jottányit sem csökkent irányában az évek során.

Lavianian flottaparancsnok – Calyd bizalmasa

12. szintű harcós

Madarat tolláról... tartja a pyarroni mondás. Calyd Karnelian bizalmasa ízig vérig katonaember. Ez már megjelenésében is látszik. Szálegyenes tartásával, vasszürke tekintetével és őszülő halántékával, nagyon határozott és fegyelmzett ember benyomását kelti, aki nem tűr ellenszegülést.

Lavianian flottaparancsnok a Szigetbirtok flottájának admirálisa. Rangját Calyd trónra lépésekor érdemelte ki, és azóta is hűségesen szolgálja hercegkapitányát. Számtalan csatában szolgált Calyd alatt, s az évek során barátság alakult ki közöttük. Afféle igazi csatatéren született férifbarátság ez. Lavianian flottaparancsnok soha sem árulná el Calydot, és minden körülmények között igyekszik a szigetbirtok legjobb érdekeit nézni. Ezeket az érzéseket nyugodtan kezeljük úgy, mintha megszállott (lásd Bestiárium) lenne.

A karakterekkel (és minden idegennel) felettébb bizalmatlan. Hajlamos előítéleteket táplálni minden nem aszisszal szemben és ösztönösen utál minden mágiahasználót.

Atund és Oril – a kahrei ostrommérnökök

8. és 9. szintű kahrei Gilron-pap

A két középkorú férfi Kahréből érkezett, még a hercegkapitány trónra kerülésének idején. Azóta is hűen szolgálják Calydot. Ez idő alatt számos újítást vezettek be az ostromgépeken, és számos csapdával erősítették a vár védelmét.

A két kahrei, kinézetre nagyon hasonló: Gyakran borotvált fejükön apró ércsapka. Többnyire borostásnak és kialvatlanoknak látszanak. De sötét szemük élénken csillog. Folyton valamilyen újításon vagy találmányon dolgoznak. Az évek során nagyon összeszokott párossá váltak. Szinte egymás gondolatait is kitalálják. (Ez nem jelenti azt, hogy folyton együtt vannak.)

Heti rendszerességgel ellenőrzik a vár ostromgépeinek állapotát és gyakorolnak az ostromgépek személyzetével. Az ő irányításukkal a vár védművei, hihetetlenül hatékony fegyverekké válnak.

Zuro – a tehetséges mérnök tanonc

2. szintű Gilron pap, de Mana-pont nélkül.

Zuro a kastélyban született egy szolgáló és egy kovács gyermekeként. A kastélyban szolgált kicsi gyermekkorától. Mindig vonzották a szerkezetek, hadigépek és egyéb mechanikus dolgok. Egyszer a tálalóliftből kellett kimenteni, amikor rá akart jönni, hogy működik. Ekkor figyeltek fel rá az ostrommérnökök, akik, a kimentését irányították. Hamar megkedvelték a tehetséges kisfiút, aki ettől kezdve sok időt töltött a társaságukban.

Mára Zuro már szinte teljes értékű mérnökké képződött a khareiak mellett. Az ostromgépek irányításában is nagy gyakorlatra tett szert. Az ostrommérnökök halála esetén tőrhetően boldogulna az ostromgépek irányításával, ezzel értékes órákat szerezne a védőknek.

Kinézetre 20 év körüli suhancnak látszik. Barna szemei lángolnak a lelkesedéstől, ha valamilyen szerkezet, vagy az ostrommérnökök kerülnek szóba. Cseléd sorból származik és ez látszik is rossz minőségű öltözékén. Haja fekete, és rövid. Bár már leszokott arról, hogy borotválja, mint példaképei. Arca szeplős, kezei durvák, szorítása kemény. Első pillantásra idősebb mester benyomását kelti.

Kamarás és Fia

Zoiten Bartalomó és Hanor Bartalomó

A nemesi házak vezetői:

Astavas Giralda
Derano Franigan
Ermos Leeth
Northon Durgis
Malched Ervil

MELLÉKSZEREPLŐK

Koet, Daer fia (idős halász)

A hatvanas évei végén járó, tenger szagú, zord kinézetű férfi, egyáltalán nem olyan kiálhatatlan, mint amilyennek elsőre tűnik. Unokájával járja a tengert, és Ő gondoskodik friss halról a hercegkapitány asztalán.

Tudja, hogy a Rézcápa éjszakánként kihajózik. Ismeri (személyes) az öreg Antoh kegyeltet, hallotta a hordószonok beszédét, és hallott Calyd halálhíreről is. Így hát sok segítséget nyújthat a JK-k számára.

Ha éppen nincs a tengeren, a koronaerődhez közel eső kis ivóban szeret lenni, ahová unokája (Johny) is elkíséri.

Falanxharcosok

A legtöbb Calyd szolgálatában álló falanx harcos a szigeteken született. Bár jó néhány külhonit és észak szimpatizáns abasziszt is vonzotta a kegy, hogy részese lehessen a híres Calyd féle abasziszi falanxnak. Így hát a hercegkapitánynak volt kiből összeválogatni seregét. Aki ide bekerült, legyen bár Abaszisz párti család szerviense, mindenképpen igyekszik hű maradni Calydhhoz. Karnelian nem csak jó stratégia, de jó ember és megnyerő vezető. Emberei tűzbe mennének érte. Az szigeteken hagyott harcosok, sajnálják, hogy nem tarthattak parancsnokukkal a háborúba, de semmiképpen sem szeretnének méltatlanná válni bizalmára, ezért életük árán is megvédenék az erődöt.

Ingar, Briró fia (favágó)

A szálfatermetű férfi az erőd megbízott favágója és fa szállítója. Ő gondoskodik a tüzelőről és a téli tűzifáról. A szigetbirtokon a fa beszerzése nem olyan egyszerű, hiszen az ész nélküli favágás könnyen vezethet a fák kipusztulásához, ezért a favágók nagyobb tiszteletet élveznek mint máshol.

Ingar jól végzi munkáját, bár mostanság boldogtalan, mert a felesége megcsalta egy jötment hordószonokkal.

Egy alkalommal látta a légies formában mozgó Narissát a ciszterna környékén. Azóta többeknek elméselt egy történetet egy gyönyörű lányról, aki miután szerelme elhagyta vízbe ölte magát, és a szelleme ma is kísért.

Falusaik

A szigetbirtok népe nem sokban különbözik Abaszisz vagy más tengerparti nép földműveseitől, vagy halászaiktól. A falusiak egyszerű emberek, akik szeretnek Calyd uralma alatt élni, bár kissé elégedetlenek a rendkívüli hadiadók miatt, a sok éves Otlokir elnyomás miatt büszkék rá, hogy a hercegkapitány a szövetség oldalán indult hadba.

A szigetbirtok népe jellegzetes abasziszi vonásokat visel. Középmagasak, kissé füstös bőrűek, Sötét hajuk és szemük van. Ábrázatuk nyakasságról céltudatosságról árulkodik, de a figyelmes szemlélő felfedezheti a mosoly véste szarkalábakat is.

A falusiakra nagy hatást gyakorolnak a hordószonok beszédei. Ezért talán nem fogadják túl szívesen a kalandozókat. A kocsmákban, vagy akár az utcákon is lehet embereket találni, akik Otlokir eljövő flottájáról beszélnek. Kissé erősebb pánikhangulat van, mint ami ilyenkor indokolt lenne.

Várbeli szolgálók

A vár népe szigorú rend szerint él. És szigorú hierarchia szerint van beosztva. E rendszer élén a kamarás áll. A kamarás tisztét Zoiten Bartalomó tölti be. Az igen idős férfit minden szolga szereti és tiszteli. Már Beris idejében is itt szolgált. Úrtól és oldaltól függetlenül látta el az erőd életének megszervezését. Zoiten mester mára már nagyon öreg. Ritkán tevékeny. Szinte csak a rendezvényeken, a vendégek bejelentését végzi. A mozgással járó

tevékenységeket fia végzi. Az idős férfi szobájában marad. S a szervezéssel foglalkozik. Különböző szolgálak gyakran felkeresik tanácsért, vagy panasszal. S úgy hírlik, hogy senki nem távozik elégedetlenül.

Zoiten mester sok mindentről tud. Bár nem igyekszik ezt a tudást másokkal is megosztani. Hallott a hordószónokról és a Halálhírkeltőről is. Sejtí, hogy a papokkal nem stimmel valami, s ha a kalandozók elég bizalomgerjesztők konzervatív ízlésének, talán meg is kéri őket, hogy nézzenek utána a dolognak.

A kamarás fia és örököse Hanor.

Hajóépítő mester

TÉRKÉP, HELYSZÍN

By Csepp és tenger + kell rajzoló (térkép a birtokról)

Vár alaprajz: Ankus (Misi)

Rúnaterem

A ciszterna mélyén a víz alatt van egy befalazott terem. Méretei: 8 lépés x 6 lépés, 2 láb magas. Fény nincs jelen, csak az izzó rúnasorok szolgáltatnak némi világosságot. Az egyik oldalán befalazott boltíves átjáró. A termet a szikla alapzatba vájták mágiával. Az erőd legközelebbi folyosójától 25 láb tömör szikla választja el. A falakat a padlótól a plafonig izzó rúna-sorok borítják.

A rúnateremben nem csak közönséges mindenki által ismert magas-mágia segítségével készített varázsjelek és varázskörök találhatóak, hanem különleges jelsorozatok is, amelyek egymás hatását erősítve, különleges védelmet hoznak létre.

Hatások:

- Varázsló kasztú karakter azonnal megérzi hogy a kastély területén erős védőmágia él(, mintha egy másik varázsló zónájába lépett volna), mely valószínűleg gátolhatja bizonyos varázslatait.
- A vár teljes területén gátat szab minden 5 E alatti térmágiának. S a rúnák sértetlenségéig gátol minden a váron kívülről érkező térmágikus hatásnak.
- A vár területén az elemi mágiák erősségét 25 E-vel csökkenti.
- A természetes anyagok mágiáját 10 E vel csökkenti.
- A védelem nem csak a vár területén létrehozott varázslatokra van kihatással, hanem a vár területére érkező már aktív varázslatokra is (például légiesség vagy láthatatlanság). Ezeket a fent leírt Erősséggel csökkenti.
- A rúnaterem nem szab gátat a különböző érzékelő mágiáknak, az asztrál és mental mágiáknak, valamint az egyéb hasonló praktikáknak. Ezen kívül a varázstárgyak működését sem gátolja (kivéve ha azok a fentebb említett kategóriákba tartozó mágiaformákat idéznének meg).
- A rúnaterem minden létrejövő mágikus hatást jelez a varázslónak. A hely és a mágiatípus szerint.

A rúnaterem kulcsfontosságú jelsorozata az a szimpatikus jelpár, melyet mind a varázsló, mind tanítványai magukon viselnek. Ezek a jelek lehetővé teszik viselőjük számára, hogy a rúnaterem mágiája ellenére is varázsoljanak. Ehhez a jelpár viseletére, és egy különleges végjelre van szükség, melyet minden varázslat bevezetésekor a levegőbe kell írni.

A rúnaterembe kizárólag a ciszterna falon keresztül lehet bejutni, kizárólag egy bizonyos ponton, és ott is csak légiesen, hiszen 5 láb tömör sziklafalon kell keresztülsiklani. Természetesen ez a pont jó mélyen a víz alatt van. A pontot csak a Bantin mester ismeri.

A Koronaerőd mágikus védelmét kiegészíti, az erőd különböző kulcsfontosságú pontjainak felszentelése, mely megakadályozza más, isteni eredetű mágiák hatását.

KALANDMESTER JEGYZET

Szereplők

Bantim Kimdar mágiszter	varázsló	Zagorro Siada	Fejvadász
Vesom adeptus	varázslótanonc		
Unel adeptus	varázslótanonc		
Narissa adeptus	varázslótanonc		
Huyben Baram	idős Antoh-pap	Emak Narossan	Boszorkánymester/Antoh-pap
Lavianian flottaparancsnok	Calyd bizalmasa	Yeral Messos	Vihargárdista/Giralda vizitor
Atund	kahrei mérnök	Orold, Dareg fia	Szolgáló
Oril	kahrei mérnök		
Astavas Giralda	Calyd-hű családfő		
Derano Franigan	Calyd-hű családfő		
Ermos Leeth	Ellenséges családfő		
Northon Durgis	Ellenséges családfő		
Malchedan Ervil	Hezitáló családfő	Merimdas Dacher	Az Ervil gyermek tutora

Hajónevek:

- Viharfivér
- Szárnyaló Sirály
- Hullámlovagló
- Szellőpásztor
- Makrancos Sellő
- Cetvadász
- Rézcápa

CSELEKMÉNYVÁZLAT

A történések általunk javasolt sorrendjétől természetesen bármikor eltérhetsz.

0. nap éjszakája

- a karakterek megérkezése
- tanácsülés: a Koronaerőd felmérés
- a néphergelés már elkezdődött
- Calyd halálhírét keltik
- járőröző hajók tűnnek el

1. nap

- sikertelen kísérlet a kahrei mérnökök megölésére
- megtalálják az első halott Antoh-papot
- tanácsülés: a környező szigeteken fosztogató kalózkodról érkezik hír
- Yeral Messos kritizálja Lavanian parancsnok tevékenységét

2. nap

- eltűnt Ervil gyermek
- Narissa megleli a rúnatermet
- Narissa elkezd elhelyezni a zónavarázsjeleket

3. nap

- a Leethek nyíltan színt vallanak
- a kahrei mérnökök meggyilkolása
- a varázsló meggyilkolása

4. nap

- kalóztámadás a fősziget ellen
- Lavanian kapitány kihívása párviadalra

5. nap

- megérkeznek a nagykirály csapatai
- a karakterek elhagyják a Szigetbirtokot

TARTALOMJEGYZÉK

Borító.....	1
Hangulatkelőt novella.....	2
Esztendők aratása	4
Hitvallás	4
Háttér és előzmények	5
Bemesélés.....	5
A kaland kezdete	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
A Koronaerőd vezérkara	6
Az ügynökök	8
Váron belüli események	8
1.) A Fellegvárat óvó térmágikus rajzolatok megtörése	8
2.) Az Antoh-papok megölése	10
3.) A varázsló megölése.....	11
4.) A kahrei mérnökök megölése	12
5.) Calyd bizalmasának megölése.....	13
Fellegváron kívüli események.....	14
6.) Ellenséges nemesi család megnyerése	14
7.) Kalózok fellázítása.....	14
8.) Hithű nemesi család fellázítása.....	15
Egyéb események.....	15
9.) Néphergelés.....	15
10.) Calyd halálhírének keltése	16
Az ügynökök	16
NJK-k	18
Bantin Kimdar mágiszter – a varázsló	18
Vesom és Unel – varázsló tanoncok.....	18
Antoh-papok.....	18
Huyben Baram – öreg Antoh-pap.....	18
Lavianian flottaparancsnok – Calyd bizalmasa.....	19
Atund és Oril – a kahrei ostrommérnökök.....	19
Zuro a Tehetséges mérnök tanonc.....	19
Kamarás és Fia.....	19
A nemesi házak vezetői:.....	20
Mellékszereplők	20
Koet, Daer fia (idős halász)	20
Falanxharcosok.....	20
Ingar, Briró fia (favágó).....	20
Falusaik	20
Várbeli szolgálók	20
A kamarás fia és örököse Hanor.....	21
Hajóépítő mester.....	21
Térkép, Helyszín	21
Rúnaterem	21
Kalandmester Jegyzet.....	22
Cselekményvázlat.....	23
Tartalomjegyzék.....	243
Jegyzetek	244

JEGYZETEK
