
Karma

A IV. Local Heroes

Szerepjáték Találkozó

Versenymodulja

Takó Tibor és Lóska Ádám

A környékről	- 3 -
Történelem	- 3 -
Mirian	- 4 -
Horen.....	- 6 -
Agara	- 6 -
A modul hangulatkeltő novellája	- 7 -
Prológus.....	- 10 -
Első fejezet – Agara	- 10 -
Kezdés.....	- 10 -
Agara-párbaj.....	- 11 -
Agara – őrség támadása	- 12 -
Agara – Boszorkány keresése	- 12 -
Agara – utazás Mirianba.....	- 13 -
Agara – Mellékszálak.....	- 14 -
Második fejezet – Mirian.....	- 15 -
Mirian – érkezés	- 16 -
Mirian – érkezés fogolyként	- 17 -
Mirian – nyomozás	- 18 -
Mirian – Kavicsospart	- 24 -
Mirian – utazás Horenbe	- 26 -
Epilógus	- 27 -
Mirian – Zevirek lebuktatása	- 27 -
Mirian – mellékszálak.....	- 28 -

NJK-k, ellenfelek	- 29 -
Méregfog Angar	- 29 -
Lady Lirina.....	- 29 -
Agarai városőrség kapitánya	- 30 -
Agarai városőrök, fejedelmek segédei (zárójelben a számszerűsítések értékei)	- 30 -
Derran dal Rivelen	- 30 -
Lovag / nehézvértes	- 31 -
Számszerűsítő, íjász	- 31 -
Sodronyinges	- 31 -
Légelementál.....	- 32 -
Seolyss Pugnies primor.....	- 32 -
Városi boszorkánymester	- 33 -
A Zevir család.....	- 33 -
A Maldon család	- 36 -
Frangian család.....	- 39 -
Marren mágiszter	- 40 -

A környékről

A Quiron-tenger déli partjának legnagyobb állama kétségkívül Abaszisz, azonban számos más kisebb-nagyobb, gazdagabb-szegényebb városka, városállam is megtalálható itt. A modul az Abaszisz keleti szomszédságában található Horen-Hamotani perszonalunió, Mirian, és Agara városában játszódik. Az alapkonfliktus Horen és Mirian viszálykodása, míg Agara csupán a kiindulópontja a történetnek, ahol a parti a nemesifjúval iszogot.



Történelem

A környék történelme 400 évre visszamenőleg nyúlik vissza. Ekkor vált el Abaszisz Nyktalos tartományától ez a vidék, és alapult meg a félig-meddig független grófság. Azonban 3511-ben, miután a helyi kereskedőcsaládok a Fahéjút forgalmát kihasználva jelentős vagyontettek szert, a grófság déli része, mely az Abaszisszal való kereskedelmet folytatta különvált, és a kereskedőházak alkotta tanács vezetésével alapított külön államot. Persze ez nem ment vér nélkül, azonban a horeni hadsereg hírhedsége, hogy inkább dísznek, mintsem háborúba valók, és az Abasziszi közreműködés eredményeképp a század közepére a viszály elcsendesedett. Horen-Hamotan lemondott a Fahéjút jövedelmének Abasziszi részéről, azonban megtartotta a tengerpartot, így jelentős vízi kereskedelmi központtá fejlődött. Természetesen az ellentét azóta sem múlt el nyomtalanul, ráadásul az aszisz politika változásának köszönhetően egyre inkább egy robbanásra kész lőporos hordóra emlékeztet a helyzet. Ez azzal magyarázható, hogy a jelenlegi abasziszi nagykirály úgy döntött beszünteti a béke érdekében tett diplomáciai lépéseket, mondván, bárki is kerül ki győztesen, neki mindegy, csak az adót fizesse.

Mirian

A várost 500 éve alapították, hogy a Fahéjút kereszteződését őrizze. Eleinte nem volt más egy erősnél, ami mellett raktárakat, átrakodó területeket és piacot hoztak létre, de hamarosan megnőtt a lakosok száma. A forgalom nagy volt, így jó pénzt le tudtak akasztani az utazóktól és karavánoktól. Mindezt tovább szépítette, hogy a várostól északra termékeny mezők terültek el, és a Lereis, a környék kis folyója, bár nagy kereskedőgályákkal hajózhatatlan, de halban gazdag.

3700-ban a város lakossága 15 ezer fő körül mozog, de a rengeteg átutazónak köszönhetően mindig többen vannak, így keltve nagyobb város látszatát. Főleg kereskedők és földművesek élnek errefelé, de híres a környék jó minőségű homoki bora is. A horeni hagyományokat megtartva itt is a pyar hitet tisztelik, a lakosok főleg Dreina, Kyel és Krad templomában imádkoznak, ám rengeteg utazó gyakrabban látogatja Ellana szentélyét. Szintén a számos átvonuló kereskedő miatt a város toleránsan kezeli a többi hitet is, olyannyira, hogy a kicsi dzsad negyedben egy templom építésére is engedélyt kaptak.

A város urai a 200 évvel ezelőtt Horen grófságból kiváló kereskedőcsaládok fejei. Ők alkotják a Tanácsot, aminek élén a legnagyobb család, jelenleg a Franigan családfője áll. Az ő hatalma majdnem abszolút, de tudja jól, ha döntésével mindenkit maga ellen fordítana, akkor hamar lekerülne a posztról. Fontos, hogy volt egy kereskedőcsalád, a Zevirek, akik régebben a város urai voltak, még mielőtt a horeni kereskedők ide tették át székhelyüket. Az ő hatalmuk is jelentős, a második legnagyobb család és Horenben is jelentős érdekeltségeik vannak. Az ő családfőjük a háború párti csoport vezető szószólója. Kiemelendő még a Maldon család, aminek a családfője Ranthan Maldon, a nemesifjú apja. Ő a jelenlegi háborúellenes csoport vezetője, de befolyásuk egyre csökken.

A városban az aszisz a hivatalos nyelv, de sokan megértik a közöset és a dzsadt is, és elszórva beszélnek az alsó-toronit is.

Maldon család

Egyike az alapító családoknak. Főleg a jó dzsad kapcsolataikat kihasználva az Ibarából származó árukkal kereskednek. A családfő, Ranthan Maldon szerint a háború nem tenne jót az országnak, csak meggyengítené azt, és a kereskedelemre is káros hatással lenne. A családfő felesége Nelena Maldon, egyetlen fiuk Solmus Maldon, aki jelenleg Agarában tartózkodik, mivel a közvélemény szerint összeveszett az apjával. Valójában azért utazott el, hogy kicsit távolabb legyen a politikai viszályoktól, meg mert amúgy is szeretett volna világot látni. Harmincfős családi testőrséget tartanak fent, mágikus védelméről régi jó barátjuk, Beagaer atya, Dreina papja gondoskodik.

Zevir család

Toroni eredetű család, a krónikásaik szerint az ő őseik alapították Mirian városát. Ez a száлка azóta is bennük van, a jelenlegi családfő, Khirrad Zevir pedig mindent megtesz annak érdekében, hogy megszerezze a jussát. Eltervezte, hogy kihasználva horeni kapcsolatait, háborút robbant ki a két város között, és a kialakuló káoszban átveszi a hatalmat, mint a legnagyobb ház feje.

Főleg Toroni árukkal kereskedik, de jelentős bevételt hoznak nekik a fegyverszállítmányok is, így mindenképpen érdeke lenne egy háború. Kúriájának védelmét egy ötvenfős testőrség látja el, és saját varázslója is van (bár csak boszorkánymester).

A családfő felesége Arvina Zevir, két fia (Khiren és Hekkar) és egy lánya (Rylina) van.

Frangian család

Jelenleg a legnagyobb kereskedőház a városban, az abaszisi kereskedelem majd egészét ők irányítják. Jó kapcsolatokkal rendelkeznek Quironeia-szerte, és a családfők kiemelkedő diplomáciai készséggel voltak megáldva. Egészen mostanáig. A jelenlegi vezetőjük, Gordan Franigan nem igazán ért az ilyesmihez, de mentségére legyen szólván, hallgat mások véleményére. Talán túlságosan is, ezért annyira problémás a tanácsosok megosztottsága, például a háború ügyében is. Egyedül a mágiszter jó tanácsai a biztos pont számára, azonban mostanában a varázsló egyre szétszórtabb, egyre jobban látszódnak rajta hihetetlen korának jelei.

Marren mágiszter

Senki sem emlékszik már, hogy Marren mágiszter mikor született. Amióta csak van a város, ő volt a fővarázslója. Hosszú életét egy régi kyr menedéknek köszönheti, erről bővebben később. Alapvetően kedves, segítőkész ember, azonban az utóbbi időkben kissé szenilissé vált. Még a város alapításakor érte őt egy sérelem, méghozzá az, hogy a szeretett hölgye (Netira) a Franigan családba házasodott be. Akkor még csak kisebb hatalmú varázsló volt, de fülig szerelmes. Hogy közel lehessen a nőhöz, elszegődött a család varázslójának. Hogy elnyerje kegyeit, elhatározta, hogy kivételes ajándékot hoz neki: a Kilenc Láng Gyűrűjét. Ezt a gyűrűt a hamotani-síkságon vesztette el a vereséget szenvedő toroni boszorkányhadúr. Bár a gyűrűt nem találta meg, a keresgélés közepette ráakadt egy kyr eredetű menedékre. Ez nem más, mint egy földalatti üreg, melynek egyetlen bejárata egy márványlapra rajzolt térkapu. A varázsló a márványtömböt az otthonába szállította, majd megfejtette a nyitját. Sajnos a kísérletezgetés közepette számos furcsaság történt, így a falu (Miriantól észak-keletre) lakói elmenekültek, és elterjedt, hogy a hely kísértetjárta. Ez jó volt a varázslónak is, hiszen így nem igazán zargatták. A menedékben (többek között) talált egy adag mágikus italt, ami meghosszabbította az életét (azonban ez elfogyott, emiatt kezdenek előjönni rajta az öregedés mentális jelei). Időközben annyira megszállottja lett a menedéknek, hogy még a nőről is megfeledkezett. Ahogy megszenilisedett, újra eszébe jutottak a régi dolgok. Ezen az sem segített, hogy a Gordan Franigan felesége nagyon hasonlít Netirára. Kicsit összemosta az eseményeket, és emiatt akarja megleckéztetni a város vezetőjét.

Korona

Amikor a kereskedők leléptek Horenből, magukkal hozták az akkor készülőképben lévő horeni koronát, hogy ezzel is erejüket bizonyítsák. Ennek a visszajuttatásával igyekeznek a háborúellenesek megnyerni a horeni vezetőket, hogy kössenek nagyjából végleges békét. Ez egy arany és bronz korona, melybe helyi jó minőségű nagymennyiségű jádét foglaltak. Értéke olyan 5000 arany körül lehet.

Horen

A perszonálunióban álló kettős grófság hajdan az abasziszi Nyktalos tartomány része volt, de már négyszáz éve megszabadult a hűbéri függéstől; ura ma közvetlenül a nagykirálynak fizeti az éves adót. Jobbára szárazföldi ország lévén kisszámú, de jól képzett gyalogshadsereget tart fenn, melynek gerincét egy aszisz mintára szervezett falanx alkotja. A jelenlegi uralkodó, Ezzak Terkhavian különös örömét leli a daliás katonák gyakorlatoztatásában, kiképzésében és felvonultatásában, de háborúba soha nem küldené szép szál legényeit.

A Pawar-hegység keleti lábainál elterülő vidék, Hamothan dús fekete földjén megterem minden, amire lakóinak szüksége lehet: búza, köles, szőlő, olajfa és füge. Hamothan ősi erődjénél folyt le a VII. zászlóháború legvéresebb, négy napig tartó ütközete, ahol az egyesült sinemosi és tiadlani hadseregek vereséget mértek a toroni és abasziszi csapatokra. A hamothani sík ma is kísértetjárta hely hírében áll, de ez nem riasztja el a kincskeresőket. Ők többnyire a Kilenc Láng Gyűrűjét, ezt a hatodkori sogronita ereklyét keresik, mely a toroni seregeket vezető boszorkányhadúrral együtt veszett oda.

A tengerparti Horen azonos nevű központja egyben a grófság székhelye is. A népes kereskedőváros a Fahéjút áruinak átrakodásából él, továbbá messze földön híres ékszerészeiről és kőfaragóiról, akik a közeli bányában kitermelt jádét dolgozzák föl.

A kettős ország lakói az aszisz nyelvet beszélik, és mindannyian Pyarron hitét vallják. Főleg Antoh, Dreina és Kyel templomait találhatjuk meg itt.

Forrás: Szürkecsuklyás.hu

A 200 évvel ezelőtti Mirian függetlenedése komoly szálkát hagyott a város népében, a konfliktust csak az aszisz diplomácia késleltette, aminek azonban most vége lett. A miriani háborúellenes oldal azt forszírozza, hogy adják vissza az innen ellopott koronát.

Agara

A történet kiindulópontja, Pomar államához tartozó kisebb városka, a miriani határ mellett. Méretéhez képest jelentős őrsége van a karavánok biztosítása miatt. Krad, Dreina és dzsad templom is található itt. Számos fogadó, örömtanya, továbbá a hegyekből származó köveket feldolgozó kőfaragók, sőt egy-két ékszerész is van. Jelentőségét annak köszönheti, hogy a davaresi romokból jelentős mennyiségű régiséget szállítanak errefelé, és Damak és Alessys után a harmadik legjelentősebb bestia-befogó hely a Kwyn' Lior - alföldön. Saját arénával is büszkélkedhet, mely egyben árubemutató helyként is szolgál.

Itt tartózkodik a nemesifjú, mikor találkozik a csapattal.

A modul hangulatkeltő novellája

Solmus jóízűen kortyolt egyet az előtte álló borból, melyet a világlátott kalandozókkal együtt kívánt elfogyasztani. Amazoknak simogatta a büszkeségét az ifjú, aki a meséiket hallgatta és a borukat fizette, és be kell vallani, a fiatal nemes sem unatkozott – úgy szívta magába a történeteket, mint anno shadoni mesterét hallgatta – a mestert, aki a törkard forgatására tanította, és valamivel többre is: a kelekótya ifjúból, aki a hölgyek kedvenceként tisztelegtetett minden bálon, a léha bárdból valódi nemest faragott.

Fiatalkori szárnypróbálgatásából mindenesetre bizonytalansággal megmaradt a hősi eposzok, a vidám, esetenként gunyoros történetek és a nők szeretete. Ám Solmus úgy érezte, apja keze utolérte – végképp felnőtt. Ugyan szülővárosát elhagyta, hogy tapasztalhasson, pár éven belül visszatér majd, hogy tudásával híven szolgálhassa az uralkodót, mint családja tette azt oly sok éven keresztül, legbizalmasabb tanácsadóként és barátként.

Eszébe jutott apja arca, az a felhős, komoly arc, midőn útjára bocsátotta. Őszinte meglepetéssel tekintett apjára Solmus aznap – hiszen többször is bizonyosságát adta az öreg lovag, hogy szeretné maga mellett tudni a fiát, de aznap mégis, ahogy így visszatekint a múltra, az apja *küldte* el otthonról. Hallotta a szóbeszédet a háború közelgő viharfellegeiről...

Egy kupa koppanása zavarta fel gondolataiból. Az egyik harcedzett kalandozó csapta le kiürült poharát, és a történet, mint az asztalon található kancsók többsége, érezhetően a vége felé járt. Solmus elmosolyodott a kissé tán túlzó mesén, és lelkes, hálás közönségként tapsolta meg azt. Legalább addig sem kell másra gondolnia.

– Barátom! Ez eddig a leghihetőbb történet, amit kalandozótól hallottam – egyetlen sárkányt sem négyeltek fel benne! – kiáltotta Solmus jóízűen nevetve.

– Bormi fiam! Azért nehogy azt hidd, a kalandozók élete csak játék, ivászat és hazudozás – említette meg Kormos, az idős, viharvert, valaha hírhedt kalandozó és tolvajmester a másik asztalnál kacagva, aki ugyan már évek óta visszavonult, de a mai napig ki tudta lopni egy városőr kardját a hüvelyéből úgy, hogy az azt sem látta, hogy mozdult. Tegnap már bebizonyította ezt a kalandozócsapatnak, persze tisztán a móka kedvéért. Hosszú élete során, amivel kevés tolvaj büszkélkedhet, kisebb vagyonkát gyűjtött össze mások keresetéből. Hogy mennyire jó tolvaj volt, az abból látszott, hogy a pénzét meg is tartotta, miként a fejét is a nyakán, pedig bizony talán a kelletnél többen is szerették volna, hogy átvágott torokkal, egy csatorna szennyében fürödve végezze.

– Igaza van Bormian, nemesifjú nem való arra az életre – csipkelődtek a kalandozók is – nehogy aztán az anyád szoknyája alá fuss, ha az első vad orkkal találkozol – Solmus sértődött képet vágott, mire aztán mindenki kacagott egyet. A Kormos asztalánál ülő, szürkülő bundás ork felhorkantott – Ha félne az orkóktól, már nem lenne itt a fiú. Én, Grom, a Viharfalók klánjának énekmondója...

– ... voltál egykoron, édes barátom, de mára csak egy vén toportyán vagy, aki már a korsóját is alig bírja el – nevette ki Kormos. A két barát egy pillanatig farkasszemet nézett egymással, de inkább szeretet csillogott a szemükben, mint düh. Együtt öregedtek meg, egymás hátát védve harcoltak. – De tudod mit Bormi, miért nem mutatod meg az én öreg barátomnak, hogy milyen is egy szép, tiszta dallamos hang?

Mikor Solmus elővette a lantját, egy kicsit minden elcsendesedett. Bárd volt egykoron, zenéje mégis csupán a zene természetes mágiáját sugározta – tudását oly régen csiszolta már. Azért egy-két árnyjátékkal megpróbálkozott még, melyek a történetét követték, és boldogan fedezte fel, hogy egész sok mindenre emlékszik még abból, amit anno elf barátja, Aranyíj Regas tanított neki.

A mai este, sorrendben a negyedik, újfent nagyszerű hangulatban és társaságban telt el. A Shulur csodás városába tartó hajót várva Solmus sok különböző, de a maga nemében mégis egyforma emberrel találkozott – mind közvetlen, az életet élvezni akaró, a halált nap mint nap arcba nevető emberekkel, a kalandozókkal, akikről annyit hallott gyermekkorában, mikor még minden vágya az volt, hogy sárkányokat öljön és népekkel hadakozzon. Regas, a hosszúéletű több emberöltő történeteit gyűjtötte össze, és gyűjti tán még most is, ha nem ment haza megosztani a népével, vagy esetleg nem fekszik valahol kifosztva, hátbaszúrva, vagy egy különösen ocsmány szörny barlangjában nem eszi a rozsda és a féreg.

Kormos és Grom elbúcsúztak, mentegelve magukat, hogy koruk miatt már nem bírják annyira. Már csak az ifjú és a kalandozócsapat voltak lent az ivóban. Végignézett rajtuk, új barátain, és eszébe jutott, hogy talán nem is baj, hogy nem vált belőle kalandozó. Neki mást szánt az élet. Az ő sorsa egy uralkodó megsegítése, hogy az sose térjen le a bölcsesség útjáról.

Két csuklyás személy lépett az ivóba, és az asztalok felé tartottak. Solmus előtt az asztalon egy kesztyű csattant, erre már a kalandozók is elcsendesedtek, és figyelmüket az új jövevények felé fordították.

– Bormian Ascoran! Azzal vádollok, hogy húgomat megbecstelenítetted!

Solmus feltekintett a jövevényre, majd elmosolyodott:

– Ahogy így elnézlek, kedves barátom, biztos, hogy nem történt ilyen. Kecskékkel nem hálok. És ki a te húgod?

A másik utazóruhás ekkor vetette le a csuklyáját. Egy pillanatra minden nesz elhalt a kocsmában, és mindenki a gyönyörű teremtest vizslatta.

– Lady Lara. Ő volt az a férfi, húgocskám, aki koszos kezével illetett téged?

– Igen, ő volt – pirult el a lány, és Solmus meg volt győződve arról, hogy ha valaha látta volna ezelőtt ezt az arcot, az igéző szemeket, sose felejtette volna el. Ugyan lehet, hogy Bormian találkozott vele – ám csupán az álmaiban, hiszen ilyen nevű ember nincs és sose létezett.

– Nos, részemről lenne öröm, ha igazak lennének a vádak, de sajnos életemben nem láttam még ezt a bájos pofikát.

– Szóval tagadod, kutya! Párbajra hívlak, holnap délre, a templomkertbe! Jelöld ki a segédeidet! – ezzel arcon vágta kesztyűjével Solmust. Az visszacsapott, és odafordult az asztaltársaságához, a kalandozókhoz.

– Barátaim, mivel nem vagyok ismerős a városban, ezért közületek kérnék kettőt fel, hogy segítsen lemosni rólam eme rágalmat...

Prológus

A történetet a következő dolgok indították el: a Zevir család fejének, Khirrad Zevirnek nem tetszett, hogy a béketárgyalások ilyen jól haladnak. Mivel a fő diplomata ebben a tárgyalásban Ranthan Maldon volt, úgy ítélte meg, hogy ha őt kiüti a nyeregből, azzal elbukik a kezdeményezés. Kapóra jött neki, hogy megtalálták az emberei Maldon elkószált fiát, aki Agarában tartózkodott éppen. Úgy vélte, ha megöli őt, akkor eléggé összetörik majd a családfő, hogy a béketárgyalások meghiúsuljanak. Erre a feladatra felbérelt egy orgyilkos-párt, Méregfog Angart és Lady Lirinát, egy fejevadászt és egy boszorkányt, hogy tegyék el láb alól a fiút. Azok elmentek Agarába, ahol nemesnek öltözve előadták a jól ismert jelenetet, melynek végeredménye az lett, hogy a nemesifjú meghalt.

Első fejezet – Agara

A város egy kereskedő telephely köré épült, és mára néhány-ezer fős településsé nőtte ki magát. A központja a túlméretezett piac, amellet található az aréna, ahol az alföldön befogott vadállatokat és bestiákat lehet megtekinteni és megvásárolni. Szintén itt, a város belsejében laknak a gazdagabbak, főleg kereskedők és a kevéske nemes. A főtértől nem messze található Dreinának és Kradnak a temploma, míg a város déli részén, a Dzsadok lakta részben egy kicsi szentélyük található. Az út mellett mindkét irányban számos fogadó, örömtanya és játéklarang megtalálható, míg a városőrök kaszárnája az úttól északra egy kicsi dombon helyezkedik el. Maga a város agyag- és itt-ott kőfallal van körülvéve, de már jó néhány parasztház a falon kívül esik. A város keleti és nyugati végét két fogadó zárja le, a Napkelet és a Napnyugat, mindkettőnek ugyanaz a dzsad a tulajdonosa.

A városőrség közepesen képzett katonákból áll, viszont a város méretéhez képest sokan vannak, és rendszeresek az őrzékek, még estefelé is. Elnézőek a rendbontókkal, mivel sok az átutazó, viszont a város hírének megőrzése érdekében a tolvajokkal és gyilkosokkal nagyon keményen bánnak.

Kezdés

Helyszín

A Napnyugat (eredeti dzsad nevén Szívet melengető menedék a napnyugathoz) fogadó, keleti társáshoz hasonlóan, egy kétszintes, nagyobbacska épület. Első szintje kőből épült, míg a felső fából és cseréptető fedí. Kívülről enyhén érződik rajta a dzsad építészet, míg belülről teljesen. Az alsó részen van az ivó, aminek a fele leválasztott társalgó-szerű hely, alacsony négyszögletes asztalokkal, körülöttük párnákkal, és pipákkal. Dzsad mércével közepes, de errefelé jónak számító dohányuk van, viszont a miriani boruk kifejezetten finom, sőt, bár igen borsos áron, de néha még egy-egy hordó predoci is eljut ide (1 arany egy kupa 3 fürtösért). A vendégek (a magas árak miatt) főleg jómódú átutazók, de a város gazdagabbja is ide jön, ha a nagyvilág híreit szeretné hallani. A kocsmáros, nagydarab, kövér dzsad, egy bizonyos Hamir, állítólag a tulajdonos testőre volt valamikor. Szép szóval, nyájasan kínálja portékáit, és ravasz módon alkuszik mindenre, pontosan tudva, mennyit hajlandó még éppen kifizetni a vendég. A mai este még élőzene is van, egy idősödő zenész énekel aszisz dalokat lantkíséret mellett (ő a mellékszálban leírt mestertolvaj). Az árak körülbelül háromszorosak a megszokotthoz képest, viszont a hangulat és a társaság elsőrendű, ráadásul nagyobbbrészt a nemesifjú fizet...

Események

István a kocsmában, amikor a nemesifjút (aki nekik is Bormian néven mutatkozott be) kihívják párbajra. Az együtt átmulatott idők miatt a fiú felkéri két barátját (lehetőleg a szalonképesebbek közül, de ha nincs ilye, az is lehet, hogy a legidegesítőbbeket választja, pl. egy udvari orkot).

Ha belemennek: *Agara – párbaj.*

Ha nem, akkor a nemesifjú átad nekik egy csomagot, amiben a gyűrűje van, és egyedül megy el. Előtte megkéri őket, hogy vigyázzanak rá, mert ez nagyon fontos neki. Ha kibontják a csomagot, a pecsétgyűrűje van benne, és egy cetli, amiben az áll:

„Kedves ismeretlen, aki remélem jó barátom vagy. Ha valami történne velem, mindenképpen juttasd vissza ezt apámnak Mirianba.

Solmus Maldon”

Ekkor: *Agara – őrség támadása.*

Agara-párbaj

Helyszín

A párbajra egy kicsi elhagyatott téren kerül sor a fogadótól nem messze napnyugta után. Emberek nem nagyon járnak erre felé ilyenkor, az épületek ablakai már zárva vannak, de eléggé üresnek néznek ki. A parti után érkezik az ellenfél, az állítólagos nemes, de nem két, hanem négy segédet hoz (ha a csapat is nagyobb létszámmal érkezett, akkor ők is többen, mindig kettővel). A nemes a napközbeni ruháját viseli, oldalán tőr kard lóg, míg a „segédei” bőrvértés alakok, hosszúkarddal és kis kerek pajzsokkal felfegyverkezve. (ha négynél többen vannak, akkor az egyiküknél van egy könnyű számszerj is). Csendesek, nem beszélnek, de nem úgy néznek ki, mint egy nemes kísérete, inkább, mint söpredék zsoldosok.

Események

Megegyeznek első vérig menő küzdelemben, majd elkezdik a párbajt. Közben a segédek szúrósan méregetik a karaktereket. A párbaj alatt hamar kiderül, hogy a kihívó vértet visel az inge alatt, ami a szabályok szerint tiltott. Amint a nemesifjú ennek szót adna, a másik egy trükkel megsebzí őt. A nemesifjú felkiált: „Méreg!”. Erre a kihívó segítői nekiesnek a játékosoknak. A csata minden bizonnyal nem tart majd sokáig, nem olyan jó harcosok, de mire vége a nemesifjú levágja a támadóját, azonban a földön fekvő haldoklik. Még van benne annyi erő, hogy megkéri őket, hogy vigyék el a gyűrűjét az apjának Mirianba, de előtte derítsék ki, hogy ki ölte meg, mert szerinte az apja is veszélyben van. Még akar valamit mondani a nőről, de meghal.

A mérég egy különleges mérég, az Elmúlás Esszenciája (Mf mérégkeveréssel felismerhetik a törkardon maradt nyomokból). Ezt, ha nem gyógyítják meg rögtön az első körben, onnantól méregként (7. szintű) ÉS betegségként kell kezelni, mindkettő halálos, így csak egy együttes 60+35 manás gyógyítással lehetne megmenteni. Ez nem sikerülhet, de ha valami csoda folytán mégis, akkor az ifjú a kaland folyamán végig mellettük harcol majd.

Ekkor, ha egyből elmennek, akkor *Agara – utazás Mirianba*.

Ha megkeresik a nemes hűgát, ekkor *Agara – Boszorkány keresése*.

Ha semmit sem csinálnak, akkor *Agara – őrség támadása*.

Agara – őrség támadása

Helyszín

Bárhon, ahol tartózkodnak, megtalálja őket a városi őrség. A városlakók elmenekülnek, bezárják ablakaikat, ajtaikat. A városőrség a kapitányból, négy katonából és három íjászból áll, illetve jelen van a boszorkány is (ha a parti nem ment el a párbajra, akkor a fejedelmű is él, ilyenkor a boszorkány helyett ő jön el).

Események

Megvádolják őket, hogy a parti gyilkolta meg a nemesifjút, illetve, ha a fejedelmű is halott, akkor őt is a nyakukba varrják. Ekkor a kapitányparancsára megpróbálják megölni őket, ami gyanús lehetne, de a kapitány teljesen a boszi uralma alatt van. Ő maga nem varázsol, mivel fél a lelepleződéstől. A csata után mindenképpen menekülniük kell, mivel az egész városőrség a nyomukban fog loholni.

Agara – Boszorkány keresése

Helyszín

A fejedelműnél található egy kulcsot, amin egy másik fogadó, a Megfáradt Kereskedő egyik szobáját nyitja. Ezt felismerhetik, mivel jó módú, drága fogadó hatalmas cégérrel. A kulcson még a szobák azonosítására a szobaszám, és egy kis ábra is található. Maga az épület a város főterén van, főleg a gazdag utazók szállnak meg itt, valószínűleg a fejedelmű és a boszorkány is az álcájuk miatt vett ki itt szobát. Az épület egy ízlésesen felépített kétszintes kőépület, oldalról megközelíthető udvarral, ahova kocsik is be tudnak hajtani, hogy az előkelő vendégeknek ne az utca figyelő szemei előtt kelljen kiszállniuk. Udvara elég nagy ahhoz, hogy akár öt kocsit, és harminc lovat is elszállásoljon. Elöl és hátul is lovászegény várja az érkezőket, aki elvezeti a lovaikat. Belépve egy, a fogadó méretéhez képest kis ivóba jutnak, viszont mindenfelé drága tölgyfaasztalok, csillárok és jófajta szőnyegek vannak. Az alsó szinten van még a fürdő és a konyha, míg a fenti szinten a szobák. Az egyik kétszobás lakosztályt nyitja a kulcs az emeleten jobbra.

Események

Ha ideérnek, a boszorkányt a városőrség kapitányával találják, de felkészületlenül. A fickó meztelenül, egy szál pallossal ront rájuk. Ekkor azonban a boszorkány is varázsol, azonban mivel éppen most bővülte el a kapitányt, nincs manája, előbb a hatalom amulettjét használja (1 kör), ha az így nyert manája is elfogyott, akkor még van két hatalom itala. Ha a kapitány meghal, akkor a boszi megadja magát, és felajánlja, hogy elmondja, amit tud, de megesketi őket, hogy nem bántják. Ekkor elmondja, hogy a fejedelmű a társa volt, és bérgyilkosok, és a nemesért jöttek, meg a gyűrűjéért, amit vissza kellett volna vinniük Mirianba, ahol a megbízást is kapták (a Fahéjvirág fogadóban). Hogy ki a megbízó azt nem tudja, csuklyát viselt, magas vékony fazon volt, szerinte varázshasználó. Átadja a megbízólevelet is, hogy bizonyítsa igazát, rajta a gyűrűn található címer pontos rajzával. Ha megölik, akkor megtalálják a levelet az egyik fiókban. Ha a boszit életben hagyják, elmondja, hogy menekülniük kell, mivel katonák látták, hogy a kapitány idejött, ha nem, akkor a saját kárukon kell megtapasztalniuk, mikor kimennek, 2 katona várja őket fegyverben, egy harmadik pedig már messze jár, éppen befordul egy utcasarkon rohanva. Ha a boszorkányt nem ölték meg, megmutatja a titkos kijáratot is, amin észrevétlenül távozhatnak. Innen valószínűleg a csapat az Agara – utazás Mirianba részhez érkezik. Ha azonban nem akarnak távozni, a városőrség fél napon belül rajtuk lesz, még hozzá számos emberrel, mivel a szemtanúk bizonyítani tudják, hogy ők ölték meg a kapitányt. Egy ilyen támadás tucatnyi városőrt jelent, sőt, még a város boszorkánymesterei közül is elkíséri őket egy. Ezek után már csak menekülőre fogják, de ha mégsem, akkor két nap alatt Pomarból kijön a Dreina lovagrend, akik 4-7. Szintű lovagokból és paplovagokból állnak, de remélhetőleg erre nem kerül sor.

Agara – utazás Mirianba

Helyszín

Mivel a nyugati kapu közelében voltak, célszerű errefelé elhagyniuk a várost. Az út Mirianig három napot vesz igénybe, és egyetlen fogadó sincs menet közben, mivel, a kereskedők nagy része az út vége felé már nem szívesen költi a pénzét ilyen dolgokra, míg a zsoldosoknak meg eddigre elfogynak a tartalékaik. Az út dombos alföldeken vezet keresztül, kavicsos van leszórva, és kicsit megemelve a föld szintjétől, hogy ne álljon rajta a víz. Menet közben először erdők, majd gyümölcsösök és termőföldek mellett haladnak el. Az erdő vége egyben a miriani határt is jelenti.

Események

Az út legelején találkoznak egy városállamokból érkezett kereskedővel (Dathro Viss), aki megkéri őket, hogy menjenek vele, és kapnak fejenként egy-egy aranyat, vagy egy kis hordó jófajta bort (esetleg fel tud még ajánlani fél tucat jófajta dzsad szivart), cserébe az őrségért. Elmondja, hogy az úton, messzebb keleten már kétszer is rajtaütöttek, nem akarja még egyszer. Az áruja, amit szállít főleg drága szövetekből, dzsad fűszerekből és borból áll, és már csak három testőre maradt.

Az úton nem éri őket semmiféle támadás a későbbiekben. A kereskedő szószátyár, közvetlen, kövérkés, aszisz vágású figura, szívesen beszélget velük. Megtudhatják tőle a környék hátterét, Agara, Horen és Mirian viszonyait, sőt, még a gyűrűn, illetve papíron lévő címet is felismeri: a Maldon családé.

Utolsó este összefutnak egy csapat lovaggal (5 lovag 4 számszeríjász). Bár a lovagok kicsit bizonytalanok, mintha tartanának tőlük, mégis együtt táboroznak le, mivel közel és távol egyetlen szélvédett táborhely van a síkságon, ráadásul az év e szakaszában igen erős szelek fújnak. A lovagok nem nagyon beszédesek, bár udvariasak, nem mondják el, mi járatban vannak. Az egyik társuk, dul Felip lovag azonban jó barátja a kereskedőnek (ő győzte meg a vezetőjüket, Derran dal Rivelen paplovagot, hogy megbízhatnak bennük), és este felönt a garatra, így kikotyogja, hogy egy ládát visznek Horenbe, valami diplomáciai dolog miatt. Többet ő sem tud.

Valójában a koronát szállítják kerülő úton, hogy elkerüljék az esetleges háborúpártiak támadását. Arról, hogy mi a láda csak a vezetőjük tud. Ő azt is tudja, hogy a ládát a város varázslója figyeli, így mindenképpen nyomon tudják követni. A ládából mágia sugárzik, de egy zóna varázsjelét leszámítva mást nem fedezhetnek fel, azt is csak fürkészéssel (13 mana, 52 perc), mivel a belső oldalára van írva.

Reggelre azonban a ládának nyoma vész. A lovagok meggyanúsítják a partit, hogy ők lopták el, de ha velük mennek vissza a városba, ahol tisztázhatják magukat, akkor nem kerül sor erőszakra. Ha nem hajlandóak, akkor bizony csata lesz, de egy paplovag, 4 lovag és 4 számszeríjász bizony komoly ellenfél. Nem akarják megölni a csapatot, mivel ki akarják deríteni, hol a láda. Fontos, hogy jól képzett harcosok, az íjászok a varázshasználókat fogják célozni, vagy az ellenséges többi íjászt.

Amennyiben a parti tényleg ellopta a ládát, reggelre az úgyis eltűnik. Ha a csapat meglépne, a lovagok másnap utolérlik őket, és megpróbálják elkapni őket, bár keményebbek lesznek, mivel ha ártatlanok lennének, miért menekültek volna?

Innen *Mirian – érkezés* vagy *Mirian – érkezés fogolyként*, ha ellenálltak, vagy menekültek, de elkapták őket.

Agara – Mellékszálak

Ha nem akarnak elindulni

Előfordulhat, hogy egy nagyon „aljas” csapat letér a sztoriról. Ekkor a mestertolvaj ellopja a gyűrűjüket, de felismeri a címet. Mivel ő is jó barátja volt a nemesifjúnak elviszi az apjához, aki ki akarja deríteni, mi történt a fiával, így a papjával együtt ő is, és néhány embere (legjobbak, vértben, íjászok, meg minden) eljönnek, és elkapják a csapatot, majd erővel, fogolyként viszik őket Mirianba. Itt a Kyel pap bizonyítja, hogy nem ők ölték meg a fiát, de csak úgy engedik el őket, ha segítenek a városnak megtalálni az elveszett ajándékot. Bővebben lásd *Mirian – érkezés fogolyként*.

Ha elmenekülnek

Amennyiben a lovagoktól szöknek meg, úgy a kaland számukra véget ért, mivel kiestek a történések sodrából. Opcionálisan meg lehet próbálni úgy befejezni a történetet, mintha lepaktáltak volna az öreg Zevirrel, aki mágiával megkerestette a gyűrűt, és mivel a parti tudott a nemesifjú meggyilkolásáról, el akarja varrni a szálakat. Remélhetőleg erre sem fog sor kerülni.

Második fejezet – Mirian

A Fahéjút elágazásánál épült jelentős kereskedelmi központ. Főútjai Y-alakot formálnak. A keletről érkező út a város szívében, a piac, az alapítók negyede és a Dreina templom között elágazik, és egyik ága északnak, Horen felé vezet, mellette található a Kyel templom, míg a nyugat felé vezető mellett az Ellena szentély. Nyugatról a város mellett a Lereis folyó természetes határt alkot. A fúurak negyede mögött egy meredek, majd 20 méteres sziklafal választófalat képez a halászok és szegények negyedétől. A dzsádok a város keleti részén telepedtek le, itt található a szentélyük is. Dél felé is van egy kisebb kapu, ritkán használják kereskedők, inkább csak a várostól délre fekvő területek földművesei.

Található még a városban egy boszorkánymester céh, a Kutatók. Ők a hergoliak egy szakadár csoportja, akik jó pénz fejében felbérelhetők bárki számára. Nevüket állítólag onnan kapták, hogy még a hergoliak szemében is szokatlan villámmágikus kísérleteket folytatnak. Az ő központjuk egy 40 láb magas toronyban, a város déli részén található, a torony tetején furcsa, fémszerkezetek találhatóak, melyek viharban magukhoz vonzzák a villámokat. Külhoni számára ez ijesztő lehet, azonban a helyiek megbékéltek vele, legalább nem máshova csapnak be a pusztító energiák. A vezetőjük Gart Quatis, aki nagyhatalmú mágus hírében áll, az ő vezetésével érkeztek északra a társai. Mára tucatnyi villámmester él Mirianban, és folyamatosan egy-két tanoncot is oktatnak. Nagyon kevesen tudják, de Gart jó kapcsolatot ápol a helyi alvilággal. Ez szinte bizonyosan nem fog előkerülni a modul alatt, azonban ha a játékosok bármi ilyesmire akarnák rávenni őket, akkor figyelembe kell venni.

A város könyvtára az északi részen található, a nemesi negyed mellett, hatalmas, templomra emlékeztető kőépület. Ide bárki beléphet, ha az egy ezüstös könyvtárpénzt kifizeti, de természetesen ez csak a publikus részekbe nyújt betekintést. Itt találhatóak számos kötetet legendákról, történelemről mind közös, toroni, aszisz sőt még dzsád nyelven is, ezek mellett jelentős mennyiségű könyv van itt irodalmi témában, de megtalálhatóak itt dalgyűjteményektől kezdve építészetten át egészen a számvitelt okító fóliánsokig sok minden. A lezárt részben a város nemességének iratait őrzik, a kereskedők üzleteinek egymás felé vezetett másolatait, birtoklapokat, adományleveleket és családfákat. Ide csak valamelyik tanácsos engedélyével lehet bejutni. A könyvtárat folyamatosan őrzik, lándzsás elit-őrök állnak a bejáratában, és belül is, a lezárt részre nyíló vastag vasalt tölgyfaajtó előtt is.

Kevesen tudják, de azok is hallgatnak róla, hogy a könyvtár vezetője, Ghelan am Dzubai, öreg dzsad egyben a kezében tartja a város alvilágát is. Besúgói, emberei sokfelé megtalálhatóak, és jó kapcsolatokat ápol a Kutatók céhével is. Számos igazi könyvritkaságot halmozott fel magának, még tiltott tudást is, de ezek árát súlyos aranyokban, de még inkább szolgálatban méri. Nagyon nehezen bízik meg bárkiben is, ami elvárható egy magafajta embertől, így a csapat jószerivel kizárt, hogy találkozzon vele valódi mivoltában. Emberei azonban figyelik a partit, de nem avatkoznak közbe, és csak akkor lehet őket észrevenni, ha a csapat konkrétan figyel arra, hogy követik-e őket, és akkor is -5-tel történő érzékelés próba szükséges. Ha egy ilyen ember lebukik, akkor sem tud segíteni semmit, valószínűleg csak piti kis besúgó vagy tolvaj, esetleg utcán élő koldus, azonban, ha élete veszélyben van, akkor el tud intézni egy találkozót Ghelan intézőjével Khiles-sel, aki egy félelf tolvaj, de senki sem tud róla többet. Ő végtelkéig hűséges a dzsadhhoz, és megjátssza, hogy ő a főnök errefelé, és eddig még senki sem buktatta le. Akár egyedül is hozhat döntéseket, de ha kell Mf-ú pszi használóként képes kommunikálni Ghelannal. A tolvajok hozzáállása, hogy nem kívánnak részt venni a dologban, de ha információ kell, abban korlátozott mértékben tudnak segíteni, persze jó pénzért.

Mirian – érkezés

Helyszín

Ha békében érkeztek a városba, akkor a Maldon család feje fogadja őket a kúriájában. Az épület aszisz mintára van építve, de nem nélkülöz némi dzsad beütést sem. Három szintjével a legnagyobbak közé tartozik a nemesi negyedben. A hely szűke miatt udvara nem sok van, inkább istállók és kocsiszín tölti ki, de az épület mellett azért akad egy szépen gondozott kert is. A ház körül, és a folyosókon a Maldonok címerét viselő őrség teljesít szolgálatot, általában kettesével. Az udvaron házőrző kutyák nyomai vannak, de nappal nem látni őket. A nemes úr a tárgyalótermében fogadja őket, ami egy drága szőnyegekkel, festményekkel berendezett pazar, de ízléses szoba, közepén egy nagy ovális asztallal, körülötte székekkel. A szobában csak a Ranthan Maldon, a felesége Nelena, a papja és az őket hozó lovagok közül a paplovag, és két másik van jelen.

Események

Ranthan Maldon a papjával, Beagaer atyával együtt megállapítja, hogy nem bűnösök a láda eltűnésében. Ehhez bele kell, hogy egyezzenek egy igaz szó varázslatba, amit a pap fog elvarázsolni, és a nemes a szavát adja, hogy csak a ládával kapcsolatos kérdések fognak felmerülni. Természetesen be is tartja a szavát.

Ha visszaadják neki a gyűrűt, akkor eléggé magába roskad, de a láda eltűnésével együtt összerakja, hogy valaki szervezkedik a háború érdekében, és összeszedi magát. Megkéri a csapatot, hogy segítsenek megtalálni a ládát (nem mondja el, mi van benne, azt hazudja, hogy értéktelen, csak diplomáciai értékű papírok), mert aki eltüntette, az a felelős a fia haláláért. Akár jutalmat is halandó felajánlani, a fia gyilkosának megtalálására 50 aranya van, míg a láda megtalálásáért a város fizetne, de azt ő előre nem tudja megmondani, hogy mennyit, de ígéri, busás jutalomban részesülnek.

Elmondja, hogy a varázslóval kellene kezdeni a kutakodást, mivel neki kellett volna vigyázni a ládára, azonban két napja eltűnt (a láda eltűnése előtt egy nappal). Ez nem meglepő, mert öreg és kicsit már szenilis, de eddig mindig üzent, vagy szólt, ha távol lesz.

Ha elfogadják az ajánlatot, akkor *Mirian – nyomozás*, ha nem, akkor *Mirian – mellékszálak* következnek.

Mirian – érkezés fogolyként

Helyszín

Ha fogolyként érkeznek, akkor is a Maldon kúriába viszik őket, azonban így a pincében fogadja őket a nemes, a papjával, két számszeríjászával meg mind az öt lovaggal.

Események

Ha fogolyként érkeznek Mirianba, akkor valamilyen bűnért kell felelniük. Vagy azért, mert a láda ellopásával gyanúsítják őket a lovagok vagy pedig, mert az öreg Maldon a fiát keresi rajtuk. Így vagy úgy, de a Dreina pap megállapítja, hogy nem hazudnak, és nincsen közük a dologhoz. Ennek ellenére, egyrészt, mivel vagy ellenálltak a város embereinek, vagy, mert egy nemesi gyűrűvel üzleteltek, börtönbe akarják zárni őket. Ez egy gyenge blöff, de simán megtehetik, azonban nyilvánvaló, hogy azt akarják elérni, hogy keressék meg a ládát (és a fiú gyilkosát).

Innen, ha elfogadják a nyomozást, akkor ugyan azt mondja el nekik az öreg Maldon, mint a békés érkezés esetében, ha nem, akkor tényleg tömlöcben ér véget a kalandjuk.

Mirian – nyomozás

A nyomozás során bejárhatják a város nagy részét, így itt nincsen konkrét eseményszál, csak a lehetőségek tárháza adott.

Ekkorra körülbelül a következőket tudják:

- Eltűnt a láda, amiben egy diplomáciai értékű ajándék van, értéke csak szimbolikus.
- A varázsló figyelte a ládát, de ő is eltűnt.
- A varázsló „tornya” a város szélén található.
- Vannak háború-ellenesek és háborúpártiak a város vezetésében, ismerhetik a vezetőiket.
- Horennel rossz viszonyt ápol a város.

A következőkben leírásra kerülnek a potenciális nyomozási helyszínek, és az, hogy milyen információra lelhetnek ott.

Könyvtár/levéltár

Ahogy már a miriani bevezetőben szó volt róla, a könyvtár egy hatalmas kőépület, melyet folyamatosan katonák őriznek. Itt írnokok, könyvtárosok dolgoznak, akik az alap belépődíj (napi egy ezüst) mellett külön fizetségért a szolgálatukra állnak, és egy nap alatt felkutatják a kért téma minden feljegyzését. Természetesen csak a publikus részben, ha a zárt részben akarnak kutakodni, mindenképpen nemesi engedélyre van szükségük. Ekkor a könyvtár vezetője, Ghelan am Dzubai rendelkezésükre bocsájtja az irattárat is, és akár egy olyan írnokot is, akinek van joga a lezárt részekben kutakodni.

Az alábbi dolgokat tudhatják meg itt:

Könyvtár/levéltár	A város függetlenedésének történelme, a vezető családok családfája. Ha kérnek írásos engedélyt a Maldon családfőtől, akkor bejuthatnak a levéltár lezárt részébe, ott még a koronáról is van említés (hogy létezik, és hogy elhozták, de arról nem, hogy az küldenék vissza), de ehhez konkrétan kell keresni az alapítás éveiről szóló feljegyzéseket.
	Varázsló már élt a város alapításakor, az első tanácsfőnek is a segéde volt.
	Varázslónak volt egy birtoka, amit már régóta nem használt senki (ez egybeesik a márványlap megtalálásának idejével), Kavicspart. Ezt csak úgy lelhetik meg, ha végignézik a birtokleveleket, vagy a varázslóról kérnek információt egy itt dolgozó írnoktól, esetleg rendelkeznek történelemismeret képzettség legalább Af-ával.
	Ha konkrétan keresik, itt megtalálják a családok leírásánál Netira halálának jegyzetét is, ha esetleg el akarnák vinni a varázslóhoz.
	Egy arany/könyv fejében kérhetnek kyr fordítást, de az egy nap, míg elkészül.

A varázsló tornya

A varázsló tornya a város szélén található, de valójában csak egy háromszintes kőépület. Felső szintje félig egy tetőteraszról áll, ahol furcsa, csillagászati eszközök találhatók viaszosvászonnal letakarva. Az épületből mágia sugárzik, ami végül is nem meglepő. A bejárata zárva van, de egy zárnyitás próbamódosító nélkül elégséges a kinyitásához. Az alsó szinten a konyha és fürdő mellett, csupán egy kisebb fogadósoba található. A lépcsőház, ami az épület mellett helyezkedik el felfelé és lefelé is visz. Már a földszinten látszik, hogy a házat rendetlenség uralja. Nem dulakodás nyomai ezek, csak szimplán széthagyott dolgok hevernek több helyen. A pincében, két szobában élelmiszer, borok, egyéb hétköznapi dolgok találhatóak, egy másikban pedig furcsa alapanyagok, kén, egyéb porok, fűfélék. Van még egy negyedik szoba is, de az üres. Az első emeleten található a lakórész, ami két nagy hálószobából áll, egyik vendégszobának berendezve, míg a másik szemlátomást gyakran használt hálószoba, itt az ágyon ruhák vannak szétszórva. Van benne egy nagy ruhásszekrény, aminek ajtaja nyitva, egy éjjeliszekrény, amin egy kancsó víz és egy pohár áll. Ezen kívül a falon egy kép lóg egy meglehetősen szép nőről. Gesztenyebarna haja, hasonló szeme és kedves mosolya van, sok hasonlóságot mutat Franigan feleségével. A harmadik emeleten csak a varázsló laborja helyezkedik el, melyben számos könyvespolc, asztalok tele iratokkal, egy íróállvány egy könyvvel, alkimista felszerelések, illetve egyéb mágikus kellékek találhatóak. Ez az egyetlen rendben tartott szoba az egész házban. Az egyik könyvespolc csak a naplónak van fenntartva, amiből látszik, a varázsló tényleg rengeteget élt már. Innen egy ajtó vezet az erkélyre, ahol a csillagászati eszközök állnak.

Az alábbi dolgokat tudhatják meg:

Varázsló tornya	<p>A naplók nagyrészt kyr nyelven íródtak, mindenesetre 2 hatalmas polc meg van töltve velük, és a kézírás egyezik, mind a varázslóé lehet.</p> <p>Az egyik legelső naplóban, amit kyrül írt, büszkén írja, hogy megfejtette a rejtély nyitját, és leírja azt is, hogy ettől érzi magát fiatalnak, mintha új erő költözött volna bele.</p> <p>Az előtte, pyarroni nyelven írt két naplóban csak azt említi, hogy talált egy érdekes kőlapot a Hamotani-síkságon, amin valami féle térmágikus rajzolatok vannak.</p> <p>A legfrissebben utalás van arra, hogy a csoda elmúlt, már ismét érzi az öregedés nyomait. Ha végig lefordítják (ősi nyelv Af – 1 nap, Mf – olvasható folyamatosan), kiderül belőle, hogy az „esszencia” elfogyott, és nem tudja most mi lesz. Ez után megritkultak a bejegyzések is.</p> <p>Feltűnhet továbbá, hogy az egyik napló, még az elejéről másmilyen kötésű, mint a többi, határozottan újabb, és másfajta tintával íródott a gerince is. Tartalma is rövidebb, és sok nem odavágó bejegyzés van benne – herbáriumok, receptek, versek.</p>
	<p>A naplók mögött, egy rejtett rekeszben megtalálhatják az eredeti példányt (titkosajtó keresés próba, vagy konkrétan keresniük kell a könyvek mögött a polcon). Ebben leírja szerelmének történetét, még egy rajz is van a lányról (nagyon hasonlít a Franigan család asszonyára, és a képre a szobájában). Leírja, hogy milyen rosszul érintette, hogy a lány a főtanácsoshoz ment hozzá, és hogy kételyei vannak, tudja-e szolgálni azt az urat. A lezárása azonban az, hogy ő igazi Lar-Dori, háttérbe szorítja személyes érzelmeit. Persze más részeket is tartalmaz, de elég hangsúlyos ez a fejezet. A napló mellett egy megsárgult pergamenen egy emlékeztető: „El kell felejtennem, nem szabad ezzel foglalkoznom, most, hogy rátaláltam a márványlapra nem!”. A dátumozása azonban már majd kétszáz évvel ezelőtti.</p>
	<p>Dulakodásnak, csatának nyomát sem látni, varázsló botja nincs itt, a könyvtárszobában közepén üres az íróállvány, amiben a legfrissebb naplóját tartja (persze ez nincs ráírva ☺). Élő történelem azt is felfedi, hogy csak fogta a cuccát, és lelépett.</p>
	<p>A labor alapján, ha van varázsló, boszorkánymester, boszorkány vagy tűzvarázsló a csapatban (esetleg velük van egy Kutató), az meg tudja mondani, hogy ez a mágiszter bizony igen nagyhatalmú varázsló. Ezt csak alátámasztja hihetetlen életkora is, ami csak a legnagyobb varázslóknak adatik meg. Ezt fontos érzékeltetni a csapattal, hogy ne merüljön fel bennük túlzottan a varázsló megtámadásának lehetősége.</p>

Zevir családi kúria

Igazi felső-toroni stílusban épült büszke épület, a harmadik legnagyobb, csak a Franigan család rezidenciája, és a tanács épülete mülja felül. Számos katonát lehet látni az épület körül, és a folyosókon, mindegyik sodronyinget és hosszúkartot, és a Zevir család címerét viseli. Az épületet egy jelentő méretű kert veszi körül, Toronból hozatott harci kutyák otthona. Az épület háromszintes, de két másik kisebb épület is van még mellette: külön istálló és egy barakk a katonáknak (ha megnézik, 100 ember bőven elfér benne). Ha meghallgatást kérnek, akkor a komornyik beengedi őket egy fogadóterembe, és ott megvárhatják, míg megérkezik Khirrad Zevir, a boszorkánymestere és a testőrkapitánya. Ez is csak délután lehetséges, mivel délelőttönként ő is a tanácsban lobbizik.

Az alábbi dolgokat tudhatják meg:

Zevir család	Ha meggyanúsítják, hogy neki volt oka a Maldenek ellen cselekedni, a családfő tagadja, hogy bármi köze is lenne a dologhoz, hiszen köztudott, hogy a Maldon öreg nem volt jó viszonyban a fiával. (erős pszi pajzsai vannak, így az igaz szó és hasonló varázslatok nem hatna rá), ráadásul tapasztalt hazudozó, a százalékos alapértékeket is 30%-kal rontja.
	A varázslóról viszont elmondja, hogy mostanában furcsán viselkedett, mintha kissé ellenséges lett volna a város főtanácsosával (ez történetesen még igaz is). Ki tudja, vénségére mire képes az a mágus.

Maldon családi kúria

A Mirian – Érkezés résznel részletezett kúriában megtalálhatják az öreg Maldont, de csak délutánonként, mivel minden délelőtt a tanácsban próbálja érvényre juttatni háborúellenes nézeteit. Készségesen válaszol a kérdésekre, ha azok tisztelettudóak, és nem firtatják a láda tartalmát. Ha rá is kérdeznek, kitart amellett, hogy diplomáciai papírok vannak benne, ezt ők úgysem érthetik.

Az alábbi dolgokat tudhatják meg:

Maldon család	Tényleg haragudott a fiára, de ennek ellenére nagyon szerette őt, és teljesen lesújtotta a halála.
	Ha felvetik neki, hogy a varázsló nem eltűnt, hanem elment, akkor nem tudja mire vélni, mert a varázslónak most komoly feladata volt a láda őrzése.
	A Dreina pap, ha megemlítik, hogy Kavicsospartra akarnak menni, megáldhatja fegyvereiket, ha tényleg kísértetekbe botlanának.
	Fontos, hogy mit kérhetnek Ranthan Maldontól. Hajlandó elintézni, hogy a kutatók egy segédje, Dreis (varázsolni nem nagyon tud, de felismeri a rúnákat, ért kicsit kyrül és meg tudja mondani, hogy van-e ártó mágikus csapda valahol) egy napra a szolgálatukra legyen, például a varázsló tornyának átkutatásakor.

Franigan családi kúria

A legnagyobb épület a városban. Négyszintes, kéttornyos, hatalmas kúria, kertje a város főterétől egészen a sziklaszirtig húzódik. Csak fegyveres kísérettel engedik be ide a karaktereket, és őket is csak délután. A családfő, Gordan Franigan a dolgozószobájában hallgatja meg a csapatot. Segítőkész, mélységesen együttéret a Maldonekkel a veszteségükért, és látszik rajta, hogy nagyon meg akarja találni azt a ládát. Ő már bizonytalanabb, amikor a tartalmáról kérdezik, de ő sem árul el semmit.

Az alábbi dolgokat tudhatják meg:

Franigan család	Úgy egy éve a varázsló furcsán kezdett viselkedni, amikor a családfő mellett a felesége is ott volt.
	Festmények a falakon, régi és új, ami furcsa lehet, hogy időrendbe rakott képek közül az első családképen és a legutolsón lévő hölgy teljesen hasonlítanak. Ha rákérdeznek, elmondják, hogy az illető hölgy Netira, az első Franigan nemesúr felesége, és teljesen véletlen, hogy Felnia Franigan, a mostani családfő asszonya (akár találkozhatnak is vele) ennyire hasonlít rá. Az első családképen lévő hölgy azonban tényleg kiköpött mása a varázsló képein ábrázoltak

Kutatók céhe

A kutatók céhének tornyába csak a földszinten kialakított fogadóteremig mehetnek be. Innentől kezdve csak a céh tagjai léphetnek tovább. Itt beszélhetnek a mesterükkel, Gart Quatissal. Megfelelő díjazás fejében akár egy boszorkánymestert is szerezhetnek maguk mellé, a bérük azonban meglehetősen drága: 20 arany egy hétre. Ha nagyon firtatják, a mesterük elmondja, hogy kivételes esetekben dolgoznak olcsóbban, de a csapat nem tartozik a kellőképpen befolyásos emberek közé.

Az alábbi dolgokat tudhatják meg:

Kutatók céhe	A varázsló nagyon jól képzett volt a kyr nyelvben és mitológiában, de hosszú életére nem tudnak magyarázatot adni. Amit mondhatnak, hogy nagyon nagy tudású varázsló, nem tudják elképzelni, hogy valaki csak úgy elrabolta volna.
	A Kavicsospartról szóló kísértet történeket nem tudják alátámasztani, egyik társuk egyszer átutazott ott, de nem érzett semmiféle aktív sötét mágiaát.

Alvilág

Ha valahogy sikerül kapcsolatba lépniük az alvilággal (a félelffel), akkor megpróbálkozhatnak információt venni tőle. Ezt egyféleképpen tehetik meg: kifizetik az infó árát, és másnap egy megbeszélte helyen egy boríték fogja őket várni az infóval. Ha ez nekik nem tetszik, akkor nincs üzlet, mivel nem ismerik őket a városban. Mellesleg, ha fizetnek, tényleg betartják a szavukat, ha meg esetleg nem tudnának segíteni, akkor a borítékban visszakapják a költség három negyedét.

Az alábbi információkat vehetik meg:

1 arany	A varázsló eltűnéséről: A varázsló az északi kapun át távozott, és csinált valamit az őrral, mert az a következő néhány percben csak állt maga elé meredő tekintettel, de nem reagált semmire.
1 arany	A Zevirekről: A Zevireknek komoly toroni kapcsolataik vannak, és jelentős hasznot húznak a fegyverkereskedelemből.

Egyéb, a városban fellelhető információval is tudnak szolgálni, ez ilyen pletykák és félig-meddig köztudott dolgok árát a mesélő határozza meg, de nagyságrendben olyan 1 ezüst és egy arany közé esnek.

Egyéb

A következő információkat az utcákon, kocsmákban, emberekkel beszélgetve is megtudhatják:

Pletykák a városban: kocsmák, piac, satöbbi	A varázsló nagyon öreg, öregebb, mint a város. Nem is él, inkább csak egy szellem. El akarja foglalni a várost, azért tűnt el. Nem is tűnt el. Ládáról semmit sem tudnak, a háborúról megoszlik a közvélemény. Az átlagemberek inkább békét szeretnének, de az örök szerint ők lennének a győztesek, így nincs mitől félni.
Kavicsospartról kérdezve	Kavicsospart elátkozott hely, szellemek kísértenek arrafelé, már régóta nem jár arra senki, csak néha a halászok.
	Halászok elmondják, hogy egyik este (2 napja, amikor a varázsló eltűnt) fényeket láttak a faluban, a legnagyobb házból, és megijedtek, inkább eljöttek feljebb a folyóra.
Maldenéről kérdezve	A nemesifjú összeveszett az apjával, azért hagyta el a várost. Inkább ilyen kalandvágó lélek volt, de a közemberek is szerették, mivel gyakran járt kocsmákba, meg ilyen helyekre.
	A varázsló gyengéd érzéseket táplál Franigan felesége iránt.
Városőrség	Nem volt semmi gyanús a varázsló környékén, ha megkeresik, hogy ki volt őrségben az eltűnése estéjén, akkor az északi kapunál őrt álló katona (Vezeklő Morad, nevét onnan kapta, hogy évek óta egy kortyot sem iszik, mióta egyszer részegen elkártyázta az összes vagyonát) elmondja, hogy semmire sem emlékszik arról az estéről, ami nagyon furcsa, mert nem volt másnapos, és már évek óta nem ivott.

Természetesen egyéb információkra is bukkanhatnak szerte a városban, ezek mibenléte és valóságtartalma a mesélő képzeletére van bízva.

Mirian – Kavicsospart

Helyszín

A lényeg, hogy a parti valahogy rájöjjön, hogy a varázsló a régi birtokára ment. Kavicsospartot a várostól egynapi lovaglásra találják észak-nyugat felé, a Lereis partján. Elhagyatott parasztházak, és egy nagyobb épület áll itt. A helyet kísértetjárta területnek tartják, de nincsenek szellemek, pusztán a varázsló korábbi munkálkodásának mellékhatásaitól menekültek az emberek. Azóta a mágus idézett két légelementál szolgát, hogy elkergessék az esetlegesen ide merészkedőket.

Események

Az elementálok az épületek között bolyonganak, és lesből támadják meg a csapatot. Mivel nem lopóznak, csupán meglehetősen áttetszőek, így egy sikeres érzékelés-próbával (embernek -2, félelfnek -1, elfnek módosító nélkül) kiszúrható a furcsa süvítő hangjuk. Ellenkező esetben az első támadásuk meglepetésszerűnek minősül, és hátulról támadásnak. Értelemszerűen, ha a parti úgy mozog, hogy külön kijelentik, hogy minden irányba figyelnek, akkor az érzékelés próbára a megtámadott +3-at kap. Ha már harcolnak, lehet követni a mozgásukat, a harcértékeibe bele van számolva az áttetszőségük. Éjszaka azonban még nehezebben láthatóak, így a harc félhomályban módosítókkal kell számolni még a legfényesebb holdtöltekor is. Fontos: nem ismeri fel őket a csapat, hogy nem szellemek, csak ha valahogy megvizsgálják az asztrál- vagy mentáltestüket, mivel abban különböznek (nekik nincs). Főleg elkergetésre játszanak, ha valaki harcképtelenné vált, már nem támadják, de ha nem mennek el, akkor megpróbálják megölni a partit.

Ha legyőzik a légelementálokat, zavartalanul kutathatnak az elnéptelenedett faluban. A legnagyobb ház a figyelemreméltó, kétszintes, de a felső szint már teljesen lakhatatlan, teteje itt-ott beomlott. Az ajtaján azonban egy sikeres érzékelés próbával (heraldika Af+1, Mf+3 módosítóval) kiszúrhatják a varázsló címerét. A földszinten sincs már semmi, csak korhadt bútorok, azonban sikeres érzékelés próbával (nyomolvasással alapból siker) feltűnhet nekik, hogy a porban lábnyomok vannak, amik a pincébe vezetnek, de vissza nem. A pincében található egy titkos ajtót, ami a kora miatt +20%-kal kereshető. E belső helységben fényt adó rúnák vannak a falakon, és a kis terem közepén van egy furcsa, lüktető pentagramma egy másfél láb átmérőjű kőlapon. Ez a teleport a menedékbe. Erről rúnamágia szakértelemmel meg lehet mondani, hogy térmágia, és hogy nincs benne ártó hatás, de bővebben nem lehet róla kideríteni semmit. Ha bárki megérinti (akár olyan tárgy is, ami a személyes aurájához tartozik), akkor az illető elteleportál.

Ha átlépnek a kapun, egy kőteremben találják magukat, a falakat régi, kopott minták díszítik, toroni kultúra, történelemismeret Af-kal, vagy építészet Af-kal meg lehet mondani, hogy kyr eredetűek. A szobából három másik helyiség nyílik, egyikben régi könyvek vannak, mind kyr nyelven, másikban egy hálóterem, a harmadikban pedig egy kiapadt forrás, meg egy labor, és itt találják a varázslót is, amint éppen a láda mellett ücsörög, és egy könyvet olvasgat pipázás közben.

Mikor meglátja őket, felkapja varázsbotját, és szemlátomást néhány rúna felizzik a falakon, de nem támad. Egyelőre megpróbálja kideríteni, hogy mit akarnak, hogyan kerültek ide meg ilyenek. Ha a csapat ismeri a történetét, vagy nagyon jól beszélnek, meggyőzhetik, hogy adja vissza a ládát. Beszédéből látszik, hogy nem akart ő rosszat nagyon, csak elege van, hogy ő szolgálja a várost, az meg elveszi a szerelmét.

A parti meggyőzheti, hogy az már nagyon régen volt, és hogy ez nem is az a nő. Ehhez kézzel fogható bizonyíték kell, például a nő halotti bizonyítványa, vagy a születéséről szóló feljegyzésen lévő dátum, és még valami, ami igazolja a mostani időpontot (például a saját naplója). Ha békésen beszélgetnek, elmondja, hogy a forrásnak köszönheti hosszú életét, de már elfogyott a tartalma, és már nagyon fáradt.

Ha meggyőzik, visszaadja a ládát, és velük tart Mirianba, ekkor *Mirian – utazás Horenbe* következik.

Ha nem győzik meg, hanem megölik (ami nagyon nehéz), akkor övük a láda, innen el is lophatják (*Mirian – mellékszálak*), vagy visszavihetik, ez esetben szintén a *Mirian – utazás Horenbe* fejezet következhet.

Esetlegesen, ha nem sikerül meggyőzniük, el is hozhatják neki a nőt, hogy bebizonyítsák, ő nem Netira, vagy a halálról szóló feljegyzést. Ezek bármelyike azonnal meggyőzi a varázslót. Ilyenkor a varázsló csak úgy engedi el őket, ha mindegyikükre írhat egy zóna varázsjelet, hogy kövesse őket, nehogy elárulják a rejtekhelyét. Ezt ki is fejt, hogy nagyon megjárják, ha átverik (akár a nővel, akár a hely elárulásával).

Fontos, hogy itt Marren mágiszteréit leszámítva minden varázslat 2E-vel gyengébben jön létre (így a 2E alattiak létre sem jönnek).

Mirian – utazás Horenbe

Helyszín

Ha ideértek, akkor minden bizonnyal náluk van a láda, és a Miriani vezetőség (maga a főtanácsos személyesen) felkérte őket, hogy a további bajokat elkerülendő kísérjék el a ládát Horenbe. Segítségül kapnak maguk mellé egy csapat lovagot, ugyanazokat, akikkel már korábban is találkozhattak (paplovag, 4 lovag és 4 számszeríjász). Az út Horenig három nap, első este szabadban, aztán a Testvérvizsály nevű, nevét meghazudtolóan biztonságos fogadóban töltik majd. Maga a táj hasonló, mint mikor Mirianba érkeztek, errefelé is dombok, alföldek, gyümölcsösök és termőföldek vannak.

Események

A második nap hajnalán megtámadják őket. Egy jelentős csapatról van szó, majd kéttucat emberről, köztük van hat nehézvértes támadó, hat könnyűvértes, de nekik íjaik is vannak, még hat sodronyinges harcos, két, köpenyes, szemlátomást varázshasználó és egy jófajta mellvértet viselő magas, ősz hajú férfi, aki a vezetőjük lehet (A Zevirek testőrkapitánya, ha már találkoztak vele). A harc során természetesen a társaik is küzdeni fognak, azonban a lényeg, hogy a vezetőjüket, legalább egy varázshasználót és még néhány támadót (a csapat harciasságától függően lehet variálni) elintézzzen a parti. Amennyiben a harc nem a csapat hibájából alakul rosszul (00-ás dobás az ellenfél íjászána, stb.), a karakterek segítségére siethet a varázsló, de csak ha életben hagyják. Az NJK-k csatározását nem kell ledobálni, legegyszerűbb úgy kezelni, hogy ha a parti hamar végzett az ellenfelekkel, akkor sokan maradtak életben, és a támadók is sokan menekültek el, ha sokára végeztek (6 kör), akkor súlyos veszteségek vannak mindkét oldalon. A paplovag túléli (hosszú csata esetén maga is sok sebből vérzik), és neki lát meggyógyítani a sebesülteket.

Miután a harcnak vége (egy-két túlélő támadó megfutamodik, a többiek nem tudnak semmit) az elesett vezetőt felismeri az egyik lovag, vagy a paplovag, hogy nem más, mint a Zevir család jobb keze, Seolyss primor, a testőrparancsnok. Ha eddig nem tudták volna, akkor most elmondják nekik, hogy a Zevirek a háborúskodást pártolják, úgyhogy ez biztos az ő művük. Megmondják, hogy innentől ők elviszik a csomagot, a parti menjen haza, és buktassa le a Zevireket. Innen: *Mirian – Zevirek lebuktatása*.

Epilógus

Mirian – Zevirek lebuktatása

Mikor visszaérnek a városba több lehetőségük is van. Elmondhatják, ami történt Ranthan Maldonnak, aki azonban nincs otthon, mivel éppen soron kívüli tanácsülés folyik. Ekkor elmehetnek ők maguk is az ülésre, ahol azonban kiderül, hogy Khirrad Zevir nincs jelen, egészségügyi panaszokra hivatkozva. Ha elmondják, amit tudnak, a városiak azonnal őrséget küldenek a Zevir kúriába, de az árulók már elmenekültek.

Másik lehetőség, hogy eleve a Zevir kúriához mennek, esetleg kettéválnak. Ebben az esetben tanúi lehetnek, hogy egy négylovas kocsi indul sietve Abaszisz irányába négy lovas kísérelével. Ha valahogy elkapják, akkor benne találják az öreg Zevirt és a venomagitorját, illetve négy lovas testőrét.

Amennyiben elmenekült előlük az áruló, a helyiek megköszönik a segítségüket, kifizetnek minden esetlegesen beígért jutalmat, majd felajánlják, hogy maradjanak még egy-két napig a város legkitűnőbb fogadójában, a Fahéjvirágban a város költségére. Itt, ha a boszorkány életben hagyták, az megkeresi őket a következő este, és egy borítékot csúsztat át az ajtajuk alatt, melyben egy üzenet áll:

„Az öreg kígyót a Testvérvizsály-ban találjátok két nap múlva.

Lady Lara”

Ha megkérdezik, a Testvérvizsály fogadó félúton van Horen és Mirian között, de ezt tudhatják is, ha megkérdezték a csomag szállításának menetrendjét. Az információ helyes, tényleg ott lesz a nemes a négy testőrrel és boszorkánymesterével. Elmehetnek érte egyedül, de akár Maldon embereivel is, de a várostól nem kapnak katonákat, mivel nem bíznak a levél hitelességében (ha mégis onnan kérnének, akkor, ha az öreg Maldon ezt hallja, utána felajánlja, hogy ad melléjük fél tucat lovast). Itt el is foghatják, de meg is ölhetik, azonban a fogadóban esett esetleges károkat a fogadós mindenképpen megpróbálja rajtuk behajtani.

Ha így vagy úgy, de elkapják Khirrad Zevirt, akkor a tanács elítéli árulásért, megfosztják minden vagyonától, és kivégeztetik, a családját meg számúzzik (mivel ők már messze járnak amúgy is). A lefejezésre a főtéren kerül sor, másnap délben.

Esetlegesen, ha elkapják Zevirt, még mielőtt elszökne a városból, megpróbálhatnak vele lepaktálni (ezt ő is forszírozza, ha rosszul áll a szénája). Ekkor elengedhetik, ha akarják, de nincs nála több, mint 50 arany, és rengeteg szép ígéret.

Mirian – mellékszálak

Láda ellopása

Ha ellopták a ládát, akkor menekülniük kell. Két nap múlva utoléri őket egy csapat, ami a már említett lovagokból, íjászokból, és még 6 lovas harcosból áll. Ha a varázsló még életben van, ő is velük tart. Ez az ütközet nagyon véres lesz, nem foglyul ejtésre törekednek. Itt jó eséllyel meghalnak, de ha mégsem, akkor lásd: *Szálak elvarrása*.

Szálak elvarrása

Ha a Zevirek árulása sikeres volt, akkor ő lett a főtanácsos. Ekkor hatalmát kihasználva eltünteti a hozzá vezető szálakat. Egyszer, majd két hét elteltével éppen hazafelé tartanak, amikor egy eldugottabb sikátorban estefelé egy koldus lép eléjük, és csak annyit mond:

„Khirrad Zevir, Mirian főtanácsosa a háláját szeretné kifejezni.”

Az utolsó, amit látnak, hogy a háztetőkön árnyak mozdulnak, majd egyszerre tucatnyi íjhúr pendül...

NJK-k, ellenfelek

Méregfog Angar

Huszonnyolc év körüli, búskomor, sebhelyes arcú férfi. Bár viselkedése kevésbé nemesi, itt-ott kivillan néha, hogy nem teljesen ilyen nevelést kapott. Hajthatatlan a megbízások terén, és mindig sikerrel jár - így húzta ilyen sokáig a klánjában.

Barna hajú, barna szemű, praktikai miatt szürke átlagként el tud tűnni a tömegben, vagy rikító nemesként kiemelkedik onnan - pontos kinézete csupán kedve kérdése. Gyengéd, nem mágikus szálak fűzik Lirinához, a hosszas együttes munka során egymásra hangolódott két lélek szálai. Fegyvereit mindig mérgezi, intelligens cselvető, ám nem a szavak embere - ezt inkább barátnőjére hagyja. Angar egyébként az Ikrek tagja.

Faj, kaszt:	Ember fejevadász (5)	Jellem:	Rend-halál	
KÉ	40	AME 25	Fontosabb képzettségek: Pszí Mf, mérgekeverés Mf, álcázás Mf, ökölharc Mf	
TÉ	75	MME 25		
VÉ	130	Méregellenállás 4		
CÉ	6	Felszerelés:	Ép 10	Pszí 21
T/K	2	Tőr kard, sodronymellény,	Fp 65	
Sebzés	K6+4	Nemesi ruha, 3 dobótőr		
SFÉ	3			

Lady Lirina

“Lirina a leggyönyörűbb asszony, akit valaha is ismertem. Vörös, hullámos leomló haja a napfényben szinte arany árnyalattá válik, hatalmas zöld szeme érzéki, és sok jót sejtető. Telt keblei kontrasztjaként vékony dereka már-már törékenynek tűnik, egész alakja olyan, mint a dzsádok sivatag homokjával töltött órája, csak ellentétben azzal, nem a sivár pusztaság, hanem az élet, egy csodálatos élet ígérete rejlik benne. Jól tudom ki ő, és miféle, és azt is, hogy nincs szüksége a praktikáira ahhoz, hogy minden férfi álma legyen. Nem félek tőle, sosem fordította ellenem az erejét. Riella a maga módján kedves, nyugodt és velem mindig őszinte. Most is itt lebeg előttem ez a jelenés, ha behunyom a szemem: amikor megismertem – bizony, jaj lett volna neki, ha utólag a papom megállapítja, hogy mindez az érzés csupán a mágia ajándéka. De nem, így hiszem, hogy úgy volt - első látásra beleszerettem arcába, melyet istennők irigyelhetnek, érzéki, de mégis bő ruhájába, ami csak ott mutatott egy keveset, ahol kell. Úgy hiszem, ha egyszer megöregszem, vele élem le az életem.”- Angar

Nos, Angar nem is túloz annyira. Ez a tanult, okos nő pusztán az intelligenciájával is lépést tarthatna a magas körökkel, és bármely nemesi társaság középpontja lehetne - már csupán az ördög egy utolsó csavarintása, hogy gyönyörű szépséggel és hideg szívvel ajándékozta meg, így a klánjának legmegfelelőbb emberévé téve arra, hogy információt szerezzen vagy káoszt szítson a nemesi berkekben. Adott szavához való lojalitása pedig mindennél megbecsültebbé tette azok között, akik az árnyak közt élnek, és csak a legritkább esetben igaz rájuk ez a tulajdonság.

Riella csak ritkán ragadtatja el magát, ám barátja halála felbőszíti - és mivel a megbízója külön Angart kérte, úgy véli, hogy halála az ő hibája (először a kalandozókat okolja).

Faj, kaszt: Ember boszorkány (5)		Jellem: Káosz			
KÉ	25	AME	34	Fontosabb képzettségek: Lélektan Mf, álcázás Mf, szexuális kultúra Mf, szépség 18	
TÉ	36	MME	32		
VÉ	95	Méregellenállás	3		
CÉ	5	Felszerelés:		Ép 6	Mp 40
T/K	2	Tőr, hatalom amulett, 2 hatalom itala, díszes ruha		Fp 35	Pszí 26
Sebzés	K6				
SFÉ	-				

Agarai városőrség kapitánya

Faj, kaszt: Ember harcos (5)		Jellem: Rend (el van bővölve)		
KÉ	36	AME	15	Fontosabb képzettségek: Fegyverhasználat Mf, nehézvért viselet Mf, hadvezetés Af
TÉ	83	MME	18	
VÉ	125	Méregellenállás	5	
CÉ	4	Felszerelés:		Ép 12
T/K	2	Másfélkezes kard,		Fp 60
Sebzés	2k6+3	mellvért, jófajta ruha,		
SFÉ	4	tőr, köpeny		

Megjegyzés: ha a boszorkánynál találkozunk vele, akkor csak a kardja lesz nála, a vértje nem.

Agarai városőrök, fejadász segédei (zárójelben a számszeríjások értékei)

Faj, kaszt: Ember, városőr		Jellem: Rend			
KÉ	25	AME	1	Fontosabb képzettségek:	
TÉ	50	MME	3		
VÉ	120 (100)	Méregellenállás	3		
CÉ	0 (35)	Felszerelés:		Ép 9	
T/K	1	Hosszúkard (könnyű számszeríj), kivert bőrvért, kis pajzs		Fp 35 (30)	
Sebzés	K10 (k6+1)				
SFÉ	2				

Derran dal Rivelen

Faj, kaszt: Ember, Dreina paplovag(4)		Jellem: rend			
KÉ	20	AME	25	Fontosabb képzettségek: Pszí Mf, nehézvért viselet Mf, lovaglás Mf	
TÉ	70	MME	25		
VÉ	130	Méregellenállás	6		
CÉ	-	Felszerelés:		Ép 14	Mp 35
T/K	2	Teljesvért, lovagkard, közepes pajzs, szent jelkép		Fp 60	Pszí 20
Sebzés	2k6+3				
SFÉ	6				

Lovag / nehézvértés

Faj, kaszt: Ember, lovag (4)		Jellem: rend	
KÉ	20	AME	12
TÉ	70	MME	12
VÉ	125(100)	Méregellenállás	5
CÉ	-	Felszerelés:	Ép 13
T/K	1 (1/2)	Teljesvért (félvért), lovagkard, közepes pajzs (pallos)	Pszi 8
Sebzés	2k6+3 (3k6+3)		Fp 65
SFÉ	6 (5)		

Megjegyzés: a zárójeles értékek a Zevir család szolgálatában álló támadókat jelentik, ők pallossal támadnak, mivel lovagokra számítanak a ládánál.

Ha tehetik, kihasználják a lovas harcmodor nyújtotta előnyöket.

Számszeríjász, íjász

Faj, kaszt: Ember, harcos		Jellem: rend	
KÉ	25	AME	2
TÉ	50	MME	2
VÉ	110	Méregellenállás	3
CÉ	30	Felszerelés:	Ép 10
T/K	1	Számszeríj / hosszúj, tegez, 10 vessző, rövidkard, kivert bőrvért	Fp 30
Sebzés	K6+1		
SFÉ	2		

Sodronyinges

Faj, kaszt: Ember, harcos		Jellem: rend	
KÉ	30	AME	1
TÉ	65	MME	3
VÉ	120	Méregellenállás	4
CÉ	-	Felszerelés:	Ép 11
T/K	1	Hosszúkard, sodronyíng, kis pajzs	Fp 35
Sebzés	1k10		
SFÉ	3		

Légelementál

Faj, kaszt: -		Jellem: -	
KÉ	55 (70)	AME	Imm.
TÉ	85	MME	Imm.
VÉ	110 (130)	Méregellenállás	Imm.
CÉ	-	Felszerelés	Ép 9 (16)
T/K	2	-	Fp -
Sebzés	K6+1 (k10)		
SFÉ	0		

Megjegyzés: csak túlütéssel sebezhető, csak mágikus fegyverrel sebezhető, mágikus anyagú fegyverrel feleződik a sebzés. Elemi föld k6/E sebzést okoz rajta. Tűzre immúnis, elemi erő, villám a felét sebz. Támadása hideg, metsző sebeket ejt, 5 fp után egy ép-t is sebez (kötelező ép veszteség). SFÉ érvényesül ellene, de az első támadásuk után, ha az legalább 4 SFÉ-vel védett területre esett, akkor fedetlen helyre fognak támadni. A zárójeles értékek a harcossal légelementált jelenti. Ha a csapat nagyon erősnek bizonyul, opcionálisan azt is lehet használni.

Seolyss Pugnies primor

A testőrök parancsnoka egy közrendű toroni férfi. Harcedzett, nehéz mellvértben jár a nap jórészében, oldalán kardja, és hátán számszeríja. Ugyan már évek óta nem volt szüksége rá, de folyamatos edzéssel biztosította erőnlétét - kétségkívül a város egyik legtapasztaltabb katonája, ám nem csupán Khirrad úr személyes biztonságaért felelős. Ő a nemes "szárnysegédje" is, a politikai ellenfelek karavánjainak esetenkénti rajtaütését, a saját karavánok védelmét, az egyéb harci cselekmények megtervezését és lebonyolítását mind rá bízta Khirrad úr. Seolyss mellett, hogy remek stratégia, egy eléggé karizmatikus ember is - a régebbi testőrök, akik vele szolgálnak, tűzbe mennének érte.

Faj, kaszt: Ember, harcos (6)		Jellem: Rend, halál	
KÉ	40	AME	22
TÉ	80	MME	25
VÉ	135	Méregellenállás	5
CÉ	25	Felszerelés:	Ép 12
T/K	2	Hosszúkard, könnyű számszeríj, mellvért	Fp 62
Sebzés	K10+1	(mestermunka, 4/3)	
SFÉ	4		

Megjegyzés: mellvértje legalább 120 aranyat ér (értékbecslés Af)

Városi boszorkánymester

Faj, kaszt: Ember, boszorkánymester (4)		Jellem: halál	
KÉ	25	AME	24
TÉ	45	MME	25
VÉ	95	Méregellenállás	3
CÉ	25	Felszerelés:	Ép 7
T/K	1	Bőrvért, 2 hatalom itala,	Mp 28
Sebzés	K6+1	rövidkard, dobótőr	Fp 25
SFÉ	1		Pszi 21

Megjegyzés: Főleg villámokat használnak, rövidkarddal csak akkor támadnak, ha nincs több manájuk és hatalom italuk. Addig védekező harcot folytatnak (+20 VÉ mivel közben varázsolnak).

A Zevir család

Bár többségükkel jó eséllyel nem fognak találkozni a kalandozók, mégis álljon itt a leírásuk.

Khirrad Zevir

Khirrad egy valódi, büszke vonású, erős arccsontú, széles vállú kyr. Teste inkább karcsú, mint erős, de tettvágya és fanatikussága minden hátrányt legyőz. Szinte elborultan küzd egy célért, az uralkodásért, mintha Kyria új dicsőségét szeretné visszaállítani, kicsiben. Ezüstszín haja mindig szertartásosan be van fonva, gleccserkék szemei megfagyasztják a szívet, fennhéjázó modora és lekezelő szavai pedig elkérgesítik azt.

Főleg Toronnal van jó kapcsolatban, maga is Tharr hitét vallja. Aransárga dreggisét vékony kék öv fogja össze, és gyakran visel övén díszes, ám mérgezett tört is. Szükség esetére a kardokkal is megtanult bánni.

Faj, kaszt: Kyr, harcos (4)		Jellem: Halál, rend	
KÉ	30	AME	45
TÉ	70	MME	45
VÉ	120	Méregellenállás	3
CÉ	-	Felszerelés	Ép 10
T/K	2	Abbitacél sodronyong,	
Sebzés	K6+4	lagoss, ékszerek (30	Fp 52
SFÉ	4	arany)	

“Khirrad Zevir, avagy Messire Khyrradian Antagen Cih Zevir, a kyr felsőbbrendű vér öröke vagyok, és mint ilyen, a legmegfelelőbb az uralkodásra! Térdre, patkány, a jelenlétemben! A családom ugyan elviselte ilyen kis múlttalan férgek vezetését, holott az ő joguk lett volna irányítani a tanácsot, vagy akár egy személyben uralkodni, hisz ők voltak az elsők - egy ideig-óraig én is kénytelen vagyok, de édes már a bosszú, és az uralkodói palota azok sikolyától lesz hangos, akik ellenem állnak.”

Astarr mester

A magitor egyenesen Toronból került a családhoz, Arvina apjának egyik ajándékaként. Nem titkolt célja a nő védelme, segítése, és a család támogatása sötét praktikáival. Astarr nem titkolja a kilétét: testét hegek és tetoválások borítják, homlokán rendje jelzése. Feje tarra borotvált, ráncos, szeme tűzben égő, kegyetlen szempár, szája jobb fele örök mosolyra torzult egy forradás következtében. Erős, izmos, nagydarab ember, talán Hekkaral lenne összemérhető, ha nem lenne már lényegesen idősebb.

Tharr káoszában hisz, de eltorzult, fekélyes, gonosz lelke itt meg is áll a felsőbb lények tiszteletében - saját magát ismeri el az egyetlen lénynek, aki uralkodhat felette. Paradox módon mégis teljes mértékben a család és a rend szolgálatában áll, és ez egy kicsi zavart elméjűséget visz a megalomániás összképbe.

Astarr venomagitor nem tisztavérű kyr - ura szemében titkon csupán egy elkorcsosult szolga, a Kyr birodalom hanyatlásának példája, természetesen ezt a szemébe sose mondaná meg, annál jobban szereti az életet. Astarr viszont büszke kyr gyökereire, és irigykedve, elbűvölve szemléli a tisztavérű családot - titokban a gyönyörű Rylinát akarja megszerezni.

Faj, kaszt: Ember, boszorkánymester (6)		Jellem: Halál, káosz			
KÉ	30	AME	45	Fontosabb képzettségek: Méregkeverés Mf, pszi Mf, lopózás, rejtőzés 70%	
TÉ	55	MME	45		
VÉ	100	Méregellenállás	4		
CÉ	-	Felszerelés:		Ép 8	Mp 42
T/K	2	Tőr, 3 hatalom itala, hatalom amulett		Fp 38	Pszí 30
Sebzés	K6				
SFÉ	-				

Megjegyzés: főleg méreggel és rontásokkal harcol, méregmágiákat 2 Mp/E-vel olcsóbban varázsol, de nem ismeri a villámokat.

Arvina Zevir, a feleség

Szintén tiszta vérű kyr, mint férje - nem is lehetne másképp. Hűvös, kegyetlen asszonyság, büszke és gyönyörű, amilyennek csak fajtája egy nemesét el lehet képzelni. Különlegessége a hófehér hajával kontrasztban álló zöld szeme, ami a meleg tengerek színét idézi.

Hódol a pipázás élvezetének, az italoknak, illetve néha az ezekbe keverhető mérgek elkészítésének is, ám ez inkább csupán hóbort - a család venomagitora intézi a valódi ügyeket.

Arvina, ha lehet, még törtetőbb, mint férje. Sokan őt gyanítják a család megerősödésének eredeteként - valódi toroni nemes hölgy, akinek a családja jó kapcsolatokkal rendelkezik a tenger onnansó oldalán.

Jellem: Halál

“Erős férj kell nekem, aki nem fél küzdeni és nyerni. A vér kötelez, és remélem, Khyrradian Antagen Cih Zevir méltó hozzá, és így hozzám. Uramnak fogadtalak téged, és segítelek a terveidben, ha azok Kyria és a családunk dicsőségét szolgálják. De ha gyávaságon kaplak, vagy habozáson, akkor Tharr öleljen keblére. Oszladó húsod és szégyenlett neved helyett új férfit választok magamnak.”

Khiren Zevir, a kereskedő fiú

Khiren Zevir kevésbé álmodozó, mint apja, de nem kevésbé ambiciózus. Ő irányítja a fegyverkereskedelmet, így maga is jelentős befolyásra tett szert. Gyakran eljátszik a gondolattal, hogy neki, a legidősebb fivérnek kellene a család fejének lenni, hisz ő sokkal inkább a földön áll, mint apja, aki álmait szövögeti Új-Kyriáról. Habozás nélkül hátba szúrná apját, és átvinné az üzletét, de nem tudhatja, mostohaanyja, a "toroni törtető céda", hogy viszonyulna ehhez. Csak azért támogatja mégis apja hatalmi terveit, hogy még többet nyerhessen vele, ha majd átveszi a helyét.

Khiren külsejéből hiányzik minden, ami egy kyrt olyan ellenállhatatlanná, borzongatóan vagy visszataszítóan gyönyörűvé tesz. Haja színét és szemeit leszámítva teljesen átlagos külsővel rendelkezik. Egy ilyen hiú és büszke népnél ez azt jelenti, hogy Khiren legszívesebben arcul köpné magát - ha nem lenne kimagaslóan intelligens, valószínűleg a fajtája a szegényének tartaná.

Jellem: Halál, rend

"Apám túl sok időt és energiát pazarol álmai kergetésére, miközben a munkát veszni hagyná, ha én nem lennék itt. Ha én lennék a családfő, nem lenne szükség háborúra - pár éven belül mi lennénk a leggazdagabb és legbefolyásosabb család, és így a tanács vezetői is."

Hekkar Zevir, a harcos fiú

A legfiatalabb a gyermekek közül, Hekkar, Arvina méhében fogant. Kegyetlensége is anyjára hasonlít. Feltűnően izmos, szép fiatalember, gyors, ruganyos, valódi harcos. Ugyan nincs meg benne a harcművészek türelme, de mestere fegyverének. Bátyja, a fegyverkereskedő ajándéka volt az a fegyver - egy dzsenn szablya -, hisz Khiren jól tudja, Hekkar még fiatal, így a lojalitása hajlíthatóbb.

Arcsontjai és büszke álla mutatják toroni anyja nemes vérvonalát - szeme az apja sunyi, kék szeme. Fiatal lévén vehemens - sokszor viccelődik azzal, hogy ő a kyr Pusztítók leszármazottja. A család egyetlen tagja, aki szeret páncélt hordani - láncinge több mint gyönyörű berakásokkal ékes, amellett, hogy egy mesterkovács műremeke.

Jellem: Halál

"Adj egy obsor kezébe egy kardot, mutasd meg neki, hogy melyik felét fogja, melyik felével üssön, és használni fogja. De attól még senki nem lesz harcos, hogy ezt tudja. A valódi harc egy tánc, kecses, kegyetlen, tökéletes - kyrnek való szórakozás."

Rylina Zevir, nemes lány, Morgena felszentelt papnője

Rylina Khirrad első feleségétől származott, aki rejtélyes körülmények között halt meg. A két nagy toronból származó helyi kyr kereskedőcsalád egyesítésére köttetett frigy korántsem volt tökéletes. Míg Khiren inkább egy kicsit az anya külsejét örökölte, addig Rylina inkább bensőleg más, mint az apja.

Ez a gyönyörű lány látszólag teljesen ambíciómentes. Nem foglalkozik Új-Kyriával, a hatalommal, a családdal, nem hajtja őt a toroni körök elismerésének vadászata. Csendben üldögél napközben egy árnyas sarokban, tanul vagy alkot. A család Tharr istentiszteletein sem könyörög ezekért a világi dolgokért, sőt... mintha elmerengene, bár családja ezt a valódi áhítatnak tulajdonítja.

Kevesen tudják, hogy ez csupán a látszat. Rylina már rég odaadta a lelkét egy másik istenségnek, semmi keresnivalója a Lindigasson, hisz a Soldunnon talált a lelke révbe. Morgena Angyalaként természetesen az álmok síkjának is ismerője. A nemes lány emellett fest és zenél, intelligenciája kimagasló; beszéde kissé sötét, gúnyos, ironikus.

Vékony, kecses alakja többnyire szürke, vagy fekete, bő redős ruhákban rejlik. Ha a várost járja, viszont gyakran hord incognót is. Ilyen alkalmakkor álcázza is magát, haját is feketére kormozza - nem kell mindenkinek tudnia, hogy egy kyr család gyermeke merre jár esténként.

Hogy mégis biztosítsa (hamis) lojalításáról családját, néha elvállal kínos ügyeket, és kitűnő kapcsolatai vannak a környék Morgena hitű fejedelméi (Ikrek) között is, akiknek gyakran tart ő áldozatot.

Jellem: Halál

“Morgena most vár, és figyel, hát én mit tehetnék jobbat, mint az árnyak ölén ülve várom az ő általa rám rótt feladatot, ha eljő az idő.”

A Maldon család

Ranthan Maldon

Ranthan Maldon egy régivágású nemesúr. Nem csak kereskedéssel foglalkozott életében - bizony, dzsad kapcsolatainak egy részét fiatalkorában szerezte, mikor világot látott. Őszbe forduló haja jelzi korát, de hideg, nyugodt kék szeme még fűgén és kíváncsian tekint a világra, és bizony élesen vág még az esze is. A háborúellenes oldal vezéralakja, hiszen egy háború nem tenne jót a karavánútnak, és így az üzletnek sem.

Tanult ember, aki a testedzést is fontosnak tartja az elme edzése mellett. Bár már eljárt felette az idő, bőre alatt még mindig látszanak a valaha kemény, matrózkötélre hajazó izomzat maradványai.

Az egyetlen dolog, ami igazán fontos immár nyugodt életében, az későn jött egyetlen fia. Ellenségei úgy számolnak, hogy a fiú kiiktatásával Ranthan megtörik, és bizony igazuk is van, gyászában visszavonulna a politikától. Ha van oka azt sejtetni, hogy valaki áll a gyilkosság mögött, akkor viszont bosszúja kegyetlen lesz, hisz ez az egyetlen dolog, amiért még érdemes élnie.

Faj, kaszt: Ember, nemes		Jellem: Rend, élet	
KÉ	25	AME	50
TÉ	60	MME	50
VÉ	110	Méregellenállás	2
CÉ	-	Felszerelés:	Ép 8
T/K	1	Díszes ruha, ékszerek,	Fp 40
Sebzés	1k10	díszes tőr, hosszúkard	
SFÉ-			

Nelena Maldon, a feleség

Jóraláló, csendes asszony, akinek kitűnő meglátásai vannak, így férje gyakran hallgat rá üzleti döntések meghozatalánál. Ugyan férjének sem vallja be, de ezek a meglátások gyakran nem is racionális úton meghozott döntések - néha, ha úgy hozza a sors, megálmodja őket. Persze nem képes kiváltani vagy kérni ezeket a sugallatokat - ez az irányíthatatlan erő Noir kegyéből jön, és szeszélyes, mint az álmok istennője.

Nelena valóban Noir hívő, ám nem egyházi személy. Képes időnként az Antisson rövid sétákat tenni, ám mivel sose tanulta az antissjárást, ezt csak ösztönösen képes megtenni. Az elmúlt hetekben ígért számára egy könyvet az Antissról egyik barátja, a déli erődből származó Krad pap, Javinel, akitől az álmok síkjáról érdeklődött. Nelena kedveli a zenét, és lenyűgözően játszik maga is. Külön örömeire szolgált, amikor évekkal ezelőtt egy elf vándor megtanította gyönyörűen muzikálni fiát, Solmust, aki azóta minden délután, ha épp otthon tartózkodott, énekelt egyet anyjának. Barna, combig érő hullámos haját napközben egy fonatba fonva vagy lófarokban hordja, estefelé pedig kibontva. Zöld szeme - az Antiss színe - megtévesztő, hisz egy gyermek rácsodálkozásával tekint mindenre, amit a való világ nyújthat, míg az asszonyon érezhető a bölcsesség ereje. Alakja könnyű, már-már légies léptekkel suhan. Ruházata általában egyszerű, fehér, finom selyemruha, melyet egy selyemöv köt össze deréktáján, lábán sarut hord. Fegyvert nem visel.

Harcértékei nem jelentősek, mági ellenállása Ranthan Maldonéval egyezik meg.

“Tegnap álmodtam. Virágszirmok szálltak a kert kövére, és vidáman tüzött a nap. Egy ragyogó unikornis sétált a kertben, és egy kék csalogány énekelt egy fán, miközben hárfáztam - de jaj, a csalogány elhullajtotta tollát midőn az égbe szökelt, s amint a földre hullott a pihe, megfeketedett, mint ami az enyészeté lesz. Feltekintettem, de nem láttam már a kék madarat, és az ég szürkébe fordult, viharfelhők gyülekeztek. Minden sötét lett, csak az ég alja vöröslött, mint a vér.

Hirtelen megjelent egy király, fehér lovának sörénye tündöklött, bár a nap már egyáltalán nem sütött. Árnyak vették körbe, de a ló csak fűt egyet. Gyertyalángok gyúltak négyen, mind más színű; és az árnyak eltűntek. Ekkor a király fogta a koronáját, és a sárba hajította. Ahogy elsüppedt a diadém, úgy tűntek el a viharfellegek. A nap újra ragyogott, és a király korona nélkül is király volt, s most már látszott, ahogy a ló szarván megcsillan a napfény.

Ez az unikornis te voltál, drága férjem.”

Solmus Maldon

Fiatal, életvidám, 22 év körüli fiú. Meglehetősen tanult ember fiatal kora ellenére is, a nemesi tudományok mellett a kereskedelemhez, földrajzhoz, pénzügyhöz is ért - valószínűleg ő lesz a következő tanácsos. Tehetséges bajvívó, shadoni kódex alapján vív, sosem halálig, csupán első vérig - úgy tartja, jobb valakinek elveszejteni a becsületét, mint az életét.

Solmus most először van távol az udvartól, és szívesen hallgatja távoli vidékek történeteit - pár év a nagyvilágban, és elég felkészült lesz átvenni a tanácsban öregedő apja helyét.

Ártatlan, nagy barna szemekkel tekint a világra. Láthatóan a lányok kedvence, köszönhető ez irodalomhoz, zenéhez, énekhez fűződő természetes (és mágikus) viszonyának és kimagasló, ám kissé gyermeki szépségének. Humoros, élcelődő és csipkelődő hangnemű, kedélyes viselkedésű ez az átlagos magasságú, barna hajú fiú.

Faj, kaszt:	Ember, bajvívó (5)	Jellem:	Élet, rend	
KÉ	45	AME 33	Fontosabb képzettségek: Tőr kard Mf, ének-zene Af, irodalom Af, pszi Af, pénzügyek Af, történelem Af	
TÉ	80	MME 34		
VÉ	135	Méregellenállás 3		
CÉ	-	Felszerelés:	Ép 9	Pszi 20
T/K	2	Tőr kard, díszes ruha, pecsétgyűrű, 3 arany	Fp 50	
Sebzés	1k6+2			
SFÉ	-			

Megjegyzés: Della kegye kíséri.

Beagaer atya

A gazdagság hatalom. Minden hatalom istentől ered. Így a pénzszerzés istennek tetsző cselekvés.

Így lehetne leírni, miért is csatlakozott oly sok esztendővel ezelőtt egy felszentelt pap egy kereskedőcsalád szolgálatába. Annak ellenére, hogy Beagaer atya néha viccesen szent küldetésének nevezi a Maldon család segítségét, természetesen nem csak ezért maradt a családdal. Régi barátság már ez, még Ranthan úr fiatakorából, amikor együtt keltek át a fél kontinensen üzleteket kötve, vagy épp csak világot látva. Beagaer atya ugyan nem osztotta a nemes úr lankadatlan pártfogását a miriani dzsád templom felépítésével kapcsolatban - de egy pyarronita papnak toleránsnak kell lennie más hitekkel szemben.

A család bizalmasa, Solmus egyik tanítója. Az Abaszisz felé irányuló kereskedést ő irányítja a családon belül. Nem pusztán a család mágikus védelmét látja el - családtagként tekintenek rá, és bár magának sem ismerné be, a saját fiának tekinti a nemes fiát, hisz születése óta életének részese volt, s neki magának nincs családja - azt szokta mondani, aki az üzletnek és az istennek él, annak nincs ideje harmadik elfoglaltságra. Emiatt nem is tart meghallgatást.

Ranthan szokta azzal heccelni, hogy míg ő már őszül, addig Beagaer atya inkább egy tigrishez válik hasonlatossá - bizony, fekete hajába csíkokat festett az idő. Magas, egyenes tartású ember, hisz akinek a hatalom a hitvallása, ne görnyedjen meg a súlya alatt.

Faj, kaszt: Ember, Dreina pap (6)		Jellem: Rend	
KÉ	30	AME	50
TÉ	70	MME	50
VÉ	125	Méregellenállás	2
CÉ	-	Felszerelés:	Ép 7
T/K	1	Szent szimbólum,	Mp 50
Sebzés	1k6+3	buzogány, egyszerű ruha	Fp 50
SFÉ	-		Pszi 30

“A távoli kereskedelem nem csak a saját gazdagságunk megalapozása. Egy távoli terület terményei a jólét érzését keltik, és a hiánycikkeket pótolják, munkát adnak. Így a karavánok a boldogság forrásai.”

Frangian család

Gordan Frangian, a városállam vezetője

Gordan Frangianról egyértelműen az a vélemény, hogy olyan ember, akinek nem kellene az állam vezetésével bíbelődnie. Jólelkű, gyengekezű uralkodó, aki cseppet sem karizmatikus - el-elcsukló, halk hangjával és kopaszodó fejével inkább egy szerzetesre hasonlít. És ez nem véletlen.

Gordan apja nagyszerű vezető volt, vezetése idején virágzott a város és a kereskedelem, és a család befolyása is nőtt. Az apa különösen büszke volt elsőszülött fiára, Amullra, aki gyakran kockázatosnak tűnő üzleti lépések sorozatával aranyhegyeket halmozott a kincstárukba. Amull jó kereskedő volt, talán túl jó. Egy nap a nyílt utcán, verőfényes nappal járta át a szívét egy orgyilkos számszerűjének vesszeje, s így a Frangian család reménysége tovaszállt.

Gordan nem osztozott bátyja remek képességeiben. Egész nap olvasott és tanult, hittételeket és történelmet, hogy készüljön beavatására a Krad szerzetesi rendházban. Egy napon aztán lovasok jöttek hozzá bátyja halálhírével és apja kérésével: mondjon le az általa tervezett útról, és álljon kereskedőnek. Gordan, akinek fontos volt az apja akarata, elvállalta az új életét. Artemis, az apa megpróbálta felkészíteni ugyan a kereskedés minden csínjára, de halála miatt ez a munka félbe maradt.

Jó negyven évig uralkodott az apa, és nyolc éve már ekkor, hogy Gordan apja szárnysegédjeként vitte a feladatokat. Megtanult mindent, amit könyvekből lehet, de az emberekkel való bánásmódot, azt, hogy kinek hihetünk és kinek nem - ezeket nem tanítják a könyvek. Ezt az is mutatja, hogy a két leghatalmasabb ház fejét kérte fel személyes tanácsadójának - ebből az egyik a halálát kívánja.

Gordan egyszerű ember, a kormányzás számára inkább nyűg, mint áhított dolog. Alacsony termete, kicsit meggörnyedt háta, vékony karjai is inkább egy aszkéta benyomását keltik.

Felnia Franigan

Kedves, szépséges teremtes, bár általában nagyon csendes, visszahúzódo. Nem túl okos, de ezzel tisztában is van, meg sem próbálja játszani magát. Mindenben támogatja férjét, ő önt belé lelket, hogy tartson ki, és próbálja

meggyőzni, hogy igenis jó vezető és kereskedő, és az apja büszke lenne rá. Mindig ízlésesen öltözködik, és szinte sosem hagyja el a kúriájukat. Szívesen hímez, köt, szereti a kézműves munkákat.

Egyetlen feltűnő vonása, hogy nagyon hasonlít az egykori Netira Franiganre, és ez a hasonlóság túl sok volt az öregedő és szenilissé váló magiszternek, aki az utóbbi időben egyre gyakrabban keveri össze őket. Sajnos ezt, az okot még Felnia nem fejtette meg, csak a furcsa viselkedést vette észre.

Marren magiszter

Ugyan feljegyzések vannak róla, hogy a Különc immáron 200 éves is múlt, nem tűnik többnek negyvennél - csak bölcs, barna szeme mutatja, hogy sok kort látott, és haja, rövid szakállá - ugyanis ezek hófehérek már, mintha csupán csak azok öregedtek volna a varázslóból. Tartása még mindig büszke, mint amikor választott hivatásába avatták oly régen - fehér ruhája még mindig hirdeti, hogy az élet, nem pedig a pusztítás szolgája. Az utóbbi időben elég hóbortos, szórakozott, többször is előfordult, hogy nem jelent meg a tanácsban, és amikor érte szalajtottak, megtalálták egy könyv felett ülve, magában motyogva - hiába, többet élt, mint a rászabott évek száma, és ez az utóbbi időben meg is látszik rajta. A köznép babonás félelemmel és tisztelettel tekint rá, de alapvetően sosem ártott senkinek, így nem mondhatnánk, hogy gyűlölik. Korábban kedélyes, szórakoztató, gunyoros embernek ismerték azok, akiknek volt lehetősége beszélgetni vele, ám abban mindannyian megegyeznek, hogy az utóbbi időben kedvetlen, társaságot kerülő emberré vált. Gyengéd szálak fűzik Felniához, akiben hajdani szerelme reinkarnációját véli felfedezni (állítólag tényleg hasonlít az ősére). Marren magiszter tudós fő, bár megszakította már a kapcsolatot Lardorral (hisz hosszú élete miatt még meggyanúsítanak a nekromanciával vagy egyéb, lardori varázslóhoz méltatlan praktikákkal), most is otthon van Dél és Észak aktuális ügyeiben. Varázsbotját és fehér köpenyét leszámítva csak egy egyszerű sarut visel, és bár nagyon gazdag és a drágakőüzlet egyik nagy alakja, sosem hivalkodik és sosem lenéz az átlagemberekkel szemben. Köntöse alatt természetesen komoly mágikus energiákat rejtő, csengő aranyhalmokat érő drágaköveket hord egyszerű láncokon. Egyetlen látható ékessége, amelyet büszkén és nyíltan visel, lardori pecsétgyűrűje - az összegömbölyödvé alvó sárkány, és körben a két hold állapotai.

Faj, kaszt:	Ember, varázsló (10)	Jellem:	Rend		
KÉ	20	AME	70	Fontosabb képzettségek: Pszi Mf,	
TÉ	40	MME	75		
VÉ	100	Méregellenállás	2+4		
CÉ	-	Felszerelés:		Ép 6	Mp 100
T/K	1	Varázslóbot, drágakövek,		Fp 50	Pszi 67
Sebzés	1k5	drága ruha, védőköpeny			
SFÉ	2	(93 Mp), mély tarisznya			

Megjegyzés: Bár harcban nem álja meg a helyét, egyetlen szóval képes aktiválni a drágaköveiben tárolt varázslatokat: elemi erő aura (15E, 1 óra), teleport (tornyába), vízaura (10E, 1 perc) botjában 100 manát képes tárolni, amit egy kör alatt ki tud nyerni onnan. Tornyában, és a menedékben védművek őrzik, minden mágia, amit nem ő hajt végre egyel (ha ő ott van kettővel) kisebb erősséggel jön létre. Ha az erősség így 1E alá esne, a varázslat létre sem jön.