

# **A lemenő nap fényében!**

**M.A.G.U.S. versenymodul 4-5. TSZ karakterek részére**

**Helyszín: Dwyll Unió**

**Időpont: Psz. 3719. Alborne terce, Ébredés havának első napjai**

**Írta: Levi**



Üdvözetem Mesélő,

amit most olvasol, az a Hősök Napja M.A.G.U.S. találkozó kalandmodulja. Immáron a XIII. alkalommal kerül megrendezésre ez az esemény, viszont nagyon reméljük, hogy a 13-as szám nem fog balszerencsét hozni. Ami viszont engem illet, ez az első próbálkozásom, ami a versenymodul írást illeti. Mindazonáltal szívből merem remélni, hogy első munkám alkalmas lesz arra, hogy megfeleljen az esemény színvonalának és te, kedves Mesélő, illetve a játékosaid is jól fogtok majd szórakozni!

A történetet próbáltam úgy megírni, hogy az esemenylánc ne legyen túl bonyolult, de azért az se legyen, hogy a karakterek elmennek egyik pontból a másikba és már győztesen is mehetnek vissza. A kaland egyes pontjainál több választási lehetőségük is lesz a játékosoknak, hogy miként gyűrjék le az előttük álló akadályokat, amikre majd külön fel is hívom a figyelmedet. Ha ügyesek a játékosok és nem mennek ész nélkül fejjel a falnak, akár könnyedén végig is érhetnek a kalandon. Viszont, ha csak azért is árral szembe mennek, nem veszik számításba a külső tényezőket, akkor leckéztess meg őket nyugodtan, megkapod rá az eszközöket! Viszont, arra neked is kell ügyelned, hogy az időkeretet maximálisan ki tudjátok használni. Mint írtam, hamar végig lehet érní a kalandon. Ha úgy érzed, hogy túl gyorsan haladnak, akkor egy kicsit nehezítsd meg a dolgukat, fogd vissza őket. De, ha lassan haladnak, akkor próbáld őket sugallatokkal a jó irányba terelni. Ez rajtatok múlik!

A kaland a Dwyll Unió határvidékén fog játszódni. A bonyodalmat pedig néhány eltévedt hittérítő fogja okozni. Igazából egy „túszdráma” lesz az események középpontjában, mert a játékosoknak ki kell szabadítani néhány kémeket, hogy értük cserébe megkapjanak néhány olyan foglyot, akiket az inkvizíció vár haza. Reményeim szerint ebben a történetben mind a harcorientált, mind a szociális beállítottságú karakterek megtalálják a számításaikat. A helyszínre való felkészüléshez pedig ajánlom az Első Törvénykönyv, a Papok, Paplovagok Kézikönyve II, és Az Északi szövetség Dwyll Unióra vonatkozó részeit átolvasni. Remélem ezek a könyvek, illetve maga a modul elegendő táptalajul szolgálnak majd a számodra, hogy fel tudj készülni a mesélésre és egy kellemes tudjatok játszani a játékosaiddal!

Minden játékosnak jó játékot, minden kalandmesternek jó készülést és mesélést kívánok!

Levi

## Úton

Psz. 3719. A dal hónapjai , Alborne terce „Ébredés” hava 2. nap

Végre minden eszközt sikerült összeszedjünk köszönet Karinának. Az ő segítségével nélkül talán nem állt volna össze minden ehhez az utazáshoz, pláne nem ilyen gyorsan, édesapja reméljük meglátja cselekedetei mögött a fényt, imádkozni fogok érte. Holnap kora reggel indulunk, ahogy a nap kel. Csak remélni tudom, hogy képes leszek kialudni magam és nem tart ébren az izgatottság és a tervezgetés. Annyi minden kavargó ilyenkor az ember fejében. Mi lesz az úton, hogy kezdek neki, miképpen fogadják az emberek. De ha valamire megtanítottak az égiek akkor az az, hogy mindig bizakodva tekintsek a jövőbe, hiszen őket szolgálva juthatunk el arra az ösvényre amit kijelöltek nekünk.



Psz. 3719. A dal hónapjai , Alborne terce „Ébredés” hava 3. nap

Már egy napja úton vagyunk és érzem, hogy idős csontjaimat átjárja az izgatottság. A fiatal Eraman kissé csendes volt egész nap. Elbizonytalanodott volna? Szerencsénk van kellemes tavaszias időjárással ajándékoztak meg minket az istenek, így utunk könnyű volt. Az egész délután egy nagyon érdekes vitával telt köztem és Karina között Ellana istenasszony emberekkel fenntartott kapcsolatáról. Az egész beszélgetést a természet ébredése és gyönyörűsége ihlette, csak úgy repült az idő. Végül abban maradtunk, hogy mindketten átgondoljuk ezen nézeteinket és alkalom adtán visszatérünk rá. E sorokat már a kellemes

tábortűz melege mellett írom miközben társaim még a finom kását fogyasztják amit vacsorára készítettünk.

Psz. 3719. A dal hónapjai , Alborne terce „Ébredés” hava 4. nap

Reggelre már Eraman is jobb hangulatban kelt. Elmondta, hogy egész nap rosszul érezte magát és ezért volt olyan szótlan. No igen, a mágia nem mindennapi módja az utazásnak és minden lélekre másképp hat. Igazán jó ütemben tudtunk haladni. Az utak könnyűek voltak a lábunknak, az időjárás már-már melegnek mondható és csak elvétve találkoztunk egy-két dolgára siető emberrel. Furcsa pillantásokon kívül mást nem kaptunk, de hát a helyiek mindig is bizalmatlanok voltak a külhoniakkal kapcsolatban. Még dél előtt elértünk egy kedves kis városkát Magrast, ahol nagyon finom ebédben lehetett részünk és kicsit megpihenhettünk. De a szent küldetés nem várhat már az este szóba elegyedtem néhány helybélivel, hogy elmeséljek néhány szívemnek kedves történetet. Vegyes fogadtatásra találtak, amit én biztató jelnek veszek, hiszen nem utasították el egyből. Majd holnap nagyobb nyilvánosság előtt kipihenve biztosan több értő fülre találok.

Psz. 3719. A dal hónapjai , Alborne terce „Ébredés” hava 5. nap

Nehezebb dolgunk lesz itt mint gondoltam. Kissé kellemetlenül fogadták beszédemet a helyiek. Sőt mondhatni majdnem durván tessékeltek ki a városból. De az utunk még hosszú nem csüggedhetünk, hiszen a súly amit ránk róttak nehéz de örömteli. Ezt bizonyítván találkoztunk is út közben néhány kedves fiatal emberrel akik az erdőben találtak otthonra, Arelnak kedves népek voltak. Még egy jó kosár finom kora tavaszi gyümölccsel is megvendégeltek minket, pedig látszott rajtuk, hogy nekik sincs sok. Egy pillanatra könnyek el is futották a szemem az emberség eme csodás megtestesülése láttán. Hálám jeléül elmondtam, míg Karina és Eraman bábokon eljátszotta Alborne egyik történetét. Majd a közös ebéd után tovább is álltunk, hiszen az úriembereknek is dolguk akadt, elmondásaik szerint nem is kevés. A délutánt ismét egy kellemes vitával töltöttük amiben a Kétarcú szigoráról elmélkedtünk és hogy valóban Kyel vagy a köré épült hit generálja-e ezen szabályokat, hiszen az északi és déli államokban sok kardinális kérdésben eltérnek a hitgyakorlattól. Esti szálláshelyünkről már láttuk a nem is oly távoli város fényeit, így bizakodva és jó kedvvel tértünk nyugovóra a csillagok fénye alatt.



### *Vihar előtt*

A nap már fél órája eltűnt a horizontról, ő mégis kint maradt a szabadban és csak bámult a messzeségbe. Pedig már a sötétség órái vártak rá, amikor bármi megtörténhet, de most nem akart a babonákkal foglalkozni. Sokkal komolyabb gondok gyötörték. Habár még alig múlt el 30 esztendő, nagyon sok csatát megélt már, nem először ütközik problémába. De ez most más. Kalandozó évei alatt gyakran csak önmagának volt felelős és annak a néhány társának, akik azóta külön utakon járnak. Viszont ezúttal már több száz, több ezer ember sorsa a tét. Nem hibázhat, mert komoly dolgok forognak kockán. Mégis kezd úgy tűnni, hogy kicsúszik a lába alól a talaj. Gondolatai a régi szép idők emlékei felé terelődnének minduntalan, de nem teheti meg, hogy elkalandozzon a figyelme. Sürgősen megoldást kell találnia.





Az emberei már fél napja nem jelentkeztek. Az egyikük bizonyosan meg is halt. Eddig telepátia útján tartották a kapcsolatot, de egy ideje valamiért nem tudja velük felvenni a kapcsolatot. És ez aggasztó... Még Dair sem tudott segíteni, pedig ő Ranil kegyelméből meg kellett volna, hogy találja őket, viszont kudarcot vallott. Nem is az életükért aggódott. Katonaember lévén tudja, hogy vészterhes időkben az ember csak fogyóeszköz. Ezt ők is jól tudták, amikor vállalták a küldetést. Viszont az információk, amik a birtokaikban vannak, sok ember életét menthetik meg, ezért mindenképpen a nyomukra kell bukkanni, mielőtt nem lesz késő. De hogyan....?

- Uram! – váratlanul kizökkentette egy ismerős hang az elmélkedésből.
- Mondjad! – hangjából fölényesség és határozottság áradt, nem mutathatta még a legapróbb jelét sem a bizonytalanságának.
- Utazók érkeztek, Uram! Északról érkezhettek, nem igazán beszélnek az itteni nyelvet. Közös és erv nyelven próbáltak mondani valamit.
- És mit akartak!? – kérdezte kissé feldúltan katonáját, aki meg sem lepődött ura reakcióján, kiismerte őt hamar.
- Szállást kerestek éjszakára, illetve valami helyet, ahol beszédet tarthatnak holnap, ha jól értettük.
- Mégis miféle beszédet!?
- Azt nem értettük pontosan...csak, hogy mindenképpen beszédet akarnak tartani.
- Kisebb gondom is nagyobb ezeknél a bohócoknál... Jól van. Üzend meg nekik, hogy holnap fogadom őket reggel. Beszélem a nyelvüket. Majd aztán eldöntöm, hogy beszédet tarthatnak-e vagy sem. Most pedig tedd a dolgod! Nem érünk rá egész este, holnap hosszú napunk lesz! – parancsolt rá emberére, aki főt hajtva már el is sietett a dolgára.

A vár ura pedig visszavonult lakhelyére, ahol továbbra is csak a megoldandó problémáira tudott fókuszálni, hogy megpróbálja megoldani az eddigi legnagyobb feladatot, amit Ranil elé állított. Tudta, szüksége lesz még néhány imára, hogy ura átsegítse ezeken a gondterhes időkön!



## Események röviden:

- A karakterek Erigowban tartózkodnak, ahol felveszik a küldetést, néhány inkvizítor segítségével. Néhány erv hittérítőt kell visszahozni a Dwyll Unióból, mert eltűntek ott. Az egyikük az egyik inkvizítor lánya.
- Utazás Dwyll Unióba. Első állomás Magras városa. A hittérítőket itt látták utoljára. A város puritán, de az emberek segítő készek. Elmesélik, hogy a térítőket elzavarták dél felé, hogy ne legyen nagyobb gond velük.
- Utazás az Unióban. Surhag felé tartanak, ami egy cölöpvár. Út közben néhány útonálló megtámadja őket. A banditákat a Ranil egyház tagadta ki, ezért élnek így. Békésen is meg lehet velük oldani a konfliktust. Ők megerősítik, hogy a térítők dél felé tartanak.
- Megérkezés Surhagba. A vidék nagyon szegényes, az emberek bizalmatlanok és feszültek. Itt megtudják, hogy a térítők itt vannak, de elfogták őket „radikális nézeteik” miatt, valószínű, halál vár rájuk.
- Egyezkedés a vár urával. Elmondja, hogy határvillongásra lehet számítani a közeljövőben, ezért néhány kémeket elküldött a határ túloldalán lévő faluba, de ott elfogták őket. Ha kiszabadítják a kémeket, cserébe megkapják a térítőket és hazamehetnek.
- Toronba utazás, zökkenőmentesen. A katona faluban viszont már készülődés van. A fegyverraktárban vannak a foglyok, onnan kell őket valahogyan kiszabadítani, ha sikerült, mehetnek vissza.

## Háttér

A 3719-es esztendő-t írjuk, a Dwyll Unió természetesen az Északi Szövetség része, viszont a vallási különbségek miatt néha vannak kisebb nézeteltérések a szövetségesek között is. Ez alapvetően nem okoz problémát, mert a közös ellenség, Toron jelenléte nagyobb gondokat tud eredményezni, így jobb a békesség. A dwoonok viszont meglehetősen makacs népség, nem szeretik, ha egyesek megkérdőjelezzék Ranil hatalmasságát. Ilyenkor nem nagyon vannak tekintettel arra, hogy az illető melyik országból jött és milyen istent tisztel, gyakran csak a hamvaikat küldik vissza a bátor vállalkozóknak. Többször volt már rá precedens, hogy a pyarroni vallás térítői estek áldozatául a dwoonok haragjának. Természetesen a szövetség többi tagja és az unió is igyekszik az ilyen incidenseket elkerülni, de sajnos néha van néhány fanatikus hittérítő, akik márpedig úgy gondolják, hogy a Dwyll Unió határain belül is terjeszteni kell a pyarroni eszméket és a panteon hatalmát, de az ő sorsuk sok esetben a halál. Jelenlegi történet esetében is egy hasonló esemény van kibontakozóban, mivel néhány fanatikus úgy gondolta, hogy jó lenne átmenni a dwoon határon, hirdetni az ígét...

A Dwyll Uniónak nagyobb problémája van viszont a déli szomszédjával, mint néhány vallási fanatikussal. Jelenleg nincs háború Toronnal, de a béke az egy múltó állapot, és csak idő kérdése, hogy mikor lehet majd számolni újabb harcokkal. A déli vonalakat kiválóan védik, a határvidék erődrendszere komoly fejfájást tud okozni a toroni hadaknak is. Ezáltal nem lehet csak úgy, komoly felkészülés és stratégia nélkül megtámadni őket. Viszont ez még nem akadályozza meg, hogy legyen néhány határvillongás, vagy portya a szomszéd országban is. Most is valami hasonlóra készül egy toroni Famor...

## Bemelés

A játékosoknak, előtörténetük fényében, Erigowban kell tartózkodniuk. Itt nem sok időt fognak tölteni, mert hamar felveszi velük a kapcsolatot a pyarroni inkvizíció. Addig is, ha akarnak, sétálhatnak egy kicsit a városban, gyönyörködhetnek a szép, tavaszi időben, elintézhetik apróbb ügyeiket, vagy vehetnek még néhány dolgot, amikre úgy gondolják, szükségük van. Erigow nagy város, tele lehetőségekkel, el tudnak tölteni ott egy kis időt, de ne hagyd, hogy elveszzenek a forgatagban!

Fontos még, hogy a csapat jó viszonyt ápoljon az Északi Szövetséggel, akár az Inkvizítorok Szövetségével, mivel a mostani küldetést lényegében tőlük fogják megkapni. Ha a csapatban van olyan karakter, aki pap főkasztú és valamelyik pyarroni istent tiszteli, akkor rá lehet építeni. Igazi megtiszteltetés lesz a számára, hogy az Inkvizítorok Szövetségének segíthet! De másik út lehet az is, hogy, esetleg a karakterek eddigi életük során tettek néhány rossz dolgot, így most lehetőséget kapnak arra, hogy jóvátegyenek valamit bűneikből. Ha a játékosok inkább zsoldos beállítottságúak, történhet úgyis, hogy egy kalandozó cég, mégpedig a Filozófusok képviselője veszi fel velük a kapcsolatot, akiket az inkvizíció bérelt fel, hogy keressenek nekik néhány kalandozót, akik elvállalnak egy kényes küldetést. (KM, ez esetben használhatod az egyik kedvenc karaktered, mint njk-t, hogy ő adja át az információt, ha már úgysem tudsz vele játszani ezen a találkozón!)



A küldetésre azért kalandozókat keresnek, mert diplomáciailag kényes ügy lehet. Akár komolyabb gondot is okozhat Erigow és Dwyll Unió között, ha a hivatalos szervek csak úgy beavatkoznak az Unió belügyibe. Kalandozók révén viszont talán sikerül zökkenőmentesen elintézni az ügyet, ha pedig kudarcot vallanak, még mindig ki lehet hátrálni mögüjük... Amennyiben nem a Filozófusokon keresztül akarod megbízni őket, akkor egy fiatalember fogja őket felkeresni a szállásukon, aki még a húsz esztendő sem töltötte be. Magas, vékony, sápadt, a haja rövid és fekete, talárt visel és Dreina szimbóluma lóg a nyakában. Akrim néven mutatkozik be és egyszer majd Dreina papja lesz. Ő mondja el a nagy hírt: a pyarroni inkvizíció választása rájuk esett és, hogy a részleteket Dreina templomában kell majd megbeszélni Derat del Alver atyával.

Ha átmennek a Dreina-templomban, ott egy hatalmas és gazdagon díszített épületben találják magukat, ahol több papnövendékkal is találkoznak. Ők útba tudják igazítani őket, merre is van az atya. Az egyik ifjú még el is vezeti őket del Alver dolgozószobájába, ahol a pap már várja őket, testőre társaságában. A szoba 8x8 láb nagyságú, tele könyvespolcokkal,



amiken szépen, sorban állnak a különféle munkák. A szoba túlsó végén egy nagy dolgozóasztal áll, ami tele van pergamenekkel. Az asztal mögött pedig festett üvegű ablakon áramlik be a napfény. Az asztalnál ül Derat del Alver, mellette pedig ott áll Damaso al-Maldon, aki Dreina paplovagja.

## A küldetés

A bemutatkozás után a Dreina-pap rá is tér a lényegre, hogy miért hívták oda a kalandozókat. Próbálja a történeteket higgadtan és magabiztosan előadni, de, aki jobban figyel, az láthatja rajta, hogy izgatott is egyben. A feladat az, hogy kerítsenek elő három térítőt, akik elutaztak a Dwyll Unióba a pyarroni eszméket hirdetni. Ott viszont nyomuk veszett. Könnyen lehet, hogy a helyiek elfogták, esetleg ki is végezték őket. Az ilyen sajnos néha előfordul... A probléma abból fakad, hogy köztük volt a pap lánya is, Karina del Alver. Innen ered a pap aggodalma is.

Tehát a játékosoknak el kéne utazni a Dwyll Unióba, hogy utána járjanak, merre vannak a térítők. Ha kell, akkor szabadítsák ki őket, de legalább a lányt. Majd hozzák vissza őt/őket. Ehhez természetesen tud nyújtani néhány információt, aminek segítségével el tudnak indulni:

- Hárman voltak, név szerint: Karina del Alver, Ribal Nakloss, Eraman Gar.
- Ribal volt a vezetőjük, ő egy idős ember. Kiválóan tud szónokolni és vitázni. Viszont néha túlzásba is tudja vinni azt.
- Három nappal ezelőtt indulhattak, akkor hallottak róluk utoljára.
- Ribal a főtéren is tartott szónoklatokat, sokan hallgatták őt. Karinát is így tudta „behálózni”.
- Egy ilyen követőjétől tudták meg, hogy Dwyll Unióba szándékoznak indulni, de ezt nem hangoztatták, tudván, hogy úgymint le akarják beszélni őket erről.
- Az utazást egy utazáspálcája varázstárggyal tették meg, ami Derat szobájában volt, de nyilván Karina ellopta tőle.
- Így viszont tudják, hogy Magras városba mehetnek, mert a pálcá odaviszi a használóját.
- Természetesen kapnak személyleírást is.



Tehát a játékosoknak el kell utazniuk Magrasba és ott megkeresni őket, ha pedig intézkedniük kell, akkor tegyék a dolgukat. Amennyiben a karakterek még szeretnének plusz információkat szerezni, akkor a pap készségesen segít nekik, illetve kapnak 2 órát felkészülni, hogy összecsomagoljanak és megvegyék még az esetlegesen szükséges dolgokat. Utána a Dreina-templom kertjében találkoznak, ahol már egy varázsló várni fogja őket. Ő fogja megnyitni a térkaput Magrasba, amin átkelve ott is lehetnek és megkezdhetik a nyomozást. A pap még odaadja nekik az utazáspálca párját, amivel vissza tudnak jönni Erigowba, ha sikerrel jártak. Ha minden rendben van, akkor késő délutánra Magras városában lesznek, ahol megkezdhetik a nyomozást.

## 1. nap a Dwyll Unióban: Magras

A kalandozók a város főterére fognak kilyukadni, ahol a színpompás Erigow után egy sokkal szegényesebb környezetbe érkeznek. Nincs akkor forgatag, de sokan vannak még így is az utcákon. Viszont az emberek szemlátomást megszeppennek rajtuk, nem mindenki szereti az idegeneket. Alighogy megérkeznek és neki állnának a kutatásnak, rögtön le is szólítja őket egy városőr, hogy kicsodák ők és mit akarnak. Először dwoon nyelven próbálkozik, ha nem beszél senki, akkor ugyanezt kérdezi meg ervül, de azt törve beszél. Ha megtudja, amit akart, akkor útjukra is engedi őket. A térítőkről nem tud semmit, 2-3 naponta szoktak erv kereskedők érkezni a városba, nem tűnt fel neki, hogy történne valami szokatlan. Ez persze nem zárja ki azt, hogy itt jártak.



Utána a játékosok elindulhatnak felfedezni a várost. Természetesen itt is találhatóak kovácsok, kereskedők, kocsmárosok, járókelők, akár a Ranil-templomokban is érdeklődhetnek, illetve más olyan helyeken, amik megtalálhatóak egy nagyobb városban. Általános benyomásuk viszont az lesz, hogy a közöset kevesen beszélnek, azt is meglehetősen rosszul, még az ervvel úgy-ahogy boldogulnak. Az emberek kissé távolságtartóak, de, ha a játékosok tisztelettudóan közelítenek hozzájuk, akkor ők is segítőkészek lesznek. Amennyiben erőszakosan viselkednek, vagy saját istenük hatalmával kérkednek, akkor viszont el fogják zavarni őket.

Amennyiben normálisan nyomoztak, megtudják, hogy valóban jártak itt erv hittérítők, viszont kevesen nézték jó szemmel a tevékenységüket. Nem szívesen hallgatták őket, többen is elzavarták őket arról a helyről, ahol éppen szónokoltak. A városőrök több ízben verést is kilátásba helyeztek nekik, egy pap pedig megfenyegette őket, hogy máglyára küldi mindhármukat, ha nem hagyják abba. Megtudják még, hogy Ribal révén nem akartak leállni, ezért elüldözték a társaságot. Utoljára a déli kapunál látták őket, minden bizonnyal dél felé mentek. Ezeket az információkat részletekben is megszerezhetik, vagy akár 1-2 embertől is, attól függően, hogy milyen gyorsan halad a csapat. A lényeg, hogy este ezeknek az információknak a birtokában legyenek, majd megszálljanak egy fogadóban és nyugovóra térjenek, esetleg a helyiekkel ismerkedjenek. Másnap pedig indulhatnak tovább.

## Úton dél felé

Annyit még megtudhatnak a helyiektől, hogy innen délre már csak egy kicsi település fekszik a határmentén, a Pidera lábánál, Surhag, ami lényegében egy cölöpvár, pár száz lakossal. Ha reggel indulnak, akkor lóháton oda is érhetnek késő délutánra. Miután útnak indultak, akkor gyönyörködhetnek a tájban egy kicsit, az út mentén láthatnak néhány parasztot is, akik éppen dolgoznak, vagy dolgozni mennek, de, ha nem bántják őket, ügyet sem vetnek rájuk. Olyan koradélutánra viszont elérnek egy kisebb erdőbe, ahol már társaságuk is akad.

Az erdőn keresztül vezet egy út, amin egy nagyobb kocsi is kényelmesen elfér. A karakterek ezen az úton fognak haladni, amikor egy óra után meglátnak néhány gyanús alakot



várakozni. Szinte ránézésre meg lehet mondani, hogy banditák és rossz szándékúak. 8-10 fő várja őket (a számokkal játszatsz a csapatod nagyságát és erejét figyelembe véve). Vezetőjük egy ütött-kopott mellvértet viselő, nagydarab férfi, aki a közös nyelvet is beszéli és meglehetősen jól bánik a szavakkal. Azt is láthatják rajta, hogy Ranil szimbólumát, a napkorongot viseli. A társai egyszerű koldusnak néznek ki. Rongyokba vannak öltözve és rozsdás rövid kardot forgatnak, illetve az egyiknél van egy hosszú íj is. A vezetőjük felszólítja a játékosokat, hogy adjanak át minden élelmiszert és használati tárgyat, amire nekik szükségük lehet (Pl: kötél, sátor, olaj, fáklya, kovakő, stb.) Pénzt nem kérnek, mert azzal nem tudnak mit kezdeni.

Ezen a ponton eldönthetik, hogy harcolni akarnak velük, vagy békésen megoldani a dolgot. Ha a harcot választják, akkor szépen megküzdhetnek velük. Amennyiben tárgyalni akarnak, akkor kiderül róluk, hogy nem rossz emberek igazából, csak az egyház kitagadta őket és számkivetetté váltak. Ezért banditaként élnek tovább, hogy fenntartsák magukat. Vezetőjük egy Ranil-paplovag és Ettenir dil Agissa a neve, aki beleszeretett egy napszűzbe (a lányt Erisnának hívták), ezért tagadták ki. Azóta menekül és maga köré gyűjtötte ezeket a nincsteleneket is. Hatalma már megkopott, hitehagyottként csak 75%-ban sikerülnek a varázslatai. Igazából némi élelemmel és itallal le tudják őket szerelni. Akkor még arról is mesélnek, hogy 1-2 nappal ezelőtt láttak itt néhány erv embert, akik a pyarroni hitet akarták terjeszteni, de mivel nem volt szinte semmi náluk, nem is bántották őket.



Ha a játékosok jó kapcsolatot alakítottak ki az útonállókkal, akkor ők, a maguk szerény körülményeik között, meg is vendégelik a kalandozókat. Elvezetik őket egy tisztásra, ahol látnak egy kisebb tábor, ami a kitagadottaké. Rossz minőségű sátrakban élnek, élelmük alig akad, illetve egy rozoga kis szekér is megtalálható itt, de jószág nincs hozzá. Ezen a helyen pihenhetnek és beszélgethetnek. A közbjáték után folytathatják az útjukat dél felé, napnyugtára pedig el is fogják érni Surhag települését is, ahova minden bizonnyal mentek a keresett személyek.

## Surhagban



Mivel ez alapvetően egy cölöpvár, ezért a település kapujánál két katona megállítja az odatévedt utazókat. A kapu még nincs becsukva, de lassan a nap nyugovóra tér, ezért már készülnek bezárkózni. Ha elmondják, mit akarnak, és nem viselkednek ellenségesen, akkor bebocsátást nyernek. Itt is igaz, mint a többi helynél, hogy a dwoon nyelvet beszélnek csak igazán, a közöset és az ervert csak nehezen, de meg lehet értetni magukat velük.

Az emberek itt még távolságtartóbbak, mint Magrasban, gyanakodva figyelnek minden idetévedt idegenre. Mivel sötétedik, ezért mindenki igyekszik visszahúzódní a hajlékába és nem szívesen beszélnek az idegenekkel, illetve nem is nagyon nyitnak ajtót nekik. Ha keresnek maguknak szállást, vagy egy olyan helyet, ahol le tudnak pihenni, akkor annyit segítenek, hogy a falu központjában van egy kis kocsmá, ott próbálkozhatnak. Kb. 6-700 lábára a kaputól meg is találják az említett kocsmát. Ott nagyon szegényes körülmények várják őket. Egyszintes épület az egész, fából készült, talaja döngölt föld. Istállója nincs, de a lovakat ki lehet kötni a kocsmá elé. Itt ugyanúgy gyanakodva fogadják őket, viszont vendégül látnak mindenkit. Bent van néhány paraszt, akik borozgatnak és elbeszélgetnek magukban, de nincs nagy forgalom. Ha valakivel szóba elegyednek, vagy a kocsmárost kérdezik, akkor hamar megtudják, hogy miért ilyen távolságtartó mindenki. Előző nap délután érkezett néhány fura alak a messzi Erigowból, akik beszélni akartak a vár urával és prédikálni akartak a saját isteneikről. Ezt meghallva, a nagyúr viszont tömlöcbe vetette őket és valószínűleg ki is végzi majd őket. Nem tudni...

A játékosok így megtudják, hogy a térítők itt vannak és bebörtönözték őket. Innentől az lesz a feladatuk, hogy valahogyan kiszabadítsák őket. Ha szóba hozzák, hogy beszélni akarnak a vár urával, akkor lebeszélnek őket, mert este nem szokás zavarni a nagyurat (babonás népség), de másnap meg lehet próbálni beszélni vele. Ha esetleg az éj leple alatt megpróbálják megnézni, hogy merre is él, akkor egy jól megerősített épülethez jutnak majd, amit komoly testőrség őriz. Nem érdemes betörni oda. Ha mégis így döntenének, akkor elfogják őket. Amennyiben megvárják a másnapot, akkor az estét itt tölthetik a kocsmában, aludhatnak a földön, jobb hellyel nem tudják (nem is akarják) megkínálni őket.

Másnap elmehetnek a nagyúrhoz, akinek az épületét könnyen megtalálják az útmutatásnak hála. Pár perc alatt odaérnek, ahol egy téglából épített fallal körülvett területhez érnek. Az egyik sarokban egy őrtorony is látható. Egy bejárata van, ahol két őr áll. Velük beszélve bebocsátást nyerhetnek a vár urához. Miután bemennek, egy nagyobb udvart látnak, a túloldalt pedig egy kétszintes épületet. Bal kéz felől egy istállót és egy nagyobb egyszintes kaszárnya áll. Ebben szállnak meg a katonák (legalábbis egy részük). Az udvaron 20 katona áll éppen, rendezett sorokban és egy hatalmas lovag beszél hozzájuk. A lovag mellett pedig egy taláros férfi áll. Mikor meglátják a kalandozókat, a lovag maga megy oda üdvözölni őket.

Deranhas dil Kruhhenyr-nek hívják, ő Surhag ura. Jobbján pedig Dair Agissath, Ranil papja kíséri. Ők kiválóan beszélnek a közös nyelvet és érdeklődve várják, hogy a kalandozók kifejtsék, mi járatban vannak itt. Ha nem térnek egyből a lényegre, akkor el lehet vele beszélgetni az itteni életről, hogy az emberek itt a földművelésből, vadászatból és katonáskodásból élnek. Alapvetően a kemény munkában hisznek és, hogy mindent Ranilak köszönhetnek, illetve, a határ közelsége miatt itt állandó a készültség. Ha továbbra sem hozzák a játékosok szóba jövetelük célját, akkor Deranhas megemlíti, hogy úgy 2 napja szintén voltak látogatóik, akik szintén északról jöttek, de jelenleg tömlöcben vannak, és még nem tudja mit csináljon velük...



Ezen a ponton valószínűleg kibukik, hogy a karakterek őértük jöttek és, hogy szeretnék őket épségben hazavinni. A várúr fel is ajánl nekik egy alkut, hogy amennyiben segítenek neki, akkor hajlandó a foglyokat elengedni. Ha nem fogadják el és egyből, erőszakkal akarják kiszabadítani őket, akkor erős ellenállásba ütköznek (egy 9. Tsz-ű lovag, egy 8. Tsz-ű Ranil-pap, és 30 katona, akik a közelben vannak, közülük 5 íjász). Ha esetleg elutasítják az alkut, de nem mennek nekik, akkor eltanácsolják őket a helyről, akár erőszakkal is. Ha utána titokban akarják megszöktetni a rabokat, akkor előbb meg kell találni őket. Azt esetleg megtudhatják, hogy az iménti helyszínen van egy kiszáradt kút, és oda engedték le őket, majd lefedték azt, hogy még a nap se érje őket. Viszont akkor újra bele fognak ütközni a rengeteg katonába, lovagba és papba, mivel a hely az egész település legjobban őrzött területe.

Ha elfogadják az ajánlatot, a várúr is ebbe az irányba akarja terelni a beszélgetést, akkor meg is beszéljük ott helyben a részleteket. A határ túloldalán, kb. lóval 3 órára innen, van egy toroni katonafalu. A napokban megtudták, hogy minden bizonnyal egy magitor érkezett a faluba és vele tartott még két másik ember (egy toroni Elitharcos és egy Sogron-pap – de ezt pontosan nem tudják). Azért mentek oda, hogy mozgósításra szólítsák fel az ottaniakat. Mivel támadásra számítanak a dwoonok, elküldtek oda három kémeket, akiknek ki kellett volna deríteniük, hogy mekkora mozgósítás folyik most éppen és milyen támadás várható túloldalról, illetve mikor. Viszont a kémekkel elveszítették a kapcsolatot, mert eddig telepátiával tudtak kommunikálni, de most valamiért nem megy. A pap megerősíti, hogy a kapcsolat megszakadt, de még ketten élnek. Ranil jóvoltából megbizonyosodott állapotuk és hol létük felől. Most a toroniak fogságában vannak és ki kell őket szabadítani, mert fontos információk birtokosai. A falu sorsa pedig kihatással lehet a téritők jövőjére is, hiszen, ha a

toroniak lerombolják Surhagot, akkor valószínűleg ők is meghalnak. Ezt a játékosoknak is fontolóra kell venniük...

Utána a játékosok neki állhatnak megtervezni, hogyan szabadítsák ki a kémeket, de a lovag felhívja rá a figyelmüket, hogy szorít az idő és sietniük kell. Annyit tud még mondani nekik, hogy a toroni település közel akkora, mint ez, illetve, hogy vigyázzanak, mert harcészültség idején nem sok embert engednek be. A játékosok dönthetnek úgy, hogy titokban megpróbálnak beosonni, kideríteni, hogy merre vannak a foglyok, és titokban kivinni őket. Vagy álcával próbálnak meg besurrani és úgy megszöktetni őket. Esetleg egyből megtámadják a falut. Ha ezt az opciót választanák, akkor komoly ellenállásba fognak ütközni értelemszerűen, de kialakulhatnak maguknak 10 dwoon katonát a lovagtól, sőt, ha megkímélték a banditák életét, akkor akár még őket is bevonhatják a csapatukba. Mindenesetre ez a lehetőség sok vérrel és zajjal fog járni. Természetesen, ha kreatívak a játékosok és úgy próbálják meg legyűrni az akadályokat, akkor engeddd őket érvényesülni. Ha megvan a tervük, akkor útnak is indulhatnak akkor, amikor jónak érzik, 3 óra alatt gond nélkül eljutnak a toroni katonafaluhoz.

## **Toronban, a kémek kiszabadítása**

A határon minden akadály nélkül átjutnak, csak kopjafák jelzik a határvonalat. Viszont nem éri őket semmiféle atrocitás. A faluhoz vezető úton láthatják, hogy itt azért kopár a vidék, de legalább az időjárásra nem lehet panasz. Egész útjuk során kellemes, késő tavaszi időjárás kíséri őket. Ahogy haladnak előre, egyszer csak meglátják a távolban a cölöpökkel megerősített falut. Ha körbesétálják, akkor láthatják, hogy végig cölöpökkel van körbe véve a település, aminek két kapuja van. A kapuknál egy-egy megerősített mellvéd van, amit kőből építettek. A fal mentén még 3-3 őrtorony is megtalálható, amikben 2-2 őr figyel. A mellvédeken 4 nyílpuskás van, illetve 2 őr áll a kapuknál. Ha megostromolják a helyet, akkor ezeket kell figyelembe venni, illetve azt, hogy pillanatokon belül megfűjják a kürtöt az erősítés miatt. Összesen kb. 100 harcképes katona van ebben a faluban, ebből pedig 20 számszerűjász. Az egész lakosságot tekintve pedig kb. itt is olyan 6-700 fő élhet.

Ha beosonnak, akkor sok minden függ a szerencsétől is, hogy a próbadobások sikeresek-e, vagy sem. Ebben az esetben este szerencsésebb próbálkozni, akkor a fényviszonyok is segíthetnek, illetve az ellenfélnél többen is alszanak. Ha álcával akarnak bejutni, akkor nem árt, ha tudnak toroni nyelven, illetve a kereskedőket, komédiásokat nem bántják. Persze, ha úgy véled, hogy nagyon jó mesét találtak ki, akkor enged át őket nyugodtan. Viszont, ha úgy állítanak oda, hogy közös nyelven bekiabálják: "Az Inkvizítorok Szövetsége küldött minket, és azért jöttünk, hogy kiszabadítsuk a dwoon kémeket!", akkor nyílzápor fogadja őket.

Ha bejutottak, akkor egy szokásos falusi életkép fogadja őket, napszak függvényében. Nappal értelemszerűen dolgoznak az emberek a földeken, főleg asszonyok és gyerekek, este pedig pihennek. A település felét itt is a kis lakóházak teszik ki, amik főleg vályogból, vagy fából készült paraszti házak, csak egy-két épület emelkedik ki minőségileg a többi közül. Ezen a településen is van a falon belül egy kis termőföld, amit művelnek, illetve a falu egynegyedét teszi ki a „katonai telep”. Itt található a kaszárnya, a kiképző terep, fegyverraktár, illetve a tömlőcök. Itt tartják fogva a kémeket, ide kell eljutni a játékosoknak. Ezt a terület feltérképezésével, vagy kérdezősködés útján tudják kideríteni. Mivel kocsmá, kis piac, kézművesek itt is vannak, lesz kitől információkat kérni. Továbbá van a faluban egy Khótorr-pap is, akivel szintén tudnak beszélni. De, ha ő gyanút fog, akkor csapdába csalja őket és a magtor kezére játssza a kalandozókat. Információt persze úgyszintén lehet gyűjteni, ha elfognak valakit és kihallgatják. Persze más kérdés, hogy ezen a vidéken se beszélnek sűrűn a közös nyelvet...



A „börtön” a kaszárnyák és a fegyverraktár között van. Bejárata a kiképző terep felőli oldalon helyezkedik el. Maga az épület kőből épült és 20x20-as helyiség. Egyszintes, de a földszinten nincs is semmi csak egy asztal, meg néhány szék, hogy az örök tudjanak hova ülni. A ketrecek a pincerészben vannak, aminek itt van a lejárata. Kívül a bejáratot ketten őrzik, belül öten, az egyikük a Sogron-pap.

A pincében, ami kb. 20 láb mélyen van, csak egy hosszú folyosót találnak. Gyéren van megvilágítva, csak néhány fáklya ég a falakon. A levegő nehéz és dohos. Oldalanként 4 ajtót látnak, amik mögött vannak a foglyok, illetve a folyosó végén van még egy. Az a kínzókamra. Ott lesznek a kémek a Boszorkánymester társaságában, illetve az Elitharcos is ott tartózkodik. Éppen vallatják őket, mert szeretnének minél többet megtudni Surhagról, hogy könnyebb legyen majd bevenni a várat. Itt a karaktereken áll, hogyan győzik le az ellenfeleket és mentik meg a kémeket, viszont azt figyelembe kell venni, hogy a kamrához legközelebbi cellában van egy sicchel, ami blokkolni foglya a pszi-diszciplínákat.

Természetesen elő is lehet csalogatni őket, de akkor a magitor pórázon fogja magával vinni a sicchelt és akár az utcán is összecsaphatnak, csak akkor értelemszerűen riasztani fogják a katonákat is, így pedig hamar túlerővel kerülnek szembe a játékosok. A BM, Elitharcos, Sogron-pap trió megtámogatva 20-30 katonával lehet, hogy egy kicsit nagy akadályt állít a kalandozók elé. Ez az opció inkább akkor érvényesül, ha frontálisan támadnak. A lényeg, hogy a Boszorkánymestert, a Papot és az Elitharcost le kell győzniük, hogy a kémekhez jussanak, az viszont rajtuk áll, hogyan. Ha gyorsan halad a csapatod, akkor nyugodtan megnehezítheted a dolgukat még néhány katonával, azért vannak. Mindenesetre, ha sikerül a magitort legyőzni és a kémeket kiszabadítani, akkor őket még biztonságban ki is kell jutatni.



## Vége

Ha kiszabadultak a kémek, illetve ki is jutottak egy darabban a katonafaluból, akkor visszaindulhatnak Surhag felé. Visszaútnjuk során nem történik semmi említésre méltó, így épségben visszatérnek oda, ahonnan elindultak. A várúr elégedetten fogadja őket és becsületes lovaghoz méltóan állja is a szavát. Visszakapják mind a három hittérítőt, akiket kerestek és nyugodtan konstatálhatják, hogy Karina él és virul. Viszont ekkor fognak szembesülni azzal a ténnyel, hogy szegény Ribalnak kivágták a nyelvét a jó dwoonok, úgyhogy egy darabig nem kell hallgatni a hangzatos szónoklatait. Innen visszaindulva pedig békésen visszatérnek Erigowba, ahol az inkvizíció megjutalmazza őket és emelt fővel indulhatnak újabb kalandok nyomába.

## A kalandban előforduló helyszínek

### Erigow

A kaland kiinduló helyszíne. Egy külső városrészben vannak a játék elején és az Ezüst Bárd nevezetű fogadóban szállnak meg. Ez a fogadó egy kétszintes épület, alul van a kocsmaszoba, felül pedig a hálószobák. Masszív épület, hófehér falak, hajópadló, igényes kiszolgálás, stb. A karakterek igényeit maximálisan kielégíti. Itt veszi fel velük a kapcsolatot az inkvizíció. Innen mennek tovább a Dreina-templomba, ami nagy és gazdagon díszített épület. A város hatalmas és szinte csak szép és gazdag jelzőkkel jellemezhető, a kyr múlttal rendelkező épületek is csak Erigow látványvilágát emelik. Az időjárás kellemes, gyönyörű idő van végig, a virágba borult fák és az élénkzöld növényzet csak még szín pompásabbá teszi ezt a várost. Fesd le a játékosoknak olyan szépen Erigowot, hogy ne is legyen kedvük elmenni innen. ☺

### Magras



A kaland következő helyszíne, ahova először mennek a játékosok, hogy megtalálják az eltűnt személyeket. Ez már a Dwyll Unió. Magras városa kőfallal van körül véve szintén, de

nagysága meg sem közelíti a fényűző Erigowét. Pompája úgyszintén... Az építészetben főleg a követ használták, mint alkotóelemet, illetve a fal miatt itt is inkább felfelé terjeszkednek, így viszonylag sok többemeletes épület található ebben a városban. Az utak igen jó minőségűek, a fő útvonalak, továbbá több mellék útvonal is macskakővel van kirakva. Csak a keskenyebb, és jelentéktelenebb utcákon kell a porban sétálni. A város nyugati részén van egy kastély, illetve a város központjában egy hatalmas Naptorony. Ez egy karcsú és magas épület, ami természetesen Ranilnak van felszentelve. Ezen kívül még áll néhány kisebb Ranil-templom Magrasban.

Természetesen itt is megtalálhatóak azok az épületek, helyek, amik minden nagyobb városban lenni szoktak. A főtérhez közel helyezkednek el középületek, ahol a hivatalos ügyeket lehet elintézni. Van itt egy nagyobb piac is, több fogadó és kocsmá. Ahogy említésre került már, templomok is. Mivel Magras az Armagass folyó partján helyezkedik el, ezért egy kis kikötő is található itt.

Az árak alacsonyabbak, de a beszerezhető áruk köre is szűkebb. Az itteni emberek jóval szegényesebb életszínvonalat képviselnek és nem is akarnak fényűzésben élni. Az idegenekkel sem olyan barátságosak, mint más országban, meglehetősen mogorvák, de megtűrik őket. Ha pedig az ember tisztelettudóan viselkedik velük, akkor viszont ők is segítőkészek lesznek. Itt meg is szállhatnak éjszakára a Napkorong nevezetű fogadóban, ami tisztes ellátást biztosít, de messze van a fényűzéstől.

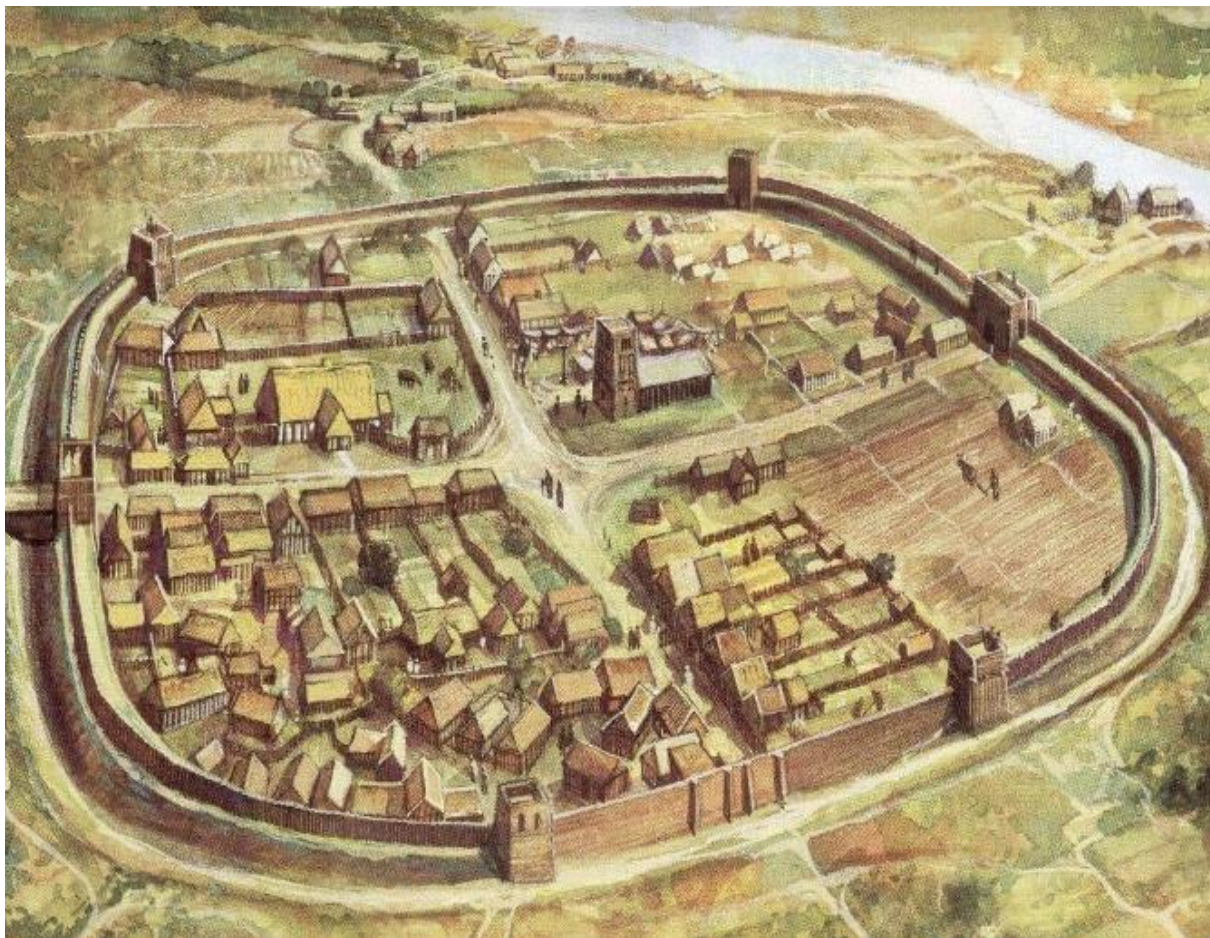
A Dwyll Unió lakosságáról általánosságban elmondható, hogy nagy részük szikár termetű, sötét szőke hajú, napbarnított emberek. A játékosok útjuk során főleg csak nemtelen szabadokkal találkoznak, akik általában cserzett bőrzekét, vastag posztó nadrágot, paraszti inget, illetve köpenyt viselnek. Inkább a sötét, olykor pasztellárnyalatokkal díszített összeállításokat kedvelik. Az átlagemberek vallásosak és mélységesen tisztelik Ranilt. Aki esetleg meg merészezi kérdőjelezni Ranil hatalmát, vagy más istenek tanításait hirdeti, az hamar megnézheti magát. Dolgos és szorgalmas nép, amely annyira nem szereti az idegeneket, bizalmatlan velük szemben, de, aki egy kicsit jobban ért az emberek nyelvén és megszerzi a bizalmukat, azzal nagyon kedvesek és segítenek neki bármiben.

A játékosokkal távolságtartóan viselkednek, csak rajtuk áll, hogy milyen irányba indul el a kapcsolatuk a helyiekkel. Ha tiszteletben tartják szokásaikat és nem hivalkodnak saját isteneikkel, akkor lassan, fokozatosan elfogadják őket és segítenek nekik. A városokban és falvakban is megtalálhatóak azok a személyek, kocsmárosok, árusok, földművesek, stb., akikkel le lehet állni beszélgetni és útbaigazítást kérhetnek tőlük. Amennyiben viszont a karakterek tiszteletlenek a helyiekkel, más istenek tanítását hangoztatják, akkor hamar vasvillákkal fogják őket elkergetni, rosszabb esetben pedig máglyára küldik őket.

## **Köztes vidék**

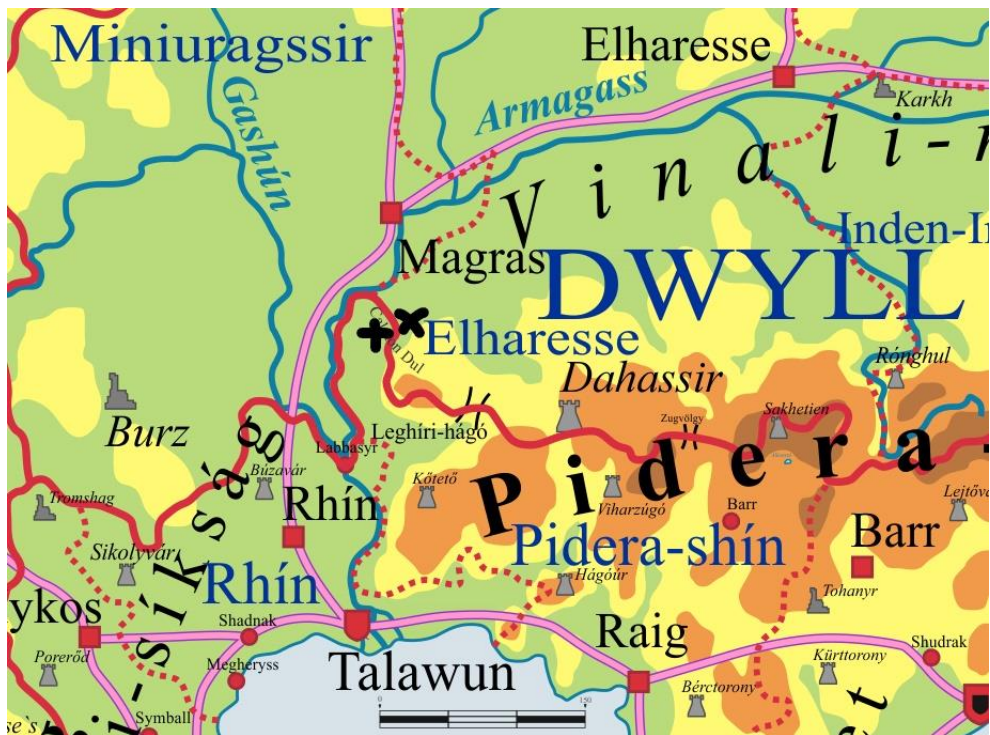
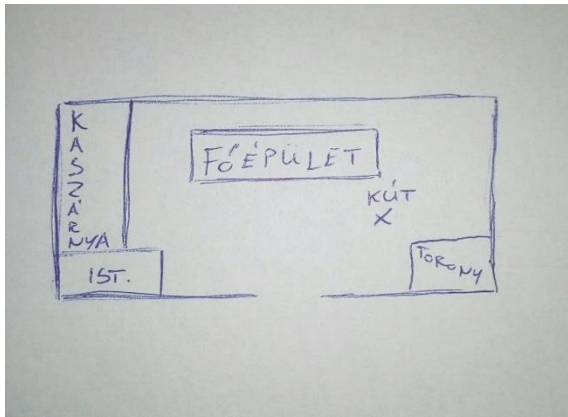
A települések közötti részeken, amikor elutaznak egyik pontból a másikba, akkor azt földes úton teszik, amiket főleg termőföldek szegélyeznek. Ezáltal több földművessel is találkozhatnak az út mentén, illetve láthatják őket azokon dolgozni. Az időjárás végig kiváló, kellemesen süt a nap, olyan, mintha tényleg Ranil áldása lenne ezen az országon. A tájképhez még hozzátartozik, hogy a távolban a Pidera-hegység csúcsait láthatják magasodni. Amikor majd az erdőhöz érnek, akkor az egy tölgyerdő lesz, túlnyomó részt tölgyfákat fognak látni ott.

## **Surhag**



Surhag egy határ menti falu, ami kb. 600 lelket számlál. Csak dwoonok lakják, az itteniek pedig még bizalmatlanabbak a külhoniakkal és szinte egyáltalán nem beszélnek a közös és az erv nyelvet sem. Persze akad kivétel. A vár ura, illetve a Ranil-pap jól beszélnek. Ők már 5 éve vannak itt. Deranhas dil Kruhhenyr szolgálataiért cserébe kapta ezt a birtokot. Előtte pedig ő maga is kalandozott. Végig földes út van, a jellemző alapanyag az építkezéshez pedig a fa. Csak néhány épület készült kőből. Az egyik ilyen a várúr rezidenciája. Az a falu közepén helyezkedik el, vele szemben pedig a Ranil-templom található. A kocsmá a lakóépületek között található meg, ott tudják meghúzni magukat éjjelre. A helyiek is főleg földművelésből élnek, a falakon belül is van egy kis megművelés alatt álló terület, de a falun kívül is van. A közelben van egy patak, ott még lehet horgászni és természetesen az erdőben lehet vadászni, gyűjtögetni is. A faluban száz fő katona állomásozik, akik békeidőben ugyanúgy kiveszik a részüket a munkából, de harc idején fegyvert ragadnak és az életük árán is megvédik otthonukat.

A várúr háza:



\*az X-szel jelölt részeken van a két említett település

**A toroni katonafalu, Arybbys**



## *A regitori had*

Más néven navorlégiók. Toron belső vidékeinek hatalmas katonafalvai, a *pietarchassok* biztosítják ezt a rendkívül szívós, igénytelen és népes segregnemet. Földművesek lévén a dolgosság kasztjába tartoznak, ám különleges szerepüknek köszönhetően ők is együttes pietori (*sympietori*) rangot kapnak – kizárólag háborús időkben. Ekkor az úgynevezett kardeskü szertartása révén jogot kapnak a fegyverviselésre, s harci szerszámaikat nem kell elrejtetniük sem.

Könnnyűfegyverzetű – ami leggyakrabban rövid kardokat, csataszekercéket és íjakat jelent –, gyalogos seregek ezek. Akadnak ugyan falvak, melyek könnyűvértes lovas egységeket adnak, ám ez nem tekinthető általános érvényűnek. Háborús időkben mégsem elsősorban fegyveres erjüket kell kamatoztatniuk – noha jó néhány esetet jegyeztek fel a birodalmi hadikrónikákban a katonafalvak példaértékű bátorságáról –, hanem elsősorban az utak, hidak és táborok építésének feladata hárul rájuk.

*Pietarchassok* Toron minden tartományában szép számmal megtalálhatók. Együttes pietori jogukat a falu vezetője után kapják, aki általában veterán légionárius, esetleg a *regitor* által a falu élére helyezett, jól képzett fegyveres. Őt falubi-

rának nevezik, s mint neve is mutatja, a falvak hadba vezetésén kívül békeidőkben a bíró szerepét is betölti.

A katonafalvak lakói kiemelkedő tisztelettel bírnak a navorok között, zárt közösségeikbe meglehetősen nehéz bekerülni, mesterségük apáról fiúra hagyományozódik. Településeik önellátó-ak, fegyverkovácsaik jó hírnévnek örvendenek. Adójukat katonáskodásukkal róják le, s békeidőben is rendszeresen gyakorlatoznak a fegyvernemüknek megfelelően, s természetesen a gondjaikra bízott földek művelését sem hanyagolhatják el.

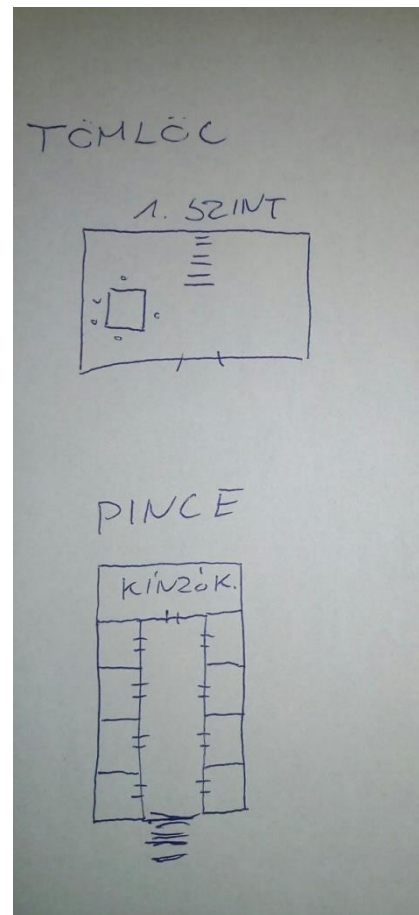
Ez a kis falu Cyrgaan-An Tagren regitor kezében van. Végig cölöpökkel van körbe véve, aminek két kapuja van. A kapuknál egy-egy megerősített mellvéd van, amit kőből építettek. A fal mentén még 3-3 őrtorony is megtalálható, amikben 2-2 őr figyel. A mellvédeken 4 nyílpuskás van, illetve 2 katona áll a kapuknál. Ha megostromolják a helyet, akkor pillanatokon belül megfűjják a kürtöt az erősítés miatt.

A településen belül szokásos falusi életkép fogadja az oda tévedt utazókat, hasonló a hely Surhaghoz. A település felét itt is a kis lakóházak teszik ki, amik főleg vályogból, vagy fából készült paraszti házak, amiket a földfelszín alatt egy méterrel kezdtek megépíteni, így süllyesztettek, ezáltal alacsonyabbnak is tűnnek. Csak egy-két épület emelkedik ki minőségileg a többi közül. Van egy nagyobb ház a központban, amit az „előljáró háznak” hívnak. Ő igazgatta itt az ügyeket a falu birtokosának nevében, de mióta megérkezett a magitor és a társai, azóta nem látták. Másik jelentősebb épület egy gabonatárház, ahová be kell szolgáltatni a termény egy részét.

Továbbá ezen a településen is van a falon belül egy kis termőföld, amit művelnek, illetve a falu egynegyedét teszi ki a „katonai telep”. Itt található a kaszárnya, a kiképző terep, fegyverraktár, ami két emelet magas, illetve a tömlőcök. Itt tartják fogva a kémekeket. Ide kell eljutni a játékosoknak. Kocsma, kis piac, kézművesek, fegyverkovács itt is van, ugyanúgy a házak között, többen a saját otthonukban végzik a munkájukat. A katonák nagy része a kaszárnyában vagy a gyakorló terepen található. Értelemszerűen a tornyokban, bejáratoknál közel 25 fő szolgál. Egy ötfős egység járőrözik még a falun belül. A többiek pihennek, vagy gyakorlatoznak éppen.

A „börtön” a kaszárnyák és a fegyverraktár között van. Bejárata a kiképző terep felőli oldalon helyezkedik el. Maga az épület kőből épült és 20x20-as helyiség. Egyszintes, de a földszinten nincs is semmi, csak egy asztal, meg néhány szék, hogy az örök tudjanak hova ülni. A tömlöcök a pincerészben vannak, aminek itt van a lejárata. Kívül a bejáratot ketten őrzik, belül öt-en, a pappal együtt.

A pincében, ami kb. 20 láb mélyen helyezkedik el, csak egy hosszú folyosó van. Gyér a megvilágítás, csak néhány fáklya ég a falakon. A levegő nehéz és dohos. Oldalanként 4 ajtót látnak, amik mögött vannak a foglyok, illetve a folyosó végén van még egy. Az a kínzókamra. Ott lesznek a kémek a Boszorkánymester társaságában, illetve az Elitharcos is jelen lesz. Kínzókamra kb. 8x8 láb széles, a zárkák feleolyan nagyok.



## A Kalandban szereplő nem játékos karakterek és szereplők

### Sicchel

Előfordulás: nagyon ritka  
Megjelenők száma: 1-2  
Termet: E  
Sebesség: 120 (SZ)  
Támadó érték: 35  
Védő érték: 85  
Kezdeményező érték: 14  
Célzó érték: -  
Sebzés: 1k3 vagy fegyver szerint  
Támadás/kör: 1  
Életerő pontok: 9  
Fájdalomtűrés pontok: 35  
Asztrál ME: Speciális  
Mentál ME: Speciális  
Méregellenállás: 4  
Pszí: Speciális  
Intelligencia: Állati  
Jellem: Káosz  
Tapasztalati pontok: 65

A hírhedt Családnak, a bűnözők és alvilági bankárok e titkos testvériségének, már igen korán meggyűlt a baja a tiadlani hármass királysággal, s az onnan egész Yneven szerterajzó kard- és harcművészekkel. Elsősorban az ellenük vívott harcra tenyészítették ki a siccheleket, ezeket a szájalomra méltó emberi páriákat, akik meglepő számban élnek a Quíron-tenger kikötővárosaiban, bár az avatatlankok erről nemigen bírnak tudomással.

A Család bölcssei abból az ősidők óta ismert igazságból indultak ki, hogy a gyógyíthatatlan örültek különösen erős ellenállást tanúsítanak mindenféle pszí-befolyásolással szemben. Évszázadokon keresztül folytattak háborzongató kísérleteket az utcák szennyéből kiragadott nyomorultakkal, míg végül erőfeszítéseiket a Rsz. 3100-as években siker koronázta. Shulur ősi katakombáinak mélyéből előtámasztotta az első sicchel; még alig volt több nyáladzó, tönkresilányított emberroncsnál, de a követendő utat már kijelölte.

A sicchelek olyan emberek, akiket szörnyűséges testi-lelki kínzásokkal a legsötétebb tébolyba kergettek. Racionális gondolatokra teljesen képtelenek, ketrechen kell tartani és pórázon vezetni őket, mint az állatokat. Örültségük nem közönséges tudatállapot; olyan mélyre süllyedtek már a káosz örvényébe, hogy nem csupán az ellenük irányuló pszí-támadások hatástalanok, hanem erős zavarómezőt sugároznak ki magukból, ami meghatározott körzetben belül súlyosan megnehezíti mindenféle pszí-diszciplína használatát!

Minden sicchel immunis minden ellene irányuló pszí-diszciplínára, legyen az akár mentális, akár fizikai jellegű. (Tehát nemcsak az auráját nem lehet leovasni, hanem még a Halálos Ujj sem árt neki!) Zavarómezejük erőssége változó; 20-tól 80-ig terjedhet, bár a skála felső régiójába tartozó egyedek már az állati létnél is alacsonyabb szintre süllyedtek, és nemigen élnek sokáig. A zavarómező méterben számított sugarát úgy kapjuk meg, ha az erősségét elosztjuk öttel. Általában minél több időt élt egy emberi lény sicchelként, annál erősebb a zavarómezeje.

Ha a zavarómező körzetén belül bárki bármilyen pszí-diszciplínát akar alkalmazni, asztrális ellenállást kell dobni a zavarómező erősségére. Amennyiben elvétí dobását, a diszciplína nem működik; a következő körben természetesen újra próbálkozhat. Ha egy már működésben lévő pszí-diszciplína hatósugara fedésbe kerül a sicchel zavarómezejével, a pszí-alkalmazónak azonnal el kell végeznie a fenti dobást; kudarc esetén a diszciplína mindenesetül összeomlik.

Maguknak a siccheleknek természetesen nincsenek pszí-pajzsaik, elmeállapotuk azonban némi védelmet nyújt nekik az asztrális és mentális mágia ellen. Ilyenkor természetes mágiaellenállásuk a zavarómezejük erősségének kétharmadával egyenlő, felfelé kerekítve.

Néhányan a gyenge zavarómezejű sicchelek közül elegendő emléket őriznek még korábbi életükből, hogy szabályos karakterként funkcionáljanak. Ezek általában alacsony (1.-3.) szintű harcosok és tolvajok, és még nem felejtették el régi képzettségeiket meg a fegyverek használatát. Az erősebb zavarómezejű sicchelek, ha harcra kényszerülnek, legfeljebb foggal-körömmel védik magukat, de gyakoribb eset, hogy teljesen apatikusan vagy vihogó kacajjal fogadják a megváltó halált.

A Család titkos búvóhelyei természetesen tele vannak láncra vert sicchelekkel, és a legtöbb magas rangú Kobra az otthonában is tart néhány ilyen nyomorultat, általában titokban, egy befalazott szobába vagy a pin-cébe zárva. Egyesek közülük mindenrová magukkal visznek egy sicchelt, udvari bolondnak vagy szerencsétlen, szájalomraméltó rokonnak álcázva. Ha a Család harc- és harcművészekkel való összecsapásra számít, az ellenük kiállított csapatból sohasem hiányozhat egy szöges pórázon tartott sicchel, akinek a védelmére pár keménykötésű fegyverforgatót rendelnek. A fogságba ejtett ellenséges mágusokat sicchelekkel szökták egy cellába zárni, hogy megakadályozzák őket varázserejük visszanyerésében. Különösen kegyetlen ez a módszer, ha a sicchelek egyike korábban maga is mágus volt, esetleg az új rab régi, kedves ismerőse.

A történetírók feljegyezték néhány olyan esetet, amikor elkötelezett és áldozatkész papoknak sikerült meggyógyítaniuk egy-egy sicchelt. Úgy tűnik azonban, hogy a vak téboly okozta lelki-szellemi károsodások túl mélyen fészkelnek, semhogy halandó mágia eltüntethetné őket: a meggyűlt alanyok előbb-utóbb valamennyien öngyilkosságot követtek el, többen közvetlenül az eszméletre térésüket követően.

A történetben szereplő sicchel ránézésre egy húszas éveiben járó, meggyötört férfi. Bőre koszos, haja rövid és kócos. Fogazata hiányos, de úgyse tart rá nagy igényt, mivel beszélni már nem tud. Ruházata rongyos és piszkos. Első ránézésre igénytelen hajléktalannak tűnik. Viszont a toroniak egyik legveszélyesebb fegyvere. Mivel a sicchelek közé tartozik, ezért komoly zavarómezővel rendelkezik, ami meggátolja a pszi-diszciplínák alkalmazását. Ez konkrétan 50-es erősséget jelent. Mivel már egy jó ideje tengeti az idejét sicchelként, a téboly már teljesen elhatalmasodott rajta, innen ered ez a hatalmas szám. Ebből kifolyólag már nem emlékezik semmire a múltjából, beszélni egyáltalán nem tud, csak néhány alaputasítást ért meg toroni nyelven. Viselkedését illetően a teljes apátia jellemzi, egy csendes nyáladzó őrült. Ha esetleg megtámadják, nem fog komoly ellenállást tanúsítani. Ideje nagy részét a ketrecében tölti, ami a kémek között van, így gátolva meg őket a pszi alkalmazásában.

### **Amnet Odlan, a toroni Boszorkánymester (7. Tsz)**

E: 13 Á: 15 Gy: 17 Ü: 17 Eg: 18 Sz: 11 Iq: 15 A: 17 Aszt: 13 É: 16

Ép: 11

Fp: 58

Ké: 28 (38)

Té: 48 (56)

Vé: 100 (102)

Cé: 33

T/k: 1 (2)

Sp: - (k6+méreg)

\*(a zárójelben szereplő értékek a törrel való harcértékeire vonatkoznak)

Pp: 34

Mp: 49

A.ME: 37

M.ME: 41

Kínzás M.f.

Élettan A.f.

Fegyverdobás M.f.

Ő jelenleg a toroni falu vezetője. Két héttel a történések előtt hozta meg a hírt, hogy nem sokára támadás indul a közelben lévő dwoon falu ellen, ezért a falusiaknak fegyvert kell ragadniuk. Kinézetét illetően, 1.75 láb magas, jó fizikumú, határozott kiállású. Teste teljesen borotvált, amin néhány heg éktelenkedik. Ezeket régebben szerezte, amikor meggyült a baja néhány kardművésszel. Azóta tart magánál minden bevetésnél egy sicchelt, aki nem mellesleg a saját fia. Viszont számtalan tetoválás is borítja, amik közül nem egy mágikus erőt is rejt magában. Ezeket pedig nem is rejti el, mivel csak egy bő, fekete nadrágot és lábbelit visel, a felső testét teljesen szabadon hagyja. Természetét tekintve lobbanékony és kegyetlen. Szereti éreztetni hatalmát mások felett, zsarnokoskodik mindenki felett, aki alatta áll. A varázslatok közül pedig a villámmágiát szereti a leginkább. Felszerelése közül mindig van nála egy tör és 3 db hatalom itala.



## Tetoválások:

Technikailag ezek a tetoválások úgy néznek ki, hogy minden rajzolatához tartozik egy litánia, mely minden esetben 7 Mp-t helyez el a tetoválásban. Ez lényegében egyfajta kötőelem, amely az egyes használatok közt őrzi a jel mágikus erejét. Ahhoz, hogy a jelbe plántált varázslat újra létrejöjjön, újabb Mana-pontokat kell áldozni. Ezek fogják táplálni a rajzolatot a hatásidő alatt. A Mana elfogytával – a hatásidő lejártával – a varázslat megszűnik. Ezután már csak 7 Mp-ot tartalmaz, amely az újabb használatig őrzi a jel hatását. A tetoválásoknak azonban megvannak a veszélyei is. Ha a rajzolat megsérül, nem csak a mágikus hatás szűnik meg, de a felszabaduló Mana akár el is pusztíthatja a jel viselőjét. (Számszerűen kifejezve: 1 Mp X k6/3 Fp veszteség) Annak esélye, hogy harcba a rajzolat megsérül, a méretektől függően 5-20% lehet.

Tehát, tetoválásainak egy része mágikus tulajdonságú, ha harcban eltalálják, és ÉP sérülést szenved, esély van arra, hogy egyik rajzolat megsérül és a benne tárolt energiák egy mágikus robbanásban szabadulnak fel.

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy találat esetén melyik rajzolat sérül (ezt egy k100-as dobással tudod eldönteni), mennyit sebez a boszorkánymesteren és a körülötte állókon (egyszerűség kedvéért fix sebzést határozunk meg), hol található a tetoválás illetve mi a hatása eleve a tetoválásnak.

%	Tetoválás	Sp	Hely	Hatás
01-05	Látójel	21Fp+5É p	Bal szem alatt	Kétszeres látás (6 óráig)
06-10	Hallójel	21Fp+5É p	Egyik fül mögött	Kétszeres hallás (6 óráig)
11-15	Macskaszem	21Fp+5É p	Jobb szem alatt	2E láthatatlanság észlelés (6 óráig)
16-20	Érzelmek bástyája	48Fp+9É p	Halánték	+14 AME (1 óráig)
21-30	Sárkánypikkely jele	48Fp+9É p	Jobb mellkas	Tűz védelem: Természetes 7E, Mágikus 6E (1 óráig)
31-35	Kígyószem	33Fp+6É p	Homlok	Ellenséges szándék esetén: Félelem 42E (1 óráig)
36-45	Fantomtest	43Fp+8É p	Derék	Repülés (30 percig)
46-55	Smaragd jele	36Fp+5É p	Bal mellkas	7 Ép

## Garun Mordis, toroni Elitharcos (8. Tsz.)

E: 18 Á: 18 Gy: 17 Ü: 17 Eg: 18 Sz: 11 Iq: 15 A: 14 Aszt: 14 É: 16

Ép: 15

Fp: 90

Sfé: 4

Ké: 31 (44)

Té: 82 (115)

Vé: 129 (161)

Cé: 7

T/k: 2

Sp: +4/+2 (2k6+6)

\*(Zárójelben a saját másfélkezes kardjával meglévő értékei szerepelnek.)

Pp: 30

A.ME: 34

M.ME: 34

Másfélkezes kard M.f.

Fegyvertörés A.f.

Pusztítás M.f.

Garun Mordis a toroni falu katonai vezetője. A shuluri iskolában képezték ki elit harcosnak, hosszú évekkel ezelőtt. Tanulmányai után letöltötte a kötelező szolgálati idejét, majd zsoldosnak állt. Ezen idő alatt rengeteg tapasztalatot szerzett és kiváló harcosná érett. Most gyakorlatilag a legjobb korban van, hiszen 30 éves. Ereje teljében lévő fiatalember, aki viszont rendkívül tapasztalt is. Amnet oldalán egy toroni tartományurat szolgálnak jelenleg, és ők hozták meg a hírt, hogy közeleg a harc. Kinézetéről tudni kell, hogy 1.9 láb magas, erős testalkatú, fehér bőrű férfi, aki katonásan nyírja rövidre a haját, szakálla nincsen. Fekete nadrágot és csizmát visel, testét pedig egy abbitacél sodronyínggel védi. Legfőbb fegyvere egy rúnázott (2. szint) másfélkezes kard, de tart magánál 2 dobó tört is. Jellemét tekintve, a rendet szem előtt tartó, komor, határozott ember.

### **Agron, a Sogron-pap (6. Tsz.)**

E: 16 Á:15 Gy: 14 Ü: 17 Eg: 17 Sz: 11 Iq: 15 A: 18 Aszt: 13 É: 17

Ép: 13

Fp: 67

Sfé: 1

Ké: 22 (36)

Té: 58 (80)

Vé: 101 (125)

T/k: 1

Sp: -/+2 (k6+1)

\*(Zárójelben a saját rövid kardjával meglévő értékei szerepelnek.)

Pp: 30

Mp: 49

A.ME: 33

M.ME: 38

Rövid kard M.f.

Ökölharc M.f.

Pusztítás A.f.

Ugrás 50% (+10 Vé)

Agron egy húszas éveiben járó, fiatal Sogron-pap. A Lángvihar irányzat tagja, ennek megfelelően igen heves természetű. Viszonylag hamar elveszíti a kontrollt önmaga felett, akkor pedig imád harcolni és pusztítani. Varázshatalmát előszeretettel alkalmazza, nem számít neki hogyan, csak pusztítsa el az ellenfeleit. Garun oldalán harcol már egy ideje, régóta barátok. A boszorkánymesterrel annyira nem jönnek ki jól, de kétségtelen, hogy hárman együtt ütőképes csapatot tudnak alkotni. A regitor magáncsapata lényegében.

Agron 1.8 láb magas, kreol bőrű, hosszú, fekete hajú férfi. Fekete nadrágot és fekete posztó vértet visel, rajta a Tűzkobra jelével. Kedvenc fegyvere a rövid kard, amit mesterien forgat. Ha harcra kerül a sor, akkor azt forgatja a jobb kezében.

### **Toroni katonák**

Ké: 30	Sfé: 2
Té: 70	Ép: 10
Vé: 125	Fp: 29
Cé: 20	Méregellenállás: 4
Sp: k6+1	A.ME:10
T/k: 1	M.ME:10

A falu lakói, akiket most harcra hívtak a kötelesség újra. Fegyverzetük pedig rövid kard és kis pajzs, vagy könnyű nyílpuska. Testüket láncinggel védik. Összesen 100-an vannak, amiből 10 fő íjász.



### **Morik, a Khótorr-pap (3. Tsz)**

Tharr szolgája, aki lelkesen járja a határ menti településeket, hogy ura tanításait hirdesse. A helyszínre is csak 1-2 nappal ezelőtt érkezett, ahol szívesen fogadták. A falu közepén fel is állított magának egy szekeret, amire felállva szónoklatokat tart rendületlenül. Alapvetően békés természetű, nem kíván senkivel sem harcba bocsátkozni és nyugodtan szóba lehet vele elegyedni, ha valakinek ahhoz támad kedve. Mivel ő sincs itt régóta, ezért csak általános információkat tud adni a településről (hányan élnek itt, mivel foglalkoznak, kik a vezetők, hol vannak a főbb épületek és mik azok), komoly részletekkel nem tud szolgálni. Viszont, ha a nagyon sokat faggatják, és olyan dolgokat kérdeznek tőle, amiket egy egyszerű utazó amúgy nem kérdezne, akkor gyanút fog. De nem lesz ellenséges velük, hanem azzal nyugtatja meg őket, hogy utána jár a dolgoknak. Az „utánajárás” során viszont szól a vezetőknek és onnantól kezdve a kíváncsiskodók megismerhetik a falu „vendégszeretetét”.

Kinézetre egy negyvenes évei közepén járó, kopaszodó, átlagos testalkatú férfi. Öltözete szokásos szerzetesi ruha. Barna incognót visel, fején mellközépig érő, hímzett fülelkel ellátott fejfedőt visel. Természetesen van rajta egy öv is, ami káoszmintákkal van hímézve, illetve vándorbotját is mindig magánál tartja.

### **A falu lakói**

A falu nagy része gyakorlatilag kivétel nélkül a Dolgosság kasztjába tartozik. Szinte mind parasztok, csak néhány kézműves van, aki ellátja a települést a termékeivel. A földeken



viszont most javarészt az asszonyok, gyerekek és az idősek vannak, mert a férfiak elkezdtek a felkészülést a harcra. A falu központjában megtalálható természetesen egy kisebb kocsmá, illetve mellette egy kicsi piactér, ahol lehet az emberekkel beszélni és alapvető élelmiszereket beszerezni. Az itteniek viszont gyanakvóak, nem szeretik a külhoniakat, pláne most, hogy háború közeleg. Ha a játékosok kapcsolatba akarnak lépni velük és nem beszélnek tökéletesen a toroni nyelvet, vagy nem álcázzák tökéletesen magukat, kisvártatva szólni fog néhány navor a falu vezetőinek, hogy gyanús idegenek vannak az ő szeretett településükön.....

### **Az inkvizítorok tagjai, akik felveszik a kapcsolatot a játékosokkal:**

#### **Derat, del Alver (7. Tsz)**

Dreina papja. Negyvenes évei közepén járó férfi. Tipikus, erv származású. Magas növésű, erőteljes felépítésű, sötét hajú, ami már egyre ritkásabb és fakóbb. Vonásai élesek, szeméből felsőbbrendűség árad. Arany és fehér színű talárt visel, nyakában pedig Dreina szimbóluma lóg. Habár megjelenésében tekintélyt parancsol, de hangjába mégis izgalom vegyül. Ezen próbál úrrá lenni, de nehezen tud, mivel az ő lány tűnt el.

#### **Damaso al-Maldon (6. Tsz)**

Ő Dreina paplovagja. Harmincas évei elején járó, erőteljes férfiú. Hűvösség és határozottság árad belőle. Pyar származású, Viadomoból jött el, már több, mint 10 éve. Rövid, sötét szőke haja van, enyhén borostás. Közel 2 láb magas, vállas ember. Arannyal futatott ezüstsín lemezevértet hord, oldalán egy lovag kard lóg. Derat testőre, akit az inkvizíció révén ismert meg.

### **Az eltűnt térítők:**

#### **Karina del Alver**

A Dreina-pap lánya. 19 éves, fiatal nő. Arcvonásaiból egyértelműen látszik, hogy erv. A bőre hófehér, a szemei zöldek. Hosszú, dús, fekete haja van. Mozdulatai mindig kecsesek. Viselkedése kedves és természetes. Sötétzöld, hosszú egyberuhát visel. A rabság viszont megviselte.



### **Ribal Nakloss**

Egy hatvanas évei lején járó férfi, aki a pyarroni panteon dicsőségét hirdeti. Haja teljesen ősz, és kopaszodik is már. 1.7 láb magas, korához képest jól tartja magát. Sötét csuhát visel. Ő vezeti a kis csoportot, nagy hangú és kérlelhetetlen vitázó, ezért a dwoonok kivágták a nyelvét. Vele nem kell beszélgetni. Neki és a többi térítőnek sincs kasztja, egyszerű közemberek, akik szeretnék a panteon nagyságát hirdetni és minél több hívet szerezni annak.

### **Eraman Gar**

25 éves, erőteljes, keménykötésű fiatalember. Kissé haragos megjelenésű, ami főleg annak köszönhető, hogy a szeme, a haja és a szakálla is sötét színű, illetve, hogy csöndes, mogorva természetű. Ő legszótlanabb a társaságban. Szintén csuhát visel, akár csak Ribal.

### **Dwyll Unió népei:**

#### **A banditák**

Kb. 8-10 főt számláló társaság. Egyszerű zsoldos, paraszt, martalóc banda. Mind beálltak egy hitehagyott Ranil-paplovag mögé, akit kitesztott az egyház, mivel szerelembe esett egy napszúzzal, de ezt tiltja Ranil egyháza. Így a halál várt mindkettejükre. Viszont a lovag megmenekült, aki azóta banditaként kénytelen élni, hogy valahogyan fenntartsa magát, és

követte néhány hasonló sorsú kutaszított. 1-2 hónapja már így járják az utakat és az erdőket. Alapvetően nem rossz emberek, de a szükség nagy úr...

A banditák rövid kardokkal harcolnak, illetve van egy valaki, aki hosszú íjjal is tud bánni. A vezetőjüknek pedig egy rossz állapotban lévő mellvértje van, illetve lovagi kardja. (Az értékeik már tartalmazzák a fegyverek értékeit.)

Banditák:

Ké: 22

Té: 55

Vé: 105

Cé: 15

T/k: 1

Sp: k6+1

Ép: 9

Fp: 20

Méregellenállás: 4

A.ME: 27

M.ME: 27



Ranil-paplovag  
(Ettenir dil Agissa)

E:17

Á:17

Gy:14

Ü:13

Eg:15

Sz:13

Iq:14

A:15

Aszt:15

É:14

T/k:1  
Sp:2k6+5

Sfé:3  
Ép:13  
Fp:42

Ké:30  
Té:85  
Vé:130

Mp:32  
Pp:25  
A.ME:30  
M.ME:30

### Surhag lakói:

#### Deranhas dil Kruhhenyr, Surhag ura (9. Tsz-ű lovag)

Dwoon lovag. Egykoron ő is kalandozó volt. Most a falu ura és vezetője. Harmincas évei közepén járó, komor férfi. Jelenléte tekintélyt parancsoló. Ehhez járul a 2.1 láb magassága is. Haja rövid és sötét szőke, arca jól borotvált, arcvonásai határozottak. Szemei sötét barnák, tekintete szúrós. Hidegvérű és magabiztos. Tárgyalásai során próbál fölényes lenni, de hajlik a kompromisszumokra. Amennyiben a játékosok együttműködőnek bizonyulnak, akkor hajlandó megadni nekik azt, amit szeretnének, de akkor nekik is segíteni kell rajta. Ha viszont a karakterek ellenségesek vele, vagy követelődnek, akkor nem rest móresre tanítani bárkit.

Fegyverzete abbitacél lemezzért, amin a címerét is viseli. Jobb kezében lovagi kardot forgat, ami rúnázott (1. szintű), a másik kezében pedig egy nagy pajzsot tart, ha a helyzet úgy kívánja.



(Ha megkérdezik tőle, hogy mi lesz az imposztor sorsa, aki meg merte kérdőjelezni Ranil hatalmát, csak annyit mond: „*Ha meghal, meghal!*”)

E:20 Á:19 Gy:15 Ü:17 Eg:18 Sz:15 Iq:15 A:17 Aszt:14 É:14

Ké:26 (35)  
Té:96 (121)  
Vé:132 (154+50 – nagy pajzs)  
T/k:2

Sp:+6/+4 (2k6+9)  
\*(Zárójelben a saját lovagi kardjával meglévő értékei szerepelnek.)

Ép:15  
Fp:115  
Sfé:4  
Pp:38  
A.ME:42  
M.ME:45



Lovagi kard M.f.  
Pajzshasználat M.f.  
Fegyvertörés M.f.  
Pusztítás M.f.

Pszi M.f.  
Hadvezetés M.f.  
Térképészet A.f.

### **Dair Agissath (8. Tsz-ű Ranil-pap)**

Ranil papja. Ő a közösség szellemi vezetője és egyik bírója. Negyvenes évei közepén járó, barátságatlan férfi. Tar kopasz, arcát is mindig simára borotválja. Testalkata és fizikuma alapján nem tűnik ki az itteniek közül, a tekintélye nem is ebből fakad, hanem a hatalmából, amit a Napisten biztosít a számára. Világos talárt visel, amin a nap szimbólumai jelennek meg. Ha pedig esetleg harcolnia kell és elfogytak a mana-pontjai, akkor hosszú kardot forgat.

E:14 Á:14 Gy:15 Ü:13 Eg:16 Sz:17 Iq:17 A:17 Aszt:18 É:14

Ké:29 (35)  
Té:53 (67)  
Vé:104 (120)  
T/k:1  
Sp:- (k10)  
\*(Zárójelben a fegyveres értékek.)

Ép:12  
Fp: 65

Pp:40  
Mp:72  
A.ME:48  
M.ME:47

Történelemismeret M.f.  
Legendaismeret A.f.  
Építészet M.f.  
Alímia A.f.

### **A kémek**

Átlagos testalkatú, dwoon származású férfiak. Rövidre borotvált hajuk van, bőrük nap barnította. Testükön a kínzások nyomait viselik, fekete ruházatuk is teljesen megtépázott rajtuk, megviselték őket az elmúlt napok megpróbáltatásai. Egyikük Harr, a másik Gernir. Hasonlítanak egymásra. Nem véletlen, hiszen testvérek. Harmadik társuk Reg volt, aki szintén a családhoz tartozott, de ő elhunyt, amikor elfogták őket.

Fiatal éveikben harcosnak tanultak póri származásuk miatt, viszont a nehézfegyverzetű harcmódorhoz nem volt meg a kellő fizikai erejük. Sokkal inkább technikás harcosok voltak, akik szerették a gyors és könnyed megoldásokat. Néha a dwoonok földjén is akad egy-két kivétel... Ezért ők inkább olyan dolgok tanulmányozásába fogtak, hogy miként lehet gyorsan, észrevétlenül megközelíteni az ellenfelet és adott esetben likvidálni őket. Kiképzésük nem veheti fel a versenyt a fejjavadászokéval, de kitartó munkájuknak és tehetségüknek köszönhetően remek kémek lettek, akik inkább a rejtőzködésben és az információszerzésben nyújtanak kiemelkedőt. Természetesen azért a rövid karddal is jól bánnak és megvédik magukat, ha kell. De ez esetben most kudarcot vallottak és csak a hős kalandozók menthetik

meg az életüket. Szilárd jellemüknek és kitartásuknak köszönhetően még nem törtek meg, de a magitor vallatása eredményhez fog vezetni, így nem árt sietni. Az információ, amit sikerült megszeretni az az, hogy egy regitor elküldte követeit (a boszorkánymestert és a harcost), hogy tegyék le a falu lakói a kardesküt és készüljenek a harcra. Egy hét múlva fog egy ezred ideérkezni, hogy egy kis határvillongással emlékeztessék a dwoonokat, hogy Toron nem felejt...

### **Dwoon katonák**

Magas jó felépítésű dwoon katonák. Mindannyian sodronyínget és sisakot hordanak, fegyverük a másfélkezes kard. Számuk közel 100 fő, összetartó társaság. Néhányuk az íjhoz is ért.

Ké: 30

Té: 75

Vé: 120

Cé: 20

T/k: 1

Sp:  $2k6+4/k6+1$

Ép: 10

Fp: 30

Sfé: 3

Méregellenállás: 4

A.ME: 12 (a pap épített pajzsot)

M.ME: 13 (a pap épített pajzs)

