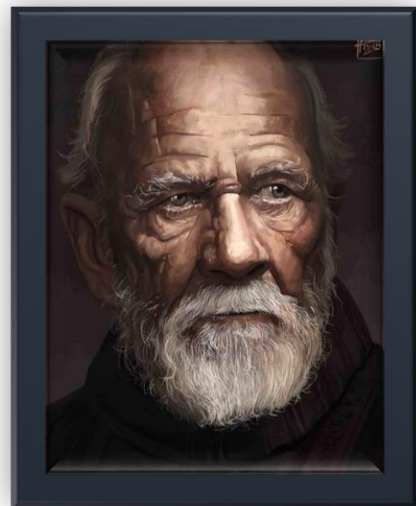


1) A kaland előzménye: **Fiell Car Thon** a Nagyatya, azaz a közös pont

A nagy tiszteletben álló „Nagyatya” godoni származású, 3614-ben született Predocban, a lovagi erkölcs és harcmódor mintaképe volt egész életében. Meglett kora ellenére végig-harcolta a Dúlást, számos kilátástalannak tűnő összecsapásban vezette sikerre maroknyi lovagból álló elit alakulatát. Az utólag jelentéktelennek és feleslegesnek tűnő diadaloknak azonban hatalmas ára volt. Elsőszülött fia, húga és felesége a háborús pokolban veszttek, bal karját elveszítette, valamint élete műve, a maga alapította lovagi akadémia is földdel vált egyenlővé egy kráni mágusok ébresztette nem evilági viharban. Ugyan élete megmaradt, de máig személyes szégyenfoltként tekint vissza Pyarron ostromára, mitől súlyos sérülései miatt távol kényszerült maradni és maradék erejéből csupán a menekülőket tudta védelmezni. Krónikások úgy becsülik, hogy ezzel több száz léleknek is a kárpit innenső oldalán tudott még megváltást és menedéket nyújtani, de szerinte a falon lett volna a helye. A mai napig az Ezüst Pallos lovagrend felesküdt tagja, igaz harci páncélt és fegyvert már nemigen hord, de testalkatán látszik, hogy egykor félelmetes harcos lehetett. Kellemes és művelt társasági ember, akivel órákon át lehet beszélgetni a lovagról, borokról, lovagi erkölcsről, vagy akár az építészetről, filozófiáról és vallásról is. A dúlás eseményeiről és saját tapasztalatáról általában csak szűkszavúan, szűk körben és felületesen beszél, ha teheti, inkább kerüli a témát. Máig befolyásos, tehetős, hazájáért, hazája feltámasztásáért tenni akaró és ebben aktívan szerepet vállaló ember. Az Istenek Hegyén épülő Krad templom építésének egyik világi vezetője. Bárói rangját és családját vezetését, a családi birtokok és vagyon feletti hatalmat már korábban másodszülött fiára, az immáron a bárói rangot viselő Eronra ruházta.



Car Thon egészsége kora ellenére igen jól szolgált egészen egy átlagosnak tűnő tavaszi estig, mikor az Istenek Hegyén tett látogatás és a Krad renddel való megbeszélés után vadász kúriájában álomra nem hajtotta a fejét. Azaz csak hajtotta volna, de álom helyett rémálom jutott arra az estére... és az azt követőre, meg az azután következőkre is. Az Istenek Hegyét látta lángokban állva. Nem evilági lángok és mennydörgés szakítottak és szórtak szét követ, fát, testet, lelket, élő és holtat. Hidegverejtékben csatakosan, zihálva és mellkasát szorítva ébredt minden egyes alkalommal. Legközvetlenebb barátai fáradtságnak, világi doktori szívproblémának, Dreina bölcs papjai javarészt a múltbéli szégyenérzet ébresztette vezeklésnek, a pusztai nomád javasasszonya pedig prófécianak mondták. A legelszomorítóbb számára azonban az volt, hogy szeretett családját sem vette komolyan érzéseit, félelmeit, hanem csupán a vénséggel járó bolondságként tekintettek rá, míg őrá pedig valami letűnt kor itt maradt, eretnkséget káromló hírmondójaként néztek. A Nagyatya tudta, hogy magára maradt és tennie kell valamit. Eldöntötte, hogy résen lesz, figyel és kiterjedt ismeretségi rendszerét és befolyását kihasználva a lehető leggyorsabban megszervez egy hozzá lojális, éberrel figyelő, minden jelre és furcsaságra nyitott szemű és fülű kíséretet. Tervei szerint egy maroknyi, de sokoldalú, minden elképzelhető módon képzett, jól összehangolt, elitalakulatot állít fel. Egy amolyan kalandozócsapatot...

2) A csapat összeáll.

Legyetek üdvözölve Kalandorok!

Kalandotok a vártnál hamarabb és közel sem a szokványos módon indul.

Az első feladat, amivel közösen szembe kell néznetek ebben pezsgő, színpompás ynevi forgatagban, a Dúlás utáni Új-Pyarron olvasztótégelyében, ennek a rövidke felvezetőnek a második pontja, az „A csapat összeáll” fejezet megírása.

Válasszátok ki és szabjátok személyre karaktereiteket, alakítsátok őket belátásaitok és lehetőségeitek szerint. Formázzátok tovább és véglegesítsetek előtörténeteiteket, dolgozzátok ki, hogy a Nagyatya mozgatta szálak mentén, hogy lett az egyénekből egy kalandozócsapat. Fiell Car Thon ugyan valóban öreg és beteg, de számottevő befolyással bír, ezt bátran vegyétek figyelembe karaktereitek és csapatotok motivációinak megfogalmazásakor.

Írjátok egy rövid fejezetet, ami a csapat előtörténetének tekinthető és áthidalja az első és harmadik fejezet közötti űrt!

3) Az indulás

A Fiell vadászház nagytermét gazdagon díszítik a különféle trófeák, a hatalmas tölgyfaasztalon hidegtálak, disznósült és friss barna kenyér fogadja a vendégeket. A túlméretezett terméskő kandalló előtt a ház ura áll, épp az imént érkezett. Az esti félhomályban a parázs fénye halványvörösre festi a nyolcvan felé közeledve is tekintélyt parancsoló alakjának sziluettjét. Rajta kívül már csak az újonnan érkezettek, míg a személyzetből senki nincs jelen.

- Örülök, hogy ilyen szép számban összegyűltünk. Törte meg az izgalmas atmoszférájú csendet Fiell Car Thon.

A kalandozók ugyan nem tudhatták, de a Nagyatya régen érezte ennyire elégedettnek magát. Szintén nem tudhatták, de az látszott is rajta, hogy régen formálta arcán mosoly a mély ráncokat.

- Kiváltképp örülök, – folytatta – hogy mindenkinek sikerült a kedvére tennem, illetve valahogy előre tudtalak benneteket mozdítani hosszútávú terveitek felé és most együtt vagyunk, mert érdemesnek találtatok egy ilyen vén félkarú medvét arra, hogy a segítségére legyetek. Még meg sem ismerhettétek első tervem, első lépésem, de az élet úgy hozta, hogy ez már meg is változott. Úgy terveztem, hogy születésem közelgő hetvenhetedik évfordulója alkalmából vendégül látok sok embert. Sokféle embert. Olyanokat is, akiket esetleg más célok mozgatnak, mint jómagamat. Itt lett volna szükségem először rátok, mint füleim, szemeim, célom védelmezői. Ehelyett úgy alakult az istenek kegyéből, két ifjú szív szerelméből és Krad akaratából, hogy egy menyegzőre vagyok hivatalos én és családom a jeles napon. Persze a terv nem változik, csak a helyszín. Kíséretem jeles tagjaiként a D'mersos család kastélyának kapui nyitva állnak előttünk a másodvirágzását élő Kastélyok völgyében. Sok más család is ott lesz amikor is a frigy D'mersos Damasso báró első szülött leánygyermeké Sybell, és Chegor Tych Sempyer őrgrófjának elsőszülött fia Chegor Riel között köttetik.

Car Ton hosszasan beszél. Mesél keveset az életéről, a Dúlás utáni megújulásról és persze elkomorodva megoszt részleteket a gyötrő rémálmairól is. Elmondja, hogy készen szeretne állni bármit is hozzon a sors. Megkéri a kalandozókat, hogy gondoskodjanak megfelelő öltözekről, valamint hangsúlyozza a feladatuk érzékeny mivoltát és megkéri a csapat tagjait, hogy inkognitójuk megtartásának érdekében tegyenek meg mindent, ami még nem kelt gyanút. Udvarhölgyeit, orvosát, fegyverhordozóját szívesen itthon hagyja, ha valaki ilyen szerepet szeretne felvenni, de a kalandozókat biztosítja, hogy támogatja minden hasonló ötletüket.

- Amennyiben további kérdéseitek merülnek föl, a festői szépségű Dorlan folyó mellett haladva lesz időnk ezeket megbeszélni, de most térjünk nyugovóra. Nyugodt pihenést mindnyájatoknak. Három nap múlva hajnalban indulunk, addig a ház személyzete a szolgálatotokra áll.

(Játéktechnikai megjegyzés: Fiell Car Thon hosszúra nyúló monológjában több nemesi családot, több személyt is megemlít, ezen NJK karakterek rövid leírását a függelékben találjátok. Amennyiben valamilyen oknál fogva a karaktereknek egy-egy mesterember segítsége (szabó, kalapkészítő, maszkmester, stb...) kell, a felkészülésre rendelkezésre álló pár napban Car Thon udvartartásának a környék legjobbait is módjukban áll mozgósítani. A kaland a három nap múlva, a reggeli indulással folytatódik.)

4) A karakteralkotás néhány játéktechnikai ismérve

Természetesen a karakterek neve, illetve neme, megjelenése változható. Nyilván a józan ész határain belül pl. az Ellena papnő nem lehet férfi. A karakterkép opcionális, szintén változtatható, ha valaki lecserélné tegye nyugodtan. Mint látni fogjátok a karakterlapon két-három elosztható statisztika van. Az első a maradék harcérték módosító, ezek azok a pontok, amik a szabadon elosztható hm-et jelentik. A második a maradék képzettség pont, amit a karakteralkotáskor nem osztottunk szét. Ezek szabadon elkölthetőek, azonban speciális vagy titkos képzettségek pl. demonológia stb. felvételéhez a Km engedélye szükséges. A harmadik a százalékos érték, ami értelemszerűen csak bizonyos kasztok esetében kidolgozandó. Itt az adott kasztnál az alapkönyvben leírtak a mérvadóak pl. szintenként max 25% egy képzettség.

Felszerelés és vagyon: Minden játékos alaptól rendelkezik 75 arannyal, amit szabadon elkölthet a karakteralkotáskor. Azon felszerelési vagy mágikus tárgyak (pl. hatalom amulett, szent szimbólum) amelyek szerepelnek a karakterlapon nem számolandóak bele az 75 aranyba. Minden egyéb felszerelés azonban már csak az 75 aranyból finanszírozható.

Mindezekon felül a csapat közösen további 100 arannyal gazdálkodhat.

Varázstárgyak és Amulettek:

A karakternek induláskor maximum két darab varázstárgya lehet, (kivétel a láthatatlanság köpeny, ami nem vásárolható) melyek ára: az alapkönyvben feltüntetett alap ár + Mp x 1.5 arany. Ha képes elkészíteni a tárgyat, akkor csak az alapárát kell kifizetnie. Továbbá ezen tárgyak Mana-pont értéke nem haladhatja meg 10Mp/szint limitet. Azaz egy 7.Tsz-ű karakter maximum 70Mp értékben vásárolhat.

Bájjalok és főzetek:

Minden karakternél maximum két adag bájjal lehet a játék kezdetekor, a maximális két darab varázstárgyán kívül.

A játékos vehet italokat is, de az alapkönyvben feltüntetett alapárát ki kell fizetni, plusz a mana pont x 1.5 aranyat.

A karakter, ha képes rá, készíthet bájjalt, az alapár kifizetésével.

Mérgek:

Mérgeket is vásárolhat a karakter, amennyiben annak árát kifizeti.

Ha a karakternek van Méregkeverés/Semlegesítés képzettsége, akkor rá az alábbi megkötések érvényesek:

- Az alapkönyvben felsorolt mérgek közül lehet válogatni.
- A karakter szintjével megegyező adag méreggel rendelkezik a játék kezdetekor.
- A kikevert mérgek árának a negyedét ki kell fizetni. (Alapanyagok költsége, beszerzése.)
- Méregkeverés - Af esetén maximum 5. szintű mérget képes keverni.

Minden egyéb, mérgekre vonatkozó kérdésekben az alapkönyvben leírtak a mérvadóak.

5) függelék, a Nagyatya által szóba hozott NJK karakterek rövid bemutatása

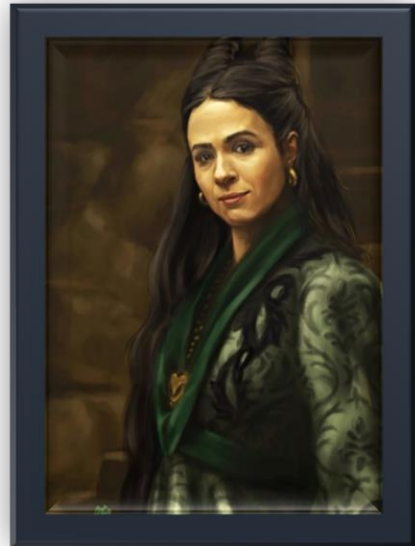
Fiell Eron, báró, családfő, a Nagyatya másodszületett fia, a „Godoni”, 41 éves

Ósi Godoni vér, családfáját egész a Godoni birodalom bukásáig tudja visszavezetni. Elhivatott és hithű Pyarronita, Dreina felkent papja. Szinte bármit megtesz az Államközösségért. Damasso bárót amolyan hősnak tartja a dúlás alatt nyújtott áldozatos munkájáért. A meghívását lánya esküvőjére nagy örömmel fogadta, és boldogan érkezett családjával, komoly anyagi adományt készül adni nászajándékba. Félig titkolt szándéka lányának Loreellah-nak udvarlót találni. Nem mintha kifogásolná Henso-t de tudja, hogy lányának Pyarroni nemeshez kell feleségül mennie. Mindezt persze már meg is beszélte a feleségével és épp az ifjú Vyaast méregetik.



Fiell Nimara, bárónő, családanya, a „Meny” 39 éves

Nimara nemes Lardori családból származik és kitűnő nevelést kapott. Tanulmányait a híres varázslóiskolában kezdte, de mint oly sokan, ő is „kevésnek” bizonyult ahhoz, hogy a belső szigeti intézmény falai közé léphessen. Sok hasznos tudással lett gazdagabb, de a legértékesebb hozomány az iskolának mégis az volt, hogy a godoni nyelvórákon megismerkedett Eronnal, akivel néhány hónap elteltével össze is házasodtak. Nimara rendkívül tájékozott és művelt. Vág az esze, mint a borotva, ugyanakkor kedves és szerény, mindig figyel másokra, arra, hogy ne bántson meg senkit. Igazi politikus lehetett volna, ha nem nőnek születik. Így leginkább Eront irányítja, ami persze nem teljesen igaz, de tény, hogy fontos döntés nem születik nélküle. A dúlás után még északon is járt egy diplomáciai kiküldetésen (Sinemosi Ligában), ahol összetalálkozott Henzoval. A kardművész évekre rá Pyarronba vetődött és felkereste, az egyezés nem is váratott sokáig magára: s Fiell család felkérte Henzot a testőri feladatok ellátására.



Fiell Loreellah, bárókisasszony, a „Kisunoka”, 17 éves

A szemtelenül fiatal bárókisasszony épp olyan kedves és bájos teremtés, mint amilyennek látszik. Sok minden érdekli, és nem csak szép ruhák, hanem a világ dolgai is. Szereti a művészetet (főleg a festményeket) és az állatokat, de alapvetően szinte bármire nyitott. Ennek köszönhetően ismerkedett meg még leány korában Henso-val a család kardművész testőrével, aki rögtön belé is szeretett, és azóta is igen tapintatosan, de félreérthetetlenül, kitartóan udvarol neki. Azért van rossz tulajdonságai is, mert jól el van kényeztetve és olykor igencsak cserfes tud lenni. Kedvelt tréfájak Henso-val, hogy a férfi eljátssza, hogy nem érti a nyelvet és niareniül válaszolgat, kérdezet vissza a nála kíváncsiskodó személyektől. Ezek gyakran idősödő nemeshölgyek, akik szemet vetnek az egzotikus férfira. Ekkor jelenik meg Loreellah, aki örömmel segít tolmácsolni. Az utóbbi egy évben vívni is tanult a tiadlanitól és egész tehetségesnek mondható.



Keshi Uda Henso, személyes testőr, a „tiadlani”, 25 éves

A tiadlani testőrgárda vezetője. Az Elya városban lévő Mosolygó Kert Kardművész iskola tagja. Érdekesség, hogy az iskola tagjai, így ő sem eszik húst. Tizenkilenc éves kora óta kalandozik, Pyarronba két éve került, ekkor találkozott a fiatal Loreellah-al. A Fiell család őrzését a bárókisasszony miatt vállalta el, ugyanis fülig szerelmes a lányba, ez a gyenge pontja is, nagyon fél, hogy baja esik. Türelmes és tisztelettudó udvarló, és tisztában van vele, hogy egész más kultúrából származnak, de hiszi, hogy a szerelem fölötté áll ezeknek a dolgoknak. A szülőkkel is jó viszonyban van és a majd egy éve tartó napi kapcsolatnak köszönhetően egyre jobban megismerik egymást. Nyugodt, csendes, de ugyanakkor érdeklődő, igyekszik minél jobban megtanulni a nyelvet. Mióta Fiell szolgálatában áll, csak egyszer kellett kardot rántson a család védelmében, és mint minden kardművész esetében, rá is igaz, hogy ehhez nyomós ok kell, de a végeredmény mindig meggyőző.



Chegor Tych, Sempyer őrgrófja, családfő, az „Őrgróf”, 51 éves

Az ősi godoni vérű családfő végig harcolta a dúlást, egyike volt azon hadvezéreknek, akik 3685-ben felszabadították Sempyert. A háború után elmélyült hitében és Kyel kegyeibe fogadta. Így tudta feldolgozni a rengeteg borzalmat és fájdalmat (felesége halála) amit a dúlás alatt elszenvedett. Sempyert azóta is hűen védelmezi őrgrófként, és felügyeli fiai és lánya tanítását. Elég szigorú erkölcsű katonacsalád, de ugyanakkor jószándékú és őszinte. A D'mersos családot a dúlás kezdete óta ismeri és tiszteli, olyannyira, hogy a néha-néha felmerülő rosszmájú pletykákat azonnal és feltétel nélkül elutasítja. Úgy gondolja, hogy aki őket vádolja az az ő családját is vádolja. Főként most, hisz küszöbön az esküvő!



Chegor Riel, Elsőszülött fiú, a „Vőlegény”, 24 éves

Hagyománytisztelő katonacsaládból származik, a lovagi erkölcs és becsület szerint él. Sybell-el gyerekkoruk óta ismerik egymást, és mindig is vonzódott a lányhoz, többször is megkérte már a kezét, de az utolsó alkalom kivételével mindig kosarat kapott. Riel élete nagy szerelmének tartja Sybell-t és szinte a fellegekben jár most a boldogságtól, még az sem érdekli, hogy vannak gúnyos pletykák szerelmét illetően. Egyébként szereti az embereket, a társaságot, elég jó humora van, bár már mindenki hallotta a legtöbb viccet, amit mesélni szokott. Bármit megtenne a családjáért.



Chegor Vyas, másodszületett fiú, az „Ifjú”, 21 éves

Csakúgy, mint a bátyját, őt is gyerekkora óta lovagnak nevelte az apja, azonban idővel be kellett lássa, hogy Vyas nem lovagnak való. Jó harcos az igaz, de a mentalitása már nem olyan. Túl sok kérdést tesz fel, szeret egyénieskedni, saját elképzelése van a világról, nem fogadja el a merev szabályokat. Ennek ellenére mindennél jobban szereti a családját és sohasem árulná el őket, éppen csak szeret picit utána járni a dolgoknak. Neki gyanús ez a házasság, pontosabban nem hiszi, hogy a menyasszony, ismerve eddigi életét, hirtelen olyan szerelmes lenne.



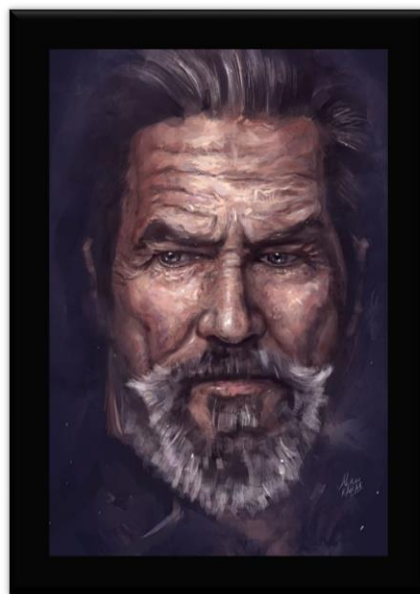
Chegor Niora, harmadszületett leány, az „Ártatlan”, 18 éves

Niora szinte egész életét Sempyerbeli várakban töltötte. Édesapja a külvilágtól elzárva nevelteti és szinte már betegesen túlfélti. A lovagló órák alkalmával mehet csak ki a várból és ekkor is mindig van kísérete. Imádja a lovakat, de minden állat a kedvence, van két kutyája is! Bátyja esküvőjét mindennél jobban várja, nem csak a testvére boldogsága miatt, de azért is, mert végre ő is kiszabadul a hideg falak közül. Nagyon szeret táncolni, de csak kevés lehetősége van rá. Szép énekhangja van, viszont elég szégyenlős, de úgy érzi most itt a nagy alkalom, hogy énekeljen, és akár még meg is ismerkedjen valakivel.



D'mersos Damasso, báró, családfő, a „Házigazda”, 54 éves

Damasso bárót nyugodt, kiegyensúlyozott hazafias lelkiületű, ugyanakkor kissé elzárkózó, magának való, és a tudománynak élő (pl csillagászat, mágiatörténet) emberként ismeri a világ. Ellentmondást nem tűrő, és olykor szigorú szabályai elmondása szerint mind a család érdekeit szolgálja. Kitűnő érzéke van a pénzügyekhez és sok érdekeltségüket maga irányítja. Mindezek mellett részt vállal Pyarron politikájában és az arisztokrácia ügyeiben. Pyarron újjáépítését anyagilag támogatja, ami egyfajta befektetés is, mert például a város délnyugati kapuja (a Dorlan folyó mellett) teljes díját a D'mersos család kapja. Fiatalként a Lardori varázsló iskolában tanult, de a belső szigeti intézménybe már nem jutott be.



D'mersos Vylliris, bárónő, az „Idős Hölgy”, 58 éves

Hűséges feleség, már-már túlzottan is udvarias és türelmes. Művelt, sok könyvet olvas és szeret kertészkedni, fiatalon Erionban tanult botanikát. Az utóbbi években sokat betegeskedik és alig látni társaságban. Betegsége folyamánként sokkal idősebbnek tűnik, mint valójában. A kastélyból szinte soha nem mozdul ki, és ha vendégek is jönnek hozzá csak ritkán fogadja őket, azonban ezúttal sok közelebbi ismerősét üzenetben biztosította arról, hogy számíthatnak személyes jelenlétére leánya nagy napján.



D'mersos Nogren, Elsőszülött Fiú, a „Sápadt”, 19 éves

Első látszatra már-már zavarba ejtően kimért és sejtelmes figura. Csendes, visszahúzódó fiatal ember, aki nem szereti a harsány beszélgetéseket, nem vonzódik a nyüzsgéshez és az emberek társaságához. Legnagyobb szerencséje, amit többször is kinyilatkoztatott már kisebb társaságokban, hogy húga örömeit vállalja azokat a közéleti feladatokat, amik amúgy az ő vállát húznák. Ugyan kissé sápatag, betegesnek tűnő, rossz nyelvek szerint anyja kórságát ő is hordozza, de akik kissé jobban ismerik, azt állítják, hogy ennek ellenkezőjét az ifjú Nogren több fronton is bizonyította már. Remek atléta, valamint futásban, pusztakezes harcban és törvívásban is jeleskedik. Mindezek mellett kiváló a nyelvérzéke, több idegen nyelven is beszél. A kevés téma közül, ami hosszútávon leköti ott van a prózai irodalom, szívesen beszél kedvenc íróiról, regényeiről. Apjához a végletekig lojális, példaképként tekint rá. Aki anyját szájára veszi állapota miatt (és ez Nogren fülébe jut), az jobb, ha számol a következményekkel.



D'mersos Sybell, másodsülött leány, a „Menyasszony” 18 éves

A D'mersos família családi ékszere, egy igazi nagyvilági bárókisasszony. Ő már az a generáció, és elég szerencsés is ahhoz, hogy saját bőrén ne érezze a Dúlás okozta poklot. Mivel apja elfoglalt a gazdasággal és a tudománnyal, édesanyja már gyenge és beteg a pezsgő közléthez, valamint bátyja is inkább befele forduló és magányos típus, ezért a család nagyvilági képviselője egyre inkább Sybell vállán nyugszik és ez a szerep nagyon is inspirálja, motiválja őt. Heti több napot is Pyarronban vagy máshol tölt társadalmi életet élve, egyik fogadásról a másik bálra vagy diszvacsorára látogat, igen kiterjedt ismeretségi körrel rendelkezik a helyi arisztokrácia berkein belül. Viselkedését tekintve bátyja szöges ellentéte, rajta nyoma sincs sápkornak vagy betegességnek. Az estélyeken általában sok táncpartnere van és kegyeiért több párbaj is kipattant már. Fiatal kora ellenére sok szívet összetört már. Persze ez csak a múlt, mert jelenleg jegyesként az esküvőre készül, és meglehetősen komolyan veszi.



Archons Kiriak, gróf, családfő, „az Építész”, 48 éves

Kiriak gróf, akit Pyarron építészének is szoktak hívni, valójában Ó-Pyarron városának arisztokratája. Számos középület köszönheti még a Hat Városban is létrejöttét a Kiriaknak, de a legfontosabb és leghíresebb munkái Új-Pyarronban vannak. Az ő nevét dicséri ugyanis a Kettős Híd és a Kapuk tere, de az ő tervei alapján készült a Magasegyetem is. Ezen kívül számos előkelő nemesi kastély, többek között a D'mersos család kastélyának építését is ő felügyelte. Ennek okán is régi és jó viszonyt ápol a két család, főleg mert a gróf építkezései sok esetben Damasso pénzéből valósulhattak meg. Kimért, tárgyilagos ember, pocsk humorérzékkel. Látszik rajta, hogy nagy felelősség nyomja a vállát. Szinte bármi legyen is a téma előbb utóbb az építészetre tereli a szót, ezzel is alátámasztva megalomán tervei hasznosságát. Gyenge pontja, hogy több szeretőt is tart, amiről elég sokan tudnak, de persze nem beszélnek. A menyegzőre családjával érkezik és valami új, nagy horderejű építkezésre keres támogatókat.



Archons Areella, grófnő, a „Dáma”, 52 éves

A jónevű, dús gazdag nemesi családból származó Areella érdekházasságot kötött Kiriakkal. Szerelem sosem volt köztük, viszont idővel a tiszteleten felül megtanulták szeretni is egymást. Két gyermekük született, akit Areella csak imitt-amott nevelt, mert elmondása szerint egyszerűen nincs rá ideje a sok bál és egyéb esemény miatt. Világ életében nem volt gondja semmire, a családja mindet megadott neki. Persze a dúlás megrázta, de Predocban megmaradtak a birtokaik. Rosszmájú és pletykás, aki folyton érzeteti környezetével rangját. Az udvari intrikáknál már csak a fiatal férfiak elcsábítása érdekli jobban. Persze azért visszafogott, ha kell, de kétértelmű szövegátvitel nélkül nem múlhat el egy este sem.



Archons Morabiss, elsőszülött fiú, a „Számvevő”, 30 éves

A pletykák szerint egy kiterjedt alvilági kapcsolatokkal bíró céh, a Számvevők prominens tagja, ami a Szürkecsukjások engedélyével működteti üzleteit. Ezek főként pénzügyi manőverekből állnak, de kedvelt üzlete még a pénzváltás és a csempészet is. Apjával elég feszült a viszonya, mivel az ellenzi az üzleteit, igaz valószínűleg a töredékéről sem tud. Azt rebesgetik, Nogren-nel is komoly üzleteket ütött nyélbe. Elég sok és rossz pletyka kering róla, amolyan fekete bárány. Szereti testőrkel körbevenni magát, kíséretének legfeltűnőbb és elhagyhatatlan tagja a „sótlan” hölgy. Általában nagyon magasan hordja az orrát és ha érdeke nem fűződik hozzá, nem nagyon szeret a rangon aluliakkal vegyülni, a köznépvel kapcsolatos ügyeit bérenceivel, sameszaival végezteti.



Archons Tamar, másodsülött fiú, a „Piperkőc”, 28 éves

Kitűnő vívó és nagyvilági életet élő gazdag Hat Városi nemes ifjú, aki gyakran kerül csávába ugyan, de mindig kivágja magát így, vagy úgy. Előkelő nemes létére gyenge, vagy leginkább semmilyen nevelést nem kapott, vívótudományát is külföldön tanulta. Beszélik, hogy gorviki mestere volt, és tény, ami tény, más stílusban használja a predoci egyeneskardot, mint az Államközösség területén megszokott. Tréfálgozik mindenkivel és nemigen foglalkoztatják a következmények, az az igazi tenyérbemászó típus. Hírhedt szokyapecér, és szerencsejátékos.



Simnum Loren, udvarhölgy, a „Társalkodónő”, 18 éves

Simnum a D'mersos ház egy udvarhölgye. Fiatalon elárvult, Vylliris bárónő fogadta örökbe, hogy leányának korban hozzáillő társat vegyen gyámsága alá. Lorillah is ismeri, fiatalabb korában többször megfordultak a Fiell vadászházban is. Nem veti meg a férfitársaságot, alkalom adtán előszeretettel veti ki hálóját a Pyarroni nemesség daliás ifjaira.



Cargon Dar Kroo, Pyarroni szabadúszó, a „Gazdátlan Nyájak Őre”, 41 éves

Kroo eredetileg Yllinori származású és már fiatal korában összetalálkozott tanítómesterével. A dulás után Új-Pyarronban maradt, ahol az ivók és piacok közismert alakjává vált. Mire észbe kapott már az alvilági életbe csöppent, ennek köszönhetően először köré szerveződött egy banda, aztán már amolyan laza „bűnszervezet” alakult ki. Így lett Kroo a Gazdátlan Nyájak Őre, aminek székhelye a Vászonvárosban van. Az eseményre való meghívása érdekes kérdés, nem ismeretes kinek a közbenjárásából került fel ő és kísérete a vendéglistára. Nagyhangú, lobbanékony természetű szerencsejátékos hírében áll. A Vászonvárosban népszerű alak, akinek jelentős alvilági befolyása és számottevő kétes eredetű vagyona van. Jelenléte a lakodalmon sokak szerint kérdéseket vet fel, a higgadtabb vendégek szerint nem túl megalapozott döntés a házigazda család részéről.



Ahgvén Arwelli, művészettörténész, a „Becsüs”, 34 éves

Pyarron szerte ismert és elismert műkritikus és festő. Ugyan a D'mersos családdal nincs szorosabb kapcsolata, mégis a bála Sybell hívta meg. Nagy örömmel elfogadta a meghívást, mert régóta kíváncsi a család tulajdonában lévő festményekre és a D'mersos palotába nehéz csak úgy bebocsátást kapni. Kimondottan perverz alak. Amelyik nő megtetszik neki arra rászáll, és ameddig csak lehet bujtatott ajánlatokat tesz. Nyüzsgő bálók megszokott képe az Arwelli, mint önjelölt tárlatvezető körüli csoportosulás, akik nevetve vagy elpirulva hallgatják a mester színes anekdotáit egy – egy kép, szobor vagy egyéb műalkotás kapcsán. Színes egyéniség, inspiráló társaság. Vagyona a meghívottak zöméhez képest szerénynek mondható, de műkincskereskedőként azért rendszeresen szép summákat tesz zsebre.



Wermonor Marus, elszegényedett katonatiszt, a „Szeszkazán”, 47 éves

Lecsúszott nemes, a dúlás alatt amíg a fronton harcolt elvesztette a családját és birtokait, ezért most Pyarronban él egy tömbházban. Damasso báró régi jó barátja, ezért is kapott meghívást a nagy eseményre. Elszegényedése után számos alkalommal felügyelte a báró karavánjait és hajóit Mons-szal, Damasso báró testőrparancsnokával, azonban a bárótól folyamatos állást sosem kapott. Car Thon is ismeri személyesen, ugyan együtt nem szolgáltak. Szerinte talán neki is jobb lett volna a falon, a végső elszámolásban megváltást találnia. Ehelyett Marus az italban keres megnyugvást, bár úgy hírlík megfogadta, hogy a lagzin nem iszik.

