

Armello®



Hősök & Trónkövetelők

Bátrak Könyve

avagy az
Hősöknek & Trónkövetelőknek
krónikája

összeűjtötte
smithmarci

Armello trónháborúinak 6. esztendejében

Mintha Armello királyságában valami sötét kavarogna;
a Rothadás tán felütötte volna fejét újra?

Egy üldözött farkas visszavonulót fújni kénytelen,
patkányok raja kutatja, mi hatalmasodik el a földeken.

Zűrzavar ül tébolyult tort a vidék felett,
hősök rejtekeik mélyén szönek kétségbeesett terveket.

Keleten, hol kelő nap sugára szórja fényét,
egy nyúl indul útnak, hogy teljesítse küldetését.

A király hátat fordít mindennek, mitől urakodása volt dicső,
a Rothadás – napról-napra erősödven, – csak egyre jó.

Bölcs nyulak fondorkodnak, hogy mentsenek mindünket,
medvék mondanak fohászt Vadonsudárhoz mélyén erdőnek.

Farkasokétól a medvékéig elhatározzák a nagy klánok:
ideje, hogy trónjáról az örült királyt letaszítsátok,

Mielőtt a Rothadás megfertőzi az elmétek...
Hősök, ébredjetek! Armellót mentsétek!

Thane, a Hófarkas



Szürkeszakáll Thane egy igazi legenda a Farkas klán körében. A regnáló Szürkeszakáll klán hercege, nagyra tartott kardmester, és a mitikus kard, a Hercegfői Haragja forgatója. Az ifjú farkas tehetsége és származása tagadhatatlan, még az ellenségei is elismerik.

Thane élvezi a hírnevet, és némiképp talán eltúlzott az az önbizalom, amivel kezeli azt. Bármit képes megtenni azért, hogy bizonyítsa, érdemes a Farkas klánbeliek tiszteletére. Ha kell, karddal a mancsában, megvetett lábakkal áll ki bármilyen fenyegetéssel szemben, ami csorbát ejthetne a renoméján.

Hetvenkedése mögött azonban egy féltve óvott királyi sarj bújik meg, akinek azt a

sorsot szánták, hogy dicsőséget dicsőségre halmozzon a királyi vérvonal számára, miközben az apja és Fang, Thane idősebb bátyja osztottak a Klán vezetésének terhén.

És a kényelmes élet vált egyik pillanatról a másikra a múlt martalékává, amikor apját megölték, Fangot pedig száműzték a Farkas klánból. Így hirtelen ezernyi lélek sorsa és álmai fonódtak egybe Thane-ével, akik most mind azt várják tőle, hogy vezesse őket. És egy olyan teher, aminek a cipeléséhez az ifjú farkasfi vállal talán még nem elég erősek.

Észért hát Thane a nyakába veszi Armellót. Egy tragédia rött rá nehézségekkel teli kötelességet. Pengéjét kivonva, vonyítva intéz kihívást mindazok felé, akik szembe mernek vele helyezkedni. Kardmester, stratég, szellemi vezető vagy állhatatos lojalista – voltaképp mindegy, miként vélekedsz a Hófarkasról: mert megjött, és bizonyos, hogy a hatás, amit Armello sorsára gyakorol majd, jelentős lesz!



Amber, a Messzejáró



Amber egy elhivatott felfedező. Nemesi család sarja, aki korán kegyvesztetté vált, ezért aztán minden betevő falatért meg kellett küzdenie. És küzdelmek során jutott arra a felismerésre, hogy tehetsége van a dolgok felleléséhez, és hogy ebből a képességéből hasznót is húzhatna. Észért adta végül a fejét az ősi romok kétes hírnévvel kecsegtető felfedezésére és kifosztására, majd az ősi katakombákból elcsent tárgyak fű alatti továbbadása révén a pénzesszütyője tartalmának gyarapítására. És mert tehetsége volt az üzlethez is, végül ez tette lehetővé számára, hogy fordítson a családjára szerencsésén, és megbüntethesse az alávaló Kevélykarom klánt, amiért az az ármánykodásaival megtépázta a családjára renoméját és vagyonát.

Amber egy taláلهkony Nyúl. Ésszes, de mégis erős, és tiszteletben tartja a Vadonban fennálló egyensúlyt, ami azonban még visszaüthet rá a kalandozásai során. Amellett, hogy képzettségei tökéletesen kiegészítik egymást, ráadásaképp kiváló adottsága van a politikai machinációkhoz is. Nem okoz számára gondot, ha egy karótnyelt nemes kisasszonnyal kell gobelineznie, vagy ha egy bárdolatlan brigantival kell a vacsoráját megosztania.

Most, hogy sikeresen visszaszerezte a családi vagyont, kíváncsi tekintete a Királyság felé fordul. Mert kötelességének érzi az igazságtalanságok jóvátételét, és mert ebbéli elhatározásában a kalandozásai során szerzett tapasztalata is segítségére van, beleveti magát a versengésbe, amelynek végső jutalma a trón maga. Készen áll arra, hogy leküzdjön minden, útjába gördülő akadályt, és felülkerekedve azokon elérje célját.



Sana, az Erdőnővér

 Medvék klánja által birtokolt ősi területeknek otthont adó szent rengeteg mélyén áll egy szakrális fákból álló liget. Ezen fák gondoskodó ölelésében jött a világra Sana. A legenda úgy tartja, hogy druidák nevelték, és egy ősi prófécia szól róla. Éme állítólagos – ám annál hangzatosabb – kezdetek ellenére Sana élete csupán a békéről és az elmélkedésről szól.

A Medve klánban azoké a szent kötelesség, hogy vigyázzák a fajtájuk gyarapodását, akik a leginkább összhangban vannak a Vadonnal. Ők az elmélyüléseik során lelik meg a válaszokat a Medve klánra és egész Armellóra leselkedő veszedelmekre. Mint olyasvalakinek, aki ilyen fokú harmóniában

él e hatalmas erővel, Sanának is kötelessége, hogy őrizze klánja biztonságát.

Sana volt az, aki felismerte, mi a legnagyobb fenyegetés Armellóra nézve. És az nem más, mint maga a Király. Az egykor nemes bestia, aki annak idején egyesítette a klánokat, most a romlottság élő megtestesítője, aki Sana álmaiban kísért, ezzel arra sarkallva őt, hogy csatlakozzon a trónért folyó küzdelemhez. Ami küldetésében pedig a Medve klán teljes támogatását élvezi.

Sana, az Erdőnővér egy békés teremtmény. A béke iránti szeretete és a Vadon iránti elhivatottsága rendkívüli módon megnehezíti számára, hogy az Armello trónjáért vívott véres küzdelemben sikerrel helyt álljon. Ő mégis eltökélten kitart, hogy teljesítse kötelességét, amit klánja és a Vadon rótt rá.

Fontosságára ráeszmélvén a Medve klán hatalmas védelmezője bármit megtesz azért, hogy megvédelmezze a Vadont.



Mercurio, a Vigyorgó Penge

 ercurio, a Vigyorgó Penge egy csatornapatkány. Mint minden csatornapatkány, ő is a mocsokba született. Nap nap után a porban-sárban kúszott, és megcsókolta minden nemes porlepte csizmáját, akinek az otthonának nevezett nyomornegyeden keresztül vitt az útja. De Mercurio arisztokrata is egyben. Aki éjszakánként selyem lepedőkön alszik, a Patkány klán előkelőségei körül gazsulál, és mint minden nemes, vért ont – persze megfelelő mennyiségű aranyért cserébe.

Mercurio a szélsőségek patkánya. Élete során több tucatszor tett szert vagyona, amit ugyanennyiszor el is veszített. Ő a Patkány klán hőse, és legüldözöttebb gazfickója is.

Széltébe-hosszába bejárta Armellót, és látott mindent, amit királyságszerte látni volt érdemes. Már csak egyetlen csúcs maradt Mercurio előtt meghódítatlanul.

Egy királysághoz sokak erőfeszítése szükségeltetik, de csak egyetlen fő viselheti a koronát. És hát melyik fő lehetne rá alkalmasabb, mint amelyik megjárta Armello legmélyebb mélységeit és legszédítőbb magaslatait?

Éz a vakmerő, simulékony csibész most kivont törével és halálos önbizalommal veti bele magát a trónért folyó versengésbe. Légy hát mindig résen, mert amikor ez a patkány belelendül, káosz, kacagás és jóadag cselszövés jár a nyomában.



River, a Vonyító Nyíl

Egykoron a Kóborlók voltak a Farkas klán titkos fegyverei. Kóborlóvá egy szent hagyományt követve csak a legtehetségesebb túlélők válhattak, akik még Armello fagyos peremén is kiállták a legkegyetlenebb teleket. River ízig-vérig Kóborló, aki egész eddigi életét a vadonban töltötte, és a kíméletlen Farkashajsa minden kihívásában jeleskedett.

Azon Kóborlók számára, akik csatlakoztak a Farkashajsa soraiba, megszűnt a család, mint kötelék. River sosem ismerte az anyját, az apját vagy a húgait. De élete során azért észrevett egy bizonyos villanást néhány másik Kóborló tekintetében. Bár senki sem erősítette meg

ebben a hitében, mindig a közelében érezte a családját. Ezért a családért harcolt ő. A Szürkeszakáll Fang elűzését megelőző tragikus események vezettek ahhoz, hogy a kóborlókat végül majd' mind egy szálig lemészárolták. Egyedül River élte túl a vérfürdőt.

Égy íjjal, egy törrel és éles eszével felvértezve River – aki mindig csak önmagára támaszkodhatott, – azzal töltötte az életét, hogy túljárjon halálos ellenfelei eszén. Mint a királyság felesküdtött védelmezője, aki kívülállóként egyedi nézőpontból képes szemlélni az eseményeket, most felismerte, hogy egy egészen másféle uralkodóra van szükség. Égy olyanra, aki nem fog a múltban történetekhez hasonló, szárnalmas kis perpatvarokba bocsátkozni, és ostoba hibákba esni. Égy olyanra, aki tántoríthatatlan lesz a csatatéren, bölcs lesz a tanácsaiban, és aki tudja, miképp éljen túl egy magánnyal teli országolás során.

Armellónak egy Kóborlóra van szüksége!



Barnaby, a Flepnis

Barnaby életkora parázs viták tárgya. Ami miatt ráadásul az ellenfelei között is gúnyolódásuk céltáblája, ám csak egészen addig a pillanatig, amíg különlegesen megkonstruált kalapácsa be nem zúzza a koponyájukat.

Égy csodagyerek, tréfamester, örült tudós és pályázó a trónra. Barnaby esélyeit nagyban befolyásolják ördögi módon elkészített páncélja és fegyverzete. Ez az ifjú Nyúl ösztönösen a bevackolás egy egészen új szintjére jutott azáltal, hogy megépítette áthatolhatatlan vértetét, amiben keresztül-kasul bejárhatja Armello veszélyekkel teli rengetegeit anélkül, hogy bármi bántódása esne.

Keveset tudni Barnaby múltjáról. Leginkább csupán csak azért, mert oly kevés történt meg belőle ezidáig. Annyi viszont bizonyos: ami ennek a Nyúlnak fontos, az a jövő. Nem csak a sajátja, hanem az egész Királyság jövője. Bár már eddig is akkora vagyont és hírnevet szerzett, ami bármely felnőttnek dicsőségére válna, Barnaby-t nem ez hajtja, hanem valami mélyebben gyökerező mozgató. A kötelességtudat talán? A kihívások izgalma? Vagy csak a kalandvágy?

Akármi legyen is az, Armello gaztevői, akik az erdők mélyén őket kísértő, kattogó-kerregő hangokat vélük a hátuk mögülről hallani, jobb, ha nem feledik az intést, miszerint: soha ne üss meg egy gyereket. Hacsaknem ő üt meg előbb.



Brun, a Tölgyhasító

Az éveken át tartó hadakozás bizony nem kíméli sem a testet, sem a lelket. Mert minden, a húson nyomot hagyó sebhely a megsebzett teremtmény lelkén is letörölhetetlen nyomot hagy. Brun, a Sebhelyosztó egyike Armello legtapasztaltabb harcosainak. Kora és a testét borító ezernyi forradás ellenére elemi erő éledt benne, ami arra készteti, hogy kihívást intézzon egy bukott trónust bitorló, sötétlelkű király felé.



Brun a Medve klán ősi rendje, a Sebhelyosztók tagja. Ezek a természetes harcosok erejüket rituális szertartások során a saját bőrükbe

metszett rajzolatokból merítik. Brun és rendje a Medve klán egyik legrégebbi, legbarbárabb szemléletmódját tették magukévá. Egy olyan szemléletmódot, amely egész Armellóval szemben elutasítja a békét és harmóniát, és egy sokkal tisztább, állatiasabb életmódot ír elő minden medve számára. A Medve klán modernebb felfogású, felvilágosultabb tagjai elutasítják ezen avított nézetet, ezért Brunt végül elűzték szülőföldjéről, amiért az ősi tanokat követi. Ha ő kerülne a trónra, egy sokkal vadabb, bár talán sokkal szabadabb és tisztább élet korszaka köszöntene a világra.

Egy fiatalos, lángoló lelkület egy sokat tapasztalt titán testében. Ez Brun. Aki eddig az életét egy hatalmas és nemes király árnyékában élte. De most, hogy ama mesékbe illő uralkodó átadta magát a sötétségnek, Brun előlép az árnyékból, és egész Armellóval megosztja vadállati bölcsességét.



Zosha, a Forgósél

Patkányok orgyilkosai a világon mind közül a legveszedelmesebbek. A Patkány városok rejtett termeiben és Armello legeldugottabb zugaiban számos titkos társaság ténykedik, ezek a társaságok viszont egyfolytában civódnak és marakodnak egymással, ráadásul legalább annyira ritkítják egymást, mint a kijelölt célpontjaikat.

Zosha a legendás "Éjanyáért" gyilkol. De hogy ki is ez a titokzatos alak, az még az orgyilkosok céheinek vezetői előtt is titok marad. Sokan voltak, akik a hírnévszerzés érdekében az ügynökének merték nevezni magukat, aztán örökre nyomuk veszett az éj leple alatt.



Zosha a mestersége mestere. Úgy mozog az árnyak között, mintha maga is árnyék lenne; mindig kihasználja természetadta álcázási képességét, ha célpontjára csapást kell mérnie. A Patkány klán történelmének legszentebb támadóeszközét, a botfegyverre is alakítható páros pengéket forgatja, a gyilkolásban pedig körültekintő és precíz, megállíthatatlan erő.

Zosha trónra törése meglepetésként érhet némelyeket. Azon kevesek, akik már akkor is ismerték, mielőtt küldetésébe belevágott volna, megdöbbenve konstatálták, hogy az árnyak gyermeke hirtelenjében a rivaldafénybe plántálta magát. Talán sötét úrnője – legyen is ő bárki, – az, aki valamilyen rejtélyes, gonosz szándéktól vezérelve küldte őt a hatalom megkaparintásáért. Ezt senki sem tudhatja biztosan – Zosha kivételével, természetesen.



Magna, a Sérthetetlen



A legbölcsebb harcosok azt vallják, hogy többet tanulhatsz a vereségekből, mint a győzelmekből. A küzdelem természetét mélységeiben láthatod át a hibákon keresztül, és ezt a tudást magasabb fokú jártasságá formálhatod a jövőben. Magna nem ezt a nézetet vallja. Még soha nem veszített, és mégis ő a legjobb.

A Farkasok harcos rendjének, a Pajzshajadonoknak a tagjaként Magna a Farkas klán királyi családja védelmének szentelte az életét. Eme nemes hivatás vált gúny tárgyává akkor, amikor Fang, az Áruló alattomban meggyilkolta Szürkeszakáll

Alphát, és a jószándékú, de végeredményben teljesen hasznavehetetlen kölyök Thane lett kénytelen a hercegi szerephez felnőni.

Magna nem tűr hát több megaláztatást. Túl sok barátott veszített, és túl sok vért ontott ahhoz, hogy mindazt, amit eddig elért, elhomályosítsa egy arra érdemtelen bajnok. De hiába kutatott Farkas klán szerte egy olyan bajnok után, akit szívvel-lélekkel támogatna, és kezébe helyezné a sorsát, nem talált egy olyan hőst sem, aki méltó lenne a leghatalmasabb pajzshajadon nyújtotta védelemre.

Csak ekkor talált rá arra, akinek Armello jövőjében szerepe lehet. Önmagára.

Ébber az új korban a vérvonal már semmit nem jelent. Csak a hatalom és az akaratérő azon erények, amelyekre Armello támaszkodhat. És pajzsával mancsában Magna mindkettőnek a birtokában van. Most pedig elindul, hogy magának követelje a koronát, és a dicsőség új korszakát hozza el egész Armello számára.



Elyssia, a Nyúlkertek Őrzője



Nyúl klán mezői alatt elterülő hatalmas üregek kivájása mögött mesterek és építészek egy csoportja áll, akik tudásukkal hozzájárulnak a királyság virágzásához. Elyssia is egyike ezeknek a háttérben munkálkodó mestereknek, ám tőlük eltérően ő a nyilvánosság előtt is hathatósan tevékenykedik.

Ugyanis Elyssia a Nyúlkertek Őrzője, ami a legfontosabb hivatások egyike az üregekben. Ugyanis ő felel azok védelméért. Habár mérnök és építész is egy személyben, a politikai befolyása is hatalmas, amit ki is használ annak érdekében, hogy az akaratát érvényesítse. Munkálkodik és szorgoskodik, és másokat is arra ösztönöz, hogy hasonlóképp tegyenek. A Nyúl klán legnagyobb alkotásai valósultak meg körültekintő felügyelete és ügyes megvalósítási tervei által. Rendszerint a műhelyek hátsó fertályában vannak azok a félreeső zugok, ahol a magányos művészek megalkotják kis masináikat. De Elyssia nagyobb dolgokról álmodik holmi szerkentyűknél, és ezen álmok között is akad egy, amit még nem ért el.

A trónért folyó küzdelem zűrzavarából lép elő Elyssia, mint gyakorlatias jelölt. Már az önmagában megdöbbenő, amit s amennyit a Nyúl klánért eddig tett. Odaadása művészi szépségű mestersége iránt csak még inkább támogatja őt törekvéseiben, kreatív szellemét pedig megacélozta a páratlan munkamorál, amivel munkáját végzi. A lobogója alatt egyesült Armello számára a lehetőségek határtalanok lennének.



Ghor, a Vadonfi



Ghor nem egészen tudja, miért is csatlakozott a trónért folyó versengéshez. Nem igazán érti, miért oly fontos mindez, és hogy egyesek miért éljenzik nevét, míg mások szitokszóként kiabálják azt. Ghor egy békés és egyszerű medve, aki akaratán kívül keveredett olyasvalamibe, ami sokkal nagyobb őnála. De még megeshet, hogy Ghor lesz Armello következő uralkodója.

A Medve klán mondái úgy tartják, hogy korszakanként egyszer születik olyasvalaki, aki a Vadon határtalan energiáinak közvetítője lesz. Sokan törekszenek arra,

hogy elnyerjék ezt a hatalmat, ám akiket elvakít a becsvágy, azok végül semmire sem viszik. Ugyanis a Vadon azokat választja, akik soha nem élnének vissza az erejével.

Ghor ennek a korszaknak a közvetítője. Olyan erők birtokosa ő, amikről még a legelhivatottabb varázshasználók is csak álmodnának. Olyan erőké, amiket egyáltalán nem ért, és ezért rettegi azokat. Nem a képességei, vagy a tudása, sem pedig az odaadása miatt esett rá a választás. Hanem az együgyűsége miatt.

Tehát a közvetítő kiválasztott. Senki sem állhat Armello leghatalmasabb harcosának útjába.

Valószínűleg senki...



Sargon, a Holtakkal Suttogó



Sargonon, a Fátyolfürkészőn átok ül. A rémisztő pofájú vén patkány a Fátyol, az élők világát a holtakétól elválasztó éteri anyag tanulmányozásának szentelte az életét. Kutatása évtizedekig tartott, és mert idővel a napfény világát a barlangok sötétjére cserélte, teste egyre jobban elfonnyadt. Miután pedig tekintetével szakadatlan az éteri mélységet fürkészte, elméje végül teljesen eltorzult. Sargon most már mindkét világot látja: a Fátyolon innt és túlnant is. Minden teremtmény élete és halála éberálmaiban kristálytiszta láthatóvá válik számára.

Sargon keblére öleli ezt az átokverést. A titkos tanok leghitványabbjában való elmélyülés szándékos lépés volt részéről azért, hogy megzabolázhassa e különös erők tombolását, elméje megbomlasztása által pedig jobban megérthesse azokat. Sargon az egyedüli armellián, aki érti a Fátyol mibenlétét, és miután állatöltökn keresztül súgdosta gonosszággal és ellentmondásokkal teli tanácsait Armello uralkodóinak fülébe, most sötét tapasztalatait veti be a trónért vívott küzdelemben.

Fegyvere ez a különös és egyedi mágia, na meg örülete, amit teátrális viselkedése csak még szembetűnőbbé és ijesztőbbé tesz. Sargonból egy olyan uralkodó válna, aki már látta a túlnant, és az visszatekintett rá. Ki meri hát kockára tenni az életét, és kiállni egy ilyen idegen tudással felvértezett Fátyolfürkésző ellen?



Fang, a Száműzött



Kölyökként Fang egy olyan, ősz bundájú farkas polgárokból álló tömegre tekintett le, akik hűségesküt fogadtak neki. A Farkas klán hercegének. A legkeményebb és leghatalmasabb klán örökösödési sorában következőnek, akinek a legnagyobb esélye lehetett a legmagasabbra jutni egész Armellóban. Évekkel később ugyanarra a tömegre tekintvén azok most gúnyulódtak,

a neve hallatán kiköptek, és elűzték őt az otthonából. A herceg száműzötté vált. Ővé volt minden, aztán pedig semmi sem.

Fang egy berzerker. Vakmerősége és kockázatvállalásra való hajlama az élete minden területére rányomta a bélyegét. Miután éveken keresztül figyelte apja hiábavaló küzdelmét a királyság politikai hadszínterén, Fang kockáztatott, és a Rothadás manipulálásának elsajátítására tette fel az életét. Amikor aztán ez a vállalkozása kudarcot vallott, elűzték, és öccsét, Thane-t ültették a helyébe. Arra kényszerült, hogy kiközösítve, a klánjától külön élje az életét, miközben a Rothadás sötét hatalma mételyezte belülről a testét.

Most, hogy a versengés a trónért egyre kiélezettebb, Fang előmerészkedett vackáról, Armello legtvolabbi zugából. Minden, ami királyi tartásából megmaradt, elenyészett, és átadta a helyét valami elemi, barbár vadságnak, amivel még a legedzettebb ellenségeinek szívébe is félelmet plántál.

Fang igénye a trónra nem nemesi származásából, sem nem kötelességből fakad. Az ősi törvényből ered. Miszerint a trón csak a legerősebbet illeti meg, és aki birtokolja az erőt, hogy megkaparintsa azt magának, azé lesz zsákmányul az egész királyság. Fangé lesz Armello, vagy addig próbálkozik, amíg bele nem pusztul.



Hargrave, a Mennydörgésgróf



Kevélykarom Hargrave az egykor nagy befolyással bíró Kevélykarom klán egyik különc alakja. Ragyogó stratégia, elhivatott katona, és körmönfont feltaláló, akinek vitézsége és képzettsége nagyban hozzájárult ahhoz, hogy családja egyik napról a másikra a Nyúl klán politikai útvesztőjének kellős közepébe, hatalmi centrumába katapultálta magát – persze képletesen szólva. Mikor aztán bundája őszbe fordult, és nem vágott már másra, csak hogy lábait a kandalló tűzénél melengethesse élete alkonyán, akkor érte a csapás, miszerint az egész családját tönkretették unokahúgának, egy fiatal kis senkiházi kalandornak az ármánykodásai.

Hargrave kegyvesztetté vált, olyan valakivé, akinek pusztán egy lábjegyzet jut majd a történelemlékönyvekben. Ám ami még ennél is rosszabb volt számára, hogy a családja ellen indított vizsgálat miatt élete utolsó nagy vállalkozásának, a fekete gyúporral működtetett kéziágyú megalkotásának is befellegzett. Hargrave kénytelen volt tehetetlenül nézni, ahogy a királyságon eluralkodik a kaosz, és rettegve figyelte, mivé lesz végül a Nyúl klán a családja bölcs tanácsai nélkül. Suhancok, fajankók és arcátlan, kultúrálatlan barmok vetekedtek a trónért, és ontották nagyszerű nemesi házak fiainak és lányainak vérért.

Nem. Nem így bukik el egy Kevélykarom. Foros műhelyének mélyéből előveszi leghalálosabb találmányát: egy, a Király által régés rég betiltott fekete gyúporos ágyút. Fegyverrel a mancsában Hargrave összeszedi, ami még az életerejéből és hatalmából megmaradt, és harcra száll a trónért. Lehet, hogy akadnak nála rátermettebbek, erősebbek, vagy egyszerűen csak szerencsésebbek. De Hargrave kiállt már rosszabb esélyek ellenére is, és még mindig itt van. Megkapjátok hát! Az új kihívó megérkezett.



Yordana, a Felfaló



A varázshasználat egy bonyolult mesterség. Azok közül, akik próbát tesznek vele, sokan hamar megta-
pasztalják, hogy felülkerekedik rajtuk valamiféle idegen befolyás. Merülj el benne túl mélyen, és a varázsszórásra használt kezeid elvesztését kockáztatod – vagy azoknál is többet! Mert hogy az erők, amikkel játszol, csak egyre kiszámíthatatlanabbá és szeszélyesebbé válnak. A történelem során keveseknek sikerült a mágiaűzés oly mérvű elsajátítása, mint Yordanának.

Yordana, aki jóval a Király érkezése előtt született, még az ezotériában jártas Medve klánon belül is kívülállónak számít. A Vadon számtalan formáját felölelő tanulmányai a profán mágia praktikái felé terelték. De ő ahelyett, hogy leszámolt volna azokkal az ostobákkal, akik legszívesebben hátráltatták volna a fejlődésben, inkább még a saját fajtája elől is félrevonult, és csak a nagy válságok idején jelent meg újra, hogy bölcsességével és tanácsaival segítse az éppen hatalmon lévőket.

Hogy mi hajtja őt a trón megszerzéséért, az éppoly kifürkészhetetlen, mint a varázs használatban való jártassága. Habár senki meg nem mondhatja, hogy ez az eszes medve miért akar uralkodni, annyi bizonyos csupán: a koronáig vezető útja lesz a végső összetevő egy életnyi főzetben, amely örökre átformálja majd Armellót.



Griotte, a Hentesbárónő



Griotte, a patkány szofisztikáltságáról híres. Élvezi az élet kellemetes dolgait, úgy mint a finom ételeket, a jó társaságot, és a jó barátokat, akikkel vacsorát is, történeteket is jó megosztani. Híres egyben az erőszak iránti megszállottságáról is. Élvezi a harc közben fülében dübörgő vér lüktetését, a haldoklók panaszos vinnyogását, és a hentesbárdjával széttrancsírozott áldozataiból előtörő, karmazsinvörös vér szagát. Amikor gyilkol, természetesen mindig van rajta kötény, máskülönben még össze találná piszkolni mindig kifogástalan ruházatát.

Griotte egy személyben testesíti meg mindazt, ami a Patkány klán nemességére jellemző. A kifinomultság és modorosság hártavékony burka alatt egy harsány, tisztátalan és kegyetlen társadalom bújik meg, amit pusztán az ösztönök irányítanak. A társadalom hibát nem toleráló hierarchiájában zsigeri ravaszságával, precíz időzítésével, valamint kíméletlen kegyetlenségével tornáztatta magát egyre följebb, és mostanra ő lett az Armellót a felszín alól irányító bűnözőbárók egyik leghatalmasabbika.

Míg egyesek úgy vélik, a küldetésük a trónért egyfajta kötelességük, mások pedig születési előjoguk által vélik jogosnak követelésüket, addig Griotte csak véres felemelkedésének egy következő lépcsőfokaként tekint rá. A hatalmán kívül más módon nem formálhat rá jogot. De ez a hatalom még akár elég is lehet ahhoz, hogy Királynő váljon belőle.



Twiss, az Aprómancsú



Twiss – vagy ahogy egykor a tekintélyes tolvajok céhének sorai között nevezték: Kis Aprómancsú, – a székesfővárosban élte korai életét. A nyomornegyed szülötteként a túlélése érdekében rá volt kényszerülve arra, hogy lopjon. Nem kellett hozzá sok idő, hogy tolvajlásához való természet adta tehetsége utat törjön magának. Hamarosan a betörés lett az élete.

Twiss egy hírhedt tolvaj. Armello leggazdagabb polgárai közül sokan élnek rettegésben attól félve, hogy mikor hagyja ott náluk egy merészebb rablás után közismert névjegyét, a makkot. Az Aprómancsú egészen addig a pillanatig nem ismerte a félelmet, amíg a Király, örölete egyik legelső tetteként,

üldözési mániától sújtva tisztogatást nem rendezett városa bűnözői közt. Twiss épp csak hogy ép bőrrel megmenekült a mészárlástól, majd kénytelen volt menedéket keresni egy új családban, a Zsvány klánban.

Most pedig Twiss-t a becsvágya egy sokkal nagyobb zsákmány felé hajtja, ami történetesen pont Armello hatalmi csúcsán található. Mert mikor a tét ekkora, és ennyien versengenek érte, mekkora elégtétel lenne, ha egy egykoron klánnélküli sőpredék foglalná el a trónt az érte torzsalkodó, korlátolt nemesek előtt? Nincs mása, csak egy fakardja, ha veszélyesre fordulnának a dolgok, egy makkja, ha megéhezne, és már-már az örültség határát súroló humorérzéke. Twiss ezennel benyújtja igényét a trónra. Képes lesz bárki is elhappolni előle azt?



Sylas, a Lélekhalsz

Sylas legbelül halott. Az életöröm utolsó szikrája akkor húnyt ki benne, mikor az otthona és a családja a szeme láttára váltak hamuvá. Amikor a korábbi életének romjait körbevevő zavaros vízbe dobva hagyták kimúlni, mindaz, ami korábban volt – apa, férj, halsz, – meghalt abban a pillanatban, hogy húzni kezdte lefelé a sötét mélység.

De kik állhattak e kegyetlen tett mögött? Nem mások, mint a Király Gárdistái. Büntetésképp azért, mert Sylas merészelt a Király folyóiból kifogni egy legendás hírv szivárványhalat.

Időbe telt, mire a teste felépült, és még több időbe, mire híre ment a Királyhoz hű alattvalók között halált osztogató, könyörtelen vidrának. De most már nem merik kiejteni Sylas nevét abbéli félelmükben, hogy a Lélekhalsz el talál jönni értük. Mint ahogy végül másokért is eljött.

A becsvágy és a bosszú nem túl gyakori hálótársak. Ám Sylas megtalálta a módját, hogy e kettőt olyan ösztönző erővé kovácsolja a trón megkaparintása érdekében, amivel bármely, hasonló álmokat dédelgető nemes szegyenbe hozna. Őt a sors tette azzá, ami. Egy alakká, aki mindent meg fog tenni annak érdekében, hogy enyhítse a múltja bűneit azáltal, hogy rettenetes bosszút áll mindazokon, akiket azért felelősnek talál.

Mellkasában izzó gyűlölettel és szigonnyal a mancsában ez a hidegvérű gyilkos a vidéket rója, várva a megfelelő pillanatra, amikor lecsaphat, és elveheti azt, ami jog szerint mászt illet meg.



Horace, a Vasdalnok



A Király uralkodását bearanyozó hosszú, békével telt időszak során Armello történelmének vadabb egyedeit kiirtották a békét megőrizendő. Azok a lovagok pedig, akik kegyetlen és engesztelhetetlen harcosok hírében álltak, valamiféle újkeletű elhivatottságot találtak magukban, ami nemes tettek megcselekedésére és az ártatlanok megsegítésére ösztökölte őket, semmint a gazdagság és a hírnév hajszolására. Horace, a Vasdalnok ezen elhivatottság mintaképe volt.

Horace ifjúkorát áldozta azért, hogy legendás, erőtől duzzadó karjaival védelmezze mindenáron a szükségét szenvedőket, valamint nemes királyát. A nehéz feladatokkal és kemény harcokkal teli évek ellenére valami

féle ragyogás még mindig izzott a borz szemeiben. S bár az utóbbi években, ahogy a Király egyre hűvösebbé vált alattvalóival szemben, és a vidék egyre inkább elvadult, az eme elhivatottságból fakadó öröm is halványodni kezdett a Király gárdistáiban csakúgy, mint ahogy az érezhető volt egész Armello szerte. Egyedül Horace-ben lángolt továbbra is az a kis sugár.

Míg nem egy éjjelen Királyi Gárdisták egy osztagát küldték Horace letartóztatására, amiért az hangot mert adni a Királlyal kapcsolatos aggodalmainak. Akik aztán a barakkban üresen találták szerény fekhelyét. Mert hogy addigra Horace-nek csak hült helye maradt. Látván a közelgő veszedelmet, se szó se beszéd hátrahagyta korábbi életét. Most pedig mint feltételezett útonálló kutatja a módját annak, hogy a bukásra ítélt királyságot visszatérítse a szeretet és béke kikövezte helyes útra.

Scarlet, a Zsiványkirálynő



Scarlet egy tehetős, de hidegszívú apa gyermekeként látta meg a napvilágot. Apja szerencsejáték-függősége és alkoholizmusa olyan súlyos volt, hogy végül kártyán vesztette el saját lányát. Egy Ferdefog nevű dalmata, a Hamuerdők Fosztogatóinak királya vette végül pártfogásába, aki Armello hét zsivány közössége egyikének a vezére volt.

Felsőbb körökből egyenesen útonálló bandájába csöppenve Scarlet kénytelen volt a túléléséért harcolni. Éveken át volt Ferdefog gúnyolódásainak céltáblája, de közben sosem vesztett a kíváncsiságából, és mindig nyitva tartotta a szemét. Amint megtanulta mindazt, ami egy rablóbanda vezetéséhez szükséges lehet, megjátszotta a saját halálát, majd felszívódott, csak hogy aztán évekkel később a másik hat zsivány közösség támogatásával a háta mögött térjen vissza, és elűzze Ferdefogat.

A jogaitól megfosztottak és száműzöttek képviselőjeként Scarlet lett a hangja mindazoknak, akiket a Királyság cserben hagyott. Egy igazabb és jobb jövőért harcol ő, amiben az iszákos apák, a balszerencse, vagy egy hitvány király nem tehetik tönkre a tőlük függők életét.

Volodar, a Féregidéző



Volodar a Sárkány klán kiválasztottja. Ő a Fereg legfőbb prófétája, isteni akaratának fő-főszócsója, a reménysugár, aki egy új és ragyogóbb jövő felé vezet legyengült, egykor hatalmas klánját. Habár nem biztos, hogy a szándékai egyértelműek és egészen őszinték.

Volodar valóban hallja a Fereg hangját az álmaiban. Valóban képes értelmezni az akaratát, és irányítani annak borzasztó erejét.

De talán Volodar számára fontosabbak az élvezetek és örömek, miközben a saját céljait szolgáló tanmeséről prédikál az istene nevében. Bármilyen lehetőséget megragad, bármilyen ármányra képes, bárkit

és bármit – legyen az halandó vagy isteni, – felhasznál ahhoz, hogy övé legyen végül a trón.

Talán mert erre a hatalmat adó szerepre született, s porontykora óta úgy nevelték, hogy egy istenség szócsöve legyen, ez a sárkánygyík egy kicsit sem törődik az alattvalóival. Akarata előtt Armello vagy meghajol, vagy ezernyi lélek síkolya között veszik az örök sötétségbe.



Agniya, a Visszatérő



Ugy mesélik, hogy amikor még a nagy klánok ősi otthonaik mélyén sorvadtak és satnyultak, és még azelőtt, hogy Armello rejtett zugai végül benépesedtek volna, Agniya a Férget szolgált. Feltehetőleg ő egész Armello legvénebb teremtménye. Ez a vénséges vén, lomha behemót, aki a Sárkány klánbeliek természetes regenerálódási képességéből bámulatosan sokat mondhat magának, harcosként hosszabb időt élt túl, mint arra bárki – beleértve saját magát is, – emlékezhetne.

Amikor a Sárkány klán felkerekedett Armellóból, és elindult hosszú zarándokújtára, elővédként Agniya vezette őket az utazásuk során. Ő az egyetlen, aki emlékszik azokra a távoli időkre, mikor még a Sárkány kláné volt a főhatalom, habár ezt az emlékszíkrát jócskán elhomályosítja az azóta eltelt korok pora.

Most, hogy visszatért szülőföldjére, látja, hogy az eltelt évek ellenére nem érkezett meg a nagy uralkodó, a nagy békehozó, az imádott Fereg evilági inkarnációja. Egy idő után a legtürelemesebbek is belefáradnak a várakozásba. Egy arra született megtestesülés hiányában Agniyára száll hát az uralkodás terhe. Egy éonok óta lerázott kötelesség rogy most ennek a teknőcnek az erős vállaira.



Oxana, a Strázsa



Meg kell lennie a mindenség egyensúlyának. Életnek és halálnak, kezdetnek és végnek. Ha az egyik létezik, léteznie kell a másiknak is. Mert egyik sem létezhet a másik nélkül. És e két véglet közötti utazás az, ami teljessé tesz bennünket.

Meglehetősen egyszerű gondolat, amit ugyan hirdetni könnyű, ám ha eljön annak az ideje, amikor be kell fejezni a vetést, és hagyni kell a Vadon virágzó mágiját elenyészni a Féreg pusztító rothadásának javára, akkor kevesen vannak, kik elő mernek lépni, és megteszik azt, amit kell.

Oxana ezen kevesek egyike, aki megérti az egyensúly fontosságát. Éme egyensúly szolgálatára, és annak legvégletebb kíváncságmára, a Vadon megtestesülései, a druidák levadászására tette fel az életét.

Oxana az egyetlen teremtmény, aki elég gyakorlatias ahhoz, hogy belássa: a Vadon túlságosan megerősödött. A béke nem a Rothadás kiirtását jelenti, hanem a kaotikus harmónia megteremtését. Bár a legtöbbször számára egy ilyen feladat lehetetlennek tűnik, Oxana egy őriző, egy kihalófélben lévő szekta egyik utolsó letéteményese, aki az egyensúly megőrzése mellett kötelezte el magát. Rendkívül gyakorlott, magasan képzett és pusztítóan halálos, s mint ilyen, Oxana a leggyakorlatiasabb módon teljesíti a kötelességét: a trónra tör, ahonnan vigyázhatja és felügyelheti mindazt, amit az őseinek nem sikerült.



Nazar, a Féreg Akarata

Ahogy az évszázadok tovatűntek, és a Sárkány klán létezése elhalványult Armello lakóinak emlékezetében, meséik és legendáik a mítoszok ködébe veszttek. Az utolsó megmaradt Sárkányok dicső lobogói múzeumokba kerültek, ahol az ősi korok eme királyi jelvényei lassan az enyészeté lettek.

Mint ahogy még néhányan, Nazar sem tűrhette tétlenül, hogy efféle tragédia megtörténjen.

Nazar, aki Armello szülötte, a Sárkány klán ősi szokásai tanulmányozásának szentelte az életét. És az árnyak között ténykedő fanatikus egyik felelevenítette a régmúlt kihaltak hitt hagyományait, és ezért cserébe elméjébe hagymázás látomásokat, húsába égve pedig az isteni entitás ígéit kapta ajándékkul a Féregtől. És az örület aztán még inkább megerősítette őt hitében. Ahol nem sikerült furfanggal, settenkedéssel és ravaszsággal elveszett relikviákat megkaparintania és ősi próféciákat beteljesítenie, ott tett róla, hogy vérrel sikerüljön. Hogy az ellenségével vagy a sajátjával – az a Férget soha nem érdekelte.

Amikor a Sárkány klán Armello homályba burkolózó végeiről visszatért, az egy jel volt számára. Armello jövője Nazar húsába van égetve: az eretnekek pusztulni fognak.



Armello címerei

Farkas klán címere



Nyúl klán címere



Medve klán címere



Patkány klán címere



Riválisok címere



Zsivány klán címere



Sárkány klán címere



A Király címere



Az Armello név, a League of Geeks név, az Armello logó és a League of Geeks logó a League of Geeks bejegyzett védjegyei.

A jelen kiadványban felhasznált grafikai elemek, illusztrációk és rajzok mind a League of Geeks tulajdonát képezik.

A kiadványban felhasznált szövegek angol eredetije az Armello nevű számítógépes szoftverből származnak, és a League of Geeks szellemi termékeinek számítanak.

A szövegeket fordította

smithmarci

KovácsMűhely

mmxx

